Ein Abenteuer für 4 Charaktere der 5. Stufe

DUNGEONS & DRAGONS®

DER GEFALLENE ENGEL

von
Ramon Arjona

Der gefallene Engel

Ein Abenteuer für 4 Charaktere der 5. Stufe

Deutsche Internet-Edition

MITARBEITER

Deutsch von:
Daniel Schumacher

Redakteur:
Holger Raab

Satz und Layout:
Angela Voelkel

Korrektorat:
Angela Voelkel

Mitarbeiter der US-Originalausgabe:
Ramon Arjona (Autor),
Penny Williams (Redakteur),
Nancy Walker (Korrektorat),
Rob Lazzaretti (Karten),
Julia Martian (Web-Produktion),
Mark A. Jindra (Web-Entwicklung),
Sean Glenn, Cynthia Fliege
(Graphische Gestaltung)

Dieses Produkt enthält keinen Open Game Content. Kein Bestandteil oder Inhalt dieses Produktes darf ohne vorherige schriftliche Genehmigung in irgendeiner Form reproduziert werden. Nähere Informationen zur Open Gaming License und der D20 System License finden Sie unter www.wizards.com/d20.

Feder&Schwert GmbH
Wasserwerkstraße 204
68309 Mannheim
www.feder-und-schwert.com

U.S., CANADA, ASIA,
PACIFIC & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton, WA 98057-0707
+1-206-624-0933

EUROPEAN HEADQUARTERS
Hasbro UK Ltd.
Caswell Way
Newport, Gwent NP9 OYH
Great Britain

Dungeons & Dragons, das Firmenzeichen von Wizards of the Coast, das d20-Logo, alle Wizards-Charaktere, ihre Namen und prägenden Wesenszüge sind Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc., einer Tochtergesellschaft von Hasbro, Inc. Der Gebrauch von Warenzeichen durch Feder&Schwert erfolgt unter Lizenz von Wizards of the Coast, Inc. Diese Erweiterung unterliegt den Copyright-Bestimmungen der Bundesrepublik Deutschland. Jegliche Vervielfältigung oder Verwendung des enthaltenen Materials außer zum persönlichen Gebrauch bedarf der ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung des Verlags.
Alle Rechte vorbehalten.
Die Inhalte dieses Spiels sind frei erfunden. Jede Ähnlichkeit mit lebenden Personen, Verstorbenen, Organisationen, Orten oder Geschehnissen sind rein zufällig und nicht beabsichtigt.

Der gefallene Engel ist ein kurzes D&D-Abenteuer für vier Charaktere der 5. Stufe. Im Seitenbalken Das Abenteuer für andere Stufen anpassen, finden Sie Tips dafür, wie Sie das Abenteuer auch mit einer Gruppe höherer oder niedriger Stufe spielen können.

Das Abenteuer läßt sich gut in praktisch jede Art von Kampagne einfügen. Es spielt in Elton, einer Ansiedlung, die sich in jeder etwas abgelegenen Hügelregion der Kampagnenwelt plazieren läßt.

VORBEREITUNG

Sie als Spielleiter benötigen die D&D-Grundregelwerke (das SPIELER-HANDBUCH, das SPIELLEITER-HANDBUCH und das MONSTER-HANDBUCH), um das Abenteuer zu leiten. Das Abenteuer verwendet die Regeln der Edition 3.5.

Drucken Sie das Abenteuer aus und lesen Sie es mindestens einmal vollständig durch, um sich mit dem Szenario, den Bedrohungen und den wichtigen NSC (und ihren Beweggründen) vertraut zu machen. Machen Sie sich vor allem mit den Werten und Fähigkeiten der Insektenoger, des jungen Oger-Magus und des Posaunen-Archons vertraut.

Schattierter Text ist Vorlesetext. Sie können ihn den Spielern entweder direkt vorlesen, oder ihn mit Ihren eigenen Worten zusammenfassen.

HINTERGRUND DES ABENTEUERS

Vor etlichen Wochen kam es zu einer seltsamen planaren Anomalie, in deren Verlauf für kurze Zeit ein Riß im Gefüge des Multiversums selbst entstand. Dieser Ebenenriß hatte die unterschiedlichsten Auswirkungen. Für unser Abenteuer ist vor allem die kurzfristige Verbindung, die auf diesem Weg zwischen den Sieben Himmeln Celestiens und der Materiellen Ebene entstand, von Bedeutung.

In der Nacht der Anomalie erstrahlte ein helles Licht am Himmel über der kleinen Ansiedlung Elton. Das leuchtende, celestische Ereignis weckte die Bewohner der Ansiedlung aus dem Schlaf. Sie kamen aus ihren Hütten und Häusern, um mit schlaftrunkenen Augen verwundert auf den neuen „Stern“ am Himmel zu blicken. Der Stern schien außerdem ein Gefühl des Friedens und Wohlbefindens mit sich zu bringen, wenn man ihn nur längere Zeit ansah. Auf dem Hauptplatz der Ansiedlung fand man einen jungen Mann, gerade eben dem Teenageralter entwachsen. Er war nackt und lag zitternd auf dem Boden. Er erinnerte an einen Elfen und war von einer nahezu überirdischen Schönheit. Man fragte ihn danach, woher er stammte, doch er gab seine Antwort in einer Sprache, die hier noch nie jemand zuvor gehört hatte.

Bei dem Fremden handelte es sich in Wahrheit nicht um einen Menschen oder Elfen, sondern um einen sehr jungen Posaunen-Archon. Nach dem Maßstab seines Volkes war er gerade dem Babyalter entwachsen. Die planare Anomalie hatte ihn seiner Heimatebene, den Sieben Himmeln Celestiens entrissen, und hier stranden lassen. Der junge Celestische war verwirrt und verängstigt. Er wußte weder, wo er war, noch wie ihm geschehen war. Wer waren diese Leute, die solch einfache Kleidung trugen? War das Ereignis ein Zeichen einer Bestrafung? War er aus den Himmeln verstoßen worden, weil er ihnen aus irgendeinem Grund nicht gerecht wurde? Oder handelte es sich bei dieser Situation, in die er so plötzlich hineingestoßen worden war, um einen Test seiner Reinheit?

Die einfachen Bürger Eltons hatten natürlich keine Ahnung von der extraplanaren Natur des Fremden, doch ihnen war klar, daß er geschwächt war, fror und ihrer Hilfe bedurfte. Sie kleideten ihn und gaben ihm Nahrung und ein Zuhause. Sie nannten ihn „das Geschenk der Sterne“ und nahmen ihn bereitwillig in ihrer Mitte auf.

Im Verlauf weniger Wochen lernte der junge Mann die Sprache seiner Wohltäter. Er kam zu der Ansicht, daß ihn die celestischen Mächte aus einem bestimmten Grund hierher gebracht hatten, akzeptierte Elton als sein neues Zuhause und gab sich jede nur erdenkliche Mühe, sich an das Leben im Dorf anzupassen. Er verriet den Dorfbewohnern nur, daß sein Name Arithel war, da er beschlossen hatte, daß es besser sein würde, nichts über seine wahre Herkunft zu enthüllen.

