

# DIE BLOODSTONE-PASS SAGA

geleitet von  
Cédrik Duval



Ein Tagebuch aus den



# **DIE BLOODSTONE-PASS SAGA**

(gespielt 2011 - 2015)

## Inhaltsverzeichnis

Dramatis Personae.....	4
Prolog: Für eine Handvoll Silbermünzen (Eleasias 1357 DR).....	5
Kapitel 1: Der Bloodstone-Pass (Eleasias – Eleint 1357 DR).....	6
Kapitel 2: In den Bloodstone-Minen (Eleint – Uktar 1357 DR).....	11
Kapitel 3: Bloodstone-Winter (Nightal 1357 – Tarsakh 1358 DR).....	15
Kapitel 4: Die Bloodstone-Kriege (Mirtul – Marpenoth 1358 DR).....	24
Kapitel 5: Der Thron von Bloodstone (Marpenoth 1358 DR).....	30
Anhang A: Karten.....	34
Anhang B: Kalender der Forgotten Realms.....	37

## Dramatis Personae

Zu Beginn der Saga bestand die Gruppe aus den folgenden Personen:

- x Taer Brigden (Human Cleric of Tyr)
- x Teremon Darkmind (Human Psychic Warrior)
- x Grayson Carlyle (Human Wizard)
- x Greven Carlyle (Human Warmage)

Während ihrer Abenteuer verließen einige die Gruppe. Andere kamen hingegen dazu:

- x Greven verlässt die Gruppe am 10. Marpenoth 1357 DR, nachdem er einen Brief aus seinem ehemaligen Herzogtum erhalten hat.
- x Kenneth Carlyle (Human Rogue/Assassin) – ein Cousin der Brüder Carlyle begleitet die Gruppe ab dem 18. Marpenoth doch setzt er sich im Laufe des 2. Uktar unbemerkt ab und ward nie mehr gesehen.
- x Grayson verlässt die Gruppe nach einem Streit mit Taer am 20. Marpenoth.
- x Marak Ironhand (Dwarf Crusader) schließt sich der Gruppe am Abend des selben Tages an.
- x Elânduil von Evereska (Elf Sorcerer) schließt sich der Gruppe am 3. Hammer 1358 DR an, nachdem Baron Taer öffentlich in Heliogabalus verlauten ließ, einen Magier in Dienst zu stellen. Er verlässt die Gruppe jedoch bereits am 12. Tarsakh wieder.
- x Veit Houlderegk (Dwarf Wizard) schließt sich der Gruppe am 4. Hammer an, nachdem er ebenfalls die Verlautbarung vernommen hat.

## **Prolog: Für eine Handvoll Silbermünzen (Eleasias 1357 DR)**

### ***23. Eleasias 1357 DR / Year of the Prince***

Zehn Jahre tobte der Krieg zwischen Vaasa und Damara bereits. Doch dann gelang es Vaasanischen Truppen den König von Damara in der letzten Feldschlacht zu töten. Sofort rückte die siegreiche Armee in das nun Führungslose Reich ein. Einige Lehen wurden einverleibt und Vaasa angegliedert. Anderen wurden Schwüre abgenommen, im Austausch gegen Scheinselbstständigkeit.

Wie tausend andere, so ist auch die Gruppe als Flüchtlinge des Krieges in Valls gestrandet, der Hauptstadt einer Provinz des untergegangenen Königreichs. Nach einem Kampf gegen einige magische Kreaturen, die sich aus einem Zirkus befreien konnten treten zwei Bauern an die Gruppe heran und bitten um Beistand gegen eine Armee von Banditen und Halsabschneidern, die deren Dorf terrorisiert. Obwohl die beiden nicht viel mehr zu berichten wissen, entschließt sich die Gruppe dennoch zu helfen.

### ***24. Eleasias***

Die Gruppe bricht am nächsten Morgen auf. Die Reise verläuft dank herbei gezauberter Geisterrösser von Grayson ohne Vorkommnisse.

# Kapitel 1: Der Bloodstone-Pass<sup>1</sup> (Eleasias – Eleint 1357 DR)

## Tag 1 in Bloodstone (26. Eleasias 1357 DR)

Die Gruppe erreicht das Dorf Bloodstone. Nachdem sie sich in der einzigen Taverne des Orts einquartiert haben und die Brüder Carlyle sich noch im Dorf umgesehen haben, werden sie zum Abendessen mit Baron Tranth eskortiert.

Der Baron und seine Tochter, Lady Christine, erweisen sich als angenehme Gastgeber, die die Gruppe vorzüglich bewirten und unterhalten. Nach dem Essen erhalten sie einen Überblick über den Stand der Dinge. Sie erfahren, dass das Dorf jährlich Tribut an die sogenannten Assassinen-Armee entrichten muss, die ein Handlanger von Vaasa ist. Deren Anführer soll der sogenannte Großvater der Assassinen sein. In zwei Wochen wird der diesjährige Tribut abgeholt und die Gruppe soll nicht nur die Eintreiber vertreiben, sondern auch die Strafexpedition, die mit Sicherheit darauf folgen wird.

Taer befragt später am Abend einige Dörfler mittels *Discern Lies*, ob sie für die Assassinen arbeiten, kann aber niemanden entdecken. Die Carlyles fordern Stephan, den Tavernenbesitzer, zum Wettzochen auf, um ihn für ihre Sachen zu gewinnen. Nachdem Grayson unterliegt, kann Greven den nun angeheiterten Stephan unter den Tisch trinken.

Die Gruppe lernt zudem zwei Stammgäste kennen: Haldan, der sofort versucht sich bei ihnen einzuschmeicheln, und Jameson, der wortkarge Bogner und Falkner des Ortes.

## Tag 2 – 4 (27. – 29. Eleasias)

Die Gruppe beginnt die Einteilung der verfügbaren Soldaten und Milizen zum Training bzw. Befestigung der Anlagen. Die Carlyles wollen die drei nichtmenschlichen Siedlungen von Bloodstone besuchen und reisen zuerst zum Zwergengclan von Orothiar und erhalten vom Clanchef Tokan den Auftrag eine Familie roter Drachen zur Strecke zu bringen, die eine verwandte Sippe bedroht. Dafür würde man ihnen ein Kontingent Krieger zur Verfügung stellen. Für Verhandlungen mit dem verwandten Clan wird ihnen Tamal, Sohn des Tokan zur Seite gestellt, der sich als begabter Bauchredner entpuppt.

Während Greven direkt zum anderen Zwergengclan reist, macht Grayson einen Abstecher zu den Halbblingen von Waukeshire, um mit Bürgermeister William zu sprechen. Dieser teilt ihm mit, dass über eine Entsendung von Truppen nur mit Fredegast gesprochen werden kann, der jedoch aktuell nicht im Dorf weilt.

Parallel dazu beginnen Taer und Teremon mit der Ausbildung der Soldaten, wobei sich Haldan erneut versucht einzuschleimen. Zudem werden sie am folgenden Tag von Lady Christine beobachtet.

Die Gebrüder Carlyle besuchen am vierten Tag den Zentauren-Clan, wo sie an einem Ritual teilnehmen sollen, um zu prüfen, ob die Geister gewogen sind, die verlorene Ehre des Clans wiederherzustellen. Sie können jedoch selber keinen Kontakt zu den Geistern aufnehmen. Dafür erhält Greven am nächsten Morgen eine Warnung der Ältesten, dass sein Bruder ihn verraten wird. Zudem sind die Zentauren bereit, in 2 Wochen eine Abordnung zu schicken.

---

1 Modul H1 „Bloodstone Pass“

### **Tag 5 (30. Eleasias)**

Der Kampf gegen die Drachen ist mörderisch: Greven stirbt im Feuersturm des Drachenodems, während Grayson dank eines Konfusions-Zaubers sich gegen die Gruppe wendet und dann den Kampfplatz verlässt.

Nach dem Kampf teleportiert Grayson die Überlebenden nach Suzail, der Hauptstadt von Cormyr. Der Hohepriester des dortigen Tyr-Tempel erklärt sich bereit, Greven ohne zusätzliche Kosten wieder zu erwecken. Einzige die Materialkosten des *True Resurrection* von 25.000 Goldmünzen muss die Gruppe entrichten.

### **Tag 6 (1. Eleint)**

Lady Christine beobachtet erneut Taer beim Training. Teremon freundet sich mit einer Bande von vier halbwüchsigen an, die kleinere Aufträge für ihn übernehmen. Anführer des frechen Haufens ist Bart.

Grayson unternimmt den Tag einen Erkundungsflug, um das Lager der Banditen zu finden. Bei seiner Rückkehr am Abend beobachtet er Abt Aldric bei einem Abendspaziergang.

### **Tag 7 (2. Eleint)**

Taer wird Opfer eines Anschlags, indem jemand eine Vorrichtung auslöst und einen Stein auf ihn fallen lässt. Die Gruppe setzt die Kinder darauf an, sich umzuhorchen. Mittags wird Taer zu einem Picknick mit Lady Christine eingeladen. Grayson unternimmt einen weiteren Erkundungsflug. Am Abend trifft er im selben Wäldchen auf Haldan. Er trägt ihm auf, einige Leute um sich zu scharen und einen Fallenparcour zu errichten.

### **Tag 8 (3. Eleint)**

Taer und Grayson besuchen die Halblinge von Waukeshire, um mit Fredegast zu sprechen. Auf dem Weg zum Lager von Fredegasts Leuten laufen sie direkt in eine präparierte Falle. Nachdem sich befreit haben/befreit wurden, werden sie zum Lager geführt, wo Fredegast ihnen schnell klar macht, dass er seine Leute nicht verheizen möchte. Wenn die Gruppe in der Lage ist den Tributzug und die mit Sicherheit darauf folgende Strafexpedition zu vernichten, wird er sie erst mit Truppen unterstützen.

Am frühen Nachmittag erscheinen die gewünschten Halblingsköche in Bloodstone. Die Bauerstochter Gabrielle bittet Grayson darum, seine Schülerin werden zu dürfen. Er stellt ihr darauf hin diverse Logikrätsel und gibt ihr dann auf, schriftlich ihre Gründe darzulegen, weswegen sie Magierin werden möchte.

### **Tag 9 (4. Eleint)**

Lady Christine lässt diesmal Taer "nur" ein Lunchpaket zukommen und entschuldigt sich, dass sie es wegen dringender Angelegenheiten nicht selbst bringen kann.

### **Tag 10 (5. Eleint)**

Grayson besucht Gabrielles Eltern um sie zu fragen, ob sie bereit wären, Gabrielle bei ihm in die Lehre zu geben. Danach richtet er ein Candlelight Dinner für Taer und Christine aus, dass grandios

scheitert, da Taer sich weigert. In seiner Not gibt er sich selbst die Gestalt von Taer, wird aber von Christine während des Essens schnell durchschaut.

Zeitgleich wird Teremon in der Taverne Opfer eines Giftanschlags. Die Suche ergibt, dass das Essen während des Abkühlens einige Zeit unbeaufsichtigt auf der Theke. In der Zeit könnte entweder Haldan etwas hinein geworfen haben (auf ca. 5 Meter Entfernung). Genauso könnte Jameson direkt etwas hineingegeben haben, als er kurz an der Theke stand. Beide verdächtigen sich gegenseitig.

Im Laufe des Tages untersucht Taer Haldan mittels *Discern Lies*, *Detect Magic* und *True Seeing*.

Teremon schickt Bart und Co. los, zu prüfen wo Haldan zum Zeitpunkt des ersten Anschlags steckte.

Greven hat die Idee, einen Tribock zu bauen, der zudem als Köder für den Attentäter dienen soll.

Gabrielles Vater teilt Grayson am Abend seine Einwilligung mit.

### **Tag 11 (6. Eleint)**

Baubeginn der Halle, in der der Tribock gebaut werden soll. Barts Bande meldet, dass Haldan wahrscheinlich zuhause war.

Christine lädt Taer zum Mittagspicknick ein und eröffnet ihm, dass sie selber heraus gefunden hat, dass Grayson sich als Taer ausgegeben hatte.

### **Tag 12 (7. Eleint)**

Der eigentliche Bau des Tribocks beginnt. Am Schlachtplan werden weitere Feinheiten vorgenommen. Aus Sicherheitsgründen wird eine Ausgangssperre verhängt. Dennoch taucht Abends Bart auf und teilt der Gruppe mit, dass sie Haldan aus dem Dorf schleichen gesehen haben. Sie stöbern ihn im Wäldchen auf im Gespräch mit einem Assassinen. Haldan wird von Grayson per Dimensionstor direkt auf die Ebene des Krieges teleportiert. Der Assassine wird gefangen genommen und verhört. Er erzählt ihnen u.A. dass sich das Lager der Assassinen bei der alten Bloodstone-Mine befindet.

