

Curse of the Azure Bonds

ASM-Extra 2



Das Spiel

Vor der Tür hängt, auf einer wettergegerbten Eichenplanke, ein Schädel – doch „The Old Skull“ ist wohl die beste Taverne in Shadowdale. Laßt uns eintreten, auf einer Bank etwas entfernt vom im Kamin prasselnden Feuer Platz nehmen und dem Barden lauschen, der das aufmerksam zuhörende, sehr gemischte Publikum mit einer Geschichte unterhält.

Die Rückkehr des Thyranthraxus

„Danke, Wirt, mit dem Bier erzählt es sich gleich viel flüssiger von dem Abenteuer, das mit einem hinterhältigen Überfall begann und das seinen Abschluß fand, Tymora sei Dank, mit dem Ende von Thyranthraxus! Ja, Freunde, Thyranthraxus, der Flammende, der erst im letzten Jahr von einer wackeren Gruppe von Gefährten im alten Schloß Valjevo bei Phlan besiegt worden war – er war wieder in unsere Realms gelangt, trotz seiner vernichtenden Niederlage – ein dunkler Gott hat ihm geholfen...“

In der Ecke gegenüber dem Kamin packt ein älterer Kleriker Tyrs einen jungen Acolyten an der Schulter, als der den Namen Banes geflüstert hat. „Corsus, nimm diesen Namen nicht in den Mund, auch nicht als Fluch! Sechs Tagesreisen von hier, in Zhentil Keep, sitzen seine Priester, und sicher wird einer auch in diesem Moment versuchen, über Shadowdale irgendetwas herauszufinden, was seiner bösen Sache dienen kann – öffne ihm nicht mit diesem Namen einen Weg in unsere Mitte ...“

„Richtig, Bruder Anton, trotz ihrer erneuten Niederlage ist die dunkle Allianz nicht verschwunden. Hatten sich doch mit dem Flammenden verbündet die Herrscher Zhentil Keeps, die Fanatiker Moanders, der abtrünnige Zauberer Dracandros aus Thay und noch der Geheimbund der Flammenmesser, eine üble Mörderbande! Ja, Freunde, diese Schurken hatten mit König Azoun IV. von Cormyr ein Hühnchen zu rupfen.“ Ein riesiger Krieger in einem Kettenhemd, das die Spuren vieler Kämpfe trägt, unterbricht: „Der alte Azoun war doch letzte Woche kreuzfidel, Cormin, dem ist es viel besser ergangen als dem Huhn, an dem du da nagst!“

„Sicherlich, Chert, aber auch daran hatten die Abenteurer, über die ich sprechen will, ihren Anteil. Diese Leute, die gleichen, die in Phlan so aufgeräumt haben, wollten nach Cormyr, waren von Phlan nach Hillsfar übersetzt und sind zwischen Ashabenford und Tilverton in einen Hinterhalt geraten. Na ja, genau die gleichen Leute waren es nicht – einer aus der alten Gruppe ist vorher nach Waterdeep gereist, und ein anderer Halbelf hatte sich ihnen angeschlossen.“

Anmerkung

„Curse of the Azure Bonds“ ist mit neu generierten Charakteren am Anfang ein wenig zäh zu spielen. Übernimmt man ein paar Veteranen aus „Pool of Radiance“, wird es weniger frustrierend. Dann sollte man aber vor dem „Remove Character from Party“ in „Pool of Radiance“ die „Gürtel für Ogre-Kräfte“ ablegen, denn sonst funktionieren die viel stärkeren „Enlarge“-Zauber nicht korrekt und Leute laufen mit Strength = 100 herum, ziehen aber keinen toten Hering vom Teller!

Zusammensetzung der Gruppe wie in POR geht. Eventuell sind hier ein paar Rangers, die man nach Level acht zum Magier umschulen läßt, auch nicht übel.

Der Fluch der Bonds

„Die Geschichte von dem Überfall kenne ich, weil ein Assassine, schwer verletzt, darüber erzählt hat – ein Haufen dieser Schufte hat, durch magischen Staub unsichtbar und mit starken Zaubern der bösen Allianz ausgestattet, die Gruppe gefangengenommen. Dann haben sie im Versteck der Flammenmesser unter Tilverton den Abenteurern fünf magische Siegel („Bonds“) aufgebrannt, mit denen jeder der fünf Anführer der Allianz die Gruppe kontrollieren konnte, und die nur von ihm gelöscht werden konnten oder mit seinem Tode verblassen würden.“

Neben dem riesigen Krieger schmunzelt ein etwas schmalerer Mann in schwarzer Lederrüstung und wirft ein: „... wofür die Helden deiner Geschichte ja wohl gesorgt haben dürften, Cormin, sonst würden wir wohl kaum von ihnen hören.“

„Nicht so schnell, Gord. Du hast recht, aber willst du hier erzählen? Das würde die junge Frau, die dir gerade den Wein bringt, zu sehr enttäuschen, alter Freund!

Unsere Gruppe wachte also in der Herberge in Tilverton auf und wunderte sich natürlich über die eigenartigen „Bonds“. Gut, daß sie als erfahrene Abenteurer erst ihre Magie auffrischten und sich dann im Waffenladen von Tilverton ausrüsteten.“

Aus der anderen Ecke der Taverne unterbricht ein Halb-Elf: „Cormin, Du magst diese Leute ja kennen, aber wir sind gerade aus Secomber gekommen, und bis dort sind nur einige Gerüchte gedungen. Stell uns die einzelnen Abenteurer doch besser vor!“

„Verzeihung, edler Freund, auch gleich für die anderen, denen es genauso geht – es mag an dem vorzüglichen Bier dieser Taverne liegen, daß ich eine Grundregel des Barden-Handwerks vergessen und die Akteure nicht gleich beschrieben habe. Das will ich sofort nachholen: Angeführt hat die Abenteurer Beriond, ein Kämpfer aus Suzall, der Hauptstadt von Cormyr. Schon in den Kämpfen um Phlan hat die Gruppe oft starke Monster und überlegene Gegner nur deshalb besiegt, weil er die Fähigkeiten seiner Freunde taktisch klug eingesetzt hat. Doch wird in den Tavernen meist nur vom Sieg gegen Monster gesungen, aber selten auch von den Verletzungen, welche die Helden dabei erleiden.“

Der Kleriker neben dem Feuer nickt zustimmend, seine Hand fährt über eine große, gezackte Narbe an seiner Schulter. „Oft haben diese Freunde nur durch die Heilkraft ihres Klerikers, Narai, überlebt. Er kommt aus dem fernen Osten der Realms, weit jenseits der Moonsea. Sein Gebet („Prayer“) und Segen („Bless“) vor dem Kampf haben wohl oft den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausgemacht.“

Der Zwerg Fundin, aus der Gegend von Llorkh, ist Kämpfer und auch ein geschickter Dieb. Beim Finden von geheimen Türen und Fallen sowie beim Öffnen von Schlössern und Truhen kann kaum eine Abenteurergruppe auf diese Fähigkeiten verzichten. Als reiner Dieb könnte er keine Rüstung und Schild tragen – durch seine Fertigkeiten als Kämpfer jedoch steht ihm jede Rüstung und sogar der Langbogen zur Verfügung. Mit seinem „Backstab“-Angriff hat er einmal drei Beholder nacheinander niedergeworfen!“

Der Krieger im Kettenpanzer tätschelte leicht seine gewaltige Streitaxt: „Bei Tymora, das wäre selbst mit dem kleinen Spielzeug Brool hier nicht einfach!“

„Ein bißchen Magie war natürlich mit im Spiel, Chert. Merlin, der Magier, hatte vorher mit ‚Enlarge‘ dem Zwerg Riesenkräfte gegeben, und ein Zauber für Schnelligkeit (‚Haste‘) ermöglichte der ganzen Gruppe zusätzliche Angriffe. Merlin kommt aus Mirabar, und die Kämpfer haben ihn im Kampf in die Mitte genommen. Bevor er seine magischen Armschienen (‚Bracers AC4‘, später sogar AC2) und einen Schutzring fand, war er gegen Angriffe wenig geschützt. Dafür ist er im Lauf des Abenteuers bis zum Magier-Level 11 aufgerückt und hat mit seinen Feuerbällen ganze Horden von Hellhounds, Margoyles und bösen Priestern in die dunklen Gefilde Myrkuls geschickt.

Helden mit Profil

Auch der Halb-Elf-Krieger Elfhelm hat magische Fähigkeiten, konnte aber über Magier-Level 8 nicht hinauskommen. Immerhin: Seine ‚Ice Storm‘-Zauber werden die Salamander in den Feuerhöhlen beim Dorf Haptooth kaum vergessen! Elfhelms Bruder Sylvanus besitzt zusätzlich noch die Fertigkeit eines Klerikers und hat, mit Tyrs Hilfe, Narai wesentlich unterstützt, die Freunde nach schweren Kämpfen wieder zu heilen, bevor der nächste Monster-Haufen auftauchte.

So, damit wäre die Gruppe für alle beschrieben, Freunde.“ Der Barde nimmt einen langen Zug aus seinem Bierkrug. „Im Tempel von Tilverton haben die Abenteurer dann versucht, ihre ‚Bonds‘ loszuwerden – doch gegen den starken Zauber der bösen Allianz war der örtliche Priester machtlos und kam beinahe selbst zu Schaden.“

Übernommene Charaktere aus POR in der „Hall of Training“ weitere Levels aufrücken zu lassen ist möglich, weil es davon in CAB höhere gibt als in POR.

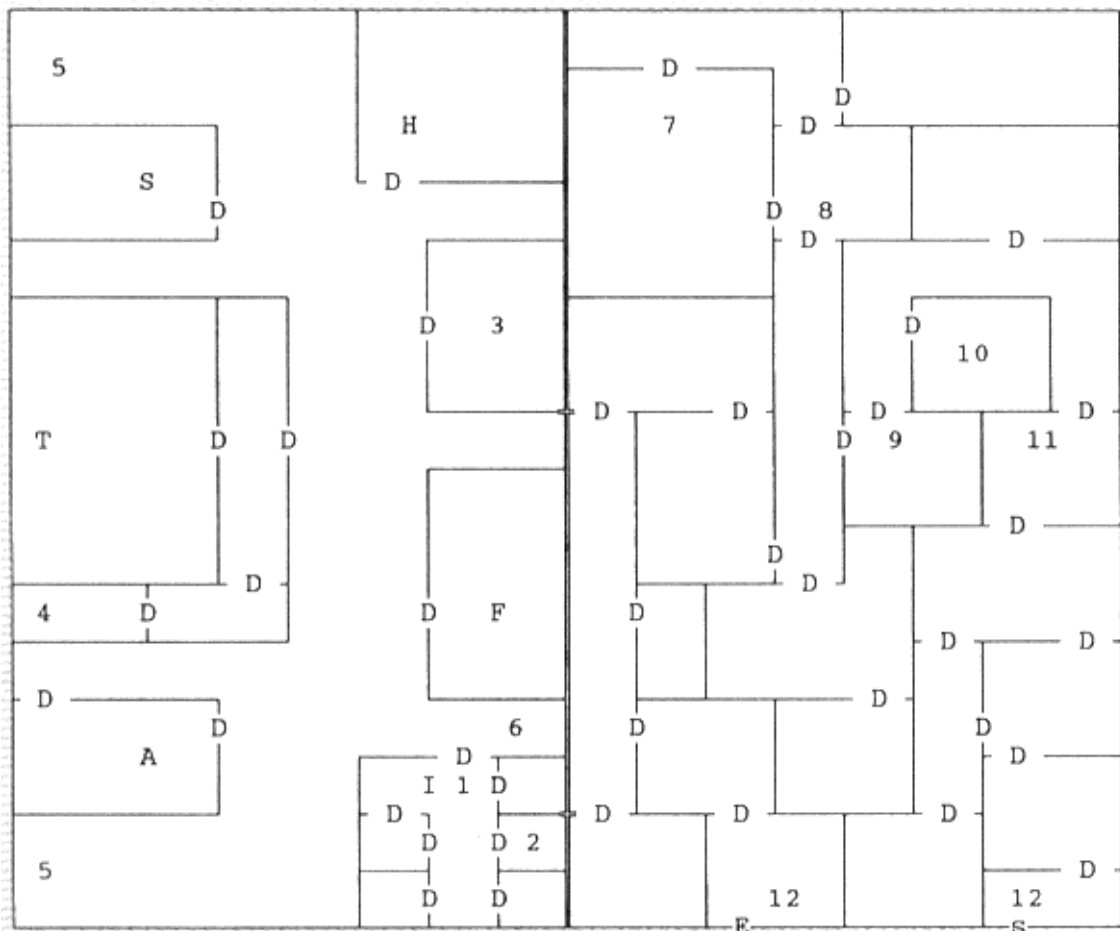
Wenn danach ein Spieler zum Beispiel 60.000 Punkte hat, kann man einen Streit in der Taverne beginnen und mit über 60.000 Punkten noch einen Level weiterkommen! Das Geld sollte dazu reichen. Magier dann in der Taverne wieder Zaubersprüche büffeln lassen.

„Die Wirkung der ‚Bonds‘ zeigte sich kurz darauf, als die Kutsche von Azoun IV. vorbeifuhr und ein junger Adliger, Gyogi Wyvernspur, die Stimme des Königs imitierte! Die Siegel zwangen die Gruppe, diesen Mann anzugreifen, und dieses hinterhältige Attentat hätte gegen den echten König gelingen können – als jedoch Gyogi seine normale Stimme benutzte, ließ die Wirkung des Zaubers nach!“

Generelle Legende zu den Karten
(Buchstaben werden einheitlich verwendet):
A Armory (Waffen)
D Door D<>DvD^D nur eine Richtung offen
E Exit (Ausgang)
F Taverne (‘Fight’)
H Hall of Training
I Inn (‘Rest’ sicher)
J Juwelier (Handelt mit Edelsteinen etc.)
M Magie-Laden
S Shop
s Geheimgtür (auch hier ggf. mit Richtungen)
T Tempel (Heilung)
U Tunnel/Treppe
U Torbogen
= Wasser (was sonst ...)
Nicht zugänglich
: Verfallene Wand, passierbar

Ziffern bezeichnen ortsspezifische Ereignisse.

1) Tilverton und Diebesgilde (Spiel-Anfang CAB)

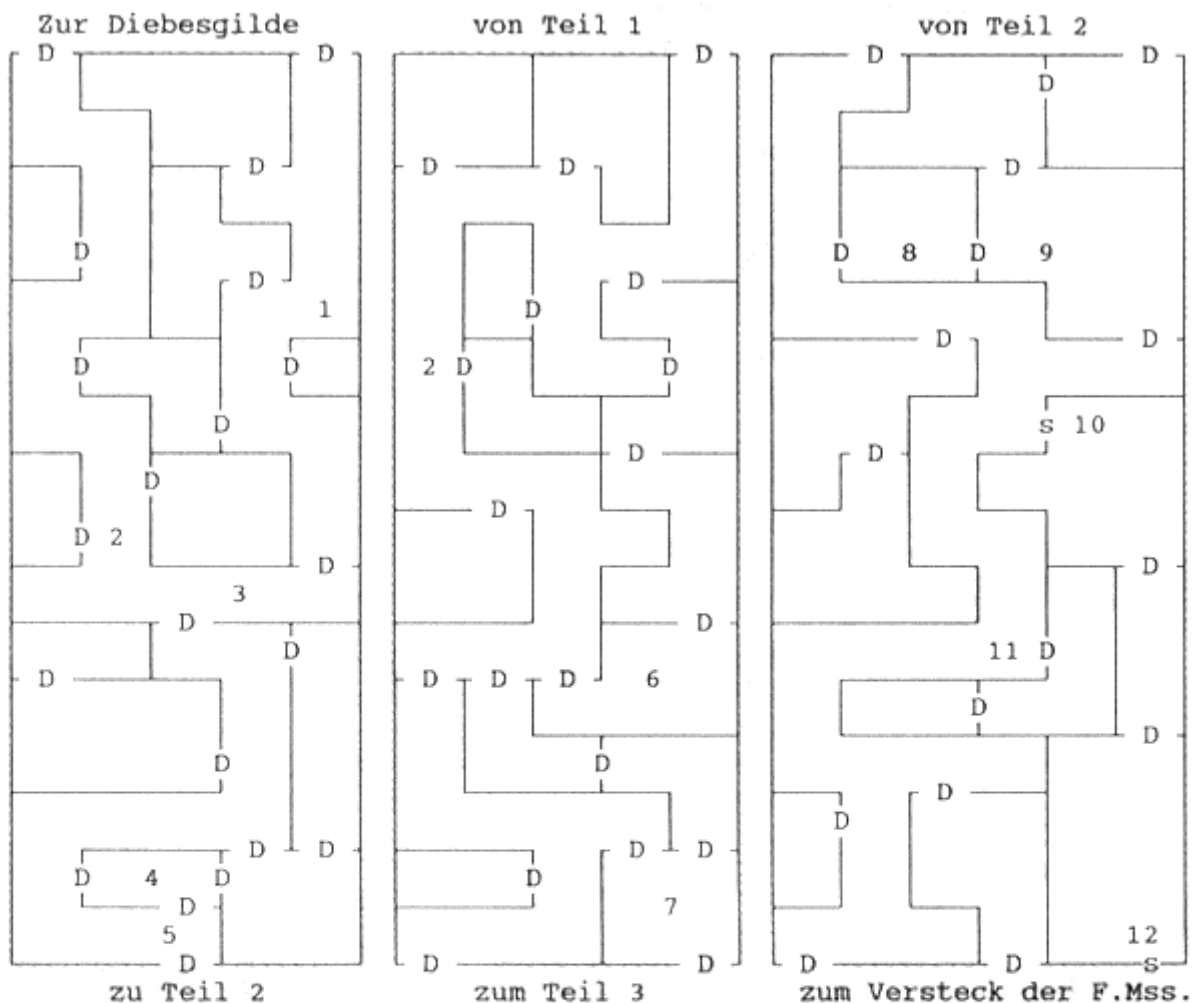


Zur Kanalisation von Tilverton

- 1 Spiel-Anfang in der Tilverton Inn, Journal #31, man sollte gleich mit 'Rest' Zaubersprüche lernen. Nach (5) geschlossen!
- 2 Hier liegt ein Mann, den Alpträume plagten.
- A Waffen-Laden. 'Composite Long Bow', 'Long Sword', 'Shield' und 'Plate Mail' besorgen, je Person ca. 120 Pfeile. Kleriker 'Staff Sling' und 'Mace'. Etwa 60 'Darts' für den Magier.
- F Taverne 'Zum Fluch'. Nach Kampf Journal #31, im Süden nach Versuch, einer Frau beizustehen, Journal #17.
- 3 Weise Frau, gibt Information über die 'Bonds' (Journal #38)
- T Tempel von Gond, Heilung von Wunden ist möglich ...
- 4 ... aber keine Befreiung von den 'Bonds' (Journal #19)
- 5 Als die Gruppe der Kutsche nahe kommt und eine Stimme ertönt, zwingen die 'Bonds' zu einem Angriff! Danach Kämpfe mit Wachen.
- 6 Ein Dieb bietet an, die Gruppe zur Diebesgilde zu bringen.
- 7 Diebesgilde, nach 'Rest' (unbedingt machen!) Angriff von Fire Knives. Journal #4.
- 8 Gästebuch der Diebe. O. Ruskettle hat sich eingefragen.
- 9 Angriff von Fire Knives, vielen Affen und zwei Magiern
- 10 Schatzkammer (mit 'Knock' oder mit 'Bash' eines STARKEN Kämpfers rein). Potion of Healing, Potion of Speed, Potion of Invisibil., Dust of Disappearance (aufheben für Beholder-Höhle oder den Kampf mit Thyranthraxust), Ioun Stone deep red (setzt Dexterity eins rauf, ideal für Zwerg!), zwei Magie-Schriftrollen, ein Long Sword+1, eine Banded Mail +1. Danach 'Rest' OK.
- 11 Leere Käfge. Zufällige Angriffe von Fire Knives.
- 12 Ausgang zur 'Kanalisation' (Sewers).

