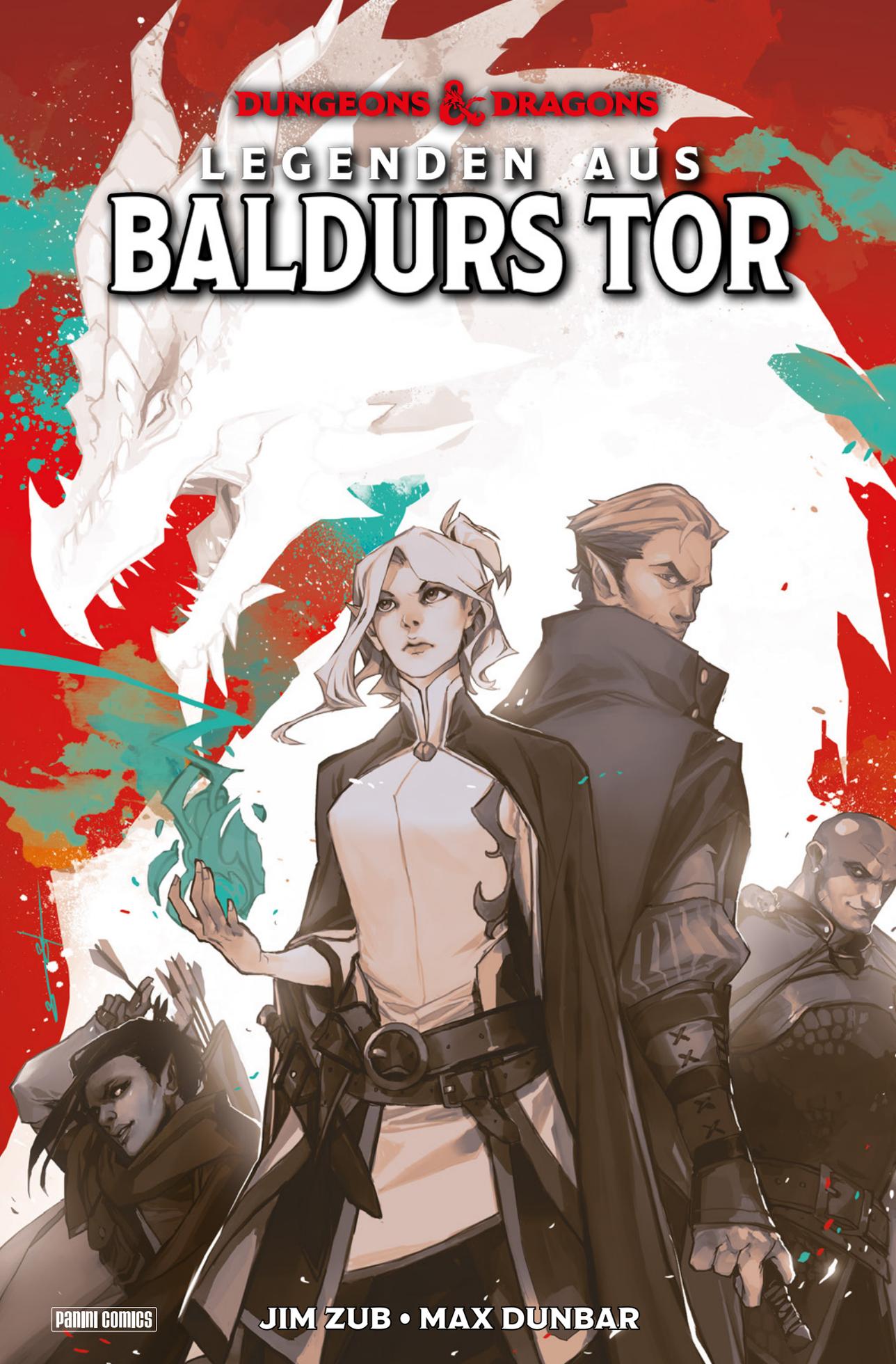


DUNGEONS & DRAGONS

LEGENDEN AUS  
**BALDURS TOR**



panini comics

JIM ZUB • MAX DUNBAR

**DUNGEONS & DRAGONS®**

# LEGENDEN AUS **BALDURS TOR**





# LEGENDEN AUS BALDURS TOR

Autor **Jim Zub**

Zeichnungen **Max Dunbar**

Farben **John-Paul Bove**

Zusätzliche Farben **Joana Lafuente**

Übersetzung **Oliver Hoffmann**

Lettering **Astarte Design**

Redaktion USA

**JOHN BARBER  
JUSTIN EISINGER  
ALONZO SIMON**

**DUNGEONS & DRAGONS: LEGENDEN AUS BALDURS TOR** erscheint bei **PANINI COMICS**, Rotebühlstr. 87, D-70178 Stuttgart. Geschäftsführer **Hermann Paul**, Publishing Director Europe **Marco M. Lupoi**, Finanzen **Felix Bauer**, Marketing Director **Holger Wiest**, Marketing **Holger Wiest**, Vertrieb **Alexander Bubenheimer**, Logistik **Ronald Schäffer**, PR/Presse **Steffen Volkmer**, Publishing Manager **Lisa Pancaldi**, Redaktion **Stephanie Jakob**, **Matthias Korn**, **Daniela Uhlmann**, Übersetzung **Oliver Hoffmann**, Proofreading **Genoveva Fincias Alonso**, Lettering **Astarte Design**, grafische Gestaltung **Marco Paroli**, Art Director **Mario Corticelli**, Redaktion Panini Comics **Annalisa Califano**, **Beatrice Doti**, Prepress **Cristina Bedini**, **Andrea Lusoli**, **Nicola Soressi**, Repro/Packager **Alessandro Nalli** (coordinator), **Mario Da Rin Zanco**, **Valentina Esposito**, **Luca Ficarelli**, **Linda Leporati**. Für die digitale Ausgabe: Supervision **Mattia Del Corno**, Grafik und Layout **Ilaria Ingresso**. **DUNGEONS & DRAGONS**, **WIZARDS OF THE COAST**, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast LLC in the USA and other countries. Other trademarks are the property of their respective owners. All associated characters and character names are property of Wizards