### **Tag 13 (8. Eleint)**

Die Dorfbewohner bereiten sich auf das morgige Erscheinen der Eintreiber vor. Die Mauer ist endlich fertiggestellt.

### **Tag 14 (9. Eleint)**

Die Schlacht gegen die Eintreiber ist ein kompletter Sieg für die Verteidiger. Die Gegnerischen Einheiten werden total aufgerieben; der Anführer gefangen genommen und verhört. Danach wird der Sieg bis spät in die Nacht gefeiert.

### **Tag 15 (10. Eleint)**

Aldric bittet die Gruppe um Verzeihung für seine bis dahin ablehnende Haltung ihnen gegenüber und verspricht sie nun bei besten Kräften zu unterstützen. Am Abend wird Taer von Christine in seiner Kammer besucht...

### **Tag 16 (11. Eleint)**

Dem gefangenen Anführer wurde der Prozess gemacht und das Urteil sogleich vollstreckt. Noch am selben Tag erreichten die Truppen von Clan Orothiar Bloodstone.

### **Tag 17 (12. Eleint)**

Das Kontingent der Zentauren von Guard erreicht Bloodstone.

### **Tag 18 (13. Eleint)**

Die Brüder Grayson und Greven entdecken das Lager der Assassinen und versuchen des Nachts einen Luftschlag, der jedoch gekontert wird, so dass sie unverrichteter Dinge wieder wegfliegen müssen. Als Antwort darauf brennen die Assassinen die Montagehalle für die Triböcke nieder. Dank einiger Spürhunde wird Jameson als Brandstifter überführt und verhört.

### **Tag 19 (14. Eleint)**

Greven und Grayson gelingt es den Hohepriester der Zwerge zu animieren, aktiv mitzuhelfen, als sie ihm erzählen, dass die Assassinen einen Orcuspriester in ihren Reihen haben.

### **Tag 20 (15. Eleint)**

Damien, Halb-Bruder der Carlyles erscheint in Bloodstone. Er erzählt, dass er damals beherrscht wurde und sich nur deswegen gegen seine Brüder gestellt hatte. Da Taer keine Lüge erkennen kann, wird er zunächst verschont und als Gast aufgenommen.

### **Tag 21 (16. Eleint)**

Schlacht gegen die Strafexpedition. Geschickt werden einige Steinriesen von der Armee getrennt und von Grayson unschädlich gemacht. Die Hauptstreitmacht wird von den Zwergen gestellt und von hinten in die Zange genommen. Eine Flankenattacke berittener Einheiten wird von beiden Seiten durch Taer und Teremon gekontert. Die Zentauren und Bogenschützen kümmern sich anschließend um flüchtige Einheiten.

### **Tag 22 (17. Eleint)**

Damien wird betraut in die ehemalige Baronie der Carlyles zu reisen und zu prüfen, wer von den loyalen Untertanen noch vorhanden ist.

### **Tag 23 (18. Eleint)**

Im Laufe des Tages erreichen die Halblinge unter Kommando von Fredegast Bloodstone. Am Abend organisiert die Gruppe den Junggesellenabschied von Taer in einem Bordell in Suzail mit einem Spezialgemisch von Greven.

### **Tag 24 (19. Eleint)**

An diesem schönen Tag wird die Hochzeit von Taer und Christine gehalten mit anschließendem Fest und Feuerwerk.

### ***Tag 25 (20. Eleint)***

Greven besucht die Zwerge von Orothiar. Jene zeigen ihm den einzigen überlebenden einer Kundschaftergruppe, die durch einen neugegrabenen Stollen in die Blutsteinmine vorgestoßen sind. Der Wahnsinn hat seinen Verstand vollkommen umnebelt.

### ***Tag 27 (22. Eleint)***

In der Nacht wird die Gruppe von Assassinen attackiert, die zudem versuchen Christine zu entführen. Direkt danach startet Banak auf dem Friedhofshügel ein mächtiges Ritual und erhebt reihenweise Untote und schickt sie in die Stadt. Taer, Grayson und Teremon porten sich hin und werden von seinen vier Balor Bewachern empfangen. Nachdem Taer es schafft, dem Priester sein Orcusamulett abzureissen, endet die Beschwörung. Jener zückt darauf hin ein vorbereitetes Symbol of Insanity, das Dank eines Schutzkreises von Taer nur die Balors trifft. Einer flieht, ein weiterer wird von Teremon getötet, jedoch fällt auch er. Grayson wirft einen Frost-Säure-Ball und teleportiert sich danach tödlich verletzt fort. Taer schafft es schließlich, die letzten beiden Balors und den Priester unschädlich zu machen.

Derweil tobt eine heftige Schlacht im Dorf, die zudem durch Brandschatzer verschlimmert wird.

### ***Tag 28 (23. Eleint)***

Nach einem fruchtlosen parlieren mit den Gegnern beginnt die Schlacht. Der Großvater schickt seine Riesen als Sturmspitze voran, während sein Magier mittels Meteor Swarm und Ice Storm die Reihen der Verbündeten dezimiert. Teremon, Taer und ein von ihm gerufener Archont stürmen ihnen entgegen, während Greven versucht den Magier aufzuhalten, was ihm schließlich mittels eines Djinns gelingt. Derweil beginnt sein Bruder Grayson das Feld von hinten mittels Charm aufzumischen.

Die Schlacht ist kurz und knackig. Taer und Teremon metzeln die Riesen weg, während mittels Magie die Gebrüder Grayson große Löcher in die weiter anrückenden kleineren Truppen reißen.

Zum Mittag wenden sich die restlichen Truppen zur Flucht, werden jedoch gnadenlos von den Zentauren und Halblingen niedergemacht. Der Großvater, wie auch sein Magier können entkommen.

## **Kapitel 2: In den Bloodstone-Minen<sup>2</sup> (Eleint – Uktar 1357 DR)**

### ***Tag 29 (24. Eleint 1357 DR)***

Es beginnen die Aufräumarbeiten in der kleinen Baronie. In der Nacht des darauf folgenden Tages fällt der erste Schnee und kündigt den kommenden Winter an. Tote müssen bestattet werden, Häuser wieder aufgebaut und der Rest der Ernte eingefahren werden. Grayson zieht sich nach Suzail zurück um in Ruhe zu studieren, während der Rest der Gruppe in Bloodstone verbleibt, um bei den Arbeiten zu helfen.

### ***Tag 43 – 46 (7. – 10. Marpenoth)***

Zwei Wochen später reist Baron Taer mit einer kleinen Delegation nach Orothiar, um das Bündnis mit den Zwergen zu erneuern. Die Gruppe bemerkt schnell, dass etwas nicht stimmt. Nach einem Willkommensbankett teilt ihnen Hallenvater Tokan mit, dass seine Leute einer mysteriösen Krankheit anheim gefallen sind. Mittels Böses entdecken finden sie am nächsten morgen einen magischen Apparat, der die Luft in der Binge vergiftet.

Zurück in Bloodstone erhält Greven eine Botschaft von Damien, der die beiden Brüder umgehend in ihre ehemalige Baronie bittet. Da Grayson zu dem Zeitpunkt an einer Expedition auf Maztika teilnimmt, reist Greven alleine ab.

### ***Tag 47 – 53 (11. – 17. Marpenoth)***

Einige Tage später reist Taers Tross nach Waukeshire. Hier erbittet Fredegast Unterstützung beim Ausheben eines großen Worgen-/Goblinlagers. In der folgenden Schlacht erleiden die Halblinge dank der Unterstützung von Taer und Teremon so gut wie keine Verluste.

Die Reise zu den Zentauren muss verschoben werden, da sintflutartige Regenfälle niedergehen, die zudem wegen massivem Temperaturabfalls Schnee und Eis bringen. Eines Nachts gellt ein Todesschrei durch das Dorf. Eine Hütte ist aufgebrochen und deren Bewohner grausam niedergemetzelt worden. Zunächst scheinen Worgs dafür verantwortlich, die sich plötzlich in Rudelstärke im Dorf aufhalten, doch lassen sich trotz einer Schneeschicht keine Spuren ausmachen, die darauf hindeuten, woher sie gekommen sind. Eine Untersuchung der Hütte zeigt zudem, dass ein Vampir den Angriff geführt haben muss. Zusätzlich findet sich am Tatort ein mit Blut geschriebenes Zeichen, das Orcus darstellt. Eine Untersuchung des Friedhofshügels sowie der Baronsgruft bringt keine weiteren Hinweise. Jedoch einigt sich die Gruppe darauf, den Hügel erneut zu weihen, wofür Grayson Zauberutensilien einkaufen geht und nebenbei auch die 2 Großschwerter veräußert.

### ***Tag 54 – 56 (18. – 20. Marpenoth)***

In der Folgenacht wird nach dem selben Schema wieder ein Mord verübt. Am Morgen wird ein Reisender aufgegriffen, der sich als Graysons Cousin ausgibt. Erst der zurück gekehrte Grayson bestätigt dessen Herkunft.

In den darauffolgenden Nächten, kann der Aufenthaltsort des Mörders immer genauer bestimmt werden. Die Carlyles sind sich sicher, dass er aus dem Bereich der Kathedrale kommt. Und

---

2 Modul H2 „The Mines of Bloodstone“

schließlich, haben sie den Beweis, als sie den vermuteten Vampir aus dem Gebäude kommen sehen.

Kenneth schleicht in die Kathedrale während Grayson die Wachen alarmiert. In dem Gebäude wird er von einem Schatten attackiert, der nach einem kurzen Waffengang jedoch zu Nebel wird und verschwindet. Derweil erreicht Marak Ironhand das Dorf, wird aber zunächst nicht eingelassen. Erst nachdem der Wachkommandant ihn zu einem Friedensband überreden kann, geleitet man ihn zur Taverne.

Noch auf dem Weg zur Taverne erscheinen Taer und Teremon. Marak stellt sich vor und überreicht Taer den Brief seines Vaters. Gemeinsam gehen sie zur Kathedrale und sehen, wie sich Grayson entnervt weg teleportiert, nachdem man seinen Anweisungen nicht folgen zu leisten bereit ist (u.A. die Kathedrale niederbrennen, um den Vampir zu vernichten).

Die drei betreten die Kathedrale und entdecken Kenneth als jener gerade den Vampir vertreiben konnte. Taer bemerkt wie die Nebelgestalt des Vampirs Richtung Ausgang gleitet. Mittels Dispel Magic und Turn Undead wird der Vampir zerstört. Ein gefundener Siegelring und ein heiliges Symbol identifizieren den Vampir als Aldric.

### ***Tag 57 (21. Marpenoth)***

Am nächsten Tag wird er feierlich bestattet, danach tagt ein Krisenrat, der beraten soll, wie mit dieser Gefahr umzugehen ist. Taer beschließt die Bloodstone-Minen zu betreten, um den Ursprung des Bösen, das eindeutig von dort ausgeht, zu vernichten.

### ***Tag 58 – 63 (22. – 27. Marpenoth)***

Am nächsten Tag reisen sie los. Ohne Magier können sie nur über Land reisen. Da das Wetter inzwischen sehr schlecht geworden ist, kommen sie nur langsam voran. An den Ausläufern des Gebirges schaffen sie es mit Glück das Auslösen einer Lawine zu verhindern indem sie Schutz in einer Höhle suchen. Jene wird allerdings von einem Remorazh-Pärchen bewohnt, dass die Gruppe attackiert, aber schnell besiegt wird.

### ***Tag 65 (29. Marpenoth)***

Zwei Tage später erreichen sie das alte Lager der Assassinenarmee, wo sich auch die Mineneingänge befinden. Nach einigen Quergängen geraten sie bereits in einen ersten Hinterhalt von Steinriesen. Nachdem eine Vorhut von 4 besiegt worden ist, warten 8 weitere in ihrem Unterschlupf. Die Gruppe kämpft sich durch und erbeutet deren Schatz.

Die Mine wird weiter untersucht. Nach einem Gangeinsturz wird die Gruppe getrennt, findet jedoch bald wieder zusammen.

Nachdem sie einen Schacht hochgestiegen sind, geraten sie in ein Lager voller Phase-Spiders, die jedoch keine ernstzunehmende Gefahr darstellen.

