

Pool of Radiance

ASM-Extra 2



Das Spiel

Wie schon das alte Sprichwort so trefflich sagt: „Wenn einer eine Reise tut, dann kann er viel erzählen“. Brechen wir also das Briefgeheimnis und schauen uns an, was ein erfahrener Recke über seine Abenteuer mit dem Thyranthraxus und dem Pool of Radiance zu berichten hat.

Thyranthraxus, die Erste ...

Elfhelm
Kämpfer und Magier
Herberge „Krone von Valjevo“
Phlan

Lieber Bruder,
gern will ich Dir unser glücklich verlaufenes Abenteuer hier in und um Phlan schildern – vielleicht wirst Du Dich uns ja anschließen, wenn wir nach Cormyr reisen und dort einem Hinweis auf einen Drachenhort nachgehen. Einen fähigen Kämpfer und Magier wie Dich können wir sehr gut gebrauchen, besonders wegen Deiner neu erworbenen Heilkunst im Dienste Tyrs. Wie gut, daß wir Halb-Elfen mehrere Fertigkeiten lernen können! Als ich mit meinen Gefährten hier in Phlan eintraf, beherrschte ich lediglich den einfachen Schlafzauber – aber auch damit habe ich uns Kobolde, Orks, Goblins und sogar ein paar Eidechsen-Männer von der Rüstung gehalten. Doch ich will nicht vorgreifen.

Von meinen treuen Gefährten hast Du vielleicht schon gehört, wo jetzt unser Abenteuer rund um den Mondsee in allen Tavernen erzählt wird. Viele dieser Geschichten sind maßlos übertrieben – wir haben Aufträge für den Rat von Phlan erfüllt und uns dabei oft mehr schlecht als recht durchgeschummelt. Mitten in einem Abenteuer bist du viel zu sehr beschäftigt zu überleben und dabei noch einige Beute zu finden, und die Geschichten der Barden hören sich später an, als wären das ganz andere Leute und ganz andere Ereignisse gewesen. Von den Abenteuern, die nicht mehr zurückkommen, da singt allerdings keiner mehr ...

Angeführt hat unsere Gruppe Beriond, ein Kämpfer aus Suzail, der Hauptstadt von Cormyr. Oft haben wir starke Monster und überlegene Gegner nur deshalb besiegt, weil er unsere Fähigkeiten taktisch klug eingesetzt hat – unsere Feinde kämpften wild und ungeordnet, wir aber haben auf seinen Rat hin gezielt erst die Magier, dann die Bogenschützen der Gegner beseitigt und dabei sowohl auf unsere Magie als auch auf die Kraft unserer Waffen gesetzt. Auch wir wurden in den Kämpfen viel getroffen – auch das hört man nur selten, wenn von Abenteuern gesungen wird.

Oft haben wir nur durch die Heilkraft unseres Klerikers Narai überleben können. Er ist ein Mensch aus dem Osten der Realms, weit jenseits des Moonseas. Im Kampf schwingt er tapfer seinen Streitkolben und hat so manchen Feind mit einem „Hold Person“-Spruch unschädlich gemacht. Leider sind Oger, Trolle und Riesen gegen diesen Zauber immun, denn die sind dem Menschen zu unähnlich. Narais Gebet „Prayer“ und Segen „Bless“ vor dem Kampf, manchmal auch mittendrin, stärkten jedoch unseren Mut und unsere Waffen.

Unser Freund Fundin, ein Zwerg aus der Gegend von Llorckh, ist außer Kämpfer auch ein gewitzter Dieb. Beim Finden von geheimen Türen und Fallen sowie beim Öffnen von Schlössern und Truhen hat er uns ganz hervorragend geholfen. Wäre er nur Dieb, könnte er keine Rüstung und keinen Schild tragen – durch seine zweifachen Fertigkeiten jedoch kann er sogar Plate Mail benutzen und mit einem Langbogen umgehen. Oft haben wir Schulter an Schulter aus der zweiten Reihe heraus mit unseren Pfeilen einzelne starke Gegner niedergeworfen!

Der dritte im Bunde dabei war Parvus, ein Halbelf aus dem Süden von Shadowdale. Er ist wie Du Kämpfer, Magier und auch Kleriker, hat zwar diese Fähigkeiten langsamer vervollkommen als wir anderen, aber ganz besonders zu Beginn unseres Abenteuers oft entscheidend mitgewirkt, uns Anfänger rasch wieder „auf die Beine“ zu bringen. Narai allein wäre damit wohl überfordert gewesen! Da Parvus als Kämpfer auch Rüstung tragen und mit Pfeil und Bogen umgehen kann, ist er uns ein wertvoller Gefährte gewesen. Jetzt will er wegen einer Wallfahrt nach Waterdeep, und Du könntest seinen Platz übernehmen.

Wir drei Kämpfer haben meist Merlin aus Mirabar, unseren Magier, in die Mitte genommen. Bevor er seine magischen Armschienen (Bracers AC3) und sogar einen Schutzring für drei Rüstungsklassen fand, war er gegen feindliche Angriffe recht wenig geschützt. Dafür hat er seine Kenntnisse im Lauf des Abenteuers rascher vervollkommen, er konnte bereits mit einem Feuerball umgehen, als ich gerade die Stinkwolke gemeistert hatte. Mit seinem Quarterstaff hat er auch gelegentlich einen Kobold oder Ork überrascht, wenn so ein Gegner an uns Kämpfern vorbeikam und sich auf ein leichtes Opfer stürzen wollte. Ohne Merlins Schnelligkeits-Zauber „Haste“ vor dem abschließenden Kampf mit Thyranthraxus hätte das Ergebnis wohl anders ausgesehen, doch ich will nicht vorgreifen.

In Phlan haben sich uns einige Söldner angeschlossen, in der Duelling and Hiring Hall haben wir zwei starke Kämpfer angeworben. Im Kampf übernahmen die dann vorn die Eckpositionen, im Zentrum dazwischen Narai und Beriond und schließlich wir Bogenschützen hinten, mit Merlin in der Mitte.

Eine Weile lang hat uns auch Dirten, ein Gnomkleriker aus Tyr, geholfen, den großen Tempel von Il-Mater wieder zurückzuerobern. Dirten war uns vom Bischof Braccio empfohlen worden.

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 ('F'ight)
- H** Hall of Training
- I** nn ('rest' sicher)
- J** Juwelier (Handelt mit Edelsteinen etc.)
- M** Magie-Laden (Gibi's leider NICHT in POR)

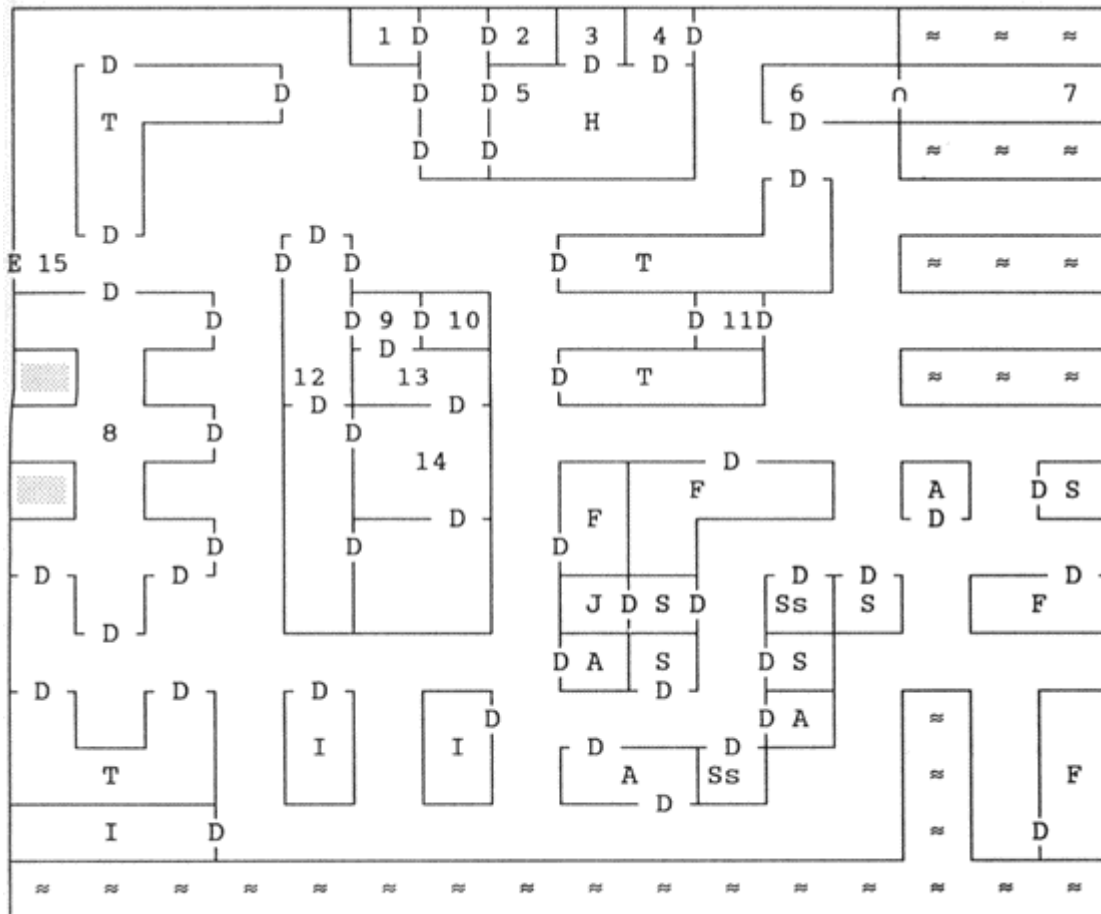
S Shop

- Ss** Shop, silberne Waffen (Fine Long Bow!!)
- s** Geheimtür (auch hier ggf. mit Richtungen)
- T** Tempel (Heilung)
- U** Tunnel/Treppe
- U** Torbogen
- =** Wasser (logo ...)
-** Nicht zugänglich
- :** Verfallene Wand, passierbar
- O** Teich (oft mit Schätzen!)

Ziffern bezeichnen ortsspezifische Ereignisse

Wenn man die NPCs speichern will, umbenennen! Byte 1 des Datensatzes CHRDATA3.SAV ist 4, die Länge des Namens auf 5 setzen und Byte 6 auf 49 oder 50 (HEX 31/32). Dann hat man HERO1 oder HERO2, vorausgesetzt, man hat diesen Charakter als dritten im Spiel A gespeichert!

Nach Ankunft in Phlan haben wir Waffen und Rüstungen gekauft – weil Narai und Beriond in vorderster Reihe stehen würden, erhielten beide Banded Mails und einen Schild, Beriond ein Langschwert, Narai einen Streitkolben (Mace). Wir hatten unsere Münzen zusammengelegt, daher reichte es für uns andere zu einem Bogen, Kurzschertern, Schild und Scale Mails, dazu natürlich noch Pfeile. Merlin kaufte einige Wurf Pfeile (Darts), und wir hatten genau noch ein Platinstück, um in einer Herberge Phlans zu rasten und dort unsere Magie einzustudieren.



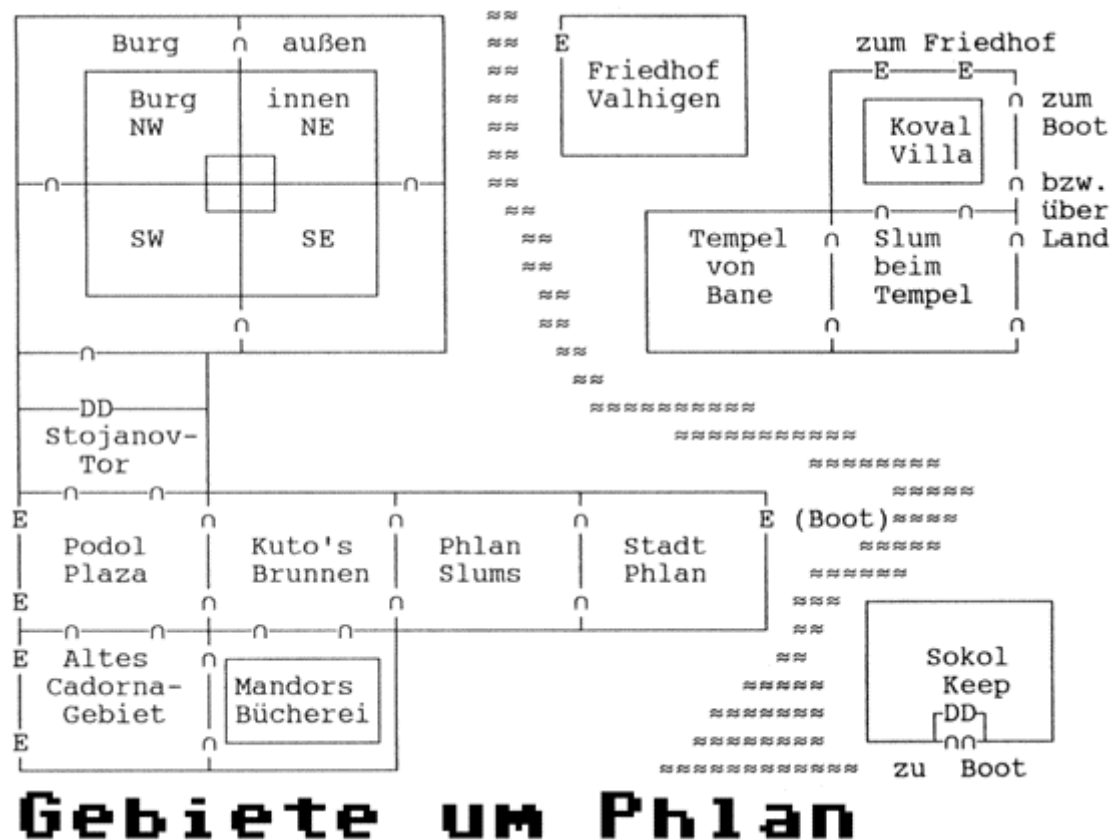
Phlan

1. Hier lernen Kleriker (maximaler Level ist 6 bei 27.501 Experience Points).
2. Magier können hier neue Levels erreichen (maximal Level 6 bei 40.001 Experience Points).
3. Kämpfer trainieren hier (maximaler Level 8 bei 125.001 Experience Points).
4. Hier üben Diebe neue Fertigkeiten (maximaler Level 9 bei 110.001 Experience Points).
5. Der Arenalmeister bietet Duelle an und fragt dann, ob man noch jemand in die Gruppe aufnehmen will („HERO“ ist am besten).
6. Hafenmeister. Hier zahlt man und wählt das Fahrtziel.
7. Von hier legen die Kähne ab.
8. Park von Phlan
9. Hier sitzt der Stadtschreiber. Er verteilt Aufträge und Belohnungen.
10. Hier gibt Porphyrys Cadorna der Gruppe den ersten Auftrag.
11. Bischof Braccio gibt den Auftrag, den Tempel auf der anderen Flußseite zu befreien. NPC Dirten (Kleriker, Level 5) kommt mit.
12. Hier kann man sich mit den Stadtwachen herumschlagen.

13. Zweiter Auftrag von Cadorna

14. Von Urslingen (Söldnerführer) trägt der Gruppe auf, die Tore von Valjevo Castle zu öffnen.

15. Ausgang zu den „Slums“, dem ersten von Monstern zu säubernden Gebiet.

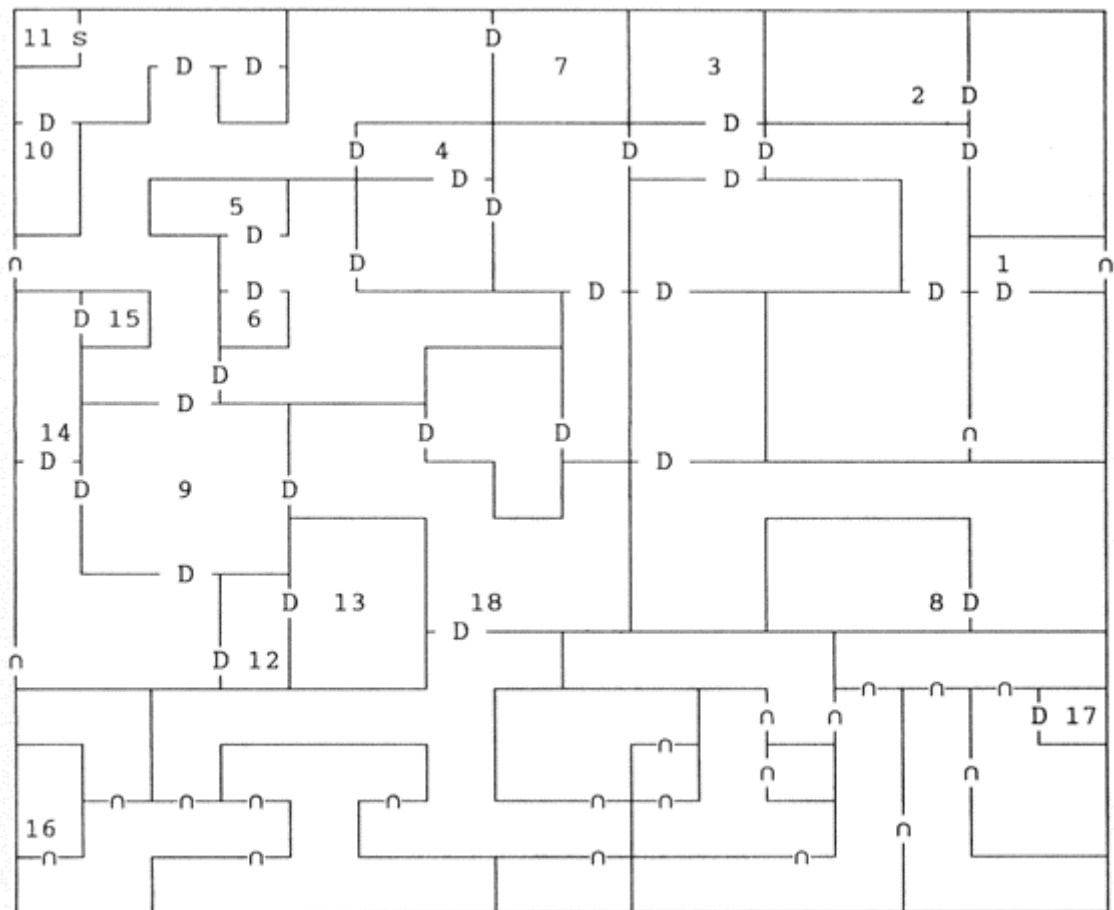


Wir mischen die Slums auf

Am Morgen holten wir uns im Rathaus den Auftrag, die Slums im Westen von Phlan von Monstern zu befreien. Das Rathaus und alle Läden Phlans sind von 0 Uhr bis 14 Uhr geöffnet – Trainingshalle, Herberge, Tempel und Tavernen durchgehend. Gleich nach Betreten der Slums bot sich ein Durchgang an, um Gruppen herumziehender Monster aus einer guten Position heraus zu stellen. Dort hat Narai seinen Segen gesprochen, und wir haben die Gegner erwartet.

Nach „Bless“ den Suchmodus „Search“ starten und nach vorn (bei 1 – siehe Karte) gegen die Wand laufen! Es vergeht keine Zeit, die Wirkung des Spruches bleibt bestehen, aber Monster kommen!

Leider konnten wir Neulinge die Wirkung unserer Sleep-Spells zuerst nicht genau eingrenzen – zweimal sind deshalb auch unsere „Helden“ erfaßt worden und wurden von den Gegnern niedergeschlagen! Die beiden haben uns nach dem Kampf geheilt, dann verlassen – und wir haben erst viel später gemerkt, daß Fundin ihnen ihre Plate Mails +1 und ein sehr gutes Zweihandschwert gestohlen hatte, während sie bewußtlos waren! Die Rüstungen haben wir selbst einsetzen können und die Schwerter verkauft, um unser Training zu bezahlen – aber ehrenvoll ist das nicht gewesen. Deshalb haben wir später im Tempel von Tyr eine Spende für diese Krieger hinterlassen, weil wir sie nicht wieder trafen.



Slums westlich von Phlan

1. Gute Position, um wandernde Gegner abzufangen („Bless“, „Search“)
2. Orcs streiten über „Cleric Scroll“, 2x „Cure Light Wounds“
3. Goblin-Ausbilder und zirka zehn Goblins, Beute „Leather Armor +1“
4. Beim Suchen findet man hier einen „Short Bow +1“ und 20 „Arrows +1“
5. Zirka 20 Orcs mit reicher Beute: 3x „Broadsword +1“, ein „Flail +1“, eine „Chain Mail +1“. Danach ist „Rest“ möglich.
6. Wahrsagerin (nicht angreifen, sonst Fluch auf Gruppe)
7. Kobolde. Beute: Bracers AC6, gut für Magier
8. Mit dem Mann hier reden, Auftrag annehmen. Bei (17) vorbeigehen, Wort „Ohlo“ sprechen, Paket mitnehmen und abliefern (sonst schwerer Kampf mit weniger Beute).
9. Alter Hanf-Markt. Hier kann man Tips zu Schätzen usw. hören.
10. Vier Hobgoblins. „Look“ bringt Beute: „Short Bow +1“, „Ring of Protection +1“; ideal für Magier.
11. Schatzkammer, Beute wie bei (4).
12. Reichlich Goblin-Wachen
13. Scheinbar leer, Suche bringt aber ein „Shield +1“ und eine Magier-Schriftrolle mit „Magic Missile“.
14. Reichlich Orc-Wachen
15. Monster-Anführer, zwei Gnolls, zwei Ogres, ein Hobgoblin
16. Zwei Ogres und vier Trolle. Schwere Gegner! Reiche Beute: Bracers AC6, Potion Extra Healing, Ring of Protection +1
17. Hier wohnt der Hersteller des Zaubertranks für den Herrn bei (8). „Area“ funktioniert im gesamten Gebiet südlich der Tür (18) nicht!
18. Tor zur „Alten Seiler-Gilde“

Verschiedene Schätze haben wir in den Slums gefunden – besonders nützlich die Short Bows +1 und die Arrows +1, die wir glücklicherweise für ganz schwere Gegner später aufgehoben haben! Außerdem magisch verstärkte Armschienen für Merlin und ein Shield +1 für Narai. Bei einer Ork-Gruppe erbeuteten wir mehrere Breitschwerter +1 und einen Flail +1, den wir Narai gaben – er als Kleriker Tyrs zieht Waffen ohne Schneide vor.

