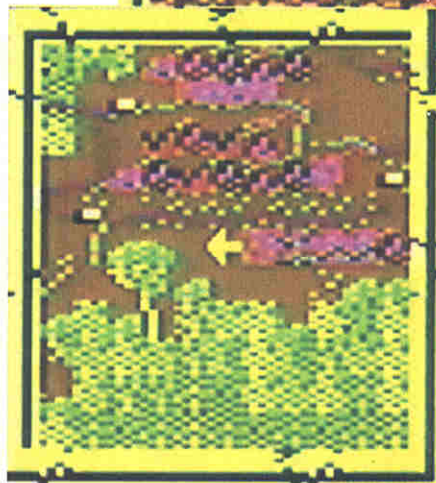


Komplettlösung

# Gateway to the

von Malte Geuting

**W**ir wachen in Yartar (Verbindungsstadt zwischen Osten und Westen) auf. Zuerst wissen wir nicht, was passiert ist, doch nach einer Weile kehrt die Erinnerung zurück. Diebe hatten uns gestern Abend bei der Feier etwas Schlafpulver ins Essen geschüttet und uns ausgeraubt als wir schliefen. Nur die Kleider und etwas Geld haben sie uns gelassen. Wir verfluchen uns für solch eine Dummheit, aber das bringt uns auch nicht unsere gestohlenen Sachen zurück. Meine fünf Freunde und ich verlassen das Inn in Richtung Waffenhändler. Nach kurzer Zeit sind wir wieder voll einsatzbereit. Das letzte Geld ist aber nun aufgebraucht, und wir durchstöbern die Stadt in der Hoffnung auf neue Aufträge, welche den Geldbeutel wieder aufbessern sollen. An einem alten Häuserblock sehen wir, wie ein Mann von Dieben überfallen wird. Endlich gibt's für uns mal wieder was zu tun. Während meine Kameraden den Mann aus der Gefahrenzone schleppen, bekämpfe ich die vier Würmer. Kurz darauf ist der Kampf zu meinen Gunsten entschieden. Der gerettete heißt Krevish, er erzählt uns, daß sein Meister noch unbedingt kampferfahrene Helden braucht, die vor keiner Gefahr zurückschrecken. Wir treffen Krevishs Auftraggeber in einem Versteck. Dieser teilt uns mit, daß in Mesme ein gemeingefährlicher Dieb herumläuft, welcher die Stadt unsicher macht. Diesem sollen wir seine Lebenszeit verkürzen.



Mit Freude nehmen wir den Auftrag an.

## Auftrag 1

Als wir Mesme betreten, lesen wir auf einem Blatt, daß es für jeden erschlagenen Troll 100 Goldstücke Belohnung gäbe. Daraufhin begeben wir uns sofort zum Trollviertel. Nach einigen Minuten sind die Trolle niedergemetzelt. Nun begeben wir uns in die »City Hall«, um die versprochene Belohnung einzusacken. Jack Sinclair, unser Dieb, findet im Haus neben der »City Hall« eine Geheimschloß. Nichts wie rein! In einem großen Raum entdecken wir den gesuchten Dieb. Meine Hiebe verletzen ihn so sehr, daß er stirbt. Kara, unsere Klerikerin, schnellst vor, um ein Papier zu retten, welches der Dieb noch mit seinem letzten Atemzug angezündet hat.



Nun lassen wir die Gefangenen im Nebenraum frei. Auf dem Papier steht etwas über ein Treffen in Silvermoon, einer Stadt im Trolland. Also reisen wir nach Silvermoon, um das Treffen dieser Bösewichter zu verhindern.

