

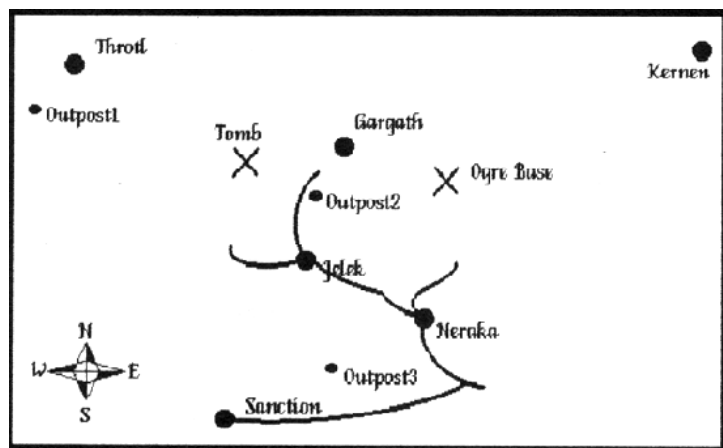
Champions of Krynn

Das Spiel

„Champions of Krynn“ ist das bis zu dem Zeitpunkt, an dem diese Lösung entstanden ist, wohl beste Fantasy-Rollenspiel der „Advanced Dungeons and Dragons“-Reihe (AD&D) des US-Labels Strategic Simulations, Inc. (SSI). Dieses AD&D-Game stellt euch vor die Aufgabe, mit einer Party die gefährlichen „Draconians“ von einer Verbündung mit den Drachen abzuhalten.

Schauplatz diesmal: das „Dragonlance“-Szenario, eine Fantasywelt von TSR, dem Urheber der AD&D-Reihe. Champions of Krynn bietet – im Gegensatz zu älteren AD&D-Titeln – die Möglichkeit, Spielstufen vom Schwierigkeitsgrad her eigenständig festzulegen.

Schwarz auf weiß: Der Auftrag Sir Karls des „Großen“



Das Geschehen beginnt in einem Outpost nahe der Stadt Throtl, genauer gesagt: bei Sir Karl, dem Kommandanten, der den Abenteurern im Spielverlauf diverse Aufgaben stellt oder ihnen geheime Missionen auferlegt. Bevor der erste Auftrag jedoch erteilt wird, ist vorab eine Party mit sechs Abenteurern zusammenzustellen. Diese Party sollte aus folgenden Charakteren bestehen:

1. Kleriker/Zauberer/Kämpfer
2. Kleriker/Zauberer/Kämpfer
3. Kender
4. Solamnic Knight
5. Kämpfer/Dieb
6. Zauberer

Mit dieser gewählten Kombination seid ihr während des Spielverlaufes vor so ziemlich allen Überraschungen gefeit. Mehrklassen-Charaktere dürfen keine Humans sein, müssen also aus irgendeiner anderen Rasse stammen. Der Nachteil: Diese Charaktere benötigen stets etwas länger, bis sie in ein höheres Erfahrungslevel aufsteigen. Die Vorteile: Im weiteren Spielverlauf stellen sich eine Vielzahl an Fähigkeiten heraus, die sich sehr bald mehr als auszahlen werden.

Bei der automatischen Verteilung von Punkten für die einzelnen Attribute sollte der Spieler unbedingt im Handbuch auf die ausge-

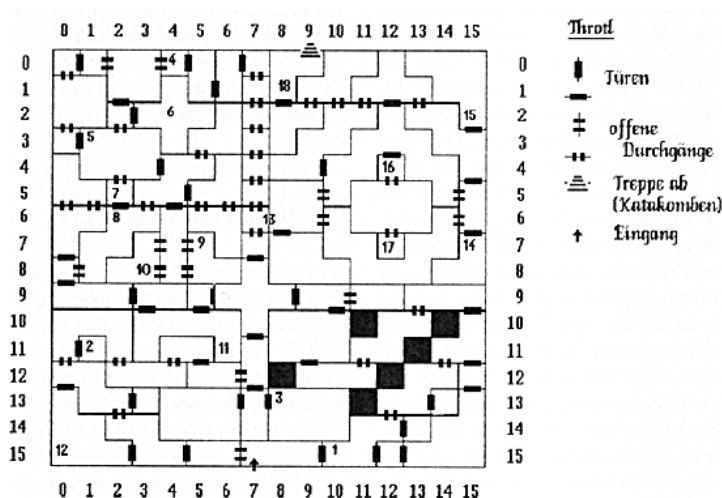
wiesenen Boni achten, die je nach Fähigkeit und Rasse unterschiedlich ausfallen. Besondere Beachtung verdient hier der sogenannte Dexterity-Wert: Dieser Wert entscheidet in jeder Kampf- und Initiative-Runde über die Initiative beider Kontrahenten, was nicht unerheblich zu einer Kampf- oder gar Spielentscheidung beitragen kann. Nach dem Editieren der Charaktere kann das Abenteuer auch schon beginnen.

Der erste Auftrag

Die Stadt Throtl hat die altgewohnte Struktur, wie man sie von Fantasy-Rollenspielen her kennt und schätzt: auch hier wieder das Inn, der Tempel, die Trainingshalle, ein Waffenschmied, eine Pinte, ein Rüstungshändler und eine Bank, in welcher man gefundene Schätze deponieren kann. Als Charakter der Klasse zwei wird man in das Spielgeschehen eingeführt. Sir Karl, der Kommandant des Außenpostens, hat auch sogleich die erste Aufgabe für die Spieler parat: im – einst sehr idyllischen – Städtchen Throtl nach dem Rechten zu sehen und den Verbündeten Caramon aufzusuchen ...

Statten wir zunächst dem Waffenhändler einen kurzen Besuch ab. Ohne Longsword oder Pfeil und Bogen (Zauberkundige nehmen „Darts“) als Distanzwaffe sowie eine Ring Mail mit Schild sollte man den Kerl nicht verlassen. Der Solamnic Knight besitzt von Beginn an eine Plate Mail, ein Schild und ein Longsword. Damit sollte dieser zumindest in der Lage sein, ein wenig unter den Monstern aufzuräumen. Der Kender fährt am besten mit seiner Spezialwaffe Hoopak, einer Art Steinschleuder. Um sich vor bösen Überraschungen (zum Beispiel Entwaffnung mitten im Kampf) durch die Draconians zu schützen, sollte jeder Abenteurer zumindest eine Reservewaffe mit sich führen. So jedenfalls steht es im Handbuch geschrieben. Jetzt kommt es darauf an, im Inn den Zauberkundigen (Klerikern und Magiern) die bis dato möglichen Zaubersprüche einzutrichtern. Sehr erfolgversprechend sind hier „SLEEP“, „HOLD PERSON“, „BLESS“, „CURE LIGHT WOUNDS“, „READ MAGIC“ und „CHARM PERSON“. Später sollte man vor allem den „STINKING CLOUD“-Spruch lernen, denn der ist in seiner Wirkungsbreite bislang unübertroffen!

Wie aus dem beigelegten Plan ersichtlich, existieren zwei Geheimtüren, die zu Anfang das Betreten des nordöstlichen Abschnitts der Stadt verhindern.