2) Kanalisation Tilvertons

(zwischen Diebesgilde & Versteck der Flammenmesser-Bande)



- 1 Hier liegt ein Papierfetzen mit Journal #41
- 2 Wachposten mit sechs Flammenmesser-Kämpfern
- 3 Eine Falltür in der Decke, mit einem Fetzen vom Kleid der entführten Prinzessin Nacacia. Tür ist festgeklemt.
- 4 Otyughs hausen hier. Nicht zu schwierig, dann 'Rest' möglich.
- 5 In der Tür nach Süden klemmt noch ein Fetzen Stoff.
- 6 Hier gibt's VIELE Otyughs. Nur angreifen, wenn man über eine Veteranen-Truppe, übernommen aus 'Pool of Radiance', verfügt. Sonst verhandeln, Angebot annehmen, 'Schatz' von (7) zu holen.
- 7 Einige Otyughs mit stinkenden Abfällen. Danach zu (6) zurück.
- 8 Trolle und Krokodile. Mit 'Feuerball' zu erwischen, 'Stinkwolken' können auch helfen.
- 9 Vier Trolle, mit Schätzen: Bracers AC4, Flail+1, Staff Sling+1, Zwerge-Gürtel (Con+1), Ioun Stone Rosa/Grün (Charisma+1).
- 10 Geheime Trainingshalle der Diebe. 'Rest' ok.
- 11 Ritter von Myth Drannor hat Flammenmesser-Posten besiegt. Wenn die Gruppe angibt, Prinzessin Nacacia oder niemandem verpflichtet zu sein, läßt er sie durch.
- 12 Geheime Tür zum Versteck der Flammen-Messer.

Der Halb-Elf wirft ein: „Ein böser Plan – die verborgene Magie der Siegel hätte sogar der gute Vangerdahast, des Königs Magier, kaum spüren können, bevor es zu spät war – nicht auszudenken, eine Audienz dieser Gruppe bei Azoun!“

„Jedenfalls haben die Wachen die Gruppe angegriffen, die sich danach natürlich nicht mehr in Tilverton sehen lassen konnte – wer sollte denn auch die hinterhältige Magie der ‚Bonds‘ erkennen? Die Gruppe hat sich in die dunklen Gassen zurückgezogen, traf dort auf ein Mitglied der Diebesgilde und wurde ins Versteck der Diebe unter dem Ort geführt. Nach einer Rast sollten sie mit dem Gildemeister ihre weiteren Pläne besprechen – da brach ein Haufen von abtrünnigen Dieben und Flammenmesser-Assassinen in die Gildehalle ein!“

Nach einem schlimmen Kampf, in dem der Gildemeister durch einen vergifteten Dolch fiel, haben die Gefährten die Assassinen besiegt und den übriggebliebenen Dieben geholfen, die Flammenmesser rauszuwerfen. Dabei stießen sie auf die Schatzkammer der Diebe, die Merlin mit einem Öffnungszauber geknackt hat. Das ‚Long Sword +1‘ dort hat Beriond von nun an geschwungen, und mit dem ‚Ioun Stone deep red‘ hat Fundin seine Geschicklichkeit und damit seine Rüstung um eine Stufe erhöht. Die ‚Banded Mail +1‘ ermöglichte fortan dem Zwerg schnellere Bewegung als mit seiner ‚Plate Mail‘. Das Beste war jedoch ein unscheinbarer Beutel mit ‚Dust of Disappearance‘, einem magischen Staub, der weit besser wirkt als jeder Unsichtbarkeitszauber – er verschwindet nicht beim Angriff! Diesen Schatz hat die Gruppe gut aufgehoben.“

„Aus dem Gebiet der Diebesgilde sind die Gefährten den Flammenmessern in die Kanalisation von Tilverton gefolgt, kein angenehmer Weg! Dort stießen sie auf einen Haufen riesiger Otyughs, die aber, Tymora sei Dank, nicht angriffen, sondern verhandelten – und das Angebot machten, den Schatz einer anderen Otyugh-Meute zu holen, und zwar im Austausch für etwas, was hier im Abfallhaufen glitzerte! Diese andere Otyugh-Bande war kleiner. Aber ihr glaubt nicht, was diese Monster für einen Schatz hielten und eifersüchtig bewacht hatten!“

Brüllendes Gelächter derjenigen Gäste, die Otyughs aus nächster Nähe kennen, erfüllt den Schankraum – nur einige unerfahrene Krieger und der junge Acolyt schauen verständnislos drein. Da erhebt sich ein graubärtiger Zwerg von seinem Mahl und schiebt sich, nicht mehr ganz sicheren Fußes, zur Hintertür: „Schätze, ich muß mal ein paar Schätze herstellen, Freunde!“ Jetzt erschüttert das Gelächter schier die Eichenbalken der Taverne, neues Bier kreist, und es dauert eine Weile, bis der Barde fortsetzen kann.

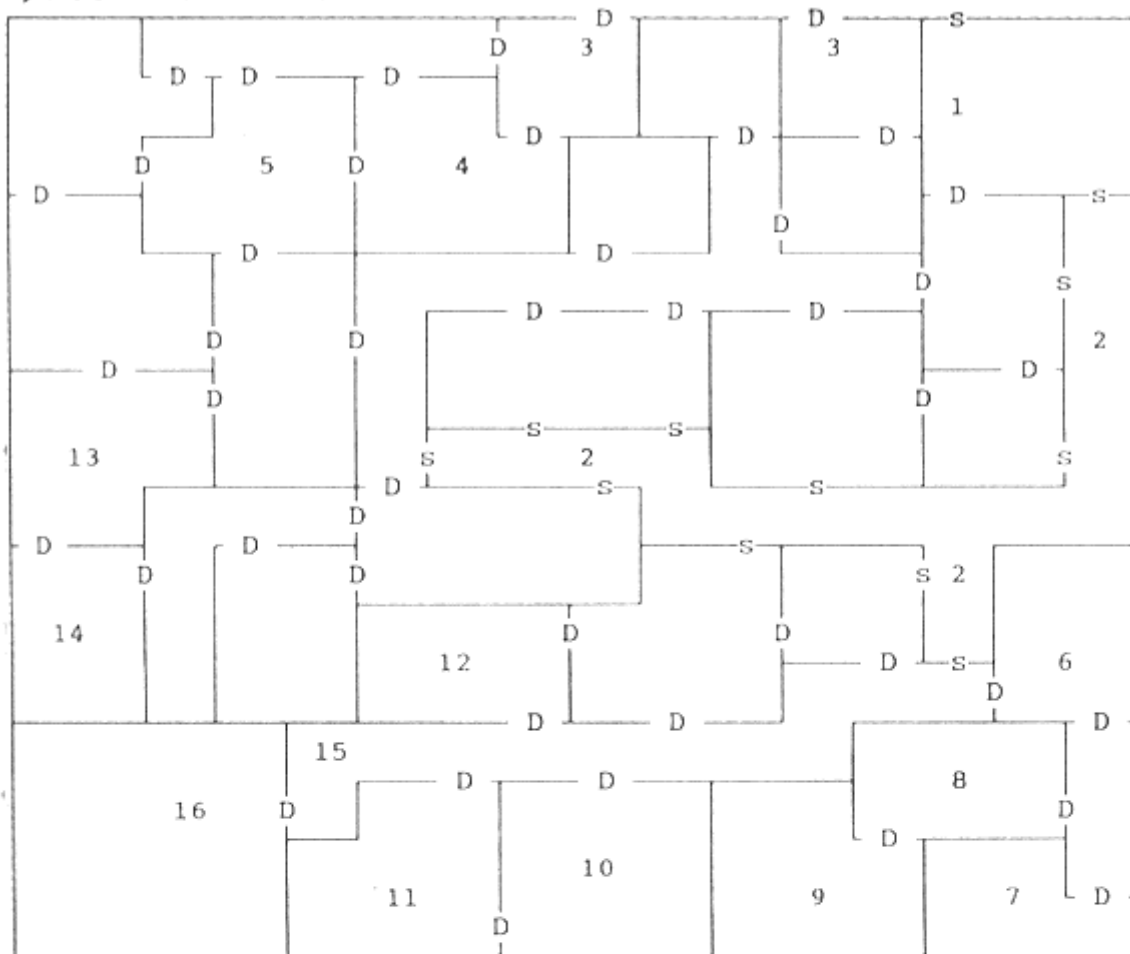
„Aber auch auf richtige Schätze stießen die Gefährten in diesen schleimigen Höhlen, auf magische Armschienen für Merlin (Bracers AC4), eine Stabschlinge und einen ‚Flail‘ für Narai, beide mit einem Zauber für bessere Treffsicherheit versehen. Allerdings gab es über den Besitz dieser Stücke eine kleine Meinungsverschiedenheit mit vier Trollen! Solche widerwärtigen Monster regenerieren normale Wunden fast so schnell, wie man sie ihnen zufügt – nur die ‚Feuerball‘-Zauber der Gruppe haben sie besiegt.“

„Aber nicht nur Feinde gab es hier unten – die Gefährten entdeckten eine geheime Trainingshalle der Diebe, in denen sie ihre neu erworbenen Fertigkeiten festigten und sich für den Angriff auf das Versteck der Flammenmesser-Bande vorbereiteten.“

Das Hauptquartier der Flammenmesser

Der geheime Gang der Trainingshalle schien von Zwergen gemauert, und Fundin hatte die Idee, daß sich dieser Gang eventuell im Gebiet der Flammenmesser fortsetzen könnte. Und richtig – ein Korridor, den die Mörderbande noch nicht entdeckt hatte, zog sich quer durch das Herz ihres Verstecks! So konnten die Gefährten aus diesem Gang heraus das Hauptquartier der Flammenmesser Stück für Stück erobern und sich, völlig sicher, zwischen den Kämpfen ausruhen, ein unschätzbarer Vorteil.

3) Das Versteck der Flammenmesser-Bande



- 1 Angriff von sechs Flammenmesser-Kriegern (zufällig im Gebiet)
- 2 Geheime Passage; SICHER für 'Rest'!
- 3 Zerstörte bzw. aufgegebene Wachstationen der Flammen-Messer
- 4 Hier ist eine magische Barriere aus Messerklingen
- 5 Flammenmesser-Kämpfer, unter 'Hold Person'-Zauber. Journal #26
- 6 Arbeitszimmer Kybors, des Anführers. 'Suche' liefert Journal #9, ein Zweihand--Schwert+1 und eine Magier-Schritztrolche.
- 7 Schlafzimmer Kybors, mit unsichtbaren Dienern, die aufräumen.
- 8 Bücherei Kybors, verbrannt. Journal #29 kann gefunden werden.
- 9 Labor Kybors, auch verbrannt.
- 10 Verwundete Flammen-Messer. Journal #27 beim Befragen.
- 11 Waffenlager der Flammen-Messer. 'Suche' findet Long Sword+3 mit besonderer Wirkung gegen Feuerwesen ('Frost Brand'), Long Sword+1, Flail+2, Mace+2, Necklace of Missiles, Bracers (verflucht!).
- 12 Lagerraum, beim Suchen findet man die Utensilien, die magischen 'Bonds'-Tätowierungen herzustellen.
- 13 Tote Flammenmesser-Krieger
- 14 Folterkammer, der Kleriker Gharri kann befreit werden. Ist aber zu schwach zum Kämpfen.
- 15 Letzte Wachstation der Flammen-Messer
- 16 Hauptmacht der Flammen-Messer, Journal #11, Kampf (Feuerball kommt gut!), dann Journal #54, #53. König Azoun verbietet der Gruppe den Zugang zu Cormyr. Dann Rast vor den Toren.

Allerdings stießen die Freunde auch auf wenig organisierten Widerstand – schienen doch gleichzeitig zwei andere Parteien ebenfalls diese Bande anzugreifen! So waren Labor und Bibliothek Kybors, des Anführers der Flammenmesser, von magischem Feuer völlig zerstört – das wirre Gestammel einiger Überlebender deutete auf Thyranthraxus hin, dem wohl Kybors Kenntnis von dem Verfahren der ‚Bonds‘ zu gefährlich geworden war!“

Der altehrwürdige Kleriker bemerkte zustimmend: „Typisch, so ein Angriff. Daß solch üble Allianzen uns bisher nicht überrannt haben, liegt am Schutz der Götter, Tyr sei gelobt, aber auch daran, daß die Seelen dieser Feinde immer wieder Intrigen und Hinterhalte gegeneinander ausbrüten, weil sie einander nie vertrauen können.“

„Tymora sei Dank, Anton, daß das Böse oft gegen sich selbst kämpft.“ Im Waffenlager der Flammenmesser fanden die Abenteurer zwei sehr gute Langschwerter, eins davon von seltener, alter Arbeit, einen erlesenen Streitkolben und noch einen ‚Flail +2‘, so daß jetzt alle Kämpfer mit magisch verbesserten Waffen ausgerüstet werden konnten. Narai warnte aber vor den schimmernden Bracers, die sich später auch als mit einem Fluch beladen zeigten. Dafür erhielt er ein ‚Necklace of Missiles‘, mit dem er auch in der Lage war, ein paar ‚Feuerbälle‘ zu werfen. Wenig später entdeckten die Freunde sogar den Raum, in dem die Feinde ihre ‚Bonds‘-Tätowierungen hergestellt hatten, und konnten damit ein Teil vom Rätsel ihres Fluches lösen.

Im Nordosten des Flammenmesser-Quartiers hatte ein Kleriker die Bande angegriffen, war aber schließlich von der Übermacht gefangen worden. Aber Gharri von Gond hatte die Kräfte der Mörder wohl doch entscheidend von unseren Freunden abgelenkt, sie befreiten ihn aus der Folterkammer. Er bat inständig, die von der Bande entführte Prinzessin Nacacia zu befreien, war aber selber zu geschwächt, um sich der Gruppe zum Endkampf gegen die Hauptmacht der Flammenmesser anzuschließen.“

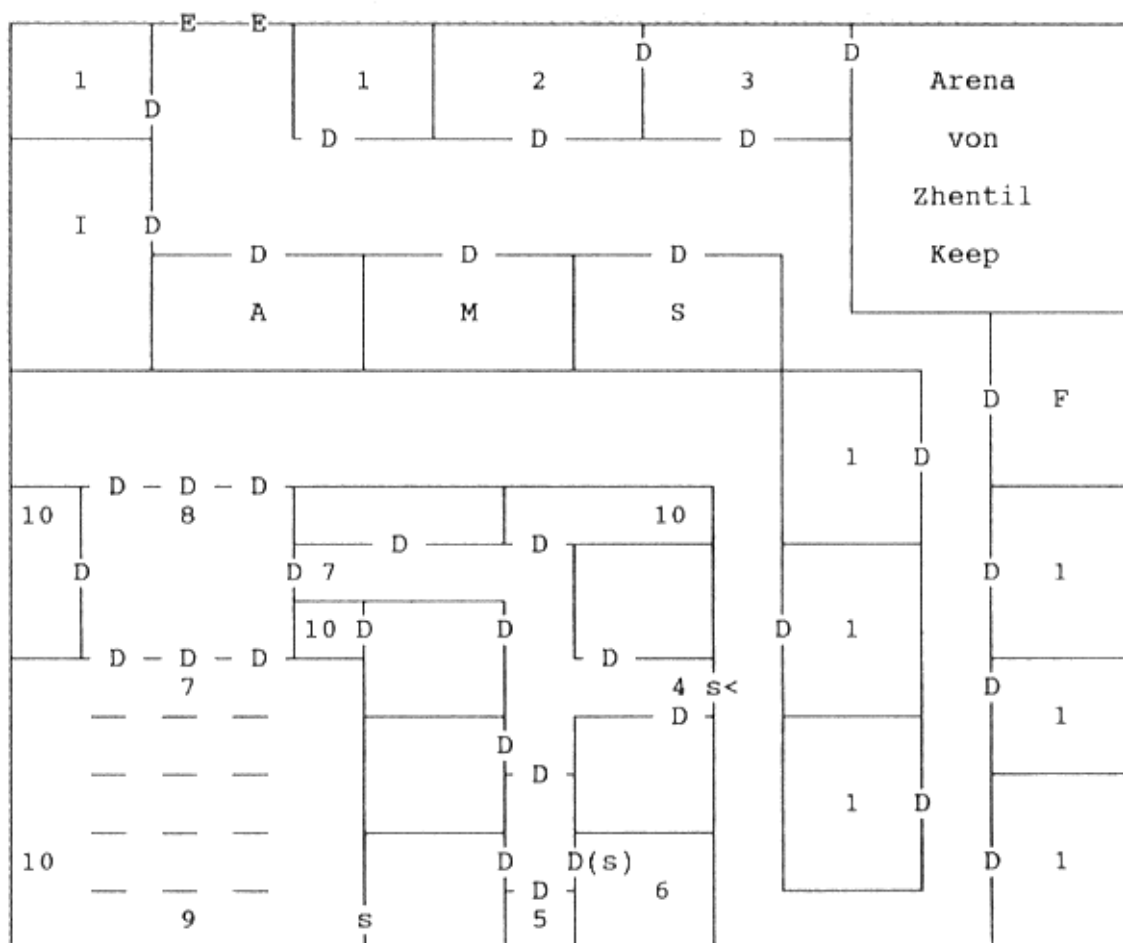
Die Erwähnung der Folterkammer hat die Stimmung in der Taverne einen Augenblick niedergedrückt. Leise, aber unüberhörbar bemerkt Anton, der Kleriker: „Folterkammern sind eine böse Sache – und dann noch die der Flammenmesser ...“

„Hinter einem letzten Wachposten der Bande fanden die Freunde dann die restlichen Flammenmesser und ihren Anführer, Kybor! Der versuchte, die Gruppe durch die ‚Bonds‘ in seine Gewalt zu bringen, die gefangene Prinzessin Nacacia konnte ihn jedoch niederschlagen. Diese Gelegenheit ergriffen die Gefährten, um die Bande anzugreifen und niederzumachen – besonders Merlins ‚Feuerball‘ schaffte da Luft! Kaum war der letzte Assassine gefallen, brach die Decke ein, und König Azoun, sein Magier Vangerdahast und eine Kompanie Cormyr-Soldaten hätten fast die Freunde angegriffen, wenn Nacacia nicht die Situation geklärt hätte! Kybor wurde gezwungen, sein ‚Bond‘ aufzulösen – und tatsächlich verschwand das erste der magischen Siegel von den Armen der Abenteurer! So ganz traute Azoun der Gruppe jedoch nicht, hatte er doch von der Attacke auf seine Kutsche gehört und verbot, Cormyr zu betreten – damit war auch Tilverton für unsere Freunde gesperrt. Sie kampierten vor der Stadt, heilten ihre Wunden und frischten ihre Magie auf.

