

BALDUR'S GATE ABSTIEG NACH AVERNUS



IMPRESSUM

Abenteuerentwickler: Adam Lee (lead), James Introcaso, Ari Levitch, Mike Mearls, Lysa Penrose, Christopher Perkins, Ben Petrisor, Matthew Sernett, Kate Welch, Richard Whitters, Shawn Wood

Abenteuerberater: Joe Manganiello, Jim Zub

Autoren: Bill Benham, M.T. Black, Dan Dillon, Justin Donie, James J. Haeck, James Introcaso, Adam Lee, Chris Lindsay, Liane Mersiel, Shawn Merwin, Lysa Penrose, Christopher Perkins, F. Wesley Schneider, Amber Scott, James Sutter

Entwickler: Jeremy Crawford, Dan Dillon, Ben Petrisor, Kate Welch

Redaktion: Michele Carter, Scott Fitzgerald Gray, Hannah Rose, F. Wesley Schneider

Leitender Redakteur: Christopher Perkins

Art Director: Kate Irwin

Layout: Emi Tanji, Trish Yochum

Concept Art Director: Richard Whitters

Creative Art Director: Shauna Narciso

Cover-Illustrationen: Tyler Jacobson, Hydro74

Innen-Illustrationen: Victor Adame Minguez, Even Amundsen, Alexey Aparin, Mark Behm, Michael Berube, Zoltan Boros, Aleks Briclot, Christopher Burdett, Sam Burley, Wesley Burt, Clint Cearley, Sidharth Chaturvedi, Daarken, Olga Drebas, Steve Ellis, Nils Hamm, Leesha Hannigan, Ralph Horsley, Lake Hurwitz, Tyler Jacobson, Sam Keiser, Julian Kok, Daniel Landerman, Larian Studios, Titus Lunter, Brynn Metheney, Scott Murphy, Claudio Pozas, Vincent Proce, Chris Rallis, Mike Schley, Ilya Shkipin, David Sladek, Zack Stella, Matt Stewart, Cory Trego-Erdner, Beth Trott, Unit Image, Richard Whitters, Shawn Wood, Ben Wootten

Konzept-Illustrationen: Aleks Briclot, Daarken, Max Dunbar, Titus Lunter, Vince Proce, Richard Whitters, Shawn Wood

Infernal-Schriftzug: Daniel Reeve

Innen-Karten: Dyson Logos, Mike Schley

Posterkarte-Illustrator: Jared Blando

Produzenten: Dan Tovar, Bill Benham

Produkttechnik: Cynda Callaway

Bildbearbeitung: Sven Bolen, Carmen Cheung, Kevin Yee

Art Administrator: David Gershman

Umbruch: Jefferson Dunlap

Franchise & Globale Vermarktung: Nathan Stewart

Lizenzierung und Veröffentlichung: Liz Schuh

Leitung Lizenzierung Manager: Hilary Ross

Marketing und Kommunikation: Bart Carroll, Pelham Greene, Greg Tito, Anna Vo

Brand Manager: Shelly Mazzanoble

Spieltest-Koordinator: Bill Benham

D&D-Bücher, die Material und Inspiration enthielten:

Greenwood, Ed, Matt Sernett, Alexander Winter, und Steve Winter.

Murder in Baldur's Gate. 2013.

Greenwood, Ed und andere. *Lords of Darkness*. 1988.

Kenson, Steve und andere. *Sword Coast Adventurer's Guide*. 2015.

Mearls, Mike, Jeremy Crawford und andere. *Mordenkainen's Tome of Foes*. 2018.

———. *Volo's Guide to Monsters*. 2016.

Perkins, Christopher, Will Doyle und Steve Winter. *Tomb of Annihilation*. 2017.

Die Vanthampur-Villa wurde von einem Gebäudedesign von Dean Turner inspiriert.

Deutsche Ausgabe: Ulisses Spiele GmbH, Waldems

Originaltitel: Baldur's Gate: Descent into Avernus

Redaktion: Mirko Bader

Übersetzung: Simon Burandt, Florian Türkes, Daniel Mayer,

Daniel Schumacher, Larissa Freundt, Sabrina Dora

Lektorat und Korrektorat: Simon Burandt, Mirko Bader

Layout: Matthias Lück



GALE FORCE NINE PRODUKTIONSTEAM

Projektleiter: Matthew Vaughan

Projektteam: Chris Forgham, Emily Harwood, Alexander Weeks

Produzent: John-Paul Brisigotti



Disclaimer: Bei diesem Abenteuer handelt es sich um ein fiktives Werk. Es soll dir und deinen Freunden viele Stunden phantastischer Unterhaltung bieten. Zwar spielen Teufel und die Neun Höllen wichtige Rollen in dieser Geschichte, doch ist das von ihnen repräsentierte Böse dafür vorgesehen, bekämpft und überwunden zu werden. Wizards of the Coast befürworten es, dem Bösen in den Hintern zu treten. Möge die Dunkelheit zugrunde gehen und das Licht obsiegen. Wir empfehlen mit Nachdruck, dieses Abenteuer nicht rückwärts zu spielen. So bestünde die Gefahr, dass Asmodeus in einer Rauchwolke erscheint und über Politik reden will – wofür Erzunholde bekannt sind.



AUF DEM TITELBILD

Das Zeichen des Bhaal bedeckt den Himmel über Avernus; unten schäumt der Fluss Styx. Tyler Jacobson stellt die Erzteufelin Zariel beim Griff nach ihrem Schwert dar – eine Ermahnung an ihren Ursprung als Engel –, während ihr Handlanger Haruman ihr in die Verdammnis folgt.

ISBN: 978-1-9456-2538-1

Deutsche Erstauflage: 2020

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *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. The characters of Arkhan the Cruel, Torogar Steelst, and Krull the Turtle, and their distinctive likenesses, are property of Joe Manganiello and are used in this product with permission. All other 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.

Printed in Lithuania. Manufactured by Standartu Spaustuvė, Dariaus ir Gireno g. 39, LT-02189 Vilnius, Lietuva
©2019 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA.

INHALT

Leitfaden zur Aussprache	4	Uldraks Grab	109	Anh. C: Magische Gegenstände	223
Über dieses Abenteuer	5	Arkhangs Turm.....	110	Anh. D: Kreaturen	228
Abenteuerübersicht.....	5	Tiamats Monument	112	Amnizu.....	228
Abenteuerhintergrund.....	7	Bels Schmiede.....	113	Baphomet	229
Rollenspiel als Teufel.....	8	Sibriex	116	Bulezau	230
Leben in den Neun Höllen	9	Zerstörte Fliegende Festung	118	Fleischgolem-Unhold.....	231
Kap. 1: Eine Geschichte zweier Städte	10	Weitere Schauplätze.....	122	Höllenwespe	231
Der Sturz von Eturel	10	Stygisches Dock.....	123	Hollifant	232
Das Böse in Baldur's Gate	11	Styx-Wachtürme.....	124	Kultisten der Toten Drei	233
Dieses Kapitel leiten	11	Gesprengte Ketten.....	126	Merregon	238
Das Basiliskentor	12	Das Wandernde Emporium.....	126	Narzugon	238
Taverne Elfigesang.....	16	Zariels Fliegende Festung.....	130	Nupperibo.....	238
Gewölbe der Toten Drei	20	Umherziehende Begegnung:		Rotkappe	240
Leuchtende Laterne.....	28	Lächler der Blender.....	133	Tressym	240
Villa Vanthampur	32	Kap. 4: Das Schwert der Zariel	134	Weißer Abishai.....	241
Unter der Villa	37	Auf dem Weg zur Zitadelle	134	Yeenoghu	242
Abschließende Begegnungen in		Die Schorfbeule.....	134	Zariel	243
Baldur's Gate.....	42	Die Zitadelle betreten	139	Anh. E: Speisekarte	
Reise nach Candlekeep.....	43	Idyllhain	140	„Zum Höllischen Genuss“.....	244
Candlekeep	45	Das Schwert beanspruchen	145	Anh. F: Konzeptillustrationen	246
Nach Avernus gelangen	50	Kap. 5: Flucht aus Avernus	146	Anh. G: Infernalische Schrift	256
Kap. 2: Eturel ist gefallen	52	Wer soll Avernus regieren?	146	Karten	
Dieses Kapitel leiten	52	Wird Eturel gerettet?.....	150	1.1: Baldur's Gate.....	13
Ankunft in Eturel.....	52	Endphase in Eturel	154	1.2: Taverne Elfigesang.....	17
Hohe Halle	58	Stadtführer für Baldur's Gate	158	1.3: Gewölbe der Toten Drei	21
Großer Friedhof	64	Geschichte von Baldur's Gate	158	1.4: Leuchtende Laterne	29
Der Belagerung entkommen	71	Baldur's Gate heute.....	159	1.5: Villa Vanthampur.....	33
Kap. 3: Avernus	74	Regierung	161	1.6: Unter der Villa	37
Dieses Kapitel leiten	74	Die Bürgerschaft	164	2.1: Eturel.....	56
Was ist Avernus?.....	75	Wirtschaft und Handel	165	2.2: Kathedrale der Hohen Halle.....	61
Eigenschaften von Avernus.....	76	Religion.....	166	2.3: Kathedrale der Hohen Halle,	
Die Posterkarte benutzen.....	79	Gefahren in Baldur's Gate.....	170	Chor-Empore.....	62
Fort Knöchelbein.....	80	Städtische Wahrzeichen	174	2.4: Katakomben der Hohen Halle.....	63
Raggadragga greift an!.....	87	Die Oberstadt	176	2.5: Kapelle des Großen Friedhofs.....	67
Kriegsherren von Avernus	90	Die Unterstadt.....	184	2.6: Großer Friedhof, Beinhousebene....	69
Die Suche nach dem Schwert	92	Die Außenstadt	194	3.1: Avernus.....	79
Harumans Hügel.....	92	Jenseits von Baldur's Gate.....	201	3.2: Höllenwespennest.....	95
Höllenwespennest	94	Charakterhintergründe für		3.3: Gruft der Höllenreiter	101
Pfad der Dämonen	96	Baldur's Gate	202	3.4: Knochengehölz.....	108
Brutbäume.....	96	Dunkle Geheimnisse.....	208	3.5: Bels Schmiede	114
Turm von Urm	97	Anh. A: Teuflische Pakte	212	3.6: Zerstörte Fliegende Festung,	
Obelisk.....	98	Höllische Verträge.....	214	Kommandodeck.....	120
Spiegel Mephistars.....	99	Bezauberungen von Erzteufeln	215	3.7: Styx-Wachturm.....	125
Grube Shummraths	100	Anh. B: Infernalische		4.1: Querschnitt der Schorfbeule	137
Gruft der Höllenreiter	101	Kriegsmaschinen	216	4.2: Idyllhain	141
Bögen von Ulloch.....	103	Spielwerte	216	Die Schwertküste	160
Kostschtschies Schlund.....	104	Regeln	216	Baldur's Gate	172
Pfad der Teufel	106	Teuflische Variationen.....	221	Spielerkarte von Eturel.....	Posterkarte
Dämonenzapper	106	Verfolgungsjagden auf Avernus.....	222	Spielerkarte von Avernus	Posterkarte
Knochengehölz.....	107				

EIN DANK UNSEREN SPIELTESTERN

Trisha Arozqueta, Cory Bennett, Khrys Bennett, Cody Bowen, Jean-Luc Caron, Trevor Clare, Drake Delgado, Mikayla "Irish" Ebel, Christian "Shiny" Eckert, Zach "Static" Eckert, Andrew Evans, Nathan Fisher, Jesse Foltz, Thomas Freed, David Hanson, Maris Hanson, Brenna Holkins, Jerry Holkins, Danny Hyun, Joshua Kiper, Shayne Li, Jonathan Christopher Marquiss, Zack Merritt, Emmanuel John Mitsinikos, Blake Morrison, David Park, Nancy Rexford, Leonardo Rivera, Luke Sargent, Brandon Smith, Rob Spieldenner, Rebecca Stein, Nevin Vorfeld, Andrew White

LEITFADEN ZUR AUSSPRACHE

Name	Aussprache	Beschreibung
Abishai	AAB-i-schei	Der Tiamat loyaler Teufel, der außerhalb der Höllischen Hierarchie existiert
Arnnizu	am-NI-tsu	Hoher Teufel, welcher Pforten zu den Neun Höllen bewacht
Amrik Vanthampur	AMM-rikk WAN-tamm-pur	Zweitgeborener Sohn der Herzogin Thalamra Vanthampur von Baldur's Gate
Arkhan der Grausame	AR-kan	Böser Drachenblütiger, Recke der Tiamat
Asmodeus	As-mo-DEE-uss oder As-MOH-de-uss	Erzteufel, Höherer Gott und Herr der Neun Höllen
Balarystul	bah-lar-RISS-tul	Uralte Kupferdrachin, die das Wandernde Emporium infiltriert hat
Baphomet	BAF-oh-met	Von Minotauern verehrter Dämonenfürst
Bazelsteen	BA-sels-tehn	Hornteufel, der am Stygischen Dock die Reparatur fliegender Festungen beaufsichtigt
Belynn Steimane	be-LINN sstell-MA-ne	Eine der vier Herzoginnen des Viererrats, dem Regierungsgremium von Baldur's Gate
Bhaal	BAAL	Sterblicher Gott des Mordes, einer der Toten Drei
Bulezau	BU-le-sau	Gehörnter Dämon mit verfaulendem Fleisch
Crokek'toeck	KRO-keck-to-eck	Gigantischer Dämon, der andere Dämonen in seinem Inneren trägt
Dillard Portyr	DILL-ard por-TIER	Einer der vier Herzöge des Viererrats, dem Regierungsgremium von Baldur's Gate
Falaster Fisk	FAL-ass-ter	Hilfreicher Spion, eingesperrt im Kerker unter Villa Vanthampur
Fhet'Ahla	fett-AH-la	Arnnizu; Besitzer von „Von Hier nach Avernus“ im Wandernden Emporium
Gabourey D'Vaelan	ga-BU-rie de-WEEY-lan	Köchin; arbeitet in Villa Vanthampur in Baldur's Gate
Gargauth	GAR-gaut	Im Schild des Verborgenen Herrschers gefangener Höllenschlundteufel
Haruman	HAAR-uh-mahn	Gefallener Paladin von Elturel; jetzt ein Zariel loyaler Narzugon-Teufel
Jhessa Leuchtsstern	DSCHESS-ah	Lathander-Priesterin in Idyllhain
Kaejil Orûnmar	KÄH-dschill oh-RUHN-mar	In Villa Vanthampur gefangener Steuereintreiber
Klim Jhasso	DSCHASS-oh	Mitglied der Patriarsfamilie Jhasso aus Baldur's Gate
Kostschtschie	koss-TSCH-tschie	Von einigen Frostriesen verehrter Dämonenfürst
Laraela Donnerst	la-REYL-ra	Wirtin der Leuchtenden Laterne, einer Taverne in Baldur's Gate
Liara Portyr	li-AH-ra por-TIER	Kommandantin der Flammenden Faust, zurückgerufen nach Baldur's Gate
Luû	LUH-lu	Hollifantin mit Gedächtnisverlust
Matalotok	ma-ta-LOH-tock	Magischer Hammer; ehemals im Besitz von Kostschtschie, nun von Zariel gestohlen
Mordenkainen	mord-en-KEI-nen oder MORD-en-kei-nen	Berühmter Erzmagus, bewohnt den Turm von Urm in Avernus
Mortlock Vanthampur	MORT-lock WAN-tamm-pur	Drittgeborener Sohn der Herzogin Thalamra Vanthampur von Baldur's Gate
Myrkul	MYHR-kul	Sterblicher Gott des Todes und der Nekromantie, einer der Toten Drei
Nariangela	na-ri-ANN-ge-la	Erinnye; Brückenoffizierin auf Zariels Fliegender Festung
Nupperibo	nupp-er-RIH-bo	In den Neun Höllen verbreiteter Niederster Teufel
Olanthus	o-LANN-ti-us	Gefallener Paladin von Elturel; jetzt ein Todesritter, der Zariel Gehorsam geschworen hat
Pherria Jynks	FER-ri-a DSCHINNX	Tempeldienerin des Torm in der Kathedrale der Hohen Halle in Elturel
Reya Mantelmorn	REE-a MANN-tl-morn	Höllenreiterin; verpflichtet zur Verteidigung und zum Schutz Elturels
Satiir Thione-Hhune	sa-TIER TJÖ-ne-HU-ne	Mitglied der Patriarsfamilie Hhune aus Baldur's Gate
Sibriex	SIEB-ri-jex	Dämon mit dem Aussehen eines aufgeblähten Sacks aus pusteligem Fleisch
Sylvira Savikas	sil-WIE-ra sa-WIE-kass	Tiefling-Erzmaga und Expertin für die Neun Höllen
Thalamra Vanthampur	ta-LAMM-ra WAN-tamm-pur	Eine der vier Herzoginnen des Viererrats, dem Regierungsgremium von Baldur's Gate
Thavius Kreeg	TAH-wi-us KREHG	Ehemaliger Kleriker des Torm und Hoher Aufseher von Elturel
Tiamat	TI-a-matt	Fünfhäuptige Königin der bösen Drachen; gefangen in den Neun Höllen
Trantolox	TRAHN-to-locks	Vor der Blutenden Zitadelle anzutreffender Nalfeshnee
Traxigor	TRACK-si-gor	In einen Otter verwandelter Erzmagus
Turstgut Vanthampur	TURST-guht WAN-tamm-pur	Erstgeborener Sohn der Herzogin Thalamra Vanthampur von Baldur's Gate
Tyrannos	TÜ-ra-noss oder tü-RANN-oss	Sterblicher Gott der Tyrannei, einer der Toten Drei
Ulder Rabenwacht	ULL-der	Großherzog von Baldur's Gate und Anführer der Flammenden Faust
Yael	JA-ell	Verstorbene Verteidigerin Elturels, jetzt Geist in den Neun Höllen
Yeenoghu	ji-NO-guh	Von Gnollen verehrter Dämonenfürst
Zariel	SA-ri-ell oder TSA-ri-ell	Erzteufelin und Herrscherin von Avernus, der ersten Schicht der Neun Höllen

ÜBER DIESES ABENTEUER



AS DUNGEONS-&DRAGONS-ABENTEUER

Baldur's Gate: Abstieg nach Avernus ist für eine Abenteurergruppe aus vier bis sechs Charakteren der 1. Stufe vorgesehen. Seine Handlung beginnt in der Großstadt Baldur's Gate und endet in Avernus, der ersten Schicht der Neun Höllen. Am Ende des Abenteuers sollten die Charaktere mindestens die 13. Stufe erreicht haben. Zum Leiten dieses Abenteuers sind *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*), *Dungeon Master's Guide*

(*Spielleiterhandbuch*) sowie *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*) der fünften Edition notwendig.

Nutze die erste Spielsitzung, um deinen Spielern bei der Erschaffung ihrer Stufe-1-Charaktere zu helfen. Im Zuge dieses Prozesses können die Spieler sich für das Dunkle Geheimnis ihrer Abenteurergruppe entscheiden (Siehe S. 208).

ABENTEUERÜBERSICHT

Die Heilige Stadt Etlurel ist aus den Vergessenen Reichen verschwunden und in die erste Schicht der Neun Höllen hinabgesunken: nach Avernus. Dies ist das Ergebnis eines infernalischen Abkommens zwischen der Erzteufelin Zariel, Herrscherin von Avernus, und Thavius Kreeg, dem verräterischen Hohen Aufseher von Etlurel. Zariel erbeutet Städte und nutzt deren Bürger als Brennstoff für den andauernden Konflikt zwischen Teufeln und Dämonen, welcher der Blutkrieg genannt wird. Die nächste Stadt auf Zariels Liste ist Baldur's Gate, die Nachbarstadt Etlurels. Die Charaktere können zu den Helden werden, welche nach Avernus hinabsteigen, Etlurel vor der sicheren Zerstörung retten und Baldur's Gate vor demselben Schicksal bewahren.

ÄRGER IN BALDUR'S GATE

Kapitel 1 beginnt in der unabhängigen Stadt Baldur's Gate, in deren Mauern eingesperrt die Charaktere sich wiederfinden. Die Tore wurden verschlossen, um den Hunderten von Flüchtlingen aus dem Nachbarland Etlurgard den Eintritt zu verwehren. Jedoch sind die Tore nicht imstande, die Kunde über den Fall der Hauptstadt Etlurgards fernzuhalten. Auch wird bekannt, dass Großherzog Ulder Rabenwacht vermisst wird – nach einer diplomatischen Mission in Etlurel. Die Tatsache, dass das Unglück Etlurgards und der Besuch Rabenwachts zum gleichen Zeitpunkt stattfinden, lässt unter Baldurianern die Frage laut werden, ob Baldur's Gate dasselbe Schicksal zuteilwerden wird.

Die Charaktere werden von der Flammenden Faust, der Söldnerarmee mit dem Schutzauftrag für Baldur's Gate, zum Dienst verpflichtet. Solange Großherzog Ulder Rabenwacht nicht da ist, um sie zu führen, sind die Söldner der Flammenden Faust wenig mehr als glorifizierte Schläger. Die Charaktere erhalten Befehle, zum Erhalt des Friedens beizutragen. Dafür sollen sie Anhänger des Tyrannos, des Bhaal und des Myrkul – böser Götter, die gemeinsam als die Toten Drei bekannt sind – aufstöbern und vernichten. Die niederträchtigen Priester, Assassinen und Nekromanten ermorden willkürlich Stadtbewohner, während die Flammende Faust zu abgelenkt und desorganisiert ist, um ihnen Einhalt zu gebieten und ihre Basis ausfindig zu machen. Im Laufe ihrer Ermittlungen erfahren die Charaktere, dass die Kultisten der Toten Drei heimlich von Thalamra Vanthampur finanziert werden, einer der drei übrigen über Baldur's Gate regierenden Herzoginnen. Hierfür nutzt sie Gelder, welche aus dem Schatzhort Tiamats gestohlen wurden,

der bösen Königin der Drachen, welche in den Neun Höllen eingesperrt ist.

Nun, da Großherzog Ulder Rabenwacht ihr nicht mehr im Wege steht, sollen die Kultisten der Toten Drei für Thalamra das Vertrauen in die Flammende Faust untergraben. So wird jede Finanzierung dieser kopflosen Organisation gestrichen werden können. Thalamra ist eine inbrünstige Jüngerin der Erzteufelin Zariel. Sie hat einen Handel geschlossen, der es ihr erlaubt, nach Auflösung der Flammenden Faust den Posten der Großherzogin anzunehmen und so den Abstieg der Stadt nach Avernus möglich zu machen. Für dieses letzte Vorhaben benötigt Thalamra ein Artefakt namens *Schild des Verborgenen Herrschers*. In diesem Schild ist der Höllenschlundteufel Gargauth eingesperrt. Bis vor Kurzem war der Schild in einem Grab unter der Stadt verborgen, doch Thalamras Söhne konnten ihn stehlen und in das Gewölbe unter ihrer Villa bringen. Die Verdorbenheit des Schildes ist so groß, dass seine reine Anwesenheit in Baldur's Gate seit Jahrzehnten zum moralischen Verfall der Stadt beiträgt.

Um zu verhindern, dass Baldur's Gate Zariel in die Hände fällt, müssen die Charaktere den Schild weit von der Stadt fortbringen. Reya Mantelmorn, eine junge Ritterin aus Etlurel, hegt den Verdacht, dass Thavius Kreeg von den Vanthampurs auf deren Anwesen versteckt wird. Sie bietet den Charakteren ihre Hilfe an. Stürmen die Charaktere die Herzogin Vanthampurs Villa, finden sie Thavius im darunter liegenden Gewölbe. Thavius hilft Thalamra Vanthampur, mithilfe des *Schildes des Verborgenen Herrschers* den Fall von Baldur's Gate herbeizuführen – weitgehend genauso, wie der den Gefährten (siehe S. 7) nutzte, um Etlurel dem Untergang zu weihen. Wird Thavius von den Charakteren getötet, wandert seine Seele in die Neun Höllen und reinkarniert auf Avernus als Amnizu-Teufel (siehe S. 132).

BESUCH IN CANDLEKEEP

Während sie sich mit Thavius Kreeg und der Vanthampur-Familie herumschlagen, werden die Charaktere wahrscheinlich in den Besitz des *Schildes des Verborgenen Herrschers* sowie einer *Höllischen Rätselkiste*, die sie nicht öffnen können, gelangen. Vielleicht befreien sie in Herzogin Vanthampurs Gewölbe auch einen Spion, der für Sylvira Savikas arbeitet. Diese Tiefsingsfrau ist eine Expertin für die Neun Höllen und fest entschlossen, überall in den Westlichen Herzlanden Teufelsanbieter aus Machtpositionen zu entfernen. Sylviras Operationsbasis ist die Bibliothek von Candlekeep, von wo aus sie seit Jahren teuflische Aktivitäten in Baldur's Gate, in Etlurel und im Umland überwacht. Ihre Spione suchen nach der Rätselkiste, die mutmaßlich eine Kopie des teuflischen Vertrags enthält, den Thavius unterzeichnete, um Etlurels Untergang zu besiegen.

Wenn die Charaktere Baldur's Gate noch weiter helfen wollen, müssen sie in die Neun Höllen reisen und Ulder Rabenwacht aus den Überresten Etlurels erretten. Sie werden dazu angehalten, Sylvira Savikas in Candlekeep aufzusuchen. Sylvira weiß, wie man Thavius' Rätselkiste öffnet, kann den Abstieg der Charaktere nach Avernus organisieren und diese mit einer Landkarte ausstatten (wenn auch keiner sehr verlässlichen). Sylvira rät den Charakteren, den *Schild des Verborgenen Herrschers* in ihrer Obhut zu belassen. Es hat jedoch auch Vorteile, den Schild mitzunehmen, da Gargauth die Helden durch die Neun Höllen führen kann, wie andere es nicht vermögen. Mit oder ohne Schild: Die Charaktere reisen aus Candlekeep ab und besuchen Sylviras Freund Traxigor, einen Magier, der die Abenteurer mithilfe des Zaubers *Ebenenwechsel* nach Etlurel bringen kann. Im Turm dieses Magiers treffen die Helden eine Hollifantin namens Lulu (siehe S. 232).

KAPITEL 1: EINE GESCHICHTE VON ZWEI STÄDTEN

Für Charaktere der Stufen 1–4

Die von der Flammenden Faust in den Dienst genommenen Charaktere machen Kultisten der Toten Drei, welche Baldur's Gate bedrohen, ausfindig und vernichten sie. Als die Machenschaften der Vanthampur-Familie ans Licht kommen, haben die Charaktere Gelegenheit, Thavius Kreeg zu konfrontieren, den Architekten des Niedergangs von Eturel. Danach reisen sie nach Candlekeep, um eine mysteriöse Rätselkiste zu öffnen und einen sicheren Weg in die Neun Höllen zu finden.

KAPITEL 2: ELTUREL IST GEFALLEN

Für Charaktere der Stufen 5–6

Nachdem sie Freundschaft mit einem Hollifanten namens Lulu geschlossen haben, helfen die Charaktere den Überlebenden in Eturel. In der Stadt, die an Ketten über dem Fluss Styx in der ersten Schicht der Neun Höllen verankert ist, suchen sie nach Ulder Rabenwacht, dem Großherzog von Baldur's Gate.

KAPITEL 3: AVERNUS

Für Charaktere der Stufen 7–10

Die Charaktere wagen sich ins Ödland von Avernus und suchen nach Verbündeten, stellen sich Kriegsherren und Unholden und suchen eine Möglichkeit, den Gefährten zu zerstören oder Eturels Ketten zu sprengen.

KAPITEL 4: DAS SCHWERT DER ZARIEL

Für Charaktere der Stufen 11–12

Das Schwert der Zariel könnte der Schlüssel zu Eturels Erlösung sein. Um es in ihren Besitz zu bringen, müssen die Charaktere jedoch die Blutende Zitadelle finden – ein kleines Stück Himmel, gefangen in der Hölle. Nachdem sie Lulus Erinnerungen freisetzen und das Schwert erlangt haben, müssen die Abenteurer entscheiden, wer einer so mächtigen Waffe des Guten würdig ist.

KAPITEL 5: FLUCHT AUS AVERNUS

Für Charaktere ab Stufe 13

Die Charaktere nutzen die Schätze, die sie erbeutet, und die Abkommen, die sie getroffen haben, um sich und Eturel aus Avernus zu befreien. Werden sie das Schwert der Zariel benutzen oder einen höllischen Handel schließen, um den im Gefährten gefangenen Planetar zu befreien? Oder treffen sie eine Übereinkunft mit Erzteufelin Zariel?

IN DIE NEUN HÖLLEN!

Kapitel 2 wird mit dem Eintreffen der Charaktere in Eturel eröffnet. Die Stadt ist mit enormen Ketten verankert und gefangen unter dem unheilvollen Licht des Gefährten. Unternehmen die Charaktere nichts, wird die Stadt unweigerlich in den Styx hinabgezogen und für immer an die Neun Höllen gebunden werden. Lulu versucht ihr Möglichstes, der Abenteurergruppe in Avernus als Führerin zu dienen, doch sind ihre Erinnerungen bruchstückhaft. Es wird jedoch offenbar, dass Lulu eine persönliche Verbindung zu Zariel besitzt, die aus deren ehemaliger Engelsexistenz stammt.

Nachdem sich Eturel nach Überlebenden durchkämpft haben und mit den Bewohnern von Avernus zusammengestoßen sind, begegnen die Charaktere dem tapferen Ulder Rabenwacht. Dieser findet sich in der ungewöhnlichen Situation wieder, eine Stadt zu verteidigen, gegen die er lange arbeitete. Der überlastete Rabenwacht drängt die Charaktere, alles zu tun, was sie können, um Eturel zu befreien und was davon übrig ist nach Faerûn zurückzubringen. Um dies zu bewerkstelligen, müssen sie auf Avernus nach einer Möglichkeit suchen, den Gefährten zu zerstören oder die gewaltigen Ketten zu sprengen, mit denen die Stadt gefesselt ist. Näheres hierzu in Kapitel 3.

Seit langem ist Avernus ein Schlachtfeld im endlosen Blutkrieg. Zusätzlich zu den kämpfenden Teufeln und Dämonen ziehen Kriegsherren durch das avernische Ödland und suchen nach Schätzen, verwertbarem Schrott und Treibstoff für ihre Infernalischen Kriegsmaschinen. Charaktere, die sich mit einem Kriegsherr verbünden, riskieren es, sich die anderen zum Feind zu machen. Die Charaktere können eine Infernalische Kriegsmaschine erbeuten, um schneller über Avernus reisen zu können – ein Gebiet voller gepeinigter Seelen, Kriegstreiber und Teufel, die nur zu gerne Mächtighelden zu seelenzerfressenden Pakten treiben.

Je mehr Zeit Lulu mit den Charakteren verbringt, desto mehr kommen ihre verlorenen Erinnerungen über das Schwert der Zariel zurück, eine Engelswaffe mit der Macht, den Gefährten zu vernichten. Nach dem Fall Zariels wurde die Waffe in der Blutenden Zitadelle versteckt, einem himmlischen Zufluchtsort, der auf Avernus gefangen ist. Die Suche nach dem Schwert bildet den Kern von Kapitel 4 und führt zu der Enthüllung, dass Zariel erlöst werden könnte.

Sollten die Charaktere Gargauth zurate ziehen, weist dieser darauf hin, dass sie auch ohne das Schwert und die Erlösung Zariels erfolgreich sein könnten. Es gibt andere Wege, Eturel zu befreien – aber nur, wenn die Charaktere bereit sind, Pakte mit den bösesten Bewohnern von Avernus zu schließen. Die Charaktere könnten ein Abkommen mit dem abgesetzten Erzteufel Bel schließen, der danach trachtet, Zariels Platz als Herrscher von Avernus zurückzuerlangen. Sie könnten die Wut eines grässlichen Dämons namens Crokek'toeck anfachen und ihn dazu bringen, sich durch Eturels Ketten zu nagen. Sie könnten sich auch mit dem bösen Drachenblütigen Paladin Arkhan der Grausame einig werden und seinen Einfluss nutzen, um einen Handel mit Tiamat zu schließen. Indem sie ihre gestohlenen Schätze zurückbringen, können die Charaktere Tiamat überzeugen, die Ketten Eturels zu sprengen.

So verführerisch solche Bestrebungen auch sein mögen: Die Charaktere müssen sich hüten, denn Teufelspakete, Dämonenfürsten und die Wut der Tiamat zählen zu den bedrohlichsten Dingen im Multiversum. Darüber hinaus könnte Zariel selbst den Charakteren zürnen, dass diese sich in ihre Angelegenheiten einmischen. Das Ende des Abenteuers hängt von den Entscheidungen ab, welche die Charaktere treffen, dem Chaos, das sie hervorrufen, sowie den Abmachungen, die sie treffen. Näheres hierzu in Kapitel 5.

DIAGRAMM 0.1: ABLAUFDIAGRAMM DES ABENTEURS



ABENTEUERHINTERGRUND

Auf der Ebene des Bergs Celestia schalt der Engel Zariel ihresgleichen dafür, sich nicht in den Blutkrieg einzumischen. Sie war überzeugt, dass es die Pflicht der himmlischen Heerscharen sei, das Böse des Multiversums zu vernichten, nicht, sich zurückzuhalten und zuzusehen, wie Teufel und Dämonen sich gegenseitig zerstörten und dabei gewaltige Schneisen ins Multiversum schlugen. Sie setzte sich über ihre Oberen hinweg, verließ Celestia und begab sich nach Elturel, wo sie eine Armee von Kriegerinnen aushob und sie für den Kampf im Blutkrieg ausbildete. Sie versprach den Kriegerinnen, dass sie sie auf Avernus in die Schlacht führen würde, sobald sie bereit wären.

Im Jahre 1345 TZ führte Zariel ihre Armee unter dem Jubel der stolzen Bevölkerung aus der Stadt. In einem epischen Sturmangriff, nun bekannt als der Ritt, betrat Zariels Armee Avernus und nahm es mit dem Erzteufel Bel und seinen infernalischen Legionen auf. Viele von Zariels Kriegerinnen kämpften tapfer, doch andere wurden von den Schrecken der Neun Höllen überwältigt. Sie flüchteten durch das Portal zurück, versiegelten es und behielten ihren beschämenden Rückzug und ihren Verrat für immer für sich. Die Höllenreiter, wie sie nun genannt wurden, trugen dieses Mal der Schande mit ins Grab.

ZARIELS FALL

Zariel verlor auf Avernus nicht nur ihre Armee, sie verlor auch eine Hand, die in der Schlacht abgetrennt wurde. Als ihr Schwert zu Boden ging, befahl sie Yael, ihren treuesten General, die Waffe zu verstecken, sodass kein Teufel sie zerstören oder verderben könnte. Yael floh mit dem Schwert und Zariels loyaler Gefährtin, dem Hollifanten Lulu. Die beiden anderen Generäle, Olanthius und Haruman, blieben standfest an Zariels Seite. Alle

drei wurden gefangen genommen und nach Nessus gebracht, der untersten der Neun Höllen. Dort wurde Zariel Asmodeus vorgeführt, der sie mit offenen Armen willkommen hieß. Der Herr der Neun würdigte Zariels Schlachtenkönnen und die Stärke ihrer Überzeugungen. Er bot ihr die Herrschaft über Avernus an – zum Unmut Bels. Zariel müsse nur Asmodeus Treue schwören, dann könnte sie ihrer Wut über die Dämonen kommen lassen und mit Legionen von Teufeln unter ihrem Befehl weiter im Blutkrieg kämpfen. Zariel nahm Asmodeus' Bedingungen an, womit ihr Sündenfall komplett war. Haruman folgte seiner Herrin bereitwillig in die Verdammnis und wurde zu einem Narzugon-Teufel. Olanthius hingegen, der sich lieber das Leben genommen hatte, als vor Asmodeus zu knien, wurde als Todesritter zu neuem Leben erweckt und dient nun ebenfalls unter Zariels feurigem Blick.

DER GEFÄHRTE

Zariel vergaß nie, wer sie verraten hatte: jene, die vom Schlachtfeld geflohen waren. Sie behielt Elturel im Auge und wartete auf den Tag, an dem sie Rache üben könnten. Dieser Tag kam 1444 TZ, als Elturel von einem Vampirfürsten erobert wurde. Thavius Kreeg, ein Priester des Torm, flehte sämtliche Mächte an, seine Heilige Stadt zu erretten. In jenem Augenblick trat Zariel aus einer Flammensäule und bot Thavius einen Pakt an, den dieser bereitwillig annahm.

Im Himmel über Elturel erschien eine leuchtende Sphäre und brannte wie eine zweite Sonne: der Gefährte. Gespeist durch die Kraft eines Planetars, der darin gefangen war, badete der Gefährte Elturel und die Umgebung in heiligem Licht. Der Vampirfürst musste in die Schatten fliehen, und seine untote Armee wurde vernichtet. Thavius Kreeg heimste die Lorbeeren für die Beschwörung des Gefährten ein, wurde als Retter der Stadt gepriesen und stieg zum Hohen Aufseher

auf. Unter Kreegs jahrzehntelanger Regentschaft schickte Elturel sich an, nicht nur zur Heiligen Stadt, sondern zur Heiligen Nation Elturgard zu werden.

THAVIUS' VERRAT

Thavius wusste genau um den Tag, an dem der Gefährte aufhören würde, Elturel zu beschützen. In den Wochen vor dieser schicksalhaften Stunde drängte Thavius Ulder Rabenwacht, den Großherzog von Baldur's Gate, nach Elturel zu reisen und zu helfen, einige alte Streitigkeiten zwischen beiden Städten aus der Welt zu schaffen. Unter dem innenpolitischen Druck in seiner Heimat gab Rabenwacht dem Vorschlag widerwillig nach. Nachdem er Rabenwachts Delegation empfangen hatte, floh Thavius heimlich aus Elturel und verfolgte aus sicherer Entfernung, wie der Gefährte sich von einer strahlenden Sonne in eine vor Energie knisternde schwarze Kugel verwandelte. Dies riss Elturel aus der Materiellen Ebene und brachte die Stadt mit fast all ihren Bewohnern nach Avernus. Nur wenige Bürger konnten entkommen, ehe Elturel verschwand. Wo sich einst die Stadt erhob, gibt es nur noch einen Krater.

Als Flüchtling getarnt war Thavius einer der ersten, die mit der Kunde von Elturels „Zerstörung“ in Baldur's Gate eintrafen. Mit Hilfe seiner einflussreichen Freundin, der Herzogin Vanthampur, schlüpfte er durch das Stadttor und verbarg sich in ihrem Zuhause.

ROLLENSPIEL ALS TEUFEL

Als Spielleiter hast du die Wahl, ob deine Teufel Humor haben, distanziert sind, aufgeblasen, hinterhältig oder zerstreut, doch an eine Regel solltest du dich halten: Teufel haben kein Bedürfnis, Gutes zu tun. Im Umgang mit Sterblichen versuchen Teufel immerzu, diese auszunutzen und zu verderben, und verstecken sich dabei hinter dünnen Masken der vorgespielten Besorgtheit und falschen Charmes.

WICHTIGE LESEHINWEISE

In diesem Abenteuer kommen die Neun Höllen vor, welche in Kapitel 2 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)* beschrieben sind. Teufel als wichtigste Bewohner der Neun Höllen spielen in dieser Geschichte große Rollen. Bevor du dieses Abenteuer leitest, solltest du dich mit dem Eintrag „Teufel“ im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* vertraut machen. Dort sind nicht nur die häufigsten Arten von Teufeln beschrieben, sondern auch deren Hierarchie, ihr Verhalten entsprechend ihrer rechtschaffenen bösen Gesinnung, was ihnen gefällt und was sie wütend macht sowie warum sie Angst haben, auf ihrer Heimatebene zu sterben.

Spielwerte. Das *Monster Manual (Monsterhandbuch)* enthält Spielwerte für die meisten Monster und Nichtspielercharaktere (NSC), die in diesem Buch vorkommen. Immer, wenn dieses Abenteuer ein neues Monster oder einen neuen NSC einführt, sind die dazugehörigen Spielwerte in der Nähe der betreffenden Begegnung oder in Anhang D zu finden. Erscheint der Name einer Kreatur fett gedruckt, ist dies ein Verweis zu den Spielwerten der Kreatur im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*. Erscheinen die Spielwerte anderswo, weist der Abenteuertext dich darauf hin.

Zauber und Magische Gegenstände. Zauber und nichtmagische Gegenstände, die in diesem Abenteuer erwähnt werden, sind im *Player's Handbook (Spielerhandbuch)* beschrieben. Die Beschreibung von magischen Gegenständen ist im *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)* zu finden, wenn der Text nicht auf eine Gegenstandsbeschreibung in Anhang C verweist.

Ein Teufel, der mit Erfolg einen Sterblichen verdirbt, erhält die infernalische Entsprechung eines Sterns im Klassenbuch und kann sich darauf freuen, dass ein Vorgesetzter auf ihn aufmerksam wird und ihm die Beförderung gewährt, die ihm schon so lange zusteht. Wenn dann das Leben jenes Sterblichen endet, findet seine Seele sich verdammt in den Neun Höllen wieder, wo sie zur Gestalt eines Lemuren verdreht wird (wenn sie keinem anderen, morbiden Zweck dient). Dem Teufel ist egal, was aus der von ihm verdorbenen Seele wird; er will einfach nur zu einer überlegenen Art Teufel befördert werden. So kann ein Lemur im Laufe von Zeitaltern zu einem Höllenschlundteufel werden.

Das Verderben von Seelen ist jedoch nicht alles, was Teufel tun: Sie kämpfen auch im Blutkrieg. Asmodeus versichert, dass es eine heilige Ehre ist, in seiner infernalischen Legion zu dienen. So helfe ein Teufel, das Multiversum vor dämonischer Zerstörung zu bewahren. Das mag zwar beeindruckend klingen, doch nehmen die meisten Teufel nur am Blutkrieg teil, um sich hervorzuheben und in der Befehlshierarchie aufzusteigen. Der endlose Kampf gegen die Dämonen ist nichts, was viele Teufel freiwillig tun.

Wenn ein Teufel irgendwo außerhalb der Neun Höllen stirbt, formt er sich in den Neun Höllen neu, stirbt also nicht wirklich. Stirbt ein Teufel jedoch in den Neun Höllen, ist er für immer tot; es ist also wenig überraschend, dass Teufel zu Hause etwas vorsichtiger sind als auf Reisen.

EIGENSCHAFTEN VON TEUFELN

Einige unter Teufeln weit verbreitete Eigenschaften sind die folgenden:

Charme. Teufel sind vollendete Charmeurs. Wie Menschen sind manche Teufel besser darin als andere. Die Besten genießen den Austausch von Höflichkeiten, sprechen in gemessener Weise und machen Bemerkungen zu Details in der Umwelt oder der Kleidung eines Charakters.

Geduld. Teufel haben es selten eilig, einen Handel abzuschließen oder einen Vertrag zu unterzeichnen. Als Meister des Trickbetrugs im großen Stil treffen Teufel aufrichtig gute Abmachungen mit Sterblichen, sodass sie deren Dankbarkeit gewinnen. Diese Dankbarkeit können sie dann später in folgenreicheren Handeln ausnutzen.

Anstand. Teufel geben gerne vor, dass sie denselben Regeln folgen und sich nach denselben Gepflogenheiten richten, wie Sterbliche es tun. Es ist für Teufel kein Problem, auf jede Weise zu erscheinen und zu handeln, wie es nötig ist, um ihr Ziel zu erreichen – meist ein Vertrag über Dienstbarkeit oder eine Seele. Sie haben gelernt, dass durch anständiges Benehmen mehr zu gewinnen ist als durch Wut und Gewalt.

Verschlagenheit. Weil Teufel nicht altern, empfinden sie selten Dringlichkeit, wenn sie planen, eine Seele zu erobern oder zu verderben. Dies gewährt Raum für weitgreifende Intrigen, die selten das sind, als was sie oberflächlich erscheinen. Geringeren Teufeln reicht die simple Annahme eines bösen Geschenks, doch größere Teufel lieben es, Charaktere zu Entscheidungen zu zwingen, die deren Wertvorstellungen in Frage stellen.

Skrupellosigkeit. Da er böse ist und keine Seele hat, kann ein Teufel nicht blamiert oder beschämt werden. Er empfindet keine Schuld oder Reue und ist bereit, die abscheulichsten Dinge zu tun, um zu bekommen, was er will.

Angst vor der Degradierung. Ein Teufel, der einen Vorgesetzten enttäuscht, kann degradiert werden. Dann verwandelt er sich auf der Stelle in eine geringere Art von Teufel. Je größer ein Teufel, desto mehr fürchtet er die Degradierung und den Machtverlust. Deshalb nimmt ein Teufel große Mühen auf sich, um seine Versäumnisse zu verstecken oder jemand anderem in die Schuhe zu schieben.

LEBEN IN DEN NEUN HÖLLEN

Große Teile dieses Abenteuers finden auf der ersten Schicht der Neun Höllen statt. Dies ist, um es milde auszudrücken, kein ganz alltäglicher D&D-Hintergrund. Nutze die folgenden Tipps und Tricks, um den Aufenthalt der Charaktere in Avernus unvergesslich zu machen.

ALLE SIND UNGLÜCKLICH

Die Neun Höllen sind ein Ort abgrundtiefen Elends, wo niemand glücklich ist. Schwächere Teufel werden von ihren Vorgesetzten ausgenutzt und gepeinigt. Stärkere Teufel leben in immerwährender Angst, bei der Beförderung übergangen oder sogar degradiert zu werden. Selbst, wenn mal etwas richtig läuft, ist die Freude flüchtig und beheizt nur den Verdacht, dass alles in Kürze viel schlimmer werden wird. Solch unvermeidlicher Pessimismus führt dazu, dass viele Kreaturen apathisch und gehässig werden. Sie haben perverse Freude daran, ihr eigenes Unglück wie eine Seuche auszubreiten.

Du kannst auf folgende Weisen deine Spieler darin erinnern, dass die Neun Höllen ein Ort des Elends und des Leids sind:

- Einheimische der Neun Höllen beklagen in Gesprächen mit den Charakteren immer wieder gern ihr Pech und machen andere für ihr schreckliches Leben verantwortlich.
- Wenn einem Charakter etwas gelingt, kannst du diesen Erfolg ein wenig untergraben. Zum Beispiel könnte der Gürtel des Charakters reißen, oder ein Hölleninsekt sticht den Charakter und hinterlässt eine dicke Schwellung.
- Wenn ein Charakter bei einem Angriffswurf mit einer nicht-magischen Waffe eine 1 wirft, kannst du bestimmen, dass seine Waffe zerbricht.

ALLES IST FURCHTBAR

Avernus fördert auf heimtückische Weise die Gier und sorgt dafür, dass Besucher für Dinge, die sie zum Überleben brauchen, zahlen oder Tauschhandel treiben müssen. Die meisten Wildtiere von Avernus sind für Sterbliche nicht essbar, und die meisten Wasserquellen sind giftig oder anderweitig verseucht. Die Seltenheit genießbarer Nahrung und Trinkwassers ermutigt das Horten von Vorräten.

Du kannst Spieler auf folgende Weisen an die Schrecklichkeit von Avernus erinnern:

- Sämtlicher Proviant, den die Charaktere mit sich bringen oder mit Magie erschaffen, behält zwar seinen Nährwert, schmeckt jedoch fürchterlich, wenn man auf Avernus davon trinkt oder isst. Das Essen schmeckt wie Asche, das Wasser wie Galle und der Wein wie verdorbene Milch.
- Falls die Charaktere etwas Wohlschmeckendes suchen, müssen sie es von lizenzierten Anbietern wie Mahadi dem Rakshasa erstehen. Dieser besitzt ein Restaurant namens „Höllischer Genuss“ (siehe S. 128). Der Preis einer wohlschmeckenden Mahlzeit ist immer ein klein bisschen zu hoch.
- Vollzieht ein Charakter eine selbstsüchtige Handlung, kannst du diesen Egoismus belohnen, indem du dem Charakter Inspiration zugestehst (wie in Kapitel 4 des *Player's Handbook* [Spielerhandbuchs] beschrieben). Im Gegensatz zu gewöhnlicher Inspiration kann dieser Vorzug nicht weitergegeben werden.

VERLORENES PARADIES

Ehe der Blutkrieg es zu einem ausgedorrten Ödland machte, war Avernus ein von Asmodeus erschaffenes Lockmittel. Die Schicht war ein Paradies unendlicher Genüsse, welches Sterb-

liche anlocken und entzücken sollte. Bruchstücke dieses verlorenen Paradieses stürzen bis heute als brennende Meteoriten aus dem Himmel über Avernus, und das Land ist von den Ruinen von Palästen und idyllischen Gärten übersät, die vor Äonen einmal von fast obszöner Schönheit waren.

Flüchtige Erinnerungen an dieses uralte Paradies können die Charaktere auf folgende Weisen erreichen:

- Während ihrer Reise durch Avernus erblicken die Charaktere eine grandiose Luftspiegelung: ein großer Palast oder eine Gartenanlage, die verschwindet, sobald sie sich auf 30 m nähern.
- Ein zufällig bestimmter Charakter vernimmt wunderschöne Musik oder Gelächter, riecht Blumen oder Parfum oder empfindet eine zärtliche Berührung. Der Sinneseindruck hat keine erkennbare Quelle und verblasst nach wenigen Augenblicken.
- Die Charaktere entdecken ein Relikt, welches den Fall des Paradieses überlebt hat, etwa eine schöne Vase oder eine umgefallene Statue. Der erste Charakter, der das Relikt berührt, erlebt einen flüchtigen Moment reinen Glücks.

ÜBERALL IST IRGENDWO

Die Geografie krümmt und windet sich nach den Launen der Neun Höllen. Der befreiende Aspekt dieses Ebenenmerkmals ist, dass du dir keine besondere Mühe geben musst, die Standorte verschiedener Örtlichkeiten im Verhältnis zueinander nachzuhalten.

Die Krümmungen im Raum können für Besucher zwar verstörend sein, geben dir als SL aber die folgenden Vorzüge:

- Du kannst bestimmen, wie lange die Charaktere brauchen, um von einem Ort zum anderen zu gelangen. Möglicherweise müssen sie von Fort Knöchelbein bis zu Harumans Hügel 9 km reisen, von Harumans Hügel bis Fort Knöchelbein aber 90 km.
- Falls die Charaktere es eilig haben, irgendwohin zu gelangen, könnte ein Teufelchen aus dem Nichts erscheinen und ihnen zum Preis einer *Seelenmünze* oder eines anderen wertvollen Gegenstands eine Abkürzung zeigen, welche die Reisedistanz für die Charaktere halbiert.
- Das Wandernde Emporium (siehe S. 129) kann zu jedem Zeitpunkt fast überall in den Neun Höllen auftauchen. Falls die Spieler nicht wissen, wo sie als nächstes hingehen oder was sie tun sollen, oder wenn du sie mit spaßigen Rollenspielgelegenheiten überraschen willst, lasse das Wandernde Emporium bei der Gruppe erscheinen. Es ist egal, wo die Abenteurer es zuletzt gesehen haben.

DIE PERSÖNLICHE NOTE

Es ist leicht, das Abenteuer so anzupassen, dass Avernus für deine Abenteurergruppe noch höllischer erscheint. Ziehe folgende Methoden in Betracht, um die Erlebnisse deiner Gruppe zu modifizieren:

- Bringe in Erfahrung, wovor sich die Charaktere fürchten. Bitte zu Beginn des Abenteuers jeden Spieler, drei Dinge aufzuschreiben, vor denen sein Charakter Angst hat. Bewahre die Listen auf, bis die Gruppe die Neun Höllen erreicht. Nutze sie dann, um die Schrecken, die in Avernus wohnen, anzupassen.
- Halte eine Liste der Makel bereit, welche die Spieler bei der Charaktererschaffung auswählten. Erinnere die Spieler an diese Schwächen, wenn es zu Situationen kommt, welche sie auf die Probe stellen. Ein Charakter mit dem Hintergrund Volksheld könnte etwa folgenden Makel haben: „Ich nehme leicht an, dass jemand versucht, mich übers Ohr zu hauen.“ Lass den Spieler während Verhandlungen mit Teufeln oder anderen Avernus-Bewohnern mit diesem Makel kämpfen.



KAPITEL 1: EINE GESCHICHTE ZWEIER STÄDTE

BALDUR'S GATE BEGANN ALS EIN HAFENSTÄDTCHEN, in dem Händler sich mit „Geisterleuchtern“ trafen – entlang der Schwertküste lebende Leute, die Lichter benutzten, um im Nebel laufende Schiffe an die Küste zu locken. Wenn diese Schiffe dann auf Grund liefen, räuberten die Geisterleuchter die Wracks aus und schafften ihre geplünderten Waren nach Baldur's Gate, das sich an das Nordufer einer Biegung des Flusses Chionthar schmiegte, und verkauften ihre Beute. In den Jahren seither ist Baldur's Gate zu einer ummauerten Stadt herangewachsen. Heute fließt in ihren nebligen Straßen rot das Blut von Unglücklichen, die üblen Opportunisten zum Opfer fallen, von denen sich viele selbst als Adelige, Händler, Piraten und Assassinen sehen. Eine Söldnerarmee, genannt die Flammende Faust, hält die Ordnung in der Stadt aufrecht, und diese Söldner gehorchen dem Großherzog Ulder Rabenwacht. Die Mitglieder der Flammenden Faust scheren sich nicht um Gerechtigkeit; sie begehren Macht und Geld, sonst nichts. Aber trotz des Rufs der Faust für Grausamkeit wird der Großherzog allgemein als ehrenhafter und vernünftiger Mann angesehen.

Die Stadt Eturel, Hauptstadt von Eturegard, liegt viel weiter landeinwärts am Chionthar. Während Baldur's Gate einen wohlverdienten Ruf als Schlangengrube hat, wird Eturel als Leuchtfeuer von Glaube, Ordnung und Hochkultur gesehen. Die beiden Städte haben eine lange, bittere Rivalität durchlebt, die ihren Ursprung darin hatte, dass Baldur's Gate anfang, Fracht und Geld von Schiffen zu stehlen, die sich auf dem Weg nach Eturel befanden oder von dort kamen, und den Seehandel dieser Stadt erstickte. Obwohl die Konflikte zwischen Baldur's Gate und Eturel sich nie in offenem Krieg entladen haben, sind die Beziehungen zwischen den Städten seit langer Zeit angespannt – zu lange, würden manche sagen.

DER STURZ VON ETUREL

Vor einem Zehntag verließ Großherzog Ulder Rabenwacht Baldur's Gate mit einer Kompanie von Soldaten der Flammenden Faust und brach zu einer diplomatischen Mission nach Eturel auf. Er akzeptierte damit eine formelle Einladung von Eturels Oberstem Aufseher Thavius Kreeg. Rabenwacht war jedoch nicht erpicht darauf, zu gehen. Es brauchte Monate guten Zuredens durch seine Mitherzöge – die drei anderen Mitglieder des herrschenden Viererrats von Baldur's Gate –, um ihn davon zu überzeugen, Eturels Einladung anzunehmen und die Stadt in ihre fähigen Hände zu legen. Herzogin Thalamra Vanthampur war besonders überzeugend, da sie Petitionen sowohl vom Adel als auch von Anführern des gemeinen Pöbels gesammelt hatte.

Nicht lange, nachdem Rabenwacht in Eturel eintraf, wurde die Stadt in die Neun Höllen hinabgezerrt – und von der Landkarte getilgt. Zieht man die Entfernung zwischen den beiden Städten in Betracht, ist es keine Überraschung, dass die Einwohner von Baldur's Gate nichts vom Schicksal Eturels hörten, bevor Ströme von Flüchtlingen aus Eturegard ankamen. Gerüchte des Verschwinden von Eturel betreffend verbreiteten sich wie Lauffeuer und schürten Befürchtungen, dass Baldur's Gate als nächstes an der Reihe sein könnte. Zur gleichen Zeit schwappte Panik durch die Ränge der Flammenden Faust, die sich plötzlich ohne starken Anführer wiederfand.

In der Abwesenheit des Großherzogs läuft die Regierung von Baldur's Gate unter den drei verbleibenden Herzögen weiter – Belyne Stelmane, Dillard Portyr und Thalamra Vanthampur. Herzog Portyr ist so weit gegangen, seine Nichte Liara Portyr von ihrem Posten als Kommandantin der Flammenden Faust auf Festung Beluarian in Chult zurückzurufen, in der Hoffnung, dass sie die Flammende Faust im

Zaum halten könne. Jedoch wird es Zeit brauchen, bis ihr Schiff eintrifft. Inzwischen treffen weiterhin Flüchtlinge aus Elturgard mit der unheilvollen Behauptung ein, von Elturel sei nichts als ein Krater im Boden übriggeblieben.

Unter denjenigen, die aus Elturgard geflohen sind, befinden sich mehrere Höllenreiter – Paladine, die einen Eid geschworen haben, Elturel zu verteidigen. Diese Krieger entkamen dem Schicksal der Stadt nur, weil sie nicht in Elturel waren, als es fiel. Die Flammende Faust ist nun dazu übergegangen, sie auf der Stelle zu verhaften, bevor sie versuchen, in Baldur's Gate Ärger anzustacheln. Die Höllenreiter gehen jedoch nicht freiwillig mit, was zu Gewalt und Blutvergießen führt.

DAS BÖSE IN BALDUR'S GATE

Ohne Ulder Rabenwacht, der sie zurückhält, üben die Hauptleute der Flammenden Faust brutal ihre Autonomie aus, unter dem Anstrich des Aufrechterhaltens der Ordnung. Sie haben die äußeren Tore geschlossen, um Baldur's Gate vor der „Bedrohung“ durch die Flüchtlinge zu schützen, und haben somit die Baldurianer effektiv hinter ihren eigenen Mauern gefangengesetzt. Da die Flammende Faust von der Flüchtlingskrise abgelenkt ist, werden die Städter in den Straßen von Kultisten der Toten Drei – die bösen Götter Tyrannos, Bhaal und Myrkul – gejagt und ermordet. In der effektiven Abwesenheit der Flammenden Faust sind diese Kultisten mutig geworden und bewegen sich nun frei innerhalb der Stadt, wobei ihre Aktivitäten insgeheim von Herzogin Thalamra Vanthampur finanziert und unterstützt werden.

Unter den ersten Flüchtlingen, die in Baldur's Gate eintrafen, war niemand anderes als Thavius Kreeg, der Architekt von Elturels Verderben. Herzogin Vanthampur beherbergt Kreeg in dem Gewölbe unter ihrer Villa, bis Baldur's Gate das gleiche Schicksal wie Elturel ereilt. Wie Kreeg steht die Familie Vanthampur schwer in der Schuld von Zariel, der Erzteufelin von Avernus. Unter Verwendung von durch Zariels Schergen in Avernus aus dem Hort der Tiamat entwendetem Geld hat Herzogin Vanthampur Kultisten der Toten Drei angeheuert, um Ärger zu machen, während ihre Söhne den *Schild des Verborgenen Herrschers* aus einem Grabmal unter der Stadt stahlen. Herzogin Vanthampur und Thavius Kreeg glauben, dass sie unter Verwendung der Macht dieses magischen Schilds den Untergang von Baldur's Gate auf beinahe die gleiche Weise herbeiführen können, wie der Gefährte gegen Elturel eingesetzt wurde. Der Schild bindet die Essenz eines mächtvollen Teufels namens Gargauth, dessen Anwesenheit in Baldur's Gate vieles von dem Bösen angestiftet hat, das in den Herzen der Einwohner der Stadt lauert.

Um Baldur's Gate zu retten, müssen die Abenteurer die Kultisten der Toten Drei besiegen, ihre bösen Geldgeber aufspüren, Herzogin Vanthampur den *Schild des Verborgenen Herrschers* entreißen und Großherzog Ulder Rabenhorst bis in die Neun Höllen nachfolgen.

DIESES KAPITEL LEITEN

Diagramm 1.1 ist ein Flussdiagramm, das Schlüsselereignisse dieses Kapitels in der richtigen Reihenfolge aufzeigt. Die Abenteurer beginnen als Charaktere der 1. Stufe, steigen zur 2. Stufe auf, falls sie die Begegnung in der Taverne Elfgesang überleben (S. 16), und zur 3. Stufe, nachdem sie das Gewölbe der Toten Drei erobert haben (S. 20). Die Herausforderungen, die sie in der Leuchtenden Laterne (S. 28) und der Villa Vanthampur (S. 32) überwinden müssen, sind groß genug, um sie bis zur 4. Stufe voranzubringen. Nachdem sie den Kanalisationskomplex unter der Villa (S. 37) bezwungen und wertvolle Informationen in Candlekeep (S. 45) erlangt haben, steigen die Charaktere zur 5. Stufe auf, bevor sie in Kapitel 2 die Neun Höllen betreten.

DAS BASILISKENTOR

Für Charaktere der 1. Stufe

Kurz nach ihrer Ankunft am Basiliskentor werden die Charaktere von einem Hauptmann der Flammenden Faust eingezogen und angewiesen, Jünger der Toten Drei aufzuspüren und zu vernichten, die für eine Mordserie verantwortlich sind.

TAVERNE ELFGESANG

Für Charaktere der 1. Stufe

Die Abenteurer verhören eine Spionin namens Tarina. Im Austausch für die Hilfe der Helden erzählt sie ihnen, wo sich die Jünger der Toten Drei verstecken.

GEWÖLBE DER TOTEN DREI

Für Charaktere der 2. Stufe

Die Abenteurer treiben die Jünger der Toten Drei und einen von Vanthampurs Söhnen in einem Gewölbe in die Ecke, bevor sie eine zufällige Begegnung mit Tiamats Kultisten haben.

DIE LEUCHTENDE LATERNE

Für Charaktere der 3. Stufe

Die Charaktere stellen sich in einer am Kai liegenden Taverne genannt Die Leuchtende Laterne einem weiteren Sohn von Herzogin Vanthampur. Dort treffen sie eine flüchtige Höllenreiterin namens Reya Mantelmorn.

VILLA VANTHAMPUR

Für Charaktere der 3. Stufe

Bewaffnet mit Beweisen, dass Herzogin Vanthampur eine konkrete und unmittelbare Gefahr für Baldur's Gate ist, greifen die Abenteurer ihre Villa an und beschaffen eine *Höllische Rätselkiste* vom letzten ihrer drei Söhne.

UNTER DER VILLA

Für Charaktere der 4. Stufe

Im Gewölbe und der Kanalisation unter Villa Vanthampur begegnen die Abenteurer Thavius Kreeg und finden den *Schild des Verborgenen Herrschers*.

CANDLEKEEP

Für Charaktere der 4. Stufe

Die Abenteurer bringen Thavius Kreegs *Höllische Rätselkiste* zu einer Tiefling-Weisen in Candlekeep. Um Elturel zu retten, gibt sie ihnen eine Karte von Avernus, einen Weg, die Neun Höllen zu erreichen und eine Hollifantin als Führerin.

DIAGRAMM 1.1: FLUSSDIAGRAMM KAPITEL 1

DAS BASILISKENTOR

Lies deinen Spielern den folgenden Kasten vor oder erzähle ihn nach, um das Abenteuer zu beginnen:

Willkommen in Baldur's Gate, einem wahrhaften Ratten- und Schlangennest, das sich an die felsigen Hänge klammert, die den Fluss Chionthar überblicken. Von ihren Hochsitzen in der Oberstadt blicken die örtlichen Adeligen – bekannt als Patriars – mit verschleierte Verachtung auf den gemeinen Pöbel in der dreckigen Unterstadt hinab, welche sich an den nebligen Hafen schmiegt. Baldur's Gate als Ganzes stinkt nach Blut, Verbrechen und Gelegenheiten. Man kann leicht ermessen, warum Piraten und Händler von diesem Ort angezogen werden wie Fliegen von einem Kadaver.

Dem Fluss weiter nach Osten zu folgen, würde euch irgendwann nach Elturel führen, Hauptstadt des Heiligen Landes Elturgard – oder zumindest war das bis vor ein paar Tagen der Fall. Die Flut von Flüchtlingen aus Elturel ist schlimmer geworden, seit erstmals Nachricht davon eintraf, dass die Stadt gefallen ist. Jeder sagt, dass Baldur's Gate als Nächstes an der Reihe ist, doch niemand weiß wahrhaftig, wer oder was Elturel genommen hat.

Die Patriars bezahlen eine Söldnerarmee, genannt die Flammende Faust, um ihre Interessen in Baldur's Gate zu schützen, und somit auch die Stadt selbst. Die Flammende Faust hat sogar noch mehr Macht erlangt, seit ihr charismatischer Anführer, Ulder Rabenwacht, vor ein paar Jahren den Titel des Großherzogs erlangte. Scheinbar wird Rabenwacht vermisst. In seiner Abwesenheit hat die Flammende Faust die Tore der Stadt versiegelt, um die Flut der Flüchtlinge einzudämmen. Niemand wird herein- oder hinausgelassen.

Auf all dies wurdet ihr aufmerksam gemacht, kurz nachdem ihr von der Flammenden Faust eingezogen wurdet, um bei der Verteidigung der Stadt zu helfen. Eure Befehle lauten, mit Hauptmann Zotsch am Basiliskentor zu sprechen, welches die Ostmauer der Stadt durchsticht und seinen Namen von den verschiedenen Statuen hat, die in seinen Nischen ruhen und auf seinen Zinnen thronen. Hinter dem versiegelten Basiliskentor erstreckt sich eine unbefestigte Straße durch die Elendsviertel der Außenstadt bis zu der als Wyrmsübergang bekannten Brücke und weiter zu fernen Reichen.

Dutzende von Soldaten der Flammenden Faust versuchen, einen verärgerten Mob von Gemeinen unter Kontrolle zu bringen, die dringend die Stadt verlassen wollen. Mit nichts weiter als einer vagen Beschreibung von Hauptmann Zotsch bewaffnet – ein hochgewachsener Mann mit langem, schwarzem Haar und einer ledernen Augenklappe – braucht ihr eine Weile, um ihn zu finden. Eine Schlägerei bricht zwischen Soldaten und Gemeinen aus, und ihr bemerkt endlich den einäugigen Hauptmann, als er sich ins Getümmel mischt und beginnt, Prügel zu verteilen. Ein ganz normaler Tag in der Blutigen Stadt.

Ein Zufluss von elturgardischen Flüchtlingen in Verbindung mit Unsicherheit bezüglich des Schicksals von Großherzog Ulder Rabenwacht hat Hauptmann Darmin Zotsch, einen rechtschaffenen bösen menschlichen **Veteranen**, davon überzeugt, sich selbst würdig zu erweisen, die Flammende Faust



WAPPEN DER
FLAMMENDEN FAUST

anzuführen – damit nicht irgendein Rivale in den kommenden Tagen die Gelegenheit ergreift. Zotsch weiß auch, dass Liara Portyr, welche das Bollwerk Festung Beluarian in Chult kommandiert, von ihrem Onkel Herzog Dillard Portyr nach Baldur's Gate zurückgerufen wurde. Zotsch hofft, Kommandantin Portyr mit seiner Fähigkeit zu beeindrucken, den Frieden in Baldur's Gate bis zu ihrer Ankunft aufrechtzuerhalten.

Obwohl Zotsch der Anstand fehlt, macht er sich etwas aus dem Wohlergehen der Soldaten, die unter ihm dienen. Verärgerte Mobs können gefährlich sein, und Zotsch ist schnell dabei, die Anstifter auszuschalten, sodass sich der Ärger des Mobs schnell zu Furcht wandelt. Während des Tumults, den die Charaktere beobachten, wird niemand verhaftet, doch mehrere Gemeine werden zusammengeschlagen und nach einem kurzen Scharmützel mit Zotsch und seinen Soldaten ihrer Geldbörsen beraubt. Drücke den Spielern gegenüber aus, dass ihre Charaktere von Zotschs Umgang mit der Situation nicht überrascht seien. Hauptleute der Flammenden Faust haben enormen Spielraum, wenn es darum geht, den Frieden in Baldur's Gate aufrechtzuerhalten, besonders in der Unterstadt.

Die beste Art, mit Soldaten der Flammenden Faust umzugehen, ist, sie zu bestechen – das ist weithin bekannt. Denjenigen, die sich ein Bestechungsgeld von 10 GM oder mehr leisten können (anstatt der üblichen Torgebühr von 2 KM), wird nach ein wenig Gefeilsche das Passieren eines Tors gestattet.

TREFFEN MIT HAUPTMANN ZOTSCH

Hauptmann Zotsch erwartet die Charaktere. Falls sie sich entscheiden, nicht mit ihm zu sprechen, spürt er sie irgendwann auf. Die Flammende Faust hat überall in der Stadt Kontakte, also ist es schwierig, sich vor Zotsch zu verstecken, wenn die Charaktere nicht gerade jemanden kennen, der sie beherbergen kann. Zotsch behält jederzeit sechs Soldaten der Flammenden Faust (menschliche **Veteranen**) in seiner Nähe.



KARTE 1.1: BALDUR'S GATE

Ihre Namen sind Issio, Minaqua, Nelesbaum, Oliver, Soltus und Thalkara.

Wenn er nicht gerade seine militärischen Muskeln spielen lässt oder Bestechungsgelder annimmt, präsentiert Hauptmann Zotsch sich selbst als geradlinigen, besonnenen Mann, der andere mit dem Respekt behandelt, den er im Gegenzug erwartet. Wenn die Charaktere bereit sind, sich anzuhören, was er zu sagen hat, lies den Charakteren den folgenden Kasten laut vor:

„Die Flüchtlingskrise“, sagt Hauptmann Zotsch, „hat Befürchtungen angefach, dass Baldur's Gate dasselbe Schicksal ereilen könnte wie Elturel, von dem anscheinend nur ein Loch im Boden übriggeblieben ist. Unser Großherzog Ulder Rabenwacht hat Elturel auf einer diplomatischen Mission besucht, als die Stadt zerstört wurde. Zufall? Ich denke nicht.“

Die Ritter von Elturgard nennen sich selbst die Höllenritter. Einige von ihnen sind der Zerstörung entkommen und denken, dass wir irgendwie am Untergang von Elturel schuld wären. Was für ein Haufen selbstgerechter Aufwiegler! Wir verhaften sie, wo wir sie sehen, aber dadurch sind wir unterbesetzt, um uns um ein anderes Problem zu kümmern. Dafür brauche ich Eure Hilfe.“

Hauptmann Zotsch wird keine Ablehnung seines Angebots akzeptieren. Die Flammende Faust ist ermächtigt, in Zeiten eines Notfalls Abenteurer einzuziehen. Er kann sie für eine Weigerung, zu helfen, auf der Stelle hinrichten lassen, obwohl es ihm lieber wäre, wenn sie annehmen. Er gibt jedem Charakter eine Kupfermarke, die das Wappen

der Flammenden Faust trägt. Diese Marken geben den Charakteren die Befugnis, in Zotschs Namen zu handeln.

Lies den folgenden Kasten laut vor, wenn die Charaktere bereit sind, mehr zu hören:

„Baldur's Gate wird schon lange von Jüngern der Toten Drei – die Götter Tyrannos, Bhaal und Myrkul – geplagt. Ich dachte, wir hätten sie ausgelöscht, aber anscheinend wohl nicht. Diese Boten von Furcht und Tod machen sich die Krise zunutze, um in der ganzen Stadt Morde zu verüben. Als meine bestellten Vertreter in dieser Angelegenheit habt ihr die Befugnis, diese Lumpenhunde zu töten, wo ihr sie seht. Findet ihren Unterschlupf und räuchert ihn aus. Eliminiert jeden, der euch in den Weg kommt, und macht euch keine Sorgen wegen Kollateralschäden.“

Wenn ihr tut, was ich sage, Sorge ich dafür, dass jeder von euch 200 Goldstücke erhält und außerdem meine Dankbarkeit, was noch wesentlich mehr wert ist.

Ein paar Häuserblocks vom Basiliskentor entfernt ist die Traverne Elfgesang. Dort hängt eine Spionin namens Tarina herum und sammelt Gerüchte für die Gilde. Sie schuldet mir einen Gefallen, also sagt ihr, dass ihr für mich arbeitet. Und seid um Baldurans Liebe willen nett. Tarina hat gefährliche Freunde.“

Wenn ein Zehntag ohne irgendwelche Berichte von Angriffen durch Jünger der Toten Drei vergehen, sichert Zotsch die finanziellen Mittel, um die Charaktere zu bezahlen und hält seinen Teil der Vereinbarung ein. Er sammelt ihre Marken ein, bevor er sie bezahlt.



WENN DER NEBEL SICH LICHTET, GLÄNZT BALDUR'S
GATE AN DEN UFERN DES FLUSSES CHIONTHAR.



TAVERNE ELFGESANG

Die Charaktere können entweder entsprechend des Wunsches von Hauptmann Zotsch die Taverne Elfgesang besuchen oder tun, was auch immer sie wollen. Ihr Ziel in der Taverne ist es, Kontakt mit einer Spionin namens Tarina aufzunehmen und herauszufinden, was sie über die Toten Drei weiß.

Zotsch hat Spione, die ihn über den Fortschritt der Charaktere auf dem Laufenden halten. Falls die Charaktere die Taverne Elfgesang nicht innerhalb von achtundvierzig Stunden nach Erhalt ihrer Befehle aufsuchen, schickt Zotsch einen Trupp aus sechs **Veteranen** der Flammenden Faust und einen **Flammenschädel**, um die Charaktere zur Taverne zu eskortieren, jeden zu töten, der sich zu gehen weigert und ihm Bericht zu erstatten. Falls die Charaktere diesen Trupp vernichten oder ihm entkommen, mobilisiert Zotsch zwei weitere Trupps, um sie zur Strecke zu bringen.

ÜBER DIE TAVERNE

Der Standort der Taverne Elfgesang ist auf Karte 1.1 eingezeichnet (siehe S. 13), während Karte 1.2 ihr Inneres zeigt.

Von Zeit zu Zeit erfüllt die körperlose Stimme einer Elfe die Taverne mit einem melancholischen Lied, was dem Etablissement seinen Namen verleiht. Die Ballade ist nicht laut genug, um eine Unterredung zu unterbrechen, aber die meisten Gäste hören zu sprechen auf, wenn der Elfgesang beginnt, und fangen erst wieder an, nachdem dieser geendet hat. Viele Kunden besuchen die Taverne in der Hoffnung, ihn zu hören. Diejenigen,

TAVERNEN IN BALDUR'S GATE

Ohne eine Waffe oder eine bewaffnete Eskorte läuft keine kluge Person durch die Straßen von Baldur's Gate oder betritt eine ihrer Tavernen. Jeder, der länger als einen Zehntag in der Stadt gelebt hat, weiß dies aus Erfahrung. Tavernen mögen auf den ersten Blick sicher erscheinen, doch sie gehören zu den gefährlichsten Orten in Baldur's Gate – voller Alkohol, verführerischem Geld und skrupelloser Leute. Volothamp Geddarm, ein für seine Tavernenkritiken bekannter, berüchtigter Anekdotenerzähler, fasst seine Erfahrung in Baldur's Gate so zusammen: „hart für den Magen, besonders wenn jemand ein Messer hineinsteckt.“ Von Kunden wird erwartet, dass sie auf sich selbst aufpassen, wenn Schlägereien ausbrechen, und man sollte keine Hilfe oder Sympathie von der Flammenden Faust erwarten. Tavernenmorde sind verbreitet und enden üblicherweise damit, dass das arme Opfer weggeschleift und entweder in einer Gasse zurückgelassen (um von Straßenkindern ausgeplündert und anschließend von Ratten gefressen zu werden) oder ins Hafenbecken geworfen wird.

Baldursknochen. Baldursknochen ist ein beliebtes Würfelspiel in den Tavernen von Baldur's Gate. Jeder Spieler benötigt mehrere sechsseitige Würfel. Die Regeln lauten wie folgt:

- Jeder Spieler zahlt den vereinbarten Einsatz in den Pott ein.
- Jeder Spieler würfelt mit drei Würfeln. Das Spiel geht dann im Uhrzeigersinn am Tisch weiter, wobei der Gastgeber des Spiels als letzter dran ist.
- Wenn er an der Reihe ist, kann ein Spieler wählen, zu „stehen“ oder zu „rollen“. Falls der Spieler steht, ist der nächste Spieler am Zug. Ein Spieler, der rollt, nimmt einen weiteren Würfel und würfelt damit. Falls die Gesamt Augenzahl seiner Würfel 21 übersteigt, „floppt“ er und ist aus dem Spiel heraus. Ansonsten kann er weiterwürfeln, bis er entweder steht oder floppt.
- Nachdem jeder an der Reihe war, gewinnt die höchste Augenzahl (ausgenommen von Spielern, die gefloppt haben) das Spiel und erhält den Pott.

die Elfish sprechen, können den Text verstehen, welcher einen nicht namentlich genannten Liebhaber betrauert, der auf See verschollen ist. Niemand ist sich sicher, wie der Geist dazu kam, in der Taverne zu spuken, und genauso wenig kann irgendjemand vorhersagen, wann er wieder singen wird.

Alan Alyth, der gegenwärtige Besitzer und Betreiber der Taverne, ist ein neutraler halbfischer **Gemeiner** mit Dunkel-sicht bis zu einer Entfernung von 20 Metern. Alan ist kürzlich fünfundsiebzig Jahre alt geworden und hat das Etablissement jahrzehntelang geführt. Sein mütterlicherseits elfisches Blut hat ihn so lange am Leben erhalten und lässt ihn besser aussehen als die meisten Menschen seines Alters. Er führt nebenbei ein Geldverleihgeschäft und bietet Kunden, denen er vertraut, Kredite an. Abenteurern gibt er selten Kredite, da er weiß, wie unstet sie sein können. Vielleicht aber bietet er ihnen ein freies Glas Elferquisswein an, wenn er denkt, dass das ihre Schwerter in den Scheiden hält (siehe der Kasten „Tavernen in Baldur's Gate“).

TAVERNENGÄSTE

Falls die Charaktere auf der Suche nach Hauptmann Zotschs Kontaktperson Tarina in die Taverne Elfgesang kommen, treffen sie diese im Obergeschoss in Bereich E7 beim Kartenspiel an. Zwischen den Dutzenden von anderen Gästen bemerken sie ein paar herumhuschende Ratten sowie die folgenden nennenswerten NSC, die im Abenteuer keine Rolle spielen, aber nach deinem Ermessen in die Geschichte eingebracht werden können:

- Skrauldar Fane (neutraler menschlicher **Gemeiner**), ein sturzbetrunkenen Schiffsbauer ohne Augenbrauen
- Lala Stämmig (neutral böse Leichtfuß-Halblings-Spionin), eine narbengesichtige Einbrecherin, die mit einer Münze schnippt
- Oloric Witzfreud (neutral guter menschlicher **Gemeiner**), ein verarmter Dramatiker, der seine privaten Gedanken und Beobachtungen in ein kleines Buch kritzelt
- Whaul Nächtlich (neutraler Halbork-Schläger mit Dunkel-sicht bis zu 18 m), ein herzlicher Rattenfänger mit kräftigem Kiefer und einem bellenden Lachen
- Rahima Sadschiressa (rechtschaffen neutrale menschliche **Tempeldienerin** des Savras, Gott der Weissagung und des Schicksals), eine gesellige Astrologin, die gerne Glücksspiele spielt
- Weide Braunkäfer (neutral gute Stämmige Halblings-**Druidin**), eine hochnäsige Apothekerin, die einen bunten Umhang trägt

Falls die Charaktere Hilfe beim Auffinden von Tarina brauchen, einem Stammgast der Taverne, werden sie ins Obergeschoss verwiesen (siehe „Mit Tarina fertigwerden“, S. 18).

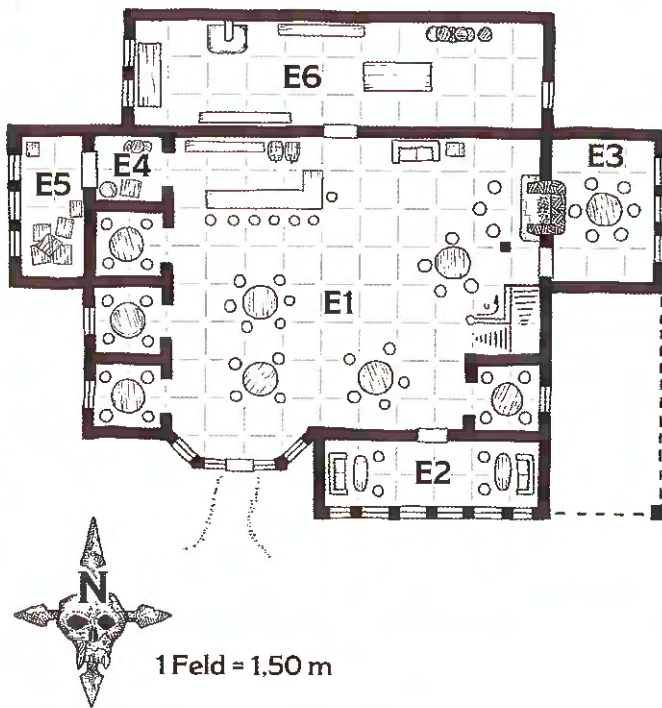
SCHAUPLÄTZE IN DER TAVERNE

Die folgenden Bereichsbeschreibungen beziehen sich auf Karte 1.2.

EL. SCHANKRAUM

Alan Alyth bedient am Tresen, während zwei junge Männer (menschliche **Gemeine**) namens Falten und Yimiur Bestellungen aufnehmen, Getränke und Essen an die Tische liefern und mit der Klientel herumwitzeln. Den Eingang flankieren zwei Rausschmeißer: eine **belebte Rüstung** namens Klank und ein grantiger **Halbogerin** namens Skoona. Beide sind hier, um die anderen Mitarbeiter zu beschützen, nicht die Gäste, und werden eine Schlägerei nicht unterbrechen, solange kein Mitarbeiter beteiligt ist.

Gut bewaffnete Gäste (hauptsächlich **Gemeine** und **Schläger**) stecken an Tischen im Hauptraum und in privaten Separees die Köpfe zusammen. Drei gepolsterte Sessel sind auf einen Kamin



KARTE 1.2: TAVERNE ELFGESANG

an der Ostwand ausgerichtet, unter der knarrenden Treppe, die zum Obergeschoss hinaufführt. Üblicherweise liegt irgendein weggetretener Trunkenbold auf der Couch an der Nordwand. Neben der Couch steht eine hölzerne Seemannskiste, die eine Auswahl von Spielen enthält (Drachenschachbretter, vielbenutzte Drei-Drachen-Ante-Karten und so weiter).

E2. SALON

Obwohl es überall in der Taverne Elfgesang gestattet ist, zu rauchen, ist dieser Salon ein bevorzugter Treffpunkt für Mitglieder eines örtlichen Raucherklubs „Die Räucherfischer“. Die meisten Klubmitglieder sind ortsansässige Fischer und Krabbenfänger.

E3. PRIVATES SPEISEZIMMER

Dieser Raum wird das Grüne Drachenzimmer genannt, nach dem ausgestopften Kopf eines jungen Grünen Drachen, der an der Südwand hängt.

E4. LAGERNISCHE

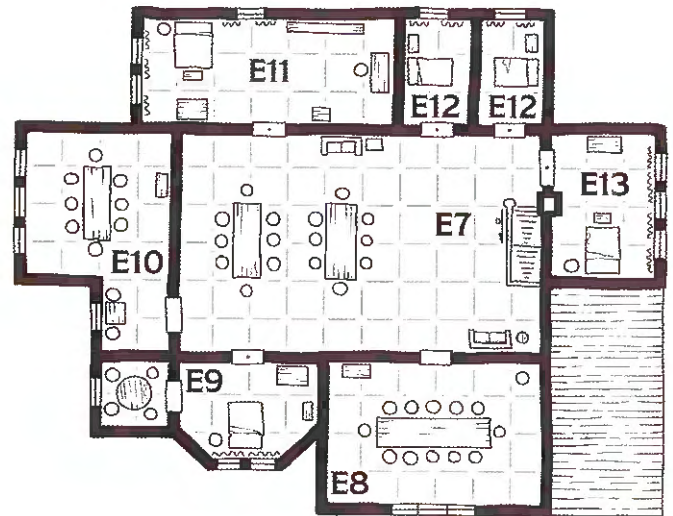
Hier werden Obstkisten, Trinkwassertonnen und Fässer mit Sirup und Öl aufbewahrt.

E5. LAGERRAUM

Dieser Raum enthält Kisten mit Nahrungsmitteln und Gewürzen, zusätzlich zu Putzlappen, Besen, kaputten Stühlen und Werkzeugen zum Reparieren von Mobiliar.

E6. KÜCHE

Alan Alyth beschäftigt drei Köche (**Gemeine**): eine fröhliche Stämmige Halblingin namens Chenna Fettkarnickel als Küchenchefin, einen unwirschen menschlichen Souschef namens Azar Valsheem und einen blinden menschlichen Konditor namens Klav Martilmur. Sie arbeiten von Hochsonne bis Mitternacht.



Ihre Spezialitäten sind Fischfrikadellen, Krabbenpasteten, eine dicke Käse-Kartoffelsuppe sowie ein in Sirup getränkter und mit leicht gesalzenen Mandeln dekorierter Brotpudding.

E7. OBERES SPEISEZIMMER

Entzündete Laternen hängen in diesem fensterlosen Raum von den Dachsparren. Teppiche bedecken den Holzboden und helfen dabei, den Lärm von betrunkenen Gästen zu dämpfen, die an zwei großen Tischen sitzen, essen und Baldursknochen spielen (siehe den Kasten „Tavernen in Baldur's Gate“).

Eine der Personen, die am der Treppe nächstgelegenen Tisch sitzen, ist Tarina, der NSC, welchen die Charaktere suchen (siehe „Mit Tarina fertigwerden“, S. 18).

E8. PRIVATES SPEISEZIMMER

Dieser Raum wird das Erdkolosszimmer genannt, nach dem ausgestopften Kopf eines Erdkolosses, der an der Ostwand hängt.

E9. SCHICKES GÄSTEZIMMER

Dieser Raum ist gegenwärtig nicht belegt, und seine Tür ist abgesperrt. Zusätzlich zu dem Schlüssel, den er Gästen leiht, hat Alan einen Hauptschlüssel, mit dem er die Tür aufschließen kann. Das Schloss zu knacken erfordert Diebeswerkzeug und einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 10.

Der reich verzierte Raum enthält Samtvorhänge, gerahmte Gemälde von Schiffen, ein Himmelbett, einen Nachttisch, eine Seekiste und einen Kleiderschrank. Die Tür nach Westen öffnet sich in ein privates Speisezimmer.

E10. PRIVATES SPEISEZIMMER

Der ausgestopfte Kopf einer Täuschungsbestie hängt an der Ostwand neben einem kleinen Schrank und inspiriert den Namen dieses Bereichs: das Täuschungsbestienzimmer.

EL1. GROSSES GÄSTEZIMMER

Dieser Raum beherbergt einen ungewöhnlichen Gast: eine **Sahuagin-Priesterin** namens Oshalla. Sie trägt einen aus Fischernetzen gemachten Mantel und spricht Gemeinsprache und Sahuagin. Sie wurde aus den Tiefen verbannt, da sie einen Staatsstreich gegen ihren König geplant hatte.

Oshalla bleibt für sich allein und lässt sich dreimal täglich ihre Mahlzeiten bringen. Die Tür zu ihrem Zimmer ist abgesperrt, und sie trägt den Schlüssel an einer Kordel um ihren Hals. Alan hat einen Hauptschlüssel, der die Tür ebenfalls aufschließt. Das Schloss zu knacken erfordert Diebeswerkzeug und einen gelungenen Geschicklichkeitswurf gegen SG 10.

Zusätzlich zu einem Bett, einem Nachttisch und einer Truhe enthält dieser Raum einen Schreibtisch, einen Stuhl, mehrere Gemälde von Küsten- und Unterwasserlandschaften, eine bewegliche Badewanne sowie ein 3 m langes und 2,40 m hohes Bücherregal, welches Oshallas Sammlung von aus dem Ozean gefischtem Krimskrums beinhaltet (Muschelschalen, von Seepocken überzogene Schädel und Ähnliches). Oshalla erlaubt den Tavernenmitarbeitern nicht, ihr Zimmer zu putzen oder das Wasser in der Wanne zu tauschen, sodass beide schmutzig sind.

Schätze. Charaktere, welche die Schreibtischschublade durchsuchen, finden einen Beutel aus Haifischhaut, der 66 GM und 49 SM enthält. Oshalla benutzt dieses Geld, um für Unterkunft und Verpflegung zu bezahlen. An der Südwand ruht eine kleine Holztruhe, die einen Schrein für Sekolah enthält, den Haigott, welchen die Sahuagin verehren. Das Innere der Truhe ist mit Haizähnen ausgekleidet und enthält eine 5 Pfund schwere Korallenskulptur des Sekolah mit Perlen als Augen (als Kunstgegenstand 250 GM wert).

EL2. EINFACHE GÄSTEZIMMER

Die Türen zu diesen beiden Räumen sind abgesperrt. Zusätzlich zu den Schlüsseln, die er Gästen leiht, hat Alan einen Hauptschlüssel, der beide Türen aufschließt. Das Schloss zu knacken erfordert Diebeswerkzeug und einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 10.

Jedes Zimmer enthält ein bequemes Bett, eine leere Holztruhe und Vorhänge an den Fenstern.

EL3. ALANS SCHLAFZIMMER

Alan trägt einen Hauptschlüssel bei sich, der die Tür zu seinem privaten Schlafzimmer aufschließt. Das Schloss zu knacken erfordert Diebeswerkzeug und einen erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15.

Alans Zimmer enthält ein Bett mit einem verzierten Eisengestell, eine Truhe mit Klauenfüßen, einen Nachttisch und einen Kleiderschrank. Auf dem Boden vor dem Kleiderschrank liegt ein **Teppich des Erstickens** ausgestreckt, welcher jeden außer Alan angreift, der auf ihn tritt oder die Truhe öffnet.

Schätze. Das Innere der Truhe ist in drei gleich große Fächer unterteilt, die jeweils 91 GM, 176 SM und 288 KM enthalten. Alan nutzt dieses Geld, um seine Belegschaft zu bezahlen und die Taverne in Schuss zu halten.

MIT TARINA FERTIGWERDEN

Tarina ist eine chaotisch böse menschliche **Banditin** mit einem hinterhältigen Verstand. Sie spielt regelmäßig Baldursknochen (siehe den Kasten „Tavernen in Baldur's Gate“ auf S. 16) mit einer Clique örtlicher Hohlköpfe an einem Tisch in Bereich E7. Ihre Mitspieler merken nicht, dass sie schummelt.

„Tarina“ ist natürlich kein echter Name. Bevor sie sich in Baldur's Gate zur Ruhe gesetzt hat, war Tarina eine als Rhonda Donnerlocke bekannte Piratin (ebenfalls nicht ihr echter Name). Nachdem sie Käpt'n Murosko Sessprin von der *Unstaatsviper* monatelang treu gedient hatte, stahl sie

Beute von ihren Piratenkollegen und floh, bevor diese sie aufhalten konnten. Das meiste dieser Beute hat Tarina in den vergangenen Jahren verprasst, wobei sie genügend davon gehamstert hat, um sicherzustellen, dass sie niemals hungern muss. Sie hat auch gute Beziehungen mit Neunfinger, der Gildenmeisterin der örtlichen Diebesgilde, die ihr gelegentlich Arbeit gibt.

Tarina hat kürzlich ein Gerücht gehört, dass ihre vormaligen Schiffskameraden sie nach Baldur's Gate verfolgt haben. Sie stimmt zu, den Charakteren zu helfen, falls diese in der Taverne Elfgesang bleiben, um zu sehen, ob die Piraten auftauchen, und sie dann alle zu töten.

IN DER TAVERNE ZEIT TOTSCHLAGEN

Um welche Zeit genau Tarinas ehemalige Kompagnons ankommen, liegt bei dir, aber die Charaktere sollten ein wenig Freizeit haben, bevor sie erscheinen (wie in „Mit Freunden wie diesen“ auf S. 19 beschrieben). Charaktere, die in der Taverne herumhängen, können Gäste dabei belauschen, wie sie über die gegenwärtigen Vorgänge in Baldur's Gate und über die Gerüchte aus Elturel reden:

- „Ich verwette mein letztes Kupferstück, dass diese sogenannten Flüchtlinge nur vorgeschobene Aufklärer für eine Armee sind, die einen Angriff auf Baldur's Gate vorbereiten!“
- „Die Flammende Faust ist enthauptet. Die Hauptleute haben schon angefangen, sich darüber zu streiten, wer das Sagen haben sollte, jetzt wo Ulder Rabenwacht weg ist.“
- „Jetzt wo Ulder Rabenwacht aus dem Weg ist, frage ich mich, wer der nächste Großherzog sein wird. Mein Geld setze ich auf Thalamra Vanthampur. Die wurde praktisch in der Kanalisation geboren und ist fieser als ein Schwarm Ratten.“

ELFGESANG

Zu einem Zeitpunkt vor der Ankunft von Tarinas Kompagnons wird die Taverne vom geisterhaften Wehklagen des Elfengeists erfüllt, der bekanntermaßen hier herumspukt. Jedoch singt der Geist zu dieser einen Gelegenheit nicht von einem lange verschollenen Liebhaber, sondern von Elturel. Dies überrascht jeden, einschließlich Alan Alyth, der noch niemals gehört hat, dass der Geist seinen Gesang verändert. Charaktere, die Elfish verstehen, können den Text übersetzen:

*Oh, sing ein Lied von Elturel
Von Wasser, Wald und Hügel
Die Sonne geht über ihren rötlichen Klippen auf
Und Feldern grün und still.
Dieses Land lang anhaltender Freude
Heim der Starken und der Mutigen
Bei allen berühmt, in allen Reichen
Und niemals eines Sklaven.*

*Oh, sing ein Lied von Elturel
Wenn Feinde vor ihren Toren stehen
Ihre Felder von gespaltenen Füßen zerrissen werden
Von irgendeiner infernalen Küste.
Erhebt euch, ihr mächtigen Höllenreiter
Nehmt eure flinken, scharfen Schwerter
Und dann stürmt in den höllischen Kampf
Und vertreibt die Teufelshorden.*

*Oh, sing ein Lied von Elturel
Und wenn die Nacht dann fällt
Schlaf sicher unter des Gefährten Licht
Bis dann die Dämmerung ruft.
Wir sind von sterblichem Bund gefesselt
Der nur mit dem Tod endet
Und so singen wir von Elturel
Bis zu unserem letzten Atemzug.*

Jeder Charakter, der bereits in Etlurel war oder dem ein Wurf auf Intelligenz (Geschichte) gegen SG 15 gelingt, weiß, dass der im Lied erwähnte „Gefährte“ der Name ist, welcher der künstlichen Sonne gegeben wurde, die über Etlurel brennt und die Stadt und ihr Umland vor Untoten beschützt.

Charaktere, die mit Alan sprechen, nachdem sie das Lied gehört haben, können ihn danach fragen, da er neben Gemeinsprache auch Elfish spricht. Jedoch war er so überrascht von der Veränderung im Text, dass er sich nur einen Teil davon gemerkt hat. Der Geist wird das Lied ein zweites Mal singen, aber nur, falls ein Elf oder Halbelf ihn darum anfleht und einen gelungenen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 10 ablegt.

Ein Wort aus dem Lied sticht in Alans Erinnerung hervor: „Höllendreiter“. Charaktere könnten sich daran erinnern, dass Hauptmann Zotsch den Begriff benutzt hat, um Ritter aus Etlurel zu beschreiben. Alan und die meisten anderen Einwohner von Baldur's Gate benutzen das Wort auf ähnliche Weise. Jeder Charakter, der bereits in Etlurel war oder dem ein Wurf auf Intelligenz (Geschichte) gegen SG 20 gelingt, erinnert sich, dass die Höllendreiter vor langer Zeit so genannt wurden, als sie auf den Rücken ihrer Pferde in die Neun Höllen hinabstiegen, um Teufel zu bekämpfen. Die meisten kehrten nie zurück. Es ist möglich, dass einer von Alans anderen Gästen dieses Stückchen Geschichte kennt.

MIT FREUNDEN WIE DIESEN

Die Geduld von Charakteren, die auf Tarinas Piratenfreunde warten, wird schon bald belohnt. Lies den Spielern folgendes vor, wenn es Zeit für die Ankunft der Piraten ist:

Eine zusammengewürfelte Gruppe von acht Menschen schlendert in die Taverne. Der Anführer ist ein muskulöser Mann mit einem milchigen rechten Auge, einem grausam spöttischen Lächeln und dem Auftreten eines Piraten. Die anderen sind ein zwielichtiger, rüpelhafter Haufen, die sich so aufführen, als würde ihnen der Laden gehören.

„Wir suchen eine alte Freundin von uns“, sagt der Mann mit dem toten Auge. Er schnüffelt in der Luft. „Nennt sich hier ‚Tarina‘, hab’ ich mir sagen lassen. Bescheißt liebend gerne beim Baldursknochen.“

Käpt'n Murosko Sessprin wurde vor sechs Monaten während einer Meuterei getötet, womit das Kommando über sein Schiff – die *Unstaatsvipere* – an Sessprins verräterischen Ersten Offizier ging, einen Schuft namens Lekard „Totauge“ Cadavrus. Totauge ist ein neutral böser **Banditenhauptmann**, dessen vom grauen Star getrübbtes rechtes Auge seinen Spitznamen inspiriert. Er badet nicht gerne, und sein Atem stinkt wie vergammelnder Fisch. Er wird von einer Schar von sieben **Banditen** begleitet, die seine üble Veranlagung teilen.

Totauge bietet jedem ein großes Glas Bier an, der Informationen zu Tarinas Aufenthaltsort hat, und mehrere Tavernengäste nehmen das Angebot schnell an. Charaktere können die Piraten konfrontieren, wenn sie das wünschen, aber Totauge wird sie nicht zwischen sich und seine Rache kommen lassen. Zwei Piraten bewachen den Ausgang, um sicherzustellen, dass Tarina nicht entkommen kann, während die anderen jeden angreifen, der sich Totauge in den Weg stellt.

Totauge versucht, Tarina zu töten, sobald er sie zu sehen bekommt. Weder Alan noch die Rausschmeißer mischen sich in den Kampf ein, solange nicht ein oder mehrere Mitglieder der Belegschaft in den Kampf hineingezogen werden. Andere Gäste halten sich so weit wie möglich aus dem Kampf heraus, obwohl ein Charakter als eine Aktion versuchen kann,

einen freundlichen oder gleichgültigen NSC zu bestechen, sich zu beteiligen. Bei einem gelungenen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 15 – oder einem Wurf auf Charisma (Täuschen), falls das Angebot nicht aufrichtig ist – akzeptiert der NSC die Bestechung, würfelt Initiative und steigt in seinem nächsten Zug in den Kampf ein. Dabei steht er bis zum Ende des Kampfes auf Seiten der Charaktere. Der Wurf wird mit Vorteil abgelegt, falls die versprochene Bezahlung 10 GM oder mehr wert ist. Totauge kann dieselbe Taktik anwenden und Tavernengäste mit klingender Münze auf seine Seite ziehen.

Die Charaktere können versuchen, Totauge zu bestechen, damit er die Taverne verlässt, ohne seinen Rachedurst zu stillen, doch er erwartet 5.000 GM in barer Münze für seine Umstände. Falls die Charaktere behaupten, das Geld oder die Waren woanders zu haben, lacht er sie aus und sagt, dass er ihren Worten keinen Glauben schenkt. Er ist viel zu misstrauisch, um sich von einer derart offensichtlichen Täuschung zum Narren halten zu lassen, und er kann sich nicht dazu bringen, zu glauben, dass irgendjemand Tarinas Leben so hoch schätzen könnte.

SCHÄTZE

In Totauges Weste steckt ein Beutel, der 32 GM und 15 SM enthält. Er trägt außerdem zwei goldene Halsketten (jeweils 25 GM) und einen geschwärzten Goldring, in den eine weiße Perle eingefasst ist (125 GM). Jeder der anderen Piraten trägt einen Beutel bei sich, der 1W6 SM enthält.

Totauges Schiff, die *Unstaatsvipere*, liegt am Ende eines Docks auf der Ostseite des Hafens vertäut. Elf **Banditen** bewachen sie, und an Bord werden keine Schätze aufbewahrt. Falls die Charaktere alle Piraten ausschalten, können sie das Schiff in Besitz nehmen. Es wird jedoch eine Besatzung von 20 Mann zum Segeln benötigt, und mindestens die Hälfte der Besatzung muss Übung mit Wasserfahrzeugen haben.

Die *Unstaatsvipere* hat die Werte eines Segelschiffs (siehe das *Dungeon Master's Guide [Spielleiterhandbuch]*, Kapitel 5). Falls du einen Deckplan benötigst, benutze die Schiffskarte in Anhang C des *Dungeon Master's Guide [Spielleiterhandbuchs]*. Obwohl das Schiff intakt 10.000 GM wert ist, will aufgrund seines berühmten Rufs niemand in Baldur's Gate es kaufen.

WAS TARINA WEISS

Sobald ihre Piratenfreunde erledigt sind, teilt Tarina die folgenden Informationen mit den Charakteren:

„Einige Querstraßen nordwestlich von hier ist ein öffentliches Badehaus mit einem ummauerten Garten und Toren, in die herumtollende Nymphen eingeschnitzt sind. Die Jünger der Toten Drei sind dabei gesehen worden, wie sie im Badehaus kommen und gehen, und ich habe mir sagen lassen, dass es darin eine Geheimtür gibt, die in ein Gewölbe führt. Dort verstecken sich die Mörder.“

Falls Tarina getötet wird, können die Charaktere ihre Leiche bei Hauptmann Zotsch abliefern, der dafür sorgt, dass ein Priester den Zauber *Mit Toten sprechen* auf den Leichnam wirkt. Sobald der Leichnam offenbart, was er weiß, gibt Zotsch diese Informationen an die Charaktere weiter.

Mit dem von Tarina oder ihrem Leichnam zur Verfügung gestellten Wissen können die Charaktere sich zum Badehaus aufmachen und nach dem darunter versteckten Gewölbe suchen. Stelle sicher, dass die Charaktere zur 2. Stufe aufsteigen, bevor sie mit dem Abenteuer fortfahren. Wenn die Charaktere am Badehaus ankommen, fahr mit dem Abschnitt „Gewölbe der Toten Drei“ fort.

GEWÖLBE DER TOTEN DREI

Bevor du diesen Teil des Abenteuers leitest, lies die Informationen zu den Toten Drei in Anhang D. Wertekästen für die Jünger der Toten Drei sind dort ebenfalls zu finden.

Das Gewölbe der Toten Drei ist unter einem Badehaus verborgen, das insgeheim der Familie Vanthampur gehört und von ihr betrieben wird. Ein Mitglied der Familie, Mortlock Vanthampur, hält sich im Gewölbe auf und hilft, die Angriffe der Kultisten der Toten Drei in der Stadt zu koordinieren. Diese Angriffe sollen den Bürgern von Baldurs Gate veranschaulichen, dass die Flammende Faust sie nicht beschützen kann.

ANKUNFT AM BADEHAUS

Lies den Spielern den folgenden Kasten laut vor, wenn die Charaktere am Badehaus ankommen:

Das Badehaus ist ein einstöckiges, mit Stuck verputztes Gebäude mit Bleiglasfenstern und tonernen Dachziegeln. Drei Meter hohe Wände umschließen einen großen Innenhof vor der Südostecke des Gebäudes. In die geschlossenen Holztüren zum Innenhof sind Darstellungen lächelnder Nymphen geschnitzt, die im Wasser tanzen und herumtollen.

Nach außen hin gibt es nichts Verdächtiges am Badehaus, welches über eines der ausgeklügeltsten Rohrleitungssysteme in der Stadt verfügt. Die in den Innenhof (Bereich D1) führenden Tore sind unverschlossen und unbewacht. Das Badehaus schließt um Mitternacht und öffnet zur Morgendämmerung wieder, und den ganzen Tag und bis in den Abend hinein kommen und gehen hier die Stadtbewohner.

SCHAUPLÄTZE IM BADEHAUS

Die folgenden Bereichsbeschreibungen beziehen sich auf Karte 1.3.

D1. INNENHOF

Beschreibe den Spielern diesen Schauplatz wie folgt:

Dieser L-förmige Innenhof enthält einen gemähten Rasen und schön geschnittene Büsche. Der Hof ist mit weißen Marmorbänken und steinernen Springbrunnen geschmückt. Jeder Springbrunnen hat die Form einer lächelnden Nymphe, die einen Krug neigt, aus dem Wasser in ein kreisförmiges Steinbecken strömt.

Ein unsichtbares **Teufelchen** hockt auf dem südöstlichen Springbrunnen. Falls die Charaktere aussehen, als ob sie vorhätten, Ärger zu machen, beobachtet das Teufelchen sie im Stillen und fliegt dann zur Villa Vanthampur in der Oberstadt, um Turstgut Vanthampur zu alarmieren, den **Ältesten** von Herzogin Thalamra Vanthampurs Söhnen. Turstgut weist das Teufelchen an, auf seinen Posten zurückzukehren, unternimmt aber nichts weiter, in der Hoffnung, dass die Charaktere seinen Bruder Mortlock für ihn beseitigen.

D2. BÄDER

Von Sonnenaufgang bis Mitternacht können Charaktere hier jederzeit erwarten, 1W6 menschliche **Gemeine** beim Bad vorzufinden. Von Mitternacht bis Sonnenaufgang stehen drei weibliche **Nachtklingen** (siehe S. 234 für ihre Spiel-

werte) neben den Becken Wache und greifen Eindringlinge an, sobald sie diese sehen. Falls hier ein Kampf ausbricht, stürzt sich der **Nekromit des Myrkul** in Bereich D4 in der zweiten Kampfrunde ins Getümmel.

Beschreibe den Spielern diesen Schauplatz wie folgt:

Die Wände dieser 6 Meter hohen, säulengestützten Kammer sind mit Fresken badender Mitglieder von Königsfamilien verziert. Natürliches Licht strömt durch farbige Bleiglasfenster herein und erzeugt bunte Muster auf den Fliesen aus poliertem blauem Marmor, die den Boden bedecken. Drei flache, im Boden versenkte Becken enthalten funkelndes, parfümiertes Wasser. Weiße Marmorbänke, auf denen Stapel trockener Handtücher liegen, stehen neben den Becken, von denen jedes mit einem Paar Wasserhähne aus Messing ausgestattet ist.

Die Wasserhähne werden durch Rohre, die unter dem Boden verlaufen, mit warmem und kaltem Wasser versorgt. Ein dicht abschließender Steinstöpsel am Grund jedes Beckens hindert sein Wasser am Abfließen. Zahlreiche winzige Abflusslöcher nahe den Oberkanten der Becken verhindern ihr Überlaufen.

D3. SÜDLICHER MASSAGERaum

Dieser Raum enthält einen Massagetisch, der in saubere Handtücher gehüllt ist. Flaschen mit Parfüm, die unter dem Tisch aufbewahrt werden, werden benutzt, um die Becken in Bereich D2 duften zu lassen. Natürliches Licht fällt durch ein Bleiglasfenster, das in die Südwand eingelassen ist.

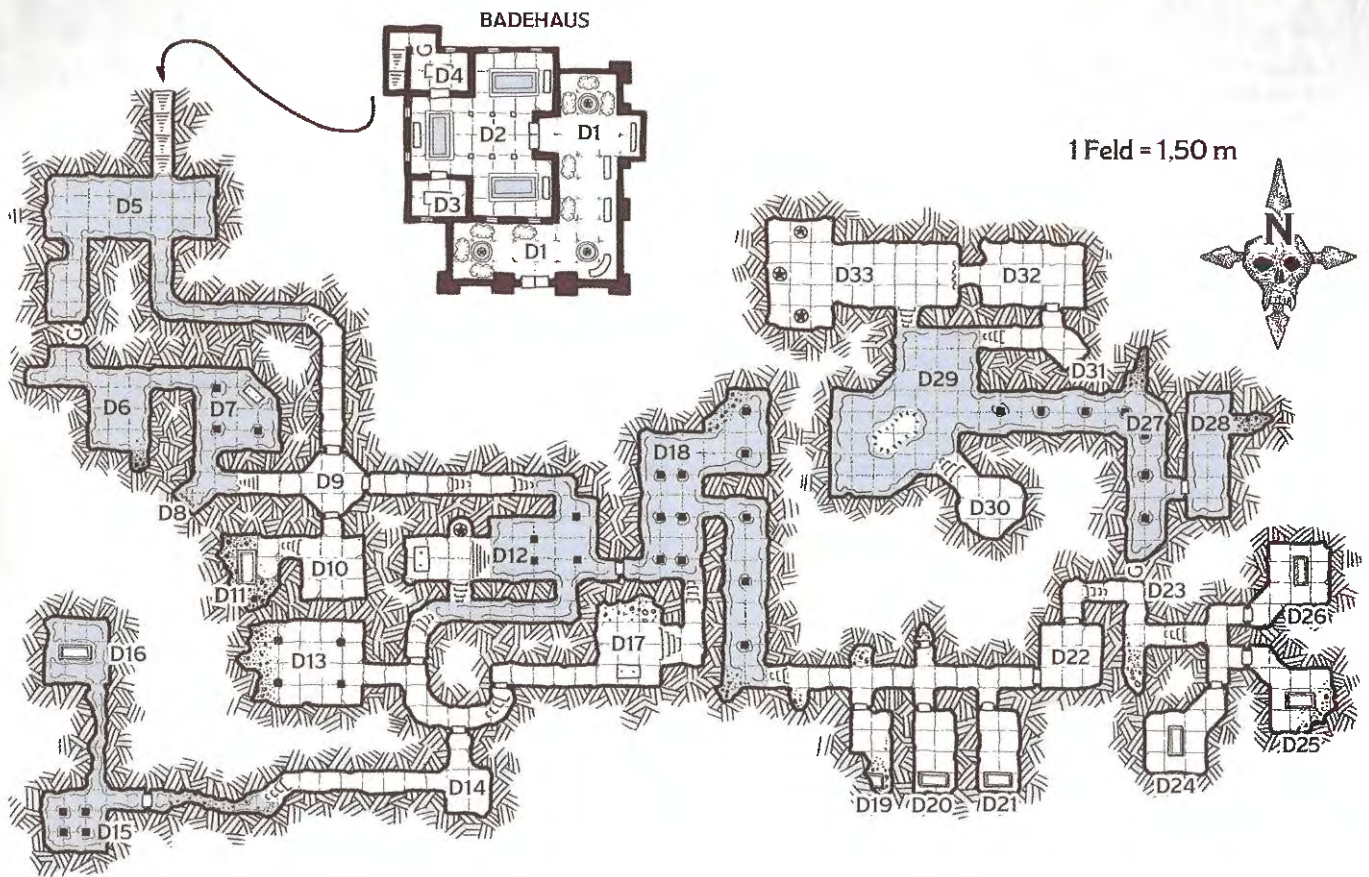
Während der Öffnungszeiten des Badehauses arbeitet hier eine androgyne menschliche Masseuse (neutral gute **Gemeine**) namens Jabaz. Jabaz weiß, dass das Badehaus Herzogin Thalamra Vanthampur gehört und von ihrem brutalen Sohn Mortlock geleitet wird.

Mortlock hat Jabaz den strikten Befehl erteilt, nach der Schließung nicht mehr im Badehaus herumzuhängen. Jabaz vermutet, dass Mortlock nebenbei noch irgendeine Art von zwielichtigem Geschäft betreibt, und dass er das Etablissement als Fassade benutzt, um ohne das Wissen der Herzogin seine düsteren Geschäfte zu verbergen. Jabaz kennt den Ort der Geheimtür in Bereich D4, wird diese Information aber nicht freiwillig herausgeben, da sie Mortlocks Vergeltung fürchtet. Jabaz weiß nicht, was hinter der Geheimtür liegt.

D4. NÖRDLICHER MASSAGERaum

Von Mitternacht bis zur Morgendämmerung bewacht ein menschlicher **Nekromit des Myrkul** (siehe S. 235 für seine Spielwerte) diesen Raum, solange er nicht durch Kampfgeräusche nach Bereich D2 gelockt wird. Während der Öffnungszeiten des Badehauses arbeitet hier eine menschliche Masseuse (neutral gute **Gemeine**) namens Qurmilah. Sie kennt die gleichen Informationen wie Jabaz in Bereich D3 und verhält sich ähnlich.

Dieser Raum ist auf die gleiche Art möbliert wie der Bereich D3, mit dem zusätzlichen Merkmal einer Geheimtür in der Nordwand. Ein Charakter, der die Nordwand untersucht und einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 ablegt, findet die Geheimtür, die auf Druck nach innen aufschwingt. Ein widerlicher Kloakengestank begrüßt jeden, der die Geheimtür öffnet. Hinter der Tür führt eine Treppe 6 m hinab nach Bereich D5. Sie hat glatte Steinstufen und Ziegelwände. Zwei flackernde Fackeln in Wandhalterungen beleuchten die Treppe, doch das Gewölbe darunter ist dunkel.



KARTE 1.3: GEWÖLBE DER TOTEN DREI

D5. WILLKOMMEN IM GEWÖLBE

Herzogin Vanthampur ist sich der Existenz dieses uralten Gewölbes bewusst geworden, während sie das Wasserversorgungs- und Kanalisationssystem der Stadt verwaltete. Sie baute das Badehaus, um es zu verstecken.

Die Kammer am Fuß der Treppe ist leer, unbeleuchtet und bis zu einer Höhe von 60 cm mit widerlich stinkendem Wasser gefüllt (siehe „Gewölbemerkmale“ weiter unten für weitere Informationen).

Gewölbemerkmale. Das Gewölbe der Toten Drei hat die folgenden wiederkehrenden Merkmale:

- Die Räume, Korridore und Treppen des Gewölbes sind aus Sandstein gehauen und unbeleuchtet, solange der Text nichts anderes aussagt. (Jünger der Toten Drei tragen Fackeln bei sich oder verlassen sich auf Dunkelsicht, um im Gewölbe zu sehen.)
- Die 1,50 m breiten Korridore im ganzen Gewölbe haben 2,40 m hohe Decken. Räume haben 2,70 m hohe Decken, die oft mit Holzbalken abgestützt sind. Jeder Balken ist ein großes Objekt mit RK 15, 10 Trefferpunkten und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Zerstört man alle Balken in einem Bereich, besteht eine Chance von 25 Prozent, dass dies einen Deckeneinsturz auslöst. Jeder Kreatur unter der einstürzenden Decke muss ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 gelingen, sonst erleidet sie 22 (4W10) Wuchtschaden bei einem misslungenen Rettungswurf, oder den halben Schaden bei einem gelungenen. Der Bereich bleibt offen, ist danach aber schwieriges Gelände.
- Gewöhnliche Türen bestehen aus weichem, morschem Holz. Jede Tür ist ein mittelgroßes Objekt mit RK 15, 5 Trefferpunkten und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Geheimtüren sind so behauen, dass sie wie die

umgebenden Sandsteinwände aussehen, und es ist ein gelungener Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 notwendig, um sie zu finden. Sobald sie gefunden wurde, lässt sich eine Geheimtür einfach aufdrücken.

- Gewisse Bereiche des Gewölbes (wie auf Karte 1.3 gekennzeichnet) sind bis zu einer Tiefe von 60 cm mit trübem Wasser bedeckt, was sie zu schwierigem Gelände macht. Das Wasser sickert durch Risse im Sandstein aus der nahen Kanalisation herein. Es stinkt widerlich und ist nicht trinkbar.

D6. AUFGEBLÄHTER LEICHNAM

In der Mitte dieses überfluteten Raums treibt der aufgeblähte Leichnam eines männlichen Menschen mit freiem Oberkörper und Messerwunden im Rücken. Der Leichnam war einst ein Bhaalanbeter namens Hiskaal, der von seinen Mitkultisten getötet wurde, weil er während einer kürzlichen Attacke in der Stadt die Flucht einer Zielperson zuließ. Jeder Charakter, der den Leichnam inspiziert und dem ein Wurf auf Weisheit (Heilkunde) gegen SG 10 gelingt, kommt zu dem Schluss, dass der Mann seit zwei Tagen tot ist.

D7. BHAALS ALTAR

Beschreibe den Spielern diesen Schauplatz wie folgt:

Drei Holzbalken stützen die Decke dieser überfluteten Kammer ab, welche einen Steinaltar in der Nordostecke aufweist, der von Eingeweiden bedeckt ist. An der Wand über dem Altar hängt eine 90 Zentimeter hohe Stahlmaske, die in der Form eines stirnrunzelnden menschlichen Schädels gegossen wurde.

Die stählerne Schädelmaske stellt das Angesicht des Bhaal dar und hat keine magischen Eigenschaften.

Die menschlichen Eingeweide wurden als Opfergabe an den Gott des Mordes auf dem Altar hinterlassen. Gießt man eine Phiole Weihwasser über den Eingeweiden aus, lässt sie das hinwegschrumpfen und lässt auch den Altar schwelen.

D8. SCHIMMLIGER WANDTEPPICH

Die Rückwand dieses trockenen Alkoven ist mit einem 1,50 m breiten und 2,10 m hohen Wandteppich behängt. Er stellt eine grausige Szene von vier gesichtslosen Gestalten dar, die eine fünfte, schreiende Gestalt in Stücke reißen. Charaktere, die den Wandteppich inspizieren, ohne ihn zu berühren, bemerken gelben Schimmel, der um seine Ränder herum wächst. Tatsächlich klammert sich ein quadratischer Fleck Gelben Schimmels mit 1,50 m Seitenlänge (siehe *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*, Kapitel 5) an die Rückseite des Wandteppichs und gibt seine tödlichen Sporen ab, falls der Wandteppich berührt wird.

D9. TÜREN DER TOTEN DREI

Diese Kammer ist leer, aber nicht ungeschmückt. In jede ihrer drei Türen ist eine Ganzkörperdarstellung eines der Toten Drei eingeschnitten. Ein Charakter erkennt sämtliche Gestalten mit einem gelungenen Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 10.

Osttür. Der Flügel dieser Tür trägt eine Darstellung des Tyrannos, des rechtschaffenen bösen Gottes der Tyrannei. Dieser wird als hochgewachsener Mann in Rüstung und Topfhelm dargestellt. Sein rechter Panzerhandschuh ist schwarz bemalt und hält Kettenfesseln umklammert.

Nordtür. Diese Tür trägt eine Darstellung des Bhaal, des chaotisch bösen Gottes des Mordes. Er wird als kräftig gebauter, schädelköpfiger Mann dargestellt, der dort, wo seine Hände sein sollten, lange, geschwungene Klingen hat.

Südtür. Diese Tür trägt eine Darstellung des Myrkuil, des neutral bösen Fürsten der Knochen. Er wird als manteltragende Gestalt dargestellt, deren Gesicht unter einer Kapuze verborgen ist. In seinen skelettierten Händen hält er einen schreienden menschlichen Schädel.

D10. RAUM DER NEKROMITEN

Die Kreaturen hier bewachen Bereich D9 durch einen Spalt in der Tür, und das geringste Anzeichen, dass die Charaktere sich nähern, lässt sie eine Art von Hinterhalt aufbauen. Lies den folgenden Kasten vor, um den Spielern den Raum zu beschreiben:

Auf dem Boden dieses ansonsten leeren Raums befinden sich, angeordnet in einer dreieckigen Formation, die bleichen Körper dreier Menschen in dreckigen, schwarzen Roben. Eine entzündete Fackel liegt zwischen ihnen. Eine grob behauene Treppe links von euch führt hinab zu einer weiteren, von Fackeln erleuchteten Kammer.

Diese drei **Nekromiten des Myrkuil** (siehe S. 235 für ihre Spielwerte) stellen sich tot. Sie verbergen ihre schädelköpfigen Flügler unter ihren Roben. Jeder Charakter, der die Körper genau beobachtet, kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) feststellen, dass sie am Leben sind.

Die Nekromiten springen auf und greifen an, wenn irgendein Charakter den Raum betritt oder wenn sie zuerst angegriffen werden. Sie kämpfen bis zum Tod, um den Schatz in Bereich D11 zu beschützen.

D11. TEILWEISE EINGESTÜRZTE GRUFT

Diese Kammer ist teilweise eingestürzt und enthält einen Steinsarkophag, der vor langer Zeit geöffnet und ausgeraubt wurde.

Schätze. Die Nekromiten in Bereich D10 haben unter dem Staub und den Knochen eines Humanoiden im Sarkophag drei Zauberbücher versteckt. Diese Bücher haben sie Mordopfern gestohlen.

Zauberbuch 1 ist in rotes Leder gebunden und enthält die folgenden Zaubersprüche: *Brennende Hände*, *Lautloses Trugbild*, *Magie Entdecken*, *Nebelwolke*, *Selbstverkleidung*, *Strahl der Übelkeit*.

Zauberbuch 2 hat die persönliche Rune seines Vorbesitzers in seinen erdbraunen Deckel eingebrannt. Dieses Buch enthält die folgenden Zaubersprüche: *Identifizieren*, *Magisches Geschoss*, *Person bezaubern*, *Schlaf*, *Vertrauten finden*.

Zauberbuch 3 ist in schuppige schwarze Reptilienhaut gebunden und enthält die folgenden Zaubersprüche: *Dolchwolke*, *Dunkelsicht*, *Federfall*, *Magie entdecken*, *Magierrüstung*, *Magisches Geschoss*, *Tashas fürchterlicher Lachanfall*.

D12. ALTAR VON TYRANNOS

Wenn die Charaktere nicht gerade besonders darauf achten, sich leise und ohne Lichtquellen zu nähern, alarmieren sie die Insassen des Raums. Beschreibe den Spielern diesen Bereich wie folgt:

Der östliche Teil dieses Raums ist unbeleuchtet, überflutet und mit vom Boden bis zur Decke reichenden Balken abgestützt.

Grob behauene Stufen führen aus dem trüben Wasser hinauf zum westlichen Teil des Raums. Dieser Teil ist trocken und wird von zwei Fackeln in Wandhalterungen erhellt, die einen Steinaltar flankieren. An die Wand hinter dem Altar ist ein kranklicher Mann in einem Lendenschurz gefesselt, der einen Jutesack über dem Kopf hat. Ein Alkoven in der Nordwand enthält eine freistehende Ritterrüstung, welcher der Helm fehlt.

Vor dem Altar stehen zwei grimmige Gestalten: eine muskulöse gebaute Frau, die einen Streitkolben in der Hand umklammert hält, und ein sogar noch kräftigerer Mann, der einen Topfhelm trägt. Der Mann mit dem Helm piekst den Gefangenen mit einem Speer, was diesen zucken lässt. Beide Gestalten sind in Kettenpanzer gekleidet, und die Frau trägt einen Holzschild, auf dem ein anzüglich grinsender Schädel gemalt ist.

Die beiden gepanzerten Gestalten sind Kazzira, eine weibliche menschliche **Faust des Tyrannos** (siehe S. 236 für ihre Spielwerte), und Ygnath, ein männlicher menschlicher **Eisenkonsul** (siehe S. 236 für seine Spielwerte). Ygnath foltert den Gefangenen zum Spaß, während Kazzira zusieht. Beide greifen Eindringlinge an, ziehen es aber vor, auf dem Trockenen zu bleiben. Der Schädel auf Kazziras Schild wurde mit frischem Blut gemalt. Von Ygnaths Gürtel hängt ein eiserner Schlüsselring mit sieben Schlüsseln herab – einem für die Ketten über dem Altar, zwei für die Ketten in Bereich D22 und vier, welche die Truhen in Bereich D30 aufsperrten.

Der Gefangene, der an der Westwand hängt, ist Klim Jhasso, ein menschlicher Adeliger, der vor zwei Tagen in der Unterstadt gefangen genommen wurde, nachdem sein Leibwächter erschlagen worden war. Klim ist ein neutral böser **Adeliger**, dem 1 Trefferpunkt verbleibt. Er trägt keine Rüstung (RK 10) und ist unbewaffnet. Er spricht Gemeinsprache und Elfish, verfügt aber über keine nützlichen Informationen, die er teilen könnte. Klim garantiert, dass seine Familie eine großzügige Belohnung für seine sichere Rückkehr in die Oberstadt bezahlen wird – aber der Adelige lügt. Seine Mutter ist tot, sein Vater, ein Patriar, kränkelt, und seine drei jüngeren Geschwister lechzen nach ihrem Erbe, welches sie lieber durch drei als durch vier teilen würden. Der fahrende Marktstand, dessen Miteigentümer die Familie ist,

kämpft ums Überleben und kann es sich nicht leisten, irgendwelche hohen Belohnungen oder Lösegelder zu zahlen.

Klins Ketten haben RK 19, 10 Trefferpunkte und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden.

Die Ritterrüstung ist zusammengeschweißt und harmlos, doch ihre Panzerhandschuhe sind abnehmbar. Beide Panzerhandschuhe sind belebte Objekte mit den gleichen Spielwerten wie **Fliegende Schwerter**, außer dass sie Wuchtschaden statt Hiebschaden verursachen. Die Handschuhe lösen sich von der Rüstung und greifen jeden an, der sie berührt oder den Gefangenen von seinen Ketten befreit.

DI3. LEICHENKAMMER

Wenn die Charaktere nicht gerade besonders darauf achten, sich leise und ohne Lichtquellen zu nähern, alarmieren sie die Insassen des Raums. Beschreibe den Spielern diesen Bereich wie folgt:

Dieser teilweise eingestürzte Raum hat drei Holzbalken, die seine Decke abstützen. Zwischen den Balken steht ein Holztisch, auf dem ein menschlicher Kadaver ruht. Eine erschreckend dünne Frau in einer schwarzen Robe studiert den Leichnam. Ihr Gesicht ist weitgehend unter einer Kapuze verborgen. Um ihre Füße krabbelt ein Schwarm skelettierter Ratten herum.

Die Nekromantin, die sich unheilvoll über den Leichnam beugt, ist Flennis, eine menschliche **Seelenmeisterin** (siehe S. 235 für ihre Spielwerte) und die ranghöchste Jüngerin des Myrkul im Gewölbe. Benutze den Wertekasten **Schwarm von Ratten** im *Monster Manual (Monsterhandbuch)*, um Flennis' skelettierte Ratten darzustellen, die anstelle von Tieren Untote sind. Der Schwarm kann von jedem Charakter mit dem Merkmal Untote vertreiben vertrieben werden, aber Zaubersprüche, die auf Tiere wirken, haben keinen Effekt auf den Schwarm.

Flennis bereitet sich darauf vor, aus dem Leichnam auf dem Tisch einen Zombie zu machen, doch das Wirken des Zaubers *Tote beleben* dauert **1 Minute**, weswegen sie sich zuerst mit den Charakteren befassen muss. Flennis' skelettierte Ratten greifen den am nächsten stehenden Feind an, und sie wirkt Zaubersprüche, während sie den Tisch als Deckung benutzt.

Schätze. Zusätzlich zu ihrer Robe und ihrem Flegel trägt Flennis ein staubiges Zauberbuch bei sich, das alle Zaubersprüche enthält, die sie vorbereitet hat. Das Buch hat einen schwarzen Ledereinband und einen winzigen, schädelförmigen Schließmechanismus. Flennis hat den Schlüssel zu dem Schloss in ihren Haaren stecken. Ein Charakter kann das Schloss auch mit einem gelungenen Geschicklichkeitswurf gegen SG 10 unter Verwendung von Diebeswerkzeug knacken.

Das erste Mal, wenn eine Kreatur außer Flennis das Buch öffnet, erhebt sich eine schwarze Rauchfahne aus seinen Seiten und gerinnt zu einem Schädel, der ein paar Sekunden lang irrle kichert, bevor er sich auflöst. Der Kreatur, die das Buch in der Hand hält, während der Rauch erscheint, muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 gelingen, sonst wird sie 24 Stunden lang verflucht. Während dieser Zeit hat die Kreatur dann Empfindlichkeit gegen nekrotischen Schaden. Der Zauber *Fluch brechen* oder ein ähnlicher Effekt beendet den Fluch, der auf der Kreatur liegt.

DI4. HUNGRIGE RATTE

Eine gewöhnliche **Ratte** huscht in diesem Raum herum und sucht nach Futterresten. Falls die Charaktere den Zauber *Mit Tieren sprechen* oder ähnliche Magie benutzen, um mit der Ratte zu kommunizieren, kann sie ihr Wissen über das Gewölbe mit ihnen teilen. Sie erwärmt sich für Charaktere, die ihr Futter anbieten.

Das Wissen der Ratte ist auf Orte beschränkt, die sie besucht hat – besonders die Bereiche D5 bis D26. Sie kennt keine Standorte von Geheimgängen, ist sich also nicht der Existenz der Bereiche D27 bis D33 bewusst, welche hinter der Geheimgangtür in Bereich D23 versteckt sind.

DI5. ÜBERFLUTETER RAUM

Die überfluteten, geröllübersäten Tunnel, die in diesen Raum hinein und aus ihm heraus führen, verengen sich stellenweise auf bis zu 75 cm. Vier morsche Holzbänke erheben sich aus dem trüben Wasser, um hier die Decke abzustützen. In der Nordwestecke aufgetürmtes Geröll enthält nichts von Interesse.

DI6. ÜBERFLUTETE GRUFT

Trübes, widerlich stinkendes Wasser umgibt einen offenen Steinsarkophag, der in der Mitte dieser Gruft ruht. Sein Steindeckel liegt in drei Teile zerbrochen nördlich davon unter Wasser. Der Zauber *Magie entdecken* enthüllt eine Aura von Hervorrufungsmagie um den Sarkophag herum. Charaktere, die die Deckelfragmente aus dem Wasser ziehen, sehen, dass das Abbild eines brüllenden, axtschwingenden Barbaren in den Deckel gemeißelt wurde.

Die Knochen im Sarkophag waren der Feuchtigkeit ausgesetzt. Sie sind verrottet und es ist nur noch schwarze Schlacke von ihnen übrig.

Falle. Falls der Inhalt des Sarkophags angefasst wird, erscheint eine geisterhafte Streitaxt über dem Sarkophag. Die Streitaxt wird durch Magie erschaffen, die dem Zauber *Waffe des Glaubens* ähnelt, und wird zum Zweck ihrer Bannung als Zaubereffekt des 2. Grades behandelt. Die geisterhafte Streitaxt kann nicht beschädigt werden, den Raum nicht verlassen und wählt nur Kreaturen als Ziel aus. Dabei handelt sie bei Initiative 20. Bei jedem ihrer Züge bewegt sie sich bis zu 3 m weit und führt einen Nahkampf-Zauberangriff (+5 zum Treffen) gegen ein verfügbares Ziel durch. Bei einem Treffer verursacht sie 6 (1W8 + 2) Energieschaden. Der Effekt endet, wenn sich nicht länger Kreaturen im Raum aufhalten, und die Falle setzt sich nach 24 Stunden zurück.

DI7. ALTAR DES MYRKUL

Lies den Spielern den folgenden Text vor oder erzähle ihn nach, wenn die Charaktere zum ersten Mal den Raum betreten:

Dieser trockene, teilweise eingestürzte Raum enthält einen Steinaltar, um den herum humanoide Schädel und Knochen aufgetürmt sind. Die Platte des Altars ist mit Dutzenden von halb heruntergebrannten Kerzen aus schwarzem Wachs bedeckt, die zurzeit nicht brennen.

Falls eine oder mehrere der schwarzen Kerzen auf dem Altar angezündet werden, geben sie ein grünes Licht ab, das eine schwarze Inschrift auf den Wänden enthüllt. Die Inschrift, die ansonsten nicht sichtbar ist, lautet in Gemeinsprache: „ERHEBT EUCH UND LASST EUCH ZÄHLEN!“ Falls diese Worte innerhalb von 1,50 m um den Altar herum laut ausgesprochen werden, verschwinden die Worte, während sich unter dem Schutt am Nordende des Raums versteckte Knochen erheben und zusammenfügen. Sie bilden drei belebte menschliche **Skelette**. Die Skelette sind böse Untote, aber sie gehorchen den Befehlen dessen, der die Worte sprach, die sie erweckt haben. Sie dienen diesem Individuum, bis sie vernichtet werden oder ihr Meister getötet wird.

DI8. GASANSAMMLUNG

Die Decke dieses überfluteten Raums wird von zahlreichen Holzbalken abgestützt. Die Luft hier riecht nach vergammelten Eiern, ein fauliger Gestank, der über den Raum hinaus trägt. Jeder Charakter, der sich diesem Bereich nähert und dem eine

Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 10 gelingt, erkennt, dass der Gestank Hinweis auf entzündliches Gas im Raum ist. Dieses Gas verteilt sich, bevor es andere Bereiche des Gewölbes erreicht, und die Kultisten der Toten Drei löschen ihre Fackeln, bevor sie sich durch den Bereich bewegen.

Wird eine entzündete Fackel oder eine andere offene Flamme in den gasgefüllten Raum gebracht, löst dies eine Explosion aus, welche die Kammer ausfüllt. Kreaturen, die vollständig im Wasser untergetaucht sind, erleiden keinen Schaden, aber alle anderen müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 14 (4W6) Feuerschaden, bei einem gelungenen den halben Schaden. Alle Holzbalken, welche die Decke abstützen, werden von der Explosion zerstört, was einen Deckeneinsturz zur Folge haben könnte (siehe „Gewölbemerkmale“ in Bereich D5). Die Explosion verbrennt auch das Gas, welches sich langsam wieder ansammelt und nach 24 Stunden wieder gefährlich wird.

D19. TEILWEISE EINGESTÜRZTE GRUFT

Viel von diesem Raum ist zusammengebrochen, und das Schuttfeld begräbt einen Steinsarkophag weitgehend unter sich, der vor Jahren geplündert wurde. Es ist nichts von Interesse übrig.

D20. HALB GEPLÜNDERTE GRUFT

Ein offener Sarkophag steht an der Rückwand dieser staubigen Gruft, sein schwerer Steindeckel liegt zwischen dem Sarkophag und der Südwand auf der Seite. Die nach Norden zeigende Seite des Sarkophags trägt verblasste Fresken speerschwingender Krieger, die auf den Rücken ihrer Pferde über goldene Ebenen stürmen.

Schätze. Ein flüchtiges Durchsuchen des Sarkophags liefert nichts außer Staub und ein paar verstreuten humanoiden Knochen zutage. Jeder Charakter, der eine gründliche Untersuchung des Sarkophags durchführt, erkennt, dass der Sarkophag einen doppelten Boden aus 3 cm dickem Gips hat. Durchschlägt man diese Gipsschicht, legt das einen Hohlraum darunter frei, der eine menschliche Mumie enthält, welche in einem flachen Becken voll roter Salzlake treibt. Die Mumie hat zwei Mondsteine (jeweils 50 GM) in ihre Augenhöhlen eingesetzt, und einen *Bohnenbeutel*, wo normalerweise ihr Herz wäre. Charaktere müssen die Brust der Mumie absichtlich aufreißen, um den versteckten Beutel zu finden. Die Mumie ist unbelebt und protestiert nicht gegen den Diebstahl.

D21. ZOMBIEGRUFT

Charaktere, die an der Tür zu diesem Raum lauschen, hören gedämpftes humanoides Stöhnen im Raum dahinter. Beschreibe den Spielern den Bereich wie folgt:

Sechs stöhnende Menschen, deren Fleisch im Verwesenen begriffen ist, schlurfen in dieser staubigen, nach dem Tod riechenden Gruft herum. Ein offener Steinsarkophag ruht an der Rückwand, und sein zerschlagener Deckel liegt in Stücken auf dem Boden.

Die schlurfenden Leichname sind sechs **Zombies** (siehe Bereich D13), die Flennis aus den sterblichen Überresten der Mordopfer der Kultisten der Toten Drei erschaffen hat. Die Zombies gehorchen nur ihrer Erschafferin und greifen jeden anderen an, einschließlich anderer Mitglieder des Kults der Toten Drei.

In die nach Norden zeigende Seite des Sarkophags sind Darstellungen von Kannibalismus unter Menschen eingemeißelt. Der Sarkophag wurde vor langer Zeit geplündert,

und ein Durchsuchen seines Inneren fördert nur einen kieferlosen menschlichen Schädel und ein paar Knochenfragmente zutage.

D22. FOLTERKAMMER

Jünger von Tyrannos foltern und verhören hier Gefangene. Beschreibe den Spielern diesen Raum wie folgt:

Die Wände und der Boden dieses Raums sind mit Spritzern getrockneten Bluts bedeckt. Zwei baumelnde Körper sind an die Ost- und Südände gekettet. Einer ist ein älterer männlicher Mensch; der andere ein junger weiblicher Tiefling. Beide sind mit blutigen Schnitten übersät und bewegen sich nicht. In der Mitte des Raums befindet sich ein stabiler Holzstuhl, über den eine blutige Peitsche drapiert ist. Ein halb mit Salz gefüllter Eimer steht daneben auf dem Boden.

Die Jünger von Tyrannos reiben Salz in die Wunden der Gefangenen, die sie hier foltern. Ygnath der Eisenkonsul (siehe Bereich D12) trägt die Schlüssel zu beiden Kettenpaaren bei sich, die RK 19 haben, 10 Trefferpunkte und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Ein Charakter mit Diebeswerkzeug kann einen Satz Ketten mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 aufschließen.

Der männliche Mensch ist tot. Er war Effinax Zabor, ein Karawanenkoordinator, der bei der Patriarsfamilie Jhasso in Anstellung war. Die Familie ist Miteigentümerin eines fahrenden Marktstands, der in den ganzen Westlichen Herzlanden operiert (siehe Bereich D12).

Die Tieflingsfrau hat 0 Trefferpunkte und ist bewusstlos, aber stabil. Es handelt sich um Vendetta Kress, eine neutrale **Gemeine**, die Gemeinsprache und Infernalisch spricht. Sie hat Resistenz gegenüber Feuerschaden und Dunkelsicht bis zu einer Entfernung von 18 m. Vendetta vertreibt für die Patriarsfamilie Eiduun aus Baldur's Gate Weine und Spirituosen. Sie wurde in der Unterstadt angegriffen, bewusstlos geschlagen und hierher gebracht, um gefoltert zu werden. Während des Verhörs gab sie ihren Entführern Informationen bezüglich der Eiduuns und ihrer Sicherheitsmaßnahmen. Sie war auch Zeugin des Verhörs und des Todes von Effinax, der ausführlich über die Jhasso-Familie befragt wurde.

Falls sie befreit wird, bleibt Vendetta bei den Charakteren, bis sich eine Möglichkeit zur Flucht auftut. Davor jedoch teilt sie die folgende Information mit ihren Befreiern. Während ihrer Einkerkierung hörte sie etwas, das wie eine schwere Steintür klang, die von Zeit zu Zeit auf- und zuschrammte, was vom Geräusch platschender Schritte begleitet wurde. Das Geräusch kam aus Richtung Norden. Diese Information könnte Charaktere dazu führen, in dieser Richtung nach einer Geheimtür zu suchen (siehe Bereich D23).

Falls Vendetta ihre Tortur im Gewölbe überlebt, verbreitet sie Geschichten ihrer haarsträubenden Flucht durch ihr Netz von Kontakten in Baldur's Gate, welches so ziemlich jeden Tavernenwirt in der Stadt umfasst.

D23. GEHEIMTÜR UND WÄCHTER

Dieser überflutete Tunnel hat eine Geheimtür in der Nordwand, die nach Bereich D27 aufschwingt. Im Wasser südlich der Geheimtür steht eine männliche **Faust des Tyrannos** (siehe S. 236 für seine Spielwerte) mit einer brennenden Fackel in der Hand und bewacht die Westtreppe. In seinem ersten Zug, nachdem er die Charaktere gesehen hat, zieht er sich nach Bereich D25 zurück und hämmert an die Tür, um seine Kameraden zu wecken. Dabei schreit er, so laut er kann: „Eindringlinge!“, um die Insassin von Bereich D26 zu alarmieren.

D24. MYRKULS RUHESTÄTTE

Jünger des Myrkul benutzen diese geplünderte Gruft als Ort zum Ausruhen. Beschreibe sie den Spielern wie folgt:

Vier flackernde Fackeln in Wandhalterungen erleuchten diese Gruft, deren Mitte von einem offenen Steinsarkophag besetzt ist. Der Sarkophag trägt keine Reliefs oder andere Verzierungen, ist aber voller Schädel und Knochen von Humanoiden. Sechs staubige Schlafsäcke liegen um ihn herum auf dem Boden.

Die Myrkuliten füllten den Sarkophag mit Schädeln und Knochen, die sie im ganzen Gewölbe gefunden haben, und schufen so eine Art von Altar für den Fürsten der Knochen.

D25. TYRANNOS' RUHESTÄTTE

An den Wänden dieser geplünderten, teilweise eingestürzten Gruft sind vier schlafende **Fäuste des Tyrannos** (siehe S. 236 für ihre Spielwerte) zusammengesunken. Alle sind in voller Rüstung und haben ihre Waffen neben sich liegen. Falls sie von lauten Geräuschen oder der Wache in Bereich D23 geweckt werden, schnappen sie sich ihre Waffen und mobilisieren schnell, um jegliches Eindringen zurückzuschlagen.

Der Raum wird von zwei flackernden Fackeln in Wandhalterungen an den Nord- und Westwänden beleuchtet. Ein Steinsarkophag in der Mitte des Raums steht leer, sein Deckel ist halb unter Geröll auf dem Boden hinter ihm begraben.

D26. BHAALS RUHESTÄTTE

Lies den folgenden Kasten vor oder erzähle ihn nach, wenn die Charaktere diesen Bereich zum ersten Mal betreten:

Vier Fackeln in Wandhalterungen beleuchten diese teilweise eingestürzte Gruft. Ein offener Sarkophag in der Mitte des Bereichs ist bis zum Rand mit Blut gefüllt. Herausgeschwapptes Blut läuft die Seiten des Sarkophags hinab und sammelt sich in einer Lache um seinen Fuß herum. Der Deckel des Sarkophags liegt halb unter Geröll hinter ihm begraben.

Bhaalsanbeter baden gerne in dem menschlichen Blut, das den Sarkophag füllt. Eine weibliche **Schnitterin des Bhaal** (siehe S. 234 für ihre Spielwerte) lauert hinter dem Sarkophag und ist von Kopf bis Fuß mit Blut benetzt. Beim ersten Zeichen von Eindringlingen benutzt sie den Zauber *Selbstverkleidung*, um als eine gebrechliche alte Frau namens Nebra zu erscheinen. In dieser Gestalt behauptet sie, eine Floristin zu sein, die von den Toten Drei gefangen genommen und als Sklavin in das Gewölbe gebracht wurde. Falls die Charaktere darauf hereinfallen und Nebra mit sich nehmen, behauptet sie, den Ort einer Geheimtür zu kennen (Bereich D23) und versucht, sie dort hindurch nach Bereich D29 zu führen, wo sie hofft, Verstärkung zu finden. Falls sie die Gruppe zu einem Schauplatz führt, der von anderen Kultisten besetzt ist, lässt sie die Verkleidung fallen und greift an. Sie greift auch an, falls ihr Zauberspruch vorher endet.

D27. ECHOS EINER SCHLACHT

Dieser 3 m breite, überflutete Durchgang wird in regelmäßigen Abständen von Holzbalken gestützt. Alte Fackelstummel treiben auf dem trüben Wasser. An dem Punkt, an dem der Tunnel nach Westen in Richtung von Bereich D29 abbiegt, hören die Charaktere die Echos eines Kampfes, die sich dort ereignet.

D28. ALTER KELLER

Dieser überflutete Raum war einst ein Keller. Der eingestürzte östliche Durchgang führte einst zu einer Treppe, die zu einem Wohnhaus in der Stadt hinaufführte. Unter dem trüben Wasser versteckt sind vier belebte menschliche **Skelette**, die sich erheben und jeden angreifen, der den Raum durchquert.

D29. MORTLOCK VANTHAMPUR

Die Kampfgeräusche werden intensiver, während die Charaktere sich diesem Bereich nähern. Beschreibe den Spielern die Szene wie folgt:

Am Ende des Flurs öffnet sich eine Kammer mit grob behauenen Stufen, die im Süden, Norden und Nordosten nach oben führen. Der Boden in der Mitte des Raums bildet einen Buckel, der sich über die Wasserlinie erhebt und eine kleine Insel formt. Leichen und verlöschte Fackeln treiben auf dem Wasser um die Insel, auf welcher zwei Männer mit gezogenen Waffen einander umkreisen. Einer der Männer – ein hochgewachsener, ungerüsteter Schrank von einem Mann mit Zweihandknüppel und narbigem Gesicht – überragt seinen Gegner um Einiges, ist aber ernsthaft verwundet. Der kleinere Mann ist muskulös und trägt die Brust frei. Er hält mit einer Hand einen blutigen Dolch umklammert und in der anderen eine Fackel, und kein Fleisch bedeckt seinen Schädel.

Der Mann mit dem Zweihandknüppel ist der 29 Jahre alte **Mortlock Vanthampur** (siehe S. 26 für seine Spielwerte), der noch 30 Trefferpunkte übrig hat. Sein Gegner ist ein unverletztes **Todeshaupt des Bhaal** (siehe S. 234 für seinen Wertekasten) namens Vaaz. Vier andere Kultisten der Toten Drei liegen mit von Mortlock eingeschlagenen Schädeln tot im Wasser.

Mortlock wird von seiner Mutter Herzogin Thalamra Vanthampur toleriert und von seinen älteren Brüdern Turstgut und Amrik verabscheut, die ihn als Einfaltspinsel und Scheusal sehen. Mortlocks halbes Gesicht ist seit seiner Kindheit mit Brandnarben bedeckt, und seine Entstellung verleiht ihm einen furchteinflößenden Gesichtsausdruck. Er wurde von seiner Mutter zum Badehaus geschickt, um den Jüngern der Toten Drei dabei zu helfen, Angriffe gegen die Stadt zu koordinieren. Als klar wurde, dass die Kultisten der Toten Drei auch ohne Mortlocks Unterstützung funktionieren konnten, verschworen sich Turstgut und Amrik mit mehreren Bhaalskultisten, um Mortlock ohne das Wissen ihrer Mutter zu beseitigen.

Mortlock und Vaaz hören auf zu kämpfen, wenn die Charaktere ankommen. Da er sie für Komplizen von Mortlock hält, löst Vaaz sich bei seinem nächsten Zug aus dem Kampf und zieht sich nach Bereich D33 zurück, wo er sich endgültig stellt. Vaaz nimmt seine Fackel mit sich. Anstatt ihn zu verfolgen, versucht Mortlock, eine Allianz mit den Charakteren zu schmieden. Falls sie sich mit Mortlock einigen, gibt er ihnen im Austausch für ein Amnestieversprechen die folgenden Informationen:

- „Ich bin verraten worden. Diese Attentäter haben sich mit meinen Brüdern verschworen, um mich zu töten. Wärt ihr nicht vorbeigekommen, wäre ich tot. Ich schulde euch mein Leben.“
- „Meine Familie bezahlt die Kultisten der Toten Drei, damit sie in der Stadt Leute ermorden. Unser Ziel ist es, zu beweisen, dass die Flammende Faust ihre Arbeit nicht machen kann. Sobald die Stadt aufhört, sie zu bezahlen, wird die Flammende Faust weniger Grund haben, in Baldur's Gate zu bleiben. Wenn sie erst weg ist, kann niemand meiner Mutter



MORTLOCK VANTHAMPUR

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 90 (12W8 + 36)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	13 (+1)

Fertigkeiten Athletik +6, Einschüchtern +5

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Unbeugsam (2/Tag). Mortlock kann einen Rettungswurf wiederholen, der ihm misslingt. Er muss den erneuten Wurf benutzen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Mortlock führt zwei Angriffe mit seinem Zweihandknüppel aus.

Zweihandknüppel. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 9 (2W4 + 4) Wuchtschaden, plus 5 (2W4) Wuchtschaden, falls Mortlock seit seinem letzten Zug irgendwelchen Schaden erlitten hat.

Schwere Armbrust. Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 30/120 m, ein Ziel. Treffer: 7 (1W10 + 2) Stichschaden.

dabei im Weg stehen, die nächste Großherzogin der Stadt zu werden. Falls sie ihren Kopf durchsetzt, wird Baldur's Gate das Schicksal von Elturel teilen und in die Neun Höllen hinabgezerrt werden.“

- „Meine Mutter ist eines von drei verbleibenden Mitgliedern des Viererrats, der Baldur's Gate regiert. Sie war maßgeblich daran beteiligt, Ulder Rabenwacht davon zu überzeugen, nach Elturel zu reisen und sich mit seinem Hohen Aufseher Thavius Kreeg zu treffen. Jetzt, wo Rabenwacht weg ist, ist die Flammende Faust ohne Anführer und verwundbar.“
- „Die Toten Drei erhalten regelmäßige Zahlungen von meinem Bruder Amrik, der sein eigenes Geldverleihergeschäft von einer Taverne genannt die Leuchtende Laterne aus leitet. Meine Mutter erwartet nicht viel von mir, aber sie hält große Stücke auf Amrik. Er war schon immer ihr Liebling.“
- „Mein ältester Bruder Turstgut benutzt Teufelchen als Spione in der ganzen Stadt. Er hat das Badehaus unter Überwachung und weiß wahrscheinlich, dass ihr hier seid. Er ist sehr kränklich und verlässt nur selten das Anwesen unserer Mutter.“
- „Wenn ihr es so weit geschafft habt, dann habt ihr die meisten der Anführer des Kults der Toten Drei getötet. Ohne sie wird der Kult zusammenbrechen. Die Kultisten bewahren ihre Schätze in der Nähe auf.“ (Mortlock zeigt auf Bereich D30.)

Falls die Charaktere ihn gehen lassen, versteckt Mortlock sich in der Stadt, bis er eine Passage auf einem Schiff buchen und Baldur's Gate verlassen kann. Er hat nicht vor, jemals zurückzukehren.

Mortlock hat Angst davor, seiner Mutter oder seinen Brüdern gegenüberzutreten. Dennoch kann ihn ein erfolgreicher Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 14 davon überzeugen, den Charakteren dabei zu helfen, Amrik in der Leuchtenden Laterne gefangen zu nehmen oder zu töten (siehe S. 28). Daraufhin verlässt Mortlock so schnell wie möglich die Stadt, um dem Zorn seiner Mutter zu entkommen.

D30. TIAMATS GESTOHLENE SCHÄTZE

Eine kurze Treppenfucht führt hinauf zu einer kreisförmigen Kammer, in deren Mitte vier Holztruhen mit Vorhängeschlössern aufgestapelt sind. Die Truhen sind verschlossen, aber die Charaktere könnten dem Eisenkonsul in Bereich D12 die Schlüssel entrisen haben. Ein Charakter kann auch Diebeswerkzeug benutzen, um mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 ein Vorhängeschloss zu knacken.

Schatze. Jede Truhe wiegt leer 25 Pfund. Alle vier enthalten Beute, die aus Tiamats Hort in Avernus gestohlen wurde. Dieser Schatz wurde von Teufeln nach Baldur's Gate gebracht, die mit Zariel im Bunde stehen, und Amrik Vanthampur schenkte ihn den Kultisten der Toten Drei im Namen seiner Mutter, Herzogin Thalamra Vanthampur. Der Inhalt jeder Truhe ist im Folgenden beschrieben.

Truhe 1 enthält 4.500 KM und zwei rote Kristallphiolen mit goldenen Stöpseln (jeweils 25 GM). Jede Phiole enthält einen *Trank des Feueratems*. Mit den Münzen und Phiolen darin wiegt die Truhe 70 Pfund.

Truhe 2 enthält 10 Augenchate (jeweils 10 GM), vermischt mit 1.250 SM. Mit den Münzen und den Edelsteinen darin wiegt die Truhe 37 Pfund.

Truhe 3 enthält eine Drachenmaske aus feinem Porzellan (25 GM), die auf einem Bett aus 2.400 KM und 500 SM ruht. Mit den Münzen darin wiegt die Truhe 55 Pfund. Die Maske wiegt 1 Pfund.

Truhe 4 enthält ein Bronzekrone mit fünf Zacken (250 GM). Jeder Zacken ist so geformt und bemalt, dass er einer der fünf Arten von chromatischen Drachen (blau, grün, rot, schwarz und weiß) ähnelt. Die Krone wiegt 2,5 Pfund.

D31. FACKELN

Eine Holztruhe ist in dem ansonsten leeren Alkoven gelagert. Die Truhe kann 60 Fackeln aufnehmen, muss aber nachgefüllt werden. Es sind nur 5 Fackeln übrig.

D32. GESTOHLENE WAREN

Neun Holztruhen sind in diesem Raum verstreut. Zwischen ihnen huschen sechs harmlose **Ratten** wie jene herum, der man in Bereich D14 begegnet.

Schätze. Sechs der Truhen sind bis auf etwas Polsterstroh leer. Die anderen drei enthalten gestohlene Waren, welche die Kultisten noch nicht verteilt haben, darunter Rationen für 10 Tage, ein Beutel mit 20 Krähenfüßen, drei Flaschen mit Alchimistenfeuer, sechs Handschellen, vier Zunderkästchen, neun Dolche und vier *Heiltränke* in Glasphiolen.

D33. BUND DER TOTEN DREI

Falls Vaaz aus Bereich D29 geflohen ist, steht er vor den Statuen im westlichen Abschnitt des Raums und seine flackernde Fackel liegt zu seinen Füßen am Boden. Beschreibe den Spielern den Raum wie folgt:

Abgebrannte Fackelstummel liegen über den Boden dieses Saals verstreut, dessen westliches Ende von drei 1,80 Meter hohen, bemalten Holzstatuen belegt ist. Jede Statue steht auf einem 60 Zentimeter hohen Block aus rotem Stein, was sie höher und unheilverkündender erscheinen lässt.

Die mittlere Statue ähnelt einem schwer gerüsteten Mann, dessen Gesicht hinter dem furchteinflößenden Visier seines Helms verborgen ist. Er ist rot angemalt, bis auf seinen rechten Panzerhandschuh, der schwarz ist. In diesem Handschuh hält er einen Speer mit der Spitze nach oben. Die Statue im Norden stellt einen purpurn gekleideten männlichen Adligen dar, der eine Harlekinsmaske trägt und einen Dolch hinter seinem Rücken hält. Die Statue im Süden zeigt ein schwarzberobtes Skelett mit weit geöffneten Kiefern und ausgestreckten Knochenhänden.

In diesem Raum kommen Tyrannoliten, Bhaaliten und Myrkuliten zusammen, um Angriffe gegen die Stadt zu planen. Diese Versammlungen sind oft hitzig, obwohl die Jünger von Bhaal und Myrkul sich üblicherweise den Launen der strategischer denkenden Tyrannos-Anbeter beugen.

Jede Statue besteht aus massivem Holz und wiegt 150 Pfund. Eine Statue kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10 von ihrem Sockel gestoßen werden.

Tyrannos-Statue. Die Statue des gerüsteten Mannes stellt Tyrannos dar. Sein Speer ist echt, aber nicht-magisch. Das erste Mal, wenn ein beliebiger Humanoid sich dieser Statue auf weniger als 1,50 m nähert, muss ihm ein Charismarettungswurf gegen SG 12 gelingen, sonst wird er dazu gezwungen, niederzuknien. Während eine Kreatur vor der Statue kniet, kann sie sich weder bewegen noch Aktionen oder Reaktionen ausführen. Die Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und bei Erfolg den Effekt bei sich selbst beenden.

Bhaal-Statue. Die Harlekinsmaske dieser Statue ist ein separates Teil, das ausgehängt und entfernt werden kann, was den Blick auf Bhaals grausiges, schädelartiges Angesicht freigibt.

Myrkul-Statue. Jeder, der diese Statue entweiht, wird vom Fürsten der Knochen verflucht. Bis der Fluch mit einem Zauber *Fluch brechen* oder ähnlicher Magie beendet wird, zieht der Missetäter keinen Vorteil aus magischer Heilung.



ULTISS, KULTIST DER TIAMAT

ÜBERRASCHUNG! DRACHENKULTISTEN!

Falls die Charaktere das Gewölbe von den Anbetern von Tyrannos, Bhaal und Myrkul säubern, werden eventuell verbleibende Jünger der Toten Drei das Gewölbe und das Badehaus meiden, sobald sie merken, dass diese Orte nicht länger sicher sind.

Als die Charaktere aus dem Gewölbe heraussteigen und das Badehaus verlassen, haben sie eine letzte Begegnung im Innenhof (Bereich D1). Lies den folgenden Kasten vor oder erzähle ihn nach:

Als ihr aus dem Badehaus herastretet, springen fünf Gestalten von der Mauer des Innenhofs herab und stellen sich euch in den Weg. Zusätzlich zu ihren schwarzen Lederrüstungen tragen sie merkwürdige Masken und Mäntel, die ihnen eine vage drachenartige Erscheinung verleihen. Alle fünf schwingen gekrümmte Stahlklingen, die an Drachenklaunen erinnern.

Die Gestalten sind vier menschliche **Kultisten** der Tiamat, die von einem männlichen menschlichen **Kultfanatiker** namens Ultiss angeführt werden. Diese chaotisch bösen Anbeter der Tiamat wurden von Arkhan dem Grausamen geschickt (siehe Kapitel 3), um den von Agenten der Zariel aus dem Hort der Drachenkönigin in Avernus gestohlenen Schatz wiederzubeschaffen – ein Schatz, der Herzogin Vanthampur und ihren Söhnen übergeben wurde, um die Loyalität der Jünger der Toten Drei zu kaufen.

Geleitet von Visionen, die ihnen von Tiamat geschickt wurden, wissen die Kultisten, wenn sie sich innerhalb von 300 m um Tiamats gestohlene Beute herum aufhalten. Falls die Charaktere irgendetwas von den Schätzen in Bereich D30 an sich genommen haben, greifen die Kultisten sie an, um es zurückzuholen. Ansonsten verlangen die Kultisten, dass die Charaktere beiseite gehen und sich nicht in ihre Angelegenheiten einmischen. Sobald sie den verlorenen Schatz der Drachenkönigin sichergestellt haben, planen die Kultisten, die Vanthampur und jeden anderen in Baldur's Gate, der als Agent der Zariel gilt, zur Strecke zu bringen. Kultisten, die diese Begegnung überleben, können nach deinem Ermessen zu einem späteren Zeitpunkt wieder auftauchen, um den Charakteren zu helfen oder sie zu behindern.

Falls es anwesend ist, wenn die Kultisten der Tiamat die Charaktere konfrontieren, beobachtet das unsichtbare **Teufelchen** in Bereich D1 die Interaktion im Stillen, bevor es Turstgut Vanthampur in der Villa seiner Familie Bericht erstattet.

WOHIN ALS NÄCHSTES?

Überzeugt davon, dass seine beiden älteren Brüder sich verschworen haben, ihn zu töten, drängt Mortlock Vanthampur die Charaktere, Amrik in einer an den Docks liegenden Taverne namens die Leuchtende Laterne gefangen zu nehmen oder zu töten. Das Abenteuer geht davon aus, dass die Charaktere diesen Schauplatz als Nächstes aufsuchen. Falls die Charaktere einen zusätzlichen Ansporn benötigen, um sich Amrik an die Fersen zu heften, versichert Mortlock ihnen, dass seiner Mutter Amriks Wohlergehen genug am Herzen liegt, dass sie über seine Freilassung verhandeln würde, falls die Charaktere ihn gefangen nehmen. Er deutet an, dass es äußerst unklug wäre, ohne ein Druckmittel gegen eine Herzogin von Baldur's Gate vorzugehen. Falls die Charaktere

WEITERE BEGEGNUNGEN MIT JÜNGERN DER TOTEN DREI

Charaktere, die das Gewölbe der Toten Drei ausgeräumt haben, können anderswo in Baldur's Gate weiteren Dienern von Tyrannus, Bhaal oder Myrkul begegnen. Diese Gegenspieler (siehe Anhang D) operieren üblicherweise in gemischten Gruppen von Tyrannoliten, Bhaaliten und Myrkuliten. Hier sind einige passende Begegnungen für eine Gruppe von vier oder fünf Charakteren der 3. bis 5. Stufe:

Entführertrupp (für Charaktere der 3. Stufe). Vier **Fäuste des Tyrannos**, drei **Nachtklingen** und zwei **Nekromiten des Myrkul** versuchen, mehrere Einwohner der Stadt zu entführen, um sie zu foltern oder Lösegeld für sie zu kassieren.

Mördertrupp (für Charaktere der 4. Stufe). Ein **Eisenkonsul** mit zwei **Fäusten des Tyrannos** als Leibwächter benutzt drei **Nachtklingen** als Kundschafter und Attentäter, um willkürlich ausgewählte Passanten um die Ecke zu bringen. Ein **Schädelpeitscher des Myrkul** bietet magische Unterstützung und wirkt den Zauber *Dunkelheit*, um Feinde zu verwirren oder die Flucht zu erleichtern.

Vergeltertrupp (für Charaktere der 5. Stufe). Ein **Schwarzhandschuh des Tyrannos** ist mit zwei **Schnittern des Bhaal** und einem **Seelenmeister** hinter den Charakteren her. Letzterer kommandiert eine untote Streitmacht von sechs **Skeletten** oder vier **Zombies**.

stattdessen entscheiden, die Villa Vanthampur anzugreifen, springe zum Abschnitt „Villa Vanthampur“ (S. 32).

Jetzt, wo sie das Gewölbe der Toten Drei erobert haben, sollten die Charaktere zur 3. Stufe aufsteigen, bevor sie sich zur Leuchtenden Laterne oder zur Villa Vanthampur aufmachen.

LEUCHTENDE LATERNE

Die Leuchtende Laterne ist ein alterndes, dreimastiges Handelsschiff, das dauerhaft an der Ostseite des Hafens vertäut ist. Das Schiff hat seine Seetüchtigkeit schon lange hinter sich und wurde in eine Taverne und Spielhölle umgewandelt, die Tag und Nacht geöffnet ist. Das Würfelspiel Baldursknochen ist hier genauso populär wie in anderen Tavernen in ganz Baldur's Gate (siehe der Kasten „Tavernen in Baldur's Gate“, S. 16).

ÜBER DIE TAVERNE

Der Liegeplatz der Leuchtenden Laterne ist auf Karte 1.1 markiert (S. 32). Karte 1.4 zeigt ihr Inneres. Beschreibe den Spielern die Taverne wie folgt:

Nebel verhüllt die Leuchtende Laterne, bis ihr euch auf etwa 30 Meter genähert habt, woraufhin ihre hohen Masten und ihr knarrender Bug in Sicht kommen. Das umgebaute Schiff hat eine Takelage, aber keine Segel, und ist mit dicken Ketten am Kai vertäut. Eine Holzterrasse führt vom Rand des Kais auf das Oberdeck. Eine Laterne am Bug verströmt ein gruseliges, grünes Licht und zeigt an, dass die Taverne geöffnet hat.

Die Leuchtende Laterne ist tagsüber ruhig, und nur ein paar Gäste trinken und spielen unter Deck. Der Laden wird bei Nacht lebendig und ist ein beliebter Ort, um geheime Treffen mit einigen der am wenigsten skrupelbehafteten Einwohner der Stadt durchzuführen, einschließlich Piraten und Söldner der Flammenden Faust außerhalb ihrer Dienstzeiten.

Die Eigentümerin und Betreiberin ist Laraelra Donnerst, eine menschliche **Magierin** mittleren Alters, ihrer Belegschaft und Stammgästen bekannt als „der Käpt'n“. Laraelra ist neutral und kümmert sich nicht um die privaten Angelegenheiten ihrer Klientel, und sie macht sich auch nichts daraus, wenn Besucher laut werden oder gewalttätig – solange sie gewillt sind, hinterher für die Schäden aufzukommen. In der Öffentlichkeit ist Laraelra oft mit ihrem **Krabben**-Vertrauten auf der Schulter zu sehen. Von Sonnenaufgang bis Mittag zieht sie sich in ihre Kajüte zurück (Bereich L4), um zu essen, sich auszuruhen und in ihrem Zauberbuch zu lesen.

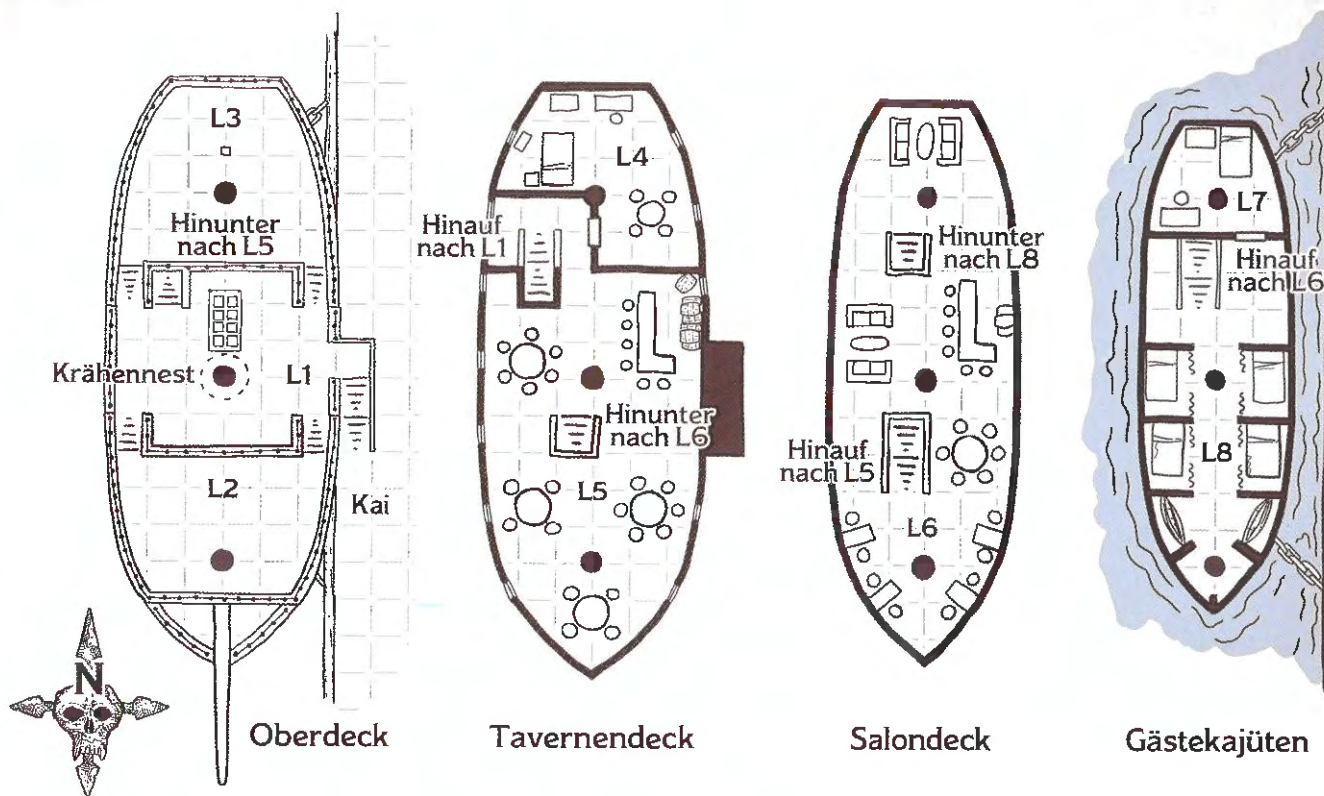
Die Leuchtende Laterne serviert Getränke und kleine Imbisse, aber keine Mahlzeiten. Zu jeder Zeit umfasst die Belegschaft zwei **Kenku**-Barmänner und sechs Rausschmeißer (menschliche **Schläger**). Die Belegschaft arbeitet in drei achtstündigen Schichten, wobei eine Gruppe geht, während die nächste Schicht ankommt.

TAVERNENGÄSTE

Die Leuchtende Laterne zieht sowohl die am wenigsten wohlhabenden Einwohner als auch ausländische Händler und Seeleute an, die Geld zu verlieren haben. Zu den Gästen, die während des ersten Besuchs der Charaktere anwesend sind, gehören die Folgenden:

- Grimmstiefel (rechtschaffen böser **Duergar**), ein barscher, schielender Knochenbrecher, der für die örtliche Diebesgilde Schulden eintreibt
- Hitoshi Jade (neutraler menschlicher **Gemeiner**), ein betrunkenen Matrose von einem Handelsschiff namens die *Goldene Möwe*, die der Patriarsfamilie Irlenbaum gehört

1 Feld = 1,50 m



KARTE 1.4: DIE LEUCHTENDE LATERNE

- Jorunn Nahgrab (neutraler menschlicher **Gemeiner**), ein schüchterner Pferdezüchter, der bei der Patriarsfamilie Belt angestellt ist, aber hohe Spielschulden hat
- Skadric Salakar (neutral böser menschlicher **Veteran**), ein fauler Soldat der Flammenden Faust, der wegen Vernachlässigung seiner Pflichten einen Zehntag lang ohne Sold suspendiert worden ist
- Prynn Wagepfeifer (rechtschaffen neutraler stämmig-halblingischer **Gemeiner**), ein brillentragender Seepockenkratzer, der gerne alte Seemannslieder schmettert
- Aerith und Beldan (chaotisch gute **Drow**), unbeholfene und untrennbare Zwillinge, die das Underdark auf der Suche nach Abenteuern an der Oberfläche verlassen haben

Amrik Vanthampur führt mit Laraelras Erlaubnis sein eigenes Geschäft in der Leuchtenden Laterne. Charaktere, die nach ihm suchen, werden nach Bereich L6 verwiesen.

SCHAUPLÄTZE IN DER TAVERNE

Die folgenden Bereichsbeschreibungen beziehen sich auf Karte 1.4.

L1. OBERDECK

Beschreibe den Spielern diesen Bereich wie folgt:

Das Oberdeck des alten Schiffs weist Holzstufen auf, die zum Vorder- und Achterkastell führen. Eine weitere Treppe führt ins Schiff hinab. Eine Holzluke mit Vorhängeschloss und eingelassenen Fenstern dient als Oberlicht für das darunterliegende Deck – die eigentliche Taverne, sichtbar durch die Glas-scheiben der Luke. Vier tote Möwen liegen auf dem Deck, und zwei Raben krächzen euch vom Krähennest aus an, zu dem man 12 Meter hoch die Takelage des Schiffs hinaufklettern müsste.

Die Raben sind zwei **Teufelchen** in gestaltgewandelter Form. Turstgut Vanthampur (siehe S. 34) benutzt die Teufelchen, um ein Auge auf seinem Bruder Amrik zu haben. Die Teufelchen haben eine diebische Freude daran, alle Möwen zu töten, die zufällig vorbeikommen, und die Belegschaft der Taverne kann sich nicht erklären, warum die Decks immer mit Möwenkadavern übersät sind. Ein Charakter, der eine tote Möwe untersucht und dem ein Wurf auf Weisheit (Heilkunde) gegen SG 13 gelingt, stellt fest, dass der Vogel zu Tode gestochen wurde.

Wenn die Teufelchen sehen, dass Amrik das Schiff verlässt, bleiben sie ihm auf den Fersen, um sicherzustellen, dass man ihn nicht verfolgt. Falls sie bemerken, dass Amrik in Gefahr ist, stoßen sie herab und greifen jeden an, der aussieht, als würde er ihn bedrohen. Ansonsten vermeiden die Teufelchen einen Kampf und machen sich unsichtbar, um einer Gefangennahme oder dem Tod zu entgehen.

L2. VORDERKASTELL

Dieses Deck ist mit den Kadavern von 1W4 toten Möwen übersät (siehe Bereich L1 für weitere Informationen). Vom Ende des Schiffsbugs hängt die Laterne mit den grünen Scheiben herab, die anzeigt, dass die Taverne geöffnet hat. Ein Mitglied der Belegschaft kriecht jeden Tag zur Hochsonne zum Ende des Bugs, um die Laterne zu löschen, mit Öl aufzufüllen und sie wieder anzuzünden.

In warmen, klaren Nächten bringt Laraelra Tische, Stühle und Laternen auf dieses Deck, sodass die Kunden unter den Sternen trinken und spielen können.

L3. ACHTERKASTELL

Das Steuerrad und das Ruder sind weg und haben Löcher und leere Befestigungen dort hinterlassen, wo sie einmal waren.



AMRIK VANTHAMPUR

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 17 (Lederrüstung, Charisma-Modifikator)

Trefferpunkte 66 (12W8 + 12)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)

Fertigkeiten Akrobatik +6, Athletik +3, Motiv erkennen +6, Täuschen +6

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Elegante Verteidigung. Solange Amrik leichte oder keine Rüstung trägt und keinen Schild führt, beinhaltet seine RK seinen Charisma-Modifikator.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Amrik führt drei Dolch-Angriffe aus.

Dolch. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel.

Treffer: 6 (1W4 + 4) Stichschaden.

Rauchbombe (1/Tag). Amrik schleudert eine Rauchbombe bis zu 6 m weit. Die Bombe explodiert beim Aufschlag und erzeugt dabei eine Wolke aus schwarzem Rauch, die eine Kugel mit 3 m Durchmesser ausfüllt. Der Bereich innerhalb der Wolke ist komplett verschleiert. Ein starker Wind löst die Wolke auf, welche ansonsten bis zum Ende von Amriks nächstem Zug verbleibt.

Wie bei Bereich L2 bringt Laraelra manchmal Tische, Stühle und Laternen auf dieses Deck, sodass die Kunden in Nächten, wenn das Wetter schön ist, draußen sein können.

L4. LARAE LRAS KAJÜTE

Das Schloss an Laraelras Kajütentür ist bis zur Nutzlosigkeit verrostet, und sie hat sich nicht die Mühe gemacht, es zu ersetzen. Infolgedessen ist ihre Kajüte unverschlossen. Einer der Rausschmeißer in Bereich L5 hat ein Auge auf die Tür und mischt jeden außer Laraelra auf, der versucht, sie zu öffnen.

Beschreibe den Spielern die Eigenheiten der Kajüte wie folgt:

Diese Kajüte ist voll mit nicht zusammenpassendem Holzmöbiliar, einschließlich eines Betts mit geschnitzten Pfosten, die Meerjungfrauen darstellen, eines Nachttisches, eines Kleiderschranks, eines Schreibtischs mit einem Stuhl, über dem ein Fell hängt, und eines kleinen Esstischs, der von vier einfachen Stühlen umringt ist. Neben dem Fußende des Betts ruht eine kunstvoll geschnitzte Seemannskiste, die mit einem Vorhängeschloss verriegelt ist.

Laraelra versteckt den Schlüssel zu der Kiste im angrenzenden Bettpfosten, dessen oberes Ende sich abschrauben lässt. Dies gibt den Blick auf ein verstecktes Fach frei, in dem der Schlüssel untergebracht ist. Das Vorhängeschloss der Kiste kann auch mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 unter Verwendung von Diebeswerkzeug geknackt werden.

Zusätzlich zu den untenstehend unter „Schätze“ beschriebenen Gegenständen enthält die Kiste vier fliegende Dolche, die jeden außer Laraelra angreifen, der die Kiste öffnet. Benutze den Wertekasten **Fliegendes Schwert**, um die Dolche darzustellen, aber mit diesen Änderungen:

- Jeder fliegende Dolch ist ein winziges Konstrukt mit 7 (3W4) Trefferpunkten und einem Herausforderungsgrad von 1/8 (25 EP).
- Jeder fliegende Dolch verursacht bei einem Treffer 3 (1W4 + 1) Stichschaden.

Schätze. Die Kiste enthält ein hübsches Paar Stiefel, eine Flasche edlen Wein (10 GM), ein Bündel Briefe von einem ungenannten Bewunderer und Laraelras Zauberbuch, welches alle Zauber enthält, die sie vorbereitet hat, plus *Identifizieren*, *Magische Waffe*, *Schlaf*, *Verständigung*, *Windstoß* und *Zungen*.

L5. SCHANKRAUM UND SPIELSAAL

Dies ist der belebteste und lauteste Teil des Schiffs, und er stinkt nach Schweiß, billigem Bier, morschem Holz und altem Erbrochenen. Drei Rausschmeißer (**Schläger**) positionieren sich so, dass sie alles sehen können, was hier passiert. Falls Laraelra nicht in ihrer Kajüte ist, sitzt sie am kurzen Ende der Bar mit ihrem Krabben-Vertrauten auf der Schulter.

Laraelra begrüßt Neuankömmlinge mit einer einstudierten Ansprache:

„Seid begrüßt! Mein Name ist Laraelra Donnerst, aber die Leute hier nennen mich den Käpt'n. Falls es euch nach einem Getränk dürrtet oder nach Spiel zumute ist, seid ihr am richtigen Ort, doch seht euch vor. Es kann hier recht unerfreulich werden.“

Benutze den obenstehenden Abschnitt „Tavernengäste“, um die Insassen dieses Bereichs nach Bedarf auszuarbeiten. Hier gibt es immer jemanden, der auf ein Spiel Baldursknochen erpicht ist.

Die Taverne wird von hängenden Öllaternen erleuchtet und von jeglichem natürlichen Licht, das durch die Glasluke und die dreckigen Bullaugen des Schiffs hereinschlüpft. Diese Bullaugen haben einen Durchmesser von 45 cm und haben innen rostige Riegel, die sie geschlossen halten.

L6. TAVERNENSALON

Dieser Tavernensalon füllt ein ganzes Deck aus und wird von Öllaternen beleuchtet, die an 30 cm langen Ketten von der 2,40 m hohen Decke hängen. Das fensterlose Deck enthält eine Theke, Sofas, niedrige Sofatische und Tische, an denen die Gäste sich unterhalten und spielen können. Drei von Laraelras Rausschmeißern (**Schläger**) stehen gut sichtbar auf dem Deck verteilt.

Amrik Vanthampur (siehe die nebenstehenden Spielwerte) hat zwei Sofas und einen Sofatisch nahe der Achterbordwand zu seinem persönlichen Büro gemacht. Er leitet von diesem Ort aus ein Geldverleihergeschäft, und viele seiner Stammkunden sind vom Pech verfolgte Spieler, die ihre Schulden nicht abzahlen können. Im Austausch für diesen Raum zahlt Amrik den Wein, mit dem die Leuchtende Laterne beliefert wird, und macht Laraelras Geschäft so profitabel.

Der 33-jährige Amrik sitzt allein auf dem Sofa steuerbords, seine Füße auf dem Tisch und die Augen auf den Raum gerichtet. Er hält das Sofa backbords für Kundenschaft frei und beschäftigt zwei Leibwächter. Kasharra, ein **Stachelteufel**, thront auf der Lehne von Amriks Sofa. Vhaltus, ein rechtschaffen böser menschlicher **Schläger** mit schläfrigen Augen und dem roten Haar in einem Pferdeschwanz, sitzt am nächsten Ende der Theke. Vhaltus trägt ein Säckchen bei sich, welches 150 GM enthält, die Amrik Kunden leiht. Falls er denkt, dass sein Leben in echter Gefahr ist, wirft Amrik eine versteckte Rauchbombe, bevor er die Treppe hinauf flieht und seine Leibwächter zurücklässt, um seine Flucht zu decken.

Amrik liebt es, bei einem Getränk Höflichkeiten auszutauschen, bevor er zum Geschäftlichen kommt. Er hat Laraelras Angestellte darauf trainiert, einige unverfängliche Handgesten zu erkennen, die ihnen signalisieren, Getränke an den Tisch zu bringen. Falls er möchte, dass sie den Getränken seiner Klienten Gift zusetzen, hat er auch dafür ein geheimes Zeichen. Hinter der Theke versteckt befindet sich eine kleine Flasche, die vier Dosen Betäubungsgift enthält (siehe „Gifte“ im *Dungeon Master's Guide* (Spielleiterhandbuch), Kapitel 8), welches der Kenku-Barmann unter Getränke mischen kann, wenn Amrik das Signal dazu gibt.

L7. GÄSTEKAJÜTE

Diese Gästekajüte ist derzeit nicht belegt. Ihr Mobiliar umfasst ein Bett, einen Kleiderschrank, einen leeren Schreibtisch und einen Stuhl. Eine Öllaterne hängt von einem rostigen Haken, der mit Bolzen am Mast befestigt ist.

Das Schloss an der Kajütentür ist bis zur Nutzlosigkeit verrostet, aber der Schreibtischstuhl kann unter den Türknauf geklemmt werden, sodass die Tür schwer zu öffnen ist. Falls der Stuhl so benutzt wird, erfordert das Öffnen der Tür einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 13 und macht viel Krach.

L8. SCHLAFQUARTIERE

Dieser Bereich schlägt häufig leck, da der Schiffsrumpf auf dieser Ebene weitgehend unter der Wasserlinie liegt. Wasserpfützen sammeln sich in Bereichen, an denen der Boden sich durchgebogen hat, und der ganze Raum stinkt nach Erbrochenem und Urin.

In vier Nischen stehen hier billige Feldbetten, in denen Betrunkene ihren Kater ausschlafen können. Im Bug hängen vier Hängematten, die einem ähnlichen Zweck dienen. Zu jeder Zeit sind im ganzen Bereich 1W4 bewusste **Gemeine** zu finden, die die Auswirkungen einer zu wilden Nacht ausschlafen. Falls die Charaktere sie zu berauben wünschen, hat jeder Gemeine einen Gürtelbeutel, der 1W6 SM und 2W6 KM enthält.

MIT AMRIK FERTIGWERDEN

Solange die Charaktere ihn nicht sofort angreifen, nimmt Amrik an, dass sie wegen eines Kredits zu ihm gekommen sind. Er ist überglücklich, ihnen bis zu einem Limit von 150 GM einen solchen zu gewähren (der Betrag, den sein Leibwächter Vhaltus derzeit bei sich trägt). Amriks Bedingungen sind einfach: Er erwartet die Rückzahlung in einem Zehntag und erhebt auf den Kredit 25 Prozent Zinsen. Als Mitglied der einflussreichen Familie Vanthampur hat Amrik genügend Muskelkraft zur Verfügung, die er jedem auf den Hals hetzen kann, der einen Kredit nicht zurückzahlt, und der Einfluss seiner Familie erstreckt sich über Baldur's Gate hinaus.

Die Charaktere könnten versuchen, einen Kredit zu erhalten, mit oder ohne die Absicht, ihn zurückzuzahlen. Charakteren, die planen, Amrik über den Tisch zu ziehen, muss ein vergleichender Wurf auf Charisma (Täuschung) gegen Amriks Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gelingen, wie unter „Wettstreit“ in Kapitel 7 des *Player's Handbook* (Spielerhandbuchs) beschrieben.