Auch der Rest der Ebene ist schnell erforscht. Ein Basilisk, der sich am Ausgang eines Schachts versteckt hielt ist ebenfalls keine echte Gefahr. Die Gruppe steigt eine Ebene hinab, wo sie schnell auf eine Minenoperation von Duergar stoßen. Obwohl ihre Anzahl in die 100 geht, sind auch jene zunächst keine Gegner. Das ändert sich mit dem erscheinen von zwei alarmierten Golems, die zuerst wie Eisengolems wirken, bei denen es sich jedoch in Wirklichkeit um Mithralgolems handelt. Nach einem kurzen Gemetzel liegen 8 Tonnen Mithral auf dem Boden und viele tote Dunkelzwerge.

Nach den Golems erkundet die Gruppe den Rest der Ebene, findet aber außer einem Lastenaufzug nichts weiter interessantes.

### **Tag 66 (30. Marpenoth)**

Die Gruppe klettert nach unten und tötet einige weitere Duergarwachen. In einem Raum dahinter werden sie von mehreren Dämonen angegriffen, die 2 Tiefengnome und einen Zugang zum Reich der Duergar bewachen. Dem Weg folgend gelangen sie in eine riesige Kaverne, die sie mittels Levitation an der Decke durchqueren, bis sie am anderen Ende bei einem Tunnelleingang nach unten klettern. Dabei werden sie von Spähern entdeckt, die sofort Truppen und getarnte Schattendrachen auf sie hetzen. Nach einem kurzen, harten Gefecht, sind die Drachen und einige Dutzend Duergar tot und die Gruppe flüchtet vor der eintreffenden Verstärkung in die Tunnel der Underdark. An einem kristallklaren See können sie ihre Wunden versorgen und rasten.

### **Tag 67 (1. Uktar)**

Die Gruppe irrt mehr ziellos durch die Underdark bis sie endlich in ein Gebiet gelangen, dass den Swirvneblin bekannt ist. Von da aus übernehmen diese die Führung und bringen die Gruppe zu ihren Leuten. Dort werden sie von König Ruggedon empfangen, der ihnen erzählt, wie sie von den Duergar aus ihrer Heimat vertrieben wurden, dank eines verzauberten Quecksilberpools. Er bittet sie um Hilfe, da die Duergar etwas planen, dass auch Auswirkungen auf der Oberflächenwelt nach sich ziehen dürfte. Die Gruppe willigt ein.

### **Tag 68 (2. Uktar)**

Die Gruppe marschiert mit den Gnomen in die Duergarkaverne ein und stellt sich ihnen in offener Feldschlacht. Während der Schlacht gelingt es der Gnomenarmee einen Keil durch die Duergars zu treiben. Die Gruppe nutzt diese Lücke, um weiter Richtung Tempel des Orcus vorzurücken.

Dort angekommen werden sie in den Empfangsräumen von zwei Steingolems begrüßt. Die Gruppe wendet sich in dem Untergeschoss zu und erforscht einen großen Komplex, in dem sich ein Wachtrakt und ein Arenabereich befinden. Da Alarm ausgelöst worden ist, wurden in letzterem sämtliche Monster frei gelassen und auf die Gruppe gehetzt.

Nach einem Gemetzel durch eher ungefährliche Gegner gelingt es einem Beholder, die Gruppe zu überraschen und Marak zu übernehmen, doch wird er schnell unschädlich gemacht. Ein paar Räume weiter stoßen sie unverhofft auf ein Duo roter Drachen. Der Kampf ist im Vergleich zu den vorigen Gegnern härter, doch letztendlich stellen die beiden keine wirkliche Gefahr dar.

Nachdem die Gruppe nur noch einige Zellen mit gefangenen Swirvneblin und Duergar findet, nehmen sie eine Wendeltreppe nach oben. Durch einen kurzen Geheimgang gerät sie in einen großen Raum, der bis auf einen Tisch leer ist. Auf dem Tisch liegt eine zubereitete und hergerichtete Scheibe Fleisch, die sich nach einigen Sekunden zu duplizieren beginnt. Während die Gruppe erfolglos versucht, die Türen aus dem Raum zu öffnen, sind inzwischen 64 Scheiben entstanden. Nun endlich versuchen sie die Vermehrung zu negieren, was aber wegen der schieren Menge nur unter Zuhilfenahme von Feuermagie verhindert werden kann.

Im nächsten Raum werden sie von einer magischen Kugel mit verschiedenen Zaubern traktiert, bis Taer ein Dispell Magic darauf spricht. Im Folgeraum erkennt Marak schnell, dass die angeblich 10 schlafenden Drachen nur Illusion sind. Einzig ein uralter schwarzer Drache ist real, den die Gruppe

fachmännisch entsorgt, bevor er größeres Übel anstellen kann.

Auch in diesem Raum entdeckt Kenneth einen Geheimgang der zu einer Wendeltreppe führt auf der es noch weiter nach oben geht. Oben angekommen, hören sie durch eine Tür einen bedrohlichen Chor aus dutzenden Kehlen. Sie stürmen hindurch und sehen, dass sie auf dem obersten Punkt des Tempels befinden - der Quecksilberpool direkt vor ihnen; inklusive ca. 25 Duergarpriester und mehrerer Dämonen. Und im Pool beginnen sich die Umrisse einer monströsen humanoiden Gestalt abzuzeichnen, die mit jeder Sekunde stofflicher wird, während das Ritual seinem Finale entgegen schreitet.

Die Gruppe greift mutig an und beginnt das Ritual zu stören und gleichzeitig den Balor zu beschäftigen. Nach einigen Hieben wird er gefällt, was dazu führt, dass sämtliche bis dahin noch lebenden Priester getötet werden und das Ritual scheitert. Auch Teremon bricht zusammen, so dass sich Taer und Marak um die zwei übrig gebliebenen Glabrezus kümmern müssen.

Nach dem Gemetzel versucht Taer erfolglos dem Quecksilberpool mit diversen Zaubern bei zu kommen, scheitert jedoch an starken Magieresistenz des Pools. Schließlich zerstört Marak mit einem gewaltigen Schlag den Rand des Pools und der Inhalt beginnt auszulaufen.

### ***Tag 69 (3. Uktar)***

Die Gruppe rastet. Nicht sicher, ob der Pool zerstört ist, wollen sie das Geschoss unter dem Pool erforschen, werden dabei jedoch von Beben gestört, die immer stärker werden. In einem Raum tritt Marak in eine Teleporterfalle, dank deren Hilfe er jedoch schnell zum Ausgang des Tempels gelangt.

Derweil plündern Teremon und Taer eine Orcus-Statue um ihre Rubinaugen und suchen nach Spuren von Marak. Sie stolpern dabei in einen Raum, in dem sie von mit einer gigantischen Terrasque konfrontiert werden. Glücklicherweise sind die Beben inzwischen so stark, dass ein Teil der Decke herab stürzt und gleichzeitig ein großer Teil der Außenwand wegbricht. In dem Chaos können die beiden entkommen und finden draußen Marak, während hinter ihnen der Tempel nun endgültig in sich zusammen fällt.

Nachdem die Gruppe sich wieder mit der Swirvneblin-Armee vereinigt, wird eine kleine Feier ausgerichtet und ein erstes Verteidigungsbündnis geschlossen.

## **Kapitel 3: Bloodstone-Winter (Nightal 1357 – Tarsakh 1358 DR)**

### ***Tag 98 (1. Nightal 1357 DR)***

Nachdem der frühe Wintereinbruch abgeflaut ist, reist die Gruppe am Tag nach dem Feast of the Moon erneut zur Bloodstone-Mine, um ihre zurück gelassene Beute abzuholen. Die Swirfneblin haben die zerstörten Golems zwischenzeitlich in handliche Einzelteile zerlegt.

### ***Tag 108 (11. Nightal)***

Kaum zurück in Bloodstone, brechen sie einen Tag später erneut auf, um dringend benötigte Vorräte in Heliogabalus zu kaufen. Dazu Baumaterialien und nach Möglichkeit sogar potentielle Siedler. Mit 5 Wagen und 12 Begleitern (darunter auch Stephan, der Wirt), ziehen sie los.

### ***Tag 116 (19. Nightal)***

Etwa eine Stunde vor Sonnenuntergang und bei schweren Graupelschauern, sehen sie vor sich auf der Straße 3 Gestalten. Marak geht näher und gerät an drei Jugendliche, die sich als Wegelagerer versuchen: Jack, John und Jim fordern ihn erfolglos auf, sich zu ergeben. Nachdem er ihnen die Leviten gelesen hat, überzeugt er sie, sich ihnen anzuschließen. Abends in einem Wegehaus, können sie sehen, wie ausgehungert die Jungs sind, als jeder von ihnen für drei isst.

Nebenbei warnen einige Reisende die Gruppe vor größeren Banden von Wegelagerern und Vogelfreien, die durch den Krieg alles verloren haben.

### ***Tag 118 (21. Nightal)***

Mitten in einem Waldstück geschieht dann der erwartete Angriff. Von beiden Seite fliegen aus den Baumwipfeln Pfeile auf die Reisenden. Taer sendet zwei Feuerstöße in die Baumkronen, denen einige der Angreifer zum Opfer fallen. Marak fällt mit einem einzigen Schlag seiner Axt einen ganzen Baum und Teremon ist groß genug, um einen dünneren einfach zu schütteln.

Als die Banditen fliehen, schnappt sich Marak einen zum Verhören. Nachdem er ihnen gestanden hat, dass sie von einem gewissen Adam Bell angeführt werden, erhält er als Strafe einige Stockschläge und wird dann davon geschickt.

### ***Tag 129 (2. Hammer 1358 DR / Year of the Shadows)***

Die Gruppe erreicht nach 3 Wochen Heliogabalus. Nachdem sie sich im Roten Milan bzw. der Rostigen Heugabel einquartiert haben, suchen sie die bekannte Händlerin Ilnzhara auf in deren Laden Gold Coins es so ziemlich alles zu kaufen gibt. Neben den Bestellungen für spezielle Ausrüstung können sie hier auch ihr Mithril verkaufen.

Etwa zur selben Zeit erreicht der Elf Elânduil, Gesandter aus Evereska, die Stadt. Er quartiert sich ebenfalls in der rostigen Heugabel ein, nachdem er sich ein wenig umgesehen hat.

Nach den Einkäufen beschließt die Gruppe den Abend mit Planung des weiteren Vorgehens am nächsten Tag.

### **Tag 130 (3. Hammer)**

Am nächsten Tag verkündet Liren in der ganzen Stadt, dass der Baron von Bloodstone einen Magier anzuheuern gedenkt. Im Laufe des Tages sprechen ein paar Kandidaten bei Taer vor, keiner entspricht jedoch den Vorstellungen der Gruppe.

Elânduil gelingt es am nächsten Tag beim Bürgermeister von Heliogabalus vorzusprechen und ihn für die Aufnahme von Handelsbeziehungen von Evereska zu begeistern. Dabei erfährt er nebenbei auch einige Gerüchte über die Baronie Bloodstone. Auch das Gesuch des Barons schnappt er zwischenzeitlich auf. Am Abend besucht er deshalb den Roten Milan, wo die Gruppe tatsächlich noch auf potentielle Kandidaten wartet.

Man kommt ins Gespräch und Elânduil demonstriert seine Fähigkeiten mittels Teleportation zu einem Wegehaus einige Tagesreisen von Heliogabalus entfernt. Schnell sind Taer und Elânduil sich einig und man reist gemeinsam zurück in den Roten Milan.

Am selben Abend erreicht Veit Heliogabalus und quartiert sich ein.

### **Tag 131 (4. Hammer)**

Am nächsten Morgen hört Veit Gerüchte von einem Baron der nach einem Magier sucht und beschließt daraufhin den Roten Milan aufzusuchen, wo die Truppe noch am Frühstückstisch sitzend, Pläne schmiedet.

Nach kurzer Vorstellung und nachdem sich Taer überzeugen konnte, dass Veit weder Chaotisch noch Böse ist, wird Veit angeheuert und gemeinsam gehen alle das aktuelle Problem an, größere Mengen Nahrung zu beschaffen und nach Bloodstone zu transportieren.

Per Teleportation geht es noch am Vormittag nach Baldur's Gate, wo für 6000 Goldmünzen genug Getreide, Obst und Gemüse für einen Monat erworben werden kann. Teurer als normalerweise aber Anbetracht der Jahreszeit noch ein vertretbarer Preis. Laut ihren Berechnungen sollte die Menge bis Ende Alturiak reichen.

Danach geht es nach Bloodstone. Elânduil und Veit richten von hier aus tägliche Transporte der Nahrung aus Baldur's Gate ein. Am Abend empfängt der Baron Taer die beiden neuesten Mitglieder der Gruppe an seiner Tafel und stellt ihnen Christine, Lord Tranth und Quillian vor.