In der Stadt

Der Trick: Man soll alle übrigen Räume durchkämmen und auf Hinweise auf einen Schlüssel achten, der das Betreten der Geheimtüren ermöglicht. Dabei werden euch zwei NPCs (ein Soldat und Kildriff, ein Kender) begegnen. Einer von beiden wird sich im Spielverlauf als Judas entpuppen. Nachdem dann auch sehr bald der Verräter bekannt wird, geratet ihr in einen Hinterhalt, der in einem heftigen Kampf endet. Nach diesem Kampf gesellt sich ein weiterer Nichtspielercharakter (NPC) zu eurer Party. Diesen ruhig mit aufnehmen. Habt ihr systematisch gesucht, werdet ihr in Kürze auf Caramon stoßen, der euch einen heißen Tip geben kann; ihr wißt schon: Kleriker und Schlüssel und so ...

Der Nordosten

Es hat übrigens wenig Sinn, früher nach dem Kleriker zu suchen, denn vor dem Auffinden Caramons präsentiert sich der südwestliche Teil der Stadt ganz anders als nachher. Mit Caramon müßt ihr es wohl oder übel aufnehmen, wollt ihr an den Schlüssel kommen, der euch den bislang verschlossenen Stadtteil zu Füßen legt. Der Altar eines Tempels, der sich im Zentrum des Nordostens befindet, wird beim Eintreffen Eurer Party gerade für einen chaotischen Kult mißbraucht.

Wer seinen Spielstand bis hierhin noch nicht abgespeichert hat, sollte dies an dieser Stelle schleunigst nachholen. Wir betreten den Platz: jedem Charakter seine Erfahrungspunkte (die wie üblich nur durch die kleinen Fights zu erzielen sind). Übrigens: Laut Handbuch hat der „FIX“-Befehl einen besonderen Effekt. Habt ihr eure Party wie anfangs beschrieben zusammengestellt, stehen euch jetzt zwei Kleriker zur Verfügung, die beide die Gabe haben, den Spruch „Cure Light Wounds“ anzuwenden. Über den „FIX“-Befehl wird der Spruch beiderseits für eine bestimmte Zeit in Anspruch genommen, bis die komplette Party von ihren erlittenen Verletzungen geheilt ist. Der Vorteil zweier Kleriker liegt auf der Hand: Scheidet einer der Kameraden beispielsweise wegen Bewußtlosigkeit aus, kann der zweite den gleichen Zauberspruch anwenden und anderen helfen. Ihr könnt nun Throtl südlich hinter euch lassen (um mögliche Aufstiege in nächsthöhere Erfahrungslevel im Outpost nicht zu verpassen) oder nach Norden gehen und euch dem Eingang in die Slums oder Dungeons der Stadt widmen ...

Monsterkämpfe

Da die Monster selbst allesamt im Begleitbuch ausführlichst beschrieben sind, ersparen wir uns hier einzelne Details. Lediglich folgendes ist wichtig: Feindliche Kleriker und Zauberer, ob nun Draconians, Humans oder die gelegentlich auftauchenden Snakes (ein Biß wirkt tödlich), sollten bei „Konfliktsituationen“ möglichst früh ausgeschaltet werden. Diese Kreaturen besitzen die unwillkommene Eigenschaft, einzelne Mitglieder der Party für die Dauer eines Kampfes sozusagen politisch umzukrempeln (ganz zu schweigen von den gefürchteten Feuerbällen und Energieblitzen). Man sollte sich also tunlichst an diese Burschen heranschieben, um sie verwunden zu können.

Ist ein solcher Zauberkundiger erst einmal getroffen, kann er sich in der folgenden „Begegnung“ auf keinen Zauberspruch mehr

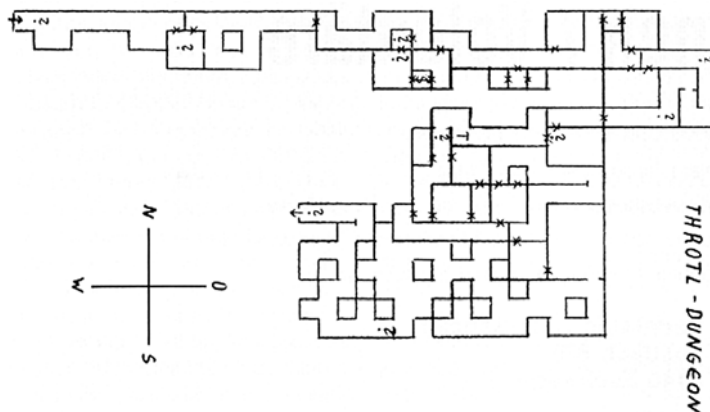
konzentrieren. Vorteil also! Untote Monster sollten zunächst mit dem „TURN UNDEAD“-Befehl angegriffen werden. Meistens kann man so schon einen Großteil dieser Unholde vernichten. Bei den zu Beginn erscheinenden Gegnern kann man übrigens auch ruhig den „SLEEP“-Spell anwenden.

Kampftaktisch ratsam ist, die meisten Vorgänge per Hand zu steuern und möglichst wenig dem Computer zu überlassen. Dies ist zumindest dann sinnvoll, solange die größte Gefahr noch nicht gebannt ist, denn das Elektronenhirn stellt sich ab und an ein wenig tolpatschig an und läßt Charaktere mit geringen Hitpoints an vorderster Front kämpfen (oder übersieht die eine oder andere Säurepfütze, in die irgend jemand der Party hineintreten und sich verletzen kann).

Dungeons von Throtl

Ansonsten sollte man Zauberkundige zusätzlich mit den Dart-Pfeilen ausrüsten, damit diese auch dann noch ins Handgemenge eingreifen können, wenn's mal an Sprüchen mangelt. Auch Pfeil und Bogen sind, wie eingangs erwähnt, recht brauchbare Distanzwaffen.

Nachdem ihr die Dungeons unter der Stadt Throtl betreten habt, solltet ihr euch nach der Karte richten. Auch hier gilt stets die Devise: Rechtzeitiges und regelmäßiges Abspeichern erspart Zeit. Erfolgreiche Kampfscenen werfen jetzt auch erste wertvolle Beutestücke ab. Schaut euch die Ansammlung gefundener Gegenstände möglichst immer unter Einfluß eines „DETECT MAGIC“-Spruches an. Nur dann erscheint hinter einem magischen Gegenstand ein Sternchen, welches den Hinweis auf besondere Kräfte, die in dieser Waffe verborgen sein könnten, preisgibt. Über die „IDENTIFY ITEM“-Option im Outpost wird später bei einem Händler genau erklärt, worum es sich bei dem verzauberten Gegenstand letztendlich handelt.