Charaktere können versuchen, Amrik nach Informationen zu befragen, doch er ist ein geübter Lügner, der weder sich selbst noch ein Familienmitglied belasten wird, das er fürchtet, einschließlich seiner Mutter und seines älteren Bruders. Falls die Charaktere Mortlock erwähnen, bezichtigt Amrik diesen „nabengesichtigen Klotz“ des Umgangs mit den Niedrigsten der Niedrigen in Baldur's Gate, um die Familie in den Ruin zu treiben. Amriks völlige Verachtung für seinen jüngeren Bruder ist spürbar, obwohl er seine Teilhabe an einer Verschwörung zur Ermordung Mortlocks nicht zugeben wird. Falls die Charaktere Beschuldigungen gegen ihn vorbringen, versucht Amrik, die Schuld auf Mortlock zu schieben. Falls dies misslingt, beruft er sich auf den Namen und Ruf seiner Mutter als Schild und hofft, dass die Charaktere zweimal darüber nachdenken werden, den Lieblingssohn von Herzogin Thalamra Vanthampur zu kränken oder zu verletzen.

Amrik kämpft niemals bis zum Tod, und er ergibt sich, falls er sich nicht aus einer gefährlichen Situation herauskämpfen, -reden oder -winden kann. Falls die Charaktere Amriks Leibwächter besiegen und ihn gefangen nehmen, tut er, was ihm gesagt wird, bis sich eine Gelegenheit zur Flucht ergibt. Die Belegschaft der Leuchtenden Laterne greift nicht ein.

Falls die Charaktere Amrik an Bord der Leuchtenden Laterne töten, warnt Laraelra sie, dass sein Tod den Zorn von Herzogin Thalamra Vanthampur hervorrufen wird. Sie schlägt vor, dass sie umgehend aus Baldur's Gate fliehen sollten – bevor sie als Fischfutter auf dem Grund des Hafens enden.

REYA MANTELMORN

Bevor die Charaktere die Leuchtende Laterne verlassen, begrüßt sie ein Neuankömmling. Lies den Spielern folgendes vor:

Eine in einen Mantel gehüllte Gestalt nähert sich; bei jedem Schritt klirrt eine Rüstung. Eine behandschuhte Hand ruht auf dem Griff eines Langschwerts. Die andere zieht eine Kapuze zurück und gibt den Blick auf das Gesicht einer Jugendlichen mit brauner Haut, rotem Haar und schwermütiger Miene frei.

Die bemantelte Gestalt ist Reya Mantelmorn, eine rechtschaffen gute menschliche Höllenreiterin (benutze die Spielwerte des **Veterans**). Reya spricht Gemeinsprache.

Im Lande Turmish geboren, kam Reya in die Heilige Stadt Elturel, als sie zwölf war, um sich zur Höllenreiterin ausbilden zu lassen. Als gläubige Anhängerin von Torm ist Reya bereit dazu und wurde dazu ausgebildet, sich selbst für das übergeordnete Gute zu opfern.

REYAS ERZÄHLUNG

Reya trainierte ein paar Kilometer nördlich von Etlurel, als die Stadt verschwand. Sie sah ungläubig zu, als das Licht des Gefährten verlöscht und schwarz wurde, während die Stadt zu zerbröckeln und hinter dem Horizont zu versinken schien – ein fürchterliches Bild, das Reya nicht aus ihrem Geist zu tilgen vermochte. Sie kehrte nach Etlurel zurück und fand einen Krater, wo einst die Stadt stand. Dann nahm sie es auf sich, eine Gruppe verängstigter Flüchtlinge nach Baldur's Gate zu führen. Bevor die Flammende Faust die Stadttore schloss, schafften es Reya und eine Handvoll anderer, hineinzuschleichen. Doch sie kamen nicht weit, ehe eine Gruppe von Soldaten der Flammenden Faust sie stellten. Die Flüchtlinge machten sich aus dem Staub, und Reya fand sich von einem Schläger der Flammenden Faust in die Ecke gedrängt. Sie verwundete den Soldaten mit ihrem Langschwert, floh durch eine Gasse und stahl einen Mantel, um ihre Rüstung und ihre Waffen besser verbergen zu können. Seitdem ist sie eine gesuchte Flüchtige.

Reya ist noch nicht lange in Baldur's Gate, aber sie hat schnell die Schlussfolgerung gezogen, dass die Stadt eine Jauchegrube der Korruption ist, in welcher der Tod hinter jeder vernebelten Ecke lauert. Sie untersucht ein Gerücht, laut dem Thavius Kreeg, der Oberste Aufseher von Etlurel, in der Stadt sei. Reya hat noch nicht bestätigt, ob das Gerücht wahr ist, aber Berichte besagen, dass Kreeg in Begleitung vierer von der Familie Vanthampur beschäftigter Wachen gesehen wurde. Das Anwesen der Vanthampurs liegt in der Oberstadt, außerhalb ihrer Reichweite, doch sie hat erfahren, dass Amrik Vanthampur von der Leuchtenden Laterne aus ein Geschäft leitet. Sie beabsichtigt, ihn über den Wahrheitsgehalt des Gerüchts zu befragen.

Reya weiß nichts von Thavius Kreegs Verrat. Sie will einfach nur Antworten bezüglich dessen, was Etlurel widerfahren ist. Falls es möglich ist, die Stadt zu retten, ist die Höllenreiterin bereit zu tun, was auch immer dafür notwendig ist. Was Baldur's Gate betrifft, ist ihr vollkommen egal, was der Stadt geschieht. „Ich hoffe, dass die Ratten sie fressen“, sagt sie verächtlich.

Falls die Charaktere mutig und ehrlich erscheinen, findet Reya unverzüglich Gefallen an ihnen. Sobald sie erkennt, dass deren Queste parallel zu der ihren verläuft, bittet sie sie, sich ihnen bei der Vorbereitung des Besuchs der Villa Vanthampur anzuschließen.

Falls die Charaktere enthüllen, dass sie für die Flammende Faust arbeiten, zieht Reya panisch ihr Langschwert, in der Erwartung, sich verteidigen zu müssen. Charaktere können ihre Ängste beruhigen, indem sie ihr sagen, dass sie nicht vorhaben, sie zu verhaften. Reya gibt zu, dass sie von der Flammenden Faust für eine „bedauerliche Auseinandersetzung“ gejagt wird, die nicht vollständig ihre Schuld war.

FALLS REYA SICH DER GRUPPE ANSCHLIESST

Reya ist gewillt, sich der Abenteurergruppe anzuschließen, falls die Charaktere sie lassen. Sie hat keine Freunde in Baldur's Gate, und sie kann Villa Vanthampur in der schwer bewachten Oberstadt nicht ohne Hilfe erreichen. Sie tut ihr Bestes, um die Gruppe zu unterstützen, solange die Handlungen und Entscheidungen der Charaktere sie dem Entdecken der Wahrheit über das Schicksal Etlurels näherbringen. Sobald sie weiß, was mit der Stadt geschah, stürzt Reya sich auf jegliche Chance, Etlurel aus den Neun Höllen zu retten.

Als NSC fällt Reya unter die Kontrolle des SL. Falls es dir aber zu anstrengend wird, sie zu spielen, frage nach, ob einer der Spieler Reya als Zweitcharakter spielen möchte. Du kannst einem bereitwilligen Spieler eine Kopie der Spielwerte des **Veterans** im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*) zur Verfügung stellen.

VILLA VANTHAMPUR

Die Villa Vanthampur liegt in der Oberstadt, die von den wohlhabendsten Einwohnern von Baldur's Gate bevölkert und von der Wache stark bestreift wird. Die Lage der Villa ist auf Karte 1.1 markiert (S. 13), Karte 1.5 zeigt ihr Inneres. Die Villa ist mit dem Gewölbe und dem Kanalisationskomplex verbunden, der auf Karte 1.6 dargestellt ist (S. 37).

Die Charaktere möchten Villa Vanthampur vielleicht besuchen, nachdem sie das Gewölbe der Toten Drei verlassen oder Amrik Vanthampur einen Besuch in der Leuchtenden Laterne abgestattet haben. Falls sie Amrik gefangen nehmen, können sie darauf zählen, dass Reya Mantelmorn ihn genau im Auge behält.

IN DIE VILLA HINEINKOMMEN

Zwanzig **Wachen** der Wache sind aufmerksam an jedem Tor zur Oberstadt postiert. Falls die Charaktere die Marken vorzeigen, die Hauptmann Zotsch ihnen gegeben hat, lassen die Mitglieder der Wache sie die Tore passieren, selbst wenn sie von einem Gefangenen oder einer bekannten Flüchtigen wie Reya Mantelmorn begleitet werden. Jeder Charakter ohne Marke wird befragt und muss einen Torzoll von 2 KM entrichten.

Falls die Charaktere Amrik als ihren Gefangenen bei sich haben, tut er nichts, um eine Konfrontation mit den Wachen am Tor zu provozieren, da er fürchtet, dass er verletzt werden könnte.

DIE FAMILIE VANTHAMPUR

Thalamra Vanthampur ist eine listige, tauchelarbeitende Besie von einer Frau Ende sechzig, die einen Höllenhund niederstarrt kann, ohne zu zucken. Sie hat einen fassförmigen Körper mit starken Händen und Unterarmen, die von ihren Anfängen als körperliche Arbeiterin zeugen. Ihre Jugend hat sie in den Kellern und Kanalisationen von Baldur's Gate verbracht, wo sie Rohre reparierte und den Schmutz der Stadt wegräumte. Thalamra ist von solch niederer Arbeit bis zur Meisterin der Kanalisation und Wasserwerke der Stadt aufgestiegen. Jetzt kleidet sie sich in der Pracht, die ihrer Stellung als einer Herzogin von Baldur's Gate geziemt.

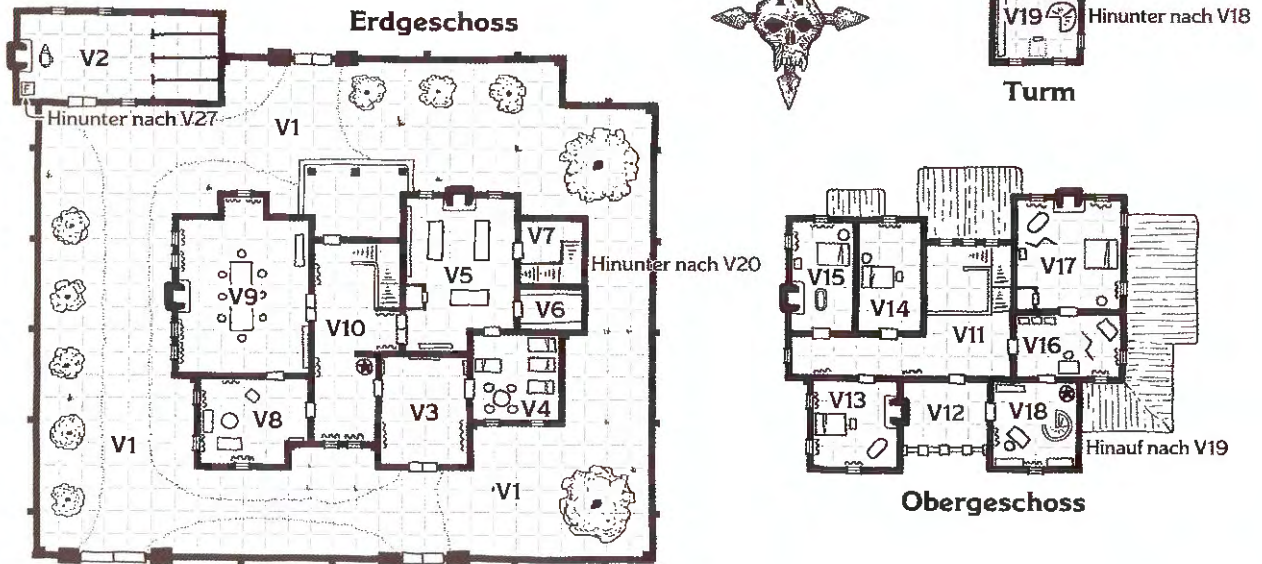
Thalamra hat das Verschwinden von Großherzog Ulder Rabenwacht eingefädelt, um ihr Endziel zu erreichen, die neue Großherzogin von Baldur's Gate zu werden. Wenn sie nicht mit politischen Angelegenheiten beschäftigt ist, führt sie ihre geheimsten Geschäfte im Gewölbekomplex unter ihrer Villa.

Thalamra ist bereits dreifache Witwe, und jeder ihrer Ehemänner war so gut, ihr einen Sohn zu schenken. Ihr ältester Junge, Turstgut, ist ein bleicher und missmutiger Einsiedler in seinen Vierzigern. Er ist ein veritabler Stubenhocker und benutzt Teufelchen, um seine Brüder Amrik und Mortlock auszuspionieren. Turstgut hasst sie beide – Amrik, weil er der Liebling ihrer Mutter, und Mortlock, weil er ein monströser Tölpel ist.

Turstguts wahres Problem ist, dass seine Mutter ihn nicht als ihren Nachfolger sieht und Amrik darauf vorbereitet, diese Rolle auszuführen. Trotz seiner Eifersucht würde Turstgut Amrik niemals Schaden zufügen, da er Angst hat, dass dies den Zorn seiner Mutter heraufbeschwören würde. Mortlock ist eine andere Angelegenheit, da es mehr als klar ist, dass Thalamra ihn verstoßen würde, hätte sie nicht dem letzten Wunsch ihres dritten Ehemanns zugestimmt, trotz seiner zahllosen Unzulänglichkeiten auf Mortlock aufzupassen.

Das letzte Mitglied der Familie Vanthampur ist Schlaberlippe, ein gemein aussehender Tressym (fliegender Kater) mit einem kupierten Schwanz und zahlreichen Kampfnarben. Charaktere, die Schlaberlippe begegnen, können versuchen, sich mit ihm anzufreunden (siehe Bereich V5).

1 Feld = 1,50 m



KARTE 1.5: VILLA VANTHAMPUR

ÜBER DIE VILLA

Villa Vanthampur ist ein stattliches Steinbauwerk mit einem freistehenden Stallhaus. Beide Gebäude haben schräge Dächer, die mit roten Tonziegeln gedeckt sind. Eine 3,60 m hohe Steinmauer umschließt die Villa. Laternen, die entlang der Innenseite der Mauer aufgehängt sind, werden zur Abenddämmerung angezündet und zur Morgendämmerung gelöscht, um den Hof und die Villa bei Nacht zu beleuchten. Die Mauer verfügt über drei Holztore – den Haupteingang und ein Kutschentor nach Süden sowie ein Hintertor nach Norden.

Die Holztüren der Villa und ihre in Blei gefassten Fenster sind nicht verschlossen, und die Vanthampurs beschäftigen Wachen, die auf dem Hof patrouillieren (siehe Bereich V1). Die Wachen wohnen anderswo und wechseln alle sechs Stunden die Schicht.

DIENTSBOTEN

Die Vanthampurs beschäftigen vier im Haus wohnende Diensten in Vollzeit (alles neutrale menschliche **Gemeine**):

- Fendrick Grau, ein klapperiger, 70-jähriger Leibdiener
- Sarvinder Peck, ein grantiger, 52-jähriger Hausmeister und Stallmeister
- Gabourey D'Vaelan, eine pingelige, 35-jährige Köchin
- Ambra Fallwasser, ein freimütiges, 19-jähriges Dienstmädchen

Ambra wurde erst kürzlich eingestellt, um das vorherige Dienstmädchen zu ersetzen. Herzogin Vanthampur hatte sie für das Zerbrechen einer Vase die Treppe hinuntergeschubst.

SCHAUPLÄTZE IN DER VILLA

Die folgenden Bereichsbeschreibungen beziehen sich auf Karte 1.5.

V1. HOF

Neun rechtschaffenen böse menschliche **Wachen** patrouillieren den Hof in drei Dreiergruppen. Wenn die Charaktere erstmals ankommen, befinden diese Gruppen sich an den mit „V1“ markierten Stellen auf Karte 1.5 und umkreisen den Garten gegen den Uhrzeigersinn.

Die Wachen greifen jeden an, der das Anwesen ohne Zustimmung oder vorherige Benachrichtigung von Herzogin Vanthampur oder einem ihrer Söhne unbefugt betritt. Falls die Charaktere Amrik oder Mortlock bei sich haben, können sie beide davon überzeugen, sie an den Wachen vorbei zu schleusen. Ansonsten müssen die Charaktere die Wachen umbringen oder an ihnen vorbeischießen. Die Wachen sind zu gut bezahlt, um Bestechungsgelder anzunehmen, und sie haben keinen Respekt für die Flammende Faust. Um sich an einer Gruppe von Wachen vorbei zu schleichen, muss jedem Charakter ein Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen SG 13 gelingen. Dieser Wurf wird bei Nacht oder Nebel mit Vorteil abgelegt.

V2. STALLUNGEN

Dieses Steingebäude enthält Ställe für vier **Zugpferde** sowie eine voll ausgestattete Schmiede mit einem Amboss und einer Esse. Sarvinder Peck (siehe „Diensten“ weiter oben) kann hier angetroffen werden, wo er neue Hufeisen für die Pferde herstellt und anpasst.

Falltür. Eine quadratische Steinplatte mit 90 cm Kantenlänge in der Südwestecke des Stalls dient als versteckte Falltür. Jeder Charakter, der den Bereich untersucht, findet die Falltür mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15. Der Stein verbirgt einen Schacht mit Ziegelwänden und eine Holzleiter, die 4,50 m tief zu Bereich V27 des Gewölbes führt. Falls die Vanthampurs aus dem Gewölbe flüchten müssen, können sie die Falltür verwenden, um schnell ihre Pferde zu erreichen.



TURSTGUT VANTHAMPUR

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 9

Trefferpunkte 5 (2W8 – 4)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
7 (–2)	8 (–1)	6 (–2)	15 (+2)	17 (+3)	12 (+1)

Fertigkeiten Motiv erkennen +5, Religion +4, Täuschen +3, Wahrnehmung +5

Sinne Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Gemeinsprache, Elfish, Infernalisch

Herausforderungsgrad 1/8 (25 EP)

Dunkle Hingabe. Turstgut hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen die Zustände bezaubert und verängstigt.

Zauberwirken. Turstgut ist ein Zauberwirker der 2. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 13). Turstgut hat die folgenden Klerikerzaubersprüche vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Göttliche Führung*, *Heilige Flamme* (siehe „Aktionen“ weiter unten), *Thaumaturgie*
1. Grad (3 Plätze): *Befehl*, *Gutes und Böses entdecken*, *Heiligtum*

AKTIONEN

Heilige Flamme (Zaubertrick). Flammengleiches Licht senkt sich auf eine Kreatur herab, die Turstgut innerhalb von 18 m um sich herum sehen kann. Dem Ziel muss ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 gelingen, sonst erleidet es 4 (1W8) gleißenden Schaden. Dabei zieht es keinen Nutzen aus Deckung.

V3. FOYER

Falls die Charaktere an der Vordertür klopfen, macht sich der Leibdiener Fendrick Grau (siehe „Dienstboten“, S. 33) aus Bereich V10 hierher auf den Weg, um sie zu begrüßen. Er bittet sie herein, falls sie erwartet werden, andernfalls weist er sie ab. Beschreibe den Spielern diesen Bereich wie folgt:

Neben dem Haupteingang hat dieser Raum zwei Ausgänge. Ein Gipsregal, das mit kunstfertigen Vasen angefüllt ist, verläuft auf einer Höhe von 2,70 Meter um den Raum herum. Auf dem mit Steinen gefliesten Boden ist ein 3 Meter breiter und 4,50 Meter langer Teppich von exquisiter Gestaltung ausgebreitet, der eine königliche Krönung zeigt. Zwei Gobelins, die an den Wänden hängen, zeigen einen Drachen, der über einem Schiff fliegt, beziehungsweise Pilger auf Kamelen.

Vier unsichtbare **Teufelchen** lauern zwischen den Vasen auf dem hohen Regal, einer an jeder Ecke. Die Teufelchen stoßen auf jeden herab, den sie als Eindringling wahrnehmen, einschließlich Charakteren, die Mortlock oder Amrik als Gefangenen dabei haben.

Schätze. Die Vasen, der Teppich und die Gobelins sind wertvolle Kunstgegenstände, obwohl sie nicht gut zusammenpassen. Jede der 16 Vasen wiegt 2 Pfund und ist 25 GM wert. Der Teppich wiegt 50 Pfund und ist 250 GM wert. Jeder der beiden Gobelins wiegt 5 Pfund und ist 75 GM wert.

V4. DIENSTBOTENKAMMER

Dieser ungeschmückte Raum enthält vier Einzelbetten und einen Esstisch für die Dienstboten des Herrenhauses. Die Dienstboten bewahren Ersatzuniformen und andere persönliche Besitztümer in Schubfächern unter ihren Betten auf. Hier wird nichts von Wert aufbewahrt.

V5. KÜCHE

Angenehme Düfte erfüllen diesen Bereich tagsüber, während die Köchin Gabourey D'Vaelan (siehe „Dienstboten“, S. 33) die Mahlzeiten für die Vanthampurs und ihre Angestellten zubereitet. Gabourey hat nicht gerne andere Leute in der Küche, während sie arbeitet.

Töpfe, Pfannen und Kochutensilien baumeln über drei hölzernen Vorbereitungstischen in der Mitte des Raums, und Regale sind mit Schüssel, Serviertellern, Kräutern, Gewürzen und getrockneten Lebensmitteln vollgestellt. Ein Speisenaufzug mit einem handbetriebenen Flaschenzugsystem erlaubt es, Mahlzeiten ins Schlafgemach von Herzogin Vanthampur zu liefern (Bereich V17). Eine winzige Glocke neben dem Speisenaufzug läutet, wann immer die Herzogin wünscht, dass Speisen zu ihr hinaufgeschickt werden.

Der **Tressym** Schlabberlippe (siehe S. 241 für seine Spielwerte) streunt durch die Küche, tötet Ratten und frisst, was auch immer Gabourey zu Boden fallen lässt. Schlabberlippe hat keine Loyalität zur Familie Vanthampur und schließt mit jedem Charakter Freundschaft, der ihn füttert. Er folgt diesem Charakter überall ins Haus und benutzt sein Merkmal Unsichtbares entdecken, um vor unsichtbaren Teufelchen in der Nähe zu warnen.

V6. SPEISEKAMMER

Auf Regalen in diesem muffigen Raum werden Lebensmittel und Getränke gelagert.

V7. TREPPE NACH UNTEN

Dieser Raum enthält ein Fass mit Trinkwasser und eine Treppe mit Ziegelwänden, die 4,50 Meter hinab zu Bereich V20 hinabführt.

V8. EMPFANGSSALON

Wenn sie in diesem Raum Gäste unterhält, sitzt die Herzogin gerne in einem schmucklosen Sessel mit hoher Lehne, der in Richtung zweier gepolsterter Sofas und eines Sofatisches weist. Ein verborgenes Fach in der linken Armlehne des Sessels der Herzogin enthält einen versilberten Dolch. Ein Charakter, der den Sessel untersucht, kann das verborgene Fach mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 12 entdecken.

Dünne Vorhänge vor den Fenstern dämpfen das natürliche Licht, und die Wände sind von gerahmten Gemälden der Herzogin, ihrer drei toten Ehemänner, ihrer drei Söhne und des geflügelten Katers der Familie, Schlabberlippe, gesäumt.

Schätze. Ein Gobelin, der an der Nordwand hängt, stellt brennende Engel dar, die aus dem Himmel in eine Feuergrube stürzen. Der Gobelin wiegt 5 Pfund und ist 150 GM wert.

V9. SPEISESAAL

Thalamra Vanthampur und ihre Söhne versammeln sich hier einmal pro Zehntag zu einem stets angespannten Familienabendessen. Lies Folgendes vor, wenn die Charaktere diesen Bereich sehen können:

Ein aus Eisen gefertigter Kronleuchter hängt über einem Esstisch aus schwarzer Eiche, der von acht Stühlen mit hohen Lehnen umgeben ist, die in Form von Teufeln geschnitzt sind. Ein Kamin beherrscht eine Wand und wird von Fenstern mit roten Vorhängen flankiert. Ein schöner Weinschrank mit Glasuren steht an einer Wand.

Auf dem Kronleuchter hocken drei unsichtbare **Teufelchen**, die sich wie die Teufelchen in Bereich V3 verhalten. Ein Flaschenzugmechanismus erlaubt es, den Kronleuchter anzuheben und zu senken. Das Seil ist an einen Haken geknotet, der an der Ostwand neben dem Weinschrank angebracht ist.

Schätze. Der Schrank enthält einen Satz von acht roten Kristallkelchen (jeweils 25 GM) und sechzehn Weinflaschen. Fünfzehn der Flaschen enthalten edlen Wein (jeweils 10 GM). Die letzte Flasche ist mit Mitternachtstränen versetzt, einem geschmacklosen Gift (siehe „Gifte“ im *Dungeon Master's Guide* (Spielleiterhandbuch), Kapitel 8). Diese vergiftete Flasche wurde für Gäste beiseitegestellt, welche die Herzogin zu eliminieren gedenkt.

V10. GALERIE

Schwarze Vorhänge vor den Fenstern nach Süden helfen dabei, diesen Saal dunkel und kühl zu halten. Solange er nicht anderweitig beschäftigt ist, schreitet Fendrick Grau, der alterwürdige Leibdiener, den Saal mit einer Laterne ab, während das Dienstmädchen Ambra Fallwasser Staub wischt (siehe „Dienstboten“, S. 33). Eine Holzterrasse am Nordende des Saals führt 4,50 m nach oben zu Bereich V11.

Diese Galerie enthält eine vielseitige Sammlung von Gobelins, Gemälden und Alabasterbüsten auf Sockeln, welche Gäste beeindrucken sollen. Die Herzogin hat die Stücke gekauft, die sie für wertvolle Kunstgegenstände hielt, doch es sind allesamt Fälschungen, die aus fragwürdigen Quellen akquiriert wurden. Die planlos zusammengewürfelte Sammlung ist ein Zeugnis schlechten Geschmacks.

Wachsstatue. Eine 1,80 m hohe Wachsstatue in einer Ecke stellt Herzogin Thalamra Vanthampur da, wie sie das Familienhaustier Schlabberlippe in ihren Armen wiegt. Der Tressym hat eine Ratte aus Wachs im Maul. Besucher, welche die Galerie vom Foyer (Bereich V3) aus betreten, werden aufgrund des Standorts der Statue gleich hinter der Tür und ihrer lebensechten Anmutung oft erschreckt.

VII. OBERER FLUR

Laternen hängen von den Dachsparren dieses zugigen Flurs. Die Treppe im Norden führt 4,50 m zu Bereich V10 hinab.

Fünf rechtschaffen böse menschliche **Wachen** stehen hier Wache – eine an jeder Tür. Sie greifen jeden an, der nicht von einem Mitglied der Familie Vanthampur begleitet wird. Falls sie woanders Ärger hören, können die Wachen nicht überrascht werden, aber sie bleiben an Ort und Stelle, bis sie von einem Mitglied der Familie wegbeordert werden. Ein Kampf hier alarmiert Turstgut Vanthampur in Bereich V13.

V12. BALKON

Eine steinerne Brustwehr mit Zinnen umschließt diesen Balkon, der den Vorgarten überblickt. Vom Balkon aus sind es 4,50 m bis zum Boden.

V13. TURSTGUTS SCHLAFGEMACH

Triste Vorhänge sind vor die Fenster dieses schmucklosen Raums gezogen, der ein Bett enthält, eine Eisentruhe mit Vorhängeschloss, eine eiserne Badewanne mit Klauenfüßen und einen Kamin. In der Mitte des Raums steht **Turstgut Vanthampur** (siehe die nebenstehenden Spielwerte), ein gebrechlicher und hasserfüllter 42-jähriger Mann, der eine **Höllische Rätselkiste** umklammert hält (siehe „Schätze“ weiter unten). Falls er vor Eindringlingen gewarnt ist, hat Turstgut die Rätselkiste in der Eisentruhe eingeschlossen und den Schlüssel in die Tasche seiner Robe gesteckt.

Turstgut befiehlt mehrere Teufelchen-Spione, die diesen Raum durch den Kamin betreten und verlassen, aber nur eine solche Kreatur ist anwesend, wenn die Charaktere eintreffen. Dieses **Teufelchen** ist unsichtbar, lauert im Kamin und greift jeden an, der Turstgut bedroht.

Turstgut begrüßt Eindringlinge auf die denkbar unhöflichste Art – indem er **Heilige Flamme** auf den nächsten wirkt. Im selben Zug wirkt er als eine Bonusaktion **Heiligtum** auf sich selbst und benutzt seine Bewegungsrate, um sich hinter dem Bett niederzukauern, während das Teufelchen ihn verteidigt. Wird er gefangen genommen, jammert er über das Versagen seiner Wächter und wartet ab, in der Hoffnung, dass seine Fänger sich übernehmen und ihm eine Chance zur Flucht gewähren. Wird er verhört, bietet er im Austausch gegen seine Freilassung die folgenden Informationen an:

- Seine Mutter, die Herzogin, hält sich mit Thavius Kreeg im Gewölbe unter der Villa auf. Sie und der ehemalige Hohe Aufseher von Elturel planen, die Kontrolle über Baldur's Gate an sich zu reißen.
- Er und seine Brüder haben kürzlich den **Schild des Verborgenen Herrschers** aus einer Gruft unter der Stadt gestohlen. Ein mächtiger Teufel namens Gargauth ist in dem Schild gefangen und hat geschworen, den Vanthampurs zu helfen, Baldur's Gate zu erobern, falls er freigelassen wird. Thavius Kreeg ist zuversichtlich, dass er einen Weg finden kann, Gargauth aus dem Schild zu befreien.
- Thavius ist vor ein paar Tagen mit der Rätselkiste in der Stadt angekommen. Die Herzogin bestand darauf, dass Thavius den Gegenstand im Gewahrsam ihrer Familie belässt, solange er den Schild studiert.

Schätze. Die **Höllische Rätselkiste** ist ein auf S. 223 beschriebener, neuer magischer Gegenstand. Jede Rätselkiste ist in ihrer Gestaltung ein Unikat. Diese besondere Kiste gehört Thavius Kreeg und wurde Herzogin Vanthampur zur sicheren Aufbewahrung anvertraut. Neugierig auf den Inhalt der Kiste gab sie die Kiste Turstgut – ihrem vermeintlich schlauen Sohn –, um zu sehen, ob er sie öffnen könne, doch bisher hatte er kein Glück. Turstgut kann durch Drohungen leicht zur Herausgabe der Kiste gezwungen werden, oder man kann sie ihm einfach abnehmen. Jedoch übersteigt es die Fähigkeiten aller

Charaktere, die Kiste zu öffnen. Falaster Fisk, ein im Gewölbe (Bereich V29) eingesperrter Spion, kann den Charakteren raten, die Kiste nach Candlekeep zu bringen. Dies ist ihre beste Chance, zu erfahren, was sie enthält (siehe S. 45). Die Kiste enthält eine Abschrift des Vertrags, den Thavius mit Zariel geschlossen hat, um die Stadt Elturel dem Untergang zu weihen.

Das Vorhängeschloss an der Truhe kann von einem Charakter mit Diebeswerkzeug geknackt werden, dem ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 gelingt. Die Truhe wiegt 50 Pfund und enthält ein Sammelsurium verknitterter Kleidungsstücke, roter Wachskerzen, Schreibfedern, unbeschriebener Pergamentbögen und Tintenfasschen. Sie beinhaltet auch eine unverschlossene Kassette, die 73 GM enthält, 120 SM, einen *Heiltrank* sowie einen schwarz eingebundenen Folianten mit dem Titel *Apocalypso* – eine poetische Prophezeiung von einem unbekannten Autor, der sich das Ende des Multiversums ausmalte (50 GM wert).

V14. MORTLOCKS SCHLAFGEMACH

Dieser dunkle Raum enthält ein Bett, eine Holztruhe mit Klauenfüßen und einen Nachttisch. Die Truhe wiegt 25 Pfund und enthält ein paar triste Kleidungsstücke, die für einen Mann von Mortlocks Größe geschneidert wurden, ein paar wertlose persönliche Habseligkeiten und einen Plüsch troll aus Mortlocks Kindheit.

V15. AMRIKS SCHLAFGEMACH

Dieser geschmackvoll eingerichtete Raum enthält ein Bett, einen Beistelltisch, eine eiserne Badewanne mit Klauenfüßen, einen Kamin und eine mit Metallbändern beschlagene Holztruhe. Ein 1 m breiter und 1,80 m hoher Spiegel ist an der Ostwand gegenüber des Kamins montiert. In den lackierten Holzrahmen des Spiegels sind Bilder von Ratten, Raben und Spinnen eingeschnitten.

Schätze. Amriks Truhe enthält ordentlich zusammengelegte und geschneiderte Gewänder, die einem schlanken Adligen passen, und ein aus Knochen geschnitztes Schmuckkästchen (10 GM). Dieses winzige Kästchen enthält einen goldenen Siegelring (5 GM), der das Vanthampur-Motto trägt: „Steinerne Herzen bluten nie“.

V16. BOUDOIR DER HERZOGIN

Dieser Raum enthält einen Schminktisch, auf dem ein gerahmter ovaler Spiegel, Parfümflaschen, Bürsten, Kosmetika, Nadeln und Garnrollen stehen. Das weitere Mobiliar im Raum umfasst einen faltbaren Raumteiler, der mit einem aus Blattgold gefertigten Raubvogel verziert ist, einen hohen hölzernen Kleiderschrank angefüllt mit Korsetts und feinen Gewändern, und einen dekorativen goldenen Teppich, der vor drei unverschlossenen Holztruhen ausgelegt ist. Eine Truhe ist voller Schuhe, eine andere enthält drei alte Brautkleider und die dritte enthält Hüte für verschiedene Jahreszeiten.

Schätze. Auf dem Schminktisch liegen sechs Flaschen feinen Parfüms (jeweils 20 GM), eine silberne Haarbürste mit Einlegearbeiten aus Lapislazuli (100 GM) und eine hölzerne Schmuckschatulle mit Elektrumflügel (75 GM), die eine Perlenhalskette (250 GM), eine Kamee in Form einer geflügelten Katze (50 GM) sowie zwei *Heiltränke* in dünnen Kristallphiole enthält.

V17. HERRSCHAFTLICHES SCHLAFGEMACH

Herzogin Vanthampur zieht sich in diese Kammer zurück, wenn sie sich ausruhen oder einen Kopfschmerz abschütteln muss. Sie nimmt hier auch die meisten ihrer Mahlzeiten ein. Speisen werden über einen Speisenaufzug in der Südwestecke geliefert (siehe Bereich V5 für Details), der über einen Seilzug verfügt, der in der Küche eine Glocke läutet. Andere Merkmale des Raums umfassen ein Himmelbett mit einem hauchzarten Schleier, der Insekten abhält, einen freistehenden hölzernen Raumteiler, eine gusseiserne Badewanne mit Klauenfüßen, einen Kamin und

eine Eisentruhe mit Vorhängeschloss. Das Vorhängeschloss ist in Form der mürrisch dreinblickenden Visage eines Hornteufels gegossen. Thalamra Vanthampur trägt den Schlüssel zum Vorhängeschloss bei sich (siehe Bereich V28), welches von einem Charakter mit Diebeswerkzeug geknackt werden kann, dem ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 17 gelingt.

Schätze. Die Truhe wiegt 65 Pfund und ist mit einer Falle versehen (siehe „Falle“ weiter unten). Sie enthält drei dünne, schwarz eingebundene Bilanzbücher mit auf Infernalisch geschriebenen Einträgen (Aufzeichnungen von Herzogin Vanthampurs legalen Geschäften), einen Satz Kalligraphiewerkzeuge (15 GM), eine Giftmischerausrüstung (50 GM), einen Geldbeutel aus einer Schafsblase (enthält 22 PM, 85 GM und 113 SM) und eine *Flöte des Rattenfängers*.

Falle. Die Truhe hat einen doppelten Boden, der mit Metallfedern unterlegt ist. Das kombinierte Gewicht der Gegenstände in der Truhe hält den falschen Boden unten, aber falls drei oder mehr Gegenstände entfernt werden, hebt sich der Boden und zieht den Korken aus einer kleinen Glasphiole, die darunter versteckt ist. Die entkorkte Phiole setzt eine Wolke aus Giftgas frei, die eine Kugel von 3 m Durchmesser ausfüllt, deren Zentrum die Truhe ist. Die Wolke ist unbeweglich und hält 1 Minute lang an oder bis sie von einem starken Wind aufgelöst wird. Jeder Kreatur, die ihren Zug in der Wolke beginnt, muss ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 gelingen, sonst erleidet sie 11 (2W10) Giftschaden.

V18. STUDIERZIMMER DER HERZOGIN

Auf einem Schreibtisch aus Eiche, welcher der Mitte des Raums zugewandt ist, stehen zwei schwarze Kerzenständer; dahinter ein passender Stuhl. Das weitere Möbel umfasst drei Bücherregale und eine freistehende schwarze Rittersrüstung, die mit Topfhelm, Langschwert und Schild ausgerüstet ist. Eine schmiedeeiserne Wendeltreppe führt hinauf zu Bereich V19.

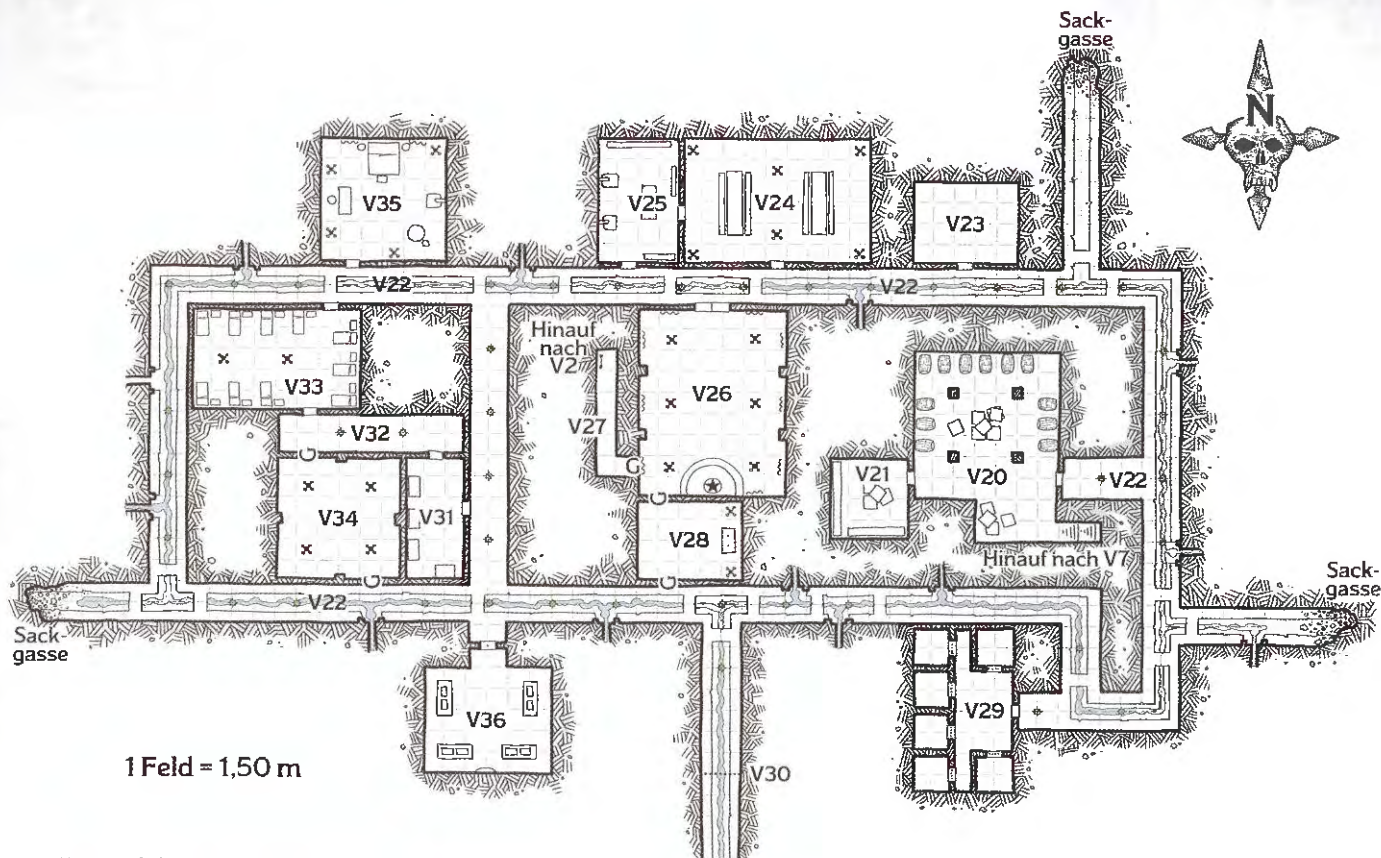
Die Rüstung ist ein **Helmschrecken**, der in Avernus hergestellt wurde. Das Konstrukt versteht Infernalisch, kann aber nicht sprechen, und ist gegen die folgenden Zaubersprüche immun: *Feuerpfeil*, *Heilige Flamme* und *Schockgriff*. Die einzigen Kreaturen, die in diesem Bereich erlaubt sind, sind Herzogin Vanthampur und ihre Söhne. Falls irgendeine andere Kreatur den Raum unbegleitet betritt, erfüllt ein feuriges, oranges Licht das hohle Innere des Helmschreckens und er greift an. Der Helmschrecken verfolgt Eindringlinge über den Raum hinaus und kehrt erst hierher zurück, nachdem die Unbefugten die Villa verlassen haben oder in Stücke gehackt wurden.

Bücherregale. Herzogin Vanthampur verabscheut das Lesen, unterhält aber um des Anscheins willen eine bescheidene Bibliothek hoher Literatur. Ihr Arbeitszimmer enthält zweihundert Bücher. Ein Charakter, der 1 Stunde mit dem Durchforsten der Sammlung verbringt, kann zwanzig seltene Erstausgaben finden (jeweils 25 GM). Die verbleibenden Bücher sind interessierten Käufern jeweils 5 GM wert, bis auf ein wertloses Buch mit dem Titel *Der letzte Sturmangriff der Höllenreiter*. Ein in seine Seiten geschnittener Hohlraum beinhaltet einen kleinen Eisenring, an dem zwei Schlüssel hängen. Diese Schlüssel öffnen die Käfige in Bereich V19.

V19. TURMSPITZE

Falls die Charaktere die schmiedeeiserne Wendeltreppe aus Bereich V18 erklimmen, beschreibe diesen Raum wie folgt:

Die Wendeltreppe führt 4,50 Meter hinauf zu einem quadratischen Raum mit sich kreuzenden Dachbalken 3 Meter über dem Boden. Darüber erhebt sich ein Spitzdach. Ein leeres Bücherregal beherrscht die Westwand, und zwei dreckige Käfige mit Vorhängeschlössern stehen auf dem Boden. Jeder Käfig beherbergt einen menschlichen Gefangenen und einen Nachtpf.



KARTE 1.6: UNTER DER VILLA

Die Schlüssel für die Vorhängeschlösser der Käfige können in Bereich V18 gefunden werden. Ein Charakter mit Diebeswerkzeug kann ein Schloss auch mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 knacken. Die Schlösser können nicht aus dem Inneren der Käfige heraus geknackt werden.

Oben auf den Käfigen thronen zwei unsichtbare **Teufelchen**. Wenn sonst niemand da ist, quälen die Teufelchen die Gefangenen mit müßigen Drohungen und Sticheleien, und die Gefangenen wissen, dass sie nicht sprechen oder schreien sollten, damit die Teufelchen sie nicht stechen. Die Teufelchen vermeiden Kämpfe mit gut bewaffneten Eindringlingen. Falls irgendjemand versucht, einen Gefangenen zu befreien, schlüpft das am nächsten sitzende unsichtbare Teufelchen durch die Gitter des Käfigs und sticht den Gefangenen zu Tode. Dabei wird es sichtbar. Bei seinem nächsten Zug macht sich das Teufelchen unsichtbar und sucht oberhalb der Dachsparren Zuflucht.

Gefangene. Die Gefangene im nördlichen Käfig ist Shaleen Zoraz (neutrale menschliche **Gemeine**), eine Kanalisationswartungsvorarbeiterin, die eine Anstrengung unterstützte, das Kanalisationssystem der Unterstadt in den unterirdischen Raum zu erweitern, den das Gewölbe der Toten Drei einnimmt (siehe S. 20). Herzogin Vanthampur plant, Shaleen ein paar Tage lang festzuhalten und dann gehen zu lassen. Die Teufelchen haben Shaleen derart terrorisiert, dass sie gedenkt, ihre Erweiterungspläne aufzugeben und für den Rest ihres Lebens kein unfreundliches Wort mehr über die Vanthampurs zu verlieren.

Der Gefangene im südlichen Käfig ist Kaejil Orûnmar (neutral böser menschlicher **Gemeiner**), ein Steuereintreiber, der den Vanthampurs schwer zu schaffen gemacht hat. Sobald Herzogin Vanthampur davon überzeugt ist, dass niemand Wichtiges ihn vermissen wird, plant sie, Kaejil zu töten und seine sterblichen Überreste an die Ratten in der Stadtkanalisation zu verfüttern. Falls er befreit wird, plant Kaejil, Baldur's Gate zu verlassen und nie wieder zurückzukehren.

UNTER DER VILLA

Als zuständige Ministerin für das Kanalisationssystem der Stadt hat Thalamra Vanthampur die Abwasserkanäle unter ihrer Villa abriegeln lassen. So hat sie einen privaten Gewölbe-komplex geschaffen, wo sie religiöse Zeremonien durchführen und Gäste beherbergen konnte, die ihre Hingabe an die Erz-teufelin Zariel teilen.

MERKMALE DES GEWÖLBES

Das Gewölbe ist bemerkenswert sauber und wird in exzellentem Zustand gehalten. Seine allgemeinen Merkmale sind hier zusammengefasst.

Beleuchtete Tunnel. Tunnel sind 2,70 m hoch und haben gewölbte Decken. Mit dicken Scheiben aus grünetöntem Glas versehene Öllaternen hängen in regelmäßigen Abständen an 30 cm langen Eisenketten. Jede Laterne spendet in einem Radius von 3 m dämmriges Licht.

Eiserne Türen. Türen bestehen aus genieteten Eisenplatten und haben Eisenklinken sowie gut geölte Angeln. Manche Türen haben Schlösser oder eingesetzte Gitterfenster, wie im Text vermerkt. Ein Charakter kann Diebeswerkzeug verwenden, um ein Türschloss mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 zu knacken oder eine verschlossene Tür mit einem gelungenen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 24 aufbrechen.

Oberflächen und Geheimtüren. Das Gewölbe hat Ziegelwände und mit Steinplatten geflieste Böden. Die Räume haben 3 m hohe, mit Gips verputzte Decken. Geheimtüren verschmelzen mit den umliegenden Wänden, aber ein Charakter mit Dunkelsicht oder ausreichend Licht kann eine Geheimtür mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 finden.



HERZOGIN THALAMRA VANTHAMPUR

Mittelgroße Humanoide (Mensch), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 10

Trefferpunkte 78 (12W8 + 24)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	18 (+4)

Fertigkeiten Einschüchtern +6, Motiv erkennen +5, Religion +3, Täuschen +6

Sinne Passive Wahrnehmung 13; siehe auch „Teufelssicht“ weiter unten

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Dunkle Hingabe. Thalamra hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen die Zustände bezaubert und verängstigt.

Teufelssicht. Thalamra kann bei Dunkelheit, sowohl magischer wie nicht-magischer, bis zu einer Entfernung von 36 m normal sehen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Thalamra benutzt *Schauriger Strahl* zweimal oder führt zwei Waffenlose Angriffe aus.

Schauriger Strahl. Fernkampf-Zauberangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 36 m, eine Kreatur. **Treffer:** 9 (1W10 + 4) Energieschaden.

Waffenloser Angriff. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 Wuchtschaden.

REAKTIONEN

Höllischer Tadel (Zauber des 1. Grades, 2/Tag). Wenn Thalamra von einer Kreatur Schaden zugefügt wird, die sich innerhalb von 18 m um sie herum aufhält und die sie sehen kann, wird die Kreatur, die ihr Schaden zugefügt hat, von höllischen Flammen eingehüllt und muss einen Rettungswurf gegen SG 14 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 16 (3W10) Feuerschaden oder den halben Schaden bei einem gelungenen.

Weihrauchduft. Paare schwarzberobter menschlicher

Kultisten marschieren mit Rauchfässern durch die Korridore. Sie parfümieren die Abwasserkanäle ständig mit Weihrauch, um dem entgegenzuwirken, was ansonsten ein leicht übelkeitregender Gestank wäre.

SCHAUPLÄTZE IM GEWÖLBE

Erlaube den Charakteren, bevor sie in das Gewölbe vordringen, zur 4. Stufe aufzusteigen.

Die folgenden Bereichsbeschreibungen beziehen sich auf Karte 1.6 (S. 37).

V20. KELLER

Die Charaktere könnten diesen Keller betreten, indem sie die Treppe aus Bereich V7 herabsteigen, oder sie könnten durch die östliche Tür hereinkommen. Lies den folgenden Text vor, um zu darzulegen, was sie aus der jeweiligen Richtung sehen:

Vier Steinsäulen stützen die drei Meter hohe Gewölbedecke dieses trockenen Kellers ab, dessen Wände von einem Dutzend Fässern auf Holzstützen gesäumt werden. Die Hälfte der Fässer wurden mit Zapfhähnen aus Messing angestochen. Der Raum enthält weiterhin zwei Stapel von Holzkisten – einer in der Mitte des Raums und ein zweiter an der Südwand.

Die oberste Kiste in der Mitte des Raums enthält drei **Stachelteufel**, welche diesen Bereich durch Löcher in den Seiten der Kiste ausspionieren. Sobald sie Eindringlinge sehen, brechen die Teufel hervor und greifen an. Die anderen Kisten in der Mitte des Kellers enthalten getrocknetes Fleisch, Brotlaibe, Käselaike und andere gemischte Lebensmittel – genug, um die Vanthampurs und die Kultisten im Gewölbe einen Monat lang zu ernähren. Die Kisten an der Südwand enthalten Kerzen, Ölfaschen, Weihrauch und Rattenfallen.

Sechs der Fässer enthalten Trinkwasser, und sechs enthalten Bier.

V21. WEINKELLER

Mehr als zweihundert verkorkte Flaschen Wein liegen in 2,10 m hohen Regalen aus, welche die West- und Südwand umspannen. In der Mitte des Raums sind leere Holzkisten aufgestapelt.

Schätze. Siebzehn der Flaschen enthalten edlen Wein (10 GM pro Flasche). Die verbleibenden ausgestellten Weine sind gewöhnliche Jahrgänge (1 SM pro Flasche).

V22. TUNNEL DER KANALISATION

Die Bewohner des Gewölbes benutzen diese beleuchteten Tunnel häufig. Der schwere Geruch von Weihrauch hängt in der Luft (siehe „Gewölbemerkmale“ weiter oben).

Glatte Steingraben, die in den Boden getrieben wurden, leiten Wasser und Unrat hin zu Bereich V30. Diese Gräben sind 1,20 m breit und 90 cm tief. Bogenbrücken aus Stein überspannen sie in unregelmäßigen Abständen. Die Simse auf jeder Seite eines Grabens sind 90 cm breit.

Herumwandernde Monster. Gewöhnliche Ratten betreten das Gewölbe gelegentlich durch die offenen Rohre in den Wänden. Die Kultisten legen Fallen aus, um diese Ratten zu fangen und zu töten, während sie das Gewölbe mit Weihrauch parfümieren. Die Charaktere könnten, während sie sich ihren Weg durch die Tunnel bahnen, diesen Kultisten begegnen.

Eine typische Begegnung besteht aus zwei rechtschaffenen bösen menschlichen **Kultisten**, die in schwarze Roben gekleidet sind. Jeder hält ein Rauchfass in der Hand und trägt eine dünne, goldene Maske in Form eines Teufelsgesichts (die

einem interessierten Käufer 25 GM wert wäre). Die Rauchfässer enthalten brennenden Weihrauch. Eine Teufelsmaske bedeckt das ganze Gesicht ihres Trägers, mit Ausnahme von Augen, Nase und Mund. Keine zwei Masken sehen genau gleich aus.

Falls diese Begegnung in einem Tunnel stattfindet, in dessen Mitte ein Graben verläuft, laufen die beiden Kultisten auf gegenüberliegenden Seiten des Grabens. Sie bewegen sich in die gleiche Richtung, während sie sanft ihre Rauchfässer schwenken. Du kannst die Begegnung schwerer gestalten, indem du die Kultisten durch **Kultfanatiker** ersetzt oder ein oder mehrere unsichtbare **Teufelchen** als Eskorte hinzufügst.

Falls irgendwelche herumwandernden Kultisten besiegt werden, reduziere entsprechend die Anzahl der Kultisten, die in Bereich V33 anzutreffen sind. Falls die Charaktere sich nicht bemühen, die Leichen der Kultisten zu verstecken, wird irgendwann jemand über sie stolpern und den **Stachelteufel** in Bereich V26 warnen. Vorausgesetzt, dass er nicht bereits besiegt wurde, durchkämmt der Teufel das Gewölbe nach Eindringlingen, sobald er auf ihre Anwesenheit hingewiesen wurde.

V23. KÜHLRAUM

Die Vanthampurs lagern in diesem Raum Tierkadaver und anderes Frischfleisch. In der Mitte des Raums hängen sechs 90 cm lange Ketten von der 3 m hohen Decke. Jede endet in einem Haken. An vier der Haken hängen abgehäutete Wildschweinkadaver, während die verbleibenden beiden Haken leer sind.

V24. SPEISEZIMMER

Hier speisen die Kultisten, es sind jedoch keine anwesend, wenn die Charaktere zum ersten Mal hierherkommen. Zwei hölzerne Bocktische mit Bänken stehen in der Mitte des Raums. Dieser wird von sechs schmiedeeisernen Kerzenleuchtern hell erleuchtet, die entlang der Wände verteilt sind. Jeder Kerzenleuchter ist 1,80 m hoch und trägt neun angezündete Kerzen.

V25. KÜCHE

Hier bereiten die Kultisten ihre Mahlzeiten zu, es sind jedoch keine anwesend, wenn die Charaktere zum ersten Mal hierherkommen. Die Küche ist unangenehm warm und enthält ein Paar hell brennender, gusseiserner Herde; daneben liegen Holzstapeln. Das weitere Mobiliar umfasst einen hölzernen Bocktisch, auf dem Speisen zubereitet werden, sowie Regale, die mit Tellern, Bechern, Utensilien und Krügen mit Zutaten und Gewürzen gefüllt sind.

V26. TEMPEL DER ZARIEL

In den bogenförmigen Rahmen der eisernen Doppeltür, die in diesen Raum führt, sind Infernalische Runen eingeschnitten. Ein Charakter, der Infernalisch versteht, kann diese Runen wie folgt übersetzen: „Das, was fällt, kann sich wieder erheben.“

Ein Charakter, der an der Doppeltür lauscht, hört ein halbes Dutzend humanoider Stimmen, die auf Infernalisch singen. Charaktere, die dem Gesang zuhören und diese Sprache ver-

VERKLEIDETE CHARAKTERE

Charaktere können sich verkleiden, indem sie Masken und Roben verwenden, die sie besieigten Kultisten abgenommen haben. Während sie derart verkleidet sind, haben Charaktere einen Vorteil bei Würfeln auf Charisma (Täuschen), die sie ablegen, um Teufel und Kultmitglieder im Gewölbe unter Villa Vanthampur zum Narren zu halten.

stehen, können Lobpreisungen ausmachen, mit denen die Erzteufelin Zariel für ihr unermüdliches Bemühen überhäuft wird, den Blutkrieg zu gewinnen.

Wenn die Charaktere den Raum betreten, lies folgenden Text laut vor:

Zwei Reihen hoher, schmiedeeiserner Kerzenleuchter erhellen diese Kammer mit Gewölbedecke, von denen jeder neun flackernde Kerzen trägt. Eine 2,10 m hohe Statue eines Engels mit weißglühenden Augen und einem Langschwert steht auf einem Podest im Süden. Ein 1,80 m großer Unhold, der vor Stacheln strotzt, steht westlich der Statue und starrt vier schwarzberobte Kultisten an, die in der Mitte des Raums knien und singen. Ihre Gesichter sind hinter goldenen Teufelsmasken verborgen. Neun Gobelins, welche die Schichten der Neun Höllen darstellen, schmücken die Wände.

Der stachlige Unhold ist ein **Stachelteufel** namens Odious. Er wurde von Zariel gesandt, um Herzogin Vanthampur zu dienen, und gehorcht nur diesen beiden. Die singenden Gestalten sind vier rechtschaffene böse menschliche **Kultisten** in schwarzen Roben und goldenen Teufelsmasken ähnlich denen, die von den Kultisten in Bereich V22 getragen werden. Der Teufel und die Kultisten greifen Eindringlinge an, sobald sie sie sehen, können aber von verkleideten Charakteren an der Nase herumgeführt werden (siehe den Kasten „Verkleidete Charaktere“).

Statue. Die Statue stellt Zariel in ihrer Engelsgestalt dar. Sie ist ein großes Objekt mit RK 17, 33 Trefferpunkten und Immunität gegen Feuerschaden, Giftschaden und psychischen Schaden. Stürzt man die Statue mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20 um, lässt sie das auf dem Boden zerspringen.

Schätze. Kopf und Hals der Statue sind hohl. In diesem Hohlraum steckt ein **Streitkolben +1**, der nur entfernt werden kann, wenn die Statue zerstört wird. Der Kopf des Streitkolbens verströmt in einem Radius von 1,50 m helles Licht und in zusätzlichen 1,50 m dämmriges Licht. Der Träger des Streitkolbens kann sein Licht als eine Aktion verlöschen lassen oder entzünden. (Dieses Licht ist es, was die Augen der Statue leuchten lässt.)

V27. FLUCHTTUNNEL

Dieser hinter einer Geheimtür versteckte Tunnel hat eine Holzleiter an seinem Nordende. Die Leiter führt einen 4,50 m hohen Schacht zu einer Falltür hinauf, die sich zu Bereich V2 öffnet.

V28. GEHEIMER SCHREIN

Dieser Raum ist hinter Geheimtüren verborgen (siehe „Merkmale des Gewölbes“, S. 37). Das kratzende Geräusch, das beide Türen machen, wenn man sie öffnet, ist laut genug, um die Insassin des Raums zu alarmieren. Lies das Folgende vor, wenn die Charaktere eintreten:

Dieser Raum wird von einem Paar schmiedeeiserner Kerzenleuchter in den Nordost- und Südostecken erleuchtet. Neun Kerzen brennen auf jedem davon und werfen ein flackerndes Licht auf einen Altar, der aus einem einzigen Block Obsidian geschlagen wurde. Aus seiner Oberseite bricht eine kleine, engelsförmige Flamme hervor. Eine grauhaarige Frau kniet vor dem Altar.

Herzogin Thalamra Vanthampur (siehe die nebenstehenden Spielwerte) kniet vor dem Altar. Sie trägt feine Gewänder, die sich

für eine Adelige ihrer Stellung geziemen, und trägt keine Waffen. Jedoch besitzt sie magische Kräfte, die ihr von Zariel, ihrer infernalischen Schutzherrin, verliehen wurden. Jeglichem Eindringen wird Feindseligkeit entgegengebracht, und die Herzogin ist nicht zimperlich, wenn es darum geht, Feinde mit ihren bloßen Händen zu zerschmettern, wenn sie sich in einem Nahkampf wiederfindet. Vergiss ihre Reaktion Höllischer Tadel nicht, die sie zweimal pro Tag benutzen kann (aber nur einmal vor ihrem nächsten Zug).

Falls ihre Trefferpunkte auf weniger als die Hälfte reduziert werden, versucht Thalamra, durch die nächste nicht blockierte Geheimtür zu entkommen. Sie bewegt sich entweder nach Bereich V36 oder versucht, über Bereich V27 zu flüchten. Da sie übermäßig stolz ist, würde sie eher sterben, als sich zu ergeben oder gefangen genommen zu werden – und sie sieht jedem ihrer Söhne freudig beim Sterben zu, bevor sie Lösegeldforderungen nachkommt. Wenn der Tod sie endlich ereilt, sind ihre letzten Worte an diejenigen, die sie getötet haben: „Ich seh' Euch in der Hölle.“

Thalamra bewahrt zwei Schlüssel in einer Tasche ihres Kleides auf. Ein Schlüssel öffnet die Truhe in ihrem Schlafgemach (Bereich V17); der andere Schlüssel öffnet die Tür zum Tresorraum.

Obsidianaltar. Der schwarze Altar wiegt 800 Pfund. Rings um die 25 cm hohe, engelsgestaltige Flamme, die aus einer Oberseite hervorbricht, sind winzige Infernalische Runen eingraviert. Diese Flamme hat nur eine vage Ähnlichkeit mit Zariel. Verunstaltet man irgendeine der Runen auf dem Altar, lässt das die Flamme verlöschen und den Altar in der Mitte zerbrechen.

V29. GEFÄNGNIS

Lies den folgenden Text vor, wenn die Charaktere die Tür zu diesem Raum öffnen:

Eine breitschultrige Gestalt mit violetter Haut und einem Bart aus sich windenden, schlangenartigen Tentakeln steht in der Mitte eines Raums, der von eisernen Türen gesäumt ist. Sie greift ihre Glefe fester, als sie euch durch die Dunkelheit anstarrt. In jede Tür ist ein kleines Gitterfenster eingesetzt, und ein Schlüsselring hängt vom Gürtel der Kreatur.

Der Gefängniswächter ist ein **Bartteufel** namens Thoss, der jeden angreift, den er als Eindringling oder Bedrohung wahrnimmt. Charaktere, die als Kultisten verkleidet sind, können versuchen, Thoss so an der Nase herumzuführen, dass er ihnen erlaubt, Gefangene zu verhören oder freizulassen (siehe den Kasten „Verkleidete Charaktere“ auf S. 39). Die Schlüssel, die am Gürtel des Teufels baumeln, schließen die Zellentüren auf.

Zwei der Zellen (deiner Wahl) enthalten Gefangene. Die anderen vier Zellen sind leer, obwohl gefangen genommene Charaktere hier enden könnten (siehe den Kasten „Eingesperrte Charaktere“). Falls du ein neues Gruppenmitglied einführen musst, um ein verstorbene zu ersetzen, kann dieser Charakter das Abenteuer eingesperrt in einer der leeren Zellen beginnen.

Falaster Fisk. Der erste Gefangene ist ein klein-gewachsener, magerer, belesener, männlicher Mensch in seinen um die fünfzig namens Falaster Fisk. Der ursprünglich aus Chalmishan stammende Falaster ist ein neutraler **Spion** ohne Waffen. Er spricht Gemeinsprache und Infernalisch, trägt einen knöchellangen Kaftan und hat dunkles Haar. Sein sauber getrimmter Spitzbart ist blutrot gefärbt.

Falaster arbeitet für Sylvira Savikas, eine tieflingische Expertin für die Neun Höllen, die derzeit in Candlekeep arbeitet. Nachdem Thavius Kreeg vor ein paar Tagen in Baldur's Gate eingetroffen war, brauchte Falaster nicht lange, um Gerüchte zu hören, dass die Vanthampurs Kreeg beherbergten. Falaster versuchte, herauszufinden, warum, und wurde erwischt. Er kann seinen Rettern die folgenden nützlichen Informationen mitteilen:

- „Sylvira Savikas ist eine Gelehrte, die von Candlekeep aus operiert. Eine gute Freundin von mir! Sie beobachtet schon seit Monaten Teufelsaktivitäten in Baldur's Gate und Elturel.“
- „Sylvira ist davon überzeugt, dass Thavius Kreeg einen Handel mit einem Erzteufel abgeschlossen hat, und dass eine Abschrift des Vertrags, den er unterschrieben hat, in einer magischen Rätselkiste versteckt ist. Sie hat mich gebeten, ihr dabei zu helfen, Beweise für Kreegs Verbrechen zu beschaffen.“
- „Sylvira ist keine Freundin von Thavius Kreeg. Sie denkt, dass sie seine Rätselkiste öffnen kann, und ist willens, dafür zu bezahlen – in Gold oder magischen Gegenständen.“

Falls er freigelassen wird, hilft Falaster den Charakteren nach besten Kräften, während er Gefahren aus dem Weg geht. In der Erwartung, dass er erwischt werden könnte, hat er sich einen Gebäudeplan des Gewölbes unter Villa Vanthampur besorgt und eingepägt. Er kann seine Retter daher zu Geheimräumen führen (Bereiche V28 und V34) und zum Tresorraum der Vanthampurs (Bereich V36).

Satiir Thione-Hhune. Die zweite Gefangene ist eine durchtrainierte, aristokratische menschliche Frau um die siebzig namens Fürstin Satiir Thione-Hhune. Die in die reiche und politisch mächtige Patriarsfamilie Hhune geborene Satiir ist eine neutral böse **Adelige** ohne Waffen und Rüstung (RK 11). Sie wurde von den Vanthampurs entführt, um im Fall, dass die Hhunes herausfinden, wer den *Schild des Verborgenen Herrschers* aus ihrer Familiengruft gestohlen hat, als Druckmittel zu dienen.

Den Vanthampurs ist nicht bekannt, dass Satiir Mitglied in einer bösen Geheimgesellschaft ist. Deren Mitglieder nennen sich selbst die Ritter des Schilds und sind die selbsternannten Wächter des *Schildes des Verborgenen Herrschers*. Satiir spricht nicht über den Schild. Stattdessen erzählt sie ihren Rettern, dass die Vanthampurs planten, sie zu benutzen, um die Hhunes davon abzuhalten, sich Herzogin Vanthampurs Versuch in den Weg zu stellen, die neue Großherzogin zu werden. Falls es Satiir erlaubt wird, zu entkommen, informiert sie ihre Familie und Komplizen, dass die Vanthampurs den Schild gestohlen haben, was die politische Zukunft von Herzogin Vanthampur in Baldur's Gate zerstört. Die Charaktere könnten weiteren von Satiirs Freunden auf dem Weg nach Candlekeep begegnen (siehe „Ritter des Schilds“, S. 44).

V30. BARRIERE AUS EISENSTÄBEN

Dieser Abwassertunnel senkt sich langsam nach Süden hin und führt Wasser und Unrat ins Kanalisationssystem der Stadt ab. Der Tunnel ist von einer quadratischen Barriere mit 3 m Kantenlänge blockiert, die aus vertikalen Eisenstangen in Abständen von 18 cm bestehen – genug, dass eine Ratte hindurchspazieren kann, aber zu schmal für normal große Charaktere, um sich hindurch zu quetschen. Die Stangen sind tief in die Steine von Decke und Boden eingebettet.

EINGESPERRTE CHARAKTERE

Falls die Charaktere in Villa Vanthampur oder dem Gewölbe darunter besiegt werden, kannst du die Bösewichte sterbende Gruppenmitglieder stabilisieren lassen, ihnen ihre Ausrüstung abnehmen (die in Bereich V28 eingelagert wird) und sie im Gefängnis einsperren (Bereich V29). Diese Alternative zu einer Auslöschung der ganzen Abenteurergruppe verschafft Herzogin Thalamra Vanthampur und ihren Kultisten die Gelegenheit, die Charaktere zu verhören und herauszufinden, was sie wissen. Außerdem wird so eventuell die Basis für einen spannenden Gefängnisausbruch gelegt.

Ein Charakter kann die Stangen mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 25 verbiegen und eine ausreichend große Lücke für einen mittelgroßen oder kleineren Humanoiden schaffen, um sich hindurch zu quetschen.

V31. SAKRISTEI

Vier hölzerne Kleiderschränke stehen in diesem Bereich an den Wänden. Die Kultisten lagern ihre Roben und Masken in diesen Kleiderschränken, bevor sie das Gewölbe verlassen und zur Stadt zurückkehren. Die Kleiderschränke an der Westwand stehen leer. Charaktere, die den Kleiderschrank an der Südwand durchsuchen, finden vier Sätze schwarzer Roben und vier goldene Teufelsmasken, wie sie von den Kultisten getragen werden, denen man anderswo im Gewölbe begegnen kann.

V32. VERBINDUNGSTUNNEL

Das dämmrige Licht von zwei der grün verglasten Laternen der Kultisten erreicht die Enden dieses Korridors nicht, was dort Flecken der Dunkelheit erzeugt. Zwei rechtschaffen böse menschliche **Kultfanatiker** bewachen den Tunnel, einer an jedem Ende. Charaktere mit Dunkelsicht oder ihren eigenen Lichtquellen bemerken die Fanatiker. Ansonsten überraschen die Fanatiker die Charaktere. Jeder Fanatiker trägt eine schwarze Robe und eine dünne goldene Teufelsmaske ähnlich derer, die von Kultisten in anderen Bereichen getragen werden.

Kampfgeräusche hier alarmieren die Kultisten in Bereich V33, die sich bewaffnen, aber bleiben, wo sie sind.

V33. KULTISTENUNTERKÜNFTE

Der Raum wird von zwei hohen, schmiedeeisernen Kerzenleuchtern beleuchtet, die jeweils von neun flackernden Kerzen gekrönt werden. An den Rändern des Raums stehen zehn hölzerne Etagenbetten. Neben diesen befinden sich unverschlossene Truhen mit gewöhnlichen Kleidern, welche den Kultisten gehören.

Zehn **Kultisten** versammeln sich hier, minus eventueller Kultisten, die in Bereich V22 besiegt wurden. Diese Kultmitglieder sind rechtschaffen böse Menschen, die schwarze Roben und dünne goldene Teufelsmasken tragen. Manche sind weggenickt, während andere auf ihren Betten sitzen und Gerüchte darüber austauschen, inwieweit Thavius Kreeg seine Finger im Fall von Etlurel hatte und was Herzogin Vanthampur's Pläne für Baldur's Gate sind. Diese Kultisten gewähren Eindringlingen kein Pardon.

Kampfgeräusche hier alarmieren die Kultfanatiker in Bereich V22, die umgehend nachsehen kommen.

V34. RITUALKAMMER

Dieser Raum ist hinter Geheimtüren versteckt (siehe „Merkmale des Gewölbes“, S. 37) und hat die folgenden Merkmale:

Diese drei Meter hohe Kammer hat eine mit Gips verputzte Gewölbedecke. Diese ist mit Bildern furchteinflößender geflügelter Teufel bemalt, die auf ein Symbol herabschauen, das in den Boden des Raums eingebettet ist: eine kreisrunde Scheibe aus schwarzem Stein, in die ein neunstrahliger Goldstern eingraviert ist. Vier schmiedeeiserne Kerzenleuchter strotzen vor nicht entzündeten, halb heruntergebrannten roten Kerzen und umringen den Kreis.

Die Kultisten benutzen diese Kammer, um diabolische Rituale durchzuführen, welche den Effekt des Zaubers *Weissagung* duplizieren. Der Unterschied ist, dass der Kontakt des Zaubers ein Teufel ist, der sich als Rauchsäule über dem Symbol auf dem Boden manifestiert. Die Bilder an der Decke sind Höllenschlundteufel, zu erkennen von jedem Charakter, dem ein Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 15 gelingt.

V35. UNTERKUNFT VON THAVIUS KREEG

Beschreibe den Spielern diesen Raum wie folgt:

Schmiedeeiserne, von flackernden Kerzen gekrönte Kerzenleuchter beleuchten diesen Raum, der von einem gusseisernen Herd mit Klauenfüßen beheizt wird. Gegenüber des knisternden Herds befindet sich ein bescheidener Schreibtisch mit einem passenden Stuhl. Das weitere Mobiliar umfasst einen kleinen Tisch und einen Stuhl zum Essen, ein Bett, eine Eisentruhe, die am Fußende des Betts ruht, und zwei Gobelins: einen, der Geister zeigt, die sich als Lemurenteufel aus dem Fluss Styx erheben, und einen anderen, der einen toten Mann zeigt, der wie eine Marionette von Haken an Ketten herabbaumelt.

Schätze. Thavius bewahrt ein Heiliges Symbol des Torm (ein silbernes Amulett in Form eines Panzerhandschuhs für die rechte Hand am Ende einer silbernen Kette) in der Truhe auf. Das Heilige Symbol ist 25 GM wert. Die Truhe enthält sonst nichts.

V36. TRESORRAUM DER VANTHAMPURS

Die Tür zu diesem Raum ist verschlossen (siehe „Merkmale des Gewölbes“, S. 37), und Herzogin Vanthampur hat den einzigen Schlüssel. Die Tür kann von innen ohne den Schlüssel geöffnet werden.

Wenn die Charaktere die Tür zum Tresorraum öffnen, lies den folgenden Kasten vor, um die Szene zu setzen:

Dieser Raum enthält vier Holztische, auf denen jeweils zwei kleine Holzschatullen stehen. An der Wand gegenüber der Tür hängt ein wunderschöner goldener Schild. Vor dem Schild steht ein alter Mann in einfachen Gewändern und trägt einen angezündeten Kerzenhalter. Als er sich zur Tür umdreht, seht ihr, dass sein Schatten an der gegenüberliegenden Wand nicht zu seiner Gestalt passt. Stattdessen scheint es der Schatten eines pummeligen, gehörnten Unholds mit kleinen Flügeln zu sein.

Der Mann ist **Thavius Kreeg** (siehe seine Spielwerte auf S. 42), der ehemalige Hohe Aufseher von Etlurel. Ehemals ein Priester des Torm (Gott des Mutes und der Selbstaufopferung), hat er seine Fähigkeit zum Zaubern verloren, als er seinen Glauben aufgab. Jetzt gibt er nur noch vor, diese Gottheit zu verehren. Der Schild, der an der Wand hinter ihm hängt, ist der *Schild des Verborgenen Herrschers*, welcher in Anhang C dargestellt und beschrieben ist. Thavius hat zu Gargauth gesprochen, dem Unhold, der in dem Schild eingesperrt ist, und ist zu dem Schluss gekommen, dass der Schild für große Teile der in Baldur's Gate grassierenden Habgier und Boshaftigkeit verantwortlich ist. Mit genügend Zeit, so denkt Thavius, kann er den Schild benutzen, um Baldur's Gate nach Avernus zu zerren.

Thavius giert es nach Macht und der Anerkennung seiner höllischen Meister. Dennoch verabscheut er Gewalt und vermeidet Kämpfe wann immer möglich. Er vergießt Krokodilstränen für Etlurel und behauptet, dass er eine Gemeinde ein paar Kilometer außerhalb der Stadt besucht hätte, als diese verschwand. Er bringt sein Entsetzen über den Fall der Stadt zum Ausdruck. Seine Geschichten halten genauerer Prüfung nicht stand.

Thavius lügt auch bezüglich seines Verhältnisses zu Herzogin Vanthampur. Er behauptet, dass die Wachen der Herzogin ihn kurz nach seiner Ankunft in Baldur's Gate gefangen genommen hätten, und dass die Herzogin seine Hilfe bei der Feststellung der magischen Eigenschaften des himmlischen Schilds benötige, den ihre Familie aus einer Gruft unter der Stadt „akquiriert“ habe.

Obwohl er ein geübter Lügner ist, hat Thavius keine Lüge, die seinen diabolischen Schatten erklären könnte.

Falls sie bei der Gruppe ist, ist Reya Mantelmorn in der Anwesenheit des Hohen Aufsehers von Ehrfurcht ergriffen und wird den Charakteren nicht gestatten, Thavius Schaden zuzufügen, solange sie glaubt, dass er sich nichts hat zuschulden kommen lassen. Sein veränderter Schatten ist als Beweis nicht erdrückend genug. Reya kann von Thavius' Verdorbenheit überzeugt werden, indem man mit einem erfolgreichen Wurf auf Charisma (Einschüchtern) gegen SG 15 ein Geständnis aus ihm herauspresst, oder indem man beweist, dass er seine Fähigkeit zum Zaubern verloren hat. Falls die Charaktere Thavius töten, können sie ihm in Kapitel 3 wiederbegegnen, nachdem seine Seele in einen Teufel verwandelt wurde.

Schild des Verborgenen Herrschers. Der Teufel Gargauth ist im *Schild des Verborgenen Herrschers* gebunden und will aus ihm entkommen. Der Unhold glaubt, dass er ausbrechen kann, wenn der Schild in die Neun Höllen gebracht wird – und er braucht die Hilfe der Charaktere, um dorthin zu kommen.

Gargauth spürt die Anwesenheit der Charaktere, wenn sie den Raum betreten, und kontaktiert telepathisch einen von ihnen, der zufällig ausgewählt wird. Der Teufel bezeichnet sich selbst als der Verborgene Herrscher, behauptet, ein himmlisches Wesen zu sein, und schwört, den Charakteren bei der Rettung von Elturel zu helfen, vorausgesetzt, dass sie den Schild mit sich in die Neun Höllen nehmen. Der Verborgene Herrscher warnt sie auch, dass eine Geheimgesellschaft hinter dem Schild her ist, und dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis deren böse Mitglieder ihn finden. Gargauth behauptet, dass diese Geheimgesellschaft die Kräfte des Schilds nicht im Dienst für das Gute sehen will, was die Wahrheit ist.

Herzogin Vanthampur und Thavius Kreeg haben gesprochen, Gargauth beim Ausbrechen aus dem Schild zu helfen, vorausgesetzt, dass der Unhold in der ganzen Stadt Korruption verbreitet, indem er die Patriars hinter der Herzogin vereint – und somit auch hinter der Erzteufelin Zariel. Nur dann kann Baldur's Gate dasselbe Schicksal erleiden wie Elturel. Jedoch wird Gargauth mit Freuden die Gelegenheit einer zweckmäßigeren Rückkehr in die Neun Höllen nutzen, falls die Charaktere ihm eine anbieten. Der Verborgene Herrscher hat keine Loyalität zu irgendjemand außer sich selbst.

Schätze. Die acht Schatullen sind unverschlossen und enthalten Geld, welches der Familie Vanthampur gehört, sowie aus Tiamats Hort in Avernus gestohlene Schätze. Herzogin

Vanthampur plant, diesen Schatz zu benutzen, um die Patriars und Regierungsbeamten der Stadt zu bestechen, damit sie ihr Bemühen unterstützen, die neue Großherzogin zu werden.

Schatulle 1 enthält 30 Elekturbarren (jeweils 10 GM), die der Familie Vanthampur gehören.

Schatullen 2, 3 und 4 enthalten jeweils 100 GM, die der Familie Vanthampur gehören.

Schatulle 5 enthält zwei Bruchstücke eines kaputten Zeremoniendolchs, der aus Tiamats Hort gestohlen wurde: eine geschwungene Elfenbeinklinge, die drakonische Runen trägt, welche „Reißzahn“ buchstabieren. Die Klinge hat ein Knochenheft, das mit Lederstreifen umwickelt und mit Edelsteinen besetzt ist. Der Zaubertrick *Ausbessern* kann den nicht-magischen Dolch reparieren und seinen Wert wiederherstellen (250 GM).

Schatullen 6 und 7 enthalten jeweils 100 PM, die der Familie Vanthampur gehören.

Schatulle 8 enthält 20 Azurit-Edelsteine (jeweils 10 GM), die aus Tiamats Hort gestohlen wurden.

ABSCHLIESSENDE BEGEGNUNGEN IN BALDUR'S GATE

Sollten die Charaktere es nicht schaffen Thavius Kreegs *Höllische Rätselkiste* (siehe Bereich V13) oder den *Schild des Verborgenen Herrschers* (siehe Bereich V36) zu finden, empfiehlt ein NSC wie beispielsweise Reya Mantelmorn oder Falaster Fisk eine gründlichere Untersuchung des Vanthampur-Anwesens. Als Höllenreiterin könnte Reya fähig sein, die Anwesenheit des himmlischen Schilds zu spüren und die Charaktere drängen, ihn zu bergen, bevor er in böse Hände fällt. Gleichmaßen würde Falaster es hassen, die Rätselkiste zurückzulassen, sodass jemand anderes sie sich schnappen kann.

Falls Schlabbberlippe, der Treddym (siehe Bereich V5), die Gruppe begleitet, kann er die Charaktere zur Rätselkiste führen. Gefangene Bösewichter können die Charaktere nach Bedarf ebenfalls zu der Rätselkiste oder dem Schild führen. Sobald diese Gegenstände gefunden sind, drängt Falaster die Charaktere nachdrücklich, sie bei Sylvira Savikas in Candlekeep abzuliefern.

Falls sie eingeladen werden, die Charaktere auf ihrer Reise nach Candlekeep zu begleiten, akzeptieren Reya und Falaster bereitwillig. Falaster hat eine bescheidene Unterkunft in Klein-Calimshan, einem ummauerten Viertel in der Außenstadt, und schlägt vor, dort einen kurzen Halt einzulegen, damit er sich mit Waffen ausrüsten kann, bevor man die Reise nach Candlekeep fortsetzt.

HAUPTMANN ZOTSCH BERICHT ERSTATTEN

Sobald die Charaktere die Familie Vanthampur und ihren teufelsanbetenden Kult ausgelöscht haben, können sie zu Hauptmann Zotsch zurückkehren, um Bericht zu erstatten, ihre Marken der Flammenden Faust zurückzugeben und noch offene Bezahlungen zu kassieren.

Zotsch ist hocherfreut, zu erfahren, dass die Vanthampurs nicht länger seine Sorge sind. Falls die Charaktere berichten, dass eines oder mehrere der Familienmitglieder noch am Leben sind, verspricht Zotsch, sie zur Strecke zu bringen und für ihre Verbrechen zu bestrafen.

KOMMANDANTIN PORTYR

Als die Charaktere ihre Geschäfte mit Hauptmann Zotsch abschließen, wird das Treffen von der Ankunft eines höherrangigen Mitglieds der Flammenden Faust unterbrochen. Lies den Spielern den folgenden Text vor oder erzähle ihn nach:

THAVIUS KREEG

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 10

Trefferpunkte 40 (9W8)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	15 (+2)	18 (+4)	16 (+3)

Fertigkeiten Heilkunde +6, Religion +4, Täuschen +5, Überzeugen +5

Sinne Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Infernalisches

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Schatten der Schuld. Thavius' Schatten ist der eines pummeligen, gehörnten Teufels mit kleinen Flügeln.

AKTIONEN

Streitkolben. Nahkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 4 (1W6 + 1) Wuchtschaden.

Euer Treffen mit Hauptmann Zotsch wird von der Ankunft mehrerer Soldaten der Flammenden Faust unterbrochen, die in Ritterrüstungen gekleidet sind. Von hinter dieser Wand aus Schwertern und Stahl tritt eine gerüstete Frau mit weißem Mantel und ergrauemd Haar hervor. „Sind dies die Wahnsinnigen, die in jedes Rattennest in dieser götterverlassenen Stadt gestochen haben?“

„Kommandantin Portyr!“, sagt Zotsch. „Mir wurde gesagt, ihr wärt noch mindestens einen Zehntag lang nicht in Baldur's Gate.“

„Das ist es, was die Regierung der Stadt euch glauben lassen wollte, Hauptmann“, antwortet sie. Sie dreht sich zu euch und sagt: „Ich hoffe, ihr seid angemessen entschädigt worden?“

Bis vor Kurzem kommandierte **Liara Portyr** (siehe die nebenstehenden Spielwerte) einen Außenposten der Flammenden Faust namens Festung Beluarian auf der fernen tropischen Halbinsel Chult. Ihr Onkel ist Herzog Dillard Portyr von Baldur's Gate, einer der beiden verbleibenden Regierungsführer der Stadt (angenommen, dass Herzogin Vanthampur nicht überlebt hat). Herzog Portyr hat seine Nichte herbeigerufen, um in der Abwesenheit von Großherzog Ulder Rabenwacht das Kommando über die Flammende Faust zu übernehmen. Ihre Heimreise wurde durch Magie beschleunigt.

Liara hat das Ziel, sich als Ulder Rabenwachts natürliche Nachfolgerin zu behaupten, klammert sich aber an die Hoffnung, dass er noch am Leben ist. Falls die Charaktere denken, dass sie irgendeine Chance haben, Elturel zu retten – und Rabenwacht gleich mit –, drängt Liara sie nachdrücklich, dieser Queste nachzugehen. Ihre Erfahrungen in Chult haben sie gelehrt, Abenteurer und ihre Fähigkeit, Dinge zu erledigen, zu respektieren.

Falls die Charaktere im Gewölbe unter Villa Vanthampur nicht Falaster Fisk gefunden haben, kann Liara Portyr diejenige sein, die sie dazu drängt, nach Candlekeep zu reisen und Sylvira Savikas aufzusuchen, eine angesehene Expertin für die Neun Höllen. Sylvira kann ihnen dabei helfen, die *Höllische Rätseleiste* und die Mysterien des *Schildes des Verborgenen Herrschers* zu entschlüsseln.

Nachdem sie sichergestellt hat, dass die Charaktere ihre versprochene Belohnung erhalten, dankt Liara ihnen dafür, dass sie ihren Teil dazu beigetragen haben, Baldur's Gate zu helfen. Obwohl sie ihre Anstrengungen auf verschiedene Bedrohungen für die Sicherheit der Stadt richten muss, macht sie es den Charakteren möglich, Baldur's Gate zu verlassen, wenn sie bereit sind. Sie geht dabei so weit, ein Reitpferd oder Pony für jedes Gruppenmitglied zu beschaffen, um ihre Reise nach Candlekeep zu beschleunigen. Sie kann außerdem einen von Maultieren gezogenen Karren zur Verfügung stellen, der mit Lebensmitteln, Getränken und anderen Vorräten beladen ist.

REISE NACH CANDLEKEEP

Lies den Spielern folgenden Kasten vor, wenn die Charaktere bereit sind, nach Candlekeep aufzubrechen:

Als das Basiliskentor sich öffnet, halten Soldaten der Flammenden Faust die Flut elurgardischer Flüchtlinge zurück. Ihr bahnt euch einen Pfad durch diese jammervollen Seelen, deren Klagen lauter wird, als sich das Basiliskentor hinter euch schließt. Die unbefestigte Straße schneidet durch die Elendsviertel der Außenstadt, am ummauerten Viertel Klein-Calimshan vorbei, zur großen Brücke von Wyrnübergang.



LIARA PORTYR

Mittelgroße Humanoide (Mensch), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 15 (beschlagene Lederrüstung, Schild)

Trefferpunkte 84 (13W8 + 26)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe Kon +4, Wei +4

Fertigkeiten Athletik +5, Einschüchtern +5, Motiv erkennen +4, Täuschen +5

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Gemeinsprache, Drakonisch, Zwergisch

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Flammende Wut. Einmal pro Zug, wenn Liara eine Kreatur mit einer Nahkampfwaffe trifft, kann sie auf magische Weise Feuer aus ihrer Waffe hervorbereiten lassen, was dem Ziel zusätzlich 10 (3W6) Feuerschaden zufügt.

Tapferkeit. Liara hat einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen den Zustand verängstigt.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Liara führt drei Nahkampf-Angriffe aus.

Streitaxt. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W8 + 3) Hiebschaden, oder 8 (1W10 + 3) Hiebschaden, wenn sie mit beiden Händen geführt wird.

Schwere Armbrust. Fernkampf-Waffenangriff: +3 zum Treffen, Reichweite 30/120 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W10 + 1) Stichschaden.

Falls Falaster Fisk bei der Gruppe ist, führt er sie zu seinem Wohnsitz in Klein-Calimshan. Er greift sich seine Waffen und bringt zusätzlich noch ein altes Buch mit calishitischen Rezepten mit, um damit Einlass in die Große Bibliothek von Candlekeep zu erwerben (siehe „Candlekeep betreten“, S. 46).

WYRMÜBERGANG

Die Charaktere müssen dieses Wahrzeichen überqueren, um den Küstenweg zu erreichen, der nach Süden Richtung Candlekeep führt. Lies Folgendes vor, um die Szene zu beschreiben:

Zwei große Brücken treffen sich auf einer hohen, felsigen Insel, die sich aus der Mitte des Flusses Chionthar erhebt. Gebäude und Händlerstände säumen die Seiten beider Brücken und machen es unmöglich, den Fluss von der schmalen, verstopften Straße aus zu sehen, die zwischen diesen Bauten hindurchführt.

Hölzerne Zugbrücken verbinden die Brücken mit einem Wehrturm, der oben auf der Insel liegt. Die Flaggen von Baldur's Gate und der Flammenden Faust wehen stolz über dieser Festung.

Wyrzübergang ist ein Paradies für Beutelschneider, und jeder Reisende geht hier das Risiko ein, Opfer eines Taschendiebstahls zu werden. Lass jeden Spieler einen W20 werfen, während die Charaktere sich ihren Weg von einem Ende von Wyrzübergang zum anderen bahnen. (Wirf nicht für NSC, die mit der Gruppe reisen.) Der Charakter oder die Charaktere mit der niedrigsten Augenzahl werden von einem Taschendieb aufs Korn genommen (benutze den Wertekasten **Bandit**).

Benutze den passiven Wert in Weisheit (Wahrnehmung) eines Charakters, um festzustellen, ob ein Diebstahl bei diesem Charakter erfolgreich ist. Falls die passive Wahrnehmung des Charakters 11 oder höher ist, entdeckt und unterbindet er den Diebstahl. Ansonsten verdrückt sich der Dieb mit einem Gegenstand, der 1 Pfund oder weniger wiegt (etwa ein Geldbeutel oder ein Trank) und verschwindet in der Menge, bevor der Diebstahl bemerkt wird. Falls ein Charakter beraubt wird, frage den Spieler, welche kleinen Gegenstände der Charakter bei sich trägt, und entscheide dann, welcher dieser Gegenstände gestohlen wurde.

RITTER DES SCHILDS

Die folgende Begegnung ereignet sich nur, falls die Charaktere im Besitz des *Schildes des Verborgenen Herrschers* sind. Mach andernfalls bei Abschnitt „Die Geschichte von den Höllenreitern“ weiter. Lies Folgendes vor, um die Szene zu setzen:

Als Wyrzübergang und Baldur's Gate aus eurer Sichtweite verschwinden, findet ihr euch auf dem Küstenweg wieder, einer unbefestigten Straße, die zu solch fernen Landen wie Tethyr, Amn und Calimshan führt. Candlekeep liegt etwa zweihundertfünfzig Kilometer im Südwesten – eine fünftägige Reise.

Auf der Straße kommt euch ein menschlicher Bauer entgegen. Er reitet vorne auf einem heugefüllten Wagen, der von zwei Zugpferden gezogen wird. Der Bauer winkt euch freundlich zu, als der Wagen sich nähert.

Der Bauer ist Kaddrus, ein rechtschaffener böser **Cambion**, der den Zauber *Gestalt verändern* benutzt, um seine wahre Gestalt zu verbergen. Unter dem Heu verstecken sich die bösen Komplizen des Cambions: drei menschliche **Veteranen**, die Gemeinsprache und Infernalisch sprechen. Ihre Namen sind Falar und Zaroud al'Ryshal sowie Nulra Schwarzsattel. Wenn der Cambion auf Infernalisch den Befehl dazu gibt, springen sie aus dem Heu hervor und greifen an. Inzwischen nimmt der Cambion seine wahre Gestalt an, fliegt hoch in die Luft und zielt mit seinem Angriff Feuerstrahl auf Kreaturen. Die beiden **Zugpferde** sind gewöhnliche Tiere, scheuen aber nicht leicht.

Kaddrus und die Veteranen sind Mitglieder einer Geheimgesellschaft namens die Ritter des Schilds (siehe Bereich V29, S. 40). Ihr Ziel ist es, die Charaktere zu töten und den *Schild des Verborgenen Herrschers* zurück zur Patriarsfamilie Hhune in Baldur's Gate zu bringen. Falls die Veteranen getötet oder kampfunfähig gemacht werden, fliegt Kaddrus zurück nach Baldur's Gate, um seinen Vorgesetzten Bericht zu erstatten. Falls der Cambion entkommt, könnten die Charaktere ihm in Candlekeep wieder begegnen, in Gestalt eines Mönchs. Das nächste Mal, wenn er der Gruppe begegnet, kämpft Kaddrus bis zum Tod, um den Schild an sich zu nehmen.

DIE GESCHICHTE VON DEN HÖLLENREITERN

Falls Reya Mantelmorn bei den Charakteren ist, teilt sie an irgendeinem Punkt der fünftägigen Reise der Charaktere nach Candlekeep die folgende Geschichte am Lagerfeuer:

„Es ist über ein Jahrhundert her, dass die großen Unruhen begannen. Unholde durchstreiften die Lande im Nordwesten von Eturel. Felder wurden geplündert, Vieh abgeschlachtet, Heime geschleift und Leute zu einem schrecklichen und nicht auszudenkenden Schicksal verschleppt. Schrecken ergriff die Herzen aller.“

Die Kavallerie der Stadt ritt über das Land, streckte Unholde nieder, wo immer sie sie fand, und erlitt fürchterliche Verluste. Doch es war niemals genug. Für jeden Unhold, den sie vernichteten, schien es, als ob anderswo zwei weitere erschienen. Der Herrscher von Eturel, der Hohe Reiter, bat sein Volk, zu den Göttern um Hilfe zu beten. Zu jedermanns Erstaunen betrat am nächsten Tag ein mächtiger Engel die Stadt. Ihr Name war Zariel, was Gefährtin des Lichts bedeutet. Die Gebete von Eturel waren erhört worden, und Hilfe war gekommen.

Zariel spürte das Portal auf, durch welches die Unholde die natürliche Welt betraten, auf den Feldern der Toten westlich der Stadt. Zariel erklärte, dass sie die Kavallerie nach Avernus führen, das Infernale Heer vernichten, das sich dort sammelte, und einen großen Schlag gegen die Mächte der Dunkelheit führen würde.

Der Hohe Reiter sandte die Reiter von Eturel aus, die nun viele Tausende zählten, und Zariel ritt an ihrer Spitze auf einem goldenen Mastodon. Mit einem großen Kriegsschrei stürmten Zariel und ihre Armee durch das Portal. Die Legionen von Avernus bebten und gaben nach, doch sie bröckelten nicht. Zariel wurde besiegt und die Überreste ihrer Armee kehrten nach Eturel zurück, überwältigt von Trauer über den Verlust ihrer ruhmreichen Generalin, doch zuversichtlich, dass die Fürsten der Neun Höllen es sich zweimal überlegen würden, Eturel erneut zu bedrohen.

Es gab große Feierlichkeiten, um die tapferen Ritter der Kavallerie zu ehren, die von diesem Tag an als die Höllenreiter bekannt waren.“



CANDLEKEEP

Candlekeep ist eine Festung, die auf einem Felsvorsprung über dem Schwertmeer thront. Es kann über eine einzige Straße erreicht werden, den Weg des Löwen, der vom Küstenweg nach Westen abzweigt.

Candlekeep steht Besuchern immer offen und rühmt sich einer der feinsten Bibliotheken in Faerûn. Die Mönche von Candlekeep bewahren außerdem die Vorhersagen von Alaundo dem Seher auf, einem einzigartigen Gelehrten, dessen Prophezeiungen sich über lange Jahre als korrekt erwiesen haben. Nach dem Tod des Sehers wurde Candlekeep eine Oase sowohl für die Verehrung seiner Prophezeiungen als auch für die Ansammlung allen Wissens. Wenn es ein Geheimnis zu erfahren gilt, sind die Hinweise darauf wahrscheinlich in Candlekeep zu finden.

Die Begegnungen in Candlekeep konzentrieren sich auf soziale Interaktion und Erkundung. Die folgenden Ereignisse entfalten sich hier:

- Die Charaktere kommen in Candlekeep an, wo der Eintrittspreis ein Buch ist – um genau zu sein, eines, das noch nicht in der Bibliothek der Mönche enthalten ist.
- Die Charaktere treffen sich mit Sylvira Savikas, einer tieflingischen Weisen, die das Geheimnis zum Öffnen von Thavius Kreegs *Höllischer Rätselkiste* kennt.
- Sylvira rät den Charakteren, den *Schild des Verborgenen Herrschers* in ihrer Obhut zu lassen, doch Gargauth bringt überzeugende Argumente vor, den Schild mitzunehmen.
- Sylvira trifft Vorbereitungen, um die Charaktere nach Elturel zu schicken, und gibt ihnen eine unzuverlässige Karte von Avernus. Reya Mantelmorn bietet an, mit den Charakteren zu gehen, während Falaster Fisk beschließt, zurückzubleiben.

DER WEG DES LÖWEN

Lies den folgenden Kasten vor, um den letzten Reisetag der Charaktere nach Candlekeep zu beschreiben:

Während der letzten vier Tage ist das Wetter entlang des Küstenwegs immer schlechter geworden. Aus dunkle Wolken fällt schwerer Regen, bis die Straße vor Schlamm strotzt. Dennoch wadet ihr weiter und passiert Karawanen freundlicher Händler auf dem Weg nach Norden.

Am Morgen des fünften Tags lässt der Regen nach, doch die dunklen Wolken bleiben. Vor euch seht ihr einen Pfad von der breiteren Straße abzweigen, der in Richtung des Meers führt. Ein Rabe thront ernst auf einem schiefen Pfosten, der zwei Schilder trägt, die wie Arme nach Westen zeigen. Auf dem einen steht: „Der Weg des Löwen“. Auf dem anderen steht: „Candlekeep“.

Charaktere, die sich entlang des Wegs des Löwen nach Westen aufmachen, treffen bis Nachmittag in Candlekeep ein. Du kannst den Charakteren die Illustration von Candlekeep zeigen und ihnen den Anblick beschreiben, indem du Folgendes vorliest:

Die Nachmittagssonne scheint durch die Wolken und beleuchtet die grauen Mauern und bleichen Türme einer vom Zahn der Zeit gezeichneten Festung, die majestätisch auf einem felsigen Kap steht, welches das Meer überblickt. Der Pfad führt geradewegs zur Feste.

CANDLEKEEP BETRETEN

Während manche Besucher auf dem Luftweg nach Candlekeep reisen, kommen die meisten zu Fuß oder zu Pferd an. Lies den Spielern den folgenden Kasten vor, wenn die Charaktere am Torhaus ankommen:

Am Torhaus werdet ihr von drei Mönchen in violetten Roben begrüßt: einem Menschen, einem Schildzwerg und einem Sonnenelf. Um ihre Hälse hängen heilige Symbole von Deneir, Gott des Schreibens, dessen Symbol eine brennende Kerze über einem offenen Auge ist.

„Willkommen in Candlekeep“, sagt der Elf in Gemeinsprache. „Ein Geschenk wird von jenen erwartet, die Einlass begehren. Ihr müsst ein Buch oder eine Schriftrolle spenden, welche sich noch nicht in den Archiven der Bibliothek befindet. Bitte zeigt euer Geschenk zur Begutachtung vor.“

Alle drei Mönche sind neutral gute **Priester** des Deneir. (Füge ihren Spielwerten nach Bedarf Volksmerkmale hinzu.) Die Mönche studieren jedes Buch oder jede Schriftrolle, die ihnen ausgehändigt wird. Dabei glühen die Heiligen Symbole um ihre Hälse schwach.

Die Mönche werden freudig entweder *Apocalypso* (den in der Villa Vanthampur gefundenen, schwarz eingebundenen Folianten; siehe Bereich V13, S. 35), Falaster Fisks Buch calishitischer Rezepte oder ein Zauberbuch als Eintrittsgebühr für Candlekeep akzeptieren. Ein solches Geschenk reicht aus, damit die ganze Gruppe die Bibliothek betreten kann. Falls ein Charakter ein anderes Buch oder eine andere Schriftrolle anbieten möchte, entscheidest du, ob die Mönche dies als Geschenk akzeptieren.

Falls die Charaktere versuchen, nach Candlekeep hineinzuschleichen oder sich ihren Weg hinein zu kämpfen, kommen die Verteidigungen der Festung zum Tragen, wie im Kasten „Verteidigungen von Candlekeep“ beschrieben.

Sobald sie eingelassen wurden, können die Charaktere hingehen, wo sie wollen, und bleiben, so lange sie wünschen. Die äußersten Gebäude enthalten private Schlafsäle für die Mönche und öffentliche Unterkünfte für Gäste ebenso wie Annehmlichkeiten, die man in einer autarken Siedlung erwarten würde (Badehäuser, Schneidereien, Kornspeicher, Gärten und so weiter) Candlekeep hat sogar eine Kneipe namens Der Herd.

DER HERD

In Candlekeeps Kneipe können Gäste und Mönche die Gesellschaft der anderen genießen und gut essen. Lies den folgenden Kasten vor, um den Herd zu beschreiben:

Die Kneipe hat eine niedrige Decke, die von massiven hölzernen Querbalken gestützt wird, und schmale Fenster mit Fensterläden. Eine große Feuergrube in der Mitte des Raums wird von einem halben Dutzend Tischen und passenden Bänken umgeben.

Dreißig Leute können hier jederzeit bequem essen. Der Herd hat immer offen, und dem Feuer wird niemals gestattet, auszugehen. Ein Dutzend Gäste sitzt tagsüber typischerweise in der Kneipe, zu Mittag und zum Abendessen sind es mehr.

Wenn die Charaktere zum ersten Mal auftauchen, sticht ein Gast hervor: ein chaotisch guter **Oger**, der ein *Stirnband der Intelligenz* trägt. Er sitzt für sich in einer Ecke und liest ein Buch mit dem Titel *Die Summe der Theologie* von Sankt Vetheera, einer Dienerin des Oghma (Gott des Wissens).

Vor ein paar Jahren war der Oger wie andere seiner Art – brutal und grausam. Er traf einen Halbling-Abenteurer, der das

glänzende goldene Stirnband trug, und tötete den mickrigen Wicht. Als der Oger sich auf das Stirnband einstimmte, wuchs dieses, was ihm erlaubte, es aufzusetzen. Als Genie fühlte der Oger sich dazu genötigt, sich seine Fehler einzugestehen und ein besseres Leben zu suchen. Er nahm den Namen Der Kleine an, um den armen Halbling zu ehren, dessen Leben er so rüde verkürzt hatte.

Von der gehobenen Gesellschaft gemieden, kam Der Kleine mit der Hoffnung nach Candlekeep, so viel zu lernen, wie er kann. Er ist eine stille, aber beliebte Institution in der Festung, und die Mönche grüßen ihn stets freundlich und empfehlen ihm neue Bücher zum Lesen.

SYLVIRA SAVIKAS

Wenn die Charaktere bereit sind, können sie sich auf den Weg zum Hauptturm machen, einem hoch aufragenden Bauwerk, das Hunderte Mönche und Zauberer beherbergt, sowie Tausende Bücher und Schriftrollen. Während sie durch den Hauptturm schlendern, halten hilfreiche Mönche an, um ihnen den Weg zu weisen. Falls Falaster Fisk bei der Gruppe ist, kennt er bereits den Weg zu Sylvira's Laboratorium, das in einem der Türme von Candlekeep liegt. Lies Folgendes vor, wenn die Charaktere dort ankommen:

Die Mauern dieses kreisrunden Turms werden hier und da von Bogenfenstern durchbrochen, die derzeit mit Fensterläden verschlossen sind. Bücherregale, angefüllt mit mystischen Bänden, stehen zwischen den Fenstern, während Tische mit Probengefäßen, alchemistischen Gerätschaften und anderem Krimskrums vollgestellt sind. In den Boden der Kammer ist ein großer, neunstrahliger Stern eingemeißelt.

Eine Tieflingsfrau mittleren Alters, gekleidet in Magierroben, steht an einem der Fenster, vertieft in einen Dämmerzustand intensiven Nachdenkens. Auf der Ecke eines Tisches neben ihr hockt ein spindeldürrer kleiner Dämon mit warzenübersäter grüner Haut, Glubschaugen, dünnen schwarzen Hörnern und einem peitschenartigen Schwanz.

„Ich kann euch gar nicht sagen, wie erfreut ich bin, euch zu sehen“, sagt die Frau. „Was habt Ihr mir mitgebracht?“

Sylvira Savikas, eine rechtschaffen neutrale Tiefling-**Erzmaga**, ist eine von Candlekeeps führenden Gelehrten. Sie ist auf Wissen spezialisiert, das die Äußersten Ebenen betrifft. Zusätzlich zu ihren anderen Fertigkeiten verfügt sie über Nachforschungen +13. Sie spricht Abyssisch, Celestisch, Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch und Urtümlich. Ihre **Quasiten**-Vertraute Jezebel fügt ihrem Leben gerade das richtige Maß von Unfug und Chaos hinzu. Denke im unwahrscheinlichen Fall, dass Sylvira in einen Kampf verwickelt wird, daran, dass Tieflinge Resistenz gegen Feuerschaden und Dunkelsicht bis zu einer Reichweite von 18 m haben.

Falls die Charaktere Thavius Kreegs Rätselkiste nicht bei sich haben, ist Sylvira enttäuscht, versucht aber, sich das nicht anmerken zu lassen. Falls sie ihr die Kiste präsentieren, greift sie sofort zu und studiert sie gründlich. Sie zeigt ein ähnliches

VERTEIDIGUNGEN VON CANDLEKEEP

Candlekeep anzugreifen wäre tollkühn. Obwohl die meisten Mönche einfache Gelehrte sind, sind ein paar von ihnen mächtige Zauberkrieger. Falls es zu Ärger kommt, gehen ein **Erzmagus** und 1W4 **Magier** dem auf der Stelle nach. Falls sie die Situation nicht schnell unter Kontrolle bekommen können, treffen zusätzliche 1W4 **Erzmagier** zur Unterstützung ein.

Interesse am *Schild des Verborgenen Herrschers* (welchen sie „den Schild von Gargauth“ nennt), vermeidet es aber, ihn zu berühren.

THAVIUS UND DIE RÄTSELKISTE

Sylvira hat über Thavius Kreeg und seine *Höllische Rätselkiste* Folgendes zu sagen:

„Der Hohe Aufseher von Elturel war mir schon seit Langem verdächtig. Aber niemand wollte meine Bedenken hören, da Thavius Kreeg weithin als Held angesehen wurde, der seine Stadt vor einer Untotenplage errettete und somit der Heiligen Nation von Elturgard zum Aufstieg verhalf.

Er wurde als Retter bejubelt, und Thavius ließ alle Bürger von Elturel einen Eid schwören – das Entschlossene Bekenntnis –, welches sie dazu verpflichtet, die Nation Elturgard zu verteidigen. Ich habe ihn vor Jahren getroffen, und meine Instinkte sagten mir, dass er ein Scharlatan war. Hinterher entwickelte ich den Verdacht, dass er einen Pakt mit einem oder mehreren mächtigen Teufeln eingegangen war und das Entschlossene Bekenntnis dazu nutzte, ganz Elturel an seinen dunklen Pakt zu binden.

Ich will meine Theorie beweisen, und ich glaube, dass der Beweis in der Rätselkiste eingeschlossen ist.“

Sylvira ist eine Expertin für magische Rätselkisten, da sie selbst einige davon hergestellt und verkauft hat. Falls die Charaktere ihr die *Höllische Rätselkiste* aushändigen, untersucht sie diese, bittet Jezebel, ihr eine Flasche mit dunkler Flüssigkeit zu bringen, und gießt eine kleine Menge davon in die labyrinthartigen Vertiefungen, die in die Oberfläche der Kiste gearbeitet sind. Dann kippt sie die Kiste so, dass die Flüssigkeit in bestimmten Richtungen durch die labyrinthartigen Muster fließt – bis die Horneinlegearbeiten der Kiste aufspringen und sie auseinanderbricht.

In der Kiste befindet sich ein Stapel von neun mit Ketten verbundenen Platten, jede mit einer Kantenlänge von 7,50 cm, aus dunklem Eisen gegossen und mit eingepprägten infernalischen Runen. Jeder, der Infernalisch versteht, kann die Runen wie folgt übersetzen:

Es sei allen gewahr gemacht, dass ich, Thavius Kreeg, Hoher Aufseher von Elturel, meiner Herrin, Zariel, Fürstin von Avernus, geschworen habe, die Vereinbarungen einzuhalten, die in diesem Eid enthalten sind.

Ich unterwerfe mich Zariel hiermit in allen Belangen und für alle Zeit. Ich werde Sie über alle Kreaturen stellen, lebendig und tot. Ich werde Ihr Zeit meines Lebens und darüber hinaus mit Furcht und Unterwürfigkeit gehorchen.

Ich erkenne den Einsatz des Gerätes, das der Solare Insidiator genannt wird, an, im Folgenden der Gefährte genannt. Kraft meines Amtes als Hoher Aufseher von Elturel und seinen Vasallenterritorien bestätige ich, dass alle Lande, die unter dem Licht des Gefährten liegen, an Zariel fallen. Alle Personen, die durch einen Eid gebunden sind, Elturel zu verteidigen, werden ebenfalls als an Zariel gefallen angesehen. Ich erkenne weiterhin an, dass dieser Einsatz fünfzig Jahre andauern wird, nach denen der Gefährte dorthin zurückkehren wird, woher er kam, und Elturel und seine eidgebundenen Verteidiger mit sich nehmen wird, falls dies Zariels Wille ist.

All dies ist mein immerwährendes Gelöbnis.

Falls Reya Mantelmorn bei der Gruppe ist, schmerzt sie diese Enthüllung so sehr, dass sie auf dem Boden zusammenbricht und um Elturel weint. Durch das Entschlossene Bekenntnis an Elturel gebunden, fühlt sie die Verpflichtung, es wieder zurückzubringen. „Wenn Zariel meine Seele will“, sagt Reya, „darf sie gerne versuchen, sie sich zu holen.“

GARGAUTH UND DER SCHILD

Sylvira hat über den *Schild des Verborgenen Herrschers* und den darin eingesperrten Teufel Folgendes zu sagen:

„Dieser Schild ist ein Symbol des Triumphs des Guten über das Böse. Blickt man auf solche Schönheit, kann man leicht die schreckliche Macht übersehen, die darin gebunden ist. Gargauth, so glaube ich, ist ihr Name, obwohl er sich selbst den Verborgenen Herrscher nennt. Er war ein Höllenschlundteufel, der von Asmodeus gesandt wurde, um Sterbliche auf der Materiellen Ebene zu verderben, und dort häufte er eine solche Gefolgschaft an, dass sie jener der Götter gleichkam. Auf diese Art wurde Gargauth zu einer Art Halbgott, und dass er Anbeter hatte, vergrößerte seine Macht exponentiell. Meine Güte, wie sind die Mächtigen gefallen!

Dieser Schild hat die Macht, alles um ihn herum zu verderben. Die Familie Hhune aus Baldur's Gate verwahrte den Schild nun schon seit Jahren. Zweifellos werden sie ihn zurückhaben wollen, aber dieser Schild sollte nirgendwohin gebracht werden, wo Tausende Sterbliche leben. Er muss in einem extradimensionalen Raum weggesperrt werden, weg von korrumpierbaren Seelen.“

Falls die Charaktere darüber nachdenken, den Schild bei Sylvira zu lassen, kontaktiert Gargauth telepathisch den Charakter mit dem größten Einfluss auf die Gruppe und schlägt eine alternative Vorgehensweise vor:

„Bringt mich in die Neun Höllen, und ich schwöre, dass ich euch getreulich dienen werde, sowohl als Führer wie auch als Ratgeber.“

Gargauths Angebot ist ehrlich gemeint, denn der Unhold wünscht sich unbedingt, dass der Schild in die Neun Höllen gebracht wird. Er glaubt (unzutreffenderweise), dass er dort fähig ist, dem Schild zu entkommen. Sylvira überlässt den Charakteren die Entscheidung, was sie mit dem Schild tun. Ein kleiner Teil von ihr ist erleichtert, wenn die Charaktere entscheiden, den Schild mitzunehmen, da sie weiß, dass die Ritter des Schilds niemals aufhören werden, nach ihm zu suchen.

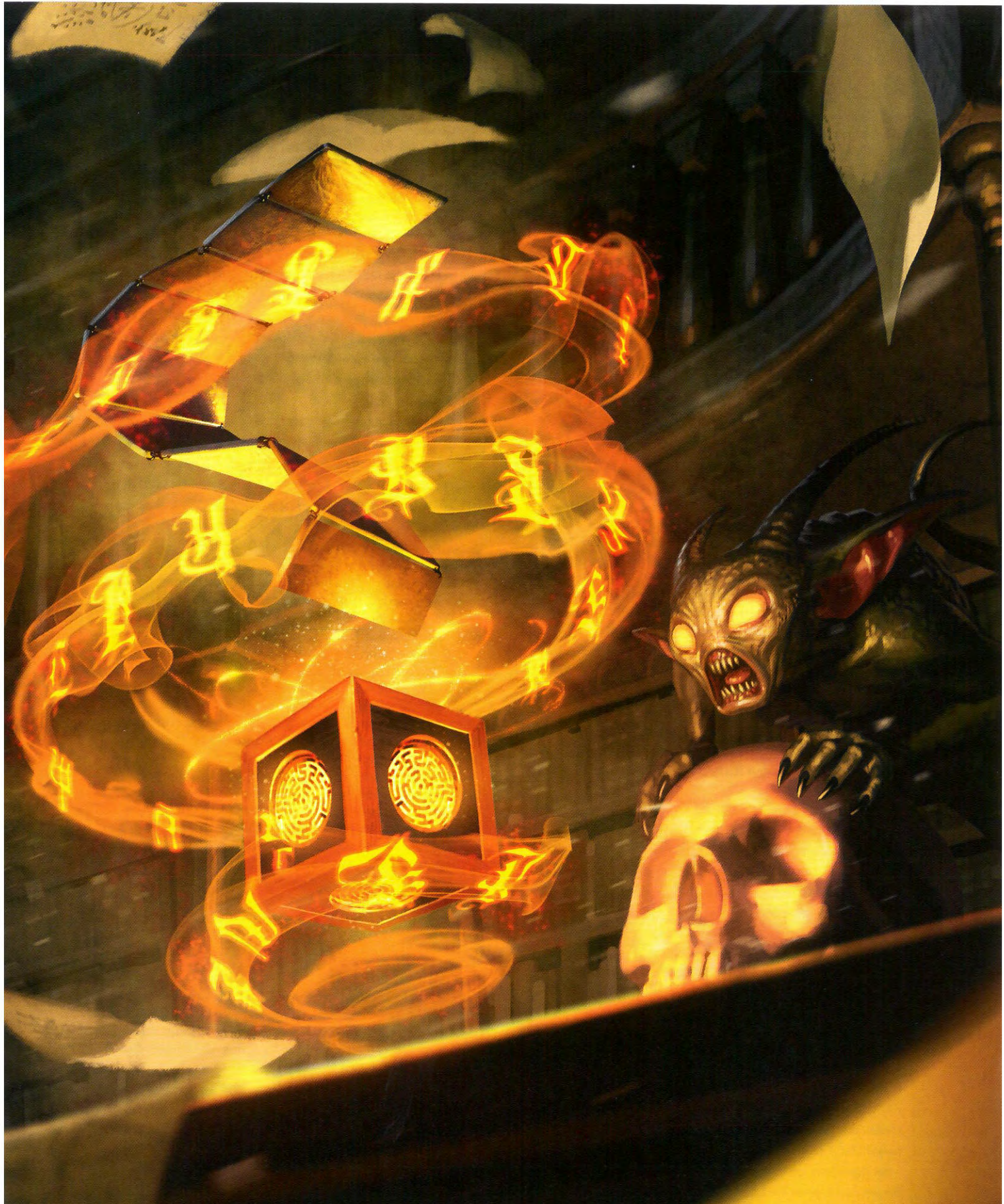
POSTERKARTE VON AVERNUS

Falls die Charaktere vorhaben, Elturel zu retten, kann Sylvira ihnen eine Karte von Avernus zur Verfügung stellen – die einzige solche Karte, von der in Candlekeep bekannt ist, dass sie existiert. Falte zu diesem Zeitpunkt die Posterkarte von Avernus auf und lass die Spieler sie studieren. Sylvira gibt dann den Charakteren ein Wort der Warnung mit auf den Weg:

„Diese Karte ist wohl nicht ganz verlässlich“, warnt Sylvira.
„Ihr Erschaffer wurde verrückt, während er sie erstellte.“

Mehr Informationen darüber, wie die Posterkarte verwendet werden kann, finden sich in Kapitel 3.





DER INHALT VON THAVIUS KREEGS MYSTERIÖSER
RÄTSELKISTE WIRD ENTHÜLLT.

NACH AVERNUS GELANGEN

Obwohl Sylvira den Zauber *Ebenenwechsel* vorbereiten kann, hat das keinen Zweck, da auf Candlekeep liegender magischer Schutz Kreaturen davon abhält, mit solchen Mitteln in die Bibliothek hinein- oder aus ihr herauszukommen. Stattdessen präsentiert sie einen alternativen Plan, um die Charaktere in die Neun Höllen zu schicken:

„Ein Zauberer namens Traxigor lebt in einem Turm dreißig Kilometer von hier. Ich habe ihm ein oder zwei Zauberbücher ausgeliehen, also schuldet er mir einen Gefallen. Ich kann euch sicher zu seinem Turm bringen lassen, und er kann den Zauber *Ebenenwechsel* benutzen, um euch direkt nach Elturel zu bringen. Was noch wichtiger ist: Traxigor passt auf eine alte Freundin von mir auf – jemanden mit einer Geschichte von Schlachten gegen die Teufel in den Neun Höllen. Ich denke, ihr werdet ihre Gesellschaft sehr genießen. Ihr Name ist Lulu.“

Die Charaktere müssen nicht sofort zu Traxigors Turm aufbrechen. Falls sie eine Weile in Candlekeep bleiben wollen, wird Sylvira sie gerne beherbergen. Jedoch wird Reya Mantelmorn umso ungeduldiger, je länger sie bleiben. Falaster Fisk geht zu diesem Zeitpunkt seiner eigenen Wege und entscheidet, ein paar Tage in Candlekeep zu bleiben, bevor er nach Baldur's Gate zurückkehrt.

Charaktere können die Bibliothek von Candlekeep nutzen, um mehr über die Neun Höllen zu erfahren. Kapitel 2 des *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuchs*) enthält überliefertes Wissen über alle neun Schichten, welches die Charaktere lernen können, sobald sie ein oder zwei Tage mit Nachforschungen über die Ebene verbracht haben. Charaktere können außerdem Nachforschungen über Teufel anstellen und alles lernen, was im Eintrag „Teufel“ des *Monster Manual* (*Monsterhandbuchs*) über sie gesagt wird.

Sobald sie bereit sind, zu Traxigors Turm aufzubrechen, lies den Spielern den folgenden Kasten vor oder erzähle ihn nach:

Sylvira führt euch zu einer halbmondförmigen Landeplattform mit einem überwältigenden Ausblick auf das Meer. Auf dieser Plattform erwarten euch mehrere Greifen mit Satteln. Ihre Führer stehen daneben, um euch zu helfen. „Die Greifen haben Anweisung, euch zu Traxigors Turm zu fliegen“, sagt Sylvira. „Keine Sorge, es ist sicher!“

Die bereitstehenden Führer können den Charakteren beim Aufsitzen auf die **Greifen** helfen. Jeder Greif kann einen Reiter mitsamt Ausrüstung tragen. Sobald alle Charaktere aufgegessen sind, lies vor:

Die Greifen heben ab und fliegen knapp unter den Wolken auf das Meer hinaus. Candlekeep sieht aus der Luft nicht weniger majestätisch aus, wird aber kleiner, während die Greifen westwärts dahingleiten. Große, felsige Inseln ziehen unter euch vorbei, und hinter ihnen liegt das offene Meer. Nach einer langen Reise seht ihr einen fenster- und türlosen Steinturm – der irgendwie am Himmel vor euch schwebt. Die Greifen fliegen durch gezackte Löcher, welche die kegelförmige Spitze des Turms durchsieben, und landen auf der obersten Etage darunter, von der aus eine Wendeltreppe nach unten führt.

TRAXIGORS TURM

Sobald die Greifen landen, steht es den Charakteren frei, abzusteigen und die Treppe in Traxigors Turm hinunterzugehen. Nachdem sie die Gruppe sicher am Turm abgeliefert haben, legen die Greifen eine kurze Rast ein, bevor sie nach Candlekeep zurückfliegen.

Lies den Spielern den folgenden Kasten vor oder erzähle ihn nach, wenn die Charaktere in den Turm hinabsteigen:

Eine Etage tiefer seht ihr eine unordentliche Kammer, die von verschiedenen Objekten erleuchtet wird, auf die der Zauber *Dauerhafte Flamme* gewirkt wurde. In dem Raum flitzt ein Otter herum, der in einen winzigen roten Talar gekleidet ist. Der Otter murmelt in Geheimsprache vor sich hin und erwähnt etwas von einer Stimmgabel. Plötzlich bemerkt er euch und stellt sich aufrecht hin. „Lulu! Wach auf! Unsere Gäste sind eingetroffen!“

Als sie ihren Namen hört, taucht eine kleine Elefantin mit goldenem Fell unter einem Haufen Decken neben einem Tisch auf, der mit alchemistischen Gerätschaften übersät ist. Die Elefantin erhebt sich auf gefiederten Flügeln in die Luft und lässt einen angenehmen klingenden Trompetenklang ertönen.

Traxigor wurde vor Jahren in einen Otter verwandelt und entschied, dass er die neue Gestalt seiner ursprünglichen vorzog (die eines runzligen alten Mannes). Seine Ottergestalt wurde von einem *Wunsch* permanent gemacht. Er benutzt den Wertekasten **Erzmagus**, ist aber ein winziges Tier mit einer Stärke von 3. Seine Gesinnung ist chaotisch gut, und er spricht Gemeinsprache, Drakonisch, Gnomisch, Halblingisch, Troglodytisch und Zwergisch. Er hat den Zauber *Ebenenwechsel* anstelle von *Teleportieren* vorbereitet und sucht nach der Stimmgabel, die er benötigt, um den Zauber zu wirken. Das wenige, was er von den Charakteren weiß, wurde ihm vor ihrer Ankunft von Sylvira Savakis mittels des Zaubers *Verständigung* mitgeteilt.

Charaktere können Traxigor dabei helfen, seine verlegte Stimmgabel zu finden, die auf die Neun Höllen gestimmt ist. Wer auch immer bei einem Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) am höchsten würfelt, findet die Stimmgabel. Wer am niedrigsten würfelt, findet ein zufälliges Stück Tand, bestimmt durch einen Wurf auf die Tabelle „Tand“ in Kapitel 5 des *Player's Handbook* (*Spielerhandbuchs*). Traxigor kümmert es nicht, ob der Charakter den Tand behält oder nicht, und erinnert sich auch nicht daran, wie oder wann er in seinen Besitz kam.

LULU DIE HOLLIFANTIN

Lulu ist eine **Hollifantin** (siehe S. 232 für ihre Spielwerte), die das Meiste ihrer Erinnerungen sowie ihr Merkmal Angeborenes Zaubervermögen verloren hat. Sie erlangt ihr Merkmal Angeborenes Zaubervermögen im Lauf des Abenteuers Stück um Stück zurück, wie folgt:

- In Kapitel 2 erhält Lulu die beliebig oft anwendbare Fähigkeit zurück, *Licht* zu wirken, als sie erstmals in Elturel ankommt.
- In Kapitel 4 erhält Lulu ihre 2/Tag-Zauber (*Schutz vor Gut und Böse*, *Segnen* und *Wunden heilen*) zurück, als sie an der Blutenden Zitadelle ankommt.
- In Kapitel 5 erhält Lulu ihre 1/Tag-Zauber (*Gestaltwandel*, *Heilung*, *Teleportieren*, *Tote erwecken* und *Verbannung*) zurück, sobald sie dabei hilft, Zariel wieder mit ihrem Schwert zu vereinen.

LULUS HINTERGRUND

Sylvira fand Lulu, als sie ein Portal zu den Neun Höllen auf den Feldern der Toten westlich von Elturel studierte, und freundete sich mit ihr an. Lulu blieb eine Weile bei Sylvira in Candlekeep, vertrug sich aber nicht mit ihrer Quasiten-Vertrauten Jezebel. Sylvira entschied, dass Lulu eine bessere Gefährtin für Traxigor abgeben würde, wenn man seine Exzentrizität und gute Natur bedenkt. Lulu ist unverzichtbar für den zukünftigen Erfolg der Charaktere, obwohl sie das jetzt noch nicht wissen sollten.

Lulu kann Celestisch sprechen, zieht es aber vor, Telepathie zu nutzen. Diese erlaubt es ihr, mit einer Kreatur auf einmal zu sprechen. Falls ein Charakter Lulu nach ihrer Geschichte im Kampf gegen Teufel in den Neun Höllen fragt, teilt sie die folgenden Informationen:

„Ich habe Zariel begleitet, als sie ihre Armee von Höllenreitern sammelte, um Avernus anzugreifen. Wir gingen durch das Tor und schnitten durch die Teufel wie ein Lied durch die Luft. Der Sieg lag in unseren Händen, bis uns einige der Höllenreiter verrieten. Sie zogen sich durch das Tor zurück und versiegelten es hinter sich.

Bevor sie in Gefangenschaft geriet, befahl Zariel mir, ihr Schwert zu verstecken, auf dass es nicht in böse Hände fiele. Jemand half mir, das Schwert zu verstecken, doch ich erinnere mich nicht mehr, wer. Wir fanden einen Ort, um es zu verstecken, doch ich erinnere mich nicht mehr, wo. Ich entkam aus Avernus, doch ich erinnere mich nicht mehr, wie. Die meisten meiner Erinnerungen sind weg, und ich erinnere mich nicht mehr, warum.“

Lulus Gedächtnis wurde von Ereignissen schwer geschädigt, an die sie sich nicht mehr erinnert, aber hier wird für dich eine Zusammenfassung dieser Ereignisse präsentiert.

Lulu war mehr als nur Zariels Reisegefährtin. Sie war Freund und Streitross des Engels, mit der Macht, ihre Gestalt in ein golden bepelztes Mammüt mit Flügeln zu verwandeln. Ihre Freundschaft erstreckte sich über Jahrhunderte zurück.

Als die Niederlage in Avernus unausweichlich erschien, vertraute Zariel ihr Schwert Yael an, ihrer loyalsten Generalin, und befahl Lulu, Yael dabei zu helfen, einen Weg zu finden, die Waffe zu verstecken. Lulu und Yael stolperten über einen Mob von Dämonen, die vom Dämonenfürsten Yeenoghu angeführt wurden, entkamen aber knapp. Yeenoghus Haustier – ein gewaltiger Dämon namens Crokek'toeck – jagte Yael und Lulu durch Avernus. Bevor er sie verschlingen konnte, trieb Yael Zariels heilige Klinge in einen Stein, während Lulu jedes Bisschen ihres himmlischen Wesens in die Klinge strömen ließ. Eine Festung entsprang um das Schwert herum und hielt alles Böse davon fern. Die Anstrengung strapazierte Lulu so sehr, dass sie die Orientierung verlor, fortflog und Yael zurückließ.

Lulu wanderte monatelang durch Avernus, bis sie auf einen reisenden Markt stieß, der das Wandernde Emporium genannt wird. Ein Rakshasa namens Mahadi log ihr vor, ihr Freund zu sein, nur um sie mit ein klein wenig Wasser aus dem Fluss Styx zu besprengen. Das hinterließ sie in einem geschwächten Geisteszustand und nahm ihr ihre Kräfte zum Zaubern. Mahadi überließ Lulu dann einer Gruppe von Teufeln als Geschenk für die Erzteufelin Zariel. Zariel konnte Lulus Anwesenheit nicht ertragen – aber sie konnte sich auch nicht dazu überwinden, ihre frühere Freundin zu verletzen. Zariel ließ Lulu mit wiederhergestellten Geisteskräften nach Faerûn zurückschicken. Unglücklicherweise war der Schaden an Lulus Gedächtnis nicht so leicht zu reparieren.

LULUS ERINNERUNGEN

W6 Erinnerung

- 1 „Ich konnte meine Gestalt einmal in ein goldenes Mammüt verwandeln. In dieser Gestalt diente ich als Zariels Streitross.“
- 2 „Zariels loyalste Höllenreiterin Yael nahm das Schwert und trieb es in einen Felsen. Ich habe noch das letzte Bisschen Gutes in meinem Herzen zusammengekommen, um einen Schild darum zu errichten – eine Festung gegen das Böse.“
- 3 „Der Dämonenfürst Yeenoghu will Zariels Schwert zerstören. Er hasst es ebenso sehr, wie er sie hasst. Wir haben einmal gegen ihn gekämpft, aber ich erinnere mich nicht mehr, wo.“
- 4 „Ich bin eine Weile durch Avernus gewandert und habe mich dann an einem Ort namens das Wandernde Emporium versteckt. Ich habe dort einen Freund gefunden. Sein Name war Mahadi. Vielleicht kann er uns helfen.“
- 5 „Die Zariel, die ich kannte, ist fort. An ihrer Stelle ist eine Teufelin mit einem Strahlenkranz aus Feuer und Vergeltung. ‚Dies ist es, wer ich bin‘, sagte sie mir. ‚Wenn Dämonen sterben, schreien sie in Todesangst meinen Namen.‘ Das waren Zariels letzte Worte an mich.“
- 6 „Es war Zariel, die mich hierher zurückgeschickt hat. Ich weiß nicht, warum. Vielleicht – nur vielleicht – steckt tief in ihr immer noch ein winzig kleiner Funke Gutes.“

WIEDERHERGESTELLTE ERINNERUNGEN

Freundschaft ist für Lulu sowohl auf physische wie spirituelle Art wichtig. Ihre wachsende Freundschaft mit den Charakteren lässt die Hollifant in sich an Dinge erinnern, die schon lange vergessen waren. Für den Rest des Abenteuers kann Lulu verlorene Erinnerungen wiedererlangen, wann immer du möchtest. Idealerweise fallen ihr diese Erinnerungen eine nach der anderen in Momenten wieder ein, in denen ihre Freundschaft zu den Charakteren sich bedeutsam anfühlt. Alle verbleibenden Erinnerungen kehren sofort zurück, sobald Lulu all ihre Fähigkeiten zum Zaubern wiedererlangt.

Wenn die Zeit für Lulu kommt, eine verlorene Erinnerung zurückzubekommen, wirf einen W6 und konsultiere die Tabelle „Lulus Erinnerungen“, um zu sehen, welche Erinnerung zurückkehrt, oder suche dir einfach eine aus. Falls du eine Erinnerung würfelst, die bereits vorgekommen ist, wirf nochmals oder wähle eine andere Erinnerung.

ROLLENSPIEL ALS LULU

Lulu hat nicht einen bösen Knochen in ihrem kleinen Körper. Sie glaubt an die Macht der Freundschaft und freut sich darauf, mit den Charakteren an ihrer Seite dem Bösen in den Hintern zu treten.

Falls es dir zu anstrengend wird, Lulu als NSC zu spielen, erkundige dich, ob einer der Spieler sie als Zweitcharakter spielen möchte. Stelle dem zustimmenden Spieler eine Kopie von Lulus Spielwerten zur Verfügung (S. 232) und merke an, dass Lulu gegenwärtig ihr Merkmal Angeborenes Zaubern verloren hat. Wenn sie Erinnerungen und den Gebrauch bestimmter Zaubern zurückerhält, teile dem Spieler diese Änderungen an ihrem Charakter mit.

EBENENWECHSEL

Die Charaktere sollten zur 5. Stufe aufsteigen, bevor sie Traxigors Turm verlassen. Wenn sie bereit sind, nach Avernus geschickt zu werden, lies den folgenden Kasten laut vor:

Als ihr im Kreis zusammensteht, klopft Traxigor mit der Stimmgabel auf den Boden und wirkt seinen Zauber *Ebenenwechsel*.



KAPITEL 2: ELTUREL IST GEFALLEN



INST EINE HEILIGE STADT, DEREN EINWOHNER Lathander, Torm, Helm und Tyr verehrten, ist Elturel nun ein Ort der Verdammnis und der Verzweiflung, der etwa 150 m über dem Fluss Styx festgebunden ist. Acht große Ketten fesseln die Stadt an gezackte Pfosten aus infernalischem Eisen, die aus dem Boden hervorstechen wie gewaltige Nägel. (Siehe „Hinunterklettern“ am Ende dieses Kapitels für eine vollständige Beschreibung der infernalischen Ketten.)

Die unteren Enden dieser Nägel werden von Dutzenden Teufeln bewacht, was es zu einer beschwerlichen Aufgabe macht, der Stadt kletternd zu entkommen. Der Gefährte, die zweite Sonne, die der Stadt jahrelang so viel Trost und Schutz gesendet hat, starrt nun auf Elturel herab wie ein unheilverkündendes Auge – eine schwarze Leere, in der Blitze zucken.

Ein Umstand hat die Stadt davor bewahrt, von Teufeln überannt zu werden: eine riesige Flut von Dämonen, welche die Stellungen der Teufel am Boden angreifen. Dazu gezwungen, diese dämonischen Horden abzuwehren, müssen die Teufel abwarten, bis sie die Ressourcen haben, um die verbleibenden Bürger von Elturel zu unterwerfen. Dennoch haben wahllose Dämonen, Teufel und andere Kreaturen die Stadt infiltriert. Die Charaktere haben Zeit, von der Situation in Elturel zu erfahren und die Stadt zu retten, bevor sie verloren ist.

Noch während die Charaktere sich orientieren, hören sie einen misstönenden Tumult, der sich weit unter der Stadt ereignet. Ein endloser Strom von Dämonen kriecht aus den trüben Wassern des Flusses Styx heraus und trifft dort auf die geordneten Kräfte von Avernus, die versuchen, ihn zurückzudrängen. Diese Schlacht dauert über die Gesamtheit des Aufenthalts der Charaktere in Elturel an.

DIESES KAPITEL LEITEN

Diagramm 2.1 ist ein Ablaufdiagramm, das Schlüsselereignisse dieses Kapitels in der richtigen Reihenfolge aufzeigt.

Die Abenteurer sollten auf der 5. Stufe sein, wenn sie in Elturel ankommen. Sie beginnen auf der Ostseite der Stadt, wo die akute Gefahr am größten ist. Mit oder ohne Führung von Reya Mantelmorn bahnen sich die Charaktere ihren Weg zur Kathedrale der Hohen Halle. Sobald sie die Kathedrale und ihre Katakomben von Unholden gesäubert haben, sollten die Charaktere die 6. Stufe erreicht haben.

Überlebende NSC, die sich in die Krypten unter der Hohen Halle gekauert haben, drängen die Charaktere, Großherzog Ulder Rabenwacht von Baldur's Gate zu finden, der als Elturels unwahrscheinlichster Retter hervorgetreten ist. Diese Queste führt die Charaktere zu Elturels Großem Friedhof, wo Ulder Rabenwacht in ein psychisches Koma gefallen ist, nachdem er mit dem Dämonenfürsten Baphomet in telepathischen Kontakt geriet. Nachdem sie Rabenwacht sicher zurück zur Hohen Halle gebracht und ihn von seinem Leiden befreit haben, sollten die Charaktere die 7. Stufe erreicht haben und bereit sein, Elturel auf der Suche nach einer Methode zu verlassen, welche die Stadt von ihren Ketten befreien und das, was von ihr übrig ist, nach Faerûn zurückbringen kann.

ANKUNFT IN ELTUREL

Der Zauber *Ebenenwechsel* transportiert den Magier Traxigor und bis zu acht andere Kreaturen nach Elturel, einschließlich die Hollifantin Lulu und Reya Mantelmorn, falls sie noch bei der Gruppe ist. Lies den Spielern den folgenden Kasten vor, wenn die Gruppe in Elturel ankommt:

Eine heiße, stechende Luft greift eure Sinne an. Die Straße, auf der ihr steht, ist von bröckelnden, wenn nicht sogar bereits eingestürzten Gebäuden gesäumt. Der Boden bebt unter euren Füßen. Am roten, verrauchten Himmel entladen sich aus einer Sphäre der Dunkelheit von 120 Metern Durchmesser bläulich-weiße Blitze, die in unregelmäßigen Abständen in der Stadt einschlagen. Oben auf einem Steilhang, der den Rest der Stadt überblickt, thront eine verfallene Festung.

Traxigor blickt nervös zu der schwarzen Kugel empor, gibt ein paar arkane Silben von sich und ist von einem Augenblick auf den anderen verschwunden.

Traxigor wirkt *Zeitstopp*, was ihm Zeit zur Flucht mittels des Zaubers *Fliegen* gibt. Ehe der *Zeitstopp* endet und die Charaktere reagieren können, ist er über alle Berge. Jeder Charakter, dem ein Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 19 gelingt, kann herleiten, wie Traxigor seine Flucht bewerkstelligt hat. Die Gruppe begegnet Traxigor nicht wieder, solange du ihn nicht später im Abenteuer wieder auftauchen lassen möchtest. Traxigor hat kein Interesse daran, Elturel zu retten oder sich auf eine Seite des Blutkriegs zu schlagen. Nachdem er eine lange Rast abgeschlossen hat, kann er wieder *Ebenenwechsel* wirken und zu seinem Turm auf der materiellen Ebene zurückkehren.

Die Charaktere und alle verbleibenden NSC-Gefährten haben ein paar Minuten, um sich an ihre neue Umgebung zu gewöhnen, bevor sie ihrer ersten Bedrohung in der Stadt gegenüberzutreten müssen (siehe „Unwillkommene Gruppe“ weiter unten). Siehe den Kasten „Gefahren in Elturel“ (S. 55) für weitere Informationen über die Erdbeben und andere Gefahren.

Gleich nach ihrer Rückkehr nach Avernus erhält Lulu ihre beliebig oft nutzbare Fertigkeit zum Zaubern zurück: *Licht*. Bezüglich ihrer Erinnerungen kann sie zuerst nur erkennen, dass die Umgebung sich vertraut anfühlt, wenn auch auf eine schreckliche Art und Weise. Die Geräusche und Gerüche von Avernus rufen Erinnerungen an Zariels Fall und die frühesten Tage des Engels als Bewohnerin der Unteren Ebenen hervor. Die Zeit, die Lulu in Avernus verbringt, und Schlüsselinteraktionen mit spezifischen NSC bringen langsam die Erinnerungen zum Vorschein, die dabei helfen, die Charaktere auf einen Weg zu bringen, auf dem sie die Stadt retten können.

Reya Mantelmorn ist entnervt von dem, was sie um sich herum sieht – Elturel in Trümmern –, und ist entschlossener als je zuvor, ihre Stadt vor der Zerstörung zu bewahren. Sie bietet den Charakteren an, sie zur Kathedrale der Hohen Halle zu führen, wo sie hofft, jemanden mit Befehlsgewalt zu finden.

Falls die Charaktere den *Schild des Verborgenen Herrschers* mitgebracht haben, versucht der Höllenschlundteufel Gargauth aus seinem Gefängnis zu entkommen und scheitert kläglich. Obwohl die Charaktere sich Gargauths Fluchtversuch nicht bewusst sind, wird der Höllenschlundteufel immer niedergeschlagener und ungeduldiger, während sie Elturel erkunden. Gargauth drängt die Charaktere, nicht in der Stadt herumzutüfteln, damit sie nicht mit ihr in den Fluss Styx gezerzt werden. Ingeheim hofft der Höllenschlundteufel, dass sich eine andere Fluchtmöglichkeit ergibt, wenn die Charaktere erst einmal Elturel verlassen und Avernus erkunden.

UNWILLKOMMENE GRUPPE

Die erste Begegnung der Charaktere in Elturel ist eine schauerliche. Einige unschuldige Stadtbewohner haben sich versteckt, um den Teufeln aus dem Weg zu gehen, die in ihren

ANKUNFT IN ELTUREL

Für Charaktere der 5. Stufe

Die Abenteurer kommen in den Überresten von Elturel an und bahnen sich ihren Weg zur Kathedrale der Heiligen Halle, mit der Hilfe der Hollifantin Lulu und möglicherweise auch Reya Mantelmorns.

DIE HOHE HALLE

Für Charaktere der 5. Stufe

Die Abenteurer begegnen in der Kathedrale der Hohen Halle Unhold-Invasoren und entdecken Überlebende, die sich in den Krypten unter der Kathedrale verstecken.

GROSSER FRIEDHOF

Für Charaktere der 6. Stufe

Die Abenteurer suchen auf Elturels Friedhof nach Großherzog Ulder Rabenwacht. Sie begegnen dabei Untoten und noch mehr Unholden.

DER BELAGERUNG ENTKOMMEN

Für Charaktere der 6. Stufe

Nachdem sie Ulder Rabenwacht zur Hohen Halle zurückgebracht und sein Bewusstsein wiederhergestellt haben, schmieden die Abenteurer Pläne, Elturel auf der Suche nach dem Schlüssel zur Rettung der Stadt zu verlassen: dem *Schwert der Zariel*.

DIAGRAMM 2.1: ABLAUFDIAGRAMM KAPITEL 2

Straßen patrouillieren. Jedoch hat ein Mangel an Nahrung und Wasser eine Gruppe dazu gezwungen, ihren Zufluchtsort zu verlassen. Gerade wurden diese Bürger von den Teufeln bemerkt. Sie stehen kurz davor, angegriffen zu werden, und die Charaktere sind ihre einzige Hoffnung zu überleben.

Lies den folgenden Kasten vor, um die Szene zu beschreiben, wenn die Charaktere in Elturel ankommen:

Hinter der Ecke eines noch intakten Baus rennt eine Frau mit zwei Kleinkindern hervor, eines auf jedem Arm. Drei infernalische Monster mit Glefen und schlangenartigen Bärten schlendern hinter ihr her. Die Unholde lachen düster.

Drei **Bartteufel** namens Blass, Nodd und Thunn haben die Stadt infiltriert und sind darauf aus, Unheil anzurichten. Harkina Jagd und ihre kleinen Zwillingenjungen, Ezo und Brask, waren auf der Suche nach Verpflegung im Freien, als die drei Teufel sie bemerkt haben. Die Verfolgungsjagd hat sich bis in diese Straße fortgesetzt, 9 m vom Ankunftsort der Charaktere entfernt.

Solange die Charaktere nicht eingreifen, erreichen die Bartteufel die unschuldigen Menschen innerhalb von ein paar Runden und nehmen sie dann schnell gefangen. Sobald sie gefangen genommen wurden, werden alle drei im Wandernden Emporium (siehe S. 126) im Austausch für Gefallen oder Waren in die Sklaverei verkauft werden, die den Teufeln dabei helfen können, ihre Macht auszubauen.

Während die Charaktere diese Szene betrachten, würfeln alle ihre Initiative. In ihren Zügen sehen Lulu und Reya die drei Menschen, die gleich von den Teufeln angegriffen werden, und machen sich unverzüglich auf, diese zu verteidigen, egal, was die Charaktere tun. Lulu zögert aus der Befürchtung, die Familie zu verletzen oder andere Unholde anzulocken, ihren Trompetenstoß zu benutzen, tut dies aber als letzten Ausweg.

Mitglieder der Familie Jagd, deren Trefferpunkte von den Teufeln auf 0 reduziert werden, werden bewusstlos geschlagen statt getötet, da die Teufel hoffen, sie gefangen zu nehmen. Selbige Höflichkeit gewähren diese Teufel weder den Charakteren noch ihren NSC-Gefährten.

NACHSPIEL

Falls die Charaktere die Familie Jagd retten, bringt Harkina ihre unsterbliche Dankbarkeit zum Ausdruck. Obwohl sie eine **Gemeine** ist, trägt sie einen Langbogen bei sich, mit dem sie geübt ist. Sie benutzt ihn, um ihre Familie zu beschützen. Zusätzlich zu ihrem Langbogen trägt sie einen Köcher mit 40 Pfeilen, von denen 20 versilbert sind.

Harkina kann die folgenden Informationen bezüglich der gegenwärtigen Situation in der Stadt liefern:

- Viele von Elturels Bewohnern starben, als die Stadt an diesen schrecklichen Ort gezerrt wurde. Noch mehr sind in den Tagen seither gestorben, an den Angriffen schrecklicher Kreaturen, Wasser- und Nahrungsmangel sowie dem Einsturz vieler der Gebäude der Stadt.
- Harkina und die Jungs haben sich im Keller einer Taverne versteckt, wo es genügend Reserven an Nahrungsmitteln und Wasser gab, um sie eine Weile am Leben zu erhalten. Als diese Vorräte zur Neige gingen, war die Familie gezwungen, sich aus der Sicherheit herauszuschleichen und mehr zu suchen.
- Die Stadt wurde in zwei Teile gespalten. Harkina hat von anderen Überlebenden gehört, dass es diese Seite von Elturel (ehemals der östliche Teil der Stadt) schlimmer erwischt hat. Die Hohe Halle – die große Burg, welche die Heimstatt der Anführer von Elturel ist – ist es, wohin sie plante, ihre Jungs auf der Suche nach Sicherheit zu bringen.

MIT NICHTKÄMPFERN UMGEHEN

Die Charaktere haben die Gelegenheit, Überlebende im östlichen Teil von Elturel zu retten, wobei all diese Überlebenden verzweifelt wünschen, dass die Charaktere sie zur relativen Sicherheit des westlichen Teils der Stadt eskortieren. Wenn neue Kämpfe ausbrechen, während die Charaktere verwundbare NSC im Schlepptau haben, liegt es an dir, wie du im Kampf mit diesen NSC umgehen möchtest.

Die einfachste Option ist es, die NSC zurück und aus dem Weg bleiben zu lassen, was ihre Optionen darauf einschränkt, den Charakteren zu folgen oder sich vor Feinden zu verstecken. Während Kämpfen kannst du diese NSC effektiv vergessen, angenommen, dass die Fähigsten unter ihnen sich im Hintergrund mit kleineren Bedrohungen befassen, während die Abenteurer sich um die mächtigeren Feinde kümmern. Du kannst kampffähige NSC sich auch am Kampf beteiligen lassen, wenn du dazu bereit bist, sie zu spielen. Lass alle NSC bei derselben Initiative handeln und konzentriere ihre Aktionen darauf, den Charakteren im Kampf beizustehen, statt ihre eigenen Nebenkämpfe auszufechten.

Falls die Charaktere NSC mitbringen, erhöht das ihre Chance, Begegnungen zu haben, während die Gruppe sich von einem Schauplatz zum nächsten bewegt. Wann immer du mit einem W20 wirfst, um Zufallsbegegnungen zu bestimmen (siehe „Weitere Begegnungen in Elturel“), findet bei einer Augenzahl von 9 oder mehr eine Begegnung statt.

- Der Hohe Aufseher Thavius Kreeg ist der Anführer der Stadt, und Harkina hofft, dass er an einem Plan arbeitet, die Überlebenden zu retten und die Teufel zu vertreiben. Falls er noch lebt, ist Großherzog Ulder Rabenwacht aus Baldur's Gate wahrscheinlich ebenfalls in der Hohen Halle.

Falls die Charaktere einen Barteufel oder irgendeinen anderen Teufel, dem sie in Elturel begegnen, gefangen nehmen, enthüllt er als Reaktion auf einen erfolgreichen Wurf auf Charisma (Einschüchtern) gegen SG 15 die folgenden Informationen, vorausgesetzt, dass die Charaktere zustimmen, in freizulassen:

- Die Dämonenangriffe aus dem Fluss Styx haben zugenommen, als die Stadt am Himmel erschien.
- Die Dämonen versuchen, die Kettenpfosten zu erklettern oder zur Stadt zu fliegen, aber die Teufel drängen sie ständig zurück. Die Teufel versuchen auch, herauszufinden, wie sie die Stadt am besten zu ihrem strategischen Vorteil nutzen können.
- Die dornenbesetzten Pfosten, die Elturel fesseln, versinken langsam und ungleichmäßig im Boden und ziehen die Stadt zum Fluss Styx herab. (Der Teufel weiß nicht, wie lange dieser Vorgang dauern wird.)
- Der einzige Grund, aus dem die Stadt noch nicht unter der Kontrolle teuflischer Kräfte ist, sind die Dämonenangriffe. Diese abyssische Flut einzudämmen, nimmt alle Ressourcen der Teufel in Anspruch.
- Der Teufel nimmt an, dass die Stadt von Zariel, der Herrscherin von Avernus, hierher gebracht wurde.

WEITERE BEGEGNUNGEN IN ELTUREL

Nach ihrer eröffnenden Begegnung mit der Familie Jagd und den Barteufeln werden die Charaktere wahrscheinlich so schnell wie möglich zur Hohen Halle gelangen wollen, um Großherzog Rabenwacht zu finden. Falls du es noch nicht getan hast, falte die Posterkarte mit der Elturel-Seite nach oben auf, sodass die Spieler ein Gefühl für den Aufbau der Stadt bekommen und dafür, wie sie die Hohe Halle erreichen können. Karte 2.1 auf S. 56 ist eine verkleinerte Version dieser Seite der Posterkarte.

Wann immer die Gruppe sich von einem Schauplatz mit Namen zum anderen bewegt, wirf einen W20. Ein Ergebnis von 11 oder höher zeigt eine Begegnung an, während die Charaktere innerhalb der Stadt unterwegs sind. Wenn die Charaktere beispielsweise zu einer Brücke reisen, lege einen Begegnungswurf ab. Dann, nachdem sie die Brücke überquert haben, wirf noch einmal. Wirf ebenfalls, wenn die Charaktere durch die Straßen wandern oder sich auf die Suche nach anderen Überlebenden machen.

Falls eine Begegnung angezeigt wird, wirf auf die Tabelle „Begegnungen in Elturel“ oder wähle eine Begegnung aus, die dir gefällt. Jede Begegnung kann nur einmal vorkommen. Falls du eine Begegnung wirfst, die bereits vorgekommen ist, wirf nochmals auf die Tabelle oder wähle eine andere Begegnung aus. Diese Begegnungen werden in den Abschnitten beschrieben, die auf die Tabelle folgen.

BEGEGNUNGEN IN ELTUREL

W10	Begegnung	W10	Begegnung
1	Eingestürztes Gebäude	6	Verkaufsmasche des Teufelchens
2	Hilferuf	7	Narzugon-Kavalier
3	Gr(e)uliches Mahl	8	Strahlen aus Höllenfeuer
4	Ghulrudei	9	Vrock-Philosophie
5	Hasserfüllte Patrouille	10	Zombiehorde

EINGESTÜRZTES GEBÄUDE

Ein Beben erschüttert die Stadt, und in der Entfernung stürzt ein Gebäude ein. Die Charaktere hören Hilferufe, die aus dem Schutt kommen.

Um die gefangenen Opfer vor dem Erstickten oder Zerquetschtwerden zu bewahren, müssen den Charakteren insgesamt sechs Attributwürfe gelingen, bevor sie drei Misserfolge erleiden. Der Basis-SG für diese Würfe ist 10. Mögliche Würfe könnten Würfe auf Stärke (Athletik) umfassen, um Trümmer zu entfernen, Würfe auf Geschicklichkeit (Akrobatik), um sich in enge Stellen hineinzuzwängen, Würfe auf Intelligenz (Nachforschungen), um die beste Stelle zum Graben oder der Abstützung des Baus zu bestimmen, oder Würfe auf Weisheit (Wahrnehmung), um gefährliche Bereiche zu bemerken, die weiter einzustürzen drohen. Du könntest auch entscheiden, dass Magie oder andere Fertigkeiten in automatischen Erfolgen resultieren könnten.

Während der Rettung könnte das Spektakel Teufel anlocken (siehe „Hasserfüllte Patrouille“ weiter unten) oder andere unerwünschte Aufmerksamkeit.

Falls die Charaktere den Rettungsversuch gelingt, ziehen sie drei rechtschaffene gute Schildzwerge unter dem eingestürzten Gebäude hervor: Strovín Eisenfaust, Kartra Felsblockernst und Velkora Aschenquell. Strovín und Kartra sind Arbeiter (benutze den Wertekasten **Gemeiner**), doch Velkora ist Steinmetzin und **Tempeldienerin** des zwergischen Gottes Moradin. Ihre Heilkräfte wären eine große Hilfe in der Hohen Halle. Alle drei Zwerge sprechen Gemeinsprache und Zwergisch und haben Dunkelsicht bis zu einer Entfernung von 18 m. Sie haben außerdem Resistenz gegen Giftschaden und einen Vorteil bei Rettungswürfen gegen den Zustand vergiftet.

HILFERUF

Die Charaktere hören eine Stimme, die um Hilfe schreit. Falls sie der Stimme folgen, finden sie einen männlichen Menschen, der von zwei **Bulezaus** (siehe S. 230 für ihre Spielwerte) attackiert wird, die an den Teufeln vorbeigeschlüpft und die infernalischen Kettenpfosten nach Elturel hinaufgeklettert sind.

Falls die Charaktere den Mann retten, stellt er sich als Orin Ragron vor, ein Schmied, der einen Laden in Elturel hatte. Orin ist in Wirklichkeit ein **Inkubus** namens Faltrax. Der Inkubus versucht, an Informationen über die Verteidigungen von Elturel zu kommen, die er dann plant, an den meistbietenden Unhold zu verkaufen. Falls die Charaktere Faltrax' wahre Natur entdecken, flüchtet der Inkubus.

GR(E)ULICHES MAHL

Die Charaktere erhaschen einen Blick auf vier manteltragende Gestalten, die sich aus einer Gasse heraus- und in ein Wohnhaus hineinschleichen, als ob sie versuchen, nicht gesehen zu werden. Falls die Charaktere das Wohnhaus betreten, sehen sie vier **Grule**, die um einen Tisch herumstehen und die sterblichen Überreste einer Familie verzehren, die hier während der Reise nach Avernus ums Leben kam. Die Grule stinken nach Tod und Verwesung.

Wenn die Grule erledigt sind, nimmt ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 ein gedämpftes Weinen wahr, das aus einem Schrank kommt. Im Inneren befindet sich ein junges Mädchen genannt Shorah Hevrún. Die Nichtkämpferin heftet sich umgehend an den ersten Charakter, der freundlich zu ihr ist. Shorah besteht darauf, die Charaktere zu begleiten, bis sie sich sicher fühlt. Falls sie sie zur Hohen Halle bringen können, erhält jeder Charakter Inspiration, und die Überlebenden dort können sich um Shorah kümmern.

GHULRUDEL

Sieben **Ghule** streunen in den Straßen von Elturel herum und suchen nach ihrer nächsten Mahlzeit. Ihr Anführer, erstmals ein Schurke auf Abenteuerfahrt, trägt eine magische beschlagene Lederrüstung, die seine RK auf 13 erhöht (siehe „Schätze“ weiter unten). Diese ehemaligen Bürger der Stadt starben, als Elturel nach Avernus gezerzt wurde. Ihre Seelen wurden von der schrecklichen Macht der Ebene verdorben, was sie in diesen untoten Gestalten zurückließ.

Schätze. Der Anführer der Ghule trägt eine *Beschlagene Lederrüstung +1*, hat eine Entdeckerausrüstung dabei und verfügt über einen *Trank der Unsichtbarkeit* in einer Gürteltasche.

HASSERFÜLLTE PATROUILLE

Ein **Merregon** (siehe S. 238 für seine Spielwerte) führt drei **Stachelteufel** durch die Straßen und sucht nach sterblichen Überlebenden oder Dämonen, die an der teuflischen Streitmacht unter der Stadt vorbeigeschlüpft sind. Die Stachelteufel grummeln auf Infernalisch vor sich hin, da sie unglücklich darüber sind, hier zu sein, wenn sie in der Schlacht unten gegen Dämonen kämpfen könnten. Der Merregon erträgt ihre Unverschämtheit schweigend.

VERKAUFSMASCHHE DES TEUFELCHENS

Während die Charaktere an einer Gasse vorbeigehen, bemerken sie ein **Teufelchen**, das mit einem Halbling spricht. Die beiden konzentrieren sich aufeinander, was es den Charakteren leicht macht, nahe genug heranzukommen, um die Unterhaltung in Gemeinsprache mitzuhören. Der Halbling, ein Bäcker (**Gemeiner**) namens Pilster Kieselhuck, hat sich mit seiner Familie im Keller ihrer Bäckerei versteckt. Ihnen gehen die Lebensmittel aus,

GEFAHREN IN ELTUREL

Zusätzlich zu den Gefahren, die ihnen von Unholdkreaturen und Untoten in Elturel blühen, werden die Charaktere sich auch schnell der Bedrohungen bewusst, welche die Stadt selbst hervorbringt:

Stürze. Jede Kreatur, die von Elturels Standort hoch über Avernus herunterfällt, stürzt 150 m tief in die seelenzerstimmernden Wasser des Flusses Styx. Dabei erleidet sie 70 (20W6) Wuchtschaden durch den Sturz. Die Erinnerungen auslöschenden Effekte des Wassers sind auf S. 76 beschrieben. Jedoch werden Charaktere, die in den Styx stürzen oder in die Schlacht, die um den Fluss herum tobt, wahrscheinlich auf der Stelle getötet, und ihre Leichen können nicht geborgen werden.

Blitze. Blitze aus dem Gefährten schlagen jede Minute oder so in der Stadt ein. Die Wahrscheinlichkeit, dass die Charaktere von den Blitzen verletzt werden, ist gering. Du kannst sie aber nutzen, um das Gefühl der Dringlichkeit zu verstärken, wenn ein Blitz eine Dachspitze beschädigt, einen Gebäudeeinsturz auslöst oder in der Nähe in den Boden einschlägt.

Beben. Immer wieder einmal schwankt die ganze Stadt hin und her, während die großen Pfosten, die sie an Avernus ketten, weiter in den Boden sinken. Das resultiert in der gleichen Art von Schaden, die von einem Erdbeben auf der Materiellen Ebene verursacht würde: Lose Objekte fallen herunter, Gebäude werden beschädigt, Risse tun sich im Boden und in den Straßen auf und Kreaturen erleiden den Zustand liegend.

Wenn Elturel sich bewegt, muss Kreaturen, die auf irgendeiner Oberfläche in der Stadt stehen, ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 gelingen, sonst erleiden sie den Zustand liegend. Zusätzlich kannst du anderen Schaden und andere dramatische Ereignisse beschreiben, die aus einer Bewegung resultieren. Vielleicht stürzt ein Gebäude ein und zwingt jede Kreatur, die sich nahe genug daran aufhält, um von herabfallenden Trümmern getroffen zu werden, einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 abzulegen oder 7 (2W6) Wuchtschaden zu erleiden.



KARTE 2.1: ELTUREL

also hat Pilster sich auf die Straße gewagt, um nach Vorräten zu suchen. Das Teufelchen, Perchillux, bietet Pilster eine Monatsration von Nahrungsmitteln für den geringen Preis seiner Seele an. Pilster ist drauf und dran, den Vertrag zu unterschreiben, als die Charaktere auf die beiden stoßen.

Der Vertrag ist auf Pergament geschrieben, das aus Halblingshaut gefertigt ist. Falls irgendein Charakter die Unterzeichnung unterbricht und den Vertrag zu lesen fordert, sagt ihm das Teufelchen, das ginge ihn nichts an. Pilster begrüßt die Unterbrechung jedoch, da er doch noch Bedenken wegen des Vertrags bekommen hat, und überreicht den Charakteren den Vertrag. Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 15 durchdringt den dichten und verschachtelten Text des Vertrags – der dem Teufelchen die Seelen von Pilsters ganzer Familie geben würde, falls Pilster ihn unterzeichnet.

Falls die Charaktere das Teufelchen angreifen, macht es sich unsichtbar und versucht, so schnell wie möglich zu entkommen. Falls die Charaktere Pilster davor bewahren, seine Seele zu verkaufen, dankt er den Charakteren und fleht sie an, ihn und seine Familie in Sicherheit zu bringen. Seine Ehefrau Merryweil und ihre drei Kinder sind in der Nähe.

Schätze. Zusätzlich zu dem Vertrag trägt das Teufelchen eine *Seelenmünze* (siehe S. 227) von einer früheren Interaktion bei sich, die es plant, seinem Meister zu übergeben.

NARZUGON-KAVALIER

Ein **Narzugon** (siehe S. 238 für seine Spielwerte) patrouilliert die Straßen von Elturel auf dem Rücken eines **Nachtmahrs**, der mit *Infernalem Zaumzeug* (siehe S. 223) ausgerüstet ist. Der Teufel hat Order, alle Dämonen zur Strecke zu bringen und zu vernichten, die an der Schlacht auf dem Boden vorbeigeschlüpft sind und Zugang zur Stadt erlangt haben.

Wenn Lulu die Kreatur sieht, sagt sie den Charakteren, dass sie sehr mächtig ist und sie ihr nicht gegenübertreten sollten.

STRAHLEN AUS HÖLLENFEUER

Die Charaktere sehen einen verkohlten humanoiden Leichnam mitten auf der Straße, der ein versilbertes Langschwert in der Hand hält. Wenn irgendeine Kreatur sich dem Leichnam auf weniger als 1,50 m annähert, schießt daraus ein Strahl Höllenfeuer hervor. Jede Kreatur, die sich innerhalb von 1,50 m von dem Leichnam aufhält, muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet sie 14 (4W6) Feuerschaden, oder den halben Schaden bei einem erfolgreichen.

Schätze. Falls der Leichnam näher untersucht wird, findet sich in seiner verkohlten Gürteltasche eine Phiole. Die Phiole enthält einen *Trank der Riesenstärke* (Frost).

VROCK-PHILOSOPHIE

Ein **Vrock** flüchtete vor der Schlacht und flog hinauf zur Stadt, um seine Rolle in allen Dingen zu überdenken. So lange die Charaktere ihn in Ruhe lassen, greift er nicht an. Falls sie sich nähern, spricht er mit ihnen und benutzt seine Telepathie, um mit einem Charakter nach dem anderen zu kommunizieren, falls keiner der Charaktere Abyssisch spricht.

Der Vrock lässt sich über die Launen und die möglichen Bedeutungen des Lebens aus. Falls die Charaktere ihn freundlich behandeln und ihnen ein Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 13 gelingt, können sie ihn dazu bringen, ihnen einen kleinen Gefallen zu tun. Falls sie ihn angreifen, zählt der Vrock ihre Feindseligkeit mit gleicher Münze zurück.

Gefallen des Vrock könnten sein, dass er Informationen darüber herausgibt, was unter der Stadt vorgeht, darüber, welche Kräfte die Brücken zwischen den östlichen und westlichen Abschnitten der Stadt bewachen, oder über die Pläne der Dämonen, ein Portal zu benutzen, um die Stadt zu betreten (siehe Bereich G12 auf S. 69). Er weiß jedoch nicht, wo dieses Portal ist.



VERANKERT MIT DEN KETTEN VON AVERNUS IST DIE STADT ELTUREL DAZU VERDAMMT,
IM FLUSS STYX ZU ERTRINKEN, WENN NICHT JEMAND EINEN WEG FINDET, SIE ZU RETTEN.

ZOMBIEHORDE

Als die Charaktere an einem Gebäude vorbeikommen, hören sie ein lautes Klopfen, das von der Eingangstür kommt. Die Tür klemmt, ist aber nicht abgeschlossen, und es ist ein gelungener Stärkewurf gegen SG 15 nötig, um sie aufzustemmen. Falls die Charaktere dies tun, brechen zwölf **Zombies** als Lawine untoter Körper aus dem Gebäude hervor und begraben jeden, der neben der Tür steht, unter sich. Das hinterlässt diese Charaktere und die Zombies zu Beginn des Kampfs im Zustand liegend.

Falls die Charaktere die Zombies erledigen und das Haus durchsuchen, entdecken sie, dass es eine Schule war. Fünf Fässer, die jeweils 12 Liter Trinkwasser enthalten, sind im Keller gelagert.

TORMS BRÜCKEN

Zwei Brücken, die einst die Schlucht in der Stadt überspannten, sind nun alles, was den Ost- und den Westteil von Elturel über den großen Spalt verbindet, der unter ihnen weggebrochen ist. Die Nordbrücke wird Torms Griff genannt, während die Südbrücke Torms Klinge heißt. Solange die Spieler nicht fliegen oder sich teleportieren können, müssen sie eine der Brücken auf ihrem Weg zur Hohen Halle benutzen.

Wenn die Charaktere sich einer der Brücken nähern, können sie erste Einzelheiten des Spalts ausmachen und die Wachen sehen, die ihnen den Weg versperren. Lies Folgendes vor:

Ein Spalt im Boden zerschneidet Elturel in zwei Teile. Der tumultartige Lärm der Schlacht, die tief unter der Stadt stattfindet, ist hier lauter und hallt nach oben und durch den gezackten, offenen Abgrund.

Eine Brücke, sechs Meter breit und mehr als dreißig Meter lang, spannt sich über den Abgrund. Heilige Runen, die in das Mauerwerk der Brücke eingraviert sind, weisen darauf hin, dass das Bauwerk im Namen des Torm geweiht wurde, Gott des Mutes und der Selbstaufopferung. Sechs infernalische Kreaturen stehen in der Mitte der Brücke Wache und lassen den Blick in alle Richtungen schweifen.

Beide Brücken werden von einer infernalischen Truppe bewacht, die beauftragt ist, jede Unterstützung zwischen den Ost- und Westseiten der Stadt voneinander abzuschneiden. Jede Gruppe besteht aus zwei **Bartteufeln** und vier **Stachelteufeln**. Diese Kreaturen haben sich in der Mitte jeder Brücke niedergelassen, um aufmerksam Wache zu halten. Es mit ihnen aufzunehmen ist ein harter Kampf, aber die Charaktere könnten das eine oder andere Ass in ihren gemeinsamen Ärmeln haben.

HEILIGE RUNEN

Jeder Charakter, der in Arkaner Kunde, Geschichte oder Religion geübt ist, erkennt, dass die in das Mauerwerk jeder Brücke eingeritzten Runen aktiviert werden können und dann eine gleißende Energie abgeben, die schädlich für Unhold und Untote ist. Ein Charakter, der die Brücke berührt und dem als eine Aktion ein Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 15 gelingt, kann die richtigen Gebete zu Torm sprechen, um die Runen 1 Minute lang zu aktivieren. Während die Runen aktiv sind, erleidet jede Unhold- oder untote Kreatur, die ihren Zug in Kontakt mit der Brücke beginnt, 22 (4W10) gleißenden Schaden. Wenn dieser Effekt endet, können die Runen 1 Stunde lang nicht mehr aktiviert werden.

HOHE HALLE

Obwohl die Streitkräfte von Avernus den Dämonenangriff aus dem Fluss Styx zurückdrängen, haben ein paar Trupps von Teufeln den Befehl erhalten, Elturel zu infiltrieren, unter der überlebenden Bürgerschaft Chaos zu säen, die Seelen aller Sterblichen zu ernten, die sie finden, und die Verteidigungen der Stadt zu testen. Die Mitglieder einiger dieser Stoßtrupps haben bemerkt, dass die Hohe Halle das Zentrum der Verteidigungen der Stadt und ihres Kampfs ums Überleben ist. Daher haben sie beschlossen, einen schnellen und entscheidenden Schlag gegen die Halle zu führen.

Wenn die Charaktere sich der Hohen Halle nähern, sehen sie, dass ein teuflischer Angriff auf die Kathedrale der Festung im Gange ist. Die Charaktere können sich ins Getümmel stürzen, die Übeltäter besiegen und dabei helfen, vorläufig Stabilität in die Situation zu bringen. Nachdem sie die Teufel besiegt haben, können die Charaktere von den Überlebenden erfahren, dass Großherzog Rabenwacht in der Hohen Halle war, sie jedoch vor Kurzem verlassen hat. Er begab sich mit einigen Soldaten zum Friedhof der Stadt, in der Hoffnung, dass eine dort zu findende uralte Reliquie dabei helfen könnte, die Stadt zu retten.

ÜBERBLICK ÜBER DIE HOHE HALLE

Die Hohe Halle ist eine große Alabasterburg. Sie ist Torm gewidmet, dem Gott des Mutes und der Selbstaufopferung, und beherbergt viele von Elturels religiösen und politischen Anführern – oder zumindest tat sie das, als die Stadt noch in sterblichen Gefilden weilte.

Kurz nachdem Elturel nach Avernus gezerzt wurde, schoss ein Meteor durch die Hohe Halle und ließ die Büros und Wohnräume derjenigen einstürzen, die eine Verteidigung der Stadt am besten hätten organisieren können. Die meisten Führungspersönlichkeiten von Elturel wurden von dem Meteor getötet, doch Erzherzog Rabenwacht aus Baldur's Gate und sein Gefolge wurden von der Verwüstung verschont. Rabenwacht übernahm auf der Stelle die Kontrolle über die Situation, musterte die verbleibenden Streitkräfte von Elturel und stellte einen Plan auf, um die Stadt zu beschützen. Rabenwachts Streitkräfte konnten den östlichen Teil der Stadt nicht retten, und immer häufigere dämonische und teuflische Vorstöße haben an ihrer Kontrolle der über den westlichen Teil genagt.

Die hier anwesenden Überlebenden – darunter die übrigen Anführer der Stadt – haben sich in die Kathedrale der Hohen Halle zurückgezogen, das wahrscheinlich sicherste und standhafteste Gebäude, das es in Elturel noch gibt. Doch auch die Kathedrale wird nun angegriffen, und ohne die Hilfe der Charaktere werden ihre Verteidiger mit Sicherheit fallen.

ANNÄHERUNG AN DIE HOHE HALLE

Lies den folgenden Kasten vor, um die Situation zu beschreiben, wenn die Charaktere sich der Hohen Halle nähern:

Diese Burg auf der Spitze eines Steilhangs war einst das architektonische Kronjuwel von Elturel. Nur drei ihrer fünf Wachtürme stehen noch, erscheinen aber verlassen. Die hölzernen Tore, die einst auf das Burggelände führten, wurden zerschmettert und hinterließen ein klaffendes Loch in der Mauer.

Die Westseite der Burg ist nur noch ein Haufen zerschlagener Ziegel und zersplitterten Holzes. Die noch stehenden Gebäude sind rußgeschwärzt. In der Mitte des Burggeländes steht trotz der Kathedrale der Hohen Halle.



Keine Bedrohungen zeigen sich den Charakteren, während sie das Burggelände betreten. Sobald sie im Inneren sind, bemerken sie zwei Menschen in Ritterrüstungen, die neben dem zerschmetterten Tor auf dem Boden liegen. Blut sickert immer noch aus ihren Bisswunden.

Als die Charaktere sich der Mitte des Innenhofs nähern, sehen sie zwei **Höllenhunde**, die vor den Toren der Kathedrale Wache stehen. Diese Unholde wurden von ihren teuflischen Herren angewiesen, alle sterblichen Kreaturen am Betreten oder Verlassen der Kathedrale zu hindern.

Die Charaktere müssen die Höllenhunde besiegen, um Zugang zur Kathedrale zu erlangen. Lass sie einen Gruppenwurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen SG 15 ablegen, um zwischen dem Geröll Deckung zu finden, während sie sich fortbewegen. Falls mindestens der Hälfte der Charaktere ihre individuellen Würfe gelingen, ist der Gruppenwurf gelungen. Dies erlaubt den Charakteren, den Fuß der Kathedralentreppe zu erreichen, ohne von den Höllenhunden bemerkt zu werden. Die Charaktere haben dann den Überraschungsvorteil, wenn der Kampf beginnt.

ANGRIFF AUF DIE KATHEDRALE

Vier Gruppen von Teufeln und ihren Verbündeten bewegen sich durch die Kathedrale. Diese Gruppen haben sich aufgeteilt, um so viel Schaden anzurichten wie möglich, und sie haben Befehl, jeden zu töten, der ihnen über den Weg läuft.

Als SL kannst du entscheiden, wo die Charaktere jeder dieser Gruppen begegnen. Diese Begegnungen sind dazu gedacht, getrennt voneinander stattzufinden, obwohl es eine gute Herausforderung für eine kampfstärke Gruppe sein kann, zwei Begegnungen direkt nacheinander und ohne Chance für die Charaktere auszuspielen, zu rasten oder zu heilen.

Falls du diese Begegnungen simpel und geradlinig halten willst, kannst du sie an Schauplätzen ohne sonderbare Effekte oder Gefahren stattfinden lassen. Falls du eine Begegnung interessanter machen willst, lass den Kampf während eines Ebens (siehe der Kasten „Gefahren in Elturel“, S. 55) stattfinden. Falls du einen Kampf für die Charaktere leichter machen willst, lass ein paar der Feinde sich zurückziehen oder lass ein paar der NSC-Überlebenden den Charakteren beistehen.

Die meisten der Überlebenden, die sich derzeit in der Kathedrale aufhalten, bereiten sich auf ein letztes Gefecht in den Hauptkrypten vor (Bereich H16). Dieser Bereich sollte also frei von Teufeln sein, es sei denn, die Charaktere kommen dort an, just als die Teufel es auch tun.

GRUPPE 1: ABISHAI UND KULTISTEN

Diese Gruppe wird vom treibenden Kopf hinter dem Angriff auf die Kathedrale angeführt: Victuusa, einem **Weißem Abishai** (siehe S. 241 für seine Spielwerte). Victuusa dient sowohl Tiamat als auch Zariel im Versuch, die größtmögliche Gunst zu erlangen, und sucht derzeit nach den Anführern des Widerstands in Elturel. Er will nichts mehr, als Zariel die Köpfe dieser Anführer persönlich zu überbringen. Victuusa führt sechs rechtschaffenen bösen, menschlichen, **Kultisten** an, die Zariel ergeben sind.

GRUPPE 2: KRABBENATTACKE

Ein **Klingenteufel** namens Dreb mobilisiert ein Rudel von acht **Riesenkabben** in der Kathedrale. Diese Krabben sehen aus und verhalten sich wie normale Riesenkabben, bis auf die Stacheln, die aus ihren Panzern hervorragen, und den ekelhaften Schwefelgeruch, den sie verströmen. Das Klappern der Füße der Krabben auf den Marmorböden der Kathedrale macht es dieser Gruppe unmöglich, sich an irgendjemanden heranzuschleichen.

GRUPPE 3: TEUFISCHE BRIGANTEN

Ein **Stachelteufel** führt drei menschliche Briganten (benutze die Spielwerte des **Banditenhauptmanns**, um sie zu repräsentieren) und macht mit ihnen Randalen. Die Briganten wurden von der Reise nach Avernus in den Wahnsinn getrieben und haben nun ihrem stacheligen Teufelsmeister Treue gelobt. Ihr Wahnsinn lässt sie bellen und stottern, während sie sich durch die Kathedrale bewegen. Der Stachelteufel brüllt sie an und verwendet seine Telepathie, um ihnen zu befehlen, sich zu konzentrieren. Dieser Mangel an Vorsicht und Disziplin macht es einfach, die Gruppe aus dem Hinterhalt zu überfallen oder sich an sie heranzuschleichen. Würfe auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit), um dies zu versuchen, haben deshalb Vorteil.

GRUPPE 4: HÖLLISCHE JÄGER

Ein **Merregon** (siehe S. 238 für seinen Wertekasten) beaufichtigt ein räudiges Paar von **Höllenhunden**. Der Teufel benutzt die Hunde, um eventuell versteckte Überlebende aufzustöbern.

DIE KATHEDRALE DER HOHEN HALLE

Drei Stockwerke bilden die Kathedrale der Hohen Halle: die Kathedralenebene (Bereiche H1 bis H6), die Chorempore (Bereiche H7 bis H9) und die Katakombenebene (Bereiche H10

MERKMALE DER KATHEDRALE DER HOHEN HALLE

Solange nichts anderes vermerkt ist, hat die Hohe Halle die folgenden wiederkehrenden Merkmale.

Abmessungen. Jedes der drei Stockwerke der Kathedrale liegt 6 m über dem darunterliegenden. Räume in der Kathedrale sind 4,50 m hoch und haben 2,40 m hohe Durchgänge, die sie miteinander verbinden.

Beleuchtung. Bereiche im Inneren der Kathedrale sind von auf Wandleuchten, auf die *Dauerhafte Flamme* gewirkt wurde, hell erleuchtet.

Fenster. Die meisten der Fenster der Kathedrale sind während des Abstiegs nach Avernus zerschmettert worden, aber die Fenster sind von wehrhaften Fensterläden bedeckt, die von innen verriegelt sind und an eisernen Scharnieren nach außen schwingen. Ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 17 oder ein Geschicklichkeitswurf gegen SG 15 mit Diebeswerkzeug öffnet einen Fensterladen von außen. Jeder Fensterladen ist ein großes Objekt mit RK 19, 27 Trefferpunkten und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden.

Kunst. Einst mit wunderschönen Gemälden, Statuen und anderen Arbeiten dekoriert, welche die Stärke und den Edelmut der Leute von Eturel darstellten, wurde die Kathedrale auf magische Weise verwandelt, als Eturel nach Avernus gezerrt wurde. Nun sind ihre Kunstwerke ein Zeugnis der Überlegenheit und Stärke der Teufel und zeigen Szenen von Sterblichen, die der Versuchung erliegen, unter der Hand von Unholden sterben oder ewige Folter erleiden. Werden sie betrachtet, bewegen sich diese Bilder und wabern auf beunruhigende Weise. Der Zauber *Magie entdecken* enthüllt, dass die Fresken, Mosaiken, Gemälde und Gobelins der Kathedrale Auren von Illusionsmagie ausstrahlen. Diese Effekte enden, falls Eturel von den Ketten von Avernus befreit wird.

Mauern. Die Außenmauern der Kathedrale ohne Ausrüstung zu erklettern, erfordert einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15.

Türen. Die Türen der Kathedrale sind aus Eisen gefertigt. Jede Tür ist ein großes Objekt mit RK 19, 27 Trefferpunkten und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden. Falls eine Tür in der Kathedrale verschlossen ist, kann sie mit einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 17 mit Diebeswerkzeug geöffnet oder mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20 aufgestemmt werden.

bis H17). Diese Schauplätze beziehen sich auf Karte 2.2 (S. 61), Karte 2.3 (S. 62) und Karte 2.4 (S. 63).

Die meisten dieser Beschreibungen beschreiben, was die Bereiche enthalten, falls dort noch kein Teufelsangriff stattgefunden hat. Auf Grundlage der im Abschnitt „Angriff auf die Kathedrale“ weiter oben vorgestellten Begegnungen kannst du den Text anpassen, um zu beschreiben, was in einem Bereich vor sich geht und wie er während oder nach einem Teufelsangriff aussieht.

H1. HALLE DER HELDEN

Lies Folgendes vor, wenn die Charaktere diesen Bereich betreten:

Am oberen Ende der Treppe, die zur Kathedrale hinaufführt, öffnet sich ein Torbogen in einen langen Saal, der acht Säulen enthält. In manche der Säulen wurden die Gestalt Torms gemeißelt, aber die infernalische Magie von Avernus hat die anderen so verzerrt, dass sie einem geflügelten weiblichen Teufel gleichen, der ein leuchtendes Schwert führt.

Die von den magisch veränderten Säulen dargestellte Teufelin ist Zariel.

Die Holztüren, die in das große Foyer führen, wurden von den eindringenden Teufeln aufgebrochen (siehe „Angriff auf die Kathedrale“, S. 59) und stehen noch halb offen. Vier Wachen liegen tot in den Türöffnungen. Sie wurden von einer dieser von Teufeln angeführten Gruppen ausgeweidet.

H2. GROSSES FOYER

Das Foyer enthält zwei Wendeltreppen, die beide hinauf nach Bereich H7 auf der Chorempore führen. Geschmückte Pfeiler zeigen Symbole und Szenen, die für den Tormkult typisch sind. Vorhänge, manche von ihnen von Waffen und Klauen zerschissen, trennen diesen Bereich vom Herz der Kathedrale ab.

H3. ZENTRALER ALTAR

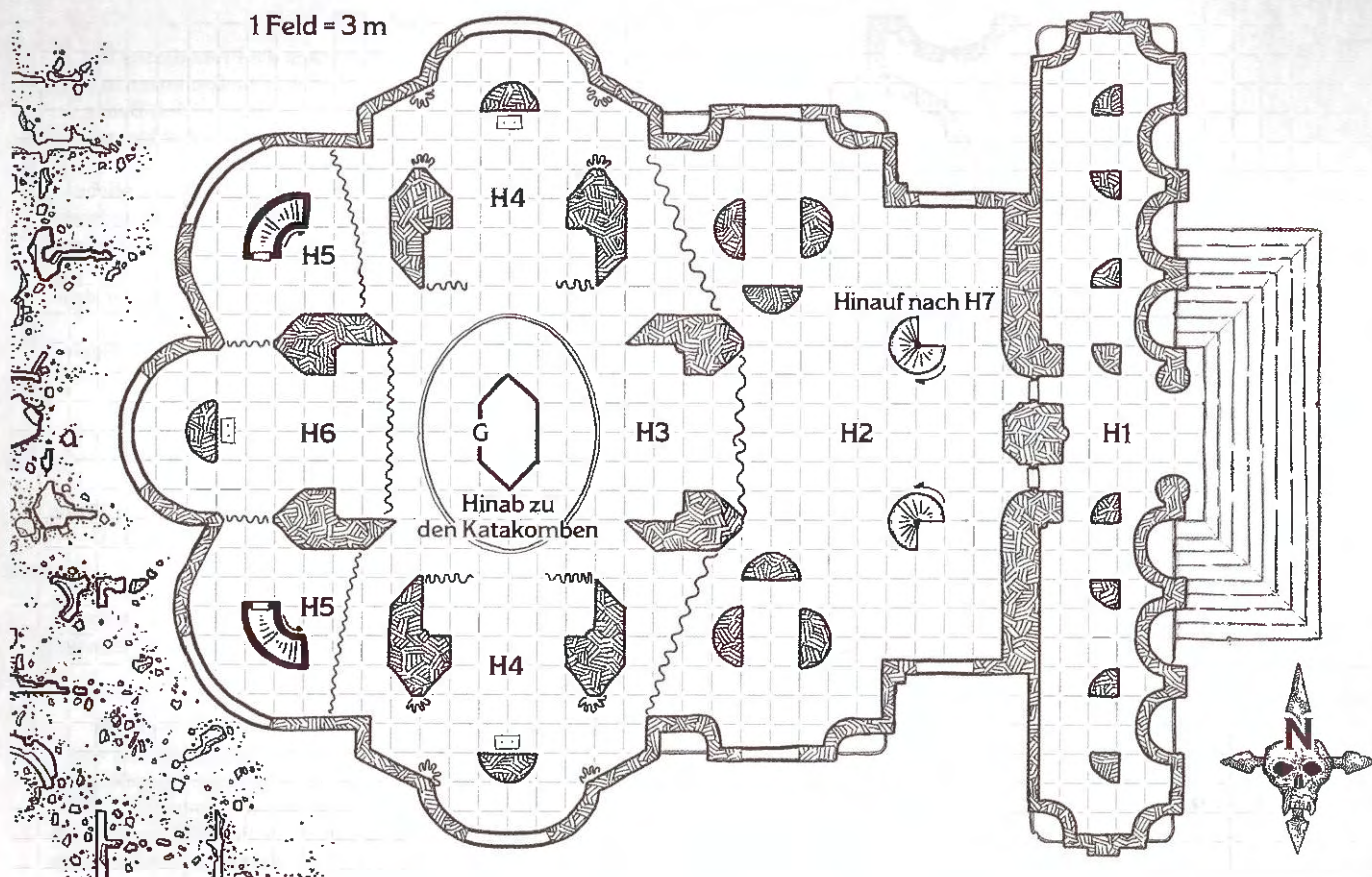
Lies Folgendes vor, wenn die Charaktere diesen Bereich betreten:

Ein Altar ruht auf einem erhöhten Podest in dieser breiten Halle. Er ist aus wunderschön poliertem Teakholz gefertigt und hat die Form einer zur Faust geballten Hand in einem Panzerhandschuh. Ein großer Hebel steht neben dem Altar, und es hat den Anschein, dass er irgendeine mechanische Funktion hat.

