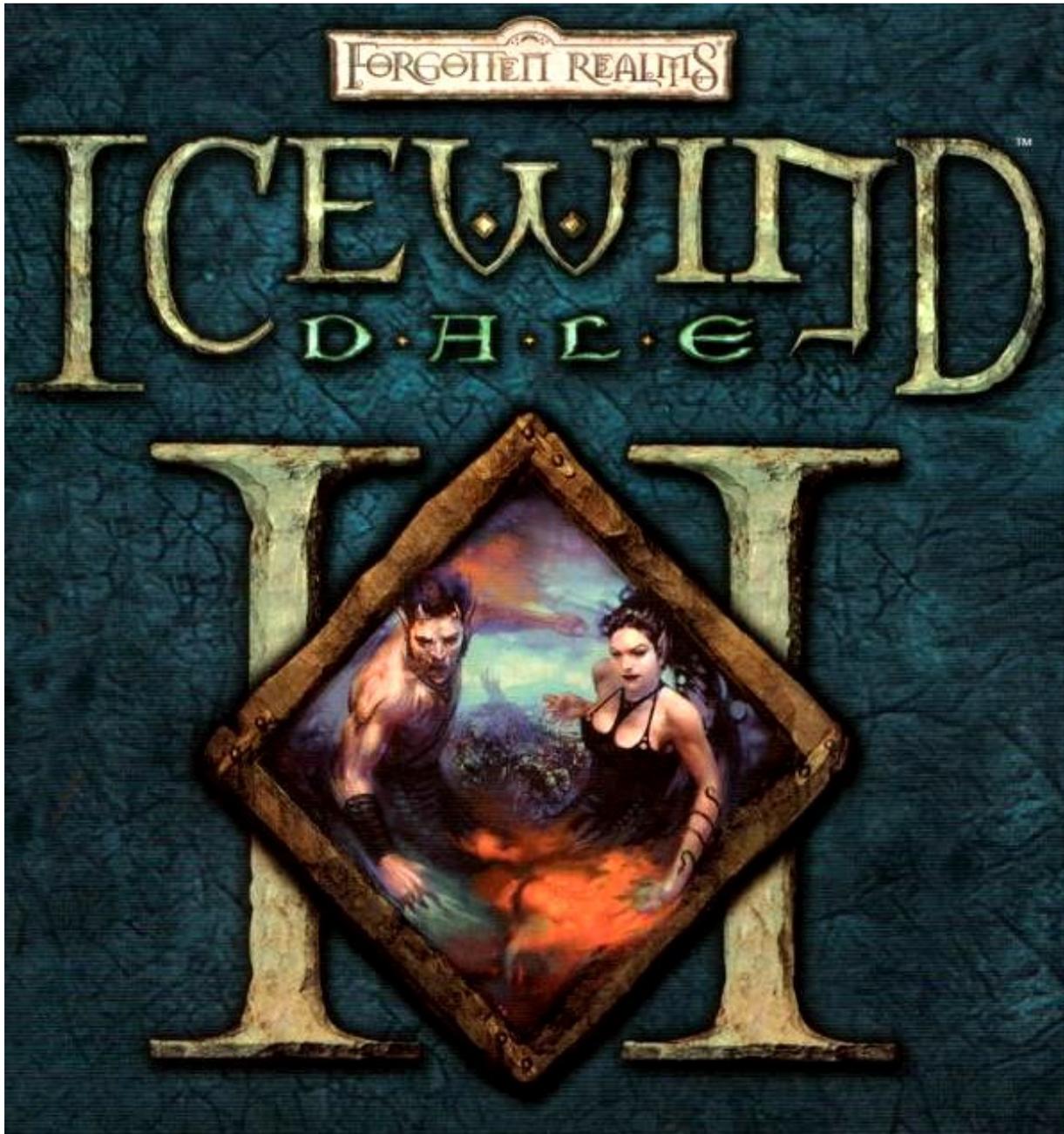


Eine  Spielhilfe zu



Allgemeines

- Anmerkung 03

Komplettlösung

- Prolog 04
- Kapitel 1 12
- Kapitel 2 32
- Kapitel 3 53
- Kapitel 4 72
- Kapitel 5 93
- Kapitel 6 136



Anmerkung

*Autor:
Pandur*

*Überarbeitung:
McCrazy, Palahn*

Diese Spielhilfe wurde ursprünglich auf der Rollenspielfanseite www.rpguides.de erstellt und veröffentlicht. Sie ist weder ein offizieller Bestandteil des Spiels, noch wird sie in irgendwelcher Form im kommerziellen Sinne verbreitet.

Diese Datei gibt lediglich den von Fans erarbeiteten Wissensstand als Hilfe für andere Spieler weiter.

Diese Spielhilfe ist nur für die private Verwendung freigegeben. Jegliche kommerzielle oder anderweitige Nutzung (auch in Auszügen) ist untersagt.

Haftungsausschluss

1. Inhalt

Der Autor übernimmt keinerlei Gewähr für die Aktualität, Korrektheit, Vollständigkeit oder Qualität der bereitgestellten Informationen. Haftungsansprüche gegen den Autor, welche sich auf Schäden materieller oder ideeller Art beziehen, die durch die Nutzung oder Nichtnutzung der dargebotenen Informationen bzw. durch die Nutzung fehlerhafter und unvollständiger Informationen verursacht wurden, sind grundsätzlich ausgeschlossen, sofern seitens des Autors kein nachweislich vorsätzliches oder grob fahrlässiges Verschulden vorliegt. Alle Angebote sind freibleibend und unverbindlich.

3. Urheber- und Kennzeichenrecht

Der Autor ist bestrebt, in allen Publikationen die Urheberrechte der verwendeten Bilder, Grafiken und Texte zu beachten, von ihm selbst erstellte Bilder, Grafiken und Texte zu nutzen oder auf lizenzfreie Grafiken und Texte zurückzugreifen.

Alle innerhalb des Angebotes dieser Spielhilfe genannten und ggf. durch Dritte geschützten Marken- und Warenzeichen unterliegen uneingeschränkt den Bestimmungen des jeweils gültigen Kennzeichenrechts und den Besitzrechten der jeweiligen eingetragenen Eigentümer. Allein aufgrund der bloßen Nennung ist nicht der Schluss zu ziehen, dass Markenzeichen nicht durch Rechte Dritter geschützt sind!

Das Copyright für veröffentlichte, vom Autor selbst erstellte Objekte bleibt allein beim Autor. Eine Vervielfältigung oder Verwendung solcher Grafiken und Texte in anderen elektronischen oder gedruckten Publikationen ist ohne ausdrückliche Zustimmung des Autors nicht gestattet.

5. Rechtswirksamkeit dieses Haftungsausschlusses

Sofern Teile oder einzelne Formulierungen dieses Textes der geltenden Rechtslage nicht, nicht mehr oder nicht vollständig entsprechen sollten, bleiben die übrigen Teile des Dokumentes in ihrem Inhalt und ihrer Gültigkeit davon unberührt.

Icwind Dale 2 - Komplettlösung - Prolog

Ankunft in Targos - Docks



Legende:

- (1) Hedron Kerdos, 'Whicked Wench' Schiff
- (2) Reig
- (3) Soldat
- (4) Jorun Tamewater
- (5) Jorun's Haus
- (6) Firtha Kerdos' Haus
- (7) Salty Dog-Inn
- (8) Targos Lagerhaus
- (9) Nördliches Lagerhaus

Hedron Kerdos, der Kapitän der 'Wicked Wench' (1) hat die Gruppe Abenteurer an den Docks von Targos abgesetzt. Er empfiehlt uns, dass wir uns mit Lord Ulbrec Dinnsmore in der Stadt oben an den Klippen, in Verbindung setzen sollen. Auf die Frage, wo wir Unterkunft finden,

bietet er uns an, auf dem Schiff zu nächtigen. Zudem erwähnt er die Taverne 'Salty Dog' (7) in den südlichen Docks.

Targos wurde von Goblins angegriffen. Noch an den Docks treffen wir ein paar Soldaten. Einer davon ist schwer verletzt, einer hat den Angriff nicht überlebt. Von Reig, dem verwundeten Soldaten (2) bekommen wir seine Ausrüstung, da er sie in seinem Zustand nicht mehr benötigt. Ebenso kann man ihn davon überzeugen, dass sein toter Kollege seine Ausrüstung ebenfalls nicht mehr braucht.

Der Verwundete bittet uns, den Hafenermeister namens Magdar zu suchen, da dieser vielleicht einen Heiltrank vorrätig haben könnte. Magdar könnte in den Warenhäusern nördlich der Docks zu finden sein.

Tatsächlich finden wir Magdar in einem der Warenhäuser, (8) nachdem wir die Türe aufgebrochen haben. Er meint, dass wir irgendwo in einer Kiste Heiltränke finden könnten. Magdar überlässt es uns, das ganze Lagerhaus zu durchsuchen und geht. Während wir die Kisten und Fässer durchsuchen, werden wir von einer kleinen Gruppe Goblins angegriffen. Niemand weiss zu dem Zeitpunkt wie sie in die Stadt gelangen konnten, denn von den Palisaden her hat nie das Signalhorn ertönt.

Mit dem gefundenen Trank machen wir uns auf den Rückweg, um ihn Reig zu überreichen.

Überall in diesem Stadtteil findet man Ausrüstung bei Goblinleichen herum liegen, die von den erbitterten Kämpfen übrig geblieben ist. So hat man die Möglichkeit die Gruppe erst mal notdürftig mit Rüstungen und Waffen auszurüsten.

Auf der Suche nach der Taverne treffen wir auf einen Zwerg, der von Goblinleichen umgeben ist. Durch ein Gespräch mit ihm erfahren wir, dass auch er kein Signal von den Palisaden gehört hat. Allerdings wundert ihn das nicht, weil einige der Goblins mit Spitzhacken ausgerüstet waren. Jorun Tamewater (4) vermutet, dass sich die Goblins durch alte Schmugglerhöhlen und Tunnels in die Stadt eingeschlichen haben müssen. Da die Kämpfe im nördlichen Teil der Docks am stärksten war, meint Jorun, dass die Goblins irgendwo dort einen Weg in die Stadt gefunden haben müssen.

Er bietet uns sein Haus, welches im Süd-Westen steht, zum ausruhen an. (5) Auch warnt er uns vor einer Kiste voller Waffen und Rüstungsgegenständen, da dort eine Falle dran ist. Allerdings dürfen wir sein Zeug benutzen, wenn wir dran kommen.

In der Taverne 'Salty Dog' (7) treffen wir Guthewulfe Henghelm, der ein kleines Angebot an Waffen und Muniton hat. Aber um sich für den Anfang auszurüsten reicht es alle mal. Ansonsten halten sich hier eine Gruppe Söldner und der Wirt Gohar auf.

Bei Guthewulfe bekommt man die Möglichkeit in einem 'Trink-Spiel' sein Wolf-Amulett zu gewinnen. Das aber nur, wenn alle Goblins hier erledigt sind. Am besten schickt man einen Charakter mit hoher Konstitution ins Rennen.



Hier in den südlichen Docks gibt es noch einige Goblins. Diese sind aber schnell erledigt. Ein Soldat bittet uns, Hilfe zu finden, gegen die Invasoren. In dem Haus südlich der Taverne finden wir Hedron Kerdo's Mutter Firtha. (6) Sie scheint uns einige Informationen geben zu können, will aber erst reden, wenn alle Goblins aus den Docks vertrieben oder getötet sind.

Also machen wir uns auf den Weg auch im nördlichen Teil der Docks Goblins zu jagen. Ein weiterer Soldat (3) hält uns auf und meint, er wartet auf die 'Iron Collar Abenteurer', welche sich im 'Salty Dog' aufhalten sollen. Da er unseren Helden nicht zutraut gegen die Goblins zu kämpfen, schickt er uns in die Taverne, die Leute aus Cormyr zu holen. Ein Charakter mit ausreichend Charisma kann den Soldat auch sofort überzeugen, dass wird das regeln können. Diese sind jedoch zu sehr mit sich und ihren Drinks beschäftigt, und weigern sich mitzukommen. So erhalten wir doch die Möglichkeit in das Lagerhaus (9) zu gehen, um die Goblins zu bekämpfen. Sind die Goblins im Lagerhaus erledigt, findet man eine Falltüre, die in einen Tunnel führt. Hier unten sind auch einige Goblins, die auch keine grosse Herausforderung darstellen. Bei einem findet man eine seltsame Schriftrolle. Wieder am Tageslicht erzählen wir dem Soldat was wir gefunden haben und er schickt uns zu Lord Ulbrec's Frau, da diese sich mit magischen Sachen auskennt und uns vielleicht sagen kann, um was es sich bei der Schriftrolle handelt.

Schliesslich bleibt da nur noch ein kleines Haus von Goblins zu säubern. Da jetzt scheinbar alle Goblins den Tod gefunden haben, reden wir noch mal mit Firtha Kerdos, die ein paar interessante Geschichten erzählt. Auch kennt sie sich bestens in Targos aus und kann Informationen über einige Leute liefern.

Danach begeben wir uns zur Treppe zum oberen Stadteil von Targos.

Targos - Obere Stadt



Legende:

- (1) Weeping Widow Inn
- (2) Gallaway Trading Depot
- (3) Lorum Grundwall
- (4) Town Hall
- (5) Phaen's Haus
- (6) Koluhm's Haus
- (7) Oswald Fiddlebender
- (8) Tempel Pavillion
- (9) Nordtor zu den Palisaden

Nun begeben wir uns in den oberen Stadteil, der über eine Treppe im Nordwesten der Docks zu erreichen ist. Lord Ulbrec Dinnsmore ist in der Towns Hall zu finden, die ganz im Osten steht. (4) Er freut sich sichtlich über die Nachricht, dass wir alle Goblins in den Docks erledigt haben und die Lage sich etwas beruhigt hat. Von ihm erfahren wir auch, dass er Scouts ausgeschickt hat, um herauszufinden, wo all die Goblins her kommen, allerdings

werden die Scouts schon einige Zeit vermisst. Schliesslich nennt er uns den Namen Shawford Crale, wo wir uns melden sollen, um bei den Palisaden behilflich zu sein.

Wenn wir schon hier sind, reden wir noch mit der Frau des Lords, welche einige magische Kenntnisse besitzt. Sie erklärt uns denn auch, dass die Schriftrolle, die wir gefunden haben, zu einem Paar Teleportationszaubern gehört und dass ein Verräter in der Stadt sein muss, der die Goblins in die Höhle 'gezaubert' hat. Bei ihr kann man auch einige magische Spruchrollen und Gegenstände erstehen, sofern man genügend Kleingeld hat.

Bevor wir uns zum Dienst melden, schauen wir uns erst mal in dem kleinen Ort um.

Auf dem Weg zu Lord Ulbrec sind die Abenteurer am Gallaway Trade Depot (2) vorbei gekommen. Hier gibt es einiges an Ausrüstung zu kaufen oder verkaufen.

Nebenan ist das 'Weeping Widow Inn', (1) dessen Wirt Cahl-Hyred ein Problem mit einem heulenden Geist in einem seiner Zimmer zu haben scheint. Da man bei dem Lärm nicht schlafen kann, versuchen wir das Problem zu lösen. Vorerst erhalten wir von dem Geist, der nur nachts erscheint, nur ein paar rätselhafte Sprüche zu hören, was bedeutet, dass wir mehr darüber herausfinden müssen, wenn wir die 'heulende Witwe' ruhig stellen wollen.

Eine Nachfrage bei dem Wirt bringt neue Informationen zu Tage. Er schickt uns zum Inhaber der Taverne 'Salty Dog', da der etwas mehr wissen könnte, was uns weiter hilft. Von Gohar erhalten wir ein Stück des Bootes, mit dem der Ehemann des Geistes wohl gekentert und ertrunken ist. Dieses Teil bringen wir zu Veira und sie bedankt sich dafür, dass wir ihr Nachricht über ihren verschwundenen Mann Donovan bringen. Sie warnt uns vor einer bösen Macht, und bietet an, zu helfen wenn sie kann.

Viele Häuser hier sind verbarrikadiert. Allerdings treffen wir bei unserem Rundgang in einigen Gebäuden doch auf verschiedene Leute. Hinter dem 'Weeping Widow Inn' treffen wir den eigenartigen Kolum an. (6) Er besitzt die seltsame Gabe mit den Toten zu sprechen. Scheinbar hat er von Lord Ulbrec den Auftrag erhalten, von einem toten Goblin mehr über die Streitkräfte zu erfahren, welche die Stadt in Angst und Schrecken versetzen. Auch hier werden wir später noch einmal vorbei kommen.

Neben der Town Hall ist noch ein bewohntes Gebäude. (5) Der Bewohner, Phaen in Rags ist allerdings nicht sehr erfreut über unseren Besuch. Bei einem kurzen Gespräch stellt sich schnell heraus, dass er derjenige ist, welcher die Goblins in die Stadt teleportierte. Da wir uns weigern die Schriftrolle auszuhändigen, greift er die Gruppe an. Dass er für die Infiltrierung der Goblins verantwortlich ist, sollten wir Lord Ulbrec's Frau mitteilen.

Gleich nebenan sehen wir das Luftschiff von Oswald Fiddlebender, (7) einem alten Bekannten aus Kuldahar. Er scheint, wie immer, etwas verwirrt zu sein. Allerdings verkauft er immer noch verschiedene Tränke.

Das zeltähnliche Gebäude neben dem Nordtor ist ein Tempel Pavillon (8), wo man Heilung aller Art erhält. Dem verletzten Valin Geldencross kann man helfen, in dem man etwas Braehg für ihn auftreibt. (Erhältlich bei Guthewulfe Henghelm). Wenn wir ihm das Braehg

bringen, werden seine Sinne klarer und er kann uns einige Sachen verraten, die uns weiter helfen.

Garradun Tanner hat auch eine Bitte an die Abenteurer, nämlich einen Brief für seine Liebste an Captain Mariner weiterzuleiten. Redet man nach dem Dialog mit einem der beiden Priester, wird Tanner als Doppelgänger enttarnt und es kommt zu einem Kampf. Ausserdem werden die Briefe ausgetauscht.

Am Nordtor (9) hält ein Soldat Wache, der uns erst passieren lässt, wenn wir von Lord Ulbrec den Auftrag erhalten haben, uns bei Shawford Crale an den Palisaden zu melden.

Hinweis von einem (leider namenlosen) Spieler:

Vom Priester des Myrkral Kohluhm und dem Wirt erfährt man auch von einem Fläschchen und einer Glyphe die der Priester dem Wirt zur 'Bezahlung' überlassen hat. Man kann dem Wirt, nachdem man ihn gefragt hat warum er Ulbrec nicht auf Kohluhm angesetzt hat, um ihn zum begleichen seiner Schulden zu zwingen, dann anbieten, das Fläschchen zu identifizieren. Daraufhin bekommt man das Fläschchen überreicht und muss damit zu Ulbrecs Frau Elytharra, die einem erklärt, dass man damit die Essenz eines Geistes einfangen kann. Sofern man die weinende Witwe schon 'beruhigt' hat kann man sie um eine Träne bitten, die man auch bekommt. Daraufhin verschwindet der Geist. Mit der 'gefrorenen' Träne in der Flasche geht man dann wieder zu Elytharra, die einem entweder 500 Goldmünzen dafür anbietet, oder man lässt sich einen Dolch herstellen/mit der Träne verzaubern. Der Dolch heißt dann (Achtung das ist kein Rechtschreibfehler meinerseits): Sorgentränge

Werte: Schaden: 1W4+1,+2 gegen Körperlose Untote; Angriffsbonus +1,+2 gegen Körperlose
Verbesserungsbonus: +2

Untote; 5% Chance auf +1 magischen Schaden

Anmerkung: Sein Hauptcharakter hat sehr hohe Intelligenz-, Charisma- und Weisheitswerte. Zudem einige Punkte in Diplomatie, Bluffen und Einschüchtern.

Targos - Die Palisade



Legende:

- (1) Weeping Widow Inn
- (2) Gallaway Trading Depot
- (3) Lorum Grundwall
- (4) Town Hall
- (5) Phaen's Haus
- (6) Kolum's Haus
- (7) Oswald Fiddlebender
- (8) Tempel Pavillion
- (9) Nordtor zu den Palisaden

Wie von Lord Ulbrec vorgeschlagen suchen wir zuerst Shawford Crale auf. Er befindet sich in dem Hauptquartier der Soldaten. (1) Nach einer Erläuterung, was unseren Einsatz und Sold angeht, schickt er uns weiter zu Olap Tamewater, dem Ingenieur, welcher für die Errichtung der Palisaden zuständig ist.

Es ist von Vorteil, wenn man sich mit ‚Swift Thomas‘ (4) anfreundet, da dieser dank besserer Ortskenntnis sehr nützlich sein kann, um die folgenden Botengänge schneller zu erledigen.

Olap Tamewater (2) wiederum hat ein Problem, weil ihm Holz fehlt, welches von Lumbar Grundwall geliefert werden sollte. Olap schickt uns zu Lumbar, um herauszufinden, warum das Holz nicht geliefert wird. Nach einigem Hin und Her erfahren wir, dass Olap's Vater Jorun das kaputte Teil ersetzen könnte. Also machen wir uns auf den Weg zu den Docks, um mit Jorun zu reden. Dieser gibt uns denn auch das Teil, welches wir selber an der Winde anbringen können. Danach klappt es wieder mit den Holzlieferungen und Olap entlässt uns wieder, um ein weiteres Mal mit Shawford Crale zu reden.

Shawford hat einen weiteren kleinen Auftrag für uns. Wir sollen uns bei Isherwood (3) melden, dem Captain der Bogenschützen an der westlichen Mauer. Dieser benötigt eine grosse Menge Pfeile. Wir sollen herausfinden wie viele er braucht und diese im Gallaway Trade Depot abholen. Deirdre Gallaway ist zuerst nicht sehr erbaut, dass wir die Pfeile für die Truppen abholen wollen, da sie scheinbar lieber Bargeld hätte, als einen weiteren Schuldschein. Wenn man ihr anbietet, die Pfeile aus der eigenen Tasche zu bezahlen, ist sie damit einverstanden und rückt die 300 Pfeile gegen 50 Goldstücke raus. Nachdem wir uns bei Isherwood vergewissert haben, dass die Pfeile auch geliefert wurden, melden wir uns wieder bei Shawford Crale.

Die nächste Aufgabe, die er uns gibt, führt uns zu Koluhm, dem Priester von Myrkul, der die Toten befragt. Da sich ihm niemand nähern will, bittet er uns herauszufinden, ob Koluhm etwas Neues in Bezug auf seine Studien an dem Goblin zu berichten hat. Leider hat er nicht so viel herausfinden können, da er die Sprache der Goblins nicht so gut versteht. Allerdings sollte ein Mitglied unserer Gruppe in der Lage sein, bei der Übersetzung zu helfen. Mit den neu gewonnenen Informationen begeben wir uns zu Shawford.

Weitere kleine, lösbare Aufgaben auf dieser Karte:

- Rekruten Training nach einem Gespräch mit einem der Waffeninstruktoren
- Die Truppenmoral heben
- Schild vom Waffenständer klauen
- Wettschiessen gewinnen
- Herausfinden, was mit der toten Katze von Kerdos' Mutter passiert ist
- Bei der Reparatur eines Katapults helfen

Der letzte Auftrag von Shawford führt uns noch mal in die Taverne ‚Salty Dog‘. Wir sollen die ‚Iron Collar Söldner‘ dazu bringen, ihren Platz an der Palisade einzunehmen. Sollten sie sich weigern, kommt es unweigerlich zum Kampf. Hilfreich in diesem Zusammenhang ist, wenn man vorher mit Koluhm und Phaen geredet hat, um die Verbindung zwischen dieser Gruppe zu kennen.

Wenn wir wieder bei Shawford Crale sind, ertönt die Warnung, dass ein Angriff der Goblins erfolgt. Nach einer Zwischensequenz folgen mehrere Kämpfe, zwischen denen keine Pause möglich ist. Einzig hat man die Möglichkeit sich bei dem Priester im Hauptquartier heilen zu lassen. Also sollte man sich vorher für einen langen, harten Kampf rüsten, der in drei Abschnitten abläuft.

Nach dem Kampf begibt man sich ein letztes Mal zu Shawford Crale, um eine Belohnung abzuholen. Dieser schickt uns zu Lord Ulbrec, damit wir von diesem weitere Anweisungen entgegen nehmen können. Gesagt - getan. Lord Ulbrec bedankt sich für unsere unschätzbaren Dienste für Targos und lässt uns auch gleich wissen, wohin uns unser nächster Auftrag führen wird. Er trägt diesen Ort auf unserer Karte ein und wünscht uns viel Glück.