Die Beute

Solltet ihr in eurer Beute „Wands“ finden, schätzt euch glücklich, denn diese Dinger stellen die wohl kostbarsten Utensilien dar, die man im Spielverlauf entdecken kann. Vor allem im Kampf gegen Drachen sind Wands neben dem „STINKING CLOUD“-Spruch einfach unersetzlich. Findet ihr „Scrolls“, so könnt ihr die Inhalte dieser Spruchrollen eventuell mit dem „READ MAGIC“-Spruch erlernen, vorausgesetzt, der Zauberkundige oder Kleriker hat

schon die nötige Erfahrungsstufe erreicht, um die Sprüche anwenden zu können. Im anderen Fall behaltet ihr die Scrolls erst einmal für spätere Zwecke!

Habt ihr in den Dungeons alles gründlichst unter die Lupe genommen, könnt ihr die Slums an gekennzeichnete Stelle verlassen.

Es geht wieder zurück zum Outpost, wo ihr erneut eure Erfahrungsstufe überprüfen lassen solltet. Da die neuen Hitpoints nach dem Zufallsprinzip verteilt werden, wäre ein rechtzeitiges Abspeichern vor der Training Hall kein Fehler. So kann man nach Belieben auf des Zufalls höchste Punktvergabe warten.

Neuer Auftrag: Gargath City

Der nächste Auftrag von Sir Karl wird euch zur Gargath City führen. Hierzu solltet ihr die Hinweise beachten, die ihr in den „Journal Entries“ finden könnt. Vor Betreten der City: abspeichern! Innerhalb der Stadt gibt's so schnell kein Entrinnen mehr, alle Ausgänge werden streng bewacht. Das „Nest“ ist nur nach einigen – mehr oder weniger schwierigen – Kämpfen zu verlassen. Grundsätzlich solltet ihr auch mal einen Abstecher in die Taverns machen, wenn ihr eine neue Stadt betreten habt. Hier habt ihr die Möglichkeit, so manches über die im Handbuch angesprochenen „Tavern Tales“ zu erfahren. Schreibt euch daher immer auf, welche Tales euch geläufig sind (der Übersicht wegen ...).

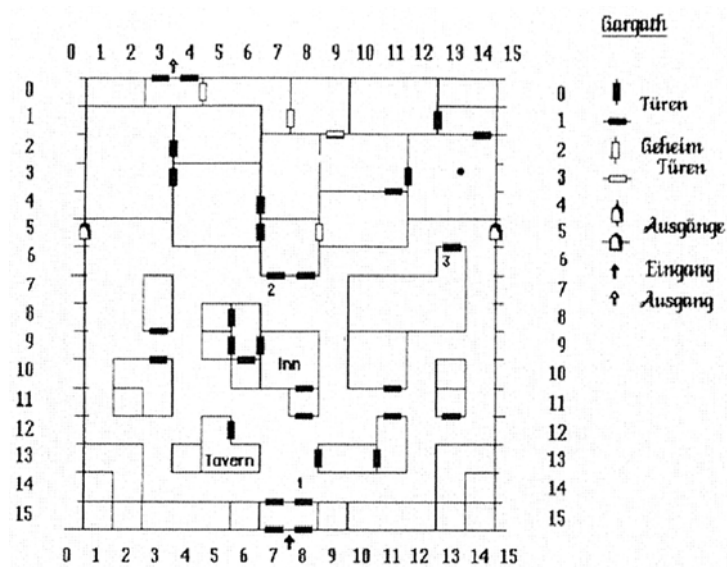
Habt ihr hier alles genau untersucht und durch zahlreiche Kämpfe wieder ein umfangreiches „Beutepaket“ mit Erfahrungspunkten eingesackt, könnt ihr die Stadt im Nordwesten durch die beiden in der Mauer eingezeichneten Tore verlassen. Hier geht's zwar noch nicht direkt ins Freie, dafür aber in den Gargath Tower. Hier befindet sich – so sagt man – die sagenhafte „Dragonlance“. Schon daher ist ein kleiner Besuch sicherlich angezeigt. Arbeitet euch nach der Karte die verschiedenen Stockwerke hoch und nehmt die wertvollen Gegenstände mit, die ihr auf eurem Weg findet.

Ein guter Zug wäre es, den Abenteurern mal bessere Rüstungen zu verpassen, sobald ihr welche gefunden habt, denn das verbessert die Rüstungsklasse eurer Recken! An dieser Stelle ein Detailtip: In einem der oberen Stockwerke des Turms findet ihr ein verzaubertes Schwert. Laßt dies lieber dort, wo es ist, denn auf diesem Schwert lastet ein Fluch. Mittels des „REMOVE CURSE“-Spruches wieder umdrehen! Euer Gegenspieler im Gargath Tower ist ein Draconian mit dem Namen „Myrtani“. Dieser flüchtet mit der Drachenlanze in das obere Turmzimmer, um zu entkommen ... Gehen wir nun die letzte Treppe in den elften Stock hinauf: Hier gibt's eine harte Nuß zu knacken, denn einige Drachen fordern euch zum Duell auf. Versucht, diese mit dem „STINKING CLOUD“-Spruch auszuschalten und setzt dazu eure eventuell noch intakten Wands ein.

Ein nicht ganz legaler Trick: Wenn ihr dies alles umgehen wollt, benutzt den Zauberstab, nachdem ihr ihn gefunden habt, so lange nicht, bis ihr wieder im Outpost angekommen seid. Dort speichert ihr eure Party ab. Nun generiert man „Dummy“, einen neuen Charakter, dem man den Wand anvertraut. Dann wieder abspeichern, so daß jetzt schon zwei dieser Gegenstände existieren. Dies ist allerdings nur dann möglich, wenn man Dummy und den Abenteurer, der den Zauberstab erhalten soll, gemeinsam ins Geschehen treten läßt. Sind beide Charaktere im Spiel, macht man den Tausch und speichert ein weiteres Mal ab. Das Programm wird

nun solange von Neuem geladen, die eben beschriebene Prozedur solange wiederholt, bis alle Charaktere, die für Wand Verwendung finden können, versorgt sind. Auf diese Weise hat man gleich mehrere dieser Zauberstäbe im Spielgeschehen. Sind die Drachen erledigt, begeht ihr euch towerabwärts und verläßt das Gebäude im ersten Geschoß durch eine Tür im Nordosten. Wieder im Outpost: Ihr prüft erneut eure Erfahrungsstufen, geht anschließend zu Sir Karl und bereitet euch auf neue Taten vor.

Sir Karl führt euch in die Grabkammer von Sir Dargaard, in der es scheinbar ungeheure Schätze zu finden gibt. Mit dem Journal Entry erhaltet ihr eine Karte, die eindeutig die Lage der Kammer ausweist. Sucht also an dieser Stelle in der Wildnis danach – ihr werdet Erfolg haben. Im Inneren der Kammer werdet ihr feststellen, daß es mehrerer, genauer: vier Prüfungen bedarf, bevor ihr den Schatz von Sir Dargaard in Empfang nehmen könnt. Die Prüfungen beziehen sich auf die hervorragenden Tugenden eines Knights of the Rose (den übrigens Sir Dargaard einst selbst verkörperte) und können nur komplett absolviert werden, wenn ihr zu Beginn des Games auch einen Knight mit in eure Party aufgenommen habt. Für den Fall, daß ihr dies anfangs nicht bedacht habt, ist Hopfen und Malz auch jetzt noch nicht verloren: Geht zurück zum Outpost und verzichtet auf euren schwächsten Charakter, indem ihr denselben allein abspeichert. Dann generiert ihr euren Knight und rüstet ihn mit einer angemessenen Waffe aus. Danach könnt ihr sorglos in die Tomb zurückkehren und die Prüfungen (TEST OF BATTLE, TEST OF HONESTY, TEST OF FEAR, TEST OF HONOUR) über euch ergehen lassen.