Der Hebel kann gezogen werden, um die Hand zu öffnen. So können Opfergaben an Torm oder Leichen, die für Sterbesakramente vorbereitet werden, in ihr platziert werden.

Den Altar aktivieren. Trotz allem, was in der Stadt passiert ist, bleibt dieser Altar dem Torm geweiht. Eine Kreatur, die den Altar berührt und der ein Wurf auf Charisma (Religion) gegen SG 15 gelingt, erhält all ihre Trefferpunkte zurück. Dieser Wurf kann von jeder Kreatur nur einmal abgelegt werden. Obwohl die Macht des Altars bei jeder Kreatur wirkt, ist sie speziell auf jene abgestimmt, die sich Torm verschrieben haben. Kleriker und Paladine des Torm haben einen Vorteil bei dem Wurf.

Geheimtür. Jeder Charakter, der den Altar untersucht, während die Hand offen ist, und dem ein Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 gelingt, bemerkt eine große, verborgene Tafel in der Handfläche. Die Tafel öffnet sich leicht und gibt den Blick auf eine verborgene Treppe frei, die in den mittleren Teil der Katakombenebene hinabführt, gleich westlich von Bereich H15.



KARTE 2.2: KATHEDRALE DER HOHEN HALLE

H4. PRIVATE KAPELLEN

Diese Bereiche können für kleine private Zeremonien mit Vorhängen abgetrennt werden. Jede dieser Kapellen enthält die Leichen toter Wachen sowie die widerlichen Überreste infernalischer Kreaturen, die während des ersten Angriffs auf die Kathedrale starben. Vor den Säulen an den Nord- und Südenden jedes Bereichs stehen Steinaltäre.

Überlebender. Seltern Obransch, ein dem Silvanus ergebener **Druide**, war hier, als der Angriff stattfand. Nachdem er im Getümmel zu Boden geworfen wurde, stellte er sich tot, um seine Angreifer zu täuschen. Falls die Charaktere die Leichen durchsuchen, bemerken sie, dass Seltern seine Augen öffnet.

Falls die Charaktere ihn freundlich behandeln, erzählt Seltern ihnen davon, wie die Streitkräfte der Teufel die Kathedrale angriffen. Er weiß nichts über den gegenwärtigen Zustand des Ortes, kann den Charakteren aber mitteilen, dass alle in der Kathedrale wussten, dass sie im Falle eines Angriffs in die Hauptkrypten (Bereich H16) fliehen sollten.

Seltern hat den Zauber *Gute Beeren* gewirkt, um dabei zu helfen, die Leute in der Kathedrale am Leben zu erhalten. Jedoch wird seine Verbindung zu seiner geliebten Natur Tag für Tag schwächer, und er fürchtet, dass er bald unfähig sein könnte, überhaupt Zauber zu wirken. Obwohl er nicht wirklich in Gefahr ist, seine Fähigkeiten zu verlieren (seine Entschlossenheit ist einfach nur erschüttert), kann dies eine Möglichkeit zum Rollenspiel für die Charaktere sein, um seine Stimmung aufzuhehlen und seinen Glauben zu stärken.

H5. TREPPE ZU DEN WOHNSTÄTTEN

Diese Wendeltreppen führten einst zu Wohnstätten und Büros. Sie sind nun mit Schutt verstopft, da die Gebäudeteile zerstört wurden, welche diese Räume beherbergten.

H6. ENTWEIHTER ALTAR DES TORM

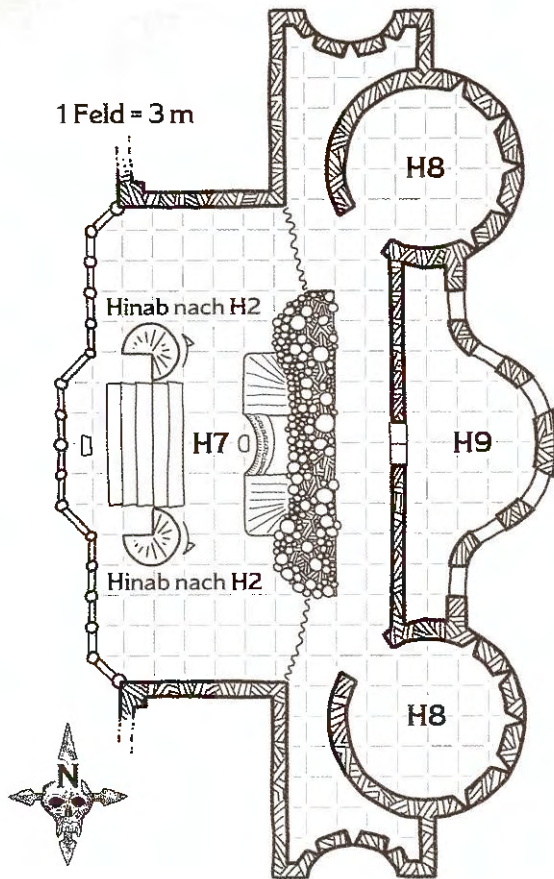
Lies Folgendes vor, wenn die Charaktere diesen Bereich betreten:

Diese private Kapelle enthält einen entweiheten Altar mit einer entschieden unholdartigen Ausstrahlung. Einst dem Torm geweiht, wurden die Züge des Altars mit Blut, Dämonensekret und zerrissenen Fleischstreifen entstellt, die mit Sehnen und Eingeweiden zusammengebunden wurden.

Diese private Kapelle ist denen von Bereich H4 ähnlich. Die Teufel, die derzeit durch die Kathedrale toben, haben den heiligen Altar von Torm geschändet. Jede Kreatur, die nicht aktiv Zariel anbetet oder ihr Treue geschworen hat und ihren Zug innerhalb von 6 m um den lästerlichen Altar herum beginnt, erhält Empfindlichkeit gegen jede Art von Schaden. Dies wird von dem Gefühl begleitet, dass ihre Knochen brüchig werden und ihre Haut sich trocken und rissig anfühlt.

Der Altar kann auf die folgenden Arten wiederhergestellt und sein lästerlicher Effekt beendet werden:

- Ein Charakter, der vor dem Altar **kniert**, 1 Minute lang zu Torm betet und dem ein Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 15 gelingt, lässt Torms Macht über den Altar fahren, die das Blut und die anderen entweihenden Elemente wegwischt.
- Mindestens drei Flaschen Weihwasser auf den Altar zu versperren, zerstört die entweihenden Elemente und reinigt den Altar.



KARTE 2.3: KATHEDRALE DER HOHEN HALLE, CHOR-EMPORE

H7. ORGEL

Die Wendeltreppen aus Bereich H2 führen zu diesem Bereich herauf. Lies den Spielern den folgenden Kasten vor, wenn ihre Charaktere hier zum ersten Mal ankommen:

Auf dieser Empore befindet sich eine wundervolle Orgel. Ihre Elfenbeintasten leuchten fast, während ihre Ebenholztasten alles Licht zu absorbieren scheinen.

Die Empore überblickt Bereich H3. Jeder Charakter, der sich an die Orgel setzt, kann fühlen, dass sie mit mächtiger Magie verzaubert ist, und der Zauber *Magie entdecken* enthüllt eine Aura von Verzauberungsmagie um sie herum.

Ein Charakter, der die Orgel spielt und dem ein Wurf auf Charisma (Auftreten) gegen SG 15 gelingt, kann ein machtvoll Lied spielen, das durch die ganze Kathedrale hallt. Dieses Musikstück gewährt jedem anderen Spielercharakter, der es hören kann, einen W8 als Bonuswürfel. Ein Charakter kann diesen Vorteil nur einmal erhalten, und der W8 kann einem Angriffswurf, Attributswurf oder Rettungswurf hinzugefügt werden, den der Charakter in den nächsten 24 Stunden ablegt.

Falls der Wurf auf Charisma (Auftreten) um 5 oder mehr misslingt, ertönt stattdessen eine kreischende, höllische Melodie aus der Orgel. Von dieser Kakophonie inspiriert, hat jeder Teufel, dem die Charaktere in der nächsten Kampf- begegnung entgegentreten, einen Vorteil auf Angriffswürfe während seines ersten Zugs.

H8. VERTEIDIGUNGEN

Zwei Verteidigungstürme schmücken die Front dieses Bereichs und überblicken den Innenhof. Schießscharten in den Wänden jedes Turms bieten einen Ausblick auf den Boden darunter, sind aber zu schmal, als dass sich selbst kleine Kreaturen hindurchzwängen könnten.

Der Nordturm beherbergt eine traumatisierte männliche menschliche **Wache** namens Trevick Thantorm. Die anderen Wachen hier sind nach unten gerannt, als die Attacke begann, nur um schnell zu fallen. Der panische Trevick blieb hier und sitzt nun zusammengerollt da und flüstert sich selbst zu, dass alles wieder gut wird.

Ein erfolgreicher Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 10 stellt Trevicks Mut wieder her, ebenso wie der Zauber *Gefühle besänftigen* oder ein ähnlicher Effekt. Falls die Charaktere es erlauben, schwört Trevick, sie auf ihrer Jagd nach den Teufeln zu begleiten. Jedoch rollt er sich beim ersten Mal, wenn er irgendwelchen Schaden erleidet, wieder zu einem Ball zusammen. Es erfordert einen weiteren als Aktion abgelegten Wurf, um ihn erneut zum Kampf zu bewegen.

H9. BALKON

Die Türen, die auf diesen Balkon führen, sind von innen verschlossen. Der Balkon liegt 10 m über dem Innenhof draußen.

H10. VERSENKTES MAUSOLEUM

Diese Bereiche sind die letzten Ruhestätten angesehener Priester, Krieger und anderer hingebungsvoller Diener von Elturel. Würf für jeden dieser Bereiche, den die Charaktere betreten, einen W6. Bei einer 1 entdecken die Charaktere 1W4 versteckte, verängstigte **Gemeine** (falls die Teufel sie nicht gefunden haben) oder eine Anzahl verstümmelter Leichen (falls die Teufel es taten).

Als der SL bestimmst du das Schicksal dieser Gemeinen. Falls die Charaktere herumtrödeln, weil die Spieler den Ernst der Bedrohung für die Überlebenden in der Kathedrale nicht verstehen, kann es dabei helfen, diese Bedrohung zu unterstreichen, wenn sie auf verstorbene Gemeine stoßen. Die Spieler verstehen zu lassen, dass diese Tode hätten verhindert werden können, hätten sie schneller gehandelt, ist eine gute Art, die Charaktere zu etwas zügigerem Handeln zu inspirieren.

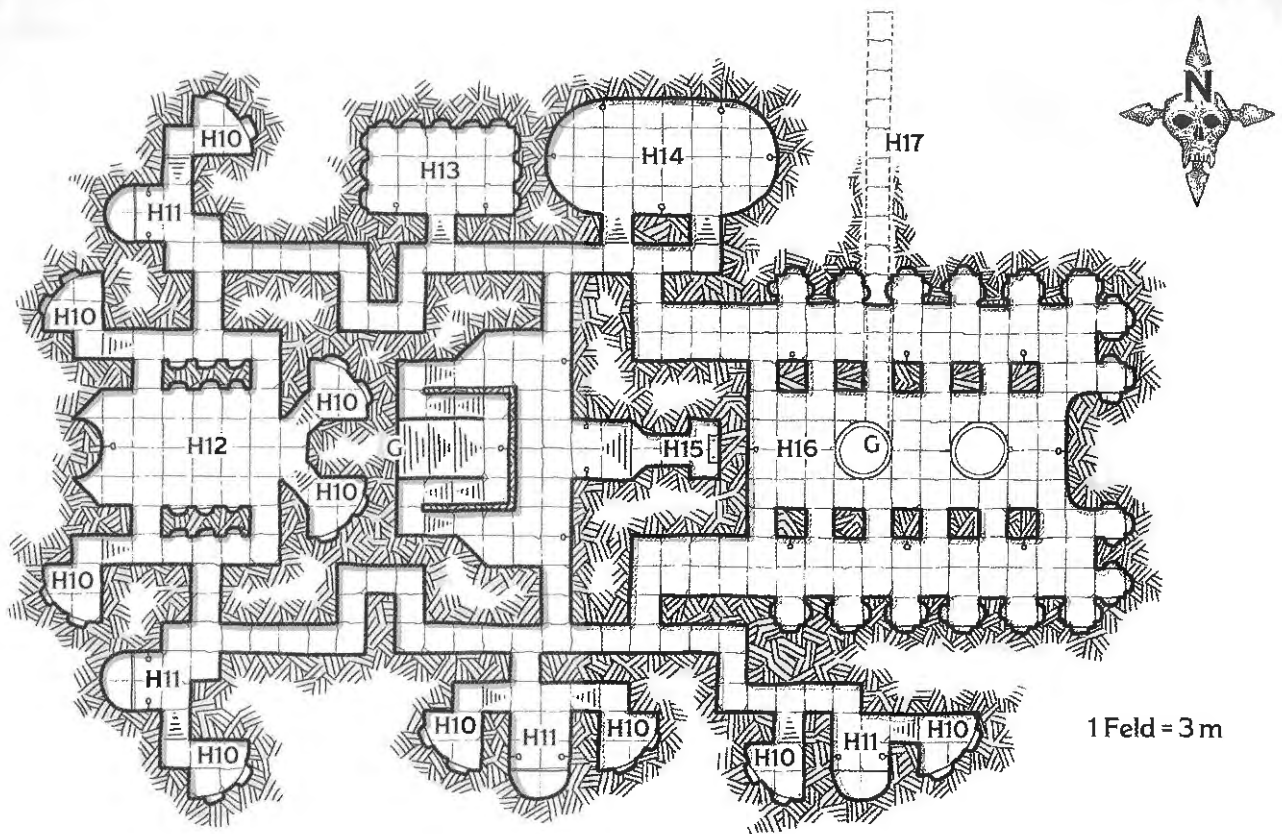
H11. GRUFEN

Diese Gruften werden zur Aufbewahrung von Leichen genutzt, die darauf warten, in anderen Teilen der Kathedrale oder auf Elturels Friedhof bestattet zu werden. Die einzigen Leichen, die derzeit hier sind, sind Leute, die starben, als die Stadt nach Avernus gezerrt wurde.

H12. TEMPEL DER HÖCHSTEN

Dieser große Tempel wurde für private Zeremonien genutzt, an denen die mächtigsten und angesehensten Personen von Elturel beteiligt waren. Jeder der halbkreisförmigen Alkoven hier enthält einen aufwändig gearbeiteten, aufrechtstehenden Sarkophag, der die Leiche eines ehemaligen Hohepriesters des Torm beherbergt. Ein Sarkophag kann von einem mit Diebeswerkzeug geübten Charakter mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitswurf gegen SG 20 geöffnet werden. Elf der Sarkophage enthalten teilweise verwesene Leichen. Der zwölfte Sarkophag beinhaltet eine **Mumie**, die angreift, sobald ihr Sarg geöffnet wird.

Schätze. Jeder Sarkophag enthält persönliche Habseligkeiten, doch der Sarkophag mit der Mumie enthält darüber hinaus *Armschienen der Verteidigung* und einen *Elementaren Edelstein* aus gelbem Diamant. (Die Mumie benutzt diese Gegenstände im Kampf nicht.)



KARTE 2.4: KATAKOMBen DER HOHEN HALLE

H13. HALLE DER GELEHRTEN

Diese Krypta beinhaltet die Gebeine derjenigen, die Torm und Elturel durch ihr Wissen dienten, anstatt durch Magie oder Waffenfähigkeiten: Lehrer, Ingenieure, Weise und andere Staatsdiener. Schmucklose Steinregalbretter in den elf Alkoven beherbergen jeweils die Überreste einer Person.

Schätze. Eine Schurkin, die in der Kathedrale arbeitete, benutzte diesen Raum, um ihr Diebesgut zu verstecken. Hinter den Gebeinen auf einem der Regalbretter befinden sich neun rote Amethysten (je 50 GM) und ein *Trank der mächtigen Heilung*.

H14. KAMMER VON TORMS RAT

Ein großer, aus feiner roter Eiche gefertigter, ovaler Tisch füllt die Mitte dieses Raums aus. Er ist von vierzig bequemen Stühlen umgeben. Diese Kammer wurde für Treffen mit Individuen genutzt, die ausgewählt wurden, um die Hohepriester zu beraten.

H15. UNBEKANNTE HELDIN

Lies Folgendes vor, wenn die Charaktere diesen Bereich betreten:

Diese kleine, isolierte Grabkammer öffnet sich am Ende einer breiten Treppenflucht abseits des offenen Zentralbereichs dieser Ebene. Die Leiche einer jungen Frau liegt auf der Bahre, ein glänzendes Zweihandschwert an ihrer Seite.

Jahre bevor der Gefährte am Himmel erschien, machte ein Junger Roter Drache den Einwohnern von Elturel das Leben schwer. Er fraß das Vieh, verbrannte die Ernten und forderte Tribut. Eines Tages dann marschierte eine ver-

wahrlost aussehende Frau ohne Rüstung, die ein Zweihandschwert schwang, vor den Drachen und hackte mit mächtigen Schwüngen nach dem Biest. Bevor die verblüffte Kreatur wegfliegen konnte, wurde sie von der Frau erschlagen. Eine überraschte und überwältigte Bevölkerung eilte zu der Frau, um ihr zu danken und sie für ihren Mut zu belohnen. Als sie sich jedoch näherten, fiel sie tot zu Boden. Die unbekannte Frau wurde an diesem besonderen Ort in der Kathedrale zur Ruhe gebettet, und ihre Leiche ist nie verwest. Ihr nicht-magisches Zweihandschwert wurde ihr zur Seite gelegt. Gerüchte besagen, dass sie eine Inkarnation des Torm war, oder dass Torms Essenz die Frau erfüllte und sie dazu inspirierte, die Bedrohung zu besiegen.

Jeder Teufel, der die Treppe oder den Alkoven betritt, die zu diesem Bereich führen, wird mit heftigem Schmerz geschlagen. Dies erlegt seinen Angriffswürfen einen Nachteil auf, solange er sich in diesem Bereich aufhält.

H16. HAUPTKRYPTEN

Lies Folgendes vor, wenn die Charaktere diesen Bereich betreten:

Diese große Krypta ist zurzeit die Heimstatt von über einhundert verängstigten Leuten. Sie kauern sich hinter Sarkophage und in Alkoven, ihre Augen rot und ihre Wangen tränenbenetzt. Vor einem großen Weihwasserbecken steht eine hagere Frau, ihr graues Haar strähnig von Schweiß. Mit einem Arm umklammert sie einen ledergebundenen Folianten vor ihrer Brust. In der anderen Hand führt sie einen zeremoniellen Streitkolben, der wahrscheinlich zersplittern würde, träfe er etwas Härteres als ein Kissen.



FOLIANT DES ENTSCLOSSENEN BEKENNTNISSES

Diese Krypten beherbergen die sterblichen Überreste zahlreicher Verehrer und Diener des Torm, die während des vergangenen Jahrhunderts bestattet wurden. Derzeit verstecken sich hier mehr als einhundert verängstigte Überlebende des Angriffs auf die Hohe Halle und warten auf ihr Schicksal. Zwischen ihnen und dem Tod steht eine einsame **Tempeldienerin**, Pherria Dschynks. Da alle Priester der Kathedrale tot sind und niemand von höherer Autorität ihr helfen kann, tut sie ihr Bestes, um die Leute zu beruhigen und leise zu halten. Als einfache Gelehrte und Expertin für Bessessenheit und Exorzismen hat sie gerade erst ihre Karriere als Dienerin des Torm begonnen.

Foliant des Entschlossenen Bekenntnisses. Das Buch in Pherrias Besitz trägt den Titel *Foliant des Entschlossenen Bekenntnisses*. Auf der ersten Seite dieses Buchs ist der Eid niedergeschrieben, den alle Bürger von Ekturgard ablegen, wenn sie alt genug sind, um zu lesen: der Schwur, Ekturgard mit Leib und Seele zu verteidigen. Der Rest des Buchs ist mit Unterschriften angefüllt, von denen alle aussehen, als wären sie in derselben Handschrift verfasst. Wenn ein Bürger von Ekturgard seine Hand auf das Buch legt und den Eid spricht, erscheint sein Name auf magische Weise als Unterschrift im Buch. Das Buch kann bei Bedarf auf magische Weise neue Seiten erhalten, um neue Unterschriften unterzubringen.

Pherria hat den *Folianten des Entschlossenen Bekenntnisses* aus der Kathedrale mitgenommen, um ihn sicher zu verwahren. Das Buch ist lediglich eine Aufzeichnung aller, die den Eid des Entschlossenen Bekenntnisses abgelegt haben. Seine Zerstörung bricht die Übereinkünfte nicht, welche die Seelen des Volks von Ekturel an Avernus binden.

Weihwasserbecken. Die beiden breiten Becken hier enthalten Wasser, das von Priestern gesegnet wurde, genug, um fünfzig Flaschen mit Weihwasser zu füllen.

Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 15 bemerkt merkwürdige Details in den Steinmetzarbeiten um eines der Becken herum, welches einen geheimen Tunnel verbirgt (Bereich H17).

Entwicklung. Pherria erzählt den Charakteren, dass Großherzog Rabenwacht eine Gruppe von Wachen zum Großen Friedhof der Stadt mitgenommen hat, um die starke Zunahme von Untoten in dieser Gegend zu untersuchen. Rabenwacht hoffte außerdem, dass eine heilige Reliquie, genannt der Helm

von Torms Sicht, eine gewisse Einsicht in Ekturels unheilvolle Umstände und mögliche Erlösung liefern könnte.

Pherria und die anderen erwarteten Rabenwacht bereits vor Stunden zurück. Pherria ist nun besorgt, dass den Herzog irgendein schreckliches Schicksal ereilt hat. Falls die Charaktere durch ihre bisherigen Prüfungen in schlechter Verfassung sind, schlägt Pherria vor, dass sie sich ordentlich ausruhen und dann so schnell wie möglich zum Friedhof begeben, um nach Rabenwacht und seinem Gefolge zu suchen.

H17. FLUCHTTUNNEL

Dieser Tunnel, dessen Zugang sich unterhalb eines der Weihwasserbecken in Bereich H16 befindet, führt unter den Katakomben der Kathedrale hindurch und von der Hohen Halle fort. Der Tunnel endet nun in einem klaffenden Loch in dem schwebenden Erdpartikel, an den Ekturel sich klammert, etwa 150 m über dem Fluss Styx.

GROSSER FRIEDHOF

Bevor die Charaktere auf Ekturels Friedhof nach Großherzog Rabenwacht suchen, sollten sie zur 6. Stufe aufsteigen.

Lies den folgenden Kasten vor, wenn die Charaktere sich dem Friedhof nähern, um seinen gegenwärtigen Zustand zu beschreiben:

Der drei Meter hohe Messingzaun, der einst Ekturels Friedhof umgab, ist an zahlreichen Stellen umgefallen, und ein breites Tor, das den Zugang zum Gelände erlaubt, ist aus seinen Angeln gerissen worden. Mehrere humanoide Körperteile zieren die Dornen auf den Zaunpfählen. Manche der Körperteile winden und krümmen sich, als wären sie untot, und zucken im Einklang mit den Blitzen aus dem Gefährten.

Zerbrochene Grabsteine und bröckelnde Denkmäler sind auf dem Friedhofsgelände verstreut, in dessen Zentrum sich eine Lathander, Torm, Helm und Tyr geweihte Kapelle befindet. Dieses einst heilige Bauwerk glüht nun mit einem übelkeitserregenden violetten Strahlen.

Ekturels Großer Friedhof war einst eine wunderschöne Gedenkstätte für diejenigen, die in die jenseitigen Reiche eingegangen sind. Pittoreske Blumen und Gras rahmten die Gräber, Statuen und Mausoleen ein, die einst respektvolle Andenken an die Toten waren.

Als Ekturel nach Avernus gezerrt wurde, verwelkten die Blumen des Friedhofs und seine Denkmäler zerbrachen. Dann benutzte Gideon Lichtwart, ein Zariel loyaler Priester, die dunkle Energie des Gefährten, um die Toten der Stadt als seine Schergen zu erheben. Gleichzeitig gab ein magischer Effekt auf der Beinausebene unter der Friedhofskapelle den Dämonen Zugang zu einem unregelmäßig betriebsbereiten Portal, das sie nutzen konnten, um die Stadt zu betreten. Bis jetzt sind nur ein paar Dämonen eingetroffen, doch werden mehr kommen, wenn es nicht bald geschlossen wird.

Großherzog Rabenwacht ist einer von vielen, die von einer Reliquie des Torm wissen, die unter der Friedhofskapelle aufbewahrt wird. Dem Helm von Torms Sicht wird nachgesagt, einer würdigen Seele die Fähigkeit zu geben, direkt mit diesem edlen Gott in einen Dialog zu treten. Der Herzog und seine Wachen kamen zum Friedhof, um die Bedrohung durch die Untoten einzuschätzen und nach der Reliquie zu suchen, wurden jedoch sowohl von Dämonen als auch Teufeln abgefangen. Wenn die Charaktere ihn finden, steckt Rabenwacht in einem Kampf auf Leben und Tod mit einer dämonischen Macht in der Gruft des Aufstiegs (Bereich G12).

GIDEON LICHTWART

Gideon Lichtwart war einst ein Priester des Lathander, der Elturel und seiner Gottheit stolz diente. Zariel sah, dass ihr seine Inbrunst von Vorteil sein könnte, also sandte sie Teufel aus, um ihn in den Monaten vor dem Fall von Elturel zu verderben. Die Teufel gaben sich als Engel aus und boten Gideon große Macht an, wenn er sich dem Kampf gegen die immerwährende Bedrohung durch die Dämonen verschreiben würde.

Gideon gab langsam seine geistige Gesundheit und seinen freien Willen an die Teufel auf, was ihn in den Monaten vor Elturels Fall von Zariel verdorben und ihr vollständig dienend zurückließ. Der Priester starb während der Zerstörung, die sich ereignete, als die Stadt nach Avernus gezerzt wurde, doch er erhob sich als untote Kreatur. Selbst als Untoter bleibt Gideon der loyalste Diener seiner Herrin in Elturel. Er sieht seine Sache als nobel an – die Dämonen zu bekämpfen, deren Chaos das Ende aller Dinge darstellt. Doch sein Verstand wurde gebrochen und mit Hass für diejenigen gefüllt, die sich weigern, seinen Befehlen zu folgen.

Aufgrund seiner Obsession für die Zerstörung von Dämonen könnten die Charaktere in der Lage sein, sich zeitweise mit Gideon zu verbünden, um sich mit der vom Dämonenportal ausgehenden Bedrohung zu befassen. Unglücklicherweise wird der untote Priester den Charakteren nicht gestatten, den Friedhof kampfflos zu verlassen, solange sie ihn nicht vollständig überlisten können.

DÄMONENPORTAL

Vor Jahren wollte eine weise und demütige Tempeldienerin des Torm namens Opalita die Fromme direkt zu ihrem Gott sprechen. Durch Jahrzehnte ständigen Gebets in den Krypten unter der Kapelle erschuf sie eine direkte Verbindung zwischen dem Beinhaus und der himmlischen Essenz Torms, da ihre Gebete die Kammer, in der sie betete, empfänglich für psychische Verbindungen zwischen Sterblichen und höheren Mächten machte.

Als Elturel nach Avernus gezerzt wurde, wurde die Verbindung zwischen der Kammer und Torm verdorben. Diese Verderbnis wurde vom Dämonenfürst Baphomet gespürt. Baphomet bemächtigte sich der Verbindung und benutzte sie als Ankerpunkt, um langsam und methodisch Dämonen in die Stadt zu schicken. Selbst jetzt arbeiten der Dämonenfürst und seine Schergen daran, die Verbindung zu erweitern und zu verstärken, in der Hoffnung, dass darüber irgendwann ganze Armeen von Dämonen über Elturel nach Avernus gelangen können.



GIDEON LICHTWART

Mittelgroßer Untoter, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 11

Trefferpunkte 136 (16W8 + 64)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	13 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)

Rettungswürfe Ges +4, Kon +7, Wei +7

Fertigkeiten Motiv erkennen +7, Religion +6

Schadensempfindlichkeiten Gleißend

Schadensresistenzen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nichtmagische Angriffe

Schadensimmunitäten Gift, nekrotisch

Zustandsimmunitäten Erschöpft, gelähmt, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Regeneration. Gideon erhält zu Beginn jedes seiner Züge 10 Trefferpunkte zurück. Falls er gleißenden Schaden erleidet, funktioniert dieses Merkmal zu Beginn seines nächsten Zugs nicht. Gideon wird nur vernichtet, falls er seinen Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und nicht regeneriert.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Gideon greift zweimal mit seinen Fäusten an.

Faust. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 11 (2W6 + 4) Wuchtschaden.

Verdorrender Blick. Gideon wählt eine Kreatur als Ziel aus, die er innerhalb von 18 m um sich herum sehen kann. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet es 22 (4W10) nekrotischen Schaden, oder den halben Schaden bei einem erfolgreichen.

DEN FRIEDHOF ERKUNDEN

Der Abschnitt beschreibt Schauplätze auf dem Friedhof – sowohl die Kapelle als auch die Bereiche um sie herum (Bereiche G1 bis G6) sowie eine unterirdische Beinhaus-ebene unter der Kapelle (Bereiche G7 bis G12). Die Bereichsbeschreibungen in diesem Abschnitt beziehen sich auf Karte 2.5 (S. 67) und Karte 2.6 (S. 69).

Mehrere Gräber sind ausgehoben worden, was Gruben im Boden hinterließ, die 1,80 m tief, 60 cm breit und 2,10 m lang sind. Eine Anzahl von Steinmausoleen steht leer, ihre Türen stehen offen. Im Innenraum eines Mausoleums herrscht dämmriges Licht, wenn seine Tür offensteht, und er ist in Dunkelheit gehüllt, wenn die Tür geschlossen ist.

Während die Charaktere den Friedhof untersuchen, beobachten sie Dutzende von **Skeletten** und **Zombies**, die sich auf dem Gelände herbewegen. Diese Untoten wandern ohne Ziel und Richtung herum und stellen keine Bedrohung für die Charaktere auf ihrem Weg zur Kapelle dar. Falls die Charaktere es jedoch versäumen, sich mit Gideon zu befassen, bevor sie Elturel verlassen, hat der Priester Zeit, die Anstrengungen der Untoten zu koordinieren und sie in eine machtvolle Bedrohung für die Stadt zu verwandeln.

ANNÄHERUNG AN DIE KAPELLE

Als die Charaktere der Kapelle näherkommen, werden sie von drei **Minotaurus-Skeletten** bedrängt – erschlagene Diener des Baphomet, von Gideon entfleischt und belebt, indem er die Macht des Gefährten nutzte. Diese Skelette greifen jeden Eindringling auf dem Friedhofsgelände an.

Wenn die Minotaurus-Skelette erledigt sind und die Charaktere ihren ersten genauen Blick auf die Kapelle werfen können, lies Folgendes vor:

Der Abstieg der Stadt nach Avernus hat seinen Zoll von dieser einst wunderschönen Kapelle gefordert. Beinahe alle Buntglasfenster in ihrer Außenwand wurden zerschlagen und die Haupttür steht offen. Kein Zeichen von irgendwelchen anderen Kreaturen in oder vor dem Gebäude ist zu sehen.

Charaktere können sich leicht ihren Weg durch jedes der zerbrochenen Fenster in die Kapelle bahnen, oder sie können sie durch den Haupteingang in Bereich G1 oder die unverschlossene Hintertür nach Bereich G3 betreten.

G1. WEG DER TAPFERKEIT

Lies Folgendes vor, wenn die Charaktere sich diesem Bereich nähern:

In Gestalt der Helden aus Elturels Vergangenheit gemeißelte Pfeiler schmücken diese Veranda aus weißem Marmor, welche in die Hauptkapelle hineinführt. Die Türen aus dunklem Mahagoni sind nur angelehnt, und die Überreste der Fenster haben überall zerschlagenes Buntglas verteilt.

Mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Geschichte) gegen SG 10 kann sich ein Charakter an den Namen eines der Helden erinnern, die von den gemeißelten Pfeilern dargestellt werden. Er erinnert sich für jeden Punkt, um den das Wurf-ergebnis 10 übersteigt, an einen weiteren Namen. Die Namen der Helden sind Agnithar, Zokel von Torm, Bertra Zomes, Yevina Druen, Ca'sar, Xivik Lohren, Dopp Husser, Whrenk der Blutige, Laveil deNue und VanLanzer Adlerkralle.

Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde oder Religion), abgelegt für die Untersuchung der gemeißelten Pfeiler, enthüllt, dass ein Pfeiler mit gleißender Energie

erfüllt werden kann, wenn der Name des Helden, den er repräsentiert, als eine Aktion laut ausgesprochen wird. Jede untote Kreatur, die sich zum ersten Mal in einem Zug auf 1,50 m oder weniger an den energieerfüllten Pfeiler annähert oder dort ihren Zug beginnt, erleidet 5 (1W10) gleißenden Schaden.

Jeder Pfeiler ist hohl und beherbergt eine körperlose untote Kreatur: im Ganzen vier **Schatten** und vier **Schreckgespenster**. Sieben der Untoten kommen aus den Pfeilern hervor und greifen jeden Charakter an, der versucht, die Kapelle zu betreten. Das Schreckgespenst, das sich am nächsten zur Priesterunterkunft (Bereich G5) aufhält, versucht stattdessen, sich dorthin zu begeben und Gideon vor den Eindringlingen zu warnen. Falls er gewarnt wurde, begibt Gideon sich schnell zu Bereich G4 und bereitet sich auf die Verteidigung der Kapelle vor, während das Schreckgespenst zurückkehrt, um sich ins Getümmel zu stürzen.

G2. KAPELLE DES LICHTS

Lies Folgendes vor, wenn die Charaktere diesen Bereich betreten:

Der einst wunderschöne Hauptbereich der Kapelle ist mit kaputtem Mobiliar und zertrümmerten Stühlen übersät. Die Buntglasfenster wurden alle zerschlagen, obwohl eines weitgehend intakt geblieben ist, wo es am Stück zu Boden fiel. Es zeigt eine Darstellung des Gottes Torm, der einen goldenen Helm auf den Kopf eines Mannes setzt, der vor ihm kniet.

Aus den Schatten treten vier Minotaurus-Skelette, die blutige Zweihandäxte umklammert halten.

Ein Trupp von Baphomets Minotauern versuchte, die Kapelle zu überrennen, doch Gideon und seine Diener haben sie erschlagen. Gideon verwandelte sie dann in vier **Minotaurus-Skelette**, die angreifen, sobald ein beliebiger Charakter diesen Bereich betritt. Die Minotaurus-Skelette versuchen, die Charaktere im Sturm anzugreifen und sie durch die eingeschlagenen Fenster zu stoßen. Eine Kreatur, die durch ein eingeschlagenes Fenster gestoßen wird, erleidet zusätzlich 7 (2W6) Hiebschaden.

Buntglasfenster. Das Fenster, das weitgehend intakt auf dem Boden liegt, hat Risse und wurde mit Füßen getreten, doch die darauf dargestellte Szene ist noch erkennbar. Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Geschichte oder Religion) gegen SG 10 erlaubt einem Charakter, zu erkennen, dass die Szene Torm zeigt, wie er den Helm von Torms Sicht an Lannish Fogel überreicht, einem geachteten Helden aus Elturels Vergangenheit und einem ergebenen Paladin des Torm. Der in der Glasmalerei abgebildete Helm ist die Reliquie, auf der Suche nach welcher Großherzog Rabenwacht zur Kapelle kam.

G3. KAPELLE DER TRAUER

Lies Folgendes vor, wenn die Charaktere diesen Bereich betreten:

Die zerschlagenen Überbleibsel feiner Möbel und die Überreste von Buntglasfenstern liegen über diesen Bereich verstreut. Teile eines riesigen Buntglasfensters sind noch intakt genug, dass sein Inhalt noch ausgemacht werden kann. Das Fenster zeigte einst Lathander, der inmitten von gefallenem Soldaten steht und seine Hände gen Himmel streckte, während die Geister der Toten sich erhoben, um an seiner Seite zu stehen.

Dieser Bereich der Kapelle wurde für Begräbnisgottesdienste für angesehene politische und militärische Anführer von Elturel benutzt.

Falls eine Kreatur vor dem beschädigten Fenster niederkniet, ein Gebet an Lathander spricht und ihr dann ein zur Bestimmung von Aufrichtigkeit und Stärke des Gebets abgelegter Wurf auf Charisma (Religion) gegen SG 10 gelingt, erscheint eine leuchtende Waffe vor dem Bittsteller. Frommen Gläubigen von Lathander gelingt der Wurf automatisch.

Schätze. Die erscheinende Waffe ist eine *Waffe +2*. Dieser Gegenstand nimmt die Form jedweder Waffe an, die der Charakter zu diesem Zeitpunkt trägt oder in der Hand hält und die ihm im Kampf den meisten Nutzen bringen würde. Die Charaktere können auf diese Art nur eine solche Waffe erhalten.

G4. KAMMER DER PRIESTERGEWÄNDER

Lies Folgendes vor, wenn die Charaktere diesen Bereich betreten:

Drei mit Gardinen behangene Torbögen verbinden diese Kammer mit den anderen Bereichen der Kapelle. Zer-schlagene Kleiderschränke und Toilettentische sowie eine Anzahl kaputter Spiegel legen nahe, dass dies einst der Ort war, an dem Priester sich auf ihre täglichen Gottesdienste vorbereiteten. Die Wendeltreppen, die nach unten führen, werden von zwei Kreaturen mit insektoiden Zügen bewacht. Beide sind mit einem Dreizack bewaffnet.

Die Treppen führen hinunter in die Werkstatt (Bereich G7) auf der Beinhousebene. Zwei **Mezzoloths** bewachen die Treppen. **Gideon Lichtwart** (siehe S. 65 für seine Spielwerte) ist ebenfalls hier anwesend, wenn ihn einer seiner untoten Diener vor dem Eindringen der Charaktere gewarnt hat. Ansonsten be-gnügen die Charaktere Gideon in Bereich G5.

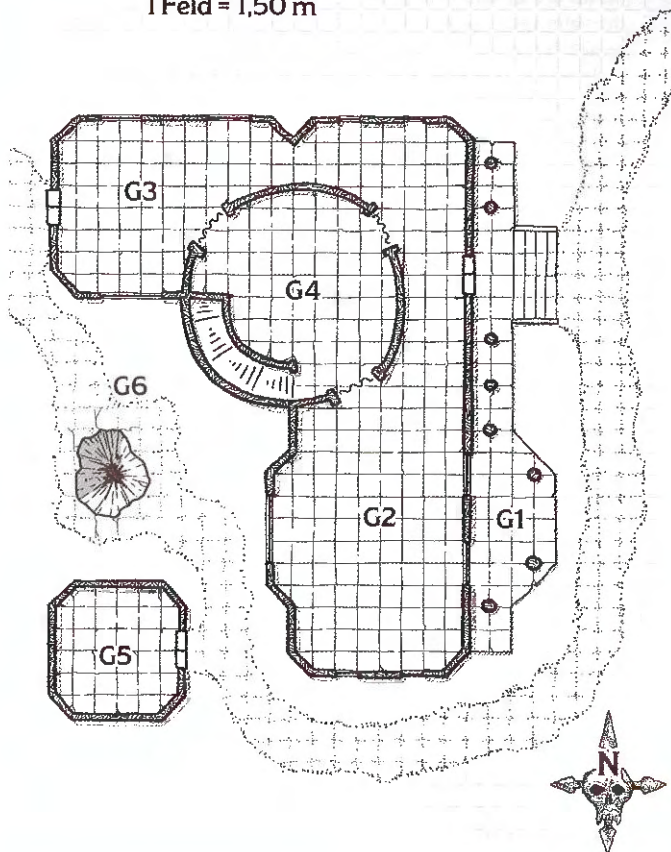
Gerade als die Charaktere sich mit den Unholden an-legen wollen, ertönt von unten eine Kakophonie, und sechs Kreaturen stürmen die Treppen herauf – ein unholdartiger **Riesenskorpion** mit fünf **Dretchs** im Schlepptau. Daraufhin ignorieren die Mezzoloths (und Gideon, falls anwesend) die Charaktere vollständig und konzentrieren alle ihre Angriffe auf den Skorpion und die Dämonen. Falls Gideon anwesend ist und die Charaktere davon absehen, ihn nach den ersten ein oder zwei Runden anzugreifen, haben sie bei Würfeln nach der Schlacht, um mit ihm zu verhandeln, einen Vorteil. Ansonsten haben sie einen Nachteil bei solchen Würfeln.

Verhandlung. Falls Gideon anwesend ist, nimmt er seine Fäuste herunter, nachdem alle dämonischen Kreaturen besiegt wurden. Er spricht zu den Charakteren und dankt ihnen für die Hilfe beim Besiegen der dämonischen Eindringlinge. Er stellt klar, dass sein einziger Fokus darauf liegt, den dämonischen Vorstoß nach Elturel zu stoppen – um jeden Preis.

Falls die Charaktere nach Rabenwacht fragen, erzählt ihnen Gideon, dass eine bewaffnete Gruppe von Menschen kürzlich die Beinhousebene betreten hat. Da sie keine Dämonen waren, erlaubte Gideon ihnen, zu passieren, doch da jetzt Dämonen aus diesem Bereich kommen, nimmt Gideon verärgert an, dass die Menschen mit den Dämonen unter einer Decke stecken.

Ein erfolgreicher Wurf auf Charisma (Täuschen oder Über-zeugen) gegen SG 12 erlaubt den Charakteren, Gideons Ver-trauen zu erlangen. Falls sie ihn davon überzeugen können, dass sie nur hier sind, um Dämonen zu erschlagen, erlaubt er ihnen, die Krypta zu betreten – und stellt ihnen sogar die Dienste eines Mezzoloths zur Verfügung, falls eine dieser Kreaturen überlebt hat. Gideon begleitet die Charaktere nicht, da er die Kapelle vor Dämonenangriffen verteidigen will.

1 Feld = 1,50 m



KARTE 2.5: KAPELLE DES GROßEN FRIEDHOFES

G5. GIDEONS UNTERKUNFT

Dieses kleine Gebäude war Gideon Lichtwarts Unterkunft, als er die Kapelle und die Pflege des Friedhofs leitete. Lies den folgenden Kasten vor, wenn die Charaktere diesen Be-reich betreten:

Dieses einfache Gebäude enthält ein Bett, einen Schreib-tisch, eine Frisierkommode, einen Tisch und Stühle. Vieles von diesem Mobiliar ist zerstört worden, und Dekorationsobjekte und andere Gegenstände sind willkürlich über den Raum verstreut, darunter heilige Symbole von Lathander, Torm, Helm und Tyr. Ein großer Foliant scheint die Zerstörung überlebt zu haben. Er liegt aufgeschlagen in der Mitte des teilweise zusammen-gebrochenen Schreibtischs.

Siehe Bereich G4 für Informationen zum Rollenspiel als Gideon, falls die Charaktere ihm hier erstmals begegnen.

Gideons Testament. Das Buch ist ein Testament, das Gideon in den Monaten vor dem Fall von Elturel verfasste. Es lässt sich über das Böse von Dämonen aus und weist den Leser an, stets wachsam gegenüber ihrer Vorstöße zu sein. Weiter führt es aus, dass die dämonische Bedrohung um jeden Preis besiegt werden muss. Es preist die Teufel, die sich der unendlichen dämonischen Flut stoisch ent-gegenstellen, während es Helm, Torm, Tyr, Lathander und ihre Engelsdiener dafür scheltet, nicht dasselbe zu tun. Gideon hat nichts als Lob für Zariels Bemühungen übrig, die dämonische Bedrohung zu beenden. Jeder Charakter,

der 10 Minuten damit verbringt, im Folianten zu wälzen, kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 10 schließen, dass er das Werk eines Irren ist.

Jedem Charakter, der das Buch über dieses grundlegende Verständnis hinaus weiterliest, muss ein Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 gelingen. Bei einem misslungenen Wurf wird der Charakter mit einem besonders heftigen Hass auf Dämonen verflucht. Eine auf diese Art verfluchte Kreatur erleidet 5 (1W10) psychischen Schaden, falls sie einen Dämon innerhalb von 18 m um sich herum sehen kann und ihren Zug beendet, ohne einen Angriffsversuch auf den Dämon unternommen zu haben. Dieser Fluch kann mit dem Zauber *Fluch brechen* oder ähnlicher Magie entfernt werden. Am Ende jeder langen Rast kann eine verfluchte Kreatur einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen und bei Gelingen den Effekt bei sich selbst beenden.

G6. UNTOTENGRUBE

Lies Folgendes vor, wenn die Charaktere diesen Bereich betreten:

Der Pfad um die Kapelle herum wurde von einem tiefen Loch im Boden durchbrochen, das mit einem übelriechenden violetten Nebel angefüllt ist. Der Dunst, der das Loch füllt, verhindert jede Einschätzung darüber, wie tief es sein oder was darin liegen könnte.

Gideon erschafft seine untoten Diener in dieser 10 m tiefen Grube, die entstand, als ein Teil des Meteors absplitterte, der in die Hohe Halle einschlug.

Nekromantischer Nebel. Der Nebel besteht aus nekromantischer Energie gebildet, die vom verdorbenen Gefährten abgegeben wurde. Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 10, abgelegt zur Untersuchung des Nebels, enthüllt, dass er synchron mit der knisternden Energie des Gefährten pulsiert.

Jede Kreatur, die den Nebel zum ersten Mal während eines Zugs betritt oder ihren Zug dort beginnt, erleidet 5 (1W10) nekrotischen Schaden. Um die Seiten der Grube ohne Ausrüstung zu erklimmen, ist ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10 nötig.

Wann immer Gideon seine Schergen anweist, eine Leiche in die Grube zu werfen, kriecht eine Stunde später eine untote Kreatur daraus hervor. Frisch erschaffene Untote wandern geduldig über das Friedhofsgelände, bis Gideon ihnen Befehle erteilt.

Eine untote Kreatur erscheint während des Zeitraums, in dem die Charaktere die Grube untersuchen, und mehr können erscheinen, falls sie den Bereich verlassen und dann wiederkommen, während Gideon noch auf freiem Fuß ist. Benutze die Tabelle „Untotenerschaffung“, um zu bestimmen, welche Art untoter Kreatur erschaffen wird.

UNTOTENERSCHAFFUNG

W10	Untoter	W10	Untoter
1–4	Skelett	13–15	Ghul
5–7	Zombie	16–17	Gruel
8–10	Schatten	18–19	Gruftschrecken
11–12	Schreckgespenst	20	Todesalb

G7. WERKSTATT

Die Teppe aus Bereich G4 windet sich zu der unverschlossenen Tür einer Werkstatt hinab. Lies den folgenden Kasten vor, wenn die Charaktere diesen Bereich betreten:

In dieser Werkstatt haben Priester und Tempeldiener anscheinend Leichen für die endgültige Bestattung vorbereitet. Der Ort wurde durchwühlt, Messer, Sägen, Rohre und Schläuche übersäen den Boden. Säure und Einbalsamierungsflüssigkeit bilden überall Pfützen, mitten in einem Feld voller zerschlagener Flaschen und Krüge.

Die Doppeltür im Norden führt zu Stufen, die zu den Bereichen G8, G9 und G11 hinabführen.

Spuren. Ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 15 fördert die Fährten mehrerer Dämonen in den auf dem Boden verteilten Trümmern zutage. Unter diesen Fährten lassen sich Anzeichen einer einzelnen Gruppe stiefeltragender Menschen finden, welche die Treppe hinuntergingen. Diese Stiefelabdrücke, die Einbalsamierungsflüssigkeit hinter sich herziehen, führen den ganzen Weg zu Bereich G11 hinunter und dann zurück zu Bereich G12.

G8. BEINHAUS DER GLÄUBIGEN

Diejenigen, die sich ein oberirdisches Friedhofsgrab nicht leisten konnten, wurden in diesem Bereich und in Bereich G9 respektvoll zur letzten Ruhe gebettet. Lies Folgendes vor, wenn die Charaktere diesen Bereich betreten:

Die Wände dieser Kammer sind mit Begräbnisnischen gesäumt, von denen jede mit staubigen humanoiden Gebeinen belegt ist. Reliquien und Heilige Symbole von Lathander, Torm, Helm und Tyr wurden gut sichtbar in einer Anzahl von Nischen aufgestellt.

Die Gebeine, die mit Heiligen Symbolen markiert sind, sind die sterblichen Überreste geehrter Priester und Tempeldiener, die in der Kapelle arbeiteten und darum baten, ihre letzte Ruhe an der Seite der Armen zu finden, denen sie dienten.

Die Heiligen Symbole in diesem Bereich kanalisieren einst den Segen ihrer Götter, doch diese Spuren von Magie wurde durch den Übergang von Elturel nach Avernus verdorben, ebenso durch die Anwesenheit des abyssischen Portals in Bereich G12. Falls irgendein Heiliges Symbol berührt wird, oder falls irgendeine Kreatur, die kein Unhold oder Untoter ist, sich länger als 1 Minute in diesem Bereich aufhält, entfesseln alle Heiligen Symbole einen Puls nekrotischer Energie. Jede Kreatur im Bereich muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet sie 18 (4W8) nekrotischen Schaden oder den halben Schaden bei einem erfolgreichen. Diese Gefahr setzt sich innerhalb von 1 Stunde wieder zurück, solange das Portal in Bereich G12 aktiv ist.

G9. HAUPTBEINHAUS

Lies Folgendes vor, wenn die Charaktere diesen Bereich betreten.

Diese riesige Kammer ist gesäumt von Begräbnisnischen entlang der Steinwände oberhalb von sechs kahlen Podesten. So entsteht eine Auslage von staubigen humanoiden Gebeinen, die sich vom Boden bis zur Decke erhebt.

Ein **Quasit** namens Ophurkh war der erste Dämon, der durch das Portal in Bereich G12 kam; er diente als Kundschafter. Als unerschütterlicher Diener des Baphomet bleibt er in diesem Bereich, um anderen **Dämonen** Instruktionen zu geben, wenn sie durch das Portal eintreffen und sich darauf vorbereiten, nach Elturel vorzustoßen.

Ophurkh bleibt unsichtbar und still, wenn die Charaktere diesen Bereich passieren. Falls es ihm gelingt, ihrer Aufmerksamkeit zu entgehen, folgt er den Charakteren und wartet auf eine Chance, seine Fertigkeit Verängstigen zu benutzen und sie so aus dieser Etage zu vertreiben. Falls er dabei nicht erfolgreich ist, wird er wieder unsichtbar, wartet ab und greift dann an der Seite der Minotauren an, die aus dem Portal kommen, wenn die Charaktere Bereich G12 erreichen.

Falls er gefangengenommen wird, kann der selbst-süchtige Quasit mit einem erfolgreichen Wurf auf Charisma (Einschüchtern) gegen SG 10 dazu gezwungen werden, Informationen über das Portal und die Pläne seiner dämonischen Herren herauszugeben (siehe „Dämonen-portal“, S. 65).

G10. MEDITATIONSKAMMER

Lies Folgendes vor, wenn die Charaktere diesen Bereich betreten:

In diesem Bereich befinden sich Kissen und niedrige Hocker aus brauner Eiche. Über einem leeren Podest ist die Wand mit einem Mosaik bedeckt, das aus gefärbten Knochen-splintern geformt ist, kunstvoll angeordnet, um Szenen von Begräbnissen darzustellen, die Wanderung der Seelen und die himmlischen Reiche. Unter dem Mosaik stehen folgende Worte: „Denke über das Leben nach. Der Tod kommt früh genug.“

Jeder Charakter mit Übung in Religion erkennt diesen Bereich als einen Ort, an dem Priester, die sich dem Umgang Toten widmeten, meditierten konnten, um die dunkle Natur ihrer Arbeit besser zu ertragen.

G11. KAMMER DER EHRE

Diese Kammer beherbergte einst den Helm von Torms Sicht, doch jetzt nicht mehr. Lies den Spielern den folgenden Kasten vor, wenn die Charaktere diesen Bereich betreten:

Diese von Geröll übersäte Gruft enthält fünf Marmorstatuen auf Podesten. Vier der Statuen sind nicht zu erkennen, da ihr Antlitz durch von der Decke gefallene Felsbrocken schwer in Mitleidenschaft gezogen wurden. Die fünfte ist eine fein gearbeitete Statue eines knienden Mannes.

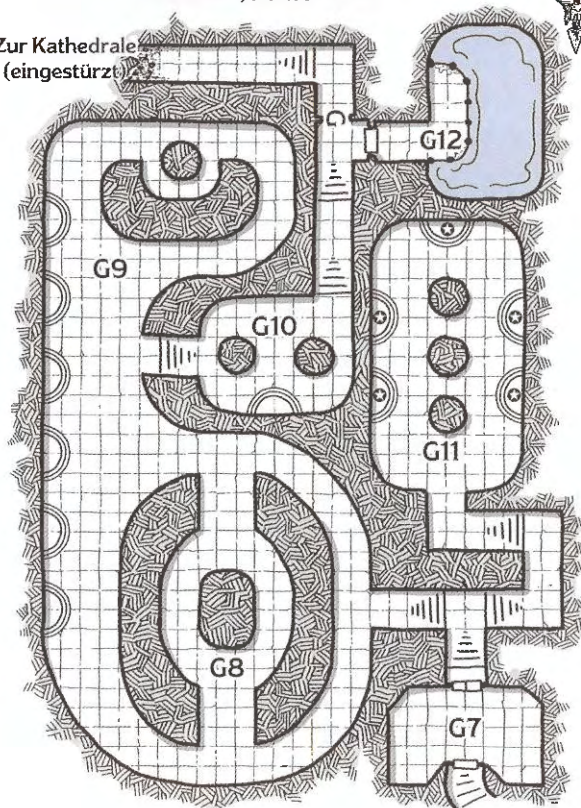
Die erkennbare Statue stellt Lannish Fogel dar, der auch in dem Buntglasfenster in Bereich G2 zu sehen war. Jeder Charakter, der das Fenster gesehen hat, erkennt, dass beide denselben Mann darstellen. Falls keiner der Charaktere Lannish Fogel in Bereich G2 erkannt hat, erlaubt ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Geschichte oder Religion) gegen SG 10 einem Charakter, die Statue zu erkennen.

Jede Inspektion der Statue fördert zutage, dass ihr Kopf so gestaltet wurde, als sollte er einen separaten Helm tragen, doch kein solcher Helm ist vor Ort.

Spuren. Ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 15 offenbart weitere dämonische Fahrten, die durch diesen Bereich verlaufen, genauso wie die Spuren stiefeltragender Menschen, die nach Bereich G12 weiterführen.

1 Feld = 1,50 m

Zur Kathedrale
(eingestürzt)



KARTE 2.6: GROßER FRIEDHOF, BEINAUSEBENE

G12. GRUFT DES AUFSTEIGENS

Lies Folgendes vor, wenn die Charaktere diesen Bereich betreten:

Ein flaches Meditationsbecken füllt diesen Raum aus. Es setzt an einem breiten Absatz an, der von einem niedrigen, schmiedeeisernen Geländer umrandet wird. Wundervolle Fresken an den Wänden stellen Seelen dar, welche den Segen von Lathander, Torm, Helm und Tyr erhalten. Die Fresken an einer Wand wurden zu abysischen Gestalten verzerrt, die ein schimmerndes Portal umgeben.

Das Becken ist mit den verstümmelten Leichen von Menschen übersät, welche die Uniformen von Baldur's Gate und Elturel tragen. Das wirbelnde Wasser des Beckens wird von Schatten aufgewühlt und ist mit Flecken schwarzen Dämonen-sekrets durchsetzt, wo Dämonen gefallen sind. Ein gerüsteter Mann mit einem auf den Rücken geschnallten Schild hockt zwischen den Leichen und krümmt sich vor Schmerz. Seine Augen sind geschlossen, und seine Hände halten den goldenen Helm auf seinem Kopf umklammert, als ob sie vergeblich versuchten, ihn herunterzureißen. Unverständliche Worte strömen von seinen Lippen. Manche klingen fromm und feierlich, während andere mit einem grausamen Zischeln widerhallen.



ULDER RABENWACHT

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), neutral

Rüstungsklasse 20 (Ritterrüstung, Schild)

Trefferpunkte 112 (15W8 + 45)

Bewegungsrate 7,50 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	17 (+3)

Rettungswürfe Kon +6, Wei +3

Fertigkeiten Athletik +6, Einschüchtern +6, Wahrnehmung +3

Sinne Passive Wahrnehmung 13

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Ulder führt 3 Nahkampfangriffe aus, von denen nur eine mit seinem Schild erfolgen kann.

Langschwert +1. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 8 (1W8 + 4) Hiebsschaden, oder 9 (1W10 + 4) Hiebsschaden, falls es mit beiden Händen geführt wird.

Schild. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. **Treffer:** 6 (1W6 + 3) Wuchtschaden, und Ulder stößt das Ziel 1,50 m von sich weg. Ulder betritt dann den Bereich, den das Ziel verlassen hat. Falls das Ziel bis auf 1,50 m an eine Kreatur herangestoßen wird, welche Ulder freundlich gesonnen ist, provoziert das Ziel einen Gelegenheitsangriff von dieser Kreatur.

REKTIONEN

Wächterhieb. Falls ein Feind innerhalb von 1,50 m um Ulder herum ein Ziel außer ihm selbst angreift, kann Ulder einen Nahkampfangriff gegen diesen Feind ausführen.

Diese Kammer war ein Ort für die Frömmsten von Torms Gläubigen, um auf der Suche nach Antworten und Trost den Geist ihres Gottes zu berühren. Das Wasser im Becken ist nur 30 cm tief. Ein gutartiger magischer Effekt innerhalb des Beckens lässt das Wasser langsam im Uhrzeigersinn im Kreis fließen. Obwohl es mit abyssischer Macht verdorben wurde, stellt das Wasser keine Gefahr für Kreaturen dar, die hineinsteigen, und ist kein schwieriges Gelände.

Die Ostwand dieses Bereichs ist ein aufgewühltes Feld abyssischer Energie und markiert das Portal, wo Baphomet die verdorbene Verbindung dieses Bereichs zu Torm benutzt hat, um den Abyss über Elturel mit Avernus zu verbinden.

Ulder Rabenwacht (siehe die nebenstehenden Spielwerte) fand den Helm von Torms Sicht in Bereich G11 und setzte ihn auf. Der Helm ist ein nicht-magischer Gegenstand, durch den Torm Visionen senden kann. Rabenwacht fing an, eine Verbindung zu Torm aufzubauen, als eine Störung in diesem Raum ihn und seine Wachen in einen Kampf mit dämonischen Kreaturen verwickelte, die von Baphomet durch das Portal geschickt worden waren. Rabenwacht wurde einer psychischen Attacke unterworfen, die seinen Geist in eine Verbindung mit Baphomet zerrte. Jetzt kann der Helm nicht entfernt werden, und Rabenwacht ist in einer mentalen Schlacht mit dem Dämonenfürsten gefangen. Rabenwacht ist betäubt, bis der Helm entfernt wird. Der Helm kann ihm nicht abgenommen werden, während er noch lebt – zumindest noch nicht.

Während die Charaktere den Kampf beobachten, der in Rabenwacht stattfindet, kommen drei **Minotauren** mit ihrem Blick durch das Portal. Sie stürzen sich in den Kampf mit den Charakteren, meiden aber Rabenwacht, weil sie die dämonische Präsenz in ihm spüren.

Jeder Charakter, der Celestisch oder Abyssisch versteht, kann einige der Worte verstehen, die Rabenwachts Lippen entfliehen. Er wechselt zwischen den beiden Sprachen, da sowohl Torm als auch Baphomet durch ihn sprechen. Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde oder Religion) offenbart, dass der psychische Kampf, der in Rabenwachts Geist stattfindet, zwischen einer göttlichen höheren Macht und einer schrecklichen, dämonischen Wesenheit geführt wird. Die Macht des Portals ist nun an den Helm gebunden, und an Rabenwacht. Derselbe Wurf offenbart auch, dass kein simpler Zauber diesen Griff brechen kann – dass aber ein komplizierteres Ritual Rabenwacht befreien und das Portal schließen könnte, indem es der Macht Torms erlaubt, diesen Bereich erneut zu weihen.

Charaktere, die zuvor in der Kathedrale mit Pherria gesprochen haben, erinnern sich, dass sie eine Gelehrte ist, die sich auf Exorzismen und Besessenheit spezialisiert hat. Daher könnte sie in der Lage sein, zu helfen.

Schätze. Die Leichen der gefallenen Wachen zu durchsuchen fördert drei nasse, aber benutzbare **Zauberschriftrollen** (*Fluch brechen*, *Massen-Heilendes Wort* und *Zungen*) zutage.

Zusätzlich zum Helm von Torms Sicht trägt Rabenwacht eine blutverschmierte Ritterrüstung, auf der das Emblem der Flammenden Faust prangt. Sein Schild, der das Emblem ebenfalls trägt, ist auf seinen Rücken geschnallt. Das **Langschwert +1** des Großherzogs steckt in der Scheide an seiner Seite.

DIE KAPELLE VERLASSEN

Sobald die Charaktere die Minotauren besiegen, können sie Rabenwacht zurück zur Hohen Halle tragen. Falls Gideon nicht vernichtet wurde, könnte er die Charaktere befragen, während sie die Kapelle oder den Friedhof verlassen. Siehe Bereich G4 für Informationen zum Rollenspiel als Gideon.

Wenn er Rabenwacht auf Abyssisch vor sich hinmurmeln hört, könnte Gideon etwas Überzeugung brauchen, dass Rabenwacht nicht irgendeine Art von Dämon oder Dämonenpaktierer ist. Eine gute Erklärung – dass Rabenwacht eigentlich ein großer Dämonenjäger ist, dass er einen Dämon gefangen hat,

den die Charaktere zu töten beabsichtigen, und so weiter – zusammen mit einem erfolgreichen Wurf auf Charisma (Täuschen oder Überzeugen), veranlasst Gideon, sie passieren zu lassen.

DER BELAGERUNG ENTKOMMEN

Wenn die Charaktere mit Rabenwacht im Schlepptau wieder in der Kathedrale der Hohen Halle ankommen, können sie Pherria konsultieren, um einen Weg zu finden, Rabenwacht den Helm von Torms Sicht abzunehmen, ohne ihn umzubringen. Dies zu tun umfasst ein Ritual, bei dessen Ausführung die Charaktere helfen können. Falls das Ritual gelingt, endet der Zustand betäubt bei Rabenwacht und er erinnert sich an die Visionen, die darauf hinwiesen, wie man Elturel nach Faerûn zurückbringen könnte. Diese Visionen bringen ein paar von Lulus Erinnerungen zum Vorschein. Sie sieht ein mögliches weiteres Vorgehen, doch es beinhaltet, dass die Charaktere die Stadt verlassen und der schrecklichen Landschaft von Avernus trotzen.

Charaktere, die Elturel verlassen möchten, müssen einen Weg finden, den Fluss Styx genauso zu meiden wie das Heer von Teufeln und Dämonen, die unter der Stadt Krieg führen. Nur dann können die Charaktere sich ihren Weg zu dem als Fort Knöchelbein bekannten Außenposten bahnen, wo die nächste Etappe ihres Abenteuers beginnt (wie in Kapitel 3 beschrieben).

RÜCKKEHR ZUR KATHEDRALE

Die Charaktere können sich ihren Weg zurück zur relativen Sicherheit der Kathedrale in der Hohen Halle bahnen. Falls sie dabei geholfen haben, die Teufel zu besiegen, die zuvor versuchten, die Kathedrale einzunehmen, sollte die Reise ereignislos sein. Alternativ kannst du, um die Spannung aufrecht zu erhalten, im westlichen Teil der Stadt Zufallsbegegnungen einbauen (siehe „Weitere Begegnungen in Elturel“, S. 54). Eine Begegnung oder zwei, während die Charaktere Herzog Rabenwacht beschützen, könnte für denkwürdiges Spiel sorgen.

RITUAL DER WIEDERKEHR

Bei ihrer Rückkehr zur Kathedrale der Hohen Halle mit Ulder Rabenwacht werden die Charaktere von Pherria Dsehnys und dem Druiden Seltern Obransch begrüßt, die sich beeilen, ihnen dabei zu helfen, den Großherzog zu einem sicheren Ruheplatz zu bringen. Falls die Charaktere dabei scheiterten, die Leute in der Kathedrale zu retten, müssen sie selbst einen sicheren Ort zum Rasten finden oder ohne Unterstützung voranschreiten. Sie können den Rest der Stadt nach sicheren Örtlichkeiten absuchen oder nach anderen Überlebenden suchen, die vielleicht Fähigkeiten oder Informationen haben, die sie unterstützen. Lulu könnte auch Erinnerungen wiedererlangen, die ihr Einsichten geben, wo man als Nächstes hingehen könnte.

Falls die Charaktere versäumt haben, die Geschichte hinter Rabenwachts betäubtem Zustand herauszufinden, kann ihnen Pherria dabei zur Hand gehen, die Informationen zusammenzusetzen. In Zusammenarbeit mit der Tempeldienerin können die Charaktere (besonders diejenigen, die Übung in Arkaner Kunde oder Religion haben) entscheiden, wie sie fortfahren wollen. Die dämonische Essenz, die durch den Helm mit Torms Präsenz verwoben ist, kann mit dem passenden Ritual ausgetrieben werden.

RITUALVORBEREITUNGEN

Pherria umreißt, was für das Ritual benötigt wird:

- Der Altar von Torm in Bereich H6 muss gereinigt und das Ritual davor durchgeführt werden. Der Altar von Torm kann wie in Bereich H6 (siehe S. 61) beschrieben wiederhergestellt

werden. Pherria schlägt vor, dass die Charaktere den Altar mit Weihwasser benetzen, das sie aus den Becken in Bereich H16 entnehmen.

- Eine Kreatur, die innerhalb von 1,50 m um den wiederhergestellten Altar steht, muss ein besonderes Gebet an Torm sprechen. Nur dieses Gebet kann den Halt des Bösen über Großherzog Ulder Rabenwachts Geist brechen.
- Ein machtvoll Symbol des Mutes und der Selbstaufopferung wird benötigt, um das Ritual zu ermächtigen. Pherria schlägt das Zweihandschwert der Unbekannten Heldin in Bereich H15 vor. (Die Charaktere können nach deinem Ermessen auch ein anderes Objekt benutzen, das Mut und Selbstaufopferung symbolisiert.)

DAS GEBET SPRECHEN

Pherria warnt die Charaktere, dass sie dieses Ritual noch nie zuvor versucht hat, und dass sie bereitstehen sollten, um einzuschreiten und ihr zu helfen – oder um alle bösen Mächte zu bekämpfen, die den Prozess vielleicht stören wollen.

Es dauert 30 Sekunden, das Ritualgebet zu sprechen. Pherria kennt das Gebet auswendig, aber auch eine andere Kreatur kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Religion) gegen SG 10 ein angemessenes Gebet aussprechen. Während das Gebet aufgesagt wird, muss ein Charakter die nächsten 5 Runden damit verbringen, das Schwert der Unbekannten Heldin sanft auf dem Helm von Torms Sicht ruhen zu lassen. Während das Gebet gesprochen wird, muss demjenigen, der das Schwert hält, am Ende jedes seiner Züge ein Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 gelingen, sonst erleidet er 10 (3W6) Energieschaden.

Sofort nachdem der Charakter, der das Schwert hält, seinen ersten Rettungswurf ablegt, lockt die machtvolle Magie des Rituals dämonische Geister an, die Baphomet gegenüber loyal sind. Diese kommen als zwei **Irrlichter** aus dem Helm heraus und versuchen, das Ritual zu stören, indem sie die Personen angreifen, die das Gebet rezitieren und das Schwert halten.

Wenn der Charakter, der das Schwert hält, den letzten Rettungswurf ablegt, ist das Ritual abgeschlossen. Die Irrlichter werden gebannt, und Rabenwacht kommt wieder zur Besinnung.

HELM VON TORMS SICHT

Du kannst die Begegnung mit Ulder Rabenwacht vereinfachen, indem du den Charakteren erlaubst, den Helm von Torms Sicht von seinem Kopf zu entfernen. Daraufhin kommt Rabenwacht schnell wieder zu Sinnen. An diesem Punkt kann er ihnen von seinen Visionen erzählen, welche die benötigten Informationen liefern und Lulus Erinnerungen anstoßen. Er lässt sie dann das weitere Vorgehen in ihrer Queste, Elturel zu retten, planen.

Alternativ kann Rabenwacht in Ohnmacht fallen, wenn der Helm abgenommen wird. Gleichzeitig fühlt der Charakter, der den Helm entfernt, einen beinahe überwältigenden Drang, ihn aufzusetzen. Ein Charakter, der den Helm aufsetzt, fühlt sich mit sich und der Welt im Reinen und sieht Visionen von Truppen in glänzenden Rüstungen, die mit militärischer Präzision über eine grasbewachsene Ebene marschieren. Im nächsten Atemzug sieht der Charakter gewaltige Gruppen entstellter Monster, die in weiten Sätzen über eine verdorrte Landschaft springen und schreiende Feinde zerreißen. Der Charakter, der den Helm trägt, kann ihn nicht abnehmen, ehe er den Zauber *Segnen* von einem Verehrer des Torm empfängt. (Diese Beschreibung passt auf Pherria.) In der Zwischenzeit, während die Abenteurergruppe mit dem immer noch besinnungslosen Rabenwacht zur Kathedrale zurückreist, erlebt der Charakter, der den Helm trägt, dieselben Visionen, die Rabenwacht hatte, wie in „Der Weg voran“ beschrieben (S. 72). Rabenwacht erwacht dann kaum angeschlagen nach 1 Stunde.

DER WEG VORAN

Nun, da die Mächte des Bösen besiegt sind, erlangt Großherzog Rabenwacht seine geistigen Fähigkeiten zurück und kann die Geschichte der Geistreise erzählen, die er unternahm, während er den Helm von Torms Sicht trug. Torm hat ihm den weiteren Weg gewiesen, doch die Visionen wurden von der dämonischen Essenz vernebelt und verzerrt, die durch das Portal kanalisiert wurde. Rabenwacht teilt die folgenden Informationen:

- Auf seiner Geistreise sah Rabenwacht eine blutüberströmte Frau in Rüstung – eine Soldatin, in den Farben und mit dem Wappen Elturels –, die ein Langschwert hielt, das eines Engels würdig war. Frisches Blut strömte aus einem hässlichen Schnitt auf der Wange der Frau.
- Neben der Frau flog ein kleiner, goldener Elefant mit schnell flatternden Flügeln. (Falls Lulu noch bei der Gruppe ist, identifiziert Rabenwacht sie als die Kreatur, die er in seiner Vision sah.)
- Als ein enormer, weite Sätze machender Dämon drohte, die Frau zu verschlingen, stieß sie das Schwert in den Boden, während der geflügelte Elefant mit seinem Rüssel ein Trompetengeräusch machte. Der Dämon wurde zurückgeschleudert, als ein Palast aus Alabaster sich um das Schwert herum erhob. Der fliegende Elefant floh und erhob sich in den roten Himmel von Avernus, wo er zusah, als ein blutiger Schorf aus dem Boden wuchs und den Palast und den enormen Dämon umschloss.
- Der geflügelte Elefant floh und wanderte im Delirium umher, bevor er auf zwei merkwürdige, vogelartige Humanoiden stieß, die in nicht zusammenpassende Rüstungsteile gekleidet waren und neben einem sonderbaren, infernalischen Vehikel standen. Die Vogelkreaturen waren mit merkwürdigen Waffen und Werkzeugen ausgerüstet.

Während Rabenwacht die Vision wiedergibt, erinnert Lulu sich daran, wie sie einer Höllenreiterin half, Zariels Schwert in den Boden zu rammen und um es herum eine undurchdringliche Festung erstehen zu lassen. Lulu erinnert sich an den Namen der Höllenreiterin, wenn diese Erinnerung bereits wiedergefunden wurde (siehe die Tabelle „Lulus Erinnerungen“ auf S. 51). Sowohl Rabenwacht als auch die Hollifant sind davon überzeugt, dass das *Schwert der Zariel* der Schlüssel zur Rettung von Elturel ist. Jeder Charakter, der den Helm von Torms Sicht aufsetzt und Torms Vision erlebt, ist derselben Ansicht.

Rabenwacht erinnert sich an sonst nichts aus seiner Vision, doch Lulu flattert beim letzten Teil seiner Geschichte vor Aufregung mit ihren Flügeln, da sie sich daran erinnert, ein Paar von „Vogelleuten“ namens Chukka und Clonk getroffen zu haben. Auf Grundlage der Beschreibungen, die Lulu und Rabenwacht geliefert haben, können die Charaktere folgern, dass Chukka und Clonk Kenku sind. Lulu erinnert sich, dass die Kenku sie zu einem Schrottplatz namens Fort Knöchelbein brachten, wo sie infernalische Vehikel bauten und reparierten. Diese waren dafür gedacht, sich schnell über die verwüsteten Ödlande von Avernus zu bewegen. Lulu erinnert sich nicht daran, wer das Fort betrieben oder welche anderen Kreaturen sie dort getroffen hat.

Lulu fliegt schnell zur Spitze der Kathedrale und blickt über die verwüstete Landschaft von Avernus unter Elturel. Nachdem sie einen lauten Trompetenstoß von sich gegeben hat, kehrt sie zurück, um zu berichten, dass sie Fort Knöchelbein sehen kann und schätzt, dass es nicht mehr als 15 Kilometer entfernt ist.

NÄCHSTE SCHRITTE

Ulder Rabenwacht besteht darauf, in Elturel zu bleiben und bei der Organisation der Überlebenden zur Abwehr der Teufel, Dämonen und Untoten zu helfen, welche die Stadt durchkämmen. Obwohl er willens ist, bei der Verteidigung von Elturel im Kampf zu sterben, liegt es an den Charakteren, Lulu beim Auffinden des *Schwerts der Zariel* zu helfen.

Falls sie noch am Leben ist, entscheidet sich Reya Mantelmorn, in Elturel zu bleiben und Rabenwacht beim Beschützen der Stadt zu helfen. Sie schluckt Tränen herunter, als sie den Charakteren Lebewohl sagt.

ELTUREL VERLASSEN

Erfinderische Charaktere haben eine Anzahl verschiedener Optionen, um von Elturel aus die Oberfläche von Avernus zu erreichen, aber keine dieser Optionen ist ohne Risiko.

HINUNTERKLETTERN

Die gezackten Pfosten und enormen Ketten aus infernalischem Eisen, die Elturel festhalten, sind die einzige physische Verbindung zwischen der Stadt und dem Boden. Jedes Kettenglied ist 10 m lang und 6 m breit und wird von einem verschweißten Ring aus infernalischem Eisen gebildet, der 1,50 m dick ist. Siehe Kapitel 5 für weitere Informationen darüber, wie man diese infernalischen Ketten brechen kann.

Die Kettenglieder sind von 30 cm langen Eisenstacheln bedeckt, wodurch man sich relativ leicht an ihnen entlangbewegen kann. Die Pfosten aus infernalischem Eisen, die Elturel am Boden verankern, bieten auf ähnliche Weise zahlreiche Griffmöglichkeiten zum Klettern. Es sind keine Attributswürfe zum Vermeiden eines Sturzes nötig, solange die Charaktere mit normaler Geschwindigkeit die Ketten entlangklettern oder die Pfosten hinabsteigen. Jedem Charakter, der versucht, während eines Zugs schneller voranzukommen oder zu klettern, muss ein Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10 gelingen, sonst fällt er herunter.

Unholdmagie in den Pfosten und Ketten macht einen fortgesetzten Kontakt mit ihnen unerträglich. Einmal pro Minute muss jede Kreatur, die Kontakt mit dem infernalischen Eisen hat, einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet sie 10 (3W6) nekrotischen Schaden oder den halben Schaden bei einem erfolgreichen. Einer Kreatur, der dieser Rettungswurf misslingt, muss dann ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 gelingen, sonst rutscht sie von der Kette oder dem Pfosten ab und stürzt hinab.

Jeder Charakter in Reichweite einer stürzenden Kreatur kann diese mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 10 ergreifen und zurück auf die Kette schwingen, vorausgesetzt, dass die Kreatur leicht genug ist, damit der Charakter sie tragen kann.

Kreaturen, die von Elturel oder einer der Ketten herabstürzen, erleiden Schaden durch den Sturz und landen im Styx (siehe S. 76 für die Effekte des Flusses). Diejenigen, die von einem der Kettenpfosten stürzen, erleiden Schaden durch den Sturz und landen mitten unter kämpfenden Teufeln und Dämonen, wo sie brutal getötet werden, falls sie den Sturz überleben.

FLIEGEN

Lulu hat die Fähigkeit zu fliegen, und auf einen oder mehrere Charaktere könnte das ebenfalls zutreffen. Ob sie nun Flügel besitzen oder Zugang zu Magie wie beispielsweise dem Zauber *Fliegen* oder einem *Trank des Fliegens* haben: Charaktere, die abheben, können Elturel leicht hinter sich lassen. Jedoch können fliegende Kreaturen nach deinem Ermessen die Aufmerksamkeit geflügelter Teufel und Dämonen in der Gegend auf sich ziehen.

IMPROVISIERTE AUSTRÜSTUNG

Unternehmungslustige und kreative Spieler könnten wollen, dass ihre Charaktere Ausrüstung finden oder bauen, die sie bei ihrem Abstieg unterstützt. Fallschirme, Gleiter und Heißluftballons sind nur einige der schrägen Ideen, die sich deine Spieler aus den Ärmeln schütteln könnten. Falls sie das tun, sei bereit, zu improvisieren. Rohmaterial zum Zusammen setzen solcher Ausrüstung lässt sich in den Läden und Lagerhäusern von Elturel finden.

Sobald die Charaktere die benötigten Ressourcen zusammengetragen haben, kannst du entscheiden, welche Attributswürfe ins Spiel kommen könnten, während sie ihre improvisierte Ausrüstung bauen – und um zu entscheiden, wie gut diese Ausrüstung funktioniert. Benutze die folgenden Richtlinien:

- Ein erfolgreicher Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 10 erlaubt einem Charakter, die mechanische Zusammensetzung eines Ausrüstungsstücks zu durchschauen.
- Ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 bemerkt irgendwelche Konstruktionsfehler.
- Ein erfolgreicher Geschicklichkeitswurf gegen SG 10 und eine passende Übung mit Werkzeugen kann die heikle Konstruktion oder Einstellung eines improvisierten Ausrüstungsstücks bewerkstelligen.

Behalte jeden Hintergrund und jede Übung mit Werkzeugen im Hinterkopf, welche die Charaktere haben könnten und die beim Bau von improvisierter Ausrüstung von Nutzen sein könnten.

Solange die Charaktere ihre Attributswürfe nicht derart vermässeln, dass es offenbar unmöglich ist, das improvisierte Ausrüstungsstück zu bauen, solltest du erlauben, dass solche Ausrüstung wie beabsichtigt funktioniert, selbst wenn sie das nicht perfekt tut. Für mehr Drama, erlaube den Charakteren den größten Teil des Wegs zur Sicherheit zurückzulegen, und wirf dann eine Komplikation ein, wenn sie näher als 15 m am Boden sind. Verlange nach weiteren Attributswürfen wie den oben genannten, während die Charaktere versuchen, Probleme schnell zu finden und zu lösen – oder verlange Geschicklichkeitsrettungswürfe, falls ihre improvisierte Ausrüstung versagt und sie zu auf den Boden zustürzen lässt.

DIE SCHLACHT VON ELTUREL

Die Legionen von Teufeln, die an den Ufern des Styx unter Elturel kampieren, sind die größte Bedrohung für Charaktere, die versuchen, aus der Stadt zu fliehen. Charaktere, die fliegen, gleiten oder in einem Ballon über die Belagerung fahren, können die Hauptstreitmacht der Teufelsarmee umgehen, werden aber von Nachhutkräften attackiert. Passe den untenstehenden Kasten entsprechend an, wenn du ihn den Charakteren vorliest:

Gerüstete Legionen von Teufeln haben die enormen Pfosten aus infernalischem Eisen umstellt, die Elturel im felsigen Boden verankern. Trupps von Dämonen, die an manchen Stellen in Zehnerreihen hintereinander kämpfen, stürzen sich in die Reihen der Teufel. Die meisten dieser abyssischen Truppen sind niedere Manen und Dretchs, die schnell in vergeblichen Versuchen sterben, Teufel zu Boden zu zerren, sodass stärkere Dämonen hinter ihnen tödliche Streiche setzen können.

Ein dunkler Fluss schneidet einen Pfad durch die verwüstete Landschaft und fließt direkt unter der Stadt hindurch. Auf dem Fluss schwimmen dämonische Lastkähne. Sie werden von Staffeln geflügelter Teufel unter dem Kommando einer furchteinflößenden Höllenschlundteufelin angegriffen, die einen augenlosen Helm trägt und eine Schlachtstandarte umklammert hält.

Die Dämonen und die Teufel sind zu sehr aufeinander konzentriert, um sich mit Abenteurern zu befassen, die genügend Abstand halten. Die Teufel werden von Luzilla kommandiert, Zariels loyalster **Höllenschlundteufelin**. Falls die Charaktere Luzillas Aufmerksamkeit auf sich ziehen, schickt die Höllenschlundteufelin zwölf **Stachelteufel** los, um sie zu erledigen.

Charaktere, die sich in den Konflikt der Unholde stürzen, sind so gut wie tot, aber die Umstände könnten es notwendig machen, dass ein oder mehrere Charaktere sich ungesehen durch die Ränge der Teufel und der Dämonenhorden bewegen. Solch ein Plan könnte ein Ablenkungsmanöver umfassen, das die Schlacht in eine andere Richtung lenkt, das Warten auf einen Dämonenangriff (oder eine zu erzeugen), der die Pattsituation genug stört, um sich hindurchschleichen zu können, oder magische Verkleidungen, die den Charakteren gestatten, sich als irgendeine Art von Unhold auszugeben. Besonders gewitzten Plänen sollten automatisch von Erfolg gekrönt sein. Ansonsten kannst du Attributswürfe verlangen, um festzustellen, wie gut ein Plan ausgeführt wird; benutze die Richtlinien im *Dungeon Master's Guide* (Spielleiterhandbuch), um passende SG für diese Würfe festzulegen. Im Falle eines Totalversagens, oder wenn gar kein Plan existiert, könnten die Charaktere ihren Weg durch die Schlacht der Unholde freikämpfen müssen, was keine leichte Aufgabe ist.

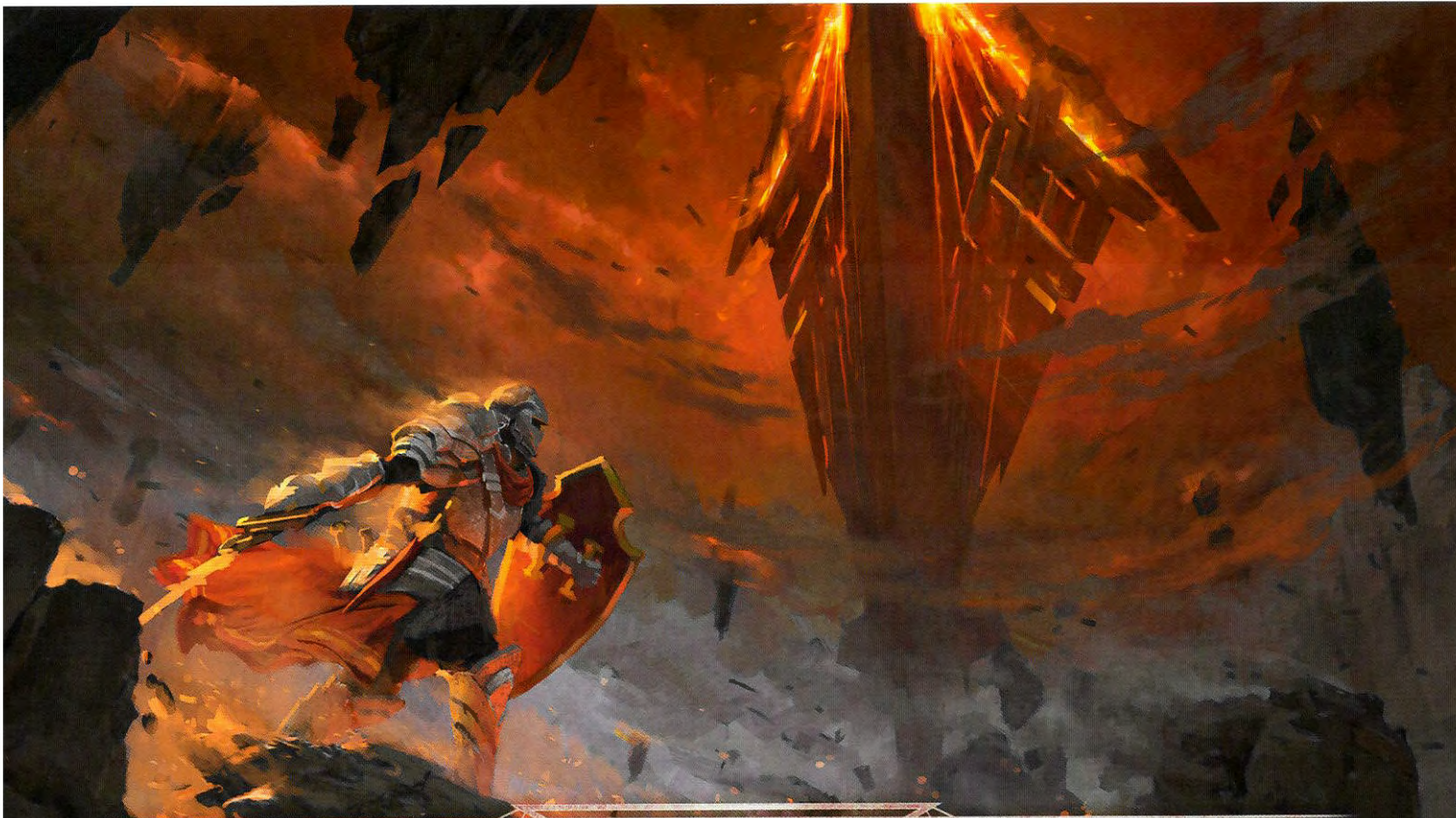
Schätze. Luzilla trägt einen *Helm der Teufelherrschaft* und eine *Standarte der Infernalischen Macht* (siehe Anhang C für Beschreibungen dieser magischen Gegenstände), welche die **Höllenschlundteufelin** beide nicht freiwillig hergibt.

Entwicklung. Die Charaktere begegnen Luzilla am Ende des Abenteuers wieder, wenn sie zurückkehren, um Elturel zu befreien (siehe „Endphase in Elturel“, S. 154).

AUF NACH FORT KNÖCHELBEIN!

Sobald sie aus Elturel entkommen sind, müssen sich die Charaktere auf die 15 km weite Wanderung nach Fort Knöchelbein machen. Falls die Charaktere sich schnell und vorsichtig bewegen, können sie die Reise schaffen, ohne irgendwelchen weiteren Unannehmlichkeiten über den Weg zu laufen. Lass sie zur 7. Stufe aufsteigen, bevor ihr mit Kapitel 3 beginnt.





KAPITEL 3: AVERNUS



IE GRUPPE WIRD VON LULU, DER HOLLIFANTIN und ihren Entdeckungen in Elturel geleitet und reist über Avernus, die erste Schicht der Neun Höllen, um das *Schwert der Zariel* zurückzuerlangen und Elturel von seinen Ketten zu befreien. Es mag schwierig erscheinen, im Ödland von Avernus zu navigieren, doch glücklicherweise verfügen die Charaktere über die Karte, die sie in Kapitel 1 von Sylvira Savikas erhalten haben. Weitere Informationen dazu, wie man die

Posterkarte von Avernus verwendet, findest du im Abschnitt „Die Posterkarte benutzen“ auf S. 79.

Elturel und Fort Knöchelbein sind auf der Posterkarte nicht verzeichnet, da Elturel nicht hier war, als die Karte gezeichnet wurde, und der Kartograf, der die Karte gezeichnet hat, niemals auf Fort Knöchelbein getroffen ist. Du kannst Elturel irgendwo entlang des Styx platzieren und Fort Knöchelbein irgendwo in einer Entfernung von bis zu 15 km von Elturel.

DIESES KAPITEL LEITEN

Dieses Kapitel beginnt mit Informationen über Avernus, die du benötigst, um die Begegnungen und Schauplätze in Avernus zu leiten.

Die Geschichte geht dort weiter, wo sie in Kapitel 2 geendet hat. Die Charaktere brechen auf die Queste auf, Elturel zu retten, während Ulder Rabenwacht und Reya Mantelmorn zurückbleiben, um die Überlebenden zu organisieren und die Stadt zu verteidigen. Lulu führt die Charaktere zu Fort Knöchelbein, wo zwei Kenkupilünderer namens Chukka und Clonk hausen, die laut Lulu vielleicht hilfreich sein könnten. Meggie Irrwitz, eine Nachtvettel, die den Befehl über das Fort

hat, kümmert sich um die Konstruktion und Reparatur von Infernalischen Kriegsmaschinen. Wenn die Charaktere einen Handel mit der Nachtvettel eingehen, können sie eines oder mehrere Fahrzeuge erlangen. Meggie Irrwitz hilft Lulu auch, auf eine Handvoll ihrer verborgenen Erinnerungen Zugriff zu erlangen.

Von Fort Knöchelbein führt Lulu die Charaktere zu Harumans Hügel, weil sie glaubt, dass dort das *Schwert der Zariel* verborgen ist. Dort treffen sie auf Jander Sonnstern, einen Vampir, der über einige Informationen verfügt. Sie treffen allerdings auch auf Janders Folterknecht Haruman, ein gefallener Höllenreiter und einer von Zariels infernalischen Generälen. Lulu erkennt, dass sie einen schweren Fehler begangen und die Charaktere zum falschen Ort geführt hat. Sie schlägt zwei weitere Möglichkeiten vor – die Gruppe kann den Pfad der Dämonen oder den Pfad der Teufel beschreiten. Jeder besteht aus verschiedenen Schauplätzen kreuz und quer auf Avernus, die die Charaktere in einer bestimmten Reihenfolge besuchen müssen, um das Versteck des Schwertes in Erfahrung zu bringen.

Jederzeit während ihrer Reisen können die Charaktere und Lulu auf das Wandernde Emporium treffen. Dabei handelt es sich um einen Marktplatz, der Avernus auf dem Rücken wahrlich gigantischer Infernalischer Kriegsmaschinen durchstreift. Das Emporium ist ein perfekter Ort, um sich auszurufen und jene Vorräte einzukaufen, die man in Avernus normalerweise nur sehr schwer beschaffen kann.

Zum Abschluss dieses Kapitels finden die Charaktere heraus, dass sich das *Schwert der Zariel* gut verborgen in der Blutenden Zitadelle befindet. Falls Lulu noch am Leben ist, hilft sie ihnen, diesen Ort zu erreichen. Die Blutende Zitadelle ist in Kapitel 4 beschrieben.

WAS IST AVERNUS?

Avernus dient als Frontlinie in der großen Auseinandersetzung der rechtschaffenen und chaotischen Streitkräfte des Bösen, die als der Blutkrieg bekannt ist. Dämonen aus dem Abyss nutzen den Fluss Styx, um Avernus zu betreten, und werfen sich gegen die infernalischen Legionen der Teufel.

Avernus war nicht immer das zerfurchte, vom Krieg zerstörte Schlachtfeld, das es heute ist. Vor langer Zeit war es eine Ebene prächtiger Gärten und dekadenter Schönheit, die von Asmodeus geschaffen wurde, um die Sterblichen zu verführen. Das Eindringen des Styx, gefolgt von schier unendlichen Horden tobender und sabbernder Dämonen, zerstörte das Paradies und hinterließ Knochen, Ruinen und zertrümmerte Kriegsmaschinen, die sich heute in ungezählten Schichten übereinander türmen. Teile von Städten, die aus anderen Ebenen gestohlen wurden, kleine Überbleibsel von Avernus' verlorener Schönheit, Zeichen von zerstörten celestischen Armeen und die Gräfte uralter Reisender überziehen das Ödland von Avernus.

Avernus ist kein Ort, der unmittelbar zur Bestrafung böser Seelen bestimmt ist. Vielmehr stellt er die „nächste“ Ebene für böse Seelen dar, nachdem sie ihre verdorbene Existenz als Sterbliche beenden. Die Neun Höllen ermöglichen es Seelen, in konzentrierter Form zu existieren. Hier können

sie ihre spirituellen Laster wie beispielsweise Grausamkeit, Habsucht, Kontrollsucht, Machtlust und unkontrollierte Gier zum Ausdruck bringen. Die Höllen bieten eine Ewigkeit der Erfüllung der einfachsten und kleinsten Sünden bis hin zu den sieben Todsünden. Jeder Fetzen des Bösen findet in den Höllen Verwendung, und jede Schicht konzentriert sich auf eine bestimmte Art und Weise, die Laster und Sünden der Sterblichen auszunutzen. Die Teufel von Avernus konzentrieren sich darauf, Zorn und Stolz auszunutzen, und versprechen den Gekränkten, Erzürnten und Egoistischen die Macht, ihre dunkelsten Bedürfnisse zu befriedigen. Eine derartige Wunscherfüllung hat natürlich ihren Preis.

Wenn man Avernus betritt, findet man ein Schlachtfeld vor, wie es sonst nirgends existiert. Überall sieht man Zeugen vergangener Gemetzel wie die Ruinen gigantischer Kriegsmaschinen und Felder voller gebleichter Knochen, die sich bis zum Horizont erstrecken. Der Styx windet sich kreuz und quer durch diese Schlachtfelder, und an seinen Ufern kommt es immer wieder zu Scharmützeln zwischen Dämonen und Teufeln.

Die meisten Teufel in Avernus dienen Zariel, obwohl auch die anderen Fürsten der Neun ihre Truppen entsenden, um Angreifer zurückzuschlagen. Teufel, die nicht zu Zariels Legionen gehören, sind Gesandte der anderen Schichten oder Spione für die Erzteufel, die nach irgendwelchen Schwachstellen suchen, die sie ausnutzen können, um ihre eigenen Machtgelüste zu befriedigen.

FORT KNÖCHELBEIN

Für Charaktere der 7. Stufe

Die Abenteurer befragen die Kenkupländler Chukka und Clonk. Eine Nachtvettel namens Meggie Irrwitz betreibt den Außenposten und überwacht die Konstruktion und Reparatur von Infernalischen Kriegsmaschinen.

HARUMANS HÜGEL

Für Charaktere der 7. Stufe

Nachdem Meggie Irrwitz einige von Luhus Erinnerungen wiederhergestellt hat, führt die Hollifantin die Abenteurer zu jenem Ort, wo sie die Blutende Zitadelle vermutet, doch die Gruppe kommt zu Harumans Hügel, einem Ort des großen Bösen.

DAS WANDERnde EMPORIUM

Für Charaktere ab der 7. Stufe

Der reisende Markt besucht alle Ecken von Avernus. Abenteurer, die auf das Wandernde Emporium stoßen, können rasten, Handel treiben und in einem Restaurant speisen, das vom Rakshasa Mahadi betrieben wird.

HÖLLENWESPENNEST

Für Charaktere der 7. Stufe

Nach einem Höllenwespenangriff bei Harumans Hügel müssen die Abenteurer Lulu retten, die zu einem nahe gelegenen Nest der Biester entführt wurde.

PFAD DER DÄMONEN

Für Charaktere der Stufen 8–10

Wenn sich die Abenteurer dazu entscheiden, diesem Pfad zu folgen, um das *Schwert der Zariel* zu finden, dann führt eine Reihe von Begegnungen sie zum Dämonenfürsten Kostschtschie und einem Entscheidungskampf mit dem gefallenen Höllenreiter Olanthius.

PFAD DER TEUFEL

Für Charaktere der Stufen 8–10

Wenn sich die Abenteurer entscheiden, diesem Pfad zu folgen, um das *Schwert der Zariel* zu finden, dann führt eine Reihe von Begegnungen sie zum Höllenschlundteufel Bel, der über Avernus herrschte, ehe er von Zariel gestürzt wurde. Bel hilft ihnen, wenn sie seinen Preis bezahlen.

DIAGRAMM 3.1: ABLAUFDIAGRAMM KAPITEL 3

BESUCHER IN AVERNUS

Extraplanare Reisende verschlägt es hin und wieder nach Avernus. Derartige Besucher sind oft Kriegsprofiteure, die hier reich werden wollen, indem sie mit Waffen und Rüstungen handeln, verrückte Magier, die ihre neuesten Zauber ausprobieren wollen, Kleriker im Auftrag ihrer Götter, Schatzjäger auf der Suche nach verlorenen Artefakten, grimme Söldner, die mit Sklaven handeln, Schmuggler von *Seelenmünzen* und Gelehrte, die aus erster Hand mehr über die Machenschaften in den diabolischen Reichen erfahren möchten. Abenteurer kommen hierher, um mit mächtigen Unholden zu verhandeln, um sich in den Blutkrieg einzumischen oder um arme Seelen zu befreien, die in den Neun Höllen gefangen sind.

ZARIELS KRIEG

Zariel hat Eturel nach Avernus gebracht und ihren Würgegriff auf Baldur's Gate ausgedehnt, um so viele böse Sterbliche wie möglich zu fangen und sie zu Teufeln zu verwandeln, mit denen sie ihre ausgedünnten Armeen verstärken kann. Durch Thavius Kreeg hat Zariel eine Möglichkeit gefunden, die Natur der Sterblichen auszunutzen; sie appelliert an ihr Bedürfnis, einem Anführer zu folgen, der von sich behauptet, von spirituellen Mächten geführt zu werden. Dank Kreeg sind die Bewohner Eturels durch das Entschlossene Bekenntnis daran gebunden, für Zariel in ihrem endlosen Krieg zu kämpfen und zu sterben.

ZARIELS PROBLEME

In gewisser Weise ist Zariel ein Edelstein in Asmodeus' Krone – ein ehemaliger Engel, der zu einer Erzteufelin geworden ist und ihm in seinem infernalischen Krieg dient. Aufgrund ihrer Herkunft planen sogar mehr Teufel ihren Sturz, als dies bei anderen infernalischen Herrschern der Fall ist; zuvorderst selbstredend der Höllenschlundteufel Bel, den sie gestürzt hat. Auf Asmodeus' Befehl hin dient er Zariel nun als Ratgeber, obwohl es die beiden kaum ertragen, in der Anwesenheit des jeweils anderen zu sein.

Trotz dieses Konflikts in den diabolischen Rängen führt Zariel mit eiserner Faust und hat es geschafft, ihren Legionen Furcht und Respekt einzuflößen. Wenn jemand sie zu betrügen versucht und sie davon erfährt, ist ihre Rache schnell und grausam.

KRIEG UM SEELEN

Seelen sind die wichtigste Handelsware der Neun Höllen. Der Blutkrieg verlangt Zariels Legionen beständig einen schrecklichen Preis ab, und sie muss ständig für Nachschub in Form von Seelen sorgen. Zariel sucht daher in den Reichen der Sterblichen nach Bösewichten, die sie mit Seelen versorgen können.

INFERNALISCHE SCHLACHTORDNUNG

Während Dämonen in desorganisierten Mobs angreifen, die sich auf Schock und überwältigende Zahlen verlassen, um zu gewinnen, organisieren sich Teufel in Legionen. Jede Legion besteht aus eintausend Teufeln und ist wie folgt organisiert.

- 1 Legion = 10 Kohorten, von einem Legat befehligt
- 1 Kohorte = 10 Lanzen, von einem Verkünder befehligt
- 1 Lanze = 10 Teufel, von einem Optio befehligt

Reihen von elendigen Lemuren und Nupperibos stellen die einfachen Soldaten in den Abschaumlegionen dar, während der Großteil der herkömmlichen Legionen aus Barteufeln und Merregonen besteht. Jede Legion hat einen einzigartigen Namen, der ihren allgemeinen Zweck definiert, und eine Zahl zur näheren Klassifizierung. Beispiele:

- 5. Infanterielegion „Infernalische Absolution“
- 13. Kavallerielegion „Beis Zorn“
- 47. Abschaumlegion „Erbarmungswürdiges Kanonenfutter“

Da Teufel nicht einfach so aus Avernus hinausspazieren und die Materielle Ebene betreten können, müssen sie sich auf Lakaien wie etwa Kultisten oder böse Magier verlassen, die sie kontaktieren und ihnen im Gegenzug für Reichtum und Macht zu Diensten sein können. Eine auserlesene Gruppe von Teufeln und Sterblichen, die für Zwist und Hader sorgen und harmonische Gemeinschaften destabilisieren, sind Zariels Hauptverderber. Sie fördern böse Gruppierungen, produzieren und verteilen Waffen und begehen willkürliche Gewalttaten im Namen irgendeines Feindes, um Kriege anzuzetteln. Teufel fördern sozusagen die Fähigkeit der Sterblichen, Böses zu tun, korrumpieren tausende Seelen und stellen sicher, dass die Legionen der Teufel voller diabolischer Soldaten und so für den Blutkrieg bereit sind.

JOCH DES BÖSEN

Zariel steht unter ständigem Druck durch den Abyss und die anderen hochstehenden Teufel. Deshalb sind sie und ihre hochstehenden Vasallen unermüdlich bemüht, ihre Armeen in bestem Kampfstadium zu halten. Zariels Zorn und Stolz kennen allerdings Grenzen, und dies bietet ihr eine Chance auf Läuterung. Zariel hat ihren Traum als Engel auf pervertierte Art und Weise erfüllt. Sie kämpft vor Angesicht zu Angesicht im Blutkrieg gegen die dämonischen Horden. Doch ihre tägliche Last wiegt schwer, und wenn man sie davon überzeugen kann, würde sie sie vielleicht abschütteln, Eturel freigeben und mit ihrer neu gewonnenen Perspektive ins Licht zurückkehren.

EIGENSCHAFTEN VON AVERNUS

Die höllische Landschaft von Avernus befindet sich unter einem mit schrecklich aussehenden Wolken verhangenen Himmel. Ab und zu schießt ein Meteor herab und schlägt mit lautem Donnern im Boden ein. Das Licht scheint beständig vom Rand des Horizonts zu kommen, als gäbe es hier neun Sonnen, die ständig im Untergang begriffen sind. Es sind allerdings keine Himmelskörper zu sehen, also weder Sonnen, Monde noch Sterne, weswegen es leicht ist, das Zeitgefühl zu verlieren.

Die Atmosphäre riecht nach Schwefel und brennendem Teer, und heiße Windstöße schießen kreischend über das Land. Manchmal bilden diese Winde enorme Sandstürme aus, die das Fleisch von den Knochen schälen können und alles in Dunkelheit tauchen.

Beißen Fliegen, Höllenwespen und blutgierige Blutmücken patrouillieren am Himmel und suchen nach der nächstbesten Nahrungsquelle. Ihre Schwärme können so groß werden, dass sie den Himmel verdunkeln und ihr Flügelschlag ohrenbetäubend laut wird. Am Boden muss man mit Banden von wandernden Nupperibos rechnen. Diese aufgeblähten Armseligsten aller Verdammten bewegen sich zu Tausenden in Wellen von stöhnendem Fleisch auf ihrer qualvollen Suche nach Nahrung. Knochenfelder, Treibsand, blubbernde Teergruben, Lavaseen, Schluchten voller klagender Seelen und Salzebenen, die aus den getrockneten Tränen der Verdammten bestehen, warten auf alle, die diese Höllenlandschaft durchstreifen.

DER STYX

Der Styx ist ein Fluss, der durch die Unteren Ebenen fließt. Jeder Versuch, ihn zu kartografieren oder seinen Verlauf vorherzusagen, ist zum Scheitern verurteilt. Doch sich zu verirren, während man auf dem Styx reist, stellt nicht die einzige Gefahr dar. Wenn man das Wasser trinkt oder auch nur berührt, kann dies die Erinnerungen und den Verstand zerfressen. Bestimmte Unholde sind gegen die Auswirkungen des Flusses immun, doch die meisten Kreaturen sind ihm schutzlos ausgeliefert.

Wenn jemand nicht explizit gegen die Effekte des Flusses immun ist, wird er, wenn er von ihm trinkt, hineinfällt oder darin schwimmt, von *Schwachsinn* (Rettungswurf-SG 20) betroffen. Eine Kreatur muss diesen Rettungswurf jedes Mal wiederholen, wenn sie ihren Zug im Fluss beginnt, so lange, bis sie scheitert. Eine Kreatur, die bereits von *Schwachsinn* betroffen ist, kann ohne weitere Auswirkungen im Fluss schwimmen und von ihm trinken.

Wenn eine Kreatur bei ihrem Rettungswurf scheitert und für 30 aufeinanderfolgende Tage unter dem Einfluss des Zaubers liegt, dann wird der Effekt permanent (kein Rettungswurf). Die Kreatur verliert all ihre Erinnerungen und wird zu einer leeren Hülle ihres ehemaligen Selbst. Ab diesem Zeitpunkt kann der Effekt nur noch durch einen *Wunsch* oder direkte göttliche Intervention aufgehoben werden.

Wasser, das man aus dem Styx entnimmt, verliert seine Wirkung nach 24 Stunden und wird dann zu einer übel schmeckenden, aber harmlosen Flüssigkeit. Arcanaloths, Nachtvetteln und andere üble Kreaturen kennen vielleicht die Rituale, um die Eigenschaften des Wassers länger zu bewahren, aber das liegt in deinem Ermessen.

VERÄNDERUNGEN AN MAGIE

Avernus ist die Eingangspforte zu den Neun Höllen und ein uraltes Schlachtfeld, das förmlich in urzeitliche Energien getränkt ist. Die Magie des Gewebes ist hier auf vielfältige und bizarre Weise verwandelt.

KOSMETISCHE ÄNDERUNGEN

Du kannst nach eigenem Ermessen bei jedem Zauber entscheiden, dass er durch den Einfluss von Avernus auf kosmetische Weise verändert wird. Hier ein paar Beispiele:

Bigbys Hand: Die Hand ist die Klaue eines Unholds.

Höllischer Tadel: Das Kichern von Teufelchen begleitet das Feuer, das von diesem Zauber entfesselt wird.

Magierhand: Die Hand ist wie eine Klaue geformt.

Nebelwolke: Klagende Gesichter tauchen im Nebel auf und verschwinden wieder. Der Nebel ist gelb und riecht nach Schwefel.

Rarys Telepathisches Band: Charaktere, die durch den Zauber miteinander verbunden sind, können ein undeutliches, infernalisches Geflüster im Hintergrund hören, aber die Worte nicht verstehen.

Reittier finden: Das Reittier ist ein **Nachtmahr**.

Vertrauten finden: Der Vertraute ist ein **Teufelchen**.

Weg finden: Ein **Teufelchen** erscheint und führt den Anwender widerstrebend zum gewünschten Ort. Dabei beschwert es sich die ganze Zeit und verschwindet sofort, wenn der Zielort erreicht wurde oder die Wirkungsdauer endet.

TELEPATHISCHE KOMMUNIKATION

Erzteufel können Kommunikationszauber wie *Botschaft* oder *Verständigung* belauschen, die von den Neun Höllen ausgehen. Deswegen haben die Nutzer telepathischer Kommunikationsmethoden immer das Gefühl, belauscht zu werden, auch dann, wenn dies gerade nicht der Fall ist und ihnen kein Erzteufel zuhört.

Kommunikation mittels magischer Gegenstände wie *Steinen der Verständigung* oder eines *Helms der Telepathie* können ebenfalls von Erzteufeln belauscht werden. Dies gilt auch für Gegenstände wie eine *Serpentineule*, eine *Kugel der Drachen* oder intelligente Waffen. *Ringe der Gedankenabschirmung* funktionieren in Avernus genauso wie auf anderen Existenzebenen und sind deswegen hier kostbare Gegenstände. Alle Unholde begehren sie, um sich damit vor ihren neugierigen Herren und Meistern zu schützen.



DÄMONENSEKRET

Dämonensekret ist das, was zurückbleibt, wenn ein Dämon stirbt. Es handelt sich um eine Reduktion des dämonischen Blutes, der Eingeweide und anderer Körperflüssigkeiten und hat die Konsistenz und den Geruch von Galle.

Es sterben so viele Dämonen in Avernus, dass ihr Sekret Pfützen und kleine Teiche formt. Obwohl das Sekret auf den meisten Existenzebenen harmlos ist, kann es Kreaturen auf den Niederen Ebenen verwandeln. Teufel und andere Kreaturen haben Mittel und Wege gefunden, um das Dämonensekret bei Ritualen zu nutzen und um die Leistung ihrer Infernalischen Kriegsmaschinen zu verbessern (dies wird in Anhang B beschrieben).

Wenn eine Kreatur in Avernus in direkten Kontakt mit Dämonensekret kommt, muss sie einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Unholde, Pflanzen, Schlicker und Untote sind dabei automatisch erfolgreich. Bei einem gescheiterten Rettungswurf wird das Fleisch der betroffenen Kreatur auf magische Weise durch das Sekret verändert. Dies wird auf der Tabelle Fleischveränderung ausgewürfelt. Ein Zauber, der einen Fluch bricht oder beendet, beendet auch alle fleischverändernden Effekte, von denen eine Kreatur momentan betroffen ist.

SEKRETÜBERZOGENE WAFFEN

Dämonensekret ist klebrig genug, um an den meisten Waffen zu haften. Eine Kreatur, die in Avernus durch eine derartige Waffe Schaden erleidet, wird von Fleischveränderung betroffen, wenn sie, wie oben beschrieben, bei einem Rettungswurf scheitert. Nach einem derartigen Treffer zählt die Waffe nicht mehr als mit Sekret überzogen.

NAHRUNG UND WASSER

Wenn man in Avernus nach Nahrung und Wasser sucht, so führt man alle betreffenden Weisheitswürfe (Überlebenskunst) mit einem Nachteil aus. Es gibt Wasservorkommen, aber sie schmecken widerwärtig und sind schwer zu finden. Auch Nahrung ist zu finden, aber die Flora und Fauna schmecken abscheulich, egal wie man sie zubereitet. Selbst Rationen, die man von außerhalb nach Avernus bringt, schmecken hier bitter und nach Asche.

RASTEN IN AVERNUS

Es gibt keine Tage und Nächte in Avernus, aber du solltest die vergangene Zeit dennoch ganz normal in Stunden nachhalten. Die Charaktere können also ganz normal kurz oder lang rasten.

HANDEL

Für den Handel mit den Seelen der Sterblichen sind die Geschäfte in den Neun Höllen immer geöffnet. In Avernus ist der Krieg das Geschäft, und hier spielt es eine große Rolle, dass die Frontreihen immer mit frischen Truppen, Waffen, Rüstungen und Kriegsmaschinen versorgt werden. Die Hauptelemente dieses infernalischen Handels sind Schätze und *Seelenmünzen*.

Schätze sind für Teufel eigentlich nur deswegen interessant, weil man sie vorzüglich dazu verwenden kann, Sterbliche zu verlocken und zu verderben (vor allem die Menschen). Man bringt sie auf diesem Weg dazu, ein Leben der Korruption zu führen, was schlussendlich dazu führt, dass sie ihre Seelen verwirken. Da Gold in den Neun Höllen seit Jahrtausenden als Zahlungsmittel verwendet wird, kann man hier Münzen aus Zivilisationen finden, die schon längst in Vergessenheit geraten sind.

Silber ist für Teufel schädlich. Dennoch handeln Teufel auch mit Silber, da es immer Teufel gibt, die es dazu nutzen wollen, ihre Rivalen auszuschalten.

FLEISCHVERÄNDERUNG

W100	Effekt
01–05	Die Haare, Augen und Haut des Ziels werden blau, rot, gelb oder gemustert.
06–10	Die Augen des Ziels wachsen auf Augenstielen aus seinem Kopf.
11–15	Aus den Händen des Ziels wachsen Krallen, die wie Dolche benutzt werden können.
16–20	Eines der Beine des Ziels wird länger als das andere Bein, wodurch die Schrittbewegungsrate um 3 m reduziert wird.
21–25	Die Augen des Ziels strahlen Licht aus und füllen einen Kegel von 4,50 m Länge mit dämmerigem Licht, wenn sie geöffnet sind.
26–30	Gefiederte Flügel oder ledrige Schwingen wachsen aus dem Rücken des Ziels und geben ihm eine Flugbewegungsrate von 9 m.
31–35	Die Ohren reißen sich aus dem Kopf des Ziels und laufen davon; es ist taub.
36–40	Zwei Zähne des Ziels wachsen zu Stoßzähnen.
41–45	Die Haut des Ziels ist von Krätze befallen. Es erhält +1 auf RK, aber sein Charisma wird um 2 reduziert (Minimum 1).
46–50	Arme und Beine des Ziels tauschen Plätze, und es kann sich nur noch kriechend fortbewegen.
51–55	Die Arme des Ziels werden zu Tentakeln mit Fingern am Ende und werden dadurch um 1,50 m verlängert.
56–60	Die Beine des Ziels werden ungewöhnlich lang und elastisch, wodurch sich seine Schrittbewegungsrate um 3 m erhöht.
61–65	Dem Ziel wächst ein peitschenartiger Schwanz, den es wie eine Peitsche einsetzen kann.
66–70	Die Augen des Ziels werden schwarz und es erhält Dunkelsicht mit 36 m Reichweite.
71–75	Das Ziel schwillt an und verdreifacht sein Gewicht.
79–80	Das Ziel wird dünn und skeletthaft und halbiert sein Gewicht.
81–85	Der Kopf des Ziels verdoppelt seine Größe.
86–90	Die Ohren des Ziels werden zu Flügeln und gewähren ihm eine Flugbewegungsrate von 1,50 m.
91–95	Der Körper des Ziels wird ungewöhnlich brüchig, wodurch es Empfindlichkeit gegen Hiebschaden, Stichschaden und Wuchtschaden erlangt.
96–00	Dem Ziel wächst ein weiterer Kopf, wodurch es einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Bezauberung, Verängstigung und Betäubung erhält.

OPTIONALE REGELN

Im Folgenden findest du eine Handvoll optionale Regeln, die dir dabei helfen, die außergewöhnliche Atmosphäre von Avernus besser im Spiel zur Geltung kommen zu lassen.

TODESRETTUNGSWÜRFE JETZT GÜNSTIG

Wenn ein Charakter in den Neun Höllen bei einem Todesrettungswurf scheitert, kann es sein, dass er von einem Erzteufel telepathisch kontaktiert wird, der seine Hilfe anbietet. Der Charakter muss zustimmen, dem Erzteufel einen Gefallen zu erfüllen. Die Natur dieses Gefallens wird erst enthüllt, wenn der Charakter zustimmt.

Ein Charakter, der zustimmt, würfelt bei seinem nächsten Todesrettungswurf automatisch eine 20. Gleichzeitig wird er vom Zauber *Geas* (kein Rettungswurf) betroffen. Wenn der Zauber



KARTE 3.1: AVERNUS

frühzeitig endet, wird der Charakter sofort auf 0 Trefferpunkte reduziert und liegt im Sterben. Die Aufgabe, die der Charakter erfüllen muss, ist normalerweise einfach und direkt zu erfüllen und gereicht natürlich dem Erzteufel zum Vorteil, der die Abmachung getroffen hat. Ein Beispiel wäre es, einem der Schergen des Erzteufels eine *Seelenmünze* zu übergeben, sich zu weigern, jemandem zu helfen, den der Charakter zu einem späteren Zeitpunkt treffen wird, oder etwas zu zerstören, was der Erzteufel hasst (wie ein Heiliges Symbol).

ERSCHÖPFUNG

Avernus' Kombination aus erdrückender Hitze und übernatürlicher Bösartigkeit lasten schwer auf den Seelen und Leibern all jener, die nicht böse sind. Eine nicht-böse Kreatur behandelt normale Reisen in Avernus wie einen Gewaltmarsch und muss am Ende jeder Stunde einen Konstitutionsrettungswurf ablegen. Der SG beträgt 10 + 1 je Reisetunde. Bei einem gescheiterten Rettungswurf erleidet die Kreatur eine Erschöpfungsstufe.

ALLGEGENWÄRTIGES BÖSES

Das Böse durchdringt die Neun Höllen, und Besucher dieser Ebene spüren seinen Einfluss. Am Ende jeder langen Rast, die auf dieser Ebene eingelegt wird, muss ein Besucher, der nicht böse ist, einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Bei einem Misslingen ändert sich die Gesinnung der Kreatur zu Rechtschaffen Böse. Die Veränderung wird dauerhaft, wenn die Kreatur die Ebene nicht innerhalb von 1W4 Tagen verlässt. Andernfalls wird die Gesinnung der Kreatur nach einem Tag, der auf einer anderen Ebene als den Neun Höllen verbracht wird, wieder zurückgesetzt. Der Zauber *Gutes und Böses bannen* stellt ebenfalls die ursprüngliche Gesinnung wieder her.

DIE POSTERKARTE BENUTZEN

Die Posterkarte stellt einen Ausschnitt von Avernus dar und repräsentiert ein Ödland von atemberaubenden Ausmaßen, welches von Äonen dämonischer Invasionen heimgesucht und verwüstet wurde. Reisende bekommen es mit einer Höllenlandschaft zu tun, die die Sinne verwirrt und sich Versuchen widersetzt, sie akkurat zu kartografieren.

Normale Methoden der Kartografie sind nutzlos, da Entfernungen in Avernus nicht gemessen werden können und Schauplätze ihren Standort auf übernatürlichem Weg verändern. Aus diesem Grund zeigt die Karte bildliche Darstellungen der Schauplätze, welche nur ungefähr ihre Position zueinander repräsentieren. Sie sollte auf keinen Fall als tatsächlich glaubwürdige Darstellung betrachtet werden, auf die man sich verlassen kann.

AVERNUS KARTOGRAFIEREN

Himmliche und Dämonenfürsten würden es gleichermaßen lieben, eine akkurate Karte von Avernus in ihre Finger oder Krallen zu bekommen. Alle Versuche, diese Schicht zu kartografieren, sind jedoch gescheitert.

Wenn ein Charakter sich daran versucht, wird er von Wahnsinn ergriffen. Nach jedem Versuch, eine Karte zu zeichnen, muss er einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Wenn er scheitert, zieht er sich eine zufällige Geisteskrankheit zu, indem er auf die Tabelle „Kurzfristiger Wahnsinn“ in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuchs*) wirft. Wenn der Charakter ein zweites Mal scheitert, wirft er auf die Tabelle „Langfristiger Wahnsinn“, und wenn er ein drittes Mal scheitert, wirft er auf die Tabelle „Permanenter Wahnsinn“.

Auf der Karte ist kein Maßstab angeführt, und der Standort der Schauplätze entspricht der Erinnerung eines wagemutigen, aber gleichzeitig wahnsinnigen Kartografen. Die Entfernungen und die Reisezeit kann man nicht ermitteln, indem man auf die Karte schaut, und sie können sich ganz nach deinem Ermessen ändern. Deine Spieler sollten niemals den Eindruck haben, dass sie die Geografie von Avernus verstehen, sondern ein verwirrendes und beunruhigendes Gefühl haben, während sie versuchen, sich ihren Weg durch die Höllenlandschaft zu bahnen.

Auf der Posterkarte befinden sich zahlreiche seltsame Symbole und Zeichen. Diese stellen den künstlerischen Ausdruck unseres unbekannten Kartografen dar, und ihre Bedeutung ist in vielen Fällen ebenfalls ein Mysterium. Während die Charaktere Avernus erkunden, wird auch noch eine weitere, einzigartige Eigenschaft der Karte offensichtlich – sie spricht! Wenn sie bei einem Schauplatz eintreffen, der in diesem Kapitel beschrieben wird, ertönt die Stimme des Kartografen, um ihnen einen Hinweis zu geben. Die Karte spricht nur, um ihre Hinweise zu enthüllen, man kann ihr also keine Fragen stellen oder sie gar in ein Gespräch verwickeln. Das verrückte Geschwafel des Kartografen steht jeweils am Anfang der Beschreibung jedes Schauplatzes. Wenn man zu einem Schauplatz kommt, der nicht auf der Karte verzeichnet ist, murmelt der Kartograf irgendein unverständliches Zeug, schreit wie verrückt oder wimmert vor Verzweiflung.

EINE ROUTE FESTLEGEN

Wenn man die Karte benutzen will, um eine Route festzulegen, die von einem Schauplatz zu einem anderen führt, so ist das ein waghalsiges Unterfangen. Es hilft, wenn die Charaktere einen Schauplatz schon einmal besucht haben, doch selbst das stellt keine Garantie für einen Erfolg dar.

Fordere den Charakter, der für die Navigation verantwortlich ist, dazu auf, zwei Würfel zu werfen:

- 2W4, wenn die Charaktere zu einem Schauplatz auf der Karte reisen, den sie noch nicht besucht haben.
- 2W8, wenn die Charaktere zu einem Schauplatz zurückkehren möchten, den sie schon besucht haben.
- 2W10, wenn sie von einem einheimischen Führer geleitet werden.

Wenn die beiden Würfel nicht die gleiche Zahl zeigen, kommen sie an ihrem geplanten Ziel an. Wenn die Würfel allerdings einen Pasch zeigen, wählst du einen anderen Schauplatz nach deinem Gutdünken, bei dem die Charaktere stattdessen ankommen.

BEREICHE VON FORT KNÖCHELBEIN

Das wichtigste Merkmal von Fort Knöchelbein ist ein Hügel in Form einer Hand. Zwischen den Fingern liegen Höhlen, in denen Meggie Irrwitz die Reparatur verschiedener Infernalischer Kriegsmaschinen beaufsichtigt (siehe Anhang B für die Regeln über Infernalische Kriegsmaschinen und ihre Werteböcke). Rund um den Hügel liegt ein Ring aus Schutt, der als primitives Bollwerk fungiert. Er ist 4,50 m dick und durchschnittlich 6 m hoch.

In dem Bollwerk befindet sich ein heruntergekommenes Torhaus (siehe „Das Fort betreten“ auf S. 81). Eine der Rotkappen, die das Torhaus bewachen, steht neben einem Eisengang, mit der die Bewohner des Forts vor einem drohenden Angriff gewarnt werden können. Ein 4,50 m hoher und 6 m breiter Gang führt durch das Torhaus. Eine Mauer aus zusammengezimmerter Schutt auf Rädern kann vor den Eingang geschoben werden.

Innerhalb des Bollwerks und rund um den Hügel liegen ärmliche Hütten, die aus Schutt und Metalltrümmern gefertigt sind. In diesem Quartieren gibt es fast nichts bis auf einige Pritschen, da nur die Kenku Nahrung, Wasser und Schlaf benötigen. Sie werden hauptsächlich benötigt, wenn Mitglieder der Gang von Meggie Irrwitz ein wenig Privatsphäre benötigen. Zwischen den Hütten befinden sich die Wracks von ausgeschlachteten Infernalischen Kriegsmaschinen.

FORT KNÖCHELBEIN

Nachdem sie Elturel verlassen haben, machen sich die Abenteuer zu Fort Knöchelbein auf – einer Schrottplatz-Festung am Rand des Ödlands von Avernus, in dem rivalisierende Banden von Plünderern um die Vorherrschaft kämpfen. Fort Knöchelbein ist nicht auf der Posterkarte verzeichnet, da der Kartograf diesen Ort nie entdeckt hat.

Fort Knöchelbein bietet einer Bande von Ödlandmarodeuren Zuschlupf, die sich die Knöchelbeiner nennen, und dient als Werkstatt, in der Infernalische Kriegsmaschinen gebaut und gewartet werden. Die Knöchelbeiner sind Meggie Irrwitz Rechenschaft schuldig. Sie ist eine Nachtvettel-Kriegsherrin und hat eine Vereinbarung mit Zariel getroffen. Die Erzherzogin lässt Fort Knöchelbein unbehelligt, solange es Meggie Irrwitz gelingt, die anderen Kriegsherren des Gebiets in Schach zu halten.

Lulu glaubt, dass die Kenku aus den Visionen in dem Fort hausen und vielleicht dazu in der Lage sind, zu helfen. Das ist zumindest teilweise zutreffend. Sie können Lulu und die Charaktere zu Meggie Irrwitz führen, und diese kann ihnen weiterhelfen.

ANKUNFT BEIM FORT

Wenn die Charaktere in Sichtweite von Fort Knöchelbein kommen, beschreibe den Ort wie folgt:

Eine Befestigungsanlage steht hier auf einem niedrigen Plateau, das sich über einer von zahlreichen Kratern übersäten Landschaft erhebt. Inmitten der Anlage befindet sich ein rostroter Hügel, der an eine Hand erinnert, die sich aus dem Boden gräbt. Zwischen den einzelnen Fingern klaffen jeweils Freiräume. Eine gezackte Mauer aus Knochen, Felsgestein und metallischem Schutt umgibt den Hügel. Außerdem könnt ihr aus der Entfernung noch ein Torhaus erkennen, auf dem ein halbes Dutzend kleine Gestalten Wache halten.

Wenn die Charaktere bereit sind, das Fort zu betreten, geht es mit „Das Fort betreten“ weiter. Zuerst solltest du aber die folgende Zusammenfassung lesen, die dir beschreibt, wie man diese Szene zum bestmöglichen Erlebnis für die Gruppe macht.

DAS FORT LEITEN

In diesem Teil des Abenteuers müssen sich die Charaktere sorgfältig im gesellschaftlichen Umfeld der Nachtvettel und ihrer verrückten Anhänger bewegen.

In dieser Szene dreht sich alles um ein Element, das in den meisten Verhandlungen von entscheidender Bedeutung ist: Einfluss. Meggie Irrwitz verfügt über verschiedene Dinge, die die Charaktere nutzen könnten, darunter Infernalische Kriegsmaschinen, Proviant, vorübergehende Unterkunft und Informationen. Doch die Charaktere haben etwas, das Meggie heiß begehrt – Lulus Erinnerungen.

Eine Möglichkeit, eine derartig komplexe soziale Begegnung zu leiten, funktioniert wie folgt: Stell dir vor, dass der Ausgang zwischen 1 (besonders schlecht) und 10 (bestmöglich) liegen kann. Anfänglich haben die Charaktere einen Wert von 5, und je nachdem, wie sie sich während der Szene verhalten, kann dieser sich verbessern oder verschlechtern. Positive und hilfsbereite Interaktionen verbessern den Wert, und antagonistische und unfreundliche Interaktionen kosten Punkte. Der schlussendliche Wert bestimmt den Ausgang der ganzen Begegnung. Wenn die Charaktere beispielsweise einen Wert von 10 erreichen, erhalten sie alles von Meggie Irrwitz, was sie sich wünschen, also eines oder mehrere



Fahrzeuge, um ihre Reisen in Avernus zu beschleunigen, alle Informationen, die sie benötigen, Geschenke in Form von Gold oder magischen Gegenständen und Proviant. Wenn sie schlussendlich einen Wert von 1 erreichen, ist Meggie furchterlich wütend auf sie, und sie erhalten nichts. Sie müssen sich vielleicht sogar ihren Ausweg aus Fort Knöchelbein freikämpfen. Solange den Charakteren anschließend noch Optionen bleiben, wie sie weiter vorgehen können, kann eine spektakuläre Niederlage genauso denkwürdig sein wie ein triumphaler Sieg.

In den nachfolgenden Abschnitten werden die wichtigen NSC und Kreaturen im Fort beschrieben. Dabei findest du auch Beschreibungen ihrer Persönlichkeiten und Ziele, sowie was sie den Charakteren anbieten können. Diese Beschreibungen ermöglichen es dir auch zu ermitteln, wie die Charaktere einen Vorteil in diesen Verhandlungen heraus schlagen und ihre Ziele erreichen können.

Benutze die Skala von 1 bis 10, um den endgültigen Ausgang der Begegnung mit Meggie Irrwitz und ihrer seltsamen, faszinierenden und verrückten Umwelt zu bestimmen. Die Entscheidungen, das Wissen, die Erkenntnisse, das Rollenspiel, die Erfolge und die Fehlschläge schieben den Wert auf der Punkteskala nach deinem Ermessen nach oben oder unten.

DAS FORT BETRETEN

Das Torhaus dient als Eingang zu Fort Knöchelbein. Sechs **Rotkappen** (siehe S. 240 für ihre Spielwerte) halten darauf Wache. Eine der Rotkappen ruft von oben herab, dass die Charaktere das Lösungswort nennen sollen. Kurz darauf meint eine andere Rotkappe: „Aber wir haben doch gar kein Lösungswort.“ Dann kugeln sie sich alle vor Lachen.

Die wachhabenden Rotkappen machen es den Charakteren nicht leicht und verlangen von ihnen, dass sie verschiedene lächerliche Dinge tun müssen, um Einlass zu erlangen. Nach ein paar Minuten, wenn es den Abenteuern endgültig reicht, meinen sie, sie sollen aufhören, sich zu Trotteln zu machen, und endlich hereinkommen.

DIE KENKU TREFFEN

Wenn die Charaktere Einlass gefunden haben, erwartet sie folgende Szene:

Der vom Bollwerk umschlossene Bereich ist mit Müll und den verschiedensten mechanischen Teilen übersät. Manche sind dabei so zusammengeschustert, dass sie an Fahrzeuge erinnern. Heruntergekommene Hütten, die aus demselben Schrott gebaut wurden wie die Außenmauer, bieten notdürftige Unterkunft.

Ein Trupp kleiner Feenkreaturen tollt herum, und irgendwie erinnern sie euch an heruntergekommene, blutrünstige Gnome. Etliche haben spitze, rote Kappen, und von einigen davon trieft eine widerwärtige Substanz zu Boden.

Zwei Kenku untersuchen ein seltsames Fahrzeug und schnattern dabei in hohen Tönen miteinander. Die Kenku tragen seltsame Werkzeuge bei sich. Als sie euch sehen, fahren sie herum und starren euch staunend an.

Die beiden Kenku Chukka und Clonk erkennen Lulu sofort, da sie sie schon getroffen haben. Bevor die Charaktere reagieren machen, quäkt Clonk sie an:

Einer der Kenku macht eine Geste, die so wirkt, als sollt ihr euch nicht von der Stelle rühren. „Was für eine Sache! Geduld ist eine Tugend! Ich darf den Boss nicht warten lassen!“ Dann rennt er davon und verschwindet in einem der Gebäude.

Kurz darauf kehrt er zurück und führt eine großgewachsene Kreatur hinter sich her, die einen langen, zerfledderten Umhang trägt, der mit Schlamm, Blut, Schimmel und schlimmeren Dingen überzogen ist. Die Augen der Vettel scheinen sich unabhängig voneinander zu bewegen. Ihr zerfranstes, verfilztes braunes Haar hängt ihr ins Gesicht. Auf ihren Schultern sitzt jeweils ein rotäugiger Rabe, der eure Gruppe misstrauisch mustert. Hinter ihr stapft eine seltsame Kreatur einher, die aus einzelnen Unholdteilen zusammengeflochten ist. Sie stöhnt und hüpfet beim Gehen.

Dann fokussieren beide Augen der Viertel eure Gruppe, und zwar vor allem Lulu. „Du meine Güte!“, krächzt die Vettel, und Speichel trieft ihr dabei vom Mund, „Wo habt ihr denn solch einen Schatz gefunden?“

Die Charaktere können ihre Notlage erklären, und Meggie Irrwitz kann ihnen anbieten, Lulus Erinnerungen zu entschlüsseln. Sie erzählt den Charakteren begeistert von der möglichen Verbindung zwischen Lulu und Zariel. Bevor sie das tut, erklärt sie den Charakteren, dass sie zuerst Zutaten für das Ritual sammeln muss. Das gibt den Charakteren die Gelegenheit, mit den anderen Mitgliedern von Meggies Gang zu interagieren und vielleicht deren Wohlwollen zu verdienen, wie es bei den einzelnen Begegnungen beschrieben ist.



MEGGIE IRRWITZ
UND MICKIE

MEGGIE IRRWITZ

Während Zariels Aufmerksamkeit auf dem Blutkrieg liegt, versammeln die Kriegsherren von Avernus schwer bewaffnete Banden, führen Infernalische Kriegsmaschinen in brutale Kämpfe und versuchen, sich selbst ein Lehen zu sichern. Meggie Irrwitz ist eine derartige Kriegsherrin.

Sie ist eine **Nachtvettel** mit dem Verhalten einer freundlichen Großmutter, doch ihr Lächeln verbirgt eine grausame Verschlagenheit. Zusätzlich zu ihrem *Herzstein* trägt sie einen *Seelenbeutel* bei sich (siehe die Beschreibung der Nachtvettel im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* für mehr Informationen über diese Gegenstände). Der Beutel enthält neun *Seelenmünzen* (siehe S. 94), die Meggie Irrwitz verwendet, um ihre Infernalischen Kriegsmaschinen anzutreiben.

Vor Jahren brachte sie ihre Gier, das ultimative Elend aus erster Hand zu erfahren, auf die erste Schicht der Neun Höllen. Zahlreiche blutrünstige Rotkappen folgten ihr dabei. Meggie fand Teile eines Wandteppichs, auf dem der Fall von Zariel wiedergegeben wurde. Er erzählt vom Abstieg des Engels nach Avernus, dem Verrat Höllenreiter und ihrer Unterwerfung gegenüber Asmodeus, wodurch sie zu einer Erzteufelin wurde, die mächtig und würdig war, über Avernus zu herrschen. Meggie ist von der erschütternden Sage von Zariel fasziniert und durchstreift die Ödlande von Avernus nach mehr derartigen Relikten. Im Schmelztiegel der Ödlande ist sie dabei zu einer angesehenen Kriegsherrin herangewachsen.

MEGGIES ZIELE

Meggie Irrwitz wird von ihrer Lust an Elend und ihrer Freude am Verderben der Tapferen angetrieben und sucht daher nach weiteren Artefakten, die mit Zariels Sündenfall in Verbindung stehen. Wenn ihr Lulus Verbindung zu Zariel bekannt wird, versucht sie, Lulus verlorene Erinnerungen auszugraben, weil sie davon überzeugt ist, dass sie besonders köstliche emotionale Details über Zariels Abstieg enthalten müssen. Während die Charaktere Meggie bei diesem Vorhaben unterstützen, erlangen sie die Gunst der Vettel – und Einfluss auf sie.

MEGGIES ANGEBOTE

Meggie verfügt über die Möglichkeit, die Erinnerungen zu entsperren, auf die Lulu keinen Zugriff hat. Sobald die Erinnerungen entschlüsselt wurden, kennen die Charaktere den nächsten Schritt ihrer Reise.

Meggie kann die Charaktere außerdem mit einer oder mehreren Infernalischen Kriegsmaschinen ausrüsten, die ihre Reisen durch die Ödlande wesentlich vereinfachen würden. Wenn die Charaktere über keinerlei Möglichkeiten verfügen, selbst Proviant herzustellen, kann sie ihnen so viel Nahrung und Wasser zur Verfügung stellen, wie sie benötigen. Außerdem könnte sie ihnen Informationen über die Gefahren des Ödlands anbieten, wie beispielsweise Details über andere Banden. Das Ausmaß ihrer Hilfe hängt davon ab, wie viel Einfluss die Charaktere schlussendlich bei ihr erlangen.

DIE KNÖCHELBEINERBANDE

Meggies Bande besteht aus Chukka, Clonk, einem Fleischgolem-Unhold namens Mickie, einem Flammenschädel und zahlreichen mörderischen Feenwesen.



CHUKKA UND CLONK

CHUKKA UND CLONK

Diese beiden **Kenku** sind seit langem loyale Verbündete von Meggie. Sie bezeichnet sie als ihre Elstern. Clonk ist der größere Kenku und der starke, stille Typ, der manchmal auf Meggies persönlicher Infernalischer Kriegsmaschine fährt. Chukka ist lebhaft, leicht reizbar und für Reparaturen überall im Fort verantwortlich.

Sie haben ihre normalen Waffen verloren und sie durch Waffen von den infernalischen Schlachtfeldern ersetzt.

- Chukka verwendet eine versilberte Pike (+2 auf Angriffswürfe) mit einer Reichweite von 3 m, die 5 (1W10) Stichschaden verursacht.
- Clonk verwendet einen *Höllengefeuerkriegshammer* (+2 auf Angriffswürfe), der 4 (1W8) Wuchtschaden verursacht oder 5 (1W10) Wuchtschaden, wenn er mit beiden Händen geführt wird. Weitere Informationen über *Höllengefeuerwaffen* findest du auf S. 223.

Chukkas und Clonks Ziele. Die beiden Kenku leben dafür, Infernalische Kriegsmaschinen zu bauen, zu reparieren und zu fahren. Irgendwann während ihre Aufenthalts im Fort sehen die Abenteurer, wie die Kenkus verärgert auf einen nicht funktionsfähigen Dämonenschleifer einhämmern (siehe S. 219 für dessen Spielwerte). Er will einfach nicht funktionieren, und sie können nicht herausfinden, was nicht stimmt. Sie wären sehr dankbar, wenn ihnen jemand dabei helfen könnte.

Den Kenku helfen. Ein stacheliges Zahnrad stört den Fluss der infernalischen Energien durch das Fahrzeug. Das Zahnrad besteht aus den Stacheln eines Hezrous. Es ist von starker dämonischer Energie durchströmt, und dies stört den regulären Energiefluss. Wenn ein Charakter einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde oder Nachforschungen) gegen SG 15 ablegt, kann er das Problem analysieren.

Chukka und Clonk sind für die Hilfe sehr dankbar. Die Charaktere können ihnen noch weiter helfen, indem sie eine Möglichkeit finden, die dämonische Essenz aus dem Zahnrad zu entfernen. Zauber wie *Magie bannen* oder *Schutz vor Gut und Böse* oder andere glaubwürdige Methoden könnten das Teil nutzbar machen. Wenn die Charaktere den Kenku dabei helfen, die Maschine funktionsfähig zu machen, legen diese ein gutes Wort bei Meggie Irrwitz ein, wodurch diese eher dazu neigt, die Charaktere bei ihrer Queste zu unterstützen.

MICKIE, DER FLEISCHGOLEM

Meggie hat kurz, nachdem sie in Avernus angekommen ist, Mickie den **Fleischgolem-Unhold** (siehe S. 231 für seine Spielwerte) erschaffen. Er besteht aus den Körperteilen von Unholden, die sie von den Schlachtfeldern geplündert hat. Mickie ist ein netter, dummer Grobian, der sich an Meggies Befehle hält.

Mickies Ziel. Niemand sonst in Fort Knöchelbein weiß davon, aber in Mickies Fuß steckt ein großes Stück von einem Knochenteufel, was ihm das Gehen erschwert. Da er nicht sprechen kann, stöhnt er, wenn er geht, oder hüpfte auf und ab, um auf das Problem aufmerksam zu machen. Die Irrkappen und Rotkappen finden das herrlich und begleiten ihn manchmal mit bösen Liedern und Tänzen. Charaktere, die bei diesem Geschehen Zeugen sind, können einen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 15 ablegen, um Mickies Problem zu erkennen. Dann können sie versuchen, das Knochenfragment so zu entfernen, dass Mickies Gang nicht permanent geschädigt wird. Dazu ist ein erfolgreicher Wurf auf Weisheit (Heilkunde) gegen SG 15 erforderlich. Danach kann Mickie gehen, ohne zu stöhnen, wodurch Meggie Irrwitz eher dazu bereit ist, den Charakteren zu helfen. Die Rotkappen und Irrkappen sind allerdings böse auf die Abenteurer, weil sie nicht mehr „den Mickie tanzen“ können.

KRIBBELN UND KRABELN

Meggie Irrwitz hat einen Handel mit einem Höllenschlundteufel geschlossen, um sich der Dienste der zwei verschlagenen, aber faulen **Teufelchen** Kribbeln und Krabbeln zu versichern. Meggie behandelt sie so freundlich, dass sie sich nicht vorstellen können, jemals wieder für jemand anders zu arbeiten. In Meggies Gegenwart nehmen sie normalerweise die Gestalt von Raben an und nisten in ihren Haaren oder sitzen auf ihren Schultern.

Wenn sie gerade nicht irgendwo in Fort Knöchelbein herumlungern, dann beobachten sie den Verlauf des Blutkrieges oder spionieren Meggies Rivalen aus. Im Gegensatz zu den meisten anderen Teufeln dürstet es Kribbeln und Krabbeln nicht nach einer Beförderung. Sie verachten die infernalische Hierarchie und rümpfen ihre Nasen, wenn ihnen jemand mehr Verantwortung zuschanzen möchte.

Ziele der Teufelchen. So sehr sie das Leben in Fort Knöchelbein lieben, haben die Teufelchen doch ein Problem. Sie haben Wazzik, einer der Irrkappen, närrischerweise einen bösen Streich gespielt, und fürchten nun, dass er und seine Freunde üble Rache planen. Die Teufelchen möchten sich mit ihrem Problem nicht an Meggie wenden, da diese sie ohnehin gewarnt hatte, die Irrkappen in Ruhe zu lassen. Sie sehen die Charaktere daher als mögliche Problemlöser an.

Den Teufelchen helfen. Während die Ereignisse in Fort Knöchelbein ihren Lauf nehmen, stellen die Charaktere fest, dass Kribbeln und Krabbeln in ihrer Nähe herumlungern, miteinander flüstern und den Charakteren immer wieder verstohlene Blicke zuwerfen. Werden sie darauf angesprochen, lassen sich die Teufelchen ihr Geheimnis gar nicht so leicht herauslocken. Sie lügen natürlich und behaupten, dass eine Irrkappe namens Wazzik plane, Lulu zu töten, und fordern die Abenteurer auf, sich zuerst um diese Bedrohung zu kümmern.

Mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 14 stellen die Charaktere fest, dass die Teufelchen lügen. Spricht man sie direkt darauf an, dann enthüllen die Teufelchen die Wahrheit, warum sie Wazzik tot sehen wollen. Sie erzählen den Charakteren genau, wo und wann sie ihn allein antreffen können, und sie versprechen, ein gutes Wort bei Meggie einzulegen, wenn sie ihnen diesen Gefallen tun.

Die Information der Teufelchen ist korrekt, und die Charaktere können sich des Problems lautlos und effizient annehmen. Wenn sie jemand bei dem Mord beobachtet, müssen sie sich vermutlich mit Konsequenzen und Komplikationen herumschlagen. Meggie sind die Irrkappen ziemlich egal und sie ignoriert daher den Tod von einer von ihnen. Wenn sie allerdings davon erfährt, dass die Charaktere an ihrem Tod schuld waren, könnte dies ihren Einfluss bei Meggie etwas reduzieren.

BARNABAS, DER FLAMMENSCHÄDEL

Barnabas war einst ein mächtiger Magier, dessen Gruft von seinem bösen Erzfeind geplündert wurde. Dieser stahl Barnabas' Schädel und verwandelte ihn in einen **Flammenschädel**. Meggie Irrwitz hat einen Handel mit diesem Magier geschlossen und Barnabas als Bezahlung erhalten. Jetzt ist er Teil ihrer Bande.

Barnabas ist vergesslich und ein wenig wichtigtuerisch, doch hin und wieder hat er erstaunliche Ideen und erinnert sich an erstaunlich nützliche Details aus seiner arkanen Vergangenheit.

Barnabas' Ziel. Die Rotkappen lieben es, mit allerlei Dingen nach Barnabas zu werfen, und bei einem Treffer durch ein Maschinenteil hat er einen Zahn in seinem Unterkiefer verloren. Er hat die Rotkappe Grubba gesehen, wie sie es sich geschnappt hat und damit davongerannt ist. Barnabas ist die Sache zu peinlich, um Meggie davon zu erzählen, allerdings vermutet sie bereits, das etwas mit ihm nicht stimmt, da er beim Sprechen pfeift.

Er bittet die Charaktere in einer ruhigen Ecke um Hilfe, seinen verlorenen Zahn zu finden. Er zeigt ihnen, welche Rotkappe

Grubba ist, gibt aber zu, dass die verschlagenen, kleinen Biester für ihn alle irgendwie gleich aussehen.

Barnabas helfen. Die Abenteurer können die Rotkappen befragen, um herauszufinden, wer den Zahn hat. Dabei sollten sie am besten bei Grubba beginnen. Jedesmal, wenn sie eine Rotkappe befragen, besteht eine Chance von 50 Prozent, dass diese ärgerlich reagiert und angreift. Die Rotkappe wird dabei von 1W4 weiteren Rotkappen unterstützt.

Die Rotkappen sind der Überzeugung, dass es sich bei dem Zahn um einen Glücksbringer handelt. Daher reichen sie ihn in ihren Reihen umher, damit Barnabas ihn nicht findet. So besteht nur eine geringe Chance, dass die Charaktere fündig werden, wenn sie die Rotkappen der Reihe nach einzeln konfrontieren. Wenn ein Charakter die Rotkappen allerdings unauffällig für zehn Minuten beobachtet, kann er einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 ablegen. Bei einem Erfolg kann er beobachten, wie eine Rotkappe einer anderen Rotkappe einen blutigen Beutel gibt, den diese in ihrer Tasche verstaut. In dem Beutel ist der Zahn.

Ein Charakter, der an die Rotkappe herankommt, kann versuchen den Beutel unbemerkt zu stehlen. Dazu muss er einen erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit (Fingerfertigkeit) gegen SG 14 ablegen.

Die Rotkappen sind nicht dazu zu bewegen, den Beutel freiwillig herzugeben, man kann sie allerdings bezaubern, dies zu tun. Die Rotkappen greifen jeden an, der ihnen den Beutel gewaltsam abnehmen will, und in der nächsten Runde schließen sich zwölf weitere Rotkappen dem Kampf an. Meggie Irrwitz wird nicht einschreiten, außer die Charaktere haben etwas Nettes für sie getan. Wenn das Traumlandschaftsritual noch nicht stattgefunden hat, wird sie es den Rotkappen aber nicht gestatten, einen Charakter zu töten.

ROTKAPPEN UND IRRKAPPEN

Rotkappen sind mörderische Feenwesen, die ihre Kappen in frisches Blut tauchen. Irrkappen sind Rotkappen, die ihre Kappen stattdessen in Dämonensekret tauchen. Unter Meggies Befehl stehen momentan sechzig Rotkappen und dreißig Irrkappen. Ein Drittel von ihnen operiert außerhalb des Forts und patrouilliert die Teile des Ödlands, über die Meggie Irrwitz herrscht. Da die ständigen Schlachten auch diese Streitkräfte ausdünnen, werden ihr von einem mächtigen Feenherrscher, mit dem sie eine entsprechende Abmachung getroffen hat, neue Rotkappen aus dem Feywild geschickt. Aus diesem Grund ist der Nachtvettel das Wohlergehen dieser Diener im Prinzip völlig egal. In Anhang D findest du mehr Informationen über Rotkappen und Irrkappen.

Ziele der Rot- und Irrkappen. Die Kreaturen haben nicht wirklich viele konkrete Ziele, was bei verrückten Feenwesen, die sich an Chaos und Gemetzel ergötzen, auch nicht wirklich verwunderlich ist. Eines von ihnen könnte beispielsweise einem Abenteurer einen abgetrennten Finger als Zeichen der Freundschaft anbieten, und wenn er annimmt, ihn anschließend beschuldigen, den Finger gestohlen zu haben. Nur ihre Liebe für und ihre Furcht vor Meggie Irrwitz sorgen dafür, dass sich die Kreaturen einigermaßen kontrolliert verhalten.

Meggie ist sich der Natur dieser Kreaturen bewusst, und sie wird den Charakteren vermutlich keine Vorwürfe machen, wenn sie ein paar von ihnen töten, vor allem wenn das aus Selbstverteidigung geschieht.

MEGGIE IRRWITZ' INFERNALISCHE KRIEGSMASCHINEN

In Fort Knocheibein findet man funktionsuntüchtige Infernalische Kriegsmaschinen, die in verschiedenem Ausmaß beschädigt oder ausgeschlachtet sind. Die momentan hier gelagerten Kriegsmaschinen, die einigermaßen intakt wirken, sind ein Teufelsrenner und ein Peiniger (siehe S. 218



IRRKAPPE

für die Spielwerte beider Maschinen). Dem Teufelsrenner fehlen die Räder. Dem Peiniger fehlt der Harpunenwerfer, und seine Panzerung ist wie von Säure zerfressen, wodurch seine RK auf 15 reduziert ist.

Wenn die Charaktere genügend Einfluss bei Meggie erlangen, schenkt sie ihnen vielleicht eine oder sogar beide Kriegsmaschinen. Chukka und Clonk können die Räder beim Teufelsrenner und die Waffe beim Peiniger anbringen, wenn ihnen Meggie den Befehl erteilt. Sie können sogar die Panzerung ersetzen, aber dazu müssen die Charaktere genügend Metalltrümmer auf den Schlachtfeldern von Avernus einsammeln. Eine derartige Plünderungsoperation erweckt vermutlich die ungewünschte Aufmerksamkeit anderer Kriegsherren (siehe S. 90).

Abgesehen von diesen beiden Kriegsmaschinen verfügt Meggie noch über mehrere Infernalische Kriegsmaschinen in einsatzfähigem Zustand, die momentan in der Werkstatt unter dem Hügel gewartet und auf den neuesten Stand gebracht werden. Diese Fahrzeuge sind nicht verkäuflich, doch besonders wagemutige Abenteurer kommen vielleicht auf die Idee, sie zu stehlen. Diese Fahrzeuge sind zwei Teufelsrenner, drei Peiniger, der zuvor erwähnte Dämonenschleifer (den Chukka und Clonk gerade versuchen zu reparieren) und ein Aasjäger, den Meggie Irrwitz für Plünderungsoperationen auf dem Schlachtfeld benutzt.

LULUS TRAUMQUESTE

Bevor die Abenteurer das *Schwert der Zariel* bergen können, müssen sie den Standort der Blutzitadelle in Erfahrung bringen, der irgendwo in Lulus Erinnerungen verborgen ist. Wenn Meggie Irrwitz vom Interesse der Charaktere an diesen verborgenen Erinnerungen hört, bietet sie ihnen an, ein Ritual auszuführen, mit dem eine Traumlandschaft erschaffen wird. In dieser kann man die Erinnerungen der Hollifantin erleben. Für die Vettel ist die Gelegenheit, das Ritual auszuführen, schon Bezahlung genug, da sie danach hungert, so viel wie möglich über den Fall Zariels in Erfahrung zu bringen.

Nachdem sie ihre Vorbereitungen getroffen hat, zieht Meggie einen infernalischen Kreis auf dem Boden und arrangiert eine Reihe von gemütlichen schwarzen Kissen seiner Mitte. Sie fordert Lulu auf, auf den Polstern zu ruhen. Die Hollifantin kommt ihrer Aufforderung mit ein wenig Misstrauen nach. Meggie platziert dann zwei Schädel auf dem Kreis und merkt an, dass es ihre Schwestern doch sicher nicht stören wird, wenn sie bei der Gelegenheit auch ihre verfallenen Gehirne an dem Problem arbeiten lässt.

Die Vettel weist Lulu und die Charaktere an, ihre Plätze im Kreis einzunehmen. Meggie erklärt den Charakteren, dass sie ihre Augen schließen sollen und geschlossen halten müssen. Das Ritual sollte ungefähr 10 Minuten dauern, und während des Rituals werden alle im Kreis durch ein telepathisches Band miteinander verbunden. Wenn jemand den Kreis verlässt, wird das Ritual unterbrochen, und sie muss von vorne beginnen. Ein nicht vollendetes Ritual liefert keinen Einblick in Lulus Erinnerungen.

Während Meggie das Ritual vollführt, spüren die Charaktere, wie sich das telepathische Band zwischen ihnen, Lulu und der Vettel aufbaut. Die Charaktere können trotz ihrer geschlossenen Augen einen hellen Lichtblitz sehen, und dann Dunkelheit. Ihre Haut beginnt zu kribbeln und in ihrem Verstand sehen sie Regenbögen, während sich der erste Traum Lulus entfaltet. Meggie Irrwitz ist nicht mit ihnen in der Traumlandschaft, doch sie können die körperlose Stimme der Vettel hören, wenn diese spricht.

In dieser heraufbeschworenen Traumlandschaft können die Charaktere psychischen Schaden von feindseligen Traumwesen und anderen Effekten nehmen. Ein Charakter, der dadurch auf 0 Trefferpunkte reduziert wird, ist bewusstlos, aber stabil. Er kann nicht am nächsten Traum in der Sequenz teilnehmen. Wenn alle Charaktere bewusstlos werden sollten, dann endet die Traumqueste. Meggie kann wieder ganz von vorne beginnen, sobald die Charaktere sich ausreichend erholt haben.

TRAUM 1: REGENBOGENENGEL

Lies folgenden Text vor, wenn die Charaktere die erste Traumlandschaft betreten:

Ein prächtiges, strahlendes Licht wie von hundert tanzenden Regenbögen löst sich langsam auf, und dann wird der Bereich von Sonnenlicht erfüllt. Dort fliegt Lulu langsam über eine prächtig blühende Wiese. Sie begleitet einen wunderschönen Engel mit Augenbinde. Während das Paar durch das hohe grüne Gras streift, erfüllt die Stimme der Vettel euren Verstand. „Kämpft euch durch diese Vision. Sie repräsentiert nur das, was Lulu gerne als die Wahrheit ansehen würde. Wir müssen mehr erfahren.“

Jeder Charakter muss einen Intelligenzrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Wenn einer oder mehrere Charaktere erfolgreich sind, dann verblasst die Wiese und die Traumsequenz geht weiter.

Wenn allen Charakteren der Rettungswurf misslingt, erleidet jeder Charakter 11 (2W10) psychischen Schaden, und alle müssen ihren Rettungswurf wiederholen. Wenn zumindest ein Charakter beim zweiten Versuch erfolgreich ist, verblasst die Wiese und der nächste Traum beginnt. Wenn alle erneut scheitern, erleiden erneut alle Charaktere psychischen Schaden. Dieser Vorgang geht so lange weiter, bis zumindest ein Charakter erfolgreich ist oder bis alle Charaktere bewusstlos werden.

TRAUM 2: VERRAT!

Charaktere, die am Ende des ersten Traums noch bei Bewusstsein sind, machen mit dem zweiten Traum weiter:

Ein von Flammen umringtes Schlachtfeld taucht in einem höllischen Ödland auf. Im Zentrum des Feuerkreises liegen Lulu und der Engel bewusstlos und schwer verwundet. Ihr verteidigt die beiden und habt es mit sechs kleinen, mit Stacheln überzogenen Teufeln zu tun, die immer näher kommen. In der Ferne ist eine Formation von schwer verwundeten menschlichen Krieger*innen zu sehen, die sich gerade zurückziehen und durch ein Portal verschwinden.

„Die Teufel!“, zischt die körperlose Stimme der Vettel. „Ihr müsst diese Teufel besiegen!“

Die Charaktere müssen Lulu und Zariel gegen die sechs **Stachelteufel** verteidigen. Zu diesem Zeitpunkt sollten die Charaktere und die Teufel Initiative würfeln. Die Charaktere kämpfen in der Traumlandschaft gegen die Traumteufel. Die Charaktere beginnen den Kampf mit vollen Trefferpunkten, abzüglich dem psychischen Schaden, den sie im letzten Traum erlitten haben. Sämtlicher Schaden, den die Traumteufel anrichten, wird ebenfalls als psychischer Schaden gehandhabt. Die Teufel schreien qualvoll auf und fallen tot um, wenn sie auf 0 Treffer reduziert werden.

Der Traum endet, wenn alle Stachelteufel auf 0 Trefferpunkte reduziert wurden. Dann wird alles schwarz, und es geht mit dem dritten Traum weiter.

TRAUM 3: TEUFELSPAKT

Charaktere, die am Ende des zweiten Traums noch bei Bewusstsein sind, machen mit dem dritten Traum weiter:

Eine Landschaft, über der dichter, schwarzer Rauch treibt und die nach Tod und Verwesung riecht, erstreckt sich, so weit das Auge reicht. Die kleinen Teufel, die den vorigen Traum überlebt haben, knien vor euch und flehen euch an, sie zu verschonen. Sie sind bereit, euch zu dienen.

Wenn die Charaktere zustimmen, dann fliegen die Teufel davon. Sie werden im nächsten Traum wieder auftauchen und ihr Versprechen erfüllen. Andernfalls verblasen die Teufel und tauchen nicht wieder auf.

Sobald die Charaktere ihre Entscheidung getroffen haben, wird alles schwarz und es geht mit dem nächsten Traum weiter.

TRAUM 4: VERWÜSTUNG

Lies folgenden Text vor, sobald der vierte Traum beginnt.

Ihr durchstreift eine weitläufige, öde Landschaft voller absoluter Verwüstung. Schwarzer Schleim kommt rasch aus dem Boden und umhüllt eure Füße. Er scheint euch fest zu packen und ruft bei euch ein schreckliches Gefühl des Verlusts hervor.

„Lasst es nicht zu, dass der Schleim euch verschlingt!“, hört ihr Meggies körperlose Stimme. „Ihr müsst ihre Verteidigung überwinden. Sie muss hinsehen!“

Die Charaktere sollten jetzt Initiative würfeln. Jeder Charakter ist vom schwarzen Schleim festgesetzt. Wenn ein Charakter am Zug ist, muss er eine Aktion aufwenden, um zu versuchen, sich zu befreien. Dazu kann er entweder einen

Wurf auf Stärke (Athletik) oder einen Wurf auf Geschicklichkeit (Akrobatik) jeweils gegen SG 15 ablegen. Wenn zumindest einer der Charaktere das Angebot der Stachelteufel in der letzten Begegnung akzeptiert hat, schießen sie vom Himmel herab, und zerren an den Charakteren, um ihnen zu helfen. Dadurch genießt jeder Charakter auf seinen Attributswurf einen Vorteil.

Ein Charakter, der sich befreien kann, erhebt sich in die Luft, und das Gefühl des schrecklichen Verlusts verblasst. Für den Rest des Traumes kann der Charakter nichts tun, als die Aktion Helfen einzusetzen, um anderen Charakteren zu helfen, die noch immer festsitzen.

Ein Charakter, der bei seinem ursprünglichen Wurf scheitert, sich zu befreien, muss diesen Wurf jedes Mal, wenn er am Zug ist, wiederholen. Bei jedem gescheiterten Wurf nach dem ersten erleidet er 22 (4W10) psychischen Schaden, und das Gefühl des schrecklichen Verlusts wird zunehmend überwältigender. Falls ein Charakter dadurch auf 0 Trefferpunkte reduziert wird, versinkt er in dem Schleim und ist verloren.

Es kann nun mit dem letzten Traum weitergehen, wenn zumindest ein Charakter dem Schleim entkommen ist.

TRAUM 5: ENTHÜLLUNG

Charaktere, die am Ende des vierten Traums noch bei Bewusstsein sind, machen mit dem fünften und letzten Traum weiter:

Lulu ruht auf einem schwarzen Kissen inmitten einer tintenschwarzen Leere. Sie ist bewusstlos und allein und ein strahlend weißer Lichtstrahl fällt auf sie herab. Neben Lulu ruht ein Messingfernrohr auf einem aufwendig gestalteten Dreibein.

Lulu erwacht und sieht sich mit einem friedvollen Gesichtsausdruck um. Sie sieht das Fernrohr, tritt an es heran und blickt mit einem Auge hindurch. Dann fährt sie zurück. Ihre Augen sind aufgerissen und ihr Mund steht offen. Auf ihrem Gesicht spiegelt sich Aufregung wider. Sie ruft laut aus: „Das Schwert! Das Schwert! Ich weiß jetzt, wo es ist!“

Sobald dieser Traum endet, wachen Lulu und die Charaktere im Ritualkreis auf. Lulu kann ihr Glück kaum fassen. Sie ist davon überzeugt, den Standort der Blutenden Zitadelle entdeckt zu haben, und sie bittet die Charaktere, so rasch wie möglich auf die nächste Etappe ihrer gemeinsamen Reise aufzubrechen.

Wenn es keiner der Charaktere bei Bewusstsein bis zum Ende der Traumlandschaft geschafft hat, drängt Meggie Irrwitz sie dazu, es nochmals zu probieren. Lulu könnte auch bereits genug von ihrer Erinnerung zurückgewonnen haben, um die Charaktere auf der weiteren Reise zu führen, ohne sich dem Traumritual nochmals unterziehen zu müssen. Meggie ist allerdings nicht gerade froh, wenn sie nicht die ganze Traumsequenz sehen konnte. Es ist unwahrscheinlich, dass sie die Charaktere unterstützt, falls sich diese weigern, die Traumsequenz bis zum Ende zu durchlaufen.

Wenn es die Charaktere bis zum Ende der Traumlandschaft geschafft haben, dann gilt dies auch für Meggie. Sie hat reines Leiden und Qualen erlebt und ist sehr zufrieden. Solange die Charaktere sonst nichts getan haben, um ihr Missfallen zu erregen, stellt sie ihnen eine oder zwei der infernalischen Kriegsmaschinen zur Verfügung. Wenn die Charaktere Meggies Truppen auf andere Art und Weise geholfen haben, belohnt Meggie die Abenteurer noch mit einem oder mehreren der folgenden Dinge.

- Bis zu drei *Seelenmünzen* (siehe S. 227), die die Charaktere einsetzen können, um ihre Infernalischen Kriegsmaschinen anzutreiben.
- Eine versilberte Waffe nach Wahl der Charaktere, die ihnen im Kampf gegen Teufel und Lykanthropen nützlich sein kann.
- Rationen für zwei Wochen für jeden Charakter (natürlich schmecken die Rationen abscheulich, aber sie haben ihren vollen Nährwert).
- Warnungen über die anderen Kriegsherren (siehe S. 90) und der Name von jemandem, der ihnen helfen könnte (siehe „Umherziehende Begegnung: Lächler der Blender“, S. 133).

ABSCHIED

Wie sich die Knöchelbeiner von den Charakteren verabschieden, hängt ganz davon ab, wie zufrieden Meggie mit den Abenteurern ist. Das reicht von einem fast schon tränenreichen Abschied, wenn sie alles für Meggie und ihre Bande getan haben, bis zu einer wilden Flucht vor einer Horde sabbernder Irrkappen, wenn wirklich alles schief gelaufen ist.

RACHE IST SÜSS

Wenn die Charaktere eine oder mehrere Infernalische Kriegsmaschinen stehlen, dann organisiert die Nachtvettel einen Suchtrupp, dessen Aufgabe darin besteht, sie zu jagen, zur Strecke zu bringen und ihren Besitz „mit Zins und Zinseszins“ zurückzuholen. Meggie verfolgt die Abenteurer in ihrem Aasjäger mit Mickie im Passagiersitz hinter ihr. Barnabas bedient die Greifklaue mit seinem Zauber *Magierhand*, und Chukka und Clonk bedienen den Harpunenwerfer. Sechs Irrkappen klammern sich an die Außenhülle und springen auf feindliche Fahrzeuge, sobald sie in die Nähe kommen. Wenn Chukka und Clonk den kaputten Dämonenschleifer reparieren konnten, werden die Charaktere von diesem Fahrzeug ebenfalls verfolgt. Es ist dann vollständig von Irrkappen und Rotkappen bemannt.

RAGGADRAGGA GREIFT AN!

Sobald sich die Charaktere ungefähr einen dreiviertel Kilometer von Fort Knöchelbein entfernt haben, bekommen sie Ärger mit einem verfeindeten Kriegsherren:

Eine rote Staubwolke, die von einer großen Infernalischen Kriegsmaschine aufgewirbelt wird, kommt direkt auf euch zu. Die Mannschaft besteht aus Humanoiden mit Eber- und Rattenköpfen, die Schutzbrillen tragen.

Die sich nähernde Infernalische Kriegsmaschine ist ein mit Eingeweiden und Blut gründlich besudelter Dämonenschleifer (siehe S. 219 für seine Spielwerte), mit beißenden Metallzähnen an der Vorderseite und einer großen, mit Dornen besetzten Abrissbirne, die hinten am Fahrzeug hängt. Das Fahrzeug bewegt sich auf einem Abfangkurs zu den Charakteren und macht sich keine Mühe, ungesehen zu bleiben.

Wenn die Charaktere selbst über eine oder mehrere Infernalische Kriegsmaschinen verfügen, können sie versuchen, dem feindlichen Fahrzeug zu entrinnen, es auszu-manövrieren oder zu zerstören. Sind sie zu Fuß unterwegs, müssen sie einen Weg finden, das Fahrzeug auszuschalten und seine Besatzung zu besiegen. Wenn ihnen das gelingt, können sie den Dämonenschleifer für sich selbst beanspruchen.



RAGGADRAGGA

Das Fahrzeug wird vom Kriegsherren Raggadragga, einem **Wereber** mit 120 TP, gefahren. Er führt die Bande der Eingeweideschlinger an, die aus zwei weiteren **Werebern** namens Jibbs und Oozywog (die den Mampfer und die Abrissbirne bedienen) sowie zwei **Werratten** namens Finnik und Yeegha (die den Harpunenwerfer bedienen) besteht. Avernus verfügt über keinerlei Monde, und daher sind die Eingeweideschlinger auch nicht den Mondzyklen unterworfen. Die Bandenmitglieder bevorzugen ihre Hybridgestalten.

Wenn die Charaktere von Raggadragga gefangen werden, versucht er ihnen alle Informationen abzupressen, über die sie verfügen, und dann bei Meggie Irrwitz ein Lösegeld für sie herauszuschlagen. Ob die Nachtvettel für sie bezahlt, hängt davon ab, wie ihre Einstellung zu den Charakteren ist.

Wenn die Charaktere die Eingeweideschlinger besiegen, können sie sich ihren Dämonenschleifer unter den Nagel reißen, der noch Treibstoff für 6 Stunden hat.

Schatz. Raggadragga verfügt über drei *Seelenmünzen* (siehe S. 227), die er dazu verwendet, den Dämonenschleifer zu betreiben. Er verfügt über einen *Stirnreif des Versengens*, mit dem er Fernkampfangriffe machen kann. Die anderen Mitglieder seiner Bande haben keine Schätze.





DIE KRIEGSHERREN VON AVERNUS EROBERN DAS HÖLLISCHE ÖDLAND IN
INFERNALISCHEN KRIEGSMASCHINEN, DIE MIT SEELEN BETRIEBEN VERDEN

KRIEGSHERREN VON AVERNUS

Während die Charaktere die Ödlande von Avernus durchstreifen, werden sie zweifellos mit kleinen Kriegsherren ihre Klingen kreuzen, die nach *Seelenmünzen* und Metallabfall suchen, um ihre Kriegsmaschinen anzutreiben und zu reparieren. Die Abenteuer haben bereits Meggie Irrwitz und Raggadragga getroffen. In den nachfolgenden Abschnitten werden drei weitere Kriegsherren beschrieben, die die Ödlande durchstreifen: ein Hornteufel ohne Flügel namens Bitteratem, eine menschliche Nekromantin namens Feonor und ein Kettenteufel namens Princeps Kovik. Diese Kriegsherren sind so grausam und gnadenlos, wie die Hölle, in der sie leben. Alle teilen die Einstellung: „Nur die Starken überleben“.

In Avernus wird die Macht eines Kriegsherren danach gemessen, wie groß und stark seine Bande ist und wie gefährlich seine Infernalischen Kriegsmaschinen sind. Wenn ein Kriegsherr ins Gras beißt, erhebt sich irgendwo ein anderer. Bitteratem, Feonor und Princeps Kovik sind nur die letzten Angehörigen einer langen Linie von Kriegsherren, die bereits die Ödlande heimgesucht haben. Wenn Zariel nicht so sehr damit beschäftigt wäre, den Blutkrieg zu führen, würde sie diese umherstreifenden Schmeißfliegen vermutlich einfach auslöschen. Doch so wie die Dinge stehen, gibt sie sich damit zufrieden, wenn das die Kriegsherren untereinander ausmachen.

Wenn das Abenteuer gerade ein bisschen zu ruhig verläuft und du die Dinge aufregender gestalten willst, kannst du einen dieser Kriegsherren auftauchen lassen, der die Charaktere herausfordert. Ein Kriegsherr ist vielleicht hinter *Seelenmünzen* her, um seine Infernalischen Kriegsmaschinen anzutreiben, während ein anderer eine Allianz mit einer Gruppe fähiger Abenteuer schließen möchte, um gemeinsam gegen einen mächtigen Feind vorzugehen. Abgesehen von Meggie Irrwitz verfügen diese Kriegsherren nicht über Lagerstätten, sodass man jederzeit praktisch überall auf sie treffen kann.

Natürlich gibt es in Avernus noch wesentlich mehr Kriegsherren als die hier beschriebenen. Du kannst jederzeit eigene Kriegsherren mit ihren eigenen Infernalischen Kriegsmaschinen und Banden erschaffen. Du musst dir keine Sorge machen, dass du mit zu vielen Infernalischen Kriegsmaschinen nach den Charakteren wirfst, die sie dann ja in ihren Besitz bringen können. Du kannst ihren Einsatz von Kriegsmaschinen ganz einfach einschränken, indem du dafür sorgst, dass sie nicht genügend *Seelenmünzen* in die Finger bekommen, welche die Kriegsmaschinen als Treibstoff benötigen. Ein typischer Kriegsherr verfügt über 2W6 *Seelenmünzen* und 2W6 Flaschen Dämonensekret (siehe S. 78).

KAMPF ZWISCHEN INFERNALISCHEN KRIEGSMASCHINEN

Alle Kriegsherren in diesem Abenteuer setzen Infernalische Kriegsmaschinen ein, um ihre Rivalen mit Furcht zu erfüllen, Dämonen und andere Bedrohungen abzuwehren und vor Zariels Teufelspatrouillen zu fliehen. Die Regeln für Infernalische Kriegsmaschinen in Anhang B sind dazu gedacht, dir zu helfen, Situationen zu spielen, bei denen es zu derartigen Begegnungen kommt. Der Kampf mit Infernalischen Kriegsmaschinen funktioniert am besten, indem man derartige Begegnungen möglichst bildlich beschreibt. Es ist wichtiger, die Aufregung und die Emotionen während einer Verfolgungsjagd zu beschreiben, als genau zu wissen, wo sich welches Fahrzeug gerade auf dem Schlachtfeld befindet und in welche Richtung es gedreht ist.

Sollte es zu einer Situation kommen, die von den Fahrzeugregeln nicht abgedeckt werden, solltest du die Grundregeln benutzen. Wenn ein Charakter beispielsweise von einem fahrenden Fahrzeug auf ein anderes springen möchte, verlangst du von ihm einen Wurf auf Stärke (Athletik) und legst den SG gemäß der Entfernung zwischen den beiden Fahrzeugen fest (und berücksichtigst andere Modifikatoren, wenn sie deiner Meinung nach eine Rolle spielen). Sorge dafür, dass derartige Begegnungen unterhaltsam und rasant sind, und lass die Regeln Regeln sein, wenn sie in den Weg geraten.



BITTERATEM

Bitteratem ist ein verbitterter, rachsüchtiger Kriegsherr, der der brutalen Politik von Avernus zum Opfer gefallen ist. Er war früher ein Höllenschlundteufel namens L'zeth und versuchte, Zariel zu untergraben, während er sich bei Bel einschleimte. Kurz nachdem es Zariel gelungen war, ihre Herrschaft über Avernus zu sichern, degradierte sie ihn zu einem **Hornteufel**.

Einige Zeit leckte L'zeth seine Wunden. Doch irgendwann begann der mutlose Teufel, wieder seinen Ambitionen zu folgen, und verstrickte sich in einen Plan, Zariel zu stürzen. Ihre Spione erfuhren von dem Plan. Als weitere Bestrafung entfernte sie L'zeths Flügel und verfluchte ihn, sodass er keine Pakte mehr schließen konnte. Jedes Dokument, das er unterzeichnet, schmilzt dahin und alle Worte werden in seinem Mund zu bitterem Rauch. So wurde L'zeth als Bitteratem bekannt.

BITTERATEMS MARODEURE

Zariel hat verfügt, dass sich kein anderer Teufel mit Bitteratem verbünden darf. Das hat den infernalischen Ausgestoßenen jedoch nicht daran gehindert, sich mit einer Bande von marodierenden Hobgoblins zusammenzuschließen, die von einem **Hobgoblin-Kriegsherren** namens Hochgraj Karkajuk angeführt werden.

Bitteratem fährt einen Peiniger, der über einen Höllenkreisler (siehe S. 221) statt eines Harpunenwerfers verfügt. **Hobgoblins** stellen die restliche Mannschaft des Höllenkreislers. Hochgraj Karkajuk fährt einen Teufelsrenner und befehligt zwei Aasjäger, die von **Hobgoblin-Hauptmännern** befehligt und von normalen **Hobgoblins** bemannt werden. Die Fahrzeugwerte findest du in Anhang B.



FEONOR

Feonor ist eine drahtige, neutral böse **Erzmag**a mit milchig-weißen Augen, die einen pilzförmigen Sonnenschirm aus Knochen und Menschenfleisch trägt. Ihre Rivalen kennen sie als mächtige Nekromantin. Sie gehen davon aus, dass sie von der Materiellen Ebene geflohen ist, um irgendeinem schrecklichen Schicksal zu entgehen, doch in Wahrheit wurde sie von Mahadi, dem Meister des Wandernden Emporiums (siehe S. 126), nach Avernus eingeladen. Während eines Besuchs auf Feonors Heimatwelt verliebte sich Mahadi Hals über Kopf in ihre zombieartige Gleichgültigkeit. Doch nicht lange, nachdem sie in Avernus eingetroffen war, ermüdete Mahadi sie mit seinen verzweifelten Versuchen, sie zu beeindrucken. Sie verabschiedete sich nicht einmal, sondern schnappte sich einfach eine der Infernalischen Kriegsmaschinen des Rakshasas und blickte nie zurück. Viele Jahre später bezeichnet Mahadi sie noch immer als „diejenige, die mir entkommen ist“.

Der misstrauische Ausdruck, den Feonor ständig zur Schau stellt, zeigt, dass ihr das ganze Multiversum unsäglich auf die Nerven fällt. Sie zieht es vor, nicht zu sprechen, und wenn sie es doch tun muss, dann flüstert sie und unterbricht ihre knappen Sätze mit Seufzern der Frustration.

GOLDENE VERDAMMNIS

Feonor fährt in einem Dämonenschleifer, der *Goldene Verdammnis* heißt. Der Name kommt daher, dass Mahadi das Fahrzeug mit vergoldeter Todespanzerung (siehe S. 222) ausgestattet hat. Das Fahrzeug wird von einem **Grul** gelenkt, und die anderen Stationen werden von **Ghulen** bemannt. Feonor befiehlt weiterhin zehn **Krabbelnde Klauen**. Zwei Peiniger, die von **Mezzoloths** bemannt werden, dienen als Geleitschutz. Die Fahrzeugspielwerte findest du in Anhang B.



PRINCEPS KOVIK

Dieser besonders grausame **Kettenteufel** befehligte die 8. Infanteriele Legion „Verkörperung des Schreckens“, die an den Ufern des Styx vom Dämonenfürsten Kostschtschie vernichtet wurde. Er machte seine Vorgesetzten für die Niederlage verantwortlich und versammelte die Überlebenden, um aus ihnen die Überlebenden der Achten zu schmieden, eine marodierende Bande, die niemandem in der infernalischen Hierarchie mehr Rechenschaft schuldig ist.

Die Teufel, die ihm unterstehen, dienen ihm bereitwillig, da der Kettenteufel ihren Respekt erlangt hat. Teufel, die alles verloren haben, eilen oft zu seinem Banner. Das Symbol des Kettenteufels ist eine 8, die aus Eisenketten geformt ist und auf einem blutroten Hintergrund prangt. Kovik versucht genügen Stärke und Infernalische Kriegsmaschinen zu sammeln, um das zu tun, was noch keinem Erzteufel gelungen ist – die Dämonen ein- für allemal in den Abyss zurückzutreiben.

DIE ÜBERLEBENDEN DER ACHTEN

Die Überlebenden der Achten gehen jeder Sichtung von *Seelenmünzen* nach. Opfer, die ihre *Seelenmünzen* freiwillig preisgeben, dürfen unbehelligt weiterziehen, außer natürlich in ihren Reihen befinden sich Dämonen.

Kovik verfügt über einen Teufelsrenner und reist mit zwei **Bartteufeln** auf ebensolchen Fahrzeugen. Der Rest der Bande besteht aus vier **Klingenteufeln** auf einem Peiniger und acht **Bartteufeln** auf einem Dämonenschleifer (siehe Anhang B für die Fahrzeugspielwerte). Angehörige der Überlebenden der Achten verwenden niemals Dämonensekret für ihre Fahrzeuge.



DIE SUCHE NACH DEM SCHWERT

Lulus Träume führen die Charaktere auf eine wilde Schnitzeljagd auf der Suche nach dem *Schwert der Zariel*. Die erste Station ist Harumans Hügel. Lulu erkennt dann allerdings, dass die Blutende Zitadelle nicht dort ist, wo sie es erwartet hat, und bietet den Charakteren die Auswahl zwischen zwei Pfaden. Beide Pfade führen schlussendlich zur Zitadelle, jedoch nur durch eine Kombination aus Wagemut, geschicktem Feilschen und blankem Glück.

Diagramm 3.2 (S. 96) und Diagramm 3.3 (S. 106) sind Ablaufdiagramme, welche die zwei Pfade darstellen, die die Charaktere auf ihrem Weg zur Blutenden Zitadelle durch Avernus nehmen können – den Pfad der Dämonen und den Pfad der Teufel. Es handelt sich dabei nicht um Pfade im wörtlichen Sinn, sondern um eine Reihe von Schauplätzen, die die Abenteurer in einer bestimmten Reihenfolge besuchen müssen. Wenn die Charaktere von diesen Pfaden abkommen, dann verwende optionale Begegnungen, um sie wieder auf Schiene zu bringen (siehe „Weitere Schauplätze“ auf S. 122 und „Umherziehende Begegnung: Lächler der Blender auf S. 133).

Jede Begegnung hat eine bestimmte Stufe, die in Diagramm 3.2 oder 3.3 angeführt ist. Wenn die durchschnittliche Stufe deiner Gruppe für eine Begegnung noch zu niedrig ist, dann könntest du sie zuerst auf eine Zufallsbegegnung treffen oder ihre Reise zu einem optionalen Schauplatz führen lassen, damit sie zuerst noch genügend EP sammeln können.

Die Charaktere sollten die Schauplätze auf der Posterkarte von Avernus in jeder Reihenfolge erforschen dürfen, die sie wünschen. Sie könnten sogar zwischen den beiden Pfaden hin- und herwechseln.

HARUMANS HÜGEL

SEHET! HIER KREUZIGTE ZARIELS HUND JENE, DIE SEINE Herrin in der Schlacht verraten haben.

–Der Kartograph

Harumans Hügel ist auf Karte 3.1 (S. 79) verzeichnet. Sobald die Charaktere hier ankommen, lies folgenden Text vor:

Geschmiedete Eisenbäume säumen den Pfad, der zu einem steilen Hügel führt. Gequälte Ritter sind auf den spitzen Ästen aufgespießt. Sie winden sich vor Qualen, während sich aufgeblähte Blutmücken von ihrem Blut nähren.

Haruman, ein menschlicher Paladin Helms, war einer von Zariels treuesten Höllenreitern. Er kreuzigte Verräter an Zariels Sache am „Pfad der Feiglinge“, und so entstand dieser Pfad der gequälten Seelen, der zu dem einsamen Hügel führt. Jede Seele ist an einem mit Dornen bewehrten Metallbaum aufgespießt. Die Tafeln über ihren Köpfen legen Zeugnis davon ab, dass es größtenteils sterbliche Ritter waren, die Zariel bei ihrem Ansturm auf Avernus verrieten. Ganze Schwärme von hungrigen **Blutmücken** tanzen zwischen den Bäumen und ernähren sich von den gequälten Seelen. Die Blutmücken greifen die Charaktere nur an, wenn sie versuchen, die Seelen zu befreien (siehe „Harumans Ankunft“, unten). Wirf 2W4, um die Anzahl der angreifenden Blutmücken zu bestimmen.

JANDER SONNSTERN

Kurz vor der Spitze des Hügels ist der **Vampir** Jander Sonnstern auf dem größten Eisenbaum aufgespießt. Der zu einer Ewigkeit des untoten Lebens verdamnte Elfenkrieger hat versucht, seine korrupte Seele zu läutern, indem er sich der Jagd auf seinesgleichen verschrieben hat. Später schloss er sich Zariel bei ihrem Kreuzzug in die Neun Höllen an. Die Blutmücken bewahren die Existenz dieses Verräters, indem sie von seinen Gefährten, denen sie Blut abzapfen, zu ihm schwirren und ihm Blut injizieren.

Jander fleht die Charaktere an, ihn vom Baum herunterzuholen, damit seine Seele diesen verfluchten Ort verlassen kann. Er ist bereit, folgende Informationen zu teilen:

- Jander und Haruman gehörten zum gleichen Kriegerkontingent und schlossen sich Zariel bei ihrem Ansturm auf die Hölle gemeinsam an.
- Nachdem sie durch das Portal nach Avernus gestürzt waren, geriet Jander in Panik und floh zurück nach Elturel. Er betrog seine tapferen Kameraden, indem er das Portal hinter ihnen verschloss.
- Jander und die anderen Deserteure enthüllten ihre beschämenden Taten und ihren Verrat an Zariel niemals. Sie wurden zu einem Makel der Schande, das die Höllenreiter bis zu ihrem Tod geheim hielten.
- Nach zahlreichen Jahren der Qualen war Jander bereit, sich der Sonne und damit Lathanders Gnade hinzugeben. Sein Flehen stieß auf taube Ohren, und seine Seele wurde in die Neun Höllen verdammt, um hier für ihre Sünden zu leiden.