Finstere Träume

In dieser Nacht wurden alle von einem bösen Alptraum heimgesucht, die anderen Herren ihrer Siegel meldeten sich – ein herrischer Zauberer in roter Robe, eine fanatische Priesterin in grünem Gewand, ein Oberpriester im dunklen Talar Banes – und dahinter der flammende Dämon Thyranthraxus! Genug, um sogar erfahrenen Abenteurer-Heizen einen Schrecken einzujagen! Narai jedoch sprach seinen Segen und erinnerte daran, daß die Freunde aus wesentlich schlechterer Situation schon mit dem ersten ‚Bond‘ fertig geworden waren und jetzt wenigstens wußten, gegen wen sie kämpften. Und mit der Hilfe der Götter mußten sie mit diesem üblen Spuk fertigwerden!

4) Zhentil Keep - und Tempel von Bane (SPÄTER erkunden!)



- 1 Privathäuser, muß man nicht zweimal betreten (sonst Kampf).
- 2 Magistrat von Zhentil Keep, gute Position, durch Kampf mit zwei Gruppen von Wachen je 5000 Exp. -Punkte zu holen.
- 3 Gerichtsraum. In den Straßen zufällige Angriffe von Wachen, Magiern, Klerikern. Die 'Inn' ist sicher, der Magie-Laden teuer, aber gut.
- 4 Hier kommt man in den Tempel rein, wenn man Olive Ruskettle folgt (möglichst erst dann, wenn Gruppe STÄRKER ist!). Journal #50.
- 5 Hier ist Dimswart der Weise eingekerkert; befreien, mitnehmen. Journal #51. 'Rest' ist hier einigermaßen sicher möglich.
- 6 Spiegel, die die Feinde des Oberpriesters zeigen.
- 7 Kämpfe mit Banite-Klerikern
- 8 Ein alter Kleriker versiegelt die Türen mit einem Zauberspruch
- 9 Schatz im Altar, mit Falle gesichert ('Find Traps'-Zauber!). Falle entschärfen. ACHTUNG! Das 'Long Sword' ist verflucht! Macht bei Benutzung aus dem Träger einen NPC, der den am nächsten stehenden Character angreift. Vorteil: Wenn ein Mitglied der Gruppe dieses Schwert trägt, kann man (nach Save & Neustart) noch einen 'Neuen' aufnehmen! Dann mit 'Remove Curse' das Schwert ablegen, und man hat sieben Leute in der Gruppe!
- 10 Hier trifft man auf eine verschleierte Frau, die anbietet, die Gruppe aus dem Tempel zu holen. Das scheint der einzige Weg zu sein, um rauszukommen. Teleportation führt in Beholder-Höhle.

Die Gruppe beschloß, von Tilverton aus nach Norden, an Dagger Falls vorbei, über Teshwave und Yulash nach Zhentil Keep zu reisen, weil es dort einen Laden für magische Gegenstände geben sollte – und gerade ‚Arrows +1‘ konnten unsere Freunde bei ihrer bevorzugten Taktik besonders gebrauchen, bei der sie die Feinde durch eine starke erste Reihe aufhielten (Beriond, Narai und gelegentlich auch Elfhelm) und aus dem zweiten Glied heraus gezielt die Magier und Kleriker beim Gegner mit Magie und Pfeilen ausschalteten.“

Wenn man das zweite ‚Bond‘ noch nicht los ist, steht bei den Orten die Option „Search Area“ noch NICHT zur Verfügung und damit auch nicht der (preiswerte) Magie-Laden in Dagger Falls zwischen dem Ort und dem „Turm von Oxam“.

In Zhentil Keep kann man sich außerdem sehr gut dosiert mit Zhentil-Truppen herumschlagen und relativ rasch noch ein paar Levels dazulegen. Trainieren muß man jedoch in Phlan, da es in Zhentil Keep keine Trainingshalle und keine direkte Verbindung zur verfeindeten Stadt Hillsfar gibt.

„Zwischen den Orten kam es gelegentlich auch zu Kämpfen. So wurde eine Herberge zwischen Tilverton und Dagger Falls von einem Rudel abgerichteter Displacer-Beasts geradezu belagert. Die hatten ihren Herren, einen dunklen Elf, zerrissen und streiften jetzt hungrig um das Gebäude. Die Abenteurer konnten sich hier ihr Essen und Lager verdienen – schwer zu treffen, diese ‚Displacer Beasts‘, aber den vereinigten Kräften dreier Krieger und dreier Magier waren sie nicht gewachsen.“

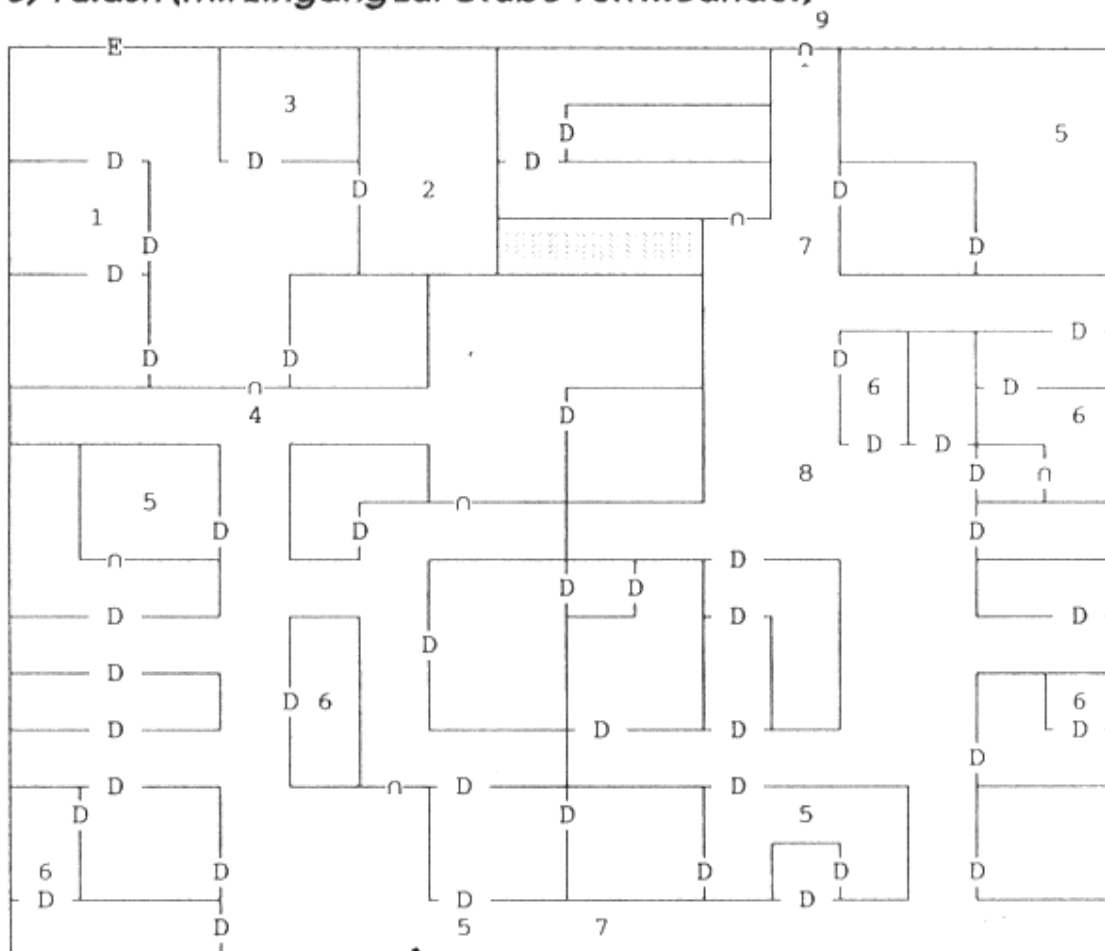
„Die Freunde kamen nach Yulash, das zwischen Zhentil-Truppen und den ‚Roten Helmbüschen‘ aus Hillsfar heftig umkämpft wurde. Sie meldeten sich bei den Wachen, wurden zum Vorzimmer des Kommandanten geführt, dort nutzten sie eine Wartezeit zum Erneuern ihrer Magie, hatten sie doch auf dem Weg ein paar versprengte Flammenmesser-Leute getroffen. Narai riet, sich auf einen Kampf vorzubereiten, denn die Gruppe trage immerhin ein Siegel Zhentil Keeps und der Kommandant sei aus Hillsfar. Mit dem Kampf hatte Narai nicht unrecht – aber es kam ganz anders! Als die Gruppe auf das Zimmer des Befehlshabers zuing, stürzte ihnen ein Haufen Zhentil-Soldaten entgegen – Spione, dabei ein starker Kleriker Banes!

Die Gefährten griffen das Zhentil-Kommando an und konnten nach kurzem, aber heftigem Kampf mit den Spionen fertig werden. Beim Kleriker fanden sie eine ‚Splint Mail +2‘, die sogar besser schützte als ein Plattenpanzer, aber viel leichter war! Als die Gruppe nach diesem Gefecht mit dem Kommandanten redete, war es natürlich leicht, ihn von den guten Absichten der Gefährten zu überzeugen – ihre Ehrlichkeit und der Haufen toter Zhentil-Spione sprach eine deutliche Sprache. Daraufhin wurden den Freunden sogar gestattet, mit den Hillsfar-Truppen zu rasten und zu essen, ein großer Vorteil in so einem umkämpften Gebiet.“

„Die neue Rüstung Narais brachte die Gefährten auf die Idee, Yulash ein wenig weiter abzusuchen, um eventuell noch weitere Kommandotrupps aus Zhentil Keep zu stellen und ebensolche Rüstungen für die zwei anderen Kämpfer in der ersten Reihe zu erbeuten. Ein tückisches Gelände, Yulash – nicht nur bedroht von Plünderern, einstürzenden Mauern und Wegen, sondern auch von versprengten, meuternden Truppen und den Zhentil-Kommandos. Nachdem die Freunde tatsächlich zwei weitere ‚Splint Mails +2‘ erbeutet hatten beschlossen sie, Yulash erst genauer zu untersuchen, wenn sie mehr Erfahrung gewonnen hätten. Besonders die im Nordosten gelegene ‚Grube Moanders‘, in der sich nach einigen Gerüchten Moander-Fanatiker aufhalten sollten, erschien ihnen noch als eine zu große Herausforderung.“

Anton nickt bedächtig. „Sehr vernünftig – denn auch Tyr, der sein Schild über mutige Abenteurer hält, mag keine Dummheit, und wenn sich blutige Anfänger mit einem Drachen anlegen wollen, so ist das kein Mut, sondern Wahnsinn.“

5) Yulash (mit Eingang zur Grube von Moander)



- 1 Man sollte sich beim Kommandeur der 'Red Plumes' anmelden (sonst muß man auch gegen die Truppen von Hillsfar kämpfen!) und wartet dann hier auf eine Audienz. Wenn man sich vom Fleck bewegt, flieht eine Zhentil-Gruppe. Angreifen! gibt Punkte und ein 'Scale Mail+2', das ist recht brauchbar.
- 2 Hier rasten, wenn man mit den 'Red Plumes' keinen Zoff hat.
- 3 Taverne, Geschichten werden erzählt.
- 4 Posten der 'Red Plumes' von Hillsfar
- 5 Zhentil-Krieger, 2 Magier, ein Cleric mit 'Splint Mail+2'
- 6 Plünderer. Wenn man wartet, fliehen sie.
- 7 Fallgruben. Diebe und Zwerge können sie erkennen!
- 8 Einige 'Shambling Mounds', widerliche Pflanzenmonster, haben einen Kleriker getötet. Wenn man sie besiegt (VORSICHT! Blitze heilen die Biester, gegen Feuer sind sie immun! Magic Missiles treffen, Ice Storm und Cone of Cold auch. Stinkwolken können, gut postiert, diese Monster ausschalten, besonders wenn sie durch eine Wolke durchlaufen müssen, um anzugreifen.) Beute: 'Wand of Defoliation' (GUT gegen Pflanzenmonster!), Wand of Lightning (den NICHT gegen Shamblers einsetzen!).
- 9 Tor zu Moanders Grube, nur nach Norden zu durchqueren.

Zenthil Keep

„Bloße Anfänger waren unsere Freunde natürlich nicht mehr. Doch klarer Verstand und kluges Vorgehen gewinnt mehr Schlachten als blinder Heldenmut. Die Gruppe zog nach Zhentil Keep und stellte fest, daß sie anscheinend schon erwartet wurde. Diese Stadt verfügt tatsächlich über einen Magie-Laden, recht teuer zwar, aber die Gruppe rüstete sich mit ‚Arrows +1‘ und einem ‚Stab für Magische Geschosse‘ für Merlin aus. Geld war aber bald kein Problem mehr, denn die Freunde stürmten das Magistratszimmer gegenüber des Magie-Ladens, und die zwei Gruppen von jeweils einem guten Dutzend Soldaten dort brachten etwa 10.000 Punkte Erfahrung und magische Waffen zum Verkauf.“

„Da in der Stadt offenbar Streit zwischen den Parteien der Kleriker Banes, der Magier und der Beholder herrschte, fiel das Verschwinden von Wachen nicht weiter auf und die Herberge blieb als sicherer Rastplatz geöffnet. Wenn Magier auf den Straßen die Gruppe angriffen, sammelte Merlin ihre ‚Darts +1‘. Ihre ‚Bracers AC4‘ waren leicht und brachten einen hohen Verkaufswert. Als die Freunde ausreichend Erfahrung erreicht hatten, nahmen sie ein Schiff nach Phlan, um dort die Trainingshalle zu besuchen. Auf der Überfahrt griffen Piraten das Schiff an, hatten aber wohl nur mit ein paar Seeleuten als Gegnern gerechnet, nicht mit einer kampferfahrenen Abenteurergruppe.“

Diese Zhentil-Krieger-Jagd sollte man machen, bis alle magieerfahrenen Charaktere mindestens einmal „Ice Storm“ beherrschen, der Kleriker zu „Flame Strike“ (oder „Raise Dead“!) in der Lage ist und die Kämpfer auch ganz tüchtig draufhauen können. Dann reichlich „Potion Extra Healing“ einkaufen!

„Von Phlan segelten die Gefährten nach Hillsfar und wanderten von dort zum ‚Standing Stone‘. Dort trafen sie einen geheimnisvollen Mann, der empfahl, ‚Rot im Südwesten zu suchen‘. Das konnte sich auf den roten Zauberer aus Thay, den Herren des zweiten ‚Bonds‘, beziehen, also wendete sich die Gruppe nach Essembra und weiter südlich zum Dorf Haptooth. Kurz vor dem Dorf verdunkelten schwarze Schwingen den Himmel, als drei Drachen die Freunde angriffen – wie gut, daß alle drei Magier über ‚Feuerbälle‘ verfügten, dadurch kamen die Ungeheuer gar nicht mehr in die Nähe der Gruppe!

In Haptooth wartete eine böse Überraschung, hatten doch dunkle Elven, von einem Efreeti geführt, den Ort besetzt. In der Inn, die der Gruppe dennoch offen stand, trafen die Freunde auf einen Magier aus Turmish tief im Süden, Akabar bel Akas, der sich anbot, bei der Befreiung des Ortes zu helfen. Glücklicherweise hatte Merlin aus Zhentil Keep noch einige Extra-Beutestücke, und mit Bracers AC4, genügend ‚Darts‘ und sogar einem ‚Dagger +1‘ ausgerüstet, war der Turmite ein wertvoller Bundesgenosse – was ihm an Erfahrung fehlte, machte er durch großen Mut wett. Im Kampf gegen Dunkelelf-Patrouillen im Ort ist ihm allerdings einmal eine ‚Stinkwolke‘ danebengeraten und hat Beriond miterfaßt, was die Gruppe doch in Bedrängnis geraten lies. Anschließend hat sich Akabar eher auf Unsichtbarkeits-Zauber konzentriert sowie mit magischen Geschossen und Pfeilen geworfen, damit konnte er sicher umgehen.“

„Stinkwolken“ und seinen „Feuerball“ setzt dieser NPC gelegentlich sehr unglücklich ein, daher NICHT lernen Lassen!

„Schwierig war, daß Dunkelelfen gegen sie gerichtete Magie oft völlig abwehren können – die Magier und dunklen Kleriker bei den ‚Drow‘ nahmen die Freunde daher mit ihren ‚Arrows +1‘ unter Feuer, dagegen sind auch diese Wesen nicht unempfindlich.“

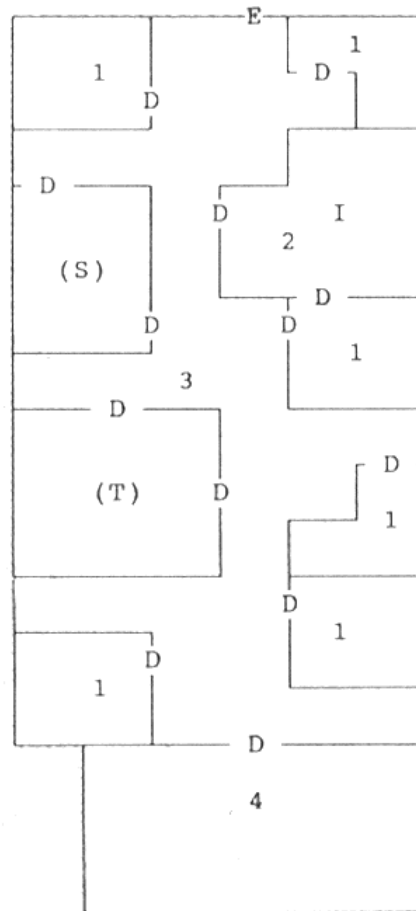
1 Häuser mit ängstlichen Dorfbewohnern, bevor der Efreet bei (4) besiegt ist. Danach wird 'Rest' angeboten.

2 Die Inn ist schon vor (4) sicher. Akabar bel Akas, Magier, schließt sich an.

3 Guter Ort, um Darkelf-Patrouillen aufzulauern

4 Hauptquartier des Efreet, dabei einige Dark Elves (weniger, wenn man unter den Patrouillen gut aufgeräumt hat). Nach Sieg hier sind Store und Tempel wieder 'in Betrieb'.