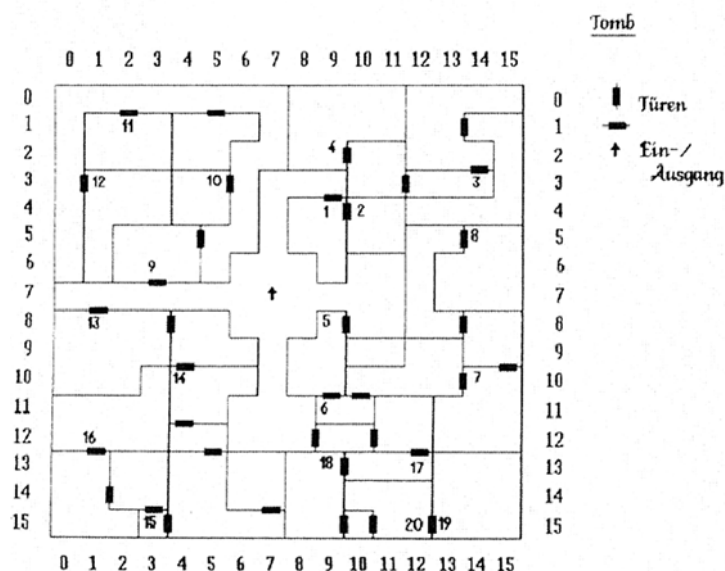
Vier Prüfungen in der Tomb

Man hat also „Fallen“ für euch bereitgestellt. Ihr solltet sie umgehen: Findet ihr Juwelen oder sonstige Wertgegenstände, rührt sie also besser nicht an. Greifen euch auch noch so unheimliche Gegner in der Grabkammer an, so macht sie nieder. An anderer Stelle solltet ihr euren Knight durchs Feuer gehen lassen. Führt auch dies ohne Kompromiß durch, denn auch hier kann euch nichts Schlimmes widerfahren. Dann wiederum werdet ihr um eine wohlthätige Spende gebeten, die ihr ohne Zögern entrichten solltet. Weiterhin den Anweisungen des Geistes folgen und nach einschlägiger Erklärung eines Wärters das besondere Schwert annehmen. Wartet weiterhin ab, bis ihr an eine Stelle gelangt, an der euch eine Vision

widerfährt: Ihr seht zu, wie ein Ritter im Kampf auf Leben und Tod eure Hilfe benötigt. Da ihr ihn nicht aktiv unterstützen könnt, solltet ihr ihm wenigstens das besondere, euch zuvor ausgehändigte magische Schwert geben. Habt ihr all dies hinter euch gebracht, könnt ihr die Schätze der Kammer an euch nehmen.

Solltet ihr mit den Skeleton Dragons Probleme haben, könnt ihr entweder die Spielstufe heruntersetzen (Novice) oder auf den Trick mit den Zauberstäben oder „STINKING CLOUD“ zurückgreifen. Der „TURN UNDEAD“-Befehl der Kleriker hilft hier ausnahmsweise nicht weiter! Habt ihr euch die wertvollen Gegenstände aus der Kammer rechtmäßig angeeignet (es ist übrigens unmöglich, die Kammer ohne Bestehen der Prüfungen zu erobern, da euch in dem Fall riesige Armeen von Spectres, gefährlichsten Untoten, angreifen), solltet ihr auf keinen Fall fahrlässig handeln und die Tombs ohne Regeneration der Hitpoints verlassen. Schaut ihr auf eure Karte, seht ihr ein eingeklammertes Symbol für „Falle“. Hier passiert zu Beginn überhaupt nichts. Habt ihr die Wertgegenstände der „Tomb of Sir Dargaard“ am Mann, kann es passieren, daß ihr von Banditen angegriffen werdet. Vorsicht also!

Und wieder zum Outpost: In der Training Hall staten wir Sir Karl wieder einen Besuch ab. Er weiß von Fortschritten zu berichten, die die Armee der Solamnic Knights schon erreicht hat, und gibt euch schon wieder einen neuen Auftrag. Nun heißt's, zu den Orks ins Ogre Camp vorzudringen und die „Renegade Leaders“ auszuschalten. Auch hier erhaltet ihr wieder eine Karte, mit deren Hilfe ihr euch in der Wildnis zurechtfinden werdet. Richtet euch bei der Suche nach der Stelle auch hier wieder genau nach der Karte.



Im Camp werdet ihr auf Wachen treffen, die ihr allerdings nicht angreifen, sondern denen ihr nur mit der „GREET“-Option begegnen solltet. „Wilde“ Spieler, die es vorrangig auf Erfahrungspunkte abgesehen haben, können – wenn sie unbedingt wollen – selbstverständlich auch hier zuschlagen. An dieser Stelle bringt das allerdings nicht sehr viel. Beim Absuchen der Gebäude begegnet euch bald ein alter Ogre, der euch weiterhelfen kann, indem er ein geheimes Zeichen preisgibt. Mit Hilfe dieses Zeichens verschafft ihr euch Zugang zur eigentlichen Festung im Zentrum des Camps. Bald wird euch klar, daß es sich bei den Ogres um zwei verfeindete Gruppen handelt. Die eine übernimmt den Schutz für Gravnak, den Anführer (... und ist auf eurer Seite), die andere, die Renegade-Bande, kämpft mit Aurak, dem gefährlichsten aller Draconians, gegen euch. Bevor ihr also ins Zentrum der Festung eintretet, spei-

chert einmal mehr ab und bringt eure Hitpoints und Sprüche auf den neuesten Stand. Dann begeben euch ins Innere des Camps und bewegt eure Party nach Südosten. Verhaltet euch unauffällig (ohne die „SEARCH“-Option) und schleicht euch in die südöstlich im Zentrum gelegenen Schlafräume der Orks.

Die Höhle des Löwen

Im Schlafgemach der Orks findet ihr einen großen Schatz, den ihr unbedingt an euch reißen solltet. Dann das Ogre Camp verlassen und zum Outpost zurückgehen. Hier könnt ihr euer gefundenes Kapital bei einer Bank anlegen und braucht die schweren Münzen nicht alle mit euch herumzuschleppen. Diese Aktion sollte euch unbeschadet gelingen, um ein kleines Finanzpolster für Unvorhergesehenes zu haben. Der kluge Mann baut vor! Dann zurück ins Ogre Camp und am besten so tun, als wäre nichts gewesen. Fassen wir uns jetzt ein Herz und wagen uns in die Höhle des Löwen. Schon bald kommt es zum entscheidenden Kampf mit den Gegnern! Das gefährlichste Monster dieser Auseinandersetzung ist, wie schon erwähnt, ein Aurak. Schlagt im Handbuch nach und informiert euch darüber, was dieser Bursche so alles in petto hat. Versucht, die Situation mit den stärksten und gepanzertsten Charakteren anzugehen, die ihr zur Verfügung habt. Möglicherweise helfen euch auch die Mächte eines Zauberstabes, vielleicht auch die Sprüche „LIGHTNING BOLT“ oder „FIREBALL“. Versucht's einfach mal! Vergesst in der Hitze des Gefechts nicht, daß der Aurak nach seiner Niederlage explodieren wird und dadurch unmittelbar um ihn herumstehende Charaktere verletzen könnte. Aus diesem Grunde ist es ratsam, dem Aurak-Angreifer genug „HEAL POTIONS“ mitzugeben, denn nur dadurch kann er sich zwischenzeitlich ein wenig erholen.