Sobald Lulu Jander auf dem Eisenbaum sieht, kommen ihre Erinnerungen an ihn zurück. Sie erinnert sich an seinen Verrat an Zariel und mustert ihn mitleidsvoll. Sie gibt dann den Charakteren gegenüber zu, dass es ein Fehler gewesen ist, sie hierher zu führen. Sie muss noch eingehender über ihre Träume nachdenken, um herauszufinden, wo die Blutende Zitadelle zu finden ist.

HARUMANS ANKUNFT

Wenn es den Charakteren gelingt, Jander oder einen seiner Gefährten zu befreien, zerfallen die Körper des Befreiten zu Staub – mit dankbarem Gesichtsausdruck. Die Gruppe wird dafür von zwanzig **Blutmücken** angegriffen. Wenn die zweite Kampfrunde beginnt, heulen die noch gefangenen Seelen in Panik auf, weil Haruman, ein **Narzugon** (siehe S. 238 für seine Spielwerte) auf seinem **Nachtmahr** vom Himmel herabstößt, um die Eindringlinge zu bestrafen. Er beginnt die Begegnung in einer Entfernung von 90 m und erteilt seinem Nachtmahr den Befehl, die Distanz zwischen ihnen und den Abenteurern so rasch wie möglich zu schließen. Während Haruman angreift, taucht eine **Höllenwespe** (siehe S. 232 für ihre Spielwerte) aus einem nahen Nest auf und versucht, sich Lulu zu schnappen und mit ihr davonzufliegen (siehe „Entwicklung“, unten).

Wenn ein Charakter Haruman mit einem Angriff Schaden zufügt, wächst ein neuer Baum aus dem Boden, der den Namen des Charakters und die Aufschrift trägt: „Einen Höllenbeamten an der Dienstausbübung gehindert“. Ein Charakter, der seinen Namen zum ersten Mal auf einem derartigen Baum sieht, muss einen erfolgreichen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, oder er ist für 1 Minute Haruman gegenüber verängstigt. Ein Charakter, der bei seinem Rettungswurf scheitert, kann ihn jede Runde am Ende seines Zuges wiederholen. Bei einem Erfolg ist er nicht mehr verängstigt.

SCHATZ

Haruman verwendet *Infernales Zaumzeug* (siehe S. 224), um seinen Nachtmahr zu reiten.

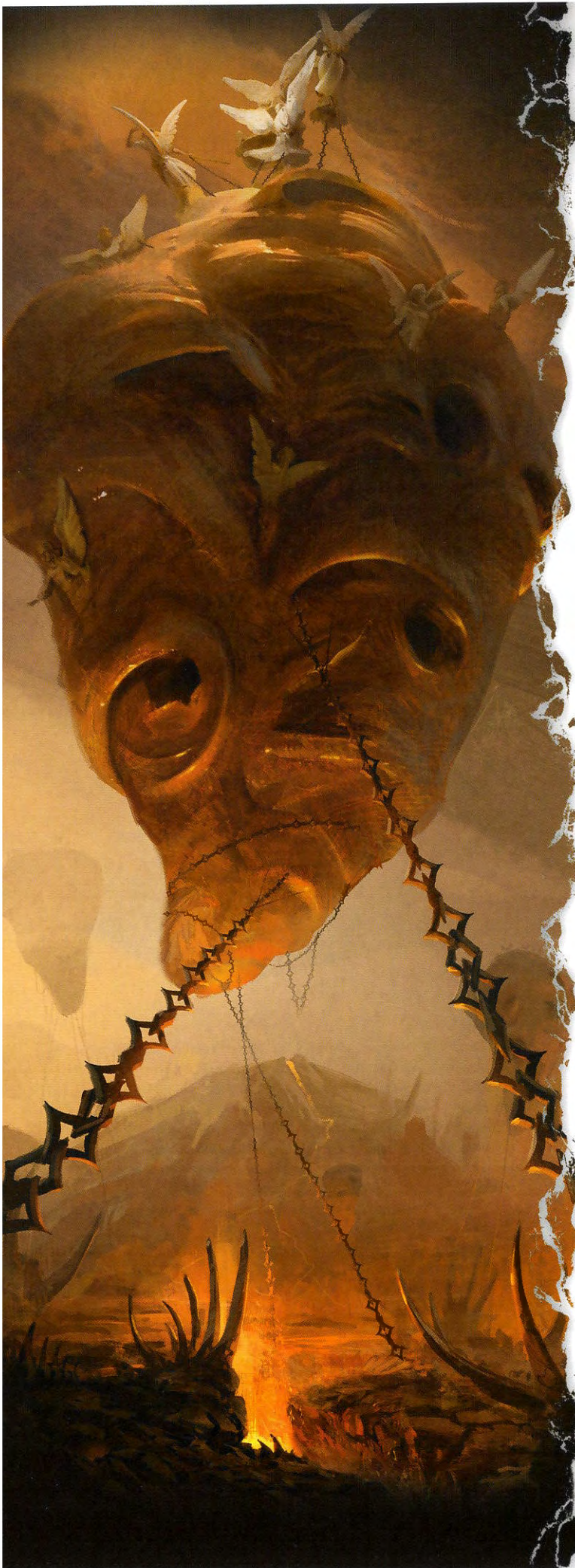


HARUMAN

ENTWICKLUNG

Wenn es der Höllenwespe gelingt, Lulu zu entführen, schleift sie sie in ihr Nest. Wollen die Charaktere Lulu retten, müssen sie das Nest stürmen (siehe „Höllenwespenest“ auf S. 94).

Wenn es den Charakteren gelingt, Lulus Entführung zu vereiteln, ist sie ihnen gegenüber sehr dankbar, und entschuldigt sich, dass sie sie an den falschen Ort geführt hat. Sie gibt zu, dass ihre Erinnerung an die Blutende Zitadelle wohl verschwommener ist, als sie dachte. Sie hat noch mehr über ihre Träume nachgedacht und ist zu dem Schluss gekommen, dass es zwei Orte in Avernus gibt, die eine große Rolle spielen, wenn man die Zitadelle finden möchte. An dem einen Ort manifestieren sich Dämonen (siehe „Brutbäume“, S. 96), und an dem anderen Ort werden Dämonen zerstört (siehe „Dämonenzapper“, S. 106). Lulu kann nicht sagen, welchen Ort sie zuerst untersuchen sollten. Sie zeigt den Abenteurern beide Orte auf der Karte und fordert sie auf, die Entscheidung zu treffen. Jeder dieser Schauplätze eröffnet eine andere Reihe von Nachforschungen, die aber schlussendlich beide zur Blutenden Zitadelle führen. Diese beiden Pfade (der Pfad der Dämonen und der Pfad der Teufel) sind in Diagramm 3.2 (S. 96) und Diagramm 3.3. (S. 106) dargestellt.



HÖLLENWESPENNEST

GEFALLENE ENGEL SIND FLEISCH FÜR HÖLLENWESPEN. HALTET euch fern, außer ihr wollt ihre Jungen mit eurem Leib nähren.

–Der Kartograph

Überall in Avernus legen aggressive Höllenwespen riesige Nester an, in denen sie Leichen von Engeln und anderen getöteten Himmlischen einspinnen. Derartige Strukturen schweben auf magische Art und Weise und müssen mit Ketten an die Oberfläche von Avernus gebunden werden. Die Engel scheinen sich gequält zu krümmen und zu winden, was durch die Bewegung der Larven kommt, die ihre Eingeweide verspeisen. In Wahrheit sind sie jedoch nicht mehr am Leben. Aus diesem Grund kann schon der Anblick eines Höllenwespennests Sterbliche in den Wahnsinn treiben. Dieser Eintrag beschreibt ein typisches Nest, also beispielsweise jenes, in das Lulu vielleicht verschleppt wurde.

Wenn die Charaktere auf ihr erstes Höllenwespennest stoßen, lies folgenden Text vor:

Ein gigantischer Sack aus nassem, papierartigen Material schwebt hier in der Luft hoch oberhalb der Oberfläche von Avernus. Engel mit gefiederten Flügeln kleben daran fest, wie Insekten, die in Bernstein gefangen sind. Ihr Leiber scheinen darum zu kämpfen, sich aus den zahlreichen, klebrigen Schichten zu befreien. Eisenketten an der Unterseite verankern die Konstruktion mit der höllischen Landschaft.

In einem typischen Nest sind acht **Höllenwespen** (siehe S. 231 für ihre Spielwerte) anwesend, und ungefähr doppelt so viele sind gerade auf der Jagd. Wenn es den Wespen gelingen sollte, alle Abenteurer mit ihren Stacheln zu lähmen, dann bringen sie sie in ihre Speisekammer (Bereich N4) ganz oben im Nest. Dort sollen sie den Larven als Futter dienen.

BEGEGNUNGEN IM NEST

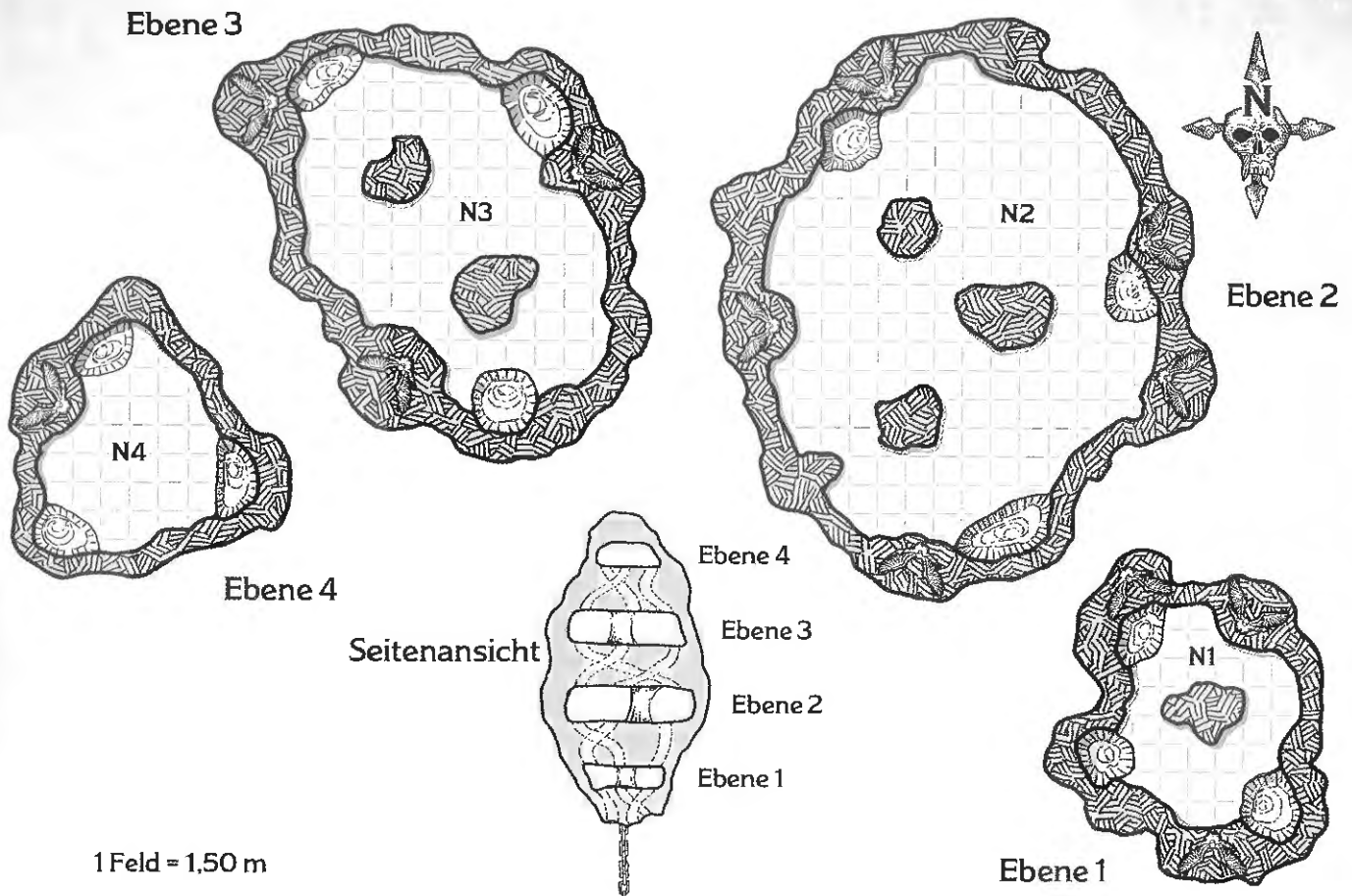
Die nachfolgend beschriebenen Bereiche sind auf Karte 3.2 verzeichnet. In einem Höllenwespennest gibt es keine Treppen, die Charaktere müssen also fliegen oder klettern, um höhere Ebenen zu erreichen. Jede Ebene des Nests ist im Prinzip ein großer Raum. Auf Karte 3.2 findest du auch einen Querschnitt des Nests, der zeigt, wie die einzelnen Ebenen übereinander positioniert sind.

Karte 3.2 zeigt dir weiterhin, wo tote Engel in den halb durchsichtigen Wänden aufgebahrt sind. Die gut erhaltenen Leichen der Engel halten das Nest in der Luft. Wenn man sie aus den Wänden entfernt, sinkt es langsam zu Boden.

N1. EINGANG

Der Eingang des Nests befindet sich an seiner Unterseite. Dort sind auch eine oder mehrere schwere Ketten befestigt, die es in einer Höhe von 30 m mit der Oberfläche von Avernus verbinden und so verhindern, dass es davontreibt. Die Höllenwespen halten diese Ebene frei, um den Zugang zu den darüberliegenden Brutstätten nicht zu behindern. Allerdings sammelt sich die Ausrüstung der Opfer, die von den Wespen verspeist wurden, hier an.

Schätze. Wer den ganzen Unrat durchsucht, kann einen Rucksack mit fünf Stück Heilerausrüstung und einem vollständig geladenen *Stab der Magischen Geschosse* finden.



KARTE 3.2: HÖLLENWESPENNEST

Entwicklung. Macht man hier zu viel Lärm, alarmiert man die Höllenwespen in Bereich N2. Charaktere, die sich durch den Schutt bewegen, müssen einen erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen SG 12 ablegen, oder sie alarmieren die Wespen. Sobald die Kolonie alarmiert wurde, solltest du Initiativwürfe verlangen. Alle Höllenwespen agieren beim gleichen Initiativwert. Zu Beginn jedes Zuges der Höllenwespen kommt eine **Höllenwespe** (siehe S. 231 für ihre Spielwerte) aus Bereich N2, um das Nest zu verteidigen. Dies geht solange, bis alle drei Höllenwespen angekommen sind. Der Rest der Kolonie verbleibt für weitere zwei Stunden in Alarmbereitschaft.

N2. DRONENWABEN

Diese Ebene besteht aus achteckigen Waben, die von den Höllenwespen aus wiedergekäuten Knochen, Sand und Fett errichtet wurden. Drei **Höllenwespen** (siehe S. 231 für ihre Spielwerte) befinden sich hier, außer sie wurden durch das Eindringen der Charaktere bereits nach Bereich N1 gelockt.

N3. HÖLLENWESPENLARVEN

Die Höllenwespen auf dieser Ebene sind immer alarmbereit und wachsam. Hier halten sich drei **Höllenwespen** (siehe S. 231 für ihre Spielwerte) auf.

In den Engelskadavern auf dieser Ebene wachsen Höllenwespenlarven heran. Wenn ein Charakter innerhalb von 4,50 m rund um einen Engelskadaver Stichschaden oder Hiebsschaden erleidet oder sich einem Kadaver auf 1,50 m nähert, explodiert der Kadaver und 2W6 feindselige Höllenwespenlarven kommen hervor (verwende die Spielwerte für **Riesentaufendfüßler**).

N4. SPEISEKAMMER

Die Höllenwespen kleben ihre Opfer an die Wände dieser Kammer und benutzen dabei dieselbe, wiedergekäute Pampe, aus denen sie auch ihre Nest bauen. Zwei **Höllenwespen** (siehe S. 231 für ihre Spielwerte) halten hier ständig Wache.

Wenn Lulu entführt und zum Nest gebracht wurde, können die Charaktere sie hier an einer Wand klebend finden (siehe „Entwicklung“, unten). Eine Kreatur, die an der Wand festklebt, kann sich befreien, indem sie eine Aktion aufwendet und einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20 ablegt. Ein Charakter kann mit einem derartigen Wurf auch einen anderen Charakter innerhalb seiner Reichweite befreien.

Schätze. Zerstörte Ausrüstung, die den zahlreichen hierher entführten Kreaturen gehört hat, befindet sich überall am Boden. Wenn man sie sorgfältig durchstöbert, findet man drei **Seelenmünzen** (siehe S. 227) und einen **Helm der Telepathie**.

Entwicklung. Nachdem die Charaktere Lulu befreit haben, gibt diese zu, dass ihre Erinnerung an die Blutende Zitadelle wohl verschwommener ist, als sie dachte. Sie hat noch mehr über ihre Träume nachgedacht und ist zu dem Schluss gekommen, dass es zwei Orte in Avernus gibt, die eine große Rolle spielen, wenn man die Zitadelle finden möchte. An dem einen Ort manifestieren sich Dämonen (siehe „Brutbäume“, S. 96), und an dem anderen Ort werden Dämonen zerstört (siehe „Dämonenzapper“, S. 106). Lulu kann nicht sagen, welchen Ort sie zuerst untersuchen sollten. Sie zeigt den Abenteurern beide Orte auf der Karte und fordert sie auf, die Entscheidung zu treffen. Jeder dieser Schauplätze eröffnet eine andere Reihe von Nachforschungen, die aber schlussendlich beide zur Blutenden Zitadelle führen. Diese beiden Pfade (der Pfad der Dämonen und der Pfad der Teufel) sind in Diagramm 3.2 (S. 96) und Diagramm 3.3. (S. 106) dargestellt.

PFAD DER DÄMONEN

BRUTBÄUME

Für Charaktere der 8. Stufe

„Dämonen bringen Dämonen hervor. Wo ihr Dreck landet, erzeugen sie nur noch mehr Korruption.“

TURM VON URM

Für Charaktere der 8. Stufe

„Ein Turm taumelt nach den Launen eines verrückten Magiers durch die Ebenen. Niemand weiß, wo er als Nächstes sein wird.“

OBELISK

Für Charaktere der 8. Stufe

„Ein unbekannter Mann mit unbekannten Absichten. Helft ihm auf eigene Gefahr, und lasst ihn euch nicht in seinen Wahnsinn verstricken.“

SPIEGEL MEPHISTARS

Für Charaktere der 8. Stufe

„Spieglein, Spieglein, du aus Eis – schau hinein, zu welchem Preis?“

GRUBE SHUMMRATHS

Für Charaktere der 8. Stufe

„Hier wartet eine klebrige Situation auf euch. Der arme Shummrath ist nicht mehr der Unhold, der er einmal war.“

GRUFT DER HÖLLENREITER

Für Charaktere der 9. Stufe

„Zariels gefallene Gefährten finden keine Ruhe. Niemand kann in dieser Höllenlandschaft ruhen.“

BÖGEN VON ULLOCH

Für Charaktere der 9. Stufe

„Nur Narren treten durch die Bögen von Ulloch. Sie führen nirgendwohin, wo es eine weise Person hinzieht.“

KOSTSCHTSCHIES SCHLUND

Für Charaktere der 10. Stufe

„Der Feind meines Feindes ist mein Freund, aber gilt das auch für Unholde?“

DIAGRAMM 3.2: PFAD DER DÄMONEN

BRUTBÄUME

DÄMONEN BRINGEN DÄMONEN HERVOR. WO IHR DRECK landet, erzeugen sie nur noch mehr Korruption.

–Der Kartograph

Wenn die Charaktere hier ankommen, lies folgende Beschreibung vor:

Baumartiger Bewuchs steht am Ufer eines Sees aus blubberndem, schwarzen Schleim. Diese Bäume bestehen offenbar aus dem gleichen Schleim, aus dem auch der See besteht. Sie haben sich windende Säcke an ihren Ästen.

Fünf bärtige Unholde schütten Kohle am Stamm eines Baumes auf. Während sie das tun, verspotten vier Angehörige der Gruppe das fünfte Mitglied und stochern auch immer mit ihren Waffen nach ihm.

Seen aus dämonischem Sekret bilden sich dort, wo Dämonen in großer Zahl abgeschlachtet werden. Verformte Bäume wachsen an ihren Ufern, und an ihren Ästen bilden sich fleischige Säcke. Diese fallen irgendwann zu Boden, bersten mit einem nassen Geräusch und heraus kommt ein voll ausgewachsenes **Abyssisches Huhn** (siehe die Spielwerte weiter unten). Abyssische Hühner sind missmutig, fleischfressend und in der Hackordnung des Abyss ganz unten. Sie schlagen mit ihren ledrigen Flügeln, um Raubtiere einzuschüchtern und schneller zu laufen. Sie schmecken wie fette Hühnchen.

Wenn du es wünschst, kann ein Charakter, der nach dieser Begegnung *Vertrauten finden* wirkt, statt einem Raben ein Abyssisches Huhn wählen.

TEUFLISCHE ARBEITER

Zariel hat infernalische Arbeitsmannschaften ausgeschiedt, die die Ufer des Sees reinigen sollen, bevor die Bäume zu einem undurchdringlichen Dickicht werden. Wenn die Charaktere hier ankommen, treffen sie auf eine derartige Arbeitsmannschaft, die aus fünf **Bartteufeln** besteht. Die Teufel schütten gerade einen Kohlehaufen um einen Baum auf und wollen ihn dann abfackeln. Vier der Teufel piesacken den fünften Teufel, der den Namen Krikendolt trägt. Ein Vrock hat Krikendolts Schädel während eines der zahlreichen Scharmützel in Avernus übel zugerichtet. Dadurch hat er schreckliche Narben und eine Gehirnverletzung erlitten, durch die er chaotisch gut geworden ist. Krikendolts Kameraden haben herausgefunden, dass ihm die Hühnchen leidtun, und wollen ihn jetzt dazu zwingen, dass er alle Hühnchen tötet. Andernfalls wollen sie ihn abschlachten. Krikendolt hat in seinem Sack heimlich ein **Abyssisches Huhn** namens Ohrenschmalz versteckt.

Die Teufel greifen die Charaktere vermutlich umgehend an, sobald sie sie sichten, außer einem der Charaktere gelingt es, sie mit einem erfolgreichen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 12 dazu überreden, zuerst zu verhandeln. Die Teufel sehen ihrem Gefährten sein neu gefundenes Mitgefühl auf keinen Fall nach. Vielleicht können die Charaktere die Teufel aber davon überzeugen, Krikendolt in ihre Obhut zu übergeben. Dafür müssen sie natürlich einen Preis bezahlen. Krikendolt kennt Avernus sehr gut und gibt daher einen exzellenten Reisegefährten und Führer ab. Die Charaktere könnten ihn mit *Heilung* oder ähnlicher Magie heilen, wodurch er wieder recht-schaffen böse wird.

Die Teufel wissen nicht, wo die Blutende Zitadelle ist, aber sie kennen jemanden, der helfen könnte. Für eine *Seelenmünze* berichten von einem mysteriösen Fremdweltler (siehe „Entwicklung“, unten). Können die Charaktere momentan nicht bezahlen, müssen sie die Münze beschaffen und zu einem späteren Zeitpunkt zurückkehren.

SCHÄTZE

Die Unholde tragen fünf *Seelenmünzen* (eine pro Teufel, siehe S. 227) und drei Phiolen mit Dämonensekret (siehe S. 78) bei sich.

ENTWICKLUNG

Die Unholde erzählen den Charakteren von einem mächtigen Magier, der aus anderen Ebenen nach Avernus kommt und oft Yugoloths zu seinem Schutz anheuert. Wenn jemand weiß, wo die Blutende Zitadelle ist, dann sicher dieser Mordenkainen! Die Unholde markieren den Standort des Magierturms auf der Spielkarte von Avernus. Wenn die Charaktere diesem Hinweis nachgehen, kommen sie zum Turm von Urm.

TURM VON URM

EIN TURM TAUMELT NACH DEN LAUNEN EINES VERRÜCKTEN Magiers durch die Ebenen. Niemand weiß, wo er als Nächstes sein wird.
–Der Kartograph

Der Turm von Urm reist durch das Multiversum. Er ist nur dann überhaupt in Avernus anwesend, wenn die Charaktere dort eintreffen, nachdem sie mit den Unholden von der Arbeitsmannschaft gesprochen haben (siehe „Brutbäume“, oben).

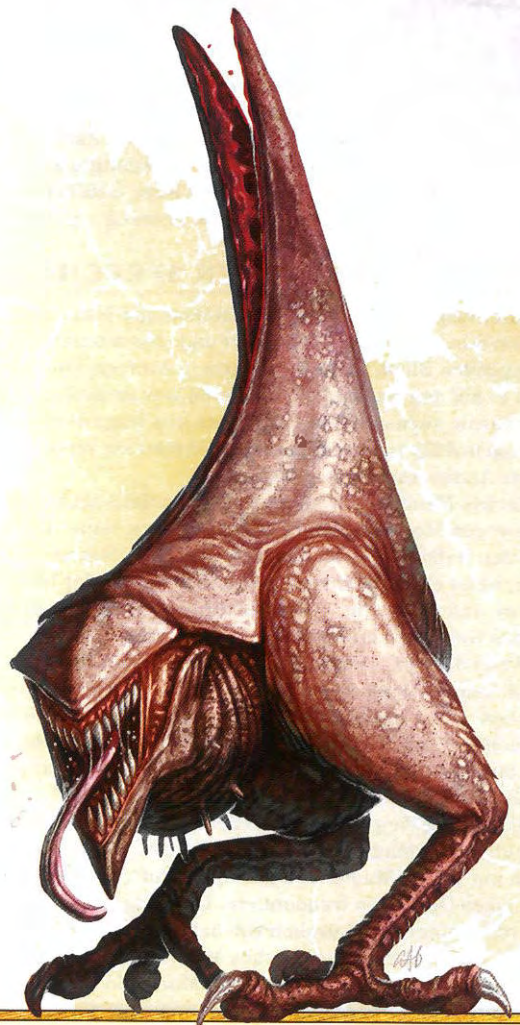
Wenn die Charaktere beim Turm von Urm eintreffen, wenn er anwesend ist, lies folgenden Text vor:

Ein Eisenturm erhebt sich auf einer Insel inmitten eines Sees von kochendem Blut. Es gibt keine Fenster, und die einzig sichtbare Tür liegt hoch oben auf einem Balkon. Rote Blitze zucken beständig zwischen zwei Metallhörnern auf dem Dach des Turms hin und her.

Mordenkainen, ein chaotisch neutraler menschlicher **Erzmagus**, reist oft nach Avernus, um zu erforschen, wie die Neun Höllen Magie verändern. Dieser Erzmagier von Oerde führt eine mächtige Gruppe von Abenteuern an, die als Zirkel der Acht bekannt ist, und hat mehrere planare Leitfäden geschrieben. Er ist außerdem der Erfinder vieler bekannter Zauber.

Mordenkainen nimmt den Turm mit, wenn er Avernus verlässt. Sein leeres Eisenfundament bleibt zurück, um seinen Standort zu markieren. Wenn der Turm zurückkehrt, dann verankert er sich mit einem satten Schnappen. Mordenkainen bezahlt Yugoloths, um in Avernus für ihn zu arbeiten. Er bezahlt so gut, dass sie diese Unholde sich gerne vor seinem Turm zu versammeln. Momentan sind neun **Mezzoloths** und drei **Nycaloths** anwesend. Die Unholde suchen nicht nach Ärger, da sie sich ihre Chancen, einen lukrativen Auftrag vom Magier zu erhalten, nicht vermasseln wollen.

Zwei der Nycaloths – Rograzk und Shaarl – sind Zariel treu ergeben und wurden hierher geschickt, um Mordenkainen zu meucheln. Wenn sie dessen Diskussionen mit den Charakteren mithören, beschließen sie, ihre Pläne zu ändern. Sie werden unsichtbar und verfolgen die Gruppe in der Hoffnung, sie irgendwann auf dem



ABYSSISCHES HUHN

Winziger Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 10 (3W4 + 3)

Bewegungsrate 18 m, fliegen 18 m (siehe Schlechter Flieger, unten)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
6 (–2)	14 (+2)	13 (+1)	4 (–3)	9 (–1)	5 (–3)

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Blind, vergiftet

Sinne Blindsight 9 m (über diesen Radius hinaus blind), passive Wahrnehmung 9

Sprachen Versteht Abyssisch, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Schlechter Flieger. Das Abyssische Huhn fällt, wenn es sich am Ende seines Zuges in der Luft befindet und es nur durch seine Flugbewegungsrate in der Luft gehalten wird.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Das Abyssische Huhn führt zwei Angriffe aus; einen mit seinem Biss und einen mit seinen Krallen.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. **Treffer:** 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

Kralle. Nahkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 5 (1W6 + 2) Hiebsschaden.

falschen Fuß zu erwischen und dann einen oder mehrere Charaktere gefangen zu nehmen und an Zariel zu überreichen. Wenn sie erfolgreich sind, dann lädt Zariel die restlichen Abenteuer in ihre Fliegende Festung ein, um die Bedingungen für die Freilassung ihrer Gefährten auszuhandeln (siehe „Zariels Fliegende Festung“, S. 130).

MIT MORDENKAINEN SPRECHEN

Mordenkainen ist ein ernster, glatzköpfiger Mann mit einem fein gestutzten Ziegenbart und einem durchdringenden Blick. Wenn sein Turm in Avernus eintrifft, tritt er auf den Balkon, um die unten versammelten Scheusale anzusprechen. Zwischen den Yuggoloths kommt es regelmäßig zu Streitigkeiten, während sie versuchen, seine Aufmerksamkeit zu erlangen.

Zariels Meuchelmörder kommen ebenfalls oft hierher, weswegen Mordenkainen ein *Simulakrum* seiner selbst auf den Balkon schickt, das sich einfach in Schnee auflöst, wenn es zerstört wird. Der echte Erzmagier bleibt im Turm, und wenn eine echte Gefahr drohen sollte, versetzt er das Gebäude rasch auf eine andere Ebene.

Wenn die Charaktere Mordenkainens *Simulakrum* ansprechen, verlangt dieser zu wissen, warum sie ihn aufsuchen. Der Erzmagier hat keine Ahnung, wo sich die Blutende Zitadelle befindet, und er hat keine Absichten, sie aufzuspüren. Dennoch meint er salbungsvoll, dass „das Gleichgewicht im Universum gewahrt bleibt“, wenn er ihnen den Weg zu einem niederen Magier aufzeigt, der ebenfalls die Magie von Avernus studiert. Dabei handele es sich um „einen Magier von geringem Ruf“, der den Standort eines Obeliskens frequentiere. Die Yuggoloths haben Mordenkainen erst kürzlich von dem Magier erzählt, und seine Hilfe hat ein persönliches Motiv: Falls die Charaktere den mysteriösen Magier töten, hat Mordenkainen einen Rivalen in Avernus weniger.

OBELISK

EIN UNBEKANNTER MANN MIT UNBEKANNTEN

Absichten. Hilft ihm auf eigene Gefahr, und lässt ihn euch nicht in seinen Wahnsinn verstricken.

–Der Kartograph

Wenn die Charaktere hier eintreffen, lies folgenden Beschreibungstext vor:

Ein neun Meter hoher Obelisk, von sieben kleineren, stehenden Steinen umringt, steht auf der Kuppe eines Hügels. Ein großgewachsener Mann in zerlumpten Roben steht zwischen den Steinen, gestikuliert wild und schreit Flüche in den Wind.

Der Höllenschlundteufel Bel hat den **Barlgura**-Dämon Ubbalux in diesem Steinkreis eingesperrt. Um ihn zu quälen, hat Bel ihm enthüllt, dass das Geheimnis zu seiner Befreiung in den arkanen Runen verborgen ist, mit denen die Steine überzogen sind. Seither quält sich der Dämon vergeblich damit ab, das Rätsel zu lösen und zu entkommen. Die Gestalt, die zwischen den Steinen auf und abgeht, ist Ubbalux selbst, der sich mit *Selbstverkleidung* getarnt hat. Die Magie des Obeliskens hindert den Dämon daran, den Kreis zu verlassen und hindert jegliche Erkenntnismagie daran, die Steine oder Kreaturen innerhalb des Kreises zu betreffen.

Ubbalux erscheint als großgewachsener, menschlicher Magier. Der Dämon stahl sein Aussehen vom letzten Be-

sucher bei den Steinen, nachdem er ihn gefressen hatte. Wenn die Abenteuer sich nähern, werden sie begeistert von dem „Magier“ begrüßt. Er ist gerne bereit, über seine Forschung zu sprechen. Im Gespräch verläuft er sich oft in konfuse Details. Man kann die folgenden Informationen erlangen, indem man mit ihm spricht.

- Der Magier behauptet, dass er sich nicht mehr an seinen Namen und Herkunftsort erinnert.
- Wenn man ihn nach der Blutenden Zitadelle fragt, verspricht er, dass er die Charaktere „an jemanden, der helfen kann“ weiterverweisen kann. Doch zuerst müssen sie ihm helfen, das Rätsel des Obeliskens zu lösen.

Ubbalux kann den Charakteren tatsächlich bei ihrer Suche nach der Blutenden Zitadelle helfen, doch er versucht sie dazu zu bringen, zuerst bei seiner Befreiung zu helfen. Wenn sie von seiner Täuschung erfahren, dann gibt er sie freimütig zu und bittet dennoch um ihre Hilfe (siehe „Entwicklung“, unten).

DIE THEORIE EINES MAGIERS

Der Magier behauptet, dass jeder der stehenden Steine mit einer der acht Schulen der Magie verbunden ist (Bannmagie, Beschwörungsmagie, Erkenntnismagie, Verzauberungsmagie, Hervorrufung, Illusion, Nekromantie und Verwandlung). Er glaubt, dass der zentrale Obelisk die arkane Magie von Zauberkern im gesamten Kosmos verstärken würde, und er bittet die Charaktere, ihm dabei zu helfen, den Obelisk zu energetisieren. In Wahrheit hat er sich diese komische Theorie ausgedacht, um die Charaktere dazu zu bringen, bei seinem neuesten Fluchtversuch die Versuchskaninchen zu spielen. Charaktere, die die stehenden Steine untersuchen und einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 15 ablegen, erkennen, dass die Runen tatsächlich mit den acht Schulen der Magie in Verbindung stehen.

Der Magier verlangt, dass jeder Charakter seine Hand auf einen anderen Stein legt, um „die Ströme der Magie zu kanalisieren. Sobald dies geschehen ist, intoniert Ubbalux

EFFEKTE DER STEHENDEN STEINE

Schule	Effekt
Bannmagie	Du erhältst für 24 Stunden +2 auf RK.
Beschwörungsmagie	Ein Monodron taucht in einem freien Bereich innerhalb von 1,50 m auf und folgt dir, bis es zerstört wird. Es beachtet die Aktionen von anderen Kreaturen nicht, auch nicht deine.
Erkenntnismagie	Du erhältst für eine Stunde die Vorteile von <i>Wahrer Blick</i> .
Hervorrufung	Der stehende Stein wirkt <i>Magisches Geschoss</i> und zielt dabei mit fünf Geschossen auf dich.
Illusion	Ein illusionärer Schwarm harmloser Fledermäuse oder Tauben (nach Wahl des SL) flattert während der nächsten Stunde über deinem Kopf. Man kann den Effekt mit <i>Magie bannen</i> vorzeitig beenden.
Nekromantie	Du erleidest zusätzlich 30 nekrotischen Schaden vom stehenden Stein.
Verwandlung	Deine Haut wird für 24 Stunden blau. Man kann den Effekt mit <i>Fluch brechen</i> vorzeitig beenden.
Verzauberungsmagie	Der stehende Stein wirkt <i>Verwirrung</i> (Rettungswurf-SG 15) auf dich. Der Zauber hat eine Wirkungsdauer von 1 Minute.

magische Worte. Ozon sammelt sich in der Luft, und Blitze zucken zwischen den stehenden Steinen hin und her. Jeder Charakter, der am Experiment teilnimmt, erleidet 22 (5W8) Blitzschaden und einen zusätzlichen Effekt, der davon abhängt, welchen Stein er berührt hat. Dies ist in der Tabelle „Effekte der stehenden Steine“ zusammengefasst. Ubbalux' neuester Versuch, seinem magischen Gefängnis zu entkommen, ist gescheitert.

ENTWICKLUNG

Spätestens jetzt lässt der Barlura seine Verkleidung fallen und fleht die Charaktere an, Mephistopheles aufzusuchen, um eine Lösung für dieses Rätsel zu bekommen. Der Dämon erklärt dann, wie man zu einem magischen Spiegel kommt (Spiegel Mephistars), mit dem man nach Cania blicken und den Erzteufel kontaktieren kann. Wenn die Charaktere Mephistopheles überzeugen können, dann verspricht Ubbalux ihnen, dass er ihnen den Weg zu jemand zeigen wird, der ihnen bei der Suche nach der Blutenden Zitadelle weiterhelfen kann.

SPIEGEL MEPHISTARS

„SPIEGLEIN, SPIEGLEIN, DU AUS EIS – SCHAU HINEIN, ZU WELCHEM Preis?“

–Der Kartograph

Wenn die Charaktere hier eintreffen, lies ihnen folgenden Text vor:

Am Ende dieser zerklüfteten Klamm ist ein gigantischer Eisblock verkeilt. Durch seine Oberfläche blickt ihr in eine eisige Landschaft voller Eis und Schnee.

Jeder, der in den 6 m hohen Eisspiegel blickt, sieht sich selbst als ausgezehnte, seelenlose, mit Reif überzogene Gestalt. Diese Erscheinung steht in einer gefrorenen Tundra, in der es nichts außer einem eisigen Turm in der Ferne gibt. Charaktere, die einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 25 ablegen, erkennen, dass es sich bei dem Turm um Mephistar handelt, die Heimstatt des Erzteufels Mephistopheles.

Jeder Charakter, der sein Spiegelbild erblickt, muss einen erfolgreichen Intelligenzrettungswurf gegen SG 20 bestehen, oder er ist für 1 Minute betäubt. Während Charaktere betäubt in die Augen ihres Spiegelbildes blicken, erlangt Mephistopheles Zugriff auf all ihre Gedanken, Ängste und Wissen, und erfährt dadurch natürlich auch von ihrem Auftrag. Zariels Schwert zu finden, um Elturel zu befreien (siehe „Entwicklung“, unten).

DER BOTSCHAFTER

Kurz nachdem die Charaktere hier ankommen, sehen sie im Spiegel einen **Cambion** namens Rigorath, einen von Mephistopheles Botschaftern. Der Botschafter ist nur in der eisigen Welt im Spiegel sichtbar und kommt aus der Richtung des Turms geflogen. Der Cambion hat kadaverblaue Haut, und seine Gesicht ist in einem Schrei eingefroren. Rigorath hält einen Kessel mit dampfendem Wasser in der Hand. Bevor er spricht, gießt er es sich übers Gesicht, um es aufzutauen. Jedesmal nachdem er gesprochen hat, breitet sich das Eis erneut über sein Gesicht aus und friert es in einem qualvollen Ausdruck fest.

Rigorath kann die Charaktere durch den Spiegel sehen, aber dessen Oberfläche nicht durchschreiten. Im Gegenzug können auch die Charaktere nicht durch den Spiegel treten und

Rigorath nicht mit Angriffen oder Zaubern treffen. Rigorath versucht Pakt im Namen seines Meisters Mephistopheles einen infernalischen mit den Charakteren auszuhandeln. Er bietet ihnen Wissen und Macht im Gegenzug für ihre Unterstützung an.

- Um ihren Teil der Abmachung zu erfüllen müssen die Charaktere den Styx dort eindämmen, wo er in eine schleimgefüllte Schlucht schießt (siehe „Grube Shummraths“, S. 100).
- Wenn die Charaktere ihren Teil der Abmachung erfüllen, gewährt Rigorath ihnen seltenes Wissen: ein Geheimnis, das sie in Erfahrung bringen möchten, und eine permanente Erhöhung des Intelligenz- oder Weisheitswertes jedes Charakters um +1.
- Charaktere, die vom Obelisk hierhergekommen sind (siehe S. 98), können mit Rigorath aushandeln, dass er ihnen die Mittel gibt, Ubbalux von den stehenden Steinen zu befreien. In diesem Fall sind seine Bedingungen dieselben.

Rigorath ist nicht dazu bereit, zu erklären, warum Mephistopheles will, dass der Styx eingedämmt wird. Sein Meister hütet sich vor dem Zorn Zariels und ist daher nicht dazu bereit, Informationen zu enthüllen, die die Charaktere zur Blutenden Zitadelle führen würden. Wenn die Charaktere dem Paktvorschlag zustimmen, dann kratzt Rigorath die Bedingungen in die Oberfläche des Spiegels. Die Worte bilden sich auf ihrer Seite in Eis aus, und er weist sie an, sie vom Spiegel zu meißeln, sie aufzutauen und dann zu trinken, um den Pakt zu besiegeln.

Um die Abenteurer bei ihrer Aufgabe, den Styx einzudämmen, zu unterstützen, formt er ein **Teufelchen** aus Schnee, das durch den Spiegel hüpfend und sich ihnen anschließt. Das Teufelchen ist immun gegen Kälteschaden und trägt eine Schultertasche mit fünf Fetzstecken (siehe den Kasten „Fetzstecken“, unten), die es benutzen kann, um das Flussufer zu sprengen. Das Teufelchen ist auf seine Aufgabe fokussiert, hasst es zu trödeln und spuckt Eissplitter, wenn es genervt ist. Das Teufelchen kann die Charaktere zur Grube Shummraths führen.

ENTWICKLUNG

Wenn Mephistopheles vom *Schwert der Zariel* erfährt, befiehlt er dem Teufelchen die Gruppe unsichtbar zu verfolgen, sobald die Sprengarbeiten erledigt sind. Es soll ihm Bericht erstatten, sobald die Charaktere die Blutende Zitadelle lokalisiert haben. Dann schickt Mephistopheles einen **Eisteufel** nach Avernus, der den Befehl hat, die Charaktere zu ermorden und das Schwert zu stehlen. Wenn Mephistopheles das Schwert in seinen Besitz bekommt, will er es bei weiteren Verhandlungen mit Zariel als Druckmittel einsetzen.

FETZSTECKEN

Ein Fetzstecken ist ein nicht-magischer, 30 cm langer und 4 Pfund schwerer Pflock, der aus blauem, infernalischem Eisen gefertigt ist, das in Cania, der achten Schicht der Hölle, abgebaut wird. Wenn man ihn in die Erde steckt oder in festes Gestein schlägt, dann gibt er eine seismische Vibration von sich, die einen Bereich von 6 m Radius erfüllt und 1 Minute anhält. Wenn der Effekt endet, zerbricht der Fetzstecken und alle Strukturen in 6 m Umkreis erleiden 35 (10W6) Wuchtschaden. Der Stecken wird dadurch nutzlos.

GRUBE SHUMMRATHS

HIER WARTET EINE KLEBRIGE SITUATION AUF EUCH. DER ARME Shummrath ist nicht mehr der Unhold, der er einmal war.

–Der Kartograph

Wenn die Charaktere an diesem Schauplatz eintreffen, lies folgenden Text vor:

Eine tiefe Schlucht erstreckt sich hier so weit über die Oberfläche von Avernus, wie das Auge sehen kann. Der Canyon ist über eineinhalb Kilometer tief und mit einem See aus grünem Schleim gefüllt, der sich bewegt, als ob er atmen würde. Von einer nahen Klippe aus fließt ein Seitenfluss des Styx in den Canyon und schießt in einer Kaskade auf den Schleim herab.

Von einem verbogenen Eisenkran hängt ein Eisenkäfig, in dem sich ein haarloser, grüner Humanoide befindet, der Fußfesseln trägt. Der Kran senkt den Käfig mit der Kreatur in den Schleim hinab und zieht ihn nach ungefähr einer Minute wieder nach oben. Das Tunken geschieht wieder und immer wieder, und die gefangene Kreatur kann nichts tun, um es aufzuhalten.

Vor langer Zeit hat Bel einen rivalisierenden Höllenschlundteufel namens Shummrath am Grund dieser tiefen Schlucht eingekerkert. Im Verlauf der Ewigkeiten hat Shummrath sich zersetzt und ist zu diesem Schleimsee geworden. Seine uralten regenerativen Fähigkeiten sorgen dafür, dass der Schleim noch immer auf gewisse Weise von Leben erfüllt ist, wodurch Shummrath auf telepathischen Weg mit Besuchern sprechen kann. Ein Seitenfluss des Styx hat begonnen, sich in die Schlucht zu ergießen, wodurch der Verstand des Teufels vergiftet wird. Shummrath verfügt jetzt nur noch über ein Erinnerungsvermögen von 30 Sekunden und gibt wieder und wieder einen einzigen Gedanken von sich.

Jene, die eine Kommunikation mit ihm etablieren, bekommen diesen Gedanken zu hören: Shummrath zeigte Bel nicht die nötige Ergebenheit wird sich rächen. Shummrath kann mit den Charakteren auf telepathischem Weg kommunizieren, doch er kommt immer wieder zu diesem Gedanken zurück.

GEFANGENER ULTROLOTH

Wenn die Charaktere hier eintreffen, erblicken sie einen **Ultrloth**, der in einem über der Schlucht hängendem Eisenkäfig gefangen ist. Der magisch angetriebene Eisenkran tunkt den Käfig immer wieder in den Schleim, wobei der Gefangene regelmäßig fast ertrinkt. Der Ultrloth heißt Baazit und wird durch *Dimensionsfesseln* gebunden, die ihn daran hindern, einfach davonzuteleportieren.

Baazit kontaktiert die Charaktere telepathisch, sobald sie in Reichweite sind. Der Ultrloth wurde von einem Höllenschlundteufel eingekerkert, weil er *Seelenmünzen* gestohlen hat. Er verspricht, den Charakteren zu zeigen, wie sie magische Diener aus dem Schleim erschaffen können, falls sie ihn befreien. Baazit kann ihnen auch den Weg zu Bels Schmiede (siehe „Bels Schmiede“, S. 113) weisen.

Ein Charakter kann die Winde des Krans mit einer Brechstange oder vergleichbarem Werkzeug blockieren, wodurch das ständige Herabsenken des Käfigs ein Ende hat. Sobald der Käfig aufgehört hat, sich zu bewegen, kann ein Charakter versuchen, ihn mittels Diebeswerkzeug zu öffnen. Dazu ist ein erfolgreicher Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 20 erforderlich. Der Zauber *Klopfen* oder ähnliche Magie funktioniert ebenfalls.

EINEN HOMUNKULUS ERSCHAFFEN

Charaktere können Baazits Anleitung folgen, einen Haufen Schleim aus dem Canyon fischen und dann innerhalb von einer Stunde eine winzige, humanoide Gestalt daraus formen. Am Ende dieser Zeitspanne wird der Schleim belebt und zu einem loyalen, rechtschaffenen bösen **Homunkulus**, der aus triefendem, grünem Schleim besteht. Jeder Charakter kann nur einen derartigen Diener gleichzeitig haben. Wenn ein Charakter einen zweiten Homunkulus herstellt, zerfließt der erste zu einer klebrigen Pfütze unbelebten Schleims.

SCHÄTZE

Charaktere, die Baazit befreien, können die *Dimensionsfesseln* behalten.

DEN STYX EINDÄMMEN

Wenn die Charaktere mit dem Eisteufelchen unterwegs sind (siehe „Spiegel Mephistars“, S. 99), dann führt er sie zur Engstelle des Nebenflusses und beginnt, die fünf Fetzstecken in die felsigen Wände zu hämmern (siehe „Fetzstecken“ auf S. 99). Das Teufelchen bittet die Abenteurer, Wache zu halten, während es seine Arbeit tut. Acht **Stachelteufel** schießen dabei herab und greifen an. Eine Minute, nachdem der letzte Fetzstecken aktiviert wurde, bewirkt die kombinierte seismische Aktivität aller Fetzstecken eine große Felslawine, die das Flussbett füllt und einen Damm bildet.

Nun, da der verseuchte Styx nicht mehr in die Schlucht fließt, beginnen Verstand und Körper von Shummrath, sich langsam zu erholen. Nach 48 Stunden erhebt er als **Höllenschlundteufel** wieder und fliegt davon, um Krieg gegen seinen Rivalen Bel zu führen. Wenn die Charaktere zu einem späteren Zeitpunkt zu Bels Schmiede kommen (siehe „Bels Schmiede“, S. 113), stellen sie fest, dass diese von Shummraths hastig aufgestellten Streitkräften belagert wird. Die Angreifer werden rasch überwältigt, und Shummrath muss sich in einen abgelegenen Winkel von Avernus zurückziehen, um nicht erneut Opfer von Bels Zorn zu werden.

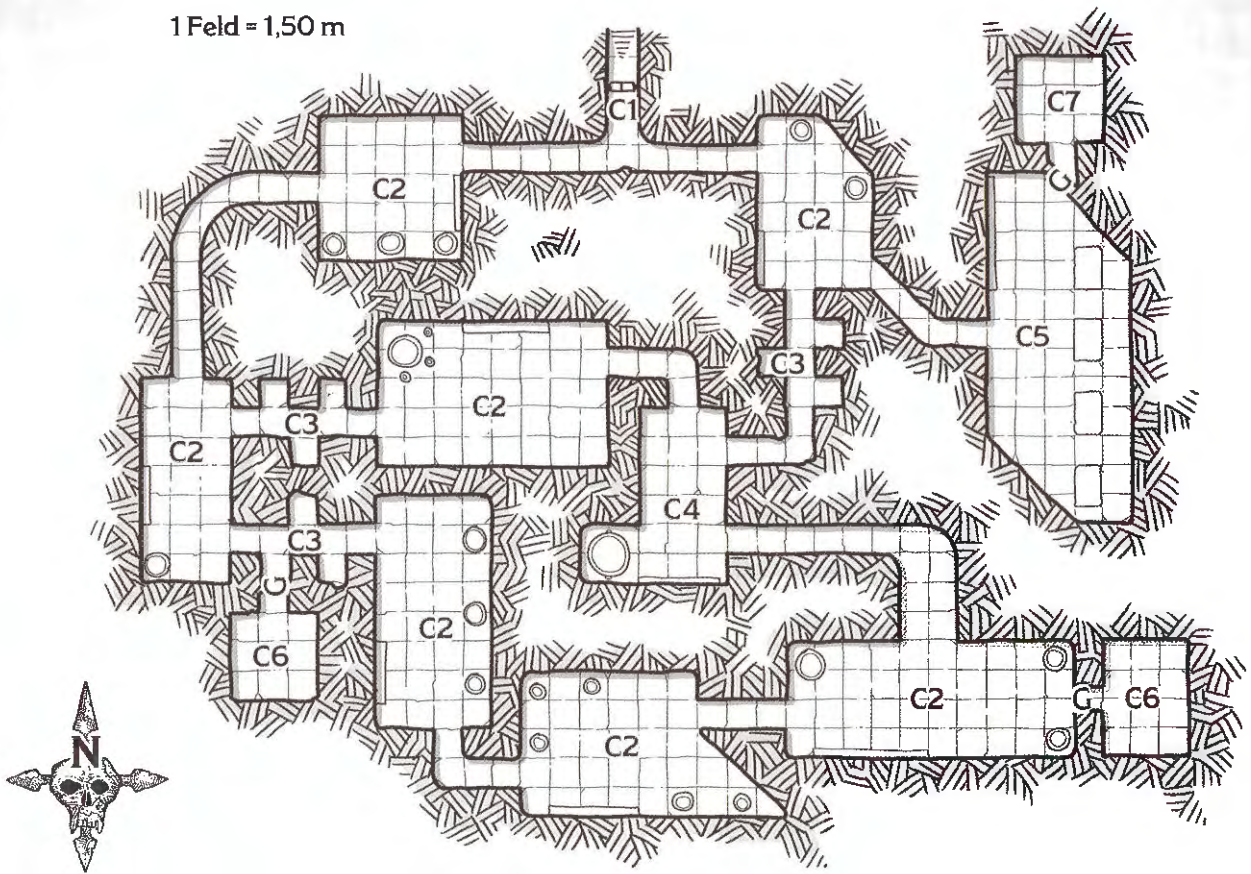
ENTWICKLUNG

Wenn die Charaktere den Styx erfolgreich eindämmen, können sie zum Spiegel Mephistars zurückkehren, um ihren Lohn einzufordern. Rigorath teilt ihnen mit, dass Ubbalux Mephistopheles die Treue schwören muss, um von den stehenden Steinen freizukommen. Wenn Ubbalux dies tut, dann macht der Erzteufel es ihm möglich, zu entkommen.

Sobald die Charaktere mit den Neuigkeiten zum Obelisken zurückkehren, akzeptiert Ubbalux die Bedingungen widerstrebend. Dann enthüllt er ihnen den Standort der Gruft der Höllenreiter und zeichnet ihn auf ihrer Karte ein. Ubbalux erklärt ihnen, dass der Todesritter Olanthus über die Gruft wacht und den geheimen Standort der Blutenden Zitadelle kennt. Der Dämon verrät ihnen auch, dass das Lösungswort „Für den Ruhm“ erforderlich ist, um die Katakomben zu öffnen, in denen viele von Zariels ehemaligen Gefährten begraben sind.

Während die Charaktere aufbrechen, können sie noch beobachten, wie Ubbalux Mephistopheles die Treue schwört, worauf sich schwarzes Eis um die stehenden Steine bildet. Dann bersten sie alle auf einmal. Ubbalux kann den Ring der ehemals stehenden Steine jetzt verlassen und ruft triumphierend in den heulenden Wind: „Frei! Endlich bin ich frei!“

1 Feld = 1,50 m



KARTE 3.3: GRUFT DER HÖLLENREITER

GRUFT DER HÖLLENREITER

ZARIELS GEFALLENE GEFÄHRTEN FINDEN KEINE RUHE.
Niemand kann in dieser Höllenlandschaft ruhen.

– Der Kartograph

Lies folgenden Text vor, wenn die Charaktere bei diesem Schauplatz eintreffen.

Beißender Rauch wirbelt rund um den leblosen Hügel durch die Luft, auf dem sich zwei schiefstehende Monolithen erheben, die an gigantische Grabsteine erinnern. Jeder der beiden Monolithen erhebt sich mehr als fünfzehn Meter in den rauchverhangenen, roten Himmel. Dutzende gepanzerte Ritter knien in stummer Anbetung vor den Monolithen. Zwischen ihnen führt eine Treppe aus Onyx den Hügel hinab.

Die Onyxstufen führen in die Katakomben, in denen die Überreste der Höllenreiter bestattet sind, die im Kampf an Zariels Seite fielen. Ihre rastlosen Geister verlangen nach Frieden, doch sind sie dazu verdammt, diesen Ort heimsuchen, bis sie erneut in den Krieg gerufen werden.

Dutzende tote Ritter knien vor den Monolithen und drücken die Stirn gegen die Knäufe ihrer Schwerter. Die Rüstungen der Ritter sind der Sarg für ihre Knochen geworden, aber dennoch fallen sie nicht in sich zusammen. Jeder Ritter trägt einen verwitterten Wappenrock Elturels.

BEGEGNUNGEN IN DER GRUFT

Die nachfolgend beschriebenen Bereiche sind auf Karte 3.3 verzeichnet. Die ganze Gruft ist extrem kalt, und überall treibt knöcheltiefer Nebel. Alle Räume und Gänge haben eine Deckenhöhe von 3 m und sind aus festem Gestein geschlagen.

C1. VERSIEGELTE TORE

Wenn die Charaktere in die Katakomben hinabsteigen, lies folgenden Text vor:

Ein Doppeltor aus Basalt blockiert euren Weg. Auf seiner Oberfläche prangt das Relief eines Ritters, der mit einem Teufel im Kampf verstrickt ist. Beide führen brennende Schwerter.

Die Tore verfügen über keine Griffe, Klinken oder Riegel, und sie wurden magisch verstärkt. Jeder Zauber, der darauf abzielt, sie zu öffnen, zu zerstören oder zu verformen, scheitert automatisch. Die Charaktere können allerdings *Dimensions-tür* oder ähnliche Magie verwenden, um an ihnen vorbeizukommen. Die Charaktere können auch durch die Ritzen zwischen den Türen schlüpfen, wenn sie über entsprechende Mittel wie *Gasförmige Gestalt* verfügen. Andernfalls müssen sie das Lösungswort „Für den Ruhm“ aussprechen, um hier weiterzukommen. Die Abenteurer können es von Ubbalux dem Barlura in Erfahrung bringen (siehe den Abschnitt „Grube Shummraths“ auf S. 100).

Wenn ein Charakter das Lösungswort in einer Entfernung von bis zu 3 m von dem Tor laut ausspricht, dann öffnet es sich langsam mit einem knirschenden Geräusch. Wenn man die Torflügel nicht verkeilt oder irgendwie anders offenhält, schließen sie sich nach 1 Stunde automatisch von selbst.

C2. BEGRÄBNISKAMMERN

Es gibt mehrere derartige Begräbniskammern in der Gruft. Sobald die Charaktere eine davon betreten, lies folgenden Text vor:

Große, eiserne Begräbnisurnen stehen würdevoll in dieser Halle aufgestellt. Sie sind mit Wappen elturischer Adelhäuser geschmückt. Polierte Schwerter, Lanzen und Schilde hängen an der Wand.

Wenn die Charaktere irgendetwas Respektvolles über die Urnen sagen oder sie irgendwie bewegen, tauchen drei **Geister** von Zariels Rittern auf. Die Geister enthüllen die folgenden Informationen mit ernsten Mienen:

- Die Ritter haben an der Seite Zariels gekämpft, als sie in Avernus Krieg führte, und sind auch dort gestorben.
- Zariels Kreuzzug scheiterte. Der Großteil ihrer Generäle und Zariel selbst wurden zu Unholden.
- Olanthus, einer von Zariels Generälen, tötete sich selbst, statt die Tyrannei der Hölle zu akzeptieren. Zariel belebte ihn jedoch als Todesritter wieder, um sich seiner Loyalität zu versichern.
- Die Seelen der Ritter sind dazu verdammt, hier zu bleiben. Sie sehnen sich nach dem Jenseits, aber der Schwur, den sie Zariel geleistet haben, bindet sie noch immer an die Teufelin. Sie flehen die Charaktere an, einen Weg zu finden, wie sie ewige Ruhe finden können.

Versprechen die Charaktere den Rittern, nach einem Weg zu suchen, wie sie ewige Ruhe finden können, dann stellen die Geister folgende Informationen zur Verfügung:

- Olanthus verabscheut Zariel, ist aber auf übernatürliche Weise verpflichtet, ihr zu dienen. Die Geister denken, dass in ihm noch immer Gutes steckt.
- Olanthus hat seine Unterkunft hier in den Katakomben. Seine Räumlichkeiten könnten Beweise für seine übrige Menschlichkeit enthalten, welche die Charaktere vielleicht nutzen können, um an ihn zu appellieren.

Sobald sie beschworen wurden, bleiben die Geister bei ihren Urnen, bis die Charaktere die Gruft verlassen oder einen Weg finden, sie zu befreien. Wenn ein Charakter irgendwelche sterblichen Überreste entweicht, dann setzen die Geister ihre Fähigkeit Inbesitznahme ein, um die Eindringlinge aus der Gruft zu vertreiben.

C3. RITTERSÄRGE

Wenn die Charaktere einen dieser Bereiche betreten, lies folgenden Text vor:

In Nischen in den Wänden ruhen eiserne Särge. Auf jedem Sarg ruht eine einzelne, frische rote Rose.

In jedem dieser Gänge befinden sich sechs Särge, wobei jeweils zwei Stück übereinander gelagert sind.

Da sie in Avernus begraben wurden, wurde der Geist dieser Ritter verdorben. In jedem Sarg befindet sich ein **Todesalb**, der durch die Rose magisch im Sarg festgehalten wird. Wenn ein Charakter eine Rose entfernt, verwelkt sie augenblicklich und der Todesalb kommt aus einem Sarg. Er greift jede lebende Kreatur oder jeden Unhold an, den er sieht. Der Todesalb kann die Rosen auf den anderen Särgen nicht berühren.

C4. HEXENMEISTERGRUFT

Wenn die Charaktere in diesen Raum sehen können, lies folgenden Text vor:

Ein Eisenerne, aus der menschliche Knochen hervorstehen, steht in einem Alkoven am Ende dieses Raums. An einer Wand in der Nähe prangt ein Relief, das eine Reihe von Rittern zu Pferde zeigt, die durch ein Portal in eine Höllenlandschaft stürmen.

Zariels Hexenmeister haben dabei geholfen, die Gruft der Höllenreiter zu errichten, um so in der Welt der Sterblichen infernalische Macht zu erlangen. Als sie starben, wurden ihre verfluchten Leiber nach Avernus gerissen, um diese Gruft für alle Ewigkeit zu bewachen. Acht **Mumien** lauern in der Kammer und bewachen den Pfad zu den Stelen der Erinnerung. Wenn die Untoten die Charaktere irgendwo anders in den Katakomben hören können, verbergen sie sich in der großen Urne im Westen. Sobald die Charaktere in dem Raum sind, versuchen sie möglichst lautlos aus der Urne zu kriechen und überraschend anzugreifen.

Schätze. Eine der Mumien trägt einen *Zauberstab der Geheimnisse*, eine andere trägt eine *Halskette der Feuerbälle*. Falls die Charaktere diese Untoten besiegen, können sie die magischen Gegenstände für sich selbst beanspruchen.

C5. STELEN DER ERINNERUNG

Sobald die Charaktere den Raum betreten, lies folgenden Text vor:

Vier Erinnerungsstelen stehen in dieser Halle. In jede sind hunderte Namen eingraviert. Oben an jeder Stele steht folgende Inschrift in Gemeinsprache: „Hier liegen die Gefallenen. Mögen Ihre Seelen bis zum Ende der Zeit widerhallen.“

An der Wand gegenüber den Stelen prangt ein Relief, das einen Engel mit Augenbinde auf einem Mammut mit gefiederten Flügeln darstellt. Das Mammut steht auf den Hinterbeinen und der Engel hält sein Schwert hoch. Rund um sie liegen die zerstörten Leiber von Rittern und Teufeln.

Wenn man die Stelen mittels *Magie entdecken* oder vergleichbarer Magie untersucht, erkennt man eine starke Aura der Nekromantie, die von den eingravierten Namen ausgeht.

Solange die Stelen mit magischer Energie versorgt sind, zuckt nekrotische Energie aus ihnen, wenn man sie berührt. Eine Kreatur, die eine Stele berührt, muss einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, oder sie erleidet 36 (8W8) nekrotischen Schaden, bei einem Erfolg nur die Hälfte. Wenn die seelengebundenen Pergamente in beiden Ritualräumen (C6) zerstört werden, werden die Stelen deaktiviert. Die Charaktere können dann die Seelen der Krieger befreien, indem sie ihre Namen von den Stelen entfernen. Wenn dies geschieht, verblassen auch die Geister der Ritter und geben dabei einen Seufzer der Erleichterung von sich. Sobald alle Namen von den Stelen entfernt werden, profitiert jeder Charakter für 24 Stunden von den Auswirkungen des Zaubers *Segnen*.

C6. RITUALRÄUME

Die zwei Räume sind hinter Geheimtüren verborgen. Um eine derartige Geheimtür zu finden, muss man einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 ablegen, sobald man sich in einer Entfernung von maximal 1,50 m davon aufhält. Wenn er die umliegende Mauer abklopft erhält ein Charakter ebenfalls die Gelegenheit, einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 abzulegen, um die Geheimtür zu entdecken.

Die Räume sind auf magische Weise gegen untote Kreaturen geschützt. Die Untoten der Gruft können sie daher weder betreten noch überhaupt wahrnehmen, dass diese Räume existieren. Die Ritualräume scheinen bis auf den allgegenwärtigen Nebel leer zu sein. Untersucht man sie jedoch, findet man Folgendes:

Der Nebel teilt sich und ihr stellt fest, dass am Boden mit Blut ein Ritualkreis aufgemalt ist. Hunderte von Pergamentfetzen sind darin angeordnet, und auf jedem der winzigen Streifen steht ein mit Blut geschriebener Name.

Auf diesen Pergamentstücken stehen die Namen aller Krieger, die an diesem Ort begraben sind. Ein Charakter, der die Stelen in Bereich C5 gesehen hat, kann den Zweck der Pergamente mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 14 erkennen: Sie dienen dazu, die Krieger an die Magie der Stelen zu binden und sie dazu zu zwingen, im Untod weiter Zariel zu dienen, so wie sie es durch ihren Schwur zu Lebzeiten taten. Indem sie die Pergamente zerstören, deaktivieren die Charaktere die Stelen und können die Seelen der Ritter aus ihrem Dienst entlassen (siehe Bereich C5 für Details).

C7. OLANTHIUS' RÜCKZUGSORT

Der Raum ist hinter einer Geheimtür verborgen. Um die Geheimtür zu finden, muss man einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 ablegen, sobald man sich in einer Entfernung von maximal 1,50 m aufhält. Wenn man die umliegende Mauer abklopft erhält man ebenfalls die Gelegenheit, einen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 15 abzulegen, um die Geheimtür zu entdecken. Lies folgenden Text vor, sobald die Charaktere den Raum betreten:

Ein Stapel von acht ledergebundenen Tagebüchern ruht auf einem großen Schreibtisch in dieser engen Kammer.

Die Tagebücher gehören dem Todesritter Olanthius und sind in der Gemeinsprache geschrieben. Charaktere, die eine kurze Rast damit verbringen, sie zu studieren, können folgende Informationen in Erfahrung bringen:

- Olanthius hat sich niemals von Zariels Kapitulation gegenüber Asmodeus und ihrer Verwandlung in einen Teufel erholt. Er gibt sich dafür selbst die Schuld, da er die frühen Warnzeichen ihres Sündenfalls nicht erkannte – ihre wilde Entschlossenheit, Dämonen zu töten, koste es was es wolle.
- Olanthius nahm sich das Leben, statt sich der Verdammnis zu stellen, wurde dann aber von Zariel zur Strafe in ein untotes Monster verwandelt, um ihr für immer zu dienen.
- Olanthius beschreibt Haruman, seinen einstigen Waffenbruder, als herzlosen Mann, dem es an Mitgefühl mangelt. Jetzt ist er ein Teufel, wild entschlossen, jeden zu bestrafen, der in Zariels Weg steht.
- Olanthius beklagt den Tod der gefallenen Krieger und fühlt sich machtlos, ihnen zu helfen.
- Olanthius lobt Generalin Yael, die er respektiert und insgeheim verehrt. In einem Tagebuch erwähnt er, dass er weiß, wo Yael das *Schwert der Zariel* verborgen hat. Dummerweise enthüllt er den Standort nicht.

OLANTHIUS' RÜCKKEHR

Wenn die Charaktere irgendein Grab entweihen oder die Tagebücher in Bereich C7 bewegen, kehrt der **Todesritter** Olanthius auf einem Streitwagen, der von zwei **Gorgonen**

gezogen wird, zur Gruft zurück. Olanthius ist daran gebunden, die Gruft zu beschützen, und egal wo er sich gerade in Avernus aufhält, kann er hierher zurückgerufen werden, damit er seine Pflicht erfüllt. Er steigt in die Gruft hinab, um Eindringlinge zu jagen und zu verhören. Dabei lässt er den Streitwagen und die Gorgonen außerhalb der Gruft zurück.

Während er sich durch die Gruft bewegt, nimmt er alle Geister auf seinem Weg mit und zwingt sie dazu, an seiner Seite zu kämpfen. Alle Geister, die die Charaktere in den Begräbniskammern (Bereich C2) beschworen haben, werden dadurch zu **Schreckgespenstern** unter seinem Befehl.

Olanthius ist ein ausgesprochen mächtiger Gegner für Charaktere der 9. Stufe. Glücklicherweise können die Charaktere einen Kampf mit ihm vermeiden, wenn sie ihm klarmachen, dass sie ihm helfen möchten.

ENTWICKLUNG

Charaktere, die mit Olanthius verhandeln, können einen wertvollen Verbündeten im Kampf gegen Zariel erlangen. Um eine Chance zu haben, den Todesritter auf ihre Seite zu bringen, müssen sie seine Tagebücher gelesen haben und von seinem Hass auf Zariel wissen. Wenn sie keinen Zugang zu ihm finden, versucht er, sie zu vernichten.

Olanthius ist nur dann bereit, den Standort der Blutenden Zitadelle zu enthüllen, wenn die Charaktere ein Ablenkungsmanöver gegen Zariel starten. Die Charaktere sollen den Dämonenfürsten Kostschtschie aufsuchen. Dieser ist in Avernus gefangen, und sein Hammer wurde von Zariel gestohlen. Wenn er befreit wird, dürstet der Dämonenfürst sicher danach, seinen Hammer zurückzuerlangen, was eine ausreichende Ablenkung für Olanthius' Zwecke darstellen dürfte.

Die Bögen von Ulloch können die Charaktere zu Kostschtschies Schlund transportieren, wo der Dämonenfürst gefangen ist. Die Charaktere müssen sich ihr Ziel nur genau vorstellen, während sie die Bögen durchschreiten. Olanthius kann ihnen Anweisungen geben, wie sie die Bögen erreichen, und kann sowohl die Bögen als auch den Schlund auf ihrer Karte einzeichnen.

Sobald Kostschtschie frei ist, sollen die Charaktere sich hier in der Gruft bei Olanthius zurückmelden, und er wird ihnen den Standort der Blutenden Zitadelle enthüllen.

BÖGEN VON ULLOCH

NUR NARREN TRETEN DURCH DIE BÖGEN VON ULLOCH. SIE

führen nirgendwohin, wo es eine weise Person hinzieht.

–Der Kartograph

Sobald die Charaktere an diesem Ort eintreffen, lies folgenden Text vor:

Zwei aufwendig verzierte, schwarze Bögen dominieren die verbrannte Ödnis über viele Kilometer. Jeder von ihnen erhebt sich über sechzig Meter in die sengend heiße Luft. Ihre Oberflächen sind über und über mit Bildern von Teufeln überzogen, die Krieg gegen Dämonen führen.

In längst vergessenen Zeitaltern setzten Erzteufel diese Doppelbögen ein, um ganze Regimenter auf andere Existenzebenen zu versetzen. Die Magie der Bögen hat stark nachgelassen, doch es ist noch genügend Magie in ihnen, um eine kleine Gruppe an einen anderen Ort in den Neun Höllen zu transportieren. Wirkt man **Magie erkennen**

oder einen ähnlichen Zauber auf sie, so kann man eine mächtige Aura der Beschwörungsmagie erkennen.

Wenn sich eine Kreatur auf 30 m annähert, geben die Bögen ein lautes, nachhallendes Summen von sich, das immer lauter und höher wird, je weiter man sich nähert. Wenn eine Kreatur zwischen den Bögen hindurchschreitet, schießt eine Vorhang aus Flammen empor und transportiert sie an einen anderen Ort in den Neun Höllen. Jede Kreatur und jeder Gegenstand, die durch ein offenes Portal gehen, enden am gleichen Ort. Die Torbögen sind sogar so groß, dass Infernalische Kriegsmaschinen durch sie hindurchpassen.

Um zu einem bestimmten Ort zu reisen, muss die Kreatur schon einmal an dem Ort gewesen oder dazu in der Lage sein, ihn auf einer Karte zu lokalisieren. Charaktere, die auf Kostschtschies Schlund zeigen, wenn sie einen Bogen durchschreiten, werden zu dem Gefängnis des Dämonenfürsten transportiert.

Wenn die Charaktere keinen Zielort nennen, dann solltest du ihn zufällig ermitteln. Lege die Posterkarte von Avernus auf den Tisch und bitte einen Spieler, einen W20 auf der Karte zu würfeln. Der Ort, der dem Würfel am nächsten ist, ist dann das Ziel. Wenn der Würfel von der Karte rollt, kann der SL einen Zielort bestimmen.

Das Portal bleibt für 10 Minuten offen und führt während dieser Zeit immer zum gleichen Ziel. Danach deaktiviert es sich und der Torbogen, der es erschaffen hat, zerbröckelt und fällt zu Boden.

KOSTSCHTSCHIES SCHLUND

DER FEIND MEINES FEINDES IST MEIN FREUND, ABER GILT DAS
auch für Unholde?

–Der Kartograph

Wenn die Charaktere bei diesem Schauplatz ankommen, lies folgenden Text vor:

Eine dunkle Schlucht, gelegen zwischen donnernden Vulkanen, die immer wieder Lava und Rauch in den finsternen Himmel spucken, liegt vor euch. Das Land und die Luft erbeben durch die Schreie einer monströsen Kreatur, die sich irgendwo tief in der Schlucht befinden muss.

Der Dämonenfürst **Kostschtschie** (siehe die nebenstehenden Spielwerte) erinnert an einen besonders stämmigen Hügelriesen mit kurzen O-Beinen und einem seltsam geformten Kopf.

Frostriesen, die sich von ihren Göttern lossagen und der Dämonenanbetung verfallen, können Kostschtschie mit Blutopfern herbeirufen, die sie auf Altären darbringen, die aus rohem Eis gehauen sind. Wenn der Dämonenfürst ihren Ruf erhört, kämpft und jagt er für einige Zeit an ihrer Seite und erfüllt die Frostriesen dabei mit einem wilden Wahnsinn und Blutausch, bevor er wieder in den Abyss zurückkehrt. Kostschtschies Lieblingswaffe ist *Matalotok*, ein Kriegshammer, der vom Frostriesengott Thrym geschmiedet wurde (siehe Anhang C für weitere Informationen zu diesem legendären magischen Gegenstand).

Bei seinem letzten Besuch in den Neun Höllen wurde Kostschtschie von der Erzteufelin Zariel besiegt. Sie nahm ihm seinen Hammer ab und kettete ihn am Boden der Schlucht an, weil sie wusste, dass es nichts bringen würde, ihn zu töten; dies hätte ihn einfach auf seine eisige

Schicht im Abyss zurückgeschickt. Ohne *Matalotok* ist Kostschtschies Immunität gegen Kälteschaden nur noch eine Resistenz gegen Kälteschaden.

Kostschtschie ist durch magische Ketten gefesselt, die sich immer wieder selbst straffen und ihn daran hindern, Zauber zu wirken. Er sitzt in einem 3 m tiefen und 24 m durchmessenden Becken aus schwarzem Teer, das in einer Höhle am Boden der Schlucht liegt. Seine Hände sind hinter seinem Rücken gefesselt. Seine unheiligen Schreie und böartigen Flüche kann man bereits aus mehreren Kilometern Entfernung hören. Charakteren, die versuchen, mit ihm zu kommunizieren, antwortet er mit kehligen Schreien voller Wut und Frustration. In den wenigen klaren Momenten, die er hat, ruft er Dinge wie: „BEFREIT MICH!“, oder „BRINGT MIR MEINEN HAMMER!“, zuerst auf Riesisch und dann auf Abyssisch. Wenn dies zu nichts führt, setzt er Telepathie ein, um den nächsten Charakter zu kontaktieren. Er fordert seine sofortige Freilassung, bietet aber im Gegenzug keine Belohnung an.

DIE SCHLUCHT

Die Schlucht hat eine Tiefe von 150 m. Obwohl es zahlreiche Stellen gibt, an denen man sich festhalten kann oder Tritt findet, ist der Abstieg doch recht tückisch. Charaktere, die nicht fliegen können und nicht über Kletterausrüstung verfügen, müssen für den Weg nach unten oder zurück nach oben einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 ablegen. Wenn ein Wurf um 5 oder weniger scheitert, macht der Charakter keinen Fortschritt in seinem Zug. Scheitert er allerdings um mehr als 5, stürzt der Charakter in die Schlucht.

GEFANGENENWÄCHTER

Ein **Kettenteufel** namens Mazer und seine vier **Höllenhunde** bewachen den Dämonenfürsten. Wenn die Höllenhunde Eindringlinge entdecken, dann springen sie aus Höhleneingängen über den Charakteren, und der Teufel taucht aus der Teergrube auf.

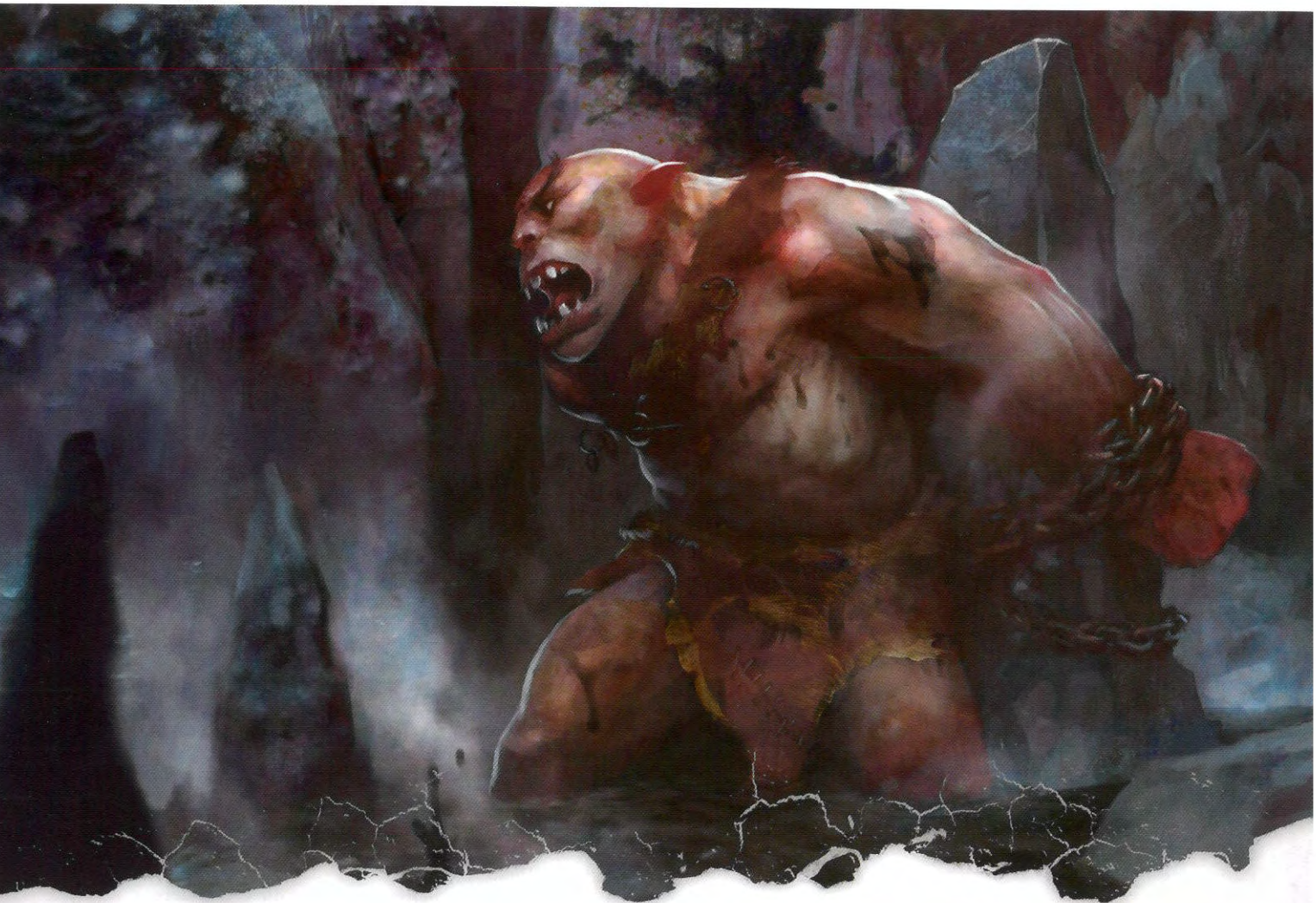
Mazer achtet darauf, dass Kostschtschies Ketten stets gut gespannt sind. In der Grube selbst befinden sich Dutzende weiterer Ketten (jede 30 m lang), die Mazer mit der Fähigkeit Ketten beleben animieren kann. Mazer setzt die Ketten ein, um Feinde zu fesseln und sie in die Teergrube zu ziehen, die als schwieriges Gelände zählt.

Sobald der Kettenteufel stirbt, lockern sich die Ketten Kostschtschies und der Dämonenfürst kann sich befreien. Dadurch erlangt er auch seine Fähigkeit zum Zaubern zurück.

ENTWICKLUNG

Wenn Kostschtschie befreit wird, ruft er Zariel auf Riesisch zu, dass er sie sich vorknöpfen und sie mit seinem Hammer zerquetschen wird. Dann wirkt er *Windwandeln*, wodurch er sich in eine Wolkengestalt verwandelt und über die unglaublich schnelle Flugbewegungsrate von 90 m verfügt. Er reist mit großer Hast quer über Avernus, begierig darauf, sich seinen Hammer zurückzuholen. Charaktere, die sich rasch genug bewegen können, um ihm zu folgen, werden von ihm direkt zu Zariel geführt (siehe Kapitel 5).

Nachdem Kostschtschie befreit wurde, können die Charaktere zur Gruft der Höllenritter zurückkehren. Olanthius hält sich an seine Abmachung und verrät ihnen den Standort der Blutenden Zitadelle (siehe Kapitel 4). Bevor die Charaktere aufbrechen, bittet er sie noch, Yael von ihm zu grüßen, wenn sie sie sehen.



KOSTSCHTSCHIE

Großer Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 243 (18W10 + 144)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
30 (+10)	12 (+1)	27 (+8)	18 (+4)	22 (+6)	19 (+4)

Rettungswürfe Ges +9, Kon +16, Wei +14

Fertigkeiten Einschüchtern +12, Überlebenskunst +14, Wahrnehmung +14

Schadensresistenzen Blitz, Feuer

Schadensimmunitäten Kälte, Gift; Wucht-, Hieb- und Stichschaden aus nicht-magischen Quellen

Zustandsimmunitäten Bezaubert, verängstigt, vergiftet

Sinne Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 24

Sprachen Abyssisch, Riesisch, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 25 (75.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für Kostschtschie ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 20). Er kann von Natur aus folgende Zauber wirken, wobei er keine Materialkomponenten benötigt:

Beliebig oft: *Befehl, Dunkelheit*

Jeweils 1/Tag: *Böses und Gutes bannen, Leid, Telekinese, Teleportation, Tor, Windwandeln*

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn Kostschtschie einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich stattdessen entscheiden, ihn zu schaffen.

Magieresistenz. Kostschtschie hat Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Kostschtschie führt zwei Nahkampfangriffe aus, von denen nur einer ein Bissangriff sein kann.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +18 zum Treffen, Reichweite 1,50 m; eine Kreatur. **Treffer:** 13 (1W6 + 10) Stichschaden.

Matalok (Kriegshammer). **Nahkampf-Waffenangriff:** +18 zum Treffen, Reichweite 3 m; ein Ziel. **Treffer:** 19 (2W8 + 10) Wuchtschaden, oder 21 (2W10 + 10) Wuchtschaden, wenn beidhändig geführt. Die Waffe gibt eine Kälteexplosion von sich, die 10 (3W6) Kälteschaden bei jeder Kreatur in einer Entfernung von bis zu 9 m verursacht.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Kostschtschie kann 3 legendäre Aktionen durchführen und aus den folgenden Optionen wählen. Er kann nur eine legendäre Aktion auf einmal verwenden, und nur am Ende des Zuges einer anderen Kreatur. Kostschtschie erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Angriff. Kostschtschie führt einen Nahkampfwaffenangriff aus.

Ansturm. Kostschtschie bewegt sich bis zu seiner Bewegungsrate.

Fluch (kostet 2 Aktionen). Kostschtschie verflucht eine Kreatur, die er sehen kann, in einer Entfernung von bis zu 18 m. Die verfluchte Kreatur erleidet Schädensempfindlichkeit gegen jeden Schaden, der von Kostschtschie verursacht wird, bis zum Ende des nächsten Zuges von Kostschtschie.

PFAD DER TEUFEL

DÄMONENZAPPER

Für Charaktere der 8. Stufe

„Die reinste Seele lockt Unholde in eine höllische Falle. Zapp! Zapp!“

KNOCHENGHÖLZ

Für Charaktere der 8. Stufe

„Eure Zukunft steht in eurem Blut geschrieben. Sie wird eure Adern öffnen, um die Geschichte zu malen, die in eurem Herzen verborgen ist.“

ULDRAKS GRAB

Für Charaktere der 8. Stufe

„Ein gefallener Titan oder ein Winzling mit Größenwahn? Das müsst wohl ihr entscheiden.“

ARKHANS TURM

Für Charaktere der 9. Stufe

„Er trägt die Hand des Bösen, doch sein Ziel entzieht sich ihm.“

TIAMATS MONUMENT

Für Charaktere der 9. Stufe

„Drakonische Teufel brüten in diesem gigantischen Schädel, durch den die Drachenkönigin mit fünf Zungen spricht.“

BELS SCHMIEDE

Für Charaktere der 9. Stufe

„Ein ausgestoßener Erzfürst schmolzt in einem Vulkan. Er ist begierig darauf, seinen gestohlenen Thron zurückzuerobern.“

SIBRIEX

Für Charaktere der 10. Stufe

„Ein Sibriex, Brüter von Schrecken und Horter von Geheimnissen, soll so alt sein wie der Abyss selbst.“

ZERSTÖRTE FLIEGENDE FESTUNG

Für Charaktere der 10. Stufe

„Eine Waffe, gemacht für einen Erzteufel – in der Schlacht zerstört und zur Plünderung bereit.“

DÄMONENZAPPER

DIE REINSTE SEELE LOCKT UNHOLDE IN EINE HÖLLISCHE

Falle. Zapp! Zapp!

–Der Kartograph

Wenn die Charaktere sich diesem Schauplatz nähern, lies folgenden Text vor:

Strahlendes Licht ergießt sich aus einem rostigen Monument, das wie die nach oben gerichteten Mandibeln eines riesigen Käfers aussieht.

Das Licht geht von einem **Einhorn** namens Mondfarbe aus, das in einer magischen Energiesphäre mit einem Durchmesser von 3 m gefangen ist. Die Sphäre kann nicht von Materie durchquert werden und blockiert auch Zauber in beide Richtungen. Sie schwebt in einer Höhe von 15 m zwischen den beiden Mandibeln. Das Licht lockt Dämonen an wie Speck die Mäuse und zerstört sie, sobald sie zu nahe herankommen. Das Einhorn kann seine magischen Fähigkeiten nicht einsetzen, während es in der Sphäre gefangen ist.

Die Sphäre zielt stets auf den nächsten Unhold in einer Entfernung von bis zu 30 m und schießt einen leuchtenden Strahl in Form einer 1,50 m breiten und 30 m langen Linie auf das Ziel. Eine Kreatur in dieser Linie, die 100 oder weniger Trefferpunkte hat, wird zu Asche aufgelöst. Kreaturen mit mehr als 100 Trefferpunkten innerhalb der Linie, müssen einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 18 ablegen, oder sie erleiden 260 (40W12) gleißenden Schaden, bei einem Erfolg die Hälfte. Sobald der Dämonenzapper gefeuert hat, muss er sich für 1 Minute aufladen.

Um das Einhorn zu befreien, müssen die Charaktere die verrostete Metallstruktur zerstören. Diese hat RK 14, 250 Trefferpunkte und ist immun gegen Gift und psychischen Schaden. Die Struktur zerfällt, sobald sie 0 Trefferpunkte erreicht. Die Energiesphäre sinkt dann langsam zu Boden und verblasst. Wenn die Charaktere das Einhorn befreien und der Großteil der Gruppe guter Gesinnung ist, ist es dazu bereit, sie zu begleiten.

RALZALA, DIE DAO

Eine **Dao** namens Ralzala verteidigt den Dämonenzapper. Ralzala hat Zariel ihre Loyalität geschworen, um sich an einer anderen Dao rächen zu können, die versucht hat, sie in den Ruin zu treiben. Inzwischen bedauert sie ihren Pakt mit der Erzteufelin und würde ihn gerne brechen.

Ralzala verbirgt sich beim Fundament des Zappers in der Erde. Sobald die Charaktere damit beginnen, den Zapper zu demolieren, taucht sie auf, wirkt den Zauber *Zungen* und bietet ihnen einen Handel an. Sie verrät, dass der abgesetzte Erzteufel Bel gerne dazu bereit wäre, die Charaktere dabei zu unterstützen, Zariel zu stürzen. Wenn die Charaktere Ralzala dabei helfen, ihren Pakt mit Zariel zu brechen, dann wird sie ihnen den Weg zu Bels Schmiede weisen und ihnen sogar eine Art Empfehlungs-schreiben mitgeben.

Ralzala weiß, dass ein Orakel namens Die Rote Ruth sicherlich die Lösung für ihr Problem herausfinden könnte. Da sie an den Dämonenzapper gebunden ist, kann sie das Orakel nicht selbst aufsuchen, also müssen die Charaktere das tun. Sie sollen mit der Roten Ruth im verfluchten Wald in der Nähe sprechen, und ihre Anweisungen ausführen, um den Pakt zu brechen. Dadurch kommen die Charaktere zum Knochengehölz.

DIAGRAMM 3.3: PFAD DER TEUFEL



KNOCHENGHÖLZ

EURE ZUKUNFT STEHT IN EUREM BLUT GESCHRIEBEN. SIE WIRD eure Adern öffnen, um die Geschichte zu malen, die in eurem Herzen verborgen ist.

–Der Kartograph

Wenn die Charaktere bei diesem Schauplatz eintreffen, lies folgenden Text vor:

Ein Labyrinth verdorbener Bäume und Ranken, die an Knochen erinnern, erstreckt sich vor euch. Versteinerte Leichen haben sich mit dem Bäumen verbunden. Sie werden von Pilzen überwuchert und Blut sickert aus dem Unterholz. Hier und dort führen gewundene Pfade tiefer ins Gehölz.

In einem längst vergessenen Zeitalter hat die Nachtvettel Die Rote Ruth eine Gemeinschaft von Dryaden verdorben, indem sie die Wurzeln ihrer Bäume mit einem den Verstand zerschneidenden Gift versetzt hat. Jene Dryaden, die sich dem Gift widersetzen konnten, starben, als sie erneut versuchten, mit ihren Bäumen zu verschmelzen. Die anderen zerfielen zu Asche und wurden als rastlose, gequälte Geister wiedergeboren, die Todesfeen gleichen. Sehr zufrieden mit sich, schlug Die Rote Ruth ihr Lager mitten im verdorbenen Wald auf.

Die Charaktere können den Wald aus Neugierde erforschen, oder weil sie das Orakel suchen, das Raizala helfen kann, ihren Pakt mit Zariel zu brechen.

BEGEGNUNGEN IM GEHÖLZ

Die nachfolgend beschriebenen Bereiche sind auf Karte 3.4 (S.108) verzeichnet.

B1. EINGÄNGE

Charaktere, die das Gehölz umrunden, finden fünf verschiedene Eingänge, die tiefer hineinführen. Außerhalb dieser Wege ist das Gehölz viel zu dicht, um sich durch es hindurchzukämpfen.

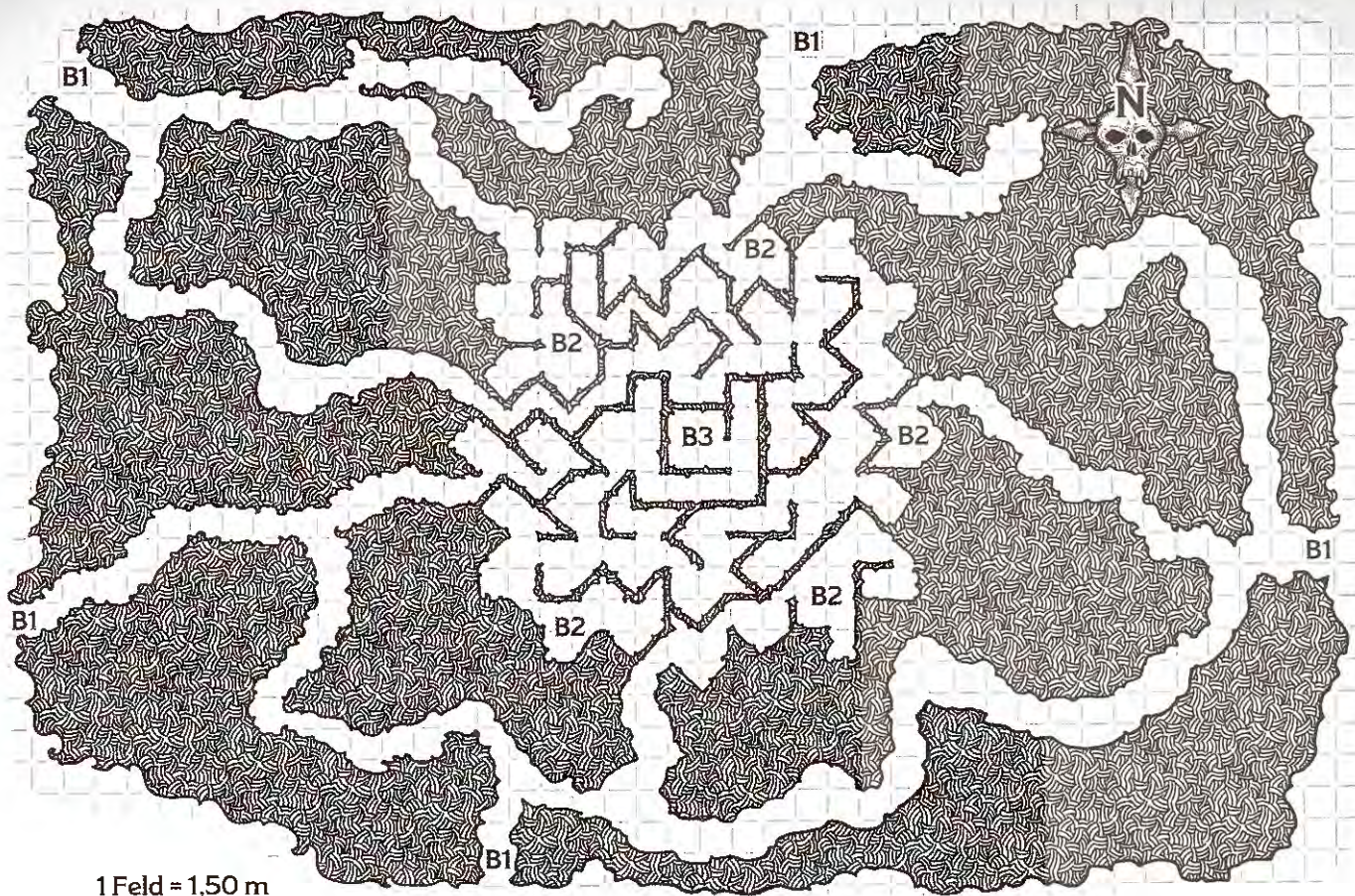
Um sich nicht in dem verdorbenen Wald zu verirren, müssen die Charaktere einen Wurf auf Weisheit (Überlebenskunst) gegen SG 15 ablegen. Bei einem Erfolg stellen die Charaktere fest, dass die Lagerstätte der Roten Ruth mitten im Gehölz sein muss (Bereich B3). Wenn sie scheitern, kommen sie zu einer der Sackgassen (Bereich B2). Nachdem sie sich mit der Begegnung dort herumgeschlagen haben, können sie den Wurf wiederholen. Sollte die Gruppe so oft bei diesem Wurf auf Weisheit scheitern, dass sie alle vier Sackgassen erreichen, finden sie automatisch die Lagerstätte der Nachtvettel.

B2. SACKGASSEN

Wenn sich die Charaktere verirren und eine Sackgasse erreichen, lege einen Wurf auf folgende Tabelle ab, um festzulegen, welche Begegnung dort auf sie wartet. Du kannst auch eine Begegnung auswählen, die sie noch nicht erlebt haben.

SACKGASSEN

W4	Sackgasse
1	Tote Reisende
2	Dryadengeister
3	Modernde Schlurfer
4	Dornenfalle



KARTE 3.4: KNOCHENGEHÖLZ

Tote Reisende. Die Leiche einer Drow liegt am Ende dieses Pfades. Ihr Fleisch ist von hungrigen Ranken durchbohrt und ihr Gesicht vor Entsetzen verzerrt. Sie trägt einen *Fraßbeutel* bei sich.

Dryadengeister. Drei verfluchte Dryadengeister (nutze die Spielwerte von **Todesfeen**) nähern sich den Charakteren und verlangen von ihnen, dass sie sie „an die Wunder des Lebens erinnern“. Das könnte eine süße Geschichte, ein Kuss, ein Lied oder irgendetwas anderes sein, dass die Dryaden an ihre einstige Heimat erinnert. Wenn es den Charakteren nicht gelingt, das Begehren der Dryaden zu erfüllen, dann greifen die Geister an.

Modernde Schlurfer. Drei **Modernde Schlurfer** kommen aus dem Gehölz und greifen an.

Dornenfalle. Den Charakteren fällt auf, dass am Ende des Pfades ein Stecken aus Weißdorn im Gehölz steckt. Der Stecken befindet sich hinter 4,50 m dickem Dornengestrüpp. Jedes 1,50 m große Feld im Gestrüpp zählt als schwieriges Gelände, hat RK 11 und 15 Trefferpunkte. Es ist immun gegen psychischen Schaden und hat Empfindlichkeit gegen Feuerschaden. Wenn man die Dornen nur beschädigt, aber nicht vollständig zerstört, wachsen sie auf magische Weise in 24 Stunden zu voller Stärke nach. Die Dornen setzen Kreaturen fest, die ihren Zug in einer Entfernung von bis zu 1,50 m von ihnen beenden. Eine Kreatur, die ihren Zug in einem Bereich mit Dornen beginnt, erleidet 22 (4W10) Hiebsschaden, weil sie dann beginnen, hin- und herzupeitschen. Wenn eine Kreatur festgesetzt ist, kann sie nur wieder freikommen, wenn alle Dornenbüsche in ihrem Bereich und in einer Entfernung von bis zu 1,50 m zerstört wurden.

Der Stecken ist nur ein Köder und zerfällt zu Asche, wenn man ihn ergreift.

B3. LAGERSTÄTTE DER ROTEN RUTH

Wenn die Charaktere diesen Bereich erreichen, lies folgenden Text vor.

Eine höhlenartige Hütte liegt inmitten des Labyrinths. Hunderte Knochen und Körperteile hängen von Zwirnfäden herab, und die Decke ist mit Girlanden aus blutigen Eingeweiden verziert. In der Luft wimmelt es vor fetten Fliegen.

Die Rote Ruth, eine **Nachtvettel**, hat ihre Lagerstätte in dieser grausigen Behausung aufgeschlagen. Sie trägt ein Kleid aus miteinander vernähten Knochen. Schädel von Säuglingen hängen von ihrem Hals und schnattern Kinderreime in verschiedenen Sprachen, wenn sie spricht.

Böse Besucher aus dem ganzen Multiversum kommen hierher, um die Prophezeiungen der Roten Ruth zu hören oder von ihren mystischen Mixturen zu kosten. Wenn die Charaktere die Rote Ruth auf den Fluch der Dao ansprechen, dann bietet sie ihnen ihre Hilfe für einen Preis an (siehe „Die Stellung halten“, unten).

Die Rote Ruth verkauft Tränke, die sie aus Blut gebraut hat, und ist gerne dazu bereit, sie gegen *Seelenmünzen* (siehe S. 227) einzutauschen. Die Angebote sind in der Tabelle „Angebote der Roten Ruth“ zusammengefasst. Jeder Trank hat zudem einen harmlosen, aber ärgerlichen Nebeneffekt wie Blähungen, Pusteln, Haarausfall und was dir sonst noch an Unannehmlichkeiten für die Charaktere einfällt. Ihre Weissagungen funktionieren ähnlich wie der Zauber *Heiliges Gespräch*, obwohl sich die Nachtvettel nicht an ein göttliches Wesen wenden muss, um ihre Antworten zu erhalten.

ANGEBOTE DER ROTEN RUTH

Angebot

Trank, gewöhnlich oder ungewöhnlich
Trank, selten
Hauber Heiliges Gespräch

Preis

1 Seelenmünze
2 Seelenmünzen
3 Seelenmünzen

DIE STELLUNG HALTEN

Die Rote Ruth weiß wie man die Dao Ralzala von ihrem Pakt befreien kann, doch ist sie erst dazu bereit, den Charakteren zu helfen, nachdem sie ihr einen Gefallen getan haben. Die Vettel erklärt ihnen, dass es Zeit wird, endlich mal wieder zu baden. Ihr letztes Bad liegt immerhin schon ein paar Jahrhunderte zurück. Sie verlangt von den Charakteren, dass sie sich darum kümmern, dass sie eine Reservierung im Zum Höllischen Genuss im Wandernden Emporium bekommt (siehe S. 126), und auch dafür bezahlen. Außerdem hat sie noch eine weitere Bedingung: Die Charaktere müssen ihr Gehölz bewachen, während sie fort ist. Wenn die Charaktere die Nachtvettel während dieser Verhandlungen angreifen oder bedrohen, verschwindet sie einfach auf die Ätherebene und taucht erst wieder auf, sobald sie weg sind.

Die Nachtvettel kann den aktuellen Standort des Wandernden Emporiums für die Charaktere bestimmen, indem sie ein wenig Blut auf dem Boden vergießt und die Muster studiert. Dann kann sie ihnen den aktuellen Standort auf ihrer Karte zeigen. (Dieser Standort überall sein, wo du möchtest.) Sobald die Charaktere dort ankommen, treffen sie tatsächlich auf das Wandernde Emporium. Obwohl Die Rote Ruth weiß, dass der Besitzer des Emporiums ein Rakshasa ist, teilt sie dies den Abenteurern nicht mit. Sie werden schon selbst darauf kommen.

Charaktere, die mit einem Reservierungstermin vom Wandernden Emporium zurückkommen, müssen für ein paar Stunden auf das Gehölz aufpassen, während die Vettel abwesend ist. Während dieser Zeit erheben sich die verfluchten Geister der Dryaden und versuchen, die Lagerstätte als Bestrafung für die Verbrechen der Nachtvettel zu zerstören. Die Angriffsstreitmacht besteht aus zwei Dryadengeistern (verwende die Spielwerte von **Todesfeen**) und einem untoten Baum (verwende die Spielwerte eines **Baumhirten**; der Baum ist allerdings untot und hat Resistenz gegen nekrotischen Schaden).

Falls es den Charakteren gelingt, die Untoten zu besiegen, dann erfüllt Die Rote Ruth ihren Teil der Abmachung, sobald sie zurückkehrt. Andernfalls lässt der untote Baum den Eingang zur Hütte der Roten Ruth einstürzen. Die Nachtvettel ist nicht erfreut. Sie nutzt ihr Merkmal Körperlosigkeit und geht durch eingestürzten Eingang in ihre Höhle. Sie ist nicht bereit, noch weitere Worte mit den Charakteren zu wechseln.

SCHÄTZE

Die Dryadengeister haben keine Schätze, aber in einer hohlen Vertiefung im Stamm des untoten Baumes steckt das Skelett eines Gnoms. Das Skelett trägt einen Hexenhut (ein *Verkleidungshut*) und einen *Zauberstab des Kriegsmagiers +1*.

ENTWICKLUNG

Die Rote Ruth verrät den Charakteren, dass Ralzala vom Blut eines Titanen trinken muss, um sich vom Pakt zu befreien. Die Nachtvettel meint, dass Uldrak ihnen vielleicht weiterhelfen kann, warnt allerdings, „dass er nicht mehr der ist, der er einst war“. Sie kann den Charakteren Uldraks Aufenthaltsort auf der Karte zeigen. Dadurch kommt die Gruppe zu Uldraks Grab.

ULDRAKS GRAB

EIN GEFALLENER TITAN ODER EIN WINZLING MIT GRÖSSEN-
wahn? Das müsst wohl ihr entscheiden.

–Der Kartograph

Sobald die Charaktere bei diesem Schauplatz eintreffen, lies folgenden Text vor:

Der geborstene Helm und das Schwert eines Titanen sind hier halb in der Asche von Avernus begraben. Ein kugelförmiger Stein im Griff des Schwerts leuchtet noch immer scharlachrot.

Der Empyrier Uldrak zog in die Neun Höllen aus, um Tiamat zu töten und Ruhm für seinen Gott Surtur zu erlangen. Doch er wurde von der Drachenkönigin mühelos besiegt. Er wurde allerdings nicht getötet, sondern von der Drachenkönigin ob seiner Frechheit in einen **Stachelteufel** verwandelt. Die elende Kreatur verbirgt sich jetzt innerhalb des Helmes, den sie einst stolz getragen hat. Uldrak lebt schon seit Jahrtausenden hier und plant, irgendwie seine ursprüngliche Gestalt wiederherzustellen.

MIT ULDRAK VERHANDELN

Uldrak ist eine verbitterte Gestalt, die sich kaum noch an ihre Vergangenheit erinnert. Er hat vor langer Zeit herausgefunden, wie er den Fluch brechen könnte, doch dies übersteigt seine Möglichkeiten bei Weitem, und so hat er sich seinem Schicksal ergeben. Jetzt ist er mehr daran interessiert, irgendwie zu überleben, als den Neun Höllen doch noch zu entfliehen.

Seine Herkunft als Empyrier kann man noch immer an seiner Stimme erkennen. Er versteht alle Sprachen, und wenn er spricht, wechselt er willkürlich zwischen Riesisch und der Gemeinsprache hin und her. Die Jahrtausende der Isolation haben ihn etwas verrückt werden lassen und er diskutiert oft mit sich selbst – auch dann wenn gerade Fremde anwesend sind.

Uldrak ist gerne bereit, seine traurige Geschichte und Herkunft zu enthüllen. Charaktere, die hierher gekommen sind, um sein Blut abzuzapfen (siehe „Knochengehölz“, oben), dürfen einen Wurf auf Weisheit (Arkane Kunde) gegen SG 12 ablegen, sobald sie festgestellt haben, dass er nun ein Unhold ist. Bei einem Erfolg kommen sie zu der Ansicht, dass die ihm das Blut abzapfen müssen, wenn er wieder seine Titanengestalt angenommen hat, und nicht in seiner jetzigen Form als Unhold. Doch glücklicherweise hat Uldrak einen Plan (siehe „Entwicklung“, unten).

Schatz. Der kugelförmige Stein im Griff von Uldraks Schwert ist eine *Kugel der Drachen*. Sie stellt einen wichtigen Bestandteil von Uldraks Plan dar, sich von dem Fluch zu befreien.

ENTWICKLUNG

Um seine wahre Gestalt zurückzuerhalten, muss Uldrak etwas von Tiamats Blut auf dem Boden von Avernus vergießen. In seiner aktuellen Gestalt wäre es Selbstmord, gegen Tiamat zu kämpfen. Doch Uldrak hat herausgefunden, dass ein Drachenblütiger namens Arkhan der Grausame ein wenig von Tiamats Blut in einem Reliquienbehältnis um seinen Hals trägt. Uldrak enthüllt den Charakteren, dass der Stein auf seinem Schwert eine *Kugel der Drachen* ist, die Arkhan sicherlich interessieren dürfte. Er meint, sie sollten ihm die Kugel im Tausch für das Behältnis anbieten, und wenn er den Handel annimmt, hierher zurückkehren. Wenn die Charaktere zustimmen, zeigt Uldrak ihnen den Standort von Arkhans Turm.

ARKHANS TURM

ER TRÄGT DIE HAND DES BÖSEN, DOCH SEIN ZIEL ENTZIEHT sich ihm.

–Der Kartograph

Wenn die Charaktere diesen Schauplatz erreichen, lies folgenden Text vor:

Ein dunkler Turm, der mehr als einhundert Meter in die Höhe reicht, erhebt sich am Horizont. Auf seinen Zinnen wimmelt es vor verbrannten Schädeln, die auf Eisenspeeren stecken. An der Spitze teilt sich der Turm in fünf schmalere Türmchen, die wie eine Klauenhand nach dem Himmel greifen. Über dem Turm kreist ein großer Weißer Drache, der mit Asche und Ruß befleckt ist.

Als ihr näher kommt, seht ihr Gestalten, die hinter den Zinnen hin- und herhuschen. Es handelt sich um untote Wächter, die mehr oder weniger stark zerfallen sind.

Arkhan der Grausame hat diesen Turm für sich als Operationsbasis beansprucht. Mit der Hilfe eines Torte-Todespriesters namens Krull sucht der Drachenblütige nach einem Weg, dem Artefakt, das als *Hand von Vecna* bekannt ist, seinen Willen aufzuzwingen. Er möchte die Geheimnisse der Hand nutzen, um Tiamat, die Königin der bösen Drachen, aus der Hölle zu befreien. Arkhan ist zu einem nahe gelegenen Monument gereist, um dort mit seiner Göttin zu kommunizieren, und hat Krull hier zurückgelassen.

Drachen haben die Obsidianfelsen, aus denen der Turm gefertigt ist, aus den feurigen Vulkanen von Avernus gerissen. Der Turm wird von fünfzig **Skeletten**, dreißig **Zombies** und dem **Ausgewachsenen Weißen Drachen** Obatala verteidigt. Wenn der Drache Eindringlinge entdeckt, brüllt er laut auf, um Krull zu alarmieren (siehe die nebenstehenden Spielwerte). Dieser kommt dann aus dem Turm, um die Neuankömmlinge

KRULL

Mittelgroßer Humanoider (Tortel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 117 (18W8 + 36)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	20 (+5)	12 (+1)

Rettungswürfe Wei +8, Cha +4

Fertigkeiten Arkane Kunde +4, Heilkunde +8, Naturkunde +4, Überlebenskunst +8

Sinne Passive Wahrnehmung 15

Sprachen Aqual, Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Atem anhalten. Krull kann seinen Atem für 1 Stunde anhalten.

Unvermeidliche Zerstörung. Nekrotischer Schaden, der von Krulls Zaubern verursacht wird, ignoriert Resistenz gegen nekrotischen Schaden.

Zauberwirken. Krull ist ein Zauberwirker der 14. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 16, +8 zum Treffen mit Zaubenangriffen). Er hat die folgenden Klerikerzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Ausbessern*, *Heilige Flamme*, *Kalte Hand*, *Resistenz*, *Thaumaturgie*, *Verschonung der Toten*

1. Grad (4 Zauberplätze): *Böses und Gutes entdecken*, *Falsches Leben*, *Strahl der Übelkeit*, *Wunden heilen*, *Wunden verursachen*
2. Grad (3 Zauberplätze): *Blindheit/Taubheit*, *Person festhalten*, *Sanfte Ruhe*, *Schwächestrahle*, *Waffe des Glaubens*
3. Grad (3 Zauberplätze): *Mit Toten sprechen*, *Schutzgeister*, *Schutzkreis*, *Tote beleben*, *Vampirgriff*
4. Grad (3 Zauberplätze): *Dürre*, *Kreatur aufspüren*, *Todesschutz*, *Verbannung*, *Weissagung*
5. Grad (2 Zauberplätze): *Ansteckung*, *Schutzhülle gegen Leben*, *Todeswolke*, *Vollständige Genesung*
6. Grad (1 Zauberplatz): *Untote erschaffen*, *Wahrer Blick*
7. Grad (1 Zauberplatz): *Göttliches Wort*, *Regeneration*

AKTIONEN

Krallen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 7 (1W4 + 5) Stichschaden.

Schildkrötenverteidigung. Krull zieht sich in seinen Panzer zurück. Er kann als Bonusaktion wieder daraus auftauchen, aber bis dahin hat er +4 auf RK und einen Vorteil auf Stärke- und Konstitutionsrettungswürfe. In seinem Panzer gilt Krull als liegend, hat eine Bewegungsrate von 0 und kann diese nicht erhöhen. Er hat einen Nachteil auf Geschicklichkeitsrettungswürfe, kann keine Reaktionen ausführen, und die einzige Aktion, die er ausführen kann, besteht darin, wieder aus seinem Panzer aufzutauchen.

Zweihandhammer +1. *Nahkampf-Waffenangriff:* +9 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 13 (2W6 + 6) Wuchtschaden plus 9 (2W8) nekrotischer Schaden.

linge zu begrüßen. Der Panzer von Krull ist mit drakonischen Runen überzogen, die Gebete zu Ehren Tiamats darstellen. Er wird von vier **Ghulen**, die als seine Assistenten fungieren, begleitet. Die Ghule nagen auf Knochen herum und beäugen die Charaktere hungrig, während Krull mit ihnen verhandelt. Unter keinen Umständen gestattet Krull den Charakteren, den neunstöckigen Turm zu betreten, weil dies seine Experimente oder Arkhans Räumlichkeiten stören würde.

Krull ist dazu bereit, die Charaktere zu Arkhan zu bringen, wenn sie etwas anbieten können, das für diesen von Wert ist, wie beispielsweise die *Kugel der Drachen* aus Uldraks Grab oder das Einhorn aus Dämonenzapper (siehe S. 106). Andernfalls besteht der Tortel darauf, dass die Charaktere verschwinden – sonst muss er sie töten.

Zusätzlich zu den untoten Verteidigern leben noch vier kleinere Drachen im Turm. Diese greifen nur an, wenn die Charaktere in den Turm vordringen, kämpfen dann aber bis zum Tod, um ihn zu verteidigen. Es handelt sich um einen **Jungen Schwarzen Drachen** namens Slarkas, einen **Jungen Blauen Drachen** namens Vistalancer, einen **Jungen Grünen Drachen** namens Vermilius und um einen **Roten Drachennestling** mit dem Spitznamen Roter Blitz.

Schatz. Krull kämpft mit einem *Zweihandhammer +1*. Er hat fünf *Heiltränke* und zwei *Seelenmünzen* (siehe S. 227) in einer Schultertasche. Im Turm gibt es Labors, Leichenschauhäuser und Räume zur Drachenaufzucht. Du kannst entscheiden, ob es dort noch weitere, magisch geschützte Schätze zu finden gibt.



ARKHAN, DER GRAUSAME

Mittelgroßer Humanoider (Drachenblütiger), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 23 (Obsidian-Feuersteindrachen-Ritterrüstung, Schild)

Trefferpunkte 221 (26W8 + 104)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	12 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	10 (+0)	18 (+4)

Rettungswürfe Wei +5, Cha +9

Fertigkeiten Athletik +10, Einschüchtern +9, Täuschen +9

Schadensresistenzen Feuer, Gift; Wucht-, Hieb- und Stichschaden von nicht-magischen Waffen

Zustandsimmunitäten Verängstigt

Sinne Dunkelsicht 18 m (kann innerhalb dieses Bereichs auch unsichtbare Kreaturen sehen), passive Wahrnehmung 10

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 16 (15.000 EP)

Aura des Hasses. Wenn Arkhan nicht kampfunfähig ist, dann richten er und alle Unholde und Untoten in einer Entfernung von bis zu 9 m zu ihm +4 Extraschaden bei Treffern mit Nahkampf-Waffenangriffen an (bei Arkhans Angriffen bereits berücksichtigt). Der Extraschaden ist von der gleichen Art wie der Schaden, den die Waffe normalerweise verursacht.

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für Arkhan ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 17). Er kann von Natur aus folgende Zauber wirken, wobei er keine Materialkomponenten benötigt:

ENTWICKLUNG

Wenn die Charaktere Krull davon überzeugen, sie zu Arkhan zu bringen, dann führt er sie sicher zu Tiamats Monument (siehe S. 112). Die Charaktere können den Turm auch heimlich beobachten und auf die Rückkehr des Drachenblütigen warten. Arkhan reagiert hier genauso, wie er beim Monument reagiert. Allerdings kann er hier nicht Asojano, die Chimäre, herbeirufen.

Jeweils 3/Tag: *Brandmarkendes Niederstrecken* (auf dem 4. Grad), *Tote beleben*, *Wiederbeleben*

Jeweils 1/Tag: *Geas*, *Tote erwecken*

Hand von Vecna. Die Hand von Vecna hat 8 Ladungen und erhält täglich bei Sonnenaufgang 1W4 + 4 aufgebrauchte Ladungen zurück. Arkhan kann folgende Zauber mit der Hand wirken und muss dafür die angeführten Ladungen aufwenden (Zauberrettungswurf-SG 18): *Finger des Todes* (5 Ladungen), *Schlaf* (1 Ladung), *Teleportieren* (3 Ladungen) und *Verlangsamen* (2 Ladungen)

Spezielle Ausrüstung. Arkhan kämpft mit dem *Weihefresser* (siehe S. 227) und trägt eine *Obsidian-Feuersteindrachen-Ritterrüstung* (siehe S. 224). Die Rüstung gibt ihm Vorteil auf Attributswürfe oder Rettungswürfe, die er ablegt, um nicht gepackt zu werden oder den Zustand gepackt bei sich zu beenden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Arkhan führt drei Waffenangriffe aus.

Weihefresser (Streitaxt). *Nahkampf-Waffenangriff:* +13 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 16 (1W8 + 12) Hiebschaden oder 17 (1W10 + 12) Hiebschaden bei Führung mit zwei Händen, plus 9 (2W8) Kälteschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist und Arkhan beim Angriffswurf eine 20 wirft, dann erleidet die Kreatur zusätzlich 9 (2W8) nekrotischen Schaden und Arkhan erhält so viele Trefferpunkte zurück, wie er nekrotischen Schaden angerichtet hat.

Wurfspeer. *Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff:* +10 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 9/36 m; ein Ziel; *Treffer:* 8 (1W6 + 5) Stichschaden plus 4 Stichschaden und 9 (2W8) Kälteschaden, wenn der Wurfspeer für einen Nahkampfangriff eingesetzt wurde.

TIAMATS MONUMENT

DRAKONISCHE TEUFEL BRÜTEN IN DIESEM GIGANTISCHEN Schädel, durch den die Drachenkönigin mit *fünf Zungen spricht*.
–Der Kartograph

Wenn die Charaktere an diesem Schauplatz eintreffen, lies folgenden Text vor:

Ein gigantischer Drachenschädel lehnt hier an einer Bergflanke. Er ist von Knochen umgeben, die so groß wie Häuser sind. Beißender Rauch steigt aus dem Maul des Schädels auf. Ein Militärzelt wurde zwischen den Knochen errichtet, und direkt daneben parkt eine zweirädrige Infernalische Kriegsmaschine.

Rund um das Zelt ist ein Dutzend schwatzender reptilienartiger Humanoiden mit glänzenden Schwertern, weißen Schuppen und weißen, ledrigen Flügeln versammelt.

Ein Tunnel im hinteren Bereich des Schädels führt zu Tiamats Lagerstätte. Die Teufel, die in dem Schädel ihr Nest haben, sind Abishai. Angeblich befolgen sie Tiamats Befehle, doch vielleicht sind sie auch auf Befehl von Asmodeus hier, um über ihr Gefängnis zu wachen.

In den Tiefen der Lagerstätte kann Tiamat die Gebete und Proklamationen ihrer treuen Diener hören, die hier zu dem kolossalen Drachenschädel kommen, um sie anzubeten. Wenn die Drachenkönigin beschließt zu antworten, dann ertönen ihre fünf zischenden Stimmen aus der Dunkelheit. Sie werden durch den Schädel verstärkt, während sie ihre Befehle erteilen. Dabei beginnt immer wieder der eine Schädel einen Satz und ein anderer Schädel beendet ihn.

Es wäre Wahnsinn, diesen Ort ohne eine Armee anzugreifen.

Abishai aller Farben hausen in den Schwefelhöhlen hinter dem Schädel, und Dutzende **Weißer Abishai** (siehe S. 241 für ihre Spielwerte) ergießen sich aus dem Maul, wenn es zu einem Angriff kommt.

Die Infernalische Kriegsmaschine, die hier geparkt ist, ist ein Teufelsrenner (siehe S. 218) und gehört Arkhans Leibwächter Torogar Stahlfaust, einem grausamen Minotaurus.



TOROGAR STAHLFAUST

Große Monstrosität, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 168 (16W10 + 80)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
25 (+7)	17 (+3)	20 (+5)	8 (–1)	9 (–1)	16 (+3)

Rettungswürfe Stä +11, Kon +9

Fertigkeiten Athletik +11, Einschüchtern +7, Täuschen +7, Überlebenskunst +3

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 9

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 11 (7.200 EP)

Aufspießender Sturmangriff. Nachdem er die Aktion Spurt eingesetzt hat, kann Torogar einen Nahkampfangriff mit seinen Hörnern ausführen.

Erinnerung des Labyrinths. Torogar erinnert sich perfekt an jeden Weg, den er zurückgelegt hat.

Kampfrausch (Aufladung nach einer kurzen oder langen Rast). Als Bonusaktion kann Torogar in einen Kampfrausch verfallen, der

für 1 Minute anhält. Der Kampfrausch endet, wenn er bewusstlos wird, oder wenn sein Zug endet und er seit seinem letzten Zug keinen Schaden erlitten oder eine feindselige Kreatur angegriffen hat. Im Kampfrausch genießt er folgende Vorteile:

- Er hat einen Vorteil auf Stärkewürfe und Stärkerettungswürfe.
- Er richtet 3 Extraschaden an, wenn er ein Ziel mit einem Nahkampf-Waffenangriff trifft.
- Er hat Resistenz gegen Wucht-, Hieb- und Klingenschaden.

Spezielle Ausrüstung. Torogar trägt *Panzerhandschuhe der Flammenwut* (siehe S. 224) und einen *Gürtel der Feuerriesenstärke*. Ohne den Gürtel beträgt seine Stärke nur 21. Er hat außerdem eine *Seelenmünze* (siehe S. 227).

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Torogar führt drei Angriffe aus: zwei mit seinem Krummsäbel und einen mit seinen Hörnern.

Hörner. Nahkampf-Waffenangriff: +11 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel; **Treffer:** 16 (2W8 + 7) Stichschaden oder 19 (2W8 + 10) Stichschaden im Kampfrausch.

Krummsäbel. Nahkampf-Waffenangriff: +11 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel; **Treffer:** 14 (2W6 + 7) Hiebsschaden oder 17 (2W6 + 10) Hiebsschaden im Kampfrausch; in beiden Fällen plus 3 (1W6) Feuerschaden durch die *Panzerhandschuhe der Flammenwut*.

ARKHAN, DER GRAUSAME

Der Drachenblütige **Arkhan der Grausame** (siehe S. 111 für seine Spielwerte) befindet sich in dem Zelt. Ebenfalls dort anwesend sind sein Begleiter, ein **Mantikor** namens Chongo, und **Torogar Stahlfaust**, sein brutaler Leibwächter (siehe die nebenstehenden Spielwerte). Arkhan hat das Monument aufgesucht, um mit seiner Königin zu kommunizieren und ihr darüber Bericht zu erstatten, dass er noch immer Probleme hat, das Artefakt *Hand von Vecna* unter seine Kontrolle zu bringen. Er hat es bei einer kurzen Expedition zur Welt Exandria in seinen Besitz bekommen.

Wenn die Charaktere sich Arkhans Lager nähern, eilen die zwölf **Weißten Abishai** (siehe S. 241 für ihre Spielwerte) herbei, um sie abzufangen. Charaktere, die von Kroll begleitet werden (siehe Arkhans Turm, S. 110), oder die etwas mit sich führen, das für Arkhan von Wert sein könnte, werden zu ihm vorgelassen.

Arkhan ist davon überzeugt, dass er die *Hand von Vecna* dazu einsetzen kann, um Tiamat aus ihrem Gefängnis in den Neun Höllen zu befreien. Das wird ihm jedoch nur gelingen, wenn ihn die Hand nicht zuerst tötet. Die Hand sorgt langsam dafür, dass Arkhans Fleisch verrottet, und sein Körper hat bereits begonnen, auf einer Seite zu verwesen. Um diesen Verfall zu bremsen, muss er die Lebenskraft guter Kreaturen mit der Hand auslöschen. Falls die Charaktere versuchen, eine Abmachung mit Arkhan zu treffen – damit er ihnen etwas Blut von Tiamat beschafft oder ihnen dabei hilft, mit Tiamat selbst Kontakt aufzunehmen –, verlangt er ein entsprechendes Opfer. Lulu wäre natürlich eine ideale Kandidatin, ebenso wie das Einhorn Mondfarbe (siehe „Dämonenzapper“, S. 106). Natürlich stellt es eine böse Tat dar, eine solche Kreatur zu opfern.

Im Kampf nutzt Arkhan *Brandmarkendes Niederstrecken*, um die gleißende Macht Tiamats in seine Waffenangriffe zu leiten. Wendet das Schlachtenglück sich gegen ihn, setzt er die *Teleportieren*-Fähigkeit der Hand von Vecna ein, um mit so vielen seiner Verbündeten wie möglich zu seinem Turm zurückzukehren. Sollten einer oder mehrere seiner Gefährten im Kampf fallen, wirkt Arkhan *Wiederbeleben* und *Tote erwecken*, um sie schnellstmöglich ins Leben zurückzuholen.

Falls Arkhan sich überwältigt fühlt, befiehlt er den Abishai den Angriff. Arkhan kann auch seine Bonusaktion nutzen, um Asojano herbeizurufen, eine **Chimäre**, die ihre Lagerstätte in dem kolossalen Schädel hat. Das böse Monster dient Tiamat und sieht in Arkhan einen Freund und Verbündeten.

ENTWICKLUNG

Die Charaktere kommen vermutlich hierher, um mit Arkhan über die Phiole mit dem Blut Tiamats zu verhandeln, die er bei sich trägt. Wenn sie diesen Reliquienbehälter erhalten, können sie ihn Uldrak überreichen, der damit seinen Fluch brechen kann. Uldrak gießt den zischenden Inhalt des Gefäßes begeistert vor sich auf den Boden. Wenig später schält er sich aus seiner Haut und nimmt wieder seine wahre Gestalt an – die eines rechtschaffenen bösen **Empyriers**. Er lacht begeistert auf, reißt sein Schwert aus dem Boden und stellt den Charakteren eine Gallone seines Blutes zur Verfügung, damit sie den Fluch von Ralzala brechen können. Dann wirkt er *Ebenenwechsel*, um in das Reich von Surtur, seinem Gott, zurückzukehren.

Sobald die Charaktere zum Dämonenzapper zurückkommen, ist auch Ralzala bereit, ihr Wort zu halten. Nachdem sie das Blut mit hastigen Schlucken getrunken hat, um sich von dem Pakt zu befreien, schreibt sie ein Empfehlungsschreiben für Bel auf eine Basalttafel und zeigt den Charakteren den Weg zu dessen vulkanischer Lagerstätte. Das Abenteuer geht in Bels Schmiede weiter.

BELS SCHMIEDE

EIN AUSGESTOSSENER ERZFÜRST SCHMOLLT IN EINEM VULKAN.

Er ist begierig darauf, seinen gestohlenen Thron zurückzuerobern.

–Der Kartograph

Lies folgenden Text vor, wenn die Charaktere bei diesem Schauplatz eintreffen:

Ein gigantischer Vulkan dominiert den Horizont. Er speit Wolken aus Feuer und Asche aus seinem Krater, und die Luft erzittert unter seinem wütenden Grollen. Eine riesige, mehrstöckige Festung ist aus der felsigen Flanke des Vulkans gehauen worden.

Bel, einer der genialsten militärischen Taktiker der Neun Höllen, haust in dieser Eisenfestung. Von seiner Festung aus überwacht Zariels Stellvertreter und ehemaliger Herrscher von Avernus die Produktion von Waffen und Rüstungen für den Blutkrieg.

Eine Armee von Teufeln bewacht die Festung, und seine dunkle Magie lässt Bel auf alle Eindringlinge aufmerksam werden. Fremde, die sich zu nahe an die Festung heranwagen, werden von einem Einsatztrupp von zwei **Hornteufeln** und zehn **Barteufeln** angegriffen. Wenn die Eindringlinge diesen Angriff überleben und sich weiterhin hier aufhalten, bekommen sie es mit einer ganzen Armee zu tun.

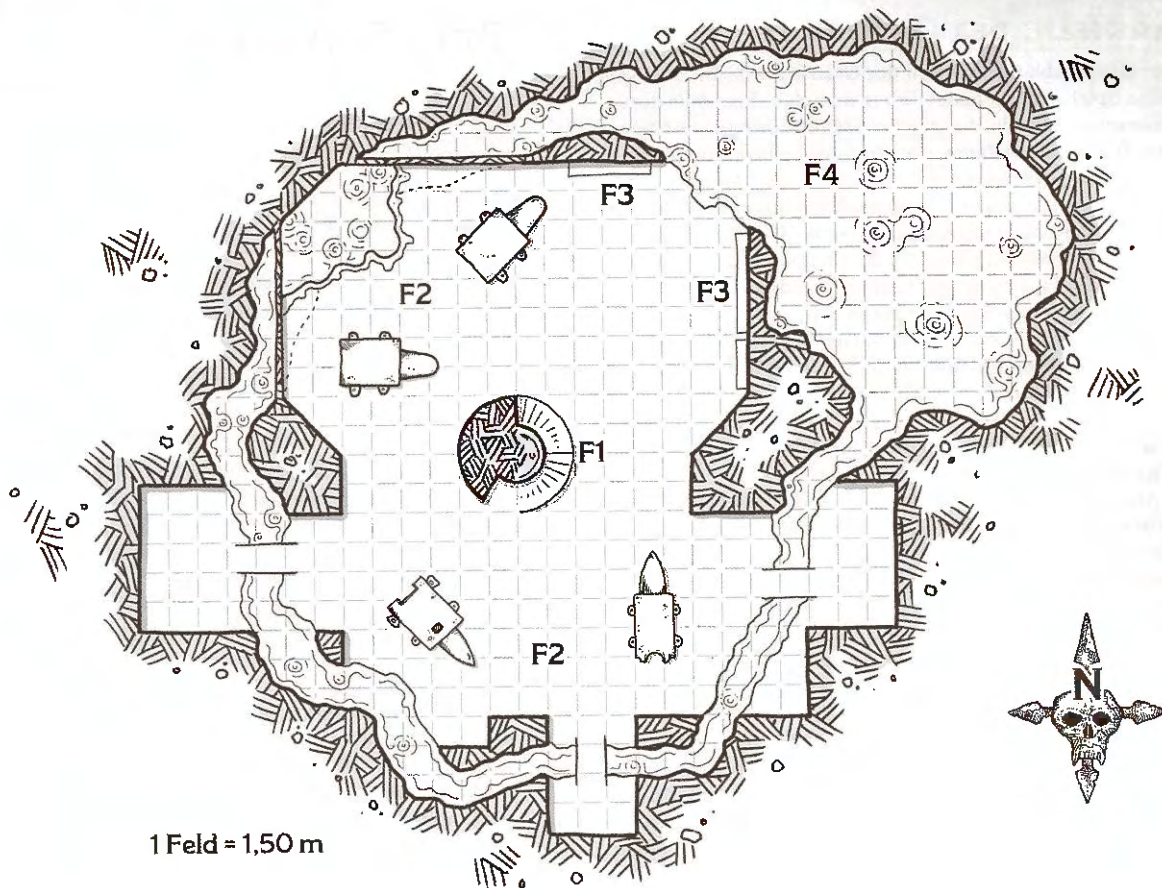
Charaktere können eine Audienz bei Bel erhalten, wenn sie ein Empfehlungsschreiben bei sich haben (von der Dao Ralzala erhältlich), oder wenn sie von seinen Streitmächten gefangen genommen oder getötet werden. Bel liebt es seine Feinde, von den Toten wiederzubeleben, um sie verhören zu können, vor allem, wenn es sich um Besucher von anderen Ebenen handelt. Es ist theoretisch möglich, seine Festung zu infiltrieren, aber nur wenn die Charaktere über magische Mittel verfügen, um sich vor seiner Magie zu verbergen. Wenn sie Freundschaft mit Olanthus schließen (siehe „Gruft der Höllenreiter“, S. 101), eine entsprechende Abmachung mit der Roten Ruth treffen (siehe „Knochengehölz“, S. 107) oder eine Queste für Mephistopheles erfüllen (siehe „Spiegel Mephistars“, S. 99), können sie einen Tribut erlangen, der geeignet ist, um ihn Bel zu präsentieren. Dann müssen sie sich nur noch in die Festung schmuggeln. So oder so, egal ob die Charaktere sich in die Festung schmuggeln, mit einem Empfehlungsschreiben hierherkommen oder gefangen werden, schlussendlich landen sie bei Bel, der auf der untersten Ebene der Festung residiert.

MERKMALE DER FESTUNG

Bels Festung wurde aus dem Vulkangestein geschlagen, und die Deckenhöhe beträgt überall 15 m. Weitere Merkmale der Festung sind nachfolgend beschrieben.

Hitze. Bels Festung ist unerträglich heiß, mit einer durchschnittlichen Umgebungstemperatur zwischen 55 und 65 Grad Celsius. Diese extreme Hitze hat nachteilige Auswirkungen auf Kreaturen, die nicht an sie gewöhnt sind (siehe „Extreme Hitze“ in Kapitel 5 des *Dungeon Master's Guide* (Spieleleiterhandbuch)).

Lava. Offene Lavaflüsse werden durch die Festung geleitet, um Erz einzuschmelzen und Metall zu bearbeiten. Eine Kreatur erleidet 33 (6W10) Feuerschaden beim ersten Mal in ihrem Zug, dass sie Lava betritt, oder wenn sie ihren Zug darin beginnt. Eine Kreatur, die vollständig in Lava eingetaucht wird, erleidet 99 (18W10) Feuerschaden.



KARTE 3.5: BELS SCHMIEDE

BEGEGNUNGEN IN DER SCHMIEDE

Die nachfolgend beschriebenen Bereiche sind auf Karte 3.5 verzeichnet.

F1. ABSTIEG ZUR SCHMIEDE

Lies folgenden Text vor, sobald die Charaktere die unterste Ebene von Bels Schmiede erreichen:

Eine schmiedeeiserne Wendeltreppe führt in diese höhlenartige Schmiede. Blubbernde Lava fließt durch die Anlage und wirft ein feuriges Licht auf riesige Ambosse. Angekettete Riesen mit kohlrabenschwarzer Haut und feurig-orangem Haar hämmern Waffen aus. Auf ihnen ruht der misstrauische Blick eines Höllenschlundteufels auf einem fliegenden Thron. Überall in der Schmiede regnet es Funken.

Der Höllenschlundteufel ist Bel (siehe „Rollenspiel als Bel“, unten). Nur er kann den fliegenden Thron der Größenkategorie Groß kontrollieren. Er hat eine Flugbewegungsrate von 4,50 m und kann schweben.

F2. FEUERRIESENSCHMIEDE

Hier arbeiteten vier angekettete **Feuerriesen**, die unter Bels wachsamen Auge mit gigantischen Hämmern infernalische Waffen und Rüstungen herstellen. Ein Haufen riesengroßer Gegenstände liegt rund um die einzelnen Ambosse herum: Eisenkübel mit öligem Wasser, schmierige Ketten, Berge von Eisenspänen und so weiter.

Die Feuerriesen heißen Drumra, Jalt, Rosska und Zrakorn. Solange sie angekettet sind, haben sie eine Schrittbewegungs-

rate von 3 m. Die Riesen verabscheuen Bel, sind jedoch durch seine Magie gebunden und müssen seine Befehle befolgen. Die Ketten, die sie fesseln, können nur von Bel geöffnet werden.

F3. WAFFENREGALE

In diesen Regalen warten fertige Waffen darauf, zu den Fronten des Blutkriegs transportiert zu werden. Die meisten davon sind so groß, dass sie von kleinen oder mittelgroßen Charakteren nicht effektiv geführt werden können.

Schätze. Interessant für die Charaktere sind nur drei Waffen, die von kleinen und mittelgroßen Kreaturen geführt werden können: zwei *Höllenfeuerwurfspeere* und ein *Höllenfeuerzweihandschwert* (siehe S. 223).

F4. MAGMABECKEN

In der Höhle sorgen Stahlpylonen und Gerüste dafür, dass eine schreckliche, neue Maschine über der Lava in der Luft gehalten wird. Die Maschine ist Bels Geheimwaffe, die er im Rahmen seines kalten Krieges gegen Zariel einsetzen möchte. Zu dem Zeitpunkt, da die Charaktere hier eintreffen, befindet sie sich noch im Bau und ist weit von der Fertigstellung entfernt.

ROLLENSPIEL ALS BEL

Bel (siehe die nebenstehenden Spielwerte) beaufsichtigt die Herstellung von Waffen und Rüstungen für den Blutkrieg. Asmodeus hat Zariel befohlen, Bel als ihren Ratgeber zu akzeptieren. Dennoch hassen Bel und Zariel einander leidenschaftlich und denken sich immer wieder Ablenkungen aus, um nur keine Zeit miteinander verbringen zu müssen. Sobald Bel von den Absichten der Charaktere erfährt, beschließt

er, sie als Schachfiguren zu benutzen, um Zariels Ruf zu befehlen und sie schlussendlich zu stürzen.

Bel spielt im offenen Gespräch mit den Charakteren Zariels treuen Vasallen. Gleichzeitig führt er aber heimlich ein telepathisches Gespräch mit den Abenteurern und schlägt ihnen einen tückischen Plan vor. Und der soll so ablaufen:

- Bel möchte, dass die Charaktere neun Adamantstangen bergen, die von Zariels Spionen aus seiner Schmiede gestohlen wurden. Sobald er alle neun Adamantstangen zurück hat, ist er dazu bereit, den Standort der Blutenden Zitadelle zu verraten.
- Bel schlägt vor, dass die Abenteurer mit einem Sibriex sprechen, der erst kürzlich von seinen Spionen gefangen wurde. Sibriex horten verbotenes Wissen, und dieser hier hat sich bisher als gute Informationsquelle für Bel herausgestellt. Er weiß vielleicht, wo Zariels Spione die Adamantstangen verborgen haben.
- Um die Charaktere dabei zu unterstützen, den Sibriex zu erreichen, stellt Bel ihnen eine Barke zur Verfügung, die auf dem Styx fahren kann.

Bel verrät den Charakteren allerdings nicht, dass der Gefährte (der von ihm als der Solare Insidiator bezeichnet wird) in seiner Schmiede gebaut wurde und dass darin ein Planetar gefangen ist. Er „vergisst“ auch zu erwähnen, dass die neun Adamantstangen die Schlüssel sind, mit denen man das Gerät aufschließen und den Planetar befreien kann. Wenn ihn die



BEL

Großer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 364 (27W10 + 216)

Bewegungsrate 9 m, fliegen 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
28 (+9)	14 (+2)	26 (+8)	25 (+7)	19 (+4)	26 (+8)

Rettungswürfe Ges +9, Kon +15, Wei +11

Fertigkeiten Arkane Kunde +14, Motiv erkennen +11, Täuschen +15, Überzeugen +15

Schadensresistenzen Kälte; Wucht-, Hieb- und Stichschaden von nicht-magischen Angriffen, die nicht mit versilberten Waffen ausgeführt werden

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Wahrer Blick 36 m, passive Wahrnehmung 14

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 25 (75.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für Bel ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 23). Er kann von Natur aus folgende Zauber wirken, wobei er keine Materialkomponenten benötigt:

Beliebig oft: *Feuerball*, *Magie entdecken*

Jeweils 3/Tag: *Ablenkung*, *Feuerwand*, *Magie bannen*, *Monster festhalten*, *Spiegelbild*, *Teleportieren*, *Tote beleben*

Jeweils 1/Tag: *Einkerkerung*, *Meteoritenschwarm*

Furchtaura. Jede Kreaturen, die Bel feindlich gesonnen ist und ihren Zug innerhalb von 6 m um ihn beginnt, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 23 ablegen, es sei denn, Bel ist kampfunfähig. Bei einem gescheiterten Rettungswurf ist die Kreatur bis zum Beginn ihres nächsten Zuges verängstigt. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist, dann ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden gegen Bels Furchtaura immun.

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn Bel einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich stattdessen entscheiden, ihn zu schaffen.

Magieresistenz. Bel hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Bels Waffenangriffe sind magisch.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Bel führt drei Angriffe durch: zwei mit seinem Zweihandschwert und einen mit seinem Schwanz.

Schwanz. Nahkampf-Waffenangriff: +16 zum Treffen, Reichweite 3, ein Ziel. **Treffer:** 25 (3W10 + 9) Wuchtschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 23 ablegen, oder es ist bis zum Ende seines nächsten Zuges betäubt.

Zweihandschwert. Nahkampf-Waffenangriff: +16 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel; **Treffer:** 23 (4W6 + 9) Hiebschaden plus 21 (6W6) Feuerschaden. Wenn das Ziel ein brennbarer Gegenstand ist, der nicht getragen oder in der Hand gehalten wird, dann gerät es in Brand.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Bel kann 3 legendäre Aktionen durchführen und aus den folgenden Optionen wählen. Er kann nur eine legendäre Aktion auf einmal verwenden, und jeweils nur am Ende des Zuges einer anderen Kreatur. Bel erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Feuerball. Bel wirkt *Feuerball*.

Taktischer Vorteil (kostet 2 Aktionen). Wirf einen W6 für Bel. Die gewürfelte Zahl wird vom nächsten Angriffswurf innerhalb der nächsten Minute gegen ihn oder einen seiner Verbündeten nach seiner Wahl abgezogen.

Eisteufel beschwören (kostet 3 Aktionen). Bel beschwört auf magischem Weg einen Eisteufel, der mit einem Eisspeer ausgerüstet ist (wie dies beim Eintrag für den Eisteufel im *Monster Manual* [Monsterhandbuch] beschreiben ist). Der Eisteufel taucht in einem freien Bereich in einer Entfernung von bis zu 18 m auf, ist Bels Verbündeter und kann andere Teufel beschwören, falls er über diese Fähigkeit verfügt. Der Eisteufel bleibt so lange, bis Bel stirbt, oder bis Bel ihn als Aktion fortschickt.

Charaktere fragen, wofür die neun Stangen eigentlich gut sind, dann kanzelt er sie schroff ab: „Das geht euch nicht wirklich etwas an. Was ich euch anbiete ist, der beste Handel, den ihr in Avernus bekommen werdet. Ich würde euch vorschlagen, dass ihr zustimmt.“

Wenn die Charaktere aufmüpfig werden, oder ihm gar drohen, dann schnappt Bel seufzend mit den Fingern, wodurch die Ketten von den Feuerriesen abfallen. Er verspricht jedem Feuerriesen die Freiheit, der die Eindringlinge tötet, was dazu führt, dass sie die Charaktere ohne jede Gnade angreifen. Bel verschränkt die Finger und ergötzt sich am Kampf. Im Kampf werfen die Riesen mit Eimern, Werkzeugen und schweren Ketten statt mit Felsbrocken. Sie versuchen auch, Feinde in die flüssige Lava zu schubsen.

Falls die Charaktere die Riesen besiegen können, gratuliert Bel ihnen zu ihrem Sieg und bietet ihnen die gleiche Abmachung an wie zuvor. Weigern sich die Charaktere erneut, erwidert er lächelnd: „Eine Schande. Und das, wo sich doch all diese armen Leute in Elturel auf euch verlassen haben.“ Er bietet ihnen dann an, sie aus seiner Festung zu teleportieren, damit sie ihn nicht länger belästigen. Bel ist eigentlich ein recht angenehmer Gastgeber und greift die Charaktere nicht direkt an, außer sie attackieren ihn zuerst. In diesem Fall wirkt er *Einkerkerung* auf ein Gruppenmitglied (Lulu ist seine erste Wahl). Sollte der Zauber funktionieren, bietet er an, den Gefangenen zu befreien, sobald sie ihm die neun Adamantstangen bringen. Und jetzt bitte keine lästigen Fragen mehr!

ENTWICKLUNG

Sobald die Charaktere bereit sind, seine Festung zu verlassen, teleportiert Bel sie an die Oberfläche. Falls sie seinem Handel zugestimmt haben, wartet bereits ein **Teufelchen** namens Balakros auf sie. Bel hat dem Teufelchen befohlen, die Charaktere bei ihrer Suche nach dem Sibriex zu unterstützen. Das Teufelchen hat diese Aufgabe schon des Öfteren absolviert und weiß daher, dass es nach dem Gespräch mit dem Sibriex zu seinem Meister zurückkehren und ihm alles ins Ohr flüstern muss, was es gehört hat.

Falls die Charaktere sich weigern, sich von Balakros begleiten zu lassen, verabschiedet sich das Teufelchen, wird unsichtbar und begleitet sie mit respektablen Abstand.

FLUSSREISE

Balakros bietet den Charakteren an, sie zu einer Eisenbarke zu führen, die am Ufer des Styx vertäut ist. Eine eiserne Straße führt von der Festung zur Landestelle. Sie wird von **Bartteufeln** bestreift, die die Gruppe aber nicht angreifen, solange sie von Balakros begleitet wird. An der Barke sind Dämonenschädel und Knochen festgebunden. Charaktere, die die Barke benutzen, müssen mit ihr auf dem Weg zum Sibriex unter dem Stygischen Dock (siehe S. 123) hindurchfahren.

Die Barke ist 9 m lang, 4,50 m breit und stabil genug, um zwei riesige Infernalische Kriegsmaschinen zu transportieren. Sie wird von zwölf **Merregonen** (siehe S. 238) bemannt, die unter dem Befehl eines **Knochentefels** namens Krinjak an den Rudern schuftet. Krinjak hat die Anweisungen, die Charaktere zu ihrem Ziel zu bringen. Obwohl er angeblich Bel treu ergeben ist, ist er in Wahrheit ein Spion Zariels. Nachdem er die Charaktere so nahe an den Standort des Sibriex herangebracht hat, wie dies auf dem Flussweg möglich ist, fliegt er davon, um Zariel zu warnen.

ÜBERLANDREISE

Falls die Charaktere lieber auf einem anderen Weg zum Sibriex reisen wollen, bietet sich Balakros dennoch als ihr Führer an. Er weiß genau, wo sich der Sibriex befindet. Er kann ihnen den Standort auch auf ihrer Karte von Avernus zeigen.

SIBRIEX

EIN SIBRIEX, BRÜTER VON SCHRECKEN UND HORTER VON GEHEIMNISSEN, SOLL SO ALT SEIN WIE DER ABYSS SELBST.

—Der Kartograph

Sobald die Charaktere bei diesem Schauplatz eintreffen, lies folgenden Text vor:

Stachelketten fesseln einen riesigen, vier Meter fünfzig durchmessenden Haufen aus zuckendem Fleisch an ein sechs Meter hohes eisernes Gerüst. Zwei Unholde, die in Ketten gehüllt sind, stehen auf dem Gerüst und quälen die Kreatur, indem sie die Ketten immer wieder anspannen. Dämonensekret tritt aus den Wunden der Kreatur aus und hat bereits einen flachen Tümpel unter dem Gerüst gebildet.

Ein dritter, schakalköpfiger Unhold nutzt ein Bronzehorn, um den Gefangenen in verschiedenen Sprachen anzuschreien. Er sitzt mit gekreuzten Beinen ungefähr auf der halben Höhe des Gerüsts.

Bels Unholden ist es gelungen, einen **Sibriex** (siehe die nebenstehenden Spielwerte) gefangen zu nehmen. Sie verhören und foltern ihn nun schon ziemlich lange. Der Sibriex ist mit infernalischen Ketten aus Bels Schmiede gefesselt. Sie hindern ihn daran, Zauber oder Aktionen einzusetzen, um zu entkommen.

Das Dämonensekret rund um das Gerüst riecht abscheulich, doch man kann es leicht umgehen. Weitere Informationen über Dämonensekret findest du auf S. 78.



SIBRIEX

Zwei **Kettenteufel** namens Shalok und Jank foltern den Sibriex. Sie werden von einem **Arkanoloth** namens Flederfresser beaufsichtigt, der einen Höllischen Vertrag mit Bel geschlossen hat. Dieser garantiert die Loyalität des Arkanoloth im Tausch gegen magische Gegenstände und Zauberbücher. Alle drei Unholde sind gegen die Aktion Kreatur verformen des Sibriex immun.

Flederfresser nutzt sein Sprachrohr, um mit dem Sibriex zu sprechen, und behandelt ihn dabei wie ein idiotisches Kind. Die Ausrufe des Arkanoloth beginnen normalerweise mit „Erzähl mir alles, was du über Folgendes weißt ...“, und enden mit einer langen Pause, in der er darauf wartet, dass ihm der Sibriex antwortet. Der Sibriex ist im Laufe der Zeit immer aufmüpfiger geworden. Dies ärgert Flederfresser maßlos. Er bietet den Charakteren drei **Seelenmünzen** an, wenn sie den Sibriex zum Sprechen bringen, hat allerdings nicht vor, sich an diese Abmachung zu halten.

SCHÄTZE

Flederfresser trägt einen **Ring des Röntgenblicks** an der rechten Hand. In den Taschen seiner mit Galle befleckten Robe bewahrt er zwei **Tränke der mächtigen Heilung** und sechs **Seelenmünzen** (siehe S. 227) auf. Der Arkanoloth hat außerdem ein schmutziges Zauberbuch bei sich, dass in die Haut einer Chasme gebunden ist. Flederfressers Zauberbuch enthält alle Zauber, die er vorbereitet hat.

SIBRIEX

Riesiger Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 150 (12W12 + 72)

Bewegungsrate 0 m, fliegen 6 m (schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	3 (-4)	23 (+6)	25 (+7)	24 (+7)	25 (+7)

Rettungswürfe Int +13, Cha +13

Fertigkeiten Arkande Kunde +13, Geschichte +13, Wahrnehmung +13

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Wucht-, Hieb- und

Stichschaden von nicht-magischen Angriffen

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Wahrer Blick 36 m, passive Wahrnehmung 23

Sprachen Alle, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 18 (20.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Sibriex ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 21). Er kann von Natur aus folgende Zauber wirken, wobei er keine Materialkomponenten benötigt:

Nach Belieben: *Befehl*, *Magie bannen*, *Monster festhalten*, *Person bezaubern*

3/Tag: *Schwachsinn*

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn der Sibriex einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich stattdessen entscheiden, ihn zu schaffen.

Magieresistenz. Der Sibriex hat Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Verseuchung. Der Sibriex strahlt eine Aura der Verderbnis mit einem Radius von 9 m aus. Pflanzen, die keine Kreaturen sind, verrotten augenblicklich, und der Boden zählt als schwieriges Gelände für andere Kreaturen.

Eine Kreatur, die ihren Zug in der Aura beginnt, muss einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 20 ablegen, oder sie erleidet 14 (4W6) Giftschaden. Eine Kreatur, die einen erfolgreichen Rettungswurf ablegt, ist gegen die Verseuchung dieses Sibriex für 24 Stunden immun.

DEN SIBRIEX VERHÖREN

Bevor er von Bels Schergen gefangen genommen wurde, durchstreifte der Sibriex ganz Avernus und sammelte überall Informationen. Nach deinem Ermessen verfügt er auch über Informationen über andere Schauplätze, die auf der Karte der Charaktere verzeichnet sind. Er verrät derartige Informationen nur, wenn ihn die Charaktere auf magischem Weg verhören. Er weiß nichts über Dinge, die den Charakteren irgendwie dabei helfen können, das **Schwert der Zariel** zu finden, aber er weiß, wo sich Bels neun Adamantstangen befinden.

Der Sibriex kontaktiert den ersten Charakter telepathisch, der sich bis auf 36 m nähert, und bietet Informationen im Tausch für seine Freiheit. Der Charakter, mit dem der Sibriex spricht, kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen SG 17 erkennen, dass der Sibriex lügt. Er hat in keiner Weise vor, den Charakteren zu helfen, falls sie ihn befreien.

Ein Charakter kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Charisma (Täuschen oder Überzeugen) gegen SG 17 den Sibriex seinerseits dazu bringen, ihnen bereits im Vorfeld als Zeichen des guten Willens eine Information zu enthüllen. Wenn man ihn nach den Adamantstangen fragt, be-

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Sibriex setzt einmal Galle spritzen ein und macht drei Angriffe, die er in einer beliebigen Kombination von Biss und Kettenangriff einsetzen kann.

Kettenangriff. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 4,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 20 (2W12 + 7) Stichschaden.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 9 (2W8) Stichschaden und 9 (2W8) Säureschaden.

Galle spritzen. Der Sibriex zielt auf eine Kreatur innerhalb von 36 m Reichweite, die er sehen kann. Das Ziel muss einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 20 ablegen oder es erleidet 35 (10W6) Säureschaden.

Kreatur verformen. Der Sibriex zielt auf bis zu drei Kreaturen in 36 m Reichweite, die er sehen kann. Jedes Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 20 ablegen. Bei einem Erfolg ist das Ziel gegen Kreatur verformen dieses Sibriex immun. Bei einem gescheiterten Rettungswurf ist das Ziel vergiftet und erleidet 1 Erschöpfungsstufe. Während das Ziel auf diese Art und Weise vergiftet ist, muss es den Rettungswurf jeweils zu Beginn seines Zuges wiederholen. Drei erfolgreiche Rettungswürfe gegen das Gift beenden den Zustand vergiftet und heben die Erschöpfungsstufen auf, die durch den Effekt verursacht wurden. Jeder gescheiterte Wurf verursacht eine weitere Erschöpfungsstufe. Wenn ein Ziel 6 Erschöpfungsstufen erleidet, stirbt es augenblicklich und wird in eine lebende **Abyssische Jammergestalt** verwandelt (siehe S. 118 für die Spielwerte), die unter der Kontrolle des Sibriex steht. Diese Verwandlung kann nur noch durch einen **Wunsch** aufgehoben werden.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Der Sibriex kann 3 legendäre Aktionen durchführen und aus den folgenden Optionen wählen. Er kann nur eine legendäre Aktion auf einmal verwenden, jeweils am Ende des Zuges einer anderen Kreatur. Der Sibriex erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Zauber wirken. Der Sibriex wirkt einen Zauber.

Galle spritzen. Der Sibriex setzt Galle spritzen ein.

Kreatur verformen (kostet 2 Aktionen). Der Sibriex setzt Kreatur verformen ein.

hauptet der Sibriex, er hätte alle neun Stangen im Wrack einer zerstörten fliegenden Festung gesehen. Er enthüllt den Standort der Festung nicht, doch wenn man Balakros dem Teufelchen davon erzählt, meint es, es wüsste wo sich diese Festung befindet. Es kann die Charaktere dorthin führen. Nach deinem Ermessen könnte sich auch Lulu plötzlich an die Absturzstelle erinnern.

DEN SIBRIEX BEFREIEN

Flederfresser und die zwei Kettenteufel greifen alle Charaktere an, die versuchen, den Sibriex zu befreien. Sobald drei der sechs Ketten, die ihn halten, zerstört wurden, kann er sich losreißen und versucht dann, sich so rasch und so weit vom Gerüst zu entfernen wie möglich. Jede Kette hat RK 19, 33 Trefferpunkte, eine Schadensschwelle von 10 und Immunität gegen Feuer-, Gift- und psychischen Schaden.

FLEISCHVERÄNDERUNG

Wenn eine Kreatur bei einem Rettungswurf gegen die Aktion Kreatur verformen des Sibriex scheitert, kannst du den Effekt auf der Tabelle „Fleischveränderung“ (siehe S. 78) auswürfeln. Dieser zusätzliche Effekt endet, sobald die Wirkung von Kreatur verformen endet. Wenn eine Kreatur allerdings durch die Fähigkeit in eine **Abyssische Jammergestalt** (siehe nebenstehende Spielwerte) verwandelt wird, dann ist der Effekt permanent und kann nur durch einen *Wunsch* aufgehoben werden.

Eine Kreatur kann sich der Fleischveränderung auch freiwillig unterziehen. Dabei muss sie zumindest 1 Stunde innerhalb einer Entfernung von 18 m zum Sibriex bleiben. Am Ende des äußerst qualvollen Vorgangs, wirfst du einmal auf die Tabelle Fleischveränderung (oder wählst einen Effekt aus). Dieser Effekt ist dann ebenfalls permanent.

ENTWICKLUNG

Nachdem die Charaktere den Sibriex überlistet oder ihn durch ihr Verhandlungsgeschick dazu gebracht haben, ihnen den Aufenthaltsort von Bels Adamantstangen zu verraten, können sie zur zerstörten fliegenden Festung aufbrechen, um sie zu bergen.

ABYSSISCHE JAMMERGESTALT

Mittelgroßer Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 11
Trefferpunkte 18 (4W8)
Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
9 (–1)	12 (+1)	11 (+0)	5 (–3)	8 (–1)	5 (–3)

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Bezaubert, verängstigt, vergiftet
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 9
Sprachen versteht Abyssisch, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

AKTIONEN

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 5 (1W8 + 1) Hiebsschaden.

ZERSTÖRTE FLIEGENDE FESTUNG

EINE WAFFE, GEMACHT FÜR EINEN ERZTEUFEL – IN DER

Schlacht zerstört und zur Plünderung bereit.

–Der Kartograph

Um die zerstörte fliegende Festung zu erreichen, müssen die Charaktere eine heiße, von sengenden Winden und magischen Feuerstürmen heimgesuchte Ebene durchqueren. Fliegende Charaktere und schnelle Infernalische Kriegsmaschinen können die Stürme leicht umgehen.

Charaktere, die zu Fuß reisen, müssen allerdings einen Gruppenwurf auf Weisheit (Überlebenskunde) gegen SG 20 ablegen. Bei einem gescheiterten Wurf fegt ein Feuersturm über den Boden, der einen würfelförmigen Bereich mit 18 m Kantenlänge füllt. Und hüllt so viele Abenteurer ein, wie er kann. Der Sturm zentriert sich dann für 1 Minute auf einen der betroffenen Charaktere, der zufällig bestimmt wird. Am Ende der Dauer löst sich der Sturm von dem Charakter und bewegt sich in eine zufällige Richtung davon. Der Sturm muss immer mit dem Boden verbunden bleiben. Wenn er irgendwie von der Kreatur getrennt wird, auf die er sich zentriert hat, dann bewegt er sich in eine zufällige Richtung davon und stellt keine Gefahr für die Gruppe mehr da.

Betrifft ein Charakter den Bereich des Feuersturms zum ersten Mal in seinem Zug oder beginnt seinen Zug darin, muss er einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 20 ablegen. Wenn der Wurf scheitert, erleidet der Charakter 44 (8W10) Feuerschaden, bei einem Erfolg nur die Hälfte. Der Feuersturm entzündet brennbare Gegenstände, die nicht getragen oder in der Hand gehalten werden. Wenn man erfolgreich *Magie bannen* (SG 18) gegen ihn einsetzt, dann flackert er noch einmal kurz auf und verschwindet dann.

ANKUNFT BEIM WRACK

Sobald die Charaktere beim Wrack eintreffen, lies folgenden Text vor:

Ein gigantisches Wrack erhebt sich hier aus der versengten Höllenlandschaft. Es sieht wie eine gigantische Schwertklinge aus, die um 20 Grad gekippt und teilweise begraben ist. Der Großteil des Rumpfes ist verrostet und zerfetzt. Heiße Winde heulen durch die verrostete Struktur, und sechs riesige Geier kreisen darüber.

Nachdem Dämonen diese Festung schwer beschädigt hatten, wurde sie von Zariel aufgegeben. Die Festung ist 45 m hoch, doch das untere Drittel ist im Boden vergraben. Alle unteren Decks wurden vollständig geplündert, nur noch das Kommandodeck ist vielversprechend. Charaktere können die zerfetzte Außenhülle der Festung erklimmen, um es zu erreichen. Die niedrigste Stelle des Kommandodecks befindet sich 24 m über dem Boden. Wenn man nicht über Kletterausrüstung verfügt, ist hierfür ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 erforderlich. Fliegende Charaktere haben keine Probleme, das Kommandodeck zu erreichen.

Die „Riesengeier“, die über dem Wrack kreisen sind sechs **Vrocks**. Sie greifen jeden an, der sich dem Kommandodeck auf 15 m nähert. Wenn drei Vrocks getötet werden, ergreifen die verbleibenden Vrocks die Flucht und kehren auch nicht zurück.

UNTERE DECKS

Die unteren Decks haben zahlreiche Löcher, sodass man dort leicht in die Festung eindringen kann. Charaktere können sich durch den Schutt der unteren Decks bis nach oben zum Kommandodeck vorarbeiten, ohne dafür Würfe ablegen zu müssen. Der Weg nach oben ist aufgrund der Zerstörung in der Festung jedoch ziemlich anstrengend.

KNOCHENHORNSCHNECKEN

Knochenhornschncken sind große Nacktschnecken, die ein Sekret absondern, das Schädel, Knochen und andere Leichenteile zu ihrem Schutz an ihre Körper klebt. Die Knochenhornschncken durchstreifen das Wrack nach essbarer Beute und halten sich dabei an beschädigten Abschnitten von Wänden, Böden und Decken fest, um Schutz vor den Winden und den kreisenden Vrocks zu finden. Charaktere, die innerhalb des Wracks nach oben gelangen wollen, werden irgendwann auf dem Weg von fünf **Knochenhornschncken** (siehe die nebenstehenden Spielwerte). Da die Schncken zu langsam sind, um im Notfall zu fliehen, kämpfen sie bis zum Tod.

Wenn eine Knochenhornschncke stirbt, dann stößt sie einen durchdringenden Schrei aus, der mit einer Chance von 50 Prozent die draußen kreisenden Vrocks anlockt. Diese greifen dann die Charaktere und noch verbleibenden Schncken wahllos an.

SEELENSCHACHT

Tief im Wrack befindet sich 1,50 m durchmessendes, zylindrisches Rohr, das fast die ganze Festung von unten bis oben durchzieht. Es dient dazu, Seelen aus dem Styx abzusaugen und sie in eine 3 m durchmessende Zisterne unter dem Kommandodeck zu transportieren, wo sie die Festung mit Energie für den Antrieb versorgen. Auf jeden Deck außer dem Kommandodeck gibt es ein Schott, durch das man in das Rohr gelangen kann. Innerhalb der Zisterne am oberen Ende des Rohrs nistet ein 9 m langes Monster, das an einen Tausendfüßler erinnert und nekrotischen Schleim spuckt. Wenn es hört, wie eines der Schotte geöffnet wird, kommt es die Röhre nach unten gekrochen, um alle Kreaturen zu verschlingen, die es sieht. Verwende die Spielwerte des **Remorhaz** mit folgenden Änderungen:

- Wenn das Monster normalerweise Feuerschaden anrichtet, richtet es stattdessen nekrotischen Schaden an.
- Statt Immunität gegen Kälteschaden verfügt es über Immunität gegen nekrotischen Schaden.

MERKMALE DES KOMMANDODECKS

Das Kommandodeck ist auf Karte 3.6 (S. 120) dargestellt. Es hat folgende Merkmale:

Eisenoberflächen. Der Boden, die Wände, die Decke und die Türen bestehen aus verdrehtem, verbogenem und an manchen Stellen durchlöcherter Eisen. Die Decke hat überall eine Höhe von 4,50 m.

Lichtquellen. Bereiche, die nach außen hin offen sind, werden durch den höllisch roten Himmel von Avernus dämmrig beleuchtet. Abgesehen davon sind die einzigen Lichtquellen die harmlosen Funkenregen, die hier und da über die kaputten Gerätschaften tanzen.

Geneigt. Wie auch die restliche Festung ist das gesamte Kommandodeck um zwanzig Grad geneigt. Dabei liegt Bereich W5 am tiefsten und Bereich W8 am höchsten. Der geneigte Metallboden zählt als schwieriges Gelände.



KNOCHENHORNSCHNECKE

Große Monstrosität, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 27 (5W10)

Bewegungsrate 4,5 m, klettern 4,5 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	5 (-3)	11 (+0)	6 (-2)	9 (-1)	3 (-4)

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 9

Sprachen –

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

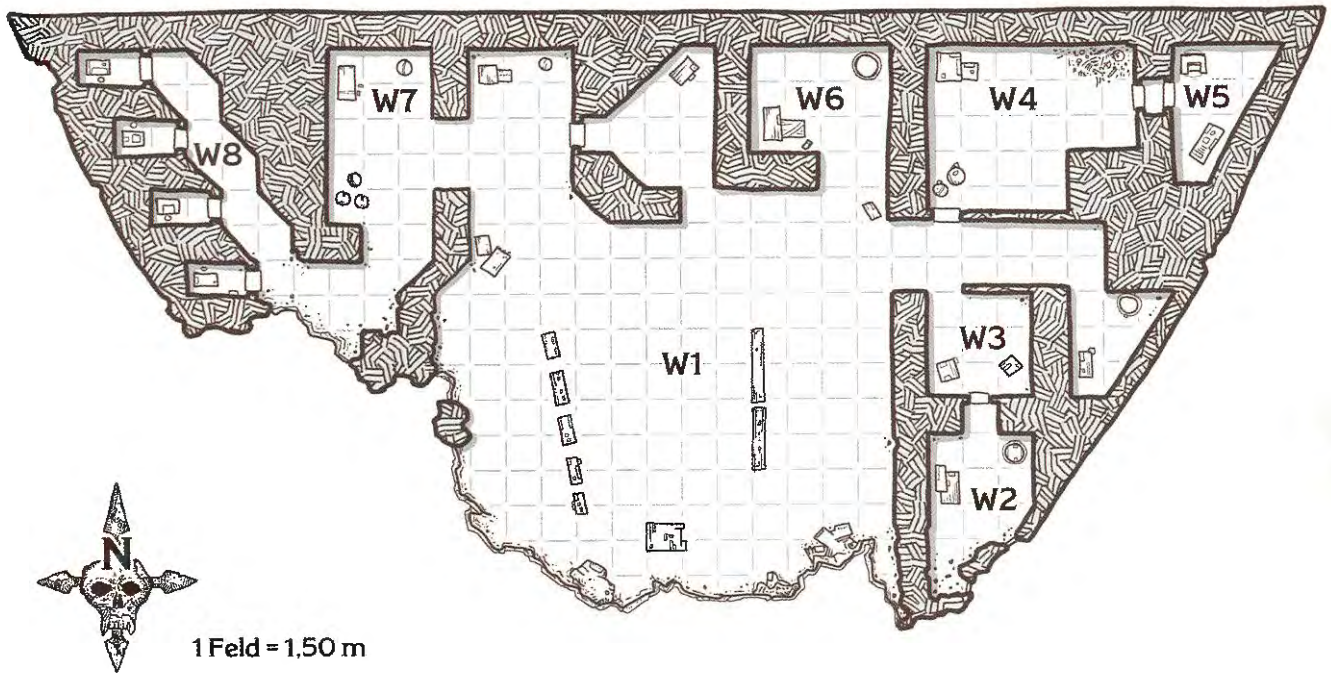
Klebrig. Die Knochenhornschncke kann kleine und mittelgroße Kreaturen an sich kleben lassen. Eine kleine oder mittelgroße Kreatur, die die Knochenhornschncke berührt, ist gepackt (SG zum Entkommen 10).

Spinnenklettern. Die Knochenhornschncke kann an schwierigen Oberflächen klettern und kopfüber von der Decke hängen, ohne dass sie einen Attributswurf ablegen muss.

Todesschrei. Wenn eine Knochenhornschncke stirbt, gibt sie einen markterschütternden Schrei von sich, den man in einer Entfernung von bis zu 36 m hören kann. Der Schrei sorgt dafür, dass alles nichtmagische, organische Material in einer Entfernung von 3 m von der Knochenhornschncke verrottet. Jede Kreatur in einer Entfernung von bis zu 3 m erleidet durch den Schrei 9 (2W8) nekrotischen Schaden.

AKTIONEN

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +2 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. **Treffer:** 4 (1W8) Stichschaden.



KARTE 3.6: ZERSTÖRTE FLIEGENDE FESTUNG, KOMMANDODECK

KOMMANDODECK-BEGEGNUNGEN

Die nachfolgend beschriebenen Bereiche sind auf Karte 3.6 verzeichnet.

W1. BRÜCKE

Wenn die sechs **Vrocks** nicht bereits zuvor besiegt wurden, schießen sie jetzt von oben herab und greifen die Charaktere an.

Funken regnen der Decke der ehemaligen Brücke herab, wo große Löcher sich zum Himmel öffnen. Der Raum wurde geplündert, und alles was bleibt, sind ausgeweidete Konsolen und ein paar Ketten, die von der Decke hängen.

Die Konsolen sind nicht mehr funktionsfähig, aber die Charaktere können hier Drähte und andere Metallkomponenten ausschlagen.

Entwicklung. Während die Charaktere den Bereich erforschen, hören sie mehrere, sich nähernde Infernalische Kriegsmaschinen. Durch Löcher in der Wand können sie sehen, wie drei der Fahrzeuge über die Höllenlandschaft aufs Wrack zubrausen:

- Zwei Teufelsrenner – einer davon wird von Chukka gefahren und der andere von Clonk (siehe S. 83). Jeder Kenku hat einen kleinen Beutel mit drei **Seelenmünzen** (siehe S. 227).
- Ein Peiniger, bemannt von Barnabas dem **Flammenschädel** (er lenkt mit seiner **Magierhand**) und drei **Rotkappen** (siehe S. 240 für ihre Spielwerte). An der Außenseite des Fahrzeugs klammern sich sechs **Irrkappen** fest (siehe ebenfalls S. 240).

Meggie Irrwitz hat diesen Trupp geschickt, um das Wrack nach Maschinenteilen und anderen wertvollen Dingen zu durchsuchen. Der Peiniger und die Teufelsrenner haben noch Treibstoff für 12 Stunden, bevor sie mehr **Seelenmünzen** benötigen.

Wenn die Charaktere eine oder mehrere Infernalische Kriegsmaschinen außerhalb der Festung geparkt haben, werden sie von Chukka und Clonk durchsucht, während Barnabas die Rotkappen und Irrkappen auf der Suche nach wertvollen Dingen in die unteren Stockwerke führt. Falls die Charaktere Fort Knöchelbein auf gutem Fuß mit Meggie Irrwitz verlassen haben, werden die Kenku und der Flammenschädel ihnen keinen Ärger bereiten. Die Irrkappen könnten jedoch versuchen, eine der Infernalischen Kriegsmaschinen zu stehlen, oder das Monster, das im Seelenschacht haust (siehe dort, S. 119), unabsichtlich freilassen.

W2. ALARMKONSOLE

Charaktere können in diesen Raum auch von unten gelangen, indem sie die Luke im Boden verwenden. Natürlich können sie auch einfach durch die Eisentür im Kommandodeck kommen. Lies ihnen folgende Beschreibung vor:

Der Raum wird durch gezackte Löcher in der Außenwand vom höllischen roten Himmel von Avernus beleuchtet. Ein offene Luke im Boden führt auf die unteren Decks, und eine Metallkonsole ist an einer Wand angeschlossen.

Ein Charakter, der einen oder mehrere Schalter betätigt, während die Konsole an der Wand angeschlossen ist, erzeugt eines oder mehrere der nachfolgenden Geräusche, die man überall in der Festung hören kann:

- Eine an- und abschwellende Alarmsirene.
- Laute, dissonante Musik mit kreischendem Gesang.
- Eine beruhigende, weiblich klingende Stimme, die Folgendes sagt: „Aj ta noss iz'lech'iz ta kraj-ka-nok Asmodei das“. Das heißt auf infernalisches so viel wie: „Du bist wichtig. Die Beförderung ist dein Schicksal. Asmodeus liebt dich.“
- Eine tiefe Teufelsstimme, die folgenden Satz immer wieder wiederholt: „Chy'gwa urnoski!“ Das ist auch infernalisches und heißt: „Alle Mann von Bord!“

W3. BESCHÄDIGTE MASCHINERIE

Beschreibe den Bereich wie folgt:

Funken regnen aus den Löchern in der Decke herab und fallen auf zwei rechteckige Maschinen, die aus den Wänden gerissen wurden. Die Maschinen stehen jetzt mitten im Raum, und zahlreiche Drähte stehen wie eine schlechte Frisur aus ihnen hervor.

Jede Maschine erinnert an einen metallischen Aktenschrank, der mit Hebeln und Wählscheiben überzogen ist, die keine Funktion mehr haben. Ein Charakter, der zumindest 1 Stunde damit verbringt, eine Maschine zu zerlegen, kann ihre ursprüngliche Funktion mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 20 erkennen:

- Die größere Maschine diente dazu, telepathische Kommunikation im Umkreis von 1,5 km um die Festung zu verschlüsseln.
- Die kleinere Maschine konnte telepathische Nachrichten an alle Teufeln in einem von 1,5 km um die Festung versenden.

W4. AUFZEICHNUNGSRaum

Charaktere, die an dieser Eisentür lauschen, hören ein nicht menschlich klingendes Kichern. Um in den Raum blicken zu können, brauchen sie Dunkelsicht oder eine Lichtquelle.

Ein unterernährt wirkender Gnoll kauert auf einem Haufen humanoider Knochen in einer Ecke. Er kaut auf einem Knochen herum und kichert wie verrückt. Neben seinem Nest ist eine weitere Eisentür.

Auf dem Boden liegen ein paar glockenförmige Hörner aus Glas, die mit losen Drähten verbunden sind. Es sieht so aus, als ob man sie aus den schlanken Metallmaschinen an der Wand gegenüber entfernt hätte.

Der Gnoll ist ein verwandelter **Todesslaad**, der unter dem Einfluss des Zaubers *Schwachsinn* steht. Er hat an Seiten von Yeenoghus Dämonenhorden gekämpft und ist dabei in den Styx gefallen. In fünf Tagen erhält er seinen nächsten Rettungswurf, um den Effekt abzuschütteln. Ein Charakter, der den Gnoll untersucht und einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 15 ablegt, erkennt, dass er durch irgendeinen magischen Effekt in einen Idioten verwandelt wurde.

Während der Slaad schwachsinnig ist, sind seine Intelligenz und Charisma auf 1 reduziert, er kann keine Zauber wirken, keine magischen Gegenstände aktivieren, versteht keine Sprache und kann auch nicht anderweitig sinnvoll kommunizieren. Er ist sich nicht einmal der Tatsache bewusst, dass er eigentlich ein Slaad ist, und kann daher seine normale Gestalt nicht annehmen. Er beäugt die Charaktere misstrauisch, greift sie aber nicht an. Er verfügt über keine Waffen, kann aber seine Aktion nutzen, um in seinem Zug jemanden zu beißen:

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +9 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. **Treffer:** 8 (1W6 + 5) Stichschaden.

Wenn man *Wahre Genesung*, *Heilung* oder vergleichbare Magie auf die Kreatur wirkt, erlangt sie ihre geistige Klarheit zurück. Sie nimmt dann ihre wahre Gestalt als Slaad an und greift an. Da der Slaad eine Kreatur des absoluten Chaos und der extremen Boshaftigkeit ist, ergötzt er sich an jeglicher Zerstörung.

Maschinerie. Die glockenförmigen Hörner lassen sich mit den Vorderseiten zweier nicht funktionsfähiger Maschinen in der Ecke verbinden. Jede Maschine erinnert an einen Aktenschrank, der mit Schalthebeln und ausgebrannten Leuchten übersät ist. Ein Charakter, der zumindest 1 Stunde damit verbringt, eine solche Maschine zu zerlegen, kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 20 ihren wahren Verwendungszweck erkennen.

- Die größere Maschine wurde dazu verwendet, um Botschaften an andere fliegende Festungen zu übermitteln. (Um die Nachricht zu übermitteln, sprach man in die Glasglocke der Maschine.)
- Die kleinere Maschine wurde dazu verwendet, um Nachrichten innerhalb dieser fliegenden Festung durchzusagen. (Auch dazu musste man in die Glasglocke sprechen.)

Die größere Maschine ist irreparabel beschädigt, aber ein Charakter, der Übung im Umgang mit Tüftlerwerkzeug hat, kann 1 Stunde aufwenden und die kleinere Maschine mit Teilen, die er aus allen möglichen anderen Maschinen auf dem Kommandodeck plündern muss, mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz gegen SG 15 reparieren. Sobald die Glasglocke und diverse Drähte ersetzt wurden, funktioniert die Maschine für 24 Stunden. Während dieser Zeit kann der Charakter Nachrichten in die ganze fliegende Festung übertragen.

W5. ADAMANTSTANGEN

Der Raum befindet sich am tiefsten Punkt des Kommandodecks. Beschreibe ihn den Spielern wie folgt:

In dem dunklen Raum steht eine Metallkonsole, die sich aus der Wand zu eurer Rechten gelöst hat. Zwischen der Konsole und einer anderen Wand ist ein kleiner, vertrockneter Teufel mit Flügeln eingeklemmt, der wohl zu Tode gequetscht wurde. In einer anderen Ecke steht ein Würfel aus infernalischem Eisen mit neunzig Zentimeter Kantenlänge. Es handelt sich um einen verschlossenen Tresor auf Klauenfüßen, in dessen massiver Tür ein Mechanismus aus drei Wählscheiben integriert ist. Jede Scheibe ist auf Infernalisches mit Ziffern beschriftet.

Der Tresor ist mit *Ewigem Leim* am Boden befestigt und kann daher nicht bewegt werden. Er ist luftdicht, wasserdicht und kann weder durch Diebeswerkzeuge noch andere Werkzeuge beschädigt werden. Wenn man die Wählscheiben auf $\mathbb{I} \cdot \mathbb{I} \cdot \mathbb{I}$ dreht (also „6 – 6 – 6“ auf infernalisches), dann öffnet er sich. Man kann auch dreimal den Zauber *Klopfen* einsetzen, um ihn zu öffnen.

Wenn man drei erfolglos versucht, den Tresor zu öffnen, weil man die Wählscheiben auf die falsche Kombination einstellt, ertönt ein Alarm im ganzen Kommandodeck. Der Alarm ist so laut, dass ihn auch die Vrocks hören, falls sie noch über der Festung kreisen. Er lockt jedoch niemanden hierher und hört nach 1 Minute auf.

Der Tresor enthält neun Adamantstangen, die jeweils 3 Pfund wiegen und mit Runen bedeckt sind. Der Text auf Infernalisches lautet „Solarer Insidiator Schloss“, gefolgt von einer Ziffer von 1 bis 9. Dies sind die Stangen,

nach denen die Charaktere suchen. Charaktere, die mit Thavius Kreegs Höllichem Vertrag vertraut sind, erinnern sich daran, dass „Solarer Insidiator“ eine andere Bezeichnung für den Gefährten ist. Wer das weiß, kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 10 schlussfolgern, dass die neun Stangen den Gefährten irgendwie entriegeln können. Das bedeutet, dass sich irgendetwas von Interesse im Gefährten befinden muss.

Toter Teufel. Ein Stachelteufel bediente die Konsole, als die Fliegende Festung abstürzte. Die Konsole riss sich aus der Wand und klemmte den Teufel an der gegenüberliegenden Wand ein, was dieser nicht überlebte. Die Konsole ist nicht mehr funktionsfähig, und man kann auch nicht ihren ursprünglichen Verwendungszweck herausfinden.

W6. SCHWARZE GLOCKE

Einmal pro Minute kann man ein hohles „Klunk“ aus diesem Raum hören. Wenn die Charaktere ihn betreten, lies folgende Beschreibung vor:

In einer Ecke des Raumes befinden sich zwei rostige Eisentruhen, in der gegenüberliegenden Ecke ein glockenförmiger Apparat aus Eisen, der am Boden verankert ist. Die Glocke ist zwei Meter siebzig groß, schwarz bemalt und hat mehrere Dellen. Immer wieder gibt sie ein lautes „Klunk“ von sich.

Jede Truhe enthält zwanzig Fläschchen mit *Dämonensekret* (siehe S. 78).

Wenn *Magie entdecken* auf die Glocke gewirkt wird, wird eine Aura der Verwandlungsmagie erkennbar. Ein Charakter, der die Glocke untersucht und einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 20 ablegt, erkennt den Verwendungszweck der Glocke: Sie sorgte dafür, dass die Festung schweben konnte und waagrecht zum Boden ausgerichtet war. Das Geräusch, das sie macht, ist eine Fehlfunktion, die durch die Schräglage der Festung verursacht wird.

W7. BLUTMÜCKENEST

Beschreibe den Bereich wie folgt:

In dem Raum befindet sich eine ausgeschlachtete Metallkonsole und mehrere rostige Röhren, die sich vom Boden bis zur Decke erstrecken. In einer der beiden Röhren ist ein sechzig Zentimeter langer Riss.

Der ursprüngliche Zweck der Konsole kann nicht mehr ermittelt werden.

In der gerissenen Röhre hausen zehn **Blutmücken**. Wenn jemand an der Röhre rüttelt oder sie anderweitig bewegt, fliegen die Blutmücken heraus und greifen an.

W8. SIGNALTISCHE

Vier Türen führen aus diesem Flur. Hinter jeder Tür liegt eine kleine Kammer mit einer winzigen Konsole, vor der ein Stuhl am Boden fixiert ist. Diese Konsolen haben Zeichentasten und dienen als Infernalische Schreibmaschinen. Jede Konsole wurde früher von einem Teufelchen bemannt, welches Befehle von Vorgesetzten auf kleine Pergamentstücke schrieb und diese dann zu ihrem Empfänger brachte. Über jedem Tisch ist ein langes, schlankes Horn montiert, durch welches die Brückenoffiziere ihre Befehle diktieren konnten.

ENTWICKLUNG

Wenn die Charaktere im Begriff sind, von hier aufzubrechen, taucht eine Kriegsbande auf, um die Festung zu plündern. Diese wird von einem der Kriegsherren angeführt, die im Abschnitt „Kriegsherren von Avernus“ auf S. 90 beschrieben werden. Die Charaktere haben ein paar Runden Zeit, sich zu verstecken, einen Hinterhalt vorzubereiten, oder zu ihren Fahrzeugen zurückzukehren, ehe die Kriegsbande eintrifft.

Jeder Kriegsherr hat andere Gründe, das Wrack aufzusuchen:

Bitteratem. Der Hornteufel denkt darüber nach, aus dem Wrack eine Basis zu machen, und will es daher genauer untersuchen.

Feonor. Die Erzмага hat ein Gerücht gehört, dass jemand Dämonensekret in der Festung hortet, und möchte es stehlen.

Princeps Kovik. Koviks Spione in Bels Schmiede haben dem Kettenteufel von den Adamantstangen berichtet. Er möchte sie Mahadi (siehe S. 126) für *Seelenmünzen* verkaufen.