### **Tag 132 (5. Hammer)**

Am Abend besucht Elânduil das Inn of the Clowns und bezirzt eher ungewollt die Schankmädchen Raquel und Carlotta mit seinem Lautenspiel. Beide machen ihm daraufhin ein eindeutiges Angebot, dass er jedoch (zunächst?) ablehnt.

### **Tag 140 (13. Hammer)**

Elânduil bittet seinen Hermelin-Vertrauten Helf ein kleines Spähersystem in den umliegenden Wäldern aufzubauen.

### **Tag 143 (16. Hammer)**

An diesem Tag sollen die bestellten magischen Gegenstände bei Ilnezhara abholbar sein, weswegen die Gruppe zurück nach Heliogabalus teleportiert. Teremon, der in der Zeit mit den

anderen Begleitern der ursprünglichen Reisegruppe vor Ort geblieben ist, konnte in der Zeit einen Bogner auftreiben, der gewillt ist, nach Bloodstone zu reisen.

Mit Sack und Pack, allen Leuten und den Wagen geht es noch am selben Abend wieder nach hause.

### **Tag 144 (17. Hammer)**

Die Gruppe teleportiert sich in das Lager vor der Bloodstone-Mine. Dort haben die Zwerge vom Orothiar-Clan ein Lager aufgebaut und nehmen es deswegen nicht positiv auf, dass Leute einfach so materialisieren. Nachdem das erledigt ist, erhält Baron Taer eine Führung durch die wieder in Stand gesetzte Mine.

Als die Gruppe dabei die Kreuzung erreicht wo sie neulich noch eine Hunderschaft Duergar plus zwei Mithrilgolems bezwungen hatten, fühlt sich Veit unwohl. Irgendetwas scheint den umgebenden Felsen zu durchdringen. Erst als das Beben los geht, merken es auch die anderen. Im Süden bricht der komplette Raum nach unten weg und Wasser dringt ein. Im Norden wird dagegen der Gang verschüttet. Aus dem Westen dringen viele Schreie, die jedoch immer weniger werden. Als Taer, Elânduil und Veit in den Gang gehen, sehen sie ein gelb-braunes Gas auf sie zu wabern, in dem die fliehenden Zwerge und Swirvneblin reihenweise umkippen.

Marak und Teremon kümmern sich derweil um die abgestürzten Minenarbeiter im Süden, die durch das Wasser zu ertrinken drohen. Teremon vergrößert sich, um die Arbeiter an sich hoch klettern zu lassen, während Marak prüft, wie das eindringende Wasser abgestellt werden kann, bevor es den gesamten Komplex überschwemmt. Er spaltet den Felsen und sieht sich plötzlich einem Elder Waterelemental gegenüber, das Wutentbrannt angreift. Viel kann es jedoch nicht anrichten, bevor die beiden mit ihm kurzen Prozess machen.

Währenddessen haben die anderen drei begonnen, Arbeiter aus der Gefahrenzone zu schleppen. Als sie mehrere teleportieren wollen, müssen sowohl Veit als auch Elânduil feststellen, dass irgendjemand oder etwas sie daran hindert. Das gesamte Gebiet scheint mit einem Dimensional Lock belegt zu sein.

Stattdessen verlegen sie sich nun darauf, die weitere Ausbreitung einzudämmen. Das ruft ein erbostes Elder Airelemental auf den Plan, das Veit kurzerhand bannt. Danach löst sich das Grubengas glücklicherweise wieder auf.

Als die Gruppe sich wieder an der Kreuzung trifft erscheinen als Krönung ein Elder Earth- sowie Fireelemental. Gegen die geballte Kraft der Gruppe kommen die beiden allerdings auch nicht an und werden mit brachialer Gewalt in ihre eigenen Ebenen zurück geschickt.

Nach dem Kampf beginnt die Versorgung der Überlebenden, während Taer eine Krisensitzung anberaumt. Mit Hilfe der Minenarbeiter wollen sie vor allem die neueren Stollen untersuchen, ob von dort etwas eingedrungen ist. Dieses bleibt zwar erfolglos, aber Taer kann eine teilweise zerstörte Rune beim Waterelemental finden. Auch an den Positionen der anderen drei Elementare finden sie ein Pendant. Alle scheinen nicht älter als eine Woche zu sein und wurden an unscheinbaren Orten angebracht. Es hat den Anschein, dass jemand genau wusste, dass die Gruppe vor hatte, die Minen zu besuchen. Hellsichtszauber, um den Urheber der Runen zu ermitteln werden abgeblockt.

### **Tag 145 (18. Hammer)**

Zurück in Bloodstone versucht Taer ein Divination an Tyr und erhält einige Hinweise: Zum Einen hat ihr Hauptgegner trotz des Rückschlags im Tempel der Duergar noch unzählige Diener, die zum Teil stärker sind, als diejenigen, die die Gruppe bisher bezwungen hat. Außerdem soll sich bereits der nächste (Diener?) im Süden erheben. Die Gruppe diskutiert ihre Optionen und beschließt mehrere Aktion am nächsten Tag zu beginnen.

### **Tag 146 (19. Hammer)**

Elanduil, Veit und Marak teleportieren sich nach Heliogabalus. Während Marak sich nach potentiellen Soldaten unter den Bettlern umschaute - viele von ihnen sind Überlebende der Schlacht von Goliad -, lädt Elanduil den Bürgermeister zu einem Abendessen ein, um die Beziehung zu vertiefen und einen potentiellen Kontakt für spätere Aktionen zu erhalten.

### **Tag 148 (21. Hammer)**

Nachdem die beiden Marak die nächsten Tage helfen, ca. 50 Rekruten nach Bloodstone teleportieren, trennen sich ihre Wege. Marak will zu Fuß nach Bloodstone zurück kehren, um auf den Straßen weitere Flüchtlinge aufzusammeln.

Veit und Elanduil teleportieren sich nach Valls und nehmen dort Kontakt zu einem Bediensteten des herzoglichen Hof auf. Mit Geld und anderen Lockmitteln können sie ihn dazu überreden, sie regelmäßig über alles zu informieren, was er im Palast mitbekommt. Auf die gleiche Art verfahren sie in Goliad.

### **Tag 152 (25. Hammer)**

Die Schäden, die die Elementare in der Mine verursacht haben, sind beseitigt. Die Arbeiten können wieder aufgenommen werden.

Teremon führt einen Trupp an die Nordgrenze des Bloodstone-Tals, um einen geeigneten Ort für ein Kastell auszukundschaften und ganz allgemein die Verteidigungsfähigkeiten zu inspizieren.

### **Tag 158 (Midwinter)**

Baron Taer erfährt von mehreren vermissten Jägern und nutzt die Gelegenheit, sie selbst zu suchen. Mit einem Spurenleser reitet er in das Gebiet, wo die Leute verschwunden sind.

Marak erreicht am selben Tag Valls, wo er erfährt, dass Adam Bell und seine Bande aus Flüchtlingen noch aktiv ist.

### **Tag 159 (1. Alturiak)**

Taer trifft er auf eine Jagdgruppe der Zentauren, die ihm berichten, dass sie einer Herde Wild folgen, die durch irgend etwas aufgescheucht worden sind.

Er beschließt weiter nach Süden zu reiten und findet dort gewaltige Fußspuren, die vermutlich zu Riesen gehören. In einem Waldstück findet er schließlich ein Lager Frostriesen und beschließt ihre Stärke zu testen. Nach einem kurzen Gemetzel fliehen die letzten überlebenden Riesen und deren verbündete Winterwölfe. Taer untersucht das Lager und findet eine Schatulle (in Riesengröße), die

er mitnimmt.

Unterdessen wandert Marak durch einen Wald in der Hoffnung auf Bells Leute zu stoßen, die den Köder tatsächlich schlucken. Fünf Gestalten versperren ihm den Weg, doch gelingt es ihm, dass sie sich seinen Vorschlag anhören; selbst als einer von ihnen lautstark dagegen wettet und sogar Marak angreift.

Er wird ins Lager gebracht, wo er mit Adam Bell persönlich spricht und ihm das Angebot eines Neuanfangs in Bloodstone vorträgt. Nachdem er Bells Fragen alle zur dessen Zufriedenheit beantworten konnte, bekommt er eine Hütte zugewiesen, wo er nächtigen kann.

Parallel dazu teleportiert sich Elanduil nach Heliogabalus zurück, um ein weiteres Gespräch mit dem Bürgermeister zu suchen. Veit reist auf die selbe Art nach Bloodstone zurück, wo er erfährt, dass Baron Taer unterwegs ist. Ein Scrying scheitert, ein zweites auf Marak gerichtet funktioniert jedoch, so dass er ihn in dessen Hütte in Bells Lager besucht.

Die beiden planen, Bells gesamte Gruppe von über 100 Personen nach Bloodstone zu teleportieren.

### ***Tag 160 (2. Alturiak)***

Marak stellt Veit Adam Bell vor. Jener lädt Bells Leute in seine Magnificent Mansion ein. Nachdem ein „Voraustrupp“ sich davon überzeugt hat, dass es dort drinnen sicher ist, strömen alle hinein, um das Essen und die Wärme zu genießen.

Man beschließt eine ebenso kleine Gruppe nach Bloodstone zu porten, damit sie sich auch dort alles ansehen können. Dort werden sie von Lord Tranth herum geführt, während Veit erneut versucht den Baron zu lokalisieren, was ihm dieses Mal auch gelingt. Jener spricht zunächst mit der Delegation und begleitet alle auf dem Weg zurück in das Flüchtlingslager. Nach einem längeren Gespräch mit Bell treten beide vor die Leute und halten eine Rede über ihre Zukunft in Bloodstone.

Veit beginnt noch am selben Tag die ersten nach Bloodstone zu teleportieren.

### ***Tag 161 (3. Alturiak)***

Mit Elanduils Hilfe werden die restlichen Neubürger nach Bloodstone teleportiert und dort provisorisch in einem Magnificent Mansion von Veit unter gebracht.

Die Gruppe untersucht die Schatulle der Riesen und löst dabei eine Frostfalle aus. Veit kann sie jedoch geistesgegenwärtig eindämmen und unschädlich machen. In der Schatulle finden sie einen Beutel mit Gold, einige Karten des südlich gelegenen Gebirgszugs und eine Schriftrolle in einem extra gesicherten Behälter.

Die Schriftrolle stellt sich als Kommunikationsmedium heraus. Als Veit sie entrollt, entsteht in Riesensprache die Aufforderung, dass er berichten soll. Taer gibt ihm Anweisung, was er, ebenfalls auf Riesensprache, antworten soll. Sie sehen eine Karte des südlichen Tals, auf dem auch das Dorf Bloodstone selbst verzeichnet ist und die Aufforderung, „die Botschaft“ dorthin zu bringen und sich danach erneut zu melden.

### ***Tag 162 (4. Alturiak)***

Taer bereitet diverse Speak with Dead vor. Er, Marak und Veit teleportieren sich zum Lager der toten Riesen, wo Taer dann die Leichen durch geht. Die vermuteten Anführer stellen sich jedoch

als zu resistent heraus. Erst der Leichnam eines gewöhnlichen Soldaten lässt sich aushorchen. Dabei erfahren sie, dass sie alle einem Meister namens Crythrax gehorchten, der in (oder auf) dem Berg Immergrim haust. Den Berg finden sie auf dem Kartenmaterial aus der Schatulle. Ferner erfahren sie, dass er wohl 20 bis 30 Untergebene haben soll.

### **Tag 163 (5. Alturiak)**

Taer lässt sich von Quillan eine Geschichte erzählen, wie eine Heldengruppe vor mehreren Jahrzehnten auf dem Berg Immergrim einen Drachen besiegt haben will. Angeblich soll es dort eine gewaltige Höhle geben.

### **Tag 165 (7. Alturiak)**

Teremon kehrt von seiner Expedition zurück.

### **Tag 166 (8. Alturiak)**

Die Gruppe teleportiert sich an den Rand des Gebirgszugs, nahe an den Berg Immergrim (südwestlich von Bloodstone gelegen). Von dort aus wollen sie die restliche Strecke fliegen. Tückische Winde zwingen die meisten jedoch schon nach kurzem zu einer unsanften Landung, so dass sie den Rest zu Fuß zurück legen. In den Abendstunden sehen sie den Berg endlich vor sich auffragen, wie auch ein Wachposten bestehend aus zwei Frostriesen am Fuße eben jenes Berges.