Eine Wahrsagerin prophezeite uns, daß wir Freunde dort finden würden, wo wir Feinde vermuteten und umgekehrt. Ich habe das nicht recht geglaubt, aber jetzt sehe ich ein, daß sie uns einen guten Rat gegeben hat. Wir trafen auch einen alten Magier, dem wir aus den verwinkelten Gängen der Seiler-Gilde im Süden einen Verjüngungstrank besorgten; er hat uns reichlich belohnt.

Bei großen Gruppen von Kobolden, Orks und Goblins haben sich gerade die einfachen Schlafzauber sehr wirksam gezeigt, aber das weißt Du ja selber – schlafende Orks beißen nicht und stehen noch dazu den eigenen Kumpanen im Wege. Die schwersten Gegner in den Slums waren aber vier Trolle und zwei Menschenfresser, sie hatten sich in den Gängen der Gilde versteckt. Wirklich schlimme Monster. Bei ihnen fanden wir gute Armschienen (Bracers AC6), einen Schutzring +1 und einen Heiltrank, den wir nach diesem Kampf auch gut gebrauchen konnten.

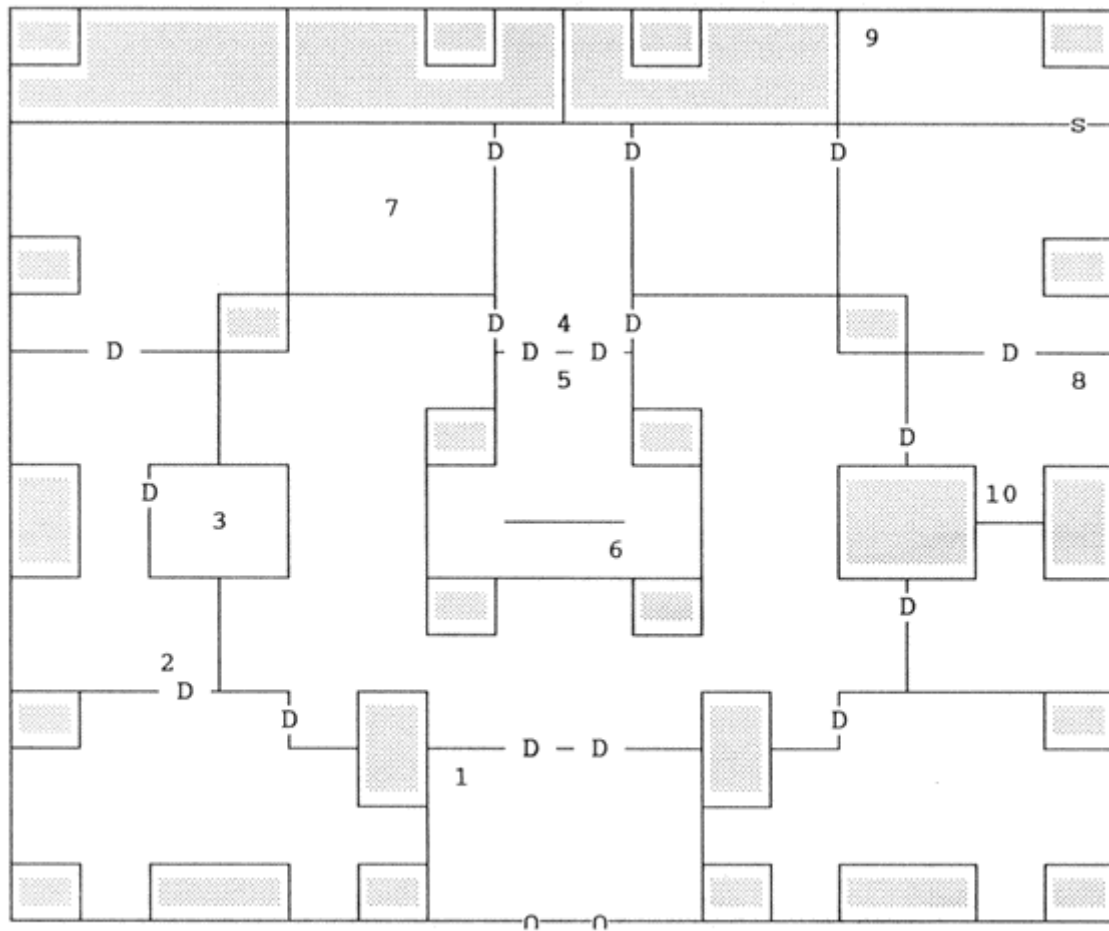
Wir holten uns beim Rat von Phlan unsere Prämie für die Säuberung der Slums, vervollständigten unser Training und nahmen ein Boot nach Sokol Keep. Im Gebüsch vor dem Tor dort entdeckten wir die Überreste eines Mannes, bei dem wir einen Zettel mit Worten fanden, die wir erst für bedeutungslos hielten. Dabei hätte das Wort „Shestni“ uns mehrere Gefechte mit Untoten in dieser alten Festung erspart.

Orks in Sokol Keep

Im Zentrum von Sokol Keep erwartete uns eine große Gruppe von Orks und Hobgoblins! Merlin hat die Ork-Bogenschützen mit einem Schlafzauber ausgeschaltet, und wir haben uns darauf konzentriert, mit unserem bißchen Magie zwei Durchgänge zu sperren, damit sich nicht die ganze Meute auf uns stürzen konnte. Danach konnten unsere zwei Heroes, Narai und Beriond, die restlichen Feinde stoppen, und wir schossen mit Pfeilen aus der zweiten Reihe. Trotzdem noch ein langer, schwerer Kampf.

Im Tempel dahinter trafen wir auf eine geisterhafte Erscheinung – Tymora sei Dank, hat doch Narai das Wort „Lux“ als Kennwort verwendet! Darauf gab sich das Spectre als Geist von Ferran Martinez zu erkennen, dem sagenhaften letzten Verteidiger von Sokol Keep. Er nannte uns das Passwort „Samosud“, um an den untoten Wachen vorbei aus der Festung zu kommen und wies auf ein Versteck von magischen Waffen im Nordosten des alten Gemäuers hin. Wir haben da unter anderem einen sehr guten Streitkalben (Mace +2) für Narai und einen Schild +1 für Beriond gefunden.

1. *Hier liegt das Skelett eines Elfen. Mit „Search“ findet man ein Pergament mit den Paßwörtern: „SHESTNI“ vor Betreten des Tempels bei (6), „SAMOSUD“ danach, „LUX“ für den Geist von Ferran Martinez, „PARLAY“ und „NICE“ machen Untote friedlich.*
2. *Zwei Riesen-Skorpione*
3. *Hier kann man gefahrlos „Rest“ anwenden.*
4. *Kampf mit Orcs und Hobgoblins. Erst den Orc-Anführer unschädlich machen (mit Pfeilen schießen). Danach Journal-Eintrag #57.*
5. *Hier liegen zwei (vor Angst gestorbene?) Orcs.*
6. *Geist von Ferran Martinez. Nach Paßworteingabe („LUX“) ist „Rest“ sicher.*
7. *Beim Suchen findet man Edelsteine und Journal-Eintrag #3.*
8. *Hier liegt ein „Hammer +1“.*
9. *Schatz: Shield +1, Long Sword +1, Chain Mail +1, Mace +2*
10. *Gift-Frösche (keine Gegner, nur Opfer!)*



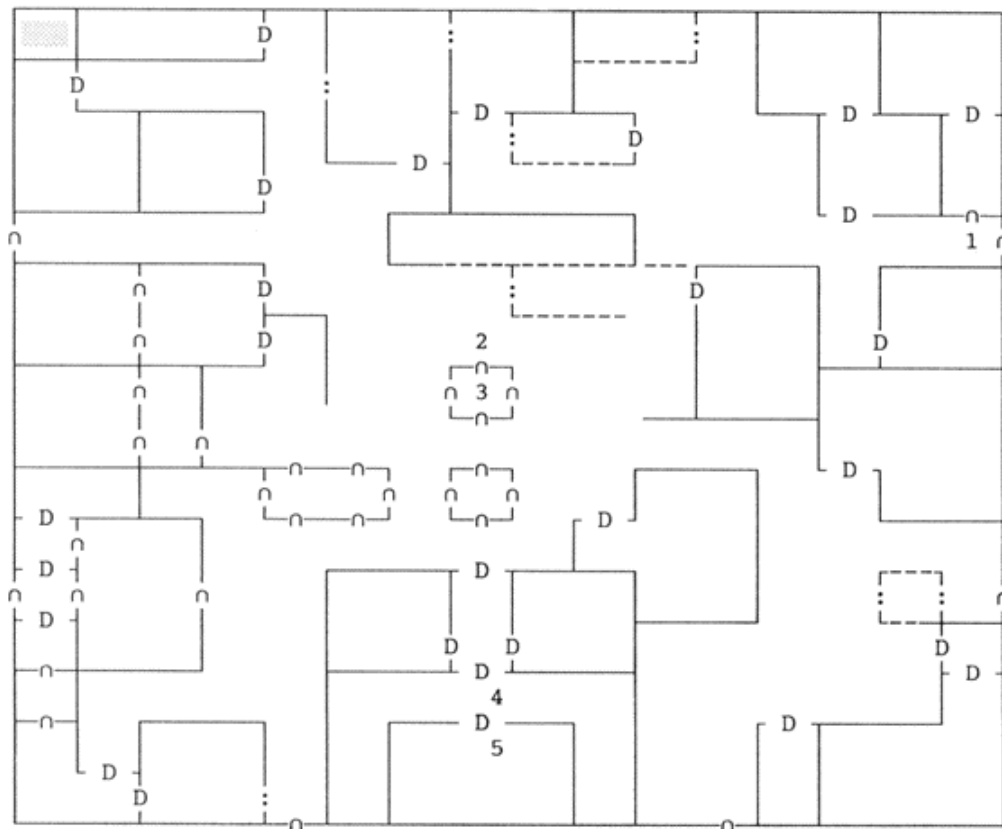
Sokol Keep

Nach unserer Eroberung von Sokol Keep wurden in Phlan auch wieder Schiffspassagen zu anderen Orten angeboten. Dann haben wir uns von den Slums nach Westen gewandt, in das Gebiet um Kutos Brunnen. Dort sind uns fast an jeder Ecke große Gruppen von Kobolden, Eidechsen-Männern und sogar von Gnolls begegnet. Zum Glück sind Gnolls, die aussehen wie riesige Goblins, recht unbeweglich. Wir haben oft die Vordersten mit einem simplen Schlafzauber gestoppt und die dahinter mit Pfeilen erledigt.

Kutos Brunnen selbst barg eine große Überraschung: Nachdem zwei Gruppen von Kobolden aus dem Schacht geklettert waren, haben wir ihn uns angesehen und entdeckt, daß er zu einem unterirdischen Gangsystem führte! Dort konnten wir Norris den Grauen, einen Räuberhauptmann, stellen.

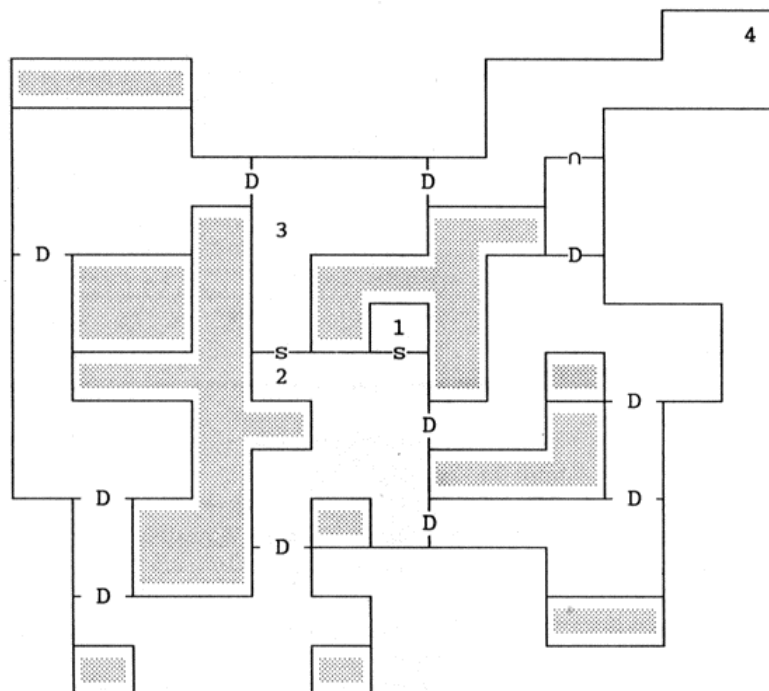
Seine Bande von Kobolden und Eidechsen-Männern war für uns aber kein schwerer Gegner mehr – mit unserer Magie und unseren Waffen haben wir sie recht schnell besiegt. Norris selbst trug ein Long Sword +1, mit dem Beriond von da an gut gekämpft hat. Im Nordosten des Gewölbes fanden wir sogar den Schatz dieser Bande.

Als wir mit der Nachricht vom Ende der Räuber zum Rat von Phlan wollten, ist uns ein Mißgeschick passiert: Wir sind im Rathaus mit einer Gruppe übereifriger Stadtwachen zusammengestoßen! Tymora sei Dank hatten wir uns jedoch in der Herberge wieder erholt und ganz besonders unsere Magie wieder aufgefrischt. Ein schwerer Kampf – doch mit Tyrs und Tymoras Hilfe haben wir ihn gewonnen. Die Wachsoldaten verfügten über außerordentlich gute Waffen – wir haben drei Walls of Magic Missiles, einige Plate Mails +2 sowie Rings of Protection +3 und Two Hand Swords +2 erbeutet.



Kuto's Well

1. Zufällige Angriffe von Eidechsen-Menschen, Gnolls und Kobolden
2. Zwei Kobold-Gruppen aus dem Brunnen
3. ! Dies ist der Zugang zum Räuberversteck!
4. Eidechsen-Mann und drei Riesen-Eidechsen
5. Hinter verbarrikadierter Tür: Wahrsagerin! Anschließend suchen: Banded Mail +1, Quarterstaff +1, Bracers AC4



Banditenversteck unter Kuto's Well

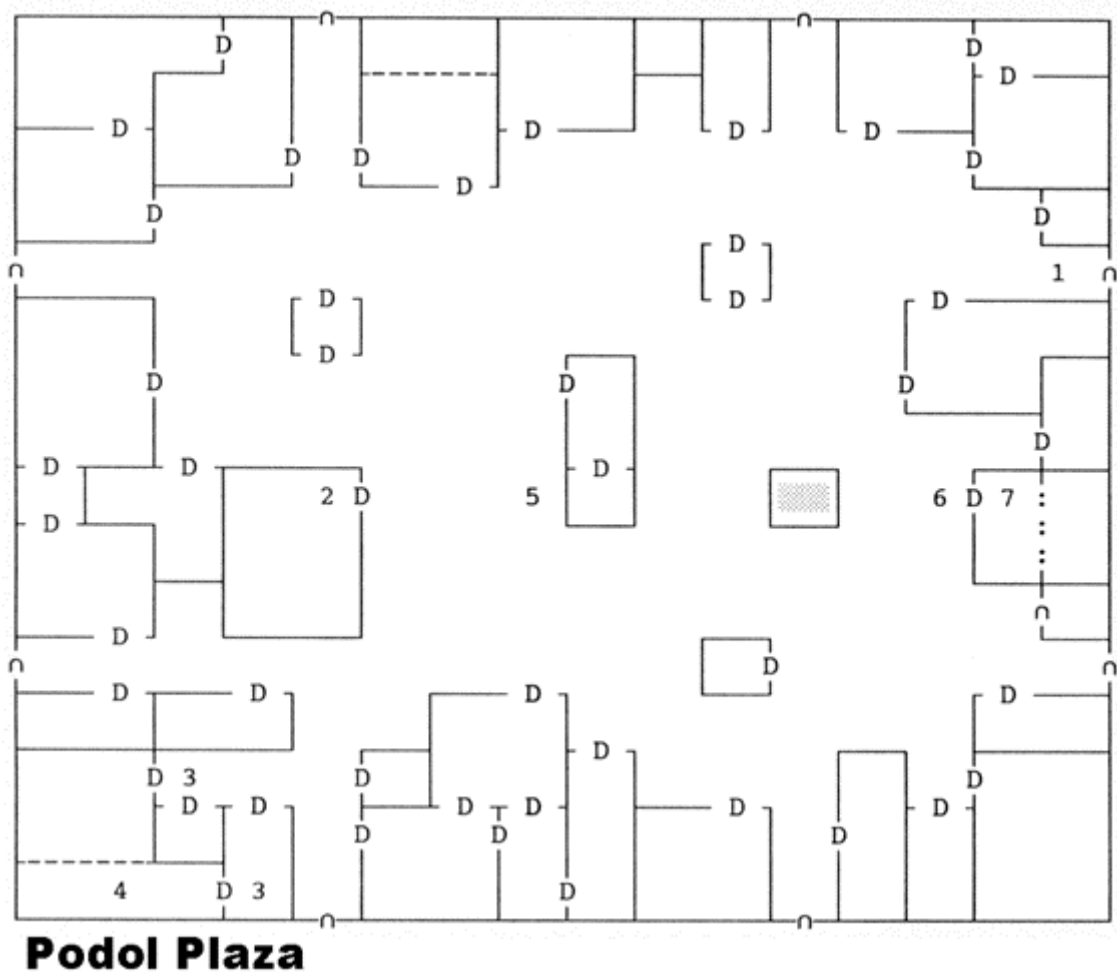
1. Aufstieg zur Oberfläche
2. Beim Suchen findet man hier eine Geheimtür.
3. Hier lauert die Bande von Norris dem Grauen. Angreifen! Beute: Long Sword +1. Nachricht #50 wird gefunden.
4. Norris' Schatzkammer!

Auch in diesem Kampf war unsere gute Strategie entscheidend – die fünf Fighter Level 8 hätten uns in Stücke gehauen, wenn sie an uns herangekommen wären, aber wir haben die vorderen Gegner mit Sleep und Stinking Cloud gestoppt und die starken Krieger mit Halte-Zaubern von Narai und Parvus ausgeschaltet.

Danach wollten uns die Läden und Herbergen in Phlan erst nicht mehr öffnen – zum Glück konnten wir im Rathaus von unserem Sieg über die Räuber berichten und die Bürger Phlans von unseren guten Absichten überzeugen.

Die Wachen geben zirka 4.500 Experience-Punkte und TOLLE Waffen, aber man sollte sich stets nur VOR einer Erfolgsmeldung mit ihnen anlegen. Vor dem Kampf „Bless“ und ggf. „Prayer“ nicht vergessen. Und natürlich vorher speichern ...

Anpassung ist alles



Für den nächsten Auftrag sollten wir die Versteigerung eines magischen Objekts in Podol Plaza beobachten. Wir haben uns beim Betreten dieser von Monstern überlaufenen Gegend selber als Monster verkleidet, um nicht dauernd kämpfen zu müssen und zu sehr aufzufallen. An der Tür zur

Taverne The Pitt stießen wir mit einem Buccaneer zusammen – Beriond hat ihn im Duell besiegt, wir erbeuteten ein Long Sword +1 und eine Chain Mail +1. In der Taverne gerieten wir noch mal in ein Handgemenge mit Monstern, dabei war auch ein zweiter Pirat.

1. Eine gute Option ist „als Monster verkleiden“.
2. Eingang zur Taverne. Erst Kampf mit einem betrunkenen Piraten (Fighter Level 4). Beute: Long Sword +1, Chain Mail +1. Mit den Monstern in der Taverne nicht trinken (rauben sonst die Gruppe aus), sondern angreifen. Beute: Wie beim Pirat.
3. Diese Türen mit „Knock“ öffnen. Starke Charaktere können das auch mit „Bash“ tun.
4. Geheimer Tempel von Il Mater. „Rest“ ist sicher.
5. Hier ist die Versteigerung. Nahe herangehen und mitbieten. Versuchen den Magier zu fangen (klappt aber nicht). Chance auf Kampf ist 35%.
6. Schrein, Symbole von Bane über denen von Il Mater
7. Orc in Robe angreifen. Die „Bane Symbols“ bekommt man auch später.

Während wir die Häuser am Rand der Podol Plaza absuchten, fanden wir im Südosten eine magisch verschlossene Tür – Merlin brach sie mit einem Knock-Zauber auf, dahinter lag ein geheimer Tempel von Il-Mater! Wir haben uns dort auf einen weiteren Kampf vorbereitet.