BEL DIE STANGEN ZURÜCKBRINGEN

Bel rechnet nicht wirklich damit, dass die Charaktere ihm die Adamantstangen zurückbringen, und wirkt geradezu enttäuscht, wenn sie es doch tun. („Aber wir hatten doch nicht einmal einen Vertrag unterzeichnet!“, klagt er.) Er hatte gehofft, dass die Abenteurer einfach selbst auf die Idee kommen würden, die Stangen zu verwenden, um den Gefährten zu öffnen und den darin gefangenen Planetar zu befreien, was Zariels Pläne hätte ruinieren können. Indem sie ihm die neun Stangen zurückgebracht haben, wird er lediglich zum Mitverschwörer bei dem Plan, den Planetar zu befreien. Nachdem er einige nachdrückliche Flüche von sich gegeben hat, fordert er die Charaktere eindringlich auf, die Stangen nach Elturel zu bringen, sie in die Schlösser am Äquator des Gefährten zu stecken und zu schauen, was passiert.

Bel überlässt den Charakteren nicht nur die Stangen, sondern erklärt ihnen auch den Weg zur Blutenden Zitadelle. Er erklärt den Charakteren, dass das *Schwert der Zariel* ein Artefakt guter Gesinnung ist und dass Avernus selbst es schon seit langem zerstören will. Er fordert sie auf, das Schwert rasch zu finden, ehe die Blutende Zitadelle von Avernus verschlungen wird und das Schwert für immer verloren geht. Wenn Lulu noch immer bei der Gruppe ist, drängt auch sie die Charaktere, zuerst das Schwert zu bergen, bevor sie nach Elturel zurückkehren.

WEITERE SCHAUPLÄTZE

Manche Schauplätze auf der Spielerkarte von Avernus sind nicht Teil der zwei Pfade. Andere, wie das Wandernde Emporium und Zariels Fliegende Festung, sind in ständiger Bewegung. Diese Schauplätze sind nachfolgend beschrieben.

Stygisches Dock. Ein Dock am Fluss, wo fliegende Festungen repariert werden und gleichzeitig Seelen aus dem Styx einsaugen können.

Styx-Wachturm. Eine von mehreren derartigen Befestigungsanlagen entlang des Styx, wo Teufel gegen Invasionen Wache stehen.

Gesprengte Ketten. Gesprengte Ketten von Avernus, die vergeblich versuchten, vor Elturel schon andere Städte zu binden.

Das Wandernde Emporium. Ein beweglicher Marktplatz, der auf Infernalischen Kriegsmaschinen steht.

Zariels Fliegende Festung. Zariel befiehlt ihre Legionen von diesem beweglichen Hauptquartier aus.



STYGISCHES DOCK

DIE FLIEGENDEN FESTUNGEN VON AVERNUS BENÖTIGEN TREIBSTOFF, und welcher Treibstoff wäre besser als die Seelen der Verdammten.

–Der Kartograph

Zariels fliegende Festungen werden an diesem rostigen Dock gewartet und repariert. Lies folgenden Text vor, wenn die Charaktere hier eintreffen:

Ein massives Eisenbauwerk, das zwei Dockarme darstellt, erhebt sich über dem Styx. Schwere Klemmen, Ketten und Balken sind an den beiden Armen angebracht, um riesige Fahrzeuge festzuhalten.

Falls die Charaktere hier eintreffen, nachdem sie Bel getroffen haben, befindet sich Zariels Fliegende Festung hier (siehe „Zariels Fliegende Festung“, S. 130). Lies in diesem Fall folgenden Text vor:

Eine gigantische Basaltzitadelle, die wie eine Schwertklinge geformt ist, ist am Dock vertäut. Die fliegende Festung vibriert, während kreischende Seelen aus dem Styx nach oben in sie hineingezogen werden.

Das Stygische Dock ist eine 30 m hohe Wartungsplattform, die sich aus den felsigen Ufern des Styx erhebt. Die Klemmen, Ketten und Balken, die an den oberen Armen montiert sind, halten fliegende Festungen an Ort und Stelle.

Ein **Hornteufel** namens Bazelsteen leitet das Dock im Auftrag Zariels, doch würde er gerne mehr Freiheiten genießen, um seine mechanischen Experimente voranzutreiben. Um seine Hilfe zu erlangen, müssen Besucher sich zunächst als Testpiloten für seine neueste Erfindung melden.

Zwölf **Klingenteufel** patrouillieren das Dock in Dreiergruppen. Falls Zariels Fliegende Festung hier ist, kreisen noch zusätzlich drei **Knochteufel** über dem Dock. Eindringlinge werden vertrieben oder angegriffen. Wenn die Charaktere versuchen, mit den Teufeln zu verhandeln, dann schießt Bazelsteen von oben herab, um sich persönlich um sie zu kümmern.

MIT BAZELSTEEN VERHANDELN

Der Hornteufel ist mit Maschinenöl verschmiert und kaut beständig auf Stücken rotglühender Kohle herum. Er ist mehr an Maschinen als an Kreaturen interessiert, und er ist dazu bereit, die Infernalischen Kriegsmaschinen, die die Charaktere momentan benutzen, zu reparieren oder zu modifizieren. In Anhang B findest du eine Auswahl an möglichen Waffen, Panzerungsaufwertungen und magischen Apparaturen, die man einbauen kann. Statt einer Bezahlung verlangt der Hornteufel von den Charakteren, an einem Test teilzunehmen (siehe „Testlauf 221“, S. 124). Wenn sie diese Aufgabe gut erfüllen, ist Bazelsteen bereit, ihre Infernalischen Maschinen vollständig zu reparieren. Er bietet einen kostenlosen Waffentausch, eine Panzerungsaufwertung oder den Einbau einer magischen Apparatur ein.

TESTLAUF 221

Nehmen die Charaktere Bazelsteens Bedingungen an, lies folgenden Text vor:

Bazelsteen bringt euch zu einer rostigen Barke, die in ein paar hundert Metern Entfernung auf dem Styx vor Anker liegt. Vom Ladekran der Barke hängt eine rostige Kette, an der eine drei Meter durchmessende Taucherglocke hängt, die aus Eisen und Glas gefertigt ist. Ansaugestutzen stehen wie dünne Arme aus der unteren Hälfte der Glocke hervor.

Bazelsteen hat diese experimentelle Taucherglocke gebaut, um den Boden des Styx nach Seelen abzusuchen. Er muss sie ausprobieren, möchte aber nicht die Existenz seiner eigenen Teufel riskieren. Bazelsteens Taucherglocke ist ein großer Gegenstand, in dem bis zu vier mittelgroße Kreaturen Platz haben. Die Luke befindet sich auf der oberen Hälfte. Bazelsteen versichert den Charakteren, dass die Konstruktion luft- und wasserdicht ist.

Bazelsteen weist die Charaktere an, in die Taucherglocke zu steigen und sich sicher anzuschlappen. Während er sie mit dem Kran in den Fluss hinablässt. Ihre Aufgabe besteht darin, die Ansaugestutzen zu benutzen, um Seelen vom Grund des Flusses aufzusaugen. Der Grund befindet sich in einer Tiefe von 12 m. Die Taucherglocke hat eine Kette von 15 m Länge, was mehr als genug ist, um den Grund zu erreichen. Es gibt vier „Ansaugestationen“ an Bord der Taucherglocke. Jede besteht aus einem Stuhl vor mehreren Hebeln.

Bazelsteen weiß, dass die Taucherglocke genug Luft für einen Insassen für 1 Stunde enthält (oder für 15 Minuten bei vier Insassen). Der Teufel geht sogar auf Nummer sicher und plant, die Taucherglocke nur für 10 Minuten abzusinken.

Wenn mehrere Charaktere an dem Experiment teilnehmen, klopft er nochmals ermutigend an die Taucherglocke, bevor er sie absenkt und ruft: „Wer von euch die meisten Seelen einsaugt, kriegt eine *Seelenmünze* als Bonus.“

Gequälte Seelen, die im Styx gefangen sind, krallen an der Taucherglocke und schreien gepeinigt, während sie absinkt. Sobald sie den Flussboden erreicht hat, können die Charaktere die Ansaugestutzen verwenden, um die Seelen einzusaugen, die am Grund des Flusses im Schlamm feststecken. Am Ende jeder Minute legt jeder Charakter, der eine Ansaugestation bedient, einen Wurf auf Geschicklichkeit ab. Die Anzahl der Seelen, die er einsaugt, entspricht dem Ergebnis des Wurfs. Die eingesaugten Seelen werden in Tanks an der Unterseite gelagert, und jeder Tank verfügt über eine Anzeige, wie viele Seelen er enthält.

Für Unholde sind verschlammte Seelen wie Ambrosia. Außerdem kann man aus ihnen Lemuren herstellen, sobald sie aus den Tiefen des Flusses „befreit“ wurden.

DÄMONENANGRIFF

Zehn Minuten, nachdem die Taucherglocke in den Fluss hinabgesenkt wurde, erscheinen zehn **Vrocks** in der Luft und greifen das Dock an. Bazelsteen wird durch den Angriff abgelenkt und lässt die Barke und den Kran zurück. Fordere die Spieler auf, Initiative zu würfeln, sobald Bazelsteen verschwindet. Die Charaktere in der Taucherglocke haben keine Ahnung davon, was auf der Barke vorgeht, und umgekehrt. Der Styx ist so dunkel, dass die Sichtweite unter Wasser nur 3 m beträgt.

Ein Charakter, der auf der Barke zurückgeblieben ist, kann den Kran übernehmen. Während er an der Steuerung sitzt, kann er eine Aktion aufwenden, um herauszufinden, wie man sie benutzt. Dazu ist ein erfolgreicher Wurf auf

Intelligenz (Arkane Kunde) gegen SG 17 erforderlich. Wenn der Wurf um 5 oder mehr Punkte scheitert, schleift der Charakter die Taucherglocke versehentlich 2W10 x 0,3 m am Boden entlang, wodurch jeder in der Taucherglocke 5 (2W4) Wuchtschaden erleidet. Um die Taucherglocke wieder auf die Barke zu befördern, sind drei erfolgreiche Würfe hintereinander erforderlich.

Nachdem jeder der Charaktere einmal am Zug war, landet ein **Glabrezu** auf der Barke und würfelt Initiative. Bei jedem seiner Züge wendet der Dämon eine Aktion auf, um zu versuchen, die verrostete Kette mit einer seiner Zangen zu durchtrennen. Er ist erfolgreich, wenn er einen Wurf auf Stärke gegen SG 20 schafft. Bricht die Kette, sinkt die Taucherglocke auf den Grund ab und bleibt dort, bis sie geborgen wird. Sobald der Glabrezu dreimal am Zug war, kehrt Bazelsteen zurück. Falls der Dämon zu diesem Zeitpunkt noch nicht besiegt wurde, ergreift er jetzt die Flucht. Wenn die Kette zerbrochen ist, hakt Bazelsteen Testlauf 221 als Fehlschlag ab und überlässt die versunkenen Gruppenmitglieder ihrem Schicksal. Andernfalls nutzt der Horn-teufel den Kran, um die Taucherglocke wieder auf die Barke zu heben, erklärt das Experiment zu einem Erfolg, und überreicht dem Charakter, der die meisten Seelen eingesaugt hat, eine *Seelenmünze*.

Charaktere in der Taucherglocke beginnen zu ersticken, sobald der Luftvorrat verbraucht ist. Wenn man die Luke öffnet, während die Taucherglocke sich im Fluss befindet, flutet der Styx das Innere beinahe augenblicklich, wodurch die Insassen seinen Effekten ausgesetzt werden (siehe S. 76).

STYX-WACHTÜRME

DER STYX IST DAS TOR DER DÄMONEN ZU DEN NEUN HÖLLEN.

Die Teufel bewachen seine Ufer gut.

—Der Kartograph

An den Ufern des Styx stehen Wachtürme in solchen Abständen, dass keine dämonische Armee nach Avernus vordringen kann, ohne bemerkt zu werden. Jeder Turm steht in Sichtweite von zwei anderen Türmen. Die benachbarten Türme können daher rasch Hilfe schicken, wenn eine Dämoneninvasion aus dem Fluss erfolgt. Zariels Teufel bemannen diese Außenposten, doch in mageren Zeiten, wenn der Seelennachschub nach Avernus ausdort, bleiben manche Wachtürme auch unbesetzt. Außerdem sorgt die sich verändernde Landschaft von Avernus manchmal dafür, dass Außenposten isoliert werden.

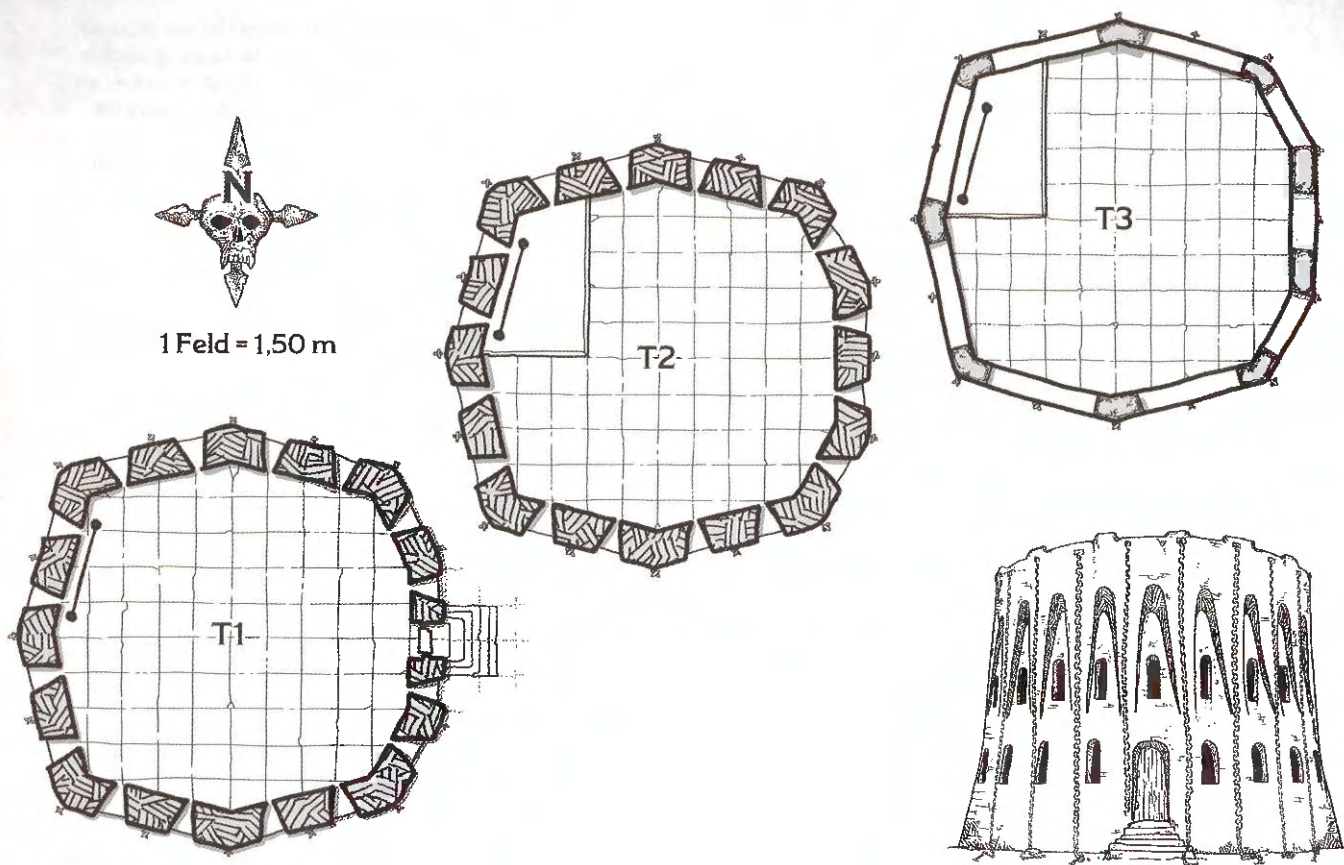
MERKMALE VON WACHTÜRMEN

Ein typischer Wachturm ist ein gedrungenes, 9 m hohes und nach oben offenes Gebäude aus schwarzem Basalt. Seine weiteren Merkmale sind wie folgt:

Garnison. Wenn ein Wachturm nicht gerade verlassen ist, wird er von einem **Amnizu** befehligt. Dieser hat einen **Kettenteufel** als Stellvertreter, und ihnen unterstehen zehn **Bartteufel** (jeder mit einem **Höllenhund** an einer kurzen Kette) und zwei **Stachelteufel** (siehe „Bereiche eines Wachturms“, um zu sehen, wo die einzelnen Teufel stationiert sind).

Signalhörner. Jeder Teufel, der gerade Wache hält, hat ein eisernes Signalthorn. Wenn man es als Bonusaktion bläst, erzeugt ein Horn ein fürchterliches Brummen, das man bis zu 90 m weit hören kann.

Außenanlage. In einem Umkreis von 18 m um den Wachturm wurde alles entfernt, was als Deckung dienen könnte.



KARTE 3.7: STYX-WACHTURM

Mauerketten. Mit Dornen bewehrte Eisenketten hängen in Abständen von 3 m an den Außenwänden herab. Diese Ketten sind Teil des Verteidigungssystems, da der Ketten-teufel sie mittels Ketten beleben animieren kann. Um an einer Kette in den Turm hinaufzuklettern, muss man einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 16 ablegen.

BEREICHE EINES WACHTURMS

Die nachfolgend beschriebenen Bereiche sind auf Karte 3.7 verzeichnet.

T1. ERDGESCHOSS

Der Eingang ins Erdgeschoss ist ein Steinblock, der von innen mit einem Eisenbalken blockiert ist. Von innen kann man den Balken leicht anheben, aber von außen ist ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 23 erforderlich, um ihn aufzubrechen.

Dieses Stockwerk ist leer und schmucklos, abgesehen von einem rechteckigen Steintisch, um den ein paar Steinbänke gruppiert sind. Ersatzstangenwaffen und -schuppen-rüstungen für fünf große und zehn mittelgroße Teufel werden in Regalen an den Wänden gelagert.

Zehn **Bartteufel** mit ihren zehn **Höllenhunden** halten sich hier auf. Es besteht eine Chance von 30 Prozent, dass gerade die Hälfte der Bartteufeln mit ihren Höllenhunden auf Patrouille entlang des Außenbereichs ist. Sie kehren 1 Minute nach dem Ausbruch eines Kampfes zurück, wenn dieser nicht ungewöhnlich ruhig verläuft.

Eine Eisenleiter führt durch ein Loch in der nordwestlichen Ecke nach oben. Es ist groß genug, dass auch große Kreaturen hindurchpassen.

T2. ERSTER STOCK

Der **Amnizu** und der **Kettenteufel** (der Kommandant und sein Stellvertreter) halten sich hier auf. Die beiden Befehlshaber bevorzugen es, den einen oder anderen empfindungs-fähigen Gefangenen hier zu haben, um ihn quälen zu können, wenn ihnen gerade langweilig ist.

Am Boden des Raumes liegen zahlreiche Eisenketten mit Haken herum, und an den Wänden sind Eisenfesseln befestigt. In der Mitte des Raumes steht ein dornenbewehrter Eisenstuhl, der am Fußboden befestigt ist. Die Armlehnen und Stuhlbeine sind mit Eisenfesseln ausgestattet. In einer Ecke gibt es große Löcher im Boden und der Decke, durch die eine eiserne Leiter vom Erdgeschoss bis zum Dach führt.

Die Teufel lieben es, Gefangene an der Wand anzuketten oder auf dem Stuhl zu verhören. Der Kettenteufel kann Ketten beleben auf die Ketten am Boden einsetzen.

T3. DACH

Zwei **Stachelteufel** haben es sich auf dem Dach gemächlich gemacht und dienen als Späher und Kundschafter. Eine Öffnung in einer Ecke führt zu einer Eisenleiter, mit der man in die Bereiche T2 und T1 gelangt.

GESPRENGETE KETTEN

EIN ORT FÜR EINE PILGERFAHRT, SO ES DIES AN DIESEM VERFLUCHTEN ORT GEBEN MAG. EIN LEUCHTFEUER FÜR JENE, DIE EIN FEHLendes PUZZLETEIL ODER EINEN FLUCHTWEG SUCHEN.

–Der Kartograph

Wenn die Charaktere an einem dieser Schauplätze eintreffen, dann lies folgenden Text vor:

Gigantische Dornenkettenschnüre erstrecken sich hier über die Höllenlandschaft. Ihre Kettenglieder sind teilweise unter Asche und Trümmern von Bauwerken verborgen. Jede geborstene Kette ist gut eine Meile lang.

Vor langer Zeit banden diese Ketten eine entführte Stadt an Avernus. Die Stadt ist irgendwie entkommen und hat die zerborstenen Ketten und Teile von Mauerwerk zurückgelassen. Die Ketten ähneln jenen, die Elturel fesseln.

Charaktere, die eine Kette untersuchen, stellen fest, dass sie von einer enormen übernatürlichen Kraft gesprengt wurde. Obwohl man heute den Ursprung dieser Kraft nicht mehr erkennen kann, kann man doch die Schlussfolgerung ziehen, dass es möglich sein muss, auch die Ketten Elturels zu sprengen.

INFERNALISCHER PILGER

Kettenteufel pilgern oft zu diesen Orten. Auf der ersten Kette, zu der die Charaktere gelangen, steht ein **Kettenteufel** namens Zartar und vollführt ein Ritual.

Zartar glaubt, dass eine solche gesprengte Kette einem Kettenteufel, der auf ihr steht und zu Asmodeus betet, große Macht gewähren kann. Der Kettenteufel wird von den beiden **Bartteufeln** Narg und Yangor bewacht. Wenn die Charaktere irgendwelche Geräusche in seiner Nähe machen, stören sie seine Konzentration, woraufhin alle drei Teufel wütend angreifen.

DAS WANDERnde EMPORIUM

MAHADIS WANDERndES EMPORIUM HAT DIE EIGENHEIT, DANN aufzutauchen, wenn man am wenigsten damit rechnet.

–Der Kartograph

Ein reisender Basar durchstreift Avernus. Es handelt sich um eine wandernde Menagerie von Händlern, Handwerkern und Außenseitern, die unter der Aufsicht von Mahadi, einem Rakshasa, der von sich behauptet, in der persönlichen Gunst von Asmodeus zu stehen, ihren Geschäften nachgehen und ihre Waren verkaufen.

Die meisten Händler im Wandernden Emporium haben Schulden bei Mahadi und müssen ihm dienen, bis sie ihre Seelenschulden abbezahlt haben. In den meisten Fällen sind die Details ihrer Verträge so vage, dass er sie so lange bei sich behalten kann, wie er denkt, dass sie für das Wandernde Emporium notwendig sind.

GESCHICHTENAUFHÄNGER

Die Charaktere könnten aus den unterschiedlichsten Gründen zum Wandernden Emporium kommen, beispielsweise:

- Die Charaktere benötigen Vorräte, Waffen oder sogar eine Infernalische Kriegsmaschine.

- Die Charaktere benötigen einen sicheren Ort zur Rast und möchten mal wieder eine gute, warme Mahlzeit genießen.
- Die Charaktere haben gehört, dass sie Dämonensekret an einen verrückten Magier im Wandernden Emporium verkaufen können.
- Die Charaktere haben so viele *Seelenmünzen* angehäuft, dass sie sich unsicher fühlen, sie mit sich herumzuschleppen. Sie wollen sie daher irgendwo abgeben.

MAHADI, MEISTER DES EMPORIUMS

Mahadi, der Rakshasa (siehe die nebenstehenden Spielwerte) erscheint auf den ersten Blick wie ein gewöhnlicher, reicher Herrscher. Obwohl er extrem mächtig ist, geht er nicht gerne Risiken ein, vor allem nicht in den Neun Höllen, in denen er permanent getötet werden kann. Mahadi fungiert als die Augen und Ohren von Asmodeus in Avernus. Er handelt Abmachungen aus und fungiert als Unterhändler bei Auseinandersetzungen. Daher erlangt er viel Wissen über alle möglichen Machenschaften, die der Aufmerksamkeit seines Förderers andernfalls entgehen würden.

Als Meister des Emporiums hat er die spezielle Erlaubnis von Asmodeus, frei zwischen der Materiellen Ebene und Avernus zu reisen, um seinen Geschäften nachzugehen, Informationen zu gewinnen und Verträge zu vermitteln.

Er ist nicht nur der Meister des Emporiums, sondern auch der Besitzer und Wirt von Zum Höllischen Genuss, einem Restaurant und Badehaus. Da das Etablissement in einer Halbebene existiert, kann man es jederzeit besuchen und alle Annehmlichkeiten genießen, selbst wenn die Karawane gerade unterwegs ist. Solange die Gäste für die in Anspruch genommenen Dienstleistungen bezahlen können, müssen sie nicht befürchten, dass sie in der Halbebene gefangen werden. Mahadi ist es sehr ernst, den Vertrag zwischen Gast und Gastgeber zu würdigen. Jeder Gast muss Mahadis Formalitäten zustimmen, bevor er Einlass erlangt.

Mahadi hat eine spezielle Sammlung von benannten *Seelenmünzen*. Jede davon enthält die Seele eines Feindes des Rakshasa, den er bezwungen hat. Mahadi bespricht sich manchmal mit diesen Seelen und zwingt sie dazu, ihn in allen möglichen Angelegenheiten zu beraten.

ROLLENSPIEL ALS MAHADI

Nach außen hin präsentiert sich Mahadi als kultivierter, charismatischer Gastgeber. Er vermittelt jedem Gast im Zum Höllischen Genuss, er sei die wichtigste Person sämtlicher Existenzebenen, und kümmert sich um all seine Bedürfnisse und Begehren. Obwohl er gegenüber allen Gästen höflich ist, die das Emporium betreten, bringt er jenen, die sich einen Besuch im Zum Höllischen Genuss leisten können, doch seine ganz besondere Wertschätzung entgegen.

Von den Gästen des Zum Höllischen Genuss wird erwartet, dass sie ihre Rechnung vollständig begleichen, bevor sie wieder aufbrechen. Wenn ein Gast seine Rechnung, aus welchem Grund auch immer, nicht bezahlen kann, dann besagt der Vertrag, den er unterzeichnet hat, dass seine Seele verwirkt ist. Er muss seine Schulden nun durch seine Dienste abarbeiten. Alle derartigen Individuen werden von einem als Zauberspruch des 9. Grades gewirkten *Geas* betroffen, der von der betroffenen Person nicht willentlich gebrochen werden kann, ehe ihre Schulden nicht vollständig abbezahlt wurden. Was Mahadi mit derartigen Zechprellern macht, hängt von ihren Fähigkeiten ab. Manche werden zu Schuldknechten und müssen im Zum Höllischen Genuss arbeiten. Wenn sie Verkaufstalent aufweisen, werden sie vielleicht schließlich selbst Händler im Wandernden Emporium.

Falls die Abenteurer Mahadi (und damit effektiv auch Asmodeus) informieren, dass Arkhan über die *Hand von*



MAHADI

Mittelgroßer Unhold, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 17 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 195 (23W8 + 92)

Bewegungsrate 16 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	18 (+4)	18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	20 (+5)

Rettungswürfe Wei +9, Cha+10

Fertigkeiten Arkane Kunde +7, Motiv erkennen +9, Täuschen +10, Wahrnehmung +9

Schadensempfindlichkeiten Stichschaden durch magische Waffen, die von guten Kreaturen geführt werden

Schadensimmunitäten Wucht-, Hieb- und Stichschaden von nicht-magischen Angriffen

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 19

Sprachen Handelssprache, Infernalisch; kann jede Schrift lesen

Herausforderungsgrad 14 (11.500 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für Mahadi ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 18, +9 zum Treffen mit Zauberangriffen). Mahadi kann von Natur aus die folgenden Zauber wirken, wobei er keine Materialkomponenten benötigt.

Beliebig oft: *Einfache Illusion, Gedanken entdecken, Magierhand, Selbstverkleidung*

Jeweils 3/Tag: *Einflüsterung, Höllischer Tadel, Mächtige Illusion, Magie bannen, Magie entdecken, Mit Toten sprechen, Person bezaubern, Unsichtbarkeit*

Jeweils 1/Tag: *Ebenenwechsel, Energiekäfig, Fliegen, Geas, Halbebene, Person beherrschen, Verbannung, Wahre Sicht*

Beschränkte Magieimmunität. Mahadi kann nicht von Zaubern des 6. Grades oder niedriger betroffen oder wahrgenommen werden, wenn er es nicht möchte. Er hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen alle anderen Zauber und magische Effekte.

Magische Waffen. Mahadis Waffenangriffe gelten als magisch.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Mahadi führt vier Klauenangriffe aus.

Klaue. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 9 (2W6 + 2) Hiebschaden, und das Ziel wird verflucht, wenn es sich um eine Kreatur handelt. Der magische Fluch tritt in Effekt, wenn das Ziel eine kurze oder lange Rast einlegt, und füllt dessen Gedanken mit schrecklichen Bildern und Träumen. Das verfluchte Ziel zieht keinen Nutzen aus kurzen oder langen Rasten. Der Fluch hält an, bis er durch den Zauber *Fluch brechen* oder ähnliche Magie aufgehoben wird.

Erinnye beschwören (1/Tag): Mahadi beschwört Ilzabet, eine Erinnye, die durch einen Höllischen Vertrag an ihn gebunden ist. Sie taucht in einem freien Bereich in einer Entfernung von bis zu 18 m auf. Sie ist Mahadis Verbündete und kann keine anderen Teufel beschwören. Die Erinnye bleibt für 10 Minuten oder bis Mahadi sie mit einer Aktion fortschickt. Falls die Erinnye stirbt, verliert Mahadi diese Aktionsoption.

Vecna verfügt, dann tut der Rakshasa alles, was er kann an, um einen Handel mit ihnen einzugehen. Wenn sie ihm das Artefakt bringen, bietet er den Abenteurern ein beliebiges Geschenk, dass unter „Mahadis Geschäfte“ aufgelistet ist. Dies gilt anstelle der Bedingungen, die Asmodeus üblicherweise anbietet.

MAHADIS GESCHÄFTE

Mahadi hat die Macht, nach Asmodeus' Anweisungen und mit seiner Autorität Pakte zu schließen, als ob er ein Erzteufel wäre (siehe Anhang A). Alle derartigen Angebote müssen ohne Veränderungen präsentiert werden, und die Details sind nicht verhandelbar. Bei all diesen Geschäften möchte Asmodeus nur eines: Ein Charakter, der einen solchen Vertrag unterschreibt, gibt seine Seele für immer auf. Wenn ein Charakter einen derartigen Vertrag eingeht, die 17. Stufe erreicht und dann irgendwann stirbt, ist sein Tod permanent. Es gibt keine Möglichkeit, ihn wiederzubeleben. Asmodeus reißt seine Seele an sich und macht sie zu einem Höllenschlundteufel, der ihm auf ewig dienen muss.

Mahadi kann folgende Geschenke im Gegenzug für einen Seelenvertrag anbieten:

Magischer Gegenstand. Asmodeus schenkt dem Abenteuer ein *Zepter der herrschaftlichen Macht*, auf das sich nur der Empfänger und seine direkten Nachfahren einstimmen können.

Auferstehung. Asmodeus schickt einen loyalen Priester, der auf einen verstorbenen Charakter *Wahre Auferstehung* wirkt.

Tiefplingverwandlung. Asmodeus verwandelt den Charakter in einen Tiefpling mit direkter infernalischer Blutlinie zu ihm. Ersetze die Volksmerkmale des Charakters mit denen eines Tiefplings.

MAHADI UND ZARIEL

Zariel verlässt sich auf Mahadis Dienstleistungen, der ihr Vorräte, magische Gegenstände und andere Gegenstände zur Verfügung stellt, die für ihren Feldzug im Blutkrieg von Bedeutung sind. Zum Höllischen Genuss hat sich als perfekter Ort erwiesen, an dem sich hochrangige Teufel in einer neutralen Umgebung zu Verhandlungen treffen können.

Mahadi ist durch seinen Vertrag mit Asmodeus daran gebunden, keinen Coup in Avernus anzuzetteln oder jene zu unterstützen, die dies tun möchten. Natürlich kann Mahadi andere indirekt dabei unterstützen, Zariel oder wer sonst gerade herrscht zu stürzen, indem er Informationen oder Waren zur Verfügung stellt.

MAHADI UND LULU

Wenn Lulu beim Wandernden Emporium eintrifft, sind ihr die verlockenden Gerüche, Geräusche und Spektakel vage vertraut. Mahadi erscheint ihr vertrauter als sonst etwas im Emporium, aber sie kann sich nicht erinnern, warum.

Obwohl Lulu keine Erinnerung an das Emporium hat, erinnert Mahadi sie gerne daran, dass er ihr einige Zeit lang Zuflucht gewährt hat, als sie sich in Avernus verirrt hatte. Was Mahadi vergisst zu erwähnen, ist die Tatsache, dass er sie, nachdem er ihr Vertrauen erlangt hatte, mit Wasser aus dem Styx besprengte, um ihr ihre Erinnerung und ihr Zauberkraft zu entziehen. Mahadi verkaufte Lulu dann an ein paar Teufel, die sie wiederum Zariel überreichten.

Mahadi ist überrascht, Lulu überhaupt wieder zu sehen, versucht aber, sich dies nicht anmerken zu lassen. Er nimmt anfangs an, dass die Hollifantini sich an ihm rächen will, weil er ihr die Erinnerung geraubt hat. Sobald er erkennt, dass das nicht der Fall ist, spielt er erneut den guten Freund.

SICH DEM WANDERNDEN EMPORIUM NÄHERN

Das Wandernde Emporium reist auf dem Rücken von neun riesigen Infernalischen Kriegsmaschinen, die an Dämonenschleifer (siehe S. 219) erinnern, aber mit Flammenwerfern und Styxspritzen statt mit Mampfern und Abrissbirnen bewaffnet sind.

Wenn Mahadi eine geeignete Stelle findet, um ein Lager aufzuschlagen, dann befiehlt er seinen Fahrern, ihre Höllemaschinen in einer hufeisenförmigen Verteidigungsformation zu parken. Sobald die Infernalischen Kriegsmaschinen halten, steigen ihre Mannschaften aus (sie bestehen aus menschlichen Schuldsknechten, Duergar, Hobgoblins, Salamandern, Sukkubi, Inkubi und anderen Kreaturen) und packen Zelte und andere Notwendigkeiten aus. Alle Geschäfte sind innerhalb einer Stunde geöffnet und bleiben solange offen, bis Mahadi beschließt, wieder aufzubrechen.

Wenn die Charaktere auf das Wandernde Emporium treffen, wenn seine Geschäfte geöffnet haben, lies folgenden Text vor:

Eine Ansammlung von farbenprächtigen Zelten steht eng beieinander und bildet eine Oase der Geborgenheit in der höllischen Landschaft von Avernus. Riesige Infernalische Kriegsmaschinen stehen in einer hufeisenförmigen Verteidigungsstellung um die Zelte. Die Zelte haben Vorhänge aus kleinen rechteckigen Eisenplatten, und zwischen ihnen hängen Lampen an Ketten. Sanfte, auf- und abschwellige Musik und wundersame Düfte erfüllen die Luft und laden euch ein, doch einfach näherzukommen.

Das Wandernde Emporium stellt einen sicheren Zufluchtsort für alle Besucher dar und wird als neutraler Boden in Avernus angesehen. Eine Tafel, die seltsamerweise in allen Sprachen lesbar ist, steht am Eingang: „Jeder ist willkommen. Keine Kämpfe! Keine Zauberei! Keine Ausnahmen!“

Mahadi begrüßt alle Gäste persönlich und führt sie zu jenem Etablissement, das sie am meisten interessiert. Dabei spart er natürlich nicht an ausuferndem Lob für Zum Höllischen Genuss, sein eigenes Restaurant und Badehaus. Dort erfüllt er all ihre Wünsche und hofft dabei, dass sie sich ordentlich verschulden. Wenn das nicht funktioniert, bietet er den Charakteren gerne auch eine Bezahlung für ihre Dienste an. Die Charaktere können so lange bleiben, wie sie wollen, bis Mahadi beschließt, wieder aufzubrechen. Charaktere, die in Mahadis Schuld stehen, können im Wandernden Emporium bleiben, jedoch nur als seine Diener.

GESCHÄFTE IM WANDERNDEN EMPORIUM

Die Charaktere können alle Etablissements im Emporium besuchen. Du kannst natürlich auch Ideen für eigene Geschäfte verwirklichen und diese zusätzlich zu den hier präsentierten Geschäften verwenden.

ZUM HÖLLISCHEN GENUSS

Als Besitzer und Gastgeber von Zum Höllischen Genuss nimmt Mahadi seine Verpflichtungen sehr ernst. Jeder Gast, der sein Etablissement, das auf einer Halbebene liegt, betritt, muss einen Höllischen Vertrag unterzeichnen. Dieser besagt, dass Gäste für alle Dienstleistungen bezahlen müssen, die sie in Anspruch genommen haben, bevor sie das Etablissement verlassen dürfen.

Mahadi hat viele Diener, die alle von einem Geas betroffen sind. Sie bieten die bestmöglichen Dienstleistungen und scheinen alle glücklich bei der Arbeit zu sein. Die meisten dieser Diener sind ehemalige Gäste, die nicht bezahlen konnten.

Sobald man Zum Höllischen Genuss betritt, wird man zu einem Separee gebracht, wo man sich auf Kissen und Diwanen ausruhen kann, während man exotische Speisen aus allen möglichen Existenzebenen genießen und verschiedenste Bäder in Anspruch nehmen kann, die vom Gebräuchlichen und Alltäglichen bis hin zum Exotischen und Bizarren reichen.

Da das Etablissement in einer Halbebene liegt, gehört es nicht zu den Neun Höllen. Wenn man sich mit Kreaturen treffen will, die nicht in die Neun Höllen (oder auch Avernus) reisen wollen oder können, ist es ein idealer Treffpunkt. Natürlich muss man eine derartige Verwendung als Treffpunkt mit Mahadi aushandeln und entsprechende Bezahlung leisten.

Jeder Raum in Zum Höllischen Genuss wird für einen speziellen Zweck erschaffen. Wenn er seinen Zweck erfüllt hat und alle ihn verlassen haben, hört er auf zu existieren, außer Mahadi entscheidet das Gegenteil.

Speis und Trank. Die Speisekarte in Zum Höllischen Genuss ändert sich täglich. Beispielménüs befinden sich im Anhang. Eine vollwertige Mahlzeit kostet eine *Seelenmünze*. Im Gegensatz zu Speisen in Avernus, die alle schrecklich schmecken, sind hier alle Mahlzeiten äußerst köstlich.

Spezielle Kundenwünsche können ebenfalls erfüllt werden, allerdings dauert es manchmal Wochen, bis die richtigen Speisen beschafft werden können, und sie sind meist sehr kostspielig. Mahadi verlangt zwischen fünf und zehn *Seelenmünzen* für eine Sonderbestellung, abhängig davon, wie schwer es ist, sie zu erfüllen. Verzehrt man eine Mahlzeit im Zum Höllischen Genuss, genießt man die gleichen Auswirkungen die des Zaubers *Heldenmahl*, mit dem zusätzlichen Effekt, dass alle, die vom Essen gekostet haben, daraufhin einen Nachteil bei Würfeln auf Weisheit (Motiv erkennen) gegen Mahadi haben.

Bad und Entspannung. Zum Höllischen Genuss bietet die verschiedensten Dienstleistungen eines edlen Badehauses an. Einfache Dienstleistungen wie Körper-, Fuß- und Handbehandlungen, Massagen, Hautbehandlungen sowie allgemeine Körperhygiene und Bäder gibt es zum Essen kostenlos dazu.

Spezielle Dienstleistungen wie Traumtherapie, Wiederherstellung des gesamten Körpers und Langlebigkeitstherapie, ebenso Dienstleistungen jeder nur erdenklichen Art, erbaulich bis dekadent, kosten extra. Jede dieser Dienstleistungen kostet eine zusätzliche *Seelenmünze*. Mahadi gibt sich daher alle erdenklichen Mühen, möglichst viele teure Leistungen zu verkaufen. Er möchte seine Gäste in seinen Besitz bringen und sie zu permanenten Bewohnern von Avernus machen.

DIE FEUERSCHLANGENSCHMIEDE

Die Schmiede wird von drei **Salamandern** namens Ramsch, Schuppe und Schlacke geleitet. Die Salamander sind Schuldknechte Mahadis, weil er sie nach ihrer wage mutigen Flucht aus Bels Schmiede versteckt hat. Sie warten Mahadis Infernalische Kriegsmaschinen und stellen Waren für den Verkauf an Besucher her. Mahadi schickt sie auch manchmal aus, um Teile zu beschaffen, die für die Reparatur der Karawane erforderlich sind. Neun **Magmins** und eine **Belebte Rüstung** unterstützen die Salamander bei ihrer Arbeit.

Die Infernalische Kriegsmaschine der Salamander wurde aus ungefähr einem halben Dutzend anderer Kriegsmaschinen zusammengeschustert. Sie kann sich in drei kleinere Infernalische Kriegsmaschinen aufteilen, die dann jeweils von einem Salamander gelenkt werden. Diese kleineren Gefährte funktionierten wie Peiniger (siehe S. 218).

Waffen und Rüstungen. Alle Metallrüstungen und Waffen, die in Kapitel 5 des *Player's Handbook* (*Spielerhandbuch*) angeführt werden, sind hier erhältlich, kosten allerdings 150 Prozent zusätzlich.

Reparatur Infernalischer Kriegsmaschinen. Die Salamander können jede beschädigte Infernalische Kriegsmaschine, die noch funktionsfähig ist, reparieren. Sie verlangen 50 GM je wiederhergestellten Treffpunkt.

BURNEY, DIE BARBIERIN

Burney erscheint als gut gelaunte, attraktive Calishitin. Sie bietet alle Dienstleistungen an, die man normalerweise bei einem Barbier erhalten kann, darunter auch medizinische Behandlung von Verletzungen und Krankheiten. Behandle Burney so, als ob sie über das Talent Heiler verfügen würde. Außerdem ist sie im Umgang mit Kräuterkundeausrüstung und Heilerausrüstung geübt.

Während sie arbeitet, erzählt Burney alle möglichen Geschichten. Diese sind frei erfunden, haben aber immer irgendeine Moral. Burneys Geschichten können sogar auf einen Gegenstand oder Ziel hinweisen, das man tatsächlich erlangen kann. Dies gilt nur, wenn der Kunde guter Gesinnung und bereit ist, dem Geschwätz der „einfachen“ Barbierin nachzugehen.

Burney ist in Wahrheit eine **Uralte Kupferdrachin** namens Balarystul. Burney hält sich auf direkten Befehl Bahamuts in Avernus auf, und hält nach Zeichen für erhöhte Aktivität von Anhängern Tiamats Ausschau. Nachdem die böse Drachenkönigin das letzte Mal versucht hat, aus den Höllen auszubrechen, wollen ihre Gegner keine Risiken mehr eingehen. Burney ist vor allem an Informationen über die Aktivitäten von Arkhan dem Grausamen (siehe S. 111) interessiert.

Burney hat als direkte Untergebene Bahamuts mehrere Segen erhalten:

- Wenn sich Burney nicht anders entscheidet, vergessen alle Kreaturen, die sich drei Schritte von ihr entfernen und nicht über die Macht eines Gottes verfügen, dass sie mit ihr interagiert haben. Sie können sich auch an keine Details über sie erinnern.
- Burney ist von einer permanenten Version des Zaubers *Gedankenleere* betroffen und kann weder mit normalen noch mit magischen Mitteln entdeckt oder geortet werden, außer sie wünscht dies. Allerdings kann Burney auch keine direkten Maßnahmen gegen die Bewohner der Höllen ergreifen. Sie kann allerdings andere damit beauftragen.
- Burney weiß immer, wo sich das Wandernde Emporium aufhält, und kann sich dorthin transportieren wie mit dem Zauber *Rückruf*. Das erklärt auch, warum sie immer dann einfach aus dem Nichts aufzutauchen scheint, um ihre Dienste anzubieten, wenn der Marktplatz vollständig aufgebaut wurde.
- Einmal täglich kann sie sich direkt zum Hof von Bahamut bewegen, so als ob sie den Zauber *Ebenenwechsel* gewirkt hätte.

Preise. Burney verlangt 1 GM für jede Körperpflegedienstleistung. Burney kann ein wenig magische Heilung zur Verfügung stellen. Sie verlangt nichts dafür, bietet diese Dienstleistung aber nur guten Kreaturen an.

Wenn jemand Burney, aus welchem Grund auch immer, eine *Seelenmünze* anbietet, wirkt sie extrem enttäuscht und lehnt ab. Sie weigert sich sogar, solch ein Ding überhaupt zu berühren.

VON HIER NACH AVERNUS

Der **Amnizu** Fhet'Ahla (siehe S. 228 für seine Spielwerte) bietet **Teufelchen** als Kuriere an, neben verschiedenen Zauberdienstleistungen, um Informationen über weite Strecken zu übermitteln. Je sicherer die Übertragung ist, desto teurer sind seine Dienste. Außerdem betreibt er eine Wechselstube für *Seelenmünzen*. Er bietet Geld oder Edelsteine im Wert von 100 GM für eine *Seelenmünze*. Schlussendlich dient er auch als Notar für Unterzeichnungen von Höllischen Verträgen.

Fhet'Ahla ist vor einiger Zeit bei einer wichtigen Mission gescheitert und hat sich so das Missfallen von Asmodeus zugezogen. Als Bestrafung hat dieser ihn zum Dienst bei Mahadi abgestellt. Obwohl er Mahadi nicht direkt etwas schuldet, hat er es sich doch mit Asmodeus verschert und weiß nicht, wie viele Jahrhunderte es dauern wird, bis er diese Missgunst abgearbeitet hat. Asmodeus hat dem Amnizu auch verboten, die Autorität Mahadis in irgendeiner Weise herauszufordern oder zu untergraben. Er darf sich nicht in die Geschäfte des Wandernden Emporiums oder die Aufträge, die der Rakshasa von Asmodeus erhält, einmischen.

Lieferkosten. Fhet'Ahla verlangt eine *Seelenmünze* für die Zustellung von Paketen, die 5 Pfund oder weniger wiegen. Für große Pakete bis zu 50 Pfund verlangt er zwei *Seelenmünzen*.

Notariat. Fhet'Ahla verlangt eine *Seelenmünze* für Notariatsdienste und eine *Seelenmünze* für Handel, die nichts mit der Seele eines Himmlichen zu tun haben. Wenn ein Himmlicher involviert ist, verlangt er zehn *Seelenmünzen*.

SEKRET WILLKOMMEN!

Elliach ist ein rechtschaffen böser, menschlicher **Magus**, der Fläschchen mit Dämonensekret (siehe S. 78) kauft und verkauft. Sein Umgang mit dem dämonischen Sekret hat Elliachs Fleisch auf folgende Weise gewandelt:

- Elliachs Arme sind Tentakel mit Fingern am Ende, wodurch sich seine Reichweite um 1,50 m erhöht.
- Elliachs Ohren haben Flügel bekommen und sind weggefliegen. Deswegen ist er taub und verlässt sich aufs Lippenlesen und die Kommunikation mit Gesten.

Elliach traf auf Mahadi, als er auf der Flucht vor Schuld-eintreibern war. Mahadi erkannte, dass es sich auszahlen könnte, Elliachs Schulden abzubezahlen und ihn mit nach Avernus zu bringen, damit er im Wandernden Emporium arbeiten kann. Viele der anderen Händler vertreten die Ansicht, Elliach wäre verrückt. Er setzt Dämonensekret bei einer Vielzahl von magischen Experimenten ein, die alle-samt grässlich schiefgehen.

Dämonensekret. Elliach verkauft Dämonensekret für 100 GM je Fläschchen und kauft es für 25 GM je Fläschchen.

Z'NETHS LARVENFARM

Z'neth ist ein verbitterter, alter **Hobgoblin-Kriegsherr**, der **Larven** (siehe Kapitel 2 im *Dungeon Master's Guide [Spiel-leiterhandbuch]* für die Spielwerte) kauft und verkauft. Mahadi hat Z'neths Aufstieg zur Macht unterstützt, wodurch dieser ganze Königreiche auf der Materiellen Ebene zerstören konnte. Z'neths Eroberungen erregten schlussendlich die Aufmerksamkeit des mächtigen Gottes Maglubiyet, der ihm ein Kommando auf den Schlachtfeldern Gehennas anbot. Doch bevor er den ersten Sieg auf dieser Existenz-ebene einfahren konnte, forderte Mahadi seine Schulden ein

und brachte ihn nach Avernus. Hier muss Z'neth ein Leben als Unbekannter führen, weit entfernt von dem planaren Schlachtfeld, auf dem er sterben wollte.

Z'neth beschafft Larven von Yugoloths und verkauft sie mit Preisaufschlag an Vetteln und andere interessierte Käufer. Die Hälfte seiner Erlöse geht an Mahadi, und dieser stellt ihm im Gegenzug dafür Nahrung und andere Güter des täglichen Bedarfs zur Verfügung. Seine Waren sind von geringem Interesse für Abenteuer. Z'neth benutzt jedoch regelmäßig seine Einnahmen, um Meuchelmörder anzuheuern, die Mahadi töten sollen. Der Rakshasa findet seine Bemühungen höchst amüsant.

Wenn die Charaktere seinen Laden aufsuchen, bietet Z'neth ihnen neun *Seelenmünzen* (mehr hat er momentan nicht) für Mahadis Kopf an. Ein *Geas* verhindert, dass er ihnen die wahre Gestalt des Rakshasas verrät. Mahadi begrüßt die Möchtegernmeuchelmörder mit einem Lächeln und schlägt ihnen vor, sie sollen den Blödsinn doch sein lassen und Z'neths *Seelenmünzen* stattdessen für Essen und Dienstleistungen in seinem Restaurant ausgeben.

Larven. Wenn man Z'neth aufsucht, hat er gerade 2W6 Larven in Käfigen. Er verkauft eine Larve für eine *Seelenmünze*.

ZARIELS FLIEGENDE FESTUNG

Diese 135 m hohe Festung ist beweglich und daher weder auf der Posterkarte von Avernus noch auf Karte 3.1 verzeichnet. Von dieser Fliegenden Festung aus überwacht Zariel die Verteidigung ihres Reichs.

Versuche, in die Festung einzudringen, während sie sich bewegt, sind tödlich, da dann hunderte Teufel an Bord sind. Während sie beim Stygischen Dock (siehe S. 123) gewartet und aufgetankt wird, sind Zariel und der größte Teil ihrer Mannschaft nicht anwesend. Stattdessen befindet sich nur eine Rumpfbesatzung an Bord:

- Eine **Erinnye** namens Nariangela, die auf dem Kommandodeck die Brücke bewacht (das oberste Deck der Festung).
- Achtzehn **Bartteufel** in Ritterrüstung (RK 18), die paarweise auf den unteren Decks patrouillieren.
- Drei **Knochenteufel**, die über der Festung kreisen.

IN DIE FESTUNG EINDRINGEN

Es gibt die nachfolgend beschriebenen Möglichkeiten, in die Festung zu gelangen.

DACHLUKE

Charaktere, die fliegen können, können die Festung durch eine unverschlossene, 3 m große Luke auf der flachen Oberseite betreten. Die Knochenteufel, die über der Festung kreisen, behalten die Luke im Auge. Sie führt zu einem Gang direkt außerhalb der Brücke auf dem Kommandodeck. Der Gang ist nicht bewacht, während die Festung am Stygischen Dock angelegt hat.

SIGNALVENTILE

Kleine Luken entlang des Rumpfes sind mit 30 cm durchmessenden Röhren verbunden, die hinauf zum Kommandodeck führen. In der Schlacht verwenden die Teufelchen, die als Zariels Kuriere dienen, die Luken, um die Festung zu verlassen oder zu betreten. Charaktere, die ihre Körpergröße auf winzig reduziert oder gasförmige Gestalt angenommen haben, können mittels dieser Luken zum Kommandodeck gelangen.

SEELENSCHACHT

Seelen vom Styx werden durch ein mit einem Gitter gesichertes Ventil am unteren Ende der Festung eingesaugt. Das Ventil führt zu einer 1,50 m durchmessenden Eisenröhre, die von ganz unten bis zu einer Zisterne mit einem Durchmesser von 3 m direkt unterhalb des Kommandodecks führt. Die Röhre ist 120 m lang und es gibt Zugangsluken auf jedem Deck, aber nicht auf dem Kommandodeck.

Während die Fliegende Festung angedockt ist, werden die Röhre und die Zisterne von nekrotischer Energie durchströmt. Während der Seelenschacht Seelen aus dem Styx absaugt, erleidet jede Kreatur, die den Schacht oder die Zisterne betritt oder ihren Zug in einem dieser beiden Bereiche beginnt, 16 (3W10) nekrotischen Schaden.

DIE FESTUNG BEWEGEN

Charaktere, die die Erinnye auf der Brücke besiegen, könnten auf die Idee kommen, die fliegende Festung selbst zu kapern. Es gibt jedoch keine entsprechenden Kommandopulte. Vielmehr wird die Festung von Zariel telepathisch befehligt, und das nur, wenn die Erzteufelin an Bord ist. Niemand sonst kann die Festung bewegen.

DIE FESTUNG SABOTIEREN

Charaktere können die Festung sabotieren, indem sie einen glockenähnlichen Apparat auf der Brücke ausschalten oder zerstören. Dieser entspricht dem Apparat, der in Bereich W6 der Zerstörten Fliegenden Festung (siehe S. 122) beschrieben wird. Er gibt jedoch keine seltsamen Geräusche von sich, sondern nur ein schwaches Summen. Der Apparat sorgt dafür, dass die Festung schwebt und waagrecht zum Boden ausgerichtet bleibt. Wenn man die Glocke in ein antimagisches Feld einhüllt oder zerstört, dann stürzt die Festung ab. Der Apparat ist ein großer Gegenstand mit RK 19, Schadensschwelle 10, 45 Trefferpunkten und Immunität gegen Gift und psychischen Schaden.

Die Festung wird zerstört, wenn sie abstürzt. Alle Kreaturen an Bord erleiden 70 (20W6) Wuchtschaden sowie 70 (20W6) Feuerschaden und stürzen zwischen den verbogenen Trümmern zu Boden.

BLINDE PASSAGIERE

Während die fliegende Festung am Stygischen Dock angelegt hat, können sich die Charaktere als blinde Passagiere an Bord verbergen. Dies gilt natürlich nur, wenn sie zuvor unbemerkt an Bord schleichen können. Sobald die fliegende Festung repariert und aufgetankt wurde, kehrt Zariel mit dem Rest der Mannschaft zurück und führt die Festung zur Front des Blutkriegs.

Während Zariel an Bord ist, besteht die Mannschaft aus Hunderten von Teufeln – so viele, dass die Charaktere nicht ohne Armee hoffen können, sie zu besiegen. Patrouillen werden durch Erinnyen verstärkt, die mittels Wahrer Blick nach unsichtbaren und ätherischen Gegnern suchen. Dies sorgt dafür, dass es sehr unwahrscheinlich ist, dass sich blinde Passagiere lange verbergen können.

Falls die Charaktere gefangen werden, werden sie zu Zariel auf dem Kommandodeck gebracht. Sie hat einen **Höllenschlundteufel** als General an ihrer Seite und sechs **Erinnyen** als Brückenooffiziere, unter ihnen Nariangela. Ein Dutzend **Bartteufel** in Ritterrüstung (RK 18) steht Wache. Ratschläge, wie du Zariel spielen kannst, findest du in Kapitel 5.





ARMER TEUFEL: THAVIUS KREEG

Falls die Charaktere Thavius Kreeg in Kapitel 1 getötet haben, landet seine Seele in den Neun Höllen. Dort steigt sie als Lemure aus dem Styx. Zariel weiß sofort von seinem Schicksal und holt ihn ab. Nachdem sie Thavius für seine treuen Dienste zu einem Amnizu befördert hat, sperrt sie ihn bis zur Zerstörung Elturels ein. Die Charaktere können ihn in einer Zelle an Bord der fliegenden Festung finden. Dort sitzt er herum und bemitleidet sich selbst.

Charaktere, die die unteren Decks untersuchen, können Wehklagen aus einer unbewachten Zelle hören. Wenn sie dem Geheul nachgehen, lies folgenden Text vor:

Durch die Stangen der Zelle sehr ihr eine schluchzende Gestalt, die in den Schatten zusammengekauert ist. Es scheint sich um einen untersetzten Teufel mit kleinen Flügeln und Hörnern zu handeln. Er ist mit Ketten an die gegenüberliegende Wand gefesselt. Die Wände der Zelle sind mit blasphemischen Runen überzogen, die in einem infernalischen, roten Licht leuchten.

Die bedauernswerte Gestalt ist Thavius Kreeg, der jetzt ein **Amnizu** ist (siehe S. 228 für seine Spielwerte). Falls die Charaktere ihn getroffen hatten, als er noch ein Mensch war, dann erkennen sie ihn auch in seiner Teufels-gestalt, wenn sie einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Wahrnehmung) gegen SG 10 ablegen. Die verschlossene Zellentür kann mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 25 aufgebrochen werden. Es ist auch möglich, sie mit Diebeswerkzeug und einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 20 zu öffnen.

Thavius stellt in seiner misslichen Lage keine Gefahr für die Charaktere dar. Seine Fesseln sind nicht einmal lang genug, um bis zur Zellentür zu kommen. Wenn die Charaktere ihn töten wollen, könnten sie einfach so lange durch die Zellenstangen auf ihn schießen, bis er tot ist. Thavius schreit allerdings gequält auf, wenn er Schaden erleidet, und wenn nach deinem Ermessen kann das die Aufmerksamkeit von Bartteufelpatrouillen erwecken.

Thavius glaubt, dass Zariel ihn befreien wird, sobald Elturel in den Styx hinabgezogen wurde, doch bis dahin suhlt er sich in Selbstmitleid. Er hätte nicht gedacht, so bald in den Neun Höllen zu landen. Weitere Informationen, wie du Thavius als Teufel spielen kannst, findest du in Kapitel 5.

SYMBOLE UND FESSELN

Die Symbole an den Wänden hindern Kreaturen daran, die Zelle mittels Teleportation zu betreten oder zu verlassen. So könnte man die Zelle beispielsweise nicht mittels der Zauber *Dimensionstür* oder *Neblicher Schritt* verlassen. Es ist allerdings durchaus möglich, sie in veränderter Gestalt zu betreten oder zu verlassen. Eine Kreatur in gasförmiger Gestalt oder eine Kreatur, die sich so klein gemacht hat, dass sie zwischen den Stangen hindurchpasst, könnte die Zelle auf diesem Weg betreten und verlassen.

Nur Zariel kann Thavius' Fesseln öffnen. Man kann sie allerdings mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 25 zerbrechen oder sie einfach angreifen. Sie verfügen über RK 19, Schadensgrenze 15, 20 TP, Immunität gegen Gift und psychischen Schaden sowie Immunität gegen Wucht-, Hieb- und Stichschaden von nicht-magischen Angriffen, die nicht mit Adamantwaffen ausgeführt werden.



UMHERZIEHENDE BEGEGNUNG: LÄCHLER DER BLENDER

Charaktere können überall in Avernus auf Lächler den Blender treffen. Wo und wann es zu einer Begegnung kommt, liegt einzig und allein bei dir.

Der Eladrin aus dem Feywild ist in Avernus gestrandet, nachdem seine Gefährten ihn zurückgelassen haben. Er hat die letzten 70 Jahre damit verbracht, Avernus zu durchstreifen und dabei Abmachungen mit Unholden zu treffen, um zu überleben. Lächler hat seine Seele irgendwann an einen Höllenschlundteufel verkauft, der ihm die Mittel gab, Yarrasto, einen Nycaloth-Kriegsherren, zu stürzen. Lächler übernahm die Kontrolle über Yarrastos Kriegsbande und ihre Infernalischen Kriegsmaschinen. Seine Bande wurde als Lächlers Blender bekannt, und ihre Wildheit schüchterte die anderen Kriegsherren eine Zeit lang ein.

Doch dann schlossen sich drei seiner Rivalen, nämlich Bitteratem, Feonor und Princeps Kovik, zusammen und löschten Lächlers Kriegsbande aus. Nur Lächler konnte entkommen und düst jetzt auf einem Teufelsrenner (siehe S. 218) durch Avernus. Er sucht nach Hilfe, um sich an den Kriegsherren zu rächen. Meggie Irrwitz (siehe S. 82) ist seine einzige, verbleibende Verbündete, doch er weigert sich, sich ihrer Bande anzuschließen.

Sobald die Charaktere erstmals auf Lächler treffen, lies folgenden Text vor:

Ihr seht eine zweirädrige Infernalische Kriegsmaschine, die neben einem großen Felsen geparkt ist. Auf dem Felsen steht eine schlanke, elfenartige Gestalt und blickt in die Ferne.

Lächler hat ein nervenaufreibendes Lächeln, was ihm auch seinen Namen gab. Sobald er die Charaktere sieht, lächelt er besonders breit und springt von seinem Felsen, um sie zu begrüßen.

Lächler der Blender versucht ständig, andere Charaktere mit seinem gnadenlosem Optimismus und grenzenlosem Wagemut zu beeindrucken. Er glaubt, er könne mit seinem Optimismus und irgendeinem wagemutigen Kunststück alles erreichen. Natürlich werden dabei manchmal andere getötet, doch er ist überzeugt, das Multiversum nach seiner Pfeife tanzen lassen zu können, wenn er sich nur hart genug anstrengt. Ja, er ist ziemlich wahnsinnig.

Einer seiner liebsten Streiche besteht darin, mittels des Zaubers *Scheingelände* ein Stück des Feywild nach Avernus zu bringen: eine atemberaubend schöne Waldlichtung, in der er sich für einige Stunden selbst verliert, meditiert und Pläne schmiedet.

SCHÄTZE

Lächler trägt eine *Lederrüstung* +2 und führt ein *Kurzschwert* +1. Er hat sieben *Seelenmünzen* (siehe S. 227) in einem Beutel bei sich.

LÄCHLER DER BLENDER

Mittelgroßes Feenwesen (Elf), chaotisch böse

Rüstungsklasse 18 (*Lederrüstung* +2)

Trefferpunkte 165 (22W8 + 66)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	11 (+0)	18 (+4)

Fertigkeiten Täuschen +7, Überzeugen +7

Schadensresistenzen Wucht-, Hieb- und Stichschaden von nicht-magischen Angriffen

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Elfish, Gemeinsprache, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 7 (2.900 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für Lächler ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 15). Er kann von Natur aus folgende Zauber wirken, wobei er keine Materialkomponenten benötigt:

Beliebig oft: *Person bezaubern*, *Taschas schreckliches Gelächter*
Jeweils 3/Tag: *Einflüsterung*, *Fesseln*, *Verwirrung*
Jeweils 1/Tag: *Ottos unwiderstehlicher Tanz*, *Scheingelände*

Feenschritt (Aufladung 4–6). Als Bonusaktion kann sich Lächler in einen freien Bereich in einer Entfernung von bis zu 9 m, den er sehen kann, oder in den leeren Sitz seiner Infernalischen Kriegsmaschine teleportieren.

Magieresistenz. Lächler hat einen Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und zauberähnliche Effekte.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Lächler macht zwei *Waffenangriffe*. Er kann anstelle eines dieser Angriffe einen Zauber wirken.

Kurzschwert +1. Nahkampf-Waffenangriff: +9 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 9 (1W6 + 6) Stichschaden.



KAPITEL 4: DAS SCHWERT DER ZARIEL



IE CHARAKTERE SOLLTEN DIE 11. STUFE ERREICHT haben, wenn sie den Standort des *Schwertes der Zariel* erfahren. Die Waffe erwartet sie in einer Kathedrale, geformt aus positiver Energie. Avernus verabscheut das Bauwerk und hat es in eine blutige Schorfbeule gehüllt, weshalb es den Namen „die Blutige Zitadelle“ erhalten hat. Diese Kruste hat außerdem einen Dämon namens Crokek'toeck eingeschlossen, der von dem Dämonenfürst Yeenoghu geschickt worden ist, um die Klinge zu verschlingen.

Die heilige Kraft der Zitadelle erwehrt sich der Versuche der Schorfbeule, sie vollkommen zu umschließen und mit Avernus zu vereinen, sodass die Spitze der Zitadelle noch sichtbar ist. Die Charaktere bekommen die Wegbeschreibung zu diesem Ort entweder von Bel oder von Olanthus in Kapitel 3.

Yeenoghus Dämonen graben einen Tunnel durch die Schorfbeule, auf der Suche nach einem Weg, Crokek'toeck zu befreien und in die Blutende Zitadelle einzubrechen, die ansonsten uneinnehmbar ist. Ein Nalfeshnee namens Trantolox leitet diese Truppen.

AUF DEM WEG ZUR ZITADELLE

Wenn die Charaktere sich der Blutenden Zitadelle nähern, lies folgenden Text vor:

Eine riesige, ekelhafte Schorfbeule von der Größe eines großen Hügels erhebt sich aus einem stinkenden Sumpf aus Blut. Die Kuppel eines Tempels aus Alabaster sticht oben aus der Schorfbeule heraus. Viele schwarze Eisenketten von Avernus laufen an dem Gebäude zusammen und sind in dem grotesken Haufen verankert.

Die freiliegenden Teile der Blutenden Zitadelle sind undurchdringbar und unzerstörbar. Sollte Lulu die Charaktere begleiten, teilt sie mit ihnen ihre Angst, dass die Schorfbeule irgendwann das gesamte Gebäude einnehmen wird, worauf die Zitadelle in die Neun Höllen absorbiert werden und das *Schwert der Zariel* für immer verloren sein wird. Sie erzählt den Charakteren außerdem, dass der einzige Eingang in die Zitadelle von dem unteren Teil der Schorfbeule verdeckt wird.

Yeenoghus Dämonen haben Tunnel und Kammern in die Schorfbeule gegraben. Wenn nichts anderes angegeben ist, greifen Yeenoghus Truppen Charaktere an, die sie sehen, und kämpfen, bis sie vernichtet werden.

DIE SCHORFBEULE

Die Schorfbeule ist 90 m hoch. Die unteren 30 m der Schorfbeule sind so hart wie Stein. Jeder Würfel harten Schorfs mit 1,50 m Kantenlänge hat RK 17, 18 Trefferpunkte und Immunität gegen Gift und psychischen Schaden. Die oberen 60 m sind neuer, weicher Wuchs, übersät von nässenden Wunden. Dieser Teil der Schorfbeule hat eine schwammige Konsistenz und ist weitaus einfacher zu zerstören. Ein Würfel mit 1,50 m Kantenlänge hat RK 9, 10 Trefferpunkte und Immunität gegen psychischen Schaden. Jeglicher Schaden an dem weichen Schorf führt dazu, dass stinkendes Blut aus der Wunde herausfließt.

DIE SCHORFBEULE BETRETEN

Der offensichtlichste Weg, die Schorfbeule zu betreten, ist durch ein Loch in der Nähe des oberen Endes der Schorfbeule (Bereich S1). Um eine der Ketten oder die äußere Oberfläche der Schorfbeule hinaufzuklettern, um das Loch zu erreichen,

ist ein erfolgreicher Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 notwendig.

Sind die Charaktere einmal in der Schorfbeule, kann Lulu die Distanz und die Richtung spüren, in der sich der Eingang der Blutenden Zitadelle (Bereich S14) befindet, und die Charaktere dorthin führen.

MERKMALE IM INNEREN

Karte 4.1 zeigt einen Querschnitt des Inneren der Schorfbeule, dessen Merkmale wie folgt sind:

Dunkelheit. In der Schorfbeule gibt es keine Lichtquellen, außer es ist anderes angegeben. Die Dämonen, welche die Schorfbeule heimsuchen, verlassen sich auf Dunksicht, um etwas zu sehen.

Innere Oberflächen. Alle Tunnel und Kammern wurden von Dämonen mit deren Klauen oder, in manchen Fällen, Zähnen gegraben.

Bluttümpel. Bluttümpel füllen die auf Karte 4.1 abgebildeten Bereiche. Die Teiche aus Blut sind schwieriges Gelände. Jeder Humanoide, der sich in so einen Tümpel hineinbegibt oder seinen Zug dort beginnt, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 13 ablegen. Bei einem Misserfolg erhält die Kreatur für die nächsten 8 Stunden den Makel: „Ich bin grausam und gleichgültig gegenüber Anderen.“ Dieser Makel hat Vorrang vor jeglichen anderen Persönlichkeitsmerkmalen, die damit in Konflikt stehen. Ein Zauber wie *Gutes und Böses bannen* oder ähnliche Magie entfernt den Makel.

Tunnelausmaße. Die Tunnel sind 3 m breit, außer es ist anders angegeben. An verschiedenen Punkten ist die Decke so niedrig, dass mittelgroße Charaktere kriechen müssen, um hindurchzupassen.

ORTE IN DER SCHORFBEULE

Die folgenden Begegnungen sind auf Karte 4.1 (S. 137) verzeichnet. Da der Schorf sich um die Blutende Zitadelle herumwickelt, kann sich eine Kreatur vom linken Rand der Karte nach links bewegen und findet sich am rechten Rand der Karte wieder.

S1. TRIEFENDER EINGANG

Dieser Eingang in die Schorfbeule ist ein rohrförmiger Tunnel mit einem Radius von 6 m. Wenn die Charaktere sich dem Eingang nähern, lies folgenden Kasten vor:

Eine kreisförmige, klaffende Wunde in der Nähe des oberen Endes der Schorfbeule bildet einen Tunnel, der sich in der Dunkelheit verliert.

Der Tunnel verengt sich und führt hinab zu Bereich S2.

S2. ENGELSGLEICHES FENSTER

Grabende Dämonen haben in diesem Tunnel ein 6 m hohes und 1,50 m breites Fenster freigelegt:

Der Schorf ist auf einer Seite dieses schmalen Tunnels entfernt worden, wodurch eines der Buntglasfenster der Zitadelle teilweise freigelegt wurde. Die undurchsichtigen blauen und gelben Glasscheiben zeigen das Gesicht eines schönen, nachdenklichen Engels.

Der Zauber *Magie entdecken* offenbart, dass das Fenster eine Aura der Bannmagie ausstrahlt. Das Fenster ist unzerbrechlich, und niemand kann die Zitadelle von hier aus betreten. Jede Kreatur guter Gesinnung, die das Fenster berührt, be-

DIE SCHORFBEULE

Für Charaktere der 11. Stufe

Die Abenteurer versuchen, die Blutende Zitadelle zu betreten, die ihren Namen von dem tränenden, schorfigen Wuchs erhält, der das meiste von ihr bedeckt. Von Dämonen gegrabene Tunnel führen zum Eingang der Zitadelle

DIE ZITADELLE BETRETEN

Für Charaktere der 12. Stufe

Nachdem sie den Weg durch die Tunnel der Schorfbeule überwunden haben, betreten die Abenteurer die Blutende Zitadelle und sehen zum ersten Mal das *Schwert der Zariel*.

IDYLLHAIN

Für Charaktere der 12. Stufe

Die Abenteurer werden in eine von Lulus Erinnerungen hineingezogen und reisen in die Vergangenheit, wo sie in einem Konflikt zwischen Zariel und Yeenoghu auf die Probe gestellt werden.

DAS SCHWERT BEANSPRUCHEN

Für Charaktere der 12. Stufe

Nach ihrem Aufenthalt in Idyllhain kehren die Abenteurer zur Blutenden Zitadelle zurück, wo das *Schwert der Zariel* auf jemanden wartet, der der Klinge würdig ist. Wer auch immer das Schwert für sich beansprucht wird für immer verändert.

DIAGRAMM 4.1: ABLAUFDIAGRAMM KAPITEL 4

kommt 20 temporäre Trefferpunkte. Eine Kreatur, die von der Magie des Fensters beeinflusst wurde, kann für die nächsten 24 Stunden nicht nochmal davon beeinflusst werden.

S3. DIE ERTRUNKENE VETTEL

Wenn die Charaktere den 9 m breiten Raum betreten, lies den Spielern folgenden Kasten vor:

Ein Teich aus Blut füllt die Mitte dieses Raums. Fünf nach Verwesung stinkende Dämonen mit Ziegenköpfen knien am Rand des Teiches und starren auf eine Leiche, die darin treibt.

Fünf **Bulezaus** (siehe S. 230 für deren Spielwerte) haben in dem Teich eine Nachtvettel ertränkt. Die Vettel, Yiggelplage, hat mit Trantolox zusammengearbeitet, um Crokek'toeck zu finden. Dann begann der Nalfeshnee jedoch, die Vettel der Intrige gegen ihn zu verdächtigen. Trantolox befahl den Bulezaus, die Vettel zu töten. Sie haben vor, sie zu essen, sobald ihre Leiche aufgedunsen ist, aber die Charaktere eignen sich als eine exzellente Vorspeise.

Schätze. Sollten die Charaktere die zerfledderten Roben der Vettel durchsuchen, finden sie einen Gürtelbeutel, der einen Diamant im Wert von 5.000 GM und eine kleine Flasche mit Wasser aus dem Styx enthält. Die Flasche konserviert das Wasser auf magische Weise (siehe „Der Styx“, S. 76, für die Effekte des Wassers).

S4. BLUTIGE SCHAUER

Wenn die Charaktere diesen 12 m breiten Raum betreten, lies den Spielern folgenden Kasten vor:

Blut fließt aus einer klaffenden Wunde in der Decke in einen Teich, der den gesamten Boden des Raums einnimmt. Ein Brocken des Schorfs treibt in dem Blut.

Drei unsichtbare **Barligras** hängen an ihren Klauen von den Wänden dieses Raums. Die Dämonen warten darauf, dass ihre Beute den Raum betritt, bevor sie angreifen. Sie verfolgen eifrig Beute, die schwerer zu fassen ist.

Die Barligras haben das Stück Schorf aus der Mitte der Decke herausgerissen und damit dafür gesorgt, dass das Blut aus der Wunde herausfließt. Ein Charakter, der fünf Anwendungen einer Heilerausrüstung aufbraucht und einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Heilkunde) gegen SG 15 ablegt, kann die Wunde verbinden und den Blutfluss stoppen. Dieser Vorgang dauert 5 Minuten und setzt den Charakter den Effekten des Blutes aus (siehe „Merkmale im Inneren“, S. 135). Der Zauber *Wunden heilen* oder ähnliche Magie, die auf die Wunde gezaubert wird, verschließt sie und dämmt den Blutfluss.

S5. ESSENSSCHLACHT

Wenn die Charaktere diesen 9 m breiten Raum betreten, lies den Spielern folgenden Kasten vor:

Zwei Unholde, die schuppigen, über zweieinhalb Meter großen, zweibeinigen Kröten ähneln, stehen hüfttief in einem Teich aus Blut und brüllen einander an, während sie nacheinander schlagen. In ihrer Nähe treibt die halb gefressene Leiche eines Bartteufels, der eine Gfefe umklammert. Der Teich ist 6 Meter breit und 12 Meter lang. Um ihn herum liegt ein hufeisenförmiger Sims umgeben.

Zwei hungrige **Hezrous** kämpfen um die schmackhafte Leiche des Teufels. Solange sie die Charaktere nicht bemerken, bekämpfen sich die Dämonen, bis einer von ihnen stirbt. Sollten die Charaktere den Kampf geschehen lassen, geht einer der beiden Hezrous mit 30 Trefferpunkten als Sieger hervor. Während sich die Dämonen bekämpfen, haben die Charaktere Vorteil auf Geschicklichkeitswürfe (Heimlichkeit), um an den Hezrou vorbei zu schleichen.

Schätze. Die halb gegessene Leiche des Bartteufels umklammert eine Gfefe #1.

S6. FOLTERKAMMER

Wenn die Charaktere diesen großen, 9 m breiten Raum betreten, lies den Spielern folgenden Kasten vor:

Von der Decke hängen zwei eiserne Ketten, die in Hyänenschädeln enden. Die Schädel beißen sich in das Fleisch eines kreischenden Teufels, dessen dünner, menschengroßer Körper mit scharfen Stacheln übersät ist. Drei dröhnende Fliegen, so groß wie Pferde, stechen den angeketteten Unhold mit ihren langen Saugrüsseln.

Der angekettete Unhold ist Alazub, ein **Klingenteufel** mit 25 verbleibenden Trefferpunkten. Die riesigen Fliegen sind drei **Chasmen**. Charaktere, welche den Raum betreten, sind anfällig für deren Merkmal Summen. Die Chasmen lassen von Alazub ab, um die Eindringlinge anzugreifen.

Trantolox hat Alazub dabei erwischt, wie dieser um den Schorf herumgeschlichen ist. Nun möchte er wissen, ob der Teufel irgendetwas Nützliches weiß, das den Dämonen dabei helfen könnte, dort einzubrechen. Zum Leid des Klingenteufels weiß dieser nichts, was der Nalfeshnee nützlich finden würde.

Ketten. Die zwei Ketten, mit denen Alazub gefesselt ist, halten ihn 7,50 m über dem Boden. Jede Kette hat eine RK von 19, 15 Trefferpunkte und Immunität gegen Kälte-, Feuer-, Gift-, und psychischen Schaden.

Die Hyänenschädel am Ende der Ketten halten Alazub jeweils an einem Arm und beißen sich dort in das Fleisch des Teufels. Ein Charakter kann seine Aktion nutzen, um einen der Schädel aus Alazubs Fleisch herauszureißen, aber fügt dem Teufel dadurch 7 (2W6) Stichschaden zu. Dieser Schaden zählt als magisch und ignoriert dadurch Alazubs Resistenz gegen Stichschaden. Ein Charakter, der einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Heilkunde) gegen SG 15 ablegt, schafft es, die Schädelketten zu entfernen, ohne den Teufel dabei zu verletzen.

Rollenspiel als Alazub. Alazub kam zur Schorfbeule, um Trantolox' Fortschritt für Zariel auszuspionieren. Sollte Alazub befreit werden, kann ein Charakter, der einen erfolgreichen Wurf auf Charisma (Täuschen) gegen Alazubs Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) ablegt, den Teufel davon überzeugen, dass Zariel die Charaktere geschickt hat, um ihn zu retten. Wenn der Teufel überzeugt davon ist, dass sie auf seiner Seite sind, und ein Charakter einen erfolgreichen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 15 ablegt, teilt Alazub die folgenden Informationen mit ihnen:

- Die Dämonen unter der Führung eines Nalfeshnees namens Trantolox haben den Eingang zur Blutenden Zitadelle gefunden, können allerdings nicht eindringen (siehe Bereich S14).
- Ein Schattendämon hat Yeenoghus verloren gegangenes Haustier im harten Teil des Schorfs gefunden: den großen Dämon Crokek'toeck. Der Schattendämon führt die Gruppe der Dämonen an, welche die enorme Kreatur ausgraben (siehe Bereich S9).

Sollten die Charaktere sich weigern, Alazub zu befreien, versucht der Klingenteufel eine Abmachung auszuhandeln. Er kann im Austausch für seine Freiheit entweder die Informationen anbieten, die er besitzt, oder irgendetwas anderes, was in seiner Macht liegt. Wenn Lulu die Charaktere begleitet, mahnt sie die Charaktere, keinen Handel mit dem Teufel abzuschließen. Wird ihr Ratschlag ignoriert, lässt sie mutlos den Kopf hängen. Lulu weigert sich den Charakteren mehr zu helfen, als absolut nötig, bis sie wieder Vertrauen in das Urteilsvermögen der Charaktere gewinnt.

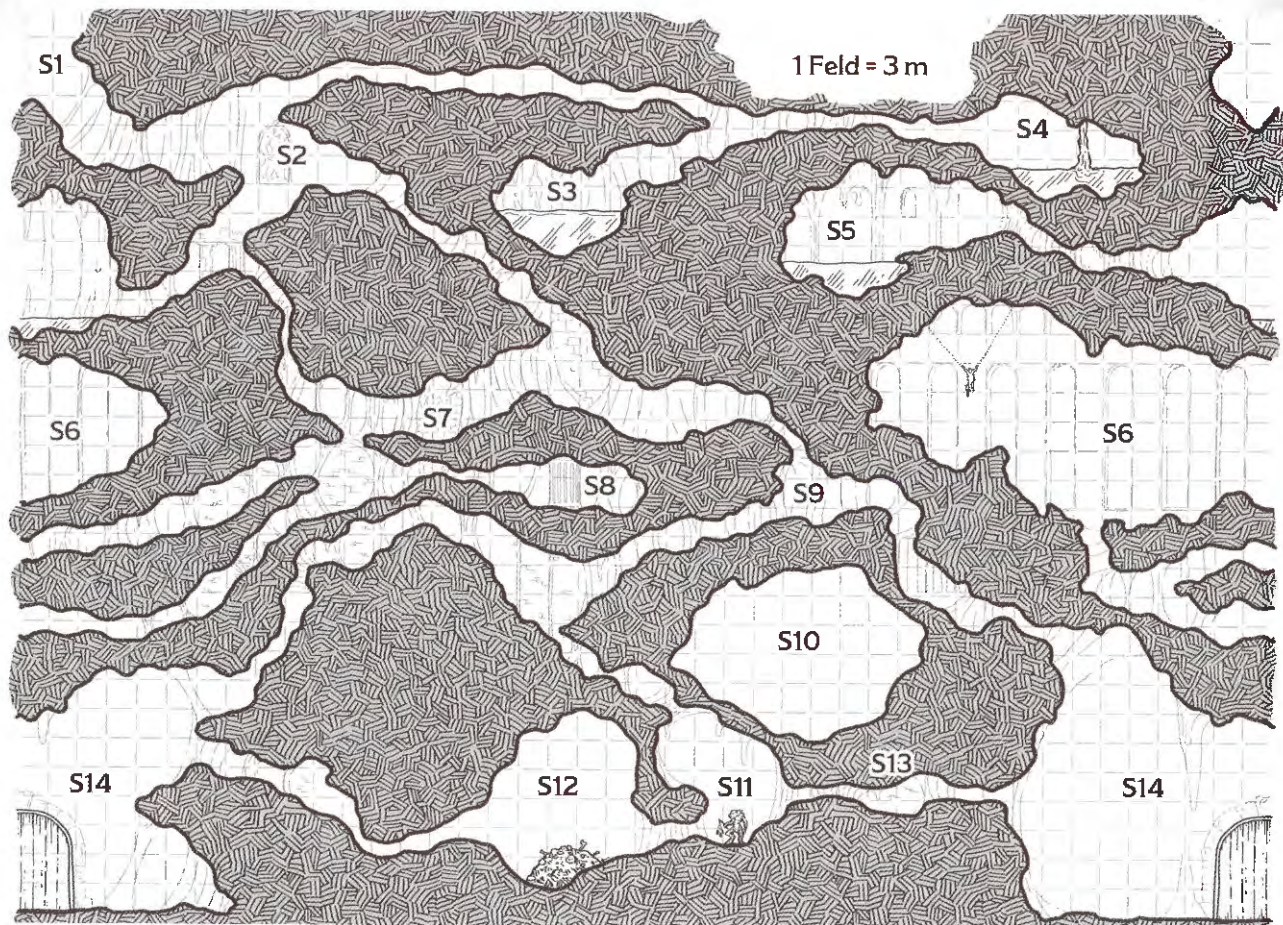
Sollten die Charaktere ihr Interesse am *Schwert der Zariel* kundtun, realisiert Alazub, dass sie Feinde von Zariel sind und macht es zu seiner höchsten Priorität, Zariel diese Information zu überbringen. Nachdem er befreit wurde, verlässt der Klingenteufel die Schorfbeule.

S7. TRANTOLOX' VORRATSKAMMER

Wenn die Charaktere diese 6 m breite Höhle betreten, lies den Spielern folgenden Kasten vor:

Horden höllischer Fliegen summen durch diesen dunklen Raum, der mit verstümmelten Teufelsleichen und angenagten Knochen übersät ist. Ein Loch im Boden gibt den Blick in einen weiteren dunklen Raum frei.

Eine genaue Untersuchung der Leichen zeigt, dass sich darunter drei Bartteufel, zwei Klingenteufel und ein Knochen-teufel befinden. All diese Leichen wurden in Stücke gerissen und, in einigen Fällen, teilweise gegessen.



KARTE 4.1: QUERSCHNITT DER SCHORFBEULE

Das erste Mal, wenn eine Kreatur, die kein Unhold ist, versucht, den Raum zu durchqueren, sammeln sich die Fliegen in vier feindseligen **Schwärmen von Insekten**. Ersetze ihre Kletternbewegungsrate durch eine Flugbewegungsrate von 9 m.

S8. HORT DER VETTEL

Der Tunnel, der zu dieser Höhle führt, wird immer enger, bis er nur noch 60 cm hoch ist. Mittelgroße Charaktere müssen also hindurchkriechen. Wenn die Charaktere in diesen 6 m breiten Raum hineinsehen, dann lies den Spielern folgenden Kasten vor:

Der Boden dieser dunklen Zyste ist übersät von Knochen und durchlöchert mit tiefenden Wunden. In den flachen Nischen, welche in die schorfigen Wände gehauen wurden, steht eine Reihe von verkorkten Flaschen, polierte, schwarze Kugeln, humanoide Schädel und andere Kuriositäten.

Yiggelplage, die Nachtvettel, nutzte diesen Raum als ihr Lager, bis sie auf so unhöfliche Weise entsorgt wurde (siehe Bereich S3).

Schätze. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart sechs magische Gegenstände in den Nischen, darunter ein schwarzer Sack aus zusammengeähter Haut, ein glänzender, schwarzer Edelstein in der Form einer Faust eines menschlichen Kleinkindes, eine *eiserne Flasche*, in der sich ein wütender **Fleischgolem-Unhold** (siehe S. 236 für dessen Spielwerte) befindet, der nicht kontrolliert werden kann, und drei *Seelenmünzen* (siehe S. 227). Der Sack ist Yiggelplages *Seelenbeutel*, der allerdings nutzlos für die Charaktere ist. Der schwarze Edelstein ist der *Herzstein* der Vettel. (Für

mehr Informationen zu diesen beiden magischen Gegenständen siehe den Eintrag „Nachtvettel“ im *Monster Manual* [Monsterhandbuch].)

Yiggelplage besaß außerdem eine Kollektion verschiedener Gifte in sechs kleinen, verkorkten Röhrchen aus menschlichen Fingerknochen. In jedem Fläschchen befindet sich eine einzige Dosis eines Gifts: Betäubungsgift, Aaskriecherschleim, Ätheressenz, Bosheit, Taggitöl und Verbrannte Othurdämpfe (siehe „Gifte“ in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide* [Spiel-leiterhandbuch] für deren Effekte). Ein Charakter, der eine Giftmischerausrüstung besitzt, kann diese nutzen, um eine kleine Probe jedes Giftes zur Analyse zu entnehmen. Nachdem er ein Gift 1 Minute analysiert und einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Naturkunde) gegen SG 15 abgelegt hat, kann der Charakter das Gift und seine Effekte identifizieren. Der Übungsbonus des Charakters wird auf den Wurf angewendet, wenn der Charakter mit der Giftmischerausrüstung geübt ist.

Die einzigen anderen wertvollen Gegenstände sind drei Kugeln aus poliertem Obsidian (100 GM pro Stück), die jeweils 3 Pfund schwer sind und als arkaner Fokus zum Zaubern genutzt werden können.

Weitere Kuriositäten umfassen einen leeren Sarg für einen menschlichen Säugling, eine kupferne Kuhglocke, einen Galgenstrick, eine von Ruß überzogene, hölzerne Kassette, in der sich drei Zähne eines roten Drachennestlings befinden, eine tote Tomatenpflanze in einem mit Bildern tanzender Engelchen verzierten Keramiktopf sowie neun Gnollschädel.

S9. GRABENDE DÄMONEN

An dieser Stelle ändert sich die Oberfläche des Schorfs. Das weiche, schwammige Material wird hart wie Stein.

Wenn die Charaktere diesen 6 m breiten Raum betreten, lies den Spielern folgenden Kasten vor:

Zehn kleine, fauchende Dämonen mit verfilztem, grauem Fell kratzen und beißen ein Loch in den harten, schorfigen Boden. Ein Dämon, der aus Schatten zu bestehen scheint, fliegt über den kleineren Unholden und schreit sie auf Abyssisch an.

Sollte Lulu die Charaktere begleiten, spürt sie die Anwesenheit Crokek'toecks ganz in der Nähe (siehe Bereich S10). Sie erzählt den Charakteren von Yeenoghus Haustier und vermutet, dass die Dämonen versuchen, Crokek'toeck zu befreien.

Vatilan, ein **Schattendämon**, befiehlt den sieben **Dretchs**, einen Weg in Richtung Bereich S10 zu graben. Der Schattendämon hat Crokek'toeck gefunden, während er die Schorfbeule mit Hilfe seines Merkmals Körperlose Bewegung untersucht hat. Sollten die Charaktere angreifen, lässt der Schattendämon die Dretchs zurück, bewegt sich durch die nächste Wand zu Bereich S14 und warnt Trantolox, dass Eindringlinge in der Nähe sind. Vatilan bleibt an der Seite des Nalfeshnees, bis er davon überzeugt ist, dass die Eindringlinge beseitigt wurden.

S10. CROKEK'TOECKS GEFÄNGNIS

Yeenoghus Haustier **Crokek'toeck** (siehe S. 230 für seine Spielwerte) steckt eng in diesem Hohlraum fest, kampfunfähig und festgesetzt. Wenn mindestens 6 m der schorfigen Wände, die Crokek'toeck einschließt, zerstört wurden, ist das Monster wieder in der Lage, sich zu bewegen, und bricht aus dem Schorf aus.

Sollte Crokek'toeck aus dem Schorf ausbrechen, hinterlässt er einen Durchgang von 9 m Radius. Der Unhold ist hungrig und versucht jede Kreatur, die sich in seinem Weg befindet, zu fressen. Danach macht er sich auf, um seinen Meister Yeenoghu zu finden.

Sollte Crokek'toeck befreit werden, werden Trantolox und der Rest der Dämonen in Bereich S14 hierherkommen, um nachzusehen. Der Nalfeshnee versucht, Crokek'toeck zu kontrollieren, aber Yeenoghus Haustier gehorcht nur dem Gnollfürst. Nachdem Trantolox 3 Runden versucht hat, Crokek'toeck zu kontrollieren, ziehen sich der Nalfeshnee und die anderen Dämonen zurück zu Bereich S14.

S11. STATUE VON YEEENOUGHU

Wenn die Charaktere den 12 m breiten Raum betreten, dann lies den Spielern folgenden Kasten vor:

Die über zweieinhalb Meter große Statue eines massigen Zweibeiners mit Klauen an Händen und Füßen steht in diesem Raum. Drei raubvogelartige Dämonen und sechs Gnolle kichern, während sie um die Statue tanzen.

Drei **Vrocks** und sechs **Gnolle** tanzen um die Statue und schwelgen in ihrem bösen Wahnsinn. Die Vrocks nutzen schnell ihre Sporen, auch wenn das bedeutet, dass sie die verbündeten Gnolle ebenfalls infizieren. Die Dämonen und Gnolle kämpfen bis zum Tod.

Die Statue ist aus einem Teil des harten Schorfes gemeißelt. Der Zauber *Magie entdecken* offenbart, dass sie eine Aura der Hervorrufungsmagie ausstrahlt. Jeder Dämon oder Gnoll, der seinen Zug mit mindestens 1 Trefferpunkt in 9 m Radius um die Statue beginnt, bekommt 10 Trefferpunkte zurück.

Wenn Lulu die Charaktere begleitet, erkennt sie die Statue als grobes Abbild von Yeenoghu und ermutigt die Charaktere, sie zu zerstören.

Die Statue ist ein großer Gegenstand mit RK 17, 60 Trefferpunkten und Immunität gegen Gift und psychischen Schaden. Wenn die Statue zerstört wird, explodiert sie. Jede Kreatur innerhalb von 9 m zur explodierenden Statue muss einen Ge-

schicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 22 (4W10) Stichschaden, halb so viel bei einem erfolgreichen Wurf.

S12. TRANTOLOX' RAUM

Wenn die Charaktere diesen 9 m breiten Raum betreten, lies den Spielern folgenden Kasten vor:

Ein gewaltiger Haufen aus Knochen und Leichenteilen liegt in der Mitte dieses ansonsten leeren Raumes.

Kreaturen, welche die Knochen und Leichenteile genauer untersuchen, entdecken eine verkorkte Flasche in dem Haufen.

Schätze. Die Flasche ist eine *Rauchflasche*.

S13. LACHENDE GNOLLE

Charaktere hören das Kichern der Gnolle, wenn sie diesen Korridor betreten. Wenn sie ihre Lichtquellen löschen und einen erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) gegen SG 10 ablegen, können sie die Gnolle überraschen.

Targ Nar, ein **Gnoll-Reißzahn von Yeenoghu** mit 100 Trefferpunkten, befindet sich hier mit einer Bande von fünfzehn **Gnollen**. Targ Nar gehorcht Trantolox, der ihm befohlen hat, den Gang zu bewachen. Um sich die Zeit zu vertreiben, werfen die Gnolle einander den abgetrennten Kopf eines anderen Gnolls zu, den Trantolox aus einer Laune heraus geköpft hat.

S14. EINGANG ZUR BLUTENDEN ZITADELLE

Wenn die Charaktere in diesem 12 m breiten Raum ankommen, lies den Spielern folgenden Kasten vor:

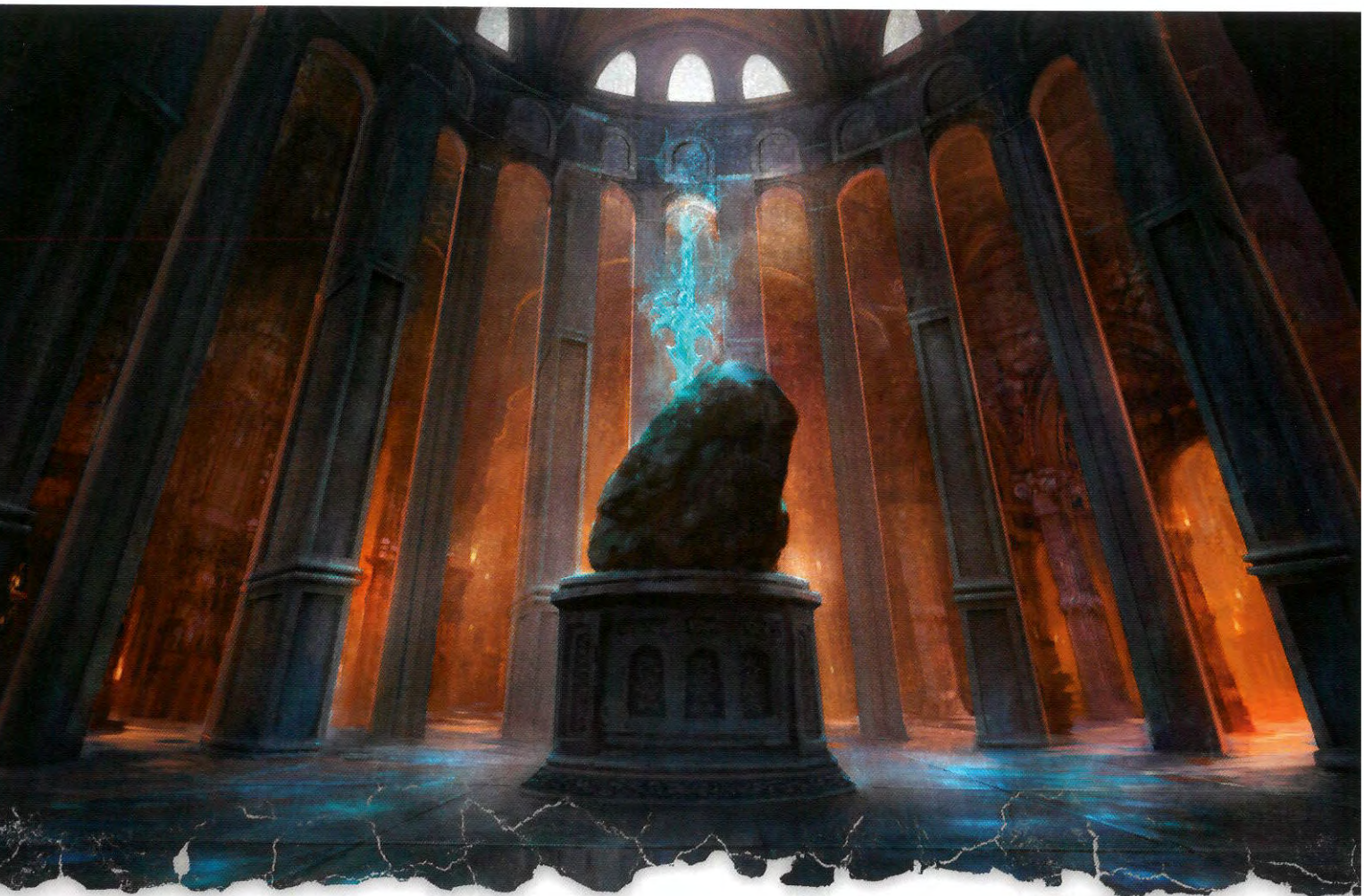
Ein zweiflügliges Tor aus Messing wurde aus der Wand des Schorfs freigelegt. Das Relief auf dem Tor zeigt einen Engel mit Augenbinde, der ein Schwert in der Hand hält. In den Rahmen des Tors sind wunderschöne, Runen mit Goldintarsien eingeschnitten. Drei Dämonen mit Ziegenköpfen und Schwänzen, an deren Enden sich Klängen befinden, werfen sich gegen das Tor, während ein korpulenter, affenartiger Unhold mit Stoßzähnen und winzigen Flügeln sie tritt und auf Abyssisch Befehle schreit.

Trantolox, ein **Nalfeshnee**, kommandiert drei **Bulezaus** (siehe S. 230 für deren Spielwerte) beim Aufbrechen des Tors, das in die Blutige Zitadelle führt. Der Nalfeshnee versucht verzweifelt hineinzukommen, um das *Schwert der Zariel* für Yeenoghu in Besitz zu nehmen. Trotz all seiner Versuche weigert sich das Tor, sich zu öffnen (siehe „Das Tor“ weiter unten).

Der Nalfeshnee wird die Charaktere nicht direkt angreifen, wenn er glaubt, dass er sie dazu bringen kann, die Türen zu öffnen. Der Nalfeshnee schlägt ein Bündnis und eine „gleichmäßige Aufteilung“ jedes Schatzes vor, der sich in der Zitadelle befindet. Wenn Lulu sich bei den Charakteren befindet, rät sie ihnen stark davon ab, dem Dämon zu trauen. Trantolox hat nicht im Geringsten die Absicht, die Abmachung einzuhalten, und behauptet, dass er nichts von dem *Schwert der Zariel* wisse. Der Nalfeshnee kämpft, bis er noch 60 Trefferpunkte hat, und versucht dann aus der Schorfbeule zu fliehen, um Yeenoghu Bericht zu erstatten. Die wahnsinnigen Bulezaus kämpfen bis zum Tod.

Das Tor. Das Tor, ebenso wie die Zitadelle selbst, ist unzerstörbar. Die Runen daran besagen auf Celestisch: „Gegen das Böse stehen wir vereint. Nur jene, die reinen Herzens sind, können diese heiligen Pforten öffnen.“

Mit *Magie entdecken* offenbart sich eine Aura der Bannmagie um das Tor, das nur von einer Kreatur guter Gesinnung



geöffnet werden kann, während Lulu sich innerhalb von 18 m zum Tor befindet. Lulu kann selbst das Tor öffnen wenn nötig. Wenn die Charaktere versuchen, die Zitadelle zu betreten und Lulu am Leben, aber nicht anwesend ist, dann bleibt das Tor verschlossen. Die Charaktere erhalten eine telepathische Nachricht einer unbekannten, weiblichen Stimme, die sagt: „Bringt Lulu hierher, und ich werde euch hereinlassen.“ Nur wenn die Charaktere mit Lulu wiederkehren, kann das Tor geöffnet werden. Sollte Lulu zu einem früheren Zeitpunkt im Abenteuer gestorben sein, wartet sie hinter dem Tor in der Zitadelle auf sie.

Wird das Tor geöffnet, strahlt ein weißes, helles Licht heraus und füllt Bereich S14. Jeder Unhold oder Untote, der das Licht betritt oder seinen Zug darin beginnt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 22 schaffen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 44 (8W10) gleißenden Schaden, halb so viel bei einem erfolgreichen Wurf. Unholde und Untote können das Tor zur Zitadelle nicht passieren, selbst wenn es geöffnet ist.

Charakterfortschritt. Lasse die Charaktere der Spieler von der 11. auf die 12. Stufe aufsteigen, bevor sie die Blutende Zitadelle betreten.

DIE ZITADELLE BETRETEN

Die Charaktere sollten die 12. Stufe erreicht haben, wenn sie Blutende Zitadelle betreten. Die Zitadelle hat einen einzigen Zweck: Das *Schwert der Zariel* von bösen Händen fernzuhalten.

Wenn die Charaktere die Blutende Zitadelle betreten, lies folgenden Kasten vor oder gib seinen Inhalt in eigenen Worten wieder:

Ein helles, weißes Licht brennt das Blut und den Dreck weg, der eure Kleidung beschmutzt. Erholende Energie bringt Leben in die müden Muskeln, als das Leuchten schwächer wird und den Blick auf das Innere der sonnegekösteten Zitadelle freigibt. Wie Licht durch den Schorf auf die Buntglasfenster fällt, ist ein Rätsel, das nur Magie beantworten kann.

Säulen zieren den Weg von dem Tor bis hin zu einem erhöhten Podest, überzogen von eingemeißelten, himmlischen Runen. In einen Stein auf dem Podest getrieben seht ihr ein leuchtendes Langschwert.

Wenn Lulu zu einem früheren Zeitpunkt im Abenteuer gestorben ist, füge das Folgende hinzu:

Direkt hinter der Türöffnung flattert eine goldene Hollifantin, die euch mit einem zufriedenen Trompeten grüßt.

Lulu verfügt über all ihre Trefferpunkte, wenn sie von der Magie der Zitadelle wiederbelebt wird. Allerdings fehlen ihr die Erinnerungen von dem Zeitpunkt an, als die Charaktere sie das letzte Mal sahen, bis jetzt.

Die heilige Macht der Zitadelle heilt die Charaktere, und sie erhalten den Vorzug einer langen Rast. Sollte eine Kreatur einen Makel von einem Teich aus Blut oder einem ähnlichen Effekt erhalten haben, wird der Makel beseitigt. Das Wirken des Zaubers *Magie entdecken* in der Blutenden Zitadelle offenbart, dass die gesamte Struktur eine Aura der Bann- und Hervorrufungsmagie ausstrahlt.

Das Innere der Zitadelle, ein einziger, großer Raum aus Alabaster, wird von magischem Sonnenlicht hell erleuchtet, welches durch die Fenster fällt. Das Schwert auf dem Podest

ist das *Schwert der Zariel* (siehe S. 225). Auf dem Podest steht auf Celestisch: „Der Held, der mit dieser Klinge eins wird, existiert nicht länger.“

Die Charaktere können das Schwert nicht für sich beanspruchen, bis sie nicht die Erinnerung von Idyllhain abgeschlossen haben (siehe „Idyllhain“ weiter unten).

YAEIS GEIST

Wenn die Charaktere sich dem *Schwert der Zariel* nähern, erscheint der Geist von Yael vor ihnen und zieht die Charaktere in eine von Lulus vergessene Erinnerung, um festzustellen, ob die Charaktere der Waffe würdig sind. Lies folgenden Kasten vor oder gib ihn in eigenen Worten wieder:

Das durchsichtige Bild einer Frau um die dreißig, die eine Ritterrüstung trägt und eine schmale Narbe auf ihrer Wange hat, erscheint vor euch. Als sie auf die Hollifantin zeigt, färben sich Lulus Augen gänzlich weiß. Ein Flüstern dringt an eure Ohren und sagt: „Ich erinnere mich!“ Daraufhin bricht eine Welle heiliger Energie aus Lulus Körper hervor, und in einem gleißenden, blendenden Lichtblitz verschwinden die geisterhafte Kriegerin, die Hollifantin und die Blutende Zitadelle.

Der Trost der Kathedrale wird durch Chaos, panische Schreie und beißenden Rauch ersetzt. Ihr steht am Rande einer kleinen Stadt, deren Felder, Bäume und Hütten in Flammen stehen. Ein zerbrochenes Schild auf dem Boden verrät den Namen der Siedlung: Idyllhain. Schreiende Bürger fliehen vor kichernden, fauchenden Dämonen und Gnollen.

Die Charaktere werden in Lulus Erinnerung von Idyllhain hineingezogen, an den westlichen Rand der Idyllstraße (Bereich I1 auf Karte 4.2).

IDYLLHAIN

Yael zieht die Charaktere in Lulus Erinnerung an Zariels letzten Kampf gegen Yeenoghu in Faerûn. Die Charaktere durchleben eine Reihe von Ereignissen in Idyllhain, bevor sie zur Blutenden Zitadelle zurückkehren, wo sie letztendlich das *Schwert der Zariel* beanspruchen können. Während die Charaktere in Idyllhain sind, ist Lulu nicht bei ihnen, auch wenn sie einen kurzen Auftritt als geflügeltes Mammut in „Ereignis 7. Zariels Ankunft“ (S. 144) hat.

GESCHICHTE IDYLLHAINS

Jeder Charakter, der einen erfolgreichen Wurf auf Intelligenz (Geschichte oder Religion) gegen SG 20 ablegt, erinnert sich an die folgenden Informationen über Idyllhain:

- Vor langer Zeit wurde Idyllhain von Gnollstämmen bedroht. Als die Gnolle die Stadt überfielen, führte Solndor Leuchtstern, ein Kleriker Lathanders, die Leute im Gebet zu seinem Gott an, um Hilfe zu erbitten. Lathander war tief bewegt von dem Mut der Einwohner und schickte den Engel Zariel, um die Gnolle zu besiegen. Nachdem Zariel die Gnolle vertrieben hatte, errichteten die Einwohner zu ihren Ehren eine Statue.
- Generationen später kehrten die Gnolle zurück nach Idyllhain, dieses Mal mit Dämonen in ihren Reihen und Yeenoghu, der die Kriegsbande persönlich anführte. Zariel und die Höllenreiter eilten Idyllhain zu Hilfe, jedoch nicht bevor die Stadt weitestgehend zerstört wurde.

MERKMALE IDYLLHAINS

Die Stadt Idyllhain hat die folgenden, allgemeinen Merkmale.

GRENZEN

Die Charaktere sind auf den Teil Idyllhains eingeschränkt, der auf der Karte 4.2 gezeigt wird. Über die Grenzen der Karte hinaus wird alles in dunstigen Nebel gehüllt. Charaktere, die auf einer Höhe von 36 m oder höher fliegen oder schweben, finden sich ebenfalls in den Nebel gehüllt wieder.

Eine Kreatur, die ihren Zug in dem Nebel beginnt oder ihn betritt, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 22 (4W10) psychischen Schaden, halb so viel bei einem erfolgreichen Wurf.

BRENNENDE GEBÄUDE

Die unbeschrifteten Gebäude auf Karte 4.2 sind Wohnhäuser und Geschäfte, welche die Gnolle angezündet haben. Die Vorräte der Gebäude wurden von fliehenden Einwohnern mitgenommen oder von Yeenoghus Horde geplündert. Jedes Gebäude ist ein oder zwei Stockwerke hoch (Wahl des SL), und jedes Stockwerk ist 3 m hoch. Die Räume der Gebäude haben 2,70 m hohe Decken und werden durch 2,40 m hohe Türdurchgänge verbunden. Ein Charakter kann die Wand eines Gebäudes ohne Ausrüstung hochklettern, indem er einen erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 ablegt.

Jede Kreatur, die ihren Zug in oder auf einem brennenden Gebäude beginnt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet eine Kreatur 10 (3W6) Feuerschaden, halb so viel bei einem erfolgreichen Wurf.

BRENNENDE BÄUME

Jeder Baum, der auf Karte 4.2 abgebildet ist, ist (1W6 + 10) * 0,3 m hoch und brennt. Es ist kein Attributswurf nötig, um einen Baum hinaufzuklettern. Allerdings muss eine Kreatur, die ihren Zug in einem brennenden Baum beginnt, einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet sie 10 (3W6) Feuerschaden, halb so viel bei einem erfolgreichen Wurf.

BEVÖLKERUNG

Die Einwohner sind – ebenso wie Idyllhain selbst – Gespinste aus Lulus Erinnerung. Die meisten Bewohner Idyllhains fliehen oder verstecken sich aus Angst. Wenn die Charaktere versuchen, Informationen von ihnen zu bekommen, ist das Beste, das sie herausbekommen, einige schnelle Worte über Dämonen und Gnolle, die aus dem Nichts kamen, um die Stadt zu überfallen.

Die Charaktere haben die Möglichkeit, Idyllhains Bevölkerung vor Yeenoghus Horde und anderen Gefahren zu retten. Bewohner, die vor dem sicheren Tod gerettet wurden, zeigen kurz ihre Dankbarkeit, bevor sie zu den nebligen Grenzen der Erinnerung Lulus laufen und verschwinden.

CHARAKTERTOD

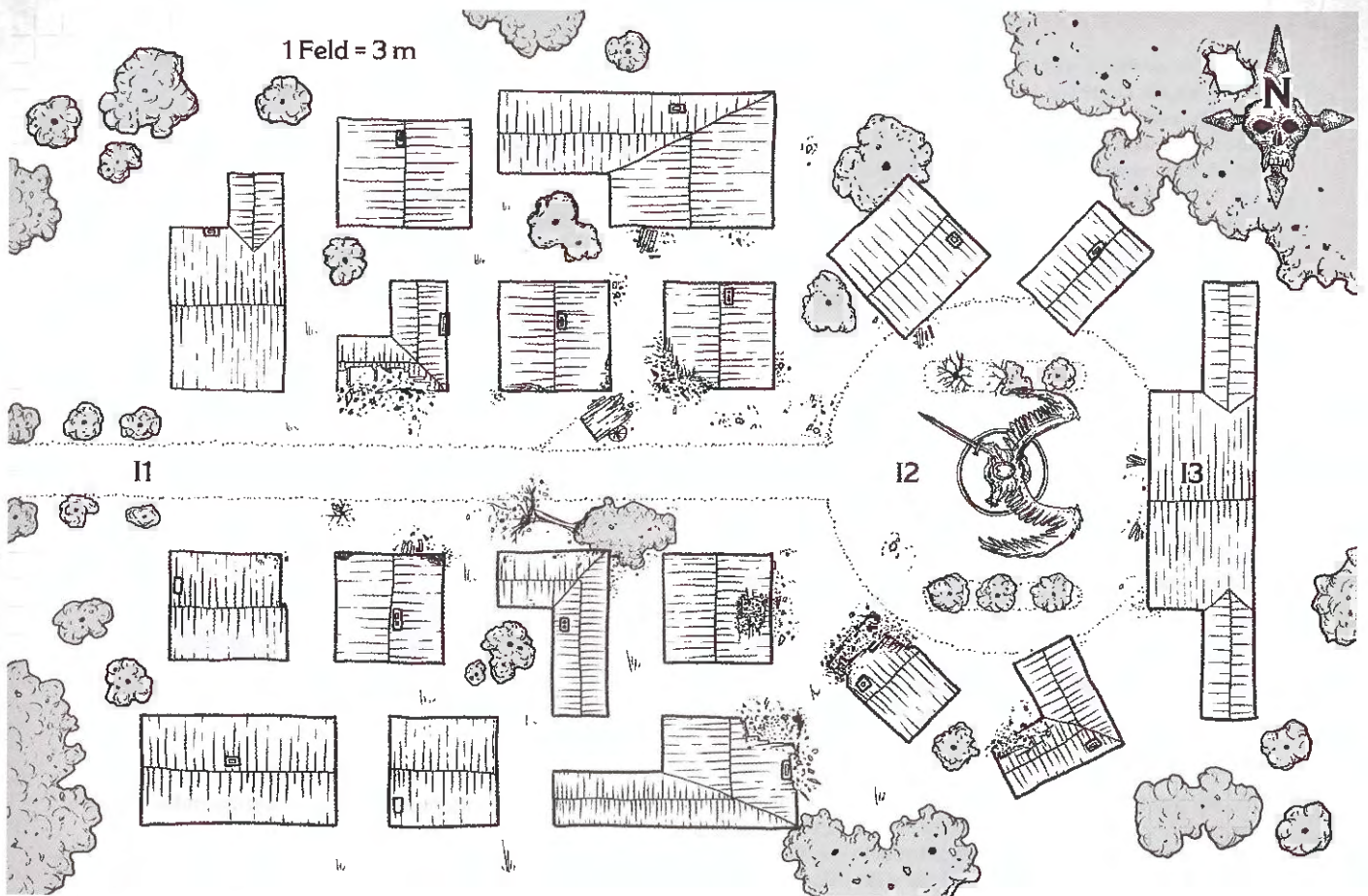
Die Erinnerung an Idyllhain ist für die Charaktere genauso real wie jeder andere Ort, und sie können hier sterben.

ORTE IDYLLHAINS

Die folgenden Orte sind auf Karte 4.2 verzeichnet.

II. IDYLLSTRASSE

Die Idyllstraße ist die einzige gepflasterte Straße in Idyllhain. Sie führt vom westlichen Rand der Stadt zu Zariels Statue (Bereich I2). Die Straße ist übersät von zerbrochenen Wagen, Trümmern und Leichen.



KARTE 4.2: IDYLLHAIN

12. ZARIELS STATUE

Diese 9 m hohe, weiße Marmorstatue steht auf einem 60 cm hohen Sockel und zeigt einen gerüsteten, weiblichen Engel. Der Engel trägt eine Augenbinde und steht in ruhiger, schützender Haltung, das Schwert gezogen und die Flügel ausgebreitet. In den Sockel wurden die folgenden Worte in der Gemeinsprache eingemeißelt: „Zariel, Beschützerin Idyllhains. Bringt ein Gebet an Lathander dar und sein Licht wird euch schützen.“

Die Statue Zariels ist ein gigantischer Gegenstand mit RK 17, 300 Trefferpunkten, einer Schadensschwelle von 15 und Immunität gegen Giftschaden sowie psychischen und gleißenden Schaden. Der Zauber *Magie erkennen* offenbart, dass die Statue eine Aura der Bannmagie ausstrahlt.

Jeder Unhold, der seinen Zug innerhalb von 4,50 m der Statue beginnt, lässt die Statue mit gleißender Energie aufleuchten. Jedes Mal, wenn die Statue leuchtet, muss jeder Unhold innerhalb von 9 m einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet das Ziel 18 (4W8) gleißenden Schaden, halb so viel bei einem erfolgreichen Wurf.

Jeder Charakter, der die Statue berührt und eine Aktion nutzt, um ein Gebet an Lathander zu schicken, erhält für 1 Stunde die Vorzüge des Zaubers *Schutz vor Gut und Böse*. Ein Charakter kann diesen Vorzug in der Erinnerung nur ein einziges Mal erhalten.

13. DER TEMPEL LATHANDERS

Dieser zweistöckige, weiße Steintempel, in dessen Außenseite Bilder der Sonne eingemeißelt sind, ist das größte Gebäude der Stadt. Eiserne Fensterläden verdecken die Fenster des Gebäudes, dessen Türen aus Eichenholz sind. Die im Tempel verschanzten Leute und seine Merkmale werden weiter unten ausführlicher beschrieben.

Insassen. Im Erdgeschoss leitet Jhessa Leuchstern (neutral gute menschliche **Priesterin** Lathanders) die aus fünfzig Bürgern (**Gemeinen**) bestehende Gemeinde im Gebet an. Werden sie zum Kampf gezwungen, nutzen die Gemeinen die Aktion Ausweichen. Die Bürger haben furchtbare Angst vor den Truppen Yeenoghus und sind für jede Hilfe der Charaktere dankbar.

Beleuchtung. Die Fackeln in den Wandhalterungen brennen und erleuchten das Innere des Tempels mit hellem Licht.

Versperrter Eingang. Eine Doppeltür aus Eichenholz dient dem Tempel als Eingang, ist aber von innen verriegelt. Eine Kreatur kann ihre Aktion nutzen, um die Türen von außen mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 22 aufzubrechen. Ein Charakter kann die Gemeinde außerdem davon überzeugen, die Türen zu öffnen, indem er ihnen durch die Tür zuruft und einen erfolgreichen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 15 ablegt.

Geschlossene Fensterläden. Alle Fenster sind mit eisernen Fensterläden verschlossen. Die Fensterläden sind von innen verriegelt und haben RK 19, 25 Trefferpunkte, eine Schadensschwelle von 10 und Immunität gegen Giftschaden sowie psychischen Schaden. Ein Charakter im Besitz von Diebeswerkzeug kann versuchen, die Fensterläden mit einem erfolgreichen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15 zu entriegeln.

Rollenspiel als Jhessa Leuchstern. Jhessa ist eine strenggläubige Priesterin Lathanders und eine Nachkommin Solndor Leuchsterns (siehe „Geschichte Idyllhains“, S. 140). Die sanft sprechende Frau in ihren Vierzigern leitet ihre Gemeinde im

Gebet an Lathander an und bittet den Morgenfürst, Zariel zu schicken, um die Leute von Idyllhain erneut zu beschützen.

Jhessa ist unbeirrbar in ihrem Glauben, dass Lathander das Gebet erhören wird und dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis Zariel erscheinen wird. Wenn sie die Charaktere trifft, nutzt Jhessa ihre Zauber, um sie zu heilen und zu stärken, da sie hofft, dass sie ihre Gemeinde lang genug beschützen können, bis Zariel erscheint. Sollten Yeenoghus Truppen in den Tempel gelangen, stellt sich Jhessa zwischen jede Gefahr und die Bürger im Tempel, und sollte es notwendig sein, opfert sie ihr Leben.

EREIGNISSE IN IDYLLHAIN

Die folgenden Ereignisse spielen sich der Reihe nach ab, sobald die Charaktere in Idyllhain ankommen.

EREIGNIS 1. ANKUNFT DER CHARAKTERE

Wenn die Charaktere in Idyllhain ankommen (in Bereich I1), ereignen sich die folgenden Begegnungen gleichzeitig:

- Sechs **Gnolle** umzingeln die Charaktere und greifen sie an.
- Sechs **Dretchs** auf der Idyllstraße (Bereich I1) krallen nach einem umgekippten Wagen, unter dem sich Ella Tiefbrunn versteckt, eine neutrale menschliche **Gemeine**.
- Eine **Riesenhyaë** greift eine **Dogge** in der Nähe der Statue Zariels an (Bereich I2).
- Ein **Hezrou** schlägt auf die Tür des Lathandertempels ein (Bereich I3) und versucht, sich Eingang zu verschaffen.

Lass die Spieler Initiative für ihre Charaktere würfeln, dann würfle Initiative für die Gnolle, die Dretchs, die Riesenhyaë, die Dogge und den Hezrou. Alle Gnolle handeln mit dem gleichen Initiativewert, ebenso wie alle Dretchs. Ella nimmt nicht am Kampf teil.

Gnolle. Die Gnolle kämpfen bis zum Tod, während sie manisch kichern.

Wagen und Dretchs. Der Wagen ist ein großer Gegenstand mit RK 15, 27 Trefferpunkten und Immunität gegen Gift und psychischen Sachen. Eine Kreatur kann ihre Aktion nutzen, um den Wagen mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 15 anzuheben.

Wenn die Dretchs den Wagen zerstören, greifen sie Ella Tiefbrunn an. Sobald Ella stirbt, greifen die Dretchs die Charaktere an.

Sollten die Charaktere die Dretchs angreifen, drehen diese sich um und ignorieren den Wagen, um die Charaktere anzugreifen. Sobald die Dretchs vernichtet worden sind, kommt Ella unter dem Wagen hervor, dankt den Charakteren und bringt sich in Sicherheit.

Riesenhyaë und Dogge. Sollten die Charaktere nicht eingreifen, wendet die Riesenhyaë ihre Aufmerksamkeit den Charakteren zu, nachdem sie die Dogge getötet hat. Sollten die Charaktere die Riesenhyaë angreifen, ignoriert sie die Dogge und wendet sich stattdessen der größeren Gefahr zu. Sie kämpft bis zum Tod.

Die Dogge bleibt bei den Charakteren, wenn sie sie retten und nutzt die Aktion Helfen, um Feinde im Kampf abzulenken. Ein Charakter, der einen erfolgreichen Wurf auf Weisheit (Mit Tieren umgehen) gegen SG 12 ablegt, kann die Dogge davon überzeugen, sich aus dem Kampf herauszuhalten und einen Unterschlupf zu suchen.

Hezrou. Der Dämon versucht in seinem Zug die Tempeltüren aufzubrechen, was er mit einem erfolgreichen Wurf auf Stärke (Athletik) gegen SG 20 schafft. Sollte der Hezrou die Türen einschlagen, greift er die Leute im Tempel in seinem nächsten Zug an. Sollten die Charaktere den Hezrou angreifen oder tötet er alle Kreaturen im Tempel, wendet er seine Aufmerksamkeit den Charakteren zu.

Nächstes Ereignis. Fahre mit Ereignis 2 fort, wenn nur noch einer der Feinde der Charaktere übrig ist.

EREIGNIS 2. YEENOGHUS RECKE

Dieses Ereignis fällt mit dem Ende des vorherigen Ereignisses zusammen. Wenn es beginnt, lies den Spielern das Folgende vor:

Eine Kakophonie aus Schreien erhebt sich, als Leute, Schafe und Schweine durch die Stadt rennen, gejagt von einem Dämon mit dem Unterkörper einer großen Schlange und dem Oberkörper eines sechssarmigen Gnolls, der ein furchtbares Schwert in jeder Klaue schwingt.

Die angsterfüllten Tiere und Bürger laufen durch Idyllhain, verfolgt von Garoknul, einem einzigartigen Dämon, der Yeenoghu dient. Nutze die Spielwerte einer **Marilith**, um Garoknul darzustellen. Die fliehenden Tiere und Bürger verschwinden, wenn sie den Rand der Karte erreichen. Garoknul beendet seine Jagd, um die Charaktere zu bekämpfen. Sollte er auf 50 Trefferpunkte oder weniger reduziert werden, nutzt Garoknul seine nächste Aktion, um wegzuteleportieren.

Nächstes Ereignis. Fahre mit Ereignis 3 fort, wenn Garoknul das Gebiet verlässt oder stirbt.

EREIGNIS 3. WAHNSINN REGIERT

Dieses Ereignis beginnt, sobald das Vorherige endet. Lies den Spielern den Text im folgenden Kasten vor:

Fünf Wachen, bewaffnet mit Speeren, nähern sich von Norden aus. Von Kopf bis Fuß mit schwarzem Sekret bespritzt, schauen sie euch mit hungrigen Augen an.

Die fünf menschlichen **Wachen** heißen Caladra Telmaster, Esselyn Xharn, Jai Wen, Tal Hannefar und Yaerklos Sommerletz. Ihre Rüstung ist von dem Sekret der Dämonen Yeenoghus bedeckt. Das Sekret hat die Wachen in den Wahnsinn getrieben, und nun hungert es sie nach dem Fleisch Humanoider. Wenn sie die Charaktere bemerken, greifen sie sie an.

Sollte ein Charakter eine Wache töten, versucht Lulus Verstand, den Charakter zu bestrafen. Dieser Charakter muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen, ansonsten erhält er 1 Erschöpfungsstufe, da Lulus Verstand dem Charakter Energie aussaugt.

Der Wahnsinn einer Wache kann mit den Zaubern *Gutes und Böses bannen*, *Vollständige Genesung* oder *Fluch brechen* geheilt werden. Wachen, die geheilt wurden, danken den Charakteren und erklären, dass sie auf dem Feld gegen Dämonen kämpften, als sie das überwältigende Verlangen überkam, das Fleisch humanoider Wesen zu fressen. Die Wachen sind erpicht darauf, zum Schlachtfeld zurückzukehren, und verschwinden, sobald sie die neblige Grenze passieren.

Nächstes Ereignis. Fahre mit Ereignis 4 fort, sobald die Charaktere sich um die Wachen gekümmert haben.

RUHE VOR DEM STURM

Dieses Ereignis beginnt, als Yael die Charaktere telepathisch kontaktiert:

Die Stimme einer Frau dringt in euren Verstand. „Gute Arbeit. Nehmt euch eine Pause. Ihr habt eine Stunde, bevor es wirklich schlimm wird.“



Die Charaktere können die nächste Stunde damit verbringen, mit Lulus Erinnerung von Idyllhain zu interagieren. Sie können die Stadt erkunden, mit Jhessa Leuchstern im Tempel Lathanders sprechen (Bereich I3) oder eine kurze Rast einlegen. Während dieser Zeit brennen die Felder weiter, und man kann ab und an einen Schrei hinter der nebligen Grenze vernehmen.

Nächstes Ereignis. Wenn sich dieses Ereignis dem Ende zuneigt, hören die Charaktere ein gackerndes Lachen in der Ferne. Das Lachen kommt näher und näher und kündigt die Ankunft weiterer Truppen Yeenoghus an. Fahre mit Ereignis 5 fort.

EREIGNIS 5. ERNEUTER ANGRIFF

Dieses Ereignis beginnt, sobald das vorherige endet. Lies folgenden Kasten vor oder gib seinen Inhalt mit eigenen Worten wieder:

Sechs Dämonen erscheinen am westlichen Rand Idyllhains – ein massiger, affenartiger Rohling und fünf kleine, hundeähnliche Kreaturen mit gummiartigen, grauen Körpern und großen Ohren. Gekicher in der Ferne deuten auf die baldige Ankunft weiterer Feinde hin.

Ein **Barlgura** und fünf **Dretchs** erscheinen am westlichen Rand von Karte 4.2. Sollten diese Dämonen die Charaktere bemerken, greifen sie an. Ansonsten attackieren sie den Tempel (Bereich I3), darauf hoffend, dass sie alle Insassen töten

können. Am Anfang der zweiten Kampfrunde schließen sich ein **Gnoll-Rudelfürst** und sechs **Gnolle** dem Getümmel von Süden her an. Am Anfang der dritten Kampfrunde stürzt ein **Vrock** vom Himmel herab und schließt sich dem Kampf an.

Nächstes Ereignis. Fahre mit Ereignis 6 fort, wenn nur noch drei der Feinde übrig sind oder nach sechs Runden des Kampfes, was auch immer zuerst eintritt.

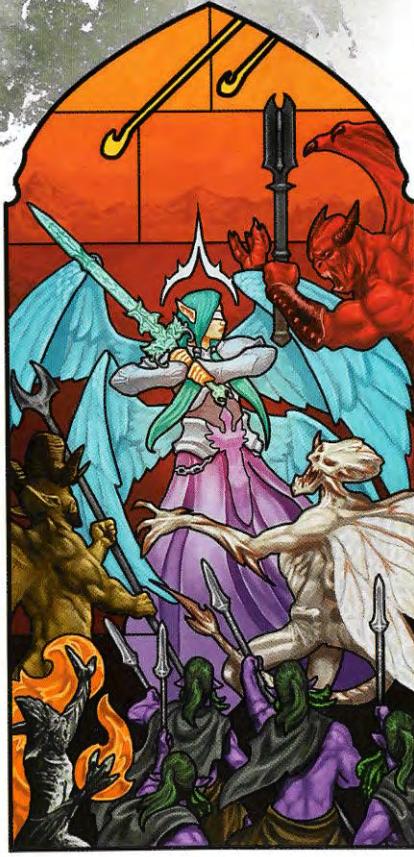
EREIGNIS 6. YEENOGHU

Dieses Ereignis fällt mit dem Ende des Vorherigen zusammen. Lies den Spielern folgenden Kasten vor:

Ein wildes, grausiges Gelächter hallt durch die Luft und durchbricht das Kampfgetöse. Ein gigantischer Gnoll mit verfilztem, blutgetränktem Fell, der einen dreiköpfigen Flegel schwingt, stürmt aus dem Nebel im Westen. Geronnenes Blut tropft aus seinem roten Maul, das in einem brutalen Lachen geöffnet ist.

Yeenoghu (siehe S. 242 für seine Spielwerte) greift jede Kreatur an, die nicht mit ihm verbündet ist und die er bemerkt. Sollte Yeenoghu keine Feinde bemerken, greift er Zariels Statue an (Bereich I2) und bewegt sich danach zum Tempel (Bereich I3).

Nächstes Ereignis. Ereignis 7 beginnt entweder nach drei Kampfunden mit dem Dämonenfürsten oder nachdem Yeenoghu auf 100 Trefferpunkte oder weniger reduziert wurde.



VON LINKS NACH RECHTS: ANSTURM ZARIELS UND DER HÖLLENREITER, DER KRIEG AUF AVERNUS UND ZARIELS UNTERWERFUNG VOR ASMDEUS

EREIGNIS 7. ZARIELS ANKUNFT

Dieses Ereignis fällt mit dem Ende des Vorherigen zusammen. Lies den Spielern folgenden Kasten vor:

Der lachende Dämonenfürst schließt sein Maul und blickt mit zusammengekniffenen Augen gen Himmel, als ein Strahl gleißenden Lichts durch den Nebel bricht. Ein mächtiger Engel jagt von oben hinab, gefolgt von einem Mammut mit goldenem Fell und gefiederten Schwingen. Der Engel zieht sein Schwert über Yeenoghus Brust und spricht einen Zauber. Ein Portal öffnet sich hinter dem Dämonenfürst, als das Mammut seinen Kopf in Yeenoghu hineinrammt. Der Dämonenfürst wird in das Portal geschleudert, das sich schnell hinter ihm schließt.

Der Engel ist Zariel (nutze die Spielwerte eines **Solars**), und das geflügelte Mammut ist Lulu die **Hollifantin** (siehe S. 232) in gewandelter Gestalt. Nachdem sie Idyllhain von Yeenoghu befreit haben, stellen Lulu und Zariel sich den Charakteren vor und heilen sie, so gut sie können. Während diese Vorstellung vonstattengeht, erscheinen die ursprünglichen Höllenreiter (**Ritter**) auf **Streitrössern** und töten alle übrigen Dämonen und Gnolle. Einer dieser Höllenreiter, eine Frau in ihren Dreißigern mit einem frischen, tiefen Schnitt auf ihrer Wange, dankt den Charakteren und stellt sich als Yael vor. Sie zwinkert ihnen zu, bevor sie sich in die Reihen des Bataillons eingliedert. Die Charaktere können ebenfalls Olanthus, Haruman und andere der ursprünglichen Höllenreiter erkennen, die sie in ihren Reisen auf Avernus getroffen haben.

Zariel kann den Zauber *Auferstehung* insgesamt dreimal sprechen. Sie nutzt diese Magie, um so viele tote Charaktere wiederzubeleben, wie sie kann.

Während Zariel sich darauf vorbereitet, ihre Truppen durch das Portal nach Avernus zu führen, hören alle anderen Kreaturen, außer ihr, Lulu und den Charakteren, auf, sich zu bewegen, als wäre die Zeit eingefroren. Zariel dreht sich zu den Charakteren und spricht zu ihnen: „Yeenoghu schlachtete jene ab, denen ich geschworen hatte, sie zu beschützen. Ich kann ihn, und alle wie ihn, aufhalten. Ich muss möglicherweise alles aufgeben, für das ich eintrete, aber ich könnte den Gezeiten des Chaos Einhalt gebieten und so viele Leben vor den dämonischen Schrecken des Abyss retten. Stündet ihr an meiner Stelle, würdet ihr alles riskieren, um andere zu retten?“

Zariel lässt jeden Charakter die Frage nacheinander beantworten. Sie dankt ihnen für ihre Antworten, woraufhin sie einen Segen Lathanders über die Charaktere spricht. Charaktere, die Zariel geantwortet haben, dass sie alles riskieren würden, wie Zariel es tat, erhalten alle die *Bezauberung der Vitalität*. Charaktere, die geantwortet haben, dass sie nicht alles riskieren würden, um die Dämonenfürsten aufzuhalten, erhalten alle eine *Bezauberung der Genesung*. (Siehe „Bezauberungen“ in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide [Spielleiterhandbuch]* für die Vorzüge dieser übernatürlichen Geschenke.) Charaktere, die nicht antworten können oder wollen, erhalten nichts.

Sobald Zariel ihre übernatürlichen Bezauberungen vergeben hat, endet Lulus Erinnerung an Idyllhain. Ein greller Lichtblitz bringt alle Charaktere (auch Tote) zurück zur Blutenden Zitadelle, sodass einer von ihnen endlich das *Schwert der Zariel* für sich beanspruchen kann.



VON LINKS NACH RECHTS: HARUMAN STEIGT AUS DEM STYX, OLANTHIUS WIRD IN EINEN TODESRITTER VERWandelt UND BEIDE AN ZARIELS SEITE

DAS SCHWERT BEANSPRUCHEN

Wenn die Charaktere aus Lulus Erinnerung an Idyllhain zur Blutenden Zitadelle zurückkehren, lies den Spielern folgenden Kasten vor:

Ihr steht vor dem Podest, auf dem das *Schwert der Zariel* leuchtet. Ebenfalls vor euch stehen Lulu und die geisterhafte Kriegerin Yael. Lulu spricht zuerst. „Ich erinnere mich nun an alles. Idyllhain war der letzte Tropfen, der das Fass zum Überlaufen brachte. Wir folgten Zariel nach Avernus, aber das Böse dort war zu viel für uns. Asmodeus erschien und versprach Zariel infernalische Legionen, um den Blutkrieg zu beenden – allerdings musste sie dem Herrn der Neun Höllen dafür ihre Treue schwören. Sie nahm an und wurde zu einer Erzteufelin, aber nicht bevor Yael und ich ihr ihr Schwert abnahmen, in der Hoffnung, dass es sie eines Tages reinwaschen könne. Ich gab meine Magie auf, und Yael gab ihr Leben für die Erbauung dieses Ortes, um das Schwert zu schützen.“

Yael's Geist sagt: „Ihr habt euch vielen Prüfungen gestellt, um das *Schwert der Zariel* beanspruchen zu können. Es tut mir leid, dass ich sagen muss: Ihr müsst eine Weitere bestehen. Wie die Inschrift auf dem Podest besagt: ‚Der Held, der mit dieser Klinge eins wird, existiert nicht länger.‘ Wer von euch ist mutig genug, die Klinge zu ziehen und für immer zu verschwinden?“

Jeder Charakter, der Lulus Erinnerung an Idyllhain überlebt hat, kann das *Schwert der Zariel* aus dem Podest ziehen. Charaktere, die in Idyllhain gestorben sind, sind nicht in der Lage, das Schwert zu ziehen.

Sobald es aus dem Stein gezogen wurde, kann ein Charakter sich sofort auf das Schwert einstimmen, wenn es den Charakter als würdig erachtet. Einstimmung auf das Schwert ändert den Charakter auf unumkehrbare Weise (siehe die Beschreibung des Gegenstands auf S. 225). Sobald ein Charakter sich auf das Schwert einstimmt, explodieren die Zitadelle und der Schorf, der sie umgibt, in gleißenden Strahlen aus Licht. Kreaturen in der Schorfbeule erleiden 110 (20W10) gleißenden Schaden und werden 300 m weit vom Schwert weggeschleudert. Jegliche Dämonen, welche die Explosion überleben, humpeln davon, um ihre Wunden zu lecken. Kreaturen innerhalb der Blutenden Zitadelle bleiben von der Explosion unbeeinträchtigt und finden sich plötzlich unter Avernus rotem Himmel wieder.

Sobald ein Charakter das *Schwert der Zariel* für sich beansprucht, ist Yael's Arbeit getan. Ihr Geist wünscht der Gruppe viel Glück und verblasst, als ihre Seele die Reise ins Jenseits antritt.

Die Zerstörung der Blutenden Zitadelle stellt Lulus gesamte Erinnerungen wieder her, die sie nun mit den Charakteren teilen kann. Lulu reist weiterhin mit den Charakteren und ermutigt sie dazu, das Schwert zu nutzen, um Zariel zu rehabilitieren.

CHARAKTERFortschritt

Die Charaktere sollten mindestens die 13. Stufe erreicht haben, bevor sie sich in Kapitel 5 des Abenteuers aufmachen.



KAPITEL 5: FLUCHT AUS AVERNUS

ALLE ABENTEUER MÜSSEN EINMAL EIN ENDE finden, doch die besten enden mit einem Knall. *Baldur's Gate: Abstieg nach Avernus* findet seinen Höhepunkt, wenn die Charaktere versuchen, Zariel zu erlösen, Etlurel zu retten oder beides zu erreichen. Dieses Kapitel legt einige der wahrscheinlichsten Wege im Detail dar, wie diese Ereignisse eintreten können. Wie bei allen Dungeons & Dragons-Abenteuern ist eine Vielzahl anderer Abschlüsse möglich. Also zögere nicht, der Geschichte die Möglichkeit zu geben, sich über die vorgeschlagenen Enden hinaus zu entwickeln, die in diesem Kapitel empfohlen werden.

Wenn die Charaktere Etlurel nicht retten möchten, müssen sie dies nicht tun. Wenn sie jedoch beabsichtigen, Etlurel zu befreien, sollte den Spielern bewusst sein, dass dies eine zweigeteilte Aufgabe ist:

- Etlurel muss von den Ketten befreit werden, die es an Avernus binden.
- Etlurel muss in die Materielle Ebene zurückgebracht werden.

Auch wenn manche der Handlungen, die die Charaktere durchführen können, beide Aufgaben gleichzeitig erfüllen, werden andere nur die Hälfte des Problems lösen.

WER SOLL AVERNUS REGIEREN?

Die Charaktere könnten Zariel mehr Macht geben, damit diese über Avernus herrschen kann, oder sie könnten einen der Feinde der Erzteufelin in der Absicht unterstützen, diese zu stürzen. Sie könnten ebenso versuchen, Zariel zu zerstören, um ein Machtvakuum zu erzeugen, das Avernus in Unordnung stürzt. Wie auch immer es ausgeht: Die Charaktere sind im Begriff, dabei zu helfen, kosmische Geschichte zu schreiben.

ZARIEL ERLÖSEN

Bei diesem Ende ersuchen die Abenteurer die Erzteufelin darum, dass sie ihre Engelsseele erlöst und erneut ihre himmlische Form annimmt. Obwohl Zariel ein gefallener Engel ist, bleibt doch ein blasser Schimmer der Hoffnung auf ihre Erlösung. Ein Fragment des früheren Selbst der Teufelin verweilt noch immer in ihrem Schwert. Doch Zariel dazu zu bringen, den Kurs ihres Schicksals zu wenden, ist nicht so einfach mit der Übergabe ihrer Klinge getan.

DAS SCHWERT DARBIETEN

Um Zariel zu erlösen, müssen die Charaktere das *Schwert der Zariel* besitzen. Wird das Schwert auf 3 m an Zariel herangebracht, verursacht dies, dass die Waffe heller leuchtet, anschließend zu schweben beginnt und schließlich vor ihr in der Luft zum Stehen kommt. Konfrontiert mit dem letzten Fragment ihres Engelsfunken, muss Zariel sich einem inneren Konflikt stellen. In diesem Moment haben die Charaktere die Möglichkeit, der Erzteufelin zu helfen, zum Licht zurückzukehren.

Einer der Charaktere muss Zariel ein Argument vorbringen, sich wieder den himmlischen Heerscharen anzuschließen, und dann einen Wurf auf Charisma (*Überzeugen*) gegen SG 25 ablegen. Wenn der Wurf gelingt, wird Zariel dazu *überzeugt*, das Schwert zu ergreifen und seinen Engelsfunken erneut in ihre Seele aufzunehmen. Der SG dieses Wurfs wird für jeden der folgenden NSC um 5 reduziert, sollten diese anwesend sein, wenn die Charaktere versuchen, Zariel zu erlösen:

Lulu. Wenn Lulu die Charaktere begleitet, erhält die Hollifantin all ihre Fähigkeiten zum Zaubern zurück und weint darum, was aus Zariel geworden ist. Zariel empfindet Kummer, da sie sich an Lulus Freundschaft erinnert. Wird Zariel erlöst, dient Lulu Zariel erneut als Freundin und Reittier.

Olanthius. Wenn die Charaktere Olathius zu ihrem Verbündeten machen konnten, kniet der Todesritter vor Zariel. Ihn zu sehen, erfüllt Zariel mit Scham darüber, dass sie ihren treuen Freund einem grausamen Schicksal überlassen hat. Wird Zariel erlöst, lässt sie den Todesritter zu Staub zerfallen, auf dass seine Seele endlich in Frieden ruhen kann.

Wenn der Wurf auf Charisma (*Überzeugen*) gelingt, fahre unten mit „Zariels Erlösung“ fort. Schlägt der Wurf fehl, lies stattdessen bei „Zariels Zorn“ (S. 148) weiter.

ZARIELS ERLÖSUNG

Wenn Zariel überzeugt wurde, den Engelsfunken zu akzeptieren, ergreift sie das *Schwert der Zariel*. Lies den folgenden Kasten vor oder gib seinen Inhalt mit eigenen Worten wieder, wenn dies passiert:

Zariels zitternde Hand greift nach dem schimmernden Heft ihres Schwertes. Ihre Finger streifen darüber, und sie zieht das Gesicht, als gleißendes Licht ihr Fleisch versengt. Als sich ihr Griff verstärkt, keucht sie vor Schmerz auf. Dann spricht sie unter Tränen der Verwirrung, der Trauer und der erwachenden Freude einen Eid.

„Ich, Zariel, trete demütig vor das heilige Licht der Gerechtigkeit. Sollte es mich akzeptieren, schwöre ich, diese Klinge erneut in seinem Dienst zu ergreifen.“

Die Worte der Erzteufelin hängen für einen stillen Moment in der Luft, und in quälender Unsicherheit blickt sie auf. Dann badet Zariel in einer blendenden Flut strahlenden Lichts. Ihr feuriger Nimbus verblasst und Federn brechen aus ihren ledrigen Schwingen hervor. All ihre teuflischen Züge schwinden, als ihre himmlische Form wiederhergestellt wird. Beim Anblick dieser gesegneten Transformation seufzt Lulu vor Entzücken – und verwandelt sich in ein himmlisches Mammut mit goldenem Fell, gefiederten Flügeln und leuchtenden Stoßzähnen.

Sämtliche sterbliche Kreaturen, die Zariels Apotheose bewohnen, sind von Strahlen desselben Lichts umgeben, das sie verwandelt hat, und werden von einem *Segen der Gesundheit* durchdrungen (siehe „Andere Belohnungen“ in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide [Spielleiterhandbuch]*).

Zu ihrer vollen himmlischen Pracht zurückgekehrt, stellt sich Zariel der Aufgabe, die belagerte Stadt Elturel zu retten. Wenn Zariel eine gewisse Distanz zurücklegen muss, um Elturel zu erreichen, gehe sicher, dass die Charaktere mit dem Engel Schritt halten können, oder Sorge dafür, dass Zariel sie durch magische Mittel mitnimmt.

Über Elturel erhebt sich Zariel zunächst in die Lüfte, bis sie sich in Reichweite des beschädigten Gefährten befindet. Sie schließt ihre Augen, erhebt ihr Schwert über ihren Kopf, nimmt einen tiefen, konzentrierten Atemzug und führt die Klinge herab. Der Gefährte explodiert daraufhin in einem Lichtblitz, begleitet von einem Klang, wie er unter „Den Gefährten zerschmettern“ später in diesem Kapitel beschrieben wird.

Mit der Zerstörung des Gefährten ist das Volk von Elturel von der höllischen Gefangenschaft befreit. Der Planetar, der im Gefährten gefangen war, erhebt die Stadt aus den Neun Höllen und bringt sie zurück nach Faerûn (siehe „Die Macht des Planetars“, S. 154). Zariel begleitet die Stadt, bis sie von der Sicherheit Elturels überzeugt ist.

Die Charaktere können mit Elturel zur Materiellen Ebene zurückkehren, wenn sie wollen, oder sie können sich wünschen, in der Nähe von Avernus zu bleiben, um zu sehen, wer aufsteigt, um sein neuer Herrscher zu werden (siehe „Avernus regieren“, S. 149).



Wenn die Charaktere mit Elturel zur Materiellen Ebene zurückkehren, lies den folgenden Kasten vor oder gib seinen Inhalt mit eigenen Worten wieder:

Der Fluss Chionthar leuchtet wie ein goldener Pfad, der sich von Elturel nach Baldur's Gate und bis zum Meer dahinter erstreckt. Der Duft von Morgentau dringt durch den Gestank von Rauch, Schwefel und Fäulnis, der an den Steinen Elturels haftet.

Langsam kommen die Bewohner der Stadt aus ihren Verstecken, um wieder im Licht der sterblichen Welt zu stehen. Alle Augen ruhen auf Zariel, die ihr Schwert in der Hand hält. Der Planetar, der Elturel aus Avernus aufsteigen ließ, kniet vor ihr. Lulu stupst Zariel an und weist mit ihrem Stoßzahn auf euch. Zariel schreitet auf euch zu und neigt ihren Kopf in stiller Dankbarkeit. „Dieses dunkle Kapitel hat nunmehr zu einem Ende gefunden, und es ist ein fröhlicheres Ende, als ich je zu hoffen wagte. Habt Dank. Eure Selbstlosigkeit wird auf ewig in meinen Erinnerungen überdauern.“

„Und in meinen!“, sagt Lulu strahlend.

Zariels Stimme verfinstert sich, als sie fortfährt: „Ihr habt euch heute Asmodeus zum Feind gemacht. Dies haben wir nun gemeinsam. Ich wünsche euch Stärke und Glück – und solltet ihr je meine Kräfte benötigen, hebt diese Feder empor und ruft meinen Namen. Ich werde euch zu Hilfe eilen.“

Zariel zupft eine einzelne goldene Feder aus einem ihrer Flügel und übergibt sie dem Charakter, der ihr am nächsten steht. Eine Kreatur, die diese Feder hält, kann als Aktion *Verbündeter aus den Ebenen* wirken und so ausschließlich Zariel und Lulu rufen, wonach sich die Feder in einem Strahl aus Sonnenlicht auflöst. Werden die beiden zu Hilfe gerufen, gewähren sie diese für 1 Stunde, ohne dafür im Gegenzug eine Bezahlung zu fordern.

Nach dem Überreichen ihres Geschenkes neigt Zariel ihr Haupt, entfaltet ihre Schwingen und erhebt sich in die Lüfte. Lulu wendet sich euch zu, um euch alle in einer einzigen gewaltigen Umarmung mit ihrem Rüssel zu umschließen. Als sie euch loslässt, lächelt sie herzlich und sagt: „Wir werden uns wiedersehen. Eines Tages.“

Dann schlägt das goldene Mammut mit seinen Flügeln und erhebt sich in den Himmel. Ihr schaut zu, wie ihre Silhouette in der Ferne schrumpft, bis sie schließlich vom Sonnenlicht verschluckt wird.

Charaktere, die mit Eturel zurückkehren, finden vieles, was sie in der Stadt tun können. Sie können Überlebenden helfen oder die Wiederherstellung der Ordnung nach so viel Tod und Zerstörung unterstützen. Zusätzlich zur Führung und Magie, welche die Charaktere dem Volk von Eturel zur Verfügung stellen können, verbleibt auch der Planetar, der einst im Inneren des Gefährten gebunden war. Er bleibt so lange in der Stadt, wie er gebraucht wird. Er nutzt seine Fähigkeit, um die Toten wiederauferstehen zu lassen und so viele wie möglich zurückzubringen, die durch die Zerstörung verloren gingen.

Längerfristig betrachtet haben die Charaktere wohl auch noch Einiges in Baldur's Gate zu erledigen, vor allem, wenn sie irgendwelche Feinde aus Kapitel 1 am Leben gelassen haben, sodass diese ihre dunklen Machenschaften fortsetzen konnten.

Selbst wenn die Geschichte aus zwei Städten erfolgreich zur Zufriedenheit der Charaktere abgeschlossen wurde, setzen sich die Ereignisse des Abenteuers in Baldur's Gate und Eturel anschließend fort. Insbesondere wenn Großherzog Rabenwacht überlebt und mit Eturel zurückkehrt, stehen die Überlebenden der Stadt tief in seiner Schuld. Rabenwachts Anstrengungen, die Stadt zu verteidigen, sollten die politische Landschaft von Baldur's Gate und Eturel dramatisch verändern und zu einer Ära der Entspannung, wenn nicht sogar der Freundschaft und Allianz zwischen den zwei Städten, führen.

ZARIELS ZORN

Wenn es den Charakteren nicht gelingt, Zariel zu erlösen, und sie kein Abkommen mit ihr treffen (siehe „Ein Abkommen mit Zariel treffen“, S. 153), greift sie an. Ihr erstes Ziel ist es, die Abenteurer zu vernichten, die es wagten, sie zu beleidigen. Anschließend plant sie, alle auszulöschen, die sie einst liebte.

In diesem düsteren Augenblick ist es die einzige Hoffnung der Charaktere, Zariel entweder zu besiegen oder vor ihr niederzuknien und ihr die Treue zu schwören. Die Vernichtung Zariels befreit die Einwohner Eturels aus ihrer höllischen Gefangenschaft. Die Charaktere können sich absichtlich für dieses Endspiel entscheiden, oder sie könnten gezwungen sein, gegen Zariel zu kämpfen, wenn sie dabei scheitern, sie zu erlösen.

Zariel zu schlagen ist leichter gesagt als getan. Im Besitz all ihrer Kräfte ist die Erzteufelin den meisten Sterblichen mehr als ebenbürtig. Abenteurer, die hoffen, sie niederzustecken, müssen teuflisch gut vorausplanen. Das Schmieden eines Bündnisses mit einem mächtigen, übernatürlichen Wesen wie Bel, Gargauth, Tiamat oder einem der Dämonenfürsten, die Avernus belagern, könnte den Charakteren die nötige Macht verleihen, um Zariel zur Strecke zu bringen.

BAPHOMET, KOSTSCHTSCHIE, ODER YEENOGHU

Baphomet und Yeenoghu kämpfen darum, Avernus für sich selbst zu beanspruchen, und Kostschtschie (vorausgesetzt, dass die Charaktere ihn in Kapitel 3 freigelassen haben) will seinen Hammer zurück. Keinem von ihnen kann getraut werden. Dämonenfürsten sind die Grausamkeit in Person, und sie gehorchen niemandem.

Die starke Präsenz von Baphomet, Kostschtschie, und Yeenoghu in Avernus macht es den Charakteren leicht, mit jedem dieser Dämonenfürsten zu kommunizieren, indem sie den Zauberkontakt zu anderen Ebenen oder ähnliche Magie nutzen.

BEL

Zariels Herrschaft über die Ebene der Neun Höllen, die einst Bel gehörte, wurmt diesen gewaltig. Doch solange er davon ausgeht, dass Asmodeus Zariel unterstützt, wird er sie nicht herausfordern.

Bels Ziel ist es, dass die Charaktere versuchen, Zariel zu erlösen. Dies will er erreichen, indem er ihnen hilft, ihr das Schwert zurückzubringen. Bel weiß, dass der Versuch, Zariel zu erlösen, wenig Aussicht auf Erfolg hat, weshalb er den Charakteren ein Hilfsmittel gibt, um den Gefährten zu öffnen. Die Befreiung des Planetars, der im Inneren des Gefährten gefangen ist, verwehrt Zariel ihre neueste Beute – die Stadt Eturel – und lässt sie unfähig aussehen, was das Beste ist, worauf Bel hoffen kann.

GARGAUTH

Dem Höllenschlundteufel Gargauth würde nichts besser gefallen, als aus seinem Gefängnis befreit zu werden und Zariel als Herr von Avernus zu ersetzen. Besitzen die Charaktere den *Schild des Verborgenen Herrschers*, können sie Gargauth, wie in der Gegenstandsbeschreibung erklärt, befreien (siehe S. 224).

Wird Gargauth freigelassen, dankt er den Charakteren unter Freudentränen. Die erste Handlung des Höllenschlundteufels ist es, einen Vertrag aus dem Nichts auftauchen zu lassen, der besagt, dass er die Charaktere während ihrer Queste, Zariel zu zerstören, unterstützen wird, wenn sie ihn unterzeichnen. Der Vertrag besteht aus einem verschachtelten Text und wird in seiner letzten Klausel zusammengefasst: „Ich, der Unterzeichnende, stimme zu, einen Pakt mit Gargauth zu schließen und diesem zu helfen, die Erzteufelin Zariel zu vernichten. Während der Bindung an diesen Pakt kann keine Partei mutwillig durch die andere Partei geschädigt werden, ohne dieses Abkommen aufzuheben.“

Gargauth erfreut sich daran, schlecht formulierte Verträge auszunutzen und jene zu betrügen, die an diese gebunden sind. Der präsentierte Vertrag gilt offenkundig nur bis zur Zerstörung Zariels, wonach Gargauth beabsichtigt, den Abenteurern sämtliche Gliedmaßen einzeln auszureißen. Gewitzte Abenteurer können den Betrug des Höllenschlundteufels untergraben, indem sie Zariels Gefangennahme, Verbannung oder anderweitige, nicht-tödliche Niederlage sicherstellen.

Für diesen Fall hat sich Gargauth jedoch ein Schlupfloch gelassen. Die einzige Konsequenz dafür, einen Verbündeten innerhalb der Bedingungen des Vertrages zu verletzen, ist die augenblickliche Annullierung des Vertrages – so ist Gargauth frei zu tun, was ihm angemessen scheint. Der Höllenschlundteufel hofft, diese List unangefochten durchzuzumogeln, und argumentiert heftig, wenn die Charaktere diese verzwickte Phrase finden und ihre Entfernung aus dem Vertrag verlangen.

TIAMAT

Die Königin der bösen Drachen ist mächtig und unnahbar, und sie schreitet nur selten zur Tat, es sei denn, ihr Triumph ist gewiss. Eine Erzteufelin direkt herauszufordern, ist riskant, und sie hat zu viel zu verlieren, sollte Zariel obsiegen. Erfreulicherweise hat Tiamat einen Stellvertreter, den sie statt ihrer entsenden kann: Arkhan den Grausames (siehe S. 111 für seine Spielwerte).

Die Abenteurer können nicht direkt mit Tiamat kommunizieren, doch sie können sich an Arkhan in seinem Turm wenden (siehe „Arkhan's Turm“, S. 110). Arkhan ist damit beschäftigt, einen Weg zu finden, um Tiamat aus den Neun Höllen zu befreien gleichzeitig seinen körperlichen Verfall durch die *Hand von Vecna* hinauszuzögern. Er wird keinen Gedanken daran verschwenden, Zariel zu bezwingen, es sei denn, dabei springt etwas für ihn und seine dunkle Königin heraus.

Auch wenn Zariels Kopf eine beeindruckende Trophäe abgeben würde, reicht eine Trophäe nicht aus, um Arkhan zu überreden. Die Charaktere müssen ihn überzeugen, dass er mit Tiamat an seiner Seite und Armeen von Abishai und Höllendrachen in seinem Rücken Avernus an Zariels statt regieren kann. Nachdem er diese Vorstellung in Erwägung zieht, hebt Arkhan die *Hand von Vecna* und prahlt: „Mit dieser Hand werde ich Zariels Kopf von ihren Schultern reißen und mit meiner Königin an meiner Seite über Avernus herrschen.“

Arkhan verkündet, dass er eine Armee aufstellen und Zariel in zehn Tagen entthronen wird. Exakt zehn Tage später fliegen zweihundert **Weißer Abishai** (siehe S. 241 für ihre Spielwerte) von Arkhan's Turm zu Zariels gegenwärtigem Aufenthaltsort. Mit **Torogar Stahlfaust** (siehe S. 112 für seine Spielwerte) an seiner Seite, der von Chango, dem **Mantikor**, getragen wird, übernimmt Arkhan das Kommando vom Rücken der **Chimäre** Asojano aus. Arkhan's Armee wird von fünf chromatischen Drachen verstärkt – ein ausgewachsener Drache jeder Farbe –, die von Tiamat gesandt wurden, um den Sieg zu sichern. Die Charaktere können sich Arkhan anschließen, wenn sie möchten. Die Abishai und die Drachen greifen Zariels Legionen an, während Arkhan, Torogar und die Charaktere die Erzteufelin höchstpersönlich herausfordern. Dieser Kampf kann als Teil des Abschnitts „Endphase in Elturel“ ausgespielt werden, der am Ende dieses Kapitels beschrieben wird.

ZARIEL DIENEN

Die Charaktere beschließen nach einem Treffen mit Zariel vielleicht, dass sie ihr dienen, ihrer Armee beitreten und im Blutkrieg Dämonen zerschmettern möchten. Sie könnten auch gezwungen sein, ihr zu dienen, wenn sie es nicht schaffen, sie zu erlösen und an ihrem Leben hängen.

DIE SEELEN SIND VERWIRKT

Charaktere, die sich dazu entscheiden, Zariel zu dienen, müssen einen Vertrag unterzeichnen (siehe Anhang A), der ihre Seelen an die Erzteufelin verpfändet. Sie bringt die Charaktere daraufhin in die Materielle Ebene zurück, um ihren Anordnungen Folge zu leisten. Zariel hat zu jeder erdenklichen Zeit zahllose Pläne geschmiedet, doch die Abenteurer sind besonders gut dafür geeignet, Baldur's Gate auf das gleiche Schicksal wie Elturel vorzubereiten. Als Zeichen des Wohlwollens wirkt sie auf jeden Charakter eine Bezauberung (siehe „Bezauberungen von Erzteufeln“, S. 215).

Charaktere, die in Zariels Dienst sterben, werden als Lemure aus dem Styx wiedergeboren. Sie verlieren jede Erinnerung an ihre vorigen Leben, und ihre Gesinnung wird recht-schaffen böse. Wenn ein Charakter Zariel mit seiner Treue im Leben zufriedenstellt, könnte sie ihm erlauben, seine Erinnerungen zu behalten, wenn sie ihn zu einem NSC-Teufel deiner Wahl erhebt.

ZARIELS SCHWERT IST ZERSTÖRT

Wenn niemand Zariel von ihrem Pfad zur absoluten Verdammnis abbringen kann, fordert Zariel die Charaktere auf, ihr das *Schwert der Zariel* zu geben, wenn sie es besitzen. Sobald

sie das Schwert erhält, hält sie es empor und zerbricht es (siehe „Das Schwert hergeben“, S. 152).

LULU FÄLLT

Wird Zariel nicht erlöst, ist dies für Lulu das schlechteste Ende. Diese unvorstellbare Tragödie zerrüttet den Verstand der Hollifantin und lässt Lulu wahnsinnig zurück. Würfle oder wähle die spezifischen Effekte ihres Wahnsinns aus der Tabelle für langfristigen Wahnsinn in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuch)*. Dieser Wahnsinn kann jedoch nur durch den Zauber *Vollständige Genesung* oder ähnliche Magie überwunden werden.

AVERNUS REGIEREN

Wird Zariel erlöst oder getötet, verfällt die erste Ebene der Neun Höllen ins Chaos. Du kannst entscheiden, welche der vielen mächtigen Persönlichkeiten von Avernus einen Versuch unternimmt, Zariel zu ersetzen. Doch jeder neue Herrscher sieht sich Feinden auf allen Seiten gegenüber. Die einfallenden Armeen von Baphomet und Yeenoghu richten verheerenden Schaden an und drohen, Avernus zu zerreißen. Außerdem werden dutzende ambitionierte größere Teufel mit Freuden versuchen, ihren neuen, unerprobten Herrscher zu verdrängen.

Eine Ebene der Neun Höllen als Sterblicher zu regieren, ist im Grunde unmöglich. Keiner der Teufel von Avernus wird wissentlich jemandem außer einem höherrangigen Teufel dienen. Nichtsdestotrotz bewundert Asmodeus einen gewissen Ehrgeiz. Der Fürst der Neun Höllen mag einen ungestümen und mächtigen Sterblichen als würdigen Ersatz für Zariel betrachten und ihm anbieten, den Charakter in einen NSC-Erzteufel zu verwandeln, der Avernus regieren kann. Alternativ können die Charaktere versuchen, Avernus nach den eigenen Vorstellungen für sich zu beanspruchen.

Idealistische Charaktere, die danach streben, die Neun Höllen von innen heraus zu zerstören, könnten dieses Machtvakuum als eine Gelegenheit betrachten, Asmodeus' Herrschaft den Todesstoß zu verpassen. Dies mag das einzige Mal in der



WEIßER ABISHAI

kosmischen Geschichte sein, dass ein derartig unbedachter idealistischer Beweggrund von Erfolg gekrönt sein könnte. Doch selbst wenn die Abenteurergruppe es schafft, Avernus der Kontrolle von Asmodeus zu entreißen, wird dies letztlich die übriggebliebenen Erzteufel im gemeinsamen Ziel der Rückeroberung von Avernus vereinen – was zu Asmodeus' Gunsten ist.

WIRD ELTUREL GERETTET?

Wenn die Charaktere nicht eingreifen, wird Elturel zwangsläufig in den Styx gezogen. Die Erinnerungen der Stadtbewohner werden ausgelöscht und ihre Seelen zu Teufeln gemacht – Futter für die Front des Blutkrieges.

Die Charaktere haben verschiedene Möglichkeiten, um die Stadt in ihrer verzweifeltsten Stunde zu retten (siehe „Endphase

DIE KLINGE VON AVERNUS SCHMIEDEN

An einem gewissen Punkt nach der Zerstörung des *Schwerts der Zariel* gibt Zariel ihren Dienern (einschließlich der Charaktere, wenn sie diese Rolle eingenommen haben) die Aufgabe, für sie eine neue Klinge zu schmieden. Dieses Bestreben beinhaltet die folgenden Ziele:

- Wenn Bel noch immer in Zariels Dienst steht, nimmt sie seine Dienste in Anspruch, um die Klinge zu schmieden. Andernfalls müssen ihre Diener den Kosmos auf der Suche nach einem würdigen Waffenschmied, wie etwa einem Ifrit aus der Messingstadt auf der Elementarebene des Feuers, durchstreifen.
- Zariel benötigt mindestens 10 Pfund Metall oder Material, um die Klinge des Schwertes herzustellen. Adamant oder eine Klaue von Tiamat würden funktionieren.
- Um der Klinge ihre Macht zu verleihen, muss die frischgeschmiedete Waffe im Blut eines Himmlischen, eines Dämonenfürsten und eines Erzteufels gelöscht werden. Zariel kann ihr eigenes Blut zur Verfügung stellen, doch ihre Diener müssen die anderen beiden Opfer besorgen.

Zariel gibt dem neuen Artefakt den Namen *Klinge von Avernus*. Dieses Langschwert ist ein Artefakt, das Einstimmung erfordert und die folgenden Eigenschaften besitzt.

Magische Waffe. Die *Klinge von Avernus* ist eine magische Waffe, die wie ein *Henkerschwert* funktioniert.

Zufallseigenschaften. Das Schwert hat die folgenden zufällig festgelegten Eigenschaften, wie in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuch*) beschrieben:

- 2 kleine vorteilhafte Eigenschaften
- 1 größere vorteilhafte Eigenschaft
- 1 größere nachteilige Eigenschaft, die unterdrückt wird, solange das Schwert auf einen Erzteufel abgestimmt ist.

Herrscher von Avernus. Als eine Aktion kannst du mit diesem Schwert auf einen Teufel deuten, der innerhalb eines Umkreises von 18 m von dir steht. Diesem Teufel muss ein Charismarettungswurf gegen SG 22 gelingen, ansonsten wird er von dir für 1 Stunde bezaubert. Während er auf diese Weise bezaubert ist, befolgt der Teufel deine Befehle, so gut es ihm möglich ist. Befiehst du dem Teufel etwas, das er als selbstmörderisch empfindet, endet der Effekt, und du kannst diese Macht des Schwertes nicht noch einmal gegen diesen Teufel verwenden.

Höllischer Rückruf. Als eine Aktion kannst du das Schwert benutzen, um *Rückruf* zu wirken. Kreaturen, die von diesem Zauber transportiert werden, tauchen in einem nicht-besetzten Bereich in einem Umkreis von 9 m vom derzeitigen Herrscher von Avernus oder einem Zufluchtsort auf, den du bestimmst, wenn du Avernus regierst.

Das Schwert zerstören. Das Schwert kann zerstört werden, indem es in den Fluss Styx geworfen oder in der Schmiede geschmolzen wird, in der es erschaffen wurde.

in Elturel“, S. 154). Um Elturel auch ohne die Erlösung Zariels zu retten, müssen die Ketten, die die Stadt an die infernalischen Eisenpfosten binden, die wiederum in Avernus versinken, gesprengt und die Stadt in die Materielle Ebene zurückgebracht werden.

DIE KETTEN SPRENGEN

Acht Ketten aus infernalischem Eisen verankern Elturel an den Pfosten, und jede dieser Ketten muss gesprengt werden, um die Stadt zu befreien. Sind alle Ketten zerstört, verweilt Elturel über Avernus schwebend und wird nicht länger zum Fluss Styx gezogen. Die Charaktere müssen dann jedoch immer noch einen Weg finden, die Stadt in die Materielle Ebene zurückzubringen.

Jedes Kettenglied ist 9 m lang und 6 m breit und besteht aus einem geschweißten Ring aus infernalischem Eisen mit einer Dicke von 1,50 m. Ein Kettenglied ist ein riesiges Objekt mit RK 19, 250 Trefferpunkten, einer Schadensschwelle von 30 und Immunität gegenüber Gift und psychischem Schaden. Siehe Kapitel 2 für Informationen zur Bewegung entlang der Ketten und zum Klettern auf die infernalischen Eisenpfosten, mit denen sie verbunden sind.

TIAMATS WUT

Tiamats göttliche Kraft ist mächtig genug, um die Ketten, die Elturel fesseln, zu sprengen. Arkhan der Grausame ist gewillt, zu diesem Zweck zu seiner Göttin zu sprechen. Dies gilt jedoch nur, wenn die Charaktere ihm ein geeignetes machtvolleres Geschenk machen. In einer unbegreiflichen Wendung entscheidet sich Tiamat, die Charaktere zu unterstützen, und gibt dies an Arkhan weiter. Lies den folgenden Kasten vor oder gib seinen Inhalt mit eigenen Worten wieder:

Ein Schleier der Verwirrung legt sich kurz auf Arkhans Gesicht und lässt seine Prahlerei verschwinden. Er murmelt Tiamat flüsternd zu: „Ist das weise, meine Königin?“ Dann verdunkeln sich seine Augen, während sein Körper wie eine Puppe erschlafft, die von ihren Fäden losgeschnitten wurde. Nach einem Moment richtet Arkhan sich auf, und seine Augen erglücken in einem prismatischen Licht. Ein hungriges Lächeln überzieht sein Gesicht und fünf Stimmen schallen aus seinem Mund. Jede ertönt im Klang der Wut einer gefangenen Göttin.

„Ich werde euch helfen“, knurrt Tiamat. „Wenn eure Kraft ausreicht, um Zariels Bestrebungen zu gefährden, habe ich nichts zu befürchten. Ich kann die Ketten zerstören, die Elturel halten, doch ihr müsst anwesend sein, um meine Erhabenheit zu bezeugen. Nun geht. Ich werde wissen, wenn ihr dort seid.“

Sobald die Charaktere einen Fuß auf Elturels Boden setzen, bricht **Tiamat** (siehe die nebenstehenden Spielwerte) aus ihrem entfernten Hort hervor und schießt wie ein Meteor über den Himmel von Avernus. Als sie über der Stadt auftaucht, stürzt sie sich hinab und konzentriert ihre Odenwaffen auf eine Kette nach der anderen. Dabei verursacht sie 67 Säureschaden, 88 Blitzschaden, 72 Kälteschaden und 91 Feuerschaden – mehr als genug, um die Kettenglieder zu zerstören. Sind alle acht Ketten zerstört, brüllt Tiamat im Triumph und fliegt fort.

DIE KIEFER VON CROKEK'TOECK

Wenn der Dämon Crokek'toeck aus dem Schorf befreit wurde, der die Blutende Zitadelle umschließt, beginnt dieser, durch Avernus zu wandern und jeden zu verschlingen, der seinen Pfad kreuzt. Auch wenn der Dämon völlig wahllos frisst, lechzt er am meisten nach göttlichem Blut. Deshalb erregt die Essenz eines gut-gesinnten Gottes, das Blut eines guten Himmlischen oder sogar eines guten Paladins Crokek'toecks Aufmerksamkeit auch aus mehreren Kilometern Entfernung. Beschmieren die Charaktere die Kettenglieder mit Blut aus einer dieser

TIAMAT

Gigantischer Unhold, chaotisch böse

Rüstungsklasse 25 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 615 (30W20 + 300)

Bewegungsrate 18 m, fliegen 36 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
30 (+10)	10 (+0)	30 (+10)	26 (+8)	26 (+8)	28 (+9)

Rettungswürfe Stä +19, Ges +9, Wei +17

Fertigkeiten Arkane Kunde +17, Religion +17, Wahrnehmung +26

Schadensimmunitäten Blitz, Feuer, Gift, Kälte, Säure; Wucht-, Stich- und Hiebsschaden von nicht-magischen Waffen

Zustandsimmunitäten Betäubt, bezaubert, blind, taub, verängstigt, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 72 m, Wahre Sicht 36 m, passive Wahrnehmung 36

Sprachen Drakonisch, Gemeinsprache, Infernalisch

Herausforderungsgrad 30 (155.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken (3/Tag). Tiamat kann von Natur aus Göttliches Wort wirken (Rettungswurf-SG 26). Ihr Attribut zum Zauberwirken ist Charisma.

Eingeschränkte Magieimmunität. Solange sie nicht freiwillig betroffen sein will, ist Tiamat gegen Zauber des 6. oder eines geringeren Grades immun. Sie hat Vorteil bei Rettungswürfen gegen alle anderen Zauber oder magischen Effekte.

Entkörperung. Wenn Tiamat auf 0 Trefferpunkte fällt oder stirbt, wird ihr Körper vernichtet, doch ihre Essenz reist zurück zu ihrer Domäne in den Neun Höllen. Sie ist danach für einige Zeit nicht in der Lage, körperliche Form anzunehmen.

Legendäre Resistenz (5/Tag). Wenn Tiamat einen Rettungswurf nicht schafft, kann sie sich entscheiden, ihn dennoch zu schaffen.

Magische Waffen. Tiamats Waffenangriffe sind magisch.

Mehrere Köpfe. Tiamat kann eine Reaktion pro Zug nutzen anstatt eine pro Runde. Sie hat Vorteil bei Rettungswürfen, die verhindern, dass sie bewusstlos geschlagen wird. Wenn sie bei einem Rettungswurf gegen einen Effekt, der eine Kreatur betäuben würde, scheitert, verliert sie eine ihrer ungenutzten legendären Aktionen.

Regeneration. Wenn sie mindestens 1 Trefferpunkt übrig hat, regeneriert Tiamat zu Beginn ihres Zugs 30 Trefferpunkte.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Tiamat kann ihre Furchterregende Präsenz nutzen. Dann führt sie drei Angriffe durch: zwei mit ihren Klauen und einen mit ihrem Schwanz.

Klaue. Nahkampf-Waffenangriff: +19 zum Treffen, Reichweite 4,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 24 (4W6 + 10) Hiebsschaden.

Schwanz. Nahkampf-Waffenangriff: +19 zum Treffen, Reichweite 7,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 28 (4W8 + 10) Wuchtschaden.

Furchterregende Präsenz. Jede Kreatur nach Tiamats Wahl, die sich innerhalb von 72 m von Tiamat befindet und sich Tiamats Anwesenheit bewusst ist, muss einen erfolgreichen Weisheitsrettungswurf gegen SG 26 ablegen oder ist für 1 Minute verängstigt. Eine Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und den Effekt bei sich selbst mit einem Erfolg beenden. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist oder der Effekt endet, dann ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden gegen Tiamats Furchterregende Präsenz immun.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Tiamat kann 5 legendäre Aktionen ausführen, wobei sie aus den unten beschriebenen auswählt. Sie kann nur eine legendäre Aktion auf einmal verwenden, und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur. Tiamat erhält verwendete legendäre Aktionen zu Beginn ihres Zugs zurück.

Tiamats legendäre Aktionsoptionen stehen im Zusammenhang mit ihren fünf Drachenköpfen (jeweils ein Biss und eine Odemwaffe). Sobald Tiamat eine legendäre Aktionsoption für einen ihrer Köpfe auswählt, kann sie bis zum Beginn ihres nächsten Zuges keine andere auswählen, die mit diesem Kopf verbunden ist.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +19 zum Treffen, Reichweite 6 m, ein Ziel. **Treffer:** 32 (4W10 + 10) Hiebsschaden plus 14 (4W6) Säureschaden (Schwarzer Drachenkopf), Blitzschaden (Blauer Drachenkopf), Giftschaden (Grüner Drachenkopf), Feuerschaden (Roter Drachenkopf) oder Kälteschaden (Weißer Drachenkopf).

Blauer Drachenkopf: Blitzodem (kostet 2 Aktionen). Tiamat atmet in einer Linie mit 36 m Länge und 3 m Breite Blitze aus. Alle Kreaturen in der Linie müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 27 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 88 (16W10) Blitzschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Grüner Drachenkopf: Giftodem (kostet 2 Aktionen). Tiamat atmet in einem Kegel mit 27 m Länge Giftgas aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 27 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 77 (22W6) Giftschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Roter Drachenkopf: Feuerodem (kostet 2 Aktionen). Tiamat atmet in einem Kegel mit 27 m Länge Feuer aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 27 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 91 (26W6) Feuerschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Schwarzer Drachenkopf: Säureodem (kostet 2 Aktionen). Tiamat atmet in einer Linie mit 36 m Länge eisige Luft aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 27 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 67 (15W8) Säureschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Weißer Drachenkopf: Kälteodem (kostet 2 Aktionen). Tiamat atmet in einem Kegel mit 27 m Länge eisige Luft aus. Alle Kreaturen in diesem Bereich müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 27 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleiden sie 72 (16W8) Kälteschaden, halb so viel Schaden bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

Quellen, nimmt Crokek'toeck diesen schmackhaften Geruch wahr und galoppiert quer durch Avernus auf diesen zu.

Die Kreatur muss willentlich auf ein Kettenglied bluten. Entweder die Kreatur selbst oder ein Verbündeter kann eine Aktion verwenden, um die Kreatur mit 5 (1W10) Stich- oder Hiebsschaden zu verwunden. Dieser Schaden kann nicht abgewendet oder reduziert werden, und die höllische Energie im Inneren der Ketten sorgt dafür, dass die maximalen Trefferpunkten der Kreatur um die gleiche Anzahl an Punkten reduziert werden, wie die Kreatur Schaden genommen hat, bis sie eine lange Rast beendet. Lulu ist bereit, zumindest einen Teil dieses Blutopfers durchzuführen, wenn die Charaktere sie fragen.

Crokek'toeck taucht innerhalb von 1 Stunde, nachdem der erste Tropfen Blut vergossen wurde, in der Nähe von Elturel auf. Alle Teufel in der Nähe versuchen umgehend, den Dämon niederzustrecken, wobei Dämonen, die sich in der Nähe aufhalten, zu seiner Verteidigung hervorspringen. Als die beiden feindlichen Armeen aufeinanderprallen, schlüpft Crokek'toeck zwischen den Teufeln hindurch. Der Dämon kann ein blutgetränktes Kettenglied innerhalb von 1 Minute durchnagen.

DEN VERTRAG BRECHEN

Wird der höllische Vertrag zwischen Zariel und Thavius Kreeg aufgehoben, verursacht dies, dass die höllischen Ketten, die Elturel fesseln, zu Asche zerfallen. Dies kann erreicht werden, indem entweder Zariel getötet oder das Original des Vertrags zerstört wird. Zariel kann eine Aktion verwenden, um den Vertrag heraufzubeschwören, der in ihrer einzigen Hand erscheint. Andernfalls ist der Vertrag an einem geheimen Ort verborgen, der nur ihr bekannt ist. Es braucht Hinterlist, um Zariel dazu zu bringen, den Vertrag herbei zu beschwören, da die Erzteufelin nicht bezaubert werden kann. Wird die Originalkopie von Thavius Kreegs Vertrag zerstört, befreit dies Elturel, wobei andere Verträge von Zariel intakt bleiben.

Das Original des Vertrags gleicht der Kopie, die in Thavius' *Höllischer Rätselkiste* aufbewahrt wird: Neun quadratische Platten aus höllischem Stahl sind durch kurze Ketten miteinander verbunden, wobei jede Platte untrennbar von den anderen und auf Infernalis mit den Bedingungen des Vertrags beschriftet ist. Wird der Originalvertrag in den Styx geworfen oder in das geschmolzene Magma eines der aktiven Vulkane von Avernus getaucht, wird er umgehend zerstört.

Vernichtet man Zariel, hebt dies alle aktiven Verträge auf, die sie mit Wesen überall im Multiversum geschlossen hat. Dies verursacht mehr als nur ein kleines Ausmaß kosmischen Chaos.

DAS SCHICKSAL DES THAVIUS KREEG

Falls die Charaktere Thavius Kreeg in Baldur's Gate töten, kroch er als Lemure aus dem Fluss Styx. Entsprechend ihres Vertrags hat Zariel ihn zu einem Amnizu erhoben (siehe S. 228) und anschließend in ihrer Feste eingesperrt (siehe „Armer Teufel: Thavius Kreeg“, S. 132). Stirbt Thavius in den Neun Höllen als Teufel, ist er permanent tot – aber dies bricht nicht die vollständigen Bedingungen von Zariels Vertrag. Selbst mit dem Tod des wichtigsten Unterzeichnenden, bleiben die Menschen von Elturel durch das Entschlossene Bekenntnis an Zariel gebunden.

Thavius töten. Charaktere, die auf einen dramatischen Kampf gegen einen würdigen Gegner hoffen, werden diesen im Kampf gegen Thavius Kreeg nicht finden. Trotz der Macht, die er nun besitzt, ist der Teufel Thavius ein Feigling, der es vorzieht, um Gnade zu winseln, anstatt zu kämpfen. Ihn zu töten bedeutet das jämmerliche Ende eines jämmerlichen Lebens.

Haben die Charaktere Thavius in Kapitel 1 am Leben gelassen, müssen sie einen Weg zurück zur Materiellen Ebene finden, um ihn zu töten. Sein Aufenthaltsort in Baldur's Gate (oder die Möglichkeit, dass er aus der Stadt geflohen ist) ist deiner Entscheidung überlassen, ebenso wie der Prozess, durch den die Charaktere seine teuflische Inkarnation in Avernus aufspüren, nachdem sie zurückkehren.

Gnade für den Gefallenen. Thavius schluchzt und bittet um sein Leben, wenn die Charaktere ihm drohen. Er behauptet auch, zu wissen, wo sich der Originalvertrag befindet, der Elturels Untergang besiegelt. Dies ist eine Lüge. Die Behauptung ist ein verzweifelter Versuch, Zeit und die Chance auf eine Flucht zu gewinnen.

DAS ULTIMATIVE OPFER

Haben die Charaktere keine andere Möglichkeit, mit Zariel zu verhandeln, mag der eine oder andere von ihnen bereit sein, alles aufzugeben, um die unschuldigen Menschen von Elturel zu retten. Führt ein guter Paladin oder Kleriker der Stufe 10 oder höher einen derartigen selbstlosen Akt durch, wird die Macht dieser Tat auf ewig in seine Seele eingraviert. Für Kreaturen, die nach Seelen gieren, leuchtet diese Tat wie ein Leuchtfeuer in der Dunkelheit – und Zariel begehrt sie. Einem solchen Charakter ist es wahrscheinlich bestimmt, nach seinem Tod in die Oberen Ebenen aufzusteigen, und er ist als solcher für einen Erzteufel ein verlockender Preis, um ihn zu einem loyalen Diener der Neun Höllen zu machen.

Sollte diese Beschreibung auf einen der Charaktere zutreffen, spürt Zariel seine Macht, wenn die Charaktere sich in ihrer Anwesenheit aufhalten. „Deine Seele leuchtet hell“, sagt sie. „Heller sogar als das Leuchtfeuer über Elturel. Ich begehre sie.“

Wenn der Charakter bereitwillig seine Seele im Tausch gegen die Seelen der Bewohner von Elturel anbietet, ist Zariel verblüfft von seiner Selbstlosigkeit. „Du würdest deine Seele für diese Menschen geben? Menschen, deren Feigheit und Schwäche dir nichts als Kummer bereiten?“

Ein Charakter, der anbietet, seine Seele zu opfern, kann aus diesem Moment ihrer Schwäche einen Vorteil schlagen, indem er einen Wurf auf Charisma (Überzeugen) mit Vorteil ablegt, um Zariel vom Pfad des Bösen abzubringen. Handle einen erfolgreichen Wurf ab wie in „Zariel erlösen“ zu Beginn dieses Kapitels beschrieben. Selbst wenn der Wurf fehlschlägt, akzeptiert Zariel die angebotene Seele im Tausch gegen alle Seelen von Elturel. Solltest du keine zusätzlichen Herausforderungen für die Charaktere einbauen wollen, kann die Erzteufelin die Stadt von ihren Ketten befreien und diese in die Materielle Ebene zurückbefördern.

DAS SCHWERT HERGEBEN

Versuchen die Charaktere ohne das *Schwert der Zariel* um Elturels Freilassung zu verhandeln, zieht Zariel ihr Angebot in Erwägung und erstellt einen Vertrag, der aussagt, dass sie die Stadt im Tausch gegen das Schwert freigeben wird, wenn dieses ohne Komplikationen oder einen Schwindel übergeben wird. Lulu gefällt die Idee nicht, dass die Charaktere auch nur irgendeine Art Pakt mit der Erzteufelin schließen, hegt jedoch die Hoffnung, dass Zariel erlöst werden kann, wenn das Schwert zu ihr gebracht wird.

Wenn die Charaktere Zariel das Schwert präsentieren und entweder darin scheitern, sie zu erlösen oder entscheiden, dies nicht zu versuchen, lies vor:

Zariel ergreift das Schwert bei der Klinge und lässt ihr teuflisches Blut vor Schmerz fauchend an seiner Schneide hinabfließen. „Mit diesem letzten Ritual entbinde ich mich von meiner göttlichen Pflicht. Möge mein Name für immer aus den Aufzeichnungen des Berges Celestia gestrichen werden!“ Sie verstärkt ihren Griff, und das Schwert zerbricht. Der himmlische Funke, der in seinem Innern wohnte, lässt nach und er stirbt.

Einmal zerstört, kann das *Schwert der Zariel* nicht wiederhergestellt werden, wodurch jede Hoffnung auf eine Erlösung der Erzteufelin dahinschwindet.