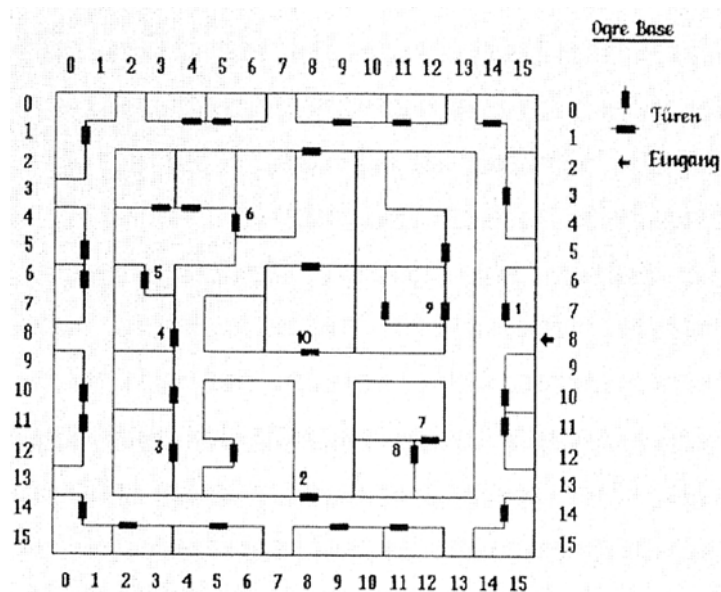
Die schwächeren Abenteurer sollten sich, wenn es ernst wird, allmählich an den Rand der Kampfarena begeben, damit sie nicht mehr so einfach zu treffen sind. Es ist übrigens wichtig, daß man seine Kämpfer immer ein wenig verteilt und möglichst nicht direkt vor Mauern postiert. Lightning Bolts haben die unangenehme Angewohnheit, daß sie von Wänden zurückgeworfen werden und doppelten Schaden anrichten können. Außerdem schießen sie durch eine aufgereichte Gruppe von Spielfiguren hindurch und verletzen jeden, der sich in der Reihe befindet. Selbstverständlich kann man sich auch selbst diesen Effekt zunutze machen: Hat man einen Zauberkundigen, der den „INVISIBILITY“-Spruch beherrscht, bewegt man diesen unter Wirkung dieses Spruchs möglichst nah an eine feindliche Angriffsreihe und läßt ihn dann den Lightning Bolt schleudern. Dieser geht dann stetig durch die komplette feindliche Front hindurch und verursacht fürchterliche Wunden beim Gegner!

Veni, vidi, vici

Habt ihr im Ogre Camp mit Hilfe eurer Verbündeten den Sieg errungen, solltet ihr euch mit Gravnak in dessen Gemach begeben. Hier erfahrt ihr wieder einiges über den geheimnisvollen Myrtani, der sich laut Gravnak in der Stadt Kernen aufhalten soll. Verlaßt nun Gravnak samt seiner Anhänger und begeben euch wieder zum Outpost, besser gesagt: zu Sir Karl. Schaut hier mal wieder nach, ob nicht unter Umständen wieder eine „Beförderung“ ins Haus steht, und laßt euch den nächsten Auftrag erteilen. Ihr solltet nunmehr den Southern Outpost aufsuchen, von dem böse Zungen

merkwürdige Dinge berichten. Die Rede ist von einem fremden Kommandanten, doch kein Mensch weiß genau, was dort wirklich vor sich geht. Nehmt also wieder eure Karte zu Hilfe, sucht den Außenposten und begeben euch dorthin (vorher wieder abspeichern und alle verfügbaren Sprüche lernen). Es geht hinein ...

Der merkwürdige Kommandant erscheint sofort auf der Bildfläche. Noch könnt ihr ihm nichts anhaben. Sucht zunächst sorgfältig den Bereich des Outposts ab (ohne euch allerdings mit dem Wachpersonal anzulegen) und markiert euch die Punkte, die eurem Zutritt gegenwärtig verborgen bleiben (da diese von Wachen abgeschirmt werden). Hierzu könnt ihr entweder die Karte in diesem Heft oder die im Handbuch benutzen. Bald werdet ihr einen geheimnisvollen Mann treffen, der Euch über einen weiteren Journal Entry mitteilt, was sich vor nicht allzu langer Zeit im Outpost zugetragen hat. Merkt euch seine Geschichte und werft einen Blick auf eure Karte. Im Bereich des Gefängnisses, wo sich einige gefangene Wachen befinden, gibt es eine Geheimtür. Schleicht euch über den einzig möglichen Weg dorthin und laßt euch von den Gefangenen weitere Hintergründe berichten. In der Passage zwischen dem Inn und der Tavern legt euch ruhig mit den Wachen an. Erledigt sie zügig und begeben euch zum Gebäude mit den gefangenen Kindern. Befreit sie zunächst und wartet ab, was nun geschieht. Wenn ihr alle Schlachten geschlagen, alle Kämpfe gekämpft habt (ein Drache versteckt sich übrigens auch irgendwo im Gefängnisgebäude), ist im Southern Outpost die Ordnung wiederhergestellt und Ruhe eingekehrt. Ihr könnt nun dieses Outpost verlassen und erneut zum ursprünglichen Outpost zurückkehren. Speichert wieder mal ab und lernt die neuen Zaubersprüche, die nun zur Verfügung stehen!



Als nächstes geht es nun zur Stadt Jekek. Dort angelangt, werdet ihr freundlich (eigentlich schon zu freundlich) empfangen. Ein NPC namens Skyla tritt nun zum ersten Mal in Erscheinung.