6) Das Dorf Haptooth



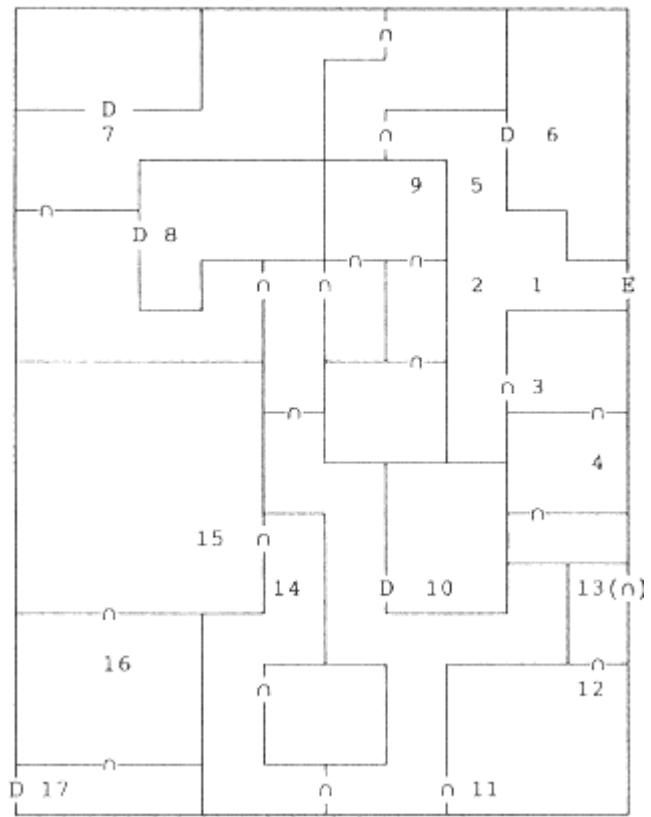
Dunkel elfen

„Die Waffen und Rüstungen der Drow waren denen der Gruppe überlegen. Fundin warnte jedoch, die alten Gegenstände wegzuworfen, denn Geräte der Dunkel elfen würden im Sonnenlicht, außerhalb des düsteren Dorfes, zerfallen! Nachdem die Freunde eine Handvoll Drow-Gruppen besiegt hatten, griffen sie den Efreet und die restlichen Dunkel elfen in einer Scheune im Süden des Ortes an. Die Freude der Dorfbewohner kannte keine Grenzen, und der Laden im Ort sowie der Tempel wurden wieder in Betrieb genommen. Zwar bot der Laden keine Waffen an, der Besitzer vermochte jedoch Gegenstände genau zu identifizieren – ein großer Vorteil, konnte die Gruppe so doch mit bösen Flügen beladene Beutestücke vermeiden und spezielle Eigenschaften magischer Objekte bewußt einsetzen. Nach dem Sieg über den Efreet führte Akabar die Freunde nämlich in die Höhlen der Dunkel elfen, um diese Gefahr für die Dorfbewohner ganz auszuschalten.“

„Gleich am Eingang der Drow-Höhle fielen Dunkel elf-Krieger, zusammen mit riesigen Salamandern, über die Gruppe her. Diese echsenartigen Wesen sind Feuergeister, die als solche natürlich gegen Feuer ganz unempfindlich sind, ‚Feuerbälle‘ wären hier verschwendet, und die Magier griffen zu ‚Ice Storm‘-Zaubern. Auch das ‚Long Sword +3 Frost Brand‘ aus der Waffenkammer der Flammenmesser-Baracke, das Beriond jetzt trug, erwies sich als äußerst wirkungsvoll gegen Flammenwesen. Südlich des Eingangs machten Dunkel elf-Frauen, geführt von Silk, der Gruppe das Angebot, sich dem Geheimbund der ‚Swanmays‘ anzuschließen, der auch gegen das Böse kämpfte. Das wäre aber nur für weibliche Gruppenmitglieder möglich.“

- 1 Ein Pfeil nach Westen
- 2 Ein Pfeil nach Süden
- 3 Garde von Silk, lädt Gruppe ein, mitzukommen
- 4 Falls eine Frau in der Gruppe ist, bietet eine Dunkel elf-Frau (Silk) ihr an, Mitglied beim 'Swanmay'-Geheimbund zu werden. Wenn ja, werden danach manche Dunkel elf-Patrouillen die Gruppe nicht angreifen.
- 5 Zufällige Angriffe von Dunkel elf-Patrouillen
- 6 Elven-Krieger, Kampf
- 7 Salamander-Höhle, vorher am besten 'Resist Fire' für alle Mitglieder. Im Kampf den Durchgang im Norden mit 'Stinkwolke' dichtmachen. In den Kästen: Gauntlets Dex+1, Mace+3, Long Sword+2 Dragon Slayer (extra Hit gegen schwarze Drachen), Schriftrollen: Schutz gegen Drachenatem und gegen Paralyisierung.
- 8 Dark-Elf Kleriker
- 9 Dark-Elves und Ankhegs
- 10 Dark-Elf Magier
- 11 Efreeti und Dark-Elves
- 12 Die Dark-Elves lassen den Tunnel bei (13) einstürzen
- 13 Hier geht's NICHT durch!
- 14 Eine Stimme warnt vor großer Gefahr.
- 15 Salamander und Dunkel elf-Krieger
- 16 Hier lauert Crimdrac, ein Dracolich! Schwerer Gegner (66 HP), der Feuer und Kälte spuckt und nicht leicht zu verwunden ist. MitEnlarge, Prayer, Bless, Protection from Evil, Haste vorbereiten, dann kann man ihn fertig machen. Danach Gruppe fitmachen, OHNE rasten (Cure Wounds & Potions Extra Healing), damit HASTE erhalten bleibt für weitere Gegner hinter (17)
- 17 Ausgang zum Turm des Magiers Dracondros, der die Gruppe auf das Dach seines Turms teleportiert. Dort warten viele Drachen, der Magier hebt die Bindung seines 'Bonds' auf (Journal #15). Man kann die Drachen angreifen (schwer) oder Dracondros (der flieht). Achtung! Wenn man ein Drachenherz 'rausschneidet', ca. 12 bis 15 Hit-Points Verwundung durch Drachen-

7) Höhle der Dunkel elfen & Dracolich bei Haptooth



Beginnt man mit neuen Charakteren, ruhig eine Menschenfrau als Magier nehmen. Übernimmt man die bewährte Truppe aus „Pool of Radiance“ und ist KEINE Frau dabei, kann man beim Magier mal mit einem Hexadezimal-Editor zum Beispiel in CHRDATA4.SAV das Byte 119h von 00 auf 01 ändern (PC-Version)!

Schon ist die Geschlechtsumwandlung geglückt. Es greifen weniger Patrouillen von Drow an, und es gibt für Dracheneier und Drachenherzen, die man den ‚Swanmays‘ unter Silk übergibt, einen hohen Bonus.

„In den Dunkel elf-Höhlen fanden die Freunde die Quartiere der Elfenkrieger, Magier und Kleriker. Besonders die Kleriker waren sehr harte Gegner, aber mit guter Vorbereitung und der Hilfe der Götter konnte diese Bedrohung für Haptooth beseitigt werden. Im Norden des Gebietes lagerten die Salamander in einen glühenden Lavateich. Narai und Silvanus hatten dafür die ganze Gruppe mit ‚Resist Fire‘-Zaubern gegen die Flammen geschützt, und im Kampf konnte Merlin mit einer geschickt in einem Durchgang plazierten Stinkwolke die Gegner teilen. Nach dem Ende der Feuerwesen fanden die Freunde in mehreren steinernen Truhen reiche Schätze. Narai erhielt einen Streitkolben (‚Mace +3‘), Silvanus trug fortan die ‚Handschuhe für Geschicklichkeit‘ und Fundin schwang ein ‚Long Sword +2 Dragon Slayer‘, das mit einem Zauber gegen schwarze Drachen versehen war. Verschiedene wertvolle Schutzzauber und reichlich Edelsteine trugen die Abenteurer davon, belasteten sich jedoch nicht mit den Haufen von Münzen.

Untoter Schrecken

Als die Gefährten den Eingang zur Stadt der Dunkelelfen erreichten, ließen diese den Tunnel zusammenstürzen – die Gruppe konnte nicht weiter vordringen, aber den Drow war der für größere Truppen gangbare Weg in die Höhlen versperrt und damit das Dorf vor weiteren Angriffen geschützt. Im Südwesten der Höhle entdeckte Silvanus Spuren eines riesigen Drachen, bei denen jedoch jegliche Abdrücke von Fleisch zwischen den Knochen fehlten ...“

„Dracolich!“ ruft der junge Kleriker aus, „Ein besonders böser, alter Drachen, von dunkler Magie zu untoter Existenz gerufen!“ Der Barde nickt: „Darauf haben sich die Freunde natürlich vorbereitet, zumal auch eine magische Stimme vor großer Gefahr warnte. Sie beschlossen, sogar einen Schnelligkeits-Zauber („Haste“) einzusetzen, obwohl der jeden um ein Jahr altern lassen würde. Doch besser ein Jahr verlieren als das Leben! Narai gab seine Segen („Bless“, „Prayer“, „Protection from Evil“), und Merlin stärkte die Kräfte der Krieger mit „Enlarge“. Hinter dem nächsten Durchgang stürzte sich ein wahrer Berg aus Knochen und Magie auf die Freunde, Crimdrac der Dracolich! Als sich die Gruppe nicht ergeben wollte, kam es zum Kampf – und durch die kluge Vorbereitung konnten die Abenteurer Crimdracs untotem Wesen ein Ende setzen, ehe das Ungeheuer seinen Frostatem oder seine Magie einsetzen konnte! Nachdem Beriond dem Lich vier schwere Treffer mit seinem Langschwert versetzt hatte, streckte Merlin es mit einem „magischen Geschöß“ ganz nieder. Darauf stürmten die Freunde nach Süden, in die Passage, die Crimdrac bewacht hatte.

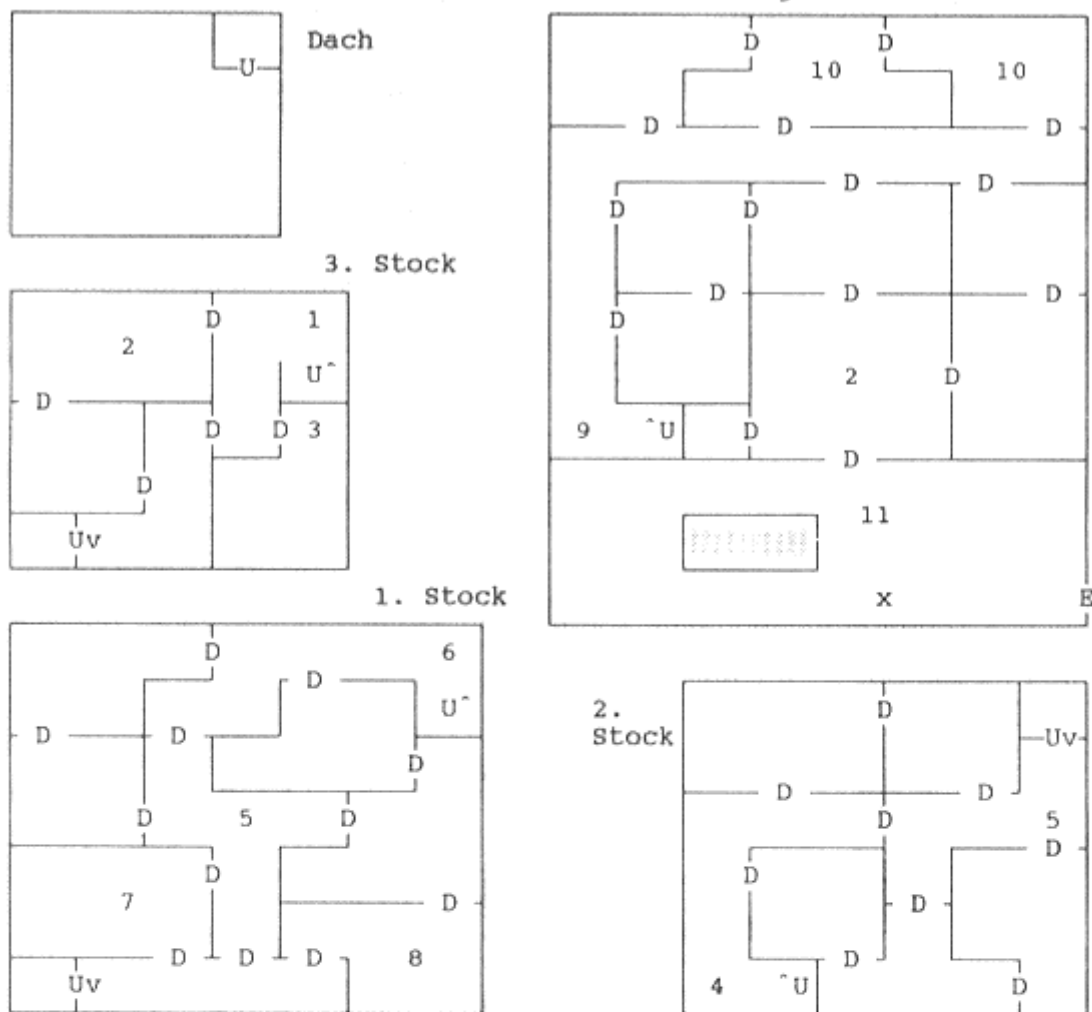
Hier am Ausgang der Höhle stand Dracandros selbst und teleportierte die Gefährten auf das Dach seines Turmes, wo sich eine riesige Meute schwarzer Drachen versammelt hatte. Um den Drachen zu zeigen, daß die Abenteurer Feinde waren, zwang er sie mit seinem „Bond“, die Illusion eines schwarzen Drachen anzugreifen. Böse mögen sie sein, schwarze Drachen, doch dumm sind sie nicht – daher verlangte ihr Anführer, daß Dracandros den Siegel-Bann auflöse, damit die Gruppe dann frei handeln könne. Und Dracandros, der diese Monster für finstere Zwecke einsetzen wollte, ging darauf ein! Die Gefährten griffen darauf Dracandros an, der in den Turm flüchtete. Die Drachen zogen ab, hatten sie doch die Täuschung durch den Zauberer erkannt.“

Man kann auch die Drachen angreifen, aber vorher auf jeden Fall speichern! Am besten den stärksten Krieger mit dem in der Salamander-Höhle erbeuteten „Schutz gegen Drachen-Atem“ sich in die Mitte der Drachen stürzen lassen, der sollte das „Langschwert gegen Drachen“ tragen, die anderen können mit Feuerbällen oder Pfeilen aus der Ferne (aber nicht zu weit!) angreifen.

Wenn nach dem Kampf ein Charakter weniger als 20 Hitpunkte hat, erst heilen („Potion Extra Healing“, „Cure Wounds“) und dann erst ein Drachenherz erbeuten! Das Blut des Monsters bewirkt 15 bis 20 Punkte Verletzung für alle!

„Der Schnelligkeits-Zauber war noch wirksam. Narai spürte einen sehr schweren Gegner am Fuße der Treppe, und so heilten alle ihre Wunden schnell („Potions“, Kleriker-Magie), ohne zu rasten, und stürmten die Treppe hinunter. Dort trafen sie auf einen Dunkelelf-Lord, Burly, den persönlichen Leibwächter von Dracandros! Beriond griff ihn von vorn an, konnte aber die magisch schimmernde Rüstung des Gegners nicht durchdringen und wurde schwer getroffen. Da sprang Fundin hinter den Gegner und hat ihn mit mehreren „Backstab“-Angriffen so schwer verwundet, daß Merlin ihn mit einem „Magie-Geschoß“ ganz niederwerfen konnte. Die „Plate Mail +3“ des Monsters trug fortan Narai, Fundin erhielt das „Shield +2“. Beide Gegenstände waren von erlesener alter Arbeit, nicht das Werk von Dunkelelfen, und daher überall nutzbar. Beriond kämpfte für den Rest des Abenteuers im Turm des Zauberers mit dem „Drow Long Sword +5“ des „Dark Elf Lords“. Nach dem Ende des Elflords beschloß die Gruppe, auf dem Dach zu rasten, da es einfach gegen Feinde zu halten war, nur die Treppe mußte bewacht werden.

8) Turm des Magiers Dracandros



- 1 Hier lauert der Leibwächter von Dracandros, ein 'Dark Elf Lord' mit einem 'Drow Long Sword+5', 'Plate Mail+3' und 'Shield+2'. Am Besten mit 'Backstab' durch den Dieb fertigmachen. Falls man die Drachen schnell besiegt hat, ist 'Haste' noch aktiv.
- 2 Eine Horde Wyverns greift an (Achtung! Giftstachel!)
- 3 Ein Spieler kann gegen einen Magier zur 'Prüfung der magischen Kugel' antreten. Wer verliert, ist WECH, desintegriert samt aller Objekte! Vorher speichern! Ein Krieger (!) hat auch gute Chancen zu gewinnen. Beute (zufällig) Long Bow+1, Zauber--Schriftrollen.
- 4 Ein 'Dark Elf Lord' droht - der ist aber nur eine Illusion!
- 5 Dunkel-Elven und Owlbeards greifen an. Vorsicht, ein Cleric dabei!
- 6 Hier liegt ein Papier mit Hinweisen, wie man Fallen im Turm vermeidet: "Erstens: keine explodierenden Papiere aufsammeln!" Das Ding besser liegen lassen, denn es explodiert, mit mehr Schaden als die Falle bei (9).
- 7 Schlafzimmer von Dracandros, man kann einige Schätze finden. Dann scheinen aber wieder mehr Patrouillen zu kommen!
- 8 Labor von Dracandros. Man kann ein Drachen-Ei gefahrlos mitnehmen.
- 9 Falle, etwa 10 Hitpoints pro Person.
- 10 Dracandros Bibliothek, alles geräumt.
- 11 KAMPF gegen Dracandros, Efreeti und Dunkel-Elven! Vorher 'Haste' anwenden und ihn bei (x) mit Schwertern bzw. magischen Pfeilen angreifen! Gegen Magie bis Level 3 ist er geschützt! Sehr reiche Beute, Bracers AC2, Schutzring+3, Ring of Wizardry (Verdoppelt Zauber bis Level 3!), zwei Zauberstäbe. Die Robe ist verflucht!

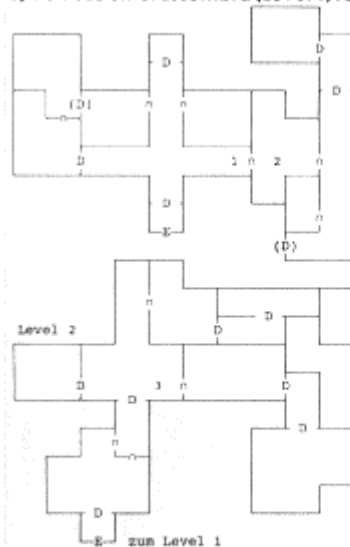
Dracandros Turm

Gut ausgeruht, kämpften sich die Freunde durch den Turm des Zauberers nach unten. Dracandros hatte auf seiner Flucht Horden von Wyverns von ihren Ketten befreit, durch die sich seine Verfolger hindurchkämpfen mußten. Elfhelm wurde durch einen Giftstachel getroffen, aber Narai konnte ihn mit ‚Neutralize Poison‘ retten, Tyr sei gelobt! Gleich unter dem Dach bewachte ein Assistent von Dracandros eine Schatzkammer und forderte einen aus der Gruppe zur ‚Probe mit der Kugel‘ heraus. Beide sollten versuchen, eine magische Kugel so zu kontrollieren, daß sie den Gegner berührte und vernichtete. Zu aller Überraschung meldete sich Beriond, diese Prüfung auf sich zu nehmen! Nach wenigen Minuten erschütterte eine Explosion den Prüfungsraum – und Beriond trat unversehrt vor seine Freunde, während von dem Magier keine Spur mehr geblieben war! Tymora muß wahrlich auf seiner Seite gestanden haben. Die Gefährten fanden einen ‚Long Bow +1‘ neben vielen Schätzen in der Kammer.“

Vorher speichern! Tatsächlich scheint ein Nicht-Magier die besten Chancen zu haben, hier zu siegen! Denn selbst gute Magier scheinen die Kugel in weniger als 50% aller Fälle beeinflussen zu können, und in so einem Fall bewegt sie sich wohl auf den stärkeren Magie-Einfluß zu. Die Beutestücke werden zufällig erzeugt, aber ein guter Bogen ist immer gern gesehen.

„Ein Stockwerk tiefer stellte sich den Freunden wiederum ein ‚Dark Elf Lord‘ entgegen! Fundin stürmte auf ihn zu – da löste sich der Gegner auf, es war nur eine Illusion gewesen! Die Treppe ins Geschoß darunter wurde von einer großen Meute Owlbears, unterstützt von Dunkelelf-Kriegern und Klerikern, bewacht. Am Fuß der Treppe lag ein Papier – doch als Elfhelm es aufheben wollte, hielt ihn Fundin zurück, das Ding sehe zu sehr aus wie die explosive Rune, die er einmal gefunden habe. Das Zimmer von Dracandros ließen die Gefährten unberührt, sie wollten den Wachen keine Zeit zum Sammeln geben, nahmen aber aus dem Labor des Zauberers ein Drachenei mit. Als die Gruppe das Erdgeschoß betrat, geriet sie in eine Fallgrube – die Verletzungen waren aber schnell mit ein paar ‚Potions Extra Healing‘ beseitigt.