## Auftrag 2

Wir betreten die Stadt und wollen auf dem schnellsten Wege zum lokalen Inn, um uns die auf der Reise zugezogenen Verletzungen auszukurieren. Doch es kommt alles anders. Jack Sinclair findet mal wieder eine Geheimschloß. Von dort aus gelangen wir in einen großen Raum. Leider sind die hier Wache stehenden Trolle nicht so freundlich. Nach kurzem Kampf gelangen wir in den Nebenraum. Hier finden wir den Helfer des Magiers Amanitas. Dieser erzählt uns, daß sein Meister entführt und nach Everlund geschafft wurde. Er will, daß wir so schnell wie möglich nach Everlund aufbrechen, da Amanitas etwas über die großen Bösen weiß, ist er doch ihr mächtigster Gegner. Wir bleiben aber noch und warten das Treffen der Trolle ab. Beim Waffenschmied bekommen wir dann einige In-

Die Blätter die man hiermit in die Finger bekommt, erzählen von einem der zahlreichen Kämpfe an der »Savage Frontier«. Die wackere Party kämpft dort gegen die Truppen des Bösewichts Vaalgamon.



formationen über Everlund. Er gehört zum Bösen, aber wir machen uns dies zunutze.

## Auftrag 3

In Everlund machen wir uns auf die Suche nach Amanitas. Wir finden ihn nach einigen Tagen in einem Haus. Dort entdecken wir eine Geheimschloß, die von Owlbeards bewacht wird. Sie führt in einen langen Gang. Wir schleichen umher und finden Amanitas in einem großen Raum gefesselt und geknebelt. Wir befreien ihn und er erzählt uns seine Geschichte. Wir hören gespannt zu. Zum Schluß sagt



# Savage Frontier



Die Party trifft auf in den Abenteuern an der Savage Frontier auf zahlreiche Freunde und Feinde. Es ist also Vorsicht geboten, denn so mancher Gefährte von Vaalgamon lauert heimtückisch.

er uns, daß die Basis der Kraken wahrscheinlich in Yartar ist und, daß die bösen Zhentarims versuchen, mit Hilfe der vier Statuetten eine Brücke durch die unpassierbare Wüste zu legen. Wir müssen die vier Statuetten finden und nach Ascore bringen, bevor dies Vaalgamon der Führer der Zhentarims tun kann. Amanitas, er gibt uns den »Ring of Reserval« und erzählt weiter, daß dieser Ring über die vier Statuetten gelegt werden muß, damit die Zhentarims zerstört werden. Aber das muß auf der Pyramide in Ascore geschehen. Er gibt uns noch eine Scheckkarte, mit der wir sage und schreibe 38 000 Platinmünzen auf jeder Bank abheben können. Dann verabschiedet sich Amanitas von uns. Er sagt noch, daß wir ihn immer in Secomber besuchen können. Wir verlassen Evelund in Richtung Yartar, um den Kraken mal so richtig auf die Finger zu klopfen.

## Auftrag 4

Wir durchsuchen Yartar, können aber nichts finden, was darauf hinweist, daß sich hier die Basis der Kraken be-



findet. Also verlassen wir Yartar in Richtung Secomber. Wir wollen uns Rat bei Amanitas holen. In Secomber ist das Stadttor versperrt. Wir werden so urplötzlich angegriffen, daß wir keine Abwehrmöglichkeit haben. Die Kraken schleifen uns in ein geheimes Versteck unter Yartar. Wir werden in ein Gefängnis gesperrt und Vaalgamon macht sich über uns lustig. Er will uns bis zum Ende unserer Tage hier in diesem Gefängnis verrotten lassen. Doch Fire Bird, unser Paladin, hat dazu keine Lust und sucht das Gefängnis Schritt für Schritt ab. Und tatsächlich, er findet im Lüftungsschacht einen Hebel, mit dessen Hilfe sich die Tür öffnen läßt. Vorsichtig schleichen wir durch die Räume und finden in den dunkelsten Winkeln einige magische Gegenstände. Dann kommen wir an eine bewachte Tür, er-

schlagen die Wachen und betreten den Raum. Es ist das Zimmer des Krakenkommandanten. Er jagt seine Leibgarde auf uns, doch auch die kann ihn nicht mehr retten. Eine Wendeltreppe führt zu einem großen Wasserbehälter. Wir steigen nach oben und sehen, daß eine Brücke über den Behälter führt. Doch plötzlich gibt die Brücke nach, und wir stürzen ins Wasser. Leider sind wir hier nicht allein. Fünf große Squids haben sich in den Kopf gesetzt, uns zu verspeisen. Die Giganten greifen so verbissen an, daß wir sie nur mit Mühe zurückschlagen können, da im Wasser keine Zaubersprüche wirken. Erschöpft steige ich mit meinen Kameraden an der anderen Seite aus dem Wasser, und wir sind wieder in Yartar.