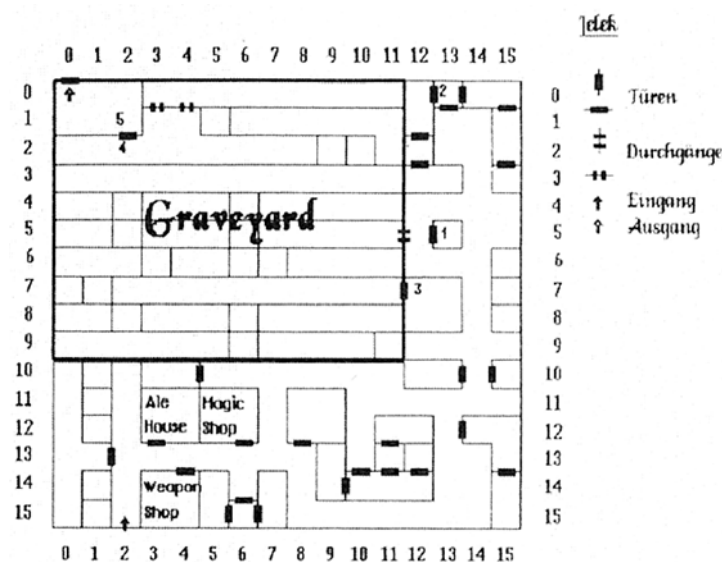
Jekek

Irgendwie verhält der sich sehr sonderbar, denn vor jeder Auseinandersetzung verschwindet er unter irgendeinem Vorwand und stößt erst nach „getaner Arbeit“ wieder zu eurer Party! Die in den Journal Entries zu findende Karte ist unvollständig. Schaut euch

die hier abgedruckte Übersicht an, solltet ihr die Orientierung verloren haben. Sucht diese Stadt genau ab, und schon bald werdet ihr feststellen, daß der gute Skyla nichts Geringeres als ein elender Verräter ist, der euch zu gern in eine Falle locken möchte.

Ihr solltet also dessen Meuchelmördertruppe vernichtend schlagen und dem anderen NPC folgen, der sich in einem Gebäude im Nordosten der Stadt aufhält. Hier könnt ihr euch wieder erholen und neue Sprüche lernen (auch im Inn ist das möglich). Nun werdet ihr bald das Portal zum Friedhof erreichen, welchen ihr gut gewappnet betreten könnt.

Die Einwohner erwähnen oftmals den Namen Sir Lebaum, der eine Art Anführer der verbrecherischen Draconians (und ein Verbündeter Myrtanis) zu sein scheint. In der Nähe der nordwestlich auf dem Gelände gelegenen Leichenhalle befindet sich eine silberne Rose, die Sir Karl gefährlich werden kann. Ihr könnt sie pflücken (obwohl sie eigentlich für den weiteren Spielverlauf nicht mehr von Bedeutung sein wird). Anschließend solltet ihr euch auf einen Fight gegen einige Monster einstellen, die in der Leichenhalle auftauchen, und später die gefundenen Beutestücke mitnehmen.

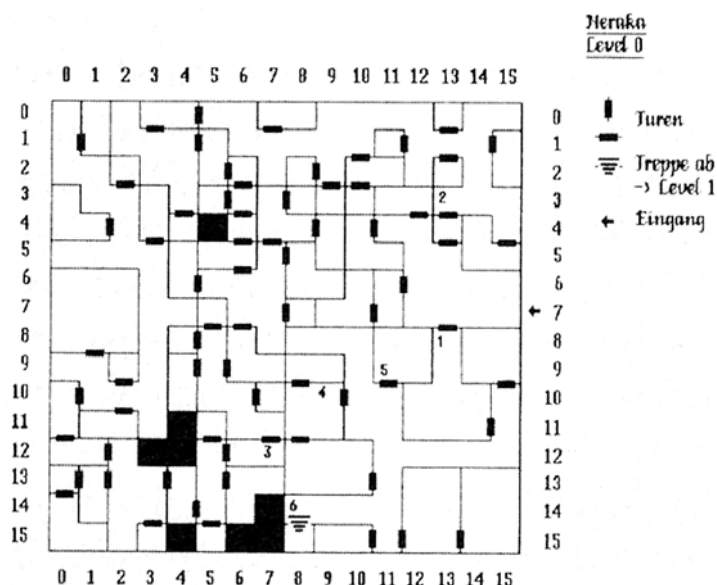


Sir Karls Ende

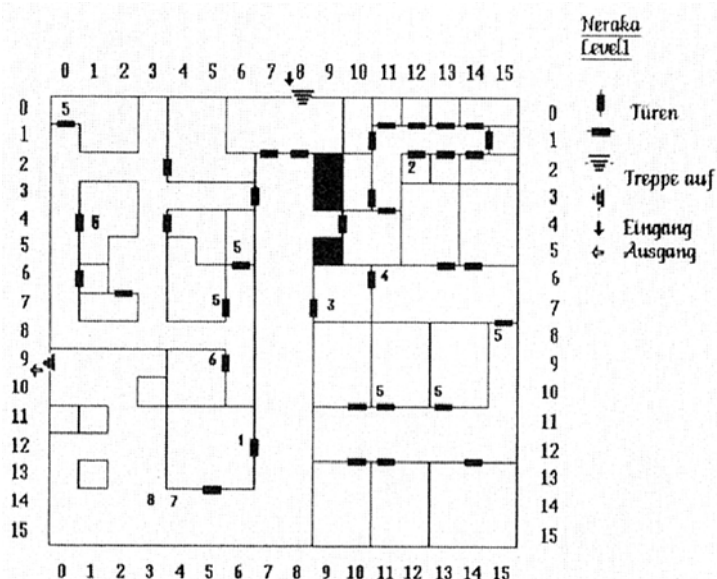
Es wird jetzt Zeit, Jekek zu verlassen und wieder einmal zu Sir Karl zurückzukehren. Solltet ihr in der Wildnis überflüssigerweise mal auf dieses oder jenes Monster stoßen, verfährt wie üblich und scheut euch nicht, auch mal die Beine in die Hand zu nehmen (allerdings nur, wenn ihr beweglich genug seid und Aussicht auf eine erfolgreiche Flucht besteht). Wieder im Outpost erfahrt ihr, daß Sir Karl vom unheilvollen Myrtani gekidnappt wurde und sich seine Freundin Maya aus diesem Grunde gern eurer Hilfe bedienen würde. Seid einmal ganz Gentleman und begeben euch in die Stadt Neraka. Beim ersten Kampf dort könnt ihr feststellen, daß Sir Karls Freundin Maya ein Doppelleben führt: In Wahrheit verkörpert das Mädels Silver Dragon, der auch in menschlicher Gestalt erscheinen kann.

Arbeitet euch durch das Labyrinth Nerakas und kämpft, wie schon zuvor, gegen die euch begegnenden Monster. Unterwegs gibt's wieder Journal Entries, und etwa in der Mitte unten (im Süden) findet ihr Sir Karl, blutüberströmt, die Treppe zum Dungeon em-

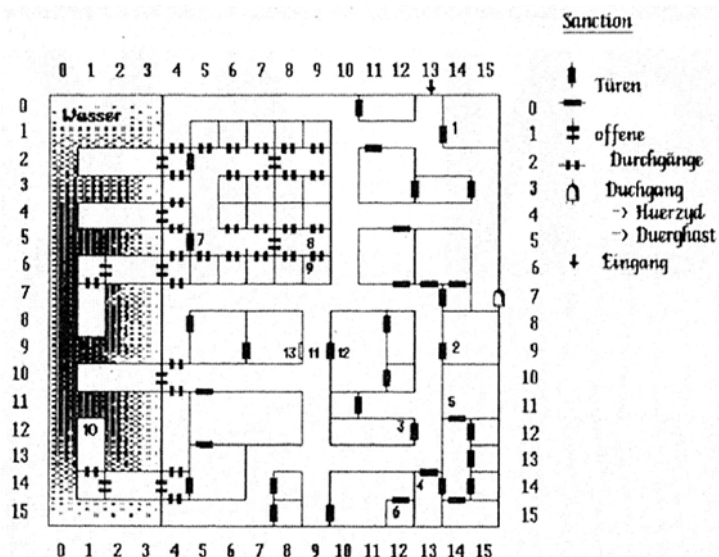
porkletternd. Nachdem er noch wenige Worte von sich gegeben hat, bricht er tot zusammen. Maya, fassungslos vor Schmerz und Zorn, fliegt mit dem toten Sir Karl davon.