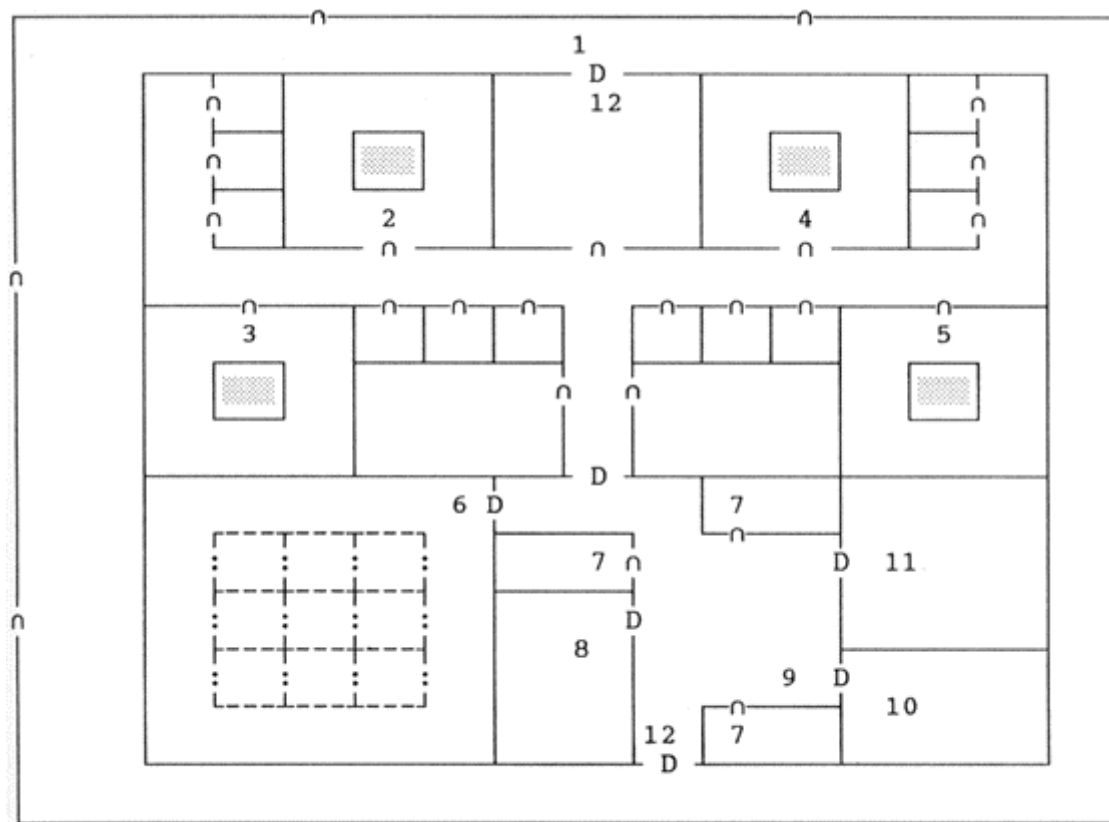
Die Versteigerung des magischen Objektes, wohl einer Wand of Lightning, konnten wir im Zentrum der Plaza beobachten, wir haben frech mitgeboten – da hat ein fremder Magier die Veranstaltung mit einer dunklen Wolke gestoppt und wahrscheinlich das Objekt gestohlen. Wir jedenfalls mußten uns gegen einen Haufen Orks den Weg zurück freikämpfen.

Alte Schriften

Als wir wieder in Phlan waren, bot uns einer der Stadträte, Porphyrys Cadorna, an, im ehemaligen Gebiet seiner Familie, Cadorna Textile House, nach einem Schatz zu suchen. Wir haben aber zunächst die Ruinen von Mandors Bibliothek im Süden von Kutos Brunnen untersucht, denn der Rat von Phlan hatte eine Belohnung für alte Dokumente über die Stadt ausgesetzt.

1. Hier kommt man am besten mit einem „Knock“-Zauber hinein ...
2. Abteilung „Rhetorik“. Ein Basilisk greift an. Beute: Cloak of Displacement (verbessert AC auch für Magier!), Potion of Giant Strength, Potion of Healing. Um sich vor dem versteinernen Blick des Monsters zu schützen, eventuell vorher „Goldfolie“ bei (7) holen, jedem eine geben, „Ready“ halten.
3. Abteilung „Mathematik“ (auch keine Bücher)
4. Abteilung „Geschichte“. Beim Suchen findet man: Aufzeichnungen des Großen Historikers (Journal #21), „Lex Geographica“ (Journal #37), Geschichte des Nordens (Journal #8). Am besten „Search“ einschalten und gegen den Mittelposten laufen! Wirkt wie „Search“, kostet aber keine Zeit! Reihenfolge zufällig.
5. Abteilung „Philosophie“. Man findet beim Suchen: Urgunds Beschreibung der Dunkelheit (Journal #19), Abhandlungen über Macht (Journal #7), „Harmony of the Rock“, „Diskussion der Poetik“, Chronik von Arram und eine Abhandlung über die Natur der Schriftstellerei.
6. Im Garten gibt es außer aggressivem grünem Schleim nichts.
7. „Search“ liefert jeweils drei Blatt Goldfolie (eventuell für (2)).
8. Beim Suchen findet man ein Glas mit drei „Potions Extra Healing“.
9. Ein vollkommen verwirrter Kämpfer lauert hier. Behandelt man ihn nett, flieht er. Sonst muß man mit ihm kämpfen (Opfer, kein Gegner).
10. Eine Suche liefert ein Buch. Wenn man mit ihm („Ready“, „Use“ im Inn 31 Tage rastet, erhöht sich die „Condition“ um einen Punkt. Besser für 25.000 Gold verkaufen und dafür einen „Fine Composite Long Bow“ kaufen.
11. Hier überrascht man Kobolde, die, wenn man sie ziehen läßt, eine Karte herausgeben (Journal #10).

12. Beim Verlassen der Bibliothek greift der Geist Mandors an. Er kann nur mit magischen Waffen (+1) verletzt werden. Achtung: Er zieht bei Treffern Levels ab! Vorher speichern! Gruppe mit „Bless“, „Prayer“ und „Protection from Evil“ vorbereiten.



Mandors Bibliothek

Merlin öffnete uns die Bibliothek mit seiner Magie. Wir haben gleich im ersten Raum mit Büchern ein eigenartiges Reptil angetroffen und konnten es erschlagen, bevor es seinen Blick gegen uns einsetzen konnte! Fundin erkannte es als einen Basilisken, wie man ihn rings um den Moonsea schon lange nicht mehr gesehen hatte, Tyr und Tymora sei Dank dafür!

Im Lager des Monsters fanden wir einen magischen Umhang, der fortan Merlins Rüstung verstärken half, und einige Zaubерtränke. In den Hallen für Geschichte und Philosophie konnten wir nach einiger Suche ein paar interessante Werke und im Süden der Bücherei noch ein altes Manual über Konditionstraining finden.

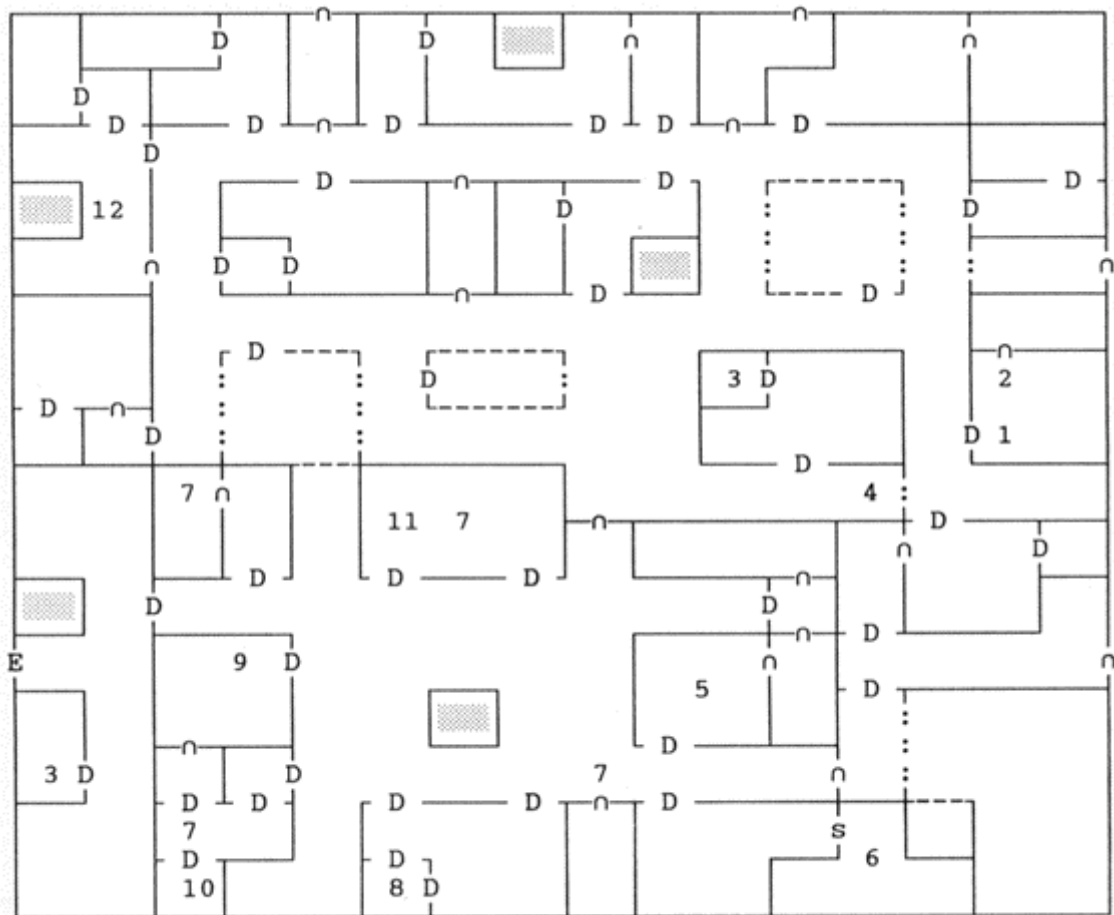
Während der Rast vor dem Verlassen der Bibliothek hatte Narai eine ungute Vorahnung, daher haben wir uns auf einen Kampf vorbereitet – und richtig, der Geist Mandors griff uns an! Gegen nichtmagische Waffen, sogar silberne Pfeile, sind Spectres völlig unempfindlich, aber Parvus und ich hatten noch die Arrows +1, und Beriond streckte das Gespenst mit seinem Two Hand Sword +3 gegen Untote nieder. Dieses Schwert hatte man uns gegeben, um es gegen die Untoten vom Friedhof Valhigen einzusetzen – aber auch hier leistete es treffliche Dienste!

Wir haben darauf in Phlan das Manual für 25.000 Goldstücke verkauft und einen Fine Composite Long Bow gekauft, eine wundervolle Waffe aus dem Silber-Laden im Süden.

Cadorna, here we come

Nachdem wir in der Trainingshalle unsere Fähigkeiten verbessert hatten, drangen wir ins alte Cadorna-Gebiet ein – wir benutzten dabei die inzwischen sichere Bibliothek, um Wunden zu heilen und unsere

Magie wieder aufzufrischen. Ganz in der Nähe des südöstlichen Zugangs steckte hinter einer Geheimpforte der Anführer der Hobgoblins, die dieses Gebiet besetzt hatten. Nach dem Kampf fanden wir eine Truhe, die das Siegel der Familie Cadorna trug. Wir hätten sie aufbrechen können, aber davon riet ausgerechnet Fundin, unser Dieb, ab – er hatte damit andere Pläne.



Cadornas alter Familiensitz

1. Giftfrösche (zufällige Angriffe im Gebiet)
2. Ghouls und ein Wight (zufällig im Gebiet)
3. Hier liegt eine Seite aus einem Tagebuch (Journal #11).
4. Skorpione greifen an (zufällig).
5. Küche, dahinter Speisekammer (mit Menschenteilen ...)
6. Chef der Hobgoblins (ein Menschenfresser), Schatztruhe Cadornas. Man kann sie öffnen oder ungeöffnet nach (12) mitnehmen.
7. Angriffe von Hobgoblins
8. Junge Hobgoblins fliehen
9. Grishnakh und Hobgoblins. Beute: Halskette (verflucht), Schlüssel, Heiltrank, Statuette, verfluchte „Scale Armor“, zwei Magier-Schriftrollen.
10. Gefangener Mann (Journal #47). Befreien, dabei die Ketten mit dem Schlüssel öffnen. Den Mann nicht anschließen lassen, wenn man bei (12) vorbei will!
11. Eine Streitmacht Skelette, Zombies und ein Wight greifen an (zufällig).
12. „Nur für Diebe“! Der Dieb sollte die Rüstung ablegen und hineinklettern. Ein alter Dieb namens Restal bietet an, das Siegel an Cadornas Schatztruhe für die Hälfte der Beute zu fälschen. Sie enthält: Ring (verflucht), einige Gegenstände mit Juwelen und Handschuhe für Oger-Kräfte. Die Handschuhe dem Fighter geben! Bei der Rückkehr nach Phlan kassiert die Stadtwache die Truhe ein.

Im Kampf von Haus zu Haus vertrieben wir mehrere Gruppen von Hobgoblins, einmal räumten wir sogar einen üblen Tempel. Einige Gegenstände der Beute dort waren allerdings verflucht, und der Rat von Beriond war schon sehr vernünftig, neue Objekte nicht gleich auszuprobieren, sondern erst in Phlan identifizieren zu lassen.

Mit dem Schlüssel, den der alte Goblin-Priester trug, konnten wir kurz darauf die Ketten eines Dieners von Cadorna öffnen – er schloß sich uns nicht an, da ihm unsere Gruppe zu groß erschien.

Mehr als zwei NPCs sind nicht möglich!

Außerdem flüsterte Fundin mir zu, daß wir diesen Mann nicht dabei haben sollten, um einen Trick nicht zu gefährden. Kurz darauf führte uns Fundin dann zu einem Brunnen, stieg hinab – nur ein sehr geschickter Dieb konnte das schaffen – und als er wieder heraufkam, sah die Schatztruhe noch aus wie unversehrt, aber den Inhalt breitete er triumphierend vor uns aus! Ein Meisterdieb tief unten im Gewölbe hatte das Siegel hervorragend gefälscht und dafür die Hälfte des Goldes und der Juwelen behalten.

In diesem nördlichen Teil des alten Textilhauses trieben sich noch einige häßliche Untote herum, die besonders gefährlich waren: Die Wights. Aber auch mit denen wurden wir fertig. Und tatsächlich, zurück in Phlan, erkannte Cadorna die Fälschung des Siegels nicht und belohnte uns sogar noch – ganz wohl war mir nicht dabei, aber wie hätten wir die Objekte wieder in die Truhe packen sollen, ohne das Siegel zu brechen? Die gefundenen Gauntlets für Riesenkräfte haben uns sehr geholfen. Parvus, als unser am wenigsten starker Kämpfer, hat sie fortan getragen.

Im Tempel von Tyr

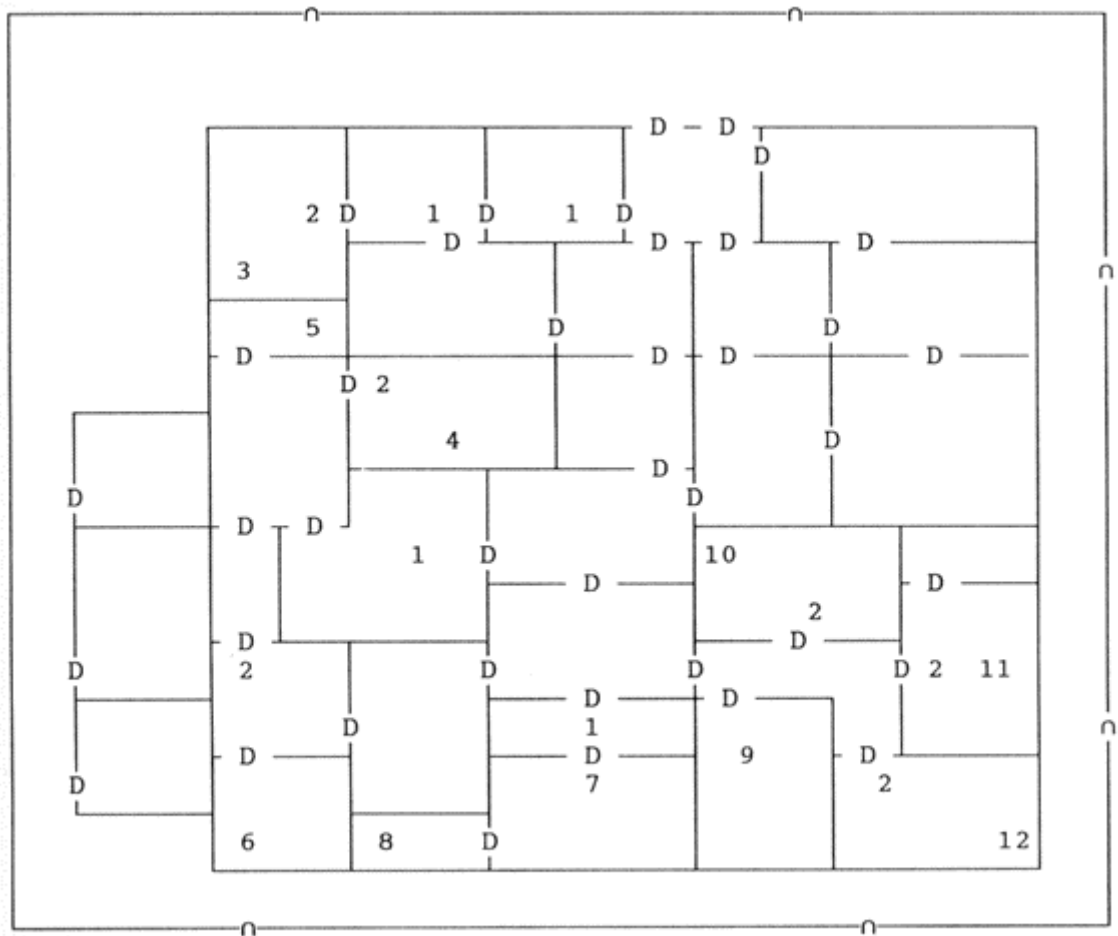
Beim Rat von Phlan haben wir eine Botschaft des Bischofs Braccio erhalten, der von unseren Erfolgen gehört hatte und uns im Tempel von Tyr erwartete.

Vorher einen der Heroes in der Trainingshalle mit „Remove“ zwischenspeichern. Die folgenden Kämpfe sind mit einem hohen NPC-Kleriker einfacher.

Er stellte uns den Kleriker Dirten vor, der mit uns den alten Tempel von Tyr auf der anderen Seite des Flusses von Monstern befreien sollte.

Wir nahmen ihn gern auf, und er willigte ein, uns vorher noch bei einigen anderen Unternehmungen zu begleiten. Seine Ausrüstung allerdings taugte nicht viel, schien doch Bischof Braccio nicht gerade spendabel zu sein. Daher haben wir Dirten den alten Flail +1 aus den Slums gegeben, denn Narai trug jetzt ja das Mace +2, einen vernünftigen Schild und einen Plattenpanzer, verstärkt durch einen Schutzring +3. Damit hat Dirten auch gern in vorderster Reihe gekämpft, Seite an Seite mit seinem Kollegen Narai, während Beriond und Hero2 die Flügel übernahmen.

Wir sind dann zusammen in die alte Koval-Villa eingedrungen, die zum Hauptquartier einer Diebesbande geworden war. Dirten hatte vorher mehrere Zaubersprüche zum Auffinden von Fallen gelernt, Tyr sei Dank! Immer wieder erddeckte er dadurch hinterhältige Mechanismen an Türen oder Objekten. Im Prinzip haben die Diebe uns mit diesen Fallen geholfen, denn hinter einer so gesicherten Tür steckten stets Schätze, meist allerdings auch noch einmal durch eine Falle gesichert.