Komplettlösung - Kapitel 1

Untere Sheangarne Furt

Legende:

- (1) Torak, Ork-Chef
- (2) Dereth Springsong
- (3) Dereth's Heim
- (4) Sabrina Fairwynd



Gleich nach unserem Eintreffen, wird uns der Weg von einer Reihe Fässer versperrt und der grossmäulige Ork-Clan-Chef Torak (1) hält uns eine Rede. Er scheint sehr von sich und seinem Broken Tusk Clan überzeugt zu sein. Wir belehren ihn eines Besseren. Wenn man etwas näher an den Fässer-Ring kommt, treten seine Leute in Aktion. Ein gut platzierter

Flächenzauber, (falls vorhanden) wirkt hier Wunder. Andernfalls kann es sein, dass seine Bogenschützen und Schamanen von der rechten Seite her angreifen, was ziemlich störend ist, während man sich einen Weg durch die Fässer bahnen muss. Hat man die erste Welle erledigt und wagt sich etwas weiter vor, kommt schon wieder Torak und behauptet, seine Orks werden uns töten. Wenn auch diese Gruppe den Kürzeren gezogen hat, und wir uns etwas umsehen, treffen wir Dereth Springsong. (2)

Dereth Springsong ist ein Druide, der hier in der Gegend lebt. Er kann uns den Weg erklären, den wir nehmen müssen, um weiter zu kommen. Ausserdem bittet er uns, nach seiner Frau Sabrina Ausschau zu halten, die vermisst wird, seit die Orks in die Gegend kamen.

Nachdem Dereth nach Hause (3) gegangen ist, sammeln wir alles auf, was wir in dem Camp der Orks finden können und begeben uns auf den Weg, den Dereth uns gezeigt hat.

Torak hat aber noch ein paar Tricks auf Lager. Auf den engen Waldwegen hat er seine Leute postiert, die explosive Fässer in den Büschen versteckt haben. Da es schwierig ist, herauszufinden, welcher Ork das Fass anzündet, sollte man versuchen sie aus der Ferne anzugreifen. Meistens ist das explodierende Fass sehr hilfreich, wenn es die Gegner erwischt.

Nach der ersten grossen Biegung des Weges führt ein schmaler Weg nach links in die Wälder. Auch dort steht eine Abteilung der Orks bereit. Da der Durchgang so eng ist, kann ein starker Nahkämpfer den Weg blockieren und die anderen Mitstreiter mit Fernwaffen angreifen. Ist der Weg freigekämpft, finden wir an seinem Ende Sarina Fairwynd. (4) Sie fragt nach ihrem Mann, Dereth Springsong. Wir versichern ihr, dass er in Sicherheit ist und zu Hause auf sie wartet. Sabrina weiss einiges über die Orks in dieser Gegend und was sie an Fallen errichtet haben. Ihre Informationen sind sehr hilfreich für den weiteren Verlauf im Kampf gegen die Orks. Nachdem das Gespräch beendet ist, verschwindet Sabrina mit Hilfe eines Teleportationszaubers.

Wenn wir dem Hinweis von Sabrina mit der Explosions-Fässer-Falle der Orks, folgen wollen, müssen wir noch mal den Weg zurück gehen. Da wir auf dem Weg dahin an Dereth's Haus vorbei kommen, schauen wir gleich nach, ob Sabrina gesund zurück gekehrt ist. Dereth ist sehr erfreut über die Befreiung seiner Frau und schenkt uns aus Dankbarkeit eine magische Waffe. Zudem erhalten wir hier die Gelegenheit unbehelligt zu rasten.

Anschliessend begeben wir uns zu dem Weg etwas nördlich, um dafür zu sorgen, dass die Posten dort keine Chance haben, die Falle mit den Explosionsfässern auszulösen. Auf dem Rückweg sollte man einige der Stämme, die im oberen Orklager aufgestapelt sind, aus dem Weg räumen, damit der Weg auf beiden Seiten frei geräumt werden kann.

Wenn wir auf der anderen Seite des gefrorenen Flusses die Balken weg räumen, erscheint erneut ein sichtlich erboster Torak, um uns auf unseren baldigen Tod aufmerksam zu machen. Wenn er sich auf den Weg in sein Lager gemacht hat, lässt er uns mitten in einer Gruppe seines Clans zurück. Nach dem Kampf folgen wir Torak in sein Lager am oberen Ende der Sheangarne Furt.

Obere Sheangarne Furt

Legende:

- (1) Emma Moonblade
- (2) Kaitlin Silvertongue
- (3) Hausruinen
- (4) Torak's Lager
- (5) Gefangene Dorfbewohner
- (6) Verkaufsstand
- (7) Höhleneingang
- (8) Tor zum Hochland



Hier wartet aber schon der nächste grössere Angriff auf uns, welcher durch das Erscheinen von Emma Moonblade und einem Troll kurz unterbrochen wird. Wie sich schnell herausstellt, ist Emma uns gegenüber nicht feindlich gesinnt und hilft im Kampf gegen die zahlenmässige Übermacht der Orks.

Im Gespräch mit Emma Moonblade (1) erfahren wir, dass sie eine Priesterin Selunes ist und auf der Jagd nach einem bestimmten Troll, der ihre Mondklinge gestohlen hat. Sie erkundigt sich, ob wir den Troll gesehen haben, da er offensichtlich nicht unter den Leichen zu finden ist. Da er einzig nach Osten geflohen sein kann, bittet sie uns, das Schwert für sie zurück zu holen, weil sie von der Reise hier her und dem Kampf geschwächt ist.

Während wir uns in der Gegend umschaun, werden wir von einer Frau angesprochen. Kaitlin Silvertongue (2) wurde von Torak hergeschickt. Sie war früher die Sprecherin des kleinen Weilers, welcher von den Orks heimgesucht wurde und nun hauptsächlich noch aus Ruinen besteht. (3) Wie sich herausstellt sind die überlebenden Bewohner gefangen genommen worden. Torak setzt diese nun als Geiseln ein, um uns daran zu hindern, unseren Weg fort zu setzen.

Wie es scheint, sind die Dorfbewohner in einem eingezäunten Teil eingesperrt, der nur durch ein Tor betreten werden kann. Dieses Tor wiederum ist natürlich verschlossen und kann nur im Ork-Camp geöffnet werden. Kaitlin schlägt vor, dass sich jemand ins Ork-Camp schleicht, um das Tor zu öffnen, damit wir die Gefangenen befreien können. Sie meint, dass wir vielleicht in den Ruinen des Apothekerhauses hilfreiche Tränke finden können. In der Ruine auf der linken Seite finden wir dann auch einen Unsichtbarkeitstrank. Diesen verabreichen wir einem Mitglied unserer Gruppe und erkunden so gleich die ganze Karte. Gleich nach dem offenen Tor zu Torak's Lager (4) wenden wir uns nach links, wo wir den Hebel für das andere Tor finden. Dreht man daran, öffnet sich das Tor, hinter dem die Dorfbewohner gefangen sind.

Da uns nun nichts mehr aufhalten kann, stürmen wir den linken Teil der Befestigung. Wenn man sich durch die Wachen gekämpft hat, können wir die Gefangenen (5) aus dem Ring Explosions-Fässer befreien. Hinter dem Gefangenenlager finden wir noch ein Tor, welches wir aber ohne einen bestimmten Schlüssel nicht öffnen können. Mit der guten Nachricht der Befreiung ihrer Nachbarn kehren wir zu Kaitlin Silvertongue zurück. Inzwischen hat sich schon einer der befreiten Dorfbewohner daran gemacht, seine Lagerbestände aus dem Keller zu holen und bietet uns Waffen, Munition und Rüstungen an. (6)

Frisch ausgerüstet und ausgeruht statten wir Torak's Lager einen Besuch ab. Diesmal dürfte es der Letzte sein, denn er schickt alle seine verbliebenen Clanmitglieder in den Kampf. Wenn wir siegen, finden wir bei Torak's Leiche neben einer magischen Rüstung und Waffe auch den Hochland-Tor-Schlüssel.

Folgen wir dem schmalen Weg in die Hügel, sehen wir bald einen Höhleneingang. (7) Da wir noch immer keine Spur von dem Troll gesehen haben, versuchen wir unser Glück in dieser Höhle.

Trollhöhle

Viel gibt es hier nicht zu sehen. Eklige Schleime und Zombies greifen uns hier und dort an. Im hintersten Eck der Höhle treffen wir endlich auf Vrek Vileclaw. (1) Er erzählt uns von seinen Herrscherplänen und warum er das Schwert von Emma Moonblade gestohlen hat. Selbstverständlich ist er nicht bereit zu verhandeln und es kommt unweigerlich zum Kampf gegen Vrek und seine Helfer. Wenn wir ihn und seine Schläger ins Reich der ewigen Träume geschickt haben, finden wir in einer Kiste die Mondklinge von Emma Moonblade. Da es hier sonst nichts gibt, begeben wir uns auf schnellstem Weg zu Emma. Wenn wir bei dem anschließenden Gespräch eine Belohnung ausschlagen, wird Emma uns die magische Klinge schenken, für all die Taten, die wir schon zur Rettung der Zehn-Städte vollbracht haben.

Nun bleibt uns nur noch der Weg durch das bisher verschlossene Tor, (8) welches sich mit Torak's Hochland-Schlüssel aufschliessen lässt. Die paar Wildkatzen dahinter sind keine grosse Bedrohung und so machen wir uns auf den Weg ins Hochland.



Legende:

(1) Vrek Vileclaw



Hochland



Vorsichtig folgen wir dem schmalen Weg. Schon bald greifen uns grosse Waldschlangen an. Gehen wir den Weg nach rechts hoch, treffen wir auch gleich auf eine kleine Gruppe Verbeegs. Im Sockel des kleinen Hauses ist ein Versteck, wo man ein paar Goldstücke und einen Edelstein finden kann.

Der Weg führt durch enge Schluchten. Ein Mitglied der Gruppe mit hohem Wilderness Lore-Skill wird schnell herausfinden, dass es hier neben Spuren von Orks auch solche von aufrecht gehenden Ratten und riesenhaften Gesellen wie Verbeegs oder Ogern gibt.

Wieder zurück auf dem Weg nach Westen tauchen ganze Scharen von Werratten, Harpyen und Ork Schamanen auf. Da die Wege hier ziemlich schmal sind, ist man schnell umzingelt. Deshalb ist ein vorsichtiges Vorgehen von Vorteil, da man sich dann wenigstens den Rücken frei halten kann.

Haben wir uns durch diese Horden durch gekämpft, warten hinter der nächsten Wegbiegung schon die nächsten auf uns. Weitere Orks, Werratten, Spinnen und Oger, die uns am weitergehen hindern wollen. Nach dem Kampf kann man noch das kleine Lager durchsuchen und unter dem grossen Spinnennetz kann man auch etwas finden.

Auf diesem Weg ist ausser ‚durch kämpfen‘ nicht viel los. Ausser, wenn man die Waffe von Emma Moonblade einfach eingesteckt hat, ohne sich bei ihr zu melden oder wenn man sie getötet hat, um an die Waffe heran zu kommen. Emma Moonblade erhält Unterstützung von zwei Kämpfern. Wer glaubt, einen einfachen Kampf vor sich zu haben, weil man ihnen

zahlenmässig überlegen ist, irrt. Allerdings ist auch dieser Kampf zu gewinnen, mit der richtigen Taktik. Einen der Begleiter, Kristian Deycore, sollte man als erstes auf's Korn nehmen, da er am meisten Schaden anrichtet. Während man ihn verletzt, ist auch Emma damit beschäftigt, ihn zu heilen, anstatt ihre Angriffszauber auf die Gruppe loszulassen.

Wenn man endlich alle Kämpfe auf dieser Karte überstanden hat, sollte man sich erst mal eine Pause gönnen, bevor man sich zur Sheangarne Brücke aufmacht.



Der Damm an der Sheangarne Brücke



Legende:

- (1) östlicher Pfeiler
- (2) kaputte Brücke
- (3) westlicher Pfeiler

Kaum betreten wir diese Gegend, werden wir schon von Malariten und ihren Tierchen angegriffen. Erschwert werden diese Kämpfe dadurch, dass die Malariten den Spruch 'Verstricken' beherrschen und somit dafür sorgen, dass man in seinem Vormarsch etwas behindert wird.

Haben wir den ersten Kampf überstanden, versetzen wir dem Dammbau einen schweren Schlag, in dem wir den ersten Stützpfeiler am Damm so stark beschädigen, dass er auseinander bricht. (1)



Schon wenige Schritte weiter erwartet uns die nächste Gruppe Malariten. Auch hier wird wieder verstricken gewirkt, was dafür sorgt, dass diese Kämpfe etwas mühsam ablaufen. Eine mögliche Taktik wäre, mit einem unsichtbaren Char vor zu laufen, um zu sehen, wo die Gegner stehen und sie aus der Ferne mit ihren eigenen Waffen zu schlagen. Netz, Verstricken oder Dornenwachstum könnte sich als sehr hilfreich erweisen, um sie mit Fernwaffen anzugreifen. Wir kämpfen uns durch, bis zu dem kleinen Lager, wo man auch ein paar Dinge, wie Heiltränke, Gold und Munition finden kann.

Aber auch hier werden wir schon wieder angegriffen, von weiteren Malariten und ihren vierbeinigen Gefährten. Da sie über eine Spalte im Eis angreifen, können wir möglicherweise dem Verstricken ausweichen. Ansonsten kommen sie hier nicht mehr als geschlossene Gruppe an, da sie erst mal den Weg über die Planken nehmen müssen.



Ist auch dieses Problem gelöst, stehen wir schon bald vor dem Nächsten. Unser Weg nach Westen wird durch eine kaputte Brücke blockiert. (2) Scheinbar kann man sie reparieren, wenn man genügend Holz auftreiben kann. Also machen wir uns auf die Suche nach etwas Bauholz. Wenn wir uns gegen Nordosten in Richtung Damm wenden, steht uns ein Kampf gegen Orks und Malariten bevor, welche die Baustelle bewachen. Auch diese haben ihre Leoparden und Arctic Boars dabei.

Wenn nur noch unsere heldenhafte Truppe steht, können wir uns dem zweiten grossen Pfeiler annehmen. (3) Wenn dieser in sich zusammenfällt, erhalten wir genügend Planken, um die Brücke wieder zu reparieren und der Damm ist durch unseren 'Eingriff' nutzlos geworden. Unser Weg nach Westen ist somit frei wir können unsere Reise zum oberen Teil der Sheangarne Brücke fortsetzen.

Sheangarne Brücke



Legende:

(1) Xuki

(2) Brückenzerstörungskommando

Hier wird uns ein heisser Empfang bereitet. Nach einer kurzen Zwischensequenz finden wir uns inmitten einer Gruppe Orks wieder, die von Bugbears Unterstützung erhalten. Dieser Kampf ist ziemlich schwierig, vor allem, weil man unter Zeitdruck steht. Irgendwann schafft man aber auch diese Gegner und beeilt sich, weiter zur Brücke vorzudringen. Allerdings stellen sich uns hier weitere Orks und Bugbears in den Weg. Zudem tauchen Schlangen und Harpyen auf. Unbeirrt kämpfen wir uns weiter durch die Gegner, bis plötzlich eine gewisse Xuki (1) das Wort an uns richtet. Während sie redet, versucht sie Zeit zu schinden, so dass die Oger ihr Zerstörungswerk an der Brücke vollenden können. (2) Deshalb unterbrechen wir sie kurz angebunden und stürmen weiter vor, um die Oger daran zu hindern, die Brücke zum Einsturz zu bringen.

Das ist ein harter Kampf für alle, aber die Sieger dürfen sich an ein paar Items freuen, die Xuki fallen lässt oder die in Kisten und Fässern zu finden sind. Vor allem der ‚Bag of Holding‘ dürfte für einige der harten Kämpfe entlohnen.



Schliesslich säubern wir den Rest der Karte von den verbliebenen Orks, Bugbears, Harpyen und Verbeegs. Erst wenn keiner der Gegner mehr steht, können wir sicher sein, dass wir die Brücke gerettet haben. Müde, aber zufrieden begeben wir uns nun auf den Rückweg nach Targos, um Lord Ulbrec Bericht zu erstatten.

Dieser erzählt uns dann auch gleich voller Freude, dass seine vermissten Scouts sich gemeldet haben und auch den Stützpunkt der Goblin-Horde gefunden haben. Das wird unser nächstes Ziel sein.

Goblinfeste aussen



Legende:

(1) Ennelia

- (2) Trommel
- (3) Trommel
- (4) Trugnuk
- (5) Haupttor
- (6) Trommel
- (7) Verschlussenes Tor
- (8) Höhleneingang

Nun, wo wir wissen, wo unser nächstes Ziel liegt, gehen wir erst mal noch zu Shawford Crale und holen eine Belohnung, für unsere geleisteten Dienste an der Sheangarne Brücke, ab. Dann sollten wir die Gelegenheit nutzen, die Rucksäcke der Gruppe etwas zu entrümpeln und den Bestand an Munition oder Heiltränken aufzustocken.

Frisch ausgeruht und ausgerüstet ziehen wir nun los zur Goblinfeste. Gleich wenn wir das Gebiet betreten, spricht uns Ennelia (1) an. Sie ist eine der Scouts, die von Lord Ulbrec ausgesandt wurden.

Sie erzählt uns, wie sie und Branston die Goblinfeste fanden und weiter auskundschaften wollten. Dabei wurden sie jedoch entdeckt und auch sofort angegriffen. Ennelia konnte sich schwer verwundet retten, aber von Branston fehlt jede Spur. Sie nimmt an, dass er gefangen genommen und in die Goblinfeste verschleppt wurde.

Weiter erzählt sie von den grossen Trommeln, die als eine Art Alarmanlage zu funktionieren scheinen. Es könnte von Vorteil sein, diese so schnell wie möglich zu zerstören. Zudem berichtet sie von einem verschlossenen Tor, welches ein möglicher Eingang in die Feste sein könnte. Allerdings konnten sie das nicht genauer ausfindig machen.

Da Ennelia schwer verwundet ist, bieten wir ihr Heilung in Form eines Trankes an. Diese Hilfe nimmt sie gerne an und ist auch bereit, über uns zu wachen, wenn wir hier rasten wollen.

Mit diesen neuen Informationen machen wir uns auf den Weg, die Goblinfeste zu stürmen. Doch schon nach den ersten Schritten stellen sich uns eine Horde Goblins in den Weg. Bei der ersten Brücke ist es von Vorteil, wenn man den Ork-Schamane so schnell wie möglich erledigt, da er die nächste Trommel (2) schlagen wird um Verstärkung zu rufen. Ansonsten bietet sich folgende Taktik an: Einige Untote oder andere Monster beschwören und diese als Blocker an das Ende der Brücke stellen. Dann Flächenzauber (falls vorhanden Dornenwachstum - 3. Stufe Druide z.B.) so plazieren, dass der Rand des Wirkungskreises bei den Monstern zu liegen kommt. Dann mit Kämpfern, die Speere, Hellebarden oder andere weitreichende Waffen haben aus der zweiten Reihe angreifen. Den Rest der Gruppe mit Fernkampfaffen ausrüsten und auf die Orks und Goblins drauf halten. Je nach dem, wie die Gruppe sich hält, kann man nach der ersten Welle etwas weiter vorrücken, oder sich zu Ennelia zurück ziehen, um sich zu heilen und notfalls zu rasten. Auf jeden Fall sollte die Trommel kaputt gemacht werden, mit deren Hilfe immer weitere Goblin Worg Riders gerufen werden. Diese sind nicht nur stärker als die anderen Gegner hier, sondern auch besonders lästig, weil sie sich mitten in die Gruppe teleportieren oder an deren Ende, wo meistens die schwächeren Charaktere stehen.

So kämpft man sich weiter nach Norden, wo auch noch einige Eistrolche in den Kampf eingreifen. Die obere Brücke ist mit einer Falle versehen, deren Auslösung dafür sorgt, dass einer der Ork-Schamanen mit der seltsamen Bezeichnung ‚Orc Witch Doctor‘ anfängt mit einer weiteren Trommel (3) Verstärkung her zu holen. An dieser Stelle ist Vorsicht angesagt. Hat man sich über die Brücke gekämpft, sollte man nicht sofort zu der Trommel oder den Zelten vorpreschen. Dort steht nämlich Trugnuk, (4) ein Ork-Shamane, der hier scheinbar das Sagen hat. Also ist es besser, wenn man einen versteckten Dieb etwas vor schickt, damit man Trugnuk sehen kann, um ihn aus der Ferne anzugreifen. Dieser Trugnuk hat die lästige Angewohnheit ‚Blitze herbeirufen‘ zu zaubern. Ein Zauber, der auch noch anhält, wenn er das Zeitliche gesegnet hat, da die Dauer 10 Runden/Level beträgt und der Wirkungsbereich liegt in der Sichtweite des Zaubernden. Also sollte man sich von dieser Ecke fernhalten, da der Schaden, den jeder dieser Blitze verursacht durchaus ausreichen kann, ein geschwächtes Gruppenmitglied auf der Stelle zu töten. Bevor man sich jetzt die Schätze von Trugnuk aus den Zelten holen kann, stellen sich uns noch mal Eistrolche und Ork-Bogenschützen entgegen.

Trugnuk hat ein paar nützliche Dinge in seinem kleinen Lager. Neben einigen Spruchrollen, Tränken und dem üblichen Kleinkram auch die ‚Handschuhe der Waffenkunst‘ und einen Schlüssel.

Das Haupttor der Festung (5) ist geschlossen und scheint nur mit Hilfe eines Rammbocks oder anderen Belagerungswaffen auf zu kriegen zu sein. Sieht also so aus, als müssten wir einen anderen Weg in die Festung finden.

Fühlen wir uns nach diesen, doch teilweise schwierigen Kämpfen, noch fit genug um die letzte Trommel (6) zu zerstören, wenden wir uns nach Westen. Hier lungern noch einige Goblins herum. Ist man schnell genug, kann man auch hier vermeiden, dass Goblin Worg Riders auftauchen.

Auf der anderen Seite der Brücke stehen ein paar Zelte, in deren näheren Umgebung sich Winter Wölfe umher treiben. Auch hier gibt es einige nützliche Dinge in den Zelten zu finden.

Wer bis hier durchgehalten hat, dürfte jetzt reif sein, für ein Nickerchen bei Ennelia. Ist aber auf alle Fälle zu empfehlen, bevor wir unser Glück an dem unteren Tor der Festung versuchen. Auf dem Weg dorthin begegnen uns noch einmal eine Handvoll Goblins und Goblin Hordlinge.

Da wir Trugnuk's Schlüssel dabei haben, können wir nun das Tor (7) öffnen, um den vermeintlichen Hintereingang der Festung zu suchen. Hinter dem Tor halten sich noch einige Trolche und Oger auf, die natürlich etwas dagegen haben, dass wir hier uneingeladen eindringen. Wenn diese Gegner aus dem Weg geräumt sind, können wir endlich weiter ziehen und stossen auf einen Höhleneingang. (8) So wie es aussieht, scheint unser Weg hier hinein zu führen.

Untere Goblinhöhlen

Legende:

- (1) Verschlussene Tür
- (2) Pondmuk
- (3) Tür zur Spinnenhöhle
- (4) Tür zum oberen Teil der Höhle
- (5) Trommel
- (6) Yquoq



Wenn die Abenteurer sich hinreichend vorbereitet haben, verlassen sie den beissenden Wind und betreten vorsichtig die vor ihnen liegende Höhle. Schnell stellen wir fest, dass die Höhle bewohnt sein muss, da an den roh behauenen Wänden Fackeln ihr Licht verbreiten.

Der Gang, den wir betreten führt in zwei Richtungen. Eine kurze Untersuchung zeigt, dass der obere Gang durch eine Tür versperrt ist. (1) Wenn wir versuchen die Türe zu öffnen, ertönt eine Stimme, welche uns nach einem Passwort fragt. Natürlich wissen wir dieses (noch) nicht und sehen uns gezwungen in die andere Richtung zu marschieren. Sicherheitshalber erkunden wir den Gang mit einem versteckten Dieb. Man weiss ja nie, was um der nächsten Wegbiegung lauert. Schon wenige Schritte vom Eingang entfernt finden wir einen Lagerplatz, wo sich eine sehr grosse Gruppe Goblins aufhält. Hier empfiehlt es sich, einige Monster zu beschwören. Der Einsatz von 'verstricken', 'Dornenwachstum' oder 'Netz' könnte sich hier als sehr hilfreich erweisen, um wenigstens einige der Gegner erst mal zurück zu halten. Ist diese Gruppe besiegt, gibt es hier einige Sachen zu finden, darunter Spruchrollen, Munition und Heiltränke.

Dann machen wir uns auf, die Höhle weiter zu erkunden. Diese Höhlen scheinen ziemlich dicht bevölkert zu sein, denn nur ein kleines Stück weiter lungert eine Gruppe Orks herum. Dabei auch drei Ork-Schamanen, die man möglichst schnell erledigen sollte, da sie mit ihren Sprüchen einigen Schaden anrichten.