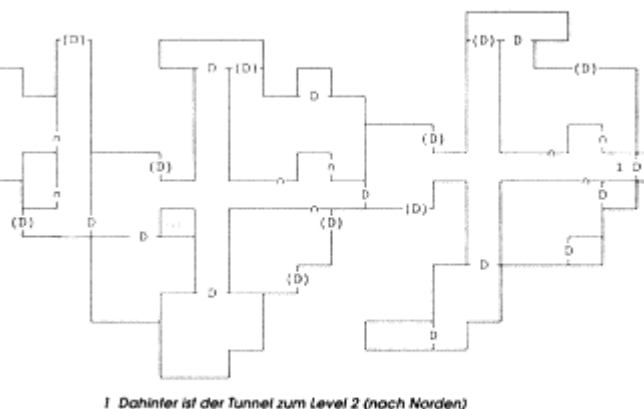
9) Verliese unter Essembra (Level 1, Teil 1 und Level 2)



(hier alles zufällig, eventuell auch tiefer im Verlies!)

- 1 Unbeholfene Zeichnungen an den Wänden von Owlbears, die von einem Dunkelelf erschaffen werden
 - 2 Ein grob zusammengefügtter Altar
 - 3 Größere Truppe von Owlbears, mit einem Dunkelelf-Magier
- (D) Türen, die nicht passierbar sind.

10) Verliese unter Essembra, östlicher Teil



Hinter der Tür zur Eingangshalle hörte Elfhelm die schweren Tritte von Wyverns – also bereiteten sich die Freunde auf ein letztes hartes Gefecht vor, rechneten sie doch damit, daß sich jetzt Dracandros selbst auf der anderen Seite seiner Ungeheuer zum Kampf stellen würde. Auf Rat von Beriond wandte Merlin wiederum einen Schnelligkeits-Zauber an, nachdem Narai mit ‚Bless‘ und ‚Prayer‘ um die Hilfe Tyrs gebetet hatte. Mit Feuerbällen und einem beherzten Angriff durch Fundin und Elfhelm wurden die Wyverns besiegt – Fundin traf zwar ein Giftstachel, aber Narais Schutzzauber ‚Protection from Evil‘ bewahrte ihn vor der Wirkung des Gifts.

Und vor dem Tor des Turmes erwartete Dracandros, zusammen mit einigen ausgesuchten Dunkelelf-Kriegern und einem halben Dutzend Efreeti, die Gruppe! Auch er hatte sich auf diese Auseinandersetzung vorbereitet – Elfhelms ‚Feuerball‘ verletzte zwar einen Dunkelelf und die Efreeti, aber Dracandros war durch einen Abwehrzauber (‚Minor Globe of Invulnerability‘) vor Magie der ersten drei Stufen geschützt! Da stürmte Merlin beherzt vor, traf Dracandros mit einem ‚Eis-Sturm‘ und verhinderte, daß der rote Zauberer einen eigenen Zauberspruch anwenden konnte. Beriond rannte auf die Gegner zu, konnte aber wegen zweier Elfenkrieger nicht ganz zu Dracandros vordringen. Fundin jedoch hatte ein ‚Potion of Invisibility‘ genutzt, er schlüpfte an den Wächtern vorbei. Gerade als Dracandros zu einem Zauberstab griff, streckte Fundin ihn nieder! Seine Elfen und Efreeti konnten den Gefährten darauf nicht mehr lange standhalten, und die Freunde fanden reiche Beute: Merlin verbesserte seine Rüstung durch Dracandros‘ Bracers AC2 und Schutzring +3, und ein ‚Ring of Wizardry‘ gab ihm von nun an doppelt so viele Zauber bis Level drei wie vorher. Als Merlin jedoch zu einer reich verzierten Robe griff, hielt Narai ihn zurück – er spürte einen bösen Einfluß in dem Kleidungsstück, und tatsächlich erwies sich später im Laden von Haptooth, daß es verflucht war! Der ‚Drachenhelm‘, ein uraltes magisches Objekt, fand sich ebenfalls unter der Beute.“

Einige wichtige Objekte werden deshalb nicht im normalen Inventar mitgetragen, damit sie nicht verlorengehen können!

Thyranthraxus‘ Spur

Der Dieb meldet sich zu Wort: „Von dem Drachenhelm habe ich gehört – damit soll zur Zeit des ersten Königs von Cormyr ein Magier eine Armee von Drachen befehligt haben.“ „Den Freunden hat dieser Helm später geholfen, Thyranthraxus zu finden – der Flammende hatte Jahrhunderte den Körper eines Bronzedrachen bewohnt, vielleicht sprach daher der Drachenhelm auf ihn an, Gord.

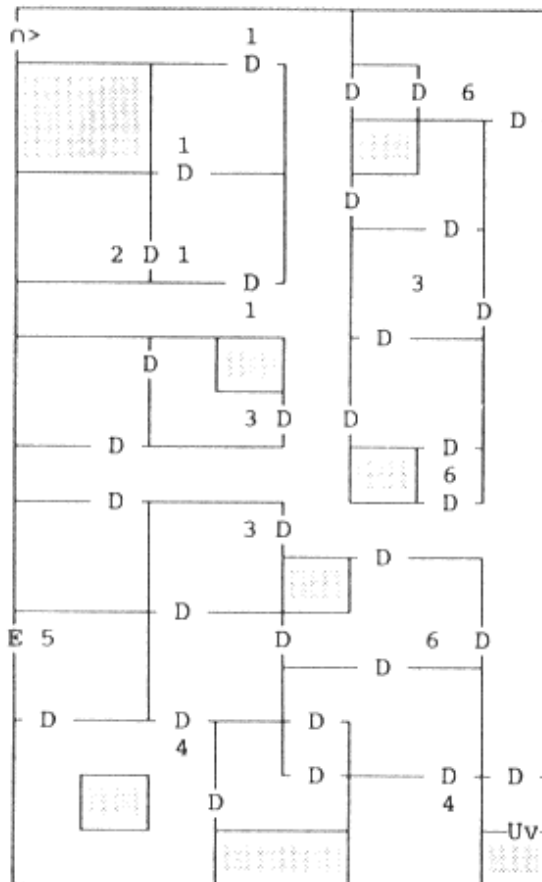
Die Gefährten trafen am Eingang zur Dunkelelf-Höhle auf Silk und übergaben ihr, für reiche Belohnung, das Drachenei und das auf dem Dach erbeutete Drachenherz. Dafür wies ihnen die Elfenfrau einen nahegelegenen Ausgang aus der Höhle. Nach einer ausgiebigen Rast in Haptooth verabschiedete sich Akahar bel Akas, und die Freunde wanderten nach Essembra, wo sie ihre erworbenen Fähigkeiten in der Trainingshalle festigten.“

„Bei Essembra fanden die Freunde ein Höhlensystem, in dem ein Dunkelelf-Magier einen bösen Kult unter den dort lebenden Owlbears eingerichtet hatte. Diesem Unwesen machte die Gruppe ein Ende.“

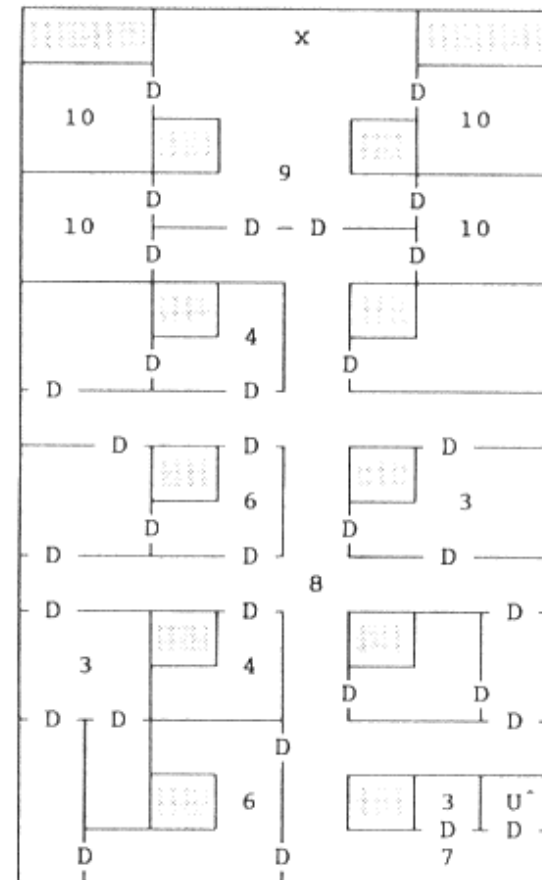
Die verschiedenen Dungeons bei den Städten sind zwar für die Gesamtlösung nicht notwendig, man kann aber seine Mannschaft gut trainieren und wichtige Ausrüstungsgegenstände finden, zum Beispiel die „Plate Mail +3“ und „Shield +2“ der „Dark Elf Lords“ im Level drei von Shadowdale. Der ist aber hammerhart, manchmal bis zu drei Dracoliche!

12) Moanders Grube, ein verborgener Tempel bei Yulash

Obere Ebene



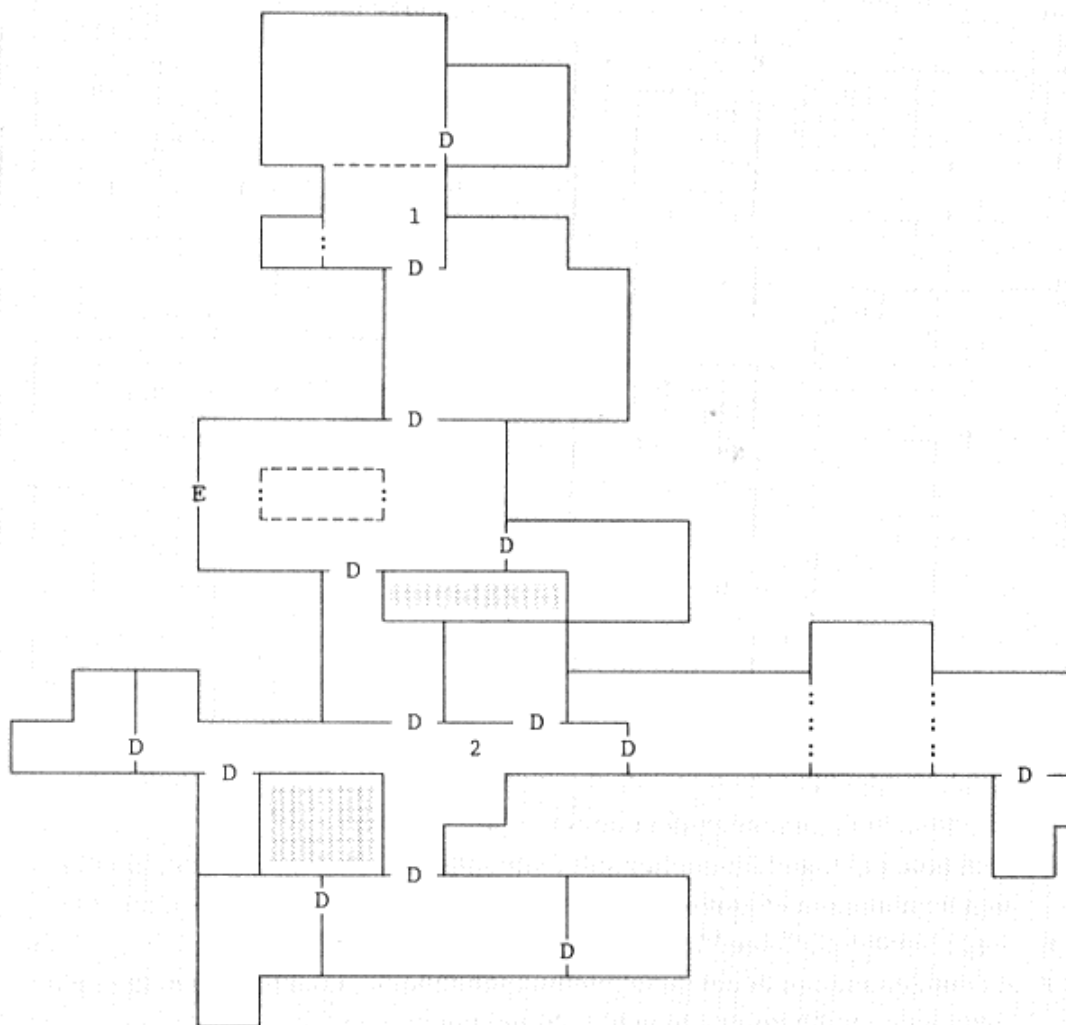
Untere Ebene



- 1 Tote Monster liegen herum (wer war's?)
- 2 Alias (Kriegerin) und Dragonbait, zwei wertvolle NPC. Ehrlich antworten. Schließen sich an. Mit besseren Waffen ausstatten, für Alias ggf. Bogen&Pfeile mitbringen.
- 3 'Vege-Pygmyes', kleine Pflanzenmonster. 'Feuerball' räumt auf.
- 4 Riesen-Schnecken. Man kann sie vermeiden ('Evade') oder kämpfen. Schwer zu töten, spucken Säure für schwere Verletzungen.
- 5 Ausgang (der einzige!), ist magisch verschlossen, so lange Mogion noch lebt. Die wartet im Tempel bei (9). Nach deren Ende noch ein letzter Angriff von Moander-Fanatikern, 'Mounds' und Vegepygmies.
- 6 Shambling Mounds, Pflanzenmonster, unempfindlich gegen Feuer!
- 7 Toter Zhentil-Soldat. Journal #46 bei 'Examine' zu finden.
- 8 Kultisten füttern eine Riesenschnecke (mit einem Bauern!). Angreifen! Vorsicht, alle Kultisten haben Kleriker-Ausbildung!
- 9 Mogion, Kultisten und ca. 6 Shambling Mounds. Gut mit 'Haste', 'Bless', 'Prayer', 'Protection from Evil', 'Mirror Image' vorbereiten! Beute: Mace+2 (wirkt aber wie +3), Shield+2, Plate Mail+3, Cloak of Displacement (Armor+2), Ioun Stone Incandescent Blue (Wisdom+1). Zweiter Kampf: drei 'Bits of Moander', Riesen-Mounds mit über 100 Hit-Points! Gelegentlich klappt die Stinkwolke. 'Wand of Defoliation' reichlich einsetzen! Bei (x) Schatz im Altar, Karte wird gefunden (Journal #20).
- 10 Angriffe von Moander-Fanatikern. Dazu noch zufällige Angriffe.

„Am ‚Standing Stone‘ beschloß die Gruppe, über Hillsfar und Phlan nach Zhentil Keep zu reisen, obwohl der eigentümliche Mann bei diesem alten Monument geraten hatte, nach Nordwesten zu gehen. Gut versorgt mit ‚Potions Extra Healing‘ aus dem Magie-Laden schlugen die Freunde den Weg zum Tempel Banes ein. Einem Gerücht nach hatten die dunklen Priester den Weisen Dimswart verschleppt. An einer Wand des Tempels trat ein Halbling-Barde, Olive Ruskettle, zu den Gefährten und bot ihnen an, sie in das Gebäude zu bringen, damit sie ihren Freund Dimswart befreien konnten. Darauf ging die Gruppe ein, Olive schaffte mit einem magischen Objekt einen geheimen Zugang zum Tempel, und sie fanden den alten Mann tatsächlich. Dimswart war allerdings nicht in der Lage, im Kampf mitzuhelfen, konnte aber wertvolle Ratschläge geben. Jetzt mußten die Freunde nur noch einen anderen Weg aus dem Tempel finden.“

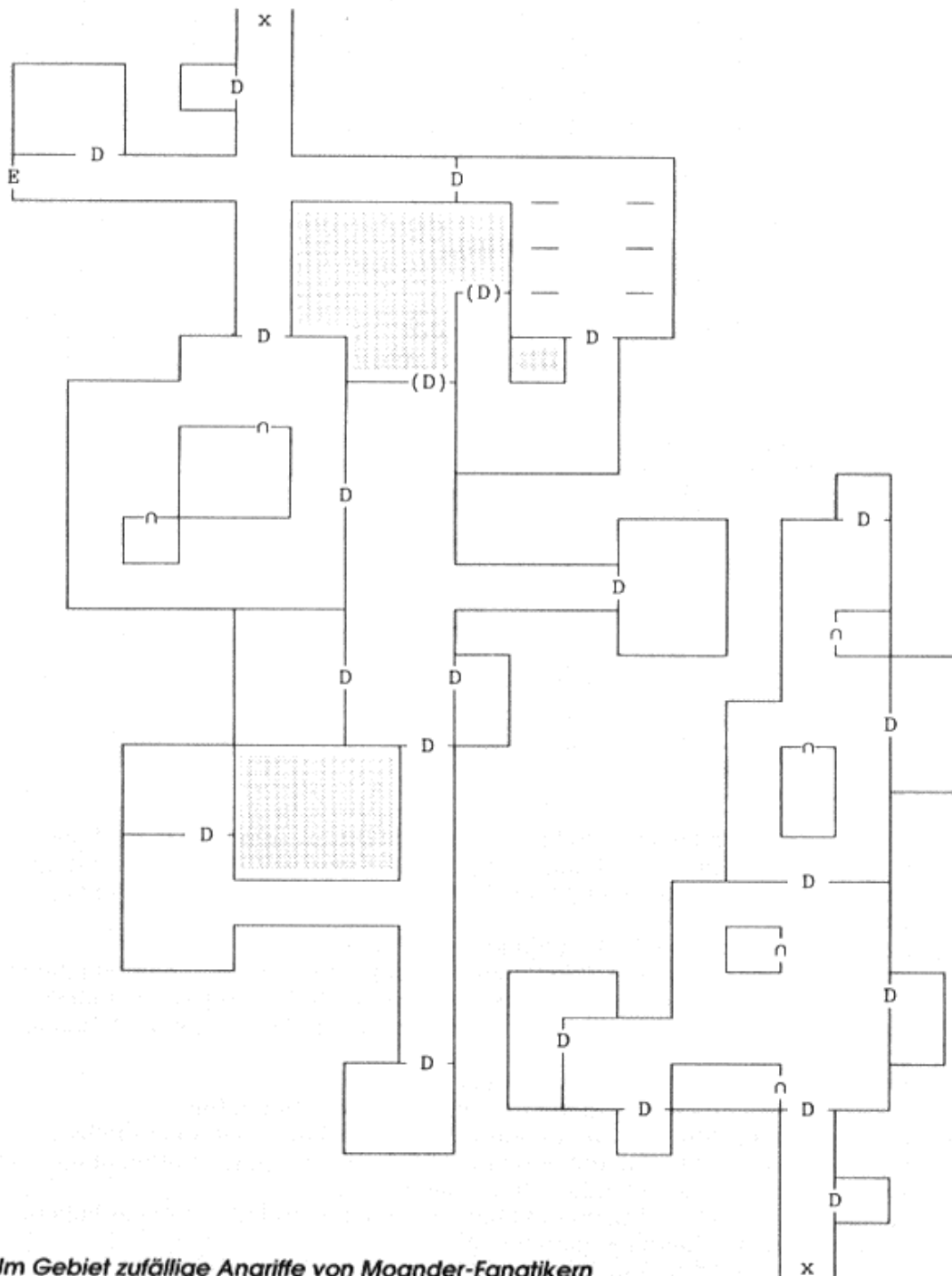
11) Ruinen bei Hillsfar



(Ereignisse, Orte und Schätze sind zufällig!)