## Auftrag 5

In Secomber angekommen, besuchen wir unseren alten Freund Amanitas, der uns nach Luskan schickt, weil er dort die Statuette des Ostens vermutet. In Luskan begeben wir uns sofort ins Inn, denn auf dem Weg hierher, mußten wir furchtbare Kämpfe bestehen. Nachdem wir unsere Verletzungen verbunden haben, stöbern wir in der Stadt herum. In einigen Häusern

## Auftrag 6

Schon wieder nach Luskan! Wir begeben uns zum Reisebüro und buchen eine Fahrt nach Tuern. Dort angekommen, wandern wir auch in die Nordstadt. Im Osten sehen wir ein großes Schloß. Wir betreten es und müssen feststellen, daß es in eine Pirkirche umgewandelt worden ist. Ein heißer Kampf ent-

gibt es magische Gegenstände, die wir gerne mitnehmen. Plötzlich stehen wir vor dem monströsen Turm des Magiers in dem Amanitas die Statuette des Ostens vermutet. Ehrfürchtig betreten wir ihn. Wir steigen die erste Treppe hinauf und treffen auf Owlbeards, die uns direkt attackieren. Jack Sinclair lacht sie aus und findet noch beim Kämpfen eine Geheimtür. So gelangen wir in einen Raum, an dem es keinen Ausgang gibt. Klar, unser Magier findet aber einen Hebel. Wir benutzen ihn, und plötzlich sind wir in einem kleinen Raum im Nebenarm des Turms. In einem grossen Raum foltern einige Owlbeards einen Magier. Wir erschlagen sie von hinten und befreien den Magier, der sich als Brinshaar zu erkennen gibt. Nun kämpfen wir uns Raum für Raum weiter, bis wir dem Magier des Turms Auge in Auge gegenüberstehen und ihn bezwingen. Wir erbeuten die Statuette und wollen den Turm verlassen. Da stellt sich uns Brinshaar in den Weg. Er verhöhnt uns und will die Statuette. Nach diesem kleinen Zwischenfall und dem schnellen Tod des Magiers verlassen wir Luskan in Richtung Secomber. Amanitas schickt uns aber sofort wieder zurück, denn auf den »Purple Rocks« soll sich die Statue des Westens befinden.



brennt. Schließlich können wir den Kampf zu unseren Gunsten entscheiden. Im Nebenraum finden wir einen alten Mann, der uns als Dank für seine Rettung eine magische Rüstung schenkt. Jetzt finden wir noch im Westen zwei Fire Gigants, die einen »Meteorite Ore« besitzen. Diesen nehmen wir mit, denn in Neverwinter soll es einen Waffenschmied geben, welcher ein magisches Schwert daraus machen kann. Dann treffen wir in einem Geschäft auf Piraten, die wir ins Jenseits schicken. Jetzt buchen wir eine Reise zur Nachbarinsel. In Gundarlun angekommen, finden wir beim durchstöbern eine Geheimtür. Diese führt uns zu Jagaerda. Krevish unterhält sich mit ihr. Sie erzählt, daß sie hier von Piraten festgehalten wird und eine Prinzessin ist. Wir bringen sie zurück zu ihrem Vater, der sie schon sehnsüchtig erwartet. Als Dank bekommen wir eine Belohnung und wichtige Informationen über die »Purple Rocks«. Er sagt, daß uns ein Boot von Tuern aus zu den »Purple Rocks« bringen kann. Also buchen wir wieder eine Reise nach Tuern. Doch es kommt alles anders. Das Schiff sinkt in Minutenschnelle da es von riesigen Squids angegriffen wird. Wir springen über Bord und gelangen nach drei Tagen auf offener See endlich an Land. Wir sind auf Utheraal, der Nachbarinsel von Trisk. In einem großen Haus finden wir den Führer des Dorfs, der uns die traurige Geschichte der Menschen hier auf der Insel erzählt. Sie werden von den Kraken auf der Nachbarinsel zu Geldabgaben gezwungen. Können sie nicht zahlen, werden sie als Sklaven entführt. Wir erfahren auch, daß die Insel Trisk das Headquarter der Kraken ist. Wir helfen den Bewohnern von Utheraal indem wir den Leuchtturm zerstören. In einem Nachbarhaus finden wir ein Boot mit dem wir nach Trisk übersetzen. Wir ziehen das Boot aus dem Wasser