Schon die alleinige Anwesenheit des jungen Mannes erwies sich als Segen für die Ansiedlung. Den Bewohnern fiel auf einmal auf, wie glücklich und zufrieden sie doch waren. Alte, seit Unzeiten schwelende Streitigkeiten wurden einfach beigelegt, wenn Arithel ein paar beruhigende Worte sprach. Die Dorfbewohner fanden eine neue Freude und einen inneren Frieden und stellten fest, wie gut sie es doch hatten, einander zu haben.

Währenddessen begannen sich in den nahen Hügeln böse Dinge zusammenzubrauen. Brath der Ältere, der Anführer eines Ogerstammes, der in den Hügeln lebt, begann vor etlichen Jahren dunkle Experimente. Dank seiner unheiligen Magie gelang es ihm, seine Untergebenen mit Insekten zu verschmelzen, so daß befremdliche Insektenoger entstanden. Brath war sehr zufrieden mit den Fähigkeiten dieser Kreaturen und setzte seine Experimente fort. Er hoffte, im Lauf der Zeit eine richtige Armee Insektenoger zu schaffen und sie dazu einzusetzen, die umliegenden Gebiete zu erobern. Die neuen Oger hatten die Geschäftigkeit und den Gehorsam der Insekten übernommen und arbeiteten getreulich auf Befehl ihres Meisters, um die Höhlen, in denen sie beheimatet waren, gemäß seinen Anweisungen zu verändern und zu modifizieren.

In der Nacht der planaren Anomalie verschwand Brath der Ältere einfach. Er wurde durch einen planaren Riß, der in der Höhlenwand neben ihm auftauchte, gesaugt. Sein Sohn, Brath der Jüngere, konnte gerade noch einen kurzen Blick auf jene Welt erhaschen, in die sein Vater verschwand. Da er schon immer sehr gelehrig gewesen war, hatte er auch viel über andere Existenzebenen gelesen.

Er kam zu der Ansicht, daß sich sein Vater nun auf einer derartigen fremden Existenzebene befinden mußte. Er war natürlich nicht dazu in der Lage, seinen Vater zu retten und selbst, wenn er über solch eine Machtfülle verfügt hätte, hätte er sie sicherlich nicht zu diesem Zweck genutzt, da er ohnehin bereits den Tag herbeigesehnt hatte, an dem er die Herrschaft über den Stamm seines Vaters übernehmen würde. Er entschloß sich allerdings dazu, die Anomalie genauer zu untersuchen und herauszufinden, ob sich daraus irgendwelche Vorteile ziehen lassen würden. Als er die Höhlen verließ sah er den „Stern" und beschloß herauszufinden, was sich an jener Stelle zugetragen hatte, die genau unter dem Stern liegen mußte. Er folgte dem Licht nach Elton, versteckte sich und beobachtete. Er konnte mit ansehen, wie die Dorfbewohner den Jungen bei sich aufnahmen und er konnte auch seine ersten Worte hören. Da er selbst bereits das Celestische gehört hatte, erkannte er die Sprache. Er schloß daraus, daß es sich bei dem Jungen um einen Celestischen, wenn auch um ein besonders schwaches Exemplar, handeln mußte. Der Junge war sicherlich auf ähnliche Weise aus seiner Heimatebene gerissen worden, wie sein Vater aus dieser Ebene.

Ein Hochgefühl durchströmte Brath, als ihm so richtig bewußt wurde, daß sich ein junger, recht machtloser Celestischer praktisch in seiner Griffweite befand. Er eilte zu den Höhlen zurück, um Pläne zu schmieden. Die magischen Folianten seines Vaters enthüllten ihm, daß man die Tränen und das Blut eines Engels nutzen konnte, um mächtige Waffen des Bösen zu schmieden. Wenn ihm derartige Waffen zur Verfügung stünden, konnte er gemeinsam mit seinem Stamm Insektenoger vielleicht sogar die Humanoiden der Gegend unterwerfen. Er konnte die Früchte der lebenslangen Arbeit seines Vaters ernten und das umliegende Land selbst beherrschen! Brath beschloß, den jungen Celestischen zu entführen, so viel „Material" wie möglich aus ihm herauszuholen und ihn dann an eine dunkle Macht zu opfern. Er hoffte, daß ihm ein derartiges Opfer wesentlich mehr Macht und Prestige bringen würde, wie es für einen solch jungen Oger-Magus wie ihn üblich war.

ZUSAMMENFASSUNG DES ABENTEUERS

Gestern war es schließlich so weit. Brath der Jüngere führte seine Insektenoger zu einem Angriff auf Elton. Natürlich wurde die Ansiedlung ordentlich geplündert, doch die Oger entführten nur einen einzigen Bewohner – Arithel. Die überlebenden Bewohner sind verzweifelt und flehen die Abenteurer um Hilfe an. Erstaunlicherweise ist es ihnen wichtiger, daß Arithel sicher zu ihnen zurückkehrt, als daß die Abenteurer ihren verlorenen Besitz wiederbeschaffen.

Die Abenteurer müssen einen Weg finden, in das Höhlensystem der Insektenoger vorzudringen, die Wachen in den Höhlen überwinden und letztlich Brath den Jüngeren besiegen, bevor sie den Celestischen retten können.

EINSTIEG INS ABENTEUER

Als Spielleiter wissen Sie sicherlich am besten, wie Sie Ihre Charaktere in das Abenteuer verstricken können. Sie können eine der nachfolgenden Einstiegsmöglichkeiten als Anregung verwenden. Natürlich können Sie sie so modifizieren, daß Sie in Ihre Kampagne passen.

- Ein Paladin oder guter Kleriker in der Gruppe hat Visionen oder Träume, in denen ein Baby von den Himmeln fällt. Die Details der Träume unterscheiden sich, doch das zentrale Thema ist immer gleich. Wenn die Abenteurer nichts unternehmen, wird das Baby in die Hände einer schrecklichen, im Traum nicht klar zu erkennenden, bösen Macht fallen. Der Charakter wacht jedes Mal mit dem starken Bedürfnis in jene Richtung zu reisen, in der Elton liegt, aus dem Traum auf.
- Eine Magierin, die sich auf planare Forschung spezialisiert hat, bittet die Abenteurer darum das seltsame Licht zu untersuchen, das vor kurzer Zeit am Himmel aufgetaucht ist. Sie und ihre Kollegen vertreten die Ansicht, daß das Licht eine extraplanare Ursache hatte. Ihren Berechnungen zufolge ist das geheimnisvolle Licht genau über einer kleinen Ansiedlung namens Elton aufgetaucht.
- Gerüchte von einem seltsamen Waisenknaben, der in einer unbekannten Sprache spricht, kommen den Charakteren zu Ohren. Angeblich fiel der Junge in der Ansiedlung Elton vom Himmel oder tauchte aus dem Erdreich auf. (Die Geschichten widersprechen sich in dieser Hinsicht.) Manche vertreten die Ansicht, die Ankunft des Jungen würde ein Omen für eine bevorstehende Katastrophe sein, während andere sagen, daß der Junge über unvorstellbare, übernatürliche Kräfte verfügen würde und aus unbekannten Gründen nach Elton gekommen wäre. Die Beschreibung des Jungen entspricht dem Aussehen eines toten Freundes oder Verwandten eines der Charaktere.