Etwas weiter hinten in dem Höhlensystem treffen wir auf eine Gruppe Worg Riders, Ogroks und Goblin Zauberer. Nach Ableben der Angreifer durchsuchen wir die Lagerstätte und finden einige Zauberspruchrollen.

Während wir uns vorsichtig nach weiteren Feinden umsehen, treffen wir den Goblin Pondmuk. (2) Er scheint in Ungnade gefallen zu sein, weil er sich über grossen Hunger beschwert hat. Er bietet uns an, ein geheimes Passwort zu verraten, wenn wir ihm etwas zu essen besorgen. Pondmuk weiss auch, wo wir etwas finden können, um seinen Hunger zu stillen und erzählt von den grossen Spinnen, die irgendwo eingesperrt sein sollen. Etwas nordwestlich finden wir dann auch eine Türe, hinter welcher sich tatsächlich mehrere Spinnen aufhalten. (3)

Neugierig wie wir nun mal sind, erkunden wir die Höhle noch etwas weiter und finden eine weitere Türe. (4) Dahinter befinden sich einige Goblins und Feuertrolle. Da wir nicht wissen, was uns noch erwartet, erkunden wir die Gegend mit einem unsichtbaren Charakter. Weiter den Weg runter befinden sich einige Orog, ein Türwächter und ein weiterer Troll. Vorsichtig schleichen wir weiter und finden eine dieser Trommeln, die dazu benutzt werden, Verstärkung zu rufen. (5) Jetzt heisst es, schnell handeln. Während der Kundschafter anfängt die Trommel zu zerstören, sollten die anderen Gruppenmitglieder ihm schnell zu Hilfe kommen, da sich die Orog gleich auf ihn stürzen. Bei dem Türwächter finden wir einen Schlüssel, welcher in die verschlossene Tür bei (1) passt.

Natürlich hätten wir auch die Spinnenkörper zu Pondmuk bringen, und mit dem erhaltenen Passwort die Türe öffnen lassen können. Allerdings ist es um einiges schwieriger, von dieser Seite aus, den Türwächter davon abzuhalten, die Trommel zu schlagen, was nur weitere Goblin Worg Riders auf den Plan gerufen hätte.

Wenn wir uns hier noch etwas umschauen, treffen wir den Goblin Vunarg. Ein kurzes Gespräch bringt nichts weiter zu Tage als einen weiteren Kampf. Mit hohem Charisma und/oder Verhandlungsskill, kann man Vunarg davon überzeugen mit seinem ganzen Stamm abzuziehen. Ganz hinten in diesem Teil der Höhle steht Yquoq. (6) Er ist eine Art Halbdämon, welcher trotz seiner normalen Essensgewohnheiten diesmal drauf verzichtet die Abenteurer anzugreifen, um ihnen eine Aufgabe zu unterbreiten. Er erzählt eine längere Geschichte von einem Goblin namens Kruntur, welcher eine wichtige Nachricht, welche eigentlich für Yquoq bestimmt ist, abgefangen hat. Nun bittet uns die Kreatur diese Nachricht für ihn zu holen, für eine gute Belohnung, versteht sich. Er erklärt uns, wo wir diesen Kruntur finden können und gibt uns noch ein Passwort mit auf den Weg, um an seinen Leuten vorbei zu kommen, welche das Lager vom Kruntur im Auge behalten.

Obere Goblinhöhlen



Legende:

- (1) Trommel
- (2) Ausgang zur Feste
- (3) Kruntur's Lager
- (4) Grumph (eisernen Schutzstein)
- (5) Taskmaster (schwarzen Schutzstein)

Nachdem Yquoq den Weg erklärt hat, wenden wir uns nach Nordosten, wo ein, mit Fallen versehener Durchgang nach oben führt. Wenn die Gruppe oben ankommt, steht sie gleich einer grösseren Gruppe von Orog, Ork und Oger gegenüber. Der Kampf geht sofort los. Ein sorgfältig platzierter Feuerball in die hintere Reihe der Angreifer ist hier sehr hilfreich. Da die Bogenschützen und Ork-Schamanen damit ausser Gefecht gesetzt werden, sollten auch die Nahkämpfe nicht mehr so schwierig sein.

Wendet man sich hier nach rechts, findet man eine Gruppe Ork und Orog, die gerade ein Nickerchen machen. Mit einem unsichtbaren Charakter erkunden wir, was in dem Gang dahinter liegt. Das erweist sich als sehr wichtig, da weiter hinten eine von Trollen bewachte Trommel (1) steht, welche Worg Riders herbei ruft, falls einer der Ork Alarm schlagen kann.

Gleich links neben der Trommel befindet sich ein eigenartiges Gehege, welches Käfer und Otyugh beherbergt. Um die krank machenden Angriffen der Otyugh zu vermeiden, setzt man am besten Fernwaffen ein. Die Käfer sind danach kein Problem mehr. Gehen wir etwas weiter in das, mit abgenagten Skeletten übersäte Gehege, sehen wir auf der anderen Seite des

Zaunes Ork-Schamanen und Oger. Diese sind von hier aus mit Fernwaffen einfache Beute. Zwischen den Knochen findet man einen magischen Langbogen.

Vorsichtig gehen wir weiter. Dabei finden wir eine weitere Trommel, die hier aber unbewacht ist und somit im Vorbeigehen zerstört werden kann.

Hinter der nächsten Kurve ist ein Viehgehege, bei welchem eine Gruppe Orks sich gerade an einer Kuh gütlich tut. Als sie uns bemerken, wenden sie sich sofort uns zu, was einen Kampf folgen lässt. Bei der Gruppe auch Gumph, welcher einen eisernen Schutzstein bei sich trägt.

(a)

Etwas weiter, wo sich der Gang teilt, will Ilquoq ein Passwort von uns wissen. Dabei handelt es sich um das, welches Yquoq uns gesagt hat, nämlich 'Xvim'. Hat man Yquoq nicht getroffen, oder ihn gar getötet, wird man hier ohne viel Federlesens angegriffen. Der Weg nach rechts führt zu einem Ausgang, welcher durch eine magische Barriere blockiert ist, die man aber nicht auf normale Weise entfernen kann. (2)

Wenn wir an diesen Wachen vorbei sind, stehen wir mitten im Lager von Kruntur. (3) Mit ihm unterhalten wir uns etwas über diese Papiere, welche eigentlich für Yquoq bestimmt sind. Kruntur regt sich ziemlich darüber auf, was Yquoq getan hat. Nicht, dass er seinen Bruder gegessen hat, sondern, dass er die Armschienen behalten hat, welche eigentlich in der Familie bleiben sollten. So läuft das Gespräch darauf hinaus, dass Kruntur die Papiere für Yquoq nur raus rücken will, wenn wir ihm die Armschienen seines Bruders übergeben.

So machen wir uns denn auch gleich auf den Rückweg zur unteren Ebene der Höhlen. Diesmal wählen wir jedoch den linken Weg, welcher bisher unerforscht blieb. Am Ausgang von Kruntur's Lager stehen wieder ein paar von Yquoqs Leuten, die uns aber passieren lassen. Nur wenig weiter, befindet sich wieder eine Gruppe Orks und Orog. Auch hier ist ein gut platzierter Flächenzauber sehr nützlich, um den Kampf etwas zu verkürzen. Bei den sterblichen Überresten eines ‚Taskmasters‘ finden wir einen schwarzen Schutzstein. (b)

Nur wenige Schritte weiter trainiert eine Gruppe Goblins und Bugbears an Trainingspuppen. Natürlich wollen sie das Training gleich an uns weiter führen. Ist diese Gruppe erledigt, ist der Weg zum Ausgang frei. Allerdings lohnt es sich, erst mal einen Blick in die vielen Kisten am Wegrand zu werfen.

Nun machen wir uns auf den Weg zu Yquoq, um ihm von Kruntur's Forderung nach den Armschienen zu erzählen. Dieser ist nicht gerade erbaut über die Verzögerung, gibt uns aber schliesslich die Armschienen, da sie ihm eh nicht zu passen scheinen. Mit den Armschienen im Gepäck, geht's wieder zu Kruntur. Dieser gibt uns dann im Austausch die Nachricht für Yquoq. Leider konnte auch Kruntur diese Schriftzeichen nicht entziffern. Einzig scheint etwas darauf hinzuweisen, dass die Goblinhorden in irgendeinem Zusammenhang mit Dämonen und den sogenannten ‚Masters‘ stehen. Kruntur gibt uns noch einen magischen Gegenstand als Belohnung für unsere Dienste.

Ein weiteres Mal begeben wir uns zu Yquoq, um das Geschäft endlich abzuwickeln. Auch von Yquoq gibt's als Belohnung einen magischen Gegenstand und er beschliesst, uns nicht zum Frühstück zu fressen.



Nun, wo wir diese Höhlen und die damit verbundene ‚Laufburschentätigkeit‘ hinter uns gebracht haben, wird es Zeit, dass wir uns wieder auf unsere eigentliche Aufgabe konzentrieren. Da es keinen anderen Weg zu geben scheint, versuchen wir unser Glück an dem Ausgang mit der magischen Barriere, die wir jetzt dank der beiden gefundenen Schutzsteine gefahrlos durchschreiten können. So gelangen wir in den Innenhof der Goblinfeste.

Goblinfeste Innenhof



Legende:

- (1) Zugang von den Höhlen
- (2) Haupttor
- (3) Tür nach Innen

Kaum betreten wir den Innenhof der Goblinfeste, werden wir von Orkbogenschützen auf's Korn genommen. Zudem stehen wir einigen Verbeegs gegenüber. Im Laufe des Kampfes, der sich gleich entwickelt, mischen sich noch Goblins, Bugbears und Orog mit ein.

Der ganze äussere Bereich der Festung ist ziemlich dicht mit Gegnern gespickt. Bevor man sich über die Rampen nach oben begibt, sollte man unter Umständen erwägen, die Gruppe zurück in die Höhlen (1) zu schicken, um sich zu heilen und auszuruhen. Oben trifft man noch auf mehr Orks, Bugbears, Trolle und Hobgoblins. Auch wenn es nicht einfach ist, sich gegen diese Massen an Gegnern zu behaupten, ist es machbar, wenn man darauf achtet, nicht zu weit auf einmal vor zu laufen, um noch mehr anzulocken, als eh schon da sind.

Wenn man sicher ist, alle Gegner erledigt zu haben und alle Kisten geleert hat, kann man sich rüsten, den inneren Teil der Festung zu stürmen. (3)

Goblinfeste Innen



Legende:

- (1) Guthma
- (2) Branston

Wir betreten die Feste und werden von 4 Bugbears empfangen. Nach dem kurzen Kampf erscheint aus dem Nichts ein Alter Ork. Scheinbar hat er etwas dagegen, dass wir uneingeladen herein gekommen sind. Bei seiner Leiche finden wir einen Schlüssel, der zu der nächsten Türe zu passen scheint. Kaum betreten wir den Gang, werden wir Zeuge eines interessanten Gesprächs.

Anschliessend schauen wir uns erst einmal etwas um. Schnell entdecken wir in allen Räumlichkeiten grosse Ansammlungen von Gegnern aller Art. Es wird ein ziemlich harter Kampf. Da es auch einige Schamanen hat, kann es schon mal passieren, dass ein oder zwei Gruppenmitglieder den Mut verlieren und flüchten und dabei noch mehr Gegner auf den Plan rufen. Aber mit etwas Hartnäckigkeit schafft man es doch, sich hier durch die Horde zu kämpfen.

Schliesslich stehen wir im mittleren Raum vor Guthma, dem Anführer. (1) Ein Gespräch mit ihm bringt nicht viel zu Tage, ausser dass der Kampf sogleich weiter geht.

Wenn alle offenen Räume von Gegnern gesäubert wurden, kann man langsam anfangen, die Türen zu öffnen, um zu schauen, was dahinter liegt. Meistens sind es nur weitere Gegner. Doch hinter einer Tür finden wir Branston, den vermissten Scout. (2) Er kann uns ein paar Informationen über die Horde geben. Da ihm seine Ausrüstung weggenommen wurde, bittet er uns, ihn raus zu begleiten. Wenn wir hier alle Kisten geleert haben, holen wir Branston ab und begleiten ihn durch das Haupttor der Feste (2) zu Ennelia, welche sich sehr über das Wiedersehen freut. Die beiden reisen dann gleich weiter und unsere Gruppe macht sich auf den Weg nach Targos, um Bericht zu erstatten und neue Anweisungen zu erhalten.



Komplettlösung - Kapitel 2

Westlicher Pass



Legende:

- (1) Käfer-Nest
- (2) Yetis
- (3) Beodaewn
- (4) Captain Yurst
- (5) Fomorian Riesen
- (6) Odea Winterthaw
- (7) Illium Ar'ghrenoir

Nachdem wir bei Shawford Crale eine Belohnung abgeholt haben, begeben wir uns zu Lord Ulbrec, welcher auch schon gleich neue Anweisungen parat hat. Wir sollen uns bei Oswald Fiddlebender melden, der uns mit seinem Luftschiff zum Western Pass bringen soll, damit wir die Truppen aus Neverwinter treffen können.

Wir nutzen den Zwischenhalt in Targos, um unsere Vorräte aufzustocken oder überflüssiges Zeug zu verkaufen. Wenn wir parat sind, reden wir mit Oswald. Der scheint etwas verwirrt zu

sein, aber ansonsten ist er schon startklar. Allerdings warnt er uns davor, dass wir für einige Zeit nicht in die Stadt kommen werden, so dass wir ganz sicher gehen können, alles nötige dabei zu haben.



Schliesslich ist alles 'ready for takeoff' und es geht los in Richtung Western Pass. Leider ist die Landung nicht besonders sanft, da das Luftschiff in einen Sturm gerät. Trotz Allem überleben alle den Absturz, ohne grosse Verletzungen. Während einige Gruppenmitglieder noch ohnmächtig sind, finden einige Käfer der Gattung Boring Beetle den Weg in das Wrack. Oswald scheint aus deren Panzer Rüstungen fertigen zu können, was aber einige Zeit in Anspruch nehmen wird.

Da das Luftschiff ziemlich havariert ist, benötigt Oswald eine ganze Menge an Materialien, welche in Verbindung mit dem Zauber 'Oswald's Mending' das Schiff wieder reparieren sollen. Er hat alle Zutaten in ein Buch geschrieben, so dass wir nachlesen können, was er alles benötigt. Wir nehmen das Buch vom Tisch und machen uns auf den Weg, die Materialien aufzutreiben.

Im Buch steht:

- Frische Spinnenseide
- Eine Flasche 'Thrym Extrakt'
- Belladonna-Paste
- Ein Stück geschmiedetes Eisen
- Ein Diamant, eigentlich besser Zwei
- Etwas Holz, wenn das Schiff schlimm beschädigt ist.

Eine Flasche Thrym-Extrakt und einen Diamanten finden wir im Schiff selber. Das andere Zeug müssen wir wohl draussen suchen.

Kaum stehen wir im beissenden Wind, greifen noch mehr Boring Beetles an. Eine kurze Untersuchung der Absturzstelle zeigt, dass ein Baum in der Nähe entwurzelt wurde, wodurch ein Käfernest frei gelegt wurde. (1) Wird das Nest zerstört, findet man darin auch einiges an Waren, die aus dem Schiff gestohlen wurden. Gleich hier in der Nähe liegt auch etwas Holz herum, welches wir mitnehmen, um es für die Schiffsreparatur zu nutzen.

Anschliessend erkunden wir weiter die Gegend. Folgen wir dem Weg in nördlicher Richtung, treffen wir auf eine Gruppe Yetis, (2) denen scheinbar eine Wagenkarawane zum Opfer fiel. Wenn wir die Überreste der Karawane durchsuchen, finden wir neben anderem Zeug einen

magischen Stein, der blutende Wunden heilen kann und regeneriert. Die Yeti-Felle lassen wir von Oswald zu Umhängen, Stiefeln und anderen Dingen verarbeiten.



Hinter dem Hügel finden wir Lager, wo sich mehrere Leute aufhalten. Ihr Anführer scheint Beodaewn (3) zu sein. Hier kann man etwas Ausrüstung kaufen oder verkaufen. Wenn es dunkel wird, ist dieser Ort allerdings sehr gefährlich, da Beodaewn und seine Anhänger sich des Nachts in Werwölfe verwandeln.

Inzwischen haben wir gemerkt, dass die Gegend mit Fallen gespickt ist, was ein vorsichtiges Vorgehen verlangt. Wenn wir uns wieder weiter nach Süden wenden, hören wir eine leise Stimme, die um Hilfe ruft. Wir gehen dem Geräusch nach und finden den schwer verletzten Captain Yurst, (4) der von Riesen angegriffen wird. Er fleht uns um Hilfe an, dass diesen Riesen der Garaus gemacht wird. Sie sollen etwas östlich anzutreffen sein. Auf dem Weg dorthin tauchen plötzlich mehrere Frostspinnen auf. Das erweist sich als sehr praktisch, da wir so schon ein weiteres Bestandteil des 'Flick-Zaubers' für das Luftschiff haben. Wenn wir an denen vorbei sind, hören wir schon das Schnaufen der 'Fomorian Giants', (5) bevor wir sie überhaupt sehen können. Diese werfen mit grossen Steinen, treffen damit aber ziemlich schlecht, was für uns ein Vorteil ist, denn wenn sie treffen, richten sie damit grossen Schaden an.

Wenn die Gefahr für Captain Yurst durch die Riesen beseitigt ist, kehren wir zu ihm zurück. Mit dem 'Heil-Stein', den wir gefunden haben, können wir seine Wunden schliessen. Mit letzter Kraft erzählt er uns, dass er sich hier in der Nähe mit den Truppen von Neverwinter treffen sollte. Auch weiss er etwas über die Auril-Priester und Druiden, welche die Gegend mit Fallen gespickt haben und den Durchgang über den Pass besetzen. Trotz unserer Hilfe, erliegt er seinen Verletzungen. Bei seinen Sachen finden wir auch kaputte Waffen, die man zur Reparatur des Schiffs benutzen kann.



Da wir inzwischen beinahe alle Materialien für das Schiff haben, müssen wir nur noch einen Weg zum Western Pass finden. Auf der Suche nach einem Durchgang werden wir von einer Gruppe Auril-Priester angehalten. Odea Winterthaw (6) versucht uns zum umkehren zu

bewegen. Aber erst mal lassen wir uns nicht abschrecken und gehen weiter. Schliesslich treffen wir auf Illium Ar'ghrenoir, (7) der uns auch nicht durch lassen will. Zwar gibt er zu, Belladonna zu besitzen, will uns das aber auch nicht geben, da es eher rar ist. So gibt ein Wort das andere und wir finden uns mitten in einem Kampf gegen die Druiden und Priester wieder. Wenn man hier zwischen die Fronten gerät, sollte man versuchen schnellstens aus dem Dornenwachstum zu kommen, welches die Druiden herbeizaubern. Ein weiteres wichtiges Ziel in diesem Kampf, sollte sein, Odea Winterthaw zu beseitigen. Wenn Odea es schafft, ein 'Call Lightning' zu zaubern, sollte man diese Gegend weiträumig meiden, bis der Zauber seine Wirkung verliert. Odea hinterlässt einen Umhang, der für Druiden nützlich ist.



In der Ansiedlung Andora wird man noch auf mehr Druiden treffen, die uns daran hindern wollen, weiter zu kommen. Auch Illium Ar'ghrenoir schliesst sich dem Kampf an. Bei seiner Leiche finden wir Belladonna und 'Hagnen's Folly', eine +3 Armbrust. Wenn schliesslich keiner der Auriliten mehr lebt, findet man in dem Dorf noch einiges an Munition, Schriftrollen und Gold. Auch sollte hier ein zweiter Diamant zu finden sein.

Obwohl wir nun alle Zutaten für den 'Reparatur-Zauber' am Schiff zusammen haben, sollte man sicher sein, dass man alle bestellten Waren bei Oswald abgeholt hat, da er ab einem bestimmten Zeitpunkt hier nicht mehr anzutreffen ist, wenn man den Zauber erst einmal in Gang gesetzt hat. (Auslöser ist die Befreiung Nathaniels).

Da wir für die Reparatur des Schiffes gesorgt haben und nun der Weg frei ist, gehen wir weiter zum Auriliten-Tempel.

Auriltempel Außen



Legende:

- (1) Eingefrorene Neverwinter-Soldaten
- (2) Steinhäufen
- (3) Aocha
- (4) Remorhaz-Königin
- (5) Zack Boosenburry
- (6) Tempel-Hintereingang
- (7) Sherincal
- (8) Tempel - Haupttor

Nachdem wir uns den Weg frei gekämpft haben, gehen wir in Richtung zu dem Auriliten Tempel. Eine kurze Zwischensequenz zeigt, dass unsere Abenteurer in den Reihen der Gegner einige Unruhe gestiftet haben. Ein spitzfindiger Schlossknacker erzählt uns auch gleich, dass ein gewisser Nathaniel auf seine Befreiung durch uns wartet. Scheinbar wird er im Tempel gefangen gehalten. Wenn er seines Weges geht, kommt es zum Kampf mit den Wachen. Das sind hier am Eingang einige Barbaren Kämpfer und Auriliten. Wir versuchen, einige Türen zu öffnen, was uns allerdings nicht gelingt, da sie magisch versiegelt sind.



Auf dem Weg durch die vereisten Gänge werden wir von einem Remorhaz angegriffen. Er bewacht eine Reihe Neverwinter-Soldaten, die im Stehen eingefroren wurden. (1) Von einem höher gelegenen Punkt aus, greifen Auriliten an, so dass wir erst mal wieder umdrehen und einen anderen Weg suchen oder sie mit Fernwaffen ausser Gefecht setzen. Auch in dem Gang nach Norden stellt sich uns ein Remorhaz in den Weg. Zudem patrouilliert hier eine Doom Guard, die uns allerdings nicht angreift. Ein paar Schritte weiter finden wir die sterblichen Überreste eines Auriliten, der schriftliche Anweisungen von einer Oria dabei hat. Zudem liegt hier ein abgegriffener Zettel, auf den ein Hilferuf von einem Zack gekritzelt wurde.

In den Gängen befinden sich immer wieder Schreine, die Auril geweiht sind. Wer die Opfergaben an sich nehmen will, wird die Wut der Frostgöttin zu spüren bekommen.

Wir folgen weiter dem Gang und stehen plötzlich einem Kristall-Golem gegenüber. Nur mit Wuchtwaffen, wie Knüppel, Streitkolben und Flegel kann man hier Schaden machen, da die Golems gegen alles andere, inklusive Magie, immun sind.



Etwas weiter den Weg runter, treffen wir auf die Auriliten, die uns vorhin schon angegriffen haben. Hier befinden sich einige aufgeschichtete Steinhaufen. (2) Um die Wirkung zu testen, ziehen wir an einem der Hebel. Die fallenden Steine des mittleren Haufens, beschädigen die Eisschicht, die um einen der gefrorenen Soldaten liegt. Dadurch wird ein Amulett frei gelegt, welches er in Händen hielt. Schnell machen wir uns auf den Weg, das Amulett zu holen und zu untersuchen. Es handelt sich hier um ein Aurilite-Symbol. Sobald wir das Symbol aufgehoben haben, greifen uns die Doom Guards an. Eine der Guards, mit Namen Vrassillus hinterlässt den Morgenstern Flaming Star +1, welcher zusätzlichen Feuerschaden verursacht. Mit dem gefundenen Amulett sind wir nun endlich in der Lage Türen zu öffnen, was jedoch immer einen Eispeil auf den Plan ruft. Hinter einer Türe befinden sich einige Rehe und eine grosse Spinne, die Aocha heisst. (3) Da diese Spinne sich nicht feindlich verhält, lassen wir sie in Ruhe.

So schauen wir uns in dem ganzen Areal um. In der Nähe der Zelle, wo sich der Schlossknacker aufhielt, hören wir eine Stimme von der anderen Seite, die scheinbar Hilfe sucht. Allerdings ist die Türe blockiert, so dass wir einen Weg aussen herum suchen müssen.

In dem nächsten Gang hält sich eine Gruppe Auriliten auf, welche die Remorhaz Königin bewachen. (4) Es entbrennt ein harter Kampf, der noch schwieriger wird, als eine Wand einbricht und sich Lord Rengar in das Scharmützel einmisch. Er setzt einige Flächenzauber ein, welche ziemlichen Schaden verursachen. Wenn man ein paar Monster herbeigezaubert hat, die sich um die bisher noch überlebenden Auriliten kümmern, sollte Lord Rengar im Nahkampf schnell ausgeschaltet werden können. Bei seiner Leiche finden wir ein Langschwert +2 dabei, welches zusätzlich Kälteschaden verursacht.