of the Coast LLC. Used with permission. © Wizards. Published in the US by IDW Publishing, a division of Idea and Design Works, LLC. Contains material originally published in magazine form as *Dungeons & Dragons Legends of Baldur's Gate #1-5*. Zur deutschen Ausgabe: © 2018 PANINI Verlags-GmbH. All rights reserved.

Digitale Ausgaben: ISBN 978-3-7367-4102-7 (.pdf) / ISBN 978-3-7367-4103-4 (.epub) / 978-3-7367-4104-1 (.mobi)

Findet uns im Netz: facebook: paninicomicsDE / instagram: paninicomicsDE

**Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek**

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

# Auf den Spuren legendärer Helden

Die **Vergessenen Reiche** sind eine fiktive Kampagnenwelt für das Rollenspiel *Dungeons & Dragons*. Vor zwanzig Jahren erschien die populärste Computerspielumsetzung der Ereignisse in dieser Welt, *Baldur's Gate*. Unser vorliegender Sammelband **LEGENDEN AUS BALDURS TOR** kehrt nun, Jahre nach den an der **Schwertküste** angesiedelten epischen Ereignissen dieses Spiels, in die Handelsstadt am Ufer des **Chionthar** zurück.

Autor **Jim Zub** hat bekanntlich schon einschlägige Erfahrungen bei der Umsetzung von Pen-&Paper-Rollenspielwelten gesammelt, wie sein Skript zu **PATHFINDER 2: MIT ZÄHNEN UND KLAUEN** beweist. Die "Spielvorlage" Pathfinder aus dem Hause Paizo gilt in der Pen-&Paper-Szene als eigentlicher legitimer Nachfolger der bisher besten *Dungeons & Dragons*-Iteration 3.5. Illustrator **Max Dunbar** hat sich mit *Dungeons & Dragons: Shadows of the Vampire* sogar bereits in Original-D&D-Gefilden getummelt. Gemeinsam haben die beiden nun die Geschichte von **Baldurs Tor**, der Metropole an der Schwertküste, in einer fünfbändigen Miniserie beleuchtet, die wir hier erstmals gesammelt auf Deutsch vorlegen.