Die Gruppe versucht einen erneuten Flug, der hier deutlich besser klappt und so können sie direkt die Höhle ansteuern, deren Eingang sich im oberen Drittel des Berges vor ihnen öffnet wie ein riesiges schwarzes Maul.

Zwar werden sie entdeckt und einige Riesen, die auf dem Pfad zur Höhle ihre Jurten aufgeschlagen haben eilen herbei, um eine Phalanx zu bilden, doch warten sie auf die Aktionen der Gruppe ohne selbst loszuschlagen. Als Taer das Zeichen zum Angriff gibt, rennen die Riesen in die Höhle und verteilen sich dort. Gleichzeitig werden sie von einer körperlosen Stimme begrüßt.

Crythrax begrüßt Baron Taer und fragt ihn, ob er sein Angebot zur Unterwerfung annehmen möchte. Er lässt durchblicken, dass er an der Stärke der Gruppe interessiert ist, um eine ominöse größere Macht zu bezwingen, die ihn dazu zwingt, sich nach Verbündeten umzusehen. Dennoch sieht er sich als der eindeutig verhandlungsstärkere und als vollkommen natürlich, dass sich Taer und die anderen ihm bedingungslos unterordnen, obwohl ihm klar bewusst ist, dass Taer zumindest durch seine Gesinnung damit in einen Konflikt geraten wird. Doch spielt auf Taers Bedürfnis an, sein eigenes Volk zu beschützen, dass bald von eben jener Macht bedroht werden würde.

Nachdem Taer ablehnt geht Crythrax jedoch kurzerhand zum Angriff über. Mit einem wohlplatzierten Angstzauber verjagt er Elanduil, der draußen von einigen Riesen umgehauen wird.

Der Rest der Gruppe steht dem Problem gegenüber, dass der Drache nicht nur unsichtbar ist, sondern auch mit seinen Flügeln viel Raureif und Schnee aufwirbelt, was ihm selbst gegenüber einem True Seeing noch natürliche Deckung verschafft.

Erst als sie Crythrax in die Enge drängen können und ihn zwingen ein Antimagic Field um sich zu legen, um sich gegen Veit zu schützen, können die Nahkämpfer verstärkt Schaden anrichten, was schließlich zu seinem Ende führt.

### **Tag 167 (9. Alturiak)**

Am nächsten morgen packt die Gruppe den Drachenkadaver und seinen beklagenswert mickrigen Hort ein und teleportiert nach Hause.

### **Tag 168 (10. Alturiak)**

Veit fragt die Magierakademie von Waterdeep, ob sie an dem Kadaver interessiert sind. Man bietet ihm 25.000 Goldstücke an, was er annimmt. Außerdem kauft eine Schriftrolle Wall of Stone, die er lernt. Er beginnt in den nächsten Tagen die Mauern um Bloodstone zu befestigen.

### **Tag 169 (11. Alturiak)**

Die Magier holen den Drachenleichen ab.

### **Tag 170 (12. Alturiak)**

Marak und Veit besuchen die Zwerge von Orothiar, um sich erkundigen, ob sie Prospektoren freistellen können, um die Berge um das Bloodstone-Tal nach weiteren Erzvorkommen zu erforschen. Mit zwei Prospektorenteams machen sich Teremon und Marak bzw. Veit und Elanduil auf in die östlichen Berge.

### **Tag 173 (15. Alturiak)**

Die nächsten zwei Wochen wird ein Gebiet von 16 Quadratmeilen abgesucht, jedoch ohne ergiebige Funde.

### **Tag 187 (29. Alturiak)**

Da die Vorräte gefährlich zusammen schmelzen, wird für einen weiteren Monat nachgekauft. Mit der Menge an Lebensmitteln können die Einwohner von Bloodstone bis zur nächsten eigenen Ernte durchhalten.

### **Tag 189 (1. Ches)**

Neue Gebiete im Südosten werden untersucht. Immerhin eine Bleiader wird entdeckt. Doch beim Durchrechnen stellt sich heraus, dass die Erschließungskosten schlicht zu hoch sind, um die Mine aktuell zu eröffnen. Außerdem sind die Kosten erst in etwas mehr als 2 Jahren wieder herausgeholt.

### **Tag 203 – 206 (15. – 18. Ches)**

Die Prospektoren ziehen in den Süden von Bloodstone für eine letzte Suche, die sich die Baronie noch leisten kann.

### **Tag 220 (2. Tarsakh)**

An diesem Tag endet die Suche nach Adern. Eine weitere Bleimine konnte noch entdeckt werden. Am selben Tag wird der neue Abt Gunthar aus der Abtei des St. Sollars bei Baron Taer vorstellig.

### **Tag 222 (4. Tarsakh)**

Das Netz von tierischen Informanten meldet den Vertrauten von Veit und Elanduil, dass mehrere Hundert Menschen auf dem Weg in die Baronie sind. Mißtrauisch fliegt die Gruppe hin und erkennt, dass es sich um Siedler handelt, die mit Sack und Pack unterwegs sind. Es scheint sich nicht um Flüchtlinge zu handeln, sondern vielmehr um organisierte und gut ausgerüstete Menschen, die in der Baronie einen Neuanfang versuchen wollen. Baron Taer heißt die Siedler willkommen und weist ihnen das Gebiet im Norden nahe der Grenze zu Vasaa zu, wo Teremon eine Festung errichten möchte.

Veit errichtet mittels unzähliger Walls of Stone eine Brücke über den Fluss Beaumaris, um dort das Land südlich der Stadt Bloodstone leichter erschließbar für eine Erweiterung zu machen. Handwerker aus dem Siedlertreck und von Adam Bells Gruppe siedeln sich dort an.

### **Tag 223 (5. Tarsakh)**

Nachdem es mehrfach angedacht und immer wieder verschoben wurde, taucht die Gruppe in den See Midai um nach der legendären Drachenschildkröte zu suchen, die dafür verantwortlich sein soll, dass das Gewässer in keiner Form genutzt wird. Als sie in die lichtlosen und undurchdringlichen Tiefen des Sees hinab tauchen, spüren sie irgendwann tatsächlich eine alte und mächtige Präsenz in ihrem Geist. Nachdem Taer geantwortet hat, fordert das Wesen Zugang zu seinem Geist, um mehr über die Welt oben zu erfahren. Danach legt er die Bedingungen fest: Die Gruppe verlässt den See und jener verbleibt im alleinigen Besitz der Schildkröte. Dafür beschützt sie das Städtchen am Ufer. Taer willigt sofort ein, doch Veit möchte noch einen Blick auf das Wesen werfen. Für einen Augenblick öffnet sich der Vorhang aus Schwebeteilchen und sie sehen den Leib einer gigantischen Wasserschildkröte vorbei ziehen.

### **Tag 225 (7. Tarsakh)**

Der Spion in Valls teilt mit, dass Arcata seine Truppen aufrüstet. Da jene während des Krieges ziemlich dezimiert wurden, ist das zunächst nicht bedrohlich. Taer beschließt jedoch Arcata genauer im Auge zu behalten.

### **Tag 227 – 228 (9. – 10. Tarsakh)**

Taer schickt Elanduil und Veit aus, dass Barden bezahlen, damit jene Werbung für Bloodstone machen. Damit erhofft er sich einen weiteren Zustrom von Siedlern.

### **Tag 229 (11. Tarsakh)**

Gerüchten und Geistergeschichten folgend besucht die Gruppe einen kleinen Hain an der südöstlichsten Grenze von Bloodstone, in dem es angeblich spuken soll. Nachdem die Gruppe in einer mittels Illusion getarnten Matschkuhle landet, geben sich mehrere Pixies und drei Feendrachen zu erkennen. Die Verhandlungen gestalten sich als zäh, da diese Feenwesen offensichtlich nur an Spaß und Spiel interessiert sind. Taers Wunsch, den Hain nicht zu verlassen, lehnen sie rundheraus ab. Erst dank Maraks Verhandlungsgeschick kann ein Kompromiss gefunden werden, von dem jedoch keiner aus der Gruppe ernsthaft glaubt, dass sich diese chaotischen Wesen daran halten werden.

## **Tag 230 (12. Tarsakh)**

Elanduil erhält eine dringende Botschaft aus seiner Heimat, die ihn zwingt die Blutsteinlande zu verlassen.

## **Kapitel 4: Die Bloodstone-Kriege<sup>3</sup> (Mirtul – Marpenoth 1358 DR)**

### ***Tag 249 (Greengras 1358 DR)***

Der Rat von Bloodstone tagt zum ersten Mal und berät, wie das Gold, das die Mine abwirft am besten investiert werden kann. Im Laufe der Besprechung wird Hauptaugenmerk auf den Ausbau der Infrastruktur gelegt: Mauern am nördlichen und südlichen Zugang, Ausbau des Straßennetzes und Errichtung von Wachtürmen an der Grenze. Dazu sollen Steinbrüche und Holzfällerlager errichtet werden, um den für das erhoffte Bevölkerungswachstum genügend Baumaterial bereit stellen zu können.

### ***Tag 250 – 256 (1. – 7. Mirtul)***

Die Prospektoren werden ausgeschiedt, die letzten freien Flächen nach wertvollen Erzen oder Edelsteinen abzusuchen.

Marak und Veit klappern Dörfer in den Vasaanischen Fürstentümern ab und berichten vom Reichtum in Bloodstone, um zusätzlich zu den ausgeschiedten Barden noch mehr Werbung für die Baronie zu machen.

### ***Tag 257 (8. Mirtul)***

Die ersten Bautruppen beginnen mit der Arbeit. Nach und nach werden Türme und Schutzwälle an den Grenzen gebaut, Sägewerke und Steinbrüche für zwei neue Dörfer und das Straßennetz massiv ausgebaut..

### ***Tag 273 (24. Mirtul)***

Baron Taer erhält eine Depesche vom arcatischen Herzog William. Jener beklagt dass in seinem Gebiet Einwohner für Bloodstone abgeworben werden und verlangt eine Stopp jeglicher Rekrutierungsmaßnahmen.

Schon einige Tage später bemerkt Veit, dass an der Grenze zu Bloodstone ausgenommene Bauern ankommen. Jene berichten, dass ihnen "Steuern" auferlegt wurden; effektiv wurde ihnen von Soldaten Arcatas alles abgenommen.

Taer lässt ein Auffanglager an der Grenze einrichten, um die Not zu lindern.

### ***Tag 280 (1. Kythorn)***

Nachdem der Strom der ausgeplünderten Siedler nicht abreist, teleportiert die Gruppe sie nach Valls, der Hauptstadt von Arcata. Dort überprüfen sie am Gerichtshof den Erlass des Herzogs. Der Erlass stellt nichts anders dar, als eine Legitimation, den Durchreisenden alles bis auf das letzte Hemd abzuknöpfen.

---

3 Modul H3 „The Bloodstone Wars“

### **Tag 281 (2. Kythorn)**

Eine zweite Depesche trifft ein, in der Herzog William sich über die Materialtransporte (vornehmlich Stein und Bauholz) nach Bloodstone beklagt, die seine Straßen in Mitleidenschaft ziehen würden. Die Gruppe befürchtet Übergriffe auf die Transporte. Taer setzt ein Antwortschreiben auf, indem er jegliche Bezahlung kategorisch ablenkt mit Hinweis darauf, dass der Herzog sicher genug einnimmt durch das Ausrauben der Siedler.

### **Tag 289 (10. Kythorn)**

In einer dritten Depesche fordert William nun die Unterwerfung der Baronie in Form von 25% Abgabe aller Einnahmen aus der Blutsteinmine, Übetragung der Kontrolle der Bloodstone-Truppen sowie Ablegen eines Schwurs. Der Informant aus Valls meldet einen massiven Truppenzuwachs seit seinem letzten Bericht. Taer lässt nach dem Rat von Bloodstone schicken.

Die Prospektoren melden sich zurück. Außer einer Kupfer- und einer weiteren Bleiader wurde nichts weiter gefunden.

### **Tag 291 (12. Kythorn)**

Der Rat von Bloodstone tagt und beschließt das weitere Vorgehen. Veit untersucht parallel die Armee Arcatas und schätzt eine Größe von knapp 1000 Infanteristen, mehreren Hundert Kavalleristen und über 100 Bogenschützen. Der Rat einigt sich darauf, dass ein Krieg unvermeidlich ist. Worauf Taer in 10 Tagen eine Heerschau an der Südgrenze abhalten lässt.

Teremon beginnt mit dem Ausheben weiterer Truppen aus den zugezogenen Siedlern.