EIN ABKOMMEN MIT ZARIEL TREFFEN

Charaktere, denen keine andere Möglichkeit geblieben ist, werden sich vielleicht einfach Zariels Macht unterwerfen. Treffen die Charaktere ein Abkommen mit Zariel, um Elturel zu retten, müssen sie spezifizieren, dass die Stadt von ihren Ketten befreit und in die Materielle Ebene zurückbefördert werden soll. Andernfalls wird Zariel zwar die Ketten lösen, jedoch Elturel ohne Hoffnung auf Rettung in Avernus zurücklassen.

EINEN DÄMONENFÜRSTEN ZERSTÖREN

Sowohl Baphomet als auch Yeenoghu sind ernstzunehmende und allgegenwärtige Gefahren für Avernus. Auch wenn Zariel es genießen würde, einen der beiden persönlich niederzustrecken, so verfasst sie auch freudig einen Vertrag, der dem Austausch von Elturel und den Seelen darin im Gegenzug für die Zerstörung eines der beiden Dämonenfürsten zustimmt. Überbringen die Charaktere ihr die Gळे von Baphomet oder den Flegel von Yeenoghu, genügt ihr dies als Beweis für den Erfolg der Charaktere.

Stimmen die Charaktere Zariels Bedingungen zu, erfahren sie, dass beide Dämonenfürsten vor kurzem in der Nähe von Elturel eintrafen. Du kannst beide Dämonenfürsten zum Kampf in „Endphase in Elturel“, später in diesem Kapitel, hinzufügen. Haben die Charaktere in Kapitel 3 den Dämonenfürst Kostschtschie befreit, kann dieser ebenfalls in der Schlacht auftauchen.

DER SCHILD DES VERBORGENEN HERRSCHERS

Zariel erklärt ungeniert, dass sie in Erwägung ziehen würde, Elturel gegen den *Schild des Verborgenen Herrschers* zu tauschen, falls die Charaktere diesen noch besitzen. Aus dem Innern des Schildes heraus bettelt und schluchzt der Höllenschlundteufel Gargauth und verspricht den Charakteren die Welt, wenn sie sein Leben verschonen und einen Weg finden, ihm zu

seiner früheren Pracht zurück zu verhelfen. Dies sind leere Versprechungen, auch wenn Gargauths Angst nicht gespielt ist.

Geben die Charaktere ihr den Schild, wirkt Zariel *Gutes und Böses bannen* darauf. Ihr Zauber sorgt dafür, dass sich Gargauth als jämmerlicher, deformierter **Höllenschlundteufel** mit der Hälfte seiner maximalen Trefferpunkte und 4 Stufen Erschöpfung manifestiert. Sie befiehlt den Charakteren, den Unglücklichen zu vernichten. Sind sie erfolgreich, entlässt Zariel sie beiläufig und ignoriert jeden Versuch der Charaktere, sie auf ein Versprechen festzunageln, das ohne einen Vertrag gemacht wurde.

Drängen die Charaktere Zariel zu einem formellen Abkommen, bevor sie ihr den Schild geben, präsentiert sie einen fairen Vertrag. Sie weigert sich jedoch, sowohl Elturel zu befreien als auch es zur Materiellen Ebene zurückzubringen, und verspricht nur das eine oder das andere im Austausch gegen den Schild allein.

UMGANG MIT DEM GEFÄHRTEN

Der Gefährte, der einst Elturel vor Untoten schützte, zieht seine Macht aus einem Planetar, der darin gefangen ist. Der Gefährte, der lange als Elturels Retter betrachtet wurde, war auch das Verderben der Stadt, war es doch sein Signalfener, das es der Macht von Avernus erlaubte, die Stadt in die Neun Höllen zu ziehen.

Der Gefährte ist eine beinahe unzerstörbare, metallene Kugel mit einem Durchmesser von 15 m. Als er Elturel schützte, hing er wie eine zweite Sonne am Himmel und sandte Sonnenlicht aus, das so hell war, dass die Kugel selbst nicht mehr zu erkennen war. Nun zucken Blitze über die Oberfläche der glanzlosen Sphäre, die von einem 3 m dicken Mantel aus undurchdringlicher magischer Dunkelheit umgeben ist, der einen Durchmesser von 120 m aufweist. Eine Kreatur mit Dunkelsicht kann nicht durch diese Dunkelheit blicken, und nicht-magisches Licht kann sie nicht erhellen. Wird diese Dunkelheit von einem Bereich des Lichts überlagert, der durch einen Zauber des 8. Grades oder niedriger geschaffen wurde, wird der Zauber, der das Licht erzeugt hat, gebannt.



DEN GEFÄHRTEN ÖFFNEN

Der Gefährte ist durch neun Schlösser versiegelt, die gleichmäßig entlang seines Äquators verteilt liegen. Diese Schlösser können nur durch das Einsetzen von neun Adamantstangen geöffnet werden. Die Stangen sind in Zariels Fliegender Festung versteckt (S. 118).

Setzt man die neun Adamantstangen in die neun Schlösser des Gefährten ein, öffnet sich die obere Hemisphäre und befreit den Planetar darin.

DEN GEFÄHRTEN ZERSCHMETTERN

Das *Schwert der Zariel* hat die Macht, den Gefährten zu zerschmettern und die Dunkelheit um diesen herum aufzulösen. Schlägt man die Kugel mit dem Schwert, verursacht dies, dass der Gefährte wie eine Glocke erklingt und anschließend zerbricht, wobei er einen himmlischen Klang aussendet, der über die unendlichen Breiten von Avernus hinweg deutlich zu hören ist. Wenn das Schwert nicht von einem Engel des Herausforderungsgrades 15 oder höher oder einem guten Kleriker oder Paladin mindestens der 10. Stufe geschwungen wird, strahlt die entfesselte Macht durch das Schwert zurück und zerbricht dieses.

Lulu weiß, dass das Schwert diese Macht besitzt. Doch sie möchte, dass die Charaktere das Schwert nutzen, um Zariel zu erlösen, und nicht nur, um Elturel zu retten. Daher hält sie diesen Fakt geheim, es sei denn, es ist klar, dass die Erlösung Zariels eine unmögliche Aufgabe ist.

Schließen die Charaktere einen Handel mit einer mächtigen Entität wie Tiamat oder einem Dämonenfürst ab, kann diese alternativ den Gefährten angreifen und zerschmettern. Für mehr Informationen zu einem Bündnis mit einer übernatürlichen Macht, siehe „Die Ketten sprengen“ weiter oben in diesem Kapitel.

DIE MACHT DES PLANETARS

Ist der Gefährte zerschmettert oder geöffnet, wird der **Planetar** in seinem Inneren befreit. Der Name des Planetars ist Nascius, und seine Macht kann helfen, Elturel zu retten, jedoch nur, wenn die höllischen Ketten, die die Stadt festhalten, gelöst wurden. Bittet man ihn, die Stadt zu retten, nimmt sich der Planetar einen kurzen Augenblick, um seine Kraft wiederherzustellen. Dann fliegt er hinab unter die gefallene Stadt, richtet sich auf, um den Erdpartikel zu schultern, erhebt Elturel aus Avernus und bringt es zurück zu seinem rechtmäßigen Platz in der Materiellen Ebene.

ENDPHASE IN ELTUREL

Das Material, das zuvor in diesem Kapitel dargelegt wurde, beschreibt einige der Wege, auf denen die Charaktere die Ziele der Erlösung Zariels und der Rettung Elturels erreichen können. Innerhalb der möglichen Optionen bist du frei, die Bedingungen festzulegen, unter denen die Ziele erreicht werden.

Dieser Abschnitt beschreibt ein episches Ereignis, das als Höhepunkt des Abenteuers dienen kann: Elturel wird in den Fluss Styx gezogen, während Zariel und ihre Streitkräfte unter der Stadt eine Dämonenarmee bekämpfen. Ein Dämonenfürst – entweder Baphomet oder Yeenoghu – hat einen letzten Sturmangriff auf Elturel gestartet, bevor es in den Fluss Styx gezogen wird. Dieser Abschnitt enthält Begegnungen, die du stattfinden lassen kannst, um die Charaktere herauszufordern, während sie manövrieren, um Zariel gegenüberzutreten. Diese Begegnungen sind für eine Abenteurergruppe von vier Charakteren der Stufe 13 geeignet. Ist die Abenteurergruppe schwächer oder stärker, passe die Begegnungen entsprechend an.

EREIGNIS 1: AM RANDE DES FLUSSES

Lulu führt die Charaktere zu Zariel, und ihr findet sie auf dem Boden von Avernus unter Elturel vor. Lies den folgenden Kasten vor oder gib seinen Inhalt mit eigenen Worten wieder, um die Szene zu beschreiben:

Elturel hängt über euch und dem Fluss Styx. Die eisernen Spitzen, die die Stadt verankern, haben sie dicht an die Flussufer gezerzt. In wenigen Stunden wird Elturel im Styx versinken.

Weit entfernt fliegen Horden von Dämonen wie Mücken um die Stadt herum, und ein heftiger Kampf wütet darunter. Tausende Unholde treffen im Schatten Elturels aufeinander, und in ihrer Mitte steht, in Flammen gehüllt und in unermüdlichem Zorn Dämonen niederschlagend, ein Wesen.

Lulu weist mit ihrem Rüssel auf die Gestalt und flüstert: „Das ist sie. Zariel steht exakt dort, wo sie immer steht – wo der Kampf am wildesten tobt.“

Diese Begegnung findet auf einem offenen Feld begrenzt durch den Fluss Styx statt, wobei Zariel in 1,5 km Entfernung zu sehen ist. Gib den Charakteren einen Moment, um ihre nächsten Schritte zu planen. Entscheiden sie zu handeln, brechen zwei **Hornteufel** hinter einem fliehenden Glabrezu zu ihnen durch, welcher niedergestreckt wird, sich in Sekret auflöst und in den Fluss Styx fließt. Die Teufel greifen mit Flammen schleudern an, sobald sie in Reichweite sind. Jeder Teufel hat 125 Trefferpunkte übrig und kämpft bis zum Tod.

Zwischen diesem Ereignis und dem nächsten können die Charaktere tiefer ins Gedränge vordringen oder sich fliegend oder kletternd einen Weg hinauf nach Elturel bahnen.

EREIGNIS 2: FELD DER FLAMMEN

Die Frontreihen von Zariels Armee sind auf die Flanke der dämonischen Horde geprallt, egal ob in den Straßen Elturels oder auf dem Schlachtfeld darunter. Es ist unmöglich, es direkt mit beiden Armeen aufzunehmen, doch gerissene Charaktere können sich die geographische Beschaffenheit des Schlachtfelds zunutze machen, um einem Kampf aus dem Weg zu gehen.

Die Charaktere müssen drei Gruppenwürfe auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit) oder Weisheit (Überlebenskunst) ablegen, um *über* das Schlachtfeld zu navigieren. Dabei erhöht sich mit jeder Runde, in der gewürfelt wird, die Schwierigkeit – von SG 15 zu SG 17 und SG 19. Jedes Mal, wenn der Gruppe ein Wurf misslingt, muss jeder Charakter einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 15 ablegen oder 22 (4W10) Giftscha den plus 22 (4W10) Feuerscha den durch das giftige Gas und die Flammen auf dem Schlachtfeld nehmen.

Nach der Durchführung dieser Attributwürfe stolpern die Charaktere in einen Kampf zwischen sechs **Hezrous** und Luzilla, der **Höllenschlundteufel**-Generalin, die sie sahen, als sie am Ende von Kapitel 2 Elturel verließen:

Eine **Höllenschlundteufelin**, die einen Helm ohne Augen trägt, ergreift eine höllische Standarte mit ihrer mit Krallen versehenen Hand, während sie in der anderen eine gewaltige Flammenkeule schwingt. Die **Höllenschlundteufelin** ist von allen Seiten von sechs massigen, froschartigen Dämonen umringt, die abscheuliche Beschimpfungen quaken, während sie das Fleisch der **Höllenschlundteufelin** mit ihren Klauen zerfetzen.

Zwei **Hezrous** brechen aus dem Kampf aus, um die Charaktere zu attackieren. Die anderen Teufel setzen ihren Kampf gegen Luzilla fort.

Als die Charaktere sich um die **Hezrous kümmern**, die sie angreifen, hat Luzilla die übrigen **Hezrous vernichtet** oder auf die Suche nach leichter Beute fliehen lassen. Luzilla wendet sich den Charakteren zu, nickt ihnen knapp zu und schwingt sich in die Lüfte. Die Charaktere können die **Höllenschlundteufelin** angreifen, die 175 Trefferpunkte übrig hat. Lassen sie sie gehen, zeigt sie sich erkenntlich, indem sie ihren **Helm der Teufelsherrschaft** einsetzt und ihren Truppen den Befehl gibt, die Charaktere nicht zu verletzen. Als die Charaktere sich einen Weg zu Zariel bahnen, werden die Dämonen von Teufeln abgefangen, die andernfalls ihren Weg gekreuzt hätten, sodass ein sicherer Durchgang für die Charaktere entsteht.

Schätze. Luzillas **Helm der Teufelsherrschaft** und **Standarte der Infernaln Macht** werden in Anhang C beschrieben.

EREIGNIS 3: ENTSCHEIDUNGSKAMPF MIT ZARIEL

An einem gewissen Punkt nähern sich die Charaktere **Erzherzogin Zariel von Avernus** (siehe S. 243 für ihre Spielwerte). Wenn sie dies tun, ist Zariel in einen Kampf mit einem hyänengesichtigen **Balor** verwickelt – einer der Dämonen von Yeenoghu. Ein Kreis mit einem Durchmesser von 30 m hat sich um Zariel und den Balor geformt, da andere Teufel und Dämonen die Zerstörungskraft meiden, welche von den beiden entfesselt wird. Die Unholde werden den Charakteren keine Beachtung schenken, außer sie ziehen Aufmerksamkeit auf sich.

Wenn du nicht würfeln möchtest, um das Ergebnis des Kampfes zu bestimmen, wird Zariel den Balor nach 4 Kampf runden auf 0 Trefferpunkte reduzieren, wodurch dieser in einem großen Feuerball explodiert. Wenn der Kampf vorüber ist, hat Zariel 450 Trefferpunkte übrig und nutzt eine Runde, um sich zu sammeln, während sich das Auge des Sturms, das sie umgeben hat, erneut im Chaos auflöst.

Haben die Charaktere **Kostschtschie** in Kapitel 3 aus seinem Gefängnis befreit, aber seine Fährte verloren, wirft sich der Dämonenfürst ins Kampfgetümmel und versucht, nah genug an Zariel heranzukommen, um **Matalotok**, seinen Hammer, ihrem Griff zu entreißen. Teufel, die Zariel gegenüber loyal sind, stellen sich **Kostschtschie** auf Schritt und Tritt und wehren ihm so seine Beute. Zariel selbst weigert sich, ihn anzugreifen. Die Charaktere können sich weiterhin darauf verlassen, dass **Kostschtschie** eine Ablenkung erzeugt, die groß genug ist, dass ihre Handlungen keine Aufmerksamkeit erregen, was auch immer sie sein mögen.

Es ist schwer für unbedeutende Sterbliche, die Aufmerksamkeit der Erzteufelin zu gewinnen, doch sollten sie Zariel verärgern, ihr im Kampf zu Hilfe eilen oder ihr Lulu oder das **Schwert der Zariel** präsentieren, hält sie in dem, was sie tut, inne und gibt den Charakteren eine Möglichkeit, mit ihr zu sprechen – oder sie herauszufordern.

Versuchen die Charaktere die höllischen Ketten zu sprengen, die Elturel an die Pfosten binden, die langsam in Avernus versinken (siehe „Die Ketten sprengen“, S. 150), bemerkt Zariel dies, sobald die erste Kette durchtrennt oder der Planetar aus dem Gefährten freigelassen ist. Nutzen die Charaktere einen Dämon, um die Ketten zu zerbrechen, attackiert Zariel diesen und besiegt ihn nach 2W4 Runden, sollten die Charaktere dem Dämon nicht zu Hilfe kommen. Ist Tiamat diejenige, die die Ketten zerstört, attackiert Zariel die Charaktere in der Hoffnung, dass Tiamat ihre Attacke beendet, sobald ihre Verbündeten geschlagen sind.

Werden Zariels Trefferpunkte auf 100 oder weniger reduziert, zieht sie sich an den Rand der Schlacht zurück und sucht in ihrer fliegenden Festung Zuflucht, sollte sich diese in der Nähe befinden nicht zerstört worden sein (siehe „Zariels Fliegende Festung“, S. 130).





DER BLUTKRIEG IST DAS KOSMISCHE RINGEN ZWISCHEN DEN BÖSEN MÄCHTEN
DER ORDNUNG UND DES CHAOS - EIN KRIEG, DER DROHT, DAS MULTIVERSUM IN STÜCKE ZU REIßEN.



STADTFÜHRER FÜR BALDUR'S GATE

DIE ABGEBRÜHTESTEN ABENTEUERER GEHEN in Baldur's Gate keinen unbedachten Schritt. Ein Leben ist hier oft nur Kupfer wert, und Gier erweist sich oft als tödlicher als Drachenfeuer. Baldur's Gate hat den Ruf eines harten Ortes, an dem Chancen und Verbrechen Hand in Hand gehen und alles gekauft, verschachert oder mit vorgehaltenem Schwert erbeutet werden kann. Kann man etwas mit einem Preis versehen, steht es irgendwo in Baldur's Gate zum Verkauf. Rauschmittel und Gifte liegen neben Tinkturen und Heilmitteln in den

Ladenregalen. Handelsüter aus Chult, mechanische Wunder aus Neverwinter, Zauberbücher aus Calimshan und erstaunlich glaubwürdige Fälschungen all dieser Dinge sind auf den Märkten der Stadt erhältlich.

Die Flammende Faust, eine Söldnerkompanie im Sold der Stadt, schützt die Bewohner ohne einen Hauch von Feinfühligkeit. Die Wache, die Schutztruppe der wohlhabenden Oberstadt, dient ausschließlich den Patriars – der detachierten Oberklasse der Stadt. Unterdessen blüht das Verbrechen unter der Schirmherrschaft der Gilde, die fast die gesamte organisierte Kriminalität kontrolliert; von Glücksspielringen am Hafen bis zu Erpressungen auf Gartenfesten der Patriars. Egal, ob unter dem Schutz der Gilde oder unter Auflehnung gegen dieselbe: Wer Beutel oder Kehlen schneidet, verdient in der Stadt einen ordentlichen Lebensunterhalt, und mit kriminellen Talenten wird genauso lebhaft – und oft genauso offen – gehandelt wie mit allen anderen Fachkräften.

Trotz aller Schatten und dunklen Händel ist Baldur's Gate nicht ohne Licht. Einige Einwohner versuchen aufrichtig, die Stadt zu einem besseren Ort zu machen, indem sie sich zusammentun und ihre eigene, vielleicht nicht perfekte, aber doch effektive Gerechtigkeit walten zu lassen.

GESCHICHTE VON BALDUR'S GATE

Seit seinen Anfangstagen als verschlafenes Provinznest hat Baldur's Gate eine dramatische Verwandlung durchlaufen, um zu dem Ort der Gefahren und Abenteuer zu werden, der er heute ist.

DIE GRÜNDUNG VON BALDUR'S GATE

Vor mehreren Jahrhunderten fuhr der Held Balduran jahrelang auf Abenteuerfahrt in Ländern überall am Schwertmeer und darüber hinaus. Als er schließlich in sein Heimatdorf Grauhafen zurückkehrte, brachte er unglaubliche Reichtümer mit sich. Viel davon schenkte er Freunden und Familie. Dies kam dem Schicksal Grauhafens sehr zugute, da mit dem Geld Geschäfte eröffnet, die Hafenanlagen erweitert und eine Stadtmauer errichtet werden konnten. Zu Ehren ihres heldenhaften Gönners nannten die Bürger eines der Tore in ihrer großen Mauer „Baldurstor“. Innerhalb einer Generation war der Name dieses Tors bekannter als der alte Name des Dorfs, und auf Karten der Schwertküste tauchte die Siedlung „Baldur's Gate“ auf.

Durch das schnelle Wachstum der Stadt wurde allerlei Volk angelockt. Landarbeiter, die an Plünderungen und Krieg gelitten hatten, Bauern, von Trockenheit und Hungersnot in den Ruin getrieben, Piraten auf der Suche nach einem sicheren Hafen – sie alle sahen eine Gelegenheit, dem sich schnell vergrößernden Ort ihr Zeichen aufzudrücken.

ORDNUNG IN BALDUR'S GATE

Mit dem Größerwerden der Stadt kamen Fragen nach Gesetz und nach Besteuerung auf. Die ältesten Familien der

Siedlung – vor allem jene, die reich genug waren, um sich Häuser innerhalb der Stadtmauern zu leisten – wurden als Patriars bekannt. Sie betrachteten die große Menge Fremder, die sich vor ihren Mauern ansiedelte, mit Unbehagen. Die Erhebung mehrerer Zusatzsteuern auf den Handel und das Reisen führte zum Ausbruch von Gewalt zwischen der Oberstadt – hinter der ursprünglichen Mauer Grauhafens – und der Unterstadt, erbaut auf den Hängen, die zum Chionthar hinabführen. Patriarshäuser wurden ausgeplündert, Familienerbstücke gingen für immer verloren, Alleinerben wurden entführt und waren nie wieder gesehen. Gold und Blut flossen in Strömen, als Familien und Gilden zu ihrem Schutz Söldner anheuerten. Erst die Wahl eines neuen Herrschaftsgremiums – genannt die Herzöge beziehungsweise der Viererrat – führte zu einer Beruhigung. Seitdem sind diese gewählten Regenten stets Teil der Stadtregierung geblieben.

Eine weitere Säule der Ordnung in Baldur's Gate entstand, als der Abenteurer Eltan, ein bekannter Krieger aus der Region, von seinen Heldenaten in der Fremde zurückkehrte. Als er das Chaos sah, das seine geliebte Stadt gespalten hatte, vereinte er die unabhängigen Söldnerkompanien der Stadt unter einem Banner: dem der Flammenden Faust. Unter Eltans Führung zerschlugen die Söldner alle Nester der Gesetzlosigkeit, die sie finden konnten und bestraften Gesetzesbrecher für ihre Untaten. Auch wenn hinter verschlossenen Türen immer noch viel Diebstahl, Erpressung und Mord stattfand, läutete die Gründung der Flammenden Faust ein neues Kapitel der Stadtgeschichte ein.

BHAALSKINDER

Im Laufe der Jahre war Baldur's Gate der Schauplatz zahlloser böser Intrigen und Verschwörungen. Am niederträchtigsten hierunter war jedoch vielleicht die, die von Bhaal, Gott des Mords, begangen wurde. Bhaal sah seinen Tod in der Zeit der Sorgen voraus. In Gestalt eines Sterblichen zeugte er Heerscharen von Nachkommen mit dem Plan, dass diese für seine Wiedergeburt sorgen würden. Sie jagten und töteten einander, und die Überlebenden sammelten immer mehr von Bhaals göttlicher Essenz.

Sarevok, ein Bhaalskind und Mitglied der Handelsgilde Eisenthron, versuchte, einen Krieg mit der Nation Amn anzufachen und der neue Herr des Mords zu werden. Einem anderen Bhaalskind gelang es mit Hilfe mächtiger Verbündeter, Sarevoks Plan zu durchkreuzen und Baldur's Gate wieder Stabilität zu bringen, wenn auch nicht Frieden. Nichtsdestotrotz sind Bhaal und seine Jünger noch immer eine Bedrohung für die Stadt.

BALDUR'S GATE HEUTE

Dieses Kapitel beschreibt die unabhängige Stadt Baldur's Gate auf dem Stand des Jahres 1492 TZ.

Die ursprüngliche Mauer um die Oberstadt steht nach wie vor, und die Unterstadt ist nun von einer weiteren Mauer umgeben. Die Außenstadt, eine Ansammlung eilig erbauter Gebäude und Barackenstädte, erstreckt sich entlang des Chionthar.

Die Außenstadt mag am gesetzlosesten erscheinen, doch jeder Stadtbezirk enthält seine eigenen Gefahren. In der Oberstadt kämpfen Patriarsfamilien und Regierungsbeamte um die Sicherung ihrer Positionen. Viele davon sind sich nicht zu schade, private Agenten zur Beschaffung von Erpressungsmaterial, zur Sabotage öffentlicher Auftritte oder sogar zur Verleumdung Unschuldiger zu nutzen, um größere Macht zu erlangen. Die Opfer dieser Intrigen sowie Beamte, die nach einem gerechten und ehrlichen Rechtssystem streben, haben keine Wahl, als eigene Agenten anzuheuern, die Verschwörungen aufdecken, unschuldig eingesperrte Bürger befreien und Beweise sammeln, welche die Flammende Faust nicht findet.



BALDUR'S GATE UND SEIN STADTWAPPEN

Einwohner: 125.000 (größtenteils Menschen)

Regierung: Plutokratie unter der Leitung des Viererrats und des Herrenparlaments

Verteidigung: Söldner der Flammenden Faust, die Wache

Handel: Farbstoffe, Fisch, Importe aus Chult, Söldner, Seefahrtsbedarf

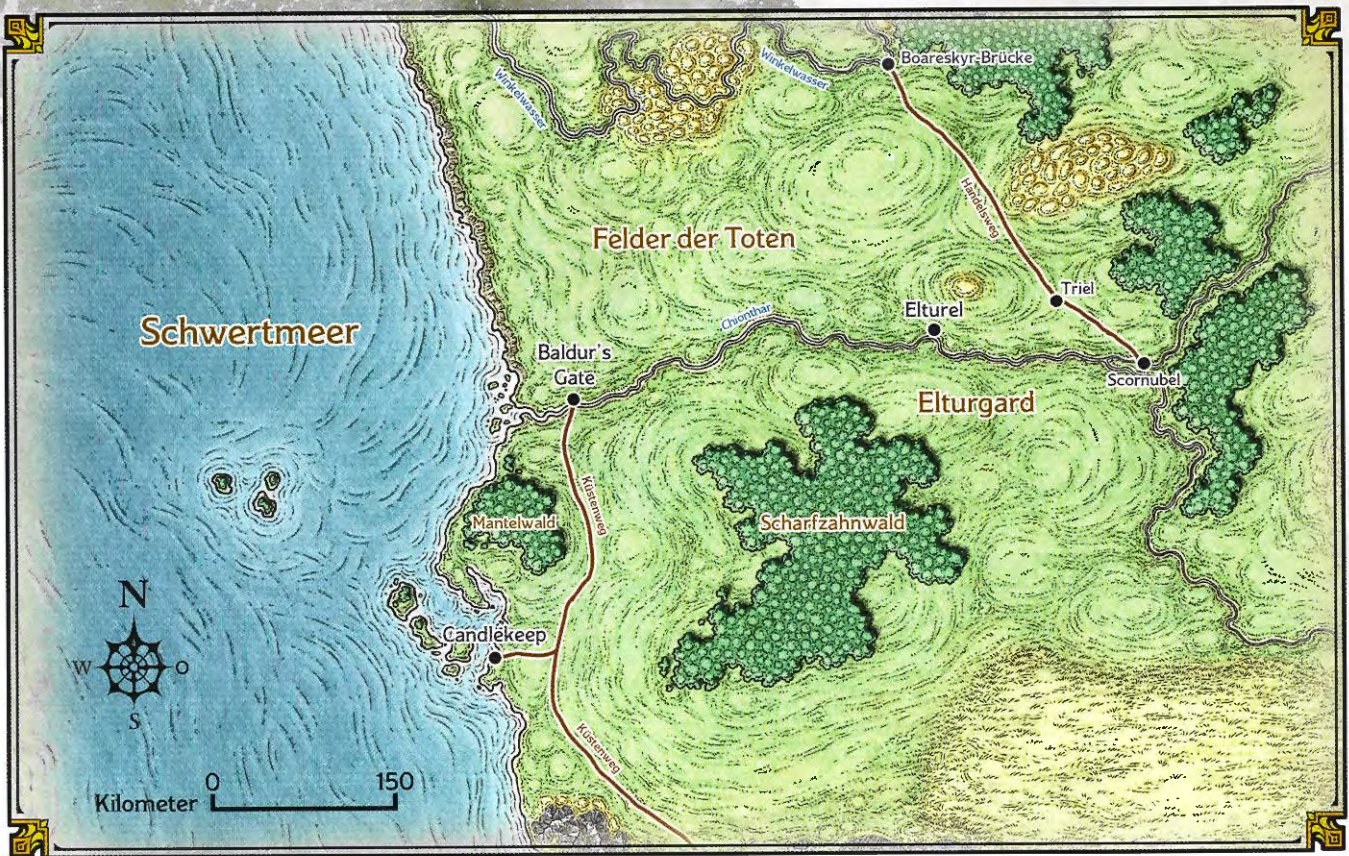
Organisationen: Die Gilde, Nachbarschaftsverbindungen, Handelsgilden

Religionen: Gond, Tymora, Umberlee, alle anderen rechtsschaffenen Glaubensrichtungen, Kulte der Toten Drei

Das Stadtwappen Baldur's Gates betont die Rolle der Stadt als Knotenpunkt für Fluss- und Seehandel und ehrt den Namenspatron der Stadt, den Entdecker Balduran. Das Symbol nahm seinen Ursprung jedoch als Piratenabzeichen, weshalb seine Bestandteile heute eine Doppeldeutigkeit besitzen.

Ursprünglich erinnerten die alternierenden Wasserbänder unter dem Schiff an die turbulenten Gefahren des Meeres, aber auch an die reichen Belohnungen, die es bietet. Die blutroten Flaggen des Schiffs verwiesen auf das brutale Piratenleben, auf Blut, das an Deck oder ins Wasser vergossen wurde. Die einander überkreuzenden Tauen sowie das abgeschrägte Segel standen für das Netz der Geheimnisse und Intrigen, die das Leben eines Piratenkapitäns kennzeichnen.

Heute versuchen Optimisten, das Wappen neu zu deuten. Laut ihnen steht das ruhige Wasser für den Wunsch der Stadt, eine friedfertige Macht zu sein, und der klare Himmel symbolisiert eine blühende Zukunft. Doch jene, die mit der Stadtgeschichte vertraut sind, sehen die Arglist und die Gewalt, die das Abzeichen untermauern. Viele finden, dass die gegensätzlichen Interpretationen des Wappens es umso passender machen.



Die politischen Intrigen der Oberstadt und die Gewalt der Außenstadt weiten sich auf die dazwischenstehende Unterstadt aus. Grassierende Kriminalität, Klassenkämpfe, externe Bedrohungen und wirtschaftlicher Druck sorgen dafür, dass viele Baldurianer sich im eigenen Heim eingesperrt fühlen. Streifen der Flammenden Faust reagieren auf Bedrohungen mit willkürlicher Gewalt, was nicht wirklich zu einem gesteigerten Sicherheitsgefühl der Bürger beiträgt. Infolgedessen haben sich viele Bürger in den letzten Jahren zu Verbindungen zusammengeschlossen. Diese Bürgerwehren richten sich an beruflichen Linien oder an Stadtvierteln aus und tun ihr Möglichstes, um ihre Territorien zu schützen. Dies sorgte zwar dafür, dass viele Stadtbewohner das Gefühl haben, mehr Kontrolle über ihr Leben zu besitzen, doch führte es auch zu einer Mehrzahl bewaffneter Bürger in den Straßen. Die Frage, ob die Unterstadt nach der Gründung der Verbindungen wirklich sicherer geworden ist, bleibt offen.

In der Außenstadt brechen sich die Wellen der übrigen Welt an den Toren der Stadt. Hier sind Wundersames aus der Ferne und die Reichtümer von Kulturen aus ganz Faerûn ein Kontrast zu Verbrechen und Armut. Die Mischung aus Durchreisenden und Flüchtlingen verändert sich stetig, und Gemeinschaften bilden sich in einem Monat, um sich im nächsten wieder aufzulösen. Niemand kann den Überblick über all die fremdländischen Traditionen und die gefährlichen – teils unverblümt bösen – religiösen Praktiken behalten, die man in der Außenstadt beobachten kann. Als Resultat hat Baldur's Gate weitgehend eine Politik in Bezug auf in der Stadt tätige Glaubensrichtungen und Organisationen angenommen, die besagt, dass jede Gruppe frei tätig sein darf, solange dadurch keinen wichtigen Bürgern geschadet wird.

Hinter all diesen Gefahren ist Baldur's Gate eine Stadt der Abenteurer, ein Ort, wo eine Mietklinge einen reichen Gönner

finden, sich einer Geheimgilde anschließen, Kopfgelder jagen oder verzweifelte Bürgern helfen kann. Gutherzige Recken kämpfen gegen die Korruption und ziehen Mörder zur Rechenschaft, während weniger moralische Söldner gutes Geld für ihre Dienste verdienen. Die Stadt bietet Gelegenheiten und darüber hinaus den verlässlichsten und skrupellosesten Markt der ganzen Schwertküste. Für den richtigen Preis kann man hier alles kaufen: von Informationen über Schätze und Geheimnisse bis hin zu Seelen.

Wie ein großer Held von Baldur's Gate einmal sagte: „Gehe behutsam im Schatten! Blicke hinter dich im Licht! Gewinne mehr, als du zu träumen wagst, oder verschwinde im Abgrund der Geschichte. Jeden Tag steht dein Leben auf dem Spiel. Jeden Tag kannst du zur Legende werden. Willkommen in Baldur's Gate!“

NACHBARN, RIVALEN UND VERBÜNDETE

Andere Städte und Nationen behalten Baldur's Gate, dessen Reichtum, Macht und Einfluss stets anwachsen, wachsam im Auge.

Baldur's Gate treibt mit den Küstenstädten Waterdeep und Neverwinter im Norden Handel und wetteifert mit der aggressiven Handelsnation Amn im Süden. Amn strebt nach der Vorherrschaft über den Handel an der Schwertküste und betrachtet Baldur's Gate als wachsende Bedrohung. Streitigkeiten mit Amn waren der Hauptgrund, warum Baldur's Gate sich dem Rat der Grafen anschloss, einem Bündnis unabhängiger Städte wie etwa Neverwinter und Waterdeep. Sollte Amn jemals Baldur's Gate angreifen, kann die Stadt auf die Unterstützung der anderen Mitglieder des Rats zählen. Dieses Übereinkommen erzürnt Amn, welches nicht bereit ist, die Entschlossenheit der Allianz auf die Probe zu stellen.

Die Nationen Elturgard und Cormyr im Osten betrachten Baldur's Gate als Kloake der Gesetzlosigkeit, mit der man sich in Zukunft womöglich wird befassen müssen. Diese Länder missbilligen vor allem die große religiöse Toleranz der Stadt.

CANDLEKEEP

Um die große Bibliothek von Candlekeep betreten zu dürfen, muss man den Mönchen der Bibliothek ein Buch aushändigen, dass in den Archiven der Burg noch nicht vorhanden ist. Reisende auf dem Weg nach Candlekeep halten oft in Baldur's Gate, in der Hoffnung, auf den Märkten der Stadt ein solches Buch zu finden. So kommt es, dass in Baldur's Gate ein kleiner, aber florierender Handel mit seltenen Büchern stattfindet. Mehrere Händler sind dafür bekannt, wertvolle Bücher sofort zu erwerben und sie dann mit hohem Aufschlag weiterzuverkaufen. Reisende auf der Suche nach einem bestimmten Buch heuern auch manchmal Söldner oder Abenteurer an, um in Gewölben und Ruinen danach zu suchen.

Wenn eine Information nicht in den Flüstermärkten von Baldur's Gate zu finden ist, ist Candlekeep der folgerichtige nächste Halt. Oft werden Abenteurer angeheuert, um einen verzweifelten Reisenden auf dem Weg nach Süden zu schützen, oder um die ungeheuer seltenen Bücher zu bewachen, die Gelehrte mit sich führen, um Zugang zu erhalten. Die Gilde weiß, wie man Reisende nach Candlekeep erkennt, und schickt oft Räuber aus, um Bücher zu erbeuten und sie in der Stadt wieder zu verkaufen.

ELTUREL

Bis zu den in diesem Abenteuer beschriebenen Ereignissen befand sich die Heilige Stadt Elturel – die Hauptstadt von Elturgard – flussaufwärts am Chionthar. Im Gegensatz zu Baldur's Gate, einer von Söldnern kontrollierten Stadt der Halsabschneider, war Elturel eine rechtschaffene Stadt frommer Leute, über die Ritter des Helm, des Torm, des Tyr und des Lathander wachten. Die beiden Städte könnten einander nicht weniger ähneln.

Immer, wenn Baldur's Gate in den Augen Elturgards zu viel Territorium in Anspruch nehmen wollte, antwortete Elturel mit hohen Zöllen auf Schiffsladungen, die den Fluss hinabgehen. Diese wirtschaftliche Konfliktführung, gemeinsam mit den radikal unterschiedlichen religiösen Ansichten, hat zu bösem Blut zwischen den Städten geführt. Jedoch hat keine der beiden Städte bislang großes Verlangen gezeigt, die andere auf dem Schlachtfeld herauszufordern.

NYANZARUHAFFEN

Baldur's Gate stellt einen der wichtigsten Häfen für den Schiffsverkehr nach Chult dar, einer Halbinsel im fernen Süden. Das an der Nordküste Chults gelegene Nyanzaruhafen erfreut sich einer respektvollen und beidseitig einträglichen Beziehung mit Baldur's Gate, und beide Städte sind in ihrer Abneigung gegen die Nation Amn vereint.

Außerhalb von Nyanzaruhafen hält Baldur's Gate seine eigenen Kolonien in Chult. Die Festung Belurian dient als Brückenkopf für die chultischen Interessen der Stadt, der Flammenden Faust und zahlreicher Patriarsfamilien. Der kleine Militärposten beaufsichtigt große Teile der Erkundung (und Ausbeutung) der Regionen Chults, auf die Baldur's Gate Anspruch erhebt. Außerdem dient er als Abfahrtsort für den Schmuggel der regionalen Reichtümer zurück zur Schwertküste sowie für andere Vorhaben, von denen die Baldurianer es vorziehen würden, dass die eingeborenen Chulter nichts davon erfahren. So kommt es, dass Kostbarkeiten aus den Tiefen Chults, die man sonst nirgends an der Schwertküste zu sehen bekommt, regelmäßig im Hafen und in den Marktständen Baldur's Gates erscheinen.

Die Schifffahrtsrouten zwischen Baldur's Gate und Chult sind keineswegs sicher. Piraten, amnische Freibeuter und Seeungeheuer sind in diesen Gewässern häufig anzutreffen.

REGIERUNG

Das Herrenparlament besteht größtenteils aus fast fünfzig Mitgliedern aus dem Patriarsstand und spricht Empfehlungen zu Themen der Gesetzgebung und der Regierungsführung aus. Sobald das Parlament eine Mehrheitsentscheidung erreicht, üblicherweise nach langen, hitzigen Debatten, stellt es diese dem regierenden Rat (siehe „Viererrat“, unten). Auch der Rat macht Abstimmungen zu einzelnen Angelegenheiten. Bei Stimmengleichstand zählt die Stimme des Großherzogs doppelt.

Es wird weithin davon ausgegangen, dass die Stimmen zahlreicher Parlamentsmitglieder – und womöglich eines oder zweier Herzöge – käuflich sind. Korrupte Parlamentsmitglieder werden nicht gerne beim Annehmen von Bestechungen beobachtet. Dabei fürchten sie sich nicht vor rechtlichen Konsequenzen, sondern vielmehr davor, von ihren Gleichgestellten als inkompetent wahrgenommen zu werden. Es ist die vorherrschende Meinung, dass jemand, der nicht mal eine Bestechung ungesehen annehmen kann, erst recht nicht in der Lage sein kann, das komplizierte soziale Netz der Stadt zu manipulieren. So entstand die verbreitete Farce, dass Beamte billigen Schmuck oder gefälschte Kunstgegenstände kaufen, in welchen ihr Schmiergeld versteckt ist (üblicherweise in Form von Platinmünzen oder Edelsteinen).

VIERERRAT

Der Viererrat, der sich aus vier Herzögen zusammensetzt, steht der Stadtregierung von Baldur's Gate vor. Auch, wenn das Herrenparlament und die Patriars über große Macht verfügen, liegt die höchste Autorität beim Rat. Seine Sitzungen finden in der Hohen Halle statt, einer Festung mitten in der Oberstadt. Der Viererrat kontrolliert die Flammende Faust, die Kriegsmarine, die Steuereintreiber, sämtliche öffentlichen Einrichtungen und so weiter.

GROSSHERZOG ULDER RABENWACHT

Ulder Rabenwacht ist ein furchtloser Soldat, der sämtliche Ränge der Flammenden Faust durchlief, um zu ihrem obersten Marschall zu werden. Rabenwacht nutzte seinen Rang und seinen Einfluss im Militär, um sich selbst einen Sitz im Viererrat zu sichern. Nachdem im Verlauf eines Korruptions-skandals zwei Ratsmitglieder den Tod fanden, überzeugte er das Herrenparlament, seine Wahl zum Großherzog zu unterstützen.

Nachdem er die höchste Position in der Stadtregierung erreicht hatte, lehnte Rabenwacht es ab, von seiner Position als Kommandeur der Flammenden Faust zurückzutreten. So ist er nun die mit Abstand mächtigste Person der Stadt. Damit hat er sich keine Freunde gemacht, doch nichts könnte Rabenwacht weniger tangieren als seine Beliebtheit. Seine einzigen Anliegen sind die Stabilität und der Wohlstand Baldur's Gates. Er traut den anderen Herzögen sowie den Parlamentsherren und -damen nicht zu, jemals das Interesse der Stadt vor ihr eigenes zu stellen.

Das Fundament von Rabenwachts Aufstieg zum Großherzog waren vor allem enthusiastische Gemeine sowie Feinde der anderen alteingesessenen Herzöge. Zwar gewann er die Wahl problemlos, doch fällt die Erfüllung seiner Pflichten ihm nun schwer. Immer wieder findet er seine Hände von offenkundiger wie unsichtbarer Bürokratie gebunden. Nichtsdestotrotz ist er im Viererrat eine Stimme der Vernunft und des gesunden Menschenverstands – jedoch nicht des Egalitarismus, den sich einige von ihm erhofften. Auch erweist er sich als widerstandsfähig gegen Skandale und Korruption, wobei mehrere seiner Mitherrzöge sowie Parlamentsherren ihn regelmäßig politisch ausmanövrieren. Eins seiner wenigen bekannten Vergnügen

sind seine regelmäßigen Überraschungsinspektionen der Truppen auf dem Wyrmfels (siehe S. 200).

Rabenwacht wurde kürzlich unter falschen Umständen zu einem diplomatischen Gipfel nach Elturel gelockt. Ihm war nicht bewusst, dass es seine politischen Gegner in Baldur's Gate waren, die dieses Treffen eingefädelt hatten – eine böse Intrige, ihn von seiner Machtposition zu entfernen. In seiner Abwesenheit ist die Flammende Faust führungs- und der Viererrat steuerlos.

HERZOGIN BELYNNE STELMANE

Einst war Herzogin Belynne Stelmane eine kraftvolle, erstklassige Politikerin. Kürzlich jedoch erlitt sie einen Krampfanfall, wonach ihr Gesicht teilweise gelähmt und ihre Sprache sehr viel langsamer war. In Wahrheit wurde der „Anfall“ der Herzogin von einem Gedankenschinder ausgelöst, als dieser Besitz von ihr ergriff. Nun führt Stelmane einen stillen Krieg gegen den Einfluss des Gedankenschinders. Sie wartet den rechten Augenblick ab, um Hilfe zu rufen oder ihren freien Willen zurückzuerlangen. Nicht einmal Stelmanes Adjutanten wissen um ihren geheimen Kampf, versuchen jedoch, sie so gut es geht bei ihren Pflichten zu unterstützen.

In ihrer gegenwärtigen Situation ist Herzogin Stelmane nicht in der Lage, sich den Versuchen ihrer Mitherrzöge, die Macht in Baldur's Gate an sich zu reißen, entgegenzustellen.

HERZOG DILLARD PORTYR

Herzog Dillard Portyr war einmal ein respektierter Geschäftsmann, musste aber nach einer Reihe misslungener Geschäfte seine Investitionen zurückziehen. Nun verbringt er seine Zeit damit, die Vorteile zu genießen, die sein Reichtum und sein Titel mit sich bringen. Er lebt allein in seinem Anwesen – seine zwei Ehefrauen und drei Söhne hat er überlebt – und betreibt Briefwechsel mit seine Nichte Liara Portyr, die das Kommando über die Festung Beluarian hat, einen Außenposten der Flammenden Faust in Chult.

Herzog Portyr ist konfliktisch und meide Stress, wo immer er kann. Er legt bei gesellschaftlichen Anlässen einen guten Auftritt hin, ist aber in der Arena der Politik leicht zu manipulieren. Er ist dafür bekannt, mitfühlend zuzuhören, ehrlich hilfsbereit zu erscheinen, zu versprechen, zu tun was er kann, und dann nichts zu unternehmen. Deshalb landen große Teile des Bürgerzorns auf seinen Schultern.

Herzog Portyr brachte seine Bedenken über Rabenwachts Reise nach Elturel zum Ausdruck, da er um das Handeln der Flammenden Faust in dessen Abwesenheit besorgt war. Sollten seine schlimmsten Befürchtungen wahr werden und die Flammende Faust sich nicht unter Kontrolle halten können, plant Portyr, seiner Nichte zu schreiben und sie zu drängen, nach Baldur's Gate zurückzukehren und das Kommando über die Faust zu übernehmen, während Rabenwacht fort ist. Es ist buchstäblich das mindeste, was er tun kann.

HERZOGIN THALAMRA VANTHAMPUR

Die giftzüngige, arglistige und aggressive Herzogin Thalamra Vanthampur ist die Matriarchin der Patriarsfamilie Vanthampur. In Verarmung geboren, verbrachte sie Jahre im Verborgenen damit, die antike Kanalisation der Stadt zu reparieren und zu renovieren. Es folgte Beförderung um Beförderung, bis sie zur „Meisterin des Abwassers und der

Unterführungen“ ernannt wurde. Zu diesem Zeitpunkt war sie schon dreimal verheiratet und hatte drei Söhne zur Welt gebracht. Es war ihr lebenslanges Ziel, ihre Familie aus den Kloaken zu erheben und zum Teil der feinen Gesellschaft zu machen.

Jahrelange politische Klüngeleien, Schuldzuweisungen und Bestechungen zahlten sich aus, als Thalamra in den Viererrat gewählt wurde. Herzogin Vanthampur ist zwar das dienstjüngste, aber auch das politisch gewiefteste Ratsmitglied. Während Ratssitzungen spricht sie nur selten; sie zieht es vor, ihre Agenda bei Treffen in ihren Privatbüros und in ihrem Familienanwesen voranzutreiben. Wenn sie einmal an der Debatte teilnimmt, redet sie mit einer Kraft, die ihr Alter Lügen zu strafen scheint, und spricht Beleidigungen aus, die beunruhigend leicht auf (vermeintlich) verborgene Wahrheiten bezogen werden können.

MILITÄR

Baldur's Gate verfügt über zwei Militärtruppen: die Flammende Faust und die Wache. Nutze die Tabelle „Ankunftszeit von Stadtwachen“, um festzulegen, wie lange die Flammende Faust oder die Wache brauchen, um an einem Ort einzutreffen, an dem ein Verbrechen oder ein ähnlicher Vorfall gemeldet wurde.

DIE FLAMMENDE FAUST

Das rote und goldene Wappen der Söldnerkompanie Flammende Faust (siehe Abbildung auf S. 12) ist zum Symbol für Baldur's Gate geworden. Der Viererrat finanziert die Faust als städtische Armee. Großherzog Ulder Rabenwacht ist zurzeit ihr unumstrittener Anführer.

Die Flammende Faust bestreift vor allem die Unterstadt, ist aber auch die nominelle Autorität der Außenstadt. Die Kompanie hat mit der Aufrechterhaltung der Ordnung innerhalb der Stadtmauern genug zu tun, als dass sie sich allzu weit von den Stadttoren entfernen könnte. Die Faust heuert jedoch auch unabhängige Akteure an, wenn es nötig ist.

In der Flammenden Faust dienen derzeit mehrere tausend Soldaten: in der Kernstadt von Baldur's Gate, in der Festung auf dem Wyrmfels im Fluss Chionthar sowie in abgelegenen Außenposten wie der Festung Beluarian in Chult. Die Flammende Faust bietet jedem, der ein Schwert halten und Befehle befolgen kann, Anstellung und ein Gefühl der Zugehörigkeit. In den Reihen der Kompanie sind alteingesessene Baldurianer ebenso zu finden wie Zuwanderer, ehemalige Kriminelle und Abenteurer im Ruhestand.

DIE WACHE

Offiziere der Wache können ihre ganze Karriere verbringen, ohne einmal die Oberstadt zu verlassen. Die von den Patriars finanzierte Wachtruppe hat den Ruf, nicht mehr als glorifizierte Leibwächter der Stadtelite zu sein.

Die straff organisierte Wache führt präzise, vorhersehbare Streifen durch. Bei Sonnenuntergang entfernt sie jeden aus der Oberstadt, der kein Bewohner, Hausangestellter oder ein Besucher mit schriftlicher Einladung ist. Viele Wachoffiziere, die in der Stadt geboren wurden und aufwuchsen, sind stolz darauf, jeden Bewohner der Oberstadt vom Sehen her zu kennen.

Die Operationsbasis der Wache ist die Zitadelle, eine massive Festung, die Teil der Mauern der Oberstadt ist. In Krisenzeit werden die Glocken in der Zitadelle und in der Hohen Halle gleichzeitig geschlagen. Erklingen sie für mehr als einige Minuten, muss sich jedes Wachemmitglied zur Zitadelle oder zu vorher festgelegten Wachposten begeben. Jeder kennt die Funktion der Glocken.

ANKUNFTSZEIT VON STADTWACHEN

Bezirk	Ankunftszeit	Truppe
Oberstadt	2W4 Minuten	2W4 Wachen der Wache
Unterstadt	4W6 Minuten	2W4 Veteranen der Flammenden Faust
Außenstadt	6W8 Minuten	2W6 Wachen der Flammenden Faust

REAKTIONEN DER STADTWACHEN

Immer, wenn die Abenteurergruppe der Flammenden Faust oder der Wache begegnet und du nicht genau weißt, wie die Begegnung ablaufen soll, kannst du die folgenden Tabellen benutzen. Solche Interaktionen geschehen oft an den Toren der Stadt. Lege einen Wurf auf die Tabelle „Interaktionen am Tor“ ab, um zufällig festzulegen, was die Charaktere bei der Passage eines Stadttors erleben.

Falls jemand die Flammende Faust oder die Wache zu Hilfe ruft, nutze die Tabelle „Ankunftszeit von Stadtwachen“ (S. 162), um zu erfahren, wie lange die Wachen brauchen, um einzutreffen. Lege dann einen Wurf auf die Tabelle „Reaktionen der Flammenden Faust“ oder „Reaktionen der Wache“ ab, um das Verhalten der Wachen bei ihrer Ankunft festzulegen.

INTERAKTIONEN AM TOR

W8 Interaktion

- 1 Die Wachen durchsuchen gründlich Taschen sowie Fahrzeuge und vernehmen alles und jeden.
- 2 Die Wachen zwingen eine Reihe von Reisenden ohne ersichtlichen Grund, für 6W10 Minuten zu warten.
- 3 Die Wachen lassen niemanden eintreten, der Tiere, ungewöhnliche Waffen oder offensichtlich magische Gegenstände mit sich führt.
- 4 Die Wachen lassen niemanden durch das Tor. Wer die Mauern betreten oder verlassen will, muss warten, bis das Tor wieder öffnet, oder es an einem anderen Tor versuchen.
- 5 Die Wachen konzentrieren sich auf einen einzelnen, verdächtigen Reisenden und winken eine Menge anderer Leute einfach durch, ohne sie oder ihre Habseligkeiten zu durchsuchen.
- 6 Die Wachen machen den Weg durch das Tor schnell frei, damit die Sänfte eines Patriars passieren kann.
- 7 Die Wachen verzichten auf eine Durchsuchung, wenn ein Reisender 1 GM für „Expressdurchlass“ zahlt.
- 8 Die Wachen winken alle Reisenden durch, ohne sie ein zweites Mal anzuschauen.

REAKTIONEN DER FLAMMENDEN FAUST

W8 Reaktion

- 1 Die Wachen befahlen, dass sich jeder auf den Boden legt; wer sich nicht auf der Stelle fügt, wird niederknüpelt. Dann durchsuchen sie alle Anwesenden nach Geld, verbotenen Gegenständen und anderen Wertsachen, konfiszieren, was sie finden, und lassen alle gehen.
- 2 Die verärgerten Wachen verlangen bloß, dass alle sofort weitergehen.
- 3 Die Wachen führen bereits 1W6 **Schläger** mit sich, die sie zuvor verhaftet haben, und wollen sich nicht mit einem weiteren Problem herumschlagen.
- 4 Die Wachen fangen an, Personen festzunehmen, werden aber mittendrin fortgerufen und lassen alle Anwesenden gehen.
- 5 Die Wachen gehen einfach vorbei, da sie gerade eine Patriarin eskortieren (**Adelige**).
- 6 Die Wachen lassen Bestechungsgebote machen, um zu entscheiden, wer verhaftet und wer gehen gelassen wird.
- 7 Mit dem Wachtrupp erscheint ein Offizier und stellt sicher, dass die Verhaftungen vorschriftsmäßig vollzogen werden.
- 8 Die Wachen sind auf einen Kampf aus und greifen jeden an, der irgendwie schuldig aussieht.

REAKTIONEN DER WACHE

W8 Reaktion

- 1 Die Wachen verhaften auf der Stelle die Person, die am ärmsten aussieht, sperren sie für 24 Stunden ein und lassen sie dann gehen.
- 2 Die Wachen lösen die Situation auf und schicken alle Anwesenden ihrer Wege, verhaften aber niemanden.
- 3 Die Wachen konfiszieren sämtliche Waffen, verhaften aber niemanden.
- 4 Die Wachen beobachten, was passiert, unternehmen aber nichts, was sie selbst in Gefahr bringen könnte.
- 5 Die Wachen wurden unverkennbar von der reichsten beteiligten Person geschmiert und tun alles, um dieser Person zu helfen.
- 6 Die Wachen fühlen sich der Situation nicht gewachsen und laufen los, um die Flammende Faust zu holen. (Lege einen Wurf auf die Tabelle „Ankunftszeit von Stadtwachen“ ab, um festzulegen, wie lange die Flammende Faust braucht, um einzutreffen. Dann lege einen Wurf auf die Tabelle „Reaktionen der Flammenden Faust“ ab, um ihr Verhalten festzulegen.)
- 7 Die Wachen versuchen, jeden niederzuknüppeln, der keinen edlen Schmuck trägt, verhaften aber niemanden.
- 8 Die Wachen verhaften jeden, der kein Schmiergeld von 5 GM entrichten kann.

RECHT UND ORDNUNG

Von jedem, der sich in Baldur's Gate aufhält, wird erwartet, dass er sich dem Gemeinrecht unterwirft. Mord, Diebstahl, Körperverletzung, Erpressung und Betrug ziehen schwere Strafen nach sich. Patriars, Wohlhabende und jene mit den richtigen Bekanntschaften werden mit mehr Nachsicht behandelt als Gemeine. Eine adelige Erbin, die Ladendiebstahl begeht, kommt wahrscheinlich mit einer Geldbuße davon, während ein Gemeiner für dasselbe Vergehen eher eingesperrt oder öffentlich ausgepeitscht wird.

Sowohl Wache als auch Flammende Faust haben das Recht sofortiger Rechtsprechung, wenn sie Zeuge eines Verbrechens werden. Ist die Situation unklar oder ist eine einflussreiche Person involviert, wird der Beschuldigte eingesperrt, bis eine Gerichtsverhandlung stattfinden kann. Patriars und andere mächtige Individuen werden für gewöhnlich unter Hausarrest gesetzt, es sei denn, die Umstände erfordern anderes. Gemeine warten im Gefängnis auf ihren Prozess. Es kommt vor, dass ein Verbindungsmitglied oder ein angeheuerter Söldner einen Gemeinen aus dem Gefängnis befreit, um dessen Sicherheit bis Prozessbeginn zu gewährleisten.

Auf Bagatelldelikte, wie Erregung öffentlichen Ärgernisses, Gelegenheitsdiebstahl oder Vandalismus, stehen entsprechend geringe Strafen. Hierbei handelt es sich meist um den Pranger, öffentliche Demütigung oder ein Bußgeld. Manche Patriars finden Bagatelldelikte schlimmer als Schwerverbrechen – sie sind ein Zeichen, dass man die eigenen Grundinstinkte nicht kontrollieren kann. Deshalb zahlen viele Patriars gewaltige Schmiergelder oder versprechen übergroße Gefälligkeiten, um rebellische Erben vor der Anklage für ein Bagatelldelikt zu bewahren.

Strafverteidiger müssen der Anwalts-gilde angehören, um praktizieren zu dürfen. Die Gebühren, die damit verbunden sind, sorgen dafür, dass sie wohlhabende Klienten deutlich vorziehen. Ärmere Bürger müssen sich meist der Gnade der Gerichte hingeben oder zusammenkratzen, was sie können, um Abenteurer oder Söldner für die Suche nach entlastenden Beweismitteln anzuheuern.

DIE BÜRGERSCHAFT

Die Bürger von Baldur's Gate entstammen vielen Völkern und zahlreichen Ethnien. Vorurteile mögen unter manchen Bewohnern existieren, doch alles in allem ist Baldur's Gate eine diverse und vorurteilsfreie – wenn auch nicht einladende – Stadt.

Viele Patriarsfamilien können ihre Abstammung viele Generationen zurückverfolgen, doch ein bedeutender Anteil der Baldurianer wurde nicht in der Stadt geboren. Die meisten Bürger traten in Tethyr, im Norden, in den Westlichen Herzlanden oder in anderen Orten an der Schwermküste ins Leben. In Amn, im Hohen Wald oder in Nationen der Inneren See geborene Baldurianer sind seltener, kommen aber vor. Manchmal, wenn auch selten, beschließen sogar Reisende aus so fernen Landen wie Chult, Mulhorand oder Luiren, den Handelsströmen zu folgen und sich in der Stadt niederzulassen.

GEMEINE UND VERBINDUNGEN

Für einfache Leute kann Baldur's Gate ein rauer Ort sein. In den verwinkelten Straßen der Unterstadt haben Gemeine bedeutend weniger Rechte als Patriars, und nur die schroffen Söldner der Flammenden Faust sorgen für ihre Sicherheit. Noch schlechter dran sind die armen Bewohner der Außenstadt, von denen viele nicht mal als Bürger der Stadt betrachtet werden. Wo die Flammende Faust mit zu viel Eifer verbrecherisches Verhalten bestraft, indem sie Beschuldigte und Beschuldigte gleichermaßen niederprügelt, muss das einfache Volk dafür sorgen, sich den Rücken freizuhalten. Deshalb haben die Bewohner von Baldur's Gate Verbindungen gegründet – Gruppen von Gleichgesinnten, die sich zum gegenseitigen Schutz zusammentun. Je nach Verbindung reicht

BEMERKENSWERTE GESETZE

Unter den differenzierten und unzuverlässig durchgesetzten Gesetzen der Stadt tendieren die folgenden dazu, für Neuankömmlinge besonders überraschend zu sein.

Fremdländische Vertreter. Besucher und Händler mögen in Baldur's Gate immer willkommen sein – Spione und Saboteure sind es nicht. Rechtmäßige Vertreter fremder Länder wie etwa Botschafter müssen sich in der Hohen Halle einer ausführlichen Reihe von Befragungen stellen und Lizenzen erwerben. Eigentlich wird von einfachen Besuchern dasselbe erwartet, doch wird dieses Gesetz an den Stadttoren selten erwähnt und noch seltener durchgesetzt. Was genau einen „Besucher“ oder einen „Fremdländischen Vertreter“ ausmacht, kann unklar sein, und wenn jemand keine Lizenz hat, die ihn als das eine oder andere ausweist, kann jeder Herzog oder Parlamentsherr seinen Status festlegen und ihn so zur Gefangenschaft oder schlimmerem verurteilen.

Restriktion von Nutztieren. Baldur's Gate verbietet traditionell Tiere innerhalb der Stadtmauern, die größer sind als ein Pfau. Besucher, die ihr geliebtes Haustier (oder wertvolle Tiere, die sie zu verkaufen trachten) nicht hergeben wollen, bringen manchmal besonders große Pfauen mit zur Stadt, um zu beweisen, dass ihr felliger Freund die rechtlichen Maßgaben erfüllt. Hierdurch ist in der Außenstadt eine wachsende, geräuschvolle und erstaunlich halsabschneiderische Pfauenzuchtbranche entstanden.

Die meisten Reisenden zahlen für die Unterbringung ihrer übergroßen Tiere, entweder in Ställen in der Außenstadt oder auf Koppeln im Umland. Manche Tiere jedoch werden einfach an den Toren abgegeben und gehen in den Besitz der Wache (in der Oberstadt) oder der Flammenden Faust (in der Unterstadt) über. Manche dieser Tiere kommen bei monatlichen Auktionen unter den Hammer.

dieser Schutz von Unterstützung bei Kneipenprügeleien über die Bewachung von Geschäften bis hin zu Preisabsprachen und Kreditvergaben zwischen Verbindungsmitgliedern.

Die Verbindungen waren es, die zuerst den verbreiteten Brauch des *Holzens* einführten. Nach diesem System kann jeder, der einen Unterschlupf benötigt – üblicherweise auf der Flucht vor der Flammenden Faust oder einer anderen Gefahr –, zur Tür eines Hauses oder Geschäfts gehen und dreimal scharf und ein viertes Mal besonders schwer anklopfen. Die Hausbewohner sind dann verpflichtet, die *holzende* Person zu verstecken. Dies gilt sogar für Mitglieder konkurrierender Verbindungen, wobei man eine Schuld auf sich nimmt, wenn man Schutz bei einer Verbindung sucht, die nicht die eigene ist. Diese Schuld ist sowohl eine persönliche als auch eine Schuld der eigenen Verbindung. Wer jemanden, dem *Holzen* gewährt wurde, misshandelt, wird sofort der Verbindung verwiesen. Solche „Ersäuerer“ gelten überall als Ausgestoßene.

Die Dutzenden von Verbindungen von Baldur's Gate unterscheiden sich in Einstellung und Vorgehensweisen genauso, wie es die Stadtbürger selbst tun. Wenn man etwa billige Muskelkraft benötigt, weiß jeder in der Unterstadt, dass man am besten die kräftigen Mitglieder der Trägergewerkschaft oder der Steinmetzgilde anheuert. Selbst die Flammende Faust würde nicht freiwillig Streit mit der blutverschmierten Fleischerunion oder den Söldnern und „Sicherheitsberatern“ der Legion ohne Banner suchen. Andere Verbindungen wie „Schreiber und Gelehrte“ oder der Ehrwürdige Orden der Geldverleiher würden sich in ihren schlimmsten Alpträumen nicht die Hände schmutzig machen, während die Apothekeralianz oder die Barbierbruderschaft keine Fäuste brauchen, um ihre Rivalen mit Furcht zu schlagen. Von Zimmerleuten bis zu Obst- und Gemüsehändlern, von der Loge der Schmiedearbeiter bis hin zu den Weisen Weberinnen bietet fast jeder Beruf Zugang zu einer Verbindung. Und dabei muss es sich nicht einmal um legale Berufe handeln; die Zecherunion, bestehend aus Nachtarbeitern, die Rauschgift, Gesellschaft und andere Zerstreuungen verkaufen, ist dank der Informationen, die sie von ihrer Kundschaft sammelt, eine der mächtigsten Verbindungen der Stadt.

Manche Verbindungen basieren nicht auf einem Beruf oder einer Branche, sondern auf einem Stadtviertel; dazu gehören etwa die Gerechten Paschas von Klein-Calimshan, die Übergangenen von Wyrnübergang, die Totengräber von Purzelnied oder die Stutzer von Blütenschwell.

Mit Abstand die wichtigste Verbindung für Reisende sind jedoch die Torführer. Die größtenteils halbstarken Laternen-träger verdienen ihren Lebensunterhalt damit, Neuankömmlingen gegen Bezahlung mit der Stadt vertraut zu machen, Kontakte zu anderen Verbindungen zu knüpfen und ein gewisses Maß kollektiven Schutzes zu bieten.

PATRIARS

Die Patriars sind die Elite und die Oberklasse der Stadt. Dieser Stand wird vor allem durch Geld festgelegt und durch Vage, immer unbedeutender werdende Abstammungslinien. Viele Adelige machen Generationen von Abstammung geltend, die bis zur Frühzeit von Baldur's Gate zurückreichen. Ihr Geld unterstützt Industrien und füllt die Taschen von Politikern, doch es sind ihre Namen, die es ihnen erlauben, in der ganzen Stadt Einfluss auszuüben.

Manche Patriars sind wirtschaftlich denkende Personen, die früh aufstehen und den Tag in Versammlungen und Verhandlungen verbringen. Sie finanzieren Expeditionen zu gefährlichen Orten und bezahlen Entdecker, um unerforschte Gebiete zu kartographieren. Andere Patriars nutzen ihren Einfluss in der Intrigue und der Diplomatie, um die Machtpersonen der Stadt zu manipulieren. Ihre Tage bestehen vor allem aus Theatervorführungen und privaten Bällen, wo sie im Stillen

die Allianzen erschaffen und wieder zerschlagen, die das Fundament der Stadt darstellen.

Patriars leben und arbeiten in der Oberstadt. In ihren Anwesen sind Dutzende von Bediensteten angestellt. Hinzu kommen Trupps von persönlichen Wachen. Ihre Sicherheit wird von der Mauer gewährleistet, welche die Oberstadt umgibt, und von der steten Präsenz der Wache, welche allein die Oberstadt bestreifen darf. Ein Nebeneffekt dessen ist es, dass viele Patriars Monate verbringen, ohne jemals einem gemeinen Bürger zu begegnen. Diese Isolation führt zum Aufkommen spalterischer Gerüchte.

Die Patriars kennen die Gefahren der anderen Stadtbezirke. Dort bedeuten ihre Namen wenig, und ihr Reichtum ist ein Köder. Patriars betreten die Unterstadt nie ohne Wachtrupp, und doch riskieren sie, ausgeraubt zu werden oder noch schlimmere Gewalt zu erleiden.

Viele Patriarsfamilien stellen Mittelsleute an, um ihre Angelegenheiten in Unter- und Außenstadt zu erledigen. Wenn die Umstände es erfordern, dass Patriars persönlich die Außenstadt besuchen, reisen diese gewöhnlich inkognito. Sie heuern dann für ihren Schutz Abenteurer oder Söldner an, die nicht so viel Aufmerksamkeit erregen wie persönliche Wachen in Uniform.

Unter dem einfachen Volk und dem kriminellen Element der Stadt haben Patriars den Ruf, gefühl- und herzlos zu sein. Man ist sich sicher, dass Patriars den Bezug zum alltäglichen Leben verloren haben und dem Leben gewöhnlicher Bürger wenig Wert beimessen. Auf einige Adelige trifft dies sicherlich zu. Diese Patriars sind Dilettanten voller Klassendünkel, die ihr Geld für leichtfertige Wetten, unsittliche Unterhaltungen und riskante Geschäftsunterfangen verprassen. Dieser gleichgültige Haufen sieht in einfachen Leuten nicht mehr als leichtgläubige Narren, Dummköpfe, die Komfort und Wohlstand aufgrund ihrer schlechten Kinderstube nicht verdienen.

Einige Patriars sehen die Ungleichheit innerhalb von Baldur's Gate jedoch mit ernsthafter Besorgnis. Gegen den Widerstand der korrupten Regierung und ihrer gleichgültigen Standesgenossen nutzen sie unorthodoxe Wege, um Hilfe an den Mann zu bringen. Im Stillen finanzieren sie Akte der Selbstjustiz, welche den verwundbarsten Gruppen zugutekommen. Sie inszenieren Einbrüche in ihren eigenen Besitztümern und schicken das „Diebesgut“ an Krankenhäuser und Wohlfahrtseinrichtungen. Diese Patriars wissen, dass sie den Zorn ihrer Standesgenossen riskieren würden, würden sie offen handeln. Das würde Allianzen und Geschäfte gefährden, die ihre Position stärken. Noch schlimmer: Es würde sie zum Ziel korrupter Eliten machen, welche die Teilung der Stadt so mögen, wie sie ist.

Von einigen gutherzigen, aber naiven Patriars ist bekannt, dass sie sich in die Unterstadt und selbst die Außenstadt begeben, um Benachteiligten zu helfen oder ihren Reichtum zu teilen. Selbst in Verkleidung werden diese Adelige jedoch schnell erkannt und werden das Ziel der Gilde oder anderer Krimineller. Mehr als ein Patriar im Einsatz der Barmherzigkeit ist schon auf Nimmerwiedersehen in der Unterstadt verschwunden.

WIRTSCHAFT UND HANDEL

Baldur's Gate verfügt über Handelsstraßen Richtung Norden und Süden, einen Hafen am Schwertmeer und den Chionthar-Fluss, der ins Landesinnere führt. So ist die Stadt an der idealen Position für ihre Rolle als Handelszentrum. Handwerker, Kaufleute, Händler und Schmuggler machen in der Stadt rege Geschäfte. Viele Einwanderer werden von dem Traum angelockt, dass jeder, der bereit ist, hart zu arbeiten, in Baldur's Gate Erfolg haben kann.

Baldur's Gate verfügt über viele Exportgüter, darunter Fisch, Fischleim und Meersalz. Das wichtigste Wirtschafts-

gut der Stadt ist jedoch der Handel selbst. Die Stadt rühmt sich mehrerer großer und gut verbundener Handelsgilden und eines Marktplatzes, wo Großhändler ihre Waren austauschen können, bevor sie auf den Straßen an der Schwertküste weiterreisen.

Die Zahl der Schiffe im Hafen und die der Händler, die von hier aus Richtung Norden oder Süden reisen, bedeuten, dass Baldur's Gate über einen der expansivsten Märkte des

BEKANNTE PATRIARSFAMILIEN

Es folgen die Namen und einige Einzelheiten vieler weiterer Patriarsfamilien der Stadt.

Belt verkauft und tauscht Pferde.

Bormul ist mit dem amnischen Adeishaus Bormul verwandt und besitzt Anteile an Silberminen und Weinbergen im Süden.

Caldbrunn besitzt fast alle Kunstmuseen in der Stadt.

Olusker ist fast bankrott, betreibt aber noch eine Textilmühle in der Unterstadt und einige Schlachthäuser in der Außenstadt.

Durinbold hat Verwandtschaft im Waterdeeper Adel und besitzt große Schafherden.

Eltan zählt den Großherzog, der die Flammende Faust gründete, zu ihren entfernten Vorfahren, verkaufte aber ihre Anteile an der Söldnerkompanie, um Schulden zu bezahlen.

Eomane besitzt die edelste Parfümerie von Baldur's Gate sowie Fisch- und Walölraffinerien, in denen Lampenöl hergestellt wird.

Gist kontrolliert große Teile der städtischen Farbstoffproduktion.

Guthmeer besitzt Fleischereien und Gerbereien.

Hhune hat Verbindungen mit tethyrischem Adel sowie den Rittern des Schilds und Besitztümer in anderen Städten.

Hlath besitzt mehrere Kaffeehäuser in der Stadt und ertrinkt in Spielschulden.

Hullhollen verfügt über eine große Handelsflotte und ein Friedensabkommen mit der Familie Irlenbaum.

Irlenbaum verfügt über eine große Handelsflotte, ein Friedensabkommen mit der Familie Hullhollen und eine Mitgliedschaft in der Händlerliga.

Jannath besitzt Zinn- und Kupferminen.

Jhasso ist Anteilseigner der alteingesessenen, aber nun ums Überleben kämpfenden Handelsorganisation „Kontor Sieben Sonnen“.

Linnacker erhält Einkünfte aus Edelsteinminen in Tethyr.

Miyar stattet Karawanen aus, repariert Wagen und ist Mitglied in der Händlerliga.

Nurthammas investiert in Geschäfte, die mit der Ausstattung von Schiffen für lange Reisen zu tun haben.

Oathoon importiert Wein und Spirituosen.

Oberon besitzt die meisten der Trockendocks im Hafen.

Provoss ist nach Verlusten in ihren Viehherden fast mittellos.

Rabenschatt handelt mit Tinten, Farbstoffen, Edelsteinen und Schmuck.

Rillyn leitet eine Schwertkampfschule, wo neue Generationen von Soldaten, Söldnern und Knochenbrechern erschaffen werden.

Rotlocken finanziert im Geheimen seit Langem Piraterie und Schmuggelei.

Schärpster besitzt Transport-, Bergbau- und Textilunternehmen und ist Mitglied in der Händlerliga.

Tillertum besitzt und vermietet viele Gebäude in der Stadt.

Trümmerschild, eine Familie von Schildzwerge, ist die einzige nicht-menschliche Familie im Patriarsstand und war entscheidend am Bau der ursprünglichen Stadtmauer beteiligt.

Vammas kontrolliert den Großteil des Chult-Handels.

Vannath floh nach dem Ausbruch des Bergs Hotenow aus Neverwinter und heiratete in den Patriarsstand ein, um den eigenen Status zu erhöhen.

Vanthampur spezialisiert sich auf den Fachbereich der Familienmatriarchin Herzogin Thalamra Vanthampur: Hoch- und Tiefbau.

Wiesbrand besitzt das Schieferbergwerk im Osten der Stadt.

gesamten Westens verfügt. Geld sticht hier Moral, und Profit ist das höchste Gut. Also kann in den Läden der Stadt fast alles gekauft werden, von seltenen Edelsteinen über magische Waffen, Geheimnisse, Bündnisse bis hin zu Mord. Wer die Stadt besucht, kann nach Importen aus Nyanzaruhaften Ausschau halten, nach grüspanüberzogenen Schätzen, die der Tiefe entrissen wurden, nach Erpressungsmaterial zu politischen Rivalen oder nach maßangefertigten Giften.

Zwar sind der Verkauf gestohlener Güter, der Schmuggel und der Auftragsmord in der Stadt gesetzlich verboten, doch werden solche Verbrechen selten angezeigt und noch seltener verfolgt. Wenn es sich beim Erstatte einer Anzeige nicht um einen Patriar oder eine andere mächtige Persönlichkeit handelt, fehlt den Strafverfolgungsorganen die Zeit und das Interesse, Leuten auf die Finger zu treten, die doch nur beidseitig vorteilhaften Geschäften nachgehen. Das ungeschriebene Gesetz lautet: Tue nichts, was die Wirtschaft der Stadt beeinträchtigt, und schließe deine Hände in Frieden. Wer durch moralisch fragwürdige Abmachungen in Mitleidenschaft gezogen wird, muss mit privaten Mitteln nach Gerechtigkeit suchen.

BERUFSGILDEN

Handwerker und Kaufleute organisieren sich in Berufsgilden und folgen offiziellen Satzungen. Nicht-offizielle Gilden sind eigentlich illegal, in der Außenstadt aber üblich.

Die meisten Berufsgilden operieren in der Unterstadt, ziehen es aber vor, ihre Waren und Dienstleistungen an die reichen Patriarsfamilien der Oberstadt zu verkaufen. Einfache Leute murren, dass sie nicht mal bei ihren eigenen Nachbarn einkaufen könnten, da die edelsten Dinge und die frischesten Lebensmittel den Hügel hinauf wandern. Ein Arbeiter, der den ganzen Tag im Laden eines Fischverkäufers schuftet, muss seine Bezahlung oft in die Außenstadt tragen und einem lizenzlosen Verkäufer den Fang des Vortags abkaufen.

In vielen Fällen überschneiden Gilden sich mit Verbindungen. Diese Gruppen nehmen Anteil an ihren Mitgliedern, der über die professionelle Ebene hinausgeht. Sie sorgen für die Sicherheit ihrer Mitglieder in den Straßen und in ihren Häusern, sodass diese am nächsten Morgen wieder zur Arbeit kommen können. Wer ein Gildenmitglied schlecht behandelt, wird vielleicht von sämtlichen Arbeitern in diesem Beruf geächtet – oder sogar von Leuten, die an diese Gilde angeschlossenen Verbindung mit deren bedrohlichsten Berufswerkzeug in die Ecke gedrängt.

RELIGION

Baldurianer dürfen jedwede Gottheit anbeten, die ihnen beliebt, solange sie von Akten der Gewalt und von solchen, die schlecht für den Handel sind, Abstand nehmen. Innerhalb der Stadtmauern erheben sich mehrere Tempel, während in den verwinkelten Gassen der Außenstadt Hunderte von kleinen Schreinen zu finden sind.

In der Kernstadt wird vor allem zu einer Handvoll bekannter und insgesamt sehr respektabler Gottheiten gebetet. Die meisten etablierten Tempel, die über einen Klerus verfügen und tägliche Rituale abhalten, befinden sich in der Oberstadt. Deshalb können Gemeine nach Einbruch der Dunkelheit, wenn sich nur noch Bewohner der Oberstadt dort aufhalten dürfen, nicht mehr ihren religiösen Praktiken nachgehen. Da die meisten Gemeinen jedoch tagsüber arbeiten müssen, wird ihr Glauben häufig zu einer Nebensache. Die großtuerische Einhaltung sämtlicher religiöser Rituale wird allgemein als Privileg der Reichen gesehen. Manche Baldurianer sehen in der offenen Zurschaustellung des eigenen Glaubens sogar ein Zeichen von Protzigkeit und Unaufrichtigkeit.

Unter den vielen Gottheiten, zu denen in Baldur's Gate gebetet wird, sind einige von besonderer Wichtigkeit.

DIE TOTEN DREI

Tyrannos (der Herr der Tyrannei), Bhaal (der Herr des Mords) und Myrkul (der Herr der Knochen) sind gemeinsam die Toten Drei. Diese Gottheiten mögen viel von ihrer Macht eingebüßt haben, doch ihre Kulte gebieten in Baldur's Gate immer noch über Respekt und Furcht. Offene Anbetung der Toten Drei wird in Baldur's Gate zwar nicht gerne gesehen, ist jedoch nicht illegal – solange sich an die Gesetze gehalten wird. Immer mal wieder kommen Gerüchte auf, dass ein bedeutender Politiker ein Bhaalskind sei (siehe S. 159). Derartige Behauptungen erweisen sich fast immer als Schmierkampagnen ohne einen Funken Wahrheit – doch manchmal führten solche Gerüchte sogar zu einer Besserung der öffentlichen Position einer Person.

Siehe „Gefahren in Baldur's Gate“ (S. 170) für mehr Einzelheiten zu den Toten Drei.

GOND

Das Hohe Haus der Wunder in der Oberstadt dient als der städtische Tempel des Gond, eines Gottes der Innovation und der Erfindung. Mitgliedern des Klerus ist es in den Mauern des Tempels erlaubt, experimentelle Elixiere und Tränke zu brauen, mechanische Konstruktionen zu bauen und auszuprobieren und Einheimische zu bezahlen, um an kontrollierten Experimenten teilzunehmen – alles im Sinne der Innovation und der Erfindung.

Ranghohe Mitglieder des gondschen Klerus beaufsichtigen eine Zahl geheimer Projekte, die von reichen Patriars oder der Flammenden Faust finanziert werden.

HELM

In einer so gefährlichen Stadt wie Baldur's Gate wird oft zum Wachsam gebetet. An seinem Schrein in der Oberstadt, genannt der Wachsame Schild, beten Mitglieder der Wache und der Flammenden Faust sowie die Angsterfüllten um Helms Schutz. Auch solche Patriars, die sich als Beschützer des einfachen Volks betrachten, bitten Helm um seine Führung.

Der Orden des Panzerhandschuhs, eine Helm ergebene Machtgruppe guter Gesinnung, unterstützt im Geheimen Personen, die in Baldur's Gate Selbstjustiz verüben. Diese selbsternannten „Beschützer der Unschuldigen“ hinterlassen Helms heiliges Symbol bei den Leichen getöteter Krimineller – oder ritzen es ins Fleisch lebender Verbrecher, die vor der Tür der Flammenden Faust abgelegt werden.

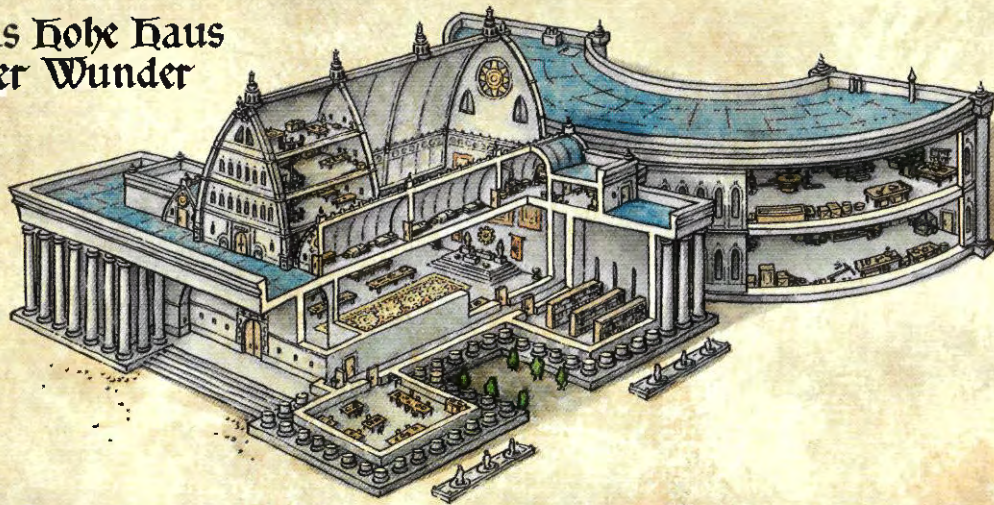
ILMATER

Ilmatters bescheidener Schrein steht an einem ruhigen Platz in Haldenseit. Am Schrein der Leidenden können Arme und Verzweifelte kostenlose Mahlzeiten und einige Kupferstücke bekommen.

Selbst in der Oberstadt empfinden einige Bürger ihre Existenz als eine der stillen Pein und des Leids. Der Gedanke, dass im Schmerz Adel verborgen liegt – dass es einen göttlichen Grund hinter den Prüfungen geben kann, denen Baldurianer ausgesetzt sind –, ist für viele ein Trost.

Manche Patriars verbreiten die Kunde Ilmatters nicht aus Hingebung, sondern um Geringere zu kontrollieren. Leute, die glauben, dass Würde in ihrem Leiden liegt, werden mit weniger Wahrscheinlichkeit sicherere Bedingungen, höhere Bezahlung oder größere Rechte verlangen. In der jüngeren Geschichte erschienen kryptische Notizen an den Toren von Patriarsanwesen, die warnten, dass „jene, deren Verfechtung des Weinenden Gottes falsch ist, ihr eigenes Leid vervielfachen werden.“

Das hohe Haus der Wunder



OGHMA

In der Oberstadt fällt ein Pavillon aus weißem Marmor ins Auge: die Offene Schriftrolle, der Schrein des Oghma. Pilger auf dem Weg nach Candlekeep halten oft am Schrein, um seltene Bücher zu erstehen. Manchmal verweilen Abenteurer in der Nähe und warten darauf, für Missionen zur Auffindung verlorener Bücher der Magie angeheuert zu werden.

SIAMORPHE

Die Anbetung der Siamorphe, Göttin des Adels und des göttergewollten Rechts, ist in Baldur's Gate nicht weit verbreitet. Ihr Abbild blickt jedoch häufig aus Nischen in alten Patriarsanwesen oder steht, von Schlingpflanzen umwachsen, in den Gärten der Oberklasse.

Vor langer Zeit beteten viele baldurianische Adelige zu Siamorphe. In Legenden heißt es, dass ihr Tempel ein prachtvoller Anblick war, sein Schiff behangen mit den Wappen der mächtigsten Herrscherfamilien ihrer Zeit. In einer geheimen Schatzkammer lagen Siegelringe, Familienstammbäume und Abschriften wichtiger Erlässe, aufbewahrt für den Fall einer Katastrophe.

Bei einem Aufstand in der Frühgeschichte der Stadt wurde der Tempel zum Ziel von Randalierern und brannte bis auf die Grundmauern nieder. Es ist in Vergessenheit geraten, wo der Tempel sich einst befand. Es bestehen jedoch Gerüchte, dass seine Schatzkammer unter einem Patriarsanwesen oder gar unter einem anderen Tempel verborgen ist. Schatzsucher, verzweifelte Politiker und entmachtete Adelige wühlen sich bis heute durch die ungenauen Aufzeichnungen vergangener Zeitalter, um sie zu finden.

TYMORA

Jünger der Göttin des Glücks unterhalten ihren Tempel in der Oberstadt. Dank der großen Zahl von Individuen, die sich in Baldur's Gate auf ihr Glück verlassen, um ihre

Tage zu überstehen, blüht ihr Glauben. Selbst Kriminelle mit grausamen Herzen bitten Tymora um Glück, in der Hoffnung, dass die Göttin ihren Wagemut und ihre Kühnheit anerkenne. Übeltäter, die nicht unter der Gilde arbeiten, zollen Tymora Anerkennung, ehe sie ihr Werk beginnen.

Bürger, die bei Nacht durch die Unterstadt gehen oder sich sogar in die Tiefen der Außenstadt wagen, richten ihre geflüsterten Gebete sowohl an Tymora als auch an Helm. Sie wissen, dass Glück fast genauso wichtig ist wie Wachsamkeit, wenn man in der Stadt am Leben bleiben will.

Inoffiziell dient Tymoras Tempel als Versammlungsort für Abenteurer, die auf der Suche nach gefährlichen Questen sind. Bürger mit bizarren Problemen oder in überwältigend gefährlichen Situationen kommen hierher und hoffen, genau die Hilfe zu finden, die sie benötigen.

UMBERLEE

Keine Stadt, die so sehr vom Meer abhängt wie Baldur's Gate, könnte auf einen Tempel der Umberlee verzichten. Fischersleute beten zur Königin der Tiefen für gute Wasser zur Ausübung ihres Gewerbes, und Seeleute erbeten Umberlees Gnade, ehe sie zu ihren Reisen aufbrechen.

Auch Schmuggler zollen Umberlee Tribut. Viel illegaler Handel führt durch den Hafen, auf kleinen Booten in mondlosen Nächten. Schmuggler – besonders jene, die mit gefährlichen Tieren oder entführten Personen handeln – wissen, dass sie, um Umberlee zu besänftigen, bei der Einfahrt ins Hafenbecken einige Münzen ins Wasser werfen müssen.

Umberlees Geistliche arbeiten im Haus der Wasserkönigin, einem prachtvollen Gebäude am Hafen. Sie segnen die Seefahrer und identifizieren Relikte, die aus der Tiefe hervorgeholt wurden. Wenn Umberlee von der Entfernung eines Gegenstands aus dem Meer beleidigt ist, sendet sie ihren Priesterinnen Omen und drängt sie, dem Schatzfinder zu raten, den Gegenstand der See zurückzugeben – sonst drohen Konsequenzen.





AN DER STATUE VON MINSC UND BOO DRÄNGEN MÖRDERISCHE DIENER
DER TOTEN DREI IHRER OPFER IN DIE ENGE.



NEUNFINGER KIEN

Mittelgroße Humanoide (Mensch), neutral

Rüstungsklasse 15 (Lederrüstung)

Trefferpunkte 84 (13W8 + 26)

Bewegungsgeschwindigkeit 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
12 (+1)	18 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)	14 (+2)

Rettungswürfe Ges +7, Int +4

Fertigkeiten Akrobatik +10, Einschüchtern +5, Fingerfertigkeit +10, Heimlichkeit +10, Motiv erkennen +6, Täuschen +5, Wahrnehmung +6

Sinne Passive Wahrnehmung 16

Sprachen Diebessprache, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Messerwerferin. Neunfinger addiert ihren doppelten Übungsbonus auf die Schadenswürfe ihrer Fernkampfangriffe mit Dolchen (bei ihrer Angriffssaktion bereits eingerechnet).

Raffinierte Aktion. In jedem ihrer Kampfszüge kann Neunfinger Kien eine Bonusaktion verwenden, um die Aktion Rückzug, Spurt oder Verstecken durchzuführen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Neunfinger greift dreimal mit ihren Dolchen an.

Dolch. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W4 + 4) Stichschaden, plus 6 Stichschaden bei Fernkampfangriffen.

REAKTIONEN

Unglaubliches Ausweichen. Neunfinger halbiert den Schaden, den sie durch einen Angriff erleidet, der sie trifft. Sie muss den Angreifer sehen können.

GEFAHREN IN BALDUR'S GATE

Das Verbrechen ist in Baldur's Gate eine nicht zu unterschätzende Macht. Furchterregende Kreaturen jagen auf den Kopfsteinpflastern ihre Beute, und die Anbetung böser Gottheiten nimmt zu.

DIE GILDE

Die Organisation, die nur als die Gilde bekannt ist, vereint Beutelschneider, Kredithaie, Mörder, Schläger, Trickbetrüger, Grabräuber, Einbrecher und jede andere Art von Kriminellen der Stadt. Die Gilde kann vor den Nasen der Wache und der Flammenden Faust handeln, indem sie ihre gesetzwidrigen Tätigkeiten gekonnt geheim hält.

Jedes Stadtviertel steht unter der Kontrolle eines oder mehrerer Paten: Verbrecherbossen, die dem Kopf der Gilde dienen. Diese Paten sehen sich selbst als Elite-Verbrecher, nehmen erinnerungswürdige Spitznamen an und kleiden sich extravagant und dekadent. Unter jedem Paten arbeiten Dutzende von Kleinkriminellen, von denen die kompetentesten und halsabschneiderischsten in der Gunst aufsteigen.

Einige Paten bleiben stets in den Schatten, während andere operieren offener. Vor allem in der Außenstadt ist der örtliche Pate den Bürgern oft bekannt. Ein Pate erhält Hilfsgesuche von Bürgern, die um Kredite oder um Unterstützung beim Umgang mit nichtautorisiertem Verbrechen bitten, etwa mit einem diebischen Nachbarn. Ein Pate hält diese Gefallen und Schulden nach und nimmt sie in Anspruch, wenn es ihm passt – meist mit Zins und Zinseszins.

Es gibt Rivalitäten zwischen Paten, und die Grenzen ihrer Territorien sind in stetiger Bewegung. Solange diese internen Fehden kein Problem für die Geschäfte der Gilde bedeuten oder die Aufmerksamkeit der Obrigkeit auf sich zieht, greift hierbei niemand ein. Jüngste Gerüchte besagen, dass ein Außenstadt-Pate namens Steifstock all seine Gefallen in Anspruch nimmt, um einen Vorstoß auf ein Revier in der Unterstadt zu wagen. Das Überqueren der Stadtmauer ist gefährlicher als gewöhnliche Machtspiele, und diejenigen, die Bescheid wissen, befürchten blutige Auseinandersetzungen.

Gildenaktivitäten in der Außenstadt konzentrieren sich auf Schmuggel und Glücksspiel. Es kommt zwar hin und wieder zu Gewaltverbrechen und Diebstählen, doch die Bewohner der Außenstadt sind größtenteils zu arm, um das Interesse der Gilde auf sich zu ziehen. Reisende und Besucher werden jedoch häufig Opfer von Taschendiebstahl, Raubüberfällen und Körperverletzungen. Da die Flammende Faust im Bezirk selten anzutreffen ist, konnte die Gilde hier für lange Zeit ungestraft vorgehen. In den letzten Jahren mischten sich jedoch immer häufiger Selbstjustiz und verdingte Abenteurer in die hiesigen Vorgänge ein.

Das Herz der Gildenaktivitäten liegt in der Unterstadt. Die hier Einheimischen haben genug Geld, dass Einbrüche und Schutzgelderpressungen sich lohnen, und die Flammende Faust hat nicht genügend Kräfte, als dass sie sich sämtlichen kleinen Verbrechen widmen könnte. Die Aktivitäten der Gilde erstrecken sich auch auf diverse geschäftliche Unternehmen wie Spielhöhlen, Tierkämpfe, Wettrennen und Kampfturniere. Die Schieber der Gilde kennen außerdem Routen in die anderen Bezirke und bringen Personen und illegale Handelsgüter für einen Preis dort hindurch. Jene, die sich der Gilde widersetzen – üblicherweise, indem sie sich an die Flammende Faust wenden –, riskieren Racheaktionen gegen sich selbst und gegen ihre Nachbarn. Deshalb haben die meisten zu viel Angst, um Verbrechen anzuzeigen, und auch ihre Nachbarn bleiben lieber still.

In der Oberstadt betreibt die Gilde Einbruch, Erpressung und Hochstapelei. Manchmal werden Gildenmitglieder sogar von Patriars angeheuert, um Informationen über ihre Rivalen zu erhalten (oder in Umlauf zu bringen). So ist die Gilde auch in der Politik der Oberstadt involviert.

Nur die talentiertesten Verbrecher wagen es, in Patriarsanwesen einzubrechen, doch die rangniedrigsten unter den Untergebenen der Paten arbeiten oft als Taschendiebe oder versuchen, Bewohner des Bezirks übers Ohr zu hauen. Die Wache beobachtet Gildenaktivitäten hier mit Eifer und nimmt sich jeden vor, der droht, den Frieden zu stören. Paten werden sich jedoch häufig mit der Wache einig, indem sie Wachenoffiziere bestechen, im Zweifelsfall wegzusehen. Der Pate zahlt dann einen monatlichen Betrag und bestimmt ein neues Sicherheitswort. Dieses können Gildenmitglieder dann zu Gehör bringen, um einer Verhaftung durch die Wache zu entgehen. Rivalisierende Paten und nicht der Gilde angehörende Kriminelle zahlen gut für das Sicherheitswort des Monats, doch jedem Gildenmitglied, das beim Verkaufen des Worts ertappt wird, drohen harte Strafen.

NEUNFINGER KIEN

Die derzeitige Anführerin der Gilde, Neunfinger Kien (siehe die angefügten Spielwerte), verabscheut auffällige Kleidung und Illusionsmagie. Sie zeigt sich der Welt, wie sie ist: eine bescheidene Frau mittleren Alters und mittlerer Größe. Ihr Allerweltsaussehen hat sich als ihr größter Vorteil als Diebin erwiesen, denn ihre Opfer haben immer Schwierigkeiten, sie wiederzuerkennen, selbst wenn sie ihr von Angesicht zu Angesicht gegenüberstehen. Kiens langjährige Führung hat ihr einen Ruf für wohlüberlegten Pragmatismus eingebracht. Wenn es notwendig ist, sucht sie Rache für Frevel gegen die Gilde – vorausgesetzt, diese Rache bringt Profit. Ihre Methoden sind brutal, wenn nötig, und sie wird ebenso gefürchtet, wie sie respektiert wird.

In letzter Zeit verlor Kien immer mehr die Geduld mit der aufkommenden Gegenwehr gegen ihre Organisation. Schon immer wurden verbrecherische Geschäfte immer mal von Aufwiegeln gestört, doch die Zunahme von organisierten Verbindungen und Bürgerwehren drohen nun, den Aktivitäten der Gilde dauerhaft zu schaden. Nachdem ein koordinierter Angriff auf das Anwesen eines Patriars in sich zusammenfiel, weil ein übereifriges Bürgerwehrmitglied die Wächter des Anwesens warnte, hat Kien die offene Jagd auf „Gutmenschen“ jeder Couleur ausgerufen.

DIE TOTEN DREI

Der Klatsch und das Geflüster von Baldur's Gate ist gefüllt mit den Intrigen der Patriars und den Coups der Gildenmitglieder, doch in der ganzen Stadt steht kein Name so sehr für niederträchtige Machenschaften wie die Namen der Toten Drei. Die Halbgötter Tyrannos, Bhaal und Myrkul wandeln unter den Sterblichen und suchen persönlich nach Jüngern, die sich ihrer Sache anschließen. Mehr als einmal, so heißt es, haben die Drei auch schon die Straßen Baldur's Gates betreten.

Verruchte Patriars beten flüsternd zu Tyrannos, wenn sie ihre Macht durch Nötigung, Einschüchterung und gewalttätige Gesetzesvollstreckung vergrößern wollen. Bandenführer, böse Söldner und andere, die sich auf Angst und Einfluss verlassen, zollen Tyrannos ebenfalls Tribut. Jene, die einen Eindruck von Überlegenheit und Ruchlosigkeit erwecken wollen, tragen oft schwarze Handschuhe – eine Verneigung vor dem heiligen Symbol des Tyrannos.

Myrkul besitzt Anhänger unter jenen, die von den Toten lernen oder die Toten beherrschen wollen. Wer Gräber plündert, um an verlorenes Wissen zu gelangen, wer untote Diener besitzt, um bei seinen Geschäften zu helfen, und

selbst pragmatische Nekromanten, welche die Geheimnisse der reichen Toten des Klippenfriedhofs erfahren wollen, beten zum Herrn der Knochen. Myrkuls Machtbasis ist die kleinste aller Toten Drei. Die Bewohner von Baldur's Gate fürchten den natürlichen Tod meist nicht – die Wenigsten kommen in so einer gefährlichen Stadt in dessen Genuss. Deshalb suchen nur wenige, verzweifelte Alte den Segen Myrkuls. Jene, die es doch tun, neigen aber dazu, ebenso reich wie argwöhnisch zu sein, sodass die Anhänger des Myrkul zwar nur von geringer Zahl sind, aber über Ressourcen von ungeahnter Tiefe verfügen.

Seitdem das Bhaalskind Sarevok versuchte, einen Krieg zwischen Baldur's Gate und Amn auszulösen, um so an die Macht Bhaals zu gelangen, ist die Bekanntheit der Sprösslinge des Herrn des Mords gestiegen. Baldur's Gate übt eine finstere Anziehungskraft auf Bhaalskinder aus; niemand weiß, ob dies an einer verdorbenen Macht in der Stadt selbst oder bloß am anhaltenden Ruf Sarevoks liegt.

Die Anbetung des Bhaal erfreut sich in Baldur's Gate einer finsternen Popularität. Nur wenige geben offen zu, den Herrn des Mords zu verehren, doch es herrscht die unausgesprochene Überzeugung, dass all jene Respekt für Bhaal haben, die von gewaltsamen Toden profitieren. Meuchelmord und Totschlag sind das Fundament vieler Verschwörungen in der Stadt, seien es die Geschäfte hochbezahlter Mörder auf den Gehaltslisten von Patriars, seien es Gelegenheitsmorde durch die Fanatiker in der Außenstadt. Diese blutrünstigen Gläubigen versammeln sich selten in großer Zahl, doch kennzeichnen sie sich meist mit einer frischen Wunde am Daumen – das Vergießen

BEKANNTE PATEN DER GILDE

Sämtliche Gildenaktivitäten finden unter der Aufsicht von Paten statt, von denen eine Auswahl hier beschrieben wird.

Goblin-Behnie. Die meisten sind überrascht, wenn sie herausfinden, dass Goblin-Behnie nicht im Geringsten so aussieht, wie sein Name oder sein monströser Ruf andeuten: Der Pate von Blütenschwell ist ein großer, gepflegter Herr Anfang Dreißig. Sein Name rührt von seinem grausamen Ego, seinen wilden Tobsuchtsanfällen und seinem Hang dazu, jenen, die ihn enttäuscht haben, die Finger abzubeißen. Hinter seiner Bösartigkeit besitzt Goblin-Behnie jedoch ein gutes Auge, was ihn und seine Fälscher zur stadtbesten Quelle falscher Wachmarken (für Zugang in die Oberstadt), Besucherlizenzen und Anlegegenehmigungen macht.

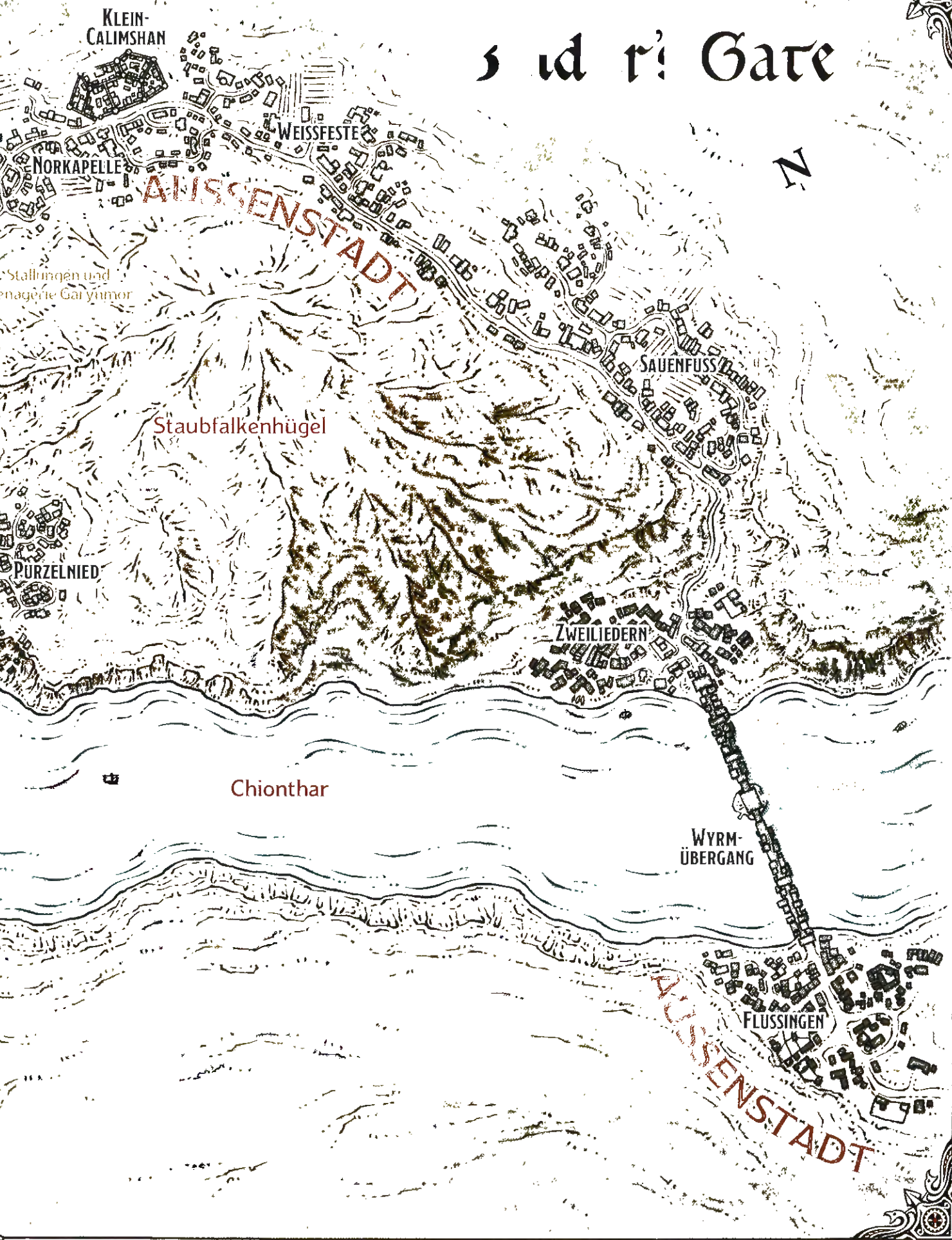
Steifstock. Der Pate der Ungläubigen von Zweiliedern leitet eine der besten Schmuggeloperationen der Stadt, mit der er über den Chionthar und über den Staubfalkenhügel Banngüter in die Stadt bringt. Der Siebzigjährige behauptet, dass der Alte Scholms in angegriffen habe, eine riesige Schnappschildkröte von gefährlichem Ruf und zweifelhafter Echtheit, die am Grund des Grauhafens ruhen soll. Um diese Geschichte zu beweisen, benutzt Steifstock ein altes, splittiges Stakholz als Krücke. In letzter Zeit wurde der Pate immer verbitterter über seinen Stand. Er ist überzeugt, dass er sich ein Revier in der Kernstadt von Baldur's Gate verdient hat. Er plant einen Angriff auf Bramptheim, dem Zielort vieler seiner Schmuggeleien und das Revier seiner Ex-Frau Gossendiamant.

Die Whiskeydame. Wenige wissen, dass die letzte wahre Erbin der Patriarsfamilie Rettel schon vor Jahren verstarb. Nichtsdestotrotz schmeißt „Witwe Rettel“ nach wie vor extravagante Feiern in ihrem Anwesen, denen sie jedoch niemals selbst beiwohnt. Ihre angebliche Verwandte ist es, die Gäste begrüßt und sie mit ihrem Scharfsinn umgarnt, mit hartem Schnaps, Klatsch aus der Politik und mit politischen Gelegenheiten in „rechtlichen Grauzonen“. Es scheint jedoch niemand den Namen der Gastgeberin zu kennen – ein Fauxpas, den niemand zugeben würde. Dementsprechend ist die politisch sehr aktive Patin des Viertels Gutsbornen allen nur als „die Whiskeydame“ bekannt.

AUSSENSTADT



Side Gate



des eigenen Blutes im Namen des Bhaal und gleichzeitig eine subtile Markierung für ihre Verbündeten. Obwohl die Anbetung des Bhaals dezentralisiert stattfindet, sind viele überzeugt, dass es irgendwo in der Nähe oder unter der Stadt einen Bhaalstempel gibt. Vielleicht befindet er sich in einer uralten Kammer unter der Kanalisation, vielleicht wurde er in den Staubfalkenhügel gegraben. Gerüchte besagen, dass elf rote Kristalle an den Wänden des Tempels für jeden begangenen Mord heller erstrahlen und so Macht für Bhaal selbst oder seinen zukünftigen Auserwählten ansammeln. Manch einer behauptet auch, dass Bhaal den Tempel oft persönlich besucht und mit seiner Anwesenheit zur hohen Mordrate der Stadt beiträgt.

Obwohl die Toten Drei einen wichtigen Platz in den Ängsten der Baldurianer einnehmen, haben ihre Kulte zurzeit nur flache Wurzeln in der Stadt. Anhänger der Toten Drei haben es nicht geschafft, genauso viel Glauben wie Angst zu verbreiten. Deshalb bleibt ihre Zahl vergleichsweise gering. Ihr finsterner Ruf übertrifft jedoch ihren tatsächlichen Einfluss, und der Klatsch verbreitet sich schnell, wenn die Symbole der Götter als Wandschmierereien auftauchen oder die Flammende Faust einen Schlag gegen übereifrige Fanatiker führt. Trotz der Angst der Stadtbewohner und dem Widerstand der Obrigkeiten bestehen die Kulte der Toten Drei fort und werfen die Frage auf, warum die Diener Tyrannos', Bhaals und Myrkuls solches Interesse an Baldur's Gate haben.

MORD

Erpressung und Diebstahl lohnen sich, doch das beliebteste Werkzeug der Ehrgeizigen ist der Mord. Mord bringt Zeugen zum Schweigen, entfernt Feinde und räumt den Weg zur Macht. Assassinen finden in Baldur's Gate immer Arbeit.

In der Außenstadt ist Mord quasi ein Lebensstil. In dem ausufernden Bezirk, um dessen Bewohner sich weder Wache noch Flammende Faust scheren, können Verbrecher tun, was sie wollen. Sie morden, um in ihren Reihen die Ordnung aufrechtzuerhalten und um sich Bedrohungen für die eigene Organisation zu entledigen. Die Leichen ihrer Opfer werden in sogenannten „Abmurksstraßen“ abgelegt, aufgehäuft am Straßenrand von den Mördern. Die verzweifeltsten Bewohner der Außenstadt durchwühlen die Abmurksstraßen in der Hoffnung auf verlorene Kupfermünzen und vielleicht einen Stiefel, den sie noch verwenden können. Sie ziehen den Leichen die Zähne, schneiden ihnen Haar ab, das man vielleicht verkaufen kann, und manchmal – so heißt es – schneiden sie sich Streifen von Fleisch aus den Körpern, um dem Hungertod zu entgehen. Jüngste Berichte über das Vorkommen von Ghulen in der Außenstadt basieren wahrscheinlich auf diesen Abmurksstraßen.

In der Unterstadt ist Mord nicht ganz so üblich, aber immer noch häufig. Alteingesessene wissen, dass sie sich nach Einbruch der Dunkelheit nur in Gruppen bewegen sollten. Wer ein paar Münzen verdienen will, lungert vor Tavernen herum und lässt sich von Betrunkenen als Eskorte anheuern. Man kann so lange ausbleiben, wie man möchte, vorausgesetzt, man engagiert jemand Vertrauenswürdigen für den Heimweg.

Die meisten Morde in der Unterstadt geschehen nicht ohne Grund. Der Kaufmann mit durchgeschnittener Kehle und ausgeleerten Taschen, der ermordete Ehemann, dessen Witwe nun ihre junge Geliebte heiraten kann, der tyrannische Ladenbesitzer, erstochen von einem zweifelten Angestellten – solche Verbrechen versteht man. Wovor die Leute wirklich Angst haben, sind die sinnlosen Morde. Der in Stücke zerrissene Mann, dessen Taschen noch voller Gold sind, die Frau, die so brutal massakriert wird, dass ihr trauernder Mann im Irrenhaus gebracht

werden muss, der Ladenbesitzer, der aus dem Nichts seinen treuen Verkäufer erschlägt – solche Morde führen zu Panik und wilden Gerüchten.

Manche Gemeinde behaupten, dass etwas an der Stadt selbst es ist, was die Gewalt ihrer Bewohner auslöst. Eine beliebte Theorie ist, dass die Geister der grausamen Piraten, die einst in diesen Hafen fuhren, noch immer einen Einfluss auf die Stadt ausüben. Eine andere ist, dass der Geist der vor Jahren hingerichteten Serienmörderin Alhasval Drenz, der Würgerin von Wießfeste, noch immer umgeht und unschuldige Bewohner beeinflusst, ihre Morde fortzusetzen. Dieses Abenteuer postuliert eine dritte Möglichkeit: Die Anwesenheit des *Schildes des Verborgenen Herrschers* befeuert die Habgier und den Ehrgeiz der bösen Bewohner von Baldur's Gate. Dieser magische Gegenstand befindet sich in einer Schatzkammer unter Villa Vanthampur (siehe Kapitel 1); darin ist ein Höllenschlundteufel gefangen (siehe die Beschreibung des Gegenstands auf S. 224). Es ist möglich, dass die Mordrate plötzlich sinken würde, würde der Schild aus der Stadt entfernt.

Es ist unklar, ob der Aufstieg des Bhaalskults in Baldur's Gate von der Häufigkeit der Morde kommt, oder ob es so viele Morde gibt, weil man hier zu Bhaal betet. Die Flammende Faust hat eine Gruppe von Bhaalsanbetern im Verdacht, hinter einer kürzlich erfolgten Reihe vergleichbarer Morde zu stecken: Die Opfer wurden erstochen, und ihr Blut wie Kronen um ihre Köpfe vergossen. Die Ermittlungen der Faust führten bislang nicht zu Verhaftungen; die Ermittler vermuten aber, dass es sich bei den Mördern um Gemeine handelt, die ihre wahren, blutrünstigen Wesen hinter scheinbar unauffälligen Leben verstecken.

Morde in der Oberstadt haben stets einen Zweck. Raubmord und Gelegenheitsverbrechen sind hier selten. Die Wache schützt die Bewohner der Oberstadt vor Kleinkriminellen und anderem Gesindel. Die größte Bedrohung für Patriars sind andere Patriars.

Bestechung und Erpressung können Stimmverhältnisse verändern oder Loyalitäten verändern, doch Mord ändert die Zusammensetzung des Herrenparlaments dauerhaft. Diverse Elite-Assassinen ermorden exklusiv politische Ziele. Die Wache gibt sich wenig Mühe, spezialisierte Assassinen zu fangen, da sie bei deren Verhaftung Gefahr laufen, einen ganzen Ring mächtiger Patriars bloßzustellen. Der Zorn, der dann über die Wache hereinbrechen würde, ist das Einsperren eines einzelnen Assassinen nicht wert.

STÄDTISCHE WAHRZEICHEN

Das heutige Baldur's Gate ist in drei Bezirke unterteilt: die reiche Oberstadt auf den Hügeln über dem Hafen, die emsige Unterstadt rund um den Hafen und die gesetzlose Außenstadt (sämtliche Viertel außerhalb der Stadtmauern). Egal, in welchem dieser Bezirke man sich aufhält, einige Merkmale der Stadt kann man nicht ignorieren; darunter die Gischt des Grauhafens, die Schatten des Staubfalkenhügels oder die Tore, die den Namen der Stadt begründen.

Wichtige Wahrzeichen sind auf dem großen Stadtplan (S. 172–173) verzeichnet, auf dem ganz Baldur's Gate und die unmittelbare Umgebung dargestellt sind.

DER GRAUHAFEN

Der Grauhafen ist nicht nur einer der größten und tiefsten Häfen an der Westküste Faerûns, sondern auch einer der belebtesten. Die Unabhängigkeit der Stadt sowie ihre eher laxen Einstellung zu den Arten der Waren und Leute, die hier ankommen – solange die Regierung ihren Anteil erhält – führen dazu, dass der Hafen voll ist mit ehrbaren Kapitäninnen, die ehrbaren Geschäften nachgehen, aber

auch mit Piraten, die ihre Beute versetzen. Viele Seeleute wohnen außerdem in der Nähe.

Das auffallendste Merkmal des Hafens sind seine Maschinen. Dutzende von enormen Frachtkränen, zahllose motorisierte Bagger und Frachtloren beschleunigen das Verladen von Gütern dramatisch. Die mechanischen Wunder wurden zwar von der gondschen Geistlichen entworfen, werden aber von den Hafenhänden betrieben. Diese Verbindung ist dank der Fähigkeit der Hafenarbeiter, mit einem einzigen Streik fast die gesamte städtische Wirtschaft außer Kraft zu setzen, die mächtigste der Stadt. Verwaltet wird alles von Hafenmeister Darus Kelnioth, einem rechtschaffenen neutralen, menschlichen **Adeligen**, der die Aktivitäten und die Besteuerung des Hafens organisiert. Seine Arbeit verrichtet er in einem kleinen, schwer befestigten Backsteingebäude weitab von allen anderen Häusern.

Der Hafen selbst ist ein Gewirr aus Piers, Schwimmdocks und Ankergründen, von dem gewaltigen Frachterfingerpier, an welchem die schwersten Frachtkähne anlegen, bis hin zu den gewöhnlicheren Hellingen in Nordbaum oder am Gemeinenpier. Die billigste Möglichkeit, langfristig zu ankern, ist die chaotische, nicht tatsächlich mit der Küste verbundene Flottille. Hier können Boote gemeinsam rund um Ankerbojen anlegen; hier gibt es Hausboote, die seit Generationen nicht von der Stelle bewegt wurden. Der Hafen wird von einem Sondertrupp der Flammenden Faust bestreift: den Grauwellen. Dennoch ist es kein Geheimnis, dass die teureren Piere sicherer sind als die günstigeren Liegestellen. Es kommt vor, dass Seeleute und sogar ganze Schiffe im Grauhafen spurlos verschwinden. Während manche die Schuld bei örtlichen Küstenpiraten sehen, sprechen andere vom Alten Scholms, einem mysteriösen Seeungeheuer, welches Schiffe zum lichtlosen Grund des Flusses zerren kann.

DER STAUBFALKENHÜGEL

Östlich vor der Stadt, hoch über den verstreuten Elendsquartieren und den Billigherbergen an der Handelsstraße, erhebt sich das steile, gelbe Granit des Staubfalkenhügels. Dieser klippenreiche Hügel ist einer der letzten bekannten Rückzugsorte des Chionthar-Staubfalken (benutze die Spielwerte des Falken). Die Zahlen dieses einst weitverbreiteten Raubvogels verringerten sich im letzten Jahrhundert gefährlich, als Umbrüche in der Region und die sich ausbreitenden Elendsviertel von Baldur's Gate zur Zerstörung großer Teile seines Habitats führten.

Die lokalen Legenden besagen, dass der Staubfalk der Lieblingsjagdvogel des Balduran war, und dass der Bestand am Chionthar von dessen persönlichen Jagdfalken abstammt. Als die Herzöge erkannten, dass der Staubfalk kurz vor dem Aussterben stand, erließen sie ein Verbot für nichtlizenzierte Jäger, den Hügel zu betreten, auf dem sowohl die Klippennester als auch die Jagdgründe des Vogels liegen. Trotz der Zäune und der Klippen, die den Hügel größtenteils absperren, gibt es immer noch viele Eindringlinge, da die Nachfrage nach Staubfalken für die Jagd unter den Wohlhabenden explodiert ist.

Viele Bewohner der Außenstadt sind verärgert, dass der Hügel zu Privatland gemacht wurde. In der Folge wurden mehrere Lager und Elendsviertel geräumt, wobei die dort Ansässigen ihren gesamten Besitz verloren. Die nun Obdachlosen hassen die Patriars dafür, dass sie Geld ausgeben, um dem Falken ein Heim zu geben, aber nicht ihnen. Andere grollen der Flammenden Faust, da diese sie davon abhält, auf dem Hügel Fallen zu stellen. Sehnige Hasen und dürre Wachteln waren zwar ärmliche Mahlzeiten, aber immer noch besser als gar keine.

Es gehen Gerüchte um, dass in den Meeresgrotten unter dem Staubfalkenhügel Werwölfe wohnen, die sich als gewöhnliche Schmuggler – oder gewöhnliche Tiere – ausgeben, während sie Pläne gegen die Stadt schmieden. Immer, wenn die Vorstellungskraft der Baldurianer von einem grausigen Mord angefacht wird, findet sich schnell jemand, der die Tat den Staubfalken-Werwölfen in die Schuhe schiebt.

DIE TORE

Baldur's Gates Bezirke sind durch neun Tore getrennt, welche die einzigen Stellen darstellen, an denen man von der Oberstadt in die Unterstadt oder von der ummauerten Kernstadt in die Außenstadt und den Rest der Welt gelangen kann. Vor allem dann, wenn sie nicht ihre Zugehörigkeit zu einer bestimmten Verbindung oder Familie preisgeben wollen, identifizieren Baldurianer sich oft mit dem ihrem Haus am nächsten liegenden Tor. Begriffe wie „Gondstorler“ oder „Drachentorler“ werden weithin verstanden – auch als Methode, andere Beziehungen zu verschweigen.

Die Wache kontrolliert die Tore zur Oberstadt, während die Flammende Faust die Aufsicht über alle anderen Tore hat. Wachen am Baldurstor oder am Schwarzdrachentor bleiben stets in Habachtstellung und lassen sich selten bestechen. Jene, die Dienst an kleineren und abgelegeneren Toren haben, können jedoch weniger aufmerksam sein – vor allem, wenn klingende Münzen sie ablenken.

Wer die Stadt betritt, muss eine symbolische Zutrittsgebühr von 5 KM zahlen. Dies mag eine geringe Summe sein, doch stellt sie sicher, dass die wirklich Mittellosen draußen bleiben, in den Elendsquartieren der Außenstadt. Am Rande dieser Viertel drängen sich Bettler und Flüchtlinge – die meisten rund am Schwarzdrachentor und am Basiliskentor. Sie flehen nach Geld, um die Gebühr zu zahlen, und hoffen, dass die Torwächter sie nicht verjagen, weil sie wohlhabendere Reisende belästigen.

Wenn die Stadt nicht gerade abgeriegelt ist, kommen Kaufleute von Sonnenauf- bis Sonnenuntergang durch die Außentore, während Hausierer, Kuriere und Diener ebenso rasch durch die inneren Tore strömen. Zöllner inspizieren schnell, aber methodisch, die passierenden Handelsgüter und stellen so sicher, dass der Handelsverkehr fließt und die Stadt ihren rechtmäßigen Anteil erhält.

Nachts sind die Stadttore geschlossen. Bei Sonnenuntergang entfernt die Wache jeden aus der Oberstadt, der kein Patriar ist, die Livree oder das Zulassungsschreiben eines Patriars trägt oder eine von der Wache ausgegebene Marke vorzeigen kann. Die Durchsetzung dieser Regel ist eine der Methoden, mit der die Oberstadt ihren Dünkel gegenüber den anderen Bezirken verstärkt. Mehr als eine Kauffrau aus der Unterstadt wurde schon beim Besuch eines Theaters oder Restaurants in der Oberstadt in Verlegenheit gebracht, als ein Mitglied der Wache laut und öffentlich die bevorstehende Schließung der Tore verkündete. Zwar ist es schon eine Blamage, dabei gesehen zu werden, wie man zum Tor eilt, doch aufgegriffen und hinausbegleitet zu werden, hinterlässt noch deutlichere Spuren – sowohl am Ego als auch am Körper.

Vordergründig werden die Tore nachts geschlossen, um die Sicherheit der Patriars zu gewährleisten. Durch die Verriegelung der Oberstadt wird Straßenkriminalität in die ärmeren Viertel verlagert oder sogar ganz aus der Stadt verdrängt. Patriars können die Gassen der Oberstadt nachts relativ angstfrei benutzen, doch jenseits der gut beleuchteten Straßen und streng bewachten Tore werden die anderen Bezirke nach Einbruch der Dunkelheit viel gefährlicher.

DIE OBERSTADT

Die Oberstadt, Heimat des Patriar-Adels von Baldur's Gate, ist ein Ort der Schönheit und der Pracht. Hier stehen herrliche Skulpturen neben historischen Herrenhäusern, hochklassigen Theatern und Boutiquen, und zwischen den Straßen sind winzige, ummauerte Gärten wie Juwelen versteckt. An den von Bäumen gesäumten Straßen blühen Blumen, deren Geruch jede irläufige Ausdünstung übertüncht, die aus den glückloseren Vierteln weiter unten hervordringt. Samt und Seide, Goldbrokat und Nerz, Diamant, so klar wie Wasser, und leuchtende Perlen: All dies sind gewohnte Anblicke in der Oberstadt, und wenn man anderswo Ähnliches sieht, können es nur billige Imitationen sein.

Alles in der Oberstadt spricht von Privileg und Wohlstand. Die sauber gefegten Straßen werden von magischen Lampen erleuchtet, von denen einige sogar so bezaubert sind, dass sie den Flussnebel fernhalten. Die meisten wichtigen Tempel der Stadt befinden sich in diesem Bezirk und beweisen, welchen Wert die Kulte der reichen Elite der Stadt beimessen und welchen den Gläubigen mit kleineren Geldbörsen. Die edelsten Weinverkäufer, Ateliers und Juweliere sitzen allesamt in der Oberstadt, deren Atmosphäre der luxuriösen Exklusivität von dem allabendlichen Ritual der Wache verstärkt wird, bei dem sämtliche Nicht-Bewohner vertrieben werden. Wer keine Wachmarke oder ein Zulassungsschreiben eines Patriars bei sich hat, muss bei Sonnenuntergang verschwinden; es gibt keine Ausnahmen.

Bewohner der Oberstadt stehen unter großem Druck, Äußerlichkeiten zu bewahren, und halten die Fassaden ihrer Herrenhäuser in bestem Stand, selbst wenn sie dafür alles verpfänden müssen, was sich darin befindet. In diesem Bezirk ist das Einräumen von Armut gleichbedeutend mit dem Einräumen von schmähhlichem Versagen.

Die unverflorene Vornehmteurei der Patriars nährt tiefe Missgunst unter den Bewohnern der Unter- und Außenstadt. Diese sehen, wie vor ihren Augen das feine Leben genossen wird, während sie selbst von allem außer den geringsten Kostproben ausgeschlossen sind. Die Wache weist alle Bettler und Unzufriedenen gnadenlos an den Toren ab, wo eine willkürliche erhobene Zutrittsgebühr für Nicht-Bewohner und jene ohne Wachmarken oder Eskorten die Armen effektiv davon abhält, einen Fuß in den Bezirk zu setzen. Deshalb setzt sich ein Patriar, der nach Sonnenuntergang die Oberstadt verlässt, auch der großen Gefahr aus, ausgeraubt zu werden, verprügelt, oder schlimmeres.

TORE

Die Alte Mauer, welche vor Jahrhunderten auf Baldurans Geheiß errichtet wurde, umgibt die Oberstadt. Die Besucher und der Handel des Distrikts fließen durch die sechs Tore, die hindurchführen. Um die Oberstadt betreten zu dürfen, muss man ein Patriar sein, oder man benötigt den Brief eines solchen, seine Livree, eine Wachmarke, die den Bewohnern der Oberstadt und den wenigen lokalen Herbergen für Gäste ausgehändigt wird, oder man muss eine Zutrittsgebühr bezahlen. Wachmarken und Gebühren werden nur am Zitadelltor, am Baldurstor und am Schwarzdrachentor akzeptiert. Die anderen Tore stehen ausschließlich Patriars, ihren Bediensteten und Gästen zur Verfügung.

Das Schwarzdrachentor. Das Schwarzdrachentor erhielt seinen Namen durch den Drachenkopf, den ein siegreicher Ritter einst am Torbogen aufhing. Es blickt auf die Straße, die in Richtung Norden bis zum fernen Waterdeep führt.



ZUFALLSBEGEGNUNGEN IN DER OBERSTADT

W20	Begegnung
1–6	Keine Begegnung
7–10	Harmlose Interaktion (wirf auf Tabelle A)
11–16	Bewohner (wirf auf Tabelle B)
17–20	Bedrohung (wirf auf Tabelle C)

**TABELLE A: HARMLOSE INTERAKTIONEN
IN DER OBERSTADT**

W12	Interaktion
1	Eine bleiche Dienstmagd in der Livree von Haus Bormul torkelt in die Abenteurergruppe, flüstert: „Keine ... Muscheln“, und wird ohnmächtig.
2	Ein grinsender Hausdiener bäugt die Abenteurergruppe, kommt heran, und überreicht der Gruppe einen blutroten Umschlag: eine Einladung zu einer Zusammenkunft im Haus der Eomanes.
3	Eine schnell sprechende Priesterin des Gond mit weit aufgerissenen Augen beklagt, dass ein Dieb ihren Entwurf einer „Taschenuhr“ gestohlen habe. Sie beschreibt den Dieb als großen, nach Parfüm riechenden Mann in schwarz, der einen roten Schal trägt.
4	Ellyn Harbrise, eine redselige Fremde, hofft auf Tratsch und Klatsch und lädt die Gruppe auf einen Tee in der Bäckerei Harbrise ein.
5	Eine Kauffrau, die Gratisproben ihrer Waren verteilt, bietet jedem Gruppenmitglied eine kostenlose Zigarre an.
6	Ein Straßenkünstler bietet für 3 KM an, einen der Charaktere zu zeichnen. Die Zeichnung ist nicht besonders gut.
7	Eine Priesterin der Tymora spricht die Gruppe an und bietet ein kleines Entgelt, wenn die Abenteurer eine gute Tat für eine arme Familie im Haus der Dame tun.
8	Ein ominöses, körperloses Flüstern dringt an die Ohren der Abenteurergruppe. Es führt die Gruppe zum Haus der Familie Hhune.
9	Der Magier Lorroakan spricht die Gruppe an. Er bietet den Abenteurern eine Bezahlung und das kostenlose Wasserdichtmachen ihrer Kleidung an, wenn sie ihm helfen, die unordentlichen oberen Stockwerke von Ramaziths Turm aufzuräumen.
10	Yvandre Rillyn fragt ein Gruppenmitglied, ob es wirklich mit einer auffälligen Waffe umgehen kann, die es trägt. Wird die Frage bejaht, bittet sie den Waffenträger, als Gastdozent an der Rillyn-Schule aufzutreten.
11	Ein zufälliger Charakter wird von einem Drachen getroffen. Ein kleiner Junge aus einer Patriarsfamilie lässt den Drachen gerade steigen. Einer der neun Leibwächter des Jungen stellt sicher, dass der Charakter unverletzt ist.
11	Ein zufälliger Charakter wird von einem Drachen getroffen. Ein kleiner Junge aus einer Patriarsfamilie lässt den Drachen gerade steigen. Einer der neun Leibwächter des Jungen stellt sicher, dass der Charakter unverletzt ist.
12	Ein zwielichtiger Verkäufer behauptet, genau zu wissen, was die Abenteurergruppe braucht. Er führt die Charaktere in den Unterkeller und zeigt ihnen eine Auswahl interessanter, aber dubioser Waren.

Der ursprüngliche Drachenkopf ist schon lange fort, doch ein Ersatz aus Stein bleckt die Zähne über dem Durchgang. Legenden besagen, dass der steinerne Kopf auf magische Weise Säure auf Angreifer speien wird, falls die Stadt jemals belagert werden sollte.

TABELLE B: BEWOHNER DER OBERSTADT

W10	Bewohner
1	2W4 Wachen der Wache, die verlangen, die Wachmarken der Fremden zu sehen
2	1W4 Tempeldiener des Gond oder der Tymora
3	2W6 Diener von Patriars (Gemeine) auf Botengängen
4	1 Patriar (menschlicher Adeliger) und 6 persönliche Leibwächter (Veteranen)
5	1W4 + 1 verwöhnte junge Patriars (menschliche Adelige), jeweils mit einem persönlichen Leibwächter (Schläger)
6	1W6 fremdländische Würdenträger (Adelige) mit 2W4 Wachen
7	1W4 Boten der Hohen Halle (Kundschafter)
8	2W4 Unterhaltungskünstler (Gemeine)
9	1 Offizier der Flammenden Faust (Ritter) und 2W4 Soldaten der Flammenden Faust (Veteranen)
10	1W4 Gemeine , die nicht in der Oberstadt sein sollten

TABELLE C: BEDROHUNGEN IN DER OBERSTADT

W10	Bedrohung
1	1W4 als Raben getarnte Teufelchen
2	1 Gargyl im Dienst der Gilde
3	1W6 Riesentausendfüßler aus der Kanalisation
4	1W4 Belebte Rüstungen , die aus dem Hohen Haus der Wunder entkommen sind
5	1 Ockergallerte in einem Abflussgitter
6	Entführertrupp der Toten Drei (siehe den Kasten „Weitere Begegnungen mit Jüngern der Toten Drei“ auf S. 28)
7	Mördertrupp der Toten Drei (siehe den Kasten „Weitere Begegnungen mit Jüngern der Toten Drei“ auf S. 28)
8	1W4 Doppelgänger
9	1 von der Wache gesuchter Serienmörder (Assassine)
10	2W4 Kenku -Straßenräuber, die mit der Gilde zusammenarbeiten

Das Zitadelltor. Das Zitadelltor befindet sich in der landwärts gelegenen Mauer der Oberstadt und stellt den einzigen Zugang zur Festung der Wache dar. Die Wache unterhält eine kleine Kavallerie; diese dient nominell der Verteidigung und der Kontrolle von Menschenmengen, wird aber tatsächlich vor allem für Paraden, Ehrengeläste und andere zeremonielle Funktionen eingesetzt. Aus diesem Grund verfügt die Zitadelle über die einzigen Stallungen innerhalb der Stadtmauern.

Die Patriarstore. Die vier Tore, die gemeinsam als Patriarstore bezeichnet werden – Gondstor, Haldentor, Gutstor und Seetor –, sind kleiner und stehen für gewöhnlich der Allgemeinheit nicht zur Verfügung. Sie wurden nach dem Bau der Unterstadt-Mauern errichtet und waren dafür vorgesehen, den Patriars komfortable Routen zwischen ihren Geschäftsinteressen und ihren Häusern zur Verfügung zu stellen. Die Tore wurden von den Patriars finanziert, stellen so ein Zeichen ihres persönlichen Erfolgs dar und sind insgesamt kunstvoller verziert und strenger bewacht als die öffentlichen Tore. Offiziell darf niemand hindurchgehen, der nicht die Livree oder den Zulassungsbrief eines Patriars bei sich führt, doch gerücheweise wissen Gildenpaten und alteingesessene Bedienstete diverser Patriars genau, welche Wachposten sich schmieren lassen. Nichtsdestotrotz empfinden viele Unterstadtbewohner das zweierlei Maß, mit dem an diesen Toren gemessen wird, als Unverfrorenheit, wenn sie gezwungen sind, große Umwege in Kauf zu nehmen, weil sie die Tore in ihren eigenen Vierteln nicht benutzen dürfen.

VIERTEL

Während die meisten Außenstehenden nicht mehr sehen als ausufernden Luxus, können die Bewohner des Bezirks hier ein weites Spektrum von Stil und Status wahrnehmen. Reichtum, Geschmack und Standort teilen die Oberstadt in eine Vielzahl eigenständiger Viertel.

Gutsbornen. Die palastartigsten Wohnhäuser stehen im westlichsten Teil der Oberstadt. Die meisten Mitglieder des Herrenparlaments leben hier, ebenso die alten, stolzen Familien, die ihre Stammbäume bis in die Tage Baldurans zurückverfolgen. Klettergärten, Höfe mit Springbrunnen und private Obstgärten zieren viele dieser eleganten Wohnstätten.

Tempelhof. Große Kathedralen und Schreine bilden die Silhouette dieses zentralen Viertels; Gonds Hohes Haus der Wunder ist darin am auffälligsten. Priester in zeremoniellem Ornat und Gläubige in ihren feinsten Kleidern sind ein typischer Anblick in diesem Stadtteil. Bescheidenere Bittsteller sind selten, doch Tag für Tag kommen einige, die nur für die Hoffnung die Gebühren zahlen.

Die Weite. Die Weite ist der wichtigste Markt und der größte öffentliche Platz von Baldur's Gate. Jeden Tag bei Sonnenaufgang bauen die Verkäufer ihre Stände auf und preisen ihre Waren an. Straßenmusik und lautstarke Vorstellungen sind verboten, und jeden Abend müssen die Verkäufer, die nicht in der Oberstadt wohnen, zusammenpacken und gehen. Die bei Tag betriebsame Weite ist nachts trostlos und leer, außer an Feiertagen und wenn große Feste hier stattfinden.

Zitadellstraßen. Der nördliche Teil der Oberstadt wird von der Wachzitadelle dominiert. Dort hält die Wache Übungen ab, dort hat sie ihre Kaserne und Stallungen und unterhält einige Gefängniszellen. Abseits von der Zitadelle gibt es in diesem Viertel viele Ladengeschäfte sowie die bescheidenen, doch immer noch herrschaftlichen Häuser, die den Oberstadtbewohnern gehören, die keine Patriars sind.

DIE ALTE MAUER

Die ursprüngliche Stadtmauer, erbaut in den Tagen Baldurans, umgibt die Oberstadt und trennt sie von der Unterstadt. Sie nimmt in der Geschichte und der Vorstellungswelt der Stadt einen wichtigen Platz ein. Sie stellt ein Relikt der ursprünglichen Stadtgrenzen dar und, was weit wichtiger ist, die Verkörperung der Trennung zwischen Patriars und gewöhnlichen Bürgern. So ist die Alte Mauer ein Symbol für viele Dinge, die die Baldurianer an ihrer Stadt bewundern, aber auch verachten.

Große Teile der Alten Mauer wurden nach Aufständen in der frühen Stadtgeschichte neu erbaut und in allen Phasen der Unruhe, die folgten, weiter verstärkt. Jedes Mal, wenn die Mauer erneuert werden sollte, führte zu Streitigkeiten

GRÜNES LICHT IM NEBEL

Baldur's Gate hat einige interessante Merkmale, die nirgendwo sonst in diesem Stadtführer erwähnt werden.

Nebel. Einer der Gründe, warum Piraten den Grauhafen so anziehend finden, ist der dichte Nebel, der oft den Fluss, die Hafenanlagen und große Teile der Unterstadt bedeckt. Dieser Nebel macht es leicht, illegale Geschäfte zu machen oder Morde zu begehen, ohne dass jemand die „Unterhaltung“ durch ein Fernrohr oder ähnliches bezeugen kann. Der Nebel kriecht auch manchmal in die Oberstadt, ist hier aber viel zu dünn, als dass er Verbrechen verbergen könnte.

Grüne Lampen. An feststehenden Läden und Lokalen in Baldur's Gate hängen Laternen mit grünen Glasscheiben, die brennen, wenn das Geschäft geöffnet ist. In nebligen Nächten tauchen diese Lampen die lebhaften Tavernen, Bordelle, Tanzlokale und Festhallen in ein schauriges, grünes Licht.

zwischen gondschen Ingenieuren, welche neue Bautechniken und Materialien einbringen wollten, und Patriars sowie Denkmalschützern, die die ursprüngliche Architektur konservieren wollten. Gleichzeitig bestachen Schmuggler und Gildenschergen Baumannschaften, manipulierten Baupläne und mischten sich bei jeder Gelegenheit in die Planungen ein, um die Anstrengungen zur Verstärkung der Mauer von ihren geheimen Durchgängen fernzuhalten oder dafür zu sorgen, dass neue Durchgänge gebaut wurden.

Nach Jahrhunderten derart unzuverlässiger Instandhaltung erscheint die Alte Mauer nur noch auf den ersten Blick stolz und stark. In Wirklichkeit ist sie mit zahlreichen verborgenen Gängen gespickt, die hindurch oder noch häufiger darunter hinweg führen. Das Wissen um diese Geheimgänge wird sorgfältig gehütet, und sie werden sparsam verwendet, da eine zu häufige Nutzung die Gefahr ihrer Entdeckung erhöht. Nichtsdestotrotz: Würde die Alte Mauer jemals ernsthaft auf die Probe gestellt, würden ihre Verteidiger feststellen, dass sie weit weniger undurchdringlich ist, als sie erscheint.

PATRIARSANWESEN

Die großen Häuser der Patriars sind der Stolz ihrer Besitzer und das Zentrum der gehobenen Gesellschaft. Ein Herrenhaus ist der Beweis, dass eine Familie bereits Wurzeln in Baldur's Gate hatte, als die Alte Mauer errichtet wurde, und dass ihr Geschlecht bis heute ungebrochen und wohlhabend geblieben ist. Selbst in den wenigen Fällen, wenn ein Patriarsanwesen den Besitzer wechselt, unternimmt der neue Besitzer meist große Anstrengungen, um irgendeine Verwandtschaftsbeziehung zur Familie des alten zu beweisen – oder zu erfinden.

Die meisten Patriarsanwesen sind Stadthäuser, keine freistehenden Villas. Die Oberstadt ist schon immer von ihrer Mauer begrenzt, und selbst die reichsten Familien können sich nicht beliebig ausbreiten. Die meisten Anwesen verfügen nur über kleine Hofgärten, die sich eher in die Höhe erstrecken als in die Breite: Spalierbäume, Rosengitter, Blauregen und Rankengewächse an den Hauswänden sind hierfür sehr beliebt.

Die geschichtsträchtigen Anwesen mit ihren kleinen Räumen sind oft vollgestopft mit Erbstücken und Schätzen, die über Generationen angesammelt wurden. Es kommt jedoch auch vor, dass die edle Fassade eines Herrenhauses Mittellosigkeit verbirgt. Es ist teuer, Herrenhäuser instand zu halten, und manche Dynastien verschwinden irgendwann. Selbstredend würde kein Patriar jemals offen zugeben, Geldprobleme zu haben, doch nicht wenige sind trotzdem auf der dringenden Suche nach Ehen mit wohlhabenden Außenstehenden, welche neues Kapital und neuen Ehrgeiz in die sterbenden Geschlechter bringen können.

STADTFÜHRER FÜR DIE OBERSTADT

Trotz ihrer gut kontrollierten Straßen und ihrer verzierten Häuser verbirgt die Oberstadt wunderbare – und auch skandalöse – Geheimnisse. Im Folgenden werden einige ihrer bemerkenswertesten Örtlichkeiten in alphabetischer Reihenfolge beschrieben. Diese Örtlichkeiten sind auch auf dem Stadtplan von Baldur's Gate vermerkt (S. 172–173).

BÄCKEREI HARBRISSE

Die Bäckerei Harbrisse ist berühmt für ihre bunt verzierten Zimtkekse und ihr Zuckerbrot und eine geschätzte Institution ihres Viertels. Das Geschäft nutzt den lebhaften Handelsverkehr durch Baldur's Gate geschickt aus. Die Inhaberin bringt gerne die seltenen Gewürze in den Produkten zur Geltung, und sie bewahrt eine reiche Auswahl exotischer Teesorten für ihre mondäne Kundschaft. Der Ort ist bei Patriars beliebt, die hier gerne den ganzen Nachmittag plaudernd zubringen, und

die rothaarige, untersetzte Besitzerin Ellyn Harbrise (recht-schaffen neutrale menschliche **Spionin**) kennt jede wichtige Entwicklung in den gesellschaftlichen Kreisen ihrer Kunden. Wer auf der Suche nach geheimem Klatsch über die gehobene Gesellschaft ist, dem sei geraten, es in der Bäckerei Harbrise zu versuchen.

BORMUL-ANWESEN

Das Herrenhaus der Familie Bormul in Gutsbornen ist ein elegantes, dreistöckiges Stadthaus aus gelbem Granit und Schiefer, mit cremefarbenen Rosen an den Mauern seines Gartens. Im vergangenen Frühling kam ein entfernter Onkel zu Besuch und brachte eine gewaltige Ladung von Gepäck mit sich. Während seines Besuches verhielten die Bediensteten sich merkwürdig, doch die Bormuls schoben dies auf den Ausbruch von Muschelvergiftungen, unter dem in jenem Frühjahr mehrere Haushalte litten. Einige Tage später reiste der Onkel ab und ließ einige seiner Kuriositäten zurück. Die Bormuls, die keinen Platz hatten, diese ungewollten Dinge aufzubewahren, schafften sie einfach in die unter dem Haus gelegene Familiengruft. Dort liegen sie nun und sind mehr oder weniger vergessen.

Nur kurze Zeit danach wurden Bewohner von Elendsvierteln in der Außenstadt Opfer eines stillen Mörders im altertümlichen, fadenscheinigen Mantel eines Patriars. Viele konnten einen Blick auf den bleichen Mörder erhaschen, doch niemand konnte ihn stellen oder zu seinem Versteck verfolgen, da er nach jedem Mord mit den Nebeln der Stadt zu verschmelzen scheint.

ZU DEN DREI ALTEN FÄSSERN

Die Taverne Zu den Drei Alten Fässern ist nach ihrem Symbol benannt: drei zusammengebundenen Fässern, die an einer Stange hängen. Sie ist beliebt bei aktiven und pensionierten Mitgliedern der Flammenden Faust. Im Schankraum werden einfache, herzhafte Mahlzeiten serviert, und es gibt eine reiche Auswahl an Weinen und Bieren, die preiswert, aber von guter Qualität sind. Pöbeleien und Rauflust unter der Kundschaft wird hier nicht toleriert. Die Taverne bietet Zimmer für kurze und für lange Aufenthalte sowie Waschkdienste, Reparaturen und das Schärfen der Waffen ihrer Gäste. Die günstigen Preise und die gastfreundliche Atmosphäre haben zur Folge, dass mehrere ehemalige Söldner der Flammenden Faust hier dauerhaft wohnen. Diese permanenten Gäste dienen als zusätzliches Sicherheitspersonal und machen die Drei Alten Fässer so zu einem der sichersten Orte für Besucher in Baldur's Gate.

Die Inhaber der Taverne, drei von Warzen übersäte Brüder Ende Fünfzig, die gemeinsam als die „Drei Alten Kröten“ bekannt sind, heißen Alstan, Brunhum und Klabrot Winterseit (alles neutral gute menschliche **Gemeine**). Die Drei Alten Kröten haben einen Ruf als leichte Opfer für rührselige Geschichten. Sämtliche Köchinnen, Köche und Bedienungen der Drei Alten Fässer sind Witwen und Waisen von Angehörigen der Flammenden Faust. Die Taverne veranstaltet regelmäßig Wohltätigkeitsveranstaltungen für die Familien jener, die im Dienst fallen oder verkrüppelt werden. Jedoch ist das Urteilsvermögen der Brüder nicht genauso groß wie ihre Güte, sodass sie regelmäßig Opfer von Trickbetrügnern werden. Schon mehrmals stahlen solche dermaßen viel Geld, dass den Drei Alten Fässern der Bankrott drohte und die drei Brüder Hilfe von außen suchen mussten, um ihre gestohlenen Gelder zurückzuholen und die Taverne zahlungsfähig zu halten.

EOMANE-ANWESEN

Die vier Eomane-Geschwister sind für die skandalösen Maskenbälle, die sie in ihrem Anwesen veranstalten, in der ganzen Oberstadt berüchtigt. Nysene Eomane, eine recht-schaffen böse, menschliche **Adelige**, lädt gerne hoffnungsvolle

gesellschaftliche Aufsteiger aus anderen Bezirken ein, mit dem Plan, diese auf den Festen festzuhalten. Da sie keine Wachmarken haben, müssen diese Gäste sich auf eine Nacht in den Kerkerzellen der Zitadelle oder schlimmeres einstellen, wenn sie nach Einbruch der Dunkelheit in der Oberstadt erwischt werden. Sie haben also keine Wahl, als sich den grausamen Spielen Nysenes und ihrer Freunde auszusetzen, bis sie bei Tagesanbruch endlich entkommen können. Bisher kam keines von Nysenes „Spielzeugen“ zu folgenreichem Schaden, doch werden ihre Spiele immer kühner und grausamer. Es ist nur eine Frage der Zeit, bis jemand ernsthaft verletzt wird.

Nysenes Geschwister – Dolandre, Rusorra und Trenteller – finden dieses Verhalten zwar beschämend und ihrem Stand unangemessen, doch ist es ihnen auch zu egal, als dass sie ihre Schwester stoppen würden. Schließlich sind ihre Opfer gesellschaftliche Niederstehende, deren Wohlbefinden es nicht wert ist, das eigene Feiern zu unterbrechen. Wahrscheinlich kennen die Geschwister das wahre Ausmaß des Sadismus ihrer Schwester nicht einmal. Einige böse Kulte haben jedoch Notiz von Nysenes Spielen genommen, und der Kult des Tyrannos sieht in Haus Eomane ein Talent heranwachsen, das zu fördern es wert ist.

FERNE GESTAADI

Tendai und Khennen Gestaad (chaotisch gute, menschliche **Gemeine**) sind ein Ehepaar, das ein erfolgreiches Importgeschäft für Trockenfleisch, Gewürze, authentisches Kochgeschirr und traditionelle Rezepte aus Nyanzaruhafen führt. Ihre Gewürzmischungen aus Königskümmel, Koriander, Ingwer, diversen Currys und bunten Salzen haben viel dazu beigetragen, chultische Delikatessen auf die Tische der Patriars zu bringen.

Trotz ihres Erfolgs betreiben die Gestaads ihr Geschäft auf direkte und bescheidene Weise, wodurch sie die Aufmerksamkeit von Geschäftsleuten erregen, das Paar auszukaufen und die Geschäfte zu erweitern. Die Gestaads wollen jedoch trotz zahlreicher Angebote von Patriarsfamilien und anonymen Interessenten nicht verkaufen. Infolgedessen ist Ferne Gestaade in den vergangenen Wochen Opfer von Vandalismus geworden, und die Gestaads erhielten Drohbriefe.

HALLE DER WUNDER

Dieses große, stattliche Gebäude stellt ein quasi-religiöses Museum für großartige Erfindungen dar, die im Namen des Gond gemacht wurden. Anders als das ähnlich benannte Hohe Haus der Wunder, welche sowohl Tempel als auch Werkstatt für Prototypen ist, die noch nicht bereit sind für das Licht der Öffentlichkeit, stellt die Halle der Wunder die perfektionierten Eingebungen Gonds zur Schau. Hier werden zahllose Wunderdinge aufbewahrt, von als gewöhnliche Möbel getarnten Sicherheitsfächern bis hin zu so unvergleichlichen Dingen wie einem dampfgetriebenen, mechanischen Orchester, einem Dampf-„Drachen“, der eine mächtige Maschine zum Bewegen großer Lasten antreibt oder ausgeklügelten nautischen Instrumenten. Kleine Schilder unter jedem Ausstellungsstück beschreiben den Zweck dieser eigentümlichen Werkzeuge und nennen die Erfinder und deren Heimatländer, soweit bekannt.

Hartnäckige Gerüchte besagen, dass unter der Halle der Wunder eine von mechanischen Monstern bewachte Schatzkammer verborgen liege. Sie entsprechen der Wahrheit: Unter dem großen Altar befindet sich ein kompliziertes System von Druckplatten, anhand dessen sich ein Geheimgang öffnen lässt, der unter den Tempel führt. Folgt man diesem Gang, erreicht man eine Reihe von Tresorräumen, die mit mechanischen Gerätschaften gesichert sind. Einige dieser Tresore enthalten Schätze des Kults, andere werden an reiche Kunden vermietet, die ihre Wertsachen so sicher verwahren wollen, wie nur möglich ist.

HAUS DER DAME

Baldur's Gates Tempel der Tymora ist aus dem lokalen, gelben Granit erbaut. Das Dach ist mit Schindeln aus Schiefer gedeckt, und das ganze Gebäude schmiegt sich unauffällig zwischen die umgebenden Gebäude. Erst kürzlich wurde das Gebäude mit wunderschönen Mosaiken geschmückt, die Seelen darstellen, welche gegen die Misslichkeiten auf hoher See obsiegen.

Die wichtigste Aufgabe des Tempels, abgesehen von formellen Göttinnendiensten – die von den meisten Tymora-Anhängern nur zu hohen Feiertagen besucht werden – ist es, die Bittsteller (und deren große Spenden) zu empfangen, die sich mit der Bitte um Fürsprache an den Tempel wenden. Die Gründe, warum Baldurianer wenig Vertrauen in die Wache, die Flammende Faust oder die Gilde haben, sind zahllos. Wenn sie also die Hilfe einer einflussreichen Organisation benötigen, wenden sie sich häufig an die Dame des Glücks. Das Haus der Dame hört die Gesuche der Gläubigen und nimmt im Gegenzug ihre Gaben entgegen. Die Gegenleistungen des Klerus beschränken sich meistens auf Segnungen (magisch oder auch nicht). Von Geschichten ausgesprochener Ungerechtigkeit jedoch könnten Priester sich auch angehalten fühlen, bei den Tempelältesten um Vermittlung zu bitten. Dies passiert nur selten, da die Geistlichen nicht bereit sind, ihre Position aufs Spiel zu setzen, indem sie sich jeder einzelnen Ungerechtigkeit entgegenstellen, die an sie herangetragen wird. Priester wenden sich jedoch oft im Geheimen an Abenteurer, die sich in der Nähe des Tempels aufhalten, und unterstützen kleine, gerechte Taten, wo immer sie können.

ZUM HELM UND UMHANG

Das Klientel des Helm und Umhang ist eine ungewöhnliche Mischung aus betuchten, aber bescheidenen Patriars, reisenden Adligen, berühmten Barden und ehrgeizigen Bewohnern der Unterstadt, die sich gern zur städtischen Elite zählen würden. Die schnörkellose Herberge führt ihre Geschäfte auf makellose Weise und mit den feinsten Zutaten: Es wird gebratenes Hähnchen serviert anstelle von Pfau oder Rebhuhn, und der Fisch hat nie den charakteristischen Belag, den Fisch aus dem Grauhafen immer hat.

Das Lokal besteht aus zwei Gebäuden. Zum Helm ist ein Herbergsgebäude, dessen Eingang im Schatten eines gewaltigen Eisenhelms liegt, der angeblich einst einem Feuerriesen gehörte. Das etwas kleinere Zum Umhang ist an dem hell flatternden Umhang eines Sune-Priesters zu erkennen, der über das Vordach drapiert ist. Beide Gebäude sind mit Abenteuertrophäen aller Art dekoriert, darunter die Marmorbüste eines Einhorns mit Horn aus Bronze im Schankraum des Helms. Das Horn wird von Gästen oft als Glücksbringer gerieben und glänzt genauso wie am Tag seiner Erschaffung.

Zum Helm und Umhang zieht seit Langem die idealistischen Söhne und Töchter von Patriars an. Diese jungen Romantiker nennen seit Generationen den Gott Lurue als ihre Inspiration und nennen sich die Ritter des Einhorns. Was als unbeschwerter Jux begonnen hatte, entwickelte sich im Laufe der Zeit zu einer echten Kraft für das Gute, und mehrere der ersten „Ritter“ ernteten großen Ruhm für ihre Heldentaten. Noch heute nennen die Ritter des Einhorns das Helm und Umhang ihr informelles Hauptquartier. Selbst die beiden Inhaber Vedren und Halesta (neutral gute menschliche **Ritter**) sind ehemalige Mitglieder. Die beiden haben großen Einfluss auf die Zusammensetzung der Kundschaft, und die Einhornbüste im Schankraum des Helms ehrt ihre Ursprünge an diesem Ort.

HHUNE-ANWESEN

Die Macht der Hhunes nimmt fast so häufig zu und wieder ab, wie der Mond es tut. Die anderen Patriarsfamilien haben jedoch eine gesunde Angst vor ihnen, da die Hhunes

mächtige Beziehungen an der ganzen Schwertküste besitzen, die Möchtegern-Rivalen durchaus das Leben schwer machen können.

Die betagte Witwe Lutezia Hhune (rechtschaffen böse menschliche **Adelige**) herrscht über dieses eher kleine Anwesen. Lutezia ist mit ihren Geschwistern zerstritten und hat keine Kinder, sodass sie befürchten muss, dass das Heim ihrer Kindheit nach ihrem Tod einem verhassten Zweig der Familie zukommen wird. Um dies zu verhindern, hat sie die Archivare der Hohen Halle gebeten, Patriarsstambäume nach einem geeigneteren Erben zu durchsuchen.

Lutezias Anliegen wurde einer Archivarin namens Virmele (rechtschaffen böse menschliche Spionin) übertragen. Virmele arbeitet mit der Gilde zusammen und nimmt Bestechungsgelder von Kaufleuten und Kriminellen aus der Unterstadt entgegen, damit sie eine Verbindung zwischen ihnen und den Hhunes fabriziert. Dabei steht mehr als nur das Herrenhaus selbst auf dem Spiel. Lutezias verstorbener Ehemann war ein eifriger Sammler von Karten und alten Büchern, und seine persönliche Bücherei enthält zahlreiche Kostbarkeiten aus fernen Ländern. Sollte Lutezia also um einen angemessenen Erben betrogen werden, könnten das Vermächtnis ihrer Familie sowie die Geheimnisse in der Sammlung ihres Mannes in skrupellose Hände geraten. Würde Virmeles Bestechlichkeit aufgedeckt werden, könnte die Gilde sich um den Verlust eines profitablen Geschäftszweigs ärgern.

Kaddrus, Lutezias Leibdiener, ist ein **Cambion**, der in Gestalt eines sehr attraktiven Mannes erscheint, halb so alt wie sie. Mächtige Adelige aus Tethyr entsandten Kaddrus, um die Familiengeheimnisse der Hhunes zu schützen. Dazu gehört eine Verbindung zu den Rittern des Schilds, einer Geheimgesellschaft, die mit dem *Schild des Verborgenen Herrschers* (siehe S. 224) zu tun hat. Dieser Schild ist vor kurzem aus der Gruft unter dem Hhune-Anwesen verschwunden. Kaddrus unterstützt nun die Anstrengungen, den Schild zurückzuerlangen und jene zu bestrafen, die für seinen Diebstahl verantwortlich sind. Lutezia überlässt diese Aufgabe gern seinen fähigen Händen.

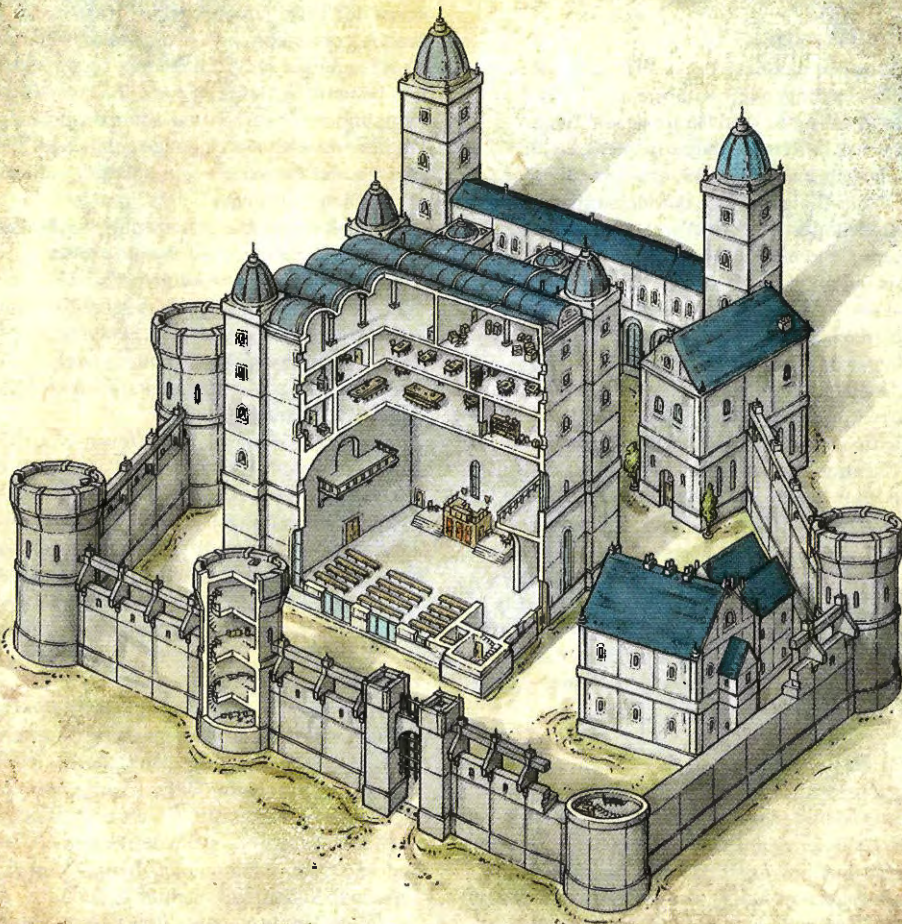
HOHE HALLE

Die Hohe Halle ist das Zentrum aller politischen Aktivität in Baldur's Gate. Hier treffen sich Herrenparlament und Viererrat, und jeder der vier Herzöge hat ein luxuriöses Arbeitszimmer und diskrete Konferenzzimmer. Auch Strafgerichtungsverfahren, Steuerzahlungen und die Treffen von Berufsgilden finden in der Hohen Halle statt.

Den meisten Strafprozessen sitzt ein Richter vor, der von einem der vier Herzöge eingesetzt wurde und diesem als Stellvertreter dient. Die meisten Prozesse werden als einfacher Verwaltungsakt abgehandelt, wobei auf die Anklageverlesung unmittelbar das Urteil folgt. Solange dem Gericht kein unvoreingenommener Zeuge oder Hinweise auf fragwürdige Umstände vorgestellt werden, reicht das Wort eines Offiziers der Flammenden Faust oder der Wache aus, um ein Urteil zu sprechen. Der Richter muss dann nur noch ein Siegel auf die Papiere stempeln, welche von den Wächtern bereits vorbereitet wurden. Dies führt zu selbstredend zu einem gewissen Grad der Korruption, erschwert durch den Umstand, dass der Stellvertreter-Richter nach eigenem, uneingeschränkten Ermessen entscheiden kann, ob er ein Urteil übernimmt oder einen Verdächtigen freispricht. Schmiergelder und Einflussnahmen grassieren in den Gerichtssälen, und die wirklich ehrlichen Richter sind ebenso selten wie gefürchtet.

Die Hohe Halle beherbergt außerdem Archive sämtlicher lokalen Gesetze und Erlässe, Zusammenfassungen aller Rechtsprechungen, Urkunden, Gildensatzungen, Volkszahlungen und Genealogien aller Adelshäuser und Familien ausreichend wichtiger Gemeiner. Die Aufzeichnungen

Die Hohe Halle



reichen bis zur Gründung der Stadt zurück und umfassen Jahrhunderte von sorgfältig bewahrten Dokumenten. Es gibt kein gemeinsames Register für die Archive, und es kann verwirrend sein, sich durch die einander überschneidenden, eigenwillig organisierten Bestände zu wühlen. Deshalb bezahlen die meisten Leute einen Archivar, um das zu finden, was sie brauchen.

Das Erdgeschoss des Ostflügels der Hohen Halle schließlich beherbergt ein Museum der Geschichte von Baldur's Gate sowie ein Mausoleum für die vielen Herzoge und Helden der Stadt. Statuen namhafter historischer Personen, Balduran selbst eingeschlossen, erheben sich über den Sargtruhen, die ihre staubigen Knochen enthalten – oder, im Falle Baldurans, alles, was von dem verschwundenen Stadtgründer übriggeblieben ist: die vom Alter gezeichneten Überreste seines Mantels, sein Schwert, sein Schild und sein Lieblingsfernrohr.

HOHES HAUS DER WUNDER

Diese gewaltige Werkstatt ist das Zentrum des Gondskults in Baldur's Gate. Jeden Tag erklingen die Ambosse und Werkbänke im Hohen Haus der Wunder und Hammer und Säge. Unter dem prüfenden Blick des Hohen Werkmeisters Andar Buchholz (neutraler menschlicher **Priester**) arbeiten Erfinder, Priester und Tempeldiener Seite an Seite mit Meistern sämtlicher Handwerke. Die Schöpfungen der Werkstätten sind größtenteils experimentelle Prototypen und noch nicht für die Öffentlichkeit vorgesehen.

Es ist kein Zufall, dass der Tempel des Gond gerade in Baldur's Gate so erfolgreich ist. Es mag Städte an der Schwertküste geben, die tüchtiger oder akademischer sind, doch in keiner davon hätten Gonds Jünger besseren und freieren Zugriff auf seltene Ressourcen als hier. Die Stadt interessiert sich weit mehr für die Innovationen der Kleriker selbst als für die Moralität dieser Kreationen oder dafür, wie genau sie erschaffen wurden. Gerüchte besagen, dass das Hohe Haus der Wunder in oder kurz vor der Stadt eine geheime Erprobungsanlage unterhält.

Vordergründig bieten die Priester des Gond jedem, der dafür bezahlen kann, Heilung und magische Dienstleistungen. Jedoch sind die Priester oft so sehr in ihren eigenen Projekten gefangen, dass sie nur schwer dazu zu bringen sind, jemanden zu behandeln, der nicht eine noch nie dagewesene Wunde oder eine besonders interessante Krankheit hat.

DIE OFFENE SCHRIFTROLLE

Der Tempel des Oghma besteht aus weißem Marmor, mit einem gekrümmtem, mit Blattgold besetztem, roten Dach und sticht aus den umgebenden Gebäuden deutlich hervor. Ein tiefes, breites Becken voll spiegelndem Wasser ruht unter seinem Dach, welches zu ausgezeichneter Akustik entworfen wurde. Die Worte eines darunter stehenden Sprechers sind für ein großes Publikum klar und mühelos zu verstehen. Deshalb ist der Schrein ein beliebter Ort für Hochzeiten, Einweihungsfeiern und anderes.

Der Legende nach können Barden und Künstler, die für einen halben Tag ihr eigenes Spiegelbild im Becken betrachten und dabei ihren Verstand dem Oghma öffnen, eine Vision erhalten, die sie zu ihrem nächsten Werk inspiriert. Hierfür kann man von Sonnenauf- bis Sonnenuntergang, von Mitternacht bis Mittag oder zu jeder anderen Phase meditieren. Die Offene Schriftrolle befindet sich aber in der Oberstadt, ist zu bedenken, und alle Nicht-Bewohner werden bei Sonnenuntergang hinausgeleitet.

RAMAZITHS TURM

Ramaziths Turm hat sechs Stockwerke, ist in der Art eine Pagode gebaut und besteht aus verwitterten, roten Backsteinen. Einige bezeichnen ihn als einzigartiges Wahrzeichen, andere als bedauerliche Bausünde. Der exzentrische Magier

Ramazith errichtete den Turm vor fast einem Jahrhundert. Ramazith war Seefahrer aus dem fernen Durpar mit großem Wissen über die Tiefen des Meeres – und ebenso großem Reichtum. Er war weder als besonders guter Seemann noch als besonders guter Zauberwirker bekannt, ehe er reich wurde, und die Quelle seines Erfolgs ist bis heute ein Rätsel.

Nicht lange nach Fertigstellung des Turms starb Ramazith unter mysteriösen Umständen. Manche sagen, dass sein Tod die Folge einer verhängnisvollen Liebelei mit einer Nymphe war, doch bis heute geht das Gerücht um, dass sein Ende mit seinem merkwürdigen Aufstieg zusammenhing. In einer Version der Geschichte fiel er der Rache der Nymphe für ein furchtbares Verbrechen zum Opfer, das er ihrem Volk angetan hatte, um zu seiner Macht zu gelangen. Ein anderes Gerücht besagt, dass seine Seele selbst der Preis für den Pakt mit dem Wesen war. Unabhängig von der Wahrheit dieser Gerüchte stand der Turm jahrzehntelang leer, bis der junge, jähzornige Magus Lorroakan ihn vor einigen Jahren erwarb. Lorroakan ist für seine teuren Vorlieben und seine chronische Geldknappheit bekannt. Er stammt aus der Stadt Athkatla, die im Süden liegt, und der lokale Tratsch geht davon aus, dass es sich bei ihm um einen in Ungnade gefallenen Verbüllten Magier handelt, der vielleicht sogar auf der Flucht vor dem mächtigen amnischen Adelshaus Selemchant ist.

Lorroakan (neutraler menschlicher **Magus**) verdient sein Geld damit, Kleidung mit Magie wasser- und schimmelabweisend zu machen – eine praktische, aber einfache Tätigkeit, die darauf hinweist, dass seine Kenntnis der Magie nicht allzu tief geht. Dies mag eine Erklärung dafür sein, warum er die oberen Geschosse des Turms noch nicht geöffnet hat und nur das Erdgeschoss und einen kleinen Teil des ersten Obergeschosses benutzt.

Lorroakans ständiges Bedürfnis nach Geld führt dazu, dass er nun nach bezahlten Helfern sucht, die bereit sind, sich in die seit Langem versiegelten oberen Stockwerke des Turms zu begeben und das Geheimnis von Ramaziths Reichtum aufzudecken. Die Tatsache, dass Ramazith dank seines Geheimnisses ein frühes Ende fand, und dass Lorroakan selbst nicht kompetenter ist – wahrscheinlich sogar deutlich weniger kompetent – als der alte Turmbesitzer, scheint ihn nicht zu beunruhigen.

RILLYN-ANWESEN

Die Rillyns, einst eine der ehrwürdigsten Patriarsfamilien von Baldur's Gate, verarmten vor einigen Generationen. Erst vor kurzem konnten sie ihren Wohlstand wiederherstellen, und dies ist allein Yvandre Rillyns Verdienst. Yvandre (neutrale menschliche **Veteranin**) kehrte nach Baldur's Gate zurück, nachdem sie jahrelang bei der Flammenden Faust und anderen Söldnerkompanien diente – eine Karriere, die ihren Anfang in Yvandles Rebellion gegen ihre Familie nahm.

Yvandre erkannte, dass ihre Familie langfristige, finanzielle Unterstützung braucht, weshalb sie in einem Gästehaus neben dem Anwesen ihrer Familie eine Schwertkampfschule eröffnet hat. Bald macht der erste Jahrgang von Schülern seinen Abschluss in der Rillyn-Schule. Alle lernten sie für mindestens fünf Jahre unter Yvandre, deren Anerkennung sie mit ihren Fähigkeiten erringen konnten. Da Yvandre eine strenge Lehrerin ist, können die Schüler sich zu Recht etwas darauf einbilden. Yvandre hofft, dass ihre Absolventen die Kunde von der Schule in der Region verbreiten und ihr einen Namen machen werden. In der Zwischenzeit nimmt sie weitere neue Schüler auf, behält die Vielversprechenden und sortiert den Rest aus. Manche, die sich nicht qualifizieren konnten, fühlen sich erniedrigt und hegen nun Groll gegen Yvandre und ihr Haus.

DER UNTERKELLER

Unter der Weite liegt ein Labyrinth von Vorratskammern, Bierkellern und spinnwebenbehangenen Tunneln, welches als der Unterkeller bekannt ist. Bogengänge, manche mit Gittertüren und rostigen, aber funktionierenden Schlössern, verbinden die gemauerten Kammern untereinander. Einige Tunnel steigen zu Gebäuden auf Straßenhöhe hinauf, andere sind über Gitter und Kanaldeckel mit der Straße selbst verbunden. Es gibt mindestens zwei Dutzend Zugänge zum Unterkeller, von denen nur einige allgemein bekannt sind – und einige werden vorsätzlich geheim gehalten.

Die meisten Baldurianer kennen den Unterkeller als eine schäbige Kneipe und als Bordell. Die Wache und die Flammende Faust bestreifen den Unterkeller niemals, weswegen eine Bande maskierter Schläger, die sich selbst die „Kellerer“ nennen, für Ordnung sorgt. Diese fast vollständige Gesetzlosigkeit macht den Unterkeller zum beliebten Geschäftssitz für zwielichtige Gestalten, die es sonst niemals riskieren würden, in der Oberstadt erwischt zu werden. Ihre „Genusszimmer“ bieten alles von Glücksspiel über Prostitution und exotische Rauschmittel bis hin zu Tierkämpfen – zum Beispiel riesige Kanalratten gegen hundegroße Spinnen. Die meisten einfachen Bürger, die in den Unterkeller kommen, um ein wenig Gefahr zu erleben, bleiben in diesen Bereichen.

Jene, die jedoch nach ernsteren Gefahren suchen, können auch diese hier finden. Händler des Grau- und des Schwarzmarkts verfügen im Unterkeller über von der Gilde freigegebene Tresorräume, aus denen sie Waffen, illegale Verkleidungen, gefälschte Wachmarken, seltene Gifte und andere verbotene Dinge verkaufen. Um in Kontakt mit diesen Händlern zu reden, muss man die Zustimmung der Gilde haben oder den Kellerern erhebliche Schmiergelder zahlen.

Gerüchte besagen, dass sich der Unterkeller fast unter der gesamten Oberstadt erstreckt. Seine Geheimgänge führen unter mehrere Patriarsanwesen, Banken, Geschäfte und sogar die Hohe Halle selbst und sind über Geheimtüren mit Wein- und Vorratskellern im ganzen Bezirk verbunden. Einige dieser Wände sind angeblich so dünn, dass man durch sie hindurch, wenn man genau hinhört, allerlei heikle Pläne und skandalöse Liebeleien belauschen kann.

Ein hagerer, bärtiger Mann namens Heltur „Schlinge“ Schlink (neutral böser menschlicher **Assassine**) kontrolliert den Unterkeller auf schmierige, überfreundliche Weise, mit einem breiten Grinsen, das sein vernarbt Gesicht nur noch bedrohlicher wirken lässt. Niemand hat je gesehen, dass Schlinge die Fassung verloren hätte, nicht einmal wenn er Messer und Flaschen mit tödlicher Genauigkeit nach widerspenstigen Gästen wirft. Es scheint allen, die ihn kennen, klar zu sein, dass Schlinge ein Pate oder ein anderes hochrangiges Goldenmitglied sein muss.

VILLA VANTHAMPUR

Herzogin Vanthampur erträgt das vulgäre Geschwätz in Gutsbornen nicht, weswegen ihr Anwesen in Tempelhof liegt, so weit weg von den anderen Patriars, wie es nur möglich ist, ohne aus ihrer Sichtweite zu kommen. Siehe Kapitel 1 für mehr Informationen zu diesem Anwesen.

WACHSAMES SCHILD

Der Schrein des Helm in Baldur's Gate besteht aus einer kleinen Kapelle. Ihre Tür wird von Flügeln flankiert, und darüber ist ein wachsames Auge aus Silber eingelassen. Die hiesigen Gottesdienste werden regelmäßig von Mitgliedern der Wache, Soldaten der Flammenden Faust, Leibwächtern und allen anderen besucht, welche die Last der Verantwortung tragen, andere zu beschützen.

Wird er von der Wache oder der Flammenden Faust gerufen, hilft der Klerus des Helm bei der Instandhaltung der

Stadtmauern oder verteidigt dieselben gegen jene, die die Tore erstürmen wollen. Obwohl der Gott der Wächter und seine Anhänger ihre Pflichten ohne Blick auf die städtische Politik erfüllen, hat diese Rolle ihnen dennoch in der Außenstadt erhebliche Missgunst eingebracht.

Helms Kleriker bieten jedem Heilung, der Geld oder Waffen spendet. Traditionell verzichten sie auf diese Spenden von jenen, die in der Verteidigung anderer schwer verwundet wurden. Aus diesem Grund werden am Tor des Wachsamens Schilds allerlei abenteuerliche Geschichten darüber erzählt, wie grün- und blaugeprügelte Schläger oder Mörder der Gilde ihre Wunden in Wirklichkeit bei der Vollbringung heldenhafter Taten erlitten.

WACHZITADELLE

Die Wächtertruppe der Oberstadt nutzt die Wachzitadelle als Übungsort, Kaserne und Verwaltungszentrum. Die Streitrösler der Wache sind in einem Stall untergebracht. In einigen Gefängniszellen können gewöhnliche Gefangene untergebracht werden, die darauf warten, vor Gericht in der Hohen Halle oder ins Gefängnis in Baldurans Seeturm gebracht zu werden.

Hochmarschall und Meister der Mauern Osmurl Havanack (rechtschaffen neutraler zwergischer **Veteran**) ist der Kastellan der Zitadelle. Er empfindet tiefe Loyalität zu seinen Offizieren und verachtet die Politik der Stadt. Havanack stellt sicher, dass die Zitadelle gut versorgt wird, dass der Schatzmeister den Sold korrekt verteilt und dass Zitadelle und Alte Mauer ordentlich in Schuss gehalten werden. Er diszipliniert auch Wachsoldaten, die Missetaten bezichtigt wurden – solche Anschuldigungen nimmt er sehr ernst und geht ihnen nach bestem Wissen nach. Hochmarschall Havanack toleriert kein Fehlverhalten in den Reihen der Wache, doch ist er nur eine Person, und viel entgeht seiner Aufmerksamkeit.

Aus der Zitadelle brechen regelmäßig Streifen der Wache in die Oberstadt auf, und die Wache bemannt auch Tag und Nacht die Alte Mauer. Viele Offiziere der Wache sind selbst Patriars aus Familien mit langen, stolzen Traditionen in den Diensten der Stadt. Da die meisten Mitglieder der Wache selbst in der Oberstadt leben, sind ihnen die Patriars der Stadt wohl bekannt, und sie haben ein gutes Auge für Hochstapler. Viele Mitglieder der Wache kommen nur an den Toren mit Bürgern anderer Bezirke in Kontakt, was meist unter angespannten, stressigen Umständen geschieht und so zu Vorurteilen führt.

Die wenigsten ihrer Mitglieder haben jemals außerhalb der Alten Mauer gelebt, weswegen die Wache eher blind für die alltäglichen Nöte derer haben, die dies tun. Wachsoldaten sind misstrauisch, wenn nicht sogar herablassend, gegenüber jenen, denen man ihre „gemeine Erziehung“ ansieht. Zwar versuchen die meisten Offiziere, einen Anstandskodex durchzusetzen, der gegenüber allen Baldurianer gilt, sitzen in der Wache die Abneigungen zu den Armen doch tief. Wenigstens manifestiert sich dies meist eher in herablassendem denn in unverblümt feindseligem Verhalten. Wenn keine außergewöhnlichen Umstände vorliegen, entscheidet die Wache immer zu Gunsten eines Patriars oder Oberstadtbewohners und schenkt nie dem Wort eines Außenstadtbewohners mehr Glauben als dem eines anderen.

DIE WEITE

Die Gesetze besagen, dass Ein- und Verkauf, der nicht in einem lizenzierten und besteuerten Ladenlokal stattfindet, nur in der Weit geschehen darf, dem wichtigsten öffentlichen Platz und Markt der Stadt. Allmorgendlich kommen zahlreiche Verkäufer hierher, bauen ihre Stände auf und nehmen Lieferungen von einer kleinen Armee von Lastenträgern entgegen. Jeden Tag bei Sonnenuntergang schaffen die Verkäufer ihre unverkauften Waren wieder aus der Oberstadt hinaus oder zahlen exorbitante Lagergebühren.

In den Stunden dazwischen beherbergt die Weite einen pulsierenden, vollgestopften Markt, wo Wahrsager und Trickbetrüger neben Verkäufern von Gewürzen, Fisch, Pelzen, Parfüm und allen weiteren Luxusgütern sitzen, die auf dem Kontinent und darüber hinaus zu finden sind. Trotz der Menschenmassen wird die Weite gut kontrolliert; die Wache hat einen scharfen Blick auf Taschendiebe. Straßenmusik ist bei hohen Geldstrafen und Platzverweis verboten, sodass die Weite deutlich ruhiger ist als die chaotischen Märkte der Außenstadt. Leise Vorstellungen, wie die von Puppen- oder Taschenspiellern, sind hier üblich.

Jedren Hügler, der Vogt der Weite (rechtschaffen böser menschlicher **Bandit**), weist jeden Morgen den Kaufleuten ihre Standorte zu. Alteingesessene Händler sowie solche, die in der Oberstadt wohnen, bekommen meist die besten Standorte, während die weniger etablierten – oder die mit Bestechungsgeld geizenden – schlechte Positionen an wenig frequentierten Ecken erhalten. Die Korruption des Vogts ist in Baldur's Gate legendär, doch wenige Händler sehen eine Alternative dazu, ihn zu schmieren; nicht zuletzt deshalb, weil der Umsatz eines guten Markttages diesen Verlust mehr als ausgleichen.

Statue von Minsc und Boo. Jahrelang war die Weite der Standort eines der beliebtesten Wahrzeichen der Stadt. Hier stand der Geliebte Waldläufer, die Statue eines mächtigen Kriegers in Ritterrüstung, bewaffnet mit einem fröhlichen Lächeln und einem Hamster in den Händen. Vor kurzem jedoch stellte es sich heraus, dass es sich bei der „Statue“ um den rashemischen Helden Minsc und seinen Gefährten, den „Miniaturriesenweltraumhamster“ Boo, handelte. Beide waren Opfer von Versteinermagie geworden. Als der Zauber gebannt wurde, waren die Helden frei, wieder durch die Welt zu ziehen, doch die Weite verlor ein wenig ihres Reizes. Nach lauten Klagen vonseiten der Kaufleute wurde eine Ersatzstatue von Minsc und Boo in Auftrag gegeben und auf den Sockel gestellt, auf dem die tatsächlichen Helden jahrelang standen.

DIE UNTERSTADT

Steil ansteigende Stadtviertel stellen die Heimat des einfachen Volks von Baldur's Gate dar. Die Unterstadt ist ein chaotisches Gewirr aus untereinander verbundenen Gebäuden mit Schieferdächern. Die engen, gepflasterten Gassen weisen unzählige Brücken und Stützpfeiler auf, die verhindern sollen, dass die überfüllten Wohnhäuser nicht einfach in die Straßen stürzen. So eng und laut es tagsüber in der Unterstadt sein kann, wenn es durch die tausend Ladengeschäfte nur so vor Leuten wimmelt, so gespenstisch leise ist es nachts. Zwar leuchten hier Straßenlampen, und man kann Lampenträger anheuern, doch sind die düsteren Straßen alles andere als sicher. Wer keine Taverne oder andere Nachtlokale betreibt, verschließt seine Tür und verriegelt seine Fensterläden, wenn der dichte Flussnebel herankriecht.

Fast jeder Bürger der Unterstadt handelt mit irgendetwas. Verbrechen jeder Art grassieren, sei es harmlose Schmuggerei, seien es Raubüberfälle und Mord. Zwar versucht die Stadtregierung, hiergegen vorzugehen, indem sie die Flammende Faust für nächtliche Streifen bezahlt, doch erscheinen die Söldner oft eher als Besatzungsarmee denn als Polizeiapparat; sie eignen sich besser für wahlloses Köpfeinschlagen als für sorgfältige Ermittlungen. Deshalb rufen die meisten Bewohner zwar schnell nach der Faust, wenn sie es mit offensichtlich Kriminellen zu tun haben, doch versammeln sie sich auch in lokalen Verbindungen, um einander Schutz zu bieten und heiklere Hühnchen zu rupfen. Unter solchen Umständen werden Gesetze oft eher als Vorschläge verstanden. Die meisten Einwohner sind zwar einfache Leute, die nichts weiter als irgendwie zurechtkommen wollen, doch ist auch Wahrheit in dem Sinnspruch, dass jeder ein Baldur's Gate ein Geheimnis hat.

TORE

Die drei Tore der Unterstadt tragen große logistische, historische und metaphorische Bedeutung. Zwar sind für die Nutzung der Tore zur Außenstadt keine Marken notwendig, doch kostet es eine Zutrittsgebühr von 5 KM, hier die Stadt zu betreten, und man muss mit der willkürlichen Durchsichtung von Fracht und „verdächtigen Individuen“ leben.

Das Baldurstor. Das Baldurstor ist das älteste Tor der Stadt. Es ist auch das am wenigsten Beeindruckende, doch wird es stets das Herz der Stadt bleiben. Als einziges Tor, durch welches normale Leute die Alter Mauer passieren können, verkörpert es das Machtungleichgewicht zwischen den Patriars der Oberstadt und den Gemeinen der Unterstadt. Einst war es das einzige Tor zum Hafen, und noch immer ist es die wichtigste Route für den Reichtum, der zwischen Hafen und Patriars fließt.

Das Basiliskentor. Dieses mit Statuen gesäumte Tor befindet sich in der östlichen Stadtmauer und verbindet die Unterstadt mit dem großen Küstenweg, der durch den Großteil der Außenstadt und schließlich nach Südosten in Richtung Amn, Tethyr und Calimshan führt.

Das Klippentor. Durch dieses kleinere, nebelverhangene Tor kann man Purzelnied und die Friedhöfe dieses Viertels erreichen. In vielen Geschichten wird erzählt, dass im Klippentor die Geister Verstorbener umgehen, die vom Friedhof zurück zu ihren Häusern gehen wollen. Die Einheimischen wissen jedoch, dass das mysteriöse Verschwinden einiger Leute hier wohl eher mit kurzen Raubüberfällen und langen Stürzen hinab zum Fluss zu tun haben dürfte.

VIERTEL

Wohlstand, vorherrschender Beruf und Tradition teilen die Unterstadt in mehrere kleinere Viertel ein. So sind Vorurteile und Rivalitäten zwischen Stadtbewohnern entstanden; einige davon mögen zum Lachen sein, andere sind uralte und können schnell in Gewalt ausarten.

Blütenschwell. Die reichsten und modischsten Unterstadtbewohner fühlen sich zu den eindrucksvollen Aussichten von Blütenschwell hingezogen. Hier zwängen Stadthäuser sich zwischen hochklassige Boutiquen und Kaffeehäuser. Die Dachgärten und gekachelten Terrassen erschaffen Explosionen von fröhlichen Farben.