In der Handelsstadt zwischen **Amn** und **Tiefwasser** hat sich einiges getan! Neue Bedrohungen in Gestalt eines geheimnisvollen **Drachenkultes** erheben ihr hässliches Haupt, und wenn Zub und Dunbar davon erzählen, gelingt es ihnen mühelos, an die Glanzzeiten von Baldurs Tor anzuknüpfen und der Geschichte gleichzeitig ihren ganz eigenen Stempel aufzudrücken. Das Kreativteam schaffte den Brückenschlag zwischen vertrauten Elementen wie **Minsk** und **Boo** und neuen Helden. Sie führen damit alte Fans der Vergessenen Reiche und Erstbesucher der Metropole an der Schwertküste gleichermaßen durch Baldurs Tor, die Stadt der Abenteuer, wo Licht und Schatten so dicht beieinanderliegen wie fast nirgends sonst, wo die Diebesgilde ebenso mächtig ist wie der offiziell herrschende **Rat der Vier** – und wo die Grenzen allzu oft verschwimmen.

Willkommen in der **fantastischen Welt Faerûn!**  
Willkommen in Baldurs Tor!

**Oliver Hoffmann**



Zeichnungen von Sarah Stone

# KAPITEL 1

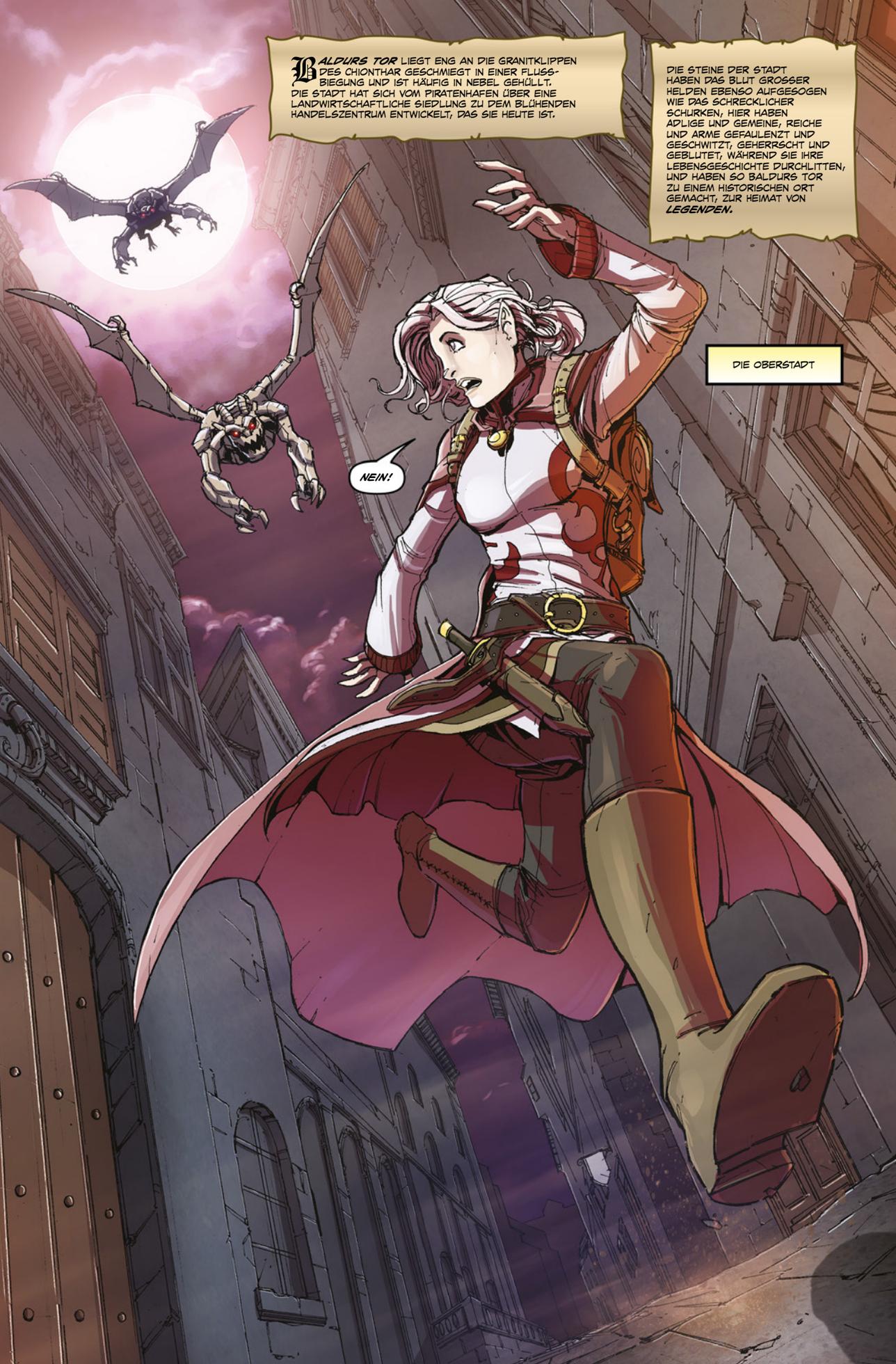