Villa von Koval

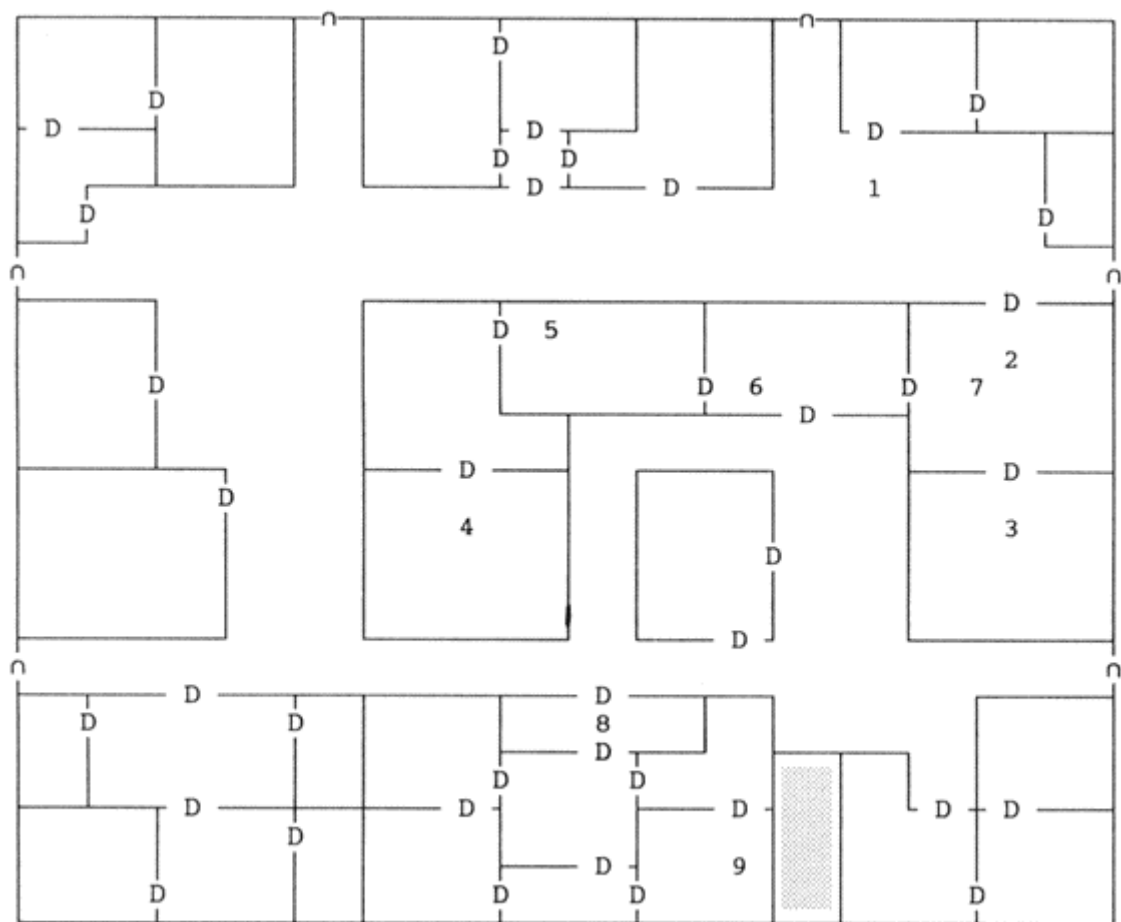
1. Gelegentlich Angriff einzelner Diebe (angreifen, wenn möglich)
2. Türen mit Fallen, vorher „Find Traps“ aktivieren, wenn möglich vermeiden.
3. Schatz, aber erst überprüfen und Falle vom Dieb entschärfen lassen. Inhalt: 2x Dagger +1, Morning Star +1, Scimitar +1, Short Sword +1, Shield +2, Chain Mail +1 und Broad Sword -2 (verflucht).
4. Vier Schrankfächer, alle mit Fallen. Juwelen und Edelsteine.
5. Hier findet man eine Karte (Journal #29).
6. Schrank mit magischen Schriftrollen, einer Statuette und einer Scale Armor (verflucht).
7. Hauptquartier der Diebe (drei davon Level 6, die anderen Level 1). Nach dem Kampf findet man Dokumente (Journal #38 und #51).
8. Karte des nordwestlichen Teils von Valjevo Castle (Journal #41).
9. Junge Diebe schlagen auf einen alten Mann ein. Kampf (Journal #48).
10. Beute: Short Sword +2, Leather Armor +4 und einige Wertgegenstände
11. Drei Fächer. A: Dokumente, B: Silber, C: Gold (Falle!)
12. Wandteppiche, die zwei „Fine Tapestries“ mitnehmen.

Narai fand so ein Shield +2 und gab sein Shield +1 an Fundin weiter, der bis dahin die schlechteste Armor Class von uns Kämpfern gehabt hatte – aber Du weißt ja selber, wie in einer guten Abenteurergruppe damit umgegangen wird: Alle verbessern sich nach und nach, besonders natürlich die, die in vorderster Reihe stehen. Fundin hat eins der Schwerter ausprobiert, ein fein gearbeitetes Breitschwert – aber es war verflucht, schien einen eigenen Willen weg vom Feind zu haben. Er konnte es nicht ablegen, bis Dirten ihn mit „Remove Curse“ davon befreite! Beriond hatte ihm empfohlen, das Schwert nicht ungeprüft anzufassen – aber unser Zwerg hatte gerade erst eine üble Falle entschärft und glaubte, ihm könne nichts geschehen.

Tief im Inneren der Villa trafen wir dann auf die Hauptmacht der Diebe, kurz darauf noch auf ein paar andere, die einen alten Gefangenen folterten – wir kamen leider zu spät, um ihn zu retten. Danach war es jedoch sicher, in diesem Gebäude zu rasten, und wir konnten in Ruhe weitere Schätze suchen, die wir aber alle erst in Phlan identifizieren ließen. Mit dem Erlös der Gegenstände aus der Villa und der Belohnung des Rates für den Sieg über die Bande kauften wir einen Fine Composite Long Bow, wesentlich besser als mein alter Short Bow +1, den ich dann Hero2 gegeben habe.

NPC-Kämpfer Hero, Swordsman etc. können NICHT mit dem Superbogen umgehen, da haben vielleicht die Programmierer geschlampt. Also: Einen solchen Bogen nicht für diese NPCs kaufen!

Südlich der Koval-Villa und vor dem Gebiet des Tempels, den wir von den Anhängern Banes befreien sollten, liegt ein größeres Slum-Gebiet. Dort trafen wir auf viele Orks und gelegentliche Patrouillen von Goblins – diese umherziehenden Feinde haben wir entweder besiegt oder einfach verscheucht. Du weißt ja, daß diese Monster im Prinzip feige sind, und wenn eine erfahrene Abenteurergruppe mutig auftritt, zum Beispiel mit „Parlay, Abusive“, dann trollen sie sich zumeist.



Slum beim Tempel

1. Vier Orcs mit Symbolen von Bane (zufällig im Gebiet)
2. Eine Gruppe von Orcs greift an.
3. Goblin-Sklaven. Läßt man sie laufen, erzählen sie, daß man ein heiliges Symbol Banes tragen muß, um in den Tempel zu gelangen.
4. Orcs und ein Oger. Man findet ein Papier (Journal #53).
5. Sucht man nach einem Sieg bei (4) hier, findet man Juwelen.
6. Sucht man hier, findet man eine Falltür. Darunter: Kleriker-Schriftrolle, Potion, Ring of Feather Falling.

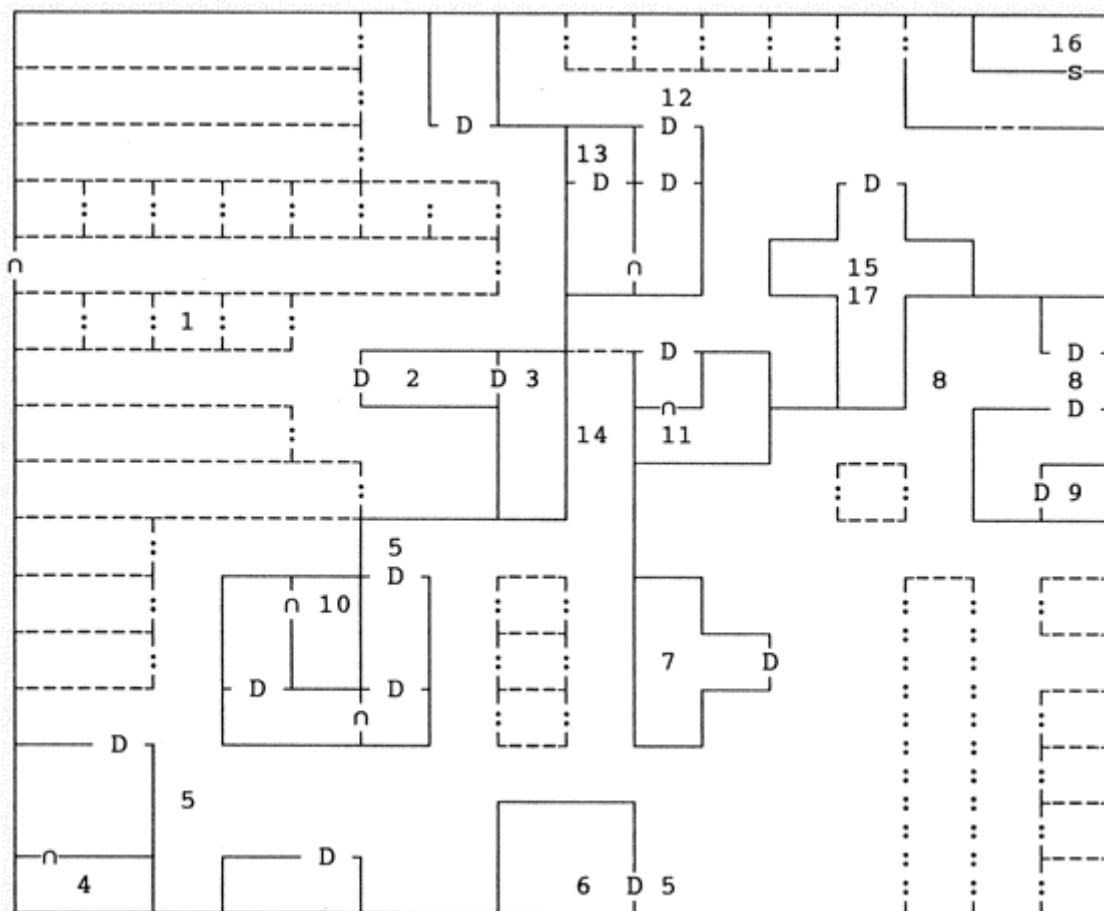
7. Bei „Search“: Juwelen
8. Orc-Wachen greifen an.
9. Durchsucht man den Raum, greifen Orcs an. Im ganzen Gebiet zufällige Angriffe von Orcs, Goblins und Hobgoblins. „Parlay“ und „Abusive“ lassen sie meistens abziehen.

Aber wir wollten uns ja nicht nur mit dem Fußvolk herumschlagen, sondern den Anführer der Orks erwischen. Den stellten wir in einer Villa im Zentrum der Slums, seine Ork-Wachen steckten in einem Landhaus weiter im Süden. Danach konnten wir die Gebäude im Zentrum in Ruhe absuchen, wobei wir einige interessante Schätze fanden, zum Beispiel einen Ring, mit dem auch ein Nicht-Magier wie eine Feder von einer hohen Klippe hinabschweben kann!

Einige Goblin-Sklaven der Orks haben wir laufenlassen – sie verrieten uns, daß wir ein Symbol Banes tragen müßten, um in den bösen Tempel gelassen zu werden.

Wir erhielten eine Belohnung für die Säuberung der Slums und stellten fest, daß mehreren von uns nur noch ein wenig Erfahrung fehlte, um in der Trainingshalle die Fertigkeiten zu verbessern. Dirten hatte wohl auch einigen Gefallen am Abenteuer gefunden und schlug vor, daß wir uns den Valhigen-Friedhof einmal ansehen sollten. Wegen der Untoten dort ist es eine gute Idee, einen starken Kleriker mehr dabei zu haben.

Kein Friede auf dem Friedhof



Valhigen Graveyard

Ein wahrhaft düsterer Ort – mitten am Tage stockdunkler Himmel, Blitze und Donner, als scheue sich die Sonne selbst, auf die untoten Monster zu blicken! Gleich hinter dem Eingang trafen wir auf eine wahre Armee von Skeletten. Mystra sei Dank, beherrschte Merlin doch schon den Feuerball-Zauber, mit dem er eine große Bresche in diese Flutwelle von belebten Knochen riß!

1. Eine Armee von Skeletten greift an (zufällig im Gebiet)
2. Skelett-Wachen
3. Riesen-Skelett und Skelett-Wachen
4. Spectre beim Erschaffen von Skeletten
5. Zombies
6. Juju-Zombie (immun gegen nichtmagische Pfeile). Beute: Potion of Healing, Wand of Lightning Bolt, 2 Kleriker-Scrolls
7. Mumien. Gefährlich! Können schon durch Anwesenheit lähmen.
8. Angriffe von Wights, Ghouls und Zombies (zufällig im Gebiet)
9. Wraith greift an, dann reiche Beute: MU-Scroll, Hammer +3, Sling +2, Kleriker-Schriftrolle, Potion Extra Healing.
10. Ein Spectre stellt Zombies her.
11. Ein Spectre beschwört einen Wight herbei.
12. Zwei Spectres greifen an („Lightning Bolt“ paßt gut ...)
13. Die Vision eines Ritters gibt einen Schatz frei: Plate Mail +2, Long Sword +2 (kann nicht von „Evil Characters“ getragen werden), Ring of Fire Resistance, Shield +1, vier Kleriker-Schriftrollen.
14. Hier trifft man auf einen Magier, der den Vampir bekämpfen will, wenn man nach Süden zurückgeht, um noch einmal auszuruhen. Wenn man ihn nicht in die Gruppe aufnimmt (Kunststück bei acht Leuten!), greift er an. Beute: Bracers AC3 (!), diverse Ringe.
15. Sarg mit Journal #43, für Vampir unbrauchbar machen (sanctity)!
16. Vampir! Schwerer Gegner. „Look“ nach Kampf findet Schatz des Vampirs: Wand of Magic Missiles, Shield +1, drei Potions of Healing. Wenn man die „Efreeti Bottle“ dabei hat, kämpft der Geist mit!
17. Hier taucht Draculas Vetter noch einmal auf, ist aber wegen (15) recht schwach und wird endgültig beseitigt!

In einem Gewölbe dahinter mußten wir sogar mit einem Riesen-Skelett fertigwerden. Riesen sind schon schlimm genug, aber dieses untote Ding, das zudem gegen scharfe Waffen wenig empfindlich war, machte doch einige Probleme. Dirten hat die Wachen des Monsters mit „Turn“ zu Staub zerfallen lassen, und wir Kämpfer haben es niedergeschlagen, unterstützt durch Merlins magische Geschosse.

Wir rasteten in der Koval-Villa und drangen noch einmal in den Friedhof ein. Etwas weiter südlich stellten sich uns Zombies entgegen, in einem Eckgebäude sogar ein Spectre, das wir mit magischen Waffen bezwangen. Da untote Monster einen Getroffenen um mehrere Erfahrungs-Levels zurückwerfen können; beschlossen wir, erst unsere Magie zu verstärken, bevor wir tiefer in den Friedhof eindringen.

Umweltverschmutzung

Nach dem üblen Dunst des Friedhofes beschlossen wir, einem Auftrag des Rates außerhalb von Phlan nachzugehen und der Quelle der Verpestung des Stojanow-Flusses auf die Spur zu kommen. Wir zogen also von der Koval-Villa nordwärts, aber nicht zu nahe am Fluß – er stank fast noch schlimmer als die Untoten von Valhigen! Auf einer Insel sahen wir eine Pyramide, von der sich ein Strom üblen Drecks ins Wasser ergoß.

E Eingang zur Pyramide. Man kann den See mit dem Boot überqueren.

1 Hier kann man mit „Parlay“-„Meek“ einen Kampf mit Eidechsenmenschen vermeiden, denn auch sie sind Feinde von Yarash.

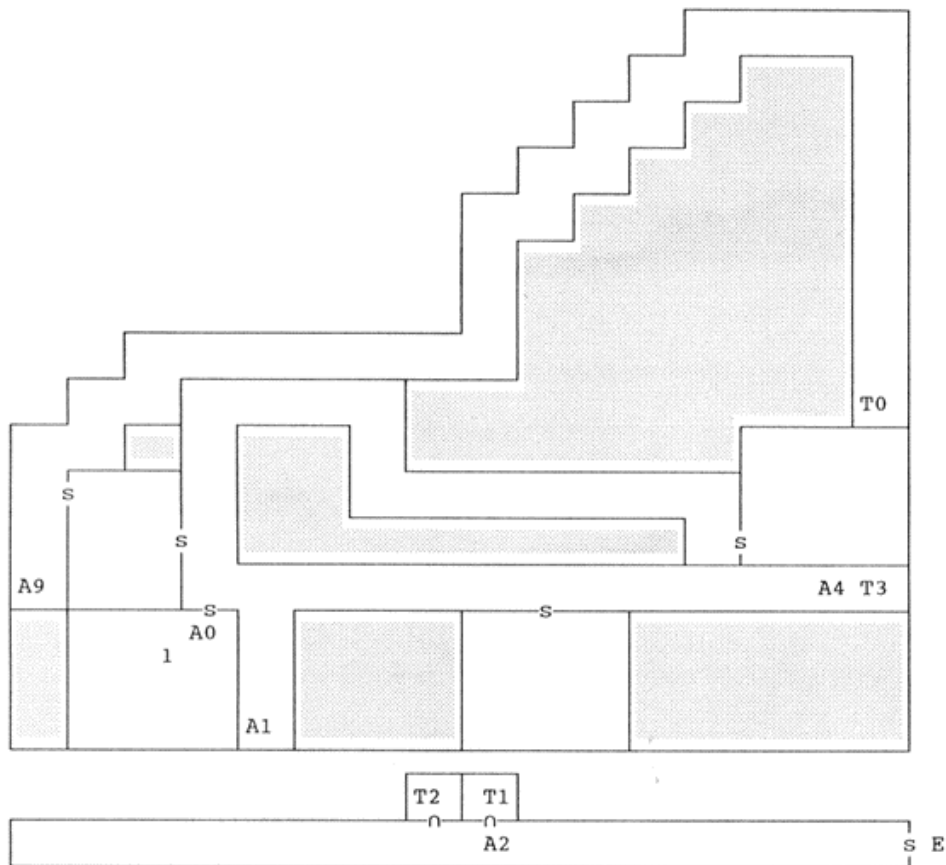
T0 Teleportiert immer nach A0

T1 Teleportiert beim ersten Mal nach A1, dann nach A7. Umzuschalten durch Werfen von Steinen („Throw a rock“) oder Durchgehen!

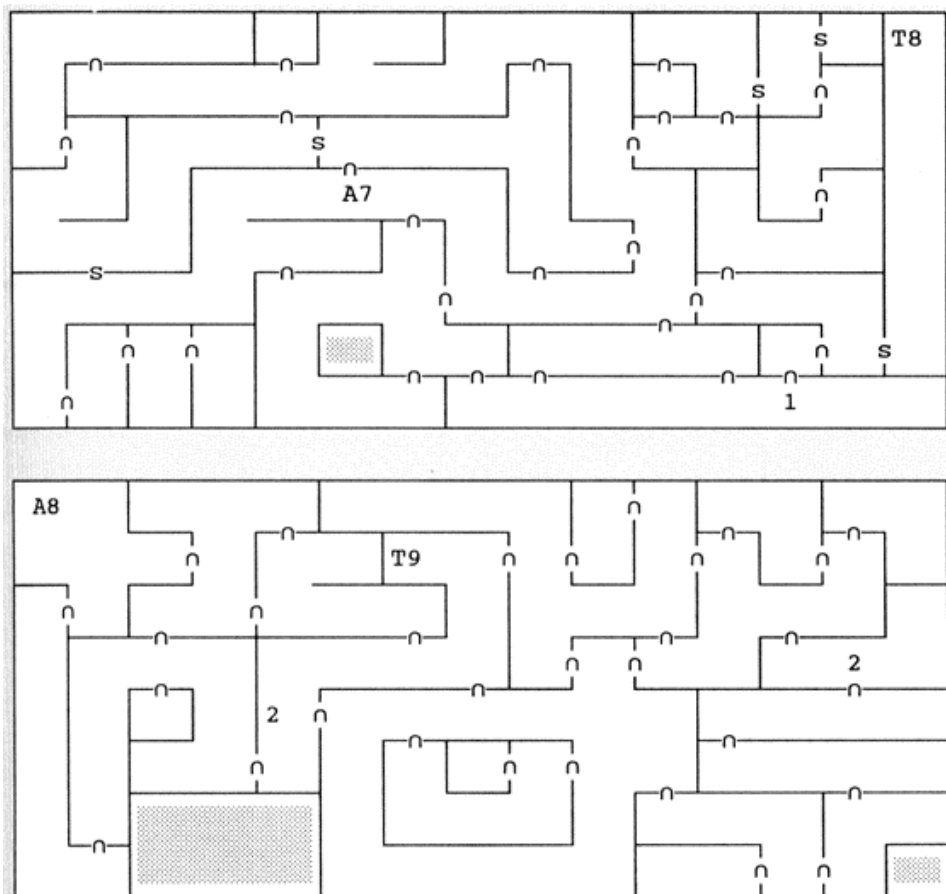
T2 Teleportiert ähnlich wie T1 im Wechsel.

T3 Teleportiert zuerst nach A2, nach einem Steinwurf dann nach A3.

Ax Ankunftsfelder



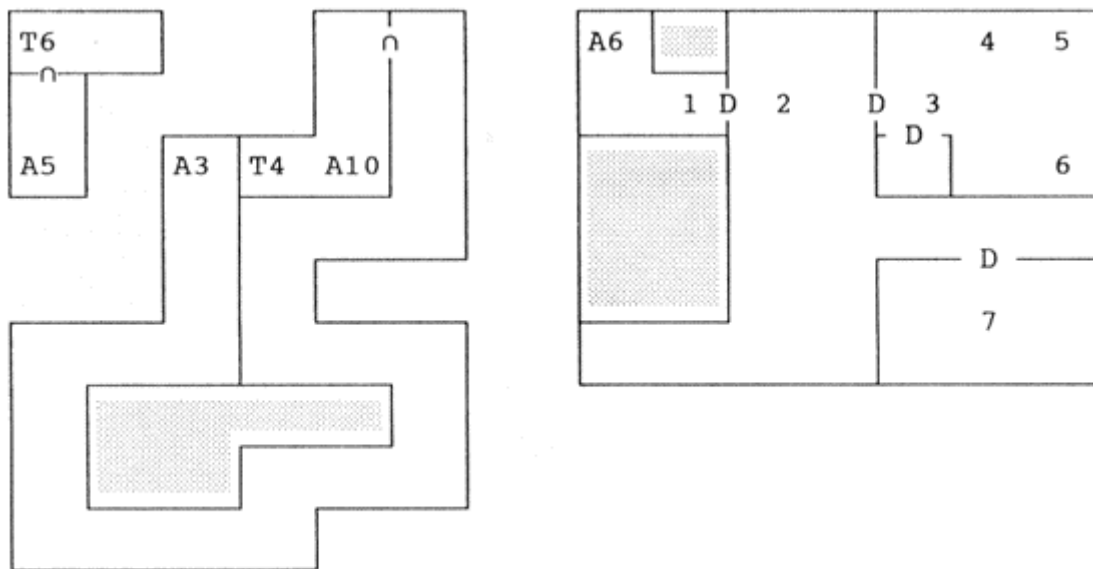
Yarashs Pyramidenbasis



Yarashs Pyramidenmitte

- 1 Hier kann man einem Kleriker helfen (der als einziger im Gebiet nicht angreift), einen Weg nach draußen zu finden.
- 2 Falscher Durchgang (sieht aus wie einer, ist aber unpassierbar)
- 3 Leiche. „Search“ liefert Journal #26.
- T8 Teleportiert nach A8
- T9 Teleportiert nach A9

Im Gebiet Angriffe von Dridern (Juwelen!), Elfen (Wands of Magic Missiles), Fighters (Long Swords +1) usw.