DAS ABENTEUER BEGINNT

Der gefallene Engel ist ein Abenteuer, das auf einem Schauplatz basiert. Dem eigentlichen Abenteuer, das in den Höhlen der Oger spielt, in denen Arithel gefangen ist, gehen auf Ereignissen basierende Begegnungen in Elton selbst voraus. Außerdem gibt es noch eine Begegnung, die der Spielleiter verwenden kann, wie es ihm am besten von der Geschichte ins Konzept paßt.

Das Abenteuer beginnt, sobald die Charaktere das Dorf erreichen. Dies ist zufällig der Morgen nach der Entführung. Überall im Dorf sind die Spuren des gerade erfolgten Überfalls offensichtlich. Lesen Sie folgenden Text vor, oder erzählen Sie ihn mit Ihren eigenen Worten, wenn die Charaktere beim Dorf ankommen.

Die Ansiedlung vor euch wurde offenbar vor kurzer Zeit überfallen. Bei manchen Gebäuden fehlt das Strohdach und andere zeigen sogar Brandspuren. Menschen und Halb-Elfen eilen mit Wasserkübeln und Verbandszeug hin und her. Offenbar kümmert man sich noch um die Verletzten und löscht die letzten Brände. In der Mitte des Dorfes bringen mehrere Dorfbewohner getrocknetes Gemüse zu einem großen Topf, der über einem Feuer hängt. Anscheinend wird hier ein Eintopf aus den Notvorräten des Dorfes zubereitet.

Die Bewohner Eltons begrüßen die Charaktere freundlich und bieten ihnen sogar einen Platz an ihrem gemeinschaftlichen Eßtisch an. Momentan hat allerdings niemand Zeit, sich näher mit ihnen zu beschäftigen. Wenn die Abenteurer herausfinden wollen, was hier vorgefallen ist, wenden sie sich am besten an einen der nicht allzu schwer Verletzten, da dies die einzigen Personen im Dorf sind, die momentan nichts zu tun haben. Lesen Sie folgenden Text vor, oder erzählen Sie ihn mit Ihren eigenen Worten, wenn die Abenteurer Nachforschungen anstellen.

Ein Mann mittleren Alters mit einem bandagierten Arm sitzt unter einem Baum. „Willkommen in Elton!“ ruft er euch freundlich zu. „Ich fürchte ihr kommt nicht gerade zu einer guten Zeit, Fremde. Dennoch seid ihr herzlich eingeladen, an allem teilzuhaben, was uns noch geblieben ist. Aufgrund eures Aussehens schätze ich mal, daß ich es mit Abenteurern zu tun habe. Wenn das tatsächlich der Fall ist und wenn ihr gerade Lust habt, das zu tun, was Abenteurer so gerne tun, dann gibt es hier in der Gegend wahrlich genug Böses, gegen das ihr ins Feld ziehen könnt und genug Unrecht, das ihr wieder gutmachen könntet.“

„Früher überfielen die Oger aus den Hügeln dort drüben Elton fast schon in regelmäßigen Abständen. Doch das ist schon viele Jahre her. Was in der letzten Nacht geschehen ist, war irgendwie ... anders. Diese Monster sahen aus wie eine seltsame Mischung aus Ogern und irgendeine Art von Riesenkäfern. Sie nahmen uns unsere Vorräte und Nahrung, wie das auch die Plünderer sonst immer taten, doch sie verschleppten nur einen einzigen Bewohner – Arithel, unser Geschenk von den Sternen. Der Junge war das Licht und der Stern unserer Ansiedlung, seitdem er zu uns gekommen ist. Ich weiß nicht, was aus uns werden soll, jetzt wo er weg ist. Der arme Junge. Er war doch solch ein guter Junge ...“

Wenn sich die Abenteurer ein wenig mit dem Mann unter dem Baum und den restlichen Dorfbewohnern unterhalten, können sie nachfolgend angeführte Informationen zusammentragen. Dazu ist kein Fertigkeitswurf erforderlich.

- Vor etlichen Wochen fiel Arithel aus einem strahlend weißen Loch im Himmel. Es war eine Nacht, die von Magie erfüllt schien. Er war jung und sehr schwach und wurde von den Bewohnern Eltons mit offenen Armen aufgenommen.
- Im Verlauf weniger Wochen lernte Arithel in der Handelssprache zu kommunizieren, obwohl er sie natürlich nach so kurzer Zeit nicht perfekt beherrschte.
- Ein Stamm Oger lebt in den Hügeln im Norden, doch der hat die Ansiedlung schon seit zahlreichen Jahren nicht mehr heimgesucht.

Die nachfolgenden Informationen kann man erhalten, wenn man die richtigen Fragen stellt. Dazu ist jeweils ein Wurf auf Informationen sammeln gegen den entsprechenden SG erforderlich. Jede der Informationen muß einzeln erlangt werden.

DAS ABENTEUER AN ANDERE STUFEN ANPASSEN

Der gefallene Engel ist ein Abenteuer für vier Charaktere der 5. Stufe. Es kann allerdings leicht für Gruppen anderer Stufen angepaßt werden. Nachfolgend finden Sie ein paar Vorschläge dazu.

Vier Charaktere der 3. oder 4. Stufe: Verwenden Sie das Abenteuer ganz normal, nehmen Sie aber folgende Änderungen vor:

- Reduzieren Sie die Anzahl der Insektenoger in Gebiet 1 und 3 auf jeweils einen.
- Reduzieren Sie die Anzahl der großen monströsen Skorpione in Gebiet 2 auf zwei.
- Reduzieren Sie den Angriffsbonus der Steinfalle in Gebiet 4 auf +12 und ihren Schaden auf 4W6.
- Reduzieren Sie die Trefferwürfel von Brath dem Jüngeren auf 3W8+6, seine Zauberstufe auf 6 und streichen Sie seine zauberähnliche Fähigkeit *Gasförmige Gestalt*. Außerdem kann er die zauberähnliche Fähigkeit *Unsichtbarkeit* nicht nach belieben, sondern nur 1/Tag einsetzen.

Vier Charaktere der 6. oder 7. Stufe: Verwenden Sie das Abenteuer ganz normal, nehmen Sie aber folgende Änderungen vor:

- Machen Sie aus Brath dem Jüngeren einen normalen Oger-Magus, wie er im Monster-Handbuch auf Seite 230 steht.
- Geben Sie jedem der Insektenoger 2 Stufen als Barbar, oder ersetzen sie einen oder zwei der Insektenoger durch einen schwachen Oger-Magus, wie es Brath der Jüngere normalerweise ist.
- Erhöhen Sie den Suchen-SG für die Steinfalle in Gebiet 4 auf 25.
- Ersetzen Sie die großen monströsen Skorpione in Gebiet 2 durch einen einzelnen riesigen monströsen Skorpion.