Bramptheim. Das östlichste Unterstadtviertel ist notorisch arm, da sein Standort der Schlechteste für jene ist, die Geld mit Oberstädtlern verdienen wollen. Es ist jedoch der beste Ort, um unverzollte Waren aus Flussingen hereinzuschmuggeln.

Haldenseit. Haldenseit ist ein fest in der Mittelklasse verwurzelter Viertel. Es gibt einige Geschäfte, doch vor allem wird hier gewohnt: Die Arbeitskräfte der Stadt können hier uralte, aber preiswerte Wohnhäuser erstehen, und die Wahrscheinlichkeit, auf der Straße erstochen zu werden, ist weniger hoch als anderswo.

Die Hänge. Durch die Hänge führt der direkteste Weg vom Hafen durch das Baldurstor zur Oberstadt. So hat das Viertel den natürlichen Vorteil, leicht an das Geld reicher Reisender gelangen zu können, weshalb viele der erfolgreichsten Kaufleute der Stadt Filialen an den ausgesprochen steilen Gassen unterhalten. Deshalb sind die Hänge auch das Unterstadtviertel, das am häufigsten von Patriars besucht und am stärksten von der Flammenden Faust bestreift wird.

Ostweg. Durch das hier befindliche Basiliskentor stellt Ostweg den wichtigsten Zugang zur Außenstadt und zur weiten Welt dar. Hier finden Reisende Herbergen, Träger und Karawanenzubehör in Hülle und Fülle. Auch Außenstädtler, die gerne preiswerten Unterstadt-„Luxus“ genießen, kommen gerne hierher. Der Strom von Reisenden



und Fremden, der durch das Viertel zieht, macht es jedoch zu einem der gefährlichsten Orte der Stadt. Verbrecher nehmen sich gern jene zum Ziel, die sich in der Stadt nicht auskennen und keine örtlichen Verbindungen haben, um sie zu rächen.

Seeturm. In diesem Viertel dreht sich alles um Baldurans Seeturm (siehe S. 190). Hier sitzen die stadtbesten Rüstungs- und Waffenschmiede, und es gibt Wohnhäuser für Söldner der Faust und ihre Familien. Tanzdielen, Kampfhallen, Tavernen und andere Wonnen gruppieren sich um die Dammstraße, die zur Festung führt, und jede hofft, die erste zu sein, in die ein Söldner auf Zechtour hineinstolpert. An jedem Zahltag der Flammenden Faust wird das Viertel zur ausgelassensten Ecke der Stadt, wenn die Soldaten feiern, mit ungezügelter guter Laune und schamlosen Straßenschlägereien.

VERBINDUNGSREVIERE

Dadurch, dass die zahlreichen Verbindungen der Stadt sowohl auf örtlichen als auch auf beruflichen Gemeinschaften basieren, überschneiden sich ihre Reviere oft oder reichen über die Grenzen einzelner Viertel hinaus. Die Hafenhände etwa sind überall zu finden, wo die Unterstadt das Wasser berührt, würden aber kaum jenseits der Hafenanlagen irgendwelche Ansprüche erheben. Am häufigsten ist die Situation von Gruppen wie der Gilde der Gemüsehändler oder der Barbierbruderschaft, die überall in der Stadt operieren und deshalb gar kein fassbares Territorium beanspruchen; ihre Mitglieder verbinden sich nur aus Geschäftsinteressen miteinander. Viele solcher Verbindungen brauchen keinen formellen Treffpunkt – sie versammeln sich, wann und wo immer es nötig ist, in Lagerräumen oder an Küchentischen, und haben keine Verwendung für Banner oder Siegel.

Es ist jedoch nicht zu verleugnen, dass bestimmte Verbindungen über bestimmte Teile der Stadt herrschen. Manchmal rührt dies daher, dass eine Nachbarschaftsgemeinschaft eine Verbindung gründet, um ihr Viertel direkt zu kontrollieren und zu schützen. Dies trifft etwa für die Blütenschwell-Stutzer zu, Abkömmlinge reicher Kaufleute, die laut verkünden, dass die Flammende Faust zu wenig tut, um ihr Viertel zu befrieden. Deshalb gehen sie mit Vergnügen in den örtlichen Tavernen auf „Patrouille“, ausgestattet mit teuren Schwertern und violetten Armbändern. Am häufigsten ist ein fassbares Verbindungsrevier das Resultat einer stadtweiten Verbindung, die ein natürliches Zentrum hat. So dominieren die Trägergewerkschaft und die Fleischunion von Natur aus in Ostweg, da ihre Mitglieder sich am Basiliskentor aufhalten, um Zugang zu den Schlachthäusern und den ankommenden Karawanen zu haben.

Solange zwischen zwei Verbindungen keine offene Auseinandersetzung herrscht, haben die meisten Verbindungsmitglieder kein Problem damit, mit Mitgliedern anderer Verbindungen zusammenzuarbeiten, und sehen wenig Zweck im Abstecken von Revieren. Schließlich braucht jedes Viertel eine Vielzahl von Berufen, um zu funktionieren – Zimmerleute und Köche, Obstverkäufer und Apotheker –, und da die eigenen Ehepartner und Geschwister oft anderen Verbindungen angehören, bleiben die Konflikte zwischen Verbindungen meist in sehr kleinem Rahmen.

STADTFÜHRER FÜR DIE UNTERSTADT

Im Folgenden werden in alphabetischer Reihenfolge die wichtigsten Örtlichkeiten der Unterstadt vorgestellt. Diese Örtlichkeiten sind auch auf dem Stadtplan von Baldur's Gate vermerkt (S. 172–173).

ZUFALLSBEGEGNUNGEN IN DER UNTERSTADT

W20 Begegnung

- 1–6 Keine Begegnung
- 7–10 Harmlose Interaktion (wirf auf Tabelle D)
- 11–16 Bewohner (wirf auf Tabelle E)
- 17–20 Bedrohung (wirf auf Tabelle F)

TABELLE D: HARMLOSE INTERAKTIONEN IN DER UNTERSTADT

W12 Interaktion

- 1 Verbindungsleute mit violetten Armbändern und fabelhaft geschminkten Augen – die Blütenschwell-Stutzer – halten die Abenteurergruppe an, um den Charakteren mitzuteilen, dass sie unter Beobachtung stehen und sich nichts zuschulden kommen lassen sollten.
- 2 Eine Reporterin von Baldurs Mund winkt die Abenteurer herbei, in der Hoffnung, sie können ihr bei der Beschaffung von Informationen über eine skandalöse Verschwörung helfen.
- 3 Ein Mann bietet der Gruppe ein Glasauge zum Kauf an. Später torkelt ein Betrunkener aus der Errötenden Nixe und sucht in der Gosse nach seinem fehlenden Auge.
- 4 Eine Totengräberin des Bestattungshauses Kerzenheilg fragt die Abenteurer, ob sie schon den Abschluss einer Versicherung gegen den Untod in Betracht gezogen haben, und warnt davor, dass sie womöglich für postmortale Schäden haften müssen, die ihre Leichen verursachen.
- 5 Skalm Schilwinn von Ostweg-Expeditionen macht sich über die Rüstung eines Charakters lustig. Sie bietet für den Sonderpreis von 10 GM an, „Raubvogelschutz“ daran anzubringen.
- 6 Ein Mann, der fürchterliche Angst vor Ratten hat, rast die Straße hinab und kracht in die Gruppe, nachdem er gerade gesehen hat, wie einige Ratten in einer Seitengasse an einer Leiche fressen.
- 7 Der Druiden Torimesh offeriert einem Gruppenmitglied ein Stück Baumrinde, auf dem ein merkwürdiges Symbol zu sehen ist. Er sagt, dass der Malende Baum im Einsichtspark ihnen diese Nachricht schickt.
- 8 Der zwielichtigste Teeliebhaber der Stadt lädt die Gruppe eine kostenlose Tasse der feinsten Melange des Kaffeehauses Bei Jopalin ein.
- 9 Eine wild wirkende Frau bietet sich der Gruppe an und teilt den Charakteren mit, dass Laraelra Donnerst Türsteher für die Leuchtende Laterne sucht.
- 10 Ein gewundener Spalt in der Straße gibt einen Schrei von sich, als ein bestimmter Abenteurer darauf tritt. Der Spalt erstreckt sich über mehrere Straßenzüge und führt zu Mandorcais Herrenhaus.
- 11 Zwei betrunkene Matrosen laden die Charaktere ein, mit ihnen das bekannte Seemannslied *Richtig Große Austern* zu singen, vergessen aber nach wenigen Zeilen den Text und torkeln davon.
- 12 Ein stinkender, nasser „Druide“ flüchtet aus Richtung Kloakenburg. Wird er aufgehalten, ruft er in Panik: „Im Ekelmatsch ist etwas geschlüpft!“

BADEHAUS ZISCHENDE STEINE

Das niedrige, steinerne Badehaus ist eines der ältesten Gebäude im Seeturm-Viertel. Es ist in chesentischem Stil gebaut und beherbergt Wasserbecken in hallenden Räumen mit wunderschönen Mosaiken.

TABELLE E: BEWOHNER DER UNTERSTADT

W10 Bewohner

- 1 2W6 Bandenmitglieder oder Piraten (jeweils **Schläger**)
- 2 1W4 + 1 unhöfliche Verkäufer (**Gemeine**)
- 3 1W6 **Kenku**, die ihren eigenen Angelegenheiten nachgehen
- 4 3W6 wütende Verbindungsleute (**Gemeine**), die gegen die Brutalität der Flammenden Faust protestieren
- 5 2W4 Soldaten der Flammenden Faust (**Veteranen**) auf Streife
- 6 1W4 Taschendiebe der Gilde (**Spione**)
- 7 1W8 Bettler (**Gemeine**)
- 8 1 Reporter von Baldurs Mund (**Gemeiner**)
- 9 1W4 Patriars (**Adelige**) mit 3W6 Leibwächtern (**Schläger**)
- 10 1 Gildenpate (**Banditenhauptmann**) mit 2W6 Schergen (**Banditen**)

TABELLE F: BEDROHUNGEN IN DER UNTERSTADT

W10 Bedrohung

- 1 1W4 **Schwärme von Ratten**
- 2 1W4 unsichtbare **Teufelchen**
- 3 Entführertrupp der Toten Drei (siehe den Kasten „Weitere Begegnungen mit Jüngern der Toten Drei“ auf S. 28)
- 4 Mördertrupp der Toten Drei (siehe den Kasten „Weitere Begegnungen mit Jüngern der Toten Drei“ auf S. 28)
- 5 Trupp von Zwangsrekrutierten aus 1W4 + 1 **Halbgoern**
- 6 1W6 Gildenschergen (**Spione**)
- 7 2W4 Straßenkämpfer (**Schläger**)
- 8 1W6 Söldner der Flammenden Faust (**Veteranen**), denen die Gesichter der Abenteurer nicht passen
- 9 1 **Geist** aus dem Hafenhospital
- 10 1W4 **Mimiks** in der Gestalt von Frachtgut

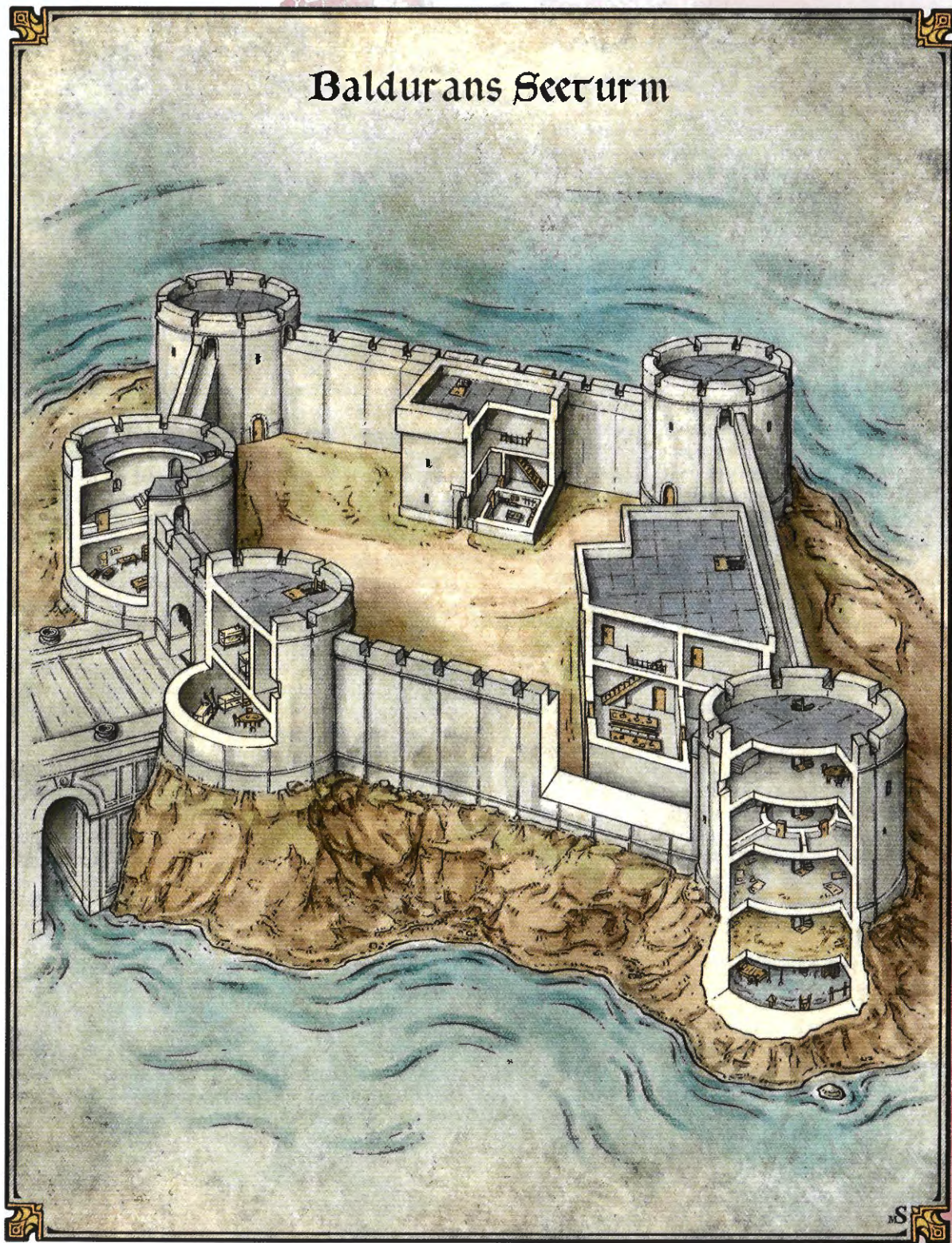
Dem Zischende Steine fällt ein Sonderplatz in der baldurianischen Politik zu, da es als neutraler, sicherer und privater Treffpunkt gilt. Seine Besitzerin Marilyn Allaryr (neutrale, mondelfische **Spionin**) stellt sicher, dass ihre Gäste nicht mehr am Körper tragen als die von ihr ausgegebenen dünnen Bademäntel; sämtliche Waffen und andere Besitztümer behält sie bei sich. Der Ruf Merilyns und ihrer fähigen Mitarbeiter ist so groß, dass selbst rivalisierende Verbindungen oder Unternehmensvertreter in den angespanntesten Verhandlungen nie die Hausregel brechen würden, die Gewalt verbietet.

Die große Diskretion des Badehauses macht es auch zum beliebtesten Ort der Unterstadt für den Erwerb von „Gesellschaftsdienstleistungen“. Viele der gefragtesten Kurtisanen treffen ihre Freier in den dampfenden Privaträumen des Zischende Steine. Sie vertrauen auf das Schweigen Merilyns und die Erfahrung des Hauses darin, die Verdächtigungen eifersüchtiger Ehepartner und Tratschtanten fernzuhalten. Im Gegensatz zu Merilyn ist die Zecherunion – die stadtweite Verbindung von Nachtarbeitern – weniger abgeneigt, im Badehaus erlauchte Geheimnisse zu verkaufen; wer Interesse an solchen Geheimnissen hat, muss hier nur in das richtige Ohr flüstern. Dieser Gegensatz hält Merilyn davon ab, sich offiziell der Union anzuschließen. Dennoch nutzt die Verbindung das Badehaus de facto als Hauptquartier und mietet regelmäßig das große Zentralbecken, um dort Versammlungen abzuhalten.

BALDURANS SEETURM

Auf einer kleinen Felseninsel im Hafen erhebt sich das Hauptquartier der Flammenden Faust, dessen Mauern Eindringlingen aus dem Meer wenig Möglichkeiten geben, sie zu erklimmen. Auf den fünf stämmigen Türmen der

Baldurans Seeturm



Festung stehen spezielle, gondsche Trebuchets, anhand derer Steine dreimal so weit geworfen werden können wie mit gewöhnlichen Belagerungswaffen. Somit kontrolliert die Festung nicht nur das gesamte Hafenbecken, sondern auch das gegenüberliegende Flussufer. Invasorenschiffe, die sich von diesem „Tod aus der Luft“ nicht beeindrucken lassen, müssen sich außerdem der gewaltigen Kette stellen, die vom Seeturm zu den Stützpfählen des östlichsten Kais in Bramptheim führt. Die Kette kann mit einer Winde im Turm angehoben werden, sodass diese sich über die gesamte Hafenmündung erstreckt und die Zufahrt jedes Gefährts verhindert, das größer ist als ein Ruderboot. Auch gegen Angriffe vom Land ist der Seeturm gut zu verteidigen, denn der 120 Meter lange Dammweg, der zur Felseninsel führt, braucht keine Tore oder Zugbrücken: Alle Angreifer, die närrisch genug wären, darüber zur Festung zu stürmen, wären leichte Ziele für die Bogenschützen auf den Mauern.

Zu jedem Zeitpunkt ist die Festung von etwa einhundert Soldaten der Flammenden Faust bemannt; hinzu kommen die Bewohner des Offiziersturms. Die riesige Waffenkammer der Kompanie enthält jede Waffe, die eine Söldnerkompanie je brauchen könnte, gemeinsam mit Trophäen von Kampagnen in der Fremde, einer Sammlung unbezahlbarer Kriegsschriften und mehr. Es gehen auch Gerüchte über die Schatzkammer der Faust um, die sich in einem Bleitresor, meterdick von Steinen umgeben, irgendwo unter dem Offiziersturm befinden soll. Die Geheimtüren, die dorthin führen, sind hinter komplexen Mechanismen und noch komplexerer Magie verborgen.

Der Seeturm dient nicht nur zur Verteidigung von Baldur's Gate, sondern ist auch das städtische Gefängnis. Darunter erstrecken sich drei Ebenen von Kerkern, von denen die unteren beiden unterhalb des Meeresspiegels befinden und Teile eines natürlichen Höhlensystems nutzen. Dies macht das Gefängnis nicht nur sicherer, sondern hält auch die Gefangenen ruhig, da sie wissen, dass sie jederzeit von den trockenen Zellen in die feuchten unteren Ebenen verlegt werden können. Besonders aufmüpfige Insassen werden ins Schwimmloch geworfen – einen überfluteten, lichtlosen Schacht, in dem Gefangene stets Wasser treten müssen, um nicht zu ertrinken, während sie sich der blinden, bissigen Krabben erwehren, die dort leben. Zwar sind langjährige Gefängnisstrafen in der Stadt selten, doch sitzen in den Zellen stets einige Insassen, von Kleinkriminellen bis hin zu politischen Gefangenen, unter falschen Beschuldigungen eingesperrt wurden.

Charaktere, die in Baldur's Gate ernsthaft in Konflikt mit dem Gesetz kommen, finden sich womöglich im Seeturm wieder. Die Flammende Faust mag sich nur bei läufig um das Gefängnis kümmern, doch wer versucht, auszubrechen, wird seine liebe Mühe haben. Nur die oberen Zellen haben Fenster, und wer in den unteren Zellen versucht, sich durch die Wände zu graben, riskiert katastrophale Wassereintritte. Wachposten halten stets Ausschau nach Schiffen, die sich verdächtig der Insel nähern, und niemand darf das Tor der Festung passieren, der keinen Anlass und keine Eskorte hat. Die Zellen selbst haben schwere Stahltüren mit hervorragenden Schlössern. Die Schlüssel tragen Kerkermeister Albrecht Klein (rechtsschaffen neutraler menschlicher **Gladiator**) oder seine Stellvertreterin Kerkermeisterin Cogrus Steinhammer (rechtsschaffen neutrale schildzwergische **Ritterin**) bei sich. Soldaten werden als zeitweilige Bestrafung oft zum „Zellendienst“ eingeteilt. Dies bedeutet zwar allgemein schlechtere Behandlung für die Gefangene, doch können die ständigen Personalwechsel eine Gelegenheit für einen Rettungsversuch bieten.

BALDURS MUND

Die in allen gesellschaftlichen Schichten gelesene Zeitung „Baldurs Mund“ ist das wichtigste Nachrichtenmedium und Klatschblatt der Stadt. Der Mund macht sich eine kleine Armee von Laternenträgern zunutze, die das Blatt an Straßenecken verkaufen und laut Zusammenfassungen der wichtigsten Meldungen ausrufen. Von den Elendsvierteln der Außenstadt bis zu den Salons der herrschaftlichsten Anwesen, überall wenden Baldurianer sich dem Mund zu, um sich informieren, aufwiegeln und angenehm empören zu lassen. Während manche Nachrichten – etwa Wahlergebnisse oder der Wortlaut neuer, vom Viererrat erlassener Gesetze – direkt von der Regierung kommen, stammen die meisten Inhalte des Munds doch von freischaffenden Journalisten, und öffentliche Verlautbarungen werden häufig von vernichtenden Begleitartikeln oder unschmeichelhaften Karikaturen der behandelten Amtsinhaber begleitet.

Ettwart Nadel (chaotisch guter menschlicher **Geheimer**) betreibt die Zeitung aus einem überraschend bescheidenen, umgebauten Lagerhaus in Haldenseit. Dem Sohn eines bekannten Schneiders aus der Unterstadt machte die Art, wie Unterständler von hochnäsigen Patriars behandelt werden, immer zu schaffen. Er hob Baldurs Mund aus der Taufe, um die Armen der Stadt mit der seiner Meinung nach mächtigsten Waffe im Kampf für gesellschaftliche Veränderungen auszustatten: Informationen. Zu Beginn zahlte Nadel lediglich Geld an Laternenträger, damit sie seine Geschichten über die Ungerechtigkeiten der Oberschicht ausrufen. Als die Begeisterung für seine Operation jedoch zunahm und immer mehr Leute mit Informationen zu ihm kamen, begann er, die Geschichten für seine Verteiler aufzuschreiben – wobei er vielen davon das Lesen beibrachte –, und die Blätter dann auch direkt zu verkaufen. Heute druckt Nadel ganze Wagenladungen seiner großformatigen Blätter, unterstützt von mechanischen Schreibgeräten aus der Halle der Wunder und finanziert durch Werbeanzeigen von Kaufleuten aus der ganzen Stadt.

Obwohl er seinen Anzeigenkunden verpflichtet und von der Stadtregierung stillschweigen zugelassen ist, hat Baldurs Mund nie seine populistische Ader verloren. Nadel sorgt dafür, dass der Mund immer nützlich genug für die Regierung ist, damit diese ihn nicht verbietet. Den Rest des Blattes widmet er jedoch Nachrichten, welche die Stadtoberen lieber totschweigen würden, von Adelskandalen über Beweise der Korruption bis hin zu klaren Worten über diverse Gefahren, die der Stadt drohen – immer mit einer gesunden Dosis antileitärer Rhetorik. Nadels Leitartikel bringen immer wieder sein Faible für seine Freundin Rilsa Rael zum Vorschein, die Gildenpatin von Klein-Calimshan. Er hasst zwar die Gilde, doch in Rilsa mit ihrer Neigung zum Egalitarismus sieht er das Potenzial für eine Heldin des Volks, welche die Gilde von einem räuberischen Verbrechersyndikat in eine Bürgerwehr verwandeln könnte, die den Unterdrückten der Stadt dient.

Baldurs Mund ist eine Quelle der Möglichkeiten für Abenteurer. Nadel ist stets auf der Suche nach mutigen „Investigativ-Reportern“, die bereit sind, Gerüchten über seltsame Vorkommnisse nachzugehen oder Beweise für die Korruption der Stadtelite zu sammeln. Selbst das einfache Lesen des Blattes kann Abenteuergelegenheiten präsentieren, etwa durch Stellenanzeigen für Söldner, halbgaaren Berichten über Monsterangriffe, die von der Flammenden Faust ignoriert wurden, und so weiter. Und natürlich können Abenteurer, die Unternehmungen von hohem öffentlichem Interesse anstellen, auch Karikaturen ihrer selbst und Geschichten über ihre Heldentaten in der neuesten Ausgabe des Munds finden.

BEI JOPALIN

Jopalin, ein neutral böser halbfischer **Schläger**, übernahm die schmierige Hafentaverne seines Vaters und machte ein erfolgreiches, hochklassiges Teehaus daraus. Viele waren schockiert über das Wachstum eines so niveauvollen Lokals unter den unbedarften Kunden im Hafen, doch niemand kann die süchtig machende Qualität der hauseigenen Melange verleugnen. Jopalin nutzt die Blätter des Zobelstechapfels für seinen Tee und erschafft so die subtile, sich langsam entwickelnde Abhängigkeit derjenigen, die ihn trinken. Die meisten merken gar nicht, was passiert, und wissen nur, dass sie immer nach diesem Tee gieren; und für jene, die den Betrug bemerken, ist es meist schon zu spät und sie haben keine Wahl, als immer wieder hierher zu kommen. Jopalin selbst hat stets ein Auge auf seine Kundschaft und stellt sicher, dass nur diejenigen, die am verwundbarsten erscheinen, den „besonderen“ Tee serviert bekommen. So vermeidet er die Verdächtigungen derer, die sich vielleicht zur Wehr setzen würden, wenn sie die Wahrheit erkennen.

Jopalin betreibt im feuchten Keller des Ladens außerdem eine „traditionelle“ Stechapfelhöhle, wo er gewöhnliche Süchtige bedient, sowie jene, die seinen Tee so dringend benötigen, dass sie nicht mehr als normale Kunden durchgehen können. Um argwöhnische Blicke zu vermeiden, werden diese traurigen Seelen durch einen Eingang im Nachbarhaus hereingeleitet. Eine Gruppe von Schlägern wacht über mehrere dutzend schmutziger Pritschen, sammelt Jopalins Honorar ein und verteilt seine Stechapfelvorräte. Der paranoide Jopalin selbst wohnt in einer verschwenderischen und mit zahlreichen Fallen gesicherten Wohnung über dem Teehaus.

BESTATTUNGSHAUS KERZENHEILG

Seit Menschengedenken herrschen die Mondelfen der Familie Kerzenheilg über die kleine Flotte städtischer Leichenkarren. Die Familienmitglieder schieben die Karren nur noch selten selbst, doch ihre wortkargen Angestellten sind ein gewohnter Anblick überall in der Stadt. Sie sammeln die Toten ein und schaffen sie mit Handkarren zum Schrein der Leidenden oder den Friedhöfen im äußeren Stadtbereich, finanziert von der Stadt und von den Trinkgeldern trauernder Angehöriger.

Im Geheimen sind die Kerzenheilgs durch diverse morbide Maschen reich geworden. Die wichtigste davon ist wohl das Übereinkommen mit Neunfinger Kien, Schmuggelwaren in den Leichentüchern zu verstecken, da diese von den Wachen und Zöllnern nie kontrolliert werden. Noch geschmackloser ist die Ernte und der Verkauf von Leichen und Leichenteilen an die Kultisten und Nekromanten der Stadt. Die wichtigste Kundin hierfür ist die Familienmatriarchin Leylenna Kerzenheilg (neutral böse mondelfische **Maga**) selbst, welche für ihre Experimente nur die auserlesensten und seltensten Verblichenen verwendet; diese werden mit den Leichen von Armen oder beschwerten Särgen ersetzt. Sollte eines der „Geschäfte“ der Familie jemals ins Licht kommen, würde dies die Stadt zweifellos in ihren Grundfesten erschüttern und Leylanna womöglich zwingen, ihr nekromantisches Meisterstück zu enthüllen – eine Entwicklung sowohl der Kunst als auch des Lebens –, welches sie seit Monaten in ihrem Keller zusammenflickt.

EINSICHTSPARK

Vor vierzig Jahren kam ein rechtschaffener neutraler, schilddergischer **Druide** namens Torimesch nach Jahrzehnten des Abenteuerlebens in seine Heimatstadt zurück und erwarb dieses kleine Stück Land an der Flanke des

Hügels. Das Gelände ist viel zu steil, um darauf zu bauen, und diente lange als illegaler Schrottplatz. Die Anwohner stellten sich auf einen Felsvorsprung und kippten ihren Unrat einfach über die Böschung. Torimesch räumte den Müll nicht weg, sondern nährte die hiesigen Pflanzen mit seiner Magie, sodass ein grüner Wald über dem Schutt wuchs. Der Schrott rostete hinweg, und es entstanden weiche Rasenflächen und Hecken mit kleinen Nischen und Tunneln, wo einst große Haufen von Abfall lagen. Er erklärte die umgewidmete Fläche zu einem öffentlichen Park, da er der Meinung ist, dass die Armen ebenso die Berührung der Natur spüren können sollten wie die reichen Patriars ihn ihren gepflegten Gärten. Torimesch selbst lebt in einer winzigen Hütte direkt an dem Felsvorsprung, der noch immer der Kipperfelsen genannt wird.

Die größte Sehenswürdigkeit des Einsichtsparks ist der Malende Baum. Torimesch pflanzte den Baum, der innerhalb weniger Tage zu voller Größe heranwuchs. Er gehört keiner bekannten Art an, und Torimesch weigert sich standhaft, etwas zu seinen Ursprüngen zu verraten – doch jeder kennt die Macht des Baums. Wenn Torimesch auf angemessene Weise darum ersucht, bricht die rote Rinde des Baums und rollt sich auf, als wäre sie Pergament. Zieht man sie dann vorsichtig ab, kommt eine vorherseherische Szene zum Vorschein, gemalt in blutrotem Harz. Diese Vorhersagen sind stets kryptisch, treten aber immer ein. So gerne die Eliten der Stadt diese Kraft zu ihrem Vorteil nutzen würden: Wenn jemand anderes als Torimesch die Rinde des Baums abschält oder eine Vision erzwingen will, kommt nur Rinde zum Vorschein und Torimesch wird beinahe mörderisch wütend. Der Druide selbst weigert sich, für Geld zu arbeiten und schält nur nach den unausgesprochenen Launen des Baum Rinde ab – oder im Tausch für bizarre und gefährliche Gefälligkeiten.

ZUR ERRÖTENDEN NIXE

Das überall an der Schwertküste berühmt-berüchtigte Gasthaus Zur Errötenden Nixe gilt als das beste von Baldur's Gate für jene, die sich gern die Zähne ausschlagen lassen oder gerne Zähne ausschlagen. Hier ist die nächste Schlägerei immer nur ein ausgeschüttetes Getränk entfernt, und die wenigsten besuchen das Lokal, ohne an die Zähne bewaffnet oder in Begleitung zahlreicher Freunde zu sein – vorzugsweise beides. Die Taverne hat ihren Namen von der lebensgroßen Meerjungfrau aus Holz, die über der (etwas fehl am Platze wirkenden) Rezeption hängt und an die ein Dutzend schwärzlicher, vertrockneter Hände genagelt ist – Andenken an jene, die ihre Rechnung nicht begleichen wollten.

Jenseits der Schankräume besteht die Errötende Nixe aus einem Labyrinth von Gebäudeflügeln und verwirrend miteinander verbundenen Stockwerken, in welchem Dutzende kleiner, schäbiger Zimmer und mindestens vier Kellerebenen versteckt sind. Wenige Gäste übernachten in der Nixe, was zum Teil an der deutlichen Ansage der Betreiber liegt, nicht für Verluste oder Schäden an Leib und Leben zu haften. Stattdessen dient die Fülle an Hinterzimmern der Vielzahl zwielichtiger Charaktere, die hier Stammgäste sind, als Büroräume. Bei diesen handelt es sich nur vorgeblich um Seeleute im Ruhestand; tatsächlich sind sie Mittelsleute für diverse unangenehme Organisationen, von Schmugglern und Banditen bis hin zu Hehlern, Rauschgifthändlern und Zuhältern. Einige davon arbeiten für die Gilde, andere für Gruppen aus der gesamten Schwertküste. Wer mit der Unterwelt von Baldur's Gate ins Geschäft kommen will, findet schnell heraus, dass eine Handvoll Silber in der Nixe viele Türen öffnet, aber auch, dass ein falsches Wort dazu führen kann,

bewusstlos in der Gasse hinter der Taverne zu landen. Obwohl die kriminellen Aspekte der Nixe ein offenes Geheimnis sind, hat das Lokal genügend Verbindungen zu wichtigen Personen, damit die Flammende Faust es traditionell in Ruhe lässt.

FELOGYRS FEUERWERK

Aus den diversen Schornsteinen und Abluftschächten dieses vierstöckigen Steingebäudes strömt stets Rauch verschiedenster Farben. Der aufwendig gestaltete Ausstellungsraum, der die beiden unteren Stockwerke einnimmt, ist das Zentrum des uralten, stadtweiten Monopols auf die Produktion von *Rauchpulver*, welches die Familie des Alchemisten Alferat Sonschall (neutraler menschlicher **Magus**) innehat.

Das *Rauchpulver* steht zwar nur dem Viererrat und Gonds Hohem Haus der Wunder zu Verfügung, doch darf jeder hier geringere alchemistische Machwerke erwerben, von Fackeln mit farbigen Flammen bis hin zu Rauchbomben und Feuerwerk, letzteres teilweise verstärkt mit harmlosen Illusionen. Die Zugang zur fensterlosen Werkstatt in den beiden oberen Gebäudeetagen ist für Unbefugte strikt verboten; die Treppe, die dort hinauf führt, ist von einer massiven, eisernen Tresortür verschlossen, vor der ein geheuerter **Schläger** der Legion ohne Banner Wache steht. Alferat mit seinen langen Koteletten ist jedoch stets bereit, sich im Ausstellungsraum mit Kunden und anderen Liebhabern der Alchemie zu unterhalten.

Zurzeit plagen Alferat jedoch augenscheinlich Sorgen. Erst vor kurzem gelang es jemandem, in die Werkstatt einzubrechen und vier Fässer mit *Rauchpulver* zu stehlen. Wo die Fässer standen, fand Alferat eine Zeichnung, die einen Phoenix darstellte. Nun hat er große Angst davor, was die Diebe mit dem Pulver anrichten könnten – ihm ist nur zu gut bewusst, dass jemand mit einer so großen Menge *Rauchpulver* einen guten Teil der Hohen Halle, des Wyrmfelsens oder jeder anderen Befestigungsanlage in die Luft sprengen könnte. Doch so beängstigend er diese Möglichkeiten auch findet, sorgt er sich doch am meisten um sich selbst: Die Sicherheit des *Rauchpulvers* liegt in seiner Verantwortung, und er kann der Stadtregierung nicht von dem Diebstahl berichten, ohne für seine Fahrlässigkeit bestraft zu werden. Wenn er jedoch schweigt und die Diebe das Pulver zur Anwendung bringen, wird er selbstredend mit der Tat belastet werden. Sein einziger Ausweg ist es, jemanden anzuheuern, der diskret und vertrauenswürdig ist und die *Rauchpulver*-Fässer wiederfindet, ehe es zu spät ist.

Wird *Rauchpulver* angezündet, fallengelassen oder anderweitig grob behandelt, explodiert es, und jede Kreatur im Umkreis von 6 m erleidet Feuerschaden: 1W6 bei einer Handvoll Pulver, 9W6 bei einem Fass. Ein erfolgreicher Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 halbiert den Schaden. Wird der Zauber *Magie bannen* auf *Rauchpulver* angewandt, verliert es seine Wirkung permanent.

ZUR FUNKELNDEN KLINGE

Diese gemütliche Herberge erhielt ihren Namen von ihrem ursprünglichen Symbol: einem verzauberten Holzschild. Der schwarz angemalte, runde Schild zeigte einen silbernen Krummsäbel, gegriffen von einem schlanken, blassen Arm. Die Bezauberung des Schilds bewirkte das Funkeln von sternenähnlichen Funken entlang der Klinge des Säbels. Die ehemalige Herbergsmutter Aurayaun (chaotisch neutrale halborkische **Banditin**) beharrte immer darauf, dass diese kleine Illusion der einzige

magische Effekt des Schilds gewesen sei, und dass die Magie genau das tat, was sie sollte: Kundschaft anlocken.

Es scheint jedoch noch mehr an der Geschichte des Schilds dran zu sein, denn vor kurzer Zeit sind sowohl Aurayaun als auch der Schild verschwunden. Seither führt Aurayauns besorgte Frau Lupine (chaotisch gute menschliche **Gemeine**) das Geschäft und bringt ihre Überzeugung zum Ausdruck, dass an Aurayauns Verschwinden etwas faul ist – wobei sie nicht weiß, was.

Aurayaun hat zwar nie viel von ihrer Vergangenheit erzählt, doch hatte sie laut Lupine keine Feinde. Lupine lehnt die Schlussfolgerung der Flammenden Faust, Aurayaun habe sie schlicht und einfach verlassen, rundweg ab. Ein Landstreicher behauptet, er habe gesehen, wie Aurayaun zum Schild hinaufgeklettert sei und diesen entfernt habe, ehe sie gemeinsam mit einer verhüllten Gestalt in einer Gasse verschwand; dies war die Nacht, in der die Halborkin verschwand. Seitdem erhielt Lupine Päckchen mit Stücken des zerbrochenen Schilds, auf denen jeweils ein kleines Sternbild zu sehen ist. Lupine ist überzeugt, dass es sich dabei um eine Karte handelt. Sie weiß jedoch nicht, ob das Ziel, zu dem die Karte führt, auf Erden oder im Himmel liegt; sie ist aber bereit, für diese Erkenntnis zu zahlen.

GARMULTS HAUS DER MEISTERSCHAFT

Das breite, dreistöckige Gebäude, das sowohl eine Schule als auch eine Trinkhalle darstellt, neigt sich gefährlich über eine Straße in Ostweg. Das vom alten Kampfkünstler Garmult (neutral gut, Mensch, agender, **Gladiator**) geleitete Haus der Meisterschaft bietet sowohl Kampft raining jeder Art für die Möchtegern-Krieger der Stadt als auch einen Treffpunkt für die Verbindung der Legion ohne Banner. Garmult unterstützt Verbindungsführerin Dezri „Traute“ Lamouer dabei, Söldner und ihre Kunden zusammenzubringen. Garmult heuert auch Verbindungsmitglieder an, im Atrium Lektionen zu geben, während andere Mitglieder sich auf den umliegenden Balkonen entspannen können. Zu jedem beliebigen Zeitpunkt halten sich dort mehrere Söldnerveteranen auf, tauschen Geschichten aus und warten auf Aufträge.

Garmult lässt jeden im Haus der Meisterschaft lernen, der dafür zahlen kann, doch nur, wer sich die Mitgliedschaft in der Legion ohne Banner verdient hat, darf hier Kontakte knüpfen und Arbeit suchen. Wer auf der Suche nach Aufnahme hierherkommt, wird zu einem freundlichen Trainingskampf – üblicherweise gegen Garmult – herausgefordert. Ist Garmult beeindruckt, wird der Neuankömmling mit einem Lachen und einem festen Händedruck willkommen heißen. Garmult ist gerne bereit, Neumitglieder gegen eine symbolische Mittlergebühr mit Leibwächteraufträgen und anderen Arbeiten in Kontakt auszustatten. Nicht jedes Mitglied der Legion ist so aufgeschlossen gegenüber neuen Mitgliedern, doch erlaubt Garmult im Haus nur nicht-tödliche Kämpfe unter gegenseitigem Einverständnis. Wenige wagen es, Garmults Autorität zu hinterfragen, aus Angst, zukünftige Aufträge zu verpassen.

HAFENHOSPITAL

Vor einigen Generationen sorgte ein Ausbruch der extrem ansteckenden Tänzerkrupp – einer tödlichen Seuche, welche die Infizierten sich zu Tode husten lässt, während sie unkontrolliert mit den Gliedmaßen herumschlagen – dafür, dass viele Baldurianer ihre Herangehensweise an die Heilkunst änderten. Die Regelung, dass einzelne Kranke bei ihrer jeweiligen Priesterschaft um Heilung bitten mussten, beschleunigte die Ausbreitung der Krank-

heit, da die Betroffenen sich zu zahlreichen Tempeln in der ganzen Stadt begeben mussten und jeden einzelnen davon überforderten. Danach entschloss die Unterstadt dazu, sich zusammenzutun. Patriars mochten in der Lage sein, Hausbesuche von Leibärzten und -priestern zu bezahlen, doch Gemeine finanzierten nun den Bau einer einzigen, großen Einrichtung, zu der sich jeder begeben kann, der Behandlung benötigt. Die städtischen Tempel, froh, dass nicht mehr jeder Gottesdienst von ansteckenden Gemeindemitgliedern unterbrochen wurde, stellten Kleriker für die Arbeit in der Einrichtung zur Verfügung. Natürlich ist auch hier die Qualität der Behandlung von der Größe des Geldbeutels abhängig – die wenigsten Kleriker arbeiten gratis, und wer zu wenig Geld hat, findet sich schnell im beunruhigend schmutzigen Keller bei den Feldscher-Lehrlingen wieder. Aber zumindest wissen die Bedürftigen nun, wo sie hingehen können, wenn sie Hilfe brauchen. Das vor allem auf den Armenstationen stets unterbesetzte Hospital kämpft mit ständigen Sicherheitsproblemen: von wütenden Patienten über spontan erstehende Untote und die unethischen oder experimentellen Behandlungsmethoden von Priestern nicht-guter Kulte bis hin zu übergroßen Entnahmen aus den Schmerzmittellagern.

Die Tatsache, dass die Bürokraten der Stadt entschieden, das Hospital direkt neben dem Klippentor zu errichten – in der Nähe des Friedhofs und so weit entfernt von den reichen Vierteln, wie nur möglich –, sagt vielleicht einiges über Baldur's Gate aus.

KLOAKENBURG

Wie die meisten Hafenstädte hat Baldur's Gate seine Abwässer traditionell schlicht flussabwärts in den Fluss geleitet, der das Problem woanders hintrug. Mit dem Wachstum der Stadt wurde der Fluss dadurch jedoch so gefährlich verschmutzt, dass ein Bündnis aus Druiden und Patriars beschloss, die Kloakenburg zu bauen.

Diese Anlage besteht aus drei Türmen in den Mauern am Westende des Seeturm-Viertels. Hier sollte das Abwasser geklärt werden, ehe es in den Fluss gelangt, anhand von großen Fäkalientanks voller magisch verbesserter Pflanzen, welche die Schadstoffe aus dem Wasser holen können. Obwohl diese Anlage ein Wunder der magischen Umwelttechnik darstellt, erwies sich das Volk als nicht willens, einen Gedanken an die eigenen Abfallprodukte zu verschwenden, sodass die Finanzierung bald zusammenbrach. Seitdem ist die Burg ein Schatten ihres beabsichtigten Selbst, und sie muss kämpfen, um die schlimmsten Dinge von Baldur's Gate vom Fluss fernzuhalten.

Heute ist die Anlage immer noch in Betrieb, dient jedoch vor allem als Hauptquartier der Verbindung der Kloakenbauer. Die meisten „Druiden“ und Techniker, die in der Anlage arbeiten, sind alles andere als das. In Wirklichkeit sind sie eine spezialisierte Truppe von Dieben, die von der Kloakenburg aus ungesehen in das städtische Netzwerk von Abwasserkanälen und Zisternen gelangen können. Anhand dieser Tunnel schmuggeln sie Waren und brechen in Häuser ein. Manchmal arbeiten sie auch als unterirdische Monsterjäger oder bezahlte Führer durch die Eingeweide der Stadt.

Genamine Kopali (neutral böse menschliche **Assassinin**), die Anführerin der Kloakenbauer, agiert auch als Gildenpatin des Stadtviertels Seeturm. Neben Missetätern jeder Couleur gehören auch mehrere **Druiden** zu ihrer Verbindung. Diese halten den Betrieb der Kläranlage in Gang und sind die Führer der Wachbestien, über die die Verbindung verfügt; darunter einige süßlich riechende

Modernde Schlurfer, die in den Tanks leben und diese als Teil des Aufbereitungsprozesses umrühren. Mortlock Vanthampur (siehe S. 26) bezahlt Genamine, damit diese ihn über merkwürdige Vorgänge in der Kanalisation auf dem Laufenden hält. Mortlock wiederum berichtet alles, was er erfährt, seiner Mutter, Herzogin Thalamra Vanthampur.

ZUM LÄCHELNDEN EBER

Mit seiner geradezu obszönen Speisekarte voller schlüpfrig umbenannter Frühstücksgerichte sollte Zum Lächelnden Eber schon immer Aufsehen im wohlhabenden Blütenschwell erregen. Die Aufregung, die das Lokal zurzeit umgibt, ist jedoch mehr, als die Betreiberin Jentha Allinamutsch (chaotisch gute Stämmige Halblings-Gemeine) je beabsichtigte. In den vergangenen sechs Monaten tauchten immer wieder Leichen in der Gasse hinter dem Kaffeehaus auf. Schon mehr als ein Dutzend Mal ist dies passiert, und niemals gab es Zeugen. Die Opfer haben keine erkennbaren Gemeinsamkeiten; sie stammen aus allen Altersklassen, Völkern, Geschlechtern und Schichten. Es bezweifelt jedoch niemand, dass dieselbe Person für alle Morde verantwortlich ist, da alle Opfer krumme Schnitte an den Handgelenken und Stichwunden in den Herzen aufwiesen. Das gesamte Viertel ist über die Morde in heller Aufregung, doch die Faust hat bislang keine Anhaltspunkte dafür gefunden, wer der so getaufte „Sichelmann“ sein könnte. Da ihre Geschäfte sehr unter den Vorkommnissen leiden, sucht Jentha ebenso dringend Antworten wie die trauernden Angehörigen. Sie ist bereit, unabhängige Ermittler anzuheuern, um den Mörder zu finden. In Wahrheit handelt es sich nicht um einen einzelnen Mörder, sondern um eine Gruppe von Kultisten der Toten Drei, die Angst in der Stadt verbreiten wollen (siehe „Hamhocks Schlachthaus“, S. 196).

DIE LEUCHTENDE LATERNE

Am Sturmküstenstraßenpier am Ostende des Hafens liegt ein nicht mehr seetüchtiges, stark reparaturbedürftiges Schiff, das heute eine berühmte Taverne beherbergt.

An warmen Abenden können ehrbare Gäste auf dem Oberdeck an Tischen sitzen, Wetten abschließen, rauchen und trinken, während sich in den Unterdecks ein raueres Publikum um die Theke und die Spieltische versammelt.

Siehe Kapitel 1 für mehr Informationen zu diesem Lokal.

MAGISCHES KLEINZEUG

Eine Kuppel aus Buntglas umgibt diesen Laden und wirft farbige Lichtstrahlen chaotisch auf mehrere offene Etagen, die untereinander über Treppen und Leitern verbunden sind. Die Wohnräume in den Obergeschossen sind voller Bücherregale und seltener Pflanzen, und im Erdgeschoss befindet sich einer der beliebtesten Magieläden der Stadt. Innerhalb der zerbrechlich wirkenden, aber magisch verstärkten Wände kann man dem exzentrischen Ladenbesitzer Rivalen Schwarzhand (neutraler menschlicher **Magus**), dessen rechte Hand verkümmert ist, allerlei Kuriositäten und gewöhnliche magische Gegenstände abkaufen.

Schwarzhand hat fast immer *Heiltränke* auf Lager. Meist hat er bis zu 500 GM parat, um interessante magische Waren aufzukaufen, doch ist er ein gewiefter Feilscher und zahlt selten etwas, was dem vollen Preis auch nur nahekommt.

Zurzeit ist der Magier in eine ungewöhnliche Schutzgeld-erpressung verwickelt. Seine vorgebliche Auszubildende Gilligunn (neutral böse felsengnomische **Spionin**) ist in Wirklichkeit Mitglied der Gilde. Immer, wenn Schwarz-

hand eine angemessen große Transaktion abschließt, beschattet Gilligunn den Kunden. Mehrere Tage später führt sie eine Gruppe von Gildenschlägern an, die diese Person überfallen, in dem Wissen, dass sie entweder eine große Menge Geld oder einen wertvollen magischen Gegenstand bei sich trägt, den die Gilde wieder an Schwarzhand zurückverkaufen kann. Der Ladenbesitzer ist zwar nicht glücklich mit diesem Arrangement, doch variiert die Gilde ihr Vorgehen genug, als dass kein Verdacht auf ihn fällt, und er muss sich eingestehen, dass dies besser ist, als selbst Schutzgeld zu zahlen.

MANDORCAIS HERRENHAUS

Dieses Herrenhaus ist der einzige Schandfleck des ansonsten vornehmen Viertels Blütenschwell. Er erschien über Nacht aus dem Nichts und belegte ein zuvor leerstehendes Grundstück. In der imposanten Villa, komplett ausgestattet mit schweigsamen Bediensteten, veranstaltete einige verschwenderische Feiern für die Elite der Unterstadt; der Gastgeber war ein exzentrischer und grüblerischer menschlicher Magier namens Mandorcai. Eines Tages schloss Mandorcai, so schnell, wie er gekommen war, die Türen des Hauses und verschwand aus dem öffentlichen Leben. Neugierige, die einen Blick durch die Fenster warfen, berichten von einem völlig leeren Anwesen, mit Möbeln, die scheinbar seit Jahren nicht mehr angerührt wurden. Doch bald erhielten einzelne Personen in der ganzen Stadt Einladungen, das Haus zu besuchen, geschrieben in Silber auf schwarzem Papier, gefaltet zu einem Fünfeck.

Jene, die das Anwesen aufgrund dieser Einladung betraten, kamen nie wieder heraus. Nachdem dies einige Male passiert war, drang ein Trupp der Flammenden Faust mit Gewalt in das Gebäude ein. Nur zwei Soldaten kamen wieder heraus und faselten von beweglichen Zimmern und Schlachträumen voller Blut und sich windender Haken und Ketten. Da niemand bereit war, das Haus abzureißen, ließ der Viererrat die Türen verbarrikadieren und das Anwesen einfach stehen. Seit Jahrzehnten wurde niemand mehr gesehen, der das Haus verlassen oder betreten hätte. Ob es die kleinen schwarzen Einladungen, die immer noch von Zeit zu Zeit auf den Schwellen von Bürgern erscheinen, echt sind oder ein harmloser Streich, bleibt unklar.

Die Wahrheit ist, dass Mandorcai sein okkultes Wissen und sein magisches Herrenhaus in einem Pakt mit den fettleibigen **Kettenteufel**-Zwillingen Kyrix und Valisog erhielt. Jahrelang lieferte Mandorcai den Zwillingen entsprechend ihres Vertrags Sterbliche als Opfergaben. Als er den Vertrag jedoch versehentlich brach, konnten die **Teufel** ihn schreiend in die Neun Höllen werfen. Kürzlich ist jedoch eine Gruppe von Kultisten in das Herrenhaus eingebrochen, in der Hoffnung, seine grausame Macht nutzen zu können. Sie haben noch nicht herausgefunden, wie sie mit den Kettenteufeln in Kontakt treten können. Wenn ihnen dies jedoch gelingt, werden die Sicherheitsklauseln, die Mandorcai heraushandeln konnte, wahrscheinlich nicht in Kraft sein, und der ganzen Nachbarschaft droht eine teuflische Katastrophe.

OSTWEG-EXPEDITIONEN

Früher kauften die Ostweg-Expeditionen für wenig Geld fragwürdige Entdecker- und Gewölbeforscherausrüstung – häufig von jenen, die sich früh zur Ruhe setzten, da sie zu viel gesehen hatten. Diese wurde dann an optimistische Möchtegern-Abenteurer mit Preisaufschlag weiterverkauft. Die aalglatte, fracktragende Skalm Schilwinn (neutrale Tiefeling-**Spionin**) ist die Besitzerin des Ladens. Sie konnte von ihrem Geschäft ganz gut leben, bis Baldur's Gate ein

lukratives Handelsabkommen mit den Händlerprinzen von Nyanzaruhafen in Chult schloss.

Schilwinn schlug aus dem wachsenden Interesse an Chult schnell Kapital, indem sie unbedarfte Abenteurer ausstattete und ihnen Überfahrten in Richtung Süden besorgte. Die meisten dieser „Entdecker“ kehrten niemals zurück – und ließen Schilwinn im Unklaren, ob irgend etwas von ihrer „dschungelsicheren“ und „dinosaurierabwehrenden“ Ausrüstung so funktionierte, wie sie sie angepriesen hatte. Nachdem die Abkömmlinge mehrerer Patriarsfamilien auf überhastet geplanten Reisen der Ostweg-Expeditionen verschwunden waren, schritt schließlich die Stadtregierung ein. Nun darf Schilwinn ihre bescheidene Auswahl an Vorräten und Dschungelausrüstung nur nach einer Wartezeit von zehn Tagen verkaufen; so wird sichergestellt, dass weniger Bürger nach Chult davonstürmen, ohne sich angemessen vorzubereiten. Um die dadurch gesunkenen Umsätze auszugleichen, hat Schilwinn Kontakte mit mehreren Handelsunternehmen (und Piraten) geknüpft, die stets auf der Suche nach Schiffsbesatzungen sind. Seither haben die Ostweg-Expeditionen den Ruf, Personen einen schnellen Weg hinaus aus der Stadt verschaffen zu können – solange es ihnen mehr oder weniger egal ist, wo sie landen.

SESKERPFORTEN

Einst war dieses hohe, protzige Herrenhaus das Zuhause der Händlerfamilie Sesker. Deren letztes Mitglied verstarb jedoch vor einigen Jahren unter mysteriösen Umständen. Bald darauf kaufte Imbralym Skoond (neutral böser menschlicher **Magus**), ein Magier aus Athkatla, das Haus und machte es zu seinem Heim und seiner magischen Werkstatt. Er wurde von Geschichten über den Erbauer des Hauses angelockt, einem Schmuggler, der ein Gewirr von Geheimgängen, versteckten Räumen, falschen Wänden und verborgenen Zugängen in das Haus einarbeitete, von denen die meisten mittlerweile in Vergessenheit geraten sind. Der ehrgeizige und zutiefst amoralische Skoond erlangte Bedeutung als der Magier des Viererrats, dem er regelmäßig Gefallen tut, um seine eigenen Pläne vorantreiben zu können. Er selbst ist selten zu Hause, doch wohnen auch vier Alchemisten als seine Gehilfen hier, sowie mehrere Wachen. Sie alle nutzen die Geheimgänge des Anwesens, um es ungesehen betreten oder verlassen zu können. Ihre einzige Aufgabe ist es, so viele Geheimnisse des Gebäudes zu entdecken und aufzuzeichnen wie möglich. Skoond las in einem Buch, dass der Architekt des Hauses starb, als er ein seltenes magisches Buch schmuggelte. Der Magier hofft, dass dieses Buch noch irgendwo im Haus versteckt ist.

Unglücklicherweise suchen nicht nur Skoonds „Lehrlinge“ nach dem Buch. Ein **Nothic** lauert in den Gängen des Anwesens, der von den magischen Auren sowohl des Buchs als auch von Mandorcais Herrenhaus, das nebenan liegt, angezogen wurde. Keiner der derzeitigen Bewohner ist sich der Anwesenheit der Kreatur bewusst. Der letzte, der den Nothic sah, war der Vorbesitzer – er wurde von dessen Verfaulendem Blick getötet. Der Nothic ist zwar böse und nicht bereit, seinen Anspruch auf das Buch – das er noch nicht finden konnte – aufzugeben, doch kennt er dank seiner Spioniererei und seinen seltsamen Fähigkeiten auch viele Geheimnisse. Möglicherweise ist er bereit, diese für den richtigen Preis zu verkaufen.

SCHREIN DER LEIDENDEN

Der bescheidene Schrein des Ilmater, Gott der Märtyrer und des langmütigen Erduldens, steht an einem kleinen, stillen Platz, an dessen Rändern die Pritschen und Hab-

seligkeiten der städtischen Obdachlosen liegen. Hier können arme Baldurianer kostenlose Mahlzeiten und genug Kupfer bekommen, um eines der Stadttore zu passieren. Dafür sorgt der **Priester** Bruder Hotsch, ein rechtschaffen guter Stämmiger Halbling. Der Kleriker und seine erwachsenen Kinder Hansen und Sissa (beides rechtschaffen gute Halblinge, **Tempeldiener**) werden von Spenden aus allen gesellschaftlichen Klassen unterstützt und von ihrer Gemeinde innig geliebt. Fast immer sind sie am Schrein zu finden, wo sie mit den Ärmsten der Stadt reden und ihnen jede Heilung und alle Almosen bieten, die sie können.

Die einzige Einkommensquelle des Schreins, abgesehen von Spenden, ist ein Komplex von Gruften, die über einen Eingang hinter dem Altar erreichbar und an mehreren Stellen mit der Kanalisation verbunden sind. Gegen eine geringe Gebühr kann jeder einen Leichnam in die enge Krypta bringen lassen, wo Horden von Kanalratten dessen Fleisch abnagen und (weitgehend) saubere Knochen hinterlassen, die von den Geistlichen dann im angrenzenden Beinhaus beigesetzt werden können. Dies mag auf den ersten Blick schmähsch erscheinen, doch ist es für viele Arme die einzige Bestattungsart auf heiligem Boden, die sie sich leisten können. Bruder Hotsch tut sein Bestes, der Praktik eine stille Würde zu verleihen. Vor einiger Zeit jedoch ist ein **Aaskriecher** aus den Kanälen hervorgekrochen, um sich an den Leichen in der Gruft zu laben, und hinterlässt überall eine Spur aus sich windenden Jungkriechern. Diese Entweihung erzürnt Bruder Hotsch zutiefst, doch wagt er es nicht, sich den Bestien selbst zu stellen, und von der Flammenden Faust hat er auch noch keine Hilfe erhalten. Bruder Hotsch kann zwar kein Geld bezahlen, doch würde er jeden kostenlos heilen, der ihm hilft, das Ungeziefer loszuwerden.

TAVERNE ELFGESANG

Trotz ihres raubeinigen Publikums ist diese Taverne eine der beliebtesten von Baldur's Gate. In unregelmäßigen und scheinbar zufälligen Abständen durchschneidet eine körperlose Elfenstimme den Raum und singt ein so bewegendes Lied, dass die Laternen des Schankraums dunkler werden und selbst die abgebrühtesten Gäste Tränen vergießen.

Siehe Kapitel 1 für mehr Informationen zu diesem Lokal.

HAUS DER WASSERKÖNIGIN

Das Haus der Wasserkönigin ist der älteste Tempel von Baldur's Gate. Er befindet sich auf einer riesigen Mole, an die er sich klammert, als sei er ein Seeungeheuer; seine Mauern kriechen regelrecht über den Rand der Mole hinaus und versinken im Wasser und im Flussschlamm. An der Spitze der Mole steht ein Springbrunnen in Form eines sinkenden Schiffs, mit hoher Wasserfontäne, welche die Gläubigen an den Preis erinnern soll, den man zahlen muss, wenn man Umberlee nicht besänftigt.

Die einschüchternde Allandra Grau (chaotisch böse menschliche **Priesterin**) leitet die etwa zwanzig Wellendienerinnen des Tempels, die größtenteils Frauen sind, welche durch das Meer zu Witwen oder Waisen wurden. Einfache Baldurianer bekommen die Wellendienerinnen selten zu Gesicht und betreten den Tempel nie. Wer eine Opfergabe machen möchte, muss eine Glocke am Eingang läuten. Dann erscheinen zwei Wellendienerinnen (chaotisch böse menschliche **Tempeldienerinnen**) an der Tür. Eine nimmt die Gabe entgegen, die andere spricht ein kurzes Gebet. Sobald dies geschehen ist, treten beide Frauen zurück und schließen die Tür.

Niemand weiß genau, wie die Finanzen des Tempels organisiert sind; wenn die grimmigen Wellendienerinnen auf den Markt gehen, kaufen sie jedenfalls nie mehr als das Allernötigste. Der Rest der Opfergaben wird in einer feierlichen Prozession über brüchige, moosbewachsene Treppen an der Außenseite des Tempels zum trüben Wasser hinabgetragen. Dort verschwinden die Wellendienerinnen für einige Minuten unter Wasser und kehren dann mit leeren Händen zurück. Man kann nur spekulieren, was mit den Schätzen geschieht. Manche vermuten, dass sie in unterseeischen Schatzkammern versteckt werden, andere glauben, dass Umberlee selbst die Gaben mit sich nimmt. In Wahrheit lassen die Wellendienerinnen die Schätze am Fuß der Treppe, wo sie kurze Zeit später von 2W6 **Sahuagin** unter der Führung einer **Sahuagin-Priesterin** abgeholt werden. Die Sahuagin unternehmen die lange Reise vom Schwertmeer hierher, um diese Schätze zu erhalten. Im Gegenzug verzichten sie darauf, die Stadt, ihren Hafen oder auslaufende Schiffe anzugreifen.

Wenn die Wellendienerinnen einem Schiff oder seiner Mannschaft schaden wollen, hinterlassen sie mit den Schätzen im Wasser eine Muschel. Diese gibt, wenn man sie öffnet, bis zu 25 Wörter in der Gemeinsprache wieder. Anhand dieser Information können die Sahuagin das betreffende Schiff identifizieren. Die Sahuagin-Priesterin nutzt den Zauber Zungen, um die Worte der Muschel zu übersetzen, und führt beim nächsten Neumond einen Angriff auf das Schiff durch.

DAS ZÄHLHAUS

Seit Jahrhunderten ist diese dickwandige Festung ein Zentrum des Handels in Baldur's Gate. Fast alle Bankgeschäfte und beinahe der gesamte Währungsumtausch der Stadt finden hier statt.

Das am Hafen liegende Zählhaus ist ebenso Bunker wie Bank. Seine beiden fensterlosen Obergeschosse sind schwer bewacht. Die meisten gewöhnlichen Kunden sehen nichts außer den Büros im Erdgeschoss, doch der größte Teil des Zählhauses erstreckt sich unter der Erde: Wie eine zylinderförmige Pfahlwurzel aus Stein gräbt es sich in den Schlamm des Hafens. Hier liegen die legendären Tresorräume des Gebäudes, in denen Patriars sowie Kaufleute aus aller Welt, Objekte verwahren, die zu wertvoll sind, als dass man sie an weniger sicheren Orten lassen könnte. Nur die vertrauenswürdigen humanoiden Wächter dürfen die Tiefen des Zählhauses betreten. Stattdessen werden die verwinkelten Korridore von **Steingolems** bewacht. In überfluteten Kanälen an der Außenseite der Kammern kreisen **Wasserelementare**, sodass Diebe keine Tunnel in die magisch gesicherten Tresore graben können.

Ein Goldzwerg namens Rakath Glitzerbart (rechtschaffen böser **Banditenhauptmann**) ist der Inhaber der Bank sowie der Schatzmeister der Bänkerverbindung der Stadt, des Ehrwürdigen Ordens der Geldverleiher. Außerdem ist er, was noch wichtiger ist, der Gildenpate der Hänge. In dieser Funktion lenkt er die kleineren Kredithäie und Geldeintreiber, die sich der verzweifeltsten Kreditnehmer der Stadt annehmen. Auch Diebe stehen unter seiner Kontrolle. Beutegut unzähliger Raubzüge und Einbrüche liegt in den Tresoren Seite an Seite mit den legitimen Einlagen des Zählhauses, geschützt von den Mauern der Bank und Rakaths Netz aus politischem Einfluss und räuberischen Krediten. Dank des finsternen Rufes des Zwergs und der legendären Sicherheit der Bank würde wenige Diebe auch nur in Betracht ziehen, das Zählhaus auszurauben – doch der, dem es gelingt, hätte zweifellos ausgesorgt,

DIE AUSENSTADT

Die schmutzige, ungehobelte Außenstadt beherbergt alles, was die Eliten von Baldur's Gate innerhalb ihrer Mauern nicht sehen wollen: Arme, Flüchtlinge, Gerbereien und Schlachthöfe sowie andere Branchen, welche das Zartgefühl der Blaublütigen verletzen. Die Außenstadt erstreckt sich von jedem der Stadttore in einem verwirrendem Chaos von Hütten und Geschäften, Karren und Zelten, die sich an den Straßen drängen, in der Hoffnung, genug vom Kommerz der Stadt abzubekommen, dass ihre Besitzer überleben können. Und tatsächlich finden große Teile des städtischen Handels auf diesen unregulierten Märkten statt, wo sogar Patriars aus dem Inneren parfümierter Säntfen ihre Einkäufe machen.

Kleinere Viertel, wie Purzelnied oder Schwarztor, liegen direkt vor ihren jeweiligen Toren, doch der größte Teil der Außenstadt verläuft entlang des Küstenwegs, wo dieser um den Staubfalkenhügel herumführt: zwischen Wyrmlübergang und der Kernstadt. Bewohner dieser Viertel sind offiziell keine Bürger der Stadt und besitzen weder eine Vertretung in der Regierung, noch genießen sie den Schutz der städtischen Polizeitruppen. Die Flammende Faust geht nur selten in der Außenstadt auf Streife; ihre Soldaten verlassen die Kernstadt für gewöhnlich nur, um Außenstädtler für Verbrechen, die innerhalb der Mauern begangen wurden, zu verfolgen.

Die Herausforderungen der Außenstadt führen zu kleinen, eng verbundenen Gemeinschaften, in denen die Ehre und die Verbindungen einer Person die einzigen Dinge sind, die zwischen ihr und einem schnellen Tod stehen.

ANKUNFT AN DER STADT

Besucher, die Baldur's Gate über die Straße erreichen, müssen zuerst die maroden Viertel der Außenstadt passieren. Hier wird der Verkehr von Kochfeuern, Marktständen und jenen Gewerben verlangsamt, die zu laut oder zu abstoßend für die vornehmeren Bürger sind. Ehe Reisende die Gebühr bezahlen können, um in die Kernstadt vorgelassen zu werden, müssen sie all ihre größeren Reit- und Lasttiere in einer der zahlreichen Stallungen und Karawansereien abgeben. Reisende aus dem Süden kommen sogar in den Genuss, zweimal zahlen zu dürfen: einmal an der Brücke von Wyrmlübergang und ein zweites Mal, sobald sie die Außenstadtviertel hinter sich gelassen haben, die den Staubfalkenhügel umzingeln.

Wer über den Fluss ankommt, muss in der Mitte des Grauhafens unter dem wachsamen Auge des Seeturms warten, bis sich ein Zöllner des Hafenmeisters in einem schnellen Ruderboot nähert. Dieser wird von einem Trupp Grauwellen (**Veteranen** der Flammenden Faust) geschützt und untersucht die Fracht des Boots, lässt sich Zölle auszahlen und verkauft auf Stundenbasis Liegeplätze an den Piers und Molen der Stadt. Größere Schiffe können gegen Bezahlung auch einen der beeindruckenden mechanischen Kräne benutzen und ihren Entladeprozess so merklich beschleunigen.

VIERTEL

Die Außenstadt besteht aus den folgenden Vierteln.

Flussingen. Dieses in sich geschlossene Dorf von Anglern und Wassermühlen ist das Viertel, in dem Reisende aus dem Süden zuerst ankommen. Hier herrscht eine lokale Bande, die sich die „Flussratten“ nennt. Dank seines Flusszugangs ist das Viertel auch ein Paradies für das Schmugglergewerbe.

Klein-Calimshan. Die calishitischen Bewohner dieser ummauerten Siedlung verteidigen ihr Zuhause erbittert gegen die Gilde und den Rest von Baldur's Gate. Klein-Calimshan wird auf S. 196 näher beschrieben.

Norkapelle. Norkapelle ist das Ruhigste der Außenstadtviertel. Hier können jene Außenstadtbewohner unterkommen, die mehr als das übliche Schutzgeld an die Gilde zahlen können und wollen, um zusätzliche Sicherheit gewährleistet zu bekommen.

Purzelnied. Das abgesondert gelegene, fast permanent neblige Purzelnied blickt auf den Fluss hinab und beherbergt den Klippenfriedhof.

Sauenfuß. Auswanderer und Exilanten aus Dutzenden von entlegenen Nationen vermischen sich hier mit allerlei Völkern von Svirfnebli bis hin zu Echsenmenschen. Zwischen den Gerüchen exotischer Speisen und den Rufen seltsamer Tiere tun die Bewohner von Sauenfuß sich zusammen, um gegen eine Stadt zu bestehen, von der sie ausgegrenzt werden.

Schwarztor. Die außenstädtische Siedlung jenseits des Schwarzdrachentors bedient jene, die über den Handelsweg zwischen Baldur's Gate und Waterdeep reisen. Die Reittiere der Reisenden werden in riesigen Stallungen untergebracht, und eine Gemeinschaft von schildzergischen Eisen-schmieden lockt mit ihren Fertigkeiten selbst Kundschaft aus der Oberstadt.

Steinaugen. Direkt vor dem Basiliskentor, von dem das Viertel auch seinen Namen hat, liegt Steinaugen, ein Viertel voller Ställe und Schlachthöfe. Viele Außenstädtler, die in der Kernstadt arbeiten, wohnen hier, um einen möglichst kurzen Arbeitsweg zu haben. Dazu gehört auch eine beträchtliche Gemeinschaft von halborkischen Trägern.

Wiefeste. Dieses Viertel erhält seinen Namen von dem weißen Herrenhaus in seinem Zentrum. Darin wohnt die stadtgrößte Enklave von Gnomen. Horden von Künstlern leben in dem freigeistigen Viertel, und bestimmt zöge es viel schicke, modische Stadtbewölkerung an, welche die ansässigen Radikalen verdrängen würden – wären da nicht die übelriechenden Gerbereien.

Wyrmlübergang. Diese riesige Brücke führt über den Chionthar. An den Seiten der Brücke drängen sich Wohnhäuser und Geschäfte. Siehe S. 200 für mehr Informationen.

Zweiliedern. Zweiliedern steht bereit, Reisende willkommen zu heißen, die den Fluss überqueren. Das Viertel ist berühmt für seine zahlreichen Schreine und Gebetsstätten, von kleinen Straßen-Altären und -Götterbildern bis hin zu Tempeln in den Häusern ihrer Priester. Zwar muss man, wenn man mächtige Magie benötigt, eher die großen Tempel in der Kernstadt besuchen, doch ist keine Gottheit zu fremdländisch oder zu unbedeutend, als dass sich in Zweiliedern nicht jemand finden lassen würde, der sie anbetet. Selbst gesetzestreue Verehrung der Toten Drei oder sogar von Teufeln und Dämonen bleibt hier unwiderrprochen.

STADTFÜHRER FÜR DIE AUSENSTADT

In der Außenstadt erblühen Träume, doch sie sterben auch. Viele sagen, dass hier das Beste und das Schlechteste von Baldur's Gate zu finden ist. Die folgenden Örtlichkeiten sind einige der bekanntesten und berüchtigtsten der Außenstadt.

BALDURAN BLICKT ÜBER DAS MEER

Kurze Zeit nach Baldurans endgültigem Verschwinden erschien diese Statue auf den Klippen von Purzelnied. Die Statue in doppelter Lebensgröße sieht Balduran frappierend ähnlich und späht gen Westen über die Stadt und den Fluss. Das Erscheinen des Standbilds erregte zwar einiges Aufsehen, doch die Meisten nahmen an, dass es sich schlicht um eine Würdigung des großen Helden handele – bis Passanten eines Morgens, mehrere Monate später, feststellten, dass die Hand der Statue sich erhoben hatte, um ihre Augen vor der Sonne zu schützen. Sofort begannen Gelehrte mit der Untersuchung der Statue. Sie fanden schließlich heraus, dass die Statue

ZUFALLSBEGEGNUNGEN IN DER AUSSENSTADT

W20 Begegnung

- 1–6 Keine Begegnung
- 2–10 Harmlose Interaktion (wirf auf Tabelle G)
- 11–16 Bewohner (wirf auf Tabelle H)
- 17–20 Bedrohung (wirf auf Tabelle I)

**TABELLE G: HARMLOSE INTERAKTIONEN
IN DER AUSSENSTADT**

W12 Interaktion

- 1 Ein Mitglied der Verbindung der Totengräber des Klippenfriedhofs fragt die Abenteurer mit ruhiger Stimme, ob sie eine Frau in einem altmodischen Kleid gesehen hätten. Wird er nach Einzelheiten gefragt, antwortet er, sie sei „durchsichtig.“
- 2 Ein Priester des Gotteshauses der Letzten Hoffnung bitte die Gruppe, ihm zu helfen, einen Patienten zu finden, der davonspaziert ist.
- 3 Eine offenkundig magische Axt schwebt die Straße entlang und verängstigt Passanten. Der Inhaber von Dantelons Tanzaxt verfolgt sie (für mehr Informationen siehe „Dantelons Tanzaxt“, S. 196).
- 4 Ubis Garynmor von den Garynmor-Stallungen geht von Gasse zu Gasse und ruft wie eine Eule. Auf Nachfrage gibt er widerwillig zu, dass „etwas“ aus seinem Stall entkommen ist.
- 5 Der dürre Halbelf Jaemus Exheltarion von Hamhocks Schlachthaus bewundert das linke Ohr eines Charakters und bietet dafür einen Kaufpreis von 15 GM.
- 6 Einer der Gerechten Paschas von Klein-Calimshan bietet den Charakteren frisch gebackenen Schokoladenkuchen zum Kauf, gebacken nach dem Geheimrezept seiner Großmutter, um Geld für die Geburtstagsfeier eines Kinds zu sammeln. Der Kuchen kostet 1 KM pro Stück und ist köstlich.
- 7 Jonas Gutenacht, der Besitzer des Theaters „Oase“, rühmt die Abenteurer über den grünen Klee und bietet ihnen Rollen in seinem nächsten, „unglaublichen“ Bühnenstück an.
- 8 Ein übernächtigt aussehender Astronom stolpert über die Gruppe, während er angsterfüllt den Himmel blickt. Auf Nachfrage zeigt er nach oben und flüstert: „Die Sterne stehen nicht richtig. Die dunklen Zeiten kommen.“
- 9 Mehrere kichernde, halbnackte, in Körperbemalung gehüllte Gnome fahren eine Maschine mit Rädern die Straße hinab. Es handelt sich um ein mobiles Kunstwerk aus dem Wießfestenheim mit dem Titel: „Die Patriars.“
- 10 Eine Gruppe sichtlich betrunkenen Offiziere der Flammenden Faust kommt aus einer Kneipe in Wyrmlübergang gestolpert. Sehr ineffektiv versuchen sie, einen Kampf mit den Abenteurern anzufangen. Dann entschuldigen sie sich und torkeln davon.
- 11 Ein altkluges Mitglied der Torführer-Verbindung fragt die Abenteurer, ob sie einige Münzen dazuverdienen wollen. Wenn das der Fall ist, bitte der Junge die Gruppe, für eine Ablenkung zu sorgen, sodass einige Soldaten der Flammenden Faust aufhören, die gerade angekommene Flüchtlingsfamilie zu drangsalierten, der er hilft.
- 12 Eine Händlerin und eine Torwächterin streiten darüber, wie man die Größen eines ungewöhnlich kleinen Esels und eines ausgesprochen großen Pfau am besten misst und vergleicht. Sie bitten eine vorbeikommendes Mitglied der Abenteurergruppe um dessen Meinung.

TABELLE H: BEWOHNER DER AUSSENSTADT

W10 Bewohner

- 1 2W4 calishitische **Schläger** und 2W4 tethyrische **Schläger** pöbeln aneinander an und sind bereit für eine Schlägerei
- 2 1W6 gnomische **Gemeine** aus dem Wießfestenheim werfen Tomaten nach Passanten, die mit ihrem Reichtum protzen
- 3 1W4 **Banditen** machen einen Ausritt auf **Reitpferden**, die sie aus einem Gehege gestohlen haben
- 4 2W4 **Wachen** der Flammenden Faust haben dienstfrei oder sind auf dem Weg woandershin und ignorieren offensichtliche Verbrechen
- 5 1W4 Patriars (menschliche **Adelige**) und 2W8 **Wachen**
- 6 1W4 Ausrufer (**Spione**) verteilen Flugblätter für das Theater „Oase“
- 7 1W4 **Gemeine** treiben 2W8 **Ziegen** und einen Pfau (nutze die Spielwerte des **Geiers**) die Straße hinab
- 8 2W6 Bettler (**Gemeine**)
- 9 1 Offizier der Flammenden Faust (**Ritter**) mit 2W4 Soldaten der Faust (**Veteranen**) auf dem Weg zum Wyrmlfels
- 10 2W6 Mitglieder der Übergangenen oder der Totengräber (**Gemeine**) auf Straßenstreife

**TABELLE I: BEDROHUNGEN
IN DER AUSSENSTADT**

W10 Bedrohung

- 1 2W4 **Riesenratten**
- 2 1 **Banditenhauptmann** und 1W6 **Banditen** verlangen eine „Straßennutzungstaxe“
- 3 1W6 Taschendiebe der Gilde (**Spione**)
- 4 1W4 **Ghule** nagen an in der Straße herumliegenden Leichen
- 5 2W6 **Skelette**, die aus dem Klippenfriedhof entkommen sind
- 6 Eine fliegende, zweiblättrige Axt versetzt Passanten in Angst und Schrecken (die illusionsgetarnte **Blutmücke** aus Dantelons Tanzaxt)
- 7 1 **Schreckhahn**, der aus der Garynmor-Menagerie entkommen ist
- 8 1W6 **Blutmücken**
- 9 1W4 **Schakalwere**, die in Klein-Calimshan leben
- 10 Entführertrupp der Toten Drei (siehe den Kasten „Weitere Begegnungen mit Jüngern der Toten Drei“ auf S. 28)

bei Sonnenaufgang des ersten Tages jedes neuen Jahres aufflackert und ihre Pose sich innerhalb eines Augenblicks verändert. Das Standbild blickt zwar stets nach Westen, doch die exakte Blickrichtung kann sich um bis zu dreißig Grad verschieben. Dabei blickt Balduran vielleicht durch ein Fernrohr, hat die Hände auf die Hüften gelegt, zeigt mit offener Hand eine Richtung an und so weiter.

Jahrhundertlang war die vorherrschende Theorie, dass Balduran irgendwo im Westen noch am Leben sei und die Statue seine Bewegungen verfolge. Vor einer Generation gelobte jedoch ein Ritter des Oghma, der Himmelsrichtung zu folgen, in welche die Statue blickt, so weit wie nötig, um die Wahrheit in Erfahrung zu bringen. Seine Reise stellte sich als weit kürzer heraus als erwartet. In einem Waldstück nur wenige Kilometer westlich von der Stadt fand der Ritter ein zylindrisches Steingebäude, von dessen offener Tür eine Treppe tief unter den Waldboden führte. Eine kleiner Statue Baldurans auf dem Dach des Gebäudes blickte in die Richtung, aus der der Ritter gekommen war. Dieser wurde von einem

Muster magischer Lichter, die er nicht identifizieren konnte, vom Zutritt abgehalten. Er eilte zurück zur Stadt, um weitere Gelehrte zu seiner Unterstützung zu rufen, doch als er zurückkehrte, war das Gebäude verschwunden. Seitdem ist das Bauwerk – welches in vielen Geschichten nun „Baldurans Grab“ genannt wird – dreimal auf dieselbe Weise wieder entdeckt worden, jedes Mal an einem anderen Ort, doch bislang ist es niemandem gelungen, es zu betreten.

DANTHELONS TANZAXT

Dieses zweistöckige Geschäft verkauft alles, was ein Abenteuerer gebrauchen kann: von Waffen und Rüstungen über Ruderboote bis hin zu trag- oder fahrbaren Monsterkäfigen. Inhaber des Ladens ist Entharl Danthelon (neutral guter schild-zwergischer **Gemeiner**), der von sich selbst behauptet, selbst einmal ein Abenteuerer gewesen zu sein. Die fliegende Axt, die seinen Laden nachts bewacht, beweise dies. Seine Kunden kommen nicht umhin, die Geschichte zu hören, wie eine elegante Elfenprinzessin die Axt aus Dank für ein Abenteuer verauberte, das Danthelon für sie unternahm.

In Wirklichkeit handelt es sich bei der „Tanzaxt“ um eine zahme Blutmücke; ihre Axtform ist nur eine Illusion. Danthelon lässt die Blutmücke in jeder Nacht in seinem Laden frei. Die Illusion ist Yssra Brackrel (neutrale halbfelische **Maga**) zu verdanken. Die Pächterin des Dachgeschosses ist ebenso Magierin wie brillante Frisörin, und wer zu ihr kommt und nur nach ihren Zauberfertigkeiten verlangt, dessen aktuelle Frisur wird unweigerlich geradeheraus und wenig schmeichelhaft kritisiert.

FLUSSADERN

Wo der Staubfalkenhügel sich östlich von der Stadt über dem Chionthar erhebt, haben die Wirbel des Flusses sich in das Gestein gegraben und einen Komplex unterirdischer Wassertunnel gebildet. Dort fließt zwar längst nicht genug Wasser ab, als dass der Lauf des Flusses irgendwie beeinflusst würde, doch ist das Netz aus Kavernen zur Quelle lokaler Mysterien und Legenden geworden.

Die meisten Tunnel sind überflutet, doch liegen manche davon bei Änderungen der Wasserhöhe für längere Zeiträume auf dem Trockenen oder nur halb unter Wasser. Dies macht sie zu beliebten Verstecken für Entflozene, Schmuggler, im Wasser lebende Raubtiere oder besonders abenteuerlustige Liebespaare. Gerüchtweise führen einige dieser Tunnel direkt unter die Stadt, doch sind bislang keine Eingänge abseits des Flusses bekannt. Allein das Betreten einer Tunnelöffnung kann lebensgefährlich sein, wenn die Strömung droht, das genutzte Boot an den Klippen zu zertrümmern. Die Geschichten über uralte Schätze in den Wasserhöhlen werden durch die Geschichten über den Alten Scholms ausgemückt, ein Flussungeheuer, das in den Tunneln umgehen soll. Viele Möchtegern-Schatzjäger wurden schon enttäuscht, als sie nichts weiter vorfanden als trockene Tunnel, die lediglich grobschlächtige Wandzeichnungen, leere Weinflaschen und Schwärme blutdürstiger **Blutmücken**.

GOTTESHAUS DER LETZTEN HOFFNUNG

Diese Anlage in Zweiliedern, die aus einer Kapelle und einem Irrenhaus besteht, bietet Depressiven und Geisteskranken seit Langem Zuflucht. Die wenigen hier arbeitenden Bediensteten verschreiben sich keiner einzelnen Gottheit, sondern lobpreisen die Tugenden der Meditation und aller besonnenen Glaubensrichtungen, welche die Besucher mit sich bringen.

Die Wenigsten wenden sich von sich aus an das Gotteshaus. Die meisten Bewohner leben in Zimmern, die von ihren besorgten Anverwandten gemietet werden, oder sie erhalten mysteriöse – und meist unerwartete – Einladungen von Oberaufseherin Mutter Aramina (rechtschaffen gute mensch-

liche **Priesterin**). Aramina ist eine ehemalige Gelehrte von Candlekeep, die ihre lebenslangen Studien der Psychologie nun im klinischen Bereich anwendet. Es ist nicht bekannt, wie Aramina von den Notlagen Einzelner erfährt oder unter welchen Umständen sie freie Kost und Logis in ihrer Einrichtung anbietet, doch bislang konnte niemand niedere Beweggründe hinter ihrer Arbeit entdecken. Tatsächlich hat Aramina schon häufig empathische Mittelsleute angeworben, um Hilfsbedürftige aus schädlichen Umständen zu befreien. Trotz seiner Barmherzigkeit ist das Gotteshaus der Letzten Hoffnung nicht allgemein beliebt. Die Gildenbande von Zweiliedern, die sich die Ungläubigen nennt, sehen darin einen Schatz von wohlhabenden Stadtbewohnern und laschen Nicht-Priestern, dessen sie sich anhand von Schutzgeld-erpressung, Entführung und allerlei anderen Verbrechen bedienen können. Bislang ist noch kein Patient ernsthaft in Gefahr geraten, doch sucht Mutter Aramina im Geheimen nach permanenteren Sicherheitslösungen.

HAMHOCKS SCHLACHTHAUS

Dieser riesige Komplex aus Gehegen, Scheunen und Schlachthäusern stellt den größten Schlacht- und Abdeckereibetrieb von Baldur's Gate dar. Die Anlage befindet sich im Viertel Steinaugen und so in günstiger Nähe zu den städtischen Fleischern. Benachbarte Einrichtungen stehen dem Schlachthaus generell eher feindselig gegenüber; Hirten und Stallungsbesitzer behaupten häufig, dass der stets vorhandene Blutgeruch ihre eigenen Tiere nervös mache. Eigentlich sollten die Stadtbürger selbst nervös sein, denn vor kurzem bekam das Schlachthaus neue Besitzer.

Kultisten der Toten Drei, die Angst und Chaos verbreiten wollen, haben „Hamhocks“ infiltriert und ermorden nun in der ganzen Stadt Leute. Sie deponieren ihre Opfer in einer Gasse hinter dem Kaffeehaus Zum Lächelnden Eber in Blütenschwell. Um noch mehr Öl ins Feuer zu gießen durchschneiden die Kultisten die Handgelenke der Leichen und geben ihnen einen Stich ins Herz, wodurch Gerüchte über einen übernatürlichen Serienmörder entstanden sind.

Das Gehirn des Kults ist Pasque Enrial, ein **Schwarzhandschuh des Tyrannos** (siehe S. 236 für seine Spielwerte). Er hat für den Tod des alten Schlachthausbesitzers gesorgt, sodass er dort die Führung übernehmen konnte. Sein Hintergedanke war, dass Blut, die Fleischabfälle und die steten Tiereschreie die mörderischen Aktivitäten des Kults ausgezeichnet decken würden. Seither entlässt er langsam, aber sicher alle alteingesessenen Arbeiter und stellt dafür loyale Kultisten ein. Enrials Helfershelfer sind Corian Khee, ein **Todeshaupt des Bhaal** (siehe S. 234 für ihre Spielwerte), die tagsüber mit einem riesigen Hammer Vihschädel zertrümmert und nachts die mörderischen Außeneinsätze des Kults anführt, und Jaemus Exheltarion, ein halbfelischer **Seelenmeister** (siehe S. 235 für seine Spielwerte). Jaemus ist derjenige dieser drei, der in seiner Rolle als der neue Buchhalter des Schlachthauses am wenigsten überzeugend ist. Er begrüßt Kunden mit einem unheimlichen Starren, liest unverblümt in seltsam aussehenden Büchern und verbringt viel zu viel Zeit im „Trophäenschrank“ des Kults, einem Kühlraum, in dem er aus den Einzelteilen von Mordopfern und Schlachtvieh einen widerköpfigen Fleischgolem zusammensetzt.

KLEIN-CALIMSHAN

Vor einigen Generationen traf eine Flotte von calishitischen Flüchtlingen im Grauhafen ein, die vor Krieg im Süden geflohen war. Anstatt den Fremden die Türen zu öffnen, drängten die Bürger von Baldur's Gate die Neuankömmlinge schnell aus der Stadt – dieses durften dabei sogar noch für die Nutzung des Basiliskentors zahlen. Die verzweifelten und erschöpften Schutzsuchenden fanden schließlich Beistand



in der Karawanserei eines Landsmanns in der Außenstadt. Dort nutzten sie die wenigen Besitztümer, die sie noch hatten, um eine neue Heimstatt zu errichten – eine traditionelle calishitische Siedlung, die genauso freundlich zu Baldurianern sein sollte, wie diese zu den Flüchtlingen waren.

Nun ist zwar viel Zeit seit diesen schmachvollen Anfängen vergangen, doch herrschen weiter große Spannungen zwischen Klein-Calimshan und der Stadt, besonders im Blick auf die Bewohner der Kernstadt. Im Gegensatz zum größten Teil der Außenstadt, wo die einzelnen Viertel nahtlos ineinander übergehen und niemand so recht sagen kann, wo eines aufhört und ein anderes anfängt, ist Klein-Calimshan durch seine Mauern eindeutig abgegrenzt. Diese bestehen aus Backsteinen, sind 4,50 m hoch und 1,50 m dick und mit Minaretten im klassischen Stile Calimshans versehen. Diese Mauern umgeben das Viertel nicht bloß. Klein-Calimshan ist quasi die Miniatur einer traditionellen calishitischen Stadt, deren Inneres noch einmal in mehrere Drudachs (Stadtviertel) unterteilt ist. Jedes Drudach ist mit Mauern abgegrenzt, wird von einer bestimmten Familie oder einem bestimmten Stamm bewohnt und beherbergt ein eigenes Gotteshaus, eine eigene Herberge oder Taverne, einen eigenen Marktplatz sowie eigene Betriebe wie Schmieden, Rüstungsmacher, Gerbereien und Mühlen. Und obwohl dieses Übermaß an Mauern gespalten und distanziert wirken mag, trifft doch das genaue Gegenteil zu: Die breiten Mauergänge dienen als angehobene Straßen, von denen die Bewohner über das Viertel hinwegblicken und sich leicht einen Weg zu ihrem Ziel suchen können.

Das Chaos und die Lebhaftigkeit der Märkte von Klein-Calimshan werden höchstens von der Weite übertroffen, doch dürfen Außenstehende das Viertel nur für wenige Stunden am Tag betreten. Im Gewirr der Basare besitzen viele Händler Quasi-Monopole auf zahlreiche Importgüter aus dem Süden, von Seide und edlen Klingen aus calishitischem Stahl bis hin zu seltenen Büchern über Magie, aufgrund exklusiver

Handelsabkommen mit diversen Karawanen. Am Nachmittag werden alle Käufer von außerhalb jedoch durch die Bogentore hinauskomplimentiert. Die einzigen Nicht-Calishiter, die dann im Viertel verbleiben dürfen, sind jene, die eine Familie aus Klein-Calimshan eingeheiratet oder anderweitig das heilige Vertrauen der Bewohner eines Drudachs verdient haben. Zwar gehen viele Klein-Calishiter in die größere Stadt, wenn sie Geschäfte machen oder sich vergnügen wollen, doch ist nach der Sperrstunde nicht einmal die Flammende Faust in der Lage, die Viertel-Festung zu betreten, wenn keine sehr außergewöhnlichen Umstände vorliegen. Stattdessen wird jedes Drudach von einer Miliz aus jungen, unverheirateten Kriegern (**Wachen** mit Krummsäbeln anstelle von Speeren) bewacht, die Amlakkars genannt werden.

Zwar präsentiert Klein-Calimshan dem Rest der Stadt eine einheitliche Front, doch hat das Viertel dieselben Probleme wie jede andere Siedlung. Die Ungleichheit der Einkommen wird durch die Siedlungsdichte umso deutlicher, wenn Almosenempfänger direkt neben reichen Djinnenbeschwörern leben. Ältere Isolationisten stehen im Konflikt mit jungen Leuten, die sich mehr Beziehungen zur restlichen Stadt wünschen. Das mit Abstand größte Problem ist jedoch der zurzeit in Klein-Calimshan tobende Bandenkrieg. Eine calishitische Bande namens „Die Gerechten Paschas“ betrachten die Gilde als Organisation von Außenseitern und versuchen, deren Mitglieder mit Nachdruck aus der Unterwelt des Viertels zu entfernen. **Rilsa Rael** (siehe den beistehenden Spielwertekasten), die beliebte, halb-calishitische Gildenpatin von Klein-Calimshan, widersetzt sich selbstredend dieser Beleidigung, und so müssen die Bewohner allnächtlich ihre Türen und Fenster verriegeln, während auf ihren Dächern ein Revierkampf zwischen Dieben und Schlägern ausgetragen wird.

Zu den berühmtesten Örtlichkeiten Klein-Calimshans gehört das Juwelenhaus Calim, welches weithin als bester

Juwelier der Stadt betrachtet wird – und als bester Ort, um gestohlene Edelsteine loszuwerden, da es sich gleichzeitig um das örtliche Gildenhauptquartier handelt. Hier hält Rael nicht nur regelmäßige öffentliche Diskussionen ab, sondern leitet stillschweigend auch den sogenannten Flüstergarten: ein Labyrinth von Trennwänden aus Holz und Papier, in dem Leute aus der ganzen Stadt miteinander und mit Gildenagenten um Geheimnisse schachern können, wobei sie durch die Wände sprechen, um ihre Anonymität zu bewahren. Ebenfalls berühmt sind die örtlichen Schulen wie die Lampe des Lernens oder die Verdaschir-Akademie, in denen Zaubermagier und Krieger in den Stilen des Landes ihrer Ahnen ausgebildet werden. Nur die talentiertesten Außenseiter erhalten hier Einblick in die Archive oder dürfen an den Seminaren teilnehmen. Und natürlich hat jeder Patriar wenigstens einmal das berühmte Theater „Oase“ besucht, Heimat der kühnsten – und manchmal gefährlichsten – Vorstellungen der Stadt.

KLIPPENFRIEDHOF

Die Grundstückspreise und schlicht die Bevölkerungsdichte von Baldur's Gate führen dazu, dass nur die reichsten Patriars es sich leisten können, ihre Toten in der Stadt zu bestatten. Diese finden ihre letzte Ruhe in Katakomben unter den städtischen Tempeln oder in Familiengrüften auf den jeweiligen Anwesen. Allen anderen bleibt nur der wenig würdevolle Schrein der Leidenden oder einer der verstreuten Friedhöfe vor der Stadt. Der größte hiervon ist der Klippenfriedhof in Purzelnied. Viele Bewohner dieses Viertels arbeiten auf dem Friedhof als Totengräber, Steinmetze, Bestattungsmeister und Klageweiber.

Vor langer Zeit war der Friedhof ein leerstehendes Anwesen, welches der Händlerfamilie Szarr gehörte und nur über ein paar wenige Familienmausoleen an den Klippen verfügte. Als alle Familienmitglieder von einem Geschäftsrivalen in ihren Betten ermordet wurden, hatte niemand großes Interesse, in das Haus einzuziehen. Deshalb beschloss die Stadtregierung, das ganze Anwesen in einen riesigen Friedhof zu verwandeln, der nun die größte und wichtigste Ruhestätte für die Toten der Stadt ist.

Der Friedhof selbst ist ein Labyrinth aus Krypten und Monumenten. Für Außenstehende ist es fast unmöglich, die Organisation des Friedhofs zu verstehen, auf dem die mehrräumigen Beinhäuser reicher Kaufleute und Piratenfürsten über den einfachen Plaketten und den verrottenden Holzsymbolen der Armen dräuen. Ein System natürlicher Kavernen wurden erweitert und vor Einsturz gesichert, um weitläufige Krypten zu erschaffen. Über die Jahre sind die Pläne der Tunnel und Höhlen jedoch verloren gegangen oder schlecht auf dem neuesten Stand gehalten worden. Deshalb passiert es nicht selten, dass ein Totengräber auf Särge stößt, wo keine Särge sein sollten, oder sogar in einen vergessenen Tunnel bricht. Das Chaos wird durch grassierende Grabräuberei von Plünderern oder nekromantieversessenen Anhängern Myrkuls noch vergrößert, wenn Leichen exhumiert und wieder vergraben werden, wo es gerade passt. Vor einigen Jahrzehnten kam es zudem zu einem großen Erdbeben, bei dem ein großer Teil der Klippe, auf der der Friedhof liegt, in den Fluss stürzte. Dabei verrutschten die zurückbleibenden Grabmarkierungen und Mausoleen, und zahlreiche Gräfte und Grabtunnel lagen plötzlich offen, was eine neue Welle der Grabplünderungen nach sich zog. Zwar bestatten Baldurianer ihre Toten nur noch selten mit wertvollen Grabbeigaben, und die am leichtesten erreichbaren Schätze sind längst gestohlen, doch ist es allgemein bekannt, dass die größten Schätze vergangener Jahrhunderte noch immer in den Gräbern von Helden liegen, deren Grabsteine von Wind und Regen längst anonymisiert wurden.

Über dem ganzen Friedhof wacht die Verbindung der Totengräber. Sie sind mehr als bloße Friedhofswärter und -arbeiter,

sondern schützen die Toten – und darüber hinaus Purzelnied – vor Gefahren. Bei einer so hohen Konzentration von Leichen sind Untote ein stetes Problem. Skelette und Wiedergänger befreien sich regelmäßig aus ihren Gräbern, während Ghule und Grule sich in die Krypten und Katakomben vorgraben, angelockt vom Duft verwesenden Fleisches. Gruftschrecken verstecken sich tagsüber in ihren Grabmalen, Geister und Todesalben terrorisieren ahnungslose Sterbliche. Die Bekämpfung derartiger Bedrohungen, ehe sie die Bürger der Stadt erreichen können, ist die Hauptaufgabe der Totengräber. Leone Wen (rechtschaffen gute menschliche **Ritterin**), die Anführerin der Totengräber und eine Dienerin des Torm, ist zu Recht stolz auf die Fertigkeiten ihrer Untergebenen, doch auch immer auf der Suche nach neuen Rekruten oder Auftragnehmern, die diesen Kreuzzug unterstützen. Hauptquartier der Verbindung ist das zur Hälfte niedergebrannte, alte Herrenhaus der Szarrs. Man erzählt sich, dass die Geister der ermordeten Szarrs noch immer die vermodernden Flure des Hauses heimsuchen – man ist sich jedoch nicht einig, ob die Geister die Totengräber jagen oder sie bei ihren Pflichten unterstützen.

STALLUNGEN UND MENAGERIE GARYNMOR

Da Pferde und andere Lasttiere nicht innerhalb der Stadtmauern erlaubt sind, besitzt die Außenstadt einen Überfluss von Mietstallungen, von schlammigen Verschlägen bis hin zu Scheunen, die luxuriöser sind als die meisten Herbergen. Die größte dieser Einrichtungen sind die Garynmor-Stallungen, die den besonderen Vorzug aufweisen, sowohl in Steinaugen als auch in Schwarztor eine Filiale zu besitzen. Wer die Stadt passieren will, kann seine Tiere auf der einen Seite der Stadt abgeben und auf der anderen Seite wieder abholen, nachdem Stallknechte sie um die Stadtmauern herum geführt haben. Auch ungewöhnlich ist das Angebot der Stallungen, Reittiere an Stadtbewohner zu vermieten, sodass weniger Bürger eigene Pferde besitzen müssen. Das wahre Schmuckstück der Garynmor-Stallungen ist jedoch die Menagerie.

Ubis Garynmor (chaotisch guter menschlicher **Gemeiner**) ist ein ehemaliger Weltreisender, der seit Langem von exotischen Tieren fasziniert ist. Da er bereits alles Nötige eingerichtet hatte, was für die Fürsorge zahlreicher gewöhnlicher Tiere nötig war, fiel es ihm nicht schwer, einen neuen Geschäftszweig zu erschaffen. Seine Menagerie in Steinaugen beherbergt eine Vielzahl seltener, gewöhnlicher ebenso wie magischer Kreaturen, von einem gealterten Schreckhahn über zwei Pferdegreif mit kupierten Flügeln bis hin zu einem Eulenbären. Ubis ist immer auf der Suche nach neuen Attraktionen, und er zahlt Abenteurern gute Preise für gesunde Exemplare seltener Kreaturen; manchmal verkauft er kleinere und ungefährlichere Arten weiter. Die Menagerie ist bei den Stadtbewohnern sehr beliebt, die sich die Kreaturen für wenige Kupfermünzen anschauen können. Viele seiner Nachbarn befürchten jedoch, dass Ubis seine Sicherheitsvorkehrungen nicht ernst genug nimmt und dass Verhätschelung so gefährlicher Bestien dazu führen wird, dass diese sich befreien und im Bezirk Amok laufen.

THEATER „OASE“

Es gibt mehrere kleine Theater und Kleinkunstabühnen in Baldur's Gate, doch keines kann es mit dem „Oase“ aufnehmen. Jonas Gutenacht (chaotisch neutraler menschlicher **Spion**), der Besitzer und Intendant des Theaters, setzt Vorstellungen in Szene, die noch haarsträubender sind als seine maßgeschneiderte Kluft. Die Stücke zeigen alles von lebenden Monstern bis hin zu mächtiger Illusionsmagie und geben den talentiertesten Künstlern der Stadt eine Bühne. Schauspieler und Musiker geben ihre Lieder und Monologe auf brennenden Trapezen oder von der Spitze von Menschenpyramiden zum

Besten, während Akrobaten die Zuschauer mit athletischen Kunststücken verblüffen, die an das Übernatürliche grenzen.

Selbst weniger niveauvolle Theaterbesucher, die Gutenachts Genie nicht zu erkennen in der Lage sind, würdigen seine unverhohlenen Tabubrüche, von gewagten Burlesken bis zu satirischen Drehbüchern, in denen jeder verhöhnt wird, von den Herzögen bis hin zu Neunfinger Kien höchstselbst. Die Tatsache, dass diese Vorstellungen manchmal fürchterlich schiefgehen, mit sich losreisenden Monstern oder Artisten, die dank kaputter Ausrüstung ungebremst ins Publikum stürzen, erhöht nur die Spannung. Patriars und Gemeine kämpfen gleichermaßen um Eintrittskarten für die nachmittags stattfindenden Vorstellungen. Gutenacht bestimmt die Eintrittspreise stets nach eigenem Gutdünken, mit großen Unterschieden je nach Käufer.

Gutenacht ist zwar immer auf der Suche nach Artisten, doch zurzeit braucht er mehr als bloß einen talentierten Barden oder Schlangenmenschen. Er hat sich für seine unfassbaren Vorstellungen hoch verschuldet, und sein zwanghaftes Bedürfnis, jeden potenziellen Mäzen oder Verbündeten in der Stadt durch den Kakao zu ziehen, hat auch nicht gerade geholfen. Die Gilde steht schon bereit, den Besitz des Theaters zu übernehmen, wenn Gutenacht nicht anfängt, seine Kredite zu tilgen. Nun bleibt ihm keine Wahl, als entweder schlicht zum Verbrecher zu werden oder die fantastischste Schau aufzuziehen, die ihm je gelungen ist. Er hat schon eine Idee – aber um diese zuwege zu bringen, benötigt er eine erfahrene Abenteurergruppe, welche die Hauptrollen im weltersten Abenteuer vor Publikum übernimmt.

WIESSFESTENHEIM

In einer Stadt, die von den meisten als trübselig und gefährlich empfunden wird, ist das Wießfestenheim ein Funke des Lichts und der Unbeschwertheit. Eine reicher Karawanenhändler erbaute dieses weiße Herrenhaus, ehe er sein Vermögen bei Monsterangriffen verlor. Bald übernahmen Hausbesitzer das Gebäude, und heute ist es seit fast einem Jahrhundert eine Kommune gnomischer Künstler. Es dürfen zwar nur Gnome eine der siebenunddreißig Atelierwohnungen des weitläufigen Herrenhauses mieten, doch sind Baldurianer aller Völker eingeladen, sich auf den berühmten, surrealen Festen, bei den Konzerten und exzentrischen Kunstereignissen des Heims unter die Leute zu mischen. So ist das Heim der zentrale Treffpunkt für die Radikalen und Revolutionäre der Stadt geworden, und ebenso für viele Künstler und Träumer.

Eine der forschesten Kritikerinnen der Stadtregierung, Pernilla „Proll“ Kabrenock (chaotisch neutrale felsengnomische **Banditenhauptfrau**), hat sich mit einem schrulligen Erfinder und Arkanisten namens Ardryn Diegel (chaotisch guter felsengnomischer **Magus**) zusammengetan. Gerüchte, die Proll selbst in Umlauf gebracht hat, besagen, dass die beiden kurz davor stehen, eine magische Erfindung zu vollenden, welche „die Fesseln des Kapitals lösen und dem Volk die Freiheit geben wird, zu gedeihen.“ Die Sicherheitsmaßnahmen rund um das Projekt sind jedoch ungewöhnlich streng, sodass selbst viele Mitglieder der Kommune nur spekulieren können, worum es sich handelt. Während die meisten Leute annehmen, dass es sich um nichts weiter handeln wird als irgendein Kunstwerk, welches die Patriars kritisiert, würden die Gilde und die Flammende Faust das Projekt der Revolutionäre nur zu gerne zu Gesicht bekommen und sicherstellen, dass es keine Gefahr für die herrschenden Verhältnisse darstellt.



RILSA RAE

Mittelgroße Humanoide (Mensch), neutral

Rüstungsklasse 15 (Lederrüstung)

Trefferpunkte 52 (8W8 + 16)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	18 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	15 (+2)

Rettungswürfe Ges +6, Wei +2

Fertigkeiten Akrobatik +6, Athletik +4, Fingerfertigkeit +6, Heimlichkeit +6, Täuschen +4, Wahrnehmung +2

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Diebessprache, Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Fokus. Wenn Rilsa einer Kreatur mit einem Waffenangriff Schaden zufügt, erhält sie bis zum Ende ihres nächsten Zuges Vorteil bei Angriffswürfen gegen dieses Ziel.

Raffinierte Aktion. In jedem ihrer Züge kann Rilsa eine Bonusaktion verwenden, um die Aktionen Spurt, Rückzug oder Verstecken auszuführen.

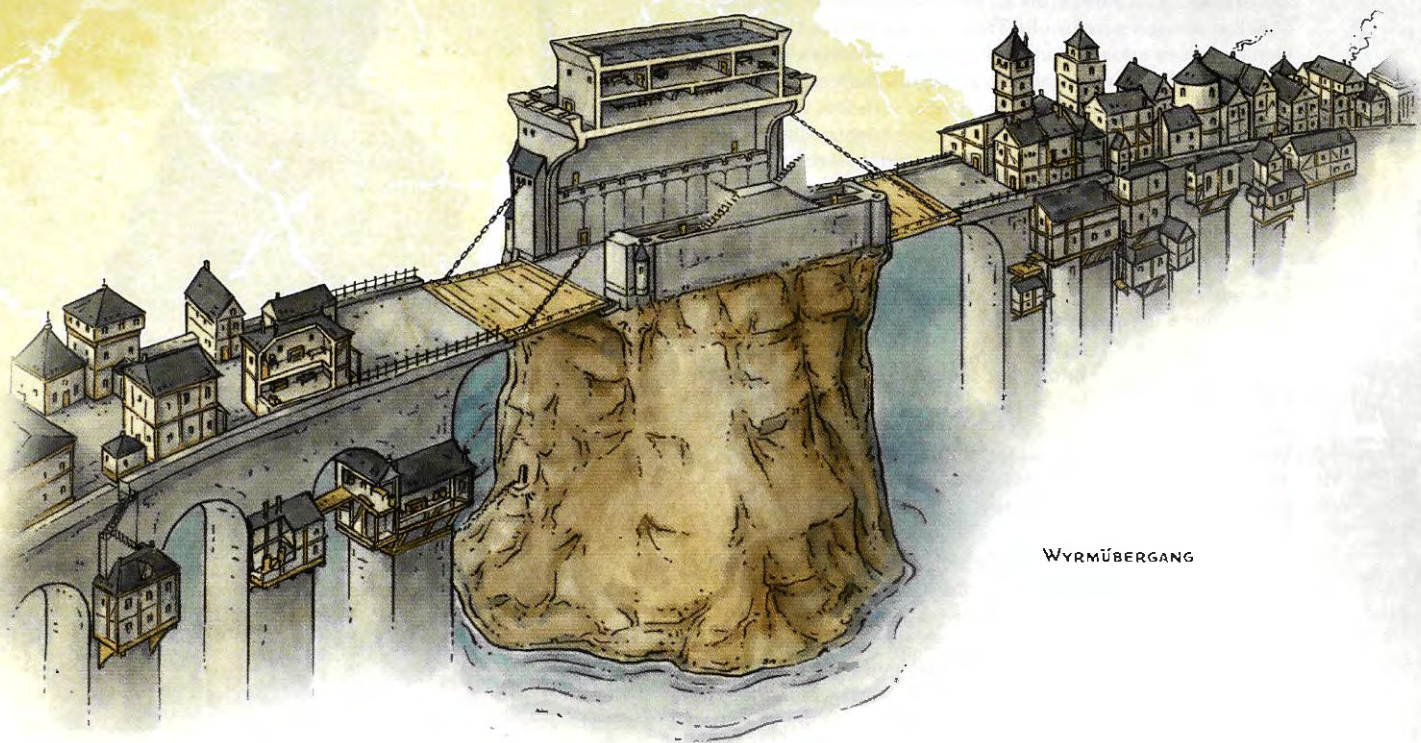
Taktische Gefechtsführung. Als Bonusaktion wählt Rilsa eine Kreatur aus, die sie innerhalb von 9 m sehen kann. Diese Kreatur provoziert bis zum Ende ihres nächsten Zuges keine Gelegenheitsangriffe, solange sie Rilsas Befehle hören kann.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Rilsa führt drei Waffenangriffe aus.

Kurzschwert. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W6 + 4) Stichschaden.

Dolch. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W4 + 4) Stichschaden.



WYRMÜBERGANG

WYRMÜBERGANG

Dieses Viertel besteht aus zwei riesigen Brücken, die jeweils zur Hälfte über den Chionthar führen und sich in der Mitte auf dem Wyrmfels treffen, einer hohen Felsinsel in der Flussmitte. Die Flammende Faust unterhält eine Festung auf der Insel, um Reisenden auf dem Küstenweg Zoll abzunehmen und in Krisenzeiten den Zugang zur Stadt zu kontrollieren, stehen die eigentlichen Brücken Landbesetzern zur Verfügung. Auffällige Holzhütten, Tavernen und Ladengeschäfte drängen sich an den Seiten ihrer Steinbögen und neigen sich über die Straße dazwischen. Noch weitere Gebäude hängen an den Seiten der Brücken, aneinander befestigt oder freischwebend über dem Wasser. Die Angewohnheit letzterer Bauten, immer mal wieder in den Fluss zu fallen und dabei ihre Nachbarn mit sich zu reißen, reicht nicht aus, um die Leute dort fernzuhalten. Schließlich kann man hier hoffen, der erste zu sein, der Reisenden in die Stadt etwas verkaufen oder jenen die Taschen ausräumen kann, die die Stadt verlassen.

Selbst unter Außenstädtlern haben Bewohner von Wyrmsübergang einen Ruf als Wüstlinge und Gesindel. Das Viertel spezialisiert sich auf schäbige Spelunken und Spielhallen, aus denen streitlustige Betrunkene direkt in den Fluss geworfen werden können. Zur gleichen Zeit gibt es hier aber auch eine große, eng verbundene Gemeinschaft von Stämmigen Halblingen, deren niedrige Wohnhäuser und geringeres Körpergewicht für die prekäre Architektur des Viertels wie geschaffen sind.

Obwohl der Übergang für seine Schwindler und Verbrecher bekannt ist, halten seine Bewohner zusammen, und eine örtliche Verbindung namens die Übergangenen stellt sicher, dass räuberischen Machenschaften nur auf Reisende angewandt werden, niemals auf Mit-Brückenbewohner. Die Antwort auf jene, die sich ausdauernd weigern, vernünftigen Umgang mit den Nachbarn zu

wahren, ist oft Süß-Janns Gewürze: ein labiler Laden an der Brückenseite, dessen halblingischer Besitzer unter der Theke einige der stärksten Rauschmittel und unauffindbarsten Gifte der Stadt verkauft.

WYRMFELS

Diese beeindruckende Festung mit steilen Mauern, die so gut wie unerklimmbar sind, erhebt sich auf einem algen-glatten Inselchen aus dem Fluss. Der Felsen, auf dem die Flammende Faust die Feste erbaute, soll einst die Heimat eines Bronzedrachen gewesen sein. Die Festung stellt den ersten Kontrollpunkt dar, an dem Baldur's Gate Zölle von Reisenden auf dem Weg nach Norden einzieht. Wer den Fluss mittels der zwei gewaltigen Brücken überqueren möchte, muss 5 KM Wegzoll zahlen und sich durch einen langen Tunnel voller Schießscharten und Mörderlöcher begeben. Der Kontrollpunkt wird von fünfundzwanzig bis fünfzig Soldaten der Flammenden Faust bemannt und steht nur tagsüber offen. Nach Einbruch der Dunkelheit werden die Zugbrücken auf beiden Seiten der Feste hochgezogen, was Zuspätkommende dazu zwingt, in einer der Brückenherbergen in Wyrmsübergang die Nacht zu verbringen.

Die Festung hat vier Ebenen: die Brückenebene, bestehend aus dem Tunnel und Büros, in denen der Reiseverkehr verwaltet wird, einer Waffenkammer auf der zweiten Etage, voll mit Öl, Wurfspeeren und allem anderen, was Soldaten brauchen, um sich einer Belagerung zu widersetzen, Soldatenquartiere auf der dritten Etage sowie einer Kerkerebene unter den Brücken, wo zeitweilige Gefangene und eine kleine Flotte von Ruderbooten verwahrt werden (für den Fall, dass die Festungsbesatzung einen Ausfall durch die schwer befestigten Tore auf Flusshöhe wagen muss). Soldaten, die in der Feste stationiert sind, fallen meist in eine von zwei Kategorien: jene, die enttäuscht über den Zolleintreibedienst so weit entfernt

von der Stadt sind, und jene, die sich nichts Besseres vorstellen können als die leichte Arbeit und die Möglichkeit, in Wyrübergang zu zechen. Letztere sind es auch, die sicherstellen, dass die Faust die benachbarten Brücken nicht zu stark bestreift.

Der Befehlshaber des Wyrmfelsens, ein alter Rohling namens Skorpion Krehn, verstarb kürzlich im Schlaf. Fremdeinwirkung wurde ausgeschlossen, und Großherzog Ulder Rabenwacht stand kurz davor, einen Ersatz für Krehn zu finden, als eine diplomatische Mission ihn nach Elturel führte. Solange kein neuer Befehlshaber bereitsteht, hat Magierverteidiger Gardak Horn (neutral böser schildzwergischer **Magus**) das Kommando. Die Wachen können Gardak nicht ausstehen, da er einen **Homunkulus** nutzt, um ihnen nachzuspionieren.

JENSEITS VON BALDUR'S GATE

Nutze die folgenden Tabellen, um zu bestimmen, wem oder was die Charaktere auf den Straßen rund um Baldur's Gate begegnen. Du kannst die Tabellen nutzen, so oft du möchtest.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN AUF DER STRASSE

W20 Begegnung

- 1–4 Keine Begegnung
- 5–14 Reisende (wirf auf Tabelle J, dann wirf auf Tabelle K, um die Absichten der Reisenden festzulegen)
- 15–20 Monster (wirf auf Tabelle L)

TABELLE J: REISENDE RUND UM BALDUR'S GATE

W12 Reisende

- 1 3W4 einheimische Bauern oder Viehzüchter (**Gemeine**)
- 2 Karawane von 1W4 fremdländischen Kaufleuten (**Gemeine**) mit 3W6 Wachen
- 3 1W6 Gelehrte (**Gemeine**)
- 4 3W6 Migranten oder Flüchtlinge (**Gemeine**)
- 5 2W4 Soldaten der Flammenden Faust (**Veteranen**)
- 6 Familie von 1W4 Patriars (**Adelige**) in einer von zwei **Zugpferden** gezogenen Kutsche, mit einem Begleitschutz von 2W6 Wachen auf **Reitpferden**
- 7 2W4 Söldner auf der Suche nach Arbeit (**Schläger**)
- 8 1W6 Pilger (**Tempeldiener**)
- 9 1W6 Gildenagenten (**Banditen**)
- 10 1 **Erzmagus** in Begleitung eines **Schildwächters**
- 11 1W6 Gaukler (**Gemeine**)
- 12 1 **Gladiator** führt einen Ochsen am Zügel, der einen Wagen mit Käfig zieht. Im Käfig befindet sich eine **Medusa** mit einem Leinensack über dem Kopf und in Handschellen

TABELLE K: ABSICHTEN DER REISENDEN

W10 Reisen nach Baldur's Gate, um ...

- 1 mit dem Verkauf von Waren, die sie für besonders halten, Geld zu verdienen
- 2 einen Gönner für ein künstlerisches oder unternehmerisches Vorhaben zu finden
- 3 die Obrigkeit vor einer potenziellen Bedrohung für die Stadt zu warnen
- 4 beim Kult des Gond nach Innovationen zu suchen
- 5 Dinge zu kaufen, die in anderen Orten illegal sind

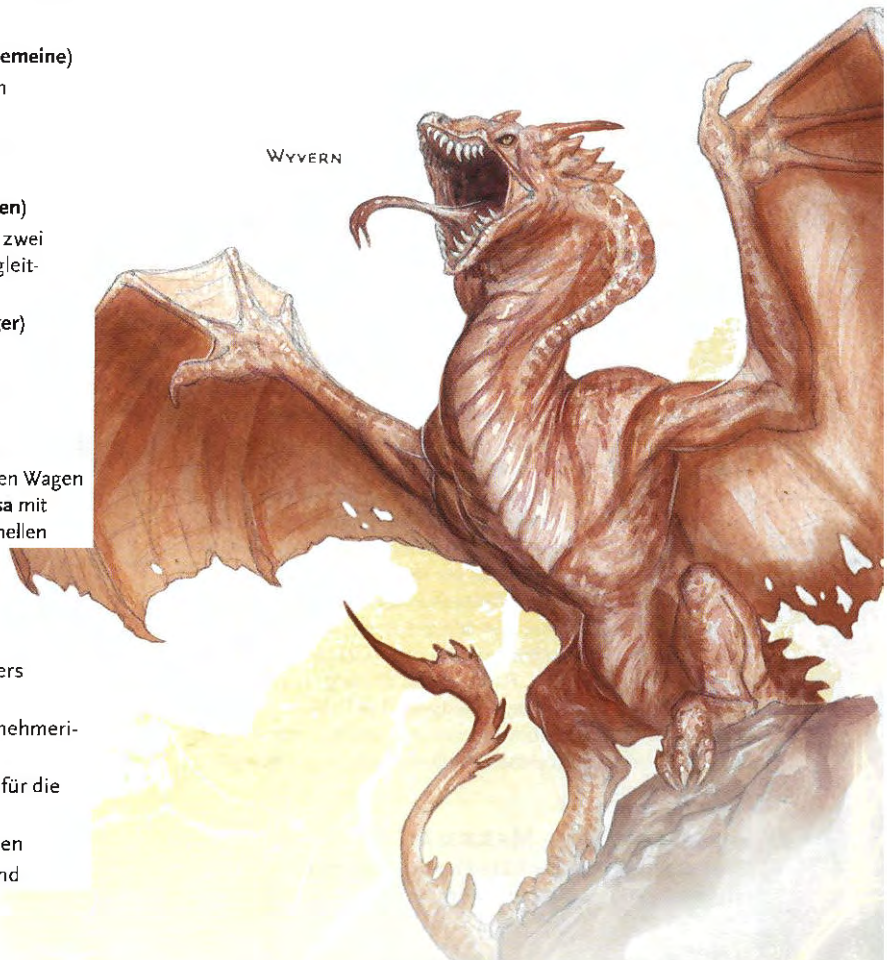
W10 Reisen nach Baldur's Gate, um ...

- 6 die Vorräte aufzufrischen und dann auf dem Seeweg zu einem fernen Ort zu reisen
- 7 zu Geld zu kommen, um die Reise über Land anderswohin zu finanzieren
- 8 ein innovatives Unternehmen zu gründen
- 9 ein seltenes Schriftstück zu kaufen und weiter nach Candlekeep zu reisen
- 10 gemeinsam mit der Gilde ein Verbrechen begehen

TABELLE L: MONSTER RUND UM BALDUR'S GATE

W12 Begegnung

- 1 1W6 Werwölfe, getarnt als menschliche Bettler oder ein Rudel Wölfe
- 2 2W4 Blutmücken
- 3 1W4 Atterkopps und 1W4 Riesenspinnen
- 4 3W6 Kobolde
- 5 1 **Goblin-Boss** und 3W6 **Goblins**
- 6 1 **Dryade** und 1W4 **Feengeister**, die in einem Baum lauern
- 7 1W4 **Ankhegs** graben sich aus dem Boden
- 8 1 **Basilisk**
- 9 1W4 **Schakalwere**, getarnt als menschliche Bettler, Gaukler oder Kaufleute
- 10 1 **Hobgoblin-Hauptmann** und 3W6 **Hobgoblins**
- 11 1 **Gnoll-Rudelfürst** und 3W6 **Gnolle**
- 12 1 **Wyvern**



WYVERN

CHARAKTERHINTERGRÜNDE FÜR BALDUR'S GATE

In diesem Abschnitt werden neue Hintergründe für die Erschaffung von Charakteren aus Baldur's Gate vorgestellt, gemeinsam mit Hinweisen zur Anpassung von Charakteren mit Hintergründen aus dem *Player's Handbook (Spielerhandbuch)*.

Dieses Material dient dem SL als Werkzeugkasten. Sobald ein Spieler sich für einen Charakterhintergrund entschieden hat, schaue hier nach. Manche Hintergründe haben wenigstens eine Merkmalvariante, die den Hintergrund mit einer Gruppe aus Baldur's Gate verbindet. Dies hilft, die Charaktere enger mit der Stadt zu verknüpfen. Charaktere dürfen das Standardmerkmal ihres Hintergrunds durch eine dieser Merkmalvarianten ersetzen. Zu jedem Hintergrund gehört weiterhin ein Bonusmerkmal, welches einen Charakter als gebürtigen Baldurianer auszeichnet, der die Stadt kennt – sowohl ihre Straßen als auch ihre Narben. Diese zusätzlichen Merkmale werden im Folgenden „Baldur's-Gate-Merkmale“ genannt. Während die Hintergrundmerkmale eines Charakters vielseitig einsetzbar sind, können die Effekte eines Baldur's-Gate-Merkmals nur eingesetzt werden, wenn der Charakter sich in Baldur's Gate befindet. Allerdings kann das Merkmal nach Ermessen des SLs auch in Situationen nützlich sein, die jenen in Baldur's Gate ähneln. Diese ortsgebundenen Merkmale ersetzen keine anderen Merkmale; ein Charakter erhält sie lediglich für seine Kenntnis der Stadt. Enthält die Beschreibung eines Hintergrunds mehrere Baldur's-Gate-Merkmale, erhältst du all diese Merkmale oder so viele davon, wie du möchtest.

Der Abschnitt „Dunkle Geheimnisse“ (S. 208) stellt Verbrechen und Sünden vor, die eine Abenteurergruppe zur Zusammenarbeit zwingen oder ihren Taten zugrunde liegen. Gib den Spielern, sobald sie ihre individuellen Hintergründe festgelegt haben, die Gelegenheit, sich ein Dunkles Geheimnis auszusuchen. Im Laufe der Abenteuer der Gruppe könnte dieses Geheimnis spannende oder unheilvolle Auswirkungen haben.

ADELIGER

Die Patriars von Baldur's Gate leben in der Oberstadt. Dort veranstalten sie große Galas und kleiden sich nach weltmännischen Moden, während Mauern sie von der Armut und dem Elend der weniger begünstigten Bezirke und ihrer Viertel trennen. Abgesehen von einem Ausflug ins wohlhabende Blütenschwell, um ein angesagtes Restaurant oder eine Boutique auszuprobieren, oder einem Besuch im Theater „Oase“ haben die Patriars wenig Anlass, die schmutzigen, gefährlichen Teile der Stadt aufzusuchen. Jene, die es doch tun, tun es als erlebnissuchende Elendstouristen oder in Begleitung eines Trupps bewaffneter Wachen, nicht als Freunde oder Nachbarn. So kommt es, dass viele Patriars sich gleichzeitig perfekt mit den Nuancen von einem halben Kontinent entfernten Königshöfen auskennen, gleichzeitig aber keine Ahnung haben, wie die Armen vor ihren eigenen Türen leben.

Diese Kombination aus Weltgewandtheit und Ignoranz für das Örtliche zeichnet fast den gesamten Adel von Baldur's Gate aus. Deshalb ersetzt das unten beschriebene Baldur's-Gate-Merkmal „Patriar“ das Hintergrundmerkmal „Privilegierte Stellung“ des Adligen. Wer lieber das Standardmerkmal des Hintergrunds verwenden möchte, könnte seine Stellung durch erfolgreiche Geschäfte statt durch Vererbung erhalten haben.

BALDUR'S-GATE-MERKMAL: PATRIAR

Als Mitglieder einer der Elite-Familien von Baldur's Gate kannst du gebührenfrei Stadttore benutzen, dich unhinterfragt

unter Adligen bewegen und bei jenen Eindruck schinden, die nach reichen Gönnern suchen. Du bist in der Oberstadt willkommen und darfst dort auch nach Einbruch der Dunkelheit verbleiben, ohne belästigt oder hinausgeworfen zu werden. Dein Wort wiegt schwerer als das Wort anderer, und jegliche Korruption unter Wachen oder Regierungsbeamten arbeitet meist zu deinen Gunsten – solange du nicht versuchst, sie aufzudecken.

EINSIEDLER

Manche erwarten nicht, in einer lebhaften Großstadt auf Einsiedler zu treffen, doch andere wissen, dass die tiefste Einsamkeit oft inmitten einer Menschenmenge zu finden ist. Baldur's Gate ist Heimat einer Handvoll von Seelen, die inmitten des Tumults der Stadt Abgeschiedenheit finden.

BALDUR'S-GATE-MERKMAL: DIE ECHTE STADT

Die kennst das Baldur's Gate, das die meisten Baldurianer übersehen: die harte Welt der Obdach- und Glücklosen. Du weißt, wo in der Unter- und der Außenstadt du hingehen kannst, um deine Anonymität zu wahren. In den Elendsvierteln und Gassenlagern kannst du ein feuchtes Bett und eine schlechte Mahlzeit erhalten; hier gibt es auch etwas Privatsphäre, und niemand stellt unangenehme Fragen. Das Leben hier ist nicht bequem, doch dafür ist es unwahrscheinlich, dass dich irgendjemand findet – und du kannst so lange bleiben, wie du willst.

HERKUNFT DES EINSIEDLERS

Unzählige persönliche Entscheidungen oder unglücklichen Umstände können dich dazu bewegt haben, der Gesellschaft den Rücken zu kehren. Wenn du möchtest, kannst du auf der Tabelle „Herkunft des Einsiedlers“ eine Herkunftsgeschichte aussuchen oder auswürfeln.

HERKUNFT DES EINSIEDLERS

W6 Herkunft

- 1 Du führtest eine verhängnisvolle Expedition in die Flussadern. Deine Freunde wurden von einer Überflutung davongerissen, und du spürst immer noch die Schuld, ihnen für eine leichtfertige Mutprobe den Tod gebracht zu haben. Seitdem hältst du vor dem Höhleneingang einsam Mahnwache.
- 2 Du hast dir großen Ärger mit der Gilde eingehandelt. Zum Glück denken ihre Mitglieder, du seist tot. Leider bedeutet dies auch, dass du dich vielleicht verstecken musst, bis das wirklich stimmt.
- 3 Du studierst die Rätsel sterblicher Gemüter. Du hast gesehen, wie Anhänger böser Gottheiten Wunder für die Hilfflosen von Zweiliedern vollbracht haben, und siehst täglich, wie Patriars, die zu guten Gottheiten beten, den Armen den Rücken kehren. Du verbringst deine Zeit damit, solche Dinge zu bezeugen und über ihre Widersprüchlichkeiten zu meditieren.
- 4 Du kümmerst dich um einen Teil der vergessenen Geschichte der Stadt: die anonymen Gräber auf dem Klippenfriedhof, die Überreste der Anwesen von ausgestorbenen Patriarsfamilien oder eine Sammlung religiöser Texte, die nach dem Tod der betreffenden Gottheit auf einem Dachboden versteckt und dort vergessen wurden. Bei dieser einsamen Arbeit erfährst du von Geheimnissen, von denen sonst niemand weiß.

W6 Herkunft

- 5 Du hast in einem illegalen Duell einen Patriarsabkömmling getötet. Seine Familie schwor Rache, und du bist in die Elendsquartiere geflohen, um ihren Zorn von deinen Angehörigen fernzuhalten.
- 6 Du stammst ursprünglich nicht aus Baldur's Gate. Du kamst für etwas Bestimmtes hierher, musstest jedoch erfahren, dass deine Bemühungen zu nichts führen konnten – der gesuchte Gegenstand wurde zerstört, oder der Zweck deiner Reise wurde durch irgendein Ereignis zunichte gemacht. Ohne Ziel und ohne Möglichkeit, in deine Heimat zurückzukehren, bist du auf dich allein gestellt in dieser elenden Stadt verblieben.

GESICHTSLOSER (NEUER HINTERGRUND)

Aufgrund dessen, was du bist, konntest du niemals ein Held werden. Egal, ob es deine Klasse, dein Volk, deine Familie oder deine Sünden sind: Irgendetwas an dir verhindert, dass du dem Weg, den du gewählt hast, erfolgreich nachgehen kannst. Dies hält dich jedoch nicht auf. Du hast dein altes Antlitz abgelegt und eine neue Rolle angenommen. So bist du etwas Größeres geworden.

Charaktere mit dem Hintergrund „Gesichtsloser“ tragen eine Verkleidung – ob im Wortsinn oder nicht – auf ihren Abenteuern. Diese Fassade kann spektakulär sein oder subtil. In gewisser Weise haben jedoch viele Charaktere derartig überlebensgroße Persönlichkeiten. Deshalb soll dieser Hintergrund in erster Linie den Helden hinter der Maske beschreiben.

Geübt in folgenden Fertigkeiten: Einschüchtern, Täuschen

Geübt im Umgang mit folgenden Werkzeugen:

Verkleidungsausrüstung

Sprachen: eine deiner Wahl

Ausrüstung: eine Verkleidungsausrüstung, ein Kostüm, ein Beutel mit 10 GM

FASSADE DES GESICHTSLOSEN

Ein Gesichtsloser Charakter zeigt der Öffentlichkeit eine Fassade. Diese Fassade ist für ihn so natürlich wie sein verstecktes, wahres Gesicht, doch verbirgt es seine Identität. Wurf auf die Tabelle „Fassade des Gesichtslosen“, oder erarbeite gemeinsam mit dem SL eine Fassade, die für deinen Charakter einzigartig ist und zu eurem Spiel passt.

FASSADE DES GESICHTSLOSEN

W10 Fassade

- 1 Ein extravaganter Spion oder Verbrecher
- 2 Die Verkörperung einer Nation oder eines Volks
- 3 Ein durchtriebener Halunke mit Maske
- 4 Ein rachsüchtiger Geist
- 5 Die Manifestation einer Gottheit oder deines Glaubens
- 6 Jemand, wer durch Schminke sehr viel schöner ist
- 7 Die Imitation eines anderen Helden
- 8 Die Verkörperung einer Schule der Magie
- 9 Ein Krieger mit unverwechselbarer Rüstung
- 10 Eine Verkleidung mit tierhaften oder monströsen Merkmalen, die Furcht auslösen sollen



MERKMAL: ZWEIFACHE PERSÖNLICHKEIT

Die meisten kennen dich als deine Fassade. Wer versucht, mehr über dich in Erfahrung zu bringen – deine Schwächen, deine Herkunft, deine Absichten –, wird durch deine Verkleidung daran gehindert. Sobald du deine Verkleidung anlegst und die entsprechend deiner Fassade verhältst, bist du nicht mehr als dein wahres Selbst zu erkennen. Legst du die Verkleidung ab und enthüllst dein wahres Antlitz, bist du nicht mehr als deine Fassade zu erkennen. Dies erlaubt es dir, so oft du möchtest zwischen deinen beiden Persönlichkeiten hin und her zu wechseln und dabei die eine zu nutzen, um die andere zu verbergen oder dich anderweitig zu tarnen, wenn nötig. Sollte jedoch jemand die Verbindung zwischen deiner Fassade und deinem wahren Selbst erkennen, verliert deine Täuschung vielleicht ihre Effektivität.

EMPFOHLENE CHARAKTERISTIKA

Ein Gesichtsloser Charakter stellt für gewöhnlich seine Fassade dar – den Helden oder die außergewöhnliche Person, die er jeden Tag ist. Dies ist jedoch eine Maske, oder zumindest ein zum Extrem getriebener Teil der eigentlichen Persönlichkeit. Um eine Fassade zu beschreiben, kannst du Charakteristika anderer Hinter-

gründe wählen; besonders eignen sich der Volksheld, der Einsiedler und der Adelige. Überlege dann, ob du für die Person hinter der Fassade – jenen, der wirklich gesichtslos sein will – eine eigene Reihe von Charakteristika des Gesichtslosen wählen möchtest. Als Resultat haben Charaktere mit diesem Hintergrund zwei Reihen von Charakteristika: eine für ihre Fassade, eine für ihr gesichtsloses Selbst.

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE DES GESICHTSLOSEN

W8 Persönlichkeitsmerkmal

- 1 Ich bin ernst und ungewöhnlich direkt.
- 2 Ich versuche, gar keine Persönlichkeit zu haben – was kaum vorhanden ist, wird leicht vergessen.
- 3 Ich hege ein Erinnerungsstück an die Person oder das Ereignis, das mich auf meinen Weg gebracht hat.
- 4 Ich schlafe nur so viel wie nötig, und zu ungewöhnlichen Zeiten.
- 5 Ich denke stets weit im Voraus, was viele mit Tagträumerei verwechseln.
- 6 Ich betreibe ein einzelnes, undurchsichtiges Hobby und spreche gern ausführlich darüber.
- 7 Ich lerne noch immer, wie man sich in Gesellschaft verhält – wann man still bleibt oder wann man lacht.
- 8 Ich verhalte mich wie das extreme Gegenteil meiner Fassade.

IDEALE DES GESICHTSLOSEN

W6 Ideal

- 1 **Gerechtigkeit.** Der gesellschaftliche Rang sollte nicht bestimmen, welche Rechte jemand hat. (gut)
- 2 **Sicherheit.** Wer tut, was getan werden muss, darf Unschuldigen nicht schaden. (rechtschaffen)
- 3 **Verwirrung.** Irreführung ist eine Waffe. Schlage zu, wo dein Feind es nicht kommen sieht. (chaotisch)
- 4 **Schande.** Mein Name wird eine Verwünschung sein, ein Fluch, der meinen Willen erfüllt. (böse)
- 5 **Unbestechlichkeit.** Sei ein Symbol und lass dein makelbehaftetes Dasein hinter dir. (jede)
- 6 **Anonymität.** An meine Taten soll man sich erinnern, nicht an mich, das Werkzeug. (jede)

BINDUNGEN DES GESICHTSLOSEN

W6 Bindung

- 1 Ich tue alles für meine Familie. Mein erster Gedanke widmet sich stets ihrer Sicherheit.
- 2 Was ich tue, tue ich für die Welt. Die Leute wissen nicht, wie sehr sie mich brauchen.
- 3 Ich habe zu viele Hilfsbedürftige gesehen. Ich darf sie nicht im Stich lassen, wie alle anderen es taten.
- 4 Ich leiste Widerstand, damit die Niederträchtigen nicht ungehindert bleiben.
- 5 Ich bin außergewöhnlich. Ich tue dies, weil niemand anderes es tun kann, und niemand kann mich aufhalten.
- 6 Ich tue all dies für jene, die mir genommen wurden.

MAKEL DES GESICHTSLOSEN

W6 Makel

- 1 Ich bin gleichgültig gegenüber dem Tod. Irgendwann ereilt er uns alle.
- 2 Ich stelle nie Augenkontakt her oder halte ihn entschlossen.
- 3 Ich habe keinen Sinn für Humor. Lachen ist unangenehm und peinlich.
- 4 Ich überanstrengte mich oft und brauche dann einen ganzen Tag oder mehr, um wieder zu Kräften zu kommen.
- 5 Ich denke stets weit im Voraus, was viele mit Tagträumerei verwechseln.
- 6 Für mich gibt es in der Moral nur Schwarz und Weiß.

GILDENHANDWERKER

In Baldur's Gate gibt es zahlreiche Gilden und Berufsvereinigungen, die jede vorstellbare Branche und jedes Fachgebiet abdecken, von Totengräbern bis hin zu Geldverleihern.

BALDUR'S-GATE-MERKMAL: PROFESSIONELLE HÖFLICHKEIT

Du bist mit den Verbindungen der Stadt, ihren Revieren und der verbindungsinternen Politik vertraut. Entscheide dich für einen der drei Bezirke von Baldur's Gate: die Oberstadt, die Unterstadt oder die Außenstadt. In diesem Bezirk führst du die meisten deiner Geschäfte. Immer, wenn du Informationen über etwas in einem der Viertel dieses Bezirks benötigst, kannst du dich an Verbindungsmitglieder in diesem Gebiet wenden und den örtlichen Tratsch in Erfahrung bringen. Du wirst außerdem ungehindert in fast alle Banken, Gildenhäuser, Geschäftsniederlassungen, Werkstätten und Verbindungstreffpunkte in deinem Bezirk eingelassen.

KRIMINELLER

Wer in Baldur's Gate berufsmäßig Verbrechen begeht, ist sich stets der Gilde gegenwärtig. Manch halten sorgfältig den Kopf unten und schmuggeln etwa nur manchmal etwas mit legitimen Waren ein oder brechen nur dann Beine, wenn dies plausibel als persönlicher Racheakt verkauft werden kann. Andere schließen sich zum gegenseitigen Schutz Verbindungen an, oder einfach der Gilde selbst. Einige wenige ehemalige Gildenmitglieder wurden aus der Organisation verstoßen, wegen Stümperei oder weil sie ein ranghohes Mitglied verärgert haben, und müssen nun, um zu überleben, nehmen, was sie kriegen können.

BALDUR'S-GATE-MERKMAL: KRIMINELLE VERBINDUNGEN

In Baldur's Gate ist das Verbrechen ein Geschäftszweig wie jeder andere. Dies hat zur Folge, dass du Treffen mit Vertretern fast jeder Branche, jeder Patriarsfamilie, jeder Verbindung, jeder Regierungsinstitution oder – selbstredend – der Gilde. Dieser Vertreter wird dich anhören und, nach eigenem Ermessen, deine Information oder dein Gesuch an seine Vorgesetzten weiterleiten. Solche Treffen finden fast immer an zwielichtigen Orten statt.

KRIMINELLE ANFÄNGE

Kriminelle sind in Baldur's Gate allgegenwärtig. Wenn du möchtest, kannst du auf die Tabelle „Kriminelle Anfänge“ würfeln, um ein Ereignis zu erhalten, das dich auf den Weg des Verbrechens führte.

KRIMINELLE ANFÄNGE

W8 Anfang

- 1 Du verletztest den Cousin einer Gildenpatin schwer, ohne zu wissen, wer er war. Du konntest die Gilde dazu bringen, nicht mehr deinen Tod zu fordern, indem du ihr deine Mitarbeit anbotst. Die Patin selbst jedoch plant immer noch ihre persönliche Rache.
- 2 Die Gilde übernahm das Geschäft deiner Familie, setzte es in den Sand und brannte das Gebäude für die Versicherungssumme nieder. Du selbst musstest dich dem Verbrechen zuwenden, würdest aber nie für die Gilde arbeiten. Du hast besondere Freude daran, dir die Ziele der Gilde zu erst vorzunehmen, die Opfer ihrer Betrügereien zu warnen und in jeder anderen Weise ihre Pläne zu erschweren.
- 3 Es ging immer nur ums Geld. Du wirst für deine Arbeit für jemanden, der mehr hat, als er verdient, unter Wert entlohnt. Die Gilde bot dir einen Weg, dies richtigzustellen. Du tust weiter, was du schon immer getan hast – Wachdienst, Hafenarbeit, Buchhaltung –, gibst aber, was du dabei entfernst, an die Gilde weiter.
- 4 Die gesellschaftliche Ungleichheit in Baldur's Gate hat dich dazu gebracht, die Dinge selbst in die Hand zu nehmen. Du bestiehlst Patriars und reiche Unterstadtbewohner und lässt das Geld über wohltätige Organisationen Bedürftigen zukommen.
- 5 Du bist ein Patriar, der aus Langeweile angefangen hat, Verbrechen zu begehen. Deine Familie weiß nichts von deinen Aktivitäten, die Gilde ebenso wenig. Fänden sie es je heraus, wäre dein Leben, wie du es kennst, vorbei.
- 6 Eine gute Freundin oder enge Verwandte schloss sich der Gilde an und verschwand dann spurlos. Du hast die in die unteren Ränge der Organisation vorgearbeitet und hoffst herauszufinden, was mit ihr geschehen ist.
- 7 Du wolltest schon immer zur Gilde gehören. Schon als Kind bewunderst du das Selbstbewusstsein, die schicken Kleider und das Können der Gildenmitglieder, wodurch sie anders wirkten als die anderen Erwachsenen, die du kanntest. Du schlossst dich der Organisation an, so früh du konntest.
- 8 Das Verbrechen ist für dich nichts weiter als Lebensunterhalt. Du gehst arbeiten, tust, was getan werden muss, und wirst dafür bezahlt. Alle, die Verbrechen begehen, um Aufregendes zu erleben, sich an ungerechten Obrigkeiten zu rächen oder Ähnliches, sind Amateure und bringen dich mit ihrer Dummheit in Gefahr, verhaftet oder getötet zu werden.

SCHARLATAN

Jeder in Baldur's Gate versucht stets, irgendjemand anderen zu übervorteilen. Wer für die einen ein Trickbetrüger ist, ist für die anderen vielleicht ein Revolutionär. Vielleicht tut man es nur für sich selbst. Wie dem auch sei: Charaktere mit diesem Hintergrund planen, ein großes Ding abzuziehen; sie brauchen nur Unverfrorenheit und ein bisschen Zeit.

BALDUR'S-GATE-MERKMAL: VERSCHOLLENER ERBE

Du bist versiert in den Eigenarten baldurianischer Patriars und anderer Adelliger und kannst diese geschickt genug imitieren, um selbst die hochnäsigen Familienoberhäupter von deiner Echtheit zu überzeugen. Deine Spezialität ist es, als der seit Langem verschollene Erbe einer ausgestorbenen oder ausgedachten Patriarslinie aufzutreten.

Dank deiner Fähigkeit, dich als Patriar auszugeben, besitzt du eine Wachmarke, mit der du selbst die Oberstadt von Baldur's Gate betreten darfst. Vielleicht gelingt es dir,

andere mit dir hineinzubluffen, oder sogar Mitglieder der Wache davon zu überzeugen, du seist ein Patriar. Wird deine Authentizität jedoch wirklich auf die Probe gestellt, wird deine Täuschung aller Wahrscheinlichkeit nach auffliegen.

SEEMANN

Baldur's Gate wurde von Seeleuten gegründet, und der Hafen ist noch immer das Herz der Stadt. Mehrere Patriars sind die Nachkommen von Kapitänen, die Wirtschaft der Unterstadt dreht ist komplett um den Hafen und selbst die Rhythmen der Außenstadt werden vom Flusshandel bestimmt. Da Seeleute in Baldur's Gate so wichtig und allgegenwärtig sind wie die Pflastersteine der Straßen, sind Charaktere mit diesem Hintergrund häufig.

BALDUR'S-GATE-MERKMAL: SCHMUGGLERSINN

Du kennst die Hafenanlagen von Baldur's Gate, die Bewegungen der Inspektoren und Zöllner und den Fluss von Fracht und Geld. Deshalb fällt es dir leicht, eine Ladung Fracht an Land oder auf ein Schiff zu schmuggeln und dabei Verdacht und Zölle zu vermeiden. Du kennst auch die Patrouillenrouten der Grauwellen – der Hafenwächter der Flammenden Faust – und hast ein Gespür für den Umgang mit den mechanischen Kränen der Stadt.

SOLDAT

Söldner, Private Wächter, Soldaten der Wache und Mitglieder der Flammenden Faust sind nur einige der zahlreichen Soldaten in den Straßen von Baldur's Gate.

BALDUR'S-GATE-MERKMAL: STADTWACHE

Du darfst dich entscheiden, zurzeit entweder bei der Wache oder bei der Flammenden Faust zu dienen. Wenn du dies tust, musst du den Verpflichtungen deines Postens nachkommen. Solange du diese nicht vernachlässigst, ziehst du aus deinem Posten Vorteile. Kommst du deinen Pflichten nicht nach, verlierst du diese Vorteile und erleidest vielleicht weitere Konsequenzen. Falls du deine Vorteile verlierst, kannst du sie zurückerlangen, indem du dich einem unangenehmen Gespräch mit deinem Befehlshaber stellst und deinen Pflichten für einen Monat nachgehst.

Flammende Faust. Wenn du bei der Flammenden Faust dienst, musst du dich einmal alle zehn Tage zu Waffenübungen in Baldur's Seeturm melden und eine regelmäßige Patrouillenschicht in der Unter- oder Außenstadt belegen. Im Gegenzug hast du Zugang zu den Festungen der Faust und eine direkte Verbindung zu ihren Offizieren und anderen Soldaten. Außerdem kannst du alle Stadttore ungehindert passieren – nicht aber, wie ein Soldat der Wache, Gäste in die Oberstadt mitbringen. Außerdem bist du stets im „Zu den Drei Alten Fässern“ willkommen, wo die Drei Alten Kröten dich freudig mit einem Lächeln und einem Krug Bier begrüßen.

Die Wache. Wenn du in der Wache dienst, musst du regelmäßig die Oberstadt bestreifen oder eine Wachschicht an einem ihrer Tore absolvieren. Außerdem musst du einmal alle zehn Tage für Waffenübungen in der Wachzitadelle erscheinen. Im Gegenzug hast du Zugang zur Zitadelle und eine direkte Verbindung zu ihren Offizieren und Funktionären. Dein Wort hat in der Hohen Halle beträchtliches Gewicht, und die meisten Lokale im Viertel Zitadellstraßen spendieren dir gerne Mahlzeiten. Außerdem kannst du ungehindert Leute in die Oberstadt mitnehmen, egal ob sie Patriars sind oder Wachmarken haben. Jenseits der Oberstadt betrachten die Leute dich jedoch mit Misstrauen und du wirst eher frostig willkommen geheißen.

BALDUR'S-GATE-MERKMAL: LOYALITÄTSSBEWEIS

Du hattest oft genug mit schmutzigen Soldaten zu tun, um das korrupten Wachen und Offizieren eigene Verhalten erkennen zu können. Die Wahrnehmung von Korruption ist zwar nicht dasselbe wie ihr Beweis, und dein Sinn dafür ist sicher nicht perfekt; doch erwies sich dein Instinkt schon oft als nützlicher Ausgangspunkt dafür, festzustellen, wer sich schmieren lässt, die Augen vor Verbrechen verschließt oder Verbindungen in die Unterwelt hat. Du kannst diesen Sinn auch verwenden, um ein Gefühl dafür zu bekommen, wer seine Pflichten strikt nach Vorschrift erfüllt.

SONDERLING

Es gibt eine ganze Reihe von Gründen, warum man nach Baldur's Gate kommen wollen könnte. Profit, aufregende Erlebnisse und der Kontakt mit der weiten Welt sind allesamt reizvolle Aussichten, doch die Wenigsten, die nach Baldur's Gate gehen, verstehen den komplizierten Sumpf der Gesellschaft, die auf sie wartet. Du betrittst die Stadt als Außenseiter, und wahrscheinlich wirst du sie, egal, wie lange du bleibst, auch als Außenseiter wieder verlassen – wenn du sie überhaupt wieder verlässt.

BALDUR'S-GATE-MERKMAL: ERFAHRUNG DES EINWANDERERS

Selbst in der kurzen Zeit, die du dich schon in Baldur's Gate aufhältst, hast du gelernt, dass es mehr Mauern und Tore in der Stadt gibt als jene, die von der Wache und der Flammenden Faust überwacht werden. Du bist in den Gemeinschaften der Zuwanderer in der Stadt bekannt. Falls du jemals etwas über ein fremdes Land, ein fremdes Volk, eine fremde Tradition oder Historie in Erfahrung bringen muss, weißt du, wo du jemanden mit Sachkenntnis aus erster Hand finden kannst – wahrscheinlich irgendwo in der Außenstadt.

URSPRÜNGE DES SONDERLINGS

Fremde aller Art treffen täglich in Baldur's Gate ein, aus unzähligen Gründen und Ländern. Die Tabelle „Ursprünge des Sonderlings“ enthält einige Ideen dazu, warum dein Charakter nach Baldur's Gate gekommen sein könnte.

URSPRÜNGE DES SONDERLINGS

W6 Ursprung

- 1 Deinem Volk wurde etwas Kostbares gestohlen. Du konntest den Dieb bis zum Stadttor verfolgen, doch ist es in der städtischen Umgebung viel schwerer, seiner Spur zu folgen, als in der Wildnis. Du weißt nicht, wohin du dich nun wenden sollst, doch dein Volk verlässt sich auf dich.
- 2 Du warst schon immer vom Glanz des Stadtlebens fasziniert, das so anders zu sein scheint als das geruhame Leben in deiner Heimat. Nun bist du hier, bereit, dir einen Namen zu machen. Du bist nur noch nicht sicher, wie.
- 3 Deine Heimat wurde vom Krieg, einer Seuche, einer Hungersnot oder einem marodierenden Monster verwüstet, was dich zur Flucht zwang. Du weißt nicht einmal, wie viele deiner Leute mit dem Leben davongekommen sind oder wo du sie finden kannst. Allein oder in Begleitung einer Handvoll von Mit-Überlebenden musst du dich einem Leben stellen, das du dir nicht gewünscht hast.
- 4 Du wurdest entführt und weit von deiner Heimat fortgebracht. Die Ritter des Einhorn befreiten dich und brachten dich hierher, doch nun bist du auf dich selbst gestellt.

W6 Ursprung

- 5 Du wurdest verbannt, weil du gegen ein belanglos erscheinendes Tabu verstoßen hast. Für diese scheinbar geringfügige Verfehlung hast du deine Freunde, deine Familie und deine Heimat verloren und hattest keine Wahl, als deinen eigenen Weg zu gehen.
- 6 Ein Straßenhändler brachte einst etwas Erstaunliches in deine Heimat – ein gondsches Uhrwerk, schimmernden Brokat, einen dressierten, sprechenden Vogel oder ein anderes kleines Wunder – und erzählte dir, dass es aus Baldur's Gate stammte. Nun bist du hierhergekommen, um die Quelle solcher Wunder zu sehen und vielleicht selbst zu lernen, wie man sie erschafft.

STRASSENKIND

Banden von Weisen und Ausreißern tun sich in der Außenstadt zusammen und verfolgen Passanten in verwilderten Scharen, um nach deren Resten zu betteln. In der Unterstadt werden Straßenkinder oft in die untersten Ränge der Gilde aufgenommen oder von skrupellosen Dienstherrn zu schmutziger und gefährlicher Arbeit gezwungen.

BALDUR'S-GATE-MERKMAL: TORFÜHRER-VERBINDUNG

Du magst vielleicht kein Mitglied der Verbindung der Torführer sein, doch hast du oft genug mit ihnen verkehrt, dass du ihre Fackelzeichen kennst. Durch das Brennen, die Position und den Typ von Fackeln an oder in der Nähe von Gebäuden erfährst du jede Menge Informationen über jene, die dort leben oder arbeiten. Vor allem erfährst du, ob diese Personen redlich mit Fremden handeln, Verbindungen zur Gilde oder zur Regierung haben oder schon einmal den Torführern geholfen oder sie abgewiesen haben.

TEMPELDIENER

Es heißt, dass es in Baldur's Gate für jeden Glauben der Welt einen Gläubigen gibt. Nicht nur werden die meisten gängigen Glaubensrichtungen toleriert – wenn auch manche davon, einschließlich der offenkundig bösesten Kulte, auf die Außenstadt beschränkt sind –, sondern es erscheinen auch ständig neue, mitgebracht von Reisenden und Missionaren aus fernen Ländern. Charaktere mit diesem Hintergrund könnten nach Höherem streben – nicht für sich selbst, sondern für ihre Religion.

BALDUR'S-GATE-MERKMAL: RELIGIÖSE GEMEINSCHAFT

Du stehst in enger Verbindung mit der religiösen Gemeinschaft von Baldur's Gate. Du weißt, ob eine bestimmte Gottheit in der Stadt Anhänger hat, und kennst die Orte, wo diese sich offen versammeln, und die Viertel, wo sie üblicherweise wohnen. Dies mag für die größeren Glaubensgemeinschaften der Stadt nicht weiter bemerkenswert sein, doch den Überblick über die Hunderten von Religionen zu behalten, welche von Neuankömmlingen mitgebracht werden, ist eine beachtliche Leistung.

UNTERHALTUNGSKÜNSTLER

Von den großartigen Sängern und Akrobaten des Theaters „Oase“ bis hin zu den Pantomimen und Schattenpuppenspielern der Weite: Baldur's Gate beherbergt eine bunte Auswahl von Gauklern und Artisten. Gute Aufführungen finden leicht bereitwilliges Publikum, und der stete Fluss von Reisenden bedeutet, dass immer neue Zuschauer und Spektakel durch die Stadt kommen.

BALDUR'S-GATE-MERKMAL: GARDEROBENZUGANG

Du hast gelernt, dass die wichtigsten Vorgänge der Unterhaltungsbranche (oder jeder anderen) hinter den Kulissen stattfindet. Es ist kein Problem für dich, herauszufinden, welche Lokalität von welchem Publikum frequentiert wird – zum Beispiel, dass Schläger sich in der Errötenden Nixe oder kecke Patriars sich im Helm und Umhang treffen. Nach einem erfolgreichen Auftritt triffst du vielleicht einen begeisterten Zuschauer – einen Angehörigen des Berufsstands oder der Gesellschaftsschicht, die jenes Lokal am meisten besucht. Dieser Kontakt freut sich, mit dir sprechen und dir zuhören zu können.

VOLKSHELD

Baldur's Gate ist eine Stadt, die dringend Helden braucht, und manchmal erscheint einer in der Mitte ihrer Bewohner. Gewöhnliche Leute, aus denen Großes wurde, sind ein geliebter Teil der Stadtgeschichte, doch die öffentliche Meinung kann sich ebenso schnell gegen diese Recken wenden, wie sie sie zuvor erhoben hat.

BALDUR'S-GATE-MERKMAL: RACHE DER GESELLSCHAFT

Du hast dein ganzes bisheriges Leben in der Unter- oder der Außenstadt von Baldur's Gate verbracht. Während du erwachsen wurdest, musstest du arroganten Patriars zusehen, wie sie mit ihrem Reichtum protzten, während deine hart arbeitenden Nachbarn kämpfen mussten. Deshalb weißt du, wie gerne das einfache Volk von Baldur's Gate es hat, wenn ein Patriar bekommt, was er verdient. In einem belebten Teil der Unterstadt oder der Außenstadt kannst du 2W10 Minuten verbringen, um 1W6 Gemeine überzeugen, etwas Nicht-Illegales zu tun, was einem Mitglied der Wache, der Flammenden Faust oder des Patriarsstands oder einer anderen reich aussehenden Person Unannehmlichkeiten bereitet.

ANFÄNGE DES VOLKSHelden

W6 Anfang

- 1 Du halfst dabei, einem kranken Kind Heilung zu besorgen. Nun wenden Kranke sich an dich, weil sie wissen, dass du ihnen auf dem Weg der Rettung helfen wirst.
- 2 Du hast zum Ende systematischer Schutzgelderpressung durch die Gilde in einer Gemeinschaft von Zuwanderern in der Außenstadt beigetragen. Nun kannst du nicht durch diesen Stadtteil gehen, ohne dass wenigstens ein Dutzend Adoptiv-Großeltern dich zum Essen einlädt.
- 3 Du halfst einem Patriar, der sich nachts in der Außenstadt verlaufen hatte, über Nebenstraßen in Sicherheit zu kommen. Der Patriar belohnte deine Hilfe, indem er im ganzen Viertel Dächer ausbessern und Lampen reparieren ließ. Alle Bewohner des Viertels feiern dich für deine Tat.
- 4 Vom Alkohol ermutigt stelltest du dich einem aus dem Gully kriechenden Aasfresser und schlugst ihn mit einem einzigen Fausthieb bewusstlos. Seitdem ist dein Heldentum jedoch in dem Bier ertrunken, das es zuvor gefördert hatte, und selbst deine geduldigsten Bewunderer verlieren langsam die Hoffnung. Du erhoffst dir eine letzte Gelegenheit, das Wohlwollen zurückzuerlangen, das du dir weggesoffen hast.
- 5 Du besiegest einmal einen wütenden Grottenschrat mithilfe eines Handspiegels, eines ausgestopften Hirschkopfs und zweier Tritte in die Lendengegend. Du und der Grottenschrat wurdet später Freunde.
- 6 Im letzten Winter sprangst du in den eiskalten Fluss, um mit bloßen Händen ein sinkendes Fischerboot an Land zu ziehen und alle an Bord zu retten. Nun kennt jeder an den Hafenanlagen deinen Namen.



ANFÄNGE DES VOLKSHelden

Volkshelden steigen aus einer Vielzahl von Umständen hervor. Ihre Ursprünge können auch im Geheimen liegen, wenn sie ihrer Arbeit im Anonymen nachgehen. Wenn du möchtest, kannst du auf die Tabelle „Anfänge des Volkshelden“ würfeln, um ein Ereignis zu erhalten, das dich auf den Weg des Heldentums führte.

WEISER

Baldur's Gate verfügt über eine bescheidene akademische Gemeinschaft rund um die Archive der Hohen Halle sowie die diversen Tempel, welche Göttern der Gelehrsamkeit und der Innovation gewidmet sind. Dozenten, Forscher und Historiker beteiligen sich gemeinsam mit durchreisenden Gelehrten aus Candlekeep an einem lebhaften Austausch von Ideen; in Büchereien überall in der Ober- und Unterstadt wird debattiert und zusammengearbeitet. Die Stadt bietet auch viele Gelegenheiten für Studien des Arkanen, wobei die Meister jenes Fachs auf die Wohnstätten einzelner Magier verteilt sind und nicht wirklich eine Gemeinschaft bilden.

BALDUR'S-GATE-MERKMAL: GERÜCHTEHÄNDLER

Über die Gerüchteküche und Artikel in Baldurs Mund kannst du recht genaue Mutmaßungen über die Geheimnisse von Baldurianern anstellen – wer Nekromantie praktiziert, wer in Schmuggelei und Spionage verwickelt ist oder wer gefährliche magische Güter kaufen oder herstellen würde, ohne mit der Wimper zu zucken. Immer, wenn in der Stadt ein bemerkenswertes Verbrechen oder mysteriöses Ereignis stattfindet, hast du sofort eine Liste von 1W4 Verdächtigen, die, wenn sie nicht selbst beteiligt sind, sehr wahrscheinlich wissen, wer beteiligt ist.

DUNKLE GEHEIMNISSE

Sobald die Spieler ihre eigenen Charaktere erschaffen haben sollten sie gemeinschaftlich ein Dunkles Geheimnis auswählen, das die ganze Abenteurergruppe sich teilt. Alle Gruppenmitglieder sind in dieses Geheimnis verwickelt, unabhängig davon, wie lange sie schon in der Stadt sind oder wie streng ihre Moralvorstellungen sind. Vielleicht sind sie lediglich Zeugen, vielleicht decken sie einen Freund oder vielleicht wollen sie die Tatsachen einfach nicht wahrhaben. Wie dem auch sei: Vor dem Gesetz sind sie schuldig. Alle dunklen Geheimnisse haben mehrere Dinge gemeinsam. Die Spieler sollten mit dir, dem SL, zusammenarbeiten, um diese Einzelheiten an ihre Gruppe anzupassen.

Mindestens ein NSC in Baldur's Gate kennt das Dunkle Geheimnis der Gruppe. Nutze die Tabelle „Wer weiß Bescheid?“, um die Identität dieses NSCs zu erfahren, oder verwende einen anderen NSC deiner Wahl. Der NSC könnte diese Information nutzen, um die Charaktere zu erpressen oder sie zu einer bestimmten Vorgehensweise zu bewegen.

WER WEISS BESCHIED?

W8 NSC

- 1 Hauptmann Zotsch (siehe S. 12)
- 2 Herzogin Thalamra Vanthampur (siehe S. 38)
- 3 Turstgut Vanthampur (siehe S. 34)
- 4 Amrik Vanthampur (siehe S. 30)
- 5 Mortlock Vanthampur (siehe S. 26)
- 6 Falaster Fisk (siehe S. 40)
- 7 Neunfinger Kien (siehe S. 170)
- 8 Ultiss (siehe S. 28)

VERSCHWÖRUNG IN BALDUR'S GATE

Die Charaktere sind das, was von einer Gruppe übrig ist, die Baldur's Gate verändern wollte – und scheiterte. Nun wollen die Anführer der Stadt oder andere mächtige Personen die letzten Funken dieser Bewegung auslöschen. Vielleicht waren die Charaktere Rebellen oder Mitglieder einer Gesellschaft oder einer anderen Geheimgesellschaft. Wie dem auch sei: Ihre Gegenspieler sind nicht dahingekommen, wo sie jetzt sind, weil sie ahnungslos oder gnädig waren.

DETAILS DER VERSCHWÖRUNG

Gelegenheiten zum Untergraben von Gedanken und Taten sind überall in Baldur's Gate vorhanden. Als sich eine Gelegenheit ergab, griffen die Charaktere danach. Definiere die Details ihrer Verschwörung, indem du die Spieler eine eigene ausarbeiten lässt oder einen Wurf auf die Tabelle „Verschwörungsdetails“ ablegst.

VERSCHWÖRUNGSDetails

W4 Details

- 1 Bei der Arbeit in den Archiven der Hohen Halle erkannt ihr, wie wenig sich Gemeine doch von Patriars unterscheiden. Langsam arbeitet ihr daran, die Herrschaft der alten Familien über die Stadt zu stürzen – doch dann bemerkte euch jemand.
- 2 Ihr wusstet, dass in Mandorcais Herrenhaus etwas Mächtiges lauerte. Ihr suchtet, gemeinsam mit anderen, die Werkzeuge und Riten, um diese Macht anzustacheln, sie herauszulocken und sie in euren Besitz zu bringen. Doch das, was im Herrenhaus liegt, weigert sich, jemals wieder zu Diensten zu sein.

W4 Details

- 3 Das Monopol für kriminelle Unternehmungen in Baldur's Gate liegt schon viel zu lange bei der Gilde. Ihr versuchtet, für ein wenig Konkurrenzkampf zu sorgen und das Monopol der Gilde zu brechen. Es lief bis zu eurem letzten Raubzug sogar gut – bis die Gilde ihren Anteil verlangte.
- 4 Ihr und die anderen Revolutionäre aus dem Weißfestenheim strebtet nach nichts weniger als einer neuen, egalitären Zukunft für Baldur's Gate – einer Zukunft, die weder die Herzöge noch die Patriars sich vorstellen können. Irgendjemandem reichte eure Kunst nicht mehr, und er musste Parolen rufen ...

ROLLEN IN DER VERSCHWÖRUNG

Jeder Charakter spielt eine Rolle in der Verschwörung. Bestimme die Rollen durch einen Wurf auf die Tabelle „Verschwörung: Charakterrollen“ oder wähle eine passende Rolle aus.

VERSCHWÖRUNG: CHARAKTERROLLEN

W6 Charakterrolle

- 1 **Anführer.** Die anderen folgten deinen Worten und deinem Rat; sie folgten dir bis zum Ende.
- 2 **Überlebender.** Du hättest mit deinen Kameraden fallen sollen, doch das Schicksal meinte es anders. Eure Gegner werden dich jedoch sicher nicht einfach am Leben lassen.
- 3 **Partner.** Du wusstest nicht viel von der Verschwörung, doch dein Partner, ein Familienmitglied oder ein Mitarbeiter schon. Nun ist diese Person fort, und du bist der Nächste.
- 4 **Unschuldiger.** Du wusstest nichts von der Verschwörung. Denjenigen, die sie ausmerzen, ist das aber egal.
- 5 **Komplize.** Du arbeitetest mit den Verschwörern, wars aber keiner von ihnen – ein Detail, das nur für dich von Bedeutung ist.
- 6 **Zeuge.** Du hast gesehen, was mit deinen Mitverschwörern geschah und was nun auf dich zukommt.

KONSEQUENZEN DER VERSCHWÖRUNG

Bestimme die Herausforderung, vor der die Charaktere gerade stehen, indem du einen Wurf auf die Tabelle „Konsequenzen der Verschwörung“ ablegst. Du kannst die Spieler auch gemeinsam selbst die Konsequenzen ausdenken lassen.

KONSEQUENZEN DER VERSCHWÖRUNG

W6 Konsequenzen

- 1 Eure Mitverschwörer wurden – zu Recht oder nicht – verhaftet. Nun seid ihr auf der Flucht.
- 2 Der Treffpunkt eurer Gruppe brannte nieder, wobei alle, die sich darin befanden, getötet wurden. Nur durch glückliche Umstände konntet ihr überleben. Ihr seid euch jedoch sicher, dass es kein Unfall war.
- 3 Eure Mitverschwörer wurden allesamt auf unverwechselbare Weise ermordet.
- 4 Keiner eurer Mitverschwörer erinnert sich an euch oder daran, irgendetwas mit euch zu tun zu haben.
- 5 Eure Mitverschwörer haben euch verraten, um ihre eigene Haut zu retten.
- 6 Eure Mitverschwörer sind gleichzeitig allesamt spurlos verschwunden.

MORD IN BALDUR'S GATE

An den Händen der Charaktere klebt Blut. Sie hatten alle Teil an einem Mord – ob dieser gerechtfertigt war oder nicht. Geteilte Schuld, Nötigung und Angst sorgen dafür, dass sie das Geheimnis für sich behalten.

DETAILS DES MORDS

Töteten die Charaktere für die Gerechtigkeit oder für den Kitzel? Lege die Einzelheiten des Mords fest, indem du die Spieler selbst etwas ausdenken lässt oder indem du auf die Tabelle „Morddetails“ wirfst.

MORDDetails

W6 Details

- 1 Sie wusste Bescheid, und das hieß, dass schon morgen jeder gebäckliebende Patriar von Baldur's Gate ebenfalls Bescheid wissen würde. Die berühmteste Klatschtante der Oberstadt, Ellyn Harbrise von der Bäckerei Harbrise, musste verschwinden. Wer hätte gedacht, dass eine Bäckerei so gefährlich sein könnte.
- 2 Rache wird die sadistische Nysene Eomane irgendwann ereilen. Du dachtest, du würdest das Instrument dieser Rache sein – dein Plan ging perfekt auf. Doch eine andere ist in deine Falle getappt. Nun ist Dolandre Eomane tot, und das eigentliche Ziel ist noch am Leben.
- 3 Doktor Holk Dünnscher gefährdete in jeder Nacht seiner Arbeit im Hafenhospital Leben. Niemand weiß, wie viele auf seinem Operationstisch zu Invaliden wurden oder unter seinem grobschlächtigen Messer starben. Sie sind es, für die du die Dünnscher endlich ein Ende bereitetest.
- 4 Der erste Schritt auf dem Weg zur Heilung ist es, zuzugeben, dass man ein Problem hat. Der zweite Schritt ist es, den eigenen Drogenhändler auf dem Boden verbluten zu lassen. Jopalin vom Teehaus desselben Namens hat es sich selbst eingebrockt, und seither spürst du das Stechapfeljucken nicht mehr.
- 5 Du hast bloß deine Verwandtschaft verteidigt – auf gewisse Weise. Olten Grinn von den Totengräbern des Klippenfriedhofs war auf bestem Wege, deinem Großvater einen Streitkolben in den Schädel zu jagen. Doch vorher war dein Streitkolben im Schädel von Grinn. Du hast das Richtige getan. Schließlich war es nicht Großvaters Idee, ein Ghul zu werden.
- 6 Es war bloß gerecht. Jedren Hügler, der Vogt der Weite, hat verzweifelte Geschäftsinhaber jahrelang ausgebeutet und wurde selbst Tag für Tag reicher und fetter. Das Schicksal gab dir die Gelegenheit. Du bist ein Held, doch niemand hat gejubelt.

ROLLEN IM MORD

Jeder Charakter spielte beim Mord eine Rolle, die durch einen Wurf auf die Tabelle „Mord: Charakterrollen“ oder durch die Auswahl eines passenden Eintrags bestimmt wird.

MORD: CHARAKTERROLLEN

W4 Rolle

- 1 **Mörder.** Du hast ein Leben genommen, ob mit einer Klinge, einem Schubser oder vorsätzliche Tatenlosigkeit.
- 2 **Zuschauer.** Du hättest einen Tod verhindern können. Du hast dich bewusst dagegen entschieden.
- 3 **Anstifter.** Du bist der Architekt des Ablebens einer anderen Person; deine Worte verbreiten den Tod.
- 4 **Lügner.** Du weißt, was passiert ist, hast es aber niemandem gesagt.



KONSEQUENZEN DES MORDS

Die Leute reden. Mitglieder der Wache, der Flammenden Faust, der Gilde und andere stellen Fragen. Wenn sie herausfinden, was die Charaktere getan haben, wird es zu einem kurzen Prozess und einigen gerechten Hinrichtungen kommen. Bestimme die Auswirkungen der Taten der Charaktere, indem du auf die Tabelle „Konsequenzen des Mords“ wirfst. Alternativ kannst du den Spielern erlauben, selbst zu bestimmen, was für sie auf dem Spiel steht.

KONSEQUENZEN DES MORDS

W6 Konsequenzen

- 1 Ihr wisst nicht, wer, doch irgendjemand hat den Mord beobachtet und eure Namen den Obrigkeiten gegeben. Nun seid ihr gesuchte Flüchtlinge und eure Namen und Gesichter erscheinen auf Steckbriefen überall in der Stadt.
- 2 Jemand, der mit eurem Opfer in Verbindung stand, sucht Vergeltung – und zwar nicht von der Art, wie das Gesetz sie bietet.
- 3 Euer Opfer wollte nicht tot bleiben, ist dem Tod irgendwie entronnen und sucht nun Rache.
- 4 Euer Opfer war Mitglied in einer größeren Organisation wie etwa der Gilde. Diese Organisation wird den Mord nicht unerwidert lassen.
- 5 Irgendwie ist euer Opfer nicht gestorben und weiß, was ihr getan habt. Nun müsst ihr überlegen, wie ihr das Opfer endgültig zum Schweigen bringt.
- 6 Der Funke des Todes eures Opfers entfachte einen Brand in der Gesellschaft. Nun suchen aufgebrachte Menschenmengen nach euch, die eine neue Form der Gerechtigkeit nach Baldur's Gate bringen wollen.

DIEBSTAHL IN BALDUR'S GATE

Die Charaktere haben das Gesetz gebrochen, indem sie etwas Wertvolles stahlen. Die Frage ist, ob die Charaktere den Diebstahl begangen, weil sie etwas brauchten oder haben wollten, oder weil sie nicht wollten, dass jemand anderes es hat.

DETAILS DES DIEBSTAHLS

Definiere die Details des Diebstahls, indem du die Spieler eigene ausarbeiten lässt oder einen Wurf auf die Tabelle „Diebstahlsdetails“ ablegst.

DIEBSTAHLSDetails

W6 Details

- 1 Ihr habt es ebenso für das Prestige getan wie für das Geld. Die Planungen dauerten Monate, und noch länger dauerte es, alles zu arrangieren. Die Hohe Halle wird an jedem Abend sicher verriegelt. Ihre Gruften weniger. Nun gehört euch ein unbezahlbarer Schatz der Stadt: das Fernrohr des Balduran selbst.
- 2 Dank eines Helfers im Inneren konntet ihr Geld aus dem Zählhaus entwenden, der sichersten Bank von Baldur's Gate. Da der Ruf der Bank auf dem Spiel steht, ist euch klar, dass der Ehrwürdige Orden der Geldverleiher nicht ruhen wird, ehe das Geld seinen rechtmäßigen Besitzern zurückgegeben werden kann und die Diebe ihrer gerechten Strafe zugeführt werden.
- 3 Gefahrgüter bedeuten Gefahrenzulage. Ihr habt vier Fässer Rauchpulver aus Felogrys Feuerwerk entwendet und einer Bande von Revoluzzern verkauft. Eure Bezahlung habt ihr längst ausgegeben, doch das Feuerwerk muss erst noch beginnen.
- 4 Die Tageseinnahmen der Leuchtenden Laterne, eines zur Taverne und Spielhalle umgebauten Schiffes, zu stehlen, war nicht so einfach, wie ihr dachtet. Ihr wart der Meinung, keine losen Enden übriggelassen zu haben, doch nun ist eine mörderische Bande von Kenku auf euren Fersen und in euren Alpträumen.
- 5 Es sah aus wie ein vergrabener Schatz – eine Sammlung seltsamer, topasäugiger Statuen, tief verborgen in den Flussadern. Ihr habt euch damit abgesetzt, doch nun wollen die Schmuggler, die den Schatz ursprünglich gestohlen hatten, ihre Beute zurück. Sie wissen nicht, wer sie gestohlen hat, doch wissen sie, dass ihr darin verwickelt seid, denn ihr wart unachtsam und habt einen Anhaltspunkt zurückgelassen.
- 6 Sowohl die Gilde als auch die Gerechten Paschas von Klein-Calimshan wollten sie haben – so ein kleines Ding: eine Phiole, in die nicht viel mehr passt als ein paar Tropfen Parfüm. Sie sprach aber zu euch. Ihr konntet sie in euren Köpfen hören. Ihr wisst, dass sie frei sein musste. Nun, da sie frei ist, könnt ihr euch nicht überwinden, sie zu öffnen.

ROLLEN BEIM DIEBSTAHL

Jeder Charakter spielt eine Rolle bei dem Diebstahl, die festgelegt wird, indem auf die Tabelle „Diebstahl: Charakterrollen“ geworfen oder ein passender Eintrag ausgewählt wird.

DIEBSTAHL: CHARAKTERROLLEN

W6 Rolle

- 1 **Zerstörer.** Gewalt ist deine Spezialität, unabhängig davon, ob du durch eine Wand oder Knochen brichst.
- 2 **Einbrecher.** Es gehörte denen, doch du musstest nur deine Hand ausstrecken und es war deins.

W6 Rolle

- 3 **Ablenkung.** Während sich alle Blicke auf dich richteten machten sich deine Freunde mit der Beute davon.
- 4 **Schlossknacker.** Jedes Schloss ist bloß ein Rätsel, das man lösen muss.
- 5 **Ausguck.** Nach dem Ärger Ausschau halten ist der beste Weg, ihn zu vermeiden.
- 6 **Maulwurf.** Du kanntest den Plan bis ins Innerste, nicht zuletzt deshalb, weil du die ganze Zeit schon im Inneren warst.

KONSEQUENZEN DES DIEBSTAHLS

Lege fest, wie der Raubzug der Charaktere ausging, indem du auf die Tabelle „Konsequenzen des Diebstahls“ wirfst oder die Spieler bittest, sich die Konsequenzen ihrer anrühigen Unternehmung zu überlegen.

KONSEQUENZEN DES DIEBSTAHLS

W6 Konsequenzen

- 1 Der Besitzer eures Diebesguts hat sich an die Obrigkeit gewandt. Nun steht eine Belohnung auf eure Ergreifung.
- 2 Hinter euch ist eine zweite Gruppe von Dieben her, die haben wollen, was ihr gestohlen habt.
- 3 Was ihr gestohlen habt ist nicht, was ihr dachtet. Ihr würdet es gerne loswerden, doch das ist etwas problematisch – vor allem, seit es wuchs, ausschlüpfte oder angefangen hat, zu sprechen.
- 4 Alle wollen euer Diebesgut haben. Mehrere gefährliche Gruppen kamen mit Kaufgeboten auf euch zu und werden verärgert sein, wenn ihr es jemand anderem verkauft.
- 5 Euer Diebesgut gehörte jemand anderem, als ihr dachtet. Nun ist eine tödliche Organisation wie etwa die Gilde hinter euch her.
- 6 Ihr wurdet erwischt! Die Besitzerin möchte ihr Eigentum zurück und droht mit eurem Tod oder Schlimmerem. Dumm nur, dass es euch bereits abgenommen wurde.

MISSLUNGENER PUTSCH IN BALDUR'S GATE

Die Charaktere planten gemeinsam mit anderen, Macht zu ergreifen. Sie scheiterten jedoch und offenbarten so ihren Ehrgeiz und ihren Verrat. Bei der Übeltat könnte es sich um so etwas Geringes wie den Versuch, die Kontrolle über ein Patriarshaus zu erlangen, oder um etwas viel Größeres handeln, wie den Versuch, einen Herzog zu entthronen, die Herrschaft über die Gilde an sich zu reißen oder die Flammende Faust zu stürzen.

DETAILS DES MISSLUNGENEN PUTSCHS

Definiere die Details des misslungenen Putschs, indem du die Spieler eigene ausarbeiten lässt oder einen Wurf auf die Tabelle „Putschdetails“ ablegst.

PUTSCHDETAILS

W4 Details

- 1 Deine Eltern, eingesessene Patriars, machten den Eindruck, Relikte vergangener Tage zu sein. Ihre Zeit, die Familie und deren Geschäfte zu führen, waren längst vorbei. Mit der Hilfe ihrer Geschäftspartner versuchtest du, den Familienbesitz unter deine Kontrolle zu bringen – doch hast du die Weisheit des Alters unterschätzt.
- 2 Eine Patriarin versprach euch Reichtum oder etwas anderes Wertvolles, wenn ihr ihm helft, Herzog Dillard Portyr zu entmachten und so einen Platz im Viererrat frei zu machen. Euer Plan, den Herzog über Erpressung in den Ruhestand zu treiben, ging jedoch nach hinten los, als ein Rivale der verräterischen Patriarin von der Verschwörung erfuhr. Wird die Patriarin euch als Bauernopfer verwenden, um sich selbst zu retten?
- 3 Neunfinger Kien denkt, sie hätte die Gilde unter ihrer Fuchtel, doch intrigieren mehrere Paten gegen sie. Die Gilde wird in Gewalt versinken, wenn sie keine starke Führung hat. Ihr wusstet, dass Neunfinger nicht bereitwillig abtreten würde. Sie durch Angst zum Rücktritt zu zwingen schien die menschlichste Möglichkeit zu sein. Sie ließ sich jedoch nicht beeindrucken, und nun haben sie und die Paten es auf euch abgesehen.
- 4 Die Flammende Faust ist korrupt. In der Hoffnung, sie in eine neue Richtung führen zu können, wendetest du dich gegen deinen vorgesetzten Offizier. Nun bist du als Verräter gebrandmarkt.

ROLLEN BEIM MISSLUNGENEN PUTSCH

Jeder Charakter spielt eine Rolle bei dem misslungenen Putsch, die festgelegt wird, indem auf die Tabelle „Misslungener Putsch: Charakterrollen“ geworfen oder ein passender Eintrag ausgewählt wird.

MISSLUNGENER PUTSCH: CHARAKTERROLLEN

W6 Rolle

- 1 **Vermittler.** Du würdest vielleicht nicht unmittelbar von der neuen Machtstruktur profitieren, aber profitieren würdest du.
- 2 **Nutznieß.** Dies war deine Gelegenheit für Ruhm, für den Aufstieg über alle anderen.
- 3 **Beobachter.** Du hättest verhindern sollen, dass es zum Putsch kommt. Deine Untätigkeit macht dich mitschuldig.
- 4 **Opportunist.** Du hast die Gelegenheit erkannt und teilst dein Wissen mit jenen, die dir helfen konnten, Kapital aus der Situation zu schlagen.
- 5 **Einfaltspinsel.** Du hättest vielleicht nicht geholfen, wenn du nicht hereingelegt worden wärest, aber geholfen hast du.
- 6 **Verräter.** Du suchtest schon lange nach der Gelegenheit, deinen Verbündeten oder Vorgesetzten abzusägen. Du dachtest, dies wäre sie.

KONSEQUENZEN DES MISSLUNGENEN PUTSCHS

Wer gegen den Putschversuch war, nimmt den Verrat der Charaktere nicht auf die leichte Schulter. Lege fest, wie das Ziel des Putschs den Spieß umdreht, indem du auf die Tabelle „Konsequenzen des misslungenen Putschs“ wirfst oder dir eine noch schlimmere Situation ausdenkst.

KONSEQUENZEN DES MISSLUNGENEN PUTSCHS

W6 Konsequenzen

- 1 Die Gruppe, die ihr umstürzen wolltet, hat euch ausgebootet. Sie haben euch alles genommen – und wollen noch mehr.
- 2 Die ganze Sache war ein abgekartetes Spiel! Nun führt euer einstiges Ziel einen Rachefeldzug gegen euch.
- 3 Ihr wart einen Augenblick zu langsam. Ein Rivale sprang in die Bresche und entmachtete euer Ziel. Jetzt steht nur noch ihr zwischen ihm und der absoluten Macht.
- 4 Euer Ziel hatte Verbündete, von denen ihr nichts wusstet – stadtfremde Interessen, die nun Vergeltung wollen.
- 5 Eure Anstrengungen wurden problemlos abgewehrt. Ihr wusstet nicht, dass euer Ziel über eine solche Waffe verfügte, doch nun nutzt es sie, um euch zur Strecke zu bringen.
- 6 Einer von euch hat euch verraten. Jetzt werdet ihr allesamt gejagt, doch einer von euch ist ein Verräter unter Verrätern.



ANHANG A: TEUFLISCHE PAKTE

Eine typische Eigenschaft von Teufeln ist ihre Freude daran, Pakte mit Sterblichen zu schließen. Diese Pakte sind mehr als nur einfache Abmachungen; sie sind kosmisch bindende Handel, in denen ein Teufel einem sterblichen Charakter für einen Preis Macht anbietet. Sobald eine Übereinkunft erreicht ist, wird der Pakt mit einem bindenden Vertrag besiegelt, den beide Parteien unterzeichnen müssen.

Das Endziel eines Teufels ist es, sterbliche Seelen für sich zu beanspruchen. Wenn er die Seele eines Sterblichen nicht auf einen Schlag erlangen kann, versucht der Teufel, sie Stück für Stück zu rauben, indem er den Sterblichen dazu ermutigt, böse Taten zu begehen, sodass seine Seele in den Neun Höllen landet.

Teuflische Pakte werden vom Gewicht des Multiversums selbst durchgesetzt, von der schieren Essenz der Mächte der Rechtschaffenheit und des Bösen. Teufel kanalisieren diese Essenz über die teuflische Hierarchie, die ihre ganze Existenz bestimmt. In der Hierarchie höherstehende Teufel können mächtigere Pakte durchsetzen und reizvollere Geschenke anbieten.