Yarashs Pyramidenspitze

- 1 Paßwort für die Tür ist NOKNOK. Vorsicht: Genau eingeben!
- 2 Hier sollte man die Geräte, die das Wasser verpesteten, zerstören. Es erfolgt eine Explosion mit zirka 15 Punkten Verletzung pro Nase.
- 3 Yarash läßt nicht mit sich reden und greift an. Am Zaubern hindern (Pfeile, Stinkwolke, Hold Person)! Seine Mutanten-Echsenmenschen sind keine einfachen Gegner. Beute: Wand of Paralyzation, Bracers AC4, Potions of Healing, Potion of Speed.
- 4 Eine Skala kann man verstellen. Teleportiert bei „Blau“ zum Ausgang, bei „Kupfer“, „Silber“ und „Gold“ zu Schatzkammern.
- 5 Hier mit „Search“ aktiv zu den Schatzkammern teleportieren.
- 6 Schreibtisch von Yarash. Journal-Einträge #33, #49, #27, #56 und #40.
- 7 Eidechsenmenschen befreien. Sie verraten das Stammes-Paßwort SAVIOR.
- T4 Teleportiert im Wechsel nach A4 und A5.
- T6 Teleportiert im Wechsel nach A6 und A10 (Stein werfen)

Als wir das Ufer im Norden des kleinen Sees absuchten, entdeckten wir ein Boot, mit dem wir zur Insel übersetzten. Dort fanden wir eine geheime Tür, die ins Innere des Bauwerks führte. Drinnen traten wir in einen Seitenraum – und ein magisches Tor schleuderte uns in ein Labyrinth mit geheimen Türen, Teleportations-Feldern und Horden von Gegnern! Fundin hat Karten gezeichnet, mit denen wir uns nach und nach in dem Gemäuer zurechtfinden.

Bei einigen Transportern mußte man durch das Werfen von Steinen das Ziel ändern! Parvus kam auf diese Idee, weil er sich anders des Vorhandensein von Steinhäufen in den magischen Feldern nicht erklären konnte. Die Eidechsen-Männer, die wir antrafen, schienen Gegner des Zaubers Yarash zu sein, der die Pyramide bewohnte – wir haben sie nicht angegriffen. Der einzige Freund, den wir sonst in den verwinkelten Gängen fanden, war ein Kleriker, der uns auf einen Weg aus der Pyramide hinwies. Schließlich haben wir herausgefunden, durch welche Transporter wir zur Spitze der Pyramide

vordringen konnten – beinahe wären wir dort an einer mit einem magischen Passwort gesicherten Tür gescheitert, aber Parvus hat die Elfenrunen korrekt entziffert. So etwas Einfaches wie NOKNOK als Kennwort zu wählen! Aber das mußte Yarash vielleicht tun, damit es seine MUTIERTEN Eidechsen-Männer, die reichlich fiese Gegner waren, sich merken konnten!

Hinter der Tür zerstörten wir die Geräte, die das Gift in den Fluß führten, wurden aber von der Explosion der Apparatur überrascht und verletzt. Trotzdem setzten wir sofort nach und stellten Yarash in seinem Arbeitszimmer. Er mußte wohl verrückt sein, denn er ging auf unser Gesprächsangebot nicht ein und griff sofort an. Wie könnte auch jemand, der noch bei Sinnen ist, einen Fluß so verschandeln!

In dem Kampf konzentrierten wir uns darauf, den alten Zauberer nicht zum Einsatz seiner Magie kommen zu lassen und konnten ihn und seine Garde riesiger Eidechsen-Männer überwinden. Yarash trug Bracers AC4 und einen Wand of Paralyzation, den fortan Merlin einsetzte.

Wir haben dann erst einmal unsere Wunden geheilt und unsere Magie, für alle Fälle, wieder aufgefrischt. In einem Nebenraum haben wir noch einige Eidechsen-Männer befreit, die uns dafür das Freundschaftswort ihres Stammes verrieten, SAVIOR. Danach untersuchten wir das Zimmer von Yarash genauer und fanden seine Korrespondenz mit dem Anführer der Ungeheuer in Phlan! Außerdem führte ein verstellbarer Teleporter zu drei Schatzkammern des Zauberers.

Bei der Einstellung „Blau“ standen wir auf einmal wieder unten in der Pyramide und waren froh, diesen Ort hinter uns zu lassen. Wir hatten tatsächlich die Verschmutzung des Stojanows beendet!

Auf dem Weg nach Phlan trafen wir noch auf sehr unangenehme Gegner, eine Horde von Dridern. Von diesen Monstern, halb Dungelelf, halb Riesenspinne, hatten wir zwar schon gehört – aber wirklich einem solchen Ungeheuer gegenüberzustehen, das zudem noch über die Kräfte eines Magiers mit Level 6 verfügt, damit hatte ich kaum gerechnet. Auf den Rat Berionds hin haben wir uns blitzartig verteilt, um nicht alle von einem Feuerball erfaßt zu werden, und Merlin hat die Hauptmacht der Driders mit seinem Feuerball erwischt – danach entschieden unsere Pfeile und Schwerter den Kampf zu unseren Gunsten.

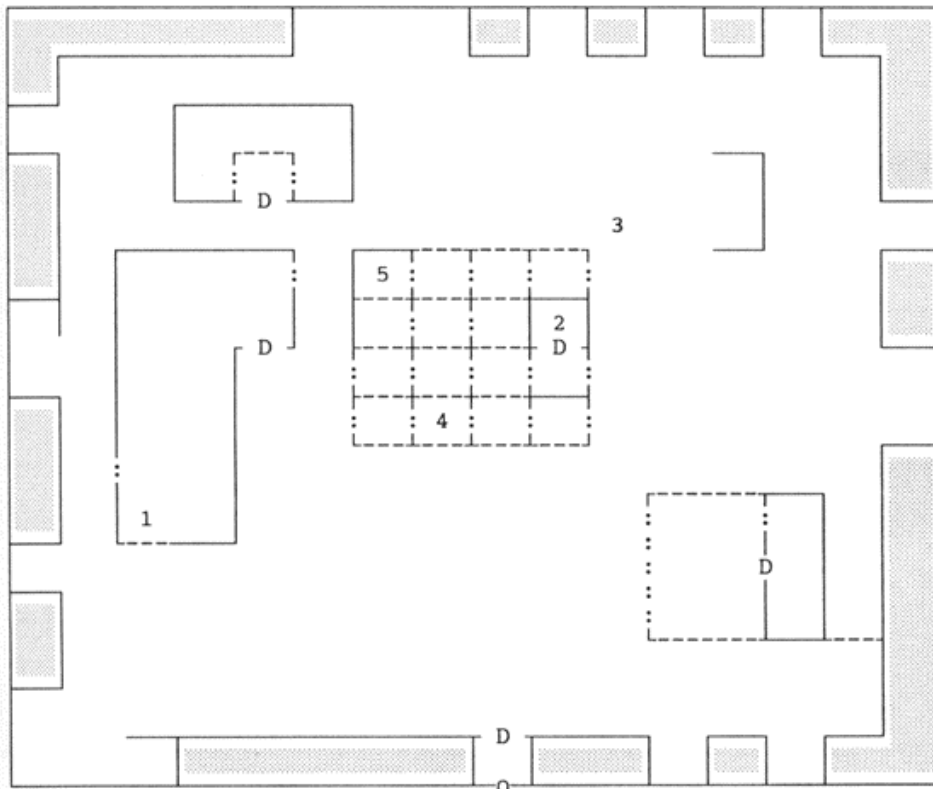
Zurück in Phlan wurden wir fürstlich für die Reinigung des Flusses belohnt und konnten unser Training vervollständigen – ich lernte den Feuerball, Merlin konnte sogar schon zu Level 6 aufsteigen.

In der Hall of Training den Lightning Bolt lernen, denn den Feuerball findet man mehrfach auf Scrolls und kann ihn mit „Scribe“ lernen. Schriftrollen besser identifizieren lassen, denn bei „Read Magic“ geht das Programm gelegentlich in den Wald!

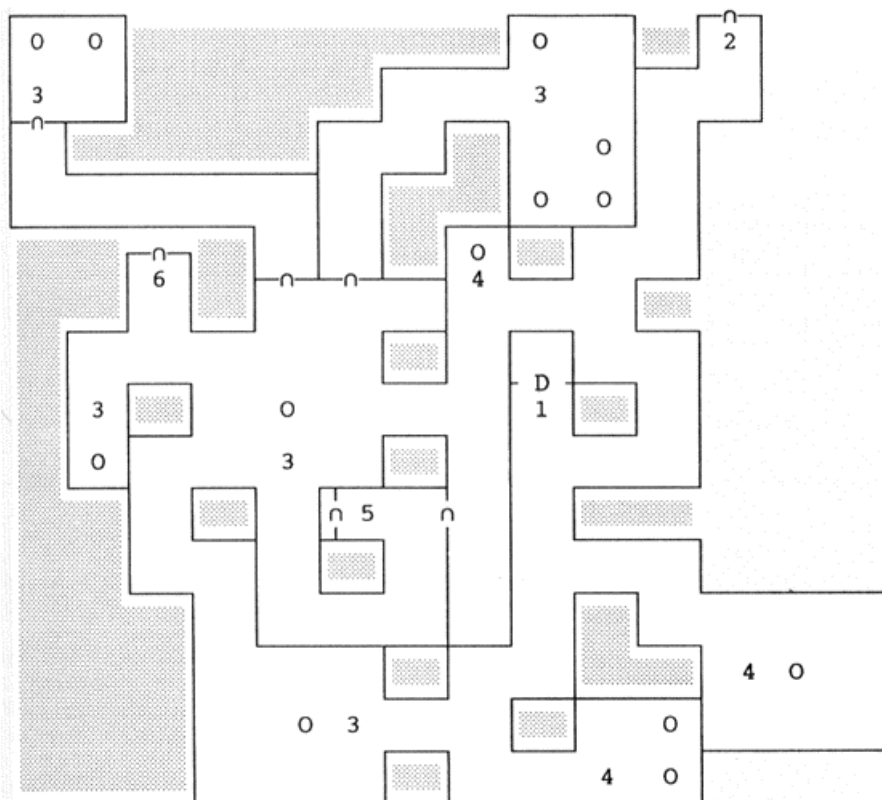
Friede, Freude, Eidechsen

Nach dieser Aktion kam Dirlen auf die Idee, vor dem bösen Tempel noch die Eidechsenleute aufzusuchen, damit die nicht in die Gewalt von Thyranthraxus kämen. Das Leid der von Yarash geknechteten und zu abscheulichen Ungeheuern mutierten Sklaven hatte uns alle berührt, und wir willigten gern ein.

1. Ein alter Lizard-Mann fragt nach dem „Freundschaftswort“ des Stammes (man muß vorher die Eidechsenmenschen bei Yarash befreien). SAVIOR bringt's, Journal #31, dann Duell mit Drythh, der sich Thyranthraxus anschließen will.
2. Alte Treppe, die hinunter zur Eidechsenhöhle (1) führt.
3. Ausgang eines Tunnels zur Höhle (2), ist nur mit „Search“ zu finden.
4. Tunnel-Ausgang zu (5) in der Höhle.
5. Tunnel-Ausgang zu (6) in der Höhle.



Lager der Eidechsenmenschen



Höhle der Eidechsenmenschen

- 1 Hier lauert beim ersten Betreten eine Horde Riesen-Eidechsen.
- 2 Tunnel zum Ausgang (3) im alten Schloß oben.
- 3 Wenn man nach einem Kampf im Wasser sucht, Schatz (je einmal)

- 4 Bei Suche nach einem Kampf Schatz und ein Schild +2
- 5 Tunnel zu (4) oben
- 6 Tunnel zu (5) oben
- O mit Eidechsenmenschen

Weder im Schloß noch in der Höhle gehen „Area“ (Gebietsskizze) und Magie. Ausnahme: Dirten (Kleriker, NPC) kann auch hier mit „Hold Person“ Eidechsenmenschen lähmen. Sehr vorteilhaft!

Wir hatten in einer Taverne von einer Sage gehört, nach der Eidechsen-Männer bei einer uralten Burg im Nordosten wohnen sollten. Wir nahmen ein Boot nach Osten, und richtig – im Zentrum eines kleineren Waldgebietes fanden wir die Ruine eines Schlosses – bei den Koordinaten 37,8 im Nordosten! Schon beim Betreten des Gemäuers spürten wir Magier eine ganz eigenartige Aura, und auch Narai merkte, daß seine Kleriker-Kräfte hier versagten. Nur Dirten war in der Lage, hier seine Zauber im Kampf anzuwenden!

Das ist auch der Grund, ihn hier noch mitzunehmen! Es klappt zwar nur im Kampf, wenn er als NPC sein „Hold Person“ oder „Prayer“ selber ausspricht, aber auch das hilft ganz ordentlich.

In einer besser erhaltenen Halle mitten im alten Schloßhof trafen wir auf einen alten Eidechsen-Mann, den wir mit dem Kennwort seines Stammes von unseren guten Absichten überzeugten. Er erzählte uns, daß ein junger Unterhüptling den Stamm auf die Seite von Thyranthraxus bringen wollte und er zu alt sei, diesen Drythh zu besiegen, der ihn jetzt zum Duell gefordert habe. Beriond hat sofort eingewilligt, anstelle des Alten anzutreten, und ist mit diesem Gegner recht schnell fertig geworden, obwohl er weit stärker als normale Eidechsen-Männer war. Damit hatten wir den Auftrag des Rates erfüllt, dafür zu sorgen, daß sich dieser Stamm nicht Thyranthraxus anschloß.

Fundin riet uns, die Ruine noch genauer zu untersuchen. Dabei fanden wir ein Labyrinth von Höhlen unter dem Schloßhof! Gleich hinter dem Eingang fiel eine große Meute von Riesen-Eidechsen über uns her. Wie gut hätte da ein Feuerball Merlins hineingepaßt! Aber auch dort unten konnten wir weder Zaubersprüche noch magische Stäbe anwenden, lediglich unsere Waffen behielten ihre volle Funktion. Wir haben erst einmal vor dem Schloßtor unsere Wunden kuriert und danach die Gänge näher untersucht. Dabei wurden wir mehrfach von kleineren Gruppen von Eidechsenleuten angegriffen, wohl Anhängern von Drythh, die plötzlich aus den Teichen auftauchten und mit Speeren warfen.

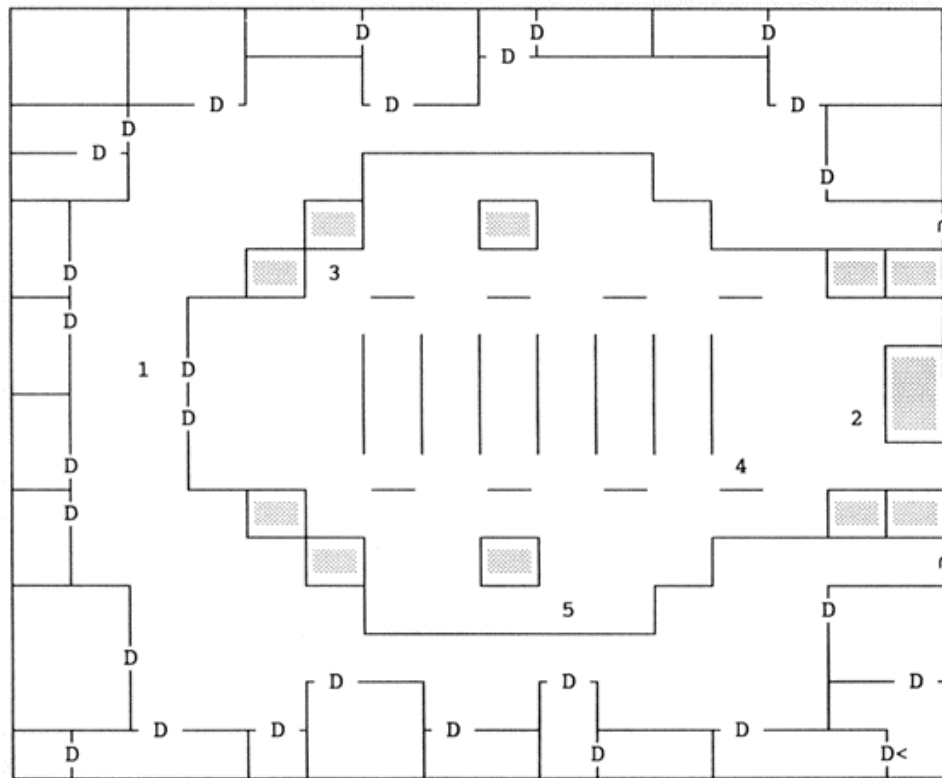
Wenn wir eine solche Gruppe stellen und besiegen konnten, ehe sie wieder im Wasser verschwanden, fanden wir reiche Beute in den Tümpeln. Solange die Eidechsen noch im Wasser steckten, war es natürlich zu gefährlich, dort nach Schätzen zu suchen! Wir fanden insgesamt drei Shields +2, wunderbare alte Arbeit, wie man sie sonst kaum mehr kennt. Damit konnten auch wir drei Kämpfer hinten unsere Rüstung verbessern. Bei einem Angriff von Phase Spiders auf dem Weg zurück nach Süden haben wir sie auch sehr gut brauchen können! Da haben wir das Gelände und ein paar strategisch platzierte Stinkwolken benutzt, diese Ungeheuer nicht zu nahe an uns herankommen zu lassen, oder jedenfalls nicht alle gleichzeitig.

Hinein in den Tempel

Wir besuchten wiederum die Hall of Training and setzten dann mit Dirten zum Gebiet des bösen Tempels auf der anderen Seite des Stojanow über, der jetzt nach dem Ende Yarashs nicht mehr zum Himmel stank. Einer umherziehenden Ork-Gruppe nahmen wir ein paar heilige Symbole Banes ab, wie uns die Goblin-Sklaven in den Slums geraten hatten.

Es reicht, wenn einer der Gruppe ein Symbol mit „Ready“ benutzt. Die Dinger sind schwer!

Ein alter, blinder Orc ließ uns in den Tempel. Wir haben uns auf einen Kampf vorbereitet, als wir vor dem Tor viele Schritte hörten. Und richtig: Eine sehr große Gruppe von Orc-Häuptlingen griff an, geführt von einem Hobgoblin-Kleriker! Der erste Feuerball Merlins verpuffte, weil ihn ein Pfeil traf, aber ich konnte mehrere Pfeile mit dem neuen Schild abwehren und traf mit meinem eigenen Feuerball. Ein paar Schlafzauber schafften uns Ruhe an den Flanken und Narai hielt uns den Kleriker mit einem „Hold Person“ von der Rüstung. Der Rest war einfach.



Banes Tempel

1. Ein alter Orc läßt die Gruppe in den Tempel, wenn ein „Holy Symbol of Bane“ getragen wird (vorher erbeuten). Beim Hinausgehen Kampf gegen eine große Orc-Gruppe. Dirten (Kleriker, NPC) bleibt im Tempel.
2. Banes Altar zerstören!
3. Falltür: Zwei Cleric Scrolls, eine Magier-Schriftrolle
4. Falltür: Hand Axe +1, Dolch +1, Hammer +1, Mace +1, Morgenstern +1, Scimitar +1, Spear +1, Kurzsword +1
5. Falltür: „Potion „Giant Strength“, „Potion of Healing“, „Potion of Speed“, „Wand of Magic Missiles“, „Dust of Disappearance“, sieben goldene Statuen

Dirten verließ uns nach dem Kampf, um sich dem Tempel zu widmen, und wir haben ihm noch geholfen, den schwarzen Altar Banes zu zerstören. Danach schien sich das Gebäude merklich aufzuheulen und eine üble Last von uns abzufallen.