SG 10: Die Plünderer wurden von einem blauhäutigen Oger begleitet, der seltsame Roben trug.
SG 15: Die seltsamen Insektenoger, die Arithel entführten, waren mit ähnlichen Waffen ausgerüstet, wie früher der örtliche Ogerstamm, wenn er die Ansiedlung heimsuchte. Sie brachen auch in die gleiche Richtung auf, in der die Hügelfestung des Ogerstammes lag, nämlich nach Norden.
SG 15: Etliche der Dorfbewohner schaffen es, die Geräusche nachzuahmen, die der Sprache entsprechen, die Arithel anfänglich benutzt hat. Ein Charakter, der Celestisch spricht, erkennt die Sprache als solche, wenn die Nachahmung der Dorfbewohner auch keinen sinnvollen Satz ergibt.
SG 20: Manchmal saß Arithel mit melancholischem Blick herum und starrte in den Nachthimmel. Wenn sich einer der Dorfbewohner zu solch einem Zeitpunkt näherte, um ihn zu fragen, ob man etwas für ihn tun könnte, schüttelte er immer nur traurig den Kopf, zeigte gen Himmel und sagte mit seinem seltsamen Akzent: „Heimat!"

Sollten die Abenteurer klar zu erkennen geben, daß sie helfen wollen, beziehungsweise am Schicksal Eltons Anteil haben, flehen sie sie an Elton zu retten. Sie können ihnen nichts als ihre Dankbarkeit als Lohn bieten. Sie waren schon vor dem Überfall nicht gerade reich und das wenige, das sie hatten, haben ihnen die Plünderer genommen. Die Dorfbewohner betonen jedoch, daß die Insektenoger gut ausgerüstet waren und vermutlich eine Menge Schätze in ihrer Lagerstätte aufbewahren, die sie auf ihren Raubzügen erbeutet haben.

Falls sich die Abenteurer dazu bereit erklären, ihnen zu helfen, Arithel zu retten, sind sie hocherfreut. Sie bieten ihnen an, sie in jeder Weise zu unterstützen, die ihnen möglich ist. Dabei handelt es sich im Prinzip um Proviant, Wasser, Unterkunft sowie einfache Werkzeuge und billige gebräuchliche Ausrüstungsgegenstände und Waffen. Orientieren Sie sich dabei an den nachfolgend angeführten Werten Eltons.

♛ **Elton (Nest):** Konventionell (Menschen); GE RG; GM-Limit 100 GM; Vermögen 260 GM; Bevölkerung 100 (Menschen 80%, Halb-Elfen 11%, Halblinge 5%, Gnome 4%).

Autoritätsperson: Grell (NG, männlicher Mensch, BÜR 3), Bürgermeister Eltons.

Wichtige Charaktere: Burton (RG, männlicher Mensch, BÜR 2) Schmied; Sherla (CG, Halb-Elfe, BÜR 1) Heilerin.

DIE LAGERSTÄTTE DER OGER

Die „Ogerfestung" befindet sich in den Hügeln im Norden der Stadt. Die Insektenoger haben keinerlei Anstrengungen unternommen, ihre Spuren zu verbergen. Jeder Charakter mit dem Talent Spuren lesen kann ihre Spuren daher mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf (SG 10) bis dorthin verfolgen. Falls sich die Abenteurer nicht sicher sind, ob sie die Oger auf eigene Faust finden können, erklärt sich Burton dazu bereit, sie zu führen. Er begleitet die Abenteurer nur, bis der Eingang der Anlage in Sicht ist und kehrt dann nach Elton zurück.

Alle Begegnungen in diesem Teil des Abenteuers, bis auf Begegnung A, sind auf der Karte eingezeichnet. Bei Begegnung A handelt es sich um den Kampf der Gruppe gegen Brath den Jüngeren. Sie können diese Begegnung spielen, wann immer Sie wollen, während die Gruppe die Höhlen erforscht. Sie sollten einen Zeitpunkt wählen, nachdem die Abenteurer bereits gegen mehrere Gruppen Insektenoger gekämpft haben, aber auf jeden Fall bevor sie Gebiet 6 erreichen und Arithel befreien. Die Begegnung wird in einem Seitenbalken präsentiert und Sie als Spielleiter entscheiden, wann es soweit ist und der entscheidende Kampf gegen Brath stattfindet.

In der Lagerstätte befinden sich insgesamt 20 Insektenoger, obwohl sich nur vier davon an Schauplätzen aufhalten, die auf der Karte numeriert sind. Lassen Sie weitere Insektenoger, je nachdem wie gut sich die Gruppe schlägt und wie schwer Sie es den Helden machen wollen, in Gruppen zu je zwei Ogern auf die Abenteurer treffen. Wenn die Abenteurer ohnehin genug Schwierigkeiten mit den Begegnungen haben, die auf der Karte verzeichnet sind, können Sie auch ganz darauf verzichten, sie mit weiteren Insektenogern zu konfrontieren.

Lesen Sie folgenden Abschnitt vor, oder erzählen Sie ihn mit Ihren eigenen Worten, sobald die Lagerstätte der Oger in Sicht kommt.

> Die Hügelflanke, die sich vor euch erhebt, gleicht den unzähligen anderen Hügeln in der Gegend. Eine schattige Spalte zwischen zwei Hügeln, die durch dichten Bewuchs gut getarnt ist, sieht allerdings genauso aus, wie der Eingang zur Lagerstätte der Oger, den euch die Dorfbewohner beschrieben haben.

1. INSEKTENOGERWÄCHTER (BS 5)

Der Raum dient als Eingang in die Lagerstätte. Der Raum wird ständig von zwei Insektenogern bewacht. Diese geben sich Mühe, versteckt zu bleiben, um Eindringlinge zu überraschen. Lesen Sie folgenden Text vor, oder erzählen Sie ihn mit Ihren eigenen Worten, sobald die Abenteurer den Raum betreten.

> Der quadratische Raum wurde offensichtlich aus dem Felsen geschlagen. Die Handwerker waren allerdings nicht gerade besonders talentiert. Der Boden ist feucht und sandig und die Wände bestehen aus grob behauenem Kalkstein. Die Decke hat zumindest eine lichte Höhe von 6 m und liegt größtenteils im Schatten. Ein fernes Tropfen klingt an eure Ohren, so als ob Wasser durch die Kalksteindecke sickern würde.

Die zwei Insektenoger, die den Raum bewachen, hängen an der Decke und versuchen, sich in den Schatten zu verstecken (Verstecken -6). Sie warten auf eine günstige Gelegenheit, um sich fallen zu lassen und anzugreifen. Ein erfolgreicher Fertigkeitswurf auf Entdecken von einem beliebigen Charakter, enttarnt sie.

Kreaturen: Insektenoger stellen eine bizarre Mischung aus Oger und Insekt dar. Ihre Körper sind mit Chitin überzogen. Sie verfügen über zwei Armpaare und Facettenaugen. Sie tragen verdreckte Felle, ähnlich wie normale Oger.