### **Tag 292 (13. Kythorn)**

Die Gruppe kauft in Waterdeep Waffen und Ausrüstung für die neuen Rekruten ein.

### **Tag 294 (15. Kythorn)**

Am Abend schleudert Ao die Götter nieder, womit die Time of Troubles beginnt. In der folgenden Nacht haben Taer und Marak schwere Alpträume und ein Gefühl der Hoffnungslosigkeit am nächsten Morgen. Sie erhalten keinen Kontakt zu Tyr und nicht auf Zauber und Fähigkeiten zugreifen.

Abt Gunthar möchte, dass Taer ihn zur Abtei begleitet. Dort hat sich schon eine Traube Menschen angesammelt. Im Inneren begegnet Taer auf Ilmater höchstselbst, der ihm davon berichtet, dass die Götter nun auf Erden wandeln und welche Konsequenzen das für die Menschen hat. Er bittet ihn, die hoffnungslosen zu ihm zu bringen. Gleichzeitig warnt er ihn davor, dass "Klingen in der Dunkelheit drohen" und er nicht alle retten könne.

Taer gibt diese Informationen an die Gruppe weiter und bespricht das weitere Vorgehen in den nun anbrechenden Zeiten.

### **Tag 295 – 296 (16. – 17. Kythorn)**

Taer hält zum Sonnenaufgang eine Rede an sein Volk, in der er ihm versucht Mut zuzusprechen.

### **Tag 300 (21. Kythorn)**

Die Bloodstone-Truppen marschieren los Richtung der Mauer, die die südliche Grenze zu Arcata markiert.

### **Tag 301 (22. Kythorn)**

Die Heerschau an der südlichen Grenze von Bloodstone. Über 2000 Bewaffnete umfasst die Armee, die sich dem Feind entgegen bewegt. Ziel ist ein Fluss mit einer kleinen Brücke, um den Gegner an diesem Nadelör zu erwischen.

### **Tag 306 (27. Kythorn)**

Die Armeen treffen aufeinander. Der Gegner kann etwa 1500 Mann aufbieten, die eine Weile brauchen, die Brücke zu überqueren. Dennoch verständigen sich die Taktiker auf der Seite Bloodstones darauf, sich dem Gegner nur langsam und mit voller Streitmacht zu nähern.

Einzig die Reiterei Bloodstones sowie die Zentauren versuchen den Truppen Arcatas in die Flanken zu fallen und zahlen dafür einen hohen Blutzoll. Nun treffen auch die Fußtruppen aufeinander. Während sich eine breite Front bildet, metzelt sich Teremon durch die gegnerischen Reihen. Schnell bricht dadurch die Reihe der Gegner auseinander. Flüchtende behindern sich teilweise gegenseitig.

Als das Fußvolk aufgerieben ist, ergibt sich die Reiterei. Auf Drängen der Zwerge lässt Baron Teir die Flüchtenden verfolgen.

### **Tag 316 (7. Flamerule)**

Nach einer längeren Verfolgung der restlichen Truppen, erreicht die Bloodstone-Armee Valls und akzeptiert die Kapitulation von Herzog William.

### **Tag 320 (11. Flamerule)**

Taer ernennt sich zum neuen Herzog von Arcata und setzt Tranth als Verwalter von Bloodstone ein. Er beginnt die Baronien des Herzogtums zu bereisen.

Veit forscht mit Magierkollegen aus Valls nach historischen Aufzeichnungen über mögliche frühere Ereignisse, die der Time of Troubles ähneln, jedoch ohne Erkenntnisse.

### **Tag 344 (4. Eleasias)**

Nachricht, dass sich Truppen aus dem Herzogtum Carmathan Valls über die Kings Road nähern, erreicht Taer im Süden von Arcata. Er bricht umgehend nach Valls auf, um die Truppen zu sammeln.

### **Tag 348 (8. Eleasias)**

Die Bloodstone-Armee marschiert der aus Carmathan entgegen. In der Nacht wird die Gruppe von Assassinen attackiert. Taer kommt dabei ums Leben. Ein Assassine kann lebend gefangen und verhört werden. Nachdem die Zentauren sich mit ihm befassen, verrät er die Lage der Basis des Grandfather of Assassins.

Die Gruppe beschließt, dass Teremon das Kommando über die Truppen übernimmt, während Veit und Marak Taers Leichnam zurück nach Bloodstone schaffen, in der Hoffnung, dass Ilmater ihn wieder erwecken kann.

### **Tag 350 (10. Eleasias)**

Bloodstone stellt die Armee von Carmathan zur Feldschlacht und benutzt dieselbe Taktik wie zuvor: Ein hünenhafter Teremon mäht die Reihen der Gegner massenweise nieder.

Doch Duke Damien Carlyle hat sich der Unterstützung eines Illithiden versichert, der während der Schlacht Teremon ausschalten soll. Der Versuch schlägt fehl, doch sorgt alleine das Auftauchen des Gedankenschinders für Panik unter einigen Truppen, so dass die Verluste höher ausfallen.

Der Gegner ist stark, doch dank der zusätzlichen Truppen aus Arcata (vor allem deren Reiterei), kann er dem Heer aus Bloodstone nichts entgegen setzen. Damien und der Illithide ziehen sich nach der Schlacht auf die Stammburg der Carlyles zurück und verschanzen sich dort.

### **Tag 358 (18. Eleasias)**

Ohne Information, wie die Schlacht gegen Carmathan entschieden wurde, erreichen Marak und Veit Bloodstone. Ilmater erweckt Taer wieder zum Leben und zu dritt brechen sie auf, um die Festung der Assassinen im Galena-Gebirge zu suchen.

Am selben Tag erreicht Teremon mit dem Heer Ravensburg und beginnt die Belagerung der Stadt und der dazugehörigen Festung.

### **Tag 362 (22. Eleasias)**

Die Gruppe betritt durch einen Tunnel die Festung der Assassinen. Sie gelangen in eine Art Thronsaal, wo sie dem Grandfather persönlich gegenüber stehen. Jene gewährt ihnen eine Frage. Die Gruppe möchte erfahren, was sein Plan ist, worauf der Grandfather erwidert, dass der Hexenkönig Zhengyi von Vasaa den Dämonenfürsten Orcus mit einer Serie von Quecksilber Pools auf die materielle Eben holen möchte. Danach rennt er durch eine Tür und lässt die Gruppe hinter sich zurück. Die Gruppe folgt ihm in den Trainingsbereich der Assassinen. Obwohl viele Fallen magisch sind und dank der Time of Troubles nicht mehr funktionieren, bleiben die mundanen Fallen tödlich genug und zehren an den Kräften der Gruppe. Dazu kommen die hinterhältigen Angriffe des Grandfathers und seiner Leute. Dank Maraks Fähigkeiten sind sie ein paar Mal in der Lage sich einen Weg zu schaffen, indem er einfach eine Trennwand einreißt.

Schließlich können sie den Grandfather auf einer Balustrade stellen. Sie jagen ihn von dort in den Raum, in dem alles begann und kämpfen sich durch sein Fußvolk, dass der Grandfather gnadenlos verheizt. Dennoch ist es schlussendlich fruchtlos und Taer richtet ihn.

Sie durchsuchen das Wohnquartier und können noch einige Schätze mitnehmen, bevor eine der unzähligen Fallen schließlich doch aktiviert wird und einen Großteil des Komplexes zerstört. Die Gruppe macht sich auf den Weg zurück.

### **Tag 364 (24. Eleasias)**

Die Baronien um Heliogabalus mobilisieren und brechen Richtung Ravensburg auf.

### **Tag 369 (29. Elesias)**

Auf ihrem Weg Richtung Süden erhalten Veit, Marak und Taer widersprüchliche Informationen. Taer schickt eine Nachricht nach Bloodstone, dass der Grandfather und seine Gilde besiegt sind.

### **Tag 371 (1. Eleint)**

Teremon marschiert mit einem Großteil des Heers den Baronen entgegen, um sie so schnell wie möglich auszuschalten. Der Rest verbleibt nahe Ravensburg, um auf Aktion von Damien reagieren zu können.

### **Tag 373 (3. Eleint)**

Die Gruppe erreicht Valls und erfährt von Tranth, was zwischenzeitlich vorgefallen ist. Sie rechnen sich in etwa aus, wo Teremon mit der Armee ist und versuchen zu ihm zu gelangen.

### **Tag 375 (5. Eleint)**

Nach einem strammen Ritt können sie zur Armee aufschließen. Sie unterrichten Teremon über den Stand der Dinge und bereiten sich gemeinsam auf die Armee der Barone vor.

### **Tag 377 (7. Eleint)**

Die Schlacht ist kein Problem. Die Bloodstone-Armee ist hoch motiviert, dank der Unterstützung der Helden. Die gegnerischen Einheiten werden aufgerieben und vor ihnen her getrieben.

### **Tag 379 (9. Eleint)**

Zwei Tage später reitet die Armee mit Taer an der Spitze in Heliogabalus ein; der ehemaligen Hauptstadt von Damara. Hier planen sie ihr weiteres Vorgehen. Schon werden erste Rufe laut, das alte Königreich wieder auferstehen zu lassen oder sogar ein neues zu gründen. Doch zuvor möchte Taer sich um Damien Carlyle kümmern.

### **Tag 381 (11. Eleint)**

Deswegen setzt sich die Armee schon nach zwei Tagen wieder Richtung Ravensburg in Bewegung.

### **Tag 386 (16. Eleint)**

Kaum in Ravensburg angekommen, schickt Taer ein Angebot an die Damien, dass er sich ergeben kann. Parallel dazu lässt er nach jemandem schicken, der sich in der Burg auskennt und eine grobe Karte zeichnen kann. Zwischendurch erhalten sie Antwort, dass Damien das Angebot ausgeschlagen hat.

Trotz kommt etwa eine knappe Stunde später eine kleine Truppe aus der Burg geritten; die Parlamentsflagge dabei. Sie möchten sich nun doch ergeben, nachdem sie bemerkt haben, dass Damien und der Illithide verschwunden sind.

Beim Durchsuchen der Burg befreit die Gruppe den gefangenen Greven Carlyle, der vor über einem Jahr auf ein Brief Damians hierher gereist ist und eingekerkert wurde.

### ***Tag 391 (21. Eleint)***

Zurück in Heliogabalus legt Taer den Krönungstermin auf den 15. Marpenoth und schickt Boten in alle Teile des Reiches aus, auf dass sich alle Lehnsherren nach Bloodstone begeben mögen, wo die Trauung statt finden wird.

Auch die Gruppe reißt dorthin zurück. Schon unterwegs werden Vorbereitungen getroffen, wie etwa der Einkauf von Lebensmitteln für das Festmahl.

### ***Tag 411 (10. Marpenoth)***

Späher melden eine Armee, die auf die Nordgrenze von Bloodstone zu marschiert. Marak schlägt vor, die Krönung an die Grenze zu verlegen, damit Taer als frisch gekrönter Herrscher sogleich seine Armee führen kann.

## Kapitel 5: Der Thron von Bloodstone<sup>4</sup> (Marpenoth 1358 DR)

### Tag 416 (15. Marpenoth)

Die Krönungszeremonie wird am Vormittag von Abt Gunthar abgehalten. Kaum ist sie abgeschlossen, als die Truppen aus Vasaa die Mauer beschießen. Und in diesem Moment endet die Time of Troubles, was sowohl die Gruppe als auch die Gegner bemerken: Ein gewaltiger Meteor Swarm reißt ein großes Loch in die Mauer, um der gewaltigen Armee dahinter Zugang zu gewähren.

Schnell werden die Anführer der Truppen zusammen gerufen. Es kristallisieren sich zwei Optionen heraus: Die Armee bekämpfen oder direkt den Verursacher: Zhengyi, den Hexenkönig von Vasaa, direkt anzugreifen, um der Bedrohung ein für alle Mal ein Ende zu bereiten.

Taer entscheidet sich für den direkten Angriff. Mittels Shadowwalk reist die Gruppe daraufhin tief ins gegnerische Gebiet, um Castle Perilous zu finden. Als sie merken, dass es um sie herum rapide dunkler wird, verlassen sie den Reisemodus und sehen tiefschwarze Wolken. Einige Kilometer entfernt erahnen sie ein großes Bauwerk, auf das sie dann zufliegen.

Nur wenige hundert Meter davon entfernt, öffnet sich die Turmspitze wie die Knospe einer Rose und entlässt einen Dracolich, der sich auf die Gruppe stürzt. Doch obwohl sich die Gruppe in seinem Territorium befindet, hat er keine Chance und wird binnen weniger Sekunden vernichtet.