**B**ALDURS TOR LIEGT ENG AN DIE GRANITKLIPPEN DES CHIONTHAR GESCHMIEGT IN EINER FLUSS-BIEGUNG UND IST HÄUFIG IN NEBEL GEHÜLLT. DIE STADT HAT SICH VOM PIRATENHAFEN ÜBER EINE LANDWIRTSCHAFTLICHE SIEDLUNG ZU DEM BLÜHENDEN HANDELSZENTRUM ENTWICKELT, DAS SIE HEUTE IST.

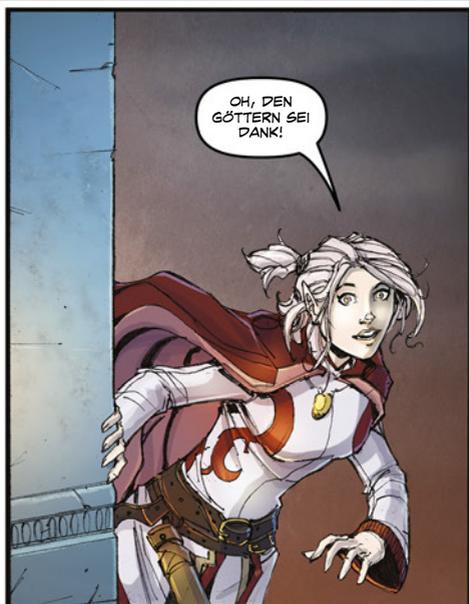
DIE STEINE DER STADT HABEN DAS BLUT GRÖßERER HELDEN EBENSO AUFGESOGEN WIE DAS SCHRECKLICHER SCHÜRKEN, HIER HABEN ADLIGE UND GEMEINE, REICHE UND ARME BEFAULENZT UND GESCHWITZT, GEHERRSCHT UND GEBLUTET, WÄHREND SIE IHRE LEBENSGESCHICHTE DURCHLITTEN, UND HABEN SO BALDURS TOR ZU EINEM HISTORISCHEN ORT GEMACHT, ZUR HEIMAT VON LEGENDEN.

DIE OBERSTADT

NEIN!







**SKREEE!**

WAS  
ZU--?

BITTE  
NICHT!

IHR  
WOLLT  
MICH!

LASST SIE  
IN RUHE!

**SHUNK  
RI-IP**

**G'AAAAH!**



DIE WEITE, DER BERÜHMTE  
MARKT IN DER OBERSTADT



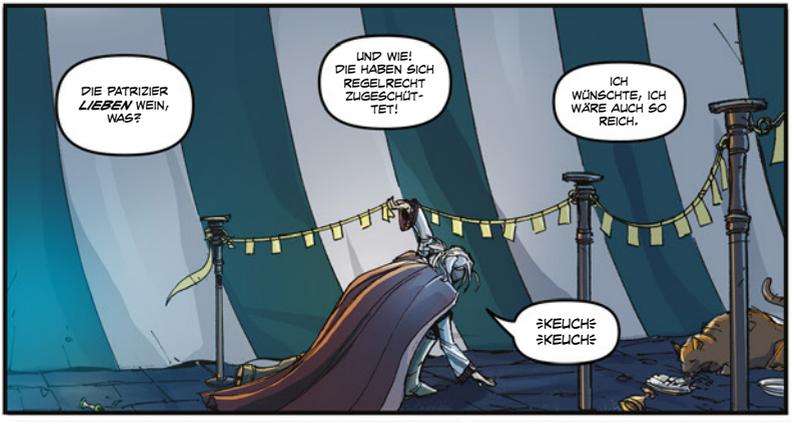
»KEUCHE  
»KEUCHE



NA SCHÖN,  
JUNGS, PACKEN  
WIR ZUSAMMEN.

WIR MÜS-  
SEN PLATZ FÜR  
DAS MARKTVOLK  
SCHAFFEN, DAS IM  
MORGENGRAUEN  
KOMMT.

»KEUCHE  
»KEUCHE



DIE PATRIZIER  
LIEBEN WEIN,  
WAS?

UND WIE!  
DIE HABEN SICH  
REGELRECHT  
ZUGESCHÜT-  
TET!