2 Insektenoger: HG 3; große Aberrationen; TW 4W8+8; TP je 26; INI +1; BR 9 m, Klettern 9 m; RK 20, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 19; A oder Voller Angriff: Nahkampf +8 (2W6+7, riesige zweihändige Keule) oder Nahkampf +7 (2W6+7/x3, riesiger Langspeer) oder Fernkampf +3 (2W6+5/x3, riesiger Langspeer); Angriffsfläche/Reichweite: 3 m/3 m (6 m mit Langspeer); BE Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn, Weites Gesichtsfeld; GES CB; RW: REF +2, WIL +2, ZÄH +6; ST 21, GE 12, KO 15, IN 6, WE 12, CH 7.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +7, Klettern +12, Lauschen +3, Verstecken -6; Heftiger Angriff, Waffenfokus (Zweihändige Keule).

Erschütterungssinn (AF): Solange er sich selbst auf dem Boden befindet, kann ein Insektenoger automatisch den Standort von allem in 18 m Umkreis spüren, das ebenfalls Kontakt zum Boden hat.

Weites Gesichtsfeld (AF): Aufgrund seiner Insektenaugen genießt ein Insektenoger ein weites Gesichtsfeld und erhält daher einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Entdecken. Außerdem kann er nicht in die Zange genommen werden.

Ausrüstung: Fellrüstung, zweihändige Keule, Langspeer, Beutel mit zwei Edelsteinen (siehe unten).

Taktik: Die Insektenoger stimmen ihre Strategie in keiner Weise aufeinander ab, sondern greifen einfach jeder den Abenteurer an, von dem sie sich bedroht fühlen, oder der ihnen wie ein leichtes Opfer vorkommt. Sie hängen an der Decke und hoffen so darauf, die Abenteurer zu überraschen und mit ihren Langspeeren von oben angreifen zu können. Wenn sie dazu gezwungen werden, sich zurückzuziehen, setzen sie ihre Fähigkeit zu klettern so geschickt wie möglich ein, um den nächsten Fluchtweg zu erreichen, indem sie abwechselnd Boden und Wände nutzen, um sich nicht durch bedrohte Gebiete bewegen zu müssen.

Dank ihres Erschütterungssinns kann man sie praktisch nicht überraschen und aufgrund ihres weiten Gesichtsfeldes nicht in die Zange nehmen. Schurken haben daher vermutlich enorme Probleme, einen erfolgreichen hinterhältigen Angriff gegen sie auszuführen.

Wie sich die Situation weiterentwickelt: Sobald die Abenteurer die Höhlen betreten, bemerken auch andere Insektenoger, die sich momentan tiefer in den Höhlen aufhalten, durch ihren Erschütterungssinn die Anwesenheit von Eindringlingen. Einer von ihnen bricht sofort auf, um Brath zu alarmieren.

Schatz: Jeder Insektenoger hat einen Beutel, in dem er Edelsteine mit einem Gesamtwert von 400 GM aufbewahrt.

2. HAUSTIERCHEN ...! (BS 5)

Die Insektenoger lieben Kreaturen, die ebenso wie sie über Chitinpanzer verfügen. Aus diesem Grund halten sie sich die Skorpione, die vor einiger Zeit mehr zufällig in die Höhlen gewandert sind, auch als Haustiere.

> Der Boden dieses Raumes ist mit einer dicken Schicht Unrat bedeckt. Dabei handelt es sich größtenteils um verrottendes, organisches Material. Wie auch in den anderen Räumen, in denen ihr bisher gewesen seid, ist die Decke sehr hoch, so daß sich riesige Kreaturen hier mühelos bewegen können.

Kreaturen: Die Insektenoger haben die großen monströsen Skorpione, die hier leben, als ihre Haustiere adoptiert. Sie verwenden die Kreaturen sowohl als Wächter als auch um ihren Abfall zu entsorgen.

3 große monströse Skorpione: HG 3; HD 5; TP 32; siehe Monster-Handbuch, Seite 371.

3. SPEISEHALLE DER OGER (BS 5)

Der große Raum dient als gemeinsamer Speisesaal für den ganzen Stamm. Lesen Sie folgenden Text vor, sobald die Abenteurer den Raum betreten, oder erzählen Sie ihn mit Ihren eigenen Worten.

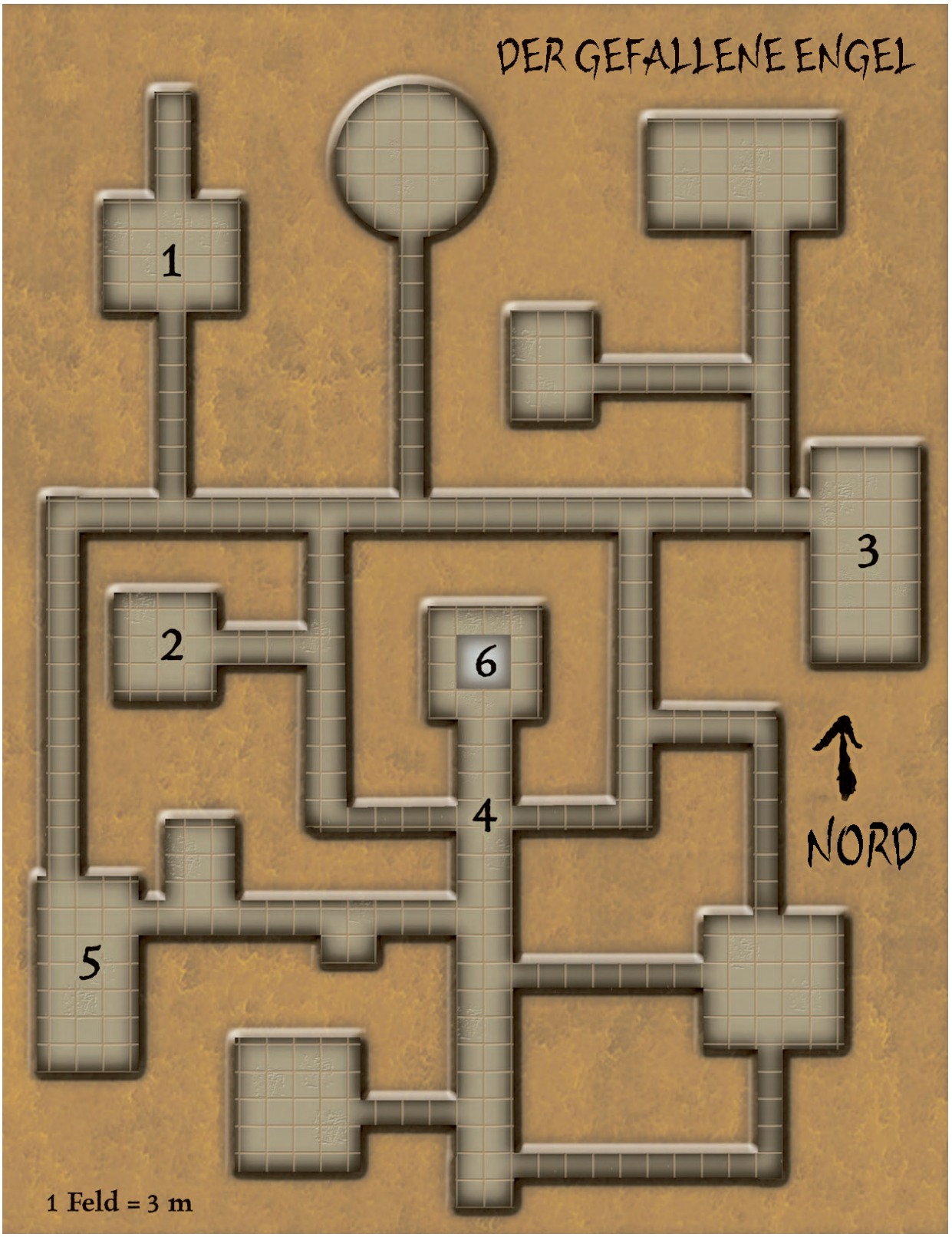
> In diesem großen Raum versammeln sich die Bewohner der Höhle offensichtlich um zu fressen. Brocken und Stücke von Tieren und Pflanzen bedecken den Boden in einer Schicht von verrottendem Material.