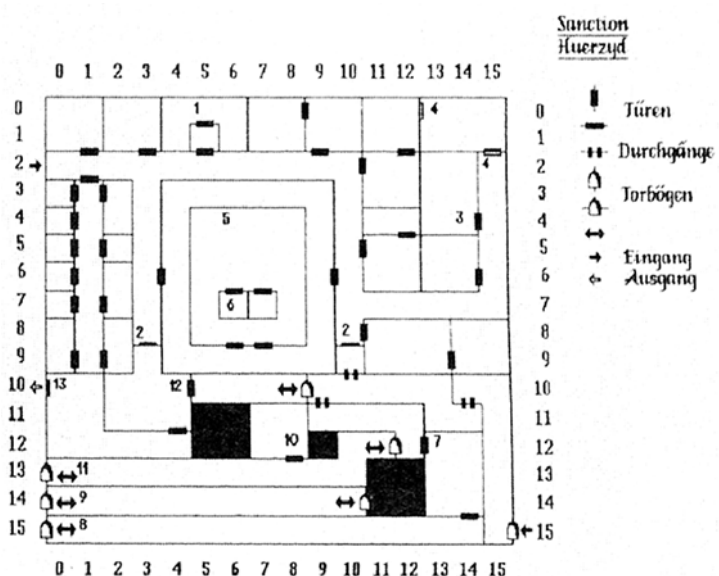
Nun liegt der Eingang zum Prison Dungeon vor euch. Ihr solltet abspeichern, bevor ihr im Inneren der Höhle auf die Opfer sadistischer Triebe der Draconians stoßen werdet. Befreit diese, soweit möglich, und helft ihnen, so gut ihr könnt. Sind alle Gefängnisinsassen frei und mußten alle verbliebenen Draconian-Wärter eurer Wut Tribut zollen, könnt ihr das Gefängnis am markierten Ausgang wieder verlassen.



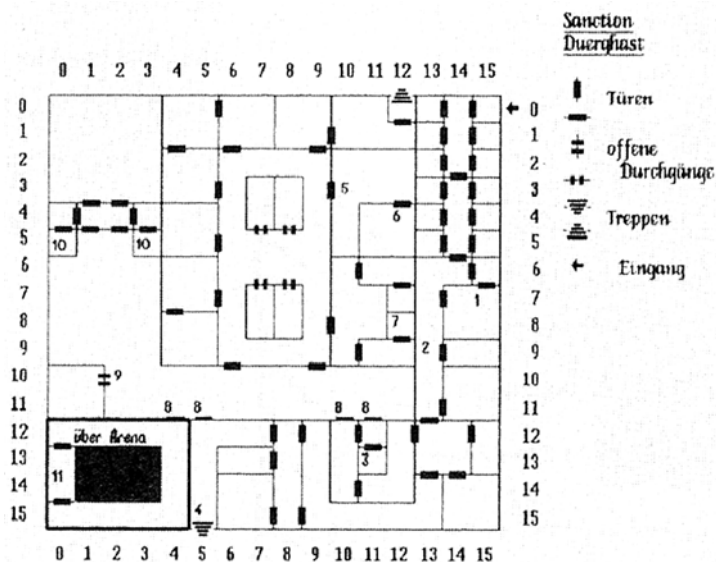
Begeht euch wieder zum Outpost. Ein anderer Kommandant erteilt nun die Befehle. Eure nächste Mission führt euch nach Sanction. In dieser am Meer gelegenen Stadt werdet ihr erstmals mit Minotauern konfrontiert. Diese sind zwar keine Zauberkundigen, wie es bei einigen Draconians der Fall ist, jedoch treten die Unholde immer in großen Scharen auf. Der wirkungsvollste Spruch ist neben dem Allheilmittel „STINKING CLOUD“ bei diesen Bur-schen „FIREBALL“. Meist lassen sich die Kämpfe vermeiden, indem ihr flüchtet (was in der Regel sogar gelingt).



Sucht ruhig einmal in den Gebäuden nach möglichen Schätzen, legt euch jedoch nicht unbedingt mit anderen Monstern als mit Minotauern an. Irgendwann vernehmt ihr einen Hilferuf. Bewegt euch in die angegebene Richtung, aus der dieses Geräusch kam, und forscht nach! Nach einigen Auseinandersetzungen mit Minotauern (die sich in diesem Fall nicht umgehen lassen) trifft ihr im größten Gebäude der Stadt eine Frau. Sie erklärt euch, daß ihr sie allein an einem Anlegesteg für Schiffe treffen könnt. Begeht euch also dort als nächstes hin und nehmt das geheimnisvolle Medaillon, das euch diese Dame anbietet. Dieses Medaillon hilft euch, an nun bekannter Stelle die Dungeons „Huerzyd“ und „Duerghast“ zu betreten.



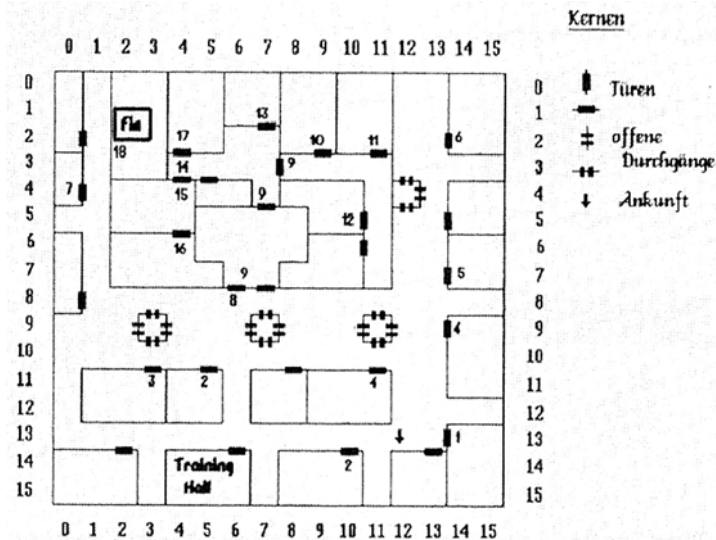
Folgt den Angaben, die euch gegeben wurden, und betretet zuerst die Höhle von Huerzyd (der Dungeon Duerghast kann nur über Huerzyd erreicht werden). Außer einem Verwirrspiel mit diversen Gängen und Ausgängen erwartet euch in Huerzyd nicht viel. Mögliche Kämpfe mit Draconians sind in gewohnter Form zu bewältigen (mittlerweile habt ihr darin ja schon Routine). Anhand weiterer Journal Entries werden wieder Neuigkeiten verraten. Außerdem begegnen euch hier die geheimnisvollen „Schattenwesen“ (von denen war irgendwann zuvor schon mal in den Journal Entries die Rede), die euch aber freundlich gegenüberreten, ja sogar Tips preisgeben.