ICH  
WÜNSCHTE, ICH  
WÄRE AUCH SO  
REICH.

»KEUCHE  
»KEUCHE



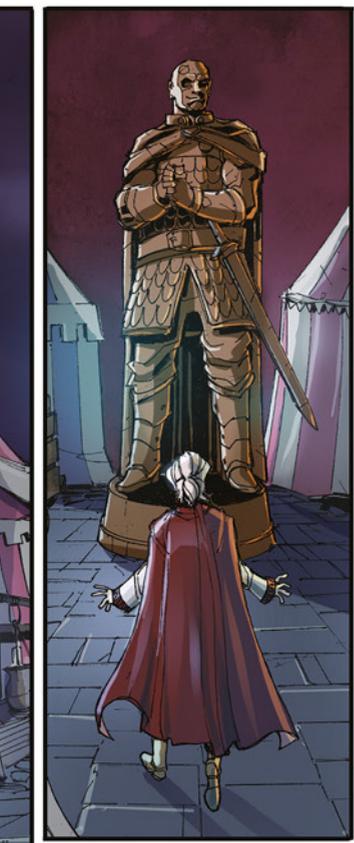
»KEUCHE  
»KEUCHE



OH?



WOW...



NICHT SCHON WIEDER...

HALLO, KLEINE!

DU SOLLTEST NICHT HIER SEIN!

FLAP FLAP FLAP



NA SCHÖN,  
IHR GRANITROTTEL,  
ICH HABE DAS WEG-  
LAUFEN SATT...

**GYREEEEZ**

AHHHH!



ICH WEISS  
NICHT, WER EUCH  
MIR AUF DEN HALS  
GEHETZT HAT, ABER ICH  
WETTE, MAN HAT EUCH  
NICHT GESAGT, DASS  
ICH *DELINA*, DIE  
WILDE MAGIERIN  
BIN.

MEINE SEELE  
IST RANDVOLL  
MIT MÄCHTIGER,  
UNBERECHENBARER  
MAGISCHER  
KRAFT.



ICH... ICH  
MEINE ES ERNST...  
ZURÜCK!



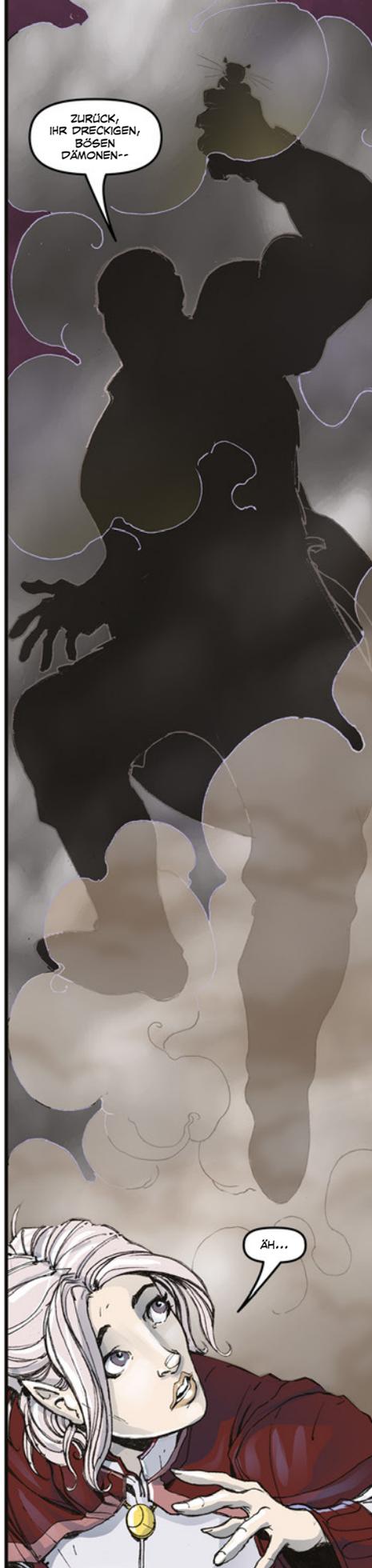
FEUER,  
BLITZE,  
PURPURNE  
BLÜTEN...

... WENN ICH  
ZAUBERE...

... KANN  
A-ALLES MÖGLICHE  
PASSIEREN!



ALLES  
MÖGLICHE...





-- ODER STELLT  
EUCH DEM ZORN MEINES  
HAMSTERS!