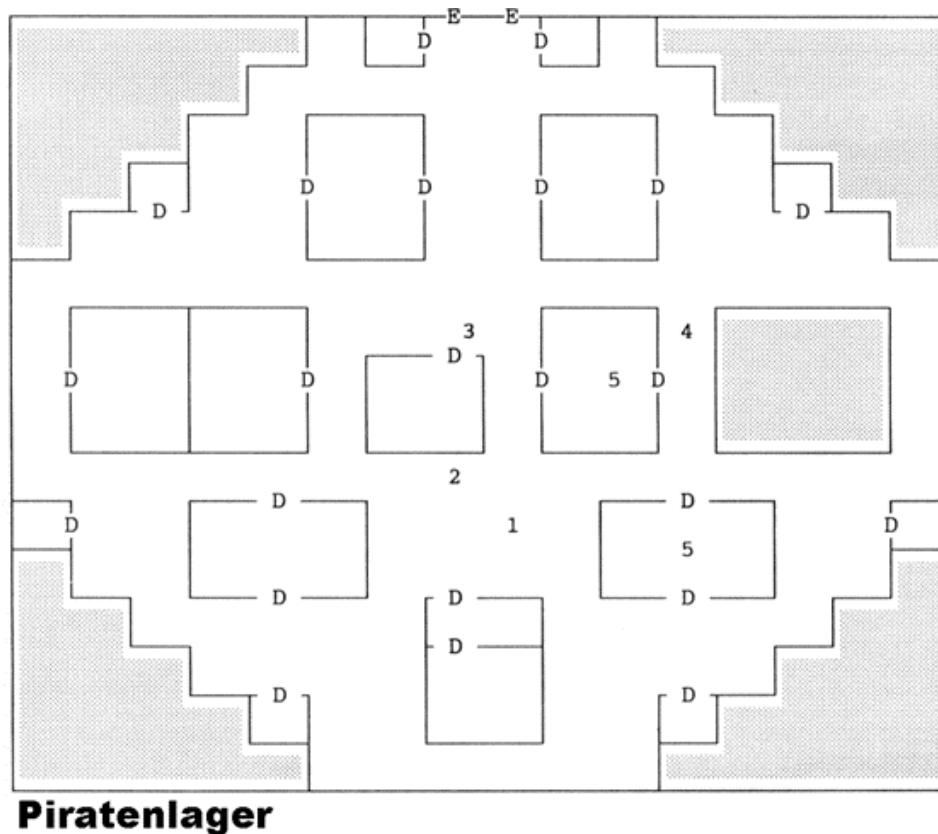
Zurück in Phlan erwartete uns zunächst eine Enttäuschung, denn statt einer Belohnung für die Befreiung des Tempels durften wir lediglich alle Gegenstände behalten, die wir im Tempel gefunden hatten. Zu großzügig!

Fundin hatte uns in der Taverne davon überzeugt, noch einmal nachzusehen, vielleicht sei ja an der Legende von den Schätzen im Tempel etwas Wahres dran. Und wirklich, als wir den Tempel noch einmal genau absuchten, entdeckten wir drei verborgene Falltüren, unter denen wir magische Waffen, Rollen mit Zaubersprüchen und Zaubertränke fanden. Merlin hat einen Stab mit magischen

Geschossen behalten, und wir haben unsere beiden „Helden“ – den zweiten hatten wir wieder von der Trainingshalle abgeholt – mit guten Einhandwaffen und einem Schild +1 ausgerüstet. Die meisten restlichen Objekte verkauften wir, und jetzt reichte es auch für Parvus und Beriond zu einem Fine Composite Long Bow.

Piratenpirsch

Im Rat hatte man uns informiert, daß der Erbe des Kaufmannshauses Bivant von Piraten gefangengenommen worden sei und die Familie eine hohe Belohnung für die Rückkehr des Kindes ausgesetzt habe.



1. Hierhin wird die Gruppe beim Betreten des Lagers geführt.
2. Ein Sklavenhändler preist einen weinenden Jungen an. Man kann den Händler schlagen und dann gegen seine Wachen kämpfen.
3. Tor zum Sklaven-Gefängnis. Wenn man hier angreift, ist die Position taktisch ungünstiger als bei (5).
4. Eingang zum Vieh-Pferch. Läßt man das Vieh frei, entsteht ein Chaos, in dem die Sklaven fliehen können.
5. Kasernen. Hineingehen! Mehrere Piratengruppen: a) 20 Piraten, b) 20 Piraten und ein Kämpfer, c) 40 Piraten und einige Kämpfer, d) wie c) von weiter entfernt. Der Piratenkapitän kommt und fordert zur Kapitulation auf. Angreifen! 40 Piraten, reichlich Kämpfer und der Kapitän. Beute: Shiel +2, Long Sword +4, Plate Mail +3 (die einzige im Spiel).

Fundin hatte von einem Piratenstützpunkt im Westen gehört. Mit einem Boot machten wir uns auf die Reise.

Nach 12,31! Dort schlossen wir uns einer Karawane an, die in das Piratenlager zog.

Im Sklavenpferch erkannten wir tatsächlich das gesuchte Kind an einem Muttermal, gerieten dabei aber in ein Handgemenge mit den Wachen eines Sklavenhändlers – abscheuliche Typen, die sich als ehrbare Kaufleute ausgeben und durch ihr schmutziges Geschäft den Sklavenraub überhaupt erst zum einträglichen Gewerbe werden lassen.

Narai schlug vor, alle Sklaven zu befreien. Direkt am Sklavenpferch schien die Ausgangslage dazu aber nicht günstig, weil Beriond meinte, daß uns dort Piraten von allen Seiten hätten angreifen können. Fundin regte an, die Viehherde der Piraten loszulassen, um in der entstehenden Verwirrung den Sklaven die Flucht zu ermöglichen – ein guter Plan, er allein hätte den Piraten aber noch nicht das Handwerk gelegt. Also drangen wir in eine Kaserne ein und griffen etwa zwei Dutzend der Räuber an – innerhalb des Gebäudes konnten sich nicht zu viele gleichzeitig auf uns stürzen! In den ersten vier Gruppen von Gegnern standen uns meist einfache Buccaneers und nur wenige starke Krieger gegenüber, von denen einige die Flucht ergriffen.

Der Piratenkapitän mit seiner Kerntruppe von Kämpfern dagegen verlangte doch tatsächlich unsere Kapitulation! Wir sahen uns kurz an, hatten wir doch weder unsere Kräfte noch unsere Magie verausgabt, und wählten einmütig den Angriff! Ein schweres Gefecht, in dem Narai mit einem Haltezauber den Kapitän bezwang und wir alle bis zur Erschöpfung kämpften oder zauberten. Entsprechend reich war die Beute. Für Beriond ein Long Sword +4 und eine Plate Mail +3, die beste Rüstung, die wir je gesehen haben, sowie noch ein Shield +2. Auch die Kettenpanzer und Waffen der Kämpfer waren magisch verstärkt, wir verkauften später einige davon in Phlan.

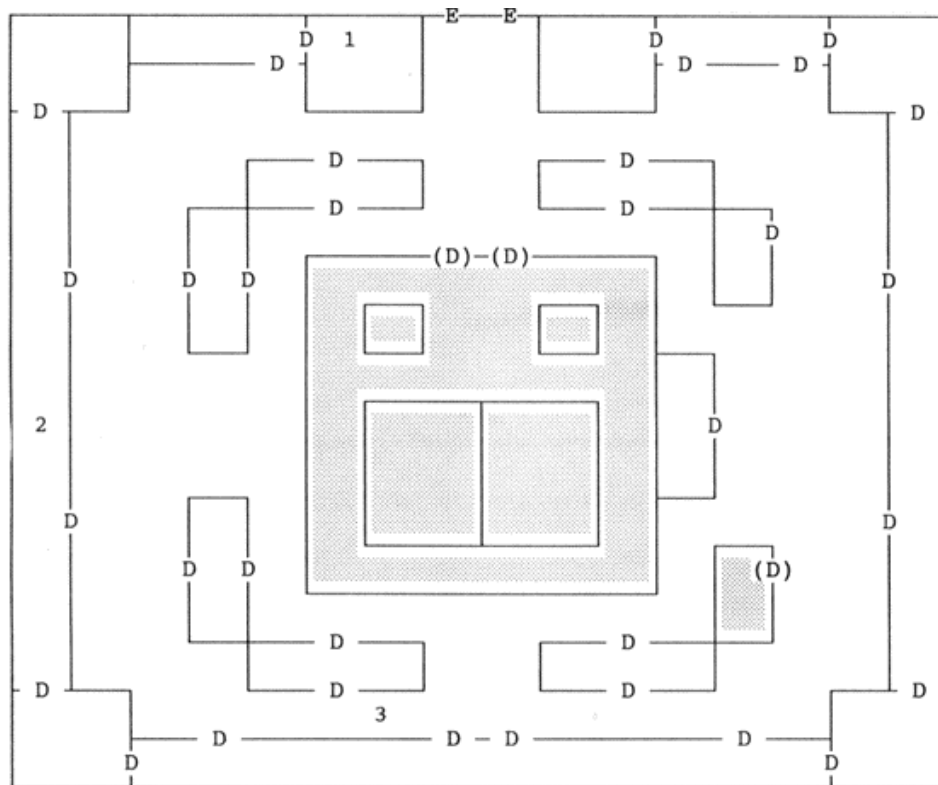
Nach dem Fall des Kapitäns flohen die restlichen Piraten. Wir rasteten ungestört, kurierten unsere Wunden und bereiteten neue Magie für den Rückweg vor. Zusammen mit der Belohnung der Familie Bivant hatte ich genug Erfahrung erreicht, um zum Magier-Level 6 aufzusteigen. Du kannst Dir vorstellen, daß wir unseren Erfolg in den Tavernen Phlans gefeiert haben!

Auf in den wilden Westen

Im Rathaus hatte uns Cadorna den Auftrag gegeben, eine versiegelte Mitteilung zu einem Außenposten von Zhentil Keep weit im Westen zu bringen. Zhentil Keep wird von schwarzen Magiern und Priestern Banes regiert, und da waren wir uns nicht sicher, ob die nicht doch mit Thyranthraxus sympathisierten. Wir beschlossen vorsichtig zu sein, besonders auch wegen Fundins Streich mit der Cadorna-Truhe, und versuchten, von dem alten Dieb im Gewölbe das Siegel der Nachricht duplizieren zu lassen. Das konnte er jedoch nicht, da es magisch geschützt war.

Zunächst schien in dem Zhentil-Stützpunkt alles in Ordnung zu sein: Der Kommandant empfing uns zu einem hervorragenden Bankett inklusive einem hochinteressanten Gespräch über Magie sowie über Phlan früher und heute. Doch unsere Bedenken hat das nicht ganz ausgeräumt, und wir beschlossen, uns beim Zhentil-Wein ein wenig zurückzuhalten und später für die Nacht in einer Gästekammer eine Wache aufzustellen! Eine weise Maßnahme, denn mitten in der Nacht griffen uns Zhentil-Krieger an, zwei Gruppen hintereinander, dann konnten wir in dem allgemeinen Durcheinander aus der Kammer schlüpfen.

Wir hätten die Festung wohl verlassen können, aber diese Hinterhältigkeit wollten wir nicht einfach hinnehmen. Beriond hat einen langen Gang im Westen der Mauer gewählt, um aus günstiger Position einzelne Gruppen von Zhentils zu stellen. Du weißt selbst, daß große Zahlen von eigentlich leichten Gegnern gefährlich werden können, wenn sie die eigene Gruppe umringen und es nicht möglich ist, die Magier gegen direkte Angriffe zu verteidigen. Hier gelang uns das ausgezeichnet, wir überwandern ohne viel Mühe fünf immer größere Haufen von Zhentil-Guards, denen zudem jedes strategische Geschick fehlte.



Zhentil-Outpost

1. Hier wird die Gruppe einquartiert. Beim Abendessen mit dem Kommandanten alle Konversationsmöglichkeiten benutzen (Journal #46). Über Phlan vorsichtig antworten. Danach eine Wache aufstellen und ausruhen (REST). Zwei Kämpfe gegen Zhentil-Krieger.
2. Gute Position, um mit Blick nach Norden und LOOK die Kämpfe mit den Zhentil-Wachen abzuwarten. Kämpfe: a) sieben Wachen, b) 19 Wachen, c) 25 Wachen, d) 31 Wachen, e) 32 Wachen, f) große, von einem Zwerg angeführte Gruppe. Beute: Gauntlets of Ogre Strength (!), g) Kommandant und Magier, viele Kämpfer. Beute: Long Sword +2, Plate Mail +2, Shield +1. Bracers AC3 (!), Wand of Lightning, zwei Rings of Fire Resistance, drei Potions Extra Healing.
3. Hier kann man über die Wand klettern. Die Türen (D) sind nicht zu öffnen.

Dann griff uns eine stärkere Abteilung an, geführt von einem Zwerg mit gewaltigen Kräften. Den Zwerg hat Narai mit einem Haltezauber ausgeschaltet. Bei ihm fanden wir später ein paar Handschuhe für Riesenkräfte, die Fundin fortan trug. Schließlich stand uns der Kommandant, sein Magier und reichlich viele erfahrene Kämpfer gegenüber – da wir aber mit unserer Magie bisher sparsam umgegangen waren, haben wir auch diese Gegner aus unserer guten Position heraus geschlagen.

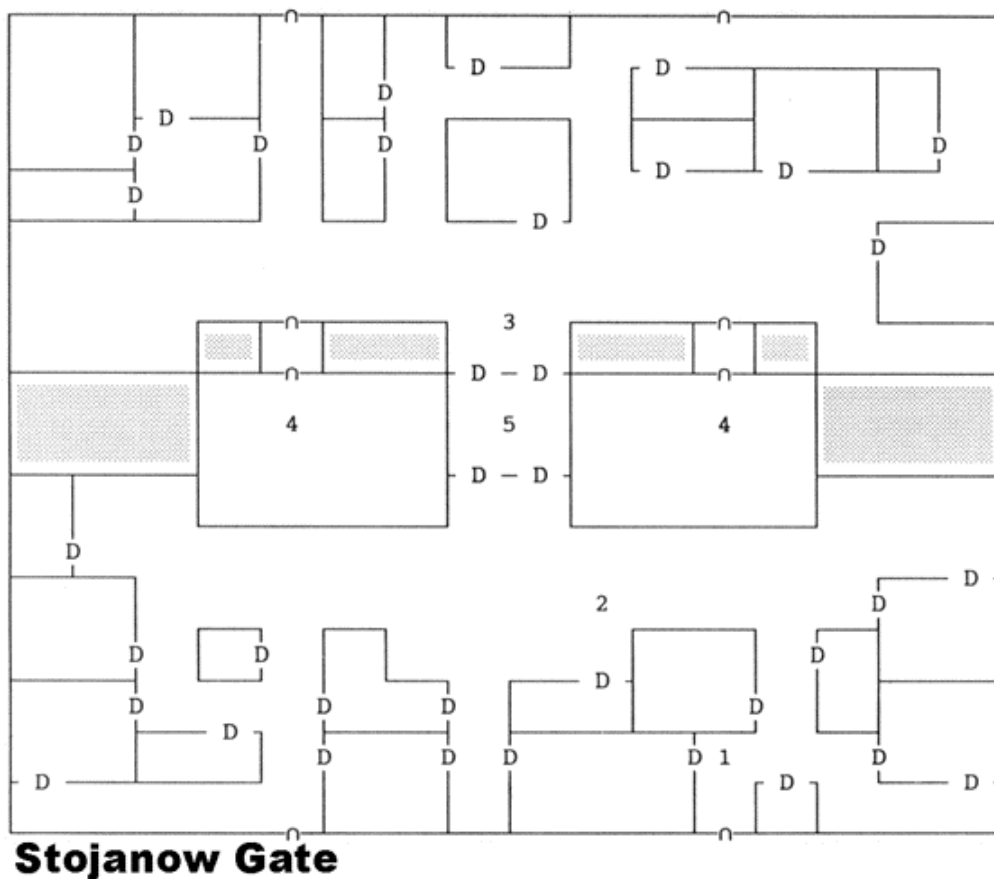
Die Beute war reichlich: Wir fanden beim Kommandanten ein Long Sword +2, Plate Mail +2 und ein Shield +1, der Magier trug Bracers AC3 (!) und einen Zauberstab, der Blitze schleudern konnte. Dazu war er aber gar nicht mehr gekommen, denn Parvus hatte ihn mit einer Stinkwolke erwischt. Ohne Kommandant flohen die restlichen Wachen in den inneren Turm der Festung, zu dem wir die Tore nicht aufbrechen konnten – aber ihre Lehre hatten sie wohl gezogen.

Wir rasteten ungestört in einem Eckturm und traten den Weg zurück nach Phlan an. Unterwegs wurden wir von einem Haufen kleiner, unglaublich schneller Gegner überfallen. Sie waren kaum zu treffen, aber mit einem einfachen Schlafzauber konnten wir sie festnageln. Wirklich, einen Quickling siehst Du erst dann klar und deutlich, wenn er schläft oder Dein Schwert ihn getroffen hat...

Kopfarbeit

Zurück in Phlan wollten wir Cadorna zur Rede stellen, vermuteten wir doch einen Zusammenhang zwischen seiner versiegelten Nachricht und dem feigen Angriff auf uns. Es hat uns daher nicht sehr verwundert, daß Cadorna im Rathaus als Verräter bezeichnet wurde, den wir zum Rat bringen sollten – vorzugsweise lediglich seinen Kopf!

Der Anführer der Stadtsoldaten, Lord Urslingen, gab uns den Auftrag, die mächtigen Tore vom alten Schloß Valjevo nördlich der Podol Plaza im Handstreich zu nehmen – uns als kleiner Gruppe könnte das gelingen, wofür man sonst eine Armee mit schwerem Belagerungsgerät brauchen würde. Nahe dem Zugang zum Torviertel fanden wir einen Fuhrmann, der mit einem Wagen Vorräte zum Schloß brachte. Fundin bot an, ihm den Karren samt Pferd abzukaufen – und der Kerl verlangte 250 Goldstücke dafür! Na ja, an Gold mangelte es nicht so sehr, und manchmal bringt eine kluge List viel weiter als rohe Gewalt. Wir versteckten uns zwischen der Ladung und gaben die Zügel an Merlin, bei dem man die Bracers AC3, den Schutzring +3 und seine Cloak of Displacement nicht ohne weiteres als Rüstung erkannte.



1. Ein Mann verkauft der Gruppe seinen Wagen für 250 Goldstücke.
2. Bug Bears halten die Gruppe an und fordern eine Bestechungssumme. Wenn die Gruppe nicht erkannt wird, kommt man bei (3) an, kann bei (4) die Wachoffiziere einzeln schlagen und dann bei (5) das Bug Bear-Regiment aus dem Weg räumen.
Wir die Täuschung jedoch erkannt, bei (2) die Bug Bears schlagen, mit KNOCK oder durch einen Kämpfer mit Ogerkräften die Tore bei (5) aufbrechen und dann die gesamten restlichen Gegner bei (3) stellen. Die Kämpfe bei (4) und (5) fallen dann weg. Beute: Zwei Rings of Protection +2.
3. Kampf gegen beide Offiziersgruppen.
4. Einzelne Tor-Offiziere, wenn kein Alarm erfolgt.
5. Bug Bear-Regiment, wenn nicht schon bei (2) beseitigt.

Bei der Einfahrt auf den Platz vor dem Tor verlangten die dort patrouillierenden Bugbears zwar eine Bestechung, entdeckten uns jedoch nicht – und schon waren wir in der Festung! Wir schlichen erst in den einen Torturm, weil wir dort die Kommandeure der Torwachen vermuteten.

Das war richtig – sie waren jedoch nicht allein, sondern wurden von Magiern und riesigen Ettins, zweiköpfigen Monstern mit gewaltigen Knüppeln, begleitet! Diese Feinde haben wir mit Feuerbällen und Stinkwolken bezwungen und dann trotz des Alarms die andere Seite des Tores gleichermaßen gestürmt.

Nun blieb nur noch das führerlose Bugbear-Regiment vor dem Tor zu schlagen, aber dafür hatten wir uns zwei Feuerbälle aufgehoben. Kaum öffneten wir den Torflügel, als etwa 20 Kämpfer aus Phlan uns zu Hilfe kamen und von nun an dieses Tor gegen die Ungeheuer im Norden hielten.

Vor dem Kampf gegen Thyranthraxus sollten wir noch zwei Aufträge im Lande erfüllen. Zurn einen sollte verhindert werden, daß sich ein Nomadenstamm und eine Koboldmeute diesem bösen Wesen anschlossen. Zum anderen hatten wir den Valjevo-Friedhof noch nicht vollständig von Untoten befreit, aber das waren alles Aufgaben, für die uns ein wenig mehr Magie-Kompetenz sehr nützlich sein würde. Wir beschlossen daher, erst den südwestlichen Teil von Schloß Valjevo zu untersuchen, um Parvus genug Erfahrung zu verschaffen, daß auch er Magier-Level 6 erreichen konnte.

Gleich beim Zugang zum Schloß, nördlich des Stojanow-Tores, stießen wir in einer Schmiede auf drei Feuerriesen und einen Kämpfer. Diese Riesen sind gegen Feuerbälle recht unempfindlich, mußten wir feststellen. Sie schlugen mit gewaltigen Zweihandschwertern um sich, aber wir konnten ihnen mit magischen Blitzen und der guten alten Stinkwolke beikommen.

Ein Fest bei den Nomaden

Etwas weiter nördlich trafen wir auf einen Tempel Banes. Wir besiegten die Priester, und Narai fand eine Mace +3 sowie eine Halskette, in die ein Feuerballzauber eingebaut war – wie gut, daß der Priester nicht mehr dazu gekommen war, das Ding zu benutzen! Hinten beim Altar hingen gekreuzte Schwerter und eine Opferschale. Beriond riet ab, sich daran zu vergreifen, und diesmal hörte selbst Fundin auf ihn.

Das Nomadenlager fanden wir etwas nordöstlich des Sees mit Yarashs Pyramide.

Bei 25,11!

Da auch Frauen und Kinder bei den Nomaden waren und sie keine Anstalten machten, uns anzugreifen, verhielten wir uns friedlich – und wurden zu einem Fest eingeladen! Der Nomadenhäuptling erzählte uns, daß er mit dem Angriff einer Armee von Kobolden rechnete und fragte uns, ob wir noch etwas bleiben und seine Kämpfer unterstützen könnten. Wir sagten zu, denn die beste Möglichkeit, einen potentiellen Feind loszuwerden, ist doch die, ihn sich zum Freund zu machen – und mit den Kobolden wollten wir sowieso noch ein Hühnchen rupfen!