- 1 Hier ist etwas Schweres transportiert worden.
- 2 Piraten mit einem Schatz
Gelegentlich greifen Bane-Priester mit Hellhounds oder Piraten an!

13) Ruinen bei Voonlar



Im Gebiet zufällige Angriffe von Moander-Fanatikern

Ausgang bei (E), oder 'Suche' einschalten.

Die Moander-Leute schaffen es, per Ritual ein 'Bit of Moander'

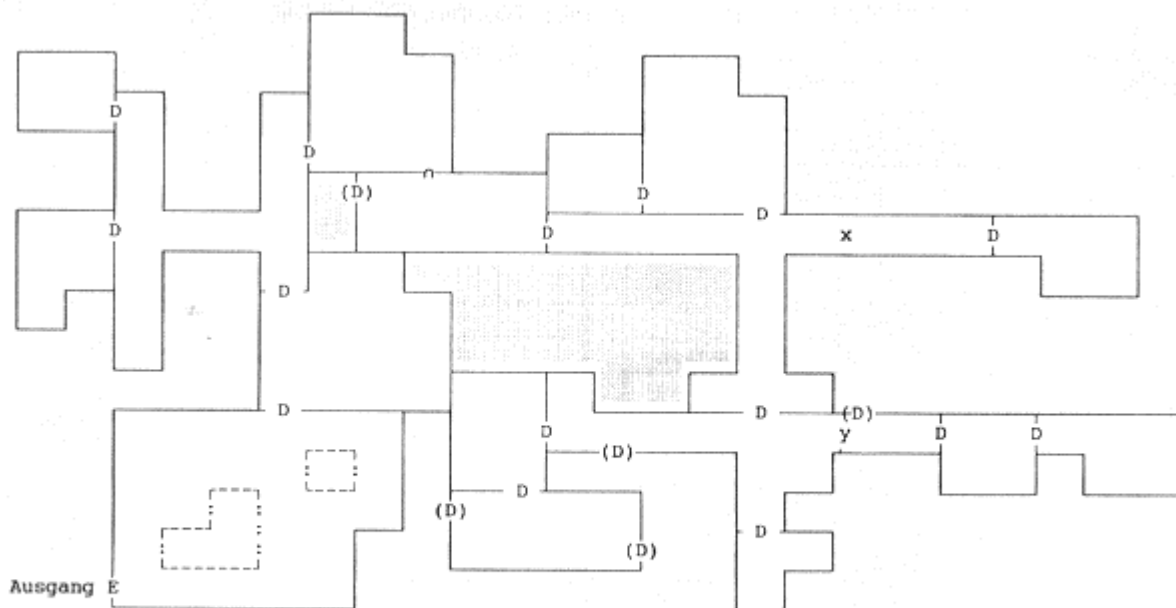
herbeizubeschwören (riesiges Pflanzenmonster). NICHT mit

'Lightning' angreifen!

„Sie versuchten zunächst, einfach durch das Haupttor hinauszugehen – manchmal sind ja simple, freche Strategien erfolgreich, weil die Gegner nicht mit so etwas rechnen. Hier jedoch verschloß ein alter Kleriker die Tore mit einem magischen Siegel als er die Gruppe sah, die sich darauf wieder nach Süden wendete. Im Altar Banes entdeckte Fundin einen Schatz – Narai aber hatte rechtzeitig einen

Die Höhle des Beholders

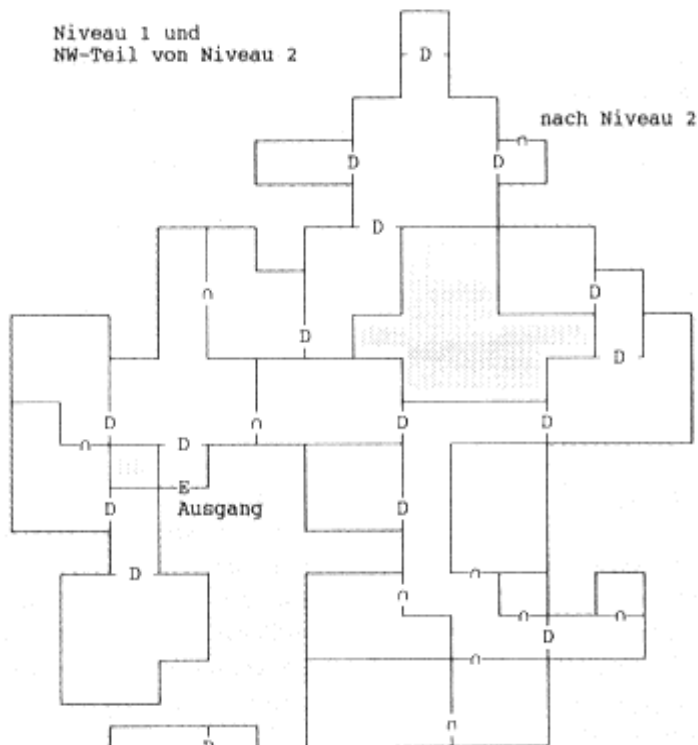
14) Ruinen von Teshwave



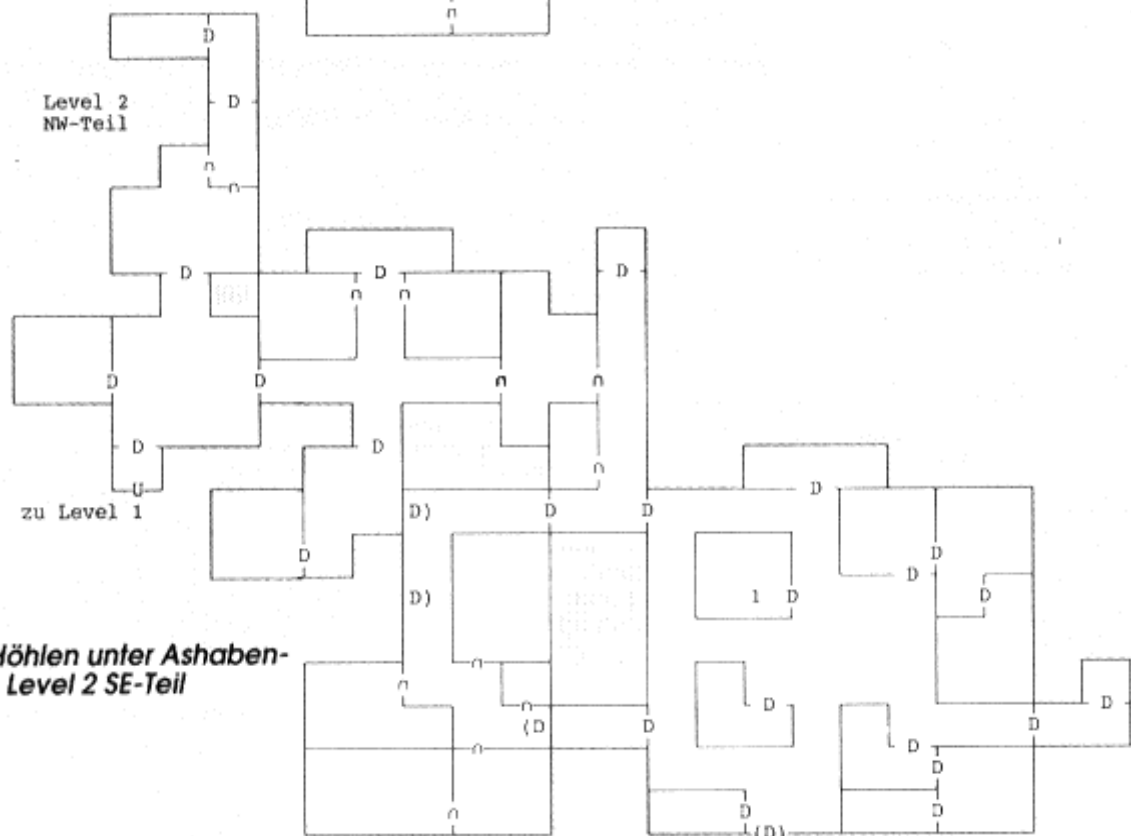
Anton nickt nachdenklich über seinem Krug: „Tyr sei gelobt, daß die Bösen keine Allianzen schließen können, die auf Vertrauen fußen und in denen alle füreinander eintreten – dann hätten wir es mit wirklich übermächtigen Gegnern zu tun!“

„In der Beholder-Höhle trafen die Freunde auf Horden verschiedener Monster – Ogres, Minotauren, Griffins, Otyughs und Manticores, gelegentlich sogar von einem ‚Dark Elf Lord‘ geführt. Diese starken Einzelgegner haben die Freunde in bewährter Manier bekämpft, indem Beriond sie von vorn und Fundin von hinten angriff. Als Beute wurden ‚Shields +2‘ gefunden sowie Dungelelf-Waffen (‚Drow Long Sword+5‘), mit denen Beriond und Fundin innerhalb dieser Höhlen weiterkämpften.

Niveau 1 und
NW-Teil von Niveau 2



Level 2
NW-Teil



zu Level 1

17) Höhlen unter Ashabenford, Level 2 SE-Teil

1 Hier sitzt einer, der für Geld einen Weg nach draußen zeigt.
Nach dem Ende des Diebes des magischen Kristalls nur noch
mittelschwere Gegner, zufällig, keine Dracoliches mehr.

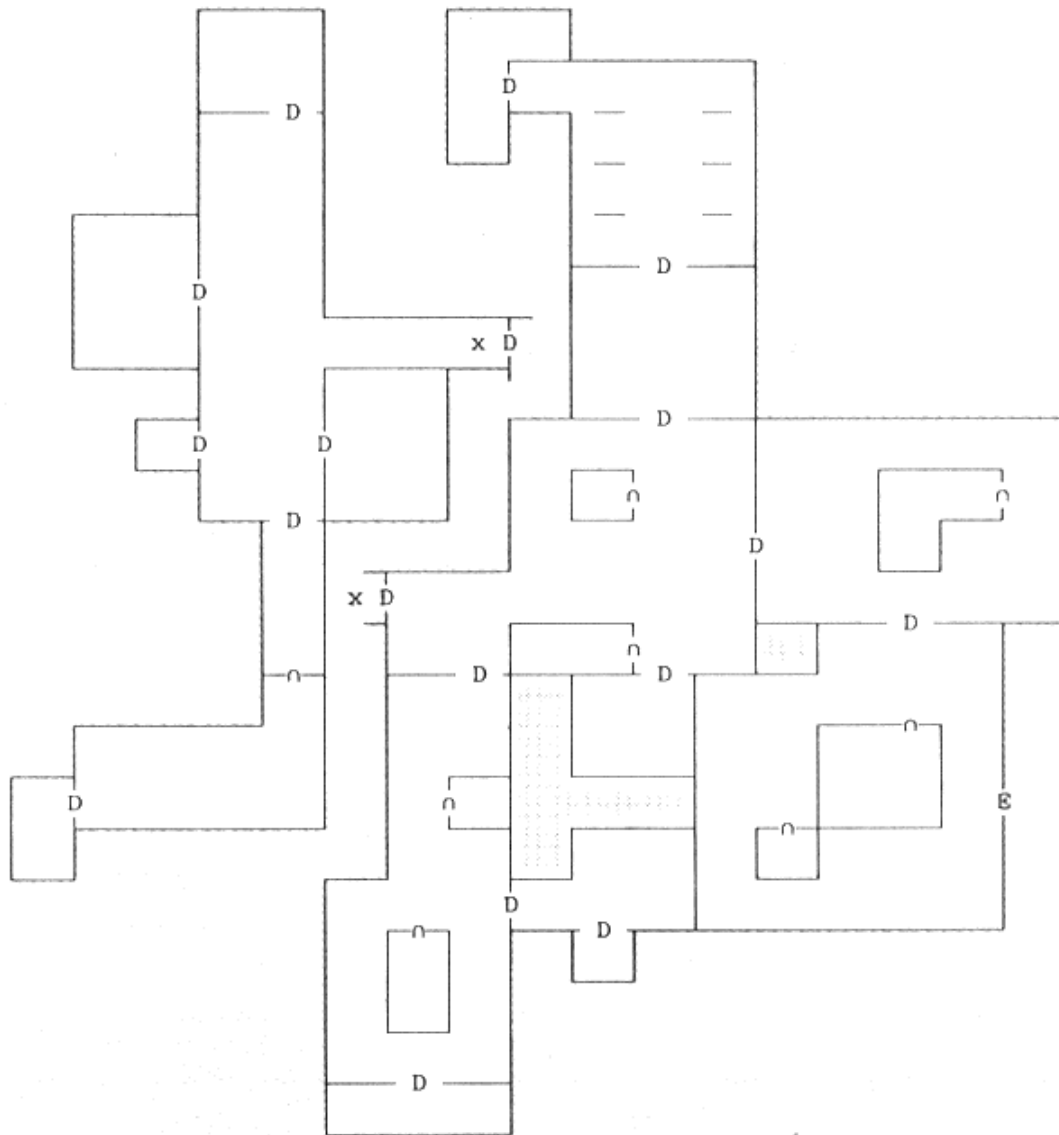
16) Höhlen unter Ashabenford

In dieser Höhle kommen zufällige Angriffe vor, teils von
dunklen Elven, teils von verschiedenen anderen Mon-
stern.

Level 2: Ein Mann aus dem Ort hat einen großen Edel-
stein gestohlen und sich damit in die Höhle geflüchtet.
Wenn man ihn findet, beschwört er mit dem Stein einen
Dracolich! Danach kann man ihn endgültig stellen.

Ein Ausgang im Nordwesten erwies sich als eine Teleporter-Falle, der schon ein abenteuernder Elf vor der Gruppe zum Opfer gefallen war. Narai und Silvanus hatten alle Hände voll zu tun, die Gefährten zwischen den Kämpfen wieder zu heilen – zusätzlich unherstreifende Meuten von Zhentil-Soldaten, Klerikern und Magiern machten diese Aufgabe auch nicht einfacher. Vor einem Raum im Südwesten glaubte Silvanus die Stimme Dexams zu vernehmen.

15) Ruinen bei Phlan



**Angriffe von zufälligen Monstern (Shamblers, Vegepygmies, Zhentrim, Plünderer, Mo-
ander-Fanatikern) zufällig im Gebiet.
Bei (x) geht's links bzw. rechts weiter!**

Die Freunde bereiteten sich gut auf die Auseinandersetzung mit dem Augenmonster vor. Segen und Gebet von Narai, 'Enlarge' für die Kämpfer, 'Invisibility' für Fundin und ein Schnelligkeits-Zauber Merlins ließ alle zuversichtlich in den Kampf gehen. Dexam und eine Medusa verschanzten sich hinter einem Haufen von Minotauern! Beriond und Elfhelm griffen den Beholder an, Merlin fegte mit 'Feuerball' eine Bresche in die riesigen stierköpfigen Monster, Sylvanus erschlug die Medusa, ehe sie ihren versteinernen Blick einsetzen konnte. Dexam richtete sein Feuer und Tod schleuderndes Auge auf Narai, aber die Schutzzauber des Klerikers waren so stark, daß er diesen Angriff überstand, wenn auch übel verletzt. Fundin schließlich sprang, unsichtbar für die übrigen Minotauern, hinter den Beholder und konnte ihn töten. Kurz danach ergaben sich die führerlosen Monster.

Die Freunde fanden bei den Überresten Dexams das ‚Amulett von Lathander‘, das sie nach einer Weissagung ebenfalls gegen Thyranthraxus würden einsetzen können. Im Südosten schließlich entdeckten die Gefährten einen echten Ausgang, an dem Olive Ruskettle schon ihren Freund Dimswart erwartete. Damit hatten die Abenteurer das dritte ihrer magischen Siegel beseitigt und konnten auf die Suche nach der Herrin des vierten ‚Bonds‘ gehen, die Narai in Yulash, in der Grube Moanders, vermutete!“

Der graubärtige Zwerg, der über der Erzählung ein wenig nüchterner geworden ist, fragt: „Cormin, dieses dritte Siegel loszuwerden – eigentlich eine kurze Geschichte, und das gegen Zhentils und einen Beholder?“ Der Barde nickt. „Ganz recht, Thorin, aber erstens war da ein Kampf unter den Gegnern im Gange, zweitens hatten die Freunde schon viel Erfahrung gewonnen, so daß kaum ein Streich danebenging, und drittens hatten sie ihre Taktik klug eingeübt. Ein Monster wie Dexam fertigzumachen, das ist auch für hartgesottene Abenteurer unvorbereitet sehr schwierig und verlustreich. Doch ein Kämpfer/Dieb wie Fundin, der ein ‚Drow Long Sword +5‘ schwingt, der mit einem Zauber bis auf Kraftstufe 22 vergrößert ist, dazu noch unsichtbar und mit Schnelligkeits-Zauber, um an der zweiten Garnitur der Feinde vorbeizuhuschen und dann den Hauptgegner mit seinem ‚Backstab‘ zu erwischen, dem kann wenig widerstehen.“ Thorin setzt den Krug ab. „So einen Kerl möchte ich auch nicht gegen mich haben, nicht mal mit einer Armee Zwerge neben mir!“

Einer für alle, alle für einen

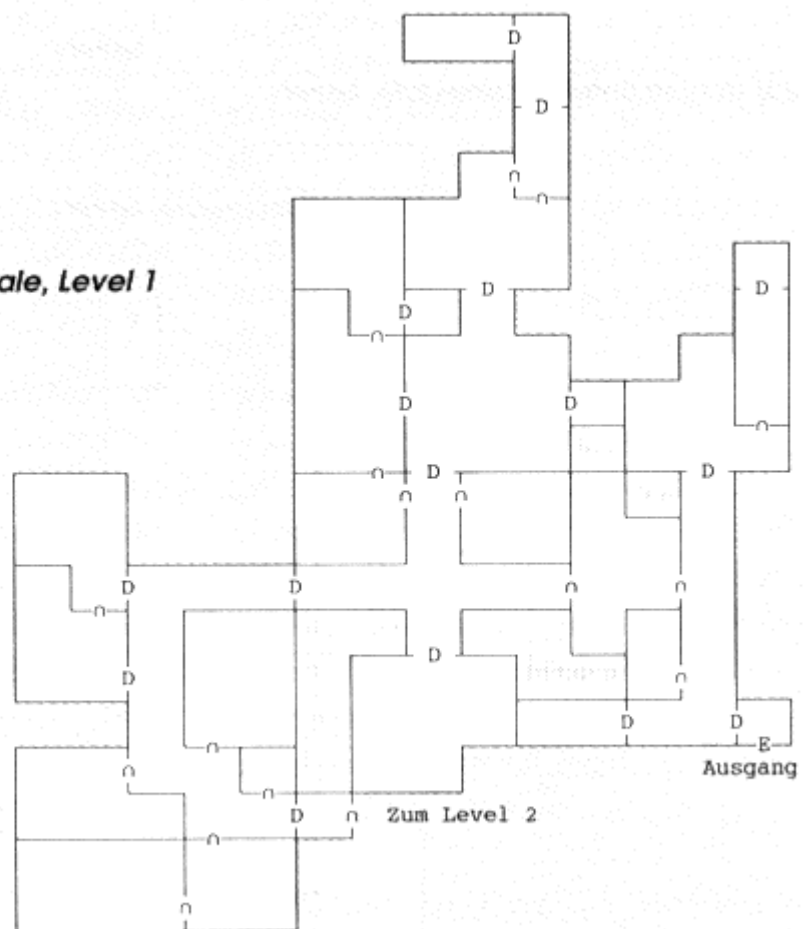
„Weiterhin setzten die Freunde gemeinsam alle Fähigkeiten füreinander ein, heilten verletzte Gruppenmitglieder durch Kleriker-Magie oder, rasch zwischen Gefechten, durch mitgebrachte Zaubерtränke. Zu dieser Zusammenarbeit sind böse Gegner Tymora sei Dank nicht fähig, und daher kann eine fähige Gruppe von Abenteurern derart viel ausrichten.