Die Drachenlanze

Verläßt die Höhle, nachdem ihr alles durchforscht habt, und begeben euch in den zweiten Abschnitt. Im Dungeon Duerghast schlägt ihr einige Draconians, die euch den Weg versperren, und geht systematisch die in der Karte dargestellten Räumlichkeiten ab. Auch hier gibt es diverse magische Gegenstände zu finden (oder zu erobern), vor allem befindet sich hier auch die heiß ersehnte „Drachenlanze“. Sie liegt an der Stelle, die euch bereits von den Journal Entries her geläufig ist. Habt ihr die Lanze gefunden, sollte euer zähester Abenteurer diese erhalten. In der Hand des richtigen Recken wird sie zu einer fürchterlichen Waffe – vor allem gegen Drachen! Ebenfalls in diesem Dungeon erwartet euch der entscheidende Kampf mit dem Schurken Skyla, der euch noch aus Jelek in „besten Erinnerung“ geblieben ist. Jetzt ist Zahlag. Heißt ihm ordentlich ein! Denkt bei verschlossenen Türen auch mal im Spielablauf an den guten alten „KNOCK“-Spruch der Zauberkundigen. Er könnte euch manch guten Dienst erweisen!

Der zweite Oberunhold des Spiels ist Sir Lebaum, von dem schon zuvor in den Journal Entries zu hören war. Auch er wartet in diesem Dungeon darauf, eure Bekanntschaft zu machen. Er ist die Verkörperung des Bösen, ja so ziemlich der Leibhaftige selbst (Undead Knight), und so verhält er sich auch im Kampf. Habt ihr ihn erblickt, versucht ihn mit allen magischen Waffen, die ihr zur Verfügung habt (vor allem die gegen Untote, denn „TURN UNDEAD“ nützt gegen diesen Unhold nichts), zu schlagen! Habt ihr alles erledigt, seht zu, daß ihr wieder mit dem „FIX“-Kommando Party-Mitglieder heilt und daß Zauberkundige ihre Sprüche erneut lernen! Nach einer weiteren, jedoch nicht mehr ganz so schweißtreibenden Schlacht könnt ihr auf dem Rücken eines Drachen aus dem Dungeon Duerghast entkommen. Habt ihr vielleicht schon einmal zuvor versucht, die Stadt Kernen über die Wildnis zu erreichen, so ist dieses Vorhaben wohl immer an der Übermacht von Drachen und anderem Wachpersonal gescheitert. Wer wäre schon auf die Idee gekommen, daß ausgerechnet jetzt ein Drache zu eurem Helfer wird und euch auf dem Luftweg ans Ziel bringen will?



In der Tat ist es so – doch bevor ihr Kernen betretet, solltet ihr mit der „FIX“-Option noch einmal die Abenteurer heilen, denn auch im nächsten Spielabschnitt erwartet eure Helden nichts Gutes. Während ihr euch also noch auf dem Rücken des Drachen befindet, geschieht etwas Unglaubliches! Fliegende Zitadellen kommen euch entgegen, und die Drachen tragen einen erbitterten Kampf aus! Seid ihr in einer Zitadelle, begeben euch sofort die Treppen hinauf ...

Einige Auseinandersetzungen mit Draconian Guards sind unausweichlich, doch ist das nichts gegen das, was ihr alles hinter euch gelassen habt. Im oberen Stockwerk angelangt, erwartet euch mal wieder ein NPC namens Tas, der stolz verkündet, daß er die fliegende Zitadelle lenken kann! Kurz darauf gibt es wieder einen Kampf mit unermüdlichen Draconians, die den Tod von Sir Lebaum wohl noch nicht verkraftet haben. Tapfer schlagen ist angesagt – und zwischendurch Wunden heilen nicht vergessen!

Nun überschlagen sich die Ereignisse: Zwei der Zitadellen stoßen in der Luft zusammen. Bahnt euch einen Weg nach unten und bekämpft die anstürmenden Wachen. Ihr könnt euch nämlich dann deren Uniformen aneignen, was euch in Kernen weiterhilft. Seht ihr die roten Drachen, könnt ihr euch von denen nach Kernen fliegen lassen. Hier, wo die letzte noch verbliebene Bastion einzunehmen ist, wird das Spiel enden. In Kernen angelangt, verhaltet euch zunächst loyal, und ihr erhaltet ein weiteres Journal Entry. Arbeitet euch durch die einzelnen Gebäude und grüßt recht freundlich die vorbeieilenden Wachen. Das nächste Problem ist das Haupttor, welches mit einer großen Zahl von Wachen besetzt ist. Begeben euch in eines der Nebengebäude und veranstaltet durch eine bewußte Unachtsamkeit ein Feuer. Dann verläßt die Hütte wieder und läuft zum Haupttor. Die Wächter sind in hellem Aufbruch, so daß ihr eine größere Chance habt, ins Innere der Festung vorzustoßen.

Die Festung

Ein Raum im Inneren der Festung ist durch einen Zauber geschützt und kann nur mittels einer Spezialsalbe betreten werden. In einem anderen Raum findet ihr nämlich diese Salbe, die ihr wiederum in einem weiteren Raum vorbereiten müßt. Nun könnt ihr mit der Salbe eure Abenteurer einschmieren und gelangt mühelos an dem gefährlichen Punkt vorbei. Jetzt heißt es, die noch verbliebenen Räume nach Gegnern abzusuchen und diese auszuschalten. Zum Teil haben es auch diese Burschen in sich (wiederum Kämpfe gegen Drachen). Habt ihr aber alle Schurken überwältigt, findet ihr eine Geheimpassage im Nebenraum, in dem sich der chaotische Myrtani mit seinen noch verbliebenen letzten Gefolgsleuten aufhält. Der Kampf mit dieser Ausgeburt der Hölle ist schwierig. Siegesicher werdet ihr von Myrtani verspottet, doch das sollte euren Haß nur noch weiter steigern und euch anspornen, ihm kräftig eins auf die Rübe zu geben. Unterschätzt ihn nicht und verfährt genauso wie bei ähnlichen Gegnern zuvor, denn dann könnt ihr das Schlimmste vermeiden! Habt ihr Myrtani und die Drachen getötet, ist das umfangreiche Fantasy-Rollenspiel beendet: Laßt euch von der übergläcklichen Bevölkerung als Helden feiern!

Übrigens: Ihr solltet wegen des zu erwartenden zweiten Teils der AD&D-Story unbedingt eure Speicherdiskette aufheben, damit ihr die Geschichte dann mit den gestärkten und erfahrenen Abenteurern in Angriff nehmen könnt.

(Komplettlösung aus dem ASM-Special 8)