Mögliche Vereinfachung für diesen Kampf: Wenn man den Brief von Oria aufmerksam gelesen hat, weiss man, dass die Remorhaz-Königin in 'der Hitze' ist. Nun kann man versuchen, sich das Amulett zu schnappen (mit unsichtbarem Char) und ein Remorhaz aus den Gängen zu der Königin locken. Diese beiden vergnügen sich dann miteinander und sind der Gruppe nicht mehr feindlich gesinnt. Dadurch wird auch die Gruppe der Auriliten etwas aufgeteilt, was das Ganze etwas einfacher macht.

Hat man sich nach dem Kampf etwas gesammelt, suchen wir weiter, wie wir einen Weg zu der Stimme finden, die wir vorhin gehört haben. Dabei laufen wir einigen Schneetrollen in die Arme. Aber dank der neuen Waffen, die wir hier gefunden haben, sollten die kein allzu grosses Problem mehr darstellen.



Schliesslich hören wir wieder diese Stimme. Sehen tun wir jedoch nur einen Remorhaz der hier ein Nickerchen macht. Erstaunlicherweise scheint die Stimme aus dem Innern des Remorhaz zu kommen. Wir greifen das Tier an und als es seinen letzten Atemzug macht, kriecht ein Zwerg aus dem Kadaver. Er stellt sich vor und schnell erfahren wir, dass er der Verfasser des Zettels ist, den wir früher gefunden haben. Zack Boosenburry (5) fragt als erstes nach seinem Reittier, welches Aocha heisst. Sieht so aus, als hätte er diese grosse Spinne dressiert, ihn zu tragen. Wenn wir ihm sagen, wo sich seine Spinne aufhält, erhalten wir als Dank die Handschuhe der Waffenkunst, den Chamäleon Ring der Geschicklichkeit, (+1 zu Hide Skill und +1 Geschicklichkeit). Zack ist ein Kleriker/Illusionist, der auch ein paar Dinge verkauft. Sein Spruchrollensortiment ist schon einen Blick wert. Auch kauft er einiges ab, was man in der Zwischenzeit wieder aufgesammelt hat, aber keine rechte Verwendung dafür hat.

Von Zack können wir zudem einiges über den Eistempel selber erfahren, da er sich scheinbar schon eine Weile hier aufhält und selber Informationen sammelt.

Auf der Suche nach einem Eingang in den Tempel, stossen wir auf eine weitere verschlossene Türe, die scheinbar nur durch einen besonderen Mechanismus geöffnet werden kann. Dieser Mechanismus befindet sich in der kleinen Kammer nebenan, wo sich einige Nekromanten

aufhalten. Sobald man an dem Spiess über der Feuerstelle dreht, greifen die Nekromanten an. Doch nicht nur das, denn hinter der Türe hält sich ein Kristall-Golem auf, der nun, da die Türe offen ist, auch angreift.

Bevor man nun weiter geht, sollte man sich vollständig heilen. In der näheren Umgebung von Zack Bossenburry ist das gefahrlos möglich.

Gehen wir nun in den Gang hinter der Tür, finden wir ein kleines Loch im Schnee, wo nur eine kleine Person hindurch schlüpfen kann. Diese Person kann dann die verschüttete Türe ganz öffnen und die ganze Gruppe kann nun in den dahinter liegenden Raum eintreten. (6)

Hier halten sich einige weisse Abishai auf. Wie ein Gespräch mit Xhaan zu Tage bringt, sind sie nicht freiwillig hier. Sie stehen unter Kontrolle einer Stimme in ihren Köpfen, deren Präsenz mächtiger zu sein scheint als Auril selbst, welche sie gefangen hält. Zudem versetzt die Stimme sie in Berserkerrage, sobald sie frisches Blut riechen.

Die Türen dieses Gefängnisses führen zwar in den Tempel, aber sie öffnen sich nur, wenn Priesterin Lysara ihr Ritual durchführt. Scheinbar gibt es einen Mechanismus, der irgendwie mit dem Opferaltar zusammen hängt, da dieser drehbar ist. Auch gibt es keine Schlösser an den Türen, sondern nur eingeritzte Wörter, die codierte Richtungsangaben sein könnten.

Wir willigen ein, Xhaan und seinen Kameraden zu helfen, wieder in ihre Heimatwelt zurückkehren zu können.



Schliesslich bewegen wir uns auf das Haupttor des Tempels zu. Hier stellt sich uns Sherincal (7) in den Weg. Scheinbar hört sie sich gerne reden, denn sie erzählt uns allerhand über sich und die 'Legionen der Chimäre', welche wiederum von einem Zwillingspaar namens Isair und Madae kommandiert werden. Auch darüber, dass die Legionen einen Pakt mit den Auriliten haben, und dass es ihre Aufgabe ist, zu überwachen, dass der Pakt auch eingehalten wird.

Der Kampf gegen Sherincal und ihre Helfer ist ziemlich schwierig. Deshalb ist es erst mal gar nicht schlecht, sich nach dem Gespräch wieder ein Stück zurück zu ziehen, um sich erst mal um die Barbaren zu kümmern, die einem folgen.

Danach schleicht man sich wieder etwas an und versucht noch einmal ein paar 'Bodentruppen' anzulocken. Beschworene Monster sind hier ziemlich hilfreich, weil die immer wieder als Blocker dienen können.

Sherincal zieht sich möglicherweise auf den oberen Treppenabsatz zurück, wo man nur schlecht hinkommt, da die Treppen per Hebel in eisige Rutschbahnen verwandelt werden. Unter Umständen ist das sogar gut, denn Sherincal ist eine gefürchtete Nahkämpferin. Dornenwachstum, Mordekainen's Force Missiles, Melf's Minute Meteors, Call Lightning und ähnliche Zauber können Sherincal einigen Schaden zufügen, während sich die Nahkämpfer noch um verbliebene Auriliter kümmern. Fernwaffen sind hier nur bedingt nützlich.

Möglicherweise entscheidet man sich auch zwischendrin für einen kurzen Rückzug, um sich zu heilen, bevor es in den Nahkampf geht, da Sherincal mit ihrem Schwert ziemlich Schaden anrichtet. Dieses Schwert mit Namen 'Winged Blight', finden wir bei den sterblichen

Überresten von Sherincal. Es macht 2W6 +1 Schaden plus Spezial: Bane +3 Angriff Bonus gegen Humanoide und +2w6 +3 Schadensbonus gegen Humanoide.

Falls man noch irgendwelche Bestandteile zu Oswald's Schiff bringen muss, wäre jetzt eine gute Gelegenheit dafür. Auch, um bestellte Waren abzuholen, sich zu heilen und auszuruhen, bevor man sich durch das Haupttor (8) ins Innere des Tempels wagt.

Stellt sich heraus, dass die Gruppe Sherincal nicht besiegen kann, gibt es eine zweite Möglichkeit in den Tempel zu gelangen. Allerdings ist diese Variante auch nicht gerade einfach, bietet aber die Möglichkeit, nach Erledigung des Tempels einen höheren Charakter-Level zu haben und einige magische Gegenstände mehr einsetzen zu können.

Man begibt sich noch einmal zu den Abishai (6) und redet mit deren Anführer Xhaan, bis man die Option hat, auf das nächste Ritual zu warten, da sich ja dann die Türen zum Tempel öffnen.

Allerdings dauert es nicht lange, bis hier ein ziemlich heftiger Kampf mit Massen an Auriliten und ihren Helfern (Winter Wölfe, Kristall Golems, Barbaren Krieger und beschworene Monster) los geht. Sobald Gruppenmitglieder verletzt werden, was nicht ausbleiben wird, greifen auch die Abishai an. Das bedeutet, dass man versucht so schnell wie möglich auf die andere Seite der Türen zu kommen, sobald sie offen sind. Am besten eignen sich dazu die linke und rechte Türe, weil die mittlere durch Auriliten blockiert wird. Je weiter man sich von den Türen entfernt, um so grösser ist die Chance, dass die Abishai nicht angreifen.

Bevor man allerdings wieder in diesen Raum geht, sollte man sicherstellen, dass die Charaktere vollständig geheilt sind.

Wie und was es im Inneren des Tempels zu erledigen gilt, erfahrt ihr im nächsten Abschnitt.



Auriliten Tempel Oben



Legende:

- (1) Abishai
- (2) Ritual-Kammer
- (3) Gefängnis
- (4) Hohepriesterin Cathin's Raum
- (5) Oria's Studierzimmer
- (6) Ondabo
- (7) Troll-Kammer
- (8) Hohepriesterin Lysara's Raum
- (9) Bildnis von Kuldahar
- (10) Geheimtüren

Ob man nun durch das Haupttor den Tempel betritt oder sich über den Hintereingang Zugang verschafft, ändert nichts an den Örtlichkeiten und den zu erledigenden Aufgaben hier.

Im ganzen Tempel verteilt trifft man auf viele Sorten Gegner. Da sind allerlei Auriliten Frosttouch und Postulanten. Dann Barbaren Krieger und Schamanen, Winter Wölfe, Polar Bären und vereinzelt auch Eis Golem Champions. Ein Raum ist voller Eistrolle. Auf der ganzen Ebene gilt die Devise: Keine Gefangenen, ausser es steht ausdrücklich, welche Leute man verschonen sollte.



Es gibt verschiedene Geheimtüren, (a) die, wenn man sie gefunden hat, ein etwas schnelleres Fortkommen ermöglichen oder in verborgene Lagerräume führen. Zudem gibt es eine Wand, die eigentlich nur eine Illusion ist.

Wichtige Personen und Örtlichkeiten im oberen Level:

1. Abishai Gefängnis



Mit den Abishai (1) hat man vermutlich schon früher geredet, wenn man durch den Hintereingang rein kam. Ein Charakter mit hoher Intelligenz wird möglicherweise schon im Gespräch mit Xhaan herausfinden, wie der richtige Name von der 'Macht' ist, die sie hier gefangen hält. Dieser Name scheint wichtig zu sein, wenn man sich um die endgültige Vernichtung dieses Geistes und des Altars kümmern wird. Weitere Informationen dazu erhält man auch von Ondabo (6), wenn man ihm verspricht, die Auriliten zu verschonen, die bei ihm sind.

2. Ritual-Kammer

In der Ritual-Kammer (2) befindet sich eine drehbare Fussbodenerhebung. Diese altarähnliche Estrade kann man möglicherweise erst richtig einsetzen, nachdem man mit Nickademus geredet hat, der im unteren Level des Tempels zu finden ist.



Man benutzt die Estrade folgendermassen:

Um nach links zu drehen, stellt man sich links neben die Erhebung.

Um nach rechts zu drehen, stellt man sich rechts neben die Erhebung.

- Oria's Studierzimmer öffnen

Links nach Südwesten, Rechts nach Nordwesten

- Antimagischen Schild im Gefängnis abschalten

Rechts nach Osten, Links nach Westen

- Türen zu den Abishai öffnen, wenn man vom Haupttor her kommt

Rechts nach Norden, Links nach Norden

Betritt man den Ritual-Raum von der Seite der Abishai her, befindet sich Hohepriesterin Lysara hier und mischt im Kampf mit. Bei ihrer Leiche befindet sich ein Tempelschlüssel, den man mitnehmen sollte.

3. Nathaniel's Gefängnis

Im Gefängnis (3) finden wir endlich Nathaniel. Er erzählt, wie er gefangen genommen wurde und kann einige Informationen liefern, was den Tempel selbst angeht. Er weiss auch, warum Magie im Gefängnis nicht wirkt, kann aber nur ungenaue Angaben machen, wie man das ändern kann. Scheinbar hängt es irgendwie mit dem Ritual-Raum zusammen. Die Entfernung dieser Anti-Magie-Sperre ist eine Aufgabe, die Nathaniel uns auferlegt. Die Drehung des Altars, um die Sperre aufzuheben, ist: Rechts nach Osten, Links nach Westen.



Des weiteren wurden ihm alle seine Sachen abgenommen. Er bittet uns, sie ihm wieder zu beschaffen. Nathaniel vermutet, dass wir den Sack mit seinen Habseligkeiten in einem der Lagerräume des Tempels finden.

Wenn sich im Tempel keine Feinde mehr befinden, kann man Nathaniel seine Sachen bringen und dafür sorgen, dass er gehen kann. Allerdings hat seine Befreiung zur Folge, dass Oswald's Luftschiff später nicht mehr da ist. Falls man glaubt, dort noch etwas zu erledigen zu haben, sollte man das tun, bevor man Nathaniel gehen lässt.

4. Raum von Hohepriesterin Cathin



Die Hohepriesterin Cathin befindet sich ganz hinten in einem Raum voller Statuen. Da sie von den Kämpfen bisher noch nichts mitbekommen hat, ist sie nicht so gut auf einen Angriff vorbereitet. Man sollte sie als erste angreifen, da sie die grösste Gefahr in diesem Raum darstellt. Sie wird Heiligtum auf sich zaubern, weshalb sie erst mal keinen Schaden nimmt, aber sobald sie selber angreift, verfliegt die Wirkung des Zaubers oder man bannt sie mit ‚Dispel Magic‘. Auf jeden Fall sollte man nach dem Kampf auch ihren Schlüssel auflesen.

5. Oria's Studierzimmer

Diesen Raum kann man nur durch den drehbaren Altar in der Ritual-Kammer öffnen. Und auch das erst, wenn man von Nickademus gelernt hat, wie das funktioniert. Hier findet man einige nützliche Spruchrollen für die magisch begabten Mitglieder der Gruppe. Um die Türe zu öffnen, wählt man am Altar: Links nach Südwesten, Rechts nach Nordwesten

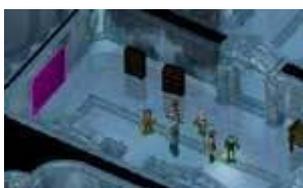
6. Ondabo

In diesem kleinen Raum hält sich ein Genie auf, der gerade ein Gespräch mit einigen Auriliten führt. Er besteht darauf, dass man diese Auriliten verschont. Dafür kann er uns mit einigen Informationen versorgen.

7. Troll-Kammer, Treppe nach unten

In diesem Raum bewacht eine grössere Gruppe Eistrolle die Treppe zur unteren Ebene des Tempels. Dieser Kampf ist durch die Überzahl der Trolle etwas schwierig. Deshalb sollte man zwei kräftige Nahkämpfer als Blocker in die Türe stellen. Feuerbälle, Feuertöpfe und Lampenöl in die hinteren Reihen der Trolle sind hier sehr hilfreich. Wenn die erste Welle der Trolle erledigt ist, sollte man sich vorsichtig umsehen, da möglicherweise im hinteren Teil des Raumes noch mehr Trolle auf ihren Einsatz warten.

8. Hohepriesterin Lysara's Kammer



Lysara's Kammer findet man nur, wenn man den Tempel nach Geheimtüren (a) absucht und so in den äusseren Ring gelangt. Sie wird von einigen Auriliten und einem Eisgolem bewacht. Die Auriliten setzen einiges an Magie ein, um die Gruppe zu stoppen. Lysara schützt sich unter Umständen auch durch ‚Heiligtum‘. Sollte man den Tempel durch den Hintereingang betreten haben, ist Lysara im Ritual-Raum und hier sind später nur ihre Bewacher anzutreffen.

9. Ein Bildnis von Kuldahar

In diesem Treppenhaus hängt ein Bild von Kuldahar. Es wurde von Nickademus dahingehend verändert, dass man es wie eine Art Teleporter verwenden kann. Allerdings sind die Destinationen durch Code-Wörter und -Sätze verschlüsselt. Nicht alle Plätze sind so offensichtlich wie Andora. Die gesamte Auswahl erhält man erst, wenn man mit Nickademus im unteren Level geredet hat und ihn nach allen Geheimnissen des Tempels ausgefragt hat. Allerdings kennt er nicht alle Destinationen, da diese teilweise von den Priesterinnen in das Bild ‚programmiert‘ wurden.

Code/Destination

- Andora?

Andora

- Lysan

Geheime Kammer vor dem Altarraum

- Tot über Kuldahar und alle...

Treppe, rechter Rand unteres Level

- Auril, stärke mich

Battlechamber

- In Auril's Namen, von Winter's...

Verschlossener Raum unteres Level

- Schlafzimmer

Nickademus' Schlafzimmer

- Vom Meer aus Packeis bis zum...

Abishai-Raum

- Hmmm, interessant

Cathin's Raum

Wenn man die obere Ebene des Tempels soweit erkundet und von allen Feinden gesäubert hat, begeben wir uns über die Treppe in der Troll-Kammer nach unten.

Auril Tempel unterer Level



Legende:

- (1) Blitzmaschine
- (2) Nickademus
- (3) Battlechamber
- (4) Raum der Schatten
- (5) Spiegelfalle
- (6) Lagerraum
- (7) Oria's Schlafzimmer
- (8) Raum vor dem Altar
- (9) Altarraum
- (10) Verschlüsselter Raum

Unten angekommen, stehen wir erst mal in einem Flur, der von einem Auriliten bewacht wird. Gehen wir in den Quergang, treffen wir dort einige Barbaren Krieger, noch mehr Auriliten, Polar Bären und andere Gegner. Am besten leert man mal die Gänge von diesen Störenfrieden. Das kann man auf die normale Art machen, indem man einen nach dem anderen niederschlägt, oder man begibt sich als erstes in den Raum mit der 'Blitzmaschine'. (1) Diese Maschine wird von einigen Nekormanten und Auriliten, Winter Wölfen und Soarsmen bewacht. Wenn man die Abschussvorrichtung nach Norden dreht und mehrmals abschießt, bekommen die Gegner im Flur schon mal einiges an Schaden ab, was das

Aufräumen später etwas vereinfacht. Den Spiegel im nördlichen Gang mal nach rechts oder links drehen, damit die Blitze auch ja in alle Richtungen gelenkt werden.

Wichtige Orte und Personen im unteren Level des Tempels:

1. Blitzmaschine (Lightning Prism):

Diese Vorrichtung schießt Blitze ab, die durch die vielen Spiegel im Level weiter gelenkt werden und so zum Verletzen von Feinden oder zum öffnen von Türen benutzt werden kann. Den Spiegel im nördlichen Flur kann man drehen, um so die Blitze in zwei Richtungen zu lenken. Es gibt mehrere Geheimgtüren, die nur durch die Blitze der Maschine geöffnet werden können. Wenn alle Gegner im Flur und in den zu öffnenden Räumen erledigt sind, kann man seine Gruppe verteilen, um die Ziele der Blitze herauszufinden. Wichtig: die Maschine nie nach Westen abfeuern, weil der Blitz die Maschine gleich lahmlegt. Das hat einen Besuch in der Battlechamber zur Folge, wo man die Maschine wieder reparieren kann. Wie das geht, weiss Nickademus.

Im Raum nebenan gibt es eine Geheimgtür, die durch die Blitzmaschine geöffnet werden kann. In den Regalen findet man einige Spruchrollen, die aber zum grössten Teil verflucht sind.



Die Leichen am Boden erfüllen keine besondere Funktion. Hat man allerdings in Kapitel 1 Yquoo in den Goblinhöhlen am Leben gelassen, könnten eine dieser Leichen, eine tote Katze und ein Totenkopf später im Abenteuer nützlich sein.

2. Das Schlafzimmer von Nickademus:



Er ist der Erbauer dieses Tempels und weil alles so schnell gehen musste, ist er verständlicherweise sehr müde. Das bedeutet, dass man ihn möglicherweise mehrmals ansprechen muss, bis er aufwacht und reagiert. Allerdings weiss er alles über den Tempel und man sollte so viele Informationen über die Geheimnisse des Tempels wie nur möglich aus ihm raus holen. Töten sollte man ihn allerdings nicht, da man das Spiel dann nicht beenden kann. Eine entsprechende Meldung taucht dann auch auf. Froh ist, wer regelmässig abspeichert. Er wird die Gruppe nämlich um einen Gefallen bitten, dessen Einlösung aber erst später in unserem Abenteuer stattfinden wird.

3. Battlechamber:



In diesem Raum sind einige Hebel aufgereiht und ein Eis Golem Champion überwacht die Einhaltung der Regeln. Wie das Spiel funktioniert, erfährt man von Nickademus. Man **muss** sich nicht durch all diese Kämpfe durch plagen. Ein Sieg über 3 Felder reicht, um den Schlüssel zu Oria's Schlafzimmer (7) zu erhalten. Die Hebel haben verschiedene Einsatzmöglichkeiten. Einmal kann man damit die Blitzmaschine reparieren, falls man doch nach Westen geschossen hat. Dann kann man hier in die ätherische Ebene übertreten, um Oria zu bekämpfen und es gibt die Möglichkeit sich hier dem Kampf gegen diverse Monster zu stellen, um viele magische Gegenstände zu gewinnen.

Die folgende Beschreibung habe ich aus dem Icwind Dale- Forum des RPG-Board kopiert. Diese Lösungshilfe kursiert auch in den Black Isle-Foren.

Man muss auf jedem der 10 Level 5 mal gewinnen, aber auf 5 unterschiedliche Arten. Sobald man eine 3er-Reihe der Felder erobert hat, ist das Spiel aus. Also das mittlere Feld immer zuletzt nehmen.

Wenn ihr bis dahin schon 'Improved Invisibility' habt, sehen euch die Gegner (bis auf die Glabrezu) erst gar nicht und ihr könnt gefahrlos auf sie einprügeln.

Ich würde als erstes den 6. Rang machen, da gibt's eine 'Mace of Disruption', welche die harten Nüsse wie Elementare oder Dämonen mit einem Schlag killen kann.

Man muss auf jedem Rang 5 mal gewinnen, und zwar so:

1. mal	2. mal	3. mal	4. mal	5. mal
-----	-----	-----	-----	-----
O O X	O O X	O O X	O X X	O X X
O X O	O X X	X X X	X X X	X X X
X O O	X O O	X O O	X O O	X X O

So hat man einen Rang geschafft. Einfach immer das mittlere Feld zuletzt nehmen, da man bei einer 3er-Reihe automatisch gewinnt.

Zu gewinnen gibt's folgendes:

Rang 10: Shortsword +5, ignoriert Defense

Rang 9: Death Wand, Untote herbeizaubern

Rang 8: Composite Longbow of empowerment

Rang 7: Ice Spear +4

Rang 6: Mace of Disruption

Rang 5: Throwing axe +5, kehrt immer zurück und macht elektrischen Schaden

Rang 4: Boots of grounding

Rang 3: Abashi hide Armor, mit DMG absorb 5+1

Rang 2: Potion of holy Transfer, +2 wis -1 dex

Rang 1: Dragon Belt, +3 reflex save

Alle gelöst (battle square master): Bracers +4 ac -2 dex und ein paar Zauber sind drauf.

4. Kammer der Schatten:

Hier sind einige Särgе aufgestellt und der Raum wird von einer grossen Menge Schatten bewacht. Falls man den Kampf gegen diese Wesen scheut, könnten mehrere Blitze nach Süden abgefeuert, die Reihen der Schatten etwas lichten. Wenn die Schatten erledigt sind, sollte man hier nach einem geheimen Durchgang suchen und öffnen. Das ist die einzige Möglichkeit, um später Nathaniels Habseligkeiten zu finden.



5. Spiegelfalle:

Wir sehen hinter der Scheibe eines riesigen Kristallspiegels eine ganze Armee, welche durch einige magische Experimente hier gefangen zu sein scheint. Von Nickademus erfahren wir, dass das nötige Passwort nicht mitgeliefert wurde. So wird eine 'Befreiung' der Talisman Krieger, Assasinen, Mystic und Henchmen in jedem Falle zu einem Kampf führen. Man sollte sich überlegen, ob man diesen Kampf gewinnen kann, da diese Kämpfer stark in der Überzahl sind. Tipp von Lux: Wenn man sich per Hebel in der Battle Chamber in den 'Aethärischen Raum' begibt, wird der Kampf viel einfacher. Eine Vereinfachung des Kampfes bietet auch hier die Blitzmaschine. Mit einem Char, der einen Unsichtbarkeitstrank dabei hat, öffnet man die Spiegelfalle und sobald die Eingeschlossenen heraus kommen, trinkt man den Trank und stellt sich in die nördliche Ecke. Dann schießt ein anderes Gruppenmitglied Blitze ab, in

Richtung Süden, welche schon starken Schaden an den gegnerischen Truppen anrichten. So kann man nach einiger Zeit auch seine eigenen Leute in den Kampf schicken, die mit der geschwächten Mannschaft weniger Probleme haben dürfte.



6. Lagerraum:

Diesen Lagerraum kann man nur betreten, wenn man den geheimen Eingang gefunden hat, und ihn mit Hilfe der Blitzmaschine öffnet. Das sollte eigentlich nun kein Problem mehr sein, wenn man in der Kammer der Schatten den geheimen Durchgang geöffnet hat und auch den Spiegelraum schon betreten hat. Unter Umständen steht hier ein Eis Golem Champion und hält Wache. Hier sollte man alle Kisten genau durchsuchen, denn zwischen all den anderen Sachen findet sich auch Nathaniels Beutel.