Während wir in einer Hütte des Dorfes rasteten, griffen die Kobolde an, in drei Wellen kurz hintereinander. Aber unserer Magie und unseren Waffen waren sie nicht gewachsen, und die dankbaren Nomaden versprachen, sich Thyranthraxus nicht zu beugen.

Wir folgten den Spuren der Koboldarmee nach Südosten, bis wir nahe der Quelle des Wyvern-Flusses in einem Berg zwei Höhlen entdeckten.

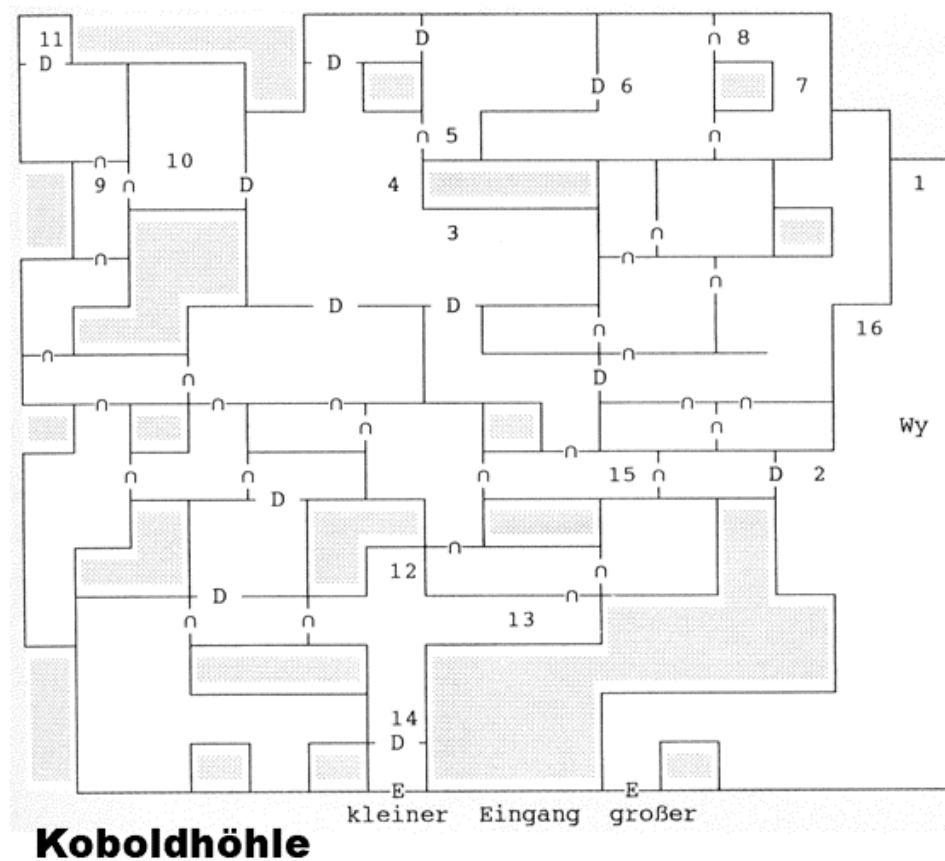
Bei 32, 15!

Dort griff uns eine Meute von Kobolden an – sie waren jedoch eher Opfer als Gegner. Bevor wir uns aber direkt in die Höhle der Kobolde begaben, frischten wir noch einmal unsere Magie auf und taten gut daran, uns anstelle von magischen Geschossen mehr auf simple Schlafzauber zu konzentrieren, die gegen Kobolde viel effektiver sind.

Fundin schlug vor, den größeren Höhleneingang zu benutzen, um die Kobolde zu überraschen. Eine Überraschung erlebten auch wir, stürzte sich doch ein ausgewachsener Wyvern auf uns! Beriond konnte jedoch Stachel und Fang des Untiers mit Schild und Schwert abwehren, dann umringten wir das Monstrum und schlugen es von allen Seiten in Stücke.

Kobold blau

Im Hintergrund der Wyvern-Höhle fanden wir in einer Nische einen alten, fast verdursteten Kobold, den seine Kumpane im Stich gelassen hatten. Die waren wohl vor dem Wyvern ausgerissen! Er tat uns leid, wir gaben ihm etwas Wasser und er erzählte uns, daß Ferd, der Sohn des Koboldkönigs, auf Gesandte wartete.



Wy Wyvern greift an! Am besten über großen Eingang kommen.

- 1 *SEARCH findet einen alten Kobold. Nett behandeln (Journal #20).*
- 2 *Schlafender Kobold. Aufwecken und sich von ihm nach (3) eskortieren lassen.*
- 3 *Hierhin wird die Gruppe vom Kobold geführt. An Ecke auf Kampf vorbereiten!*
- 4 *Kampf mit Kobolden: a) Vier Trolle und viele Kobolde, b) Angriff mit Schleudern, dann Wildschweine und viele Kobolde, c) Zwei Trolle, zwei Abgesandte von Thyranthraxus und Kobolde.*
- 5 *Wachen des Königs: Drei Trolle, Wildschweine, Kobolde*
- 6 *König ist auf der Flucht in seine eigene Falle gestürzt.*
- 7 *Schatz der Kobolde. Magier-Rollen mitnehmen, der Rest ist Schrott.*

- 8 *SEARCH liefert eine Flasche mit einem Efreeti! Antworten, daß die Gruppenmitglieder KEINE Vampire sind. Kann gegen Vampir mitkämpfen!*
- 9 *Junge Frau (Prinzessin Fatima, Journal #16) hat Kobold getötet. Schließt sich an, wenn die Gruppe weniger als acht Mitglieder hat.*
- 10 *Kaserne (Karte aus Journal #28)*
- 11 *War eine Gefängniszelle, zerbrochene Fesseln und tote Kobolde*
- 12 *SEARCH liefert unter Schutt ein Bld (Journal #42).*
- 13 *Kobold macht Friedensangebot. Nicht mitgehen, Falle! Kampf.*
- 14 *In einem Wasserloch kann man Gegenstände verlieren.*
- 15 *Angriff von Kobolden.*
- 16 *Schatz des Wyverns (erst nach Besuch der Höhle holen, schwer!).*

Ferd fanden wir kurz darauf, völlig betrunken, am Anfang eines Ganges nach Westen. Entsprechend dem Rat des Alten traten wir auf, als gehörten wir hierher – Fundin spielte diese Rolle perfekt – und Ferd führte uns in die zentrale Halle der Koboldhöhle, vorbei an einigen Fallen, wie wir erst später entdeckten. Dort fiel unser eigenartiger Führer wieder um und gab uns die Gelegenheit, letzte Vorbereitungen für den Kampf zu treffen. Wahrlich, einfach war das nicht – so dumm sind Kobolde ja nicht, daß sie uns nicht erkannt hätten, und sogleich stürzten sich vier Trolle und etwa 70 Kobolde auf uns, darunter viele Offiziere mit Pfeil und Bogen.

Kaum waren wir mit denen fertig, ließ der vor Wut schäumende König seine Geheimwaffen einsetzen, große Schleudern, die uns schwer zu schaffen machten. Schlimm, wenn ehrliche Kämpfer und Magier mit solchen mechanischen Ungetümen angegriffen werden – Gegenwehr ist da nicht möglich. Wir waren froh, uns nicht als Anfänger hier hinein gewagt zu haben!

Eine Welle von riesigen Wildschweinen und wieder vielen Kobolden fiel über uns her, kaum daß die Ballisten schwiegen. Diese Wildschweine schienen mehrere Leben zu haben – kaum sind sie niedergehauen, stehen sie wieder auf und beißen um sich! Sie bleiben erst bei einem erneuten schweren Treffer wirklich liegen. Als wir mit dieser Meute fertig waren, traten zwei Abgesandte von Thyranthraxus vor, um uns anzugreifen – zusammen mit zwei rollen und noch einer Horde von Kobolden. Ich konnte aus günstiger Position um die Trolle herumlaufen und die beiden Krieger mit einer Stinkwolke erwischen, die anderen kümmerten sich um die Trolle. Merlin stoppte noch eine Gruppe von Bogenschützen mit einem Schlafzauber. Der Rest war beinahe einfach, wir heilten unsere Wunden, soweit ohne Rast möglich – wie gut, daß wir uns diverse Heiltränke für dieses Unternehmen aufgehoben hatten!

Eine Tür weiter trafen wir auf die persönliche Garde des Königs, noch einmal Trolle, zum Kampf abgerichtete Wildschweine und eine Handvoll Kobolde. Als wir dem König folgten, stellten wir fest, daß er auf der Flucht in die eigene Falle, die „Spiked Pit“, gestürzt und dabei umgekommen war. In seinen Gemächern fanden wir außer einigen Rollen mit Zaubersprüchen nur schier unvorstellbares Gerümpel, das Kobolde für einen Schatz halten...

Der Geist in der Flasche

Als wir uns schon zur Rückkehr wenden wollten, glaubte Merlin, eine starke Quelle von Magie zu spüren – und tatsächlich fanden wir bei einiger Suche eine Flasche mit einem Efreet! Daß da ein solcher Feuergeist drin war, stellten wir allerdings auf die harte Weise fest, denn beim Aufnehmen der Flasche hatten wir das Siegel geöffnet. Dieser Efreet knurrte uns an, ob wir Vampire seien – als wir antworteten, daß das nicht der Fall wäre, verschwand er schimpfend wieder in der Flasche! Das brachte uns natürlich auf die Idee, ihn auf den Friedhof Valhigen mitzunehmen, auf dem angeblich ein Vampir die Untoten anführen sollte.

In der einern Labyrinth gleichenden Koboldhöhle trafen wir aber auch auf eine Verbündete, Prinzessin Fatima von den Nomaden. Sie hatte ihre Wachen überwältigt, als die wohl durch den Kampfeslärm in der Haupthalle abgelenkt waren. Unsere Gruppe war ihr aber zu groß, um sich uns anzuschließen.

Die restlichen Kobolde gingen uns meist aus dem Weg, versuchten aber gelegentlich, uns durch vorgetäuschte Friedensangebote in Fallen zu locken – Du kennst dieses feige, aber grausame Volk so gut wie ich und weißt, daß man ihnen nicht trauen kann. Wir haben die Höhle schließlich durch den Tunnel zum Wyvern-Lager verlassen und dort sogar noch den Schatz dieses Ungeheuers gefunden! Im Gelände, einen halben Tagesmarsch von der Höhle, haben wir dann gerastet, unsere Wunden ganz auskuriert und unsere Magie aufgefrischt.

Diesmal kamen wir entlang des Wyvern-Flusses nach Süden unbehelligt zu einem Ort, von dem wir ein Schiff nach Phlan nehmen konnten. In der dortigen Herberge bereiteten wir uns gründlich auf den Kampf mit den Untoten vor und haben diesmal anstelle von Schlafzaubern und Stinkwolken, die auf diese unnatürlichen Kreaturen keine Wirkung haben, vielmehr Abwehr- und Stärkezauber gelernt: „Protection from Evil“ und „Strength“.

Fez auf dem Friedhof

Und dann betraten wir den düsteren Friedhof Valhigen wieder! Zu unserer Überraschung hatte sich im Südwesten, wo wir schon einmal aufgeräumt hatten, wieder ein Spectre breitgemacht. Wahrscheinlich war es von dem Vampir beschworen worden, meinte Narai. Um dem Friedhofsspuk ein für allemal ein Ende zu machen, haben wir das Gelände systematisch abgesucht und uns zwischen den Kämpfen in der Koval-Villa ausgeruht. In solch vergleichsweise kurzer Zeit kamen jedenfalls keine neuen Spectres dazu, Tyr sei Dank!

Im Süden des Friedhofs trafen wir auf einen besonders starken, häßlichen Untoten, den Parvus als Juju-Zombie erkannte. Da diese Typen gegen nichtmagische Pfeile immun sind, hat Beriond ihn mit seinem Schwert erschlagen, nachdem Merlin mit einem Feuerball die ihn begleitenden einfachen Zombies weggefeigt hatte. Bei den Überresten des Wesens fanden wir einen Zauberstab, der Blitze schleuderte!

Ihn konnten wir kurz darauf auch sehr gut gebrauchen, als wir in einer Gruft auf Mumien stießen. Du kannst Dir gar nicht vorstellen, wie eklig diese Dinger sind – Parvus und Merlin sind allein vom Anblick dieser Ungeheuer wie gelähmt gewesen, und hätte Narai nicht noch einen „Dispel Magic“-Spruch zur Verfügung gehabt, wäre mit den beiden in diesem Kampf nicht zu rechnen gewesen. Eine der Mumien hat „Hero1“ übel verletzt, und wir stellten nach dem Kampf fest, daß wir ihn nicht heilen konnten. Wir mußten zurück nach Phlan, wo ihn im Tempel von Tyr Bischof Braccio persönlich von der Mumienpest befreite – natürlich gegen eine horrende Summe!

Nach diesem Schrecken ruhten wir eine Nacht in der Herberge. Frische Magie konnten wir im Westen des Friedhofes auch gut brauchen, denn dort trieben sich Gruppen von Wights, Ghouls und Zombies herum, die gelegentlich noch von einer Mumie unterstützt wurden. In einer Gruft fanden wir, nachdem wir den dort hausenden Wraith besiegt hatten, einen Hammer +3, mit dem Narai von nun an sehr treffsicher geworfen hat, wenn er einen Gegner nicht mit seiner Mace +3 erwischen konnte.

Es war leider unmöglich, von der jetzigen Position aus den nördlichen Teil des Friedhofs zu erreichen.

Wights und Spectres ziehen bei Treffern Levels ab, trotz „Restore“ gehen dann viele Erfahrungspunkte verloren. Es empfiehlt sich, hier erst dann hineinzugehen, wenn alle Gruppenmitglieder ihr Maximalniveau erreicht haben, außer Kämpfern/Magiern/Klerikern, bei denen Kämpfer-Level 7 ausreichend ist. Dafür im NW des Schlosses auf Riesenjagd gehen.

Wir fanden schließlich einen Gang nach Norden hinter der Mumiengruft. Auf dem Weg säuberten wir die Gebäude rechts und links von einigen Spectres, die wir wiederum bei der Herstellung weiterer Untoter überraschten. Vor einem Gebäude griffen uns sogar zwei dieser ühlen Untoten an – Merlin

schwächte sie mit seinem Blitz, wir Bogenschützen machten sie mit magischen Pfeilen fertig, von denen wir noch einige in Reserve hatten.

Im Gebäude dahinter trafen wir auf die Vision eines Ritters aus dem alten Phlan, sie gab einen Schatz frei: Plate Mail +2, ein geweihtes Long Sword +2, das NICHT von Evil Characters getragen werden kann, einen Ring of Fire Resistance, ein Shield +1 und vier Kleriker-Schriftrollen mit Restore-Zaubern.

Als wir nach dieser Episode nach Süden zurückgingen, um noch einmal auszuruhen, trafen wir einen Magier, der ebenfalls den Vampir bekämpfen wollte. Wir wollten ihn jedoch nicht bei uns aufnehmen, weil das bei acht Leuten einfach nicht möglich war, und er griff uns an! Seine Bracers AC3 (!) schützten Fundin so gut wie eine Plate Mail, ermöglichten aber wesentlich mehr Bewegung. Noch einmal bereiteten wir uns in der Koval-Villa auf einen heftigen Kampf mit Untoten vor. Dann drangen wir in den Nordosten des Friedhofes ein.

Dracula läßt grüßen

Dort fanden wir in einer Kapelle einen Sarg, den wir, Tymora sei Dank, genauer untersuchten. Narai vermutete, daß dies der Schlafplatz des Vampirs sein könne und schlug vor, den Sarg durch einige kleine, Tyr geweihte Objekte für den Blutsauger unbrauchbar zu machen. Kurz darauf entdeckten wir in einem verfallenen Gebäude im äußersten Nordosten eine Geheimtür, die in eine Gruft führte.

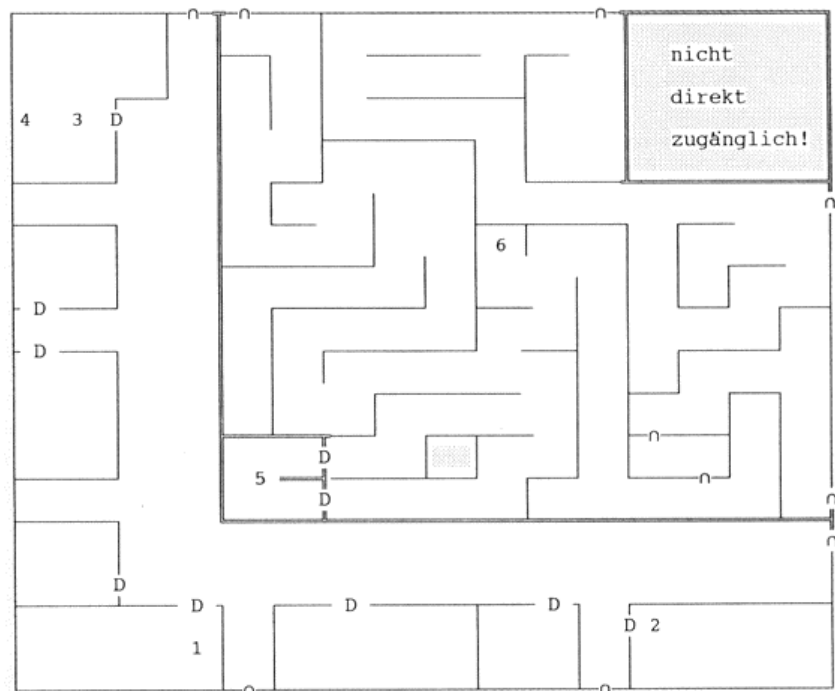
Wir bereiteten uns auf einen schlimmen Kampf vor – nicht vergebens, denn wir stellten endlich den Vampir! Und zu unserer Überraschung und Freude kämpfte der Efreet aus der mitgebrachten Flasche auf unserer Seite! Merlin griff den Untoten mit einem Blitz an. Und obwohl leider auch Beriond von dem an der Mauer reflektierten Strahl getroffen wurde, erwischte es den Vampir gleich zweimal!

Parvus' letzter magischer Pfeil streckte den Vampir nieder, der sich in einem Nebel auflöste und verschwand! Nach kurzer Suche fanden wir die Schätze, die dieses Ungeheuer angesammelt hatte, darunter ein Shield +1 und einen Zauberstab für magische Geschosse. Danach stürmten wir auf Narais Rat hin zurück zur Kapelle und fanden dort den Vampir, sichtlich geschwächt, wieder vor. Diesmal konnten wir ihm sein unnatürliches Lebenslicht endgültig ausblasen, und sogleich schwand das unnatürliche Dunkel über dem Gelände. Von da ab war Valhigen ein ganz normaler, vielleicht etwas heruntergekommener Friedhof, und der Rat von Phlan hat uns fürstlich belohnt.

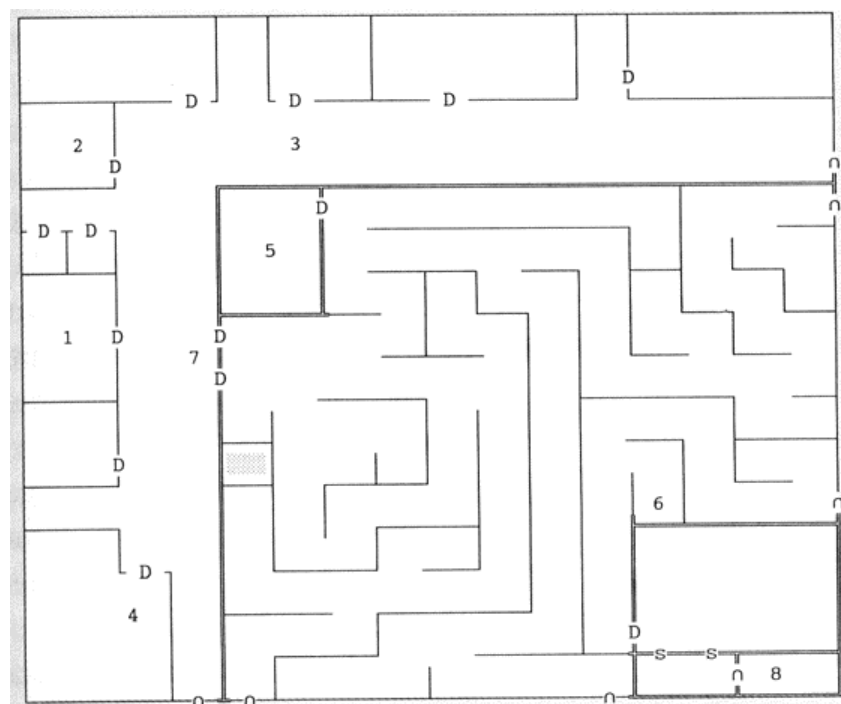
Nicht auszudenken, wenn wir versäumt hätten, den Blutsauger wirklich fertig zu machen – er hätte sich erholt und all die netten Spectres wieder eingesetzt, die hätten wieder reichlich für untotes Fußvolk gesorgt, und wir hätten hier nochmal von vorn anfangen müssen...

In der Herberge haben wir beschlossen, zuerst die Außenbereiche des Schlosses Valjevo zu erkunden, bevor wir versuchen würden, in die innere Festung einzudringen. Wir sind wieder vom Stojanow-Tor ins Schloß und diesmal am ehemaligen Bane-Tempel vorbei weiter nach Norden gegangen. Eine Gruppe von Bergriesen konnten wir schlagen, noch ehe sie richtig zum Kampf gekommen waren – diese Monster werfen mit gewaltigen Felsbrocken. Ein Treffer kann da selbst einem starken Krieger Probleme bereiten. Tymora sei Dank sind Bergriesen mit Feuerbällen gut anzugreifen.