Niederste Teufel können keine Pakte schließen. Niedere und hohe Teufel können Pakte für sich selbst oder stellvertretend für ihre Vorgesetzten schließen. Erzteufel sind die einzigen Kreaturen, die frei mit Kreaturen außerhalb der Neun Höllen paktieren können, meist, wenn Sterbliche sie anrufen, um ihre Gunst zu erleben.

EINEN PAKT EINGEHEN

Auch wenn sie danach dürsten, sterbliche Seelen in bindenden Verträgen zu fangen, können Teufel nur unter bestimmten Umständen Pakte eingehen. Am einfachsten fällt es einem Teufel, einen Pakt in den Neun Höllen zu schmieden, wo er der infernalischen Hierarchie näher ist und ihre Macht besser kanalisieren kann. Anderswo im Multiversum sind die meisten Teufel zu weit von ihrer Machtstruktur entfernt, um bindende Verträge einzugehen, wenn keine außergewöhnlichen Umstände vorliegen.

Ein Pakt besteht aus einem Vorschlag, der die Bedingungen umreißt, die beide Parteien erwarten, und aus einem Vertrag, der den Pakt besiegelt und ihn bindend macht.

Niedere und hohe Dämonen können außerhalb ihrer Heimatebene nicht frei Pakte schließen, aber es gibt Wege, wie sie es bewerkstelligen können. Wenn ein Beschwörer auf einer anderen Ebene den wahren Namen eines Teufels kennt oder seinen Talisman besitzt (beschrieben in „Wahre Namen von Teufeln und Talismane“ im *Monster Manual* [Monsterhandbuch]), kann der Beschwörer, anstatt den Teufel in seine Dienste zu zwingen, einen Ritualkreis erschaffen, der es dem Teufel erlaubt, einen Pakt zu schließen. Sobald der Pakt mit einem Vertrag besiegelt ist, kehrt der Teufel in die Neun Höllen zurück.

Ein Erzteufel, der einen Pakt mit einem Charakter schließen will, kann dies persönlich tun oder einen Handlanger schicken, der den Pakt vorschlägt und für den Erzteufel verhandelt. Ein Charakter kann einen Erzteufel auch kontaktieren, indem er einen Humanoiden mit chaotischer oder guter Gesinnung tötet und für 1 Stunde zum Erzteufel betet. Der Erzteufel hört die Gebete des Charakters und kann in Träumen oder Visionen antworten, oder er kann einen Untergebenen schicken, der die Autorität hat, in seinem Namen einen Pakt zu schließen.

HÖLLISCHE HIERARCHIE

Niederste Teufel

1. Lemure
2. Nupperibo

Niedere Teufel

3. Teufelchen
4. Stachelteufel
5. Bartteufel
6. Merregon
7. Klingenteufel
8. Kettenteufel
9. Knochenteufel

Hohe Teufel

10. Orthon
11. Hornteufel
12. Erinnye
13. Narzugon
14. Eisteufel
15. Amnizu
16. Höllenschlundteufel

Erzteufel

17. Herzog oder Herzogin
18. Erzherzog oder Erzherzogin

VORSCHLAG

Diabolische Pakte beginnen, wenn entweder der Teufel oder der Charakter das Thema anspricht und etwas anbietet. Die Bedingungen des Pakts erfordern mindestens, dass der Teufel ein Geschenk anbietet und der Charakter einem Preis zustimmt. Wenn die Bedingungen für eine Seite nicht akzeptabel sind, können sie nachverhandeln und das Angebot versüßen, indem sie bessere Bedingungen anbieten, oder einfach gehen. Nicht jeder Pakt ist dazu bestimmt, geschlossen zu werden.

Wenn der Preis niedriger als die Seele eines Charakters ist, legt ein Teufel oft eine Strafe fest, falls der Charakter den Preis nicht bezahlen will.

Sobald sich beide Seiten auf die Bedingungen einigen können, besiegeln sie den Pakt mit einem physischen Vertrag, der verschiedene Formen annehmen kann (siehe „Höllische Verträge“, S. 214).

ATTRIBUTSWÜRFEL UND PAKTVERHANDLUNGEN

Die meisten Pakte mit Teufeln können ohne Attributswürfel geschlossen werden. Ein Wurf auf Charisma kann die meisten Teufel nicht von einem schlechten Pakt überzeugen, da die Unholde zu clever und zu erfahren im Schließen von Pakten sind, um sich täuschen zu lassen. Wenn Teufel einen Pakt vor sich haben, der zu gut klingt, um wahr zu sein, oder der zu verwirrend ist, werden sie vermutlich die Verhandlung unterbrechen und schlauere Teufel um ihre Meinung fragen.

Die folgenden Attributswürfel können beim Aushandeln eines Pakts abgelegt werden:

- Wenn ein Teufel versucht, einen Charakter während des Aushandelns eines Paktes zu betrügen, kann er einen Wurf auf Charisma (Täuschen) gegen einen Wurf auf Weisheit (Motiv erkennen) des Charakters ablegen. Wenn das Wurfresultat des Charakters höher ist als das des Teufels, durchschaut er die List.
- Teufel verstecken gerne zusätzliche Paragraphen im Kleingedruckten eines Vertrags. Wenn das passiert, kann ein Charakter, der Infernalisch lesen kann, einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen einen Wurf auf Charisma (Täuschen) des Teufels ablegen. Wenn das Wurfresultat des Charakters höher ist, bemerkt er die zusätzlichen Paragraphen im Kleingedruckten und kann sie entfernen lassen, ehe der Vertrag unterzeichnet wird.



WAS TEUFEL WOLLEN

Ein Teufel will Seelen, da jede Seele, die er erlangt, ihn einen Schritt näher zu seiner nächsten Beförderung bringt. Wenn ein Charakter etwas von einem Teufel will, aber seine Seele nicht eintauschen möchte, könnte der Teufel stattdessen um einen Dienst bitten. Erzteufel genießen es auch, Sterbliche Lehnstreue schwören zu lassen.

SEELEN

Wenn Charaktere einem Teufel ihre Seele übergeben, versprechen sie, nach dem Tod selbst als Teufel in den Neun Höllen zu dienen. Sobald die Seele eines Charakters einem Teufel versprochen wurde, kann sie von keiner anderen Kreatur beansprucht werden.

DIENTE

Ein Teufel, der nicht die Seele eines Charakters beanspruchen kann, könnte als Entlohnung stattdessen einen Dienst fordern. Solche Dienste treiben einen Charakter dazu, böse oder moralisch fragwürdige Taten zu begehen, die den Charakter in der Zukunft empfänglicher für dunklere Pakte machen. Es folgen einige Beispiele:

- Der Charakter muss einen anderen Sterblichen ohne magischen Zwang überzeugen, einen Höllischen Vertrag mit dem Teufel einzugehen.
- Der Charakter erhält Informationen über eine Seuche, Invasion oder andere Katastrophe, die der Teufel eingefädelt hat, darf aber nichts tun, um sie zu verhindern.
- Der Charakter muss eine heilige Reliquie aus einem Tempel von guter Gesinnung stehlen und sie dem Teufel oder einem seiner Untergebenen bringen.

LEHNSTREUE (ERZTEUFEL)

Erzteufel schätzen Lehnstreue fast so sehr wie Seelen. Eine Art, auf die ein Sterblicher einem Erzteufel seine Lehnstreue beweisen kann, ist es, einen religiösen Kult zu führen, der dem Erzteufel verschrieben ist, oder schreckliche Taten im Namen des Erzteufels zu begehen. Ein Charakter kann sich auch bereit erklären, dem Erzteufel als Hexenmeister zu dienen. Ein solcher Charakter muss für mindestens eine Stufe in der Klasse Hexenmeister entscheiden und den Unhold als Andersweltlichen Schutzherrn wählen (hier durch den Erzteufel dargestellt).

WAS TEUFEL ANBIETEN

Die Grenzen dessen, was Teufel anbieten können, ist von ihrem Stand in der infernalischen Hierarchie begrenzt. Die Tabelle „Höllische Hierarchie“ listet Teufel in aufsteigender Macht auf, von niederen Lemuren bis zu den mächtigen Erzherzögen und Erzherzoginnen. (Der Orthon ist der Vollständigkeit halber aufgeführt, auch wenn Orthons weder in diesem Abenteuer noch im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*) erscheinen. Du kannst mehr über sie in *Mordenkainens Foliant der Feinde* herausfinden.)

Teufel bringen Sterbliche gerne mit Schätzen und magischen Gegenständen in Versuchung. Von Teufeln erhaltene magische Gegenstände haben normalerweise teuflische Aspekte. Sie bestehen aus infernalischem Eisen, tragen infernalische Schriftzeichen, geben leise Wehklagen der Qual ab, riechen nach Schwefel oder haben ein anderes verräterisches Zeichen (siehe die Tabelle „Was für eine Eigenart hat er?“ in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide* [*Spielleiterhandbuch*] für Beispiele).

Teufel könnten sich auch bereit erklären, einem Sterblichen für eine Weile zu dienen, wobei sie als Ratgeber und Leibwächter dienen.

NIEDERE TEUFEL

Ein niedere Teufel kann dies anbieten (auch alles auf einmal):

- Bis zu 500 GM in Kunstgegenständen, Münzen oder Juwelen
- Einen ungewöhnlichen magischen Gegenstand
- Loyale Dienste für einen Zeitraum von bis zu neun Jahren

HOHE TEUFEL

Ein hoher Teufel kann dies anbieten (auch alles auf einmal):

- Bis zu 5.000 GM in Kunstgegenständen, Münzen oder Juwelen
- Einen ungewöhnlichen oder seltenen magischen Gegenstand
- Loyale Dienste für einen Zeitraum von bis zu neun Tagen

ERZTEUFEL

Ein Erzteufel kann dies anbieten (auch alles auf einmal):

- Bis zu 50.000 GM in Kunstgegenständen, Münzen, Juwelen oder Grundbesitz
- Einen ungewöhnlichen, seltenen oder sehr seltenen magischen Gegenstand
- Eine wertvolle Information, die nicht anders erlangt werden kann
- Eine einzelne Aufgabe, die der Erzteufel oder seine Handlanger innerhalb der nächsten neun Tage erfüllen können
- Ein übernatürliches Geschenk, das sich als Bezauberung manifestiert (siehe „Übernatürliche Geschenke“ in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide [Spielleiterhandbuch]* und „Bezauberungen von Erzteufeln“, S. 215)
- Den Effekt eines Wunsch-Zaubers (ohne Erschöpfung für einen Effekt außer einem duplizierten Zauber)

HÖLLISCHE VERTRÄGE

Sobald sich der Teufel und der Charakter auf die Bedingungen eines Pakts einigen, muss die Übereinkunft mit einem Vertrag besiegelt werden, den der Teufel als Aktion erscheinen lassen kann. Der Vertrag erscheint oft auf theatralische Weise; beispielsweise könnte er in einer Rauchwolke auftauchen, begleitet von einem teuflischen Lachen oder einem Teufelchen, das eine Wunderkerze schwenkt.

Verträge nehmen unterschiedliche Formen an, wobei die Bedingungen auf Infernalisches niedergeschrieben und auf unterschiedliche Weise bindend gemacht werden, von einer einfachen Unterschrift bis zu einer abstoßenden Handlung. Sobald alle Parteien die notwendigen Handlungen ausgeführt haben, um den Vertrag einzugehen, ist der Pakt geschlossen. Der Charakter, der den Pakt eingegangen ist, erhält das Geschenk des Teufels und ist verpflichtet, den Preis zu bezahlen.

VERTRAGSBRÜCHE

Ein Charakter, der von einem Höllischen Vertrag gebunden ist und den Preis nicht bezahlt, erleidet sofort eine Strafe für den Vertragsbruch, die im Vertrag selbst angegeben ist. Übliche Strafen sind folgende:

- Der Charakter verliert seine Seele, wenn er stirbt (das heißt, der Charakter wird in den Neun Höllen als Lemure wiedergeboren).
- Der Charakter verliert allen Wohlstand und Besitz oder einen mächtigen magischen Gegenstand (nach Wahl des SLs) an den Teufel.

- Der Charakter erhält Hörner, einen Schwanz oder andere teuflische Merkmale, die höchstens durch göttliches Eingreifen entfernt werden können (Illusionen und Verkleidungen können sie aber kaschieren). Solange diese Zeichen bestehen, wird der Charakter vom Zauber *Gutes und Böses entdecken* oder ähnlicher Magie als Unhold wahrgenommen.
- Der Charakter erhält einen neuen Makel. Ein Charakter, der sich auf eine Weise verhält, die gegen diesen Makel verstößt, erleidet Nachteil auf Angriffswürfe, Attributswürfe und Rettungswürfe, bis sein Verhalten dem Makel entspricht.

EINEN VERTRAG ANNULLIEREN

Wenn ein Höllischer Vertrag annulliert wird, werden alle Parteien strafflos daraus entlassen, als wäre es nie zum Pakt gekommen. Alle Geschenke oder Preise gehen sofort zurück, doch könnten manche Verträge eine Narbe oder anderen bleibenden Effekt hinterlassen.

Der Teufel und der Charakter, die den Vertrag unterzeichnet hatten, müssen beide zustimmen, den Vertrag zu annullieren. Als Aktion lässt der Teufel den Vertrag auf magische Weise erscheinen. Wenn beide Parteien verkünden, dass sie ihn annullieren möchten, zerfällt der Vertrag zu Staub und wird zerstört.

Teufel verlangen eine Gegenleistung, wenn sie einen Vertrag annullieren sollen. Einige feige Teufel annullieren einen Vertrag vielleicht im Austausch für ihr Leben, doch die meisten würden eher den Tod als eine Degradierung zu einer niederen Teufelsform und die damit verbundene Schmach riskieren.

Ein Teufel kann überzeugt werden, einen Vertrag zu annullieren, indem man ihm eines der folgenden Dinge anbietet:

- Eine oder mehrere *Seelenmünzen* (niedere Teufel sind oft mit drei zufrieden, hohe Teufel wollen neun, und Erzteufel haben kein Interesse an einer solch armseligen Alternative)
- Eine exorbitante Summe Gold und die Opferung vieler Humanoider im Namen des Teufels
- Ein mächtiges Artefakt, wie die *Hand von Vecna* oder das *Schwert der Zariel*

FORMEN VON VERTRÄGEN

Die Tabelle Formen von Verträgen enthält Beispiele für die Formen verschiedener Höllischer Verträge. Der folgende Abschnitt beschreibt die verschiedenen Verträge und die Methoden, wie sie zerstört und annulliert werden können.

FORMEN VON VERTRÄGEN

W6	Form
1	Puppen
2	Elendes Geschöpf
3	Infernalische Schriftrolle
4	Lemurenkuss
5	Lied des Teufels
6	In Stein gemeißelt

Puppen. Der Teufel holt zwei Säuglingspuppen hervor, die aus dreckigen Lumpen oder faulendem Holz bestehen. Die Puppen rezitieren den Pakt mit hoher Stimme (auf Infernalisches) und spucken Blut, wenn sie umarmt werden. Um den Vertrag einzugehen, müssen der Teufel und der Charakter jeweils eine Puppe umarmen. Wenn der Vertrag zum Abschluss gebracht wurde, behält der Teufel eine Puppe, der Charakter die andere.

Um den Vertrag zu annullieren, müssen beide Puppen innerhalb von 1 Minute zerstört werden. Wird die zweite Puppe nicht in der angegebenen Zeit zerstört, bildet sich die erste nach 1 Minute neu. Jede Puppe ist ein winziger Gegenstand mit RK 9, 9 Trefferpunkten, Verwundbarkeit gegenüber Feuerschaden und Immunität gegen Giftschaden und psychischen Schaden.

Elendes Geschöpf. Ein Portal öffnet sich, und mit Ketten gefesselter Humanoider, dessen Augen und Mund zugenäht sind, stolpert hervor. Die Person ist vermutlich jemand, der gegen seinen eigenen Höllischen Vertrag verstoßen hat und nun den Preis bezahlt. Die Bedingungen des Pakts werden in die Haut der elenden Kreatur geschnitten. Um den Vertrag einzugehen, schneiden der Teufel und der Charakter ihre Namen in das Geschöpf, das dann sofort verbannt wird.

Verwende die Spielwerte für den **Gemeinen**, um das arme Geschöpf abzubilden, das blind ist, solange seine Augen zugenäht sind. Sobald beide Parteien den Vertrag unterzeichnet haben, altert die Kreatur nicht mehr und braucht keine Nahrung, Wasser, Luft oder Schlaf und ist immun gegen jeden Schaden, der nicht vom Teufel oder dem Charakter, der den Pakt geschlossen hat, verursacht wird. Wenn die Kreatur stirbt, ist der Vertrag annulliert.

Infernalische Schriftrolle. Der Teufel zaubert eine Pergamentrolle hervor, auf die der Pakt mit Blut geschrieben ist. Um den Vertrag einzugehen, müssen der Teufel und der Charakter die Schriftrolle mit ihrem Blut unterzeichnen, oder mit dem Blut eines Humanoiden, der weniger als 1 Minute tot ist. Wenn der Vertrag von beiden Parteien unterzeichnet wurde, verschwindet er sofort an einen sicheren Ort in den Neun Höllen.

Wird die Schriftrolle verbrannt, annulliert das den Vertrag. Sie ist immun gegen alle anderen Arten von Schaden.

Lemurenkuss. Der Teufel beschwört eine **Lemure**, auf deren unebenes Fleisch der Pakt in leuchtenden Runen gedruckt ist. Um den Vertrag einzugehen, müssen der Teufel und der Charakter die Lemure küssen. Wenn das passiert, verwandelt sich die Lemure in eine steinerne Statue, auf deren Oberfläche der Pakt sichtbar ist. Die Statue verschwindet dann in die Tiefen der Neun Höllen.

Die Statue ist ein mittelgroßer Gegenstand mit RK 17, 50 Trefferpunkten und Immunität gegen alle Schadensarten außer gleißendem Schaden. Kein Zauber kann sie zurück in eine Lemure verwandeln. Wird die Statue zerstört, annulliert das den Vertrag.

Lied des Teufels. Der Teufel holt ein Notenblatt hervor, auf dem der Vertrag geschrieben steht. Um den Vertrag einzugehen, müssen der Teufel und der Charakter das miss-tönende Lied singen oder spielen, und es bleibt ihnen als Ohrwurm, bis der Pakt vollendet ist.

Wird die Partitur in Weihwasser getränkt, wird sie zerstört, was den Vertrag annulliert. Dabei verlieren aber der Charakter und der Teufel die Fähigkeit zu sprechen. Der Zauber *Vollständige Genesung* oder ähnliche Magie beendet diesen Effekt.

In Stein gemeißelt. Ein Schwall Lava sickert aus einem Riss im Boden und kühlt schnell zu Gestein ab. Der Pakt erscheint in Form glühender Schriftzeichen auf der härtenden Lava. Um den Vertrag einzugehen, müssen der Teufel und der Charakter jeweils ihre linke Hand auf die Lava legen, was ihnen keinen Schaden zufügt, und einen handförmigen Abdruck im Stein hinterlassen. Die Platte abgekühlter Lava verschwindet dann an einen sicheren Ort.

Wenn die linken Hände sowohl des Teufels als auch des Charakters abgetrennt und in die Handabdrücke gelegt werden, werden die Hände und der Vertrag zerstört, was den Pakt annulliert.

BEZAUBERUNGEN VON ERZTEUFELN

Bezauberungen sind übernatürliche Geschenke, die in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide (Spielleiterhandbuchs)* beschrieben sind. Erzteufel und ihre ernannten Vasallen können Sterblichen solche Geschenke machen, normalerweise, um sie in einen Höllischen Vertrag zu locken.

Dieser Abschnitt beschreibt mehrere neue Bezauberungen, die Erzteufel und ihre Vasallen verleihen können.

BEZAUBERUNG DER ALTERSLOSIGKEIT

Solange du über diese Bezauberung verfügst, alterst du nicht auf natürliche Weise, und deine Haut wird wachsern wie die einer Puppe. Magische Alterung betrifft dich weiterhin. Die Bezauberung verschwindet, wenn du stirbst.

BEZAUBERUNG DES HÖLLISCHEN TADELS

Ein feuriger Kranz erscheint um deinen Kopf, wenn du diese Bezauberung erhältst. Diese Bezauberung erlaubt es dir, den Zauber *Höllischer Tadel* (als Zauber des 9. Grades) als Reaktion zu wirken. Sobald du die Bezauberung neunmal verwendet hast, verschwindet sie, zusammen mit dem Feuerkranz.

BEZAUBERUNG DER MÄCHTIGEN EINBERUFUNG

Solange du diese Bezauberung hast, ziehst du Fliegen an. Als Aktion kannst du diese Bezauberung verwenden, um einen **Hornteufel** zu beschwören. Der Teufel erscheint in einem freien Bereich innerhalb von 9 m, befolgt widerwillig deine Befehle und dient dir unter Protest für 9 Tage oder bis zu seinem Tod und verschwindet dann. Wenn der Teufel verschwindet, verschwindet diese Bezauberung von dir.

BEZAUBERUNG DER NIEDEREN EINBERUFUNG

Solange du diese Bezauberung hast, ziehst du Fliegen an. Als Aktion aktivierst du diese Bezauberung, um einen **Klingenteufel**, zwei **Bartteufel** oder drei **Stachelteufel** zu beschwören. Alle Teufel erscheinen in freien Bereichen innerhalb von 9 m um dich. Jeder Teufel gehorcht deinen Befehlen und dient dir eifrig für 9 Tage oder bis er stirbt, woraufhin er verschwindet. Sobald alle Teufel, die mit dieser Bezauberung beschworen wurden, verschwunden sind, verschwindet die Bezauberung.

BEZAUBERUNG DER TEUFLISCHEN INSPIRATION

Dir wächst ein kurzer, verkümmerter Schwanz, wenn du diese Bezauberung erhältst, es sei denn, du hast bereits einen Schwanz. Wenn du einen Attributswurf, einen Angriffswurf oder Rettungswurf machst, kannst du diese Bezauberung verwenden, um einen Vorteil zu erhalten. Sobald du die Bezauberung neunmal verwendet hast, verschwindet sie, zusammen mit deinem Schwanz.

BEZAUBERUNG DER UNÜBERWINDBARKEIT

Diese Bezauberung hat 9 Ladungen. Du kannst eine Aktion verwenden, um 1 Ladung der Bezauberung aufzubreuchen und 30 temporäre Trefferpunkte zu erhalten. Für die nächste Stunde werden deine Augen Schlunde absoluter Dunkelheit, und du kannst nicht bezaubert oder verängstigt werden. Sobald alle Ladungen verbraucht wurden, verschwindet die Bezauberung.

BEZAUBERUNG DER VIELEN ZUNGEN

Du kannst alle Sprachen sprechen und verstehen und bist geübt in den Fertigkeiten Täuschen und Überzeugen; du kannst deinen doppelten Übungsbonus addieren, wenn du diese Fertigkeiten verwendest. Die Bezauberung verschwindet, wenn du stirbst.

ANHANG B: INFERNALISCHE KRIEGSMASCHINEN

Inferralische Kriegsmaschinen sind Fahrzeuge, die in den Neun Höllen gebaut und von den Seelen der Verdammten angetrieben werden. Kleinere Kriegsmaschinen transportieren Überfalltrupps oder Kundschafter. Größere, bedrohlichere Kriegsmaschinen können ganze Dämonenhorden zermalmen oder Schocktruppen hinter die feindlichen Reihen transportieren.

Inferralische Kriegsmaschinen bestehen aus höllischem Eisen und starren vor Stacheln, Klingen, Ketten und Belagerungswaffen. Der Motor einer Inferralischen Kriegsmaschine donnert mit einem tiefen, knurrenden Grollen mit einem Unterton gequälter Schreie, wenn der Heizkessel des Fahrzeugs Seelen als Treibstoff verbrennt.

Dieser Anhang enthält Spielwerte für Inferralische Kriegsmaschinen, Regeln dazu, sie zu verwenden und zu reparieren, und Richtlinien für Verfolgungsjagden in Avernus.

SPIELWERTE

Spielwerte für vier Beispiele von Inferralischen Kriegsmaschinen werden in diesem Anhang vorgestellt. Die Spielwerte einer Inferralischen Kriegsmaschine funktionieren wie die einer Kreatur, mit den folgenden zusätzlichen Informationen.

KREATUREN- UND FRACHTKAPAZITÄT

Die Kreaturenkapazität beschreibt, wie viele Kreaturen bequem auf der Inferralischen Kriegsmaschine fahren können. Mehr Kreaturen passen hinein, indem sie sich hineinquetschen oder an die Außenseite des Fahrzeugs hängen.

Die Frachtkapazität zeigt, wie viel Fracht die Inferralische Kriegsmaschine transportieren kann.

RÜSTUNGSKLASSE

Eine Inferralische Kriegsmaschine besteht normalerweise aus inferralischem Eisen und hat eine Rüstungsklasse von 19 + ihr Geschicklichkeitsmodifikator. Wenn sich das Fahrzeug nicht bewegt, haben Angriffswürfe gegen es einen Vorteil.

ATTRIBUTSWERTE

Eine Inferralische Kriegsmaschine hat die sechs Attributswerte und entsprechenden Modifikatoren. Ihre Größe und ihr Gewicht bestimmen ihre Stärke. Geschicklichkeit stellt dar, wie gut sie sich steuern und manövrieren lässt. Die Konstitution eines Fahrzeugs spiegelt seine Belastbarkeit und Konstruktionsqualität wider. Inferralische Kriegsmaschinen haben normalerweise eine 0 in Intelligenz, Weisheit und Charisma.

Wenn eine Inferralische Kriegsmaschine eine 0 in einem Attribut hat, misslingen alle Attributswürfe oder Rettungswürfe mit dem Attribut automatisch.

TREFFERPUNKTE

Die Trefferpunkte einer Inferralischen Kriegsmaschine können wiederhergestellt werden, indem man Reparaturen an dem Fahrzeug vornimmt (siehe „Reparaturen“; S. 220). Wenn eine Inferralische Kriegsmaschine auf 0 Trefferpunkte fällt, hört sie auf zu funktionieren und ist so schwer beschädigt, dass sie nicht mehr repariert werden kann, und Seelen, die im Heizkessel des Fahrzeugs gefangen sind, werden ins Jenseits entlassen (siehe „Seelentreibstoff“, S. 217).

SCHADENSSCHWELLE

Inferralische Kriegsmaschinen haben Masse oder Rüstung, die es ihnen erlaubt, kleinere Treffer abzuschütteln. Ein Fahrzeug mit Schadensschwelle hat Immunität gegen jeden Schaden, es sei denn, es erleidet Schaden gleich oder höher als der Wert der Schadensschwelle. Dann erleidet es den normalen Schaden. Jeder Schaden, der die Schadensschwelle des Fahrzeugs nicht erreicht oder übertrifft, wird als oberflächlich betrachtet und verringert die Trefferpunkte des Fahrzeugs nicht.

UNGLÜCKSSCHWELLE

Wenn eine Inferralische Kriegsmaschine Schaden durch einen einzelnen Treffer erleidet, der die Unglücksschwelle erreicht oder übersteigt, muss sie einen Wurf auf die Unglückstabelle ablegen (siehe S. 220).

GEFECHTSSTELLUNGEN UND BESATZUNG

Eine Inferralische Kriegsmaschine hat keine eigenen Aktionen. Sie braucht eine Besatzung, die Gefechtsstellungen besetzen und ihre Aktionen verwendet, um die verschiedenen Funktionen des Fahrzeugs zu bedienen. Jede Option, die im Abschnitt Gefechtsstellungen der Spielwerte einer Inferralischen Kriegsmaschine beschrieben ist, erfordert eine Aktion.

REGELN

Die Regeln für Inferralische Kriegsmaschinen sind im Folgenden zusammengefasst.

MAGISCHE ELEMENTE

Der Motor, der Heizkessel und die Waffen einer Inferralischen Kriegsmaschine werden in einem antimagischen Feld funktionsunfähig. Wenn der Motor oder der Heizkessel in Kontakt mit einem solchen Effekt kommt, wird die Inferralische Kriegsmaschine stillgelegt und kann nicht wieder gestartet werden, bis der Motor und der Heizkessel von dem Feld frei sind.

GELEGENHEITSANGRIFFE

Inferralische Kriegsmaschinen provozieren Gelegenheitsangriffe wie gewohnt. Wenn eine Inferralische Kriegsmaschine einen Gelegenheitsangriff provoziert, kann der Angreifer das Fahrzeug angreifen oder jede Kreatur im Fahrzeug, die keine vollständige Deckung hat und in Reichweite ist.

GEFECHTSSTELLUNGEN

Eine Kreatur kann eine Aktion der Gefechtsstellung ausführen, die sie bemannt. Sobald eine Kreatur die Aktion einer Gefechtsstellung genutzt hat, kann die Aktion erst wieder im nächsten Zug der Kreatur verwendet werden. Nur je eine Kreatur kann jede Stellung bemannen.

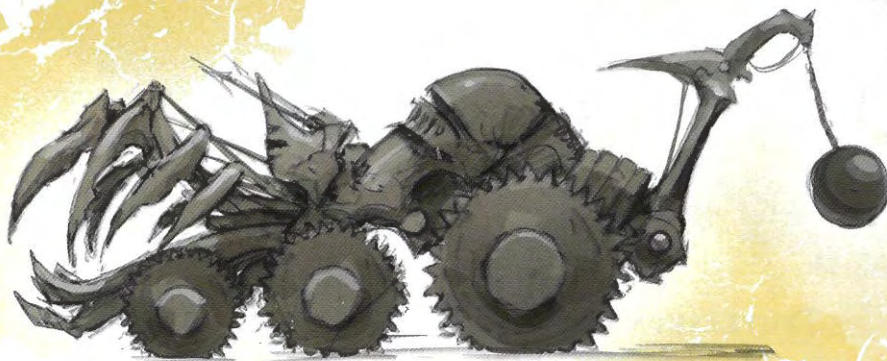
Eine Kreatur, die keine Gefechtsstellung bemannt, sitzt entweder auf einem Passagiersitz oder hängt an der Außenseite des Fahrzeugs. Sie kann normal Aktionen ausführen.

STEUER

Das Steuer einer Inferralischen Kriegsmaschine ist ein Sitz mit Rädern, Hebeln, Pedalen und anderen Bedienelementen. Das Steuer erfordert einen Fahrer, der es bedient.



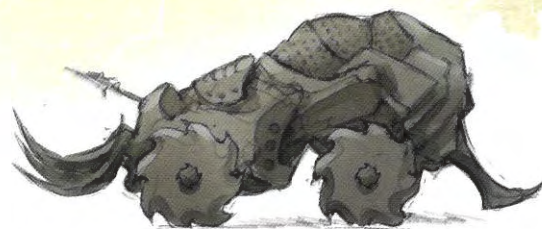
TEUFELSRENNER



DÄMONENSCHLEIFER



AASJÄGER



PEINIGER

Eine Infernalische Kriegsmaschine ohne Fahrer versagt automatisch bei allen Geschicklichkeitsrettungswürfen.

Ein Fahrer, der mit Landfahrzeugen geübt ist, kann seinen Übungsbonus auf Attributswürfe und Rettungswürfe mit den Attributswerten der Infernalischen Kriegsmaschine anrechnen.

Fahren. Solange der Motor der Infernalischen Kriegsmaschine läuft, kann der Fahrer eine Aktion verwenden, um das Fahrzeug bis zu seiner Bewegungsrate weit zu bewegen oder es zum Stillstand bringen. Solange sich das Fahrzeug bewegt, kann der Fahrer es auf jeden Kurs lenken.

Wenn der Fahrer kampfunfähig ist, das Steuer verlässt oder nichts tut, um den Kurs und die Bewegungsrate einer Infernalischen Kriegsmaschine zu ändern, bewegt sich das Fahrzeug in der gleichen Richtung und mit der gleichen Bewegungsrate wie im letzten Zug des Fahrers, bis es ein Hindernis trifft, das groß genug ist, um es aufzuhalten.

Bonusaktionen. Als Bonusaktion kann der Fahrer eines der folgenden Dinge tun:

- Den Motor der Infernalischen Kriegsmaschine anwerfen oder abschalten.
- Die Infernalische Kriegsmaschine die Aktion Spurt oder Rückzug verwenden lassen, wenn der Motor des Fahrzeugs läuft.
- Eine *Seelenmünze* in den Heizkessel des Motors einstecken oder eine Flasche Dämonensekret hineinkippen (siehe „Seelentreibstoff“ und „Dämonensekret-Schub“, unten).

WAFENSTELLUNGEN

Jede Waffe einer Infernalischen Kriegsmaschine nimmt eine Gefechtsstellung des Fahrzeugs ein.

Eine Waffe kann durch eine andere ersetzt werden (siehe „Alternative Waffenstellungen“, S. 221), vorausgesetzt die Besatzungsanforderung für die Ersatzwaffe ist dieselbe.

SEELENTREIBSTOFF

Der Motor im Herzen einer Infernalischen Kriegsmaschine hat einen Heizkessel, der mit *Seelenmünzen* (siehe S. 227) betrieben wird. Am Steuer des Fahrzeugs ist ein schmaler Schlitz, in den *Seelenmünzen* gesteckt werden können. *Seelenmünzen*, die in den Schlitz gesteckt werden, fallen in den Heizkessel, der zwei Größenkategorien kleiner ist als das Fahrzeug, das ihn enthält.

Der Heizkessel einer Infernalischen Kriegsmaschine verzehrt eine *Seelenmünze* sofort. Alle verbleibenden Ladungen der Münze werden auf einmal verbraucht und die Münze wird zerstört. Die Seele, die in der Münze gefangen war, wird stattdessen im Heizkessel gefangen, und treibt die Infernalische Kriegsmaschine für einen Zeitraum an, der davon abhängt, wie viele Ladungen die *Seelenmünze* hatte, als sie verzehrt wurde: 1 Ladung, 24 Stunden; 2 Ladungen, 48 Stunden; 3 Ladungen, 72 Stunden. Wenn die Seele noch immer im Heizkessel gefangen ist, wenn diese Dauer endet, wird die Seele zerstört. Nicht einmal göttliches Eingreifen kann eine Seele wiederherstellen, die auf diese Weise zerstört wurde.

Unabhängig von der Größe kann ein Heizkessel eine bestimmte Anzahl von Seelen aufnehmen, und ihre gequälten Schreie sind auf 18 m Entfernung hörbar. Jede neue Seele, die in den Heizkessel gespeist wird, fügt mehr Brennstoff hinzu, sodass das Fahrzeug länger laufen kann.

DÄMONENSEKRET-SCHUB

Wenn eine Flasche Dämonensekret in den Heizkessel einer Infernalischen Kriegsmaschine gegossen wird, erhöht das die Bewegungsrate des Fahrzeugs für 1 Minute um 9 m. Solange die Bewegungsrate des Fahrzeugs auf diese Weise erhöht ist, wirft am Anfang von jedem Zug des Fahrers einen W20. Bei einer 1 erleidet das Fahrzeug das Ergebnis Heizkessel-Riss in der Tabelle „Unglücke“ (siehe S. 220).

TEUFELSRENNER

Ein Teufelsrenner ist eine zweirädrige Infernalische Kriegsmaschine, die sich wie ein Motorrad fährt. Sie hat stachelige Räder, einen kreischenden Motor und eine Motorhaube, die vage wie ein grinsendes Teufelsgesicht geformt ist, mit Hörnern als Griffen. Was es dem Fahrzeug an Waffen fehlt, macht es mit Geschwindigkeit und Manövrierbarkeit wett.

TEUFELSRENNER

Großes Fahrzeug (500 Pfund)

Kreaturenkapazität 1 mittelgroße Kreatur

Frachtkapazität 100 Pfund

Rüstungsklasse 23 (19 bewegungslos)

Trefferpunkte 30 (Schadensschwelle 5, Unglücksschwelle 10)

Bewegungsrate 36 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
14 (+2)	18 (+4)	12 (+1)	0	0	0

Schadensimmunitäten Feuer, Gift, psychisch

Zustandsimmunitäten Betäubt, bewusstlos, bezaubert, blind, gelähmt, taub, verängstigt, vergiftet, versteinert

Inaktiv im Liegen. Wenn der Teufelsrenner den Zustand liegend erleidet, kann er sich nicht selbst aufrichten und ist kampfunfähig, bis er aufgestellt wird.

Kunststück. In seinem Zug kann der Fahrer eines Teufelsrenners 3 m Bewegungsrate ausgeben, um ein Kunststück auszuführen, wie auf dem Hinterrad zu fahren oder die Räder durchdrehen zu lassen. Ehe das Kunststück durchgeführt werden kann, muss sich der Teufelsrenner mindestens 3 m in einer geraden Linie bewegt haben. Wenn dem Fahrer ein Wurf auf Geschicklichkeit mit der Geschicklichkeit des Renners gelingt, ist das Kunststück erfolgreich. Ansonsten kann der Fahrer das Kunststück nicht ausführen und kann bis Beginn seines nächsten Zugs kein weiteres Kunststück versuchen. Wenn der Wurf um 5 oder mehr Punkte misslingt, erleiden der Teufelsrenner und alle Kreaturen auf ihm sofort den Zustand liegend, da der Renner stürzt und zum Stillstand kommt.

Springen. Wenn sich der Teufelsrenner mindestens 9 m in einer geraden Linie bewegt, kann er eine Entfernung von 18 m zurücklegen, wenn er über eine Schlucht, Kluft oder ein anderes Loch springt. Jeder übersprungene Meter kostet 1 m Bewegungsrate.

GEFECHTSSTELLUNGEN

Steuer (erfordert 1 Besatzungsmitglied und gibt halbe Deckung). Führt und lenkt den Teufelsrenner.

REAKTIONEN

Finte. Wenn der Teufelsrenner sich bewegen kann, kann der Fahrer seine Reaktion verwenden, um dem Fahrzeug Vorteil auf einen Geschicklichkeitsrettungswurf zu geben.

PEINIGER

Der Peiniger fährt sich wie ein Strandbuggy und ist für Überfälle und Kundschafter ausgelegt. Das Fahrzeug fährt auf klingenbewehrten Eisenrädern.

PEINIGER

Riesiges Fahrzeug (3.000 Pfund)

Kreaturenkapazität 4 mittelgroße Kreaturen

Frachtkapazität 500 Pfund

Rüstungsklasse 21 (19 bewegungslos)

Trefferpunkte 60 (Schadensschwelle 10, Unglücksschwelle 20)

Bewegungsrate 30 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	0	0	0

Schadensimmunitäten Feuer, Gift, psychisch

Zustandsimmunitäten Betäubt, bewusstlos, bezaubert, blind, gelähmt, taub, verängstigt, vergiftet, versteinert

Inaktiv im Liegen. Wenn der Peiniger den Zustand liegend erleidet, kann er sich nicht selbst aufrichten und ist kampfunfähig, bis er aufgestellt wird.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Peinigers sind magisch.

Schlitzende Sensen. Wenn sich der Peiniger zum ersten Mal in einem Zug innerhalb von 1,50 m um eine nicht liegende Kreatur oder ein anderes Fahrzeug bewegt, kann er die Kreatur oder das Fahrzeug mit seinen hervorstehenden Klingen schlitzen, was 13 (2W10 + 2) Hiebsschaden verursacht. Eine Kreatur bewegt sich aus dem Weg und erleidet keinen Schaden, wenn ihr ein Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 gelingt. Ein Fahrzeug bewegt sich aus dem Weg und erleidet keinen Schaden, wenn dem Fahrer ein Rettungswurf gelingt.

Zermalmende Räder. Der Peiniger kann sich durch den Bereich einer mittelgroßen oder kleineren Kreatur bewegen. Die Kreatur muss dann einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 13 ablegen, um nicht 11 (2W10) Wuchtschaden und den Zustand liegend zu erleiden. Wenn die Kreatur bereits liegend war, erleidet sie zusätzliche 11 (2W10) Wuchtschaden. Diese Eigenschaft kann gegen eine bestimmte Kreatur nicht öfter als einmal pro Zug verwendet werden.

GEFECHTSSTELLUNGEN

Steuer (erfordert 1 Besatzungsmitglied und gibt Dreivierteldeckung). Führt und lenkt den Peiniger.

Harpunenwerfer (erfordert 1 Besatzungsmitglied und gibt halbe Deckung). Munition: 10 Harpunen. Fernkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 36 m, ein Ziel.
Treffer: 11 (2W8 + 2) Stichschaden.

REAKTIONEN

Finte. Wenn der Peiniger sich bewegen kann, kann der Fahrer seine Reaktion verwenden, um dem Fahrzeug Vorteil auf einen Geschicklichkeitsrettungswurf zu geben.

DÄMONENSCHLEIFER

Ein Dämonenschleifer ist eine klobige, gepanzerte Kutsche, die laut grollt, während sie Hindernisse und Feinde auf ihrem Weg mit der Hilfe einer schwingenden Abrissbirne zermalmt. Eiserne Kiefer sind vorne am Fahrzeug angebracht, das sich wie ein Müllauto fährt.

DÄMONENSCHLEIFER

Gigantisches Fahrzeug (12.000 Pfund)

Kreaturenkapazität 8 mittelgroße Kreaturen

Frachtkapazität 1 Tonne

Rüstungsklasse 19

Trefferpunkte 200 (Schadensschwelle 10, Unglücksschwelle 20)

Bewegungsrate 30 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	0	0	0

Schadensimmunitäten Feuer, Gift, psychisch

Zustandsimmunitäten Betäubt, bewusstlos, bezaubert, blind, gelähmt, taub, verängstigt, vergiftet, versteinert

Inaktiv im Liegen. Wenn der Dämonenschleifer den Zustand liegend erleidet, kann er sich nicht selbst aufrichten und ist kampfunfähig, bis er aufgestellt wird.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Dämonenschleifers sind magisch.

Zermalmende Räder. Der Dämonenschleifer kann sich durch den Bereich einer großen oder kleineren Kreatur bewegen. Die Kreatur muss dann einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 11 ablegen, um nicht 22 (4W10) Wuchtschaden und den Zustand liegend zu erleiden. Wenn die Kreatur bereits liegend war, erleidet sie zusätzliche 22 (4W10) Wuchtschaden. Diese Eigenschaft kann gegen eine bestimmte Kreatur nicht öfter als einmal pro Zug verwendet werden.

GEFECHTSSTELLUNGEN

Steuer (erfordert 1 Besatzungsmitglied und gibt Dreivierteldeckung). Führt und lenkt den Dämonenschleifer.

Abrissbirne (erfordert 1 Besatzungsmitglied und gibt halbe Deckung). Nahkampf-Waffenangriff: +9 zum Treffen, Reichweite 4,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 40 (8W8 + 4) Wuchtschaden. Verdopple den Schaden, wenn das Ziel ein Objekt oder Bauwerk ist.

2 Harpunenwerfer (erfordern je 1 Besatzungsmitglied und geben halbe Deckung). Munition: 10 Harpunen pro Stellung. Fernkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 36 m, ein Ziel. **Treffer:** 9 (2W8) Stichschaden.

Mampfer (erfordert 1 Besatzungsmitglied und gibt halbe Deckung). Nahkampf-Waffenangriff: +9 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 25 (6W6 + 4) Stichschaden. Ein Ziel, das von diesem Schaden auf 0 Trefferpunkte gebracht wird, wird in Stücke zermahlen und aus Rohren an beiden Seiten des Dämonenschleifers ausgespuckt. Alle nicht-magischen Gegenstände, die das Ziel trägt oder in der Hand hält, werden ebenfalls zerstört.

AASJÄGER

Der Aasjäger fährt sich wie ein kleiner Bus und wird verwendet, um den Schutt des Schlachtfelds nach Altmittel und anderen verwertbaren Materialien zu durchforsten. Hinten am Fahrzeug ist ein schwingender Kran mit einem eisernen Haken angebracht, der am Ende einer Winde und einer 15 m langen Kette hängt.

AASJÄGER

Riesiges Fahrzeug (9.000 Pfund)

Kreaturenkapazität 8 mittelgroße Kreaturen

Frachtkapazität 2 Tonnen

Rüstungsklasse 20 (19 bewegungslos)

Trefferpunkte 150 (Schadensschwelle 10, Unglücksschwelle 20)

Bewegungsrate 30 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	0	0	0

Schadensimmunitäten Feuer, Gift, psychisch

Zustandsimmunitäten Betäubt, bewusstlos, bezaubert, blind, gelähmt, taub, verängstigt, vergiftet, versteinert

Inaktiv im Liegen. Wenn der Aasjäger den Zustand liegend erleidet, kann er sich nicht selbst aufrichten und ist kampfunfähig, bis er aufgestellt wird.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Aasjägers sind magisch.

Zermalmende Räder. Der Aasjäger kann sich durch den Bereich einer großen oder kleineren Kreatur bewegen. Die Kreatur muss dann einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 ablegen, um nicht 16 (3W10) Wuchtschaden und den Zustand liegend zu erleiden. Wenn die Kreatur bereits liegend war, erleidet sie zusätzliche 16 (3W10) Wuchtschaden. Diese Eigenschaft kann gegen eine bestimmte Kreatur nicht öfter als einmal pro Zug verwendet werden.

GEFECHTSSTELLUNGEN

Steuer (erfordert 1 Besatzungsmitglied und gibt Dreivierteldeckung). Führt und lenkt den Aasjäger.

Greifklaue (erfordert 1 Besatzungsmitglied und gibt halbe Deckung). Nahkampf-Waffenangriff: +10 zum Treffen, Reichweite 4,50 m, ein Ziel. **Treffer:** Das Ziel ist gepackt (SG zum Entkommen 12). Wenn das Ziel eine Kreatur ist, ist sie festgesetzt, bis der Haltegriff endet.

Die Greifklaue kann nur ein Ziel auf einmal packen, und der Bediener der Klaue kann eine Bonusaktion verwenden, um die Klaue das, was sie hält, loslassen zu lassen.

2 Harpunenwerfer (erfordern je 1 Besatzungsmitglied und geben halbe Deckung). Munition: 10 Harpunen. Fernkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 36 m, ein Ziel. **Treffer:** 10 (2W8 + 1) Stichschaden.

UNGLÜCKE

Lege einen Wurf auf die Tabelle „Unglücke“ ab, wenn einer der folgenden Umstände auf eine Kriegsmaschine zutrifft, wenn sie in Bewegung ist:

- Die Infernalische Kriegsmaschine erleidet Schaden aus einer einzelnen Quelle, der mindestens so hoch wie ihre Unglücksschwelle ist.
- Die Infernalische Kriegsmaschine scheitert bei einem Attributswurf (oder der Fahrer scheitert bei einem Attributswurf mit dem Attribut des Fahrzeugs) um mehr als 5 Punkte.

Wenn ein Unglück einen Reparatur-SG hat, kann es beendet werden, indem man Reparaturen am Fahrzeug vornimmt (siehe „Reparaturen“ unten).

UNGLÜCKE

W20	Unglück	Reparatur-SG
1	Motorfeuer. Feuer bricht aus dem Motor hervor und hüllt das Fahrzeug ein. Jede Kreatur, die ihren Zug auf oder im Fahrzeug beginnt, erleidet 10 (3W6) Feuerschaden, bis das Unglück endet.	15 (Ges)
2–4	Blockierte Steuerung. Das Fahrzeug kann sich nur in einer geraden Linie bewegen. Es scheitert automatisch bei Würfeln auf Geschicklichkeit und Geschicklichkeitsrettungswürfen, bis das Unglück endet.	15 (Str)
5–7	Heizkessel-Riss. Die Bewegungsrate des Fahrzeugs sinkt um 9 m, bis das Unglück endet.	15 (Str)
8–10	Waffenfehlfunktion. Eine der Waffen des Fahrzeugs (Wahl des SLs) kann nicht verwendet werden, bis das Unglück endet. Wenn das Fahrzeug keine funktionierenden Waffen hat, kommt es nicht zu einem Unglück.	20 (Str)
11–13	Blendender Rauch. Die Steuerposition wird mit Rauch gefüllt und stark verschleiert, bis das Unglück endet. Jede Kreatur am Steuer erhält durch den Rauch den Zustand blind.	15 (Ges)
14–16	Abgeplatzte Rüstung. Die Schadensschwelle des Fahrzeugs sinkt um 10, bis das Unglück endet.	15 (Str)
17–19	Beschädigte Achse. Das Fahrzeug schleift und zittert unkontrolliert. Bis das Unglück endet, hat das Fahrzeug Nachteil auf alle Geschicklichkeitswürfe, und alle Attributswürfe und Angriffswürfe von Kreaturen im Fahrzeug haben ebenfalls Nachteil.	20 (Ges)
20	Überschlagen. Das Fahrzeug überschlägt sich, erleidet den Zustand liegend und kommt in einem freien Bereich zum Stillstand. Jede ungesicherte Kreatur an der Außenseite des Fahrzeugs muss einen erfolgreichen Stärkerettungswurf gegen SG 20 ablegen oder wird abgeworfen, wobei sie liegend in einem freien Bereich innerhalb von 6 m um das umgekippte Fahrzeug landet. Kreaturen im Fahrzeug erleiden den Zustand liegend und müssen einen erfolgreichen Stärkerettungswurf gegen SG 15 ablegen, um nicht 10 (3W6) Wuchtschaden zu erleiden.	Keiner

FAHRZEUGERSCHÖPFUNG

Die rauen Bedingungen der Neun Höllen können dafür sorgen, dass eine Infernalische Kriegsmaschine nicht mehr richtig funktioniert, bis sie schließlich gar nicht mehr läuft. Solche Belastung kann man durch Erschöpfung ausdrücken, entsprechend Anhang A des *Player's Handbook* (*Spielerhandbuchs*) mit folgenden Anpassungen:

- Wenn eine Infernalische Kriegsmaschine Erschöpfungsstufe 6 erleidet, fallen ihre Trefferpunkte auf 0 und das Fahrzeug wird funktionsuntüchtig.
- Die einzige Methode, um Erschöpfung von einer Infernalischen Kriegsmaschine zu entfernen, ist es, das Fahrzeug zu reparieren.

REPARATUREN

Wenn eine Infernalische Kriegsmaschine beschädigt wird, ein Unglück erleidet oder eine oder mehrere Stufen Erschöpfung hinnimmt, kann eine Kreatur versuchen, das Fahrzeug zu reparieren. Die Kreatur, die die Reparaturen vornimmt, muss folgende Bedingungen erfüllen:

- Die Kreatur darf nicht das Steuer des Fahrzeugs oder eine der Waffenstellungen bedienen, während sie die Reparaturen vornimmt.
- Die Kreatur muss in Reichweite des beschädigten Bereichs sein, der repariert werden muss.
- Die Kreatur muss die richtigen Werkzeuge für die Aufgabe haben (Schmiedewerkzeuge oder Tüftlerwerkzeuge zum Beispiel).

Ehe die Reparaturen beginnen, muss eine Kreatur entscheiden, ob die Reparaturen ein Unglück beenden, eine Stufe Erschöpfung heilen oder Trefferpunkte des Fahrzeugs wiederherstellen sollen. Diese Optionen sind im Folgenden beschrieben.

EIN UNGLÜCK BEENDEN

Eine Kreatur kann ihre Aktion verwenden, um einen Attributswurf abhängig von der Art des Unglücks zu machen (siehe Tabelle „Unglücke“), mit Nachteil, wenn sich das Fahrzeug bewegt. Die Kreatur addiert ihren Übungsbonus auf den Wurf, wenn sie mit den Werkzeugen geübt ist, die für die Reparatur verwendet werden. Ein erfolgreicher Wurf beendet das Unglück. Ein Unglück ohne Reparatur-SG kann nicht repariert werden.

ERSCHÖPFUNG ENTFERNEN

Wenn eine Infernalische Kriegsmaschine eine oder mehr Stufen Erschöpfung hat, kann eine Kreatur 1 Stunde oder mehr aufwenden, um die Erschöpfungsstufe des Fahrzeugs zu verringern. Das Fahrzeug muss stehen, und die Kreatur muss Ersatzteile haben, um die notwendigen Reparaturen durchführen zu können. Nach 1 Stunde Arbeit legt die Kreatur einen Wurf auf Intelligenz gegen SG 15 ab, mit ihrem Übungsbonus, wenn sie mit den Werkzeugen geübt ist, mit denen sie die Reparaturen vornimmt. Wenn der Wurf erfolgreich ist, sinkt die Erschöpfungsstufe des Fahrzeugs um 1. Wenn der Wurf misslingt, bleibt die Erschöpfungsstufe des Fahrzeugs unverändert, doch die Reparatur kann mit den gleichen Ersatzteilen erneut versucht werden.

TREFFERPUNKTE WIEDERHERSTELLEN

Wenn die Infernalische Kriegsmaschine Schaden erlitten, aber mindestens 1 Trefferpunkt übrig hat, kann eine Kreatur 1 Stunde oder mehr damit verbringen, den Rumpf zu flicken und beschädigte Teile zu ersetzen. Das Fahrzeug muss stehen, und die Kreatur muss Ersatzteile haben, um die notwendigen Reparaturen durchführen zu können. Nach 1 Stunde Arbeit legt die Kreatur einen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15 ab, mit ihrem Übungsbonus, wenn sie mit den Werkzeugen geübt ist, mit denen sie die Reparaturen vornimmt. Wenn der Wurf erfolgreich ist, erhält das Fahrzeug 2W4 +2 Trefferpunkte zurück. Wenn der

Wurf misslingt, erhält das Fahrzeug keine Trefferpunkte zurück, doch die Reparatur kann mit den gleichen Ersatzteilen erneut versucht werden.

KOLLISIONEN

Wenn eine Infernalische Kriegsmaschine mit etwas kollidiert, das sie beschädigen könnte, wie einer Eisenwand oder einem anderen Fahrzeug derselben Größe oder größer, kommt die Infernalische Kriegsmaschine zum Stillstand und erleidet 1W6 Wuchtschaden für je 3 m, die sie sich seit der letzten Richtungsänderung bewegt hat (maximal 20W6). Was auch immer das Fahrzeug getroffen hat, erleidet denselben Schaden. Wenn der Schaden unter der Schadensschwelle der Infernalischen Kriegsmaschine bleibt, erleidet das Fahrzeug keinen Schaden durch den Zusammenstoß.

Unabhängig davon, ob die Infernalische Kriegsmaschine Schaden erleidet oder nicht, muss jede Kreatur im oder am Fahrzeug, wenn es eine Kollision erleidet, einen Stärkerettungswurf gegen SG 15 ablegen. Scheitert ihr Rettungswurf, erleidet eine Kreatur 1W6 Wuchtschaden pro 3 m, die sich das Fahrzeug seit der letzten Richtungsänderung bewegt hat (maximal 20W6), oder halb so viel bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

KOLLISIONEN MIT KREATUREN

Eine Infernalische Kriegsmaschine kann mit einer Kreatur kollidieren, indem sie in ihren Bereich eindringt. Die Kreatur kann ihre Reaktion verwenden, um aus dem Weg zu kommen und keinen Schaden zu erleiden, was mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 gelingt. Wenn der Rettungswurf misslingt, kracht das Fahrzeug in die Kreatur und verursacht bei der Kreatur 1W6 Wuchtschaden für je 3 m, die sich das Fahrzeug seit der letzten Richtungsänderung bewegt hat (maximal 20W6).

Eine Infernalische Kriegsmaschine, die mindestens zwei Größenkategorien größer ist als die Kreatur, mit der sie kollidiert, kann sich weiter durch den Bereich der Kreatur bewegen, wenn sie noch Bewegungsrate übrig hat. Ansonsten kommt das Fahrzeug plötzlich zum Stillstand, und jede Kreatur in oder an der Infernalischen Kriegsmaschine muss einen Stärkerettungswurf gegen SG 15 ablegen. Eine Kreatur erleidet bei einem misslungenen Rettungswurf 1W6 Wuchtschaden pro 3 m, die sich das Fahrzeug seit der letzten Richtungsänderung bewegt hat (maximal 20W6), oder halb so viel bei einem erfolgreichen Rettungswurf.

STÜRZE

Wenn eine Infernalische Kriegsmaschine über eine Klippe fährt oder anderweitig stürzt, erleiden das Fahrzeug und alle Kreaturen an oder in ihm normalen Schaden durch den Sturz (1W6 Wuchtschaden pro 3 gefallene Meter, maximal 20W6) und den Zustand liegend.

TEUFLISCHE VARIATIONEN

Teufel arbeiten unermüdlich daran, neue und mächtigere Kriegsmaschinen zu erschaffen, um die dämonischen Fluten abzuwehren, die aus dem Abyss schwappen. Außerdem können Infernalische Kriegsmaschinen mit noch ungewöhnlicheren Waffen und Rüstungsarten ausgestattet werden.

ALTERNATIVE WAFENSTELLUNGEN

Eine Waffenstellung kann durch eine andere ausgetauscht werden, doch kann die Infernalische Kriegsmaschine nicht mehr Waffenstellungen haben, als sie normalerweise hat. Einige alternative Waffenstellungen sind in diesem Abschnitt beschrieben.

FLAMMENWERFER

Auch wenn diese Waffe gegen Dämonen nutzlos ist, ist sie hervorragend gegen brennbare Kreaturen und Objekte geeignet.

Flammenwerfer (erfordert 1 Besatzungsmitglied und gibt halbe Deckung). Feuer schießt in einer 18 m langen und 1,50 m breiten Linie aus dem Lauf der Waffe. Jede Kreatur in der Linie muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen und erleidet bei einem misslungenen Wurf 18 (4W8) Feuerschaden, oder halb so viel bei einem erfolgreichen. Das Feuer entzündet alle brennbaren Objekte im Gebiet, die nicht getragen oder in der Hand gehalten werden.

HÖLLENKREISCHER

Ein sich windender humanoider Torso aus schmelzendem Wachs ragt aus dieser Stellung, mit einer widerhakenbewehrten Handkurbel zwischen den Schulterblättern. Die Gestalt kreischt jedes Mal telepathisch in Todesqualen, wenn die Kurbel betätigt wird.

Höllenkreischer (erfordert 1 Besatzungsmitglied und gibt halbe Deckung). Der Bediener des Kreischers wählt eine Kreatur innerhalb von 36 m um den Kreischer aus, die er sehen kann. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 15 ablegen und erleidet bei einem misslungenen Wurf 26 (4W12) psychischen Schaden, oder halb so viel bei einem erfolgreichen.

SAUERGALLENSPRITZE

Diese Schlauchwaffe ist an dämonischen Organen befestigt, die eine säurehaltige Galle erzeugen, welche Fleisch bei Berührung auflöst.

Saugergallenspritze (erfordert 1 Besatzungsmitglied und gibt halbe Deckung, Aufladung 5–6). Säurehaltige Galle sprüht in einem 9 m langen Kegel aus einer Düse. Jede Kreatur im Kegel muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 12 ablegen und erleidet bei einem misslungenen Wurf 40 (9W8) Säureschaden, oder halb so viel bei einem erfolgreichen. Eine Kreatur, die durch diesen Schaden auf 0 Trefferpunkte fällt, wird aufgelöst, wobei Objekte, die sie trägt oder in der Hand hält, zurückbleiben.

STYXSPRITZE

Dieser flexible Schlauch ist mit einem Tank verbunden, der 120 Liter Wasser aus dem Fluss Styx enthält. Jede Verwendung der Waffe verbraucht 40 Liter Wasser. Den Tank aufzufüllen, erfordert Zugang zum Styx.

Styxspritze (erfordert 1 Besatzungsmitglied und gibt halbe Deckung; 3 Anwendungen). Fernkampf-Zauberangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 9m, eine Kreatur. **Treffer:** Die Kreatur wird vom Wasser des Flusses Styx getroffen und wird Ziel des Zaubers *Schwachsinn* (Rettungswurf-SG 20). Eine Kreatur, die bereits unter Schwachsinn leidet, ist immun gegen diesen Effekt, ebenso wie Kreaturen, die an den Fluss Styx gewöhnt sind. Wenn das Ziel seinen Rettungswurf nicht schafft und der Effekt des Zaubers nicht innerhalb von 30 Tagen beendet wird, wird der Effekt permanent, und die Kreatur verliert alle Erinnerungen und wird eine fast geistlose Hülle ihres ehemaligen Selbst. Dann kann nichts als göttliches Eingreifen den Effekt rückgängig machen.

PANZERUNGSaufWERTUNGEN

Eine Infernalische Kriegsmaschine kann eine Panzerungsaufwertung erhalten. Beispiele für Aufwertungen sind im Folgenden beschrieben.

CANIANISCHE PANZERUNG

Das infernalische Eisen, aus dem das Fahrzeug gefertigt wurde, wurde auf Cania abgebaut, der kältesten Ebene der Neun Höllen. Eine Infernalische Kriegsmaschine mit Canianischer Panzerung hat eine Rüstungsklasse von 22 + Geschicklichkeitsmodifikator. Wenn sich das Fahrzeug nicht bewegt, haben Angriffswürfe gegen es Vorteil. Die Infernalische Kriegsmaschine ist immun gegen

Kälteschaden, zusätzlich zu ihren anderen Schadensimmunitäten, und immun gegen die Auswirkungen extremer Kälte.

SELENSTACHELPANZERUNG

Das Fahrzeug ist mit Stacheln bedeckt, in die blasphemische Symbole graviert sind. Leuchtende, gespenstische Figuren, die auf diese Stacheln aufgespießt sind, jaulen und strecken in Todesqualen die Hände aus.

Wenn eine Kreatur, die kein Teufel ist, innerhalb von 9 m um die Infernalische Kriegsmaschine stirbt, wird ihre Seele (wenn sie eine hat) aus dem Körper gerissen und schließt sich der wehklagenden Meute an, die auf die Stacheln gespießt ist. Solange ihre Seele gefangen ist, kann eine Kreatur auf keine Weise von den Toten erweckt werden. Eine gefangene Seele wird befreit, wenn das Fahrzeug zerstört wird, wenn der Stachel, der sie festhält, Ziel des Zaubers *Fluch brechen* oder ähnlicher Magie wird oder wenn der Stachel zerstört wird. Jeder Stachel ist ein kleiner Gegenstand mit RK 19, 15 Trefferpunkten und Immunität gegen alle Schadensarten außer gleißendem Schaden.

VERGOLDETE TODESPANZERUNG

Gold, das dem Erzteufel Mammon gestohlen oder ihm abgekauft wurde, bedeckt die Außenseite des Fahrzeugs. Das Gold kann nicht entfernt werden, ohne das Fahrzeug zu zerstören, und verwandelt sich in Staub, wenn die Infernalische Kriegsmaschine auf 0 Trefferpunkte fällt. Vergoldete Todespanzerung gewährt der Infernalischen Kriegsmaschine Resistenz gegen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden.

MAGISCHE APPARATUREN

Teufel bedecken ihre Infernalischen Kriegsmaschinen gerne mit unheiligen Apparaturen, um ihre Feinde zu plagen. Solche Apparaturen werden normalerweise von der Steuerposition aus aktiviert.

NEKROTISCHER NEBELWERFER

Der Fahrer des Fahrzeugs kann diese magische Apparatur als Bonusaktion aktivieren, sodass das Fahrzeug einen Würfel mit 9 m Kantenlänge aus undurchsichtigem Rauch direkt vor und hinter sich ausstößt. Die Wolke ist stationär und bleibt 1 Minute bestehen. Das Gebiet im Inneren ist stark verschleiert. Alle Kreaturen, die die Wolke zum ersten Mal in ihrem Zug betreten oder ihren Zug dort beginnen, erleiden 21 (6W6) nekrotischen Schaden. Ein starker Wind löst die Wolke auf. Diese Apparatur braucht 24 Stunden, um sich aufzuladen, ehe sie wieder verwendet werden kann.

TELEPORTER

Der Fahrer des Fahrzeugs kann diese magische Apparatur als Bonusaktion aktivieren, sodass sich das Fahrzeug zu einem freien Bereich innerhalb von 90 m um die aktuelle Position teleportiert, den der Fahrer sehen kann. Alle Kreaturen und Objekte in Kontakt mit dem Fahrzeug werden mit ihm teleportiert. Diese Apparatur braucht 24 Stunden, um sich aufzuladen, ehe sie wieder verwendet werden kann.

VERFOLGUNGSJAGDEN AUF AVERNUS

Verwende die Richtlinien in Kapitel 8 des *Dungeon Master's Guide* (*Spielleiterhandbuchs*) und die Tabelle „Komplikationen für Verfolgungsjagden auf Avernus“, um eine Verfolgungsjagd zu entwickeln, die Gefahren enthält, die einzigartig für Avernus sind. Verwende den Konstitutionsmodifikator der Infernalischen Kriegsmaschine, um zu bestimmen, wie oft sie während einer Verfolgungsjagd spurten kann.

Wenn eine Komplikation ein Fahrzeug zwingt, einen Attributswurf abzulegen, oder der Fahrer einen Attributswurf

mit einem Attribut des Fahrzeugs ablegt, kommt es zu einem Unglück, wenn der Wurf um 5 oder mehr Punkte misslingt (siehe „Unglücke“, S. 220).

KOMPLIKATIONEN FÜR

VERFOLGUNGSJAGDEN AUF AVERNUS

W20 Komplikation

- 1–2 Du fährst an einer Kreatur vorbei, die auf Avernus heimisch ist, und sie hetzt hinter dir her. Der SL entscheidet, welche Kreatur.
- 3 Ein Feuertornado, 90 m hoch und 9 m breit am Fuß, kreuzt deinen Pfad. Das Fahrzeug weicht dem Tornado mit einem erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 aus. Ansonsten umhüllt der Tornado das Fahrzeug, und alle Kreaturen auf oder im Fahrzeug, die keine vollständige Deckung haben, müssen einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 18 ablegen. Sie erleiden 99 (18W10) Feuerschaden bei einem misslungenen Rettungswurf, oder halb so viel bei einem erfolgreichen.
- 4 Eine wirbelnde Staubwolke umhüllt das Fahrzeug. Jede Kreatur am oder im Fahrzeug, die nicht vollständige Deckung hat, erleidet bis zum Beginn ihres nächsten Zugs durch den Staub den Zustand blind, wenn sie keinen Augenschutz trägt.
- 5 Natürliche Felssäulen können Deckung bieten, wenn das Fahrzeug zwischen ihnen hindurchfährt. Der Fahrer des Fahrzeugs kann einen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 15 mit der Geschicklichkeit des Fahrzeugs ablegen. Bei einem Erfolg bieten die Säulen Dreivierteldeckung gegen Angriffe von anderen Fahrzeugen bis zum Beginn des nächsten Zuges des Fahrers.
- 6 Dein Fahrzeug fährt in eine Herde Lemuren, Manen oder anderer Unhoide. Das Fahrzeug muss einen Wurf auf Stärke oder Geschicklichkeit gegen SG 15 ablegen (Wahl des Fahrers), um ungehindert durch die Herde zu pflügen. Bei einem misslungenen Wurf zählt die Herde als 9 m schwieriges Gelände.
- 7 Das Fahrzeug fährt über eine 3 m hohe Böschung und schmettert auf den Boden. Jede ungesicherte Kreatur auf oder im Fahrzeug muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 15 schaffen oder fällt vom Fahrzeug, wobei sie normalen Schaden für den Sturz erleidet und liegend in einem freien Bereich auf dem Boden landet.
- 8 Unebener Boden droht, das Vorankommen deines Fahrzeugs zu bremsen. Das Fahrzeug muss einen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 10 schaffen, um sich durch das Gebiet zu bewegen. Bei einem misslungenen Wurf zählt der Boden als 18 m schwieriges Gelände.
- 9 Abgewrackte Infernalische Kriegsmaschinen übersäen die Landschaft, so verrostet, dass sie nicht mehr repariert werden können, und halb vom Staub verschluckt. Wenn das Fahrzeug in diesem Zug spurtet, muss der Fahrer einen Wurf auf Geschicklichkeit gegen SG 10 mit der Geschicklichkeit des Fahrzeugs schaffen, um nicht mit einem Wrack zu kollidieren (siehe „Kollisionen“, S. 221).
- 10 Ein Teil des Bodens gibt unter dem Fahrzeug nach, sodass es sich überschlägt. Das Fahrzeug muss einen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 10 ablegen. Bei Erfolg rollt das Fahrzeug in eine aufrechte Position und kann weiterfahren. Bei einem Fehlschlag landet das Fahrzeug liegend, entweder auf dem Dach oder der Seite, nachdem es zum Stillstand kommt. Wenn sich das Fahrzeug rollt, muss jede ungesicherte Kreatur an der Außenseite des Fahrzeugs einen Stärkerettungswurf gegen SG 20 schaffen oder wird abgeworfen, wobei sie liegend in einem freien Bereich innerhalb von 6 m um das umgekippte Fahrzeug landet.
- 11–20 Keine Komplikation.

ANHANG C: MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Dieser Anhang beschreibt neue magische Gegenstände, die in diesem Abenteuer erscheinen, präsentiert in alphabetischer Reihenfolge.

HELM DER TEUFELSHERRSCHAFT

Wundersamer Gegenstand, sehr selten (erfordert Einstimmung durch eine Kreatur, die Infernalisch sprechen kann)

Dieser klobige, augenlose Helm ist für einen Höllenschlundteufel ausgelegt, passt sich aber größentechnisch dem Kopf eines anderen Trägers an.

Solange du den Helm trägst, kannst du sehen, als würdest du ihn nicht tragen. Außerdem kennst du die genaue Position und den Typ aller Teufel innerhalb von 300 m um dich. Du kannst mit einem Teufel in Reichweite telepathisch kommunizieren oder deine Gedanken an alle Teufel in Reichweite senden. Die Teufel, die deine ausgesendeten Gedanken empfangen, haben keine besondere Möglichkeit zu antworten.

Der Helm hat 3 Ladungen. Als Aktion kannst du 1 Ladung aufwenden, um *Monster beherrschen* (Rettungswurf-SG 21) zu wirken, wobei der Zauber nur auf Teufel wirkt. (Der Zauber misslingt und die Ladung ist vergeudet, wenn du eine Kreatur auswählst, die kein Teufel ist.) Wenn ein Teufel dich sehen kann, wenn du diesen Zauber auf ihn wirkst, weiß er, dass du ihn bezaubern wolltest. Der Helm erhält alle Ladungen 24 Stunden, nachdem die letzte Ladung aufgebraucht wurde, zurück.

Wenn du kein Teufel bist und die Eigenschaft *Monster beherrschen* des Helms in den Neun Höllen verwendest, besteht eine Chance von 20 Prozent, dass ein Narzugon (siehe S. 238) angelockt wird, der innerhalb von 1W4 Stunden auf dem Rücken eines Nachtmahrs erscheint. Der Narzugon versucht, den Helm zurückzuholen und tötet dich, wenn dies dafür nötig ist. Wenn er den Helm bekommt, versucht der Narzugon, ihn seinem teuflischen Meister zu bringen.

HELM DER
TEUFELSHERRSCHAFT



HÖLLENFEUERWAFFE

Waffe (irgendeine), ungewöhnlich

Diese Waffe aus infernalischem Eisen ist mit Adern aus Höllenfeuer durchzogen, die in einem Radius von 1,50 m dämmriges Licht abgeben.

Die Seele eines jeden Humanoiden, der von einem Angriff mit einer solchen Waffe getötet wird, wird in den Fluss Styx geleitet, wo sie als Lemuren-Teufel wiedergeboren wird (beschrieben im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*)).

HÖLLISCHE RÄTSELKISTE

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Eine *Infernalische Rätselfiste* ist ein würfelförmiger Behälter mit 12 bis 15 cm Kantenlänge, der aus luftdichten, ineinandergreifenden Teilen aus Materialien besteht, die man in den Neun Höllen finden kann. Die meisten dieser Kisten bestehen aus infernalischem Eisen, doch einige sind aus Knochen oder Horn geschnitzt. *Höllische Rätselfisten* werden verwendet, um Höllische Verträge sicher aufzubewahren, die zwischen Teufeln und Sterblichen geschlossen werden, selbst nachdem die Bedingungen dieser Verträge erfüllt sind. Eine leere *Höllische Rätselfiste* wiegt 3 Pfund, egal aus welchen Materialien sie gefertigt ist.

Wenn ein ausreichend kleiner Gegenstand in einer *Höllischen Rätselfiste* platziert wird, versiegelt sich der Behälter magisch um den Gegenstand, und keine Magie kann die Kiste aufzwingen. Die versiegelte Kiste wird immun gegen jeden Schaden. Jede *Höllische Rätselfiste* besitzt eine einzigartige Methode, sie zu öffnen. Die Lösung für das Rätsel ist immer weltlich, niemals magisch. Sobald eine Kreatur den Trick oder die Schrittfolge für das Öffnen einer *Höllischen Rätselfiste* herausfindet, kann diese Kreatur die Kiste als Aktion öffnen und erhält Zugriff auf ihren Inhalt.

Eine Kreatur, die 1 Stunde lang eine *Höllische Rätselfiste* in der Hand hält und versucht, sie zu öffnen, kann einen Wurf auf Intelligenz (Nachforschungen) gegen SG 30 ablegen. Wenn der Wurf erfolgreich ist, findet die Kreatur den Trick oder die Schrittfolge heraus, um die Kiste zu öffnen. Wenn der Wurf um 5 oder mehr Punkte misslingt, muss die Kreatur einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 18 ablegen und erleidet bei einem misslungenen Wurf 42 (12W6) psychischen Schaden, oder halb so viel bei einem erfolgreichen.

INFERNALES ZAUMZEUG

Wundersamer Gegenstand, legendär (erfordert Einstimmung durch eine Kreatur böser Gesinnung)

Ein Narzugon-Teufel bindet einen Nachtmahr (beschrieben im *Monster Manual* (*Monsterhandbuch*)) mit einem *Infernalischen Zaumzeug*, das aus Zaum, Gebiss, Zügeln, Sattel, Steigbügeln und Sporen besteht. Ein Nachtmahr, der mit *Infernalem Zaumzeug* ausgerüstet ist, muss dem dienen, der die Sporen trägt, bis der Träger stirbt oder das Zaumzeug entfernt wird.

Du kannst eine Aktion verwenden, um den Nachtmahr, der mit *Infernalem Zaumzeug* ausgerüstet ist, zu dir zu rufen, indem du die Sporen zusammenschlägst oder sie durch Blut kratzt. Der Nachtmahr erscheint zu Beginn deines nächsten Zugs innerhalb von 6 m zu dir. Er agiert als dein Verbündeter und handelt auf deiner Initiative.

Er bleibt für einen Tag, bis er stirbt oder bis du ihn als Aktion fortschickst. Wenn der Nachtmahr stirbt, bildet er sich binnen 24 Stunden neu in den Neun Höllen, woraufhin du ihn wieder beschwören kannst.

Das Zaumzeug beschwört keinen Nachtmahr aus dem Nichts; er muss erst gebändigt werden, damit ihm das Zaumzeug angelegt werden kann. Kein Nachtmahr akzeptiert die Knechtschaft freiwillig, doch manch einer entwickelt irgendwann starke Loyalität gegenüber seinem Meister und wird sein Partner im Bösen.

MATALOTOK

Waffe (Kriegshammer), *legendär (erfordert Einstimmung)*

Matalotok, der Frostvater, ist ein uralter Hammer, der von Thrym gefertigt wurde, dem Gott der Frostriesen. *Matalotok*, eiskalt und in Nebel gehüllt, ist die liebste Waffe des Dämonenfürsten Kostchtchie.

Du bist immun gegen Kälteschaden, solange du *Matalotok* in der Hand hältst. Immer, wenn er einer Kreatur Schaden zufügt, gibt der Hammer eine Entladung gewaltiger Kälte in einer Sphäre mit 9 m Radius ab. Jede Kreatur in der Sphäre erleidet 10 (3W6) Kälteschaden.

OBSIDIAN-FEUERSTEINDRACHEN- RITTERRÜSTUNG

Rüstung (Ritterrüstung), *legendär*

Du erhältst +2 auf RK und Resistenz gegen Giftschaden, solange du diese Rüstung trägst. Außerdem erhältst du Vorteil auf Attributwürfe und Rettungswürfe, um den Zustand Gepackt zu vermeiden oder zu beenden.

PANZERHANDSCHUHE DER FLAMMENWUT

Wundersamer Gegenstand, *selten (erfordert Einstimmung)*

Solange du beide dieser stählernen Panzerhandschuhe trägst, werden alle nicht-magischen Waffen, die du mit einem der Handschuhe festhältst, als magische Waffen behandelt. Als Bonusaktion kannst du die Handschuhe benutzen, um eine oder zwei Nahkampfwaffen in deinem Griff in Flammen zu hüllen. Jede flammende Waffe verursacht zusätzliche 1W6 Feuerschaden bei einem Treffer. Die Flammenhülle hält an, bis du die Waffe loslässt. Sobald diese Eigenschaft verwendet wurde, kann sie erst wieder beim nächsten Sonnenaufgang genutzt werden.

SCHILD DES VERBORGENEN HERRSCHERS

Rüstung (Schild), *legendär (erfordert Einstimmung)*

Der *Schild des Verborgenen Herrschers* ist von himmlischem Ursprung und dient als Gefängnis für den Höllenschlundteufel Gargauth, dessen sterbliche Anhänger ihn als Gott anbeten. Im Laufe der Zeit hat Gargauths Böses das Aussehen des Schildes verändert, sodass die himmlischen Motive und Darstellungen darauf in ein Teufelsgesicht verwandelt wurden, das sich subtil auf verstörende Weise bewegt.

Wenn du den Schild hältst, erhältst du +2 auf RK und Resistenz gegen Feuerschaden.

Intelligenz. Der *Schild des Verborgenen Herrschers* hat ein Bewusstsein, solange er als Kerker für Gargauth dient. Solange er ein Bewusstsein hat, hat der Schild folgende Eigenschaften:

- Der Schild hat Intelligenz 22, Weisheit 18 und Charisma 24, sowie Gehör und Wahrer Blick mit einer Reichweite von 36 m.
- Der Schild kann die Gemeinsprache und Infernalisch sprechen, lesen und verstehen, und er kann telepathisch mit jeder Kreatur innerhalb von 36 m kommunizieren, die er wahrnehmen kann. Seine Stimme ist ein tiefes, hohl klingendes Flüstern.
- Der Schild hat 3 Ladungen. Du kannst 1 Ladung aufwenden, um aus dem Schild *Feuerball* zu wirken, oder 2 Ladungen, um *Feuerwand* zu wirken (Rettungswurf-SG 21 für beide). Die *Feuerwand* hält 1 Minute



MATALOTOK, DER
FROSTVATER

an (keine Konzentration erforderlich). Der Schild erhält alle verbrauchten Ladungen täglich bei Sonnenaufgang zurück.

- Jederzeit während deines Zuges kann der Schild sich entscheiden, für 1 Minute eine Aura des Grauens auszusenden. (Diese Macht des Schildes kannst du nicht kontrollieren.) Jede Kreatur, die dir gegenüber feindselig ist und ihren Zug innerhalb von 6 m um den Schild beginnt, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 18 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf ist die Kreatur bis zum Beginn ihres nächsten Zuges verängstigt. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist die Kreatur für die nächsten 24 Stunden immun gegen diese Macht des Schildes. Sobald der Schild diese Macht verwendet, kann er sie erst zum nächsten Sonnenaufgang wieder nutzen.

Gargauths Persönlichkeit. Gargauth ist verzweifelt auf seine Freiheit aus, kann aber nicht aus eigener Kraft entkommen. Der Höllenschlundteufel wird sein wahres Wesen nicht offenbaren und bezeichnet sich nur als der Verborgene Herrscher. Er lässt Hinweise und subtile Andeutungen fallen, dass er ein Engel sei, gefangen in einem unheiligen Kerker. Wenn der Höllenschlundteufel aus dem Schild entlassen wird, hält er sich an die Absprachen, die getroffen wurden, um sein Entkommen zu ermöglichen.

Solange Gargauth im Schild gefangen ist, lenkt er den aktuellen Besitzer des Schildes vorsichtig in Richtung grausamer und herrischer Taten, in der Hoffnung, dass die Seele der Person in den Neun Höllen landet. Es kommt



SCHILD DES
VERBORGENEN
HERRSCHERS

zu Konflikten, wenn der Besitzer des Schildes etwas tut, das es Gargauth schwieriger macht, aus seinem Kerker zu entkommen, beispielsweise wenn er den Schild an einem Ort zurücklässt, wo andere ihn wahrscheinlich nicht finden werden.

Gargauth weiß nicht, wie er aus dem Schild entkommen kann. Der Höllenschlundteufel glaubt (fälschlicherweise), dass er aus dem Schild entkommen kann, wenn dieser in die Neun Höllen gebracht wird, da er überzeugt ist, dass die Macht des Schildes dort geschwächt ist.

Gargauth befreien. Wird *Gutes und Böses bannen* auf den Schild gewirkt, hat das eine Chance von 1 Prozent, den Höllenschlundteufel zu befreien. Dies geschieht automatisch, wenn der Zauber von einem Solar, Planetar oder Erzteufel gewirkt wird. Ein Gott kann den Höllenschlundteufel befreien, indem er den Schild berührt und Gargauths Namen spricht. Wenn Gargauth befreit wird, erscheint er an einem zufälligen freien Bereich so nahe am Schild wie möglich.

SCHWERT DER ZARIEL

Waffe (Langschwert), Artefakt (erfordert Einstimmung durch eine Kreatur, die vom Schwert als würdig erachtet wird)

Dieses Langschwert gehörte dem Engel Zariel, ehe sie stürzte. Es ist aus himmlischem Stahl gefertigt und gibt ein sanftes Leuchten und Summen ab. Die Waffe entscheidet, wer sich auf sie einstimmen kann und wer nicht. Sie will einen Träger, der Tapferkeit und Heldenmut verkörpert.

Einstimmung. Das Schwert erlaubt eine sofortige Einstimmung, ohne kurze Rast. Das erste Mal, wenn du dich

auf das Schwert einstimmst, verwandelst du dich in eine himmlisch anmutende, idealisierte Version deiner Selbst, gesegnet mit überweltlicher Schönheit und der Berührung des Himmels in deinem Herzen. Weder Magie noch göttliches Eingreifen können diese Verwandlung umkehren. Deine Gesinnung wird rechtschaffen gut, und du erhältst die folgenden Eigenschaften:

Engelssprache. Du kannst Celestisch sprechen, lesen und schreiben.

Himmlische Resistenz. Du hast Resistenz gegen nekrotischen und gleißenden Schaden.

Göttliche Präsenz. Dein Charismawert steigt auf 20, wenn er nicht schon 20 oder höher ist.

Gefiederte Schwingen. Dir wächst ein Paar gefiederter Schwingen, die dir eine Flugbewegungsrate von 27 m und die Fähigkeit zu schweben verleihen. Wenn du bereits andere Schwingen hattest, ersetzen diese neuen die alten, die einfach abfallen.

Wahrer Blick. Deine Augen beginnen silbern zu strahlen. Du kannst in normaler und magischer Dunkelheit sehen, siehst unsichtbare Kreaturen und Objekte, bemerkst automatisch visuelle Illusionen und schaffst deine Rettungswürfe gegen dieselben automatisch, nimmst die wahre Gestalt von Gestaltwandlern und Kreaturen wahr, die durch Magie verwandelt wurden, und siehst in die Ätherebene, alles mit einer Reichweite von 18 m.

Neue Persönlichkeit. Du erhältst neue Persönlichkeitsmerkmale, die du bestimmst, indem du Würfe auf die folgenden Tabellen ablegst. Diese Merkmale haben Vorrang vor zuwiderlaufenden Persönlichkeitsmerkmalen, Idealen, Bindungen und Makeln.



SCHWERT DER ZARIEL

PERSÖNLICHKEITSMERKMAL

W8 Persönlichkeitsmerkmal

- 1 Ich behandle alle Wesen, selbst Feinde, mit Respekt.
- 2 Ich werde nicht lügen.
- 3 Ich teile gerne meine philosophische Weltsicht und Erfahrungen mit anderen.
- 4 Ich komme in jedem Gespräch sofort auf den Punkt.
- 5 Ich zitiere oft (vielleicht auch falsch) religiöse Texte.
- 6 Ich werde schnell zornig, wenn ich Grausamkeiten oder Ungerechtigkeiten sehen muss.
- 7 Mein Lob und mein Vertrauen muss man sich erarbeiten, ich gebe sie nie umsonst.
- 8 Ich mag es, wenn alles sauber und gut organisiert ist.

IDEALE

W6 Ideal

- 1 **Großmut.** Ich helfe jenen, die in Not sind. (Gut)
- 2 **Glaube.** Ich folge den Geboten einer bestimmten rechtschaffenen guten Gottheit buchstabengetreu. (Rechtschaffen)
- 3 **Verantwortung.** Es ist die Pflicht der Starken, die Schwachen zu beschützen. (Rechtschaffen)
- 4 **Respekt.** Alle Leute verdienen es, mit Würde behandelt zu werden. (Gut)
- 5 **Ehre.** Wie ich mich verhalte, bestimmt, welche Belohnung nach dem Tod auf mich wartet. (Rechtschaffen)
- 6 **Läuterung.** Alle Kreaturen können sich zum Besseren verändern. (Gut)

BINDUNGEN

W6 Bindung

- 1 Ich habe einen Lieblings-Tempelchoral, den ich immer summe.
- 2 Ich muss schriftliche Aufzeichnungen meiner Überzeugungen und der Sünden, deren Zeuge ich werde, führen. Wenn dieses Buch fertig ist, wird es mein Geschenk an das Multiversum sein.
- 3 Ich habe schöne Erinnerungen an Idyllhain, auch wenn ich das pastorale Städtchen nur in meinen Träumen gesehen habe.
- 4 Ich würde für jene sterben, die an meiner Seite kämpfen, egal was ihre Schwächen sind.
- 5 Ich will Zariel ehren, indem ich Unholde und andere Übeltäter vernichte, wo ich sie finde.
- 6 Das *Schwert der Zariel* hat mich erkoren. Ich werde es gerecht führen.

MAKEL

W6 Makel

- 1 Ich urteile zu schnell über andere.
- 2 Ich bin zu schnell bereit, zu vergeben.
- 3 Ich werde unschuldiges Leben für das höhere Wohl opfern.
- 4 Makel? Welcher Makel? Ich bin makellos. Absolute Perfektion!
- 5 Ich erlaube nicht, dass etwas meinem Kreuzzug, das Böse aus dem Multiversum zu tilgen, im Wege steht.
- 6 Ich ignoriere jene, die meine Pläne nicht unterstützen, denn meine Berufung ist höher als die aller anderen.

Heiliges Licht. Das Schwert strahlt helles Licht in einem Radius von 1,50 m und dämmriges Licht in einem weiteren Radius von 1,50 m ab. Unholde empfinden das Licht des Schwertes als unangenehm und schmerzhaft, auch wenn sie es nicht sehen können, und haben Nachteil auf Angriffswürfe im Radius des hellen Lichts des Schwertes.

Als Bonusaktion kannst du das Licht des Schwertes verstärken, sodass es helles Licht in einem Radius von 4,50 m und dämmriges Licht für weitere 4,50 m abgibt, oder das Licht auf die normale Intensität abschwächen.

Zufällige Eigenschaften. Das Schwert hat zwei kleinere vorteilhafte Eigenschaften, die jeweils bestimmt werden, indem du einen Wurf auf die Tabelle „Kleinere Vorteilhafte Eigenschaften“ in Kapitel 7 des *Dungeon Master's Guide* (Spielerelehandbuchs) ablegst.

Gleißendes Licht. Das Schwert verursacht zusätzliche 9 (2W8) gleißenden Schaden bei jeder Kreatur, die es trifft, oder 16 (3W10) gleißenden Schaden, wenn du die Waffe mit beiden Händen führst. Eine böse Kreatur, die diesen gleißenden Schaden erleidet, muss einen erfolgreichen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 ablegen, um nicht bis zum Ende des nächsten Zugs blind zu sein.

Intelligenz. Das *Schwert der Zariel* ist ein intelligenter, rechtschaffener guter Gegenstand mit Intelligenz 10, Weisheit 20 und Charisma 18. Es hat Gehör und normale Sicht mit einer Reichweite von 9 m.

Das Schwert kommuniziert, indem es der Kreatur, die es führt oder trägt, Emotionen übermittelt.

Wahrheitsseher. Solange du das Schwert hältst, erhältst du Vorteil bei allen Würfen auf Weisheit (Motiv erkennen).

Das Schwert zerstören. Zariel kann das Schwert zerstören, indem sie es einfach in die Hand nimmt. Sie konnte sich nicht dazu bringen, als sie noch ein Engel war, doch als Erzteufelin hat sie keine Hemmungen, das Multiversum von dieser Waffe zu befreien. Das Schwert wird auch zerstört, wenn es verwendet wird, um den Gefährten zu zerschmettern (siehe „Den Gefährten zerschmettern“; S. 154), es sei denn, die Klinge wird von einem Engel mit Herausforderungsgrad 15 oder höher oder einem guten Kleriker oder Paladin mindestens der 10. Stufe geführt.

Wenn Zariel dauerhaft getötet wird (also in den Neun Höllen stirbt), ist das Schwert ebenso leicht zu zerstören wie ein normales Langschwert.



SEELENMÜNZE

SEELENMÜNZE

Wundersamer Gegenstand, ungewöhnlich

Seelenmünzen haben einen Durchmesser von ungefähr 12 cm und eine Dicke von 2,50 cm und sind aus infernalischem Eisen geprägt. Jede Münze wiegt ein Drittel Pfund und ist mit infernalischen Gravuren bedeckt und mit einem Zauber belegt, der eine Seele an die Münze bindet. Weil in jeder *Seelenmünze* eine einzigartige Seele gefangen ist, hat jede eine Geschichte. Eine Kreatur könnte eingesperrt worden sein, weil sie sich nicht an einen Pakt gehalten hat, eine andere könnte das Opfer des Fluchs einer Nachtvettel geworden sein.

Seelenmünzen tragen. Wenn man eine *Seelenmünze* hält, spürt man die darin gebundene Seele – überwältigt von Zorn oder von Verzweiflung erfüllt.

Eine böse Kreatur kann so viele *Seelenmünzen* bei sich haben, wie sie will (natürlich innerhalb ihrer Gewichtsbeschränkungen). Eine nicht-böse Kreatur kann höchstens eine Anzahl von *Seelenmünzen* gleich ihres Konstitutionsmodifikators bei sich haben, ohne einen Nachteil zu erleiden.

Eine nicht-böse Kreatur, die mehr *Seelenmünzen* bei sich hat, als ihr Konstitutionsmodifikator beträgt, hat Nachteil auf Angriffswürfe, Attributswürfe und Rettungswürfe.

Eine Seelenmünze verwenden. Eine *Seelenmünze* hat 3 Ladungen. Eine Kreatur, die eine Münze trägt, kann ihre Aktion verwenden, um 1 Ladung der *Seelenmünze* zu verbrauchen und eines der folgenden Dinge zu tun:

Leben entziehen. Du entziehst der Seele einen Teil ihrer Essenz und erhältst 1W10 temporäre Trefferpunkte.

Befragen. Du stellst der Seele telepathisch eine Frage und erhältst eine kurze, telepathische Antwort, die du verstehen kannst. Die Seele weiß nur, was sie im Leben wusste, muss aber wahrheitsgemäß antworten, so gut sie kann. Die Antwort ist nicht mehr als ein oder zwei Sätze lang und könnte unklar sein.

Eine Seele befreien. Wird ein Zauber, der einen Fluch aufhebt, auf eine *Seelenmünze* gewirkt, befreit das die gefangene Seele, ebenso wie das Verwenden aller Ladungen der Münze. Die Münze selbst verrostet von innen heraus und wird zerstört, sobald die Seele frei ist.

Eine befreite Seele reist in das Reich des Gottes, dem sie einst diente, oder der äußeren Ebene, die am engsten mit ihrer Gesinnung in Verbindung steht (Entscheidung des SLs). Die Seelen von rechtschaffenen bösen Kreaturen, die aus *Seelenmünzen* befreit werden, kommen meistens als Lemuren aus dem Fluss Styx.

Eine Seele kann auch befreit werden, indem man die Münze zerstört, in der sie gefangen ist. Eine *Seelenmünze* hat RK 19, 1 Trefferpunkt für jede verbleibende Ladung und ist immun gegen jeden Schaden, der nicht von einer *Höllenfeuerwaffe* (siehe S. 223) oder dem Heizkessel einer Infernalischen Kriegsmaschine (siehe S. 217) verursacht wird.

Eine Seele aus einer *Seelenmünze* zu befreien gilt als gute Tat, auch wenn die Seele einer bösen Kreatur gehörte.

Höllische Währung. *Seelenmünzen* sind eine Währung der Neun Höllen und werden von Teufeln hochgeschätzt. Die Münzen werden in der infernalischen Hierarchie verwendet, um um Gefallen zu feilschen, Unwillige zu bestechen und loyale Diener für geleistete Dienste zu belohnen.

Seelenmünzen werden von Mammon und seinen hohen Teufeln auf Minauros erschaffen, der dritten Ebene der Neun Höllen, in einer großen Kammer, wo die gefangenen Seelen böser Sterblicher in die Münzen gebunden werden. Diese Münzen werden dann in den Neun Höllen verteilt, wo sie für Waren und Dienstleistungen, höllische Pakte, dunkle Abkommen und Bestechungen verwendet werden.



STANDARTE DER
INFERNALEN MACHT

STANDARTE DER INFERNALEN MACHT

*Wundersamer Gegenstand, sehr selten
(erfordert Einstimmung)*

Diese in der Hölle geschmiedete Standarte besteht aus infernalischem Eisen und ist mit einem kleinen Käfig versehen, der nicht geöffnet werden kann und einen Quasit enthält. Der gefangene Quasit ist kampfunfähig. Sein Käfig hat RK 19, 10 Trefferpunkte und Immunität gegen alle Schadensarten außer Energieschaden. Wenn der Quasit getötet oder irgendwie befreit wird, verschwindet er in einer Rauchwolke, und ein neuer erscheint im Käfig, solange dieser noch intakt ist.

Solange du das Banner hältst, zählen deine Waffenangriffe und die aller verbündeten Kreaturen innerhalb von 90 m um dich als magisch, wenn es darum geht, Immunitäten und Resistenzen zu überwinden.

WEIHEFRESSER

Waffe (Streitaxt), legendär (erfordert Einstimmung durch einen bösen Kleriker oder Paladin)

Weihefresser ist eine Streitaxt, die Arkhan dem Grausamen gehört (siehe S. 111).

Du erhältst einen Bonus von +3 auf Angriffs- und Schadenswürfe mit *Weihefresser*. Wenn du eine Kreatur mit dieser Waffe angreifst und beim Angriffswurf eine 20 würfelst, erleidet die Kreatur zusätzliche 2W8 nekrotischen Schaden, und du erhältst Trefferpunkte gleich dem verursachten nekrotischen Schaden zurück.

ANHANG D: KREATUREN

Kreaturen, die nicht im *Monster Manual (Monsterhandbuch)* beschrieben sind, aber mehrere Male in diesem Abenteuer erscheinen, sind in diesem Anhang in alphabetischer Reihenfolge beschrieben.

AMNIZU

Amnizus sind hohe Teufel, die infernalische Legionen in die Schlacht führen und Wächter an den Toren zu den Neun Höllen befehligen. Amnizus sind arrogant, tyrannisch und skrupellos, aber auch hochintelligente Taktiker und absolut loyal – Eigenschaften, die Erzteufel sehr schätzen.

Einige Amnizus übernehmen die kritische Aufgabe, den Styx aus Türmen und Festungen am Ufer des verwunschenen Flusses zu überwachen. Aus diesem Grund sind Amnizus auch als Styx-Teufel bekannt.

VARIANTE: TEUFELSBSCHWÖRUNG

Einige Amnizus haben eine Aktion, die es ihnen erlaubt, andere Teufel zu beschwören.

Teufel beschwören (1/Tag). Der Amnizu beschwört 2W4 Bartteufel oder 1W4 Klingenteufel. Ein beschworener Teufel erscheint in einem freien Bereich innerhalb von 18 m um den Amnizu, agiert als Verbündeter des Amnizu und kann keine anderen Teufel beschwören. Er bleibt für 1 Minute, bis der Amnizu stirbt oder bis dieser ihn als Aktion fortschickt.



THAVIUS KREEG
ALS AMNIZU

AMNIZU

Mittelgroßer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 21 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 202 (27W8 + 81)

Bewegungsrate 9 m, fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	13 (+1)	16 (+3)	20 (+5)	12 (+1)	18 (+4)

Rettungswürfe Ges +7, Kon +9, Wei +7, Cha +10

Fertigkeiten Wahrnehmung +7

Schadensresistenzen Kälte; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Waffen, die nicht versilbert sind

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 17

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisch, Telepathie 300 m

Herausforderungsgrad 18 (20.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Amnizu ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 19, +11 zum Treffen mit Zauberangriffen). Der Amnizu kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei er keine Materialkomponenten benötigt:

Beliebig oft: *Befehl*, *Person bezaubern*

Je 3/Tag: *Feuerball*, *Person beherrschen*

Je 1/Tag: *Monster beherrschen*, *Schwachsinn*

Magieresistenz. Der Amnizu hat Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Teufelssicht. Magische Dunkelheit behindert die Dunkelsicht des Amnizu nicht.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Amnizu verwendet Verstand vergiften. Er führt außerdem zwei Angriffe aus: einen mit seiner Peitsche und einen mit seiner Beeinträchtigenden Berührung.

Aufseherpeitsche. Nahkampf-Waffenangriff: +11 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 10 (2W4 + 5) Hiebsschaden plus 33 (6W10) Energieschaden.

Beeinträchtigende Berührung. Nahkampf-Zauberangriff: +11 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 44 (8W10) nekrotischer Schaden.

Vergesslichkeit (Aufladung 6). Der Amnizu wählt eine Kreatur innerhalb von 18 m aus, die er sehen kann. Die Kreatur muss einen Intelligenzrettungswurf gegen SG 18 schaffen, um nicht für 1 Minute betäubt zu werden. Eine betäubte Kreatur wiederholt den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge und beendet den Effekt bei sich bei einem Erfolg. Wenn das Ziel die volle Minute betäubt ist, vergisst es alles, was es in den letzten 5 Stunden wahrgenommen, erlebt und erfahren hat.

Verstand vergiften. Der Amnizu wählt eine oder zwei Kreaturen innerhalb von 18 m aus, die er sehen kann. Jedes Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 19 schaffen, um nicht 26 (4W12) nekrotischen Schaden zu erleiden und bis zum Beginn des nächsten Zuges des Amnizus blind zu sein.

REAKTIONEN

Instinktive Bezauberung. Wenn eine Kreatur innerhalb von 18 m um den Amnizu einen Angriffswurf gegen ihn ablegt und sich eine andere Kreatur in Reichweite des Angriffs befindet, muss der Angreifer einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 19 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf muss der Angreifer das Ziel angreifen, das ihm am nächsten ist, aber nicht den Amnizu oder sich selbst. Wenn mehrere Kreaturen am nächsten sind, wählt der Angreifer ein Ziel aus. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist, ist der Angreifer für 24 Stunden immun gegen die Instinktive Bezauberung des Amnizu.

BAPHOMET

Der Dämonenfürst Baphomet, auch bekannt als der Gehörnte König und Herr der Bestien, herrscht über Minotauren und andere mit wilden Herzen. Er wird von jenen verehrt, die die Grenzen der Zivilisation einreißen und ihr tierhaftes Wesen ausleben wollen. Im Laufe der Zeit werden Kultisten Baphomets von seinem Einfluss korrumpiert und erhalten blutunterlaufene Augen und raues, dicker werdendes Haar. Irgendwann wachsen ihnen kleine Hörner auf der Stirn. In absehbarer Zeit könnte sich ein hingebungsvoller Kultist ganz in einen Minotaurus verwandeln – was als größtes Geschenk des Herrn der Bestien gilt.

Baphomet erscheint als mächtiger, schwarzpelziger Minotaurus, 6 m groß mit sechs eisernen Hörnern. Ein hass-erfülltes Licht brennt in seinen roten Augen. Er führt eine große Glefe namens Herzteiler, aber wirft diese tödliche Waffe manchmal beiseite, damit er auf seine Gegner zustürmen und sie mit seinen Hörnern aufspießen, sie in den Boden trampeln und wie ein Tier mit den Zähnen zerreißen kann.

Wenn Baphomet irgendwo außerhalb des Abyss getötet wird, formt er sich mit voller Stärke in dem großen, blutbefleckten Labyrinth neu, das sich über seine Ebene des Abyss erstreckt.



BAPHOMET

Riesiger Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 22 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 275 (19W12 + 152)

Bewegungsrate 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-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Waffen

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, verängstigt, vergiftet

Sinne Wahrer Blick 36 m, passive Wahrnehmung 24

Sprachen Alle, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 23 (50.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Baphomets Attribut zum Wirken angebotener Zauberei ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 18). Er kann angeborene die folgenden Zauberei wirken, wobei er keine Materialkomponenten benötigt:

Beliebig oft: *Magie entdecken*

Je 3/Tag: *Irrgarten, Magie bannen, Steinwand, Tier beherrschen, Zeichen des Jägers*

Je 1/Tag: *Teleportieren*

Erinnerung des Labyrinths. Baphomet kann sich perfekt an jeden Weg erinnern, auf dem er gereist ist, und ist immun gegen den Zauber *Irrgarten*.

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn Baphomet einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich stattdessen entscheiden, ihn zu schaffen.

Magieresistenz. Baphomet hat Vorteil bei Rettungswürfen gegen Zauber und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Baphomets Waffenangriffe sind magisch.

Sturmangriff. Wenn sich Baphomet mindestens 3 m in gerader Linie auf ein Ziel zubewegt und es dann im gleichen Zug mit einem Aufspießen-Angriff trifft, erleidet das Ziel zusätzlich 16 (3W10)

Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss es einen Stärkerettungswurf gegen SG 25 schaffen, um nicht 3 m weggestoßen zu werden und den Zustand liegend zu erleiden.

Unvorsichtig. Zu Beginn seines Zuges kann Baphomet Vorteil auf alle Angriffswürfe für Nahkampf-Waffenangriffe während dieses Zugs erhalten, doch haben Angriffe gegen ihn bis zum Beginn seines nächsten Zuges ebenfalls Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Baphomet führt drei Angriffe aus: einen mit Herzteiler, einen mit seinem Biss und einen mit Aufspießen.

Aufspießen. *Nahkampf-Waffenangriff:* +17 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 17 (2W6 + 10) Stichschaden.

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +17 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. *Treffer:* 19 (2W8 + 10) Stichschaden.

Furchterregende Präsenz. Jede Kreatur nach Baphomets, die sich innerhalb von 36 m um ihn herum aufhält und sich seiner bewusst ist, muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 18 schaffen, um nicht für 1 Minute verängstigt zu werden. Eine verängstigte Kreatur kann den Rettungswurf am Ende jedes ihrer Züge wiederholen und beendet den Effekt bei sich mit einem Erfolg. Diese späteren Rettungswürfe erleiden Nachteil, wenn die Kreatur Baphomet sehen kann.

Wenn eine Kreatur einen der Rettungswürfe schafft oder der Effekt für sie endet, ist sie für die nächsten 24 Stunden immun gegen Baphomets Furchterregende Präsenz.

Herzteiler. *Nahkampf-Waffenangriff:* +17 zum Treffen, Reichweite 4,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 21 (2W10 + 10) Hiebschaden.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Baphomet kann 3 legendäre Aktionen ausführen, wobei er aus den folgenden Optionen auswählt. Nur eine legendäre Aktion kann auf einmal verwendet werden, und nur am Ende des Zugs einer anderen Kreatur. Baphomet erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Herzteiler-Angriff. Baphomet führt einen Nahkampfangriff mit Herzteiler aus.

Sturmangriff (kostet 2 Aktionen). Baphomet bewegt sich bis zu seiner Bewegungsrate und macht einen Aufspießen-Angriff.



BULEZAU

Mittelgroßer Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 14 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 52 (7W8 + 21)
Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
15 (+2)	14 (+2)	17 (+3)	8 (-1)	9 (-1)	6 (-2)

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte
Schadensimmunitäten Gift
Zustandsimmunitäten Bezaubert, verängstigt, vergiftet
Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 9
Sprachen Abyssisch, Telepathie 18 m
Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Sprung aus dem Stand. Die Sprungweite des Bulezau ist 6 m, und er springt 3 m hoch, mit oder ohne Anlauf.

Standfest. Der Bulezau hat Vorteil auf Stärke- und Geschicklichkeitsrettungswürfe gegen Effekte, die den Zustand liegend verursachen.

Verderbende Präsenz. Wenn eine Kreatur, die kein Dämon ist, ihren Zug innerhalb von 9 m um einen oder mehrere Bulezaus beginnt, muss die Kreatur einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 schaffen, um nicht 1W6 nekrotischen Schaden zu erleiden, plus 1 nekrotischen Schaden für jeden Bulezau innerhalb von 9 m um die Kreatur.

AKTIONEN

Stachelschwanz. *Nahkampf-Waffenangriff:* +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 8 (1W12 + 2) Stichschaden. Wenn das Ziel eine Kreatur ist, muss sie einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 gegen Krankheit schaffen, um nicht vergiftet zu sein, bis die Krankheit endet.

Solange das Ziel auf diese Weise vergiftet ist, wachsen ihm eiternde Geschwüre, es hustet Fliegen und ihm fällt verwesende Haut ab. Das Ziel muss den Rettungswurf alle 24 Stunden wiederholen. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf endet die Krankheit. Bei einem misslungenen Rettungswurf sinken die maximalen Trefferpunkte des Ziels um 4 (1W8). Das Ziel stirbt, wenn seine maximalen Trefferpunkte auf 0 fallen.

BULEZAU

Bulezaus sind gehörnte Dämonen, die Feinde mit ihren stacheligen Schwänzen angreifen. Sie sind extrem gewalttätig und sammeln sich in streitlustigen Meuten, die untereinander kämpfen, bis sich ein besseres Ziel anbietet. Dämonenfürsten nutzen Bulezaus als Fußsoldaten in ihren undisziplinierten Armeen.

Entstellende Krankheiten plagen Bulezaus: verkrustete Augen, Maden, die sich in offenen Wunden winden, und ein Gestank von fauligem Fleisch, der sie überallhin verfolgt.

CROKEK'TOECK

Crokek'toeck ist Yeenoghus dämonisches Haustier. Er erinnert an einen riesigen Schlammpringer mit den Zähnen, dem Fell, den Ohren und dem Lachen einer Hyäne. Dieser einzigartige Dämon kann kleinere Dämonen in seinem Wanst transportieren und sie emporwürgen, wo Yeenoghu es will. Crokek'toeck ist immun gegen den verstandzerstörenden Effekt des Flusses Styx und wird oft genutzt, um kleinere Dämonen (und manchmal Yeenoghu selbst) durch das schreckliche Wasser des Styx zu tragen.

CROKEK'TOECK

Gigantischer Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)
Trefferpunkte 297 (17W20 + 119)
Bewegungsrate 18 m, schwimmen 18 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
28 (+9)	10 (+0)	24 (+7)	6 (-2)	10 (+0)	13 (+1)

Rettungswürfe Kon +12, Wei +5

Schadensresistenzen Blitz, Feuer, Kälte; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Waffen

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, vergiftet, verängstigt

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht Abyssisch, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 14 (11.500 EP)

Amphibisch. Crokek'toeck kann Luft und Wasser atmen.

Erinnerungen bewahren. Crokek'toeck ist immun gegen das Wasser des Flusses Styx und alle Effekte, die seine Erinnerungen stehlen oder verändern oder seine Gedanken wahrnehmen oder lesen sollen.

Magieresistenz. Crokek'toeck hat Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Crokek'toecks Waffenangriffe sind magisch.

Sprung aus dem Stand. Die Sprungweite von Crokek'toeck ist 18 m, und er springt 9 m hoch, mit oder ohne Anlauf.

AKTIONEN

Biss. *Nahkampf-Waffenangriff:* +14 zum Treffen, Reichweite 4,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 44 (10W10 + 9) Stichschaden.

Verbündete emporwürgen (Aufladung 6). Crokek'toeck öffnet seinen Schlund und würgt 1W4 Barligras, 3W6 Gnolle mit 1 Gnoll-Reißzahn von Yeenoghu, 6W6 Dretchs oder 1W3 Vrocks empor (siehe das *Monster Manual [Monsterhandbuch]* für die Spielwerte dieser Kreaturen). Jede Kreatur, die er emporwürgt, erscheint in einem freien Bereich innerhalb von 9 m um Crokek'toecks Maul, oder im nächsten freien Bereich.

FLEISCHGOLEM-UNHOLD

Ein Fleischgolem-Unhold ist ein besonders großer Fleischgolem, der aus den zusammengefügten Körperteilen von Teufeln, Dämonen, Yugoloths und anderen Unholden besteht. Da diese Teile von unterschiedlichen Kreaturen stammen und auf unterschiedliche Weise kombiniert werden können, sehen keine zwei Fleischgolem-Unholde genau gleich aus. Nachtvetteln hüten das Geheimnis der Erschaffung dieser Golems und teilen es selten mit jemandem.

Einige Fleischgolem-Unholde haben Schwingen. Die Magie, die verwendet wird, um diese Golems zu erschaffen, erlaubt ihnen aber das Fliegen und Schweben, selbst wenn sie keine Schwingen haben.

FLEISCHGOLEM-UNHOLD

Großes Konstrukt, gesinnungslos

Rüstungsklasse 12 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 210 (20W10 + 100)

Bewegungsrate 9 m, fliegen 9 m (schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	9 (-1)	20 (+5)	7 (-2)	10 (+0)	5 (-3)

Schadensresistenzen Feuer, Kälte

Schadensimmunitäten Blitz, Gift; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Angriffe, die nicht aus Adamant oder versilbert sind

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, gelähmt, verängstigt, vergiftet, versteinert

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Versteht die Sprachen seines Erschaffers, kann aber nicht sprechen
Herausforderungsgrad 8 (3.900 EP)

Berserkerrausch. Wenn der Golem seinen Zug mit weniger als 100 Treffern beginnt, wirft er einen W6. Bei einer 6 verfällt der Golem in einen Berserkerrausch. In jedem seiner Züge, solange er in diesem Rausch ist, greift der Golem die nächste Kreatur an, die er sehen kann. Wenn keine Kreatur nah genug ist, um sich zu ihr zu bewegen und sie anzugreifen, greift der Golem ein Objekt an, bevorzugt eines, das kleiner ist als er. Sobald der Golem in den Berserkerrausch verfällt, bleibt er darin, bis er zerstört wird oder alle Trefferpunkte zurückerhält. Wenn sich der Erschaffer des Golems innerhalb von 18 m um ihn aufhält, wenn er sich im Rausch befindet, kann der Erschaffer versuchen, ihn zu beruhigen, indem er nachdrücklich und überzeugend zu ihm spricht. Der Golem muss den Erschaffer hören können, und dieser muss eine Aktion verwenden, um einen Wurf auf Charisma (Überzeugen) gegen SG 15 abzulegen. Wenn der Wurf gelingt, beruhigt sich der Golem. Wenn Golem Schaden erleidet, solange er sich bei 100 oder weniger Trefferpunkten befindet, könnte er wieder in den Berserkerrausch verfallen.

Blitze absorbieren. Wenn der Golem Blitzschaden ausgesetzt ist, erleidet er keinen Schaden und erhält stattdessen Trefferpunkte gleich dem verursachten Blitzschaden zurück.

Magieresistenz. Der Golem hat Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Golems sind magisch.

Unveränderliche Gestalt. Der Golem ist immun gegen alle Zauber oder Effekte, die seine Gestalt verändern würden.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Golem führt zwei Hieb-Angriffe an.

Hieb. Nahkampf-Waffenangriff: +8 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 16 (2W10 + 5) Wuchtschaden.



HÖLLENWESPE

Großer Unhold, rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 19 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 52 (8W10 + 8)

Bewegungsrate 3 m, fliegen 18 m (schweben)

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Rettungswürfe Ges +5, Wei +3

Schadensempfindlichkeiten Kälte

Schadensimmunitäten Feuer

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Infernalisch, Telepathie 90 m (nur mit anderen Höllenwespen)

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Magische Waffen. Die Waffenangriffe der Höllenwespe sind magisch.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Höllenwespe führt zwei Angriffe aus: einen mit ihrem Stachel und einen mit ihren Schwertklauen.

Schwertklauen. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 11 (2W6 + 4) Stichschaden.

Stachel. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, eine Kreatur. **Treffer:** 8 (1W8 + 4) Stichschaden plus 7 (2W6) Feuerschaden, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 12 schaffen, um nicht für 1 Minute vergiftet zu werden. Solange das Ziel auf diese Weise vergiftet ist, ist es auch gelähmt. Das Ziel wiederholt den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge und beendet den Effekt bei sich mit einem Erfolg.

HÖLLENWESPE

Eine Höllenwespe ist ein intelligentes, bösartiges Insekt, das in den Neun Höllen heimisch ist. Sie hat einen dicken, schützenden Panzer, dünne, metallische Schwingen und starke Beine, die in schwerartigen Klauen enden. Sie verwendet ihren Stachel, um eine Chemikalie zu injizieren, die Alchemistenfeuer ähnelt. Diese Lösung beinhaltet auch ein lähmendes Enzym, welches das Opfer lange genug hilflos macht, damit die Höllenwespe ihre Beute packen und wegfliegen kann.

Höllenwespen gedeihen in heißem Wetter, doch extreme Kälte lässt ihren Panzer aufbrechen und legt ihren Stoffwechsel still. Deshalb meiden sie die eisigen Ebenen der Neun Höllen (Stygia und Cania).

Nester. Höllenwespen speien goldene Galle aus, die an Bernstein erinnert, und nutzen sie, um gewaltige Nester zu erschaffen, die von Kammern und Tunneln durchzogen sind. Die Höllenwespen nutzen diese Nester als gemeinschaftliche Unterkünfte und Nahrungsspeicher. Ein typisches Nest ist groß genug für eine Gemeinschaft von 1W10 + 10 Höllenwespen, wobei jede Höllenwespe eine gleichwertige Stimme und Rolle hat.

Höllenwespen-Telepathie. Höllenwespen kommunizieren untereinander mit einer Form von Telepathie, die nur für ihre Art wahrnehmbar ist.

HOLLIFANT

Hollifanten sind sanfte, standhafte Kreaturen, die in den Oberen Ebenen heimisch sind. Gute Gottheiten und Engel nutzen sie als Boten und Helfer. Hollifanten legen Wert auf Freundschaft und Ehrlichkeit.

Ein Hollifant sieht aus wie ein Miniatur-Elefant mit leuchtend goldenem Fell und kleinen, schnell flatternden



DIE HOLLIFANTIN
LULU

Flügeln, die ihn nicht nur in der Luft halten, sondern sehr schnell fortbewegen. Hollifanten sind zäh und können keine bösen Taten mit ansehen, ohne den Übeltäter zu bestrafen. Ihre perlmuttartigen Hauer sind nicht eindrucksvoll, doch können sie mit dem Rüssel Trompetenstöße ausstoßen, die Kreaturen taub machen oder Übeltäter mit leuchtenden Funken aus positiver Energie umhüllen. Ein Hollifant ist auch mit mächtiger angeborener Magie gesegnet, damit er gegen das Böse kämpfen und seine Freunde beschützen kann.

HOLLIFANT

Kleiner Himmlischer, rechtschaffen gut

Rüstungsklasse 18 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 36 (8W6 + 8)

Bewegungsrate 6 m, fliegen 36 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	11 (+1)	12 (+1)	16 (+3)	19 (+4)	16 (+3)

Rettungswürfe Ges +3, Kon +4, Cha +6

Schadensresistenzen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Waffen

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Celestisch, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Hollifanten ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 15). Er kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei er keine Materialkomponenten benötigt:

Beliebig oft: *Licht*

Je 2/Tag: *Schutz vor Gut und Böse, Segnen, Wunden heilen*

Je 1/Tag: *Gestaltwandel* (in ein Mammut mit goldenem Fell, gefiederten Schwingen und einer Flugbewegungsrate von 36 m),

Heilen, Teleportieren (ohne Fehlerchance), *Tote erwecken, Verbannung*

Aura der Unverwundbarkeit. Eine unsichtbare Aura bildet eine Sphäre mit 3 m Radius um den Hollifanten, solange er lebt. Jeder Zauber des 5. oder eines geringeren Grades, der außerhalb der Barriere

gewirkt wird, kann keine Kreaturen oder Objekte darin betreffen, auch wenn der Zauber unter Verwendung eines höhergradigen Zauberplatzes gewirkt wird. Solche Zauber können Kreaturen und Objekte innerhalb der Barriere als Ziel bestimmen, haben aber keinen Effekt auf sie. Gleichmaßen wird das Gebiet in der Barriere aus den Bereichen ausgeschlossen, die von solchen Zaubern betroffen sind. Der Hollifant kann eine Aktion nutzen, um dieses Merkmal zu unterdrücken, bis seine Konzentration endet (als würde er sich auf einen Zauber konzentrieren).

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Hollifanten sind magisch.

AKTIONEN

Stoßzähne. *Nahkampf-Waffenangriff:* +3 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. *Treffer:* 3 (1W6) Stichschaden.

Trompetenstoß (3/Tag). Der Hollifant stößt Luft durch seinen Rüssel, und ein Trompetenton erklingt, der auf 180 m Entfernung gehört werden kann. Der Trompetenstoß erzeugt auch einen 9 m langen Kegel aus Energie, der einen der folgenden Effekte nach Wahl des Hollifanten hat.

Trompetenstoß des Funkelns. Jede Kreatur im Kegel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen und erleidet bei einem misslungenen Wurf 22 (4W8 + 4) gleißenden Schaden, oder halb so viel bei einem erfolgreichen. Böse Kreaturen haben Nachteil auf den Rettungswurf. Gute Kreaturen im Kegel erleiden keinen Schaden.

Trompetenstoß des Zersprengens. Jede Kreatur im Kegel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 ablegen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 17 (5W6) Schallschaden und ist für 1 Minute taub. Bei einem erfolgreichen Wurf erleidet die Kreatur halben Schaden und ist nicht taub. Nicht-magische Objekte im Kegel, die nicht getragen oder in der Hand gehalten werden, erleiden 35 (10W6) Schallschaden.

KULTISTEN DER TOTEN DREI

Die Toten Drei sind böse Abenteurer namens Tyrannos, Bhaal und Myrkul, die vor langer Zeit eine Queste antraten, um Götter zu werden. Sie waren erfolgreich, wurden dadurch aber sogar noch ehrgeiziger. Sie versuchten dem Übergott Ao die *Tafeln des Schicksals* zu entreißen und sie zu verwenden, um über Faerûn und seine Götter zu regieren. Sie scheiterten und wurden während der Zeit der Sorgen getötet. Seither erlaubte ihnen jedoch eine Vielzahl von Notfallplänen, die sie vorbereitet hatten, wiedergeboren zu werden.

Während der Teilung, als die anderen Götter ihren Einfluss aus den Vergessenen Reichen zurückzogen, blieben die Toten Drei in sterblicher Gestalt als quasi-göttliche Wesenheiten zurück. Auch wenn ihre Macht nachgelassen hat, sind sie noch immer eindrucksvoll und beeinflussen Ereignisse in Faerûn auf bössartige Weise.

BHAAL UND SEINE JÜNGER

Bhaal ist ein Gott des Mordes, der jenen Macht verleiht, die durch das Töten Angst und Schrecken verbreiten. Der Akt des Mordes ist nur die halbe Gleichung. Die zweite ist das Misstrauen, die Paranoia und Angst, die ein scheinbar unaufhaltsamer Mörder erwecken kann. Bhaal will für Angst sorgen, indem er jene tötet, die scheinbar außerhalb der Reichweite des Todes stehen.

Bhaal trägt immer ein rotes Taschentuch irgendwo am Körper. Er kann unterschiedliche Formen annehmen, unabhängig von seiner augenblicklichen Form: ein bulliger Koloss, der mit einem langen, gekrümmten Dolch bewaffnet ist, von dem Blut tropft. In dieser Gestalt trägt er nur einen zerschissenen Lendenschurz, ist haarlos und mit blutenden Wunden bedeckt, die von einer Klinge verursacht wurden.

Sein Schädel ist ein Totenkopf ohne Fleisch und von einem Kranz aus Blut umgeben.

Bhaal ist ein brutaler Tyrann, der es genießt, Leute auf grauenvolle Weise umzubringen. Er wird nur von der vereinten Macht von Tyrannos und Myrkul im Zaum gehalten.

Bhaals Kultisten ahmen ihre Gottheit nach und vollführen grauenvolle Morde, um Angst und Schrecken zu verbreiten. Sie können charmant und entwaffnend sein, wenn sie wollen, doch im Kampf zeigt sich ihr wahres, blutrünstiges Wesen.

Ausbluter. Alle Kultisten Bhaals lernen es, die Macht ihres Gottes anzurufen, um ihre Opfer verwundbar gegen ihre langen Klingen zu machen. Wenn Bhaals Magie wirkt, quellen aus Stichverletzungen schreckliche Mengen an Blut hervor. Scheinbar leichte Wunden dringen tief in den Körper des Opfers ein und verursachen schreckliche Schmerzen und Blutungen.

Mörder aus den Schatten. Bhaals Anhänger sind verschlagene Mörder, die töten, um für Angst zu sorgen, und es genießen, in den Städten, in denen sie leben, für Panik zu sorgen. Sie können die Macht ihres Gottes nutzen, um mit den Schatten zu verschmelzen oder sogar in einem entscheidenden Moment unsichtbar zu werden.

Kultränge. Die einfachen Kultisten Bhaals werden Nachklingen genannt, und Bhaal segnet sie mit Dunkelsicht und überlegener Heimlichkeit. Schnitter stehen einen Rang höher. Sie können sich unsichtbar machen und Bhaals Magie nutzen, um Verdächtigungen zu entgehen. Der höchste Rang sind die Todeshäupter, die das schädelgesichtige Aussehen ihrer Gottheit annehmen, um ihre Beute zu verängstigen. Im Kampf schüchtern sie Feinde ein, indem sie tödliche Angriffe mühelos abschütteln und so zeigen, dass es zwecklos ist, sich Bhaals Plänen zu widersetzen.

CROKEK'TOECK



NACHTKLINGE

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), chaotisch böse

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 11 (2W8 + 2)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	14 (+2)

Fertigkeiten Einschüchtern +4, Heimlichkeit +6

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 10

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 1/4 (50 EP)

Mordaura. Solange die Nachtklinge nicht kampfunfähig ist, erhalten feindliche Kreaturen innerhalb von 1,50 m Empfindlichkeit gegenüber Stichschaden, wenn sie nicht Resistenz oder Immunität gegen solchen Schaden haben.

AKTIONEN

Dolch. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel.
Treffer: 4 (1W4 + 2) Stichschaden.

SCHNITTER DES BHAAL

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), chaotisch böse

Rüstungsklasse 15

Trefferpunkte 27 (5W8 + 5)

Bewegungsrate 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
11 (+0)	20 (+5)	13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Fertigkeiten Einschüchtern +5, Heimlichkeit +9, Überzeugen +5, Wahrnehmung +3

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für den Schnitter ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 13). Er kann angeborene die folgenden Zauber wirken, wobei er keine Materialkomponenten benötigt:

Je 1/Tag: *Heiligtum*, *Person bezaubern*, *Selbstverkleidung*

Mordaura. Solange der Schnitter nicht kampfunfähig ist, erhalten feindliche Kreaturen innerhalb von 1,50 m Empfindlichkeit gegenüber Stichschaden, wenn sie nicht Resistenz oder Immunität gegen solchen Schaden haben.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Schnitter führt zwei Dolch-Angriffe aus und nutzt Selbstverschleierung.

Dolch. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel.
Treffer: 7 (1W4 + 5) Stichschaden.

Selbstverschleierung. Der Schnitter wird bis Beginn seines nächsten Zuges magisch unsichtbar. Die Unsichtbarkeit endet, wenn der Schnitter einen Angriffswurf macht, einen Schadenswurf macht oder einen Zauber wirkt.

MYRKUL UND SEINE JÜNGER

Myrkul ist der Herr der Knochen, der Macht über Leichen und Seelen beansprucht. Seine Kultisten streben nach dem Wissen, der Macht und sogar der Gefolgstreue der Toten.

Myrkul hat die Macht, die Seele jeder getöteten Kreatur zu rufen und sie in einen Wachsschädel zu binden. Myrkul kann diese Fähigkeit nur nutzen, wenn er einen Teil des physischen Körpers der Kreatur besitzt, ihn zermahlt und einen Schädel erschafft, der den entstehenden Staub enthält. Solange die Seele im Schädel bleibt, brennen kaltblaue Flammen in den Augenhöhlen. Solange der Schädel intakt ist, kann Myrkul die gefangene Seele zwingen, seine Fragen zu beantworten und ihr Wissen zu teilen. Der Schädel wird mit jedem Dienst schwächer und zerfällt irgendwann, was die Seele freisetzt. Die Seele kann auch befreit werden, indem man den Wachsschädel mit Weihwasser übergießt.

Myrkul ist berechnend, distanziert und selbstbezogen. Er schert sich nur um das Erlangen von Wissen und empfindet es bestenfalls als mühselige Ablenkung, sich um die täglichen Angelegenheiten des Lebens zu kümmern. Er ist am glücklichsten, wenn er von Folianten voller Wissen und den Untoten, die er gerufen hat, um seinen Befehlen zu folgen, umgeben ist.

Die Jünger des Myrkul sind entweder Magier oder jene, die die nekromantischen Künste meistern wollen.

TODESHAUPT DES BHAAL

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), chaotisch böse

Rüstungsklasse 15

Trefferpunkte 76 (8W8 + 40)

Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	20 (+5)	20 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)

Fertigkeiten Einschüchtern +6, Heimlichkeit +11, Überzeugen +6, Wahrnehmung +4

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 14

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 5 (1.800 EP)

Magieresistenz. Das Todeshaupt hat Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Mordaura. Solange das Todeshaupt nicht kampfunfähig ist, erhalten feindliche Kreaturen innerhalb von 1,50 m Empfindlichkeit gegenüber Stichschaden, wenn sie nicht Resistenz oder Immunität gegen solchen Schaden haben.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Das Todeshaupt verwendet Betäubender Blick und führt zwei Dolch-Angriffe aus.

Betäubender Blick. Das Todeshaupt wählt eine Kreatur innerhalb von 9 m aus, die es sehen kann. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 14 schaffen, um nicht bis zum Ende seines nächsten Zugs betäubt zu werden.

Dolch. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel.
Treffer: 7 (1W4 + 5) Stichschaden.

REAKTIONEN

Unaufhaltsam (3/Tag). Das Todeshaupt reduziert den Schaden, den es durch einen Angriff erleidet, auf 0.

NEKROMIT DES MYRKUL

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), neutral böse

Rüstungsklasse 11

Trefferpunkte 13 (2W8 + 4)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)

Fertigkeiten Arkane Kunde +5, Religion +5

Sinne Passive Wahrnehmung 10

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Infernalisch

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

AKTIONEN

Klauen des Grabes. Fernkampf-Zauberangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 27 m, ein Ziel. **Treffer:** 8 (2W4 + 3) nekrotischer Schaden.

Schädelpflegel. Nahkampf-Waffenangriff: +2 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W8) Wuchtschaden.

SCHÄDELPEITSCHER DES MYRKUL

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), neutral böse

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 32 (5W8 + 10)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)

Rettungswürfe Wei +3

Fertigkeiten Arkane Kunde +5, Religion +5

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Infernalisch

Herausforderungsgrad 1 (200 EP)

Zauberwirken. Der Schädelpeitscher ist ein Zauberwirker der 3. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Weisheit (Zauberrettungswurf-SG 13, +5 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Botschaft, Magierhand, Taschenspielererei*

1. Grad (4 Zauberplätze): *Magie entdecken, Schutz vor Gut und Böse, Schild, Strahl der Übelkeit* (siehe „Aktionen“; unten)

2. Grad (2 Zauberplätze): *Dunkelheit, Nebelschritt*

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Schädelpeitscher führt zwei Angriffe mit seinem Flegel aus.

Eisenschädel-Flegel. Nahkampf-Waffenangriff: +2 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W8) Wuchtschaden plus 7 (2W6) nekrotischer Schaden, und das Ziel hat Nachteil auf alle Rettungswürfe bis zum Ende des nächsten Zugs des Schädelpeitschers.

Strahl der Übelkeit (Zauber des 1. Grades; erfordert einen Zauberplatz). Fernkampf-Zauberangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 18 m, eine Kreatur. **Treffer:** 9 (2W8) Giftschaten, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 13 schaffen, um nicht bis zum Ende des nächsten Zugs des Schädelpeitschers vergiftet zu werden. Wenn der Schädelpeitscher diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. oder höheren Grades wirkt, steigt der Schaden um 1W8 für jeden Zaubergrad über dem 1. Grad.

SEELENMEISTER

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), neutral böse

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 45 (6W8 + 10)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
10 (+0)	14 (+2)	17 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)

Rettungswürfe Wei +4

Fertigkeiten Arkane Kunde +6, Religion +6

Sinne Passive Wahrnehmung 12

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Infernalisch

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Magie des Grabes. Wenn der Seelenmeister einen Zauber wirkt, der Schaden verursacht, kann er die Schadensart zu nekrotischem Schaden ändern.

Zauberwirken. Der Seelenmeister ist ein Zauberwirker der 5. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Intelligenz (Zauberrettungswurf-SG 14, +6 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Magierzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Botschaft, Kalte Hand* (siehe

„Aktionen“; unten), *Magierhand, Taschenspielererei*

1. Grad (4 Zauberplätze): *Brennende Hände, Magie entdecken, Schild, Strahl der Übelkeit* (siehe „Aktionen“, unten)

2. Grad (3 Zauberplätze): *Dunkelheit, Nebelschritt, Sengender Strahl* (siehe „Aktionen“; unten)

3. Grad (2 Zauberplätze): *Feuerball, Tote beleben*

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Seelenmeister greift zweimal mit seinem Flegel an.

Kalte Hand (Zaubertrick). Fernkampf-Zauberangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 36 m, eine Kreatur. **Treffer:** 13 (2W8) nekrotischer Schaden, und das Ziel kann bis zum Beginn des nächsten Zugs des Seelenmeisters keine Trefferpunkte zurückerlangen. Wenn das Ziel untot ist, erleidet es für die gleiche Zeit Nachteil auf Angriffswürfe gegen den Seelenmeister.

Sengender Strahl (Zauber des 2. Grades; erfordert einen Zauberplatz). Fernkampf-Zauberangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 36 m, ein Ziel pro Strahl (3 Strahlen mit einem Zauberplatz des 2. Grades, 4 Strahlen mit einem Zauberplatz des 3. Grades). **Treffer:** 7 (2W6) Feuerschaden pro Strahl.

Silberschädel-Flegel. Nahkampf-Waffenangriff: +2 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W8) Wuchtschaden plus 14 (4W6) nekrotischer Schaden, und das Ziel hat Nachteil auf alle Rettungswürfe bis zum Ende des nächsten Zugs des Seelenmeisters.

Strahl der Übelkeit (Zauber des 1. Grades; erfordert einen Zauberplatz). Fernkampf-Zauberangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 18 m, eine Kreatur. **Treffer:** 9 (2W8) Giftschaten, und das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 14 schaffen, um nicht bis zum Ende des nächsten Zugs des Seelenmeisters vergiftet zu werden. Wenn der Seelenmeister diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. oder höheren Grades wirkt, steigt der Schaden um 1W8 für jeden Zaubergrad über dem 1. Grad.

FAUST DES TYRANNOS

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 18 (Kettenpanzer, Schild)

Trefferpunkte 22 (4W8 + 4)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)

Zustandsimmunitäten Verängstigt

Sinne Passive Wahrnehmung 11

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Taktische Disziplin. Die Faust des Tyrannos hat Vorteil auf alle Attributswürfe und Rettungswürfe im Kampf.

AKTIONEN

Langbogen. Fernkampf-Waffenangriff: +2 zum Treffen, Reichweite 45/180 m, ein Ziel. **Treffer:** 4 (1W8) Stichschaden.

Streitkolben. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W6 + 3) Wuchtschaden.

EISENKONSUL

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 16 (Kettenpanzer)

Trefferpunkte 45 (6W8 + 18)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
17 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	16 (+3)

Rettungswürfe Wei +4

Fertigkeiten Einschüchtern +5, Wahrnehmung +4

Zustandsimmunitäten Verängstigt

Sinne Passive Wahrnehmung 14

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 2 (450 EP)

Taktische Disziplin. Der Eisenkonsul hat Vorteil auf alle Attributswürfe und Rettungswürfe im Kampf.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Eisenkonsul führt einen Angriff mit seinem Speer aus und kann seine Fähigkeit Stimme der Herrschaft nutzen.

Speer. Nahkampf- oder Fernkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m oder Reichweite 6/18 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W6 + 3) Stichschaden, oder 7 (1W8 + 3) Stichschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen für einen Nahkampfangriff genutzt wird.

Stimme der Herrschaft. Der Eisenkonsul wählt bis zu zwei Verbündete innerhalb von 18 m aus, die seine Befehle hören können. Jeder Verbündete kann sofort seine Reaktion nutzen, um einen Nahkampfangriff auszuführen.

SCHWARZHANDSCHUH DES TYRANNOS

Mittelgroßer Humanoider (Mensch), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 16 (Kettenpanzer)

Trefferpunkte 51 (6W8 + 24)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	11 (+0)	18 (+4)	12 (+1)	15 (+2)	18 (+4)

Rettungswürfe Wei +5

Fertigkeiten Einschüchtern +7, Wahrnehmung +5

Zustandsimmunitäten Verängstigt

Sinne passive Wahrnehmung 15

Sprachen Gemeinsprache

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Aura des Terrors. Wenn eine feindselige Kreatur innerhalb von 1,50 m um den Schwarzhandschuh einen Angriffswurf oder Rettungswurf ablegt, hat sie Nachteil auf den Wurf. Kreaturen, die immun gegen den Zustand verängstigt sind, sind immun gegen diese Eigenschaft.

Taktische Disziplin. Der Schwarzhandschuh hat Vorteil auf alle Attributswürfe und Rettungswürfe im Kampf.

Zauberwirken. Der Schwarzhandschuh ist ein Zauberwirker der 5. Stufe. Sein Attribut zum Zauberwirken ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 15, +7 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er hat die folgenden Klerikerzauber vorbereitet:

Zaubertricks (beliebig oft): *Göttliche Führung, Heilige Flamme, Thaumaturgie*

1. Grad (4 Zauberplätze): *Lenkendes Geschoss* (siehe „Aktionen“, unten), *Segnen, Verderben, Wunden heilen*

2. Grad (3 Zauberplätze): *Blindheit/Taubheit, Person festhalten, Stille*

3. Grad (2 Zauberplätze): *Schutzgeister, Verständigung*

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Schwarzhandschuh macht zwei Angriffe mit seinem Streitkolben.

Lenkendes Geschoss (Zauber des 1. Grades; erfordert einen Zauberplatz). Fernkampf-Zauberangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 36 m, eine Kreatur. **Treffer:** 14 (4W6) gleißender Schaden, und der nächste Angriffswurf gegen das Ziel vor Ende des nächsten Zugs des Schwarzhandschuhs hat Vorteil. Wenn der Schwarzhandschuh diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 2. oder höheren Grades wirkt, steigt der Schaden um 1W6 für jeden Zaubergrad über dem 1. Grad.

Streitkolben. Nahkampf-Waffenangriff: +7 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W6 + 4) Wuchtschaden plus 13 (3W8) nekrotischer Schaden.



VON LINKS NACH RECHTS: NEKROMIT DES MYRKUL, SCHWARZHANDSCHUH DES TYRANNOS, SCHNITTER DES BHAAL

Sammler des Wissens. Kultisten des Myrkul erlernen Rituale, die es ihnen erlauben, die Seelen der Toten unter ihre Knute zu zwingen, damit sie Fragen beantworten und altes Wissen teilen müssen. Sie suchen arkane Geheimnisse in uralten Ruinen und versuchen, Zauberbücher und andere Folianten von Magiern außerhalb ihres Kultes zu stehlen.

Kultränge. Ein Anhänger von Myrkul führt einen Flegel, dessen normaler Schlagkopf durch einen Totenschädel ersetzt wurde. Nekromiten sind Novizen, welche die arkane Magie noch nicht gemeistert haben und sich im Kampf auf ihre Flegel verlassen. Schädelpeitscher sind Zaubermagier, die ihre Magie nutzen, um ihre Kampffähigkeiten zu vergrößern. Die Seelenmeister tauchen tief in Myrkuls Geheimnisse ein, was es ihnen erlaubt, die Toten zu beleben und andere finstere Magie zu nutzen.

TYRANNOS UND SEINE JÜNGER

Tyrannos ist ein Gott der Tyrannei, und er und seine Anhänger wollen die Welt beherrschen. Tyrannos gewährt jenen, die mit eiserner Faust herrschen wollen, große Macht. Indem Tyrannos' Anhänger der Welt Ordnung aufzwingen, sorgen sie dafür, dass jene, die schlau, stark und ehrgeizig sind, an die Spitze aufsteigen, während die Schwachen in Sklaverei leiden.

Unabhängig von der Gestalt, die er annimmt, ist Tyrannos immer an seiner pechschwarzen rechten Hand zu erkennen. Er trägt normalerweise einen Handschuh oder Panzerhandschuh über dieser Hand, um seine Identität zu verbergen, und zeigt sie nur, wenn es an der Zeit ist, seine wahre Macht zu präsentieren. Er ist immer gut gekleidet und legt die edelsten Gewänder eines Adligen oder die Rüstung und Ausrüstung eines erfolgreichen Söldnergenerals an. Seine liebste Waffe ist ein Streitkolben.

Tyrannos überwälzt alle, die Schwäche zeigen, schikaniert sie, bis sie ihm gehorchen, oder zermalm

sie mit seiner körperlichen und magischen Macht. Sein Charisma ist so ausgeprägt, dass er die Mächtigsten überzeugen kann, ihm Treue zu schwören, wenn er ihnen Macht über andere gewährt. Er hat erkannt, dass die Gier nach Macht in jedem sterblichen Herzen existiert, und erweckt sie mit sorgfältig ersonnenen Versprechen und Schmeicheleien. Er ist der Strippenzieher der Toten Drei, dessen Ehrgeiz alle Bemühungen der Gruppe antreibt.

Tyrannos' ergebene Anhänger sind Krieger, die durch kämpferische Stärke und Einschüchterung herrschen, grausame Tyrannen, die Drohungen und Geschenke verwenden, um für Loyalität zu sorgen. Sie versklaven jene, die zu schwach sind, ihnen zu widerstehen, und überhäufen die Starken mit Geschenken und Versprechen von Macht, um sie in loyale Vasallen zu verwandeln.

Grausame Tyrannen. Wenn Tyrannos' Anhänger Macht erlangen, setzen sie drakonische Maßnahmen durch, um zu garantieren, dass ihre Herrschaft nicht hinterfragt wird. Sie zermalmten jeden Widerstand, während sie jene belohnen, die ihnen Treue schwören.

Kriegerkult. Kultisten von Tyrannos sind Krieger, die schwere Rüstung tragen und Streitkolben, Schwerter, Speere und Armbrüste führen. Sie malen den rechten Panzerhandschuh ihrer Rüstungen zu Ehren ihres Herrn schwarz an. Tyrannos' Kleriker führen schwarze Streitkolben mit Köpfen, die wie eine geballte Faut geformt sind.

Kultränge. Tyrannos' Kultisten agieren nach einer strengen Militärhierarchie. Die untersten Ränge sind die Fäuste des Tyrannos, Fußsoldaten, die allen Befehlen gehorchen, ohne zu zögern. Sie werden von den Eisenkonsuln angeführt, gerissenen Offizieren, die hervorragend darin sind, die Fäuste in der Schlacht zu koordinieren. Die Schwarzhandschuhe sind die Priester, die die Konsuln befehligen.



MERREGON

Mittelgroßer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 16 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 45 (6W8 + 18)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	6 (–2)	12 (+1)	8 (–1)

Schadensresistenzen Kälte; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Waffen, die nicht versilbert sind

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Verängstigt, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen Versteht Infernalisches, kann aber nicht sprechen; Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 4 (1.100 EP)

Magieresistenz. Der Merregon hat Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Teufelssicht. Magische Dunkelheit behindert die Dunkelsicht des Merregons nicht.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Merregon macht zwei Hellebarden-Angriffe. Wenn sich ein verbündeter Unhold mit Herausforderungsgrad 6 oder höher innerhalb von 18 m befindet, macht der Merregon drei Hellebarden-Angriffe.

Hellebarde. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 9 (1W10 + 4) Hiebschaden.

Schwere Armbrust. Fernkampf-Waffenangriff: +4 zum Treffen, Reichweite 30/120 m, ein Ziel. **Treffer:** 7 (1W10 + 2) Stichschaden.

REAKTIONEN

Loyaler Leibwächter. Wenn ein anderer Unhold innerhalb von 1,50 m um den Merregon von einem Angriff getroffen wird, kann der Merregon den Angriff stattdessen sich selbst treffen lassen.

MERREGON

Die Seelen von gefallenen Soldaten, Söldnern und Leibwächtern, die dem Bösen ohne Hemmungen dienten, finden ewige Knechtschaft in den Neun Höllen als niedere Teufel namens Merregons. Jeder Merregon trägt eine Metallmaske, die an seinen Kopf genietet ist und es ihm erlaubt zu sehen. Die Maske kann nicht entfernt werden, solange der Merregon lebt. Unter der Maske ist ein leeres Gesicht ohne Augen, Mund oder andere Merkmale.

NARZUGON

Paladine, die Pakte mit Teufeln schließen und ihr verdrehtes Ehrgefühl ins Jenseits mitnehmen, sind besonders kostbar für die Erzherzöge der Neun Höllen. Narzugons reisen durch die Ebenen der Hölle und andere Existenzebenen, um den Willen ihrer Meister durchzusetzen.

Jeder Narzugon besitzt einen Nachtmahr (beschrieben im *Monster Manual [Monsterhandbuch]*) als Reittier. Der Nachtmahr wird mit einem *Infernales Zaumzeug* (siehe S. 224) gebunden und reagiert auf Beschwörungen und Rufe des Trägers der Sporen.

NUPPERIBO

Sterbliche, deren böse Taten im Leben aus Leichtsinn und Faulheit erwachsen, sind verdammt, Nupperibos zu werden. Diese blinden, aufgedunsenen niedersten Teufel schlurften geistlos durch die Neun Höllen und greifen nach allen Fetzen stinkender Masse, die sie in ihre stöhnenden Münder schaufeln können.



Ein Narzugon auf einem Nachtmahr

NARZUGON

Mittelgroßer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 20 (Ritterrüstung, Schild)

Trefferpunkte 112 (15W8 + 45)

Bewegungsrate 9 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
20 (+5)	10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	19 (+4)

Rettungswürfe Ges +5, Kon +8, Cha +9

Fertigkeiten Wahrnehmung +7

Schadensresistenzen Kälte, Säure; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Waffen, die nicht versilbert sind

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, verängstigt, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 17

Sprachen Gemeinsprache, Infernalisches, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 13 (10.000 EP)

Diabolisches Gespür. Der Narzugon hat Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), um Kreaturen mit guter Gesinnung wahrzunehmen.

Infernales Zaumzeug. Der Narzugon trägt Sporen, die Teil eines Infernalischen Zaumzeugs sind, mit denen er seinen Nachtmahr-Gefährten beschwören kann.

Magieresistenz. Der Narzugon hat Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Narzugon nutzt seinen Infernalischen Befehl oder seinen Furchtbaren Befehl. Er macht außerdem drei Höllenfeuerlanzen-Angriffe.

Furchtbarer Befehl. Jede Kreatur innerhalb von 18 m um den Narzugon, die kein Unhold ist, muss einen Charismarettungswurf gegen SG 17 schaffen, um nicht für 1 Minute von dem Narzugon verängstigt zu werden. Eine verängstigte Kreatur kann den Rettungswurf am Ende eines jeden ihrer Züge wiederholen und beendet den Effekt bei sich mit einem Erfolg. Eine Kreatur, die einen erfolgreichen Rettungswurf ablegt, ist für 24 Stunden immun gegen das Erschreckende Kommando dieses Narzugons.

Heilung (1/Tag). Der Narzugon oder eine Kreatur, die er berührt, erhält bis zu 100 Trefferpunkte zurück.

Höllenfeuerlanze. Nahkampf-Waffenangriff: +10 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 11 (1W12 + 5) Stichschaden plus 16 (3W10) Feuerschaden. Wenn dieser Schaden eine Kreatur tötet, erhebt sie sich nach 1W4 Stunden als Lemure aus dem Fluss Styx in Avernus. Wenn die Kreatur nicht zuvor wiederbelebt wird, kann nur ein Wunsch oder das Töten der Lemure und das Wirken von Wahrer Auferstehung auf den ursprünglichen Körper der Kreatur sie zum Leben erwecken. Konstrukte und Teufel sind immun gegen diesen Effekt.

Infernalischer Befehl. Jeder Verbündete des Narzugons innerhalb von 18 m kann bis zum Ende des nächsten Zuges des Narzugons nicht bezaubert oder verängstigt werden.



NUPPERIBO

Mittelgroßer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 11 (2W8 + 2)

Bewegungsrate 6 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	3 (-4)	8 (-1)	1 (-5)

Fertigkeiten Wahrnehmung +1

Schadensresistenzen Kälte, Säure; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Waffen, die nicht versilbert sind

Schadensimmunitäten Feuer, Gift

Zustandsimmunitäten Bezaubert, blind, verängstigt, vergiftet

Sinne Blindsight 3 m (blind jenseits dieses Radius), passive Wahrnehmung 11

Sprachen Versteht Infernalisches, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 1/2 (100 EP)

Hungergetrieben. In den Neun Höllen können Nupperibos perfekt die Spur jeder Kreatur verfolgen, die innerhalb der letzten 24 Stunden durch die Ungezieferwolke eines Nupperibos Schaden erlitten hat.

Wolke von Ungeziefer. Jede Kreatur, die kein Teufel ist und ihren Zug innerhalb von 6 m um den Nupperibo beginnt, muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 11 ablegen. Eine Kreatur im Bereich von zwei oder mehr Nupperibos legt den Rettungswurf mit Nachteil ab. Bei einem Fehlschlag erleidet die Kreatur 2 (1W4) Stichschaden.

AKTIONEN

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +5 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 6 (1W6 + 3) Stichschaden.



ROTKAPPE

Kleines Feenwesen, chaotisch böse

Rüstungsklasse 13 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 45 (6W6 + 24)

Bewegungsrate 7,50 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
18 (+4)	13 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	9 (-1)

Fertigkeiten Athletik +6, Wahrnehmung +3

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 13

Sprachen Gemeinsprache, Sylvanisch

Herausforderungsgrad 3 (700 EP)

Eisenstiefel. Solange sie sich bewegt, ist die Rotkappe im Nachteil bei Würfeln auf Geschicklichkeit (Heimlichkeit).

Unverhältnismäßige Stärke. Bei Haltegriffen zählt die Rotkappe als mittelgroße Kreatur. Außerdem ist sie durch schwere Waffen bei ihren Angriffswürfen nicht im Nachteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Die Rotkappe führt drei Angriffe mit ihrer bösartigen Sichel aus.

Bösartige Sichel. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 9 (2W4 + 4) Hiebsschaden.

Eiserne Verfolgung. Die Rotkappe bewegt sich eine Distanz entsprechend ihrer Bewegungsrate auf eine Kreatur zu, die sie sehen kann, und tritt sie mit ihren Eisenstiefeln. Das Ziel muss einen erfolgreichen Geschicklichkeitsrettungswurf gegen SG 14 ablegen, um nicht 20 (3W10 + 4) Wuchtschaden und den Zustand liegend zu erleiden.

VARIANTE: IRRKAPPEN

Eine Irrkappe ist eine Rotkappe, die ihre Mütze in Dämonensekret statt in Blut trinkt. Kontakt mit dem Dämonensekret macht die Kreatur sogar noch psychotischer, sodass sie über irrationalen Hass brütet. Eine Gruppe von Irrkappen tut sich manchmal aus gemeinsamen Hass auf etwas zusammen, wie etwa auf Musik, Kreaturen mit lockigem Haar, das Wort „kühl“ oder die Farbe Blau.

Wenn eine Irrkappe auf 0 Trefferpunkte fällt, endet ihre hass-erfüllte Existenz auf spektakuläre Weise, da sie in Flammen aufgeht, wodurch sie selbst, ihre sekretgetränkte Mütze und ihre Hose sofort zu Asche zerfallen, sodass nichts als ihre Waffe und die glimmenden Eisenstiefel zurückbleiben.

ROTKAPPE

Eine Rotkappe ist ein mörderisches Feenwesen, das aus Blutgier geboren wurde. Auch wenn Rotkappen klein sind, haben sie beträchtliche Stärke.

Im Feywild, oder an Orten, wo jene Ebene eine andere Ebene an einer Feenkreuzung berührt, könnten eine oder mehrere Rotkappen erscheinen, wo frisches Blut den Boden trinkt. Zunächst sehen neue Rotkappen wie winzige, blutbefleckte Pilze aus, die gerade ihre Hüte aus dem Boden schieben. Wenn das Mondlicht auf einen dieser Hüte scheint, springt eine Kreatur, die wie ein verdorrter, kleiner Gnom mit buckligem Rücken und drahtigem Körper aussieht, aus der Erde hervor. Die Kreatur trägt eine spitze Lederkappe, Hosen aus ähnlichem Material, schwere Eisenstiefel und eine schwere Klingenwaffe. Von dem Moment an, zu dem sie erwacht, will eine Rotkappe nur Mord und Blutvergießen, und sie will diese Bedürfnisse befriedigen. Auch wenn eine Rotkappe heimlich sein will, zwingen ihre Eisenstiefel sie, schwerfällige, donnernde Schritte zu machen.

Um ihre unnatürliche Existenz zu erhalten, muss eine Rotkappe ihre Mütze mit dem frischen Blut ihrer Opfer tränken. Wenn das Blut nicht mindestens alle drei Tage aufgefrischt wird, verschwindet die Rotkappe, als hätte sie nie existiert. Der Wunsch einer Rotkappe, zu töten, ist in ihrem Überlebenswillen verwurzelt.

TRESSYM

Eine Tressym ist eine verspielte, geflügelte Katze, groß wie eine Hauskatze, mit einer Spannweite von 90 cm.

Tressym sollen das Ergebnis von magischen Experimenten mit Hauskatzen sein. Sie sind intelligente Katzenwesen, die starke Freundschaften mit Humanoiden aufbauen, besonders mit Waldläufern und Magiern. Tressym verstehen sich gut mit anderen ihrer Art, doch leben oder jagen sie selten gemeinsam. Sie ignorieren Fledermäuse, Feendrachen und dergleichen friedlich, doch hassen sie Blutmücken und böse fliegende Monster wie Mantikore. Sie genießen es auch, Hunde zu ärgern.

Tressym ernähren sich von kleinen Nagetieren, Vögeln und Insekten. Sie verfolgen ihre Beute und springen sie an wie normale Katzen, aber mit dem zusätzlichen Vorteil der Flugfähigkeit. Tressym greifen aber keine frisch geschlüpften Tiere an und zerstören keine Eier.

Tressym paaren sich mit anderen ihrer Art, gehen aber keine Paarbindungen fürs Leben ein. Eine Tressym kann sich auch mit einer normalen Katze paaren, doch nur eines von zehn Jungen wird eine Tressym sein; der Rest des Wurfs besteht aus normalen Katzen.

Mit der Erlaubnis des SL kann eine Person, die den Zauber *Vertrauten finden* wirkt, eine Tressym anstelle einer normalen Katze beschwören.



DER TRESSYMKATER
SCHLABBERLIPPE

TRESSYM

Winzige Monstrosität, chaotisch neutral

Rüstungsklasse 12

Trefferpunkte 5 (2W4)

Bewegungsrate 12 m, klettern 9 m, fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
3 (-4)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Fertigkeiten Heimlichkeit +4, Wahrnehmung +5

Schadensimmunitäten Gift

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 18 m, passive Wahrnehmung 15

Sprachen Versteht die Gemeinsprache, kann aber nicht sprechen

Herausforderungsgrad 0 (10 EP)

Giftgespür. Eine Tressym kann entdecken, ob eine Substanz vergiftet ist, indem sie sie kostet, berührt oder riecht.

Scharfer Geruchssinn. Die Tressym hat Vorteil bei Würfeln auf Weisheit (Wahrnehmung), die auf dem Geruchssinn basieren.

Unsichtbares entdecken. Innerhalb von 18 m um die Tressym kann magische Unsichtbarkeit nichts vor ihrer Sicht verbergen

AKTIONEN

Krallen. Nahkampf-Waffenangriff: +0 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 1 Hiebschaden.

WEISSER ABISHAI

Abishai stehen außerhalb der höllischen Hierarchie. Sie haben ihre eigene Befehlskette und sind Tiamat unterstellt. Andere Erzteufel können Abishai befehligen, für sie zu arbeiten, doch tun sie es selten, da niemals ganz klar ist, wie ausgeprägt der Einfluss Tiamats auf die Kreaturen ist.

Es gibt fünf Arten von Abishai, die jeweils einen von Tiamats Drachenköpfen widerspiegeln (schwarz, blau, grün, rot und weiß). Weiße Abishai sind die schwächsten. Sie kämpfen auf dem Schlachtfeld mit rücksichtsloser Wut.

WEISSER ABISHAI

Mittelgroßer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 15 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 68 (8W8 + 32)

Bewegungsrate 9 m, fliegen 12 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
16 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	13 (+1)

Rettungswürfe Str +6, Kon +7

Schadensresistenzen Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Waffen, die nicht versilbert sind

Schadensimmunitäten Feuer, Gift, Kälte

Zustandsimmunitäten Vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 11

Sprachen Drakonisch, Infernalisch, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 6 (2.300 EP)

Magieresistenz. Der Abishai hat Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Die Waffenangriffe des Abishai sind magisch.

Teufelssicht. Magische Dunkelheit behindert die Dunkelsicht des Abishai nicht.

Unvorsichtig. Zu Beginn seines Zuges kann der Abishai Vorteil auf alle Nahkampf-Waffenangriffe in seinem Zug erhalten, doch haben Angriffe gegen ihn bis zum Beginn seines nächsten Zuges ebenfalls einen Vorteil.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Der Abishai führt zwei Angriffe aus: einen mit seinem Langschwert und einen mit seinen Klauen.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 5 (1W4 + 3) Stichschaden plus 3 (1W6) Kälteschaden.

Langschwert. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 7 (1W8 + 3) Hiebschaden, oder 8 (1W10 + 3) Hiebschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen genutzt wird.

Klaue. Nahkampf-Waffenangriff: +6 zum Treffen, Reichweite 1,50 m, ein Ziel. Treffer: 8 (1W10 + 3) Hiebschaden.

REAKTIONEN

Brutale Vergeltung. Nachdem er Schaden erlitten hat, macht der Abishai einen Biss-Angriff gegen eine zufällige Kreatur innerhalb von 1,50 m um ihn herum. Wenn sich keine Kreatur in Reichweite befindet, bewegt sich der Abishai bis zu seiner halben Bewegungsrate auf einen Gegner zu, den er sehen kann, ohne einen Gelegenheitsangriff zu provozieren.

YEENOGHU

Der Dämonenfürst Yeenoghu, auch bekannt als die Schlächterbestie und der Gnollfürst, erscheint als kampferprobter Gnoll, der über 4 Meter groß ist. Er hat verfilztes Fell, bedeckt mit einer zusammengeflochtenen Rüstung aus Schilden und Brustharnischen, die mit Ketten zusammengehalten werden und der abgezogenen Haut seiner stärksten Gegner verziert sind. Sein Gesicht ist wie der grinsende Schädel eines Raubtiers.

Als Yeenoghu auf der Materiellen Ebene jagte, folgten ihm Rudel von Hyänen. Diejenigen, die seine Opfer fraßen, wurden zu Gnollen, die die Lebensweise ihres Meisters nachahmten. Wenige andere verehren Yeenoghu, aber die, die es tun, nehmen ein gnollartiges, buckeliges Aussehen an und feilen ihre Zähne zu Spitzen.

Yeenoghu führt einen dreiköpfigen Flegel, der als der Schlächter bekannt ist und den er jederzeit in seine Hand rufen kann, doch ist es ebenso wahrscheinlich, dass er seine Beute mit bloßen Händen zerfetzt, ehe er ihre Kehlen mit den Zähnen herausreißt.

Wenn Yeenoghu irgendwo außerhalb des Abyss getötet wird, bildet er sich mit voller Stärke in seinem Anwesen aus verfaulem Fleisch und Knochen wieder, das in einer trostlosen, von Schluchten durchzogenen Schicht des Abyss liegt.



YEENOGHU

Riesiger Unhold (Dämon), chaotisch böse

Rüstungsklasse 20 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 333 (23W12 + 184)

Bewegungsrate 15 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
29 (+9)	16 (+3)	26 (+8)	16 (+3)	24 (+7)	15 (+2)

Rettungswürfe Ges +10, Kon +15, Wei +14

Fertigkeiten Einschüchtern +9, Wahrnehmung +14

Schadensresistenzen Blitz-, Feuer-, Kälte

Schadensimmunitäten Gift-, Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Waffen

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, verängstigt, vergiftet

Sinne Wahrer Blick 36 m, passive Wahrnehmung 24

Sprachen Alle, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 24 (62.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für Yeenoghu ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 17, +9 zum Treffen mit Zauberangriffen). Er kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei er keine Materialkomponenten benötigt:

Beliebig oft: *Magie entdecken*

Je 3/Tag: *Furcht*, *Magie bannen*, *Unsichtbarkeit*

1/Tag: *Teleportieren*

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn Yeenoghu einen Rettungswurf nicht schafft, kann er sich stattdessen entscheiden, ihn zu schaffen.

Magieresistenz. Yeenoghu hat Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Magische Waffen. Yeenoghus Waffenangriffe sind magisch.

Wüten. Wenn Yeenoghu eine Kreatur in seinem Zug mit einem Nahkampfangriff auf 0 Trefferpunkte bringt, kann er eine Bonus-

aktion verwenden, um sich seine halbe Bewegungsrate zu bewegen und einen Biss-Angriff auszuführen.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Yeenoghu führt drei Flegel-Angriffe aus. Wenn ein Angriff trifft, kann er einen der folgenden Zusatzeffekte auslösen, den er selbst bestimmt oder der durch den Zufall bestimmt wird (jeder Effekt kann nur einmal pro Mehrfachangriff verwendet werden).

1. Der Angriff verursacht zusätzliche 13 (2W12) Wuchtschaden.
2. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 17 schaffen, um nicht bis zum Beginn von Yeenoghus nächstem Zug gelähmt zu sein.
3. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 17 schaffen, um nicht bis zum Beginn von Yeenoghus nächstem Zug vom Zauber *Verwirrung* betroffen zu sein.

Flegel. Nahkampf-Waffenangriff: +16 zum Treffen, Reichweite 4,50 m, ein Ziel. **Treffer:** 15 (1W12 + 9) Wuchtschaden.

Biss. Nahkampf-Waffenangriff: +16 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 14 (1W10 + 9) Stichschaden.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Yeenoghu kann 3 legendäre Aktionen ausführen, wobei er aus den folgenden Optionen auswählt. Nur eine legendäre Aktion kann auf einmal verwendet werden, und nur am Ende des Zuges einer anderen Kreatur. Yeenoghu erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn seines Zuges zurück.

Anfallen (kostet 2 Aktionen). Yeenoghu führt einen Biss-Angriff gegen jede Kreatur innerhalb von 3 m um sich aus.

Sturmangriff. Yeenoghu bewegt sich bis zu seine Bewegungsrate.

Wegschmettern. Yeenoghu führt einen Flegel-Angriff aus. Wenn der Angriff trifft, muss das Ziel einen Stärkerettungswurf gegen SG 24 schaffen, um nicht 4,50 m in einer geraden Linie von Yeenoghu weggestoßen zu werden. Wenn der Rettungswurf um 5 oder mehr Punkte misslingt, erleidet das Ziel den Zustand liegend.

ZARIEL

Einst ein mächtiger Engel, war Zariel damit beauftragt, die Gezeiten des Blutkrieges zu beobachten, doch verfiel sie dem korumpierenden Einfluss der Neun Höllen und fiel in Ungnade. Asmodeus bewunderte Zariels Leidenschaft für den Krieg und bot ihr an, Avernus zu regieren. Sie nahm sein Angebot an und wurde von Asmodeus in eine Erzteufelin verwandelt.

Zariels „Aufstieg“ fand auf Kosten des Höllenschlundteufels Bel statt, ihrem Vorgänger. Zariel und Bel hassen einander. Um Bel zu beschäftigen und aus den Augen zu haben, gibt Zariel ihm die Aufgabe, Waffen, Rüstungen und grauenvolle dämonentötende Maschinen zu schmieden.

Um ihre Legionen aufzufüllen, braucht Zariel die Seelen von Sterblichen, um Lemuren zu erschaffen, die sie zu höheren Formen von Teufeln befördern kann. Nur indem sie Sterbliche auf der Materiellen Ebene in Versuchung führt und Pakte mit ihnen schließt, kann sie sie im Jenseits an sich binden.

Matalotok. Zariel besiegte vor kurzer Zeit den Dämonenfürsten Kotschtschie und hat dessen Hammer *Matalotok* an sich genommen, der ihr Immunität gegen Kälteschaden gewährt. Ohne diesen Hammer hat Zariel stattdessen Resistenz gegen Kälteschaden.



ERZHERZOGIN ZARIEL VON AVERNUS

Großer Unhold (Teufel), rechtschaffen böse

Rüstungsklasse 21 (natürliche Rüstung)

Trefferpunkte 580 (40W10 + 360)

Bewegungsrate 15 m, fliegen 45 m

STR	GES	KON	INT	WEI	CHA
27 (+8)	24 (+7)	28 (+9)	26 (+8)	27 (+8)	30 (+10)

Rettungswürfe Int +16, Wei +16, Cha +18

Fertigkeiten Einschüchtern +18, Wahrnehmung +16

Schadensresistenzen Feuer, gleißend; Hieb-, Stich- und Wuchtschaden durch nicht-magische Waffen, die nicht versilbert sind

Schadensimmunitäten Gift, Kälte, nekrotisch

Zustandsimmunitäten Bezaubert, erschöpft, verängstigt, vergiftet

Sinne Dunkelsicht 36 m, passive Wahrnehmung 26

Sprachen alle, Telepathie 36 m

Herausforderungsgrad 26 (90.000 EP)

Angeborenes Zauberwirken. Das Attribut zum Wirken angeborener Zauber für Zariel ist Charisma (Zauberrettungswurf-SG 26). Sie kann angeboren die folgenden Zauber wirken, wobei sie keine Materialkomponenten benötigt:

Beliebig oft: *Feuerball*, *Feuerwand*, *Gestalt verändern* (kann mittelgroß werden, wenn sie ihr Aussehen verändert), *Gutes und Böses entdecken*, *Unsichtbarkeit* (nur selbst)

Je 3/Tag: *Finger des Todes*, *Gutes und Böses bannen*, *Klingenbarriere*

Feurige Waffen. Zariels Waffenangriffe sind magisch. Wenn sie mit einer Waffe trifft, verursacht die Waffe zusätzlich 36 (8W8) Feuerschaden (bereits in die Waffenangriffe unten eingerechnet).

Legendäre Resistenz (3/Tag). Wenn Zariel einen Rettungswurf nicht schafft, kann sie sich entscheiden, dass er stattdessen gelingt.

Magieresistenz. Zariel hat Vorteil auf Rettungswürfe gegen Zauber und andere magische Effekte.

Regeneration. Zariel erhält zu Beginn ihres Zuges 20 Trefferpunkte zurück. Wenn sie gleißenden Schaden erleidet, funktioniert dieses

Merkmal zu Beginn ihres nächsten Zuges nicht. Zariel stirbt nur, wenn sie ihren Zug mit 0 Trefferpunkten beginnt und nicht regeneriert.

Teufelssicht. Magische Dunkelheit behindert Zariels Dunkelsicht nicht.

AKTIONEN

Mehrfachangriff. Zariel greift zweimal mit ihrem Flegel und einmal mit *Matalotok* an. Sie kann anstelle von *Matalotok* auch Grauenvolle Berührung verwenden.

Flegel. Nahkampf-Waffenangriff: +16 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 17 (2W8 + 8) Stichschaden plus 36 (8W8) Feuerschaden.

Grauenvolle Berührung (Aufladung 5–6). Zariel berührt eine Kreatur innerhalb von 3 m. Das Ziel muss einen Konstitutionsrettungswurf gegen SG 26 schaffen, um nicht 44 (8W10) nekrotischen Schaden zu erleiden und für 1 Minute vergiftet zu werden. Solange das Ziel auf diese Weise vergiftet ist, ist es außerdem blind und taub. Das Ziel wiederholt den Rettungswurf am Ende eines jeden seiner Züge und beendet den Effekt bei einem Erfolg.

Matalotok (Kriegshammer). Nahkampf-Waffenangriff: +16 zum Treffen, Reichweite 3 m, ein Ziel. **Treffer:** 17 (2W8 + 8) Wuchtschaden, oder 19 (2W10 + 8) Wuchtschaden, wenn die Waffe mit beiden Händen genutzt wird, plus 36 (8W8) Feuerschaden. Außerdem gibt die Waffe eine Entladung von Kälte ab, die 10 (3W6) Kälteschaden bei jeder Kreatur innerhalb von 9 m verursacht.

Teleportieren. Zariel teleportiert sich, zusammen mit aller Ausrüstung, die sie trägt oder in der Hand hält, bis zu 36 m zu einem freien Bereich, den sie sehen kann.

LEGENDÄRE AKTIONEN

Zariel kann 3 legendäre Aktionen ausführen, wobei sie aus den folgenden Optionen auswählt. Nur eine legendäre Aktion kann auf einmal verwendet werden, und nur am Ende des Zuges einer anderen Kreatur. Zariel erhält verbrauchte legendäre Aktionen zu Beginn ihres Zuges zurück.

Einärschernder Blick (kostet 2 Aktionen). Zariel richtet ihren magischen Blick auf eine Kreatur innerhalb von 36 m, die sie sehen kann, und befiehlt ihr, in Flammen aufzugehen. Das Ziel muss einen Weisheitsrettungswurf gegen SG 26 schaffen, um nicht 22 (4W10) Feuerschaden zu erleiden.

Teleportieren. Zariel nutzt ihre Aktion Teleportieren.

ANHANG E: SPEISEKARTE
„ZUM HÖLLISCHEN GENUSS“

• **Wetterwetter** •

Wetterwetter

- Wetterwetter Wetterwetter Wetterwetter -
- Wetterwetter Wetterwetter Wetterwetter Wetterwetter -
- Wetterwetter Wetterwetter Wetterwetter Wetterwetter -

Wetterwetter

- Wetterwetter Wetterwetter Wetterwetter Wetterwetter -
- Wetterwetter Wetterwetter Wetterwetter Wetterwetter -
- Wetterwetter Wetterwetter Wetterwetter Wetterwetter -
- Wetterwetter Wetterwetter Wetterwetter Wetterwetter -

Wetterwetter

- Wetterwetter Wetterwetter Wetterwetter Wetterwetter -
- Wetterwetter Wetterwetter Wetterwetter Wetterwetter -
- Wetterwetter Wetterwetter Wetterwetter Wetterwetter -

- **Wetterwetter** -

„ Speisekarte „

Vorspeisen

- „ Salat aus eingelegten Rankenplagen „
- „ Gebratener Mykonidenhut mit Knoblauchbutter „
- „ Würzige Brötchen mit geriebenen Blutmücken „

Hauptgerichte

- „ Gegrillte Quipper in einer Portweinreduktion „
- „ Gebratener Wereber mit reichlich Pfeffer und Paprika „
- „ Zweimal ausgebackene Axtschnabel-Streifen, paniert, an einer Branntweine-Pflaumen-Sauce „
- „ Frittierte Miniaturriesenweltraumhamster, perfekt gewürzt mit Rosmarin, Basilikum, Thymian und Tränen „

Desserts

- „ Kandierte Phasenspinnenaugen in einer Himbeerlikör-Reduktion „
- „ Süße Apfeltarte mit himmlischer Karamellglasur „
- „ Verschiedene seltene Miniatur-Stinkkuh-Käse „

„ Kaffee & Tee „

ANHANG F: KONZEPTILLUSTRATIONEN

In den Monaten, ehe die Arbeit an *Baldur's Gate: Abstieg nach Avernus* begann, lud der künstlerische Leiter Richard Whitters mehrere Konzeptzeichner ein, um Charaktere, Objekte und Umgebungen basierend auf Gesprächen mit Adam Lee (dem Hauptautor) und anderen Mitgliedern des D&D-Teams zu erschaffen. Zu diesen Künstlern gehörten Aleksi Briclot, Daarken, Max Dunbar, Titus Lunter, Vince Proce und Shawn Wood. Ihre Illustrationen halfen dabei, die Autoren zu inspirieren, und legten das Fundament für einen Story-Guide unserer Lizenzpartner. Dieser Anhang zeigt einen Teil ihrer hervorragenden Arbeiten.



REYA MANTELMORN



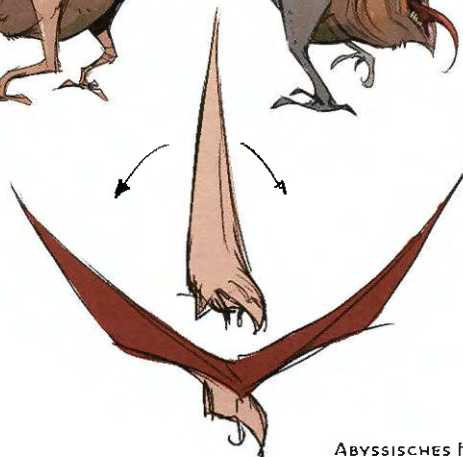
Z'NETH, DER HOBGOBLIN



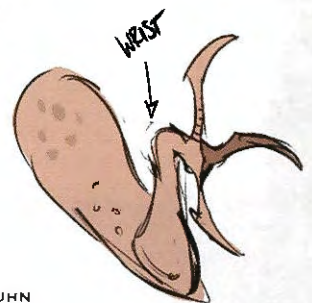
SALAMANDER-MECHANIKER



KRULL, DER TORTEL



ABYSSISCHES HUHN



SIDE SWIMMING
 160 FT LONG
 No EYES
 MOUTH SMOO
 TUB OF GREASY FUR
 DORSAL HUMP
 FRONT VIEW
 100 FEET WIDE
 FIB
 POIN ENDS IN GREASY TAIL
 RIDGES
 E TOES W/ NAILS
 TEACHING, SPITTING, JUMP
 TOWARD TRENCH, HOOK AND PULL TO PULL UP/ JUMPING AND MOUNTAIN
 EXPANDED BONES AND STOMACH
 TAIL OF SALIVA
 THREAT ALERT HOOD SEMI-MON?
 MULTIPLE THROAT THAT ALL CROCK-TOCK POWERS & ALSO GRAB PREY
 IF FEARS PLANS/FEARS REUSE ATTACK?
 CROKEK'TOECK

CROK'ETOECK

MICKIE



BARNABAS



GULAH, DER ONI
(GESTRICHERNER NSC)



SEELENMÜNZE

SYLVIRA UND JEZEBEL



CHUKKA UND CLONK



MEGGIE IRRWITZ



LULU



IRRKAPPEN

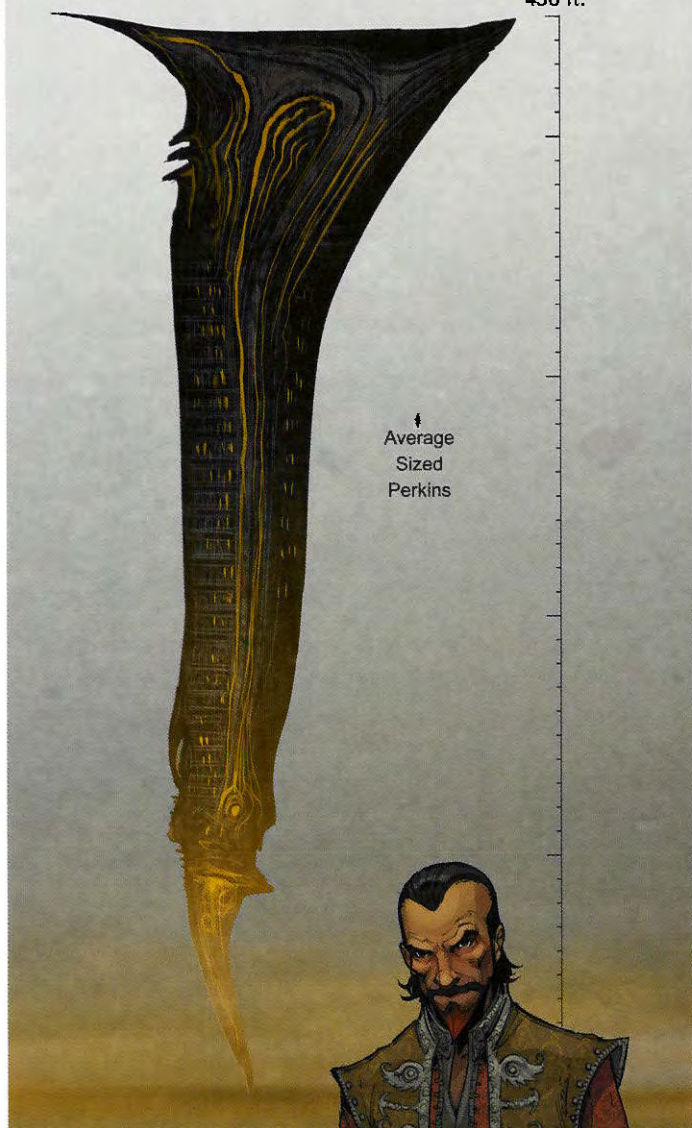


EIN MERRENOLOTH BEFÄHRT DEN STYX



ZARIELS FLIEGENDE FESTUNG

Height
450 ft.



†
Average
Sized
Perkins

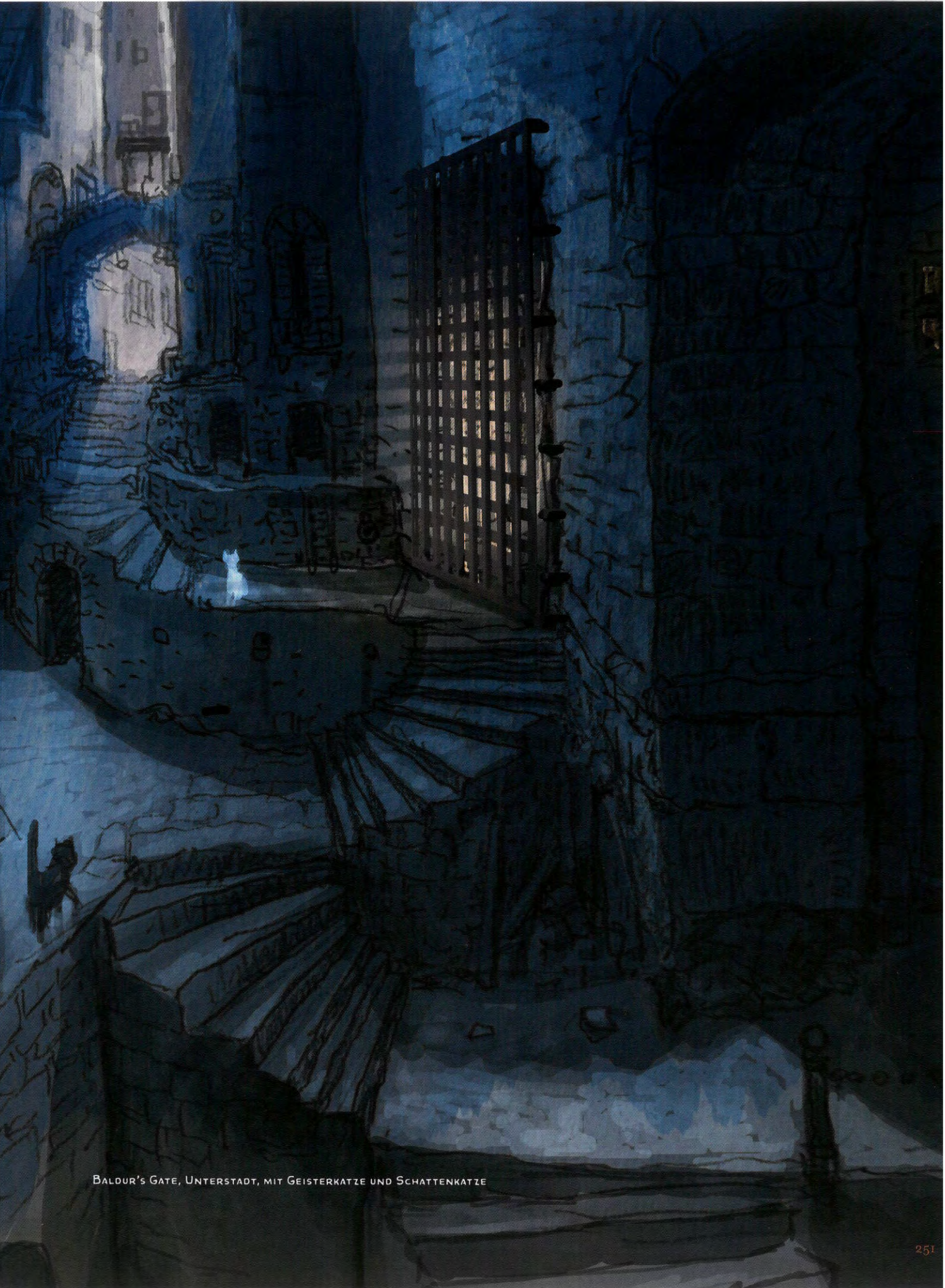
TEIM
YEENOGHU

YEENOGHUS
DÄMONEN



FALASTER FISK

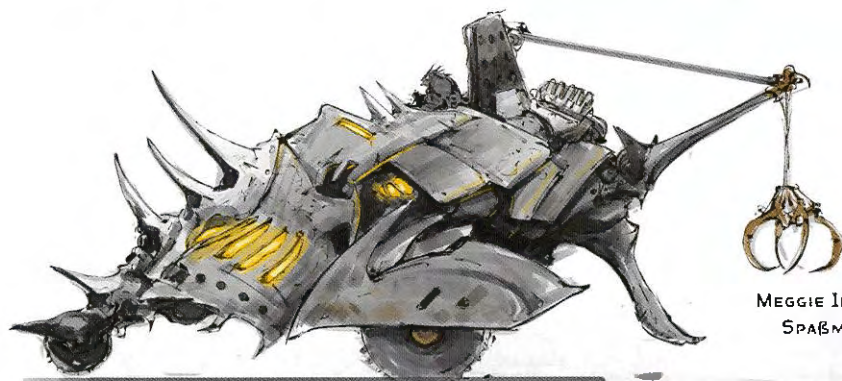




BALDUR'S GATE, UNTERSTADT, MIT GEISTERKATZE UND SCHATTENKATZE



INFERNALISCHE KRIEGSMASCHINEN



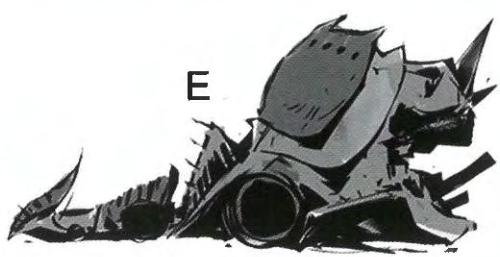
MEGGIE IRRWITZ'
SPAßMOBIL



ALEKSI



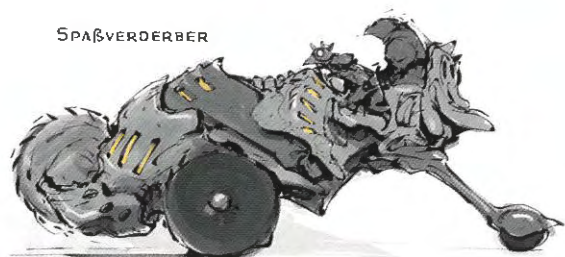
FRÖHLICHE WITWE



MÖLLENSCHÖNHEIT

E

EIN TEUFEL REITET EINEN ALEKSIPUG

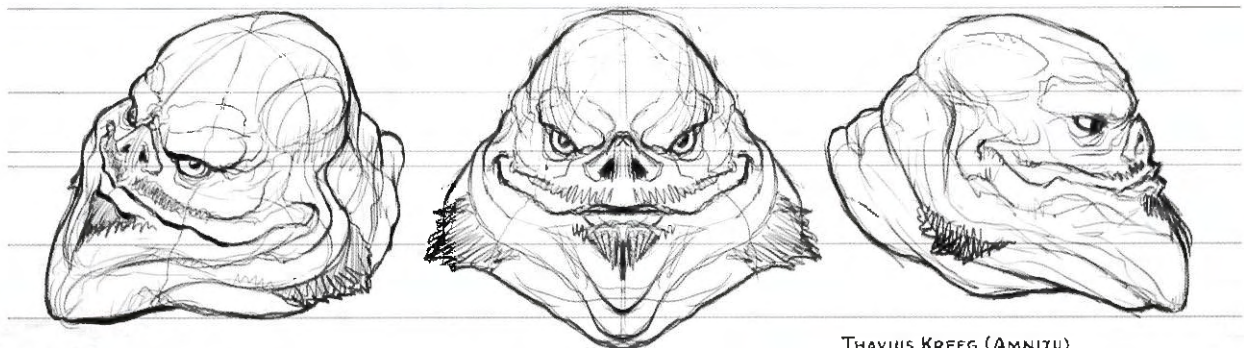


SPAßVERDERBER





FESTUNG IN AVERNUS



THAVIUS KREEG (AMNIZU)



ANHANG G: INFERNALISCHE SCHRIFT

A a B b C c D d E e F f G g H h I i

A a B b C c D d E e F f G g H h I i

J j K k L l M m N n O o P p Q q R r

J j K k L l M m N n O o P p Q q R r

S s T t U u V v W w X x Y y Z z 0

S s T t U u V v W w X x Y y Z z 0

1 2 3 4 5 6 7 8 9

1 2 3 4 5 6 7 8 9

, , ? ! ; ; ' " |

, , ? ! ; ; ' " |

[] ~

() -