und verstecken es. Ganz vorsichtig schleichen wir durch die Basis und gelangen so in einen großen Raum. Sklaven sind hier an der Arbeit. Aber unsere Augen haften auf einer riesigen Perle, die von Krakenwachen geschützt wird. Es kommt zu einem mörderischen Kampf. Krevish und Killer sinken verletzt zu Boden. Doch wir kämpfen wie die Berserker und gewinnen schließlich die Oberhand. In der Riesenperle ist die Statuette des Westens versteckt. Wir behandeln unsere Wunden und verlassen dann Trisk mit unserem Boot nach Neverwinter.

## Auftrag 7

Wir begeben uns direkt zum Waffenschmied und geben ihm den »Meteorite Ore«. Er sagt uns, daß wir in drei Tagen zurückkommen sollen,

um das Schwert abzuholen. Wir verlassen die Stadt in Richtung Port Llast und laufen durch's Dorf zur »Gallant Prince«. Auf dem Schiff finden wir in einem Raum einen »Magic Mouth«. Ihm sagen wir »Kas« und wir dürfen den Raum dahinter

betreten. Hier vernichten wir die Untoten und die Magiere. Dann verlassen wir Port Llast.

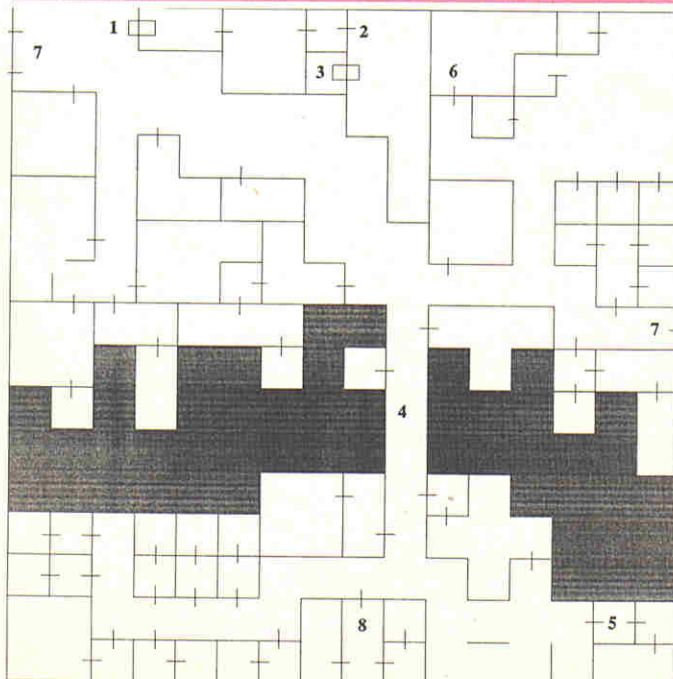
## Auftrag 8

Hier sind wir also in Loudwater. Amanitas schickt uns nach Llorck, aber wir müssen, um dorthin zu kommen, durch Loudwater reisen. Wir streifen durch die Stadt und gehen in eine Bar. Diese verlassen wir durch die Osttür. Auf der Kreuzung treffen wir auf Feinde, die uns angreifen, aber ihren Verbündeten noch zurufen: »Sie kommen durch die Bar«. Nach der Schlacht laufen wir zur Brücke, weil wir dort die Hauptarmee vermuten. Wir wollen ja keinen Kampf verpassen. Leider ist es wirklich eine kleine Armee. Nach einem endlos erscheinenden Kampf ist die Armee zerschlagen und Vaalgamon geflohen. Wir verlassen Loudwater nun durch das Osttor und reisen nach Llorck. In Llorck betreten wir die lokale Bar, um etwas zu trinken. Der