1. *Schmiede. Bei Tag Kampf mit drei Feuerriesen und einem Kämpfer.*
2. *Frauen bieten an, der Gruppe durch Verkleidungen zu helfen. Annehmen.*
3. *Banes Tempel. Angreifen! Beute: Mace +3, Necklace of Missiles, Plate Mail +1.*
4. *Opferschale und zwei gekreuzte Schwerter. Nicht nehmen!*
5. *Drei Riesen treiben sich hier (nicht lange) herum.*
6. *Teleporter-Feld. Teleportiert zufällig zu einem anderen Teleporter-Feld.*

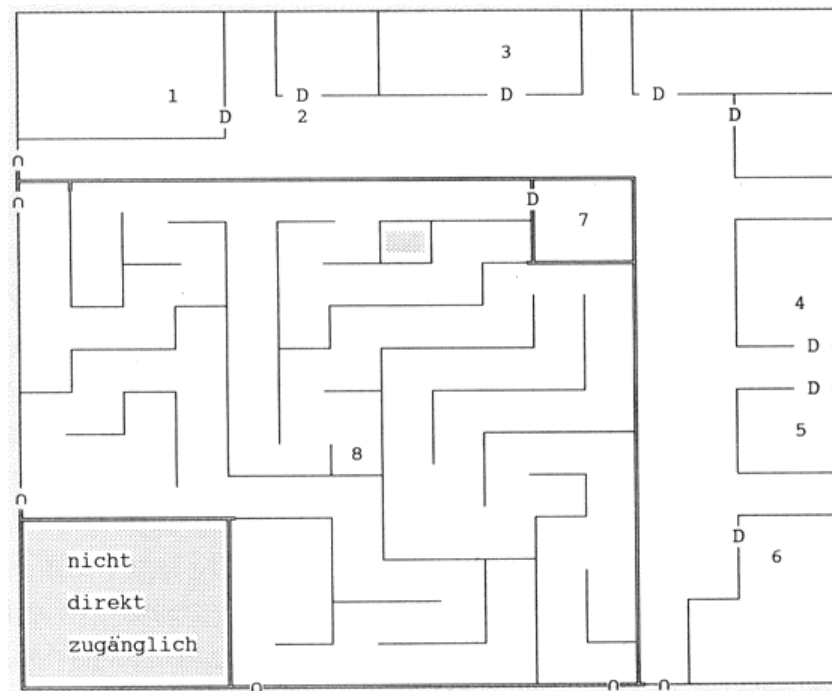


Schloß Valjevo im Südwesten



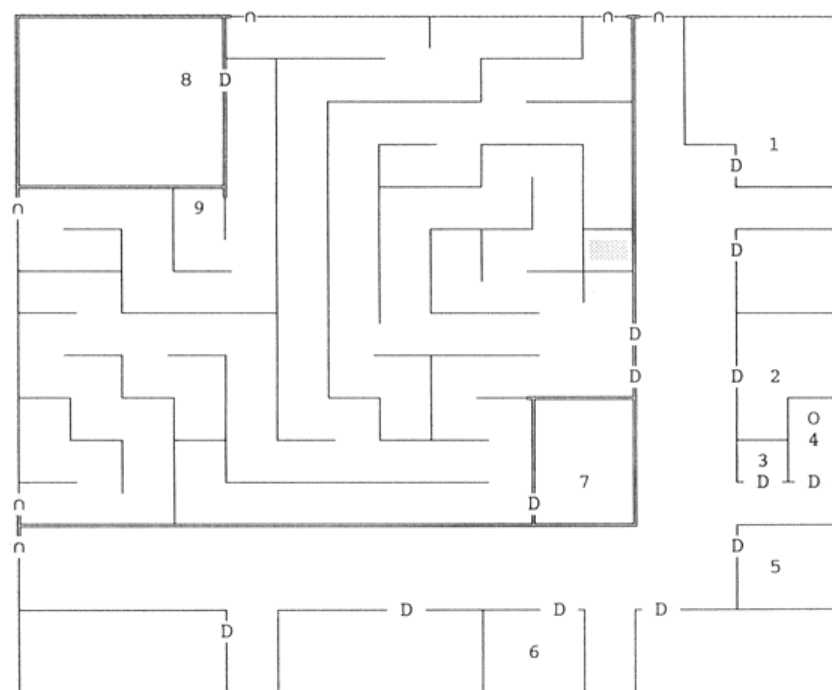
Schloß Valjevo im Nordwesten

1. Hier lauern zwei Feuerriesen.
2. Zwei Riesen verlangen Parole. PARLAY und ABUSIVE kann Kampf vermeiden, sonst Kampf und Alarm.
3. Kämpfer kommt aus Tür und stellt die Gruppe zur Rede. Ihn angreifen, danach die Gruppe von fünf Riesen und einem Kämpfer. Bei Alarm funktioniert REST nicht.
4. Riesen, die mühsam aus den Betten finden...
5. Roter Magier, Al-Hyam Dazid. Angreifen! Beute: Bracers AC3, Wand of Lightning, Ring of Fire Resistance.
6. Teleporter
7. Das Paßwort für das Tor lautet RHODIA.
8. Hier geht es zum echten Thyranthraxus...



Schloß Valjevo im Nordosten

1. Irrtum: Hier ist nichts!
2. Kämpfer stellt die Gruppe, Kampf. Beute: Javelin of Lightning. Danach wird Alarm ausgelöst.
3. Schmutzige Kaserne mit vier Feuerriesen (einmal tagsüber).
4. Gnoll-Aufseher mit menschlichen Sklaven. Den Gnoll erschlagen. Ein Mann verrät das Paßwort für das Tor (RHODIA).
5. Aufzeichnungen zum Beispiel über die Zusammenarbeit der Roten Zauberer mit Thyranthraxus.
6. Gebäude mit Schreibutensilien. Bei Tag: Einmal Kampf mit zwei Botschaftern von Thyranthraxus.
7. Hier treiben sich reichlich Trolle herum.
8. Teleporter



Schloß Valjevo im Südosten

1. *Hier lauern Riesenschlangen.*
2. *Riesen, die gerade ihre Rüstung anlegen.*
3. *Cadorna als Gefangener von Thyranthraxus.*
4. *Teich mit einem Long Sword +2 Flame Tongue, das der Dieb holen sollte. Vorher Rüstung ablegen!*
5. *Zwei Riesen verlangen ein Paßwort. Kampf, Alarm.*
6. *Die Decke stürzt ein. Dabei kann die Gruppe verletzt werden.*
7. *Drei Feuerriesen stellen sich, dann Kampf.*
8. *Hier findet man den falschen Thyranthraxus. Beute: Long Sword +5, Schutzring +3, Handschuhe für Riesenkräfte.*
9. *Teleporter*

Riesige Probleme

Etwas weiter trafen wir auch wieder auf Feuerriesen, diesmal waren Blitze und Stinkwolken wichtig. Solange kein Alarm gegeben war, frischten wir ohne Probleme unsere Magie durch Rast in den Monsterlagern wieder auf. Dann trat uns im Norden ein Kämpfer in den Weg, verlangte unsere Kapitulation und löste, als wir darauf nicht eingingen, einen Alarm aus! Von da ab streiften Gruppen von Bergriesen, jeweils von einem Kämpfer geführt, durch das Gebiet. Wir haben mehrfach in dem Raum, aus dem der erste Krieger gekommen war, diesen Gruppen aufgelauert – eine gute taktische Position.

Als sich alles wieder beruhigt hatte, zogen wir weiter nach Osten und trafen gleich nochmal auf einen Offizier, der erneut Alarm auslöste. Er trug einen Javelin of Lightning, mit dem sogar Beriond einen Blitz schleudern konnte! Etwas weiter im Osten befreiten wir einige Sklaven, deren Gnoll-Aufseher wir erschlugen. Einer der Männer verriet uns das Kennwort für die Tore zur inneren Burg, es hieß RHODIA. Das hat uns wohl einige üble Kämpfe an den sehr massiven Toren erspart. Weiterhin entdeckten wir Aufzeichnungen über die Pläne und Erfolge von Thyranthraxus – mit einem Hinweis, daß auch die Roten Zauberer aus Thay mit diesem Feurdämon zusammenarbeiten.

Im Südosten der Burg schließlich fanden wir den angeketteten Cadorna, der augenscheinlich bei Thyranthraxus in Ungnade gefallen war. Als wir ihn nicht befreien wollten, drohte er, die Wache zu rufen– da hat Narai mit seinem Hammer geworfen, ein Haltezauber hätte zu lange gedauert, und der magische Hammer hat Cadornas Genick gebrochen! Narai bedauerte, einen gefesselten, hilflosen Mann getötet zu haben, aber sollten wir etwa versuchen, ihn wiederzubeleben, nur um ihn dann dem Stadtrat auszuliefern?

Einen Raum weiter entdeckten wir einen Teich, der Fundin sehr an die Schatzteiche der Eidechsen erinnerte – und richtig, er konnte ein sehr gutes Langschwert aus dem Wasser bergen!

Gift und Lügen

Noch einmal rasteten wir in Phlan, ließen einige unserer Beutestücke identifizieren und drangen dann im Nordwesten in die innere Burg ein! Das Kennwort fürs Tor wurde akzeptiert, obwohl wir es bereits am Tage zuvor erhalten hatten. Innen war das Schloß von übermannshohen Hecken clurchzogen, die Narai aus seiner Heimat als äußerst giftig kannte. Wir hüteten uns, diesen Wänden zu nahe zu kommen, geschweige denn, sie zu durchdringen!

In einem Gebäude gleich nördlich des Tores trafen wir auf einen der Roten Zauberer aus Thay. Er versuchte, sich als unhetelligter Gefangener von Thyranthraxus auszugeben, doch wer könnte einen Magier festhalten, der über so starke Zauber wie Dimensions-Tore verfügt? Oder der ganz einfach unsichtbar an allen Wachen vorbei fortgehen kann? Es kam zum Kampf, und wir erbeuteten Bracers AC3, eine Wand of Lightning und einen Ring, der vor Feuer schützte.

In den total verwirrenden Gängen des Gartens fanden wir uns nur zurecht, weil Fundin erstklassige Karten zeichnete. Wir versuchten also, in das zentrale Gebäude des Schlosses hineinzukommen. Du kennst ja den alten Labyrinth-Trick: Wenn man um ein Gebiet herumgeht und immer die linke Abzweigung nimmt, findet man irgendwann den Zugang. Wir liefen durch den südwestlichen Teil des Schlosses in den Südosten und fanden dort eine Tür, die ins Zentrum führte!

Nach guten Vorbereitungen für einen Kampf trafen wir drinnen auf einen Krieger auf einem Thron, der in herrischem Ton fragte, was wir von Thyranthraxus wollten. Wir haben angegriffen, und zu unserer großen Überraschung fiel dieser Mann sofort einer simplen Stinkwolke zum Opfer! Mit den ihn begleitenden zwei Dieben machten wir ebenfalls kurzen Prozeß, obwohl sie von einem Unsichtbarkeitszauber geschützt waren, so daß wir sie nicht direkt mit Magie angreifen konnten. Doch ein Feuerball erwischte auch sie. Wir fanden Gauntlets für Riesenkräfte, einen Schutzring +3 und ein phantastisch gearbeitetes Long Sword +5, eine Waffe, wie sie in den alten Balladen besungen wird! Beriond hat Fundin das Long Sword +4 gegeben und fortan mit dem neuen Schwert gekämpft.

Nach dem Ende des reich ausgestatteten Mannes wurde Alarm gegeben, und auf einmal wimmelte der Garten von riesigen Giftschlangen! Doch die sind ein wenig langsam, und besonders in den engen Gängen haben wir sie aus der Ferne fertiggemacht, ehe sie uns mit ihren Giftzähnen nahe kommen konnten.

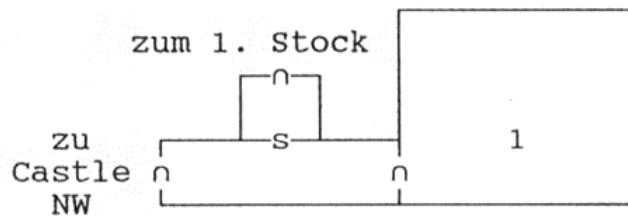
Nach diesem Kampf haben wir das Schloß verlassen und das Rathaus von Phlan aufgesucht, wobei Narai auf dem gesamten Weg mit Fundin darüber debattierte, daß dieser Thyranthraxus so gar nicht den vielen Beschreibungen entsprach, die uns zu Ohren gekommen waren – keine flammende Aura und eher ein enttäuschender Gegner. Du wirst es schon vermuten, beim Rat haben wir keinen Pfifferling für das Ende dieses Kriegers erhalten – das war gar nicht Thyranthraxus gewesen, sondern irgendein Unterling!

Alles Illusion

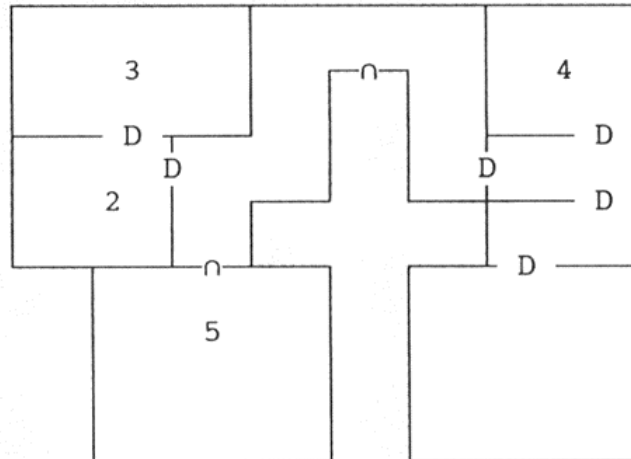
Wir suchten also sein Versteck ein zweites Mal auf, konnten aber keinen weiterführenden Zugang entdecken. Beim Absuchen des Schlosses hatten wir noch in einen kahlen Raum im Nordwesten eindringen können. Und als wir hier wieder hineinschauten, bemerkte Fundin, daß dieser Raum viel kleiner sei als die Halle des falschen Thyranthraxus. Das war die Lösung – denn im Süden, hinter der Illusion einer Wand, die sehr solide schien, entdeckten wir einen Ausgang!

Wir bereiteten uns wieder auf einen Kampf vor, gingen zunächst geradeaus – und trafen auf eine Medusa! Sie versuchte, Narai mit ihrem Blick zu versteinern, aber der hatte kurz vorher zu seinem Schutzring +3 eine silberne Plate Mail gekauft, die wie ein Spiegel wirkte! Uplötzlich stand vor uns eine steinerne Medusa, immer noch fürchterlich häßlich, aber ungefährlich. Manchmal lohnt es sich eben, die Ohren aufzusperren, denn Narai hatte noch im Torturm bei den Offizieren des Stojanow-Gate einen Gesprächsfetzen aufgeschnappt, in dem eine Medusa erwähnt wurde und mit der Rüstung für so einen Fall vorgesorgt, Tyr sei Dank!

Die Medusa hatten wir – doch wo war Thyranthraxus? Fundin murmelte, er hätte hinter dem Ausgang eventuell eine Geheimtür entdeckt. Damit hatte er recht, wir fanden die Treppe zum ersten Stock des zentralen Turmes. Oben herrschte geschäftiges Treiben: Ein Bote erstattete Meldung, doch auch der Mann, den er gesprochen hatte, konnte kaum der gesuchte Feurdämon sein, dazu war er ein zu einfacher Gegner.



Schloß Valhigen, erster Stock



Thyranthraxus' Versteck

1. Hier trifft man eine Medusa (empfehlenswert ist hier eine Silver Plate Mail...). Im Prinzip ist das hier der unzugängliche Raum des Nordostteils des Schlosses.
2. Vorzimmer. Ein Bote wartet (kann man angreifen, muß aber nicht).
3. Verbündeter von Thyranthraxus. Beute: Wand of Magic Missiles.
4. Falltür zu (1). Besser von unten und mit BLESS usw. vorbereiten.
5. Der echte Thyranthraxus. Erst greifen zwölf Kämpfer (Level 8) an, denen man nach dem Kampf ein paar Two Handed Swords +2 abnehmen sollte. Im Kampf die eigenen Heroes mit HOLD PERSON festhalten, so daß sie niedergehauen werden (dann BANDAGE). Sie stellen sich sonst im zweiten Kampf an Thyranthraxus' Seite! Thyranthraxus ist ein böser Geist im Körper eines Bronzedrachen, der reichlich Hit Points hat und Blitze spuckt. Also weg von den Wänden! Angreifen, umringen, draufhauen (vorher BLESS, PRAYER, ENLARGE, PROTECTION FROM EVIL, HASTE, ggf. MIRROR IMAGE). Das Biest ist gegen Magie praktisch immun. Es steckt genommen in der rechten oberen Ecke des südwestlichen Schloßteils.

Nach dem Kampf die reichliche Belohnung abholen und die Helden wieder flottmachen. Man kann dann noch im Gelände herumlaufen und umherziehende Monster verdreschen. Bei (10,9) lebt ein guter Drache. Mit ihm kann man reden, sollte ihn aber besser nicht angreifen

Schließlich standen wir vor einer Treppe hinunter nach Südwesten, und Parvus sprach von einer ungeheuren, bösen Ausstrahlung, die er zu spüren glaubte. Tymora sei Dank haben wir diese Warnung ernst genommen und uns auf einen wirklich schlimmen Gegner gut vorbereitet. Vor Thyranthraxus, dem echten, stürzte sich ein gutes Dutzend sehr hochrangiger Kämpfer auf uns. Parvus und ich nahmen ihnen je ein Zwei-Hand-Schwert +2 ab, als wir sie mit reichlichem Einsatz von Magie überwunden hatten. Unsere beiden Heroes waren im Eifer des Gefechts in Stinkwolken gerannt und niedergehauen worden, wir haben sie aber mit „Bandage“ gerettet.

Kaum war der letzte Krieger überwunden, hat Merlin noch einen Schnelligkeits-Zauber ausgestoßen („Haste“), als er den gewaltigen Bronzedrachen näherkommen sah.

Bei „Continue Battle?“ nach den Kämpfen mit „Yes“ antworten, Gruppe sammeln, Zauber aussprechen, dazu noch „Prayer“, „Bless“ und „Protection from Evil“!

Das Ende des Dämons

Thyranthraxus hat noch versucht uns zu bestechen, indem er uns hohe Posten in seiner Armee anbot – doch welcher Mann, Zwerg oder Halb-Elf von guter Gesinnung würde sich so einem Ungeheuer anschließen? Bei unseren Helden, die beide noch bewußtlos waren, hätte ich das nicht unbedingt ausgeschlossen. Als Körper hatte sich der Dämon Thyranthraxus diesen Bronzedrachen gewählt, an sich schon ein respektabler Gegner – doch mit seiner Flammenaura und den auch trotz Verwundung geschleuderten Blitzen – was für ein Ungeheuer!

Der Dämon hat gleich unseren stärksten Kämpfer, Beriond mit dem wunderbaren Langschwert, mit einem Blitz angegriffen, aber den hat diese Magie, Tyr sei Dank, nicht niedergeworfen!

Wir hatten uns so schnell wie möglich verteilt und von den Wänden entfernt, um nicht auch noch von reflektierten Blitzen getroffen zu werden, und das Monster von allen Seiten angegriffen. Das ist gegen Drachen eh die beste Taktik. Thyranthraxus war gegen Magie praktisch unempfindlich, doch gegen unsere Waffen nicht – und als sowohl Beriond als auch Fundin ihn mehrfach mit ihren magischen Long Swords +5/+4 getroffen hatten, hat Parvus dem Drachen mit dem gerade vorher erbeuteten beidhändigen Schwert +2 den Rest gegeben!

Der Feurdämon drohte noch, uns jetzt mit der Macht seines vor Magie strahlenden Pools zu übernehmen. Doch sein dunkler Herr, der böse Gott Bane, hat sowohl ihn als auch den magischen Teich verschwinden lassen, Tyr sei Dank! Sonst wäre dieser Brief wohl kaum geschrieben worden.

So aber haben wir unsere Wunden kuriert, die beiden Söldner wieder auf die Beine gebracht und eine Riesenbelohnung in Phlan abgeholt – davon singen die Barden rund um den Mondsee. Wenn die wüßten, was für ein Grausen uns gepackt hatte, als sich die schlimme Magie des Pool of Radiance gegen uns zu wenden schien – gegen diese Urgewalt wären wir, Magier wie Kleriker, völlig hilflos gewesen! Tyr sei Dank nochmal, daß Bane wohl mehr von dem Ärger über das Versagen von Thyranthraxus bewegt wurde als von dem Wunsch, sich an uns zu rächen. Narai meinte dazu, daß das Böse den Keim zum eigenen Untergang selber in sich trage – bloß braucht so ein Keim häufig sehr sehr lange, um zu wachsen ...

Wir werden jetzt einigen Gruppen von Siedlern helfen, die Gegend um Phlan näher zu erkunden und uns dann nach Cormyr wenden. Wenn Du möchtest, kannst Du uns in Ashabenford etwa am Anfang des Schildmonats in der Herberge Ashabenford Arms erwarten! Weißt Du noch, wie wir bei Daggerford die Orks und Wölfe fertiggemacht haben? Es wäre gut, mal wieder Schulter an Schulter mit Dir Abenteuer zu erleben!

Dein Bruder
Elfhelm

(Komplettlösung aus dem ASM-Extra 2; Autor: Hans Jürgen Waldow)