19) Höhlen unter Shadowdale, Level 1

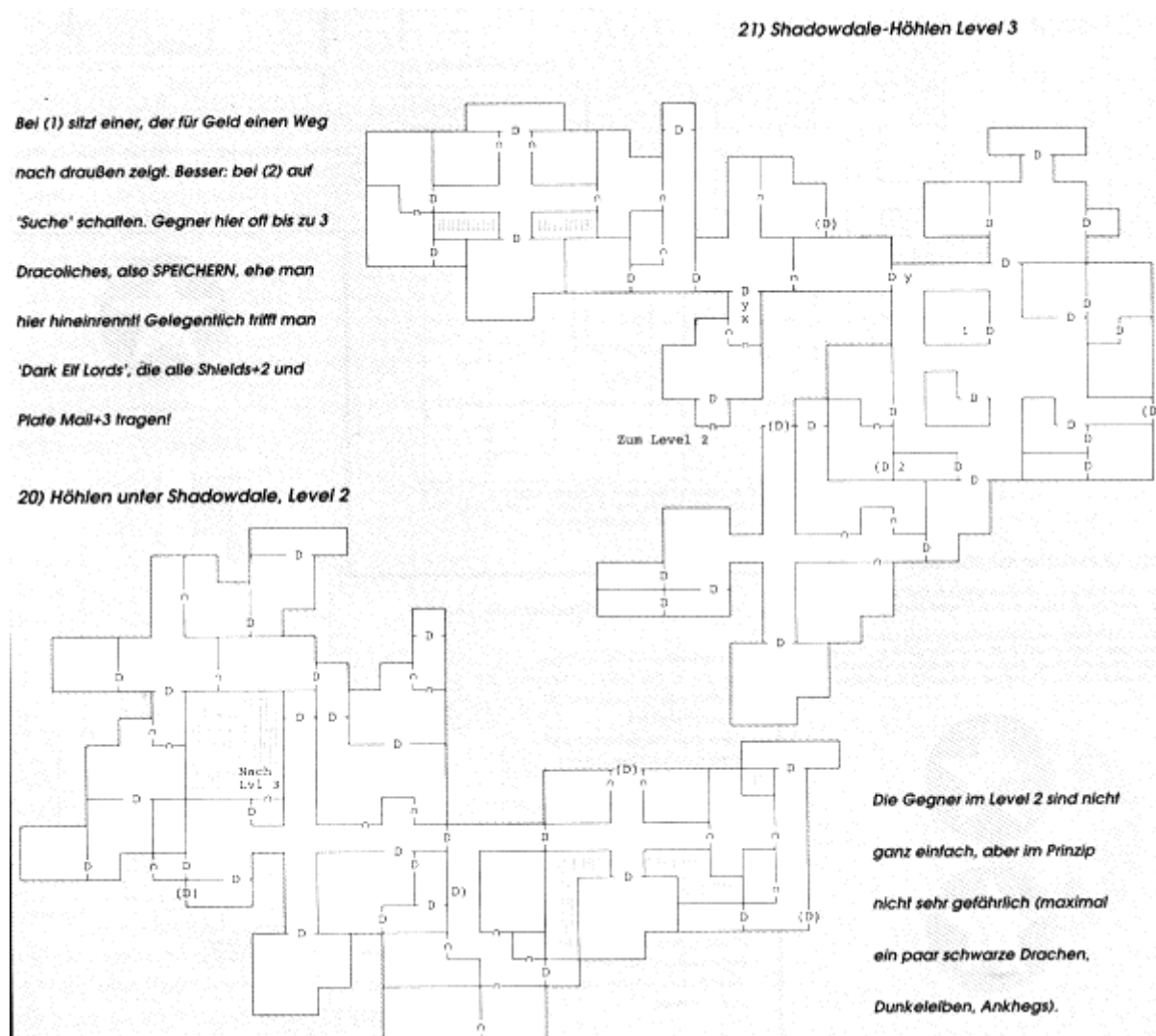
Hier spielen sich viele zufällige Kämpfe ab. Das Level 3 ist HAMMERHART (bis zu DREI DRACOLICHES auf einmal!).

Wenn man ‚Suche‘ einschaltet, findet man fast überall einen Ausgang (oder Monster...). Kommt man hier zum ersten Male rein, erhält man die Nachricht, daß Dunkelelves die Tochter des Bürgermeisters entführt haben.

Im Level 2 trifft man erst auf die Nachhut der Elven, dann auf die Hauptstreitmacht. Das Mädchen kann man kurz danach aus der Gewalt von zwei schwarzen Drachen befreien.



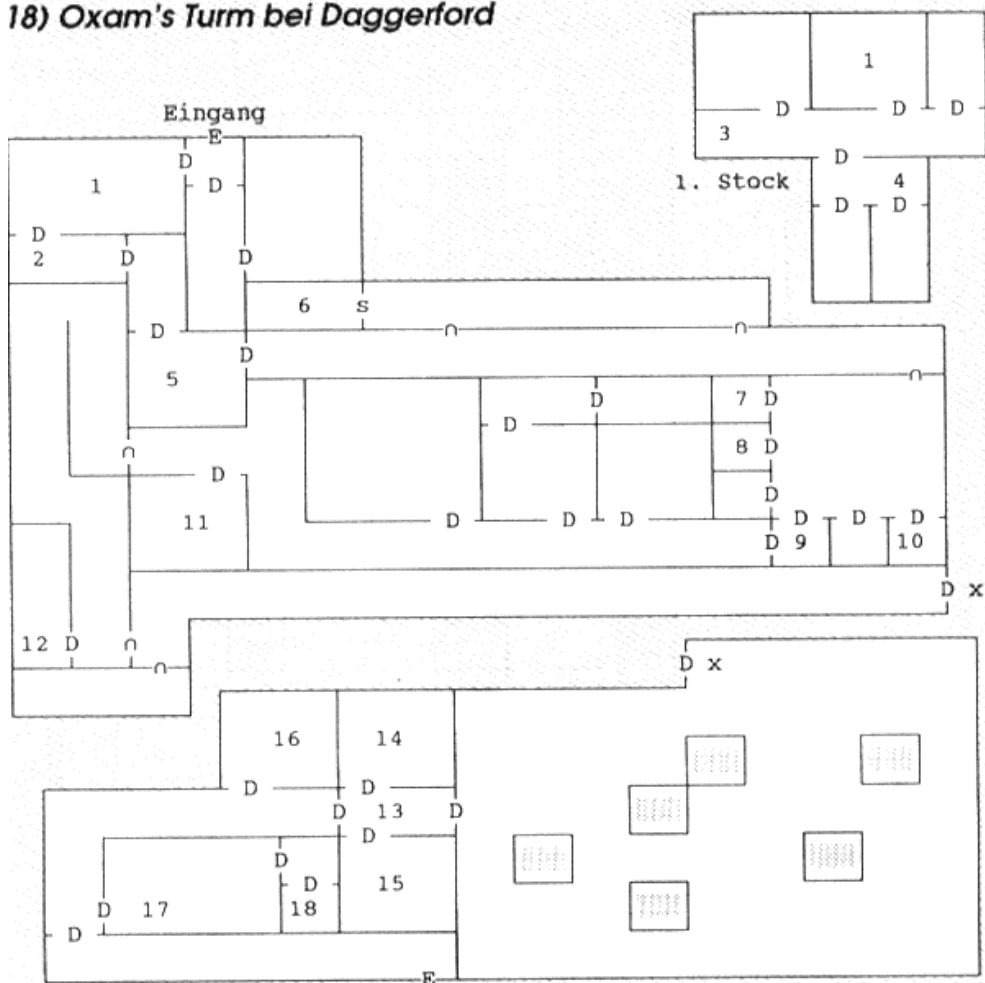
Um die in der Beholder-Höhle verwendeten ‚Potions Extra Healing‘ wieder zu ersetzen, reisten die Gefährten über Teshwave nach Dagger Falls, denn dort sollte es einen Magie-Laden geben – Zhentil Keep war nach Fzouls und Dexam's Ende wegen der Kämpfe zwischen den Parteien in der Stadt gesperrt.“



„Zwischen Teshwave und Dagger Falls konnten die Gefährten die bösen Pläne von Zhentil-Verschwörern vereiteln, indem sie die Anführer einer Armee von Bugbears und Wölfen besiegten, die gegen diese Orte eingesetzt werden sollte – die führerlosen Monster zerstreuten sich. Unweit von Dagger Falls fanden die Freunde den Magie-Laden, deckten sich wieder mit ‚Arrows +1‘ und ‚Potions Extra Healing‘ ein und beschlossen dann, den ‚Turm von Oxam‘ etwas genauer zu untersuchen. Dort sollte ein Treffen eines dunklen Bündnisses stattfinden!“

„An der Spitze des Turmes konnten die Freunde einen Hohepriester aus Zhentil Keep besiegen, dessen ‚Plate Mail +2‘ von da an Beriond trug. Tiefer im Labrynth konnten die Gefährten eine ‚Plate Mail +1‘ bei Minotauren erbeuten. Um hinter den Höhlen in ein weiteres Gebäude einzudringen, mußten sie wiederum einen Beholder überwinden – mit einer Vorbereitung wie gegen Dexam kein Problem. Unmittelbar danach konnte bei einem ‚Dark Elf Lord‘ noch ein ‚Shield +2‘ erbeutet werden, und die Freunde machten ihre erste Erfahrung mit Raksasha – vollkommen gegen Magie immunen bösen Geistern, die aber ihrerseits mit gefährlicher Magie ausgestattet sind! Etwas weiter war das ‚Mulmaster Beholder Korps‘ versammelt. Die Gefährten beschlossen, nach erneuter guter Vorbereitung den ‚Dust of Disappearance‘ einzusetzen und zu versuchen, die böse Versammlung zu sprengen!“

18) Oxam's Turm bei Daggerford



- 1 Wenn man hier sucht, findet man Schätze
- 2 Treppe rauf
- 3 Treppe runter (logo)
- 4 Treppe zum 2. Stock. Weiter hoch, Otyughs im 3. Stock, Priester Banes im 6.
Beute: Plate Mail+2
- 5 Minotauren greifen an. Tragen Plate Mail+1
- 6 Drei Medusen, Griffins und Ogres. Im Gebiet zufällige Angriffe
- 7 Falle mit Pfeil
- 8 Teleporter zum Eingang oben
- 9 Otyughs lauern hier
- 10 Kämpfer greifen von hinten an
- 11 Nochmal eine Medusa
- 12 Gas-Spore (NICHT angreifen!)
- x Mann, der vom Beholder-Korps erzählt (sein letztes Wort...)
- 13 Ein Beholder. Gut vorbereiten, 'Enlarge', unbedingt 'Haste'
- 14 Dark-Elf Lord. Shield+2, sonst Drow-Waffen und Rüstung
- 15 Rakshasa, getarnt als Wachen (zaubern, sind magie-immun!)
- 16 Drei Beholders, muß man nicht schlagen. Sie haben eine Liste der Monster, die sich der Konferenz angeschlossen haben (oder nicht)
- 17 Beholder-Korps, 15 Beholder, 10 Dark-Elf Lords, 10 Hohepriester, 10 Raksasha.
Können geschlagen werden, wenn man den 'Dust of Disappearance' verwendet.
'Bless', 'Prayer', 'Protection from Evil', 'Enlarge', unbedingt 'Haste' einsetzen!
Beute: Plate Mail+2 mehrfach, Shields+2. Vorher **SPEICHERN!**
- 18 Schatz des Beholder-Korps

Läßt man diesen Riesen-Monsterhaufen in Ruhe, ist das Spiel genauso zu lösen, aber mit dem ‚Dust‘ ist der Endkampf gegen Thyranthraxus sehr einfach!

„So stürmten die Freunde an gegen 15 Beholder, zehn Dark Elf Lords, zehn Hohepriester und zehn Raksasha, normalerweise der reine Wahnsinn. Durch den weitgehenden Unsichtbarkeits-Schutz konnten aber die Gegner keine Magie einsetzen, besonders die Beholder nicht, und die Gruppe auch nicht von allen Seiten angreifen. Die Freunde nutzten Fundins ‚Backstab‘ klug aus, Merlin griff die Elflords und Kleriker mit ‚Confusion‘, Feuerbällen und Eisstürmen an, und die Kämpfer schlugen sich mit ihren Schwertern nach und nach bis zu den letzten Feinden durch. Im Handgemenge, ohne Magie, sind weder Beholder noch Priester noch Raksasha ernsthafte Gegner! Bei der Beute fanden sich genug ‚Plate Mail +2‘ und ‚Shields +2‘ für alle Kämpfer, im Raum dahinter sogar der Schatz des Beholder-Korps‘. Nach diesem Kampf mit zirka 70.000 Punkten Erfahrung konnten die Gefährten alle in der ‚Hall of Training‘ in Teshwave weitere Fähigkeiten erwerben, bevor sie sich nach Yulash wandten.“

„In Yulash mußten die Freunde einen Weg durch die Ruinen zur ‚Grube von Moander‘ suchen, wobei Fundin wiederholt vor Fallgruben und einsturzgefährdeten Mauern warnen konnte. Zwischen den Ruinen trafen sie auch zum ersten Male auf ‚Shambling Mounds‘, widerliche Pflanzenmonster, die gegen Feuer immun sind und von Blitzen sogar geheilt werden! Magic Missiles allerdings treffen, und mit taktisch klug postierten Stinkwolken können diese Monster ausgeschaltet werden. Bei einem von den ‚Mounds‘ getöteten Kleriker fanden die Abenteurer einen ‚Wand of Defoliation‘, vorzüglich gegen Pflanzenmonster und einen ‚Wand of Lightning‘, den der Getötete wohl besser NICHT hätte einsetzen sollen ...“

„Der Weg in die Grube war einfach, wurde aber von einem sterbenden Moander-Priester versiegelt – die Freunde mußten wieder einen anderen Ausgang finden. Sie trafen kurz darauf auf zwei Krieger, die auch Gegner der Moander-Fanatiker waren, und als die Gruppe auf die Fragen von Alias und Dragonbait offen und ehrlich antwortete, schlossen sich diese beiden als wertvolle Gefährten an.“

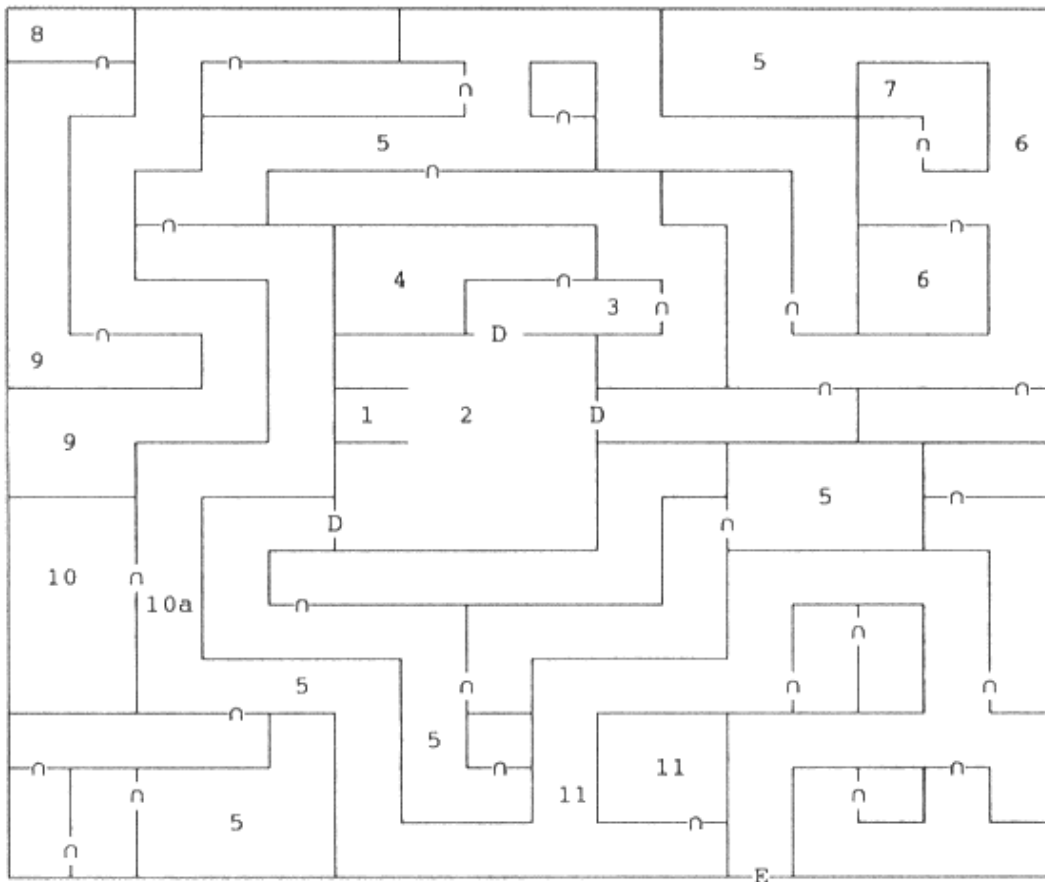
Zwei „Plate Mail +2“, „Shields +2“, Bogen und zirka 60 Pfeile +1 für beide NPCs mitbringen! Alias nach vorn, Dragonbait nach hinten. KEINE ‚Swords +1‘, sonst stürmen sie wild auf Gegner zu und müssen herausgehauen werden!

„Tatsächlich fand die Gruppe bald einen Ausgang aus dem verborgenen Gebäude – doch der war von Mogion, der Oberpriesterin, durch Zauber verschlossen! Sie kämpften sich also gegen relativ schwache Gegner zum zentralen Tempel durch, bereiteten sich auf einen Kampf vor – und wurden erwartet!

Grauen aus fremder Dimension

Durch die ‚Bonds‘ gefesselt, während Alias und der wie ein Eidechsenmann aussehende Paladin Dragonbait von magischen Schlingpflanzen gehalten wurden, mußten sie zusehen, wie Mogion eine Dimensionstür für ihren Gott Moander öffnete! Die Dimensions-Magie ließ jedoch, Tymora sei Dank, die ‚Bonds‘ verblassen, ein paar Hiebe mit dem Schwert gegen die Pflanzen – und die Abenteurer griffen die Priesterin, ihre Helfer und ihre ‚Shambling Mounds‘ an! Feuerbälle von Merlin und Elfhelm beseitigten die Fanatiker um Mogion, die Priesterin streckte Silvanus mit einer ‚Magic Missile‘ nieder. Danach kämpfte die Gruppe die Pflanzenmonster nieder, wobei der ‚Wand of Defoliation‘ bis zu drei Ungeheuer nebeneinander schwer verletzte! Mit dem Tode Mogions schloß sich das Dimensionstor – aber drei Teile Moanders, gewaltige Versionen der Shambling Mounds, waren schon durchgekommen!