## Silvermoon

- 1 Geheimtuer
- 2 Trolle
- 3 Eric
- 4 Brücke

- 5 Verkäufer
- 6 Räuberschatz
- 7 Ausgang
- 8 Auskunft über Amonitas



## Die Party

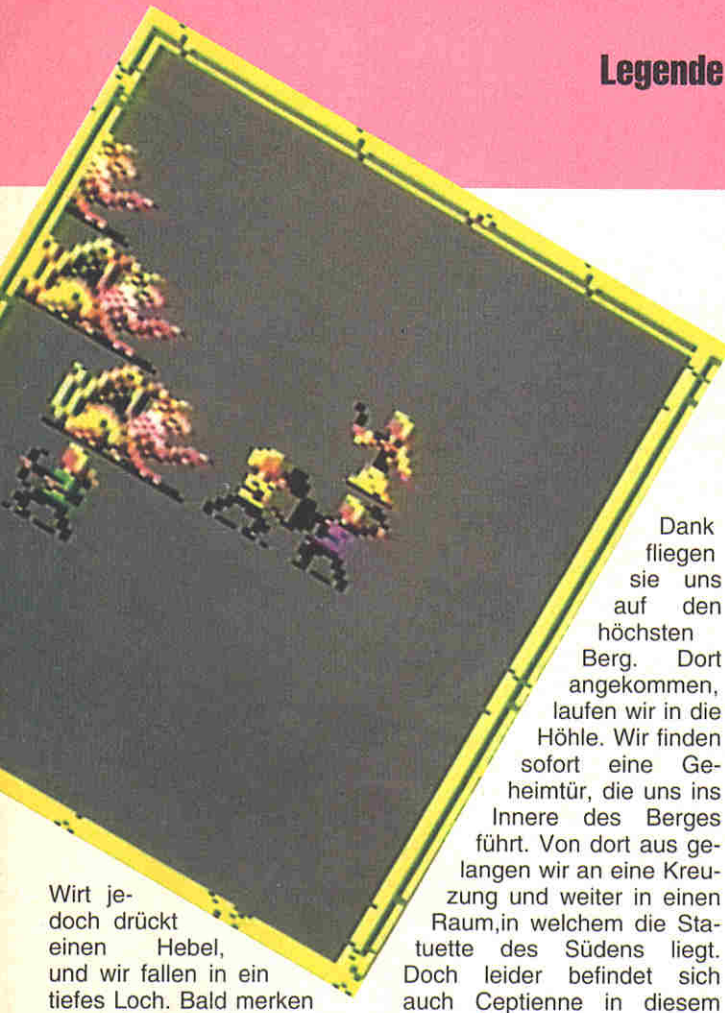
Um im Abenteuer gut über die Runden zu kommen, stellt man folgende Party zusammen:

- Human Fighter
- Human Ranger
- Human Paladin
- Human Rouge
- Human Magic User
- Human Cleric



# Legende

	Mauer		Wasser
	Tür		Tür, nur in Pfeilrichtung offen
	Geheimtür		Bogentür



Wirt jedoch drückt einen Hebel, und wir fallen in ein tiefes Loch. Bald merken wir, daß wir in einem langen Gang stehen. Wir laufen ihn entlang und sind plötzlich in einer Arena. Vaalgamon lacht uns aus und berichtet uns, daß wir nur dann unser Leben behalten dürfen, wenn wir drei Kämpfe bestehen. Wir siegen, und er verkündet uns, daß er uns zwar unser Leben geschenkt hat, aber nur heute, und lacht. Wir werden in eine Zelle gesperrt. »Rishpal« befreit uns und wir nehmen ihn in unserer Party auf. Nun durchstöbern wir die Arena und lassen die in einer Zelle gefangenen Oger frei. Aber wir kommen auch an eine Geheimtür. Nun streifen wir durch die Räume und finden doch tatsächlich die Statuette des Nordens. Auch hier ist eine Geheimtür, die uns wieder hinaus in die Stadt führt. Nun verlassen wir Llorch in Richtung »Star Mounts«.