Kreaturen: Hier warten ebenfalls zwei Insektenoger auf die Gruppe.

2 Insektenoger: HG 3; große Aberrationen; TW 4W8+8; TP je 26; INI +1; BR 9 m, Klettern 9 m; RK 20, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 19; A oder Voller Angriff: Nahkampf +8 (2W6+7, riesige, zweihändige Keule) oder Nahkampf +7 (2W6+7/x3, riesiger Langspeer) oder Fernkampf +3 (2W6+5/x3, riesiger Langspeer); Angriffsfläche/Reichweite: 3 m/3 m (6 m mit Langspeer); BE Dunkelsicht 18 m, Erschütterungssinn, Weites Gesichtsfeld; GES CB; RW: REF +2, WIL +2, ZÄH +6; ST 21, GE 12, KO 15, IN 6, WE 12, CH 7.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +7, Klettern +12, Lauschen +3, Verstecken -6; Heftiger Angriff, Waffenfokus (Zweihändige Keule).

Erschütterungssinn (AF): Solange er sich selbst auf dem Boden befindet, kann ein Insektenoger automatisch den


DER GEFALLENE ENGEL
1
2
3
4
5
6
NORD
1 Feld = 3 m

Standort von allem in 18 m Umkreis spüren, das ebenfalls Kontakt zum Boden hat.

Weites Gesichtsfeld (AF): Aufgrund seiner Insektenaugen genießt ein Insektenoger ein weites Gesichtsfeld und erhält daher einen Volksbonus von +4 auf Fertigkeitswürfe für Entdecken. Außerdem kann er nicht in die Zange genommen werden.

Ausrüstung: Fellrüstung, zweihändige Keule, Langspeer.

Taktik: Ähnlich wie ihre Kumpanen in Gebiet 1, hängen die Insektenoger an der Decke und versuchen, die Abenteurer zu überraschen. Sie werfen ihre Langspeere bevor sie in den Nahkampf übergehen.

Schatz: Wenn man den Raum sorgfältig durchsucht (Suchen SG 15) kann man vier silberne Trinkbecher finden. Zwei davon sind zerbrochen und oxidiert und damit wertlos, aber die beiden anderen sind in ziemlich gutem Zustand und dank ihrer hochwertigen Fertigung jeweils 800 GM wert.

4. STEINFALLE (BS 5)

In diesem Gebiet befindet sich eine einfache Falle, die die Insektenoger nach den Anweisungen von Brath dem Älteren errichtet haben. Lesen Sie folgenden Text vor, sobald sich die Abenteurer dem Gebiet nähern, oder erzählen Sie ihn mit Ihren eigenen Worten.

> Der Boden hier ist feucht, aber ziemlich frei von Unrat. Offenbar kommen die Insektenoger hier nur selten vorbei. Die Kalksteinwände wirken noch ein wenig grober behauen, als in der restlichen Anlage und man kann etliche tiefe Dellen erkennen.

BEGEGNUNG A: BRATH DER JÜNGERE

Die Insektenoger, die sich im vorderen Bereich der Höhlen aufhalten, spüren die Anwesenheit der Abenteurer dank ihres Erschütterungssinns, sobald diese in die Anlage vordringen und schicken einen Boten, um Brath zu warnen. Brath ist also vorgewarnt und hat sich geschworen, daß die Eindringlinge auf keinen Fall Arithel erreichen dürfen, da er gerade das arkane Ritual vorbereitet, das möglichst viel Blut und Tränen aus dem jungen Archon herausholen soll, bevor er letztlich einer dunklen Macht geopfert wird. Dank der Rückmeldungen der anderen Insektenoger und seiner eigenen Fähigkeiten weiß Brath immer ziemlich genau, wo sich die Abenteurer gerade aufhalten und welche Fortschritte sie machen. Sobald er zu der Ansicht kommt, daß sie jetzt genügend Schaden in den Reihen seiner insektoiden Schergen angerichtet haben, oder wenn sie dem Standort des gefangenen Celestischen gefährlich nahe kommen, entschließt er sich dazu anzugreifen. Der Spielleiter sollte dazu eine Stelle auswählen, die ihm besonders geeignet scheint. Lesen Sie folgenden Text vor, oder erzählen Sie ihn mit Ihren eigenen Worten, sobald es zur Konfrontation mit Brath kommt.

> Irgendwo vor euch ertönt eine Stimme und hallt bedrohlich von den Kalksteinwänden wider. „Lächerliche Kreaturen!“ brüllt die Stimme. „Ihr habt den unerschöpflichen und unvorstellbaren Zorn Braths des Jüngeren auf euch gezogen. Bereitet euch auf eure Vernichtung vor!“ Dann wird es stockdunkel.

Kreatur: Brath der Jüngere ist ein schwächerer Oger-Magus, der seine vollen Fähigkeiten noch nicht entwickelt hat. Deshalb ist er gefährlich genug, um für eine Gruppe der 5. Stufe eine Herausforderung darzustellen, ohne ein zu tödlicher Gegner für sie zu sein. Wenn Sie ihm allerdings noch zusätzlich Insektenoger zur Seite stellen, hat die Gruppe vermutlich keine Chance. Glücklicherweise ist Brath jung und arrogant und daher der Ansicht, er würde keine Hilfe benötigen, um solch klar unterlegene, ja lächerliche Kreaturen, wie es doch die Abenteurer sind, zu besiegen.