22) Beholder-Höhle unter Zhentil Keep



- 1 Hier kommt die Gruppe an, nachdem sie im Zhentil-Tempel bei (10) auf das Angebot eingegangen ist (Journal #30). Ein Streit zwischen Beholder Dexam und Zhentil-Oberpriester Fzoul (Journal #7) führt aber zum Kampf zwischen den Parteien, Fzoul wird von Dexam getötet und die Gruppe kann durch eine der Türen rauskommen.
- 2 Kommt man wieder in den zentralen Raum, bekommt man es mit wohl zufälligen Feind-Gruppen zu tun
- 3 Ogres, eventuell auch zufällig in Gebiet, auch Kämpfer & Magier
- 4 Ogres und ein Dunkelfelf-Lord, der ein Shield+2, sonst aber 'Drow' Rüstung oder Waffen trägt. Mit Long Sword+5 auf Dexam einhauen!
- 5 Minotauren, auch mehrfach, bis man den nächstliegenden Raum mit diesen Monstern ebenfalls gesäubert hat.
- 6 Otyughs treiben sich hier herum.
- 7 Hier liegt ein toter Elfen-Krieger, Journal #59. Seine Habe sind durch Falle (Gas-Wolke) gesichert, mit 'Detect Traps' rangehen!
- 8 Teleport-Feld, das die Gruppe ziemlich unsanft nach (7) beamt ...
- 9 Griffins greifen hier an, dazu ein 'Dark Elf Lord' wie bei (4).
- 10 Hier stecken Dexam, die Medusa und reichlich Minotauren. Dexam ist ein schlimmer Gegner und gegen Magie immun. Kämpfer mit 'Enlarge' und 'Invisibility' vorbereiten, 'Haste' nutzen und zuerst auf den Beholder stürzen. Wenn der Dieb ihn nach dem ersten Angriff mit 'Backstab' erwischt, hat er ausgeäugelt. Der Medusa mit 'Fireball' ans Schlangenhaar gehen.
- 10a Hier stecken Dexam und Co., wenn man nicht in den Raum geht ...
- 11 Und hier kann man noch ein paar Manticores bekämpfen. Ein 'Dark Elf Lord' taucht mit auf, hat aber NICHTS Brauchbares dabei.

Tyr sei gelobt, eins der Monster fiel einer simplen Stinkwolke von Elfhelm zum Opfer, die Freunde umringten die beiden anderen und konnten sie, mit Schwertern und mit Magie, besiegen. Bei der reichen Beute fanden sich ein ‚Mace +2‘ (das aber wirkte wie +3), das Narai fortan schwang, ein ‚Shield +2‘ und eine ‚Plate Mail +3‘ für Elfhelm. Merlin erhielt ein ‚Cloak of Displacement‘, das seine Rüstung um zwei Klassen verbesserte. Der ‚Handschuh Moanders‘ aus dem Besitz Mogions war das magische Objekt, das den Freunden noch zum Angriff auf Thyranthraxus gefehlt hatte – zusätzlich fand sich noch im Altar ein Schatz mit einer Karte, die zum Ausgang wies.“

„Auf dem Weg zu diesem Ausgang trafen die Freunde auf versprengte Gruppen von Fanatikern und einige ungewöhnliche Monster – riesige Schnecken, die jedoch langsam waren und einfach umgangen werden konnten (‚evade‘), kleine und große Pflanzenmonster. Vor dem Ausgang versuchte eine größere Fanatikergruppe, unterstützt von Shamblers, die Freunde aufzuhalten – aber ihrer Magie, ihren Waffen und ihrer guten Zusammenarbeit waren die Bösen nicht gewachsen. Alias und Dragonbait gingen ihrer eigenen Wege. Nun blieb nur noch das Siegel von Thyranthraxus, dem Flammenden, das die Freunde beseitigen mußten!“

„Nur noch Thyranthraxus, das ist gut“, sinniert Anton. „Der Flammende muß ein furchtbarer Gegner gewesen sein, und er soll auch eine üble Gefolgschaft um sich gesammelt haben. ‚Nur‘ noch Thyranthraxus – aber für eine Gruppe, die mit Mogion und sogar Teilen ihres fremden Gottes so rasch fertig geworden ist, ist das nicht unmöglich, wenn Tyr sein Schild über sie hält.“

„Tatsächlich zeigte sich wieder der eigentümliche Mann am ‚Standing Stone‘ – und gab sich als Thyranthraxus zu erkennen. Er verschwand, aber der Weg nach Myth Drannor war jetzt frei!

Der vom Wald aus erste zugängliche Teil der alten Elfenstadt bestand aus einem Friedhof. Die Freunde trafen auf einen Elfengeist, der einen Weg verriet, die Kräfte der Gruppe zu verbessern – Silvanus jedoch hatte gehört, wie dieser ‚Geist‘ kleine Steinchen unter seinen Füßen knirschen ließ und warnte die Gefährten vor einer Falle!

Necropolis

Im gesamten Gebiet des Friedhofes waren Insekten eingefallen, riesige Thri-Kreen, Riesenspinnen und sogar die gelegentlich unsichtbaren ‚Phase Spiders‘! Nach jeweils zwei bis drei Kämpfen gegen Patrouillen der Insekten zogen sich die Abenteurer in den Wald zurück, um ihre Magie zu erneuern – denn gegenüber den teils hochgiftigen Spinnen waren magische Angriffe aus der Ferne die beste Taktik. Gelegentlich konnten die Freunde auch Insekten am Plündern von Gräbern hindern.

Daß die Abenteurer in solchen Fällen die Überreste der Elfen wohl respektierten und nicht etwa ausraubten, belohnte sie reichlich. Denn echte Elfen-Geister, in ihrer Ruhe sowohl durch die Insekten als auch durch Thyranthraxus gestört, gaben ihnen ihren Segen und sogar einen Schatz magischer Waffen! Damit wurden auch die letzten Thri-Kreen im Zentrum des Friedhofs besiegt, es kamen auch keine Patrouillen mehr – das Gebiet war sicher zum Rasten geworden!“

„Ein geheimnisvoller Mann in dunkler Robe riet den Abenteurern zur Eile, der Flammende plane nichts Gutes, und verschwand. Durch den Drachenhelm wußten die Freunde, daß Thyranthraxus im Osten zu finden sei. Auf dem Weg dorthin bat ein einzelner Kämpfer aus Hillsfar die Freunde um Hilfe, die Gebeine seines Vaters vor Insekten zu schützen, sie sollten dafür einen ausgezeichneten Bogen erhalten. Beim Antreffen der Spinnen schoß der Krieger auch sehr treffsicher – aber auf die Gefährten, er war gar kein Hillsfar-Mann, sondern ein durch Magie getarnter Raksasha! Nach einem schweren Kampf gegen das magische Ungeheuer und die giftigen Spinnen konnte Silvanus den ‚Fine Long Bow +3‘ für sich erbeuten. Fundin hatte zur Abwehr von Raksasha einen ‚Cross Bow +5‘ von den Elfen samt einem Dutzend geweihter ‚Quarrels‘ (Armbrust-Pfeile) erhalten. Ein Treffer eines solchen Geschosses tötet einen Raksasha sofort!“

„Im Osten des Friedhofes fand die Gruppe ein weiteres Ruinenfeld, das von Raksasha beherrscht wurde. Diese Monster versuchten, die Freunde durch Illusionen in Hinterhalte zu locken – aber durch klugen Einsatz ihrer magischen Waffen gelang es den Gefährten, diese Kämpfe für sich zu entscheiden und auch die Raksasha-Patrouillen in diesem Gebiet nach und nach zu beseitigen. Wie gut, daß jetzt der Friedhof im Westen sicher zum Rasten war! An einer Stelle konnten die Gefährten einem Mann helfen, der von Hellhounds gejagt wurde. Er verriet ihnen ein Versteck magisch verstärkter Waffen, das die Freunde kurz darauf in einem verfallenen Gebäude im Osten fanden – wirklich einmalige Objekte; ein ‚Long Sword +5‘, ein Gürtel für Riesen-Kraft (24!) und Handschuhe für Geschicklichkeit (Dexterity +1). In einem zentral gelegenen Bauwerk entdeckten die Gefährten den Anführer der Rakshasa. Sie verhandelten mit ihm (‚Parlay‘), traten dabei beherzt (hochmütig, ‚haughty‘) auf, das beeindruckte ihn und er versprach sogar, gegen Thyranthraxus zu helfen, der ihm seine Untertanen abspenstig mache. Auch Nameless, den geheimnisvollen Mann in dunkler Robe, trafen sie kurz wieder, er riet ihnen ebenfalls, Thyranthraxus anzugreifen, der im Norden zu finden sei.“

Im Tempel des Bösen

„Also frischten die Freunde noch einmal ihre Magie auf und drangen dann über einen geheimen Tunnel in den Tempel im Norden ein – ein einzelner Margoyles hatte sie auf den Gang aufmerksam gemacht, und so konnten sie dieses finstere Bauwerk durch die Küche betreten, unbemerkt von ihren Feinden. Allerdings stürzte der Tunnel hinter der Gruppe ein, sie mußten jetzt Thyranthraxus besiegen, um wieder aus dem Tempel zu kommen.“

Im Tempel ist keine Rast möglich, hinaus geht's nur über die Leiche von Thyranthraxus!

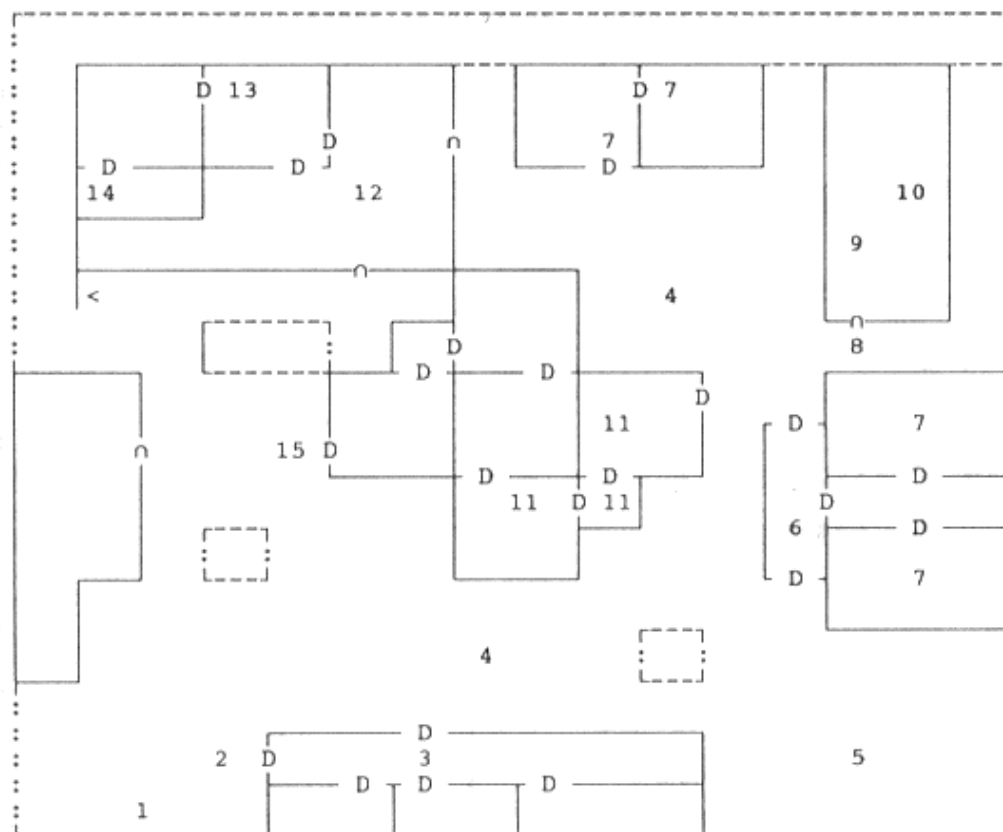
„Die Freunde trafen auf einen Hohepriester Banes, der zwar gegen Thyranthraxus war, aber dennoch angriff, um zu verhindern, daß die Gefährten dem Flammenden gehorchten – durch ihre ‚Bonds‘ gezwungen. Doch die Priester des dunklen Gottes konnten den Abenteurern nicht widerstehen, und die Freunde bereiteten sich auf den Kampf mit Thyranthraxus vor und drangen in die Vorhalle des Tempels ein. Der Macht der ‚Bonds‘ waren jedoch die Schutzzauber Narais nicht gewachsen, und der Flammende konnte die Gefährten in seine Gewalt bringen.

Thyranthraxus wähnte sich als Sieger, wollte die Freunde mit seiner finsternen Magie wie Puppen übernehmen – da brach Nameless, in der Robe eines Bane-Priesters, den Bann der ‚Bonds‘, opferte sich für die Gruppe, denn Thyranthraxus streckte ihn nieder! Das magische Siegel des Flammenden war aber nicht aufgehoben, sondern nur kurzfristig geschwächt, und Thyranthraxus zog sich zurück, um die Gefährten später wieder in seinen Dienst zu zwingen. Die Abenteurer kämpften sich durch Haufen von Priestern, Hellhounds und Margoyles, während auch an anderen Stellen des Tempels Kämpfe im Gange zu sein schienen, so daß sich nicht die gesamte Macht der Priester gegen die Gefährten wendete. Schließlich gelangten sie im Obergeschoß des Tempels vor die Tür des Raumes, in dem sich der Dämon verschanzt hatte.“

„Noch einmal bereiteten sich die Freunde auf einen schweren Kampf vor, sollte doch Thyranthraxus fähig sein, gewaltige Blitze zu schleudern. Mit ‚Bless‘, ‚Prayer‘ und ‚Protection from Evil‘ suchten Narai und Silvanus um den Schutz Tyrs. Merlin stärkte die Freunde durch ‚Enlarge‘ und einen Schnelligkeitszauber, und Elfhelm machte durch ‚Invisibility‘ die Kämpfer, die Thyranthraxus selbst an den Kragen gehen sollen, unsichtbar – dadurch würden sie an den Unterlingen des Flammenden gefahrlos vorbeikommen können.“

Wenn man hier den ‚Dust of Disappearance‘ noch hat (aus dem Schatz der Diebe von Tilverton), wird's viel einfacher, weil weder Thyranthraxus noch die Priester um ihn dann ihre Zauber einsetzen können!

23) Myth Drannor. alte Elfen-Stadt (Friedhof)



Nach Westen, Süden und Norden zum Wald, nach Osten zu Ruinen.

- 1 Hier steht die Gruppe, wenn sie Myth Drannor betritt
- 2 Ein (falscher!) Elfen-Geist weist mit Journal #25 auf eine Möglichkeit hin, zusätzliche Kräfte zu gewinnen (Falle!)
- 3 Ein rot glühendes Gewebe - ist aber die Illusion des Rakshasa bei (2). Am besten mit 'Hack' zerstören, Angriff von Spinnen. Im ganzen Gebiet zufällige Angriffe von Insekten. Am besten im offenen Gelände mit 'Search' herumlaufen und die Biester mit 'Feuerbällen' aus der Ferne bekämpfen. Nach je 2 bis 3 Kämpfen im Wald im Süden rasten. Nach ca. 12 Angriffen ist RUHE.
- 4 Ein Thri-Kreen buddelt Gebeine aus. Angreifen (das Insekt), Gebeine wieder begraben (sonst Zoff mit den Elven!)
- 5 Hier kann man sich, wenn man sich gegenüber den Elven-Überresten korrekt verhalten hat, den Segen einer Elven-Prinzessin holen. Auf jeden Fall akzeptieren, sonst verflucht sie die Gruppe!
- 6 Spinnen, und zwar welche, die analog 'Blink' gelegentlich verschwinden. Können im Spiel sogar GANZ unsichtbar sein!
- 7 Noch mehr Spinnen. Elven-Knochen in die Kästen zurücklegen.
- 8 Ein einzelner Kämpfer aus Hillstar. Erzählt Journal #33, bittet um Hilfe. 'Wait' und 'Parlay' machen, ist Falle, aber Beute lohnt!
- 9 Warnende Elven-Stimme
- 10 Überfall des Rakshasa, dazu Spinnen. Beute ein 'Long Bow+3'
- 11 Hier kann man mit den Thri-Kreen aufräumen
- 12 Bei gutem Verhalten lädt Elfen-Geist zur Audienz bei Königin
- 13 Zwei alte Rüstungen. Nicht nehmen, nicht bekämpfen!
- 14 Geist der Elfen-Königin. Gruppe erhält: Crossbow+5, 12 'blessed' Quarrels (Munition, erledigt Rakshasa), Staff-Sling+3, Ring of Invisibility, Ring of Prot.+2, Scroll 'Schutz gegen Paralyse'
- 15 Nameless rät der Gruppe zur Eile (Journal # 56)

„Die Gruppe stürmte in den Raum – und sah sich Thyranthraxus, etwa 50 Margoyles und einem Dutzend Hohepriester Banes gegenüber! Merlin sprang fort von der Wand, die einen Blitz von Thyranthraxus eventuell auf ihn hätte zurückschleudern können, und hinderte mit seinem ‚Feuerball‘ eine Gruppe von Priestern an der Ausübung ihrer Zaubern. Narai warf mit seinem ‚Neclace of Missiles‘ einen Feuerball auf den Rest der Priester, Beriond, Elfhelm und Fundin stürmten um die Margoyles herum auf Thyranthraxus zu und griffen ihn mit ihren Schwertern an! Schwer verletzt traf der Flammendämon, im Körper eines Riesen, mit seinem Blitz Beriond, in dem er wohl den gefährlichsten Gegner erkannte. Doch der Kämpfer aus Suzail blieb, obwohl schwer verwundet, auf den Füßen und konnte Thyranthraxus im zweiten Angriff niederwerfen! Jetzt konzentrierten sich die Freunde auf die Priester, die sie mit Magie und Stahl weitgehend am Zaubern hinderten. Als einer der dunklen Roben versuchte, Merlin und Fundin durch einen Haltezauber zu lähmen, erwiesen sich Narais Schutzzauber als stärker, Tyr sei gelobt! Nach dem Ende der Priester wurden die Margoyles niedergekämpft – der Sieg schien zum Greifen nahe!“

Grande Finale

„Aber noch einmal versuchte Thyranthraxus, mit der Macht des ‚Pools of Radiance‘ das Geschick zu seinen Gunsten zu wenden – doch die Freunde konnten sowohl den Flammendämon als auch den magischen Fokus mit dem ‚Amulett von Lanthander‘ und dem ‚Handschuh Moanders‘ völlig zerstören! Und siehe da, das letzte der ‚Bonds‘, das Siegel von Thyranthraxus, verblaßte auf den Armen der Freunde – der Fluch der azurnen Siegel war endgültig von ihnen genommen!“

Jetzt stürmten weitere Kämpfer auf die Gruppe zu – aber das waren die ‚Ritter von Myth Drannor‘, die im Auftrage Elminsters gegen die bösen Priester gekämpft hatten. Mit der Macht dieses Magiers, die jetzt nicht mehr durch den ‚Pool‘ und Thyranthraxus behindert wurde, heilten sie die Verletzungen der Freunde und teleportierten alle zu einer großen Siegesfeier nach Shadowdale!“

„Bei der das Bier wohl auch in Strömen floß, Cormin! Wirt, noch einen Krug für unseren Barden – er muß nach der langen Geschichte eine wahrlich trockene Kehle haben, und den Krug hat er sich redlich verdient!“