## Auftrag 9

Vor den Bergen treffen wir auf Vögel, die von Riesenschlangen angegriffen werden. Wir helfen ihnen, und als

Raum. Sie verkündet uns, daß unsere Lebenszeit sich dem Ende zuneigt. Es kommt zu einem für uns unwürdigen Kampf. Nun endlich haben wir alle Statuetten erbeutet und machen uns auf den Weg nach Secomber, wo unser alter Freund Amanitas auf uns wartet. Rishpal verabschiedet sich von uns, weil er in diesem Teil der Realms nicht erwünscht ist.

## Auftrag 10

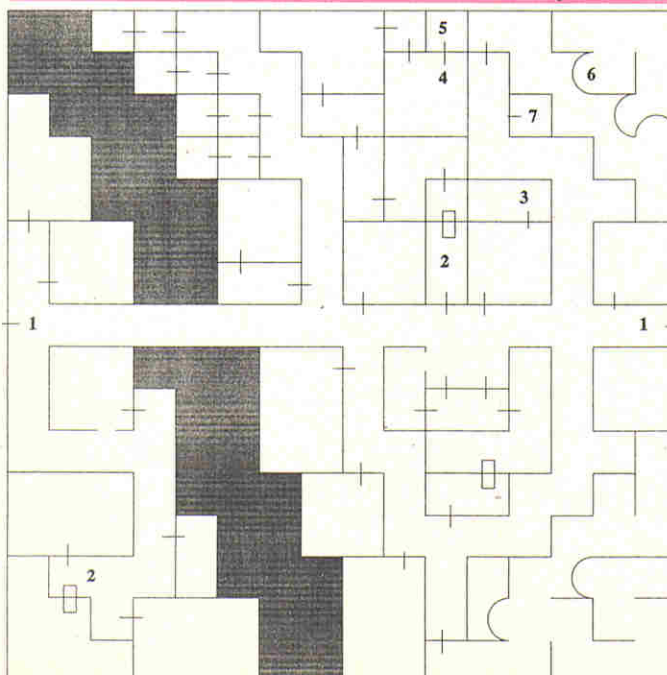
Amanitas sagt uns nun, da wir alle vier Statuen haben, müssen wir sofort nach Ascore aufbrechen, um Vaalgamons Plan zu verhindern. Er gibt uns noch ein paar Tips und verabschiedet sich von uns. Er ruft uns nach, daß Vaalgamon seine ganze Armee in Ascore sammeln wird, um uns aufzuhalten. Wir lachen, denn wir kennen ja diesen Feigling noch von Loudwater und Llorch her. »Ihr