7. Oria's Schlafzimmer:



Hier nützt der beste Dietrich nichts und kein noch so guter Dieb kann diese Türe öffnen. Den passenden Schlüssel findet man in der Battlechamber. (3) Dummerweise liegt er da nicht einfach so herum, sondern man muss mindestens einen Sieg in einem Rang erreichen, um den Schlüssel zu bekommen. Oria hat einige Winterwölfe zur Unterstützung in ihrem Zimmer, deshalb sollte man nicht sofort hinein stürzen, sondern die zwei welche Oria begleiten erst mal im Flur erledigen. Oria wird dann einige Zaubersprüche gegen die Gruppe einsetzen und sich in den Kampf stürzen. Plötzlich wird Oria jedoch hysterisch und versucht uns zu drohen, dass sie ihren Stab bricht, welcher ihr unsagbare Kräfte geben soll. Dagegen kann man gar nichts unternehmen, da sie es sowieso macht. Durch diese Tat wird Oria in eine ätherische Ebene versetzt und wir können ihr nichts mehr anhaben, wenn sie das nächste Mal auftaucht. Wer allerdings Nickademus gut zugehört hat, weiss, dass man über eine bestimmte Einstellung der Hebel in der Battlechamber auch in diese Ebene eintreten kann. Das wird auch nötig sein, da es die einzige Möglichkeit ist, Oria zu verletzen und schliesslich zu töten. Um in die ätherische Ebene zu gelangen muss der unterste Hebel umgelegt werden, der mittlere bleibt aufrecht. Benutzt zum Abschluß den obersten Hebel, um auf die ätherische Ebene zu gelangen.

8. Raum vor dem Altar: Umarm den Schatten



Hier hinein zu kommen ist gar nicht so einfach, denn alle Versuche die Geheimtüre von aussen zu öffnen, schlagen fehl. Einzige Möglichkeit diesen Raum zu betreten, ist über das Kuldahar-Bildnis im oberen Stockwerk. Das nötige Code-Wort ist 'Lysan'. Wenn man in dem Raum steht, geht die Türe immer noch nicht auf, sondern wir können nur die kryptischen Worte 'Umarm den Schatten' lesen. Tritt man nun auf den Schatten, der über der Türe zum Altarraum liegt, wird man zwar leicht verletzt, allerdings lässt sich dann die Türe zum Gang öffnen. Die Türe zum Altarraum hingegen ist nicht erreichbar, so lange der Schatten dort wacht. Ihn loszuwerden wird das nächste Ziel sein. Dazu begibt man sich zum Raum der Blitzmaschine, dreht sie nach Norden und auch den Spiegel im Flur, so dass er nach Westen zeigt. Ein Schuss genügt, um die Türe zum Altar zu öffnen.

9. Altarraum:



Wenn die Türe zum Altarraum geöffnet wurde, wie oben beschrieben, gibt es zwei Möglichkeiten, den bösen Geist zu vertreiben, der die weissen Abishai hier gefangen hält. Eine Möglichkeit ist, den wahren Namen des Geistes Aejj-Kllenzr't zu nennen, welcher 'Caged Fury' ist. Das kann man von Ondabo im oberen Stockwerk erfahren oder ein Magier mit genügend hoher Intelligenz hat das schon herausgefunden, als er sein Gespräch mit Xhaan führte.

Die andere Möglichkeit ist, dass man den Geist dazu verführt, den Altar zu verlassen, in dem man ihm sagt, er solle sich ergeben. Auf jeden Fall wird der Geist sich in einen Wirbelwind verwandeln, der ziemlichen Schaden verursacht, falls man mit ihm in Kontakt kommt. Deshalb sollte man nicht die ganze Gruppe in den Raum stellen. Während Caged Fury sich austobt, tauchen vom Flur her noch mal einige Auriliten mit Gefolge auf, die jedoch kein Problem darstellen. Wenn der Geist verschwunden ist, kann man sich zu Xhaan und seinen Abishai begeben und ihm davon berichten, so dass er und seine Freunde in ihre Heimat zurück kehren können.

10. Versperrter Raum:

Auch diese Türe ist nur über das Bild von Kuldahar zu erreichen. Code-Wort: In Aurils Namen, von Winter's.... Hier hält ein Ice Golem Champion Wache, bevor man die Kisten ausräumen kann. Neben der vielen Munition, einigen Tränken und Spruchrollen befindet sich hier auch ein Ring, der Nathaniel gehört.

Wenn man sich nun durch all diese Räume und kleinen und grossen Aufgaben durchgearbeitet hat, begibt man sich in den oberen Level ins Gefängnis zu Nathaniel und redet noch einmal mit ihm. Froh nimmt er seinen Beutel und Ring an und die Informationen, die wir gesammelt haben, lassen ihn einiges klarer sehen. Schliesslich begleiten wir ihn vor den Tempel und er wird die Eiswand verschwinden lassen. Kurz darauf erscheinen die Truppen aus Luskan und Neverwinter, die aber auch stark geschwächt zu sein scheinen.

Nathaniel verabschiedet sich und reist mit Oswald's Luftschiff ab. Bevor wir unseren Weg nach Kuldahar suchen, schauen wir noch einmal bei Zack Boosenburry vorbei, um unsere Rucksäcke mit nötigen Waren zu füllen oder überflüssiges Zeug zu verkaufen.

Wer noch den Brief von Garradun Tanner aus Targos dabei hat, kann den jetzt bei Captain Ingrath Mariner abgeben.



Komplettlösung - Kapitel 3

Wanderndes Dorf



Legende:

- (1) Thvara Baelm mit Truppen
- (2) Sordirsin
- (3) Wolfsrudel
- (4) Wanderndes Dorf

Auf unserem Weg nach Osten zu den Eis Seen, begegnen wir einer Auril Klerikerin, namens Thvara Baelm. (1) Während einem kurzen Gespräch erfahren wir, dass sie unterwegs war, noch mehr Truppen für den Tempel zu rekrutieren. Es dauert natürlich nicht lange, bis die Situation eskaliert und es zum Kampf kommt.



Wenn die Kampfgeräusche abgeklungen sind, hören wir ein eigenartiges Heulen. Sicherlich sind Wölfe in der Gegend. Allerdings ist da noch ein anderes Geräusch, das sich beinahe wie weinen anhört. Wir suchen nach dem Verursacher des Geräusches und finden etwas südlich vom Kampfplatz einen Geist, namens Sordirsin. (2) Wie es scheint, wurde ihm etwas von seinen Grabbeigaben gestohlen, nämlich ein vergoldetes, mit Edelsteinen verziertes Trinkhorn.



Nördlich hält sich tatsächlich ein grosses Wolfsrudel (3) auf, welches sich als ziemlich gefährlich herausstellt, da sie alle zusammen angreifen und nach Wolfsart auch von hinten und von der Seite. Allerdings gibt es in der Höhle, die sie verteidigen nichts zu finden, weshalb man dem Kampf auch einfach aus dem Weg gehen kann.

Weiter östlich sehen wir dann das ‘wandernde Dorf’. (4) Ein junger Jäger aus dem Dorf teilt uns mit, dass wir uns bei der Dorfältesten Suoma melden sollen. Es scheint, dass sie mit allen Fremden, die des Weges kommen, sprechen will. Warum, das kann nur sie selber uns sagen. Also begeben wir uns ins Dorf, um herauszufinden, was Suoma von uns will.



Gleich am Tor spricht uns Nym an, ein Drow-Händler, der darauf besteht, uns Informationen über einen Weg über, besser gesagt unter den Bergen durch, zu geben. Als Händler hat er auch ein paar Dinge an Lager, die er natürlich gerne loswerden will.

Suoma erzählt uns dann über das Dorf, über die Bewohner und ihre Probleme. Scheinbar ist die Gruppe Abenteurer in ihren Träumen erschienen und sie ist überzeugt, dass wir einige Probleme des Dorfes lösen können. Ausserdem ist sie die Einzige im Dorf, die den Weg durch den Fell Wood kennt, aber sie will ihn uns jetzt noch nicht sagen. So schickt sie uns denn zu Venla, der Heilerin und Tahvo, dem Jagdmeister um weitere Informationen zu erlangen und uns auszurüsten, falls nötig. Venla bietet Heilung an und die Möglichkeit sich auszuruhen. Zudem bittet sie uns, ihr eine seltene Pflanze namens Frostrose zu bringen, falls wir eine finden. Bei Suoma kann man Spruchrollen erstehen und Tahvo bietet allerlei anderes Zeug an. Dabei auch Seile, die man später unbedingt benötigt, um weiter zu kommen.

FellWood Außen

Legende:

- (1) Trolle
- (2) Barbaren
- (3) Lemha's Zelt
- (4) Kyosti's Grab



Venla erzählt, dass immer wieder Kinder aus dem Dorf verschwinden. Manche der Dorfbewohner glauben, dass die Kinder sich im Fell Wood verlaufen haben und einer Dryade oder Nymphe zum Opfer fielen. Wir beginnen die Suche östlich des Dorfes, ausserhalb des Fell Woods. Hier treffen wir erst mal auf eine grosse Gruppe Schnee Trolle, die von Troll Schamanen unterstützt werden. (1) Der Kampf ist ziemlich schwierig, da die Schamanen alle Sorten von Immunitäten auf ihre Kumpels zaubern und natürlich auch sämtliche bekannten Sprüche vom Stapel lassen, die unserer Gruppe stark behindern.

Ein Stück den Weg lang kommt uns eine Horde Barbaren entgegen, die wissen wollen, ob wir andere Mitglieder ihres Stammes getroffen haben. (2) Hier hat man die Wahl, zu sagen, dass wir weiter westlich an denen vorbei gekommen sind, oder zu sagen, dass man sie getötet hat. Zweiteres hat einen weiteren Kampf zur Folge. Diese Option sollte man nur wählen, wenn man durch den Troll-Kampf nicht zu stark geschwächt ist.



Ganz östlich ist ein grosses buntes Zelt, in dem eine gewisse Lemha und ihr Oger wohnen. (3) Lemha verkauft einige magische Spruchrollen und gibt der Gruppe die Möglichkeit sich hier auszuruhen.

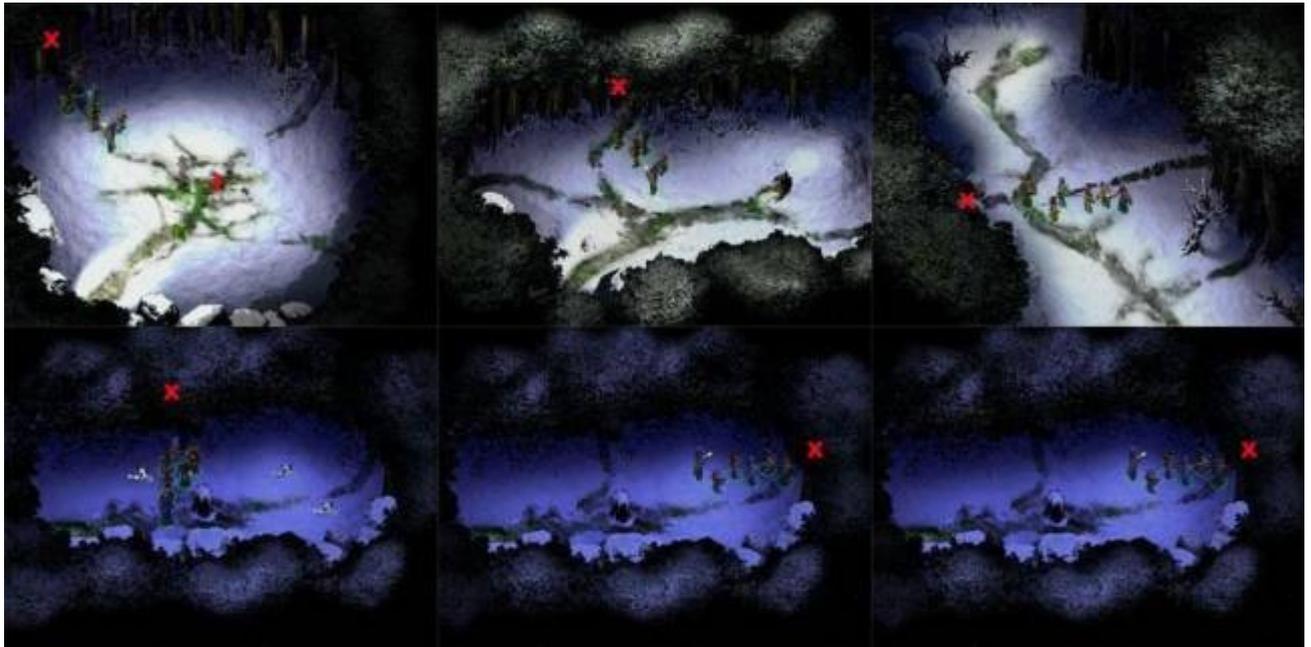
Wenn man den Fell Wood betritt, wird man als erstes von einem Geist angesprochen, der einige Warnungen mit auf den Weg gibt und auch Hinweise, wie man sich zurecht finden kann, da hier böse Geister die Sinne verwirren und man sich unweigerlich verlaufen wird. Der Weg nach Westen führt immer aus dem Wald heraus. Ein Gruppenmitglied mit hohem ‚Wilderness Lore-Skill‘ kann den Weg übrigens auch heraus finden.



Der Weg zur Dryade

- Start bei Waldgeist, Richtung Nord-West
- Karte nach Norden
- Karte nach Westen (oberer Ausgang)
- Karte nach Norden
- Karte nach Osten
- Karte nach Osten
- Auf der nächsten Karte ist die Dryade.

Die folgende Abbildung zeigt den Weg durch den Wald, bis wir auf eine Dryade treffen. Sie hat nichts mit dem Verschwinden der Kinder zu tun, sagt sie. Aber sie hat Lemha beobachtet hat, wie sie Kinder in ihr Zelt gebracht hat.



Sofort begeben wir uns zurück und sprechen Lemha darauf an. Sie ist ziemlich ungehalten über diese Vorwürfe. Bevor sie sie entkräften kann, taucht plötzlich ein kleiner Junge aus einem Käfig auf und beschuldigt Lemha, die Kinder des Dorfes in Nerze zu verwandeln. Schliesslich verliert Lemha ihre Fassung und zeigt ihr wahres Gesicht. Sie teleportiert sich aus dem Zelt und lässt uns mit Agog, ihrem Oger zurück. Wenn dieser uns nichts mehr anhaben kann, gehen wir vor das Zelt, wo uns schon Scharen von Monstern erwarten, die dem Ruf von Lemha gefolgt sind. Der Kampf ist sehr schwierig, da die Monster in grosser Überzahl sind und Lemha selber sich immer wieder aus der Reichweite teleportiert.

Nach dem gewonnenen Kampf gehen wir zurück ins Dorf und erzählen Venla und Souma, wie wir die Kinder gerettet haben. Suoma bittet uns daraufhin, uns bei Jahvo zu melden, da dieser uns auch um einen Gefallen bitten will.



Das Goldene Trinkhorn

Tavho erzählt von einem bösen Geist, der ihr Jagdrevier unsicher macht. Scheinbar haben die Jäger den Geist schon mal bezwungen, aber er erscheint immer wieder. Bei dem Geist handelt es sich um Sordirsin, der um sein Grab geistert und sein Trinkhorn vermisst, welches gestohlen wurde. Die Hinweise aus dem Dorf besagen, dass nur Fremde das Horn an sich genommen haben können. Also machen wir uns ein zweites Mal auf in den Fell Wood, um nach den Dieben zu suchen. Zuerst begeben wir uns zu der Lichtung, wo die Dryade sich aufhält. Von hier folgen wir dem Weg auf der Abbildung bis zu den Steinen auf der Lichtung.



Wegbeschreibung zum Drinking Horn:

- Start bei Karte 6 mit Dryade, Richtung Nord-Westen
- Karte nach Nord-Westen
- Karte nach Nord-Osten
- Karte nach Süd-Osten
- Karte nach Nord-Westen
- Karte nach Süd-Osten
- Karte mit den Steinen, wo man das Horn findet

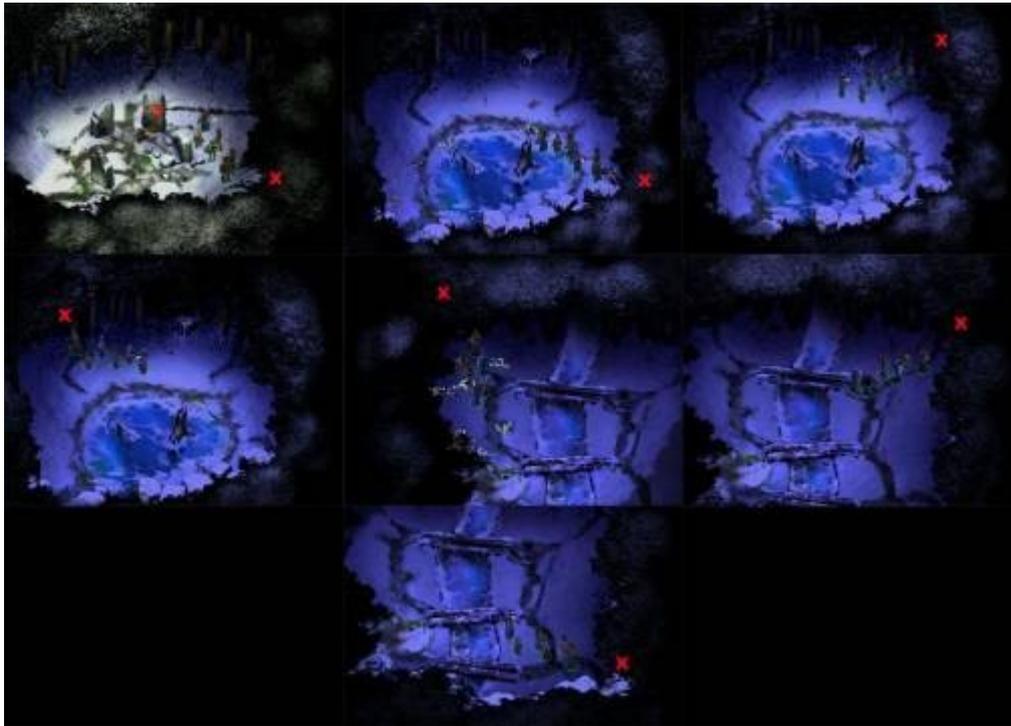


Hier finden wir eine Leiche, die das Trinkhorn bei sich hat. Dieses bringen wir nun zu Sordirsin, der uns als Belohnung erlaubt, uns an seinem Schatz zu bedienen. Danach erzählen wir Tahvo dass der Geist sich zur Ruhe gelegt hat. Er bedankt sich für unsere Hilfe und meint, dass Suoma sich auch über diese Nachrichten freuen wird.

Suoma hat gleich noch eine Aufgabe für uns.

Der Geist von Kyosti

Suoma bittet uns, uns mal mit der Witwe Kurttu zu unterhalten. Diese erzählt von ihrem Sohn Kyosti und wie er verschwand. Scheinbar taucht sein unruhiger Geist immer wieder einmal auf und Kurttu möchte, dass er zur ewigen Ruhe gebettet werden kann. Leider weiss man nicht genau, warum Kyosti's Geist umher spukt, da er nicht zu reden scheint. Eine Nachfrage bei Carita, Kyosti's Witwe und Levi, seinem besten Freund bringt nicht viel zu Tage.



Wegbeschreibung zu den "Ghost Lights":

- Ausgehend von Karte 12 mit den Steinen, Richtung Süd-Osten
- Karte nach Süd-Osten
- Karte nach Nord-Osten
- Karte nach Nord-Westen
- Karte nach Nord-Westen
- Karte nach Nord-Osten
- Karte nach Süd-Osten zu
- Karte mit den Ghost Lights.

Sieht so aus, als müssten wir uns mal selber mit dem Geist unterhalten, der zwischen dem Dorf und dem Fell Wood herum spukt. So begeben wir uns wieder in den Wald, wo wir uns ein weiteres Mal mit dem Geist des Jägers, der am Eingang steht. Bevor er uns weiter helfen will, sollen wir ihm einen Gefallen tun. Es handelt sich dabei um die Auslöschung gewisser Geisterlichter, die dafür sorgen, dass sich die rastlosen Toten immer wieder erheben. Wie es

scheint, müssen wir noch tiefer in den Wald eindringen. Wir folgen dem Weg zu den stehenden Steinen und danach geht's auf Abbildung 3 weiter zu den Geistlichtern. Man sollte sich gegen Elektrizität-Schaden schützen, bevor man sich mit diesen unruhigen Geistern einlässt. Zwischendrin verschwinden die Lichter, so dass es sich für den Kampf empfiehlt die Gruppe nah zusammen zu lassen und immer alle zusammen auf ein Licht einschlagen, welches in der Nähe auftaucht.



Magie nützt hier nicht viel,

deshalb ist Nahkampf die beste Lösung. Wenn wir sicher sein können, dass die Geistlichter für immer besiegt sind, melden wir uns bei dem Geist des Jägers. Er bedankt sich für unsere Hilfe und die Geister der rastlosen Toten können sich endlich zur verdienten Ruhe begeben. Seine Hilfe im Fall Kyosti ist, dass er uns die Lage des Grabes mitteilt, wo der Geist schon öfters gesehen wurde. Zudem gibt er uns die 'Sterblichen Reste des Fell Wood', welche sich als hilfreich erweisen sollten. Und tatsächlich erscheint der Geist von Kyosti neben seinem einsamen Grab. Wir reden mit ihm und erfahren, dass er von seiner Frau Carita ermordet wurde und Leevi ihr beim verstecken der Leiche behilflich war. Ein Besuch bei Kurttu und Suoma wird nun fällig, um diese Aufgabe abzuschliessen.



Jari's Problem

Der junge Jari ist verliebt. Sein Problem ist, dass er kein so guter Jäger ist. Dafür müsste er doch irgendwie dem Vater seiner Angebeten imponieren können, damit er um ihre Hand anhalten kann. Wenn man noch Winter Wolf-Pelze dabei hat, kann man ihm welche anbieten, um sein Problem zu lösen.



Wenn wir Suoma die 'Überreste des Fell Wood' anbieten, wird das Gespräch plötzlich unterbrochen, da eine dunkle Macht sich auf das Dorf herab senkt. Da sehen wir auch schon, dass sich am Tor etwas tut. Plötzlich tauchen dort zwei Dämonen auf, die Isair und Madae heissen und die Legionen der Chimäre auf die Beine gestellt haben. Während der Zwischensequenz erzählen die beiden etwas von sich und verschwinden anschliessend wieder, nicht ohne die Jäger vor dem Tor in Monster zu verwandeln, die uns auch sofort angreifen.

Nach diesem Zwischenspiel reden wir noch einmal mit Suoma über die 'Sterblichen Überreste' aus dem Fell Wood.

Sie bedankt sich dafür, und wird dafür sorgen, dass die Knochen ein richtiges Begräbnis erhalten, damit die Geister auf immer ihre Ruhe haben. Schliesslich erzählt sie uns auch, wie wir einen Durchgang durch den Fell Wood finden können. Nämlich, indem wir die ‚Treants‘ besiegen, die mit ihrer bösen Macht den Wald in ihrem Bann halten. Kaum betreten wir den Wald ein weiteres Mal erwartet uns schon so eine Kreatur, die uns nach Süd-Osten lockt, wo weitere Treants auf uns warten. Der Kampf ist ziemlich mühsam, da die Baum-Monster verstricken zaubern und ziemlich deftige Schläge austeilen. Da sind ein paar beschworene Monster von unserer Seite her sehr hilfreich. Wenn wir den Kampf gewinnen, öffnet sich der Weg durch den Wald und wir können ungehindert in Richtung der Kalten Sümpfe reisen.



Die kalten Sümpfe



Legende:

- (1) Spinnen
- (2) Trolllager
- (3) Frostrose
- (4) Barbaren-Befestigung
- (5) Wyvern
- (6) Abscheulicher Schneemann

Gleich wenn wir in diese Gegend kommen, wird ein Fehltritt Fallen auslösen welche Netze um die Gruppe auswerfen. Sofort kommen viele grosse Frost Spinnen und Ettercaps an, um ihren Hunger an den Abenteurern zu stillen. (1) Eine Möglichkeit sich hier zu verteidigen ist, sich erst gar nicht zu bewegen, sondern auf beide Wege einige Monster zu beschwören, die dann als Blocker gegen die Spinnen dienen können. Wenn erst mal alle diese Spinnen erledigt sind, und man den Wegen folgt, trifft man schon auf die nächsten Gegner.



Eine Horde Schneetrolle hat hier ihr Lager (2) aufgeschlagen und greifen in grossen Gruppen an. Mit etwas Glück kann man sie mit Netz aufhalten und Flächenzauber wie Feuerball, Cloud Kill, Stinking Cloud einsetzen. Falls man schon 'Shroud of Flame' im Zauberrepertoire hat, ist das eine gute Methode, den Trollen einiges an Schaden zuzufügen. Auch Call Lightning ist hilfreich, sowie Magic Missiles, um die Troll Schamanen beim zaubern zu unterbrechen.