Sie landen in der Turmspitze und gehen eine Wendeltreppe nach unten. Dort stoßen sie auf ein gigantisches Konstrukt, das sich selbst Torwächter nennt und aus hunderten von Skeletten zusammen gesetzt scheint und mit Dutzenden Armen und Waffen bestückt ist. Schnell merken die Nahkämpfer, dass dieses Geschöpf deswegen auch über unglaubliche Verteidigungsmöglichkeiten verfügt. Und auch Veit verzweifelt an diversen Immunitäten wie auch der schieren Größe dieser Kreatur. Zu allem Überfluss heilt die Monstrosität den erlittenen Schaden auch noch, indem sie sich einfach an den Knochen, die noch überall im Raum verstreut liegen bedient.

Marak übernimmt schließlich die taktische Leitung und befiehlt das Beschwören von weiterer Unterstützung für einen abgestimmten Angriff. Taer zwingt derweil den Torwächter sich auf ihn zu konzentrieren, so dass sowohl Veit als auch Teremons Standartenträger weitere Kreaturen herbei rufen können. Mit 8 Löwen, einem Golem und selbst Veit als Titan stürmt die Gruppe dann endlich koordiniert den Torwächter an. Knochen und Rüstungsteile fliegen in alle Richtungen, als das untote Geschöpf durch die schiere Wucht dieser göttlich unterstützten Attacke zerlegt wird.

Noch ein Stockwerk tiefer geht es und die Gruppe scheint das Erdgeschoss des Turms erreicht zu haben. In einem kurzen Tunnel schreit Teremon freudig auf und wächst vor seinen erstaunten Gefährten zu riesenhafter Größe. Triumphierend erklärt er, dass er endlich verstanden hat wie die Wege des Geistes nun nach der Time of Troubles beschaffen sind und er dadurch nun endlich seine Fähigkeiten wieder einzusetzen vermag. Doch auch Taer frohlockt, als sein Gott ihm einen Hoffnungsschimmer entsendet: Draußen durchbricht strahlendes Licht die ewige Nacht um den Turm, einem neuen Morgen gleich. Und Taer vermag dadurch seine Zauber zu erbitten.

Mit diesem Beistand gestärkt, betritt die Gruppe Zhengyis Thronsaal, wo jener seine unheilige Armee positioniert hat: Skelettierte Titanen, riesige Bodaks, hünenhafte Fleischgolems und gewaltige Nightwalker greifen die Gruppe an, die sich jedoch unaufhaltsam Richtung Hexenkönig

---

4 Modul H4 „The Throne of Bloodstone“

vorarbeitet.

Doch jener entzieht sich mittels Time Stop und baut eine Verteidigungslinie auf: Ein mächtiger Diener Orcus erscheint: Gorlag, ein gigantischer Balor betritt das Schlachtfeld und attackiert die Gruppe mit unglaublicher Vehemenz, dass jene aus dem Konzept gebracht wird. Dieser Balor wirkt so ganz anders, als jene, denen sie bisher begegneten: noch gewaltiger, einen mächtigen Zweihänder führend und in eine Vollplatte gehüllt, tritt er Marak, Taer und Teremon entgegen und ist ihnen mehr als gewachsen. Nur durch Teamwork kann er bezwungen werden. Zhengyi flieht als er seinen nahenden Untergang ahnt mittels Magie. Ein von Marak im selben Augenblick beschworener Drache spürt jedoch noch seine Anwesenheit, kann allerdings nur noch einen Zugang zu einer unteren Kaverne frei legen, wo die Gruppe einen weiteren Quecksilberpool entdeckt, der in Orcus Reich führt.

Während sie überlegen, wie weiter zu verfahren ist, ertönt ein Räuspern hinter ihnen. Ein Mann in weißer Robe und Engelsflügeln steht hinter ihnen und raucht eine Zigarre. Er stellt sich als Sankt Sollars vor und beantwortet nach dem ersten Erstaunen ihre Fragen.

Es ist unabdingbar, dass die Gruppe auf die Ebene von Orcus geht, um ihm seinen Stab zu entwenden. Nur wenn die Helden ihn Sankt Sollars bringen, kann er zerstört werden. Andernfalls könnte Orcus Macht nicht gebrochen werden und er wird weiterhin die Materielle Ebene bedrohen.

Mit einem Wink seiner Hand sind sämtliche Zauber der Gruppe wieder bereit. Den Drachen schickt Sankt Sollars Richtung Schlacht, um die Truppen Zhengyis zu vernichten. Dennoch erbittet sich die Gruppe einen Tag, da sie sich vorbereiten müssen, für dieses Unterfangen.

Die Gruppe erfährt, dass sie auf die Ebene von Orcus reisen und jenem dessen Stab entwenden müssen, um die Bedrohung durch ihn ein für alle Mal zu beenden. Andernfalls würde er wieder und wieder versuchen, mittels Portal nach Faerun zu gelangen. Immerhin muss die Gruppe nicht überstürzt aufbrechen. Andererseits sollte sie auch nicht trödeln...

### ***Tag 417 (16. Marpenoth)***

Nach sie sich von den Ihren verabschiedet haben, erzeugt Taer einen Ebenenwechsel. Sie landen mitten in einem Heer von Hezrous, die sie scheinbar schon erwartet haben und sogleich angreifen. Einmal mehr ist die Gruppe siegreich. Nach etwa einer Minute schon sind über 60 von ihnen tot oder anderweitig bezwungen, so dass der Rest sein Heil in der Flucht sucht. Sie stehen im Herzen eines gewaltigen Labyrinths, durch das sie sich nun bewegen. Nach etwa einer Stunde erreichen sie eine kalte, scheinbar verlassene Stadt, haben aber nicht das Verlangen jene zu untersuchen.

Noch eine Stunde später gelangen sie in einen kleinen Zellenkomplex. Hier treffen sie auf vier Balors - dieselben denen sie vor über einem Jahr auf dem Grabhügel bei Bloodstone begegneten im Kampf gegen den Priester Banak. Dank erhöhter Erfahrung (und besserer Ausrüstung) ist der Kampf diesmal kein Problem. Es stellt sich eher das Dilemma, dass ein sterbender Balor explodiert und dabei auch seine Kameraden verletzt, so dass daraus schnell eine Kettenreaktion entstehen kann.

Nachdem Gemetzel untersuchen sie die Zellen. In einer finden sie einen grauhäutigen Elfen, der sich kühl bei ihnen für seine Rettung bedankt. Teremons Herold erkennt in ihm einen jener legendären leShay; ein Ur-Elf. In einer anderen ist ein gefolteter Planetar. Nachdem Marak ihn befreit, schließt sich jener ihm zum Dank an.

In der dritten Zelle finden sie eine verwesende Kreatur, die der leShay als Atropal beschreibt: ein totgeborener Gott, der zum Untoten wurde. Er schlägt vor, jenen als Ablenkung frei zu lassen, damit die Gruppe bei ihrer Aufgabe eine bessere Chance besitzt. Da Taer und die anderen ihn davon abhalten wollen, gibt ein Wort das andere und bald werden die Waffen gezückt.

Der leShay stellt sich als extrem effizienter Kämpfer heraus, der Taer binnen kurzer Zeit nieder ringt; ihn jedoch nicht tötet. In seiner herab lassenden Art spricht er davon, dass der Gruppe eine Lektion erteilen möchte. Allerdings hat er die Kampfkraft der Gruppe ziemlich unterschätzt und ergibt sich; nicht ohne seine Faszination zum Ausdruck zu bringen, dass niedere Sterbliche dazu in der Lage sind. Er verspricht, dass er von seinem Plan ablässt und der Gruppe alleine die Entscheidung überlässt, was mit dem Atropal geschehen soll.

Nach kurzer Überlegung sind sich alle einig, dass der Atropal jetzt vernichtet werden muss, bevor er sich befreit und unter Umständen noch mehr Elend anrichtet. Im Kampf lernen sie die Grenzen ihres Death Wards kennen, als die negativen Energieblitze des untoten Gottlings ihnen die Lebenskraft raubt.

Nach dem Gemetzel durchwandern sie weiter dieses endlose Labyrinth aus Gängen und erreichen eine weitere Stadt, die scheinbar von abertausenden von Zombies bevölkert wird. Einfach darüber hinweg fliegend, erreichen sie eine Steilklippe und können in etwas mehr als einem Kilometer eine Brücke sehen, die sich über einen tiefen Graben spannt. Und dahinter ihre eigentliches Ziel: Die Burg von Orcus.

Die Gruppe nähert sich der Brücke zu Orcus Palast und wird von den zwei Torwächtern angesprochen: gewaltige auf Säulen ruhende Schädel, die verlangen, dass die Gruppe einen Champion wählt. Nach kurzer Beratung lässt sich die Gruppe darauf ein und wählt Marak als ihren Streiter. Die Schädel wählen Taer, der sich gezwungen fühlt, Marak zu besiegen. Obwohl Marak die beiden Säulen durchschlägt, bleibt jener Bann bestehen. Da durch diese Aktionen auch die Brücke zerstört wurde, greifen allerdings nun auch Veit und Teremon in den Kampf ein und hauen Taer so vorsichtig wie möglich kampfunfähig.

Die Strecke zum Eingang wird von den meisten fliegend überwunden, doch Veit legt sich dabei mit einigen Wachpatrouillen an, die über der Burg kreisen. Im Innern der Burg sehen sie zunächst einen einzelnen Gang der zu einem Nebelumwaberten Raum führt. Er ist fünfeckig und einige Wände sind passierbar. Auf diese Weise arbeiten sie sich durch ein Labyrinth gleichartiger Räume. Dank hoher Energieresistenz kann ihnen das Berühren einer realen Wand nichts antun. Sie treten heraus und stehen wieder in der Burg. Ein Escher artiges Labyrinth folgt und eines, in dem Räume in korrekter Reihenfolge betreten werden müssen.

Schließlich gelangen sie in den inneren Bereich, in dem sie sich jedoch nur kurz aufhalten und direkt weiter bewegen. Sie treten auf eine geschwungene, offen liegende Rampe, die zu einem schwebenden Plateau führt. Hier steht ihnen niemand anders als Orcus selbst mit seinen Kriegern gegenüber, der sie zu einem Spiel einlädt.

Verteilt auf einem überdimensionalen Schachbrett hat Orcus sich und seine Truppen platziert: Balors, Glabrezus und 2 bereits tanzende Vrock-Gruppen. Todesmutig stürzt sich die Gruppe ins Gemetzel und kann binnen weniger Sekunden fast die komplette Frontreihe vernichten. Einzig ein Balor verbleibt neben Orcus auf dem Schlachtfeld, den das allerdings wenig zu stören scheint. Mit seinem Wand bewaffnet, attackiert er Taer und verursacht grausige Wunden an ihm. Zu allem Überfluss beginnen sich nun auch einzelne Felder des Schachbretts aufzulösen, wodurch Marak abstürzt und kostbare Zeit verbraucht, während er wieder zurück fliegt.

Im Kampf gegen Orcus zeigt jener seine wahre Kraft und bringt die Gruppe ziemlich in die Bredouille, zumal regelmäßig ihre Stärkungszauber aufgelöst werden. Auch im Umgang in der Magie ist Orcus sehr geschult und wirkt Time Stop und beschwört sich neue Hilfe in Form eines weiteren Balors nach. Die Heilzauber der Gruppe schmelzen dahin. Während des gesamten Kampfes attackiert Orcus vornehmlich Taer. Doch endlich kann Marak den Todesstoß setzen: Im Totenkampf stürzt Orcus nach hinten durch eines der aufgelösten Felder; seinen Stab fest in Händen. Todesmutig springt Marak hinterher, um ihm das Artefakt zu entreissen. Im Sterben greift Orcus nach ihm; versucht ihn mit in den Tod zu ziehen, doch Marak kann sich aus dem Todesgriff befreien und fliegt zurück zu den anderen, während Orcus in den Lavagraben vor seine Burg fällt.

Überall um die Gruppe herum entbrennt ein Kampf um die Nachfolge, als verschiedene mächtigere Dämonen sich selbst zum neuen Herrscher deklarieren. Die Gruppe erschafft ein Portal in die Sieben Himmel, um sich mit StSollars zu treffen.