Brath der Jüngere: Junger, männlicher Oger-Magus; HG 5; mittelgroßer Riese; TW 4W8+8; TP 30; INI +4; BR 9 m, Fliegen 12 m (gut); RK 18, Berührung 10, auf dem falschen Fuß 18; A oder Voller Angriff: Nahkampf +7 (2W8+3/19-20, riesiger Zweihänder); BA Zauberähnliche Fähigkeiten; BE Dunkelsicht 18 m, Fliegen, Regeneration 1; ZR 15; GES RB; RW: REF +1, ZÄH +6, WIL +3; ST 17, GE 10, KO 15, IN 10, WE 14, CH 15.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +5, Konzentration +7, Lauschen +5, Zauberkunde +5; Verbesserte Initiative, Waffenfokus (Zweihänder).

Zauberähnliche Fähigkeiten: Beliebig oft – *Dunkelheit*, *Unsichtbarkeit*; 1/Tag – *Gasförmige Gestalt*, *Kältekegel*, *Person bezaubern*, *Schlaf*, *Verwandlung*; ZS 8.; Rettungswurf-SG 12 + Zaubergrad.

Fliegen (AF): Brath der Jüngere kann als Freie Aktion zu fliegen beginnen, oder seinen Flug beenden. Während er sich in *Gasförmiger Gestalt* befindet, kann er mit seiner normalen Flugbewegungsrate fliegen und verfügt über perfekte Manövrierfähigkeit.

Regeneration (AF): Brath der Jüngere erleidet durch Feuer und Säure normalen Schaden. Ein Oger-Magus, der eine Gliedmaße oder einen anderen Körperteil verliert, kann sie wieder anwachsen lassen, indem er sie dort gegen seinen Körper drückt, wo sie abgeschlagen wurde. Dies dauert 1 Minute. Wenn der Oger-Magus den Kopf oder einen anderen lebenswichtigen Körperteil verloren hat, muß er ihn innerhalb von 10 Minuten wieder anwachsen lassen, oder er stirbt. Ein Oger-Magus kann keine verlorenen Körperteile wieder nachwachsen lassen.

Ausrüstung: Zweihänder, Kettenhemd, 1.000 PM (in Eisentruhe in seinem Raum).

Taktik: Brath ist zu Beginn des Kampfes unsichtbar und setzt *Dunkelheit* ein, um die Abenteurer weiter zu verwirren. Dann setzt er *Person bezaubern* und *Schlaf* ein, um die Schlagkraft der Gruppe zu schwächen. Er spart sich seinen *Kältekegel* so lange auf, bis er mehr als einen der Charaktere im Wirkungsbereich hat. Wenn es sich irgendwie aus der Situation heraus anbietet, setzt Brath *Verwandlung* ein, um sich in einen jungen Celestischen zu verwandeln und die Gruppe so dazu zu bringen, in ihrer Wachsamkeit nachzulassen und dann überraschend zuzuschlagen.

Falle: Wenn ein Charakter dieses Gebiet betritt, so bricht die Decke in einem weiten Bereich ein und Felsgestein stürzt auf ihn und alle anderen, die sich im Raum aufhalten. Die Oger gehen der Falle aus dem Weg, indem sie die Wände entlang klettern und Brath der Jüngere fliegt einfach durch den Raum, wenn es notwendig sein sollte.

Steinfalle: HG 6; mechanischer Auslöser; örtlicher Auslöser (kein Rücksetzer); Nahkampf +15 (6W6 Schadenspunkte, fallende Gesteinsbrocken); mehrere Ziele (alle, die sich in dem Raum aufhalten); Suchen SG 20; Mechanismus ausschalten SG 25; Marktpreis: 15.000 GM.

5. RAUM VON BRATH DEM JÜNGEREN

Der Raum dient als Schlafraum von Brath dem Jüngeren. Ursprünglich handelte es sich natürlich um den Raum von Brath dem Älteren, doch der Sohn belegte ihn sofort mit Beschlag, nachdem sein Vater verschwunden war.

Der Raum ist wesentlich gemütlicher als die restlichen Räume in der Anlage, obwohl er natürlich ebenso primitiv wirkt und in einem schlechten Zustand ist. Von Motten zerfressene Teppiche bedecken die Wände und davor stehen zahlreiche Regale, die dank der Feuchtigkeit und ihres hohen Alters teilweise verrottet und verbogen sind. Auf den Regalen befinden sich etliche Bücher. In einer Ecke liegt eine Matratze und in einer anderen Ecke stehen ein Tisch und ein Sessel.

Falls die Abenteurer bisher noch nicht auf Brath den Jüngeren getroffen sind, hält er sich hier auf. Brath ist bei Begegnung A in einem Seitenbalken beschrieben.

Schatz: Neben der Matratze, auf der Brath schläft, befindet sich eine verschlossene Metalltruhe (Schlösser öffnen-SG 15, Härte 10, TP 30). In der Truhe befinden sich 1.000 PM.

Auf den Regalen kann man verschiedene Bücher finden, die für arkane Magieanwender von Interesse sind. Da sie sehr stark verschimmelt und in weiten Teilen unlesbar sind, haben alle Bücher gemeinsam nur einen Wert von 200 GM.

6. ARITHEL, DER GEFANGENE CELESTISCHE

Sobald es die Abenteurer geschafft haben, sich in den Raum vorzukämpfen, in dem Arithel gefangen ist, sehen sie sich nicht mehr mit weiterem Widerstand konfrontiert. Lesen Sie folgenden Text vor, oder erzählen Sie ihn mit Ihren eigenen Worten, sobald die Abenteurer das Gefängnis betreten.

Ein atemberaubend schöner, verzweifelt wirkender junger Mann ist am Boden des Raumes angekettet. Blutige Striemen, die sich über seine Brust und seinen Rükken ziehen, lassen keinen Zweifel daran, daß er grausam ausgepeitscht wurde. Seine Augen sind von einem klaren Blau und in ihnen lodert jene Art von Zorn, die man wohl nur als rechtschaffen bezeichnen könnte.

Kreatur: Der junge Mann ist Arithel, der Celestische, den die Abenteurer retten wollen. Er ist ein noch sehr junger Posaunen-Archon und verfügt praktisch über keine der Spezialfähigkeiten, die derartigen Archonten normalerweise zu eigen sind. Er hat noch keine Trompete erlangt und auch seine Flügel sind noch nicht gewachsen. Er ist also völlig unfähig, sich ernsthaft gegen Brath und seine Insektenoger zu verteidigen, oder sich aus seiner Gefangenschaft zu befreien. Er ist nur noch am Leben, weil es Brath so wünscht.

Arithel ist sich seiner celestischen Natur bewußt, hat allerdings nur noch vage Erinnerungen an die Ebene, aus der er gerissen wurde. Er unterhält sich so lange mit den Abenteurern, wie es diese wünschen. Er gibt freimütig zu, daß er keine Ahnung hat, warum er auf diese Ebene verstoßen wurde, ist sich aber sicher, daß die ganze Sache einem großen, ihm unbekannten Plan des Guten dient. Er hat keinerlei Ahnung, wie er auf seine Heimatebene zurückkehren könnte und hat daher bereitwillig die Rolle übernommen, die ihm das Schicksal offenbar zugedacht hat, als einfacher Bewohner Eltons zu leben.