In einem kleinen Wäldchen, auf einer Insel im vereisten Fluss, finden wir mit etwas Glück eine der seltenen Frostrosen, (3) um die Venla, die Heilerin gebeten hat. Wenn wir ihr die Pflanze bringen, erhalten wir als Geschenk einige Tränke, die Vergiftungen und Krankheit heilen.



Wenn wir dem Weg in Richtung Flusshöhlen folgen, stossen wir unweigerlich auf eine grosse Gruppe Barbaren, die um Hadbruki geschart sind. (4) Sie bewachen einen Durchgang, der durch Felsbrocken blockiert ist. Eine friedliche Lösung scheint nicht möglich zu sein, so dass es hier auch zum Kampf kommt. Ist erst mal die erste Gruppe geschlagen, kann man sich dran machen, die Felsbrocken aus dem Weg zu rollen. Aber Vorsicht! Bei jedem bewegten Stein ertönt ein Horn und eine weitere Abteilung Barbaren erscheint zur Verteidigung des Durchgangs. Es ist ratsam, die neu aufgetauchten Angreifer erst zu besiegen, bevor man den nächsten Felsbrocken bewegt. Die Überzahl der Barbaren dürfte einen in Schwierigkeiten bringen, wenn man alle Steine nacheinander verschiebt, um den blockierten Weg frei zu machen.

Das auch deshalb, weil eine Flucht nach vorn nicht sehr ratsam ist. Denn hinter dem Durchgang halten sich mehrere Wyvern auf, die auch nicht gerade zimperlich sind. (5) Zudem können sie mit ihren Schwanzspitzen schwere Vergiftungen verursachen. Um die Verluste in Grenzen zu halten, sollte man sich in dem engen Durchgang zwischen den Felsen verschanzen, um den Kampf nicht auf eine zu breiten Front führen zu müssen.



Hinter dem ehemals verbarrikadierten Durchgang führt ein schmaler Trampelpfad in die Hügel. Eine Spur von angenagten Kadavern lässt vermuten, dass sich hier ein Geschöpf mit enormen Hunger eingenistet hat. Schliesslich scheuchen wir einen 'abscheulichen Schneemann' aus seinem Versteck auf. (6) Dieses Biest scheint gegen alle Arten von physischem Schaden immun zu sein. Angriffe mit Feuer, Gift und Säure werden den Schneemann aber in die Knie zwingen. Falls der Kampf doch zu schwierig wird, kann man immer noch versuchen, den Schneemann etwas von seinem Versteck weg zu locken, sich an ihm vorbei zu schleichen, sein Versteck zu leeren und schnell wieder abzuhausen.



Bevor man sich nun auf den Weg zu den Höhlen am Fluss macht, sollte man sicherstellen, dass die Abenteurer geheilt und ausgeruht sind. Zudem ist es notwendig, dass sie ein paar Seile dabei haben, die man im Wandering Village bei Tahvo erstehen kann.



Die Höhlen am Fluss (Außen)



Legende:

- (1) Ingrath Mariner
- (2) Drachenhöhle Eingang

Aus den kalten Sümpfen kommend, treffen wir hier auf Ingrath Mariner von den Neverwinter Truppen mit ein paar seiner Leute, der uns schon zu erwarten scheint. Wenn man den Doppelgänger in Targos enttarnt hat, wird Ingrath Mariner hier allerdings nicht auftauchen. So wie es aussieht, lagern hier Drachen und White Wyrms in den Höhlen. Um unseren Weg fortsetzen zu können, bleibt uns nichts anderes übrig, als diese Biester zu töten. Ingrath hat auch schon einen Plan, wie das aussehen soll. Wir greifen die Monster an und er will uns den Rücken decken. (1)



Gleich bei dem grossen Höhleneingang tauchen dann auch ein weisser Drachen und 4 bis 5 weisse Wyrms auf. (2) Während dem nicht ganz einfachen Kampf, warten wir umsonst auf die Hilfe von Ingrath's Männern. Die Taktik in diesem Kampf sollte sein, dass die Nahkämpfer sich erst mal um die Wyrms kümmern, einen nach dem anderen. In dieser Zeit

beharkt der/die Zauberer den Drachen mit allen möglichen Feuerangriffen. Natürlich sind Haste, Defensvie Harmony und ähnliche aufbauende Sprüche für die Kämpfer Pflicht.



Wenn der Kampf gegen die riesigen Echsen vorüber ist, taucht Ingrath Mariner wieder auf. Einer seiner Männer lässt eine eigenartige Bemerkung fallen, welche einige Fragen aufwirft. Schliesslich entlarven wir Ingrath und seine Leute als Doppelgänger, die für die Legion der Chimäre arbeiten. Das hat natürlich zur Folge, dass sofort ein Kampf los geht. Unter Umständen ist das für die geschwächte Gruppe nicht der beste Zeitpunkt, doch es bleibt nichts übrig, als sich zu verteidigen.



Bevor man die Höhle betritt, wird man sich erst einmal ausruhen und heilen wollen, da es im gleichen Stil weiter geht. Ein umfassender Schutz der Gruppe mit den diversen aufbauenden Wirkungen ist zu empfehlen. In der Höhle erwartet uns ein ähnlicher Kampf wie draussen. Auch hier sind einige weisse Wyrms und ein weisser Drache, die eigentlich nur ihre Höhle verteidigen.

Wenn das Klirren der Waffen abgeklungen ist, schauen wir uns kurz in der Höhle um. Es gibt hier einige Dinge zu finden, wobei das meiste an Waffen und Rüstungen, die man hier finden kann, den Kampf gegen die Drachen so schlecht überstanden haben, wie ihre ehemaligen Besitzer, nämlich gar nicht. Dennoch gibt es eine ‚Studded Leather Armor +2‘ zu finden. Zudem liegt in dem Drachenhort ein Knochenhelm, der es dem Träger erlaubt, 1x täglich ‚White Wurm's Breath‘ anzuwenden.



Ganz hinten in der Höhle ist der Abstieg tiefer in den Berg. Hier können wir nur weiter, wenn wir die Seile dabei haben, welche Tahvo im Wandering Village verkauft. Fühlt man sich fit genug, kann man die Seile befestigen und sich nach unten abseilen.

Untere Höhlen am Fluss



Legende:

- (1) Tor zur Duergar Festung
- (2) Verschlussene Höhlenabteile
- (3) Versperrter Weg
- (4) Schmäler Durchgang
- (5) Fundort Duergar Schlüssel

Wir befestigen die Seile und lassen uns in den Gang unten hinab. Kaum dass wir ein paar Schritte getan haben, werden wir von zwei Seiten von Hook Horrors angegriffen. Es ist ein harter Kampf, vor allem, wenn man die schwächeren Gruppenmitglieder normalerweise in den hinteren Reihen stehen hat und diese somit ungeschützt dem Angriff von hinten ausgesetzt sind. Selber beschworene Monster zur Unterstützung sind hier wirklich von Vorteil. Ansonsten heisst es einfach, Kampf um Leben und Tod.



Nur ein kurzes Stück den Gang runter ist ein blockierter Gang. Wenn man den Steinblock weg drückt, gelangt man zu einem versperrten Tor, (1) welches auch ein Dieb nicht öffnen kann. Sieht also so aus, dass man dafür einen Schlüssel finden muss.



Bei weiterer Erkundung der Höhle sehen wir einige verschlossene Höhlenabteile. (2) Bevor wir hinter die Tore schauen können, greift schon die nächste Gruppe Hook Horrors an. Auch diesmal in grosser Überzahl und von zwei Seiten. Wenn die Gruppe sich noch nicht vom vorhergehenden Angriff erholt hat, dürfte dieser erneute Angriff ziemlich eng werden.

Hat man diese Kämpfe erfolgreich hinter sich gebracht, sollte man erst mal für ausreichend Heilung sorgen, denn es ist noch nicht überstanden.

Wir führen weitere Erkundungen der Höhle durch und öffnen vorsichtig die Gatter an den Gehegen. Mit Glück befinden sich nur ein oder zwei Hook Horrors dahinter.



Aber meistens ist es eine grössere Gruppe oder es tauchen im Gang noch weitere auf. In einem der Gehege wimmelt es von Feuerkäfern, die allerdings keine so grosse Herausforderung mehr sind, wenn man sich durch die Massen der Hook Horrors gekämpft hat.

Am hinteren Ende der Höhle ist der Gang durch Gestein blockiert. Hier kommen wir ohne Werkzeug wie Schaufel und Pike nicht weiter. (3)

Bei einer weiteren Untersuchung der Höhlengänge, finden wir einen kleinen Durchgang in der Höhlenwand. (4) Da kein anderer Weg weiter führt, kriechen wir vorsichtig hindurch. Auf der anderen Seite werden wir von einer Horde Eistrolche in Empfang genommen. Ein gut platzierter Feuerball und Shroud of Flame dürfte hier am hilfreichsten sein. Der Schaden, den die

Gruppe durch Shroud of Flame erleidet, falls es von den Trollen übergreift, ist ungleich geringer, als durch einen langen Kampf gegen die Trolle.



Weiter hinten im Gang kommen uns einige Ochre Jellys entgegen und ein Shambler. Die Ochre Jellys teilen sich immerzu und sind gegen alle möglichen Arten von Schaden immun. Das könnte ein langer, frustrierender Kampf werden, ausser man setzt Feuer in grossen Mengen ein.. Aber mit einiger Ausdauer ist auch das zu schaffen. Ganz hinten im Gang finden wir bei einer Leiche einen Duergar Schlüssel. (5) Da wir sonst alles erkundet haben, versuchen wir unser Glück noch mal an der verschlossenen Türe.



Tatsächlich können wir die Türe mit dem gefundenen Schlüssel öffnen. Kaum betreten wir den dahinter liegenden Eingangsbereich, spricht uns Dargab, der Sklavenmeister an. Er will wissen, wie wir es geschafft haben, das Tor zu öffnen. Nach einigen erklärenden Sätzen werden wir an Barud Barzam weiter geleitet. Den Teil des Gesprächs über Sklaven sollte man tunlichst vermeiden, da es ansonsten zum Kampf gegen die Duergar und ihre Orc-Sklaven kommt. Je nach Verfassung der Abenteurer zu diesem Zeitpunkt nicht sehr empfehlenswert.



So treten wir in die inneren Räume der Duergar Festung und suchen Barud Barzam. Ihn fragen wir als erstes nach Schaufeln, wie Dargab vorgeschlagen hat. Barud erklärt, wo wir die Werkzeuge finden können, besteht aber darauf, dass wir erst alle Monster in den Gängen erledigen, damit die Duergar unbehelligt ihr Dorf verlassen können. Wir holen uns die Werkzeuge und schauen uns noch ein wenig um. In den hinteren Räumen finden wir Dragu Ironbreaker, der gerade eine neue Armbrust entwickelt. Wenn man ihn überzeugen kann, dass man ihm dabei helfen kann, erhält man als Belohnung ein Exemplar der 'Doom Bolter'-

Armbrust, welche +2 Schaden, +3 Angriffsbonus und eine erhöhte Abschussgeschwindigkeit von 2 Angriffen pro Kampfunde als Eigenschaften aufweist.

Tiefere Höhlen - Raven Gate

Legende:

- (1) Erdkolosse
- (2) Beastmaster Harshom, Raven Gate



Mit den Werkzeugen im Gepäck machen wir uns auf, den verschütteten Gang frei zu schaufeln. Auf der anderen Seite gehen wir weiter und betreten eine andere Höhle, welche mit Gängen durchzogen ist. Bei einer vorsichtigen Untersuchung werden wir immer wieder von Erdkolossen angegriffen, die durch die Wände brechen.



Dort, wo sich die Höhe verbreitert, wartet der Beastlord Harshom auf uns. Scheinbar hat er unseren Werdegang schon seit Talos verfolgt und will uns hier endgültig den Garaus machen. Nach einigem Geschwätz läuft alles auf einen weiteren Kampf hinaus, welcher hier ohne Vorbereitung ziemlich schwierig wird. Harshom hat Unterstützung von einigen Magiern aus dem Heerturm von Luskan und mehreren Bogenschützen. Zudem hat er dressierte Kriegsbären und Kampf-Katzen dabei. Wie wir von ihm erfahren, war schon Phaen in Targos einer seiner Männer. Unseren Aufenthaltsort hat er von Carita und Leevi erfahren.



Meine Taktik hier, wenn der Kampf los geht: Nach dem Gespräch die Gruppe in die Gänge zurück ziehen. Nahkämpfer auf die Bären und Panther loslassen. Zauberkundige setzen die Gruppe um Harshom mit Dornenwachstum, Acid Fog, Shroud of Flame und anderen Flächenzaubern unter Druck und schicken noch einige beschworene Monster in den Kampf. Bei den sterblichen Überresten von Beastmaster Harshom finden wir einen Schlüssel, der das grosse Tor öffnet, ein Wurfmesser, das zum Werfenden zurück kehrt und Bracers of Defense +2.

Bevor wir unseren Weg nun zu der 'Black Raven Monastery' fortsetzen, gehen wir noch einmal zu den Duergar und erklären, dass wir sämtliche Monster in den Höhlen getötet haben und um zu rasten.



Spoiler: Wer sich stark genug fühlt, die Duergar hier in ihrer Festung anzugreifen kann das tun, da sie uns später auflauern und man diesen Kampf so vorziehen kann. Vorteil dabei: Man kann sich hier drauf vorbereiten, so lange die Duergar noch nicht feindlich gesinnt sind. Am besten verschanzt man sich erst mal beim Eingang am Tor. Dornenwachstum, Feuerball und Cloud Kill in den Raum gezaubert, dürfte die Reihen schon erheblich lichten. Finden kann man nach dem Kampf eine verbesserte Version des Doom Bolters, nämlich den Hell Bolter, welcher 3 Angriffe pro Runde hat. Zudem Valorfoe, einen Hammer 1d10 +2 mit einer 33% Chance, dass das Ziel von Terror befallen wird. Den Schild Black Urchin +1, der eine 25% Chance bietet, dass ein Angreifer im Nahkampf vergiftet wird. Dann ist da noch The Skirling Skull, ein Flegel +8 mit 25% Chance von Dispel Magic und 33% Chance für Taubheit und eine Kriegssaxt +2. Dazu natürlich noch Gold, Edelsteine und diverse Heiltränke.

Komplettlösung - Kapitel 4

Black Raven Monastery

Legende:

(1) Yetis



Die relative Wärme in den Höhlen war nur von kurzer Dauer, denn durch das Tor zur Black Raven Monastery treten wir wieder hinaus in den kalten Wind. Von dem erhöhten Punkt aus, wo wir vor die Höhle treten, haben wir einen guten Blick auf das umliegende Gelände. Zwischen den Klippen, auf einem Plateau sehen wir die Mauern des Mönchsklosters. Der Weg dort hin scheint schon lange nicht mehr benutzt worden zu sein, wie man den alten, gefährlich wackeligen Brücken ansieht. Es ist ratsam, sich die Zeit zu nehmen, die Brücke einzeln und mit grosser Vorsicht zu überqueren, da die morschen Bretter rasch unter dem Gewicht der Gruppe nach geben und so manchen in die Tiefe reissen.



Auf der anderen Seite halten sich einige weisse Wyrms auf. Erstaunlicherweise scheinen sie die Anwesenheit von Menschen gewohnt zu sein, denn sie greifen uns nicht an. Wenigstens so lange nicht, bis man ihnen das Ei aus dem Nest klaut. Den Rubinring kann man jedoch unbehelligt einstecken.



Überhaupt nicht friedlich sind die Yetis, die hinter der zweiten Brücke lagern. (1) Hier gibt's verschiedene Möglichkeiten, wie man mit denen umgehen will. Eine Variante ist: man lockt die Yetis einzeln oder zu zweit bis zu den Wyrms und diese werden die Yetis dann angreifen. Andere Möglichkeit: Man zaubert Netz auf die Brücke und einige Flächenzauber und beharkt die haarigen Monster mit Fernwaffen. Oder für die ganz mutigen: Waffen in die Hand und los.

Nach dem Kampf gegen die Yetis kann man noch die Felle einsammeln und sich ins Mönchskloster begeben.

Black Raven Monastery Innen

Legende:

- (1) Salisam Harbash
- (2) Bered
- (3) Nonin
- (4) Ven
- (5) Aruma Blane + Dolom Daeba
- (6) Sersa
- (7) Svaltid Hanarsen



Wenn wir die Eingangshalle betreten, werden wir sofort von Salisam Harbash (1) empfangen. Auf unsere Frage, ob wir durch das Kloster in die Tiefen von Underdark hinabsteigen können, verweist er uns an die Leiterin Aruma Blane, da es in ihrem Entscheidungsbereich liegt. Aber schon jetzt glaubt Salisam nicht, dass wir die Erlaubnis erhalten.



Bered in der Bibliothek (2) weiss sehr viel über das Kloster und seinen Gründer. Hier kann man einige Bücher und Spruchrollen kaufen.

Wir schauen uns etwas in dem Mönchskloster um. Nonin, der in der Küche beschäftigt ist, (3) kann uns mit Heilung versorgen und hat eine kleine Aufgabe für uns. Er hat den Ring seines Vaters verloren und möchte, dass wir ihn für ihn wieder beschaffen. Wenn man den Ring aus dem Wyrms Nest dabei hat, kann man Nonin diesen anbieten. Er merkt aber, dass es nicht der richtige ist. Für unsere immerhin versuchte Hilfe, gibt er uns den Schlüssel zum Vorratslager, wo wir einige Heiltränke finden.

Ausserdem hält sich hier Ven auf (4), der vielleicht gar nicht hier sein dürfte. Je nach Gesprächsoptionen kann man Ven dazu kriegen, den echten Ring von Nonin raus zu rücken.

Das tut er aber nicht, wenn man ihm eine Zusage gibt, dass man ihm in der Krypta helfen wird.

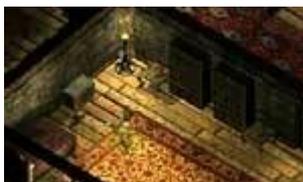


Wir suchen dann den Raum, wo sich Aruma Blane aufhält. (5) Bei ihr ist ein Mann namens Dolom Daemba. Wie zu erwarten war, lehnt sie unsere Anfrage ab. Sie bietet uns aber Unterkunft an, in dem sie uns zu Sersa schickt, wo wir ein Lager für die Nacht finden können. (6) Diese wiederum hat ein Problem mit dem Trainingsleiter Svaltid Hanarsen. Wir sprechen mit diesem Mann in der Trainingshalle (7) und erhalten von Sersa aus Dankbarkeit für unsere Hilfe, die Möglichkeit kostenlos zu übernachten.



Danach reden wir noch einmal mit Salisam Harbash. Er verrät uns, dass Dolom Daemba ein Abgesandter der Legion der Chimäre ist. Dann folgt eine lange Erklärung, dass der eigentliche Archimandrit, Ormis Dohor, zum Hauptquartier der Legion, in die Abgetrennte Hand zitiert wurde. Scheinbar ist Dolom als Geisel hier geblieben, verbringt aber viel Zeit bei Aruma Blane und scheint sie negativ zu beeinflussen.

Da Dolom Daemba hier ein Zimmer hat, beschliessen wir, es zu durchsuchen. In einer verschlossenen Kiste finden wir auch belastendes Material.



Nun stehen wir vor der Wahl, wie wir mit den gesammelten Informationen umgehen wollen. Erstens, können wir Dolom Daemba bei Aruma Blane anschwärzen, was zur Folge hat, dass die beiden sich absetzen, da sich zwischen den beiden zarte Bande entwickelt haben. Zweitens, wir erzählen Aruma Blane, dass Salisam Harbash die Macht übernehmen will, was

zur Folge hat, dass er aus dem Kloster verbannt wird. Drittens, wir sorgen dafür, dass Salisam verbannt wird, schwärzen Dolom trotzdem an und fliegen selber raus. Dann bleibt aber nichts übrig, als die alle Mönche zu bekämpfen. Draussen und drinnen, wenn's dumm geht.

Wenn Aruma Blane nicht mehr da ist, erhalten wir von Salisam Harbash die Erlaubnis, unser Glück in den 'Acht Kammern' zu versuchen. Dieser Test ist Voraussetzung, dass wir den Durchgang zur Unterwelt nutzen dürfen.

Die 8 Kammern



Legende:

- (1) Morohem
- (2) Kammer 1
- (3) Kammer 2
- (4) Kammer 3
- (5) Kammer 4
- (6) Kammer 5
- (7) Kammer 6
- (8) Kammer 7
- (9) Kammer 8

Wir begeben uns zur Treppe neben der Bibliothek und treffen im Untergeschoss auf Morohem, der für die acht Kammern zuständig ist. Wir können von ihm erfahren, um was es geht und wie das Ganze abläuft. Dann wählt man einen Charakter aus, der für die Kämpfe in den Kammern am besten geeignet ist. Meine Wahl fiel auf den Zwerge-Barbar meiner Gruppe, da er einiges austeilen kann, aber auch einstecken. Andere bevorzugen magisch begabte Charaktere, aber das sollte jeder für sich herausfinden, wie er/sie das lösen will.



1. Kammer der Steine

Zuerst wählt man aus dem Fach, wo die Waffen gelagert sind, eine oder zwei aus, die der gewählte Charakter am besten beherrscht. Danach gilt es an den Hebeln an der Wand zu ziehen. Es erscheint dann ein Steinmönch, den es zu besiegen gilt. Mit jedem gezogenen Hebel erscheinen mehr Mönche.

Die richtige Reihenfolge, wie die Hebel zu ziehen sind:

1. Hebel 1
2. Hebel 5
3. Hebel 3
4. Hebel 2
5. Hebel 4



2. Kammer der Schatten

Hier gilt es, einen Bogen nach dem anderen auszuwählen um hindurch zu gehen. Nimmt man den falschen Bogen, gilt es einen Schattenmönch zu bekämpfen. Die Reihenfolge beginnt jedesmal von neuem, wenn man einen falschen Bogen betreten hat.

Richtige Reihenfolge der Bogen: (Norden = linke Tür des Raumes)

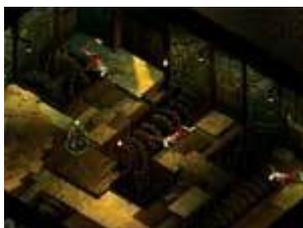
1. Nordöstlicher Bogen
2. Südöstlicher Bogen
3. Nordwestlicher Bogen
4. Südwestlicher Bogen



3. Kammer der Zauberei

In dieser Kammer trifft man auf zwei Crystalline Mönche, die zuerst ganz normal angreifen. Aber schon bald werden sie in einem Blitzstrahl auf die beiden grünen Platten gebeamt. In diesem Moment sollte man ganz genau schauen, welche der blauen Platten sich anhebt. Sofort geht man mit seinem Charakter auf diese Platte und erhält einen Schutz vor Elektrizität, denn die beiden Mönche werden den Streiter der Gruppe mit Blitzen angreifen. Das geht ungefähr 3x so, bis die Mönche besiegt sind.

Eine Möglichkeit ist natürlich, einen magisch begabten Charakter in die Kammer zu schicken, der sich mit der entsprechenden Vorbereitung selber gegen Blitze schützen kann.



4. Kammer des Uhrwerks

Diese Kammer ist voller sich drehender Sägeblätter. Die drei Uhrwerk Mönche hier greifen sofort an. Allerdings haben sie die Eigenart, in einem Feuerball zu explodieren, wenn sie

sterben. Bevor sie das allerdings tun, erscheint ein Countdown über ihren Köpfen und ihre Startplattform leuchtet kurz auf. Dann sollte der Charakter schnell zu dieser Plattform laufen und abwarten, bis der Mönch das Zeitliche segnet. Auf der Plattform ist er nämlich gegen den Feuerschaden gefeit. Auf dem Weg zu der jeweiligen Plattform sollte man sich aber vor den Sägeblättern in Acht nehmen, da diese ziemlichen Schaden zufügen können, wogegen das den Mönchen nichts auszumachen scheint.



5. Kammer des Sandes

In der fünften Kammer greift der Sand selber an. Sandmönche erheben sich aus dem Boden. An den Wänden der Kammer sind 4 Hebel angebracht. Wenn man daran dreht, erscheint eine Feuerlanze, welche den Sandmönchen Schaden verursacht. Allerdings auch dem Charakter, der hier kämpft. Wenn man nun im Uhrzeigersinn von Hebel zu Hebel läuft und dafür sorgt, dass die Sandmönche immer in den Feuerstrahl geraten, wird man schon bald die fünfte Kammer überstanden haben.