solltet ihn nicht unterschätzen«, flüstert er. Wir sind so gut ausgerüstet, daß wir es mit jeder Armee aufnehmen können. Besonders mit der von Vaalgamon. Amanitas hofft, daß wir recht behalten und wünscht uns alles Gute. Also auf nach Ascore! Auf dem Weg wollen wir noch Sundabar, eine Verbindungstadt zwischen Ascore und dem Westen, besuchen. Als wir gerade ein paar Häuser durchsuchen, treffen wir auf einige Hausbesitzer, die uns Informationen über die Stadt geben. Jetzt wollen wir aber wirklich nach Ascore und begeben uns zum östlichen Tor. Doch was ist das? Es scheint, daß eine ganze Ettinarmee an der anderen Seite der Brücke ist. Wir schleichen uns an die Armee heran, denn wenn wir hier Vaalgamons Armee schlagen, brauchen wir dies nicht in Ascore zu tun. Ich ziehe meinen Zweihänder aus der Scheide und will gerade einen Ettin von hinten erschlagen, als er sich vor meinen Augen auflöst. Kar läuft vor und lacht: »Alles sind nur Illusionen«, sagt er. Ich aber traue dem Frieden nicht und sehe an einer Kreuzung einen Springbrunnen. Ich rufe meine Kameraden, und wir nähern uns ihm gemeinsam. Er spricht und will, daß wir die vier Statuetten in sein Wasser werfen. Als Ausgleich sollen wir unzählbar viele Goldmünzen bekommen. Ich lasse mich nicht täuschen und schlage mit dem »Sword of Stonecutting« auf den Brunnen ein. Dieser verwandelt sich in einen »Stone Golem« und greift mich an. Aber tödlich getroffen sinkt er selbst zu Boden. Jetzt begeben wir uns zum nordöstlichen Tor. Wir töten den lokalen Führer der bösen Armeen und verlassen Sundabar. Nun in Ascore angekommen, ruhen wir uns erstmal aus und schauen uns dann in der Stadt um. Beim Durchstöbern finden wir einige Schätze, aber auch viele Untote. Durch eine Geheimtür gelangen wir nach

## Mesme

- 1 Stadttore
- 2 Geheimtüer
- 3 City Hall
- 4 Dieb

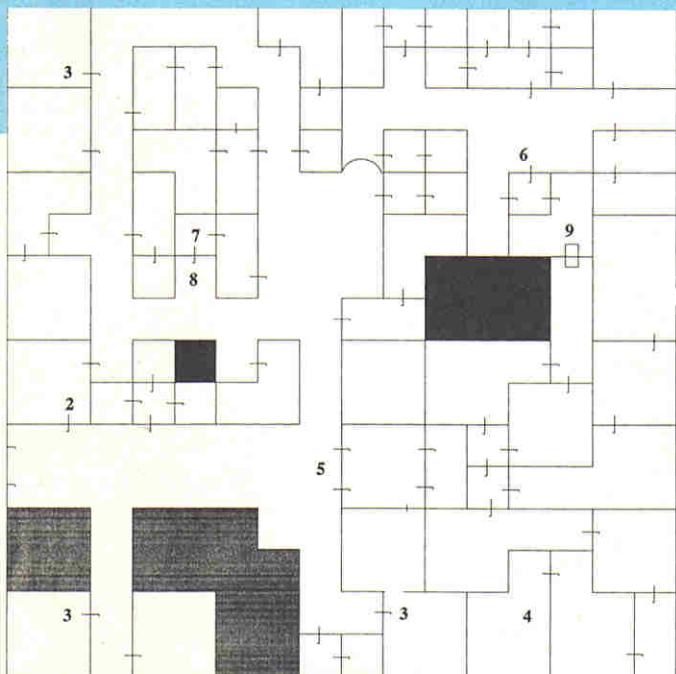
- 5 Gefangener
- 6 Trolle
- 7 Trollverfolgung,
- 100 Goldstücke pro Troll





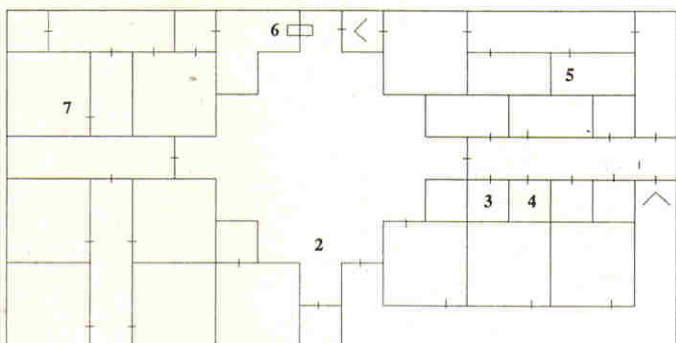
## Legende

	Mauer		Wasser
	Tür		Tür, nur in Pfeilrichtung offen
	Geheimtür		Bogentür



### Llorik

- |                            |                        |
|----------------------------|------------------------|
| 1 Eingang                  | 6 Burg                 |
| 2 Falle                    | 7 Tempel               |
| 3 Wächter                  | 8 Ankunft in der Arena |
| 4 Medusa                   | 9 Geheimtür            |
| 5 Palast von Lord Geitdarr |                        |