Arithel: Sehr junger, männlicher Posaunen-Archon; HG 1; mittelgroßer Externar (Gutes, Ordnung); TW 1W8; TP 4; INI +4; BR 12 m; RK 10, auf dem falschen Fuß 12; A oder Voller Angriff: Nahkampf +2 (1W3+1, waffenloser Schlag); BE Dunkelsicht 18 m, Externarmerkmale, Resistenz gegen Elektrizität 5; GES N; RW: REF +2, WIL +2, ZÄH +2; ST 12, GE 11, KO 11, IN 12, WE 10, CH 10.

Fertigkeiten und Talente: Entdecken +4, Konzentration +4, Lauschen +4, Leise bewegen +4, Motiv erkennen +4, Verstecken +4, Wissen (Arkanes) +4, Wissen (Ebenen) +5, Wissen (Religion) +5; Verbesserte Initiative.

Externar: Arithel kann weder mit *Tote erwecken* noch *Auferstehung* wiederbelebt werden. *Wunsch* und *Wunder* entfalten ihre Wirkung ganz normal.

Taktik: Bloß weil der Celestische sich in keiner Weise mit den Bewohnern des Höhlensystems messen kann, bedeutet dies noch lange nicht, daß er nicht dazu bereit ist, gegen Brath und seine Schergen vorzugehen oder gar zu kämpfen. Die Ereignisse der letzten paar Tage haben Arithel schmerzlich bewußt gemacht, welch große Bedrohung die Insektenoger und ihr Anführer für die nahe Ansiedlung Elton darstellen und er ist durchaus dazu bereit sein eigenes Leben zu opfern, wenn es gilt diese Bedrohung zu eliminieren. Er hat sich inzwischen sogar eingeredet, daß er vielleicht auf diese Ebene geschickt wurde, um seine Bereitschaft auf die Probe zu stellen, ein derartiges Opfer zum Wohle anderer auf sich zu nehmen. Wenn er also auf Brath oder einen oder mehrere Insektenoger trifft, nachdem ihn die Abenteurer befreit haben, stürzt er sich in geradezu selbstmörderischem, rechtschaffenem Zorn auf sie, wenn ihn die Abenteurer nicht irgendwie daran hindern. Seine Aktionen können gut dazu führen, daß ihm die Abenteurer noch ein paarmal aus der Patsche helfen müssen.

Ketten: Die schweren Ketten, mit denen Arithel gefangen ist, sind versperrt. Das Schloß ist allerdings nicht gerade hochwertig und kann recht mühelos zerstört oder geknackt werden (Schlösser öffnen-SG 15, Härte 10, TP 10).

Wie sich die Situation weiterentwickelt: Wenn zu diesem Zeitpunkt noch Insektenoger am Leben sind, was höchstwahrscheinlich der Fall ist, so besteht Arithel darauf, daß sie getötet werden. Während seiner kurzen Gefangenschaft wurde ihm bewußt, daß die Kreaturen extrem geschäftig sind und nach Höherem streben. Daher stellen sie eine große Bedrohung für die nahen menschlichen Ansiedlungen dar. Er weiß, daß nur die starke Persönlichkeit und die Magie von Brath dem Älteren und in letzter Zeit von Brath dem Jüngeren dafür gesorgt haben, daß die Kreaturen nicht außer Kontrolle gerieten und beschlossen haben, über die umliegenden Länder herzufallen. Ohne deren starke Herrschaft werden die Insektenoger früher oder später unweigerlich aus ihren Höhlen ausschwärmen, über Elton und die anderen Ansiedlungen der Gegend schwappen und dabei alles verschlingen, was sie in ihre Klauen bekommen. Sobald die Gegend vollständig verwüstet wurde, werden sie einfach weiterziehen, um anderswo ihr Unwesen zu treiben.

Arithel ist tapfer und jung, aber nicht völlig närrisch. Wenn ein Charakter guter Gesinnung überzeugende Argumente vorbringt, warum es sinnvoll ist, den Angriff auf einen späteren Zeitpunkt zu verlegen, zu dem die Streitmächte des Guten eine sinnvolle Chance haben, gegen derartig viele der Bestien zu bestehen, so ist er bereit, zuzuhören. Er besteht allerdings darauf, daß die Charaktere ihr Versprechen abgeben, so früh wie möglich hierher zurückzukehren, um die Höhlen zu säubern. Wenn man ihm mit einem erfolgreichen Fertigkeitswurf auf Diplomatie oder einem Charismawurf glaubwürdig versichern kann, daß sich die Gruppe des Problems, das die Insektenoger darstellen, so bald wie möglich annehmen wird, ist er dazu bereit, mit ihr nach Elton zurückzukehren.

WEITERE ABENTEUER

Wenn Brath der Jüngere entkommt, hegt er einen lebenslangen Groll gegen die Abenteurer. Sie könnten ihn später in der Kampagne als ausgewachsenen Oger-Magus, der sich förmlich danach verzehrt, sich an den Abenteurern zu rächen, zurückkehren lassen.

Sobald Arithel befreit wurde, taucht vielleicht sein Beschützer, ein erwachsener Posaunen-Archon (HG 14, s. MONSTER-HANDBUCH, S. 20) auf, um ihn abzuholen. Der Celestische ist vielleicht Arithels tatsächlicher Vater oder auch nicht. Auf jeden Fall ist er für sein Wohlergehen verantwortlich. Er bedankt sich bei den Abenteurern für die Rettung des jungen Burschen und erklärt ihnen, daß er seit seinem Verschwinden durch die planare Anomalie auf zahlreichen Ebenen unterwegs war, um ihn zu finden. Arithel ist natürlich hocherfreut, zu erfahren, daß seine Zeit auf der Materiellen Ebene keine Bestrafung darstellte und verabschiedet sich, indem er die Hoffnung zum Ausdruck bringt, daß seine Anwesenheit jenen, mit denen er sich hier angefreundet hat, geholfen hat. Wenn es der Spielleiter wünscht, könnte der erwachsene Archon die Abenteurer mit einer neuen Aufgabe betrauen, die der Sache des Guten und Rechtschaffenen dienlich ist. Er bietet den Abenteurern keine direkte Belohnung für die Rettung des Jungen, doch er meint lächelnd, daß eine gute Tat sich stets lohnt und daß jemand in den Himmeln über sie wachen wird.

Vielleicht stellen die Ereignisse dieses Abenteuers nicht die einzigen Auswirkungen der Anomalie dar? Ungewöhnliche Kreaturen, die durch die planaren Energien vielleicht noch auf seltsame Weise verändert wurden, können an verschiedenen Stellen in der nahen und fernen Umgebung aufgetaucht sein. Wenn es der Spielleiter wünscht, kann er vertraute und nicht so vertraute Kreaturen aus den Ebenen aus den Monster-Handbüchern und anderen Quellenbüchern heraussuchen, sie durch Klassenstufen, Schablonen oder eigene Modifikationen auf ungewöhnliche Art und Weise verändern und die Abenteurer mit ihnen konfrontieren.