6. Kammer der Seide

Hier wird man von vielen Spinnen angegriffen, die sich scheinbar unendlich vermehren. Aber das hört auch einmal auf. Die Kammer gilt als erledigt, wenn alle Spinnen besiegt sind.



7. Kammer des Kampfes

Diese Kammer ist wieder etwas schwieriger. Hier geht es darum, den Gegnern seinen Willen aufzuzwingen. In dem ersten Raum kämpft man gegen einen Eisenmönch. Ziel ist es, ihn auf der Plattform zu besiegen und dann schnell den Hebel in der rechten Zimmerecke zu ziehen. Dann öffnet sich der Durchgang in den zweiten Raum. Hier wiederholt sich das noch einmal, allerdings mit zwei Mönchen. Sind auch diese, je einer pro Plattform besiegt, zieht man an dem linken Hebel im ersten Raum und die Kammer gilt als erledigt.



8. Kammer der Opferung

In dieser letzten Kammer dürfte es ziemlich schwierig sein, mit einem Kämpfer oder Barbar durch zu halten. Abgesehen von den Kupfermönchen, die sofort angreifen, erscheinen da immer grössere Feuersäulen, denen man tunlichst ausweichen sollte, da sie sehr viel Schaden verursachen. Natürlich kann man da selber nicht viel Schaden austeilen, wenn man immer auf der Flucht vor dem Feuer ist.

Magier haben sich hier sehr bewährt, in dem sie Monster herbei zaubern und sich dann unsichtbar machen. Während der Magier unsichtbar ist, bauen sich auch keine Feuersäulen mehr auf und die beschworenen Monster können sich auf die Mönche konzentrieren.

Wenn man es geschafft hat, diese acht Kammern zu überleben, ist der Test bei den Mönchen bestanden und man kann sich bei Salisam melden. Von ihm bekommt man nun die Erlaubnis, den Gang der unter dem Kloster in die Unterwelt führt, zu benutzen.

Die Krypta



Vier Eisengolems bewachen hier einen Sarkophag. Wenn man den Fehler begangen hat Ven seine Hilfe zuzusagen, wird man schnell feststellen, dass man hier doppelt der Gelackmeierte ist. Ven wird sich mit dem Inhalt des Sarkophags davon machen und unsere Abenteurer haben die 4 Eisengolems am Hals.

Die Eisengolems sind nur durch +3 Waffen zu verletzen. Gegen Magie sind sie weitgehend resistent. Feuer heilt sie sogar. Man sollte sich gut überlegen, ob man diesen Kampf überstehen kann. Denn wenn man nach rechts flieht, steht schon die nächste Herausforderung an.



Die Duergar aus den Flusshöhlen haben nämlich beschlossen, dass wir ihnen im Weg sind und lauern uns hier unten auf. So gerät man zwischen die Fronten der Eisengolems und der Duergar.

Finden kann man nach dem Kampf gegen die Dunkelzwerge den Valorfoe, einen Hammer 1d10 +2 mit einer 33% Chance, dass das Ziel von Terror befallen wird. Den Schild Black Urchin +1, der eine 25% Chance bietet, dass ein Angreifer im Nahkampf vergiftet wird. Dann ist da noch The Skirling Skull, ein Flegel +8 mit 25% Chance von Dispel Magic und 33% Chance für Taubheit und eine Kriegsaxt +2. Dazu natürlich noch Gold, Edelsteine und diverse

Heiltränke. (Wenn man die Duergar schon in ihrer Festung in den Flusshöhlen bekämpft hat, tauchen sie hier natürlich nicht mehr auf).

Wenn man partout nicht auf den Inhalt des Sarkophags bei den Eisengolems verzichten will, sollte man das Angebot von Ven ausschlagen. Dann zuerst gegen die Duergar kämpfen und danach mit einem Dieb, der einen Unsichtbarkeitstrank dabei hat, die Kiste leer räumen, um dann die Flucht durch das nun freie Tor in die Unterwelt anzutreten.

Das Unterreich



Legende:

- (1) Malavon Despana und das Drowlager
- (2) Dunkle Händler
- (3) Oinchack'olp
- (4) Eingänge zu den Driderhöhlen
- (5) Tor der Ilithidenstadt

Am Tor zur Unterwelt erwartet uns Malavon Despana. Er erzählt uns lang und breit über Drow-Politik und lässt durchblicken, dass er unsere Hilfe bezüglich eines Drider-Nests benötigt.

Wir sollen die Drider ausrotten und wenn möglich dafür sorgen, dass wir seine Schwester Ginafae verschonen und überzeugen, dass sie zu ihrem Bruder zurückkehrt. Er lädt uns zu seinem Lager ein und stellt uns einigen seiner Begleiter vor. Hier können wir einige Dinge kaufen, uns heilen lassen und ausruhen, wenn es sein muss.

Zudem erhalten wir einige Informationen über diese Höhle, in der wir uns gegenwärtig befinden.



Südlich seines Lagers findet man einige Händler, die eine Auswahl an diversen Waffen, Munition und anderen magischen Gegenständen feil bieten. Hier ist mit etwas Vorsicht vorzugehen, da die Händler sehr angriffslustig sind. Je nach dem, wie man hier die Gespräche angeht, kann man hier ganz schnell in Schwierigkeiten geraten. Um an den Inhalt ihrer Kisten zu gelangen, wird man nicht um einen Kampf herum kommen. Allerdings sollte man sicher stellen, dass man vorher alles ge- oder verkauft hat, was nötig ist. Zudem sollte man sich bewusst sein, dass man in den Kisten oder an den Leichen keine der Items findet, welche die Händler zum Verkauf anbieten.



In der Mitte der grossen Höhle sind einige Teiche, die mit heissem Wasser aus unterirdischen Quellen gespeist werden. Hier hält sich Oinchack'olp, unter dem Schutz einiger Sklaven, gerne auf. Er ist von der Rasse der Gedankenschinder, die normalerweise sofort alles angreifen. Oinchack'olp hat einen blauen Stein verloren, den er gerne wieder haben will. Wie er uns sagt, muss der Stein in den Drider Höhlen zu finden sein. Für die Wiederbeschaffung des Steines will er uns eine Belohnung geben.



Ganz östlich in der Höhle stossen wir dann auch auf zwei Drider, eine Mischung aus Drow und Spinnen, die wissen wollen, was wir hier zu suchen haben. Einige unserer Antworten scheinen ihnen nicht zu gefallen, was ihnen Grund genug ist, uns anzugreifen. Diese zwei sind

ziemlich einfach zu besiegen. Allerdings können die Drider auch sehr gut Magie einsetzen und sind so ernst zu nehmende Gegner.



Nördlich der Eingänge zu den Drider Höhlen liegt das Tor zu der Ilithiden-Stadt. Hier ist im Moment kein Durchkommen. Vielleicht finden wir später heraus, wie wir die Türen öffnen können.

Da im Moment keine anderen Wege offen stehen, kümmern wir uns erst mal um die Driderhöhlen.

Driderhöhlen



Legende:

- (1) Eingänge
- (2) Myconiden

- (3) Imprahili's Labor
- (4) Viciscamera
- (5) Ginafae Despana



Zu den Driderhöhlen führen drei Eingänge. Gleich nach betreten der Höhlen durch den oberen Eingang, finden wir eine Falle. Kaum ist diese entschärft, tauchen auch schon die ersten Drider auf. Es gibt verschiedene Sorten von ihnen. Drider Priestress, Viciscamera Drider Wizard und Priestress, und Drider Fighter. Wie bereits angetönt, können diese Drider alle zaubern. Deshalb sollte man sich dementsprechend vorbereiten und einige Monster beschwören, für den Fall dass die eigenen Gruppenmitglieder gerade in einem Netz hängen oder anderweitig indisponiert sind.



Wir bekämpfen alle Drider, die sich aus den schmalen Gängen nähern und angreifen. Südlich der Eingänge treffen wir auf mehrere Myconiden, die hier ihr Lager haben. Zwischen modrigen Pilzen und den Überresten einiger der riesigen Spinnen finden wir ein kleines Versteck, wo der blaue Stein von Oincheck'olp zu finden ist. Dieser Stein verleiht dem Träger +2 auf Weisheit.

Je nach dem benötigt die Gruppe eine Pause und so begeben wir uns in die äussere Höhle und bringen dem Stein zu dem Gedankenschinder. Die Belohnung, die wir für den Stein erhalten, ist neben 3900 XPs, ein Gürtel Namens Mercykiller's Belt, der +2 auf Stärke verleiht. Nach dem Tausch verschwindet Oincheck'olp in einem Dimensionstor und lässt nur seine Sklaven zurück.



Zurück in den Höhlen der Drider folgen wir dem Weg, den wir bisher schon von den Monstern befreit haben. In der Mitte der Höhle finden wir das Labor von Imprahili Asserbai. Sie ist eine Magierin der Thay und macht hier so einige Experimente mit den Dridern. Von ihr erfährt man eine ganze Menge was hier in den Höhlen passiert und wie das mit der Viciscamera funktioniert.

In dem Labor findet man einige interessante und nützliche Dinge, die helfen werden, die Viciscamera still zu legen. Um das Labor zu benutzen und den tödlichen Trank zu brauen benötigt man einen Alchemy Skill von höher als 12. Falls man bei den Wyrms vor der Black Raven Monastery das Ei aus dem Nest geklaut hat, hat man hier die Möglichkeit einen Stärke-Trank zu brauen. Man sollte sich dann auf einen Kampf gegen Imprahili und ihre Geschöpfe gefasst machen. Am einfachsten beschwört man ein paar Monster, die man im Raum verteilt, und greift dann mit der ganzen Gruppe Imprahili an, damit sie nicht zum zaubern kommt. Danach kümmert man sich noch um ihre Drider-Mutationen und die Golems.



Sobald der Kampf vorüber ist, können wir das Labor ungestört benutzen. Aus den gefundenen Pilzsporen, der silbrigen Flüssigkeit und dem Fortschrittstagebuch: Viciscamera brauen wir den Verwandlungstrank, der die Viciscamera ausschalten soll. Diesen verabreicht man am besten mit einem unsichtbaren Gruppenmitglied, das einen Unsichtbarkeitstrank dabei hat, um den Angriff der schlüpfenden Drider zu überstehen. Die Drider werden sich dann ins Labor begeben und die Gruppe angreifen. Dieser Kampf sollte nicht so schwierig sein, da auf diese Weise nur wenige Drider aus den Hüllen schlüpfen.

(Anmerkung von Leser Manfred: Den Golem im Labor kann ein Magier beleben, indem er etwas braut, dann mit dem Golem redet und ihn schliesslich mit einem Blitzzauber zum Leben erweckt. Der Golem bleibt nun bei dem Magier und beschützt ihn. Heilen kann man ihn scheinbar durch rasten oder ein Barde mit dem Sith-Bardenlied.)



Im südöstlichsten Teil der Höhle hält sich eine grössere Gruppe der Drider auf. Diese sind als Gruppe kaum zu besiegen. Einen Trick, den ich angewandt habe: Sich in einem der Käfige des Labors verschanzen. Einige Monster beschwören, Dornenwachstum und andere Flächenzauber vor die Käfige, die Nahkämpfer vorne, Magier und Fernkämpfer hinten im Käfig. Die Massen an Dridern können dann gar nicht so nah dran kommen und durch die Flächenzauber werden sie schon ziemlich geschwächt, bevor sie in Reichweite der Nahkämpfer kommen.



Schliesslich untersuchen wir die verschiedenen Gänge in der Höhle, um sicherzustellen, dass wir alle Drider erwischt haben. In einem Raum voller Spinnennetze und einer eigenartigen Statue treffen wir auf Ginafae Despana. Wenn wir hier schon alles erledigt haben, können wir sie beruhigt zu ihrem Bruder Malavon im Drowlager schicken.



Somit ist unsere Mission für Malavon erledigt und wir begeben uns zu dem Lager um ihm Bericht zu erstatten. Er bedankt sich für unsere Hilfe und von der zurückgekehrten Ginafae erhalten wir zwei Familienerbstücke als Dank, dass wir sie aus dieser Lage geholt haben. Malavon gibt uns den Hinweis, dass wir einen Ausgang aus Underdark durch die Stadt der Ilithiden finden können und verabschiedet sich durch eine eindruckliche Demonstration seiner magischen Fähigkeiten, in dem er seine ganze Crew weg teleportiert.

Uns bleibt somit nur noch der Weg zum Ausgang durch die Stadt der Gedankenschinder.

Z'Hinda Zitadelle (Ilithidenstadt)



Legende:

- (1) Eingang
- (2) Elder Brain
- (3) Ausgang

Nun, da Malavon und seine Gefährten weg sind, begeben wir uns zu dem Eingang zur Ilithiden-Stadt. Inzwischen hat sich ein Gedankenschinder namens Beelthot mit einer Anzahl Helfer vor dem Tor postiert. Wir bereiten uns auf einen Kampf vor und reden dann mit ihm. Beelthot ist grundsätzlich dagegen, dass wir die Stadt betreten und gibt seinen Sklaven einen Wink, uns anzugreifen, bevor er sich wegteleportiert. Der Kampf wird zusätzlich erschwert, weil die Sklaven von den heißen Tümpeln zu Hilfe eilen und uns von hinten angreifen.



Wenn die ganzen Wächter besiegt sind, begeben wir uns zu einem ruhigen Ort, um noch einmal zu rasten, bevor wir uns in die Stadt wagen. Für einen Besuch bei den Händlern, falls man dort noch etwas zu erledigen hat, ist auch noch Zeit. Allerdings ist hier wieder Vorsicht

geboten, da sich hier noch einige Drider aufhalten, die wohl unserem Angriff in den Höhlen entgangen sind.

Ausgeruht machen wir uns auf den Weg zu der Ilithiden-Stadt, wo wir einen Ausgang aus Underdark finden sollen. Kaum betreten wir die eigenartige Höhle, werden wir auch schon von einigen Wächtern in Empfang genommen. Allerdings scheint es, als wären wir nicht willkommen.



Die unterirdische Stadt der Gedankenschinder ist als rundes Labyrinth angelegt. In den Gängen halten verschiedene Sklaven Wache. Zudem patrouillieren Mind Golems durch die Flure, die ein Gas verbreiten, welches den Geist verwirrt. So werden zauberkundige Charaktere daran gehindert jegliche Art von memorierten Zaubern auszusprechen. Es ist also von Vorteil, wenn man versucht seine Magieanwender aus diesem Gas raus zu halten. Ansonsten greifen diese Golems nicht von sich aus an.

An einigen Stellen sind eigenartige Geräte angebracht, welche Blitze verschiessen, sobald man sich in die Nähe begibt. Ein versteckter Dieb sollte es problemlos schaffen, diese Mechanismen zu entschärfen und abzustellen. Im linken Teil der Anlage findet man ein Amboss, wo man eine Axt bearbeiten und verbessern kann.



Am besten arbeitet man sich von den äusseren Ringen zur Mitte des Komplexes durch, weil dort das ‚Elder Brain‘ sitzt, welches alle Tätigkeiten hier koordiniert. Um den Ausgang benutzen zu können, müssen wir ein paar Worte mit dem grossen Hirn wechseln. Ob es die Gruppe allerdings einfach abziehen lässt, ist schwer zu sagen, da wir wohl schon zu viele seiner Untertanen getötet haben. Um sich vor weiteren Überraschungen zu schützen, ist es ratsam, alle Gegner in den äusseren Ringen zu beseitigen, da sich diese sonst einem Kampf gegen das ‚Elder Brain‘ anschliessen. Die Kämpfe sind je nach Gegner unterschiedlich schwer zu bestehen. Manchmal sieht man sich nur einigen Kampf-Sklaven gegenüber, andernorts jedoch greifen uns gleich mehrere Gedankenschinder an.



Schlussendlich spielt es keine Rolle, wie man sich hier durcharbeitet, weil das Öffnen des Ausgangs in jedem Falle durch das Elder Brain zu geschehen hat. Ob man das durch Überreden probiert oder ob man gegen das Hirn kämpft hat den gleichen Effekt. Ein Kampf dürfte allerdings nicht einfach sein, so lange das Hirn die Abenteurer beherrschen kann und durch andere Zauber ausser Gefecht setzt. Ich habe ‚Tranquil Bolts‘ benutzt, um das Hirn erst mal am Zaubern zu hindern und zusätzlich mit Feuerpfeilen und Melf's Minute Meteors gespickt. Ansonsten ist der Kleriker-Spruch ‚Chaotische Befehle‘ gegen Gedankenschinder und das Hirn im besonderen, sehr nützlich.

Danach kann man sich sofort zum Ausgang begeben, oder den Rest der Zitadelle erforschen. Bevor man sich nach draussen begibt, sollte man sich heilen und rasten und auf einen weiteren Angriff gefasst machen. Denn draussen werden wir schon erwartet.



Hinterauegang des Unterreichs



Endlich wieder an der frischen Winterluft. Allerdings werden wir hier von einer Abordnung der Legion der Chimäre erwartet. Mirabel und Majrash haben einige Elementare mitgebracht, die uns daran hindern sollen uns sofort zu Oswald Fiddlebender's Luftschiiff zu begeben, welches hier auf uns wartet.

Nicht genug, dass Mirabel und Majrash einiges an Magie auf uns anwenden, es erscheint noch eine grössere Gruppe Harpyen, die sich in den Kampf einmischen und unsere Gruppe stark bedrängen. Eigentlich wären diese Gegner ja gar nicht so schlimm, wenn sie nicht zahlenmässig so stark überlegen wären.



Wenn man den Kampf überstanden hat, sammeln wir die Gegenstände auf, die Mirabel und Majrash zurück gelassen haben. Dabei finden wir eine Robe des Abenteurers, Bracers of Defense +3 und +4, einen Ring mit Säureresistenz, einen Stab +1, einen Dolch +1 mit

zusätzlichem Kälteschaden, Mirabels Anhänger der +3 auf Knowledge Arcana gibt und den Umhang der Mystra, welcher eine Schadensreduktion für Zauberer bietet.



Bevor wir weiter reisen, unterhalten wir uns erst mal mit Oswald, der uns scheinbar hier erwartet hat. Er wurde von Iselore, dem Oberdruiden aus Kuldahar her geschickt. Dieser hat mit der Macht des Heartstone Gem herausgefunden, dass wir hier sein werden. Oswald hat einiges zu erzählen, auch wieso er seine Nichte Maralie dabei hat. Schliesslich begeben wir uns ausgeruht und geheilt auf das Luftschiff, das uns nach Kuldahar bringen soll.



Komplettlösung - Kapitel 5

Kuldahartal

Legende:

- (1) Ankunft mit Oswald
- (2) Wachturm
- (3) Haus von Mutter Egenia
- (4) Tor zu Hrothgar's Glen



Oswald setzt uns am Rand des Kuldahar-Tals ab, wo die Magie der riesigen Eiche von Kuldahar den Schnee schmelzen lässt. Durch die Rückkehr des Heartstone Edelsteins ist dieser Kreis der Wärme angewachsen. Oswald gibt uns hier noch einige wichtige Informationen mit auf den Weg, bevor wir uns die Gegend näher ansehen.



Doch bevor wir überhaupt ein paar Schritte machen können, werden wir von Hiepherus angesprochen. Auch er ist ein Abgesandter der Legion der Chimäre, der uns weismachen will, dass das Tal um Kuldahar fest in ihrer Hand ist. Er stösst mehrere Drohungen aus und lässt uns in einer Gruppe Untoter zurück.



Danach bleibt uns erst mal nichts übrig, als uns durch die Massen an Schatten, Skelettbogenschützen, Wights und anderen Untoten zu kämpfen. Ärgerlich ist Khalvor, the Black, der gegen alle möglichen Angriffe immun ist, ausser gegen Elementarschäden. Zudem besitzt er die Fähigkeit Gruppenmitglieder durch ‚Energy Drain‘ zu schwächen. Dagegen hilft ‚Restoration‘, ein Stufe 4 - Klerikerspruch.



Wenn die Gegend von den Untoten befreit ist, schauen wir uns etwas genauer um. Die Häuser sind alle verbarrikiert. Nur im Wachturm scheint sich, laut Oswald, jemand aufzuhalten. Dieser ist abgeschlossen, aber ein fähiger Dieb kann das Schloss knacken. Innen erwartet uns Jermysy, der nicht gerade erfreut ist, über unser Eindringen. Nur durch die Unterstützung von Nathaniel, kann man ihn davon abhalten uns anzugreifen.



Wir finden heraus, dass der ehemalige Wirt des Gasthauses aus Kuldahar den Schlüssel des Turmes mitgenommen hat, als er sich nach Kuldahar aufmachte. Wenn wir ihn finden, sollen wir den Schlüssel zum Wachturm zurück bringen.

Dann erzählt Jermsy uns noch, wie Hiepherus Priester von der Hand Banes hier das Kommando übernommen hat und auf dem Friedhof die Leichen aus den Gräbern erweckt. Nathaniel hat das Tor zu Hrothgar's Glen geschlossen, in der Hoffnung, den Priester des Bane aufzuhalten.

Im Verlauf des Gesprächs wird deutlich, dass es unsere Aufgabe sein wird, Hiepherus aufzuhalten. Nathaniel wird den magischen Schutz am Tor auflösen und das Tor zum Friedhof für uns öffnen, um die Gefahr für die ganze Umgebung zu stoppen.



Nathaniel kann uns ein wenig über Mutter Egenia erzählen, die Isair und Madae aufgezogen hat. Scheinbar ist durch die Nekromantie des Bane-Priesters auch ihr Geist unruhig geworden. Iselore scheint am meisten über die ganze Geschichte zu wissen und wir sollen uns bei ihm genauer informieren.

Erst wenn wir den Priester des Bane, Hiepherus und seine Bande erledigt haben und zu nächtllicher Stunde an dem Haus von Mutter Egenia vorbei kommen, hören wir ihren Geist weinen. Ein erstes Gespräch bringt ein paar Dinge über Isair und Madae zu Tage. Vor allem können wir etwas über die Schwächen der beiden lernen. Wie sich herausstellt, möchte der Geist etwas über das Schicksal der beiden erfahren. So werden wir erst mit Iselore reden müssen, um die ganze Geschichte zu hören. Danach können wir zurück kehren und den Geist von Mutter Egenia zur Ruhe verhelfen.

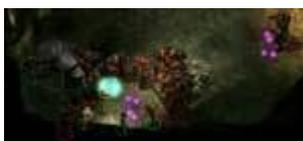
Hrothgar's Glen



Kaum betreten wir den Friedhof, tauchen auch schon wieder alle Arten von Untoten auf. Der Kampf hier könnte ziemlich schwierig werden, da die Untoten wieder in grosser Überzahl antreten. Es ist sicherlich hilfreich, selber einige Monster zur Unterstützung zu beschwören.



Sobald hier alle Gegner besiegt wurden, kann man sich in Hiepherus' Höhle begeben. Allerdings sollte man dazu ausgeruht und geheilt sein. Der Priester des Bane ist nämlich nicht alleine in der Höhle. Der Kampf in diesem engen Gewölbe wird ziemlich hektisch. Einige beschworene Monster, Flächenzauber in den hinteren Bereich, Defensive Harmony, Emotion Hope und andere Unterstützungszauber sollten helfen, den Kampf einigermaßen zu überstehen.



Erschöpft, aber glücklich sammeln wir die Besitztümer von Hiepherus ein. Dabei der ‚Poisoned Blood Flail +2‘, der zusätzlichen Giftschaden verursacht. Ein Schild +1, +4 gegen Geschosse, und einige andere Kleinigkeiten. In dem Versteck unter dem Altar finden sich noch Spruchrollen und Edelsteine.

Wenn man einen Paladin oder Priester des Ilmater in der Gruppe hat, kann man die geschändete Statue des Ilmater im nördlichen Teil des Friedhofs wieder säubern und segnen. Das bringt noch einige zusätzliche Erfahrungspunkte. Das wird aber erst möglich sein, wenn alle Untoten und der Priester des Bane mit seinen Gefolgsleuten erfolgreich bekämpft wurden.



In einem der Gräber soll der ‚Holy Avenger‘ mit seinem ehemaligen Besitzer vergraben sein. Um dieses Schwert, das nur von Paladinen zu benutzen ist, zu erhalten, kommt man später noch einmal auf diesen Friedhof. Das ist aber erst möglich, wenn man noch ein Stück weiter gespielt hat. Dann gibt's dazu auch mehr Informationen.



Wir gehen noch einmal in den Wachturm zu Nathaniel und Jermysy, um Bericht zu erstatten. Jermysy belohnt uns für die Beseitigung von Hiepherus mit einigen magischen Gegenständen. Wir lassen uns von Nathaniel heilen und/oder über unseren Schlaf wachen und machen uns dann auf nach Kuldahar.