### Arena von Llorik - Underground

- |                         |
|-------------------------|
| 1 Ankunft von der Falle |
| 2 Treffen mit Vaalgamon |
| 3 Gefängnis und Risphal |
| 4 Orge                  |
| 5 Griffons              |
| 6 Geheimtür             |
| 7 Statue des Nordens    |

langem Suchen in einen Gang, in dem Vaalgamon uns nun verkündet, daß unsere letzte Stunde geschlagen hat. Wenn wir uns gut hielten, würden wir von ihm selbst vernichtet werden. Das Lachen vergeht uns schnell, als wir merken, was Vaalgamon gemeint hat. Nach den Kämpfen können wir uns nicht ausruhen und werden immer schwächer, aber im Gegen-

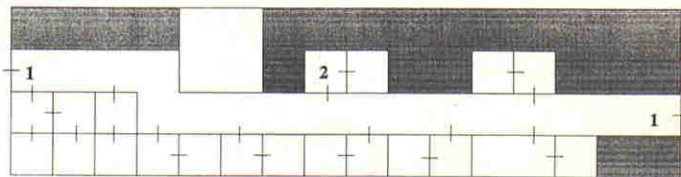
satz dazu werden die Monster immer stärker. Zuerst rennen wir in Richtung Nordosten, dann Norden, jetzt wieder einen langen Bogen nach Norden. Wir werden immer schwächer und müssen schon viel Magie verbrauchen, um unsere Gegner fertigzumachen. Vaalgamon lacht über uns und treibt seinen Schabernack. Wenn wir diesen Feigling in die Finger

kriegen, so schwören wir, werden wir ihn töten. Nun rennen wir in Richtung Westen, dann sehen wir im Norden eine Tür, die uns zur Pyramide führt. Vaalgamon ist rot vor Wut und greift uns mit seiner Leibgarde an. Er ist ein sehr starker Gegner (hp=140, ac=-6, Waffe=Longsword +6). Während ich mich um Vaalgamon kümmere, stürzen meine Freunde sich auf die Leibwächter. Immer wieder treffe ich Vaalgamon mit entsetzlichen Hieben, aber auch er antwortet mir mit fast genauso starken Schlägen. Ich habe endlich einen ebenbürtigen Gegner gefunden. Ohne Jack Sinclair, der ihm einen Schwerthieb von hinten verpaßt, hätte ich ihn nicht klein bekommen. So aber war er abgelenkt und ich kann ihn mit meinem Zweihänder

durchbohren. Nach diesem furchtbaren Kampf eilen wir durch die Tür zur Pyramide. Vaalgamon aber lebt noch und folgt uns mit seiner Armee. Die Geister der Pyramide gehen auf ihn los und machen ihm ein Ende. Die führerlose Armee umzingelt uns, aber greift nicht an. Krevish sagt, daß er in Wirklichkeit für Amanitas arbeitet und uns helfen soll. Wir rennen die Pyramide hinauf und setzen alle vier Statuetten an ihren Platz. Nun verschwindet eine Wand. In dieses Zimmer legen wir den »Ring Of Reserval«, und die Pyramide fängt an zu leuchten. Ihre Strahlen zerstören die feindliche Armee. Wir haben es geschafft! Ascore ist von allem Bösen befreit, und wir reisen wieder nach Yartar zurück, wo wir als Helden gefeiert werden!

### Secomber

- |             |                     |
|-------------|---------------------|
| 1 Stadttore | 2 Haus von Amanitas |
|-------------|---------------------|



### Ascore

- |                     |                |
|---------------------|----------------|
| 1 Stadttor          | 4 Geheimtür    |
| 2 Untote greifen an | 5 kleiner Mann |
| 3 ein Schatz        | 6 Vaalgamon    |