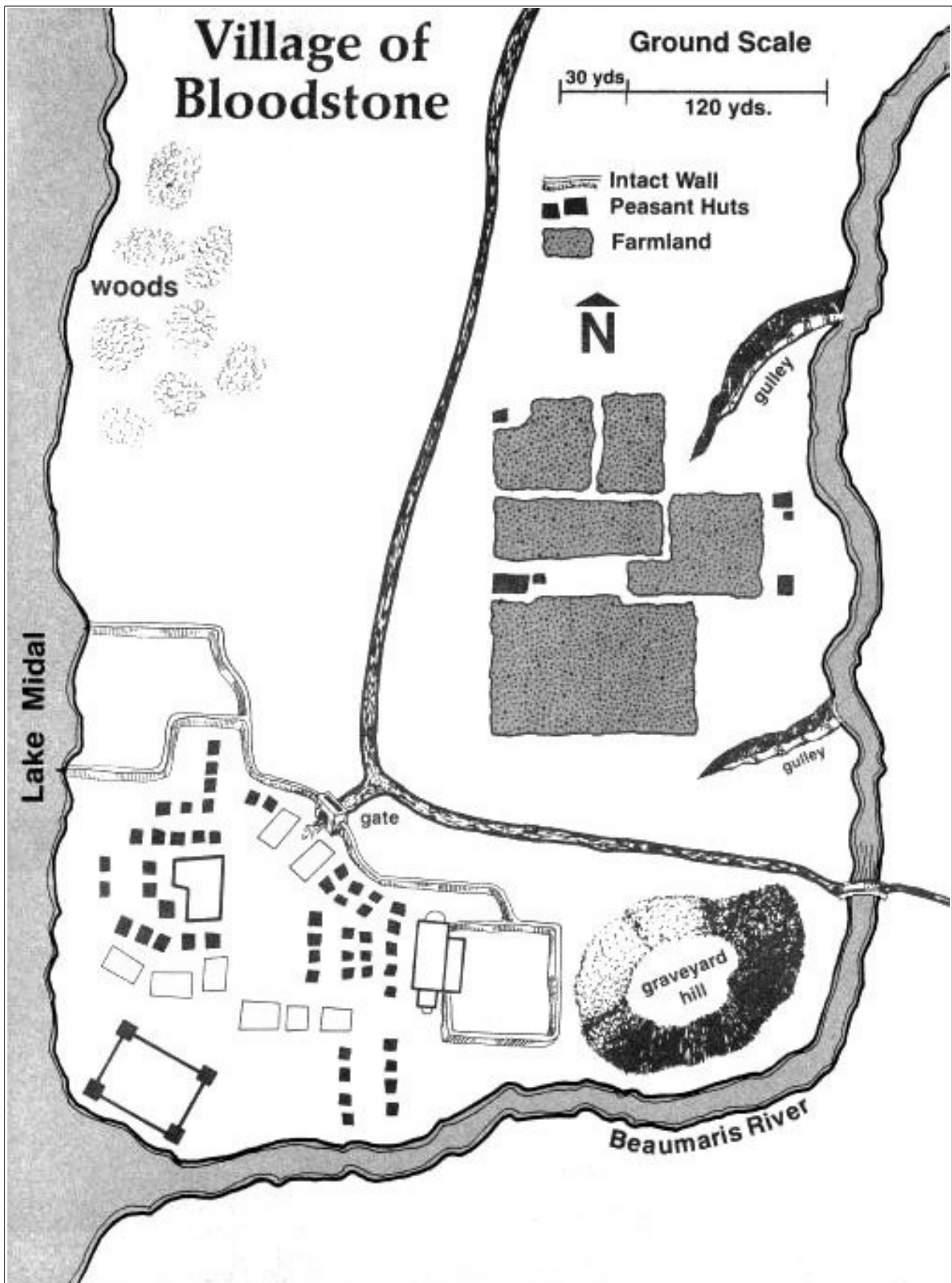
Ein Archon empfängt sie am Ankunftsort ziemlich kaltschnäuzig, als er merkt, was die Gruppe da mit sich führt, ist jedoch schnell bereit sie zu eskotieren, als StSollars schon persönlich erscheint, um den Helden zu gratulieren. Gemeinsam fliegen sie zu seinem Anwesen, wo er alles über ihr Abenteuer im Abyss hören möchte. Danach erklärt er ihnen, dass wohl nur Bahamut mächtig genug sei, den Stab zu vernichten, er aber auch einem Drachen typisch sehr launisch sein kann.

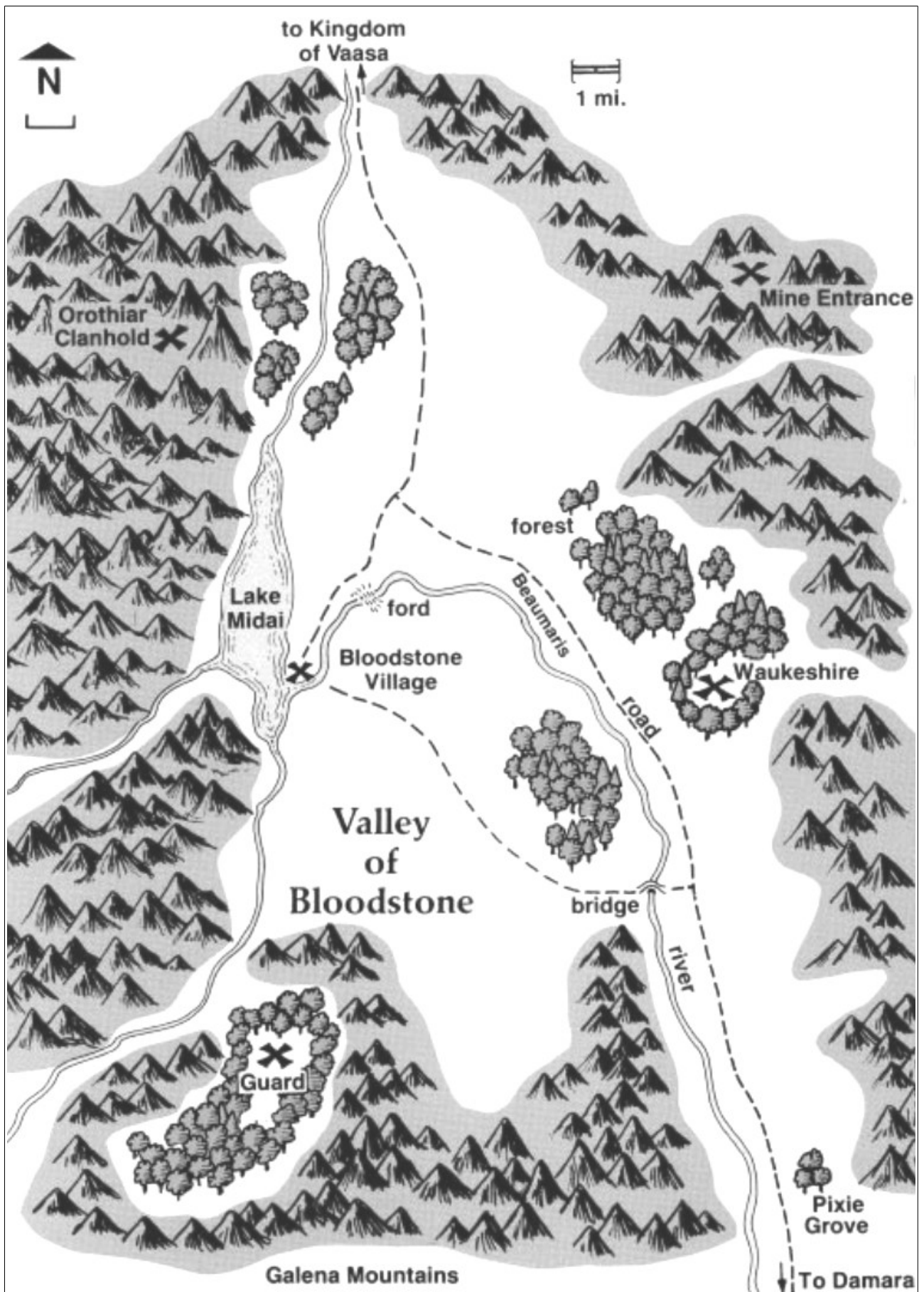
Taer möchte sofort aufbrechen, um den Stab so schnell wie möglich vernichtet zu sehen. In Bahamuts Feste, erweist sich dieser zwar nicht als sonderlich redselig, kommt aber sofort auf den Punkt, indem er den Stab mit seinem Odem zerstört.

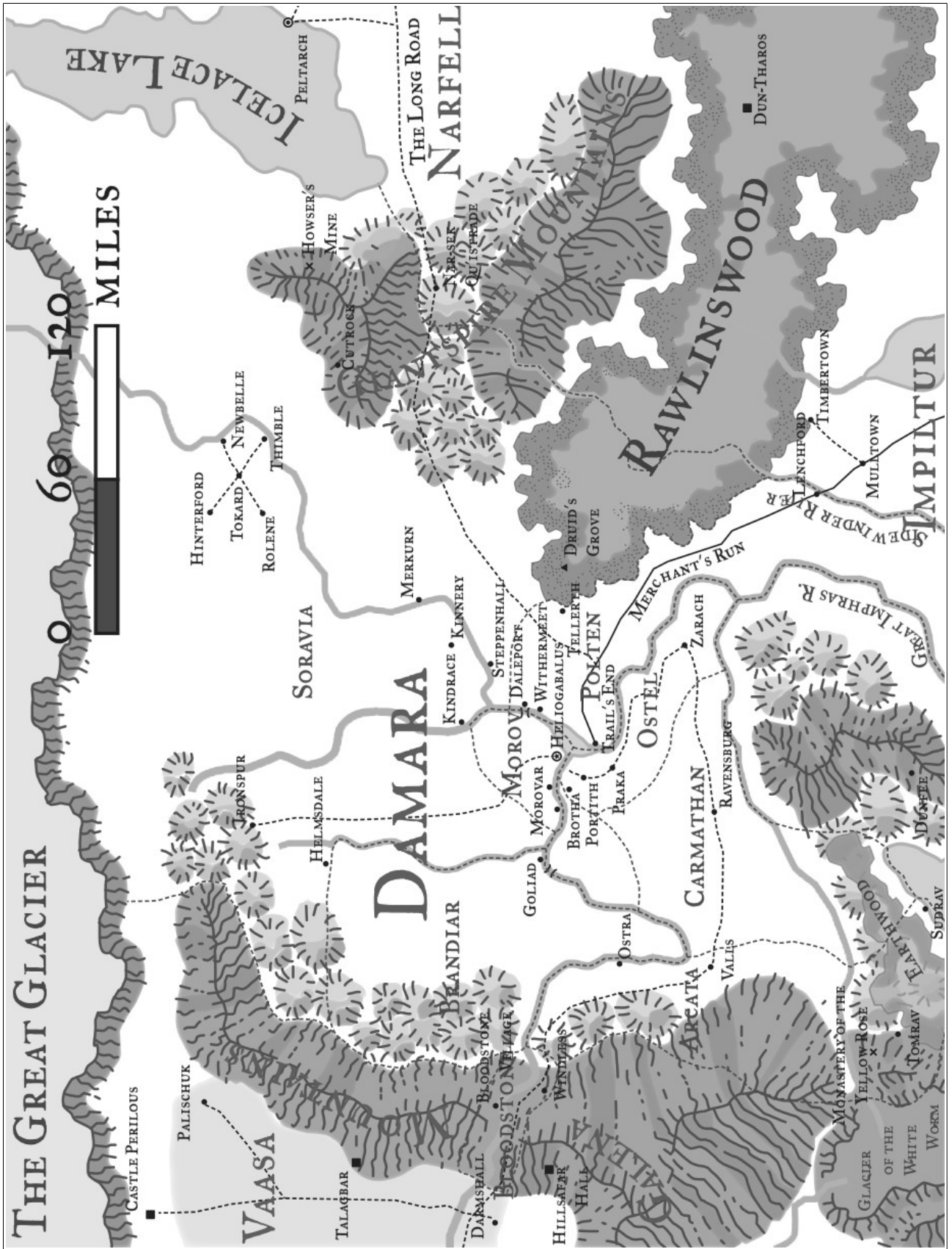
Die Gruppe reist daraufhin auf magischem Wege zurück nach Bloodstone. Hier werden sie sofort als Helden empfangen, noch bevor sie die frohe Kunde überhaupt verbreiten können. Die Gefahr ist vorerst gebannt. Orcus wurde vernichtend geschlagen und ist höchstwahrscheinlich tot. Sein Stab vernichtet und sein Reich im Chaos. Andere Herausforderungen mögen den König von Bloodstone und seine treuen Gefährten erwarten.

Doch das ist eine andere Geschichte und die soll ein andermal erzählt werden.

# Anhang A: Karten







# Anhang B: Kalender der Forgotten Realms