Kuldahar

Legende:

- (1) Conlan's Schmiede
- (2) Orrick's Turm
- (3) Iselore und das Heartstone Gem
- (4) Gerbash's Versteck
- (5) Portal zum Dschungel von Chult



Nachdem wir im Kuldahartal vorläufig alles erledigt haben, machen wir uns auf den Weg nach Kuldahar. Gleich beim Dorfeingang werden wir von einigen Yuan-ti angegriffen. Ein kurzes Gespräch der Schlangenmenschen lässt uns wissen, dass sie über das Versagen des Hiephrenus nicht sehr erbaut sind. Jedenfalls entschlossen sie sich, uns sofort anzugreifen. Da es nicht sehr viele sind, ist der Kampf schnell entschieden.



Wir schauen uns kurz um, und sehen viele verbarriadierte Häuser. Gleich am Wegesrand hören wir ein Hämmern aus einem der Gebäude. Wir betreten es und treffen Conlan, den Schmied. Nach einigen Worten erfahren wir, dass sein Sohn Sheemish sich auf gemacht hat, in dem verlassenen Turm von Orrick, dem Magier nach Hilfe irgendeiner Art zu suchen. Scheinbar hat Orrick, der Graue, seinen Turm vor Jahren verlassen. Sheemish hofft, Hilfe durch Magie zu finden, die dort vielleicht noch in irgendeiner Form zu finden ist. Conlan bittet uns, dass wir uns mal nach seinem Sohn umschauchen.

Auf die Frage, ob er Gerbash, den Wirt gesehen hat, meint er, dass dieser bei dem Wachturm sein sollte. Mehr weiss Conlan darüber nicht, ausser dass er mal Kampfgeräusche gehört hat, aber nicht weiss, was sie zu bedeuten haben.

Bevor wir uns seine Waren anschauen, warnt er uns davor, uns Iselore zu nähern, wenn ein Kampf im Gange ist. Das Heartstone Gem scheint dann die Kontrolle über den Druiden zu übernehmen und Conlan vermutet, dass er nichts sehen oder hören wird, bis die grosse Eiche oder der Edelstein sicher sind.

Nach dem Gespräch und Ein- oder Verkauf, begeben wir uns wieder ins Freie und schauen uns vorsichtig um.



Auf dem Weg zu Orrick's Turm greifen uns schon wieder Yuan-ti an. Hier sehen wir auch zum ersten Mal die abgetrennten Wurzeln der grossen Eiche. Diese Verwüstungen sollen scheinbar Iselore von dem Heartstone Gem weg locken. Im Turm treffen wir auf Sheemish, dem es gelungen ist, einige Spruchrollen von Orrick zu bergen. Bevor wir uns wieder auf den Weg machen, um Kuldahar von den Yuan-ti zu befreien, lässt er uns einen Blick auf diese Rollen werfen.



Wir schauen uns noch etwas in dem Turm um. Auf dem Tisch liegt ein Buch, welches auf einer Seite aufgeschlagen ist, die eine komische Formel zeigt. Wir sprechen Sheemish darauf an, aber er weiss nichts davon. Während er aber die Wörter wiederholt, erscheint ein Luftelementar in dem Raum. Orrick hatte dieses hier mit einem Zauber belegt, dass es auf den Ruf hin erscheinen soll, um magische Gegenstände zu verkaufen. Wir können den Zauber

brechen, in dem wir die Waren auf Sheemish übertragen. So kann das Elementar befreit werden und Sheemish kann uns auch diese Gegenstände anbieten. Es lohnt sich wirklich, diese genauer anzuschauen.

Sheemish will hier in dem Turm bleiben. Wir sollen seinem Vater ausrichten, dass es ihm gut geht. Hier können wir auch ungestört rasten, um uns auf die bevorstehenden Kämpfe vorzubereiten.



Auf dem Weg zu Iselore schauen wir noch kurz bei Conlan vorbei und überbringen ihm die Nachricht von Sheemish. Danach suchen wir Iselore auf, welcher bei einem grossen, grün leuchtenden Edelstein steht. Das muss der berühmte und mächtige Heartstone Edelstein sein. Wir unterhalten uns mit ihm. Iselore hat vieles zu erzählen. Erst mal, die Geschichte von Isair und Madae, wie Mutter Egenia sie aufzog und was später aus ihnen wurde.

Dann, von einem Portal, welches von hier zum Dschungel von Chult führt.

Dieses Portal muss unbedingt geschlossen werden, um die Yuan-Ti von hier fern zu halten. Iselore kennt einen Weg zur Abgetrennten Hand, wird den Heartstone Gem aber nicht verlassen, so lange das Portal geöffnet ist. Er meint, wir sollten entweder alle Yuan-Ti auf der anderen Seite töten oder den Wächter des Portals. Um was es sich bei dem Wächter handelt, kann Iselore nicht sagen, nur dass es das Werk der Yuan-Ti sein muss, dass das Portal zur Zeit unbewacht ist.



Später, wenn wir aus Chult zurückkehren, wird hier eine grössere Schlacht um den begehrten Edelstein stattfinden. Sieben Angriffswellen werden über Iselore und die Abenteurer hinweg fegen. Nur ein Sieg über die Monster kann endgültig dafür sorgen, dass Kuldahar vor den Yuan-Ti sicher ist.

Wir schauen uns noch weiter in Kuldahar um. Vielleicht finden wir ja eine Spur von Gerbash, dem Wirt, der noch den Schlüssel zu dem Wachturm bei sich hat. Überall zwischen den

verlassenen Häusern treffen wir auf die angriffslustigen Schlangenmenschen. Schliesslich finden wir im östlichen Ortsteil ein Haus, dessen Türe nicht vernagelt ist. Im Innern treffen wir den verwundeten Zwerg Gerbash. Er gibt uns den Schlüssel zum Wachturm und ist dankbar für einen Heiltrank, um seine Wunden zu behandeln. Gerbash beschliesst hier zu bleiben, während wir den Schlüssel zu Jermsy zurück bringen.



Wenn wir den Schlüssel bei Jermsy abgeliefert haben, können wir versuchen, noch einmal mit dem Geist von Mutter Egenia zu reden, nachdem wir von Iselore die ganze Geschichte erfahren haben. Nachdem sie die tragische Geschichte erfahren hat, begibt sich der Geist zur ewigen Ruhe.

Zurück in Kuldahar begeben wir uns zu dem Portal, von dem Iselore sprach. Eine grössere Gruppe Yuan-Ti bewacht den Durchgang am Fusse der grossen Eiche. Wenn die Abenteurer parat sind, gehen wir hindurch, um im Dschungel von Chult zu landen.



Chult Dschungel



Legende:

- (1) Portal
- (2) Krieger aus Mezro
- (3) Eingang zum Yuan-Ti-Tempel

Wenn wir in Kuldahar soweit alles erledigt haben, rüsten wir unsere Gruppe mit den nötigen Waffen und Munition aus und treten durch das Portal. Auf der anderen Seite landen wir in einem Dschungel. Bunte Vögel singen in den Palmen und Geräusche von unbekanntem Tieren sind zu hören.



Um es gleich vorweg zu nehmen: Wenn nötig, kann man zwischendurch auch wieder nach Kuldahar reisen, denn das Portal bleibt offen, bis man entweder alle Yuan-Ti im Tempel getötet oder den Wächter des Portals besiegt hat. Falls man den Yuan-Ti Tempel noch genauer erkunden will, sollte man das tun, bevor man den Wächter bekämpft, denn nach dem Kampf bleibt nur eine bestimmte Zeitspanne, bis sich das Tor auf immer schliesst und die Abenteurer in diesem Teil der Welt gefangen sind.



Vorsichtig schauen wir uns um. Südlich vom Portal treffen wir auf einige Männer. Wie wir von Katchmat erfahren, sind sie Krieger aus Mezro. Sie können die Yuan-Ti auf den Tod nicht ausstehen. Katchmat kann uns ein paar Informationen über die Gegend liefern. Wenn man sich entscheidet hier zu rasten und man von Monstern im Schlaf gestört wird, mischen sich die Krieger aus Mezro in den Kampf ein.

Hier im Wald gibt es einige Yuan-Ti-Idole und Altare und der Eingang zu ihrem Tempel. An einigen dieser Altare finden wir steinerne Säulen, (Religius Stele) die mit Mustern und unbekanntem Schriftzeichen verziert sind. Vier von diesen Säulen finden wir hier im Urwald bei den Altaren. Eine befindet sich im Yuan-Ti-Tempel. Diese fünfte Säule benötigen wir, um den Wächter des Portals herbei zu rufen.



Gelegentlich treffen wir in diesem Urwald auf Gruppen von sechs bis acht Yuan-Ti, die durch Priester oder Magier unterstützt werden. Die Kämpfe sind meistens schnell vorbei, wenn man es schafft, die Priester und Magier von zu vielen Zaubereien abzuhalten.



Ganz im Westen können wir eine kleine Gruppe Eingeweihte belauschen, wie sie einige wichtige Dinge lernen, um sich ungehindert im Tempel bewegen zu können. Sashkta, der Yuan-Ti-Lehrer, besteht darauf, dass die Schüler sich die Sätze einprägen. Wenn das für die Gläubigen so wichtig zu sein scheint, kann es gar nichts schaden, wenn wir uns die richtigen Antworten zu den Fragen notieren.

What approaches at dusk' The growing darkness.

Who keeps the ancient venom of Seth potent' His faithful followers.

Where does Seth embrace unbelievers' In the cradle of Scales.

What drowns Selune's gleaming on a cloudless night' The obscuring moon of our faith.

(Anm.d.Red.: Da die deutsche Version zum Zeitpunkt der Lösungsbearbeitung noch nicht erhältlich war, hier nur die englischen Fragen und Antworten, um Missverständnisse durch eine fehlerhafte Übersetzung zu vermeiden).



Während dieser Lektion bemerkt Sashkta unsere Anwesenheit und unterbricht die Schulstunde, um unsere Gruppe anzugreifen. Die Schüler sind einfache Gegner. Aber auch Sashkta kann nicht sonderlich mit seinen magischen Fähigkeiten beeindrucken. Wir sammeln die Umhänge der Eingeweihten auf und begeben uns zum Eingang des Yuan-Ti-Tempels. Da wir nicht wissen, was uns dort unten erwartet, sollten wir in Betracht ziehen, die Gruppe vorher zu heilen und rasten zu lassen.

Yuan-Ti Tempel



Legende:

- (1) Heartless Dead
- (2) Altar
- (3) Küche
- (4) Schatzkammer
- (5) Ashra's Raum
- (6) Ein-/Ausgang

Es gibt zwei Möglichkeiten, wie man hier vorgehen will. Einmal kann man alle Yuan-Ti und ihre Helfershelfer bekämpfen. Oberhaupt der Sippe ist ein gewisser Ojaiha, der beim Altar zu finden ist. (2)

An manchen Stellen dürften die Kämpfe ziemlich schwierig werden. Da sind vor allem Ashra's Zimmer (5), die Küche (3) und der Altar-Raum (2) zu nennen.

Eine andere Möglichkeit ist, die Gruppe mit den Mänteln der Eingeweihten auszurüsten und incognito durch die Räume zu spazieren. Dazu ist es allerdings erforderlich, dass man die Schüler im Urwald belauscht hat, damit man die richtigen Antworten geben kann, falls man mit diesen rituellen Fragen angesprochen wird. So kann man unter Umständen auch einige Gespräche führen, die mitunter sehr hilfreich sein können. Andererseits führen viele der Gespräche dazu, dass das Gegenüber feindlich reagiert.

Falls man einen Paladin in der Gruppe hat, wird dieser sich weigern die Verkleidung mitzumachen. So bleibt einem nur eine Möglichkeit, nämlich zu kämpfen.

Der ganze Komplex ist mit Fallen gespickt. Es empfiehlt sich, diese erst mal ausfindig zu machen und zu entschärfen, sofern die Künste des Diebes dazu ausreichen.



Die fünfte Säule: (1)

Um es sich zu ersparen, all die Yuan-Ti im Tempel zu bekämpfen, reicht es, wenn man die fünfte Säule findet, die man benötigt, um den Wächter des Portals zu rufen, diesen zu bekämpfen und besiegen. Diese Säule ist in einem Raum, der östlich des Eingangs liegt, zu finden. (1) Wenn man da geradeaus drauf zu läuft, kann es passieren, dass man in der Säuregrube-Falle landet. Diese kann ein Dieb jedoch an dem dafür vorgesehenen Hebel entschärfen.

Um an die Säule zu gelangen, muss man einen Hebel vor dem Raum der Heartless Dead ziehen. Dadurch entlässt man gleichzeitig die Heartless Dead in die Freiheit. Diese begeben sich sofort auf die Suche nach ihren Herzen, welche im Altar-Raum für irgendwelche obskure Rituale benutzt werden. Auf dem Weg dorthin greifen die Heartless Dead alles an, was sich ihnen in den Weg stellt.

Die Schatzkammer: (4)



Wie ich aus anderer Quelle erfuhr, kann man scheinbar die Kombination für die Schatzkammer von verschiedenen Leuten im Tempel erfahren, wenn man als Eingeweihter verkleidet ist. Allerdings hatte ich diese Gesprächsoptionen nicht zur Verfügung. Der Einfachheit halber, habe ich auf dem Screenshot die Steine nummeriert und die Reihenfolge, wie die Steine zu drücken sind, hier aufgelistet.

1. Stein 10
2. Stein 3
3. Stein 5
4. Stein 6
5. Stein 2
6. Stein 9
7. Noch mal Stein 3
8. Stein 7

Stein 11 sollte man nicht drücken, da der die Ausgangsposition wieder herstellt. Wenn die Türe zur Schatzkammer sich öffnet, sollte man darauf gefasst sein, von einigen Histachii angegriffen zu werden. In den Kisten findet man einige nützliche Dinge. Dabei auch einige nützliche Spruchrollen, über die sich die magiebegabten Gruppenmitglieder freuen dürften. Ansonsten noch einen Schutzring +2, Bracers of Defense +4, zwei magische Schwerter, eine magische Armbrust und eine Rüstung, die gegen den Zauber Charm Person immun macht.



Die Kämpfe gegen die Yuan-Ti sind, wie eingangs erwähnt, ziemlich schwierig. Vor allem an Stellen, wo die Gegner in Überzahl sind, wird man auf eine harte Probe gestellt und man muss alle Register seiner Kunst ziehen, um zu siegen.

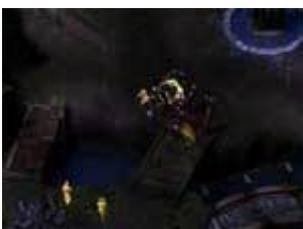


Wenn man die fünfte Säule eingesammelt und die Schatzkammer geplündert hat, kann man sich immer noch dazu entscheiden, nur den Guardian zu bekämpfen. Der Sieg über den Portalswächter hat ja den Effekt, dass das Portal nach Kuldahar geschlossen wird und so ist diese Aufgabe, die Iselore uns gestellt hat, auch zu Ende gebracht. Diese Entscheidung ist jedoch jedem Spieler selbst überlassen.

Zwischenstop in Kuldahar



Nachdem unsere Helden den Yuan-Ti-Tempel gesäubert oder gar den Guardian bekämpft und besiegt haben, kehren sie nach Kuldahar zurück. Wir kommen aber nicht dazu, Iselore von unserem Sieg und der Schliessung des Portals zu berichten, sondern werden Zeugen eines sehr interessanten Gesprächs zwischen Iselore und Madae.



Es dauert auch nicht lange bis die Kämpfe los gehen. Insgesamt erfolgen sieben Angriffswellen, die nicht gerade einfach zu überstehen sind, falls man gerade kurz vorher noch gegen den Guardian gekämpft hat. Denn zwischen den Kämpfen wird man keine Zeit haben, zu rasten oder zu heilen.



Sind diese Kämpfe überstanden und hat man erst mal tief Luft geholt, reden wir mit Iselore. Wie sich schnell heraus stellt, wird unser nächstes Ziel Dragon's Eye sein. Bevor wir uns jedoch dorthin auf den Weg machen, sammeln wir alles auf, was die Angreifer auf dem Schlachtfeld zurück gelassen haben. Falls nötig, besuchen wir Conlan, um unsere Munitionsvorräte aufzustocken oder anderes Zeug zu verkaufen. Erst wenn wir sichergestellt haben, dass unsere Helden für weitere Kämpfe fit sind, ziehen wir los.

Drachenaugen Eingang



Nach einigen Stunden Reise durch die eisigen Berge, erreichen wir den Eingang zu Dragon's Eye. Hier erwarten uns eine ganze Reihe Frost Salamander. Am besten ist, sie etwas von dem schmalen Weg herunter kommen zu lassen. Das auch deshalb, weil dieser Weg von Fallen

übersät ist. Der einfachste Weg, diese Fallen auf einmal zu entschärfen ist, wenn man an dem Hebel zieht, der rechts neben dem Weg an einem Stein aus dem Schnee ragt.

Oben, vor dem Eingang, steht Hochmagierin Izbelah. Sie ist nicht gerade erbaut über unser Eindringen, hat aber scheinbar wichtigere Dinge zu tun. Mitten im Kampf teleportiert sie sich weg.

WICHTIG: Izbelah darf nicht getötet werden, da man sonst Dragon's Eye nicht betreten kann. Man wird später Gelegenheit haben, sich mit ihr zu befassen.

Nun, da uns nichts mehr im Weg steht, betreten wir die Höhlen des Drachenauges.



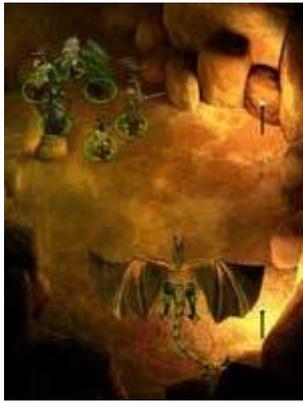
Drachenauge Ebene 1



Legende:

- (1) Warenlager
- (2) Wyvern-Nest
- (3) Bewachte Brücke
- (4) Pendel-Falle
- (5) Folterkammer
- (6) Gefängnis
- (7) High Commander Grishum

Mit der nötigen Vorsicht betreten wir die Höhlen, deren Wärme von einem naheliegenden Vulkan stammt. Sofort beim Eingang werden wir von Yuan-Ti Pureblood Thiefs und Warriors angegriffen, unterstützt von Elite Lizard Man Warriors. Wir kämpfen uns den Weg frei.



Zuerst wenden wir uns nach Süden. Im westlichen Teil dieses Bereichs treffen wir einige Histachii. Diese bewachen einige Kisten in einem Lager, in denen sich einige brauchbare magische Waffen, Munition und Rüstungsgegenstände finden lassen. Zudem finden wir in einer Kiste ein Hanfseil, welches wir auch einstecken. (1)

In der Höhle nebenan schlägt uns der unverwechselbare Geruch von Wyvern entgegen. Diese sind ziemlich harte Gegner, da sie mit ihren giftigen Stacheln einigen Schaden anrichten. Da sie auch in grosser Überzahl sind, werden unsere Abenteurer stark bedrängt. Die giftigen Stacheln lesen wir auf, da man die später noch benötigt.

Im Nest der Wyvern (2) finden wir auch einiges an Munition, Zaubersprüche, Gold und Edelsteine. Im oberen Teil des Bereiches führt eine holprige Treppe nach unten. Hier hält sich ein Ancient Wyvern auf, der seine Haut auch teuer verkauft. Dank der Taste 'Alt' finden wir auch hier ein kleines Versteck.



Wenn wir uns von diesen Kämpfen erholt haben, begeben wir uns wieder zum Eingang und gehen vorsichtig den anderen Weg weiter. Hier treffen wir immer wieder auf Lizard Man und Yuan-Ti Purebloods. Speziell an der bewachten Brücke (3) entbrennt der nächste grössere Kampf. Diesen Flaschenhals kann man gut verteidigen. Das gilt allerdings für beide Seiten. Flächenzauber wie Netz, Dornenwachstum, Feuerball und Fernkämpfer sind hier gefragt, bis alle Gegner auf der anderen Seite besiegt sind. An der Brücke befindet sich ein weiteres Hanfseil. Auch dieses packen wir ein.



Auf dem Weg tauchen immer weitere Angreifer auf. Vorsicht ist angebracht, bei der Pendelfalle, (4) da diese erheblichen Schaden anrichten kann. Diese sollte man am besten erst mal abstellen. Ein Dieb, der per Zauber unsichtbar gemacht wurde, schlängelt sich durch die beiden messerscharfen Äxte durch und findet in dem Raum hinter dem Gang, an der linken Wand einen Hebel. Man sollte die Lizard Man in diesem Raum erst mal nicht auf sich aufmerksam machen, da es weiter vorne noch mehr Gegner gibt, die man besser vorher aus dem Weg räumt.



Gehen wir den Weg weiter greifen uns einige Lizard Man und Histachii an, die sich in der Folterkammer aufhalten. (5) Ein Stückchen weiter ist eine verschlossene Türe. Wenn wir daran rütteln, hören wir eine Stimme, die uns einen Tipp gibt, wie man diese Türe öffnen kann. Scheinbar gibt es in der Folterkammer einen Mechanismus. Dieser ist am oberen Ende der Streckbank zu finden. Natürlich drehen wir dran und sofort tauchen mehrere Lizard Man und Purebloods auf, um uns daran zu hindern, die Gefangenen zu befreien.

Während dem Kampf, der sich auch innerhalb des Gefängnisses fortsetzt, (6) dreht einer der Gefangenen durch und fängt an zu zaubern was das Zeug hält. Wenn er sich unsichtbar macht, gibt es da einen Trick ihn trotzdem anzugreifen. Man drückt seinen Charakteren Nahkampfwaffen in die Hand und versetzt sie in den Wachmodus. Dann greifen sie ihn an, auch wenn er nicht zu sehen ist.



Wenn dieser Teil der Höhle von Angreifern gesäubert wurde, unterhalten wir uns mit den Gefangenen. Besonders Nheero Fhutma erweist sich als Informationsquelle. Allerdings hat er auch ein paar Aufgaben für uns, die jedoch unserer Gruppe gleichzeitig das Weiterkommen durch das Labyrinth des Dragon Eye sichern. Als erstes sollen wir uns mal nach seinem Kumpan Mandal Graye umschaun. Dieser hatte den Auftrag eine modifizierte Mandrake-Root dort hin zu bringen, wo Histachii-Brew hergestellt wird. Nheero will nämlich ein Selbstexperiment durchführen und sich in einen Histachii verwandeln lassen. Das sollte durch eine abgeschwächte Version des Trankes möglich sein.

Man sollte Nheero erst mal über alles aushorchen, was er zu erzählen hat. Wir werden noch mehrmals hier her kommen, um mit ihm über unsere Fortschritte zu reden und weitere Auskünfte einholen.



Nach einer ausgiebigen Rast begeben wir uns zum Ausgang Richtung Level 2, der von High Commander Grishum und seinen Leuten bewacht wird. (7) Hier findet noch einmal ein grösserer Kampf statt. Gross auch, weil der Raum ziemlich grosszügig ist und die Gegner zum Teil so verteilt sind, dass sich der Einsatz von Flächenzaubern geradezu anbietet. Meine bevorzugte Strategie, gegen die Gruppe um High Commander Grishum: Einige Untote und Monster beschwören, Emotion: Hope, Bless und Defensive Harmony auf die Gruppe zaubern. Dann Netz, Dornenwachstum, Feuerball und Cloudkill in die rechte Ecke, neben der grossen Schlangenstatue. Zwei Leute kümmern sich um die Lizard Man auf der linken Seite des Raumes und die anderen gehen schon mal auf die vorderen Gegner los. Der Magier und vielleicht ein Fernkämpfer im Hintergrund.



Nun müssen wir nur noch den Weg nach unten finden. In der Höhle stehen fünf Kohlebecken, wo kein Feuer drin brennt. In diese legt man je ein Fire Agate Gem, von denen man hier haufenweise findet, und schon lodern die Flammen auf. Wenn alle fünf Becken brennen, teilt sich die Schlangenstatue und der Weg in Level 2 von Dragon' Eye ist frei.

Drachenauge Ebene 2

Legende:

- (1) Spinnennest
- (2) Felssturz
- (3) Bewachter Ausgang
- (4) Nathaniel's Dschungel
- (5) Ziggurat-Altar
- (6) Labor
- (7) Ancient Wyvern-Lager



Gespannt betreten wir den zweiten Level von Dragon's Eye. Genau wie eine Etage höher, wird unsere Gruppe schon am Eingang angegriffen. Von der westlichen Seite her kommend versuchen einige Feyr und Yuan-Ti Half-Breed Sorceress uns aufzuhalten.



Östlich vom Eingang stossen wir auf Spinnen. Viele, grosse Spinnen. Schnell stellen wir fest, dass die Kammer ein Nest ist. (1) Überall sind Fallen ausgelegt, die unser Vorwärtskommen durch Netze behindern und aus allen Ecken strömen die achtbeinigen Bewohner auf uns ein. Auch ein paar Ettercaps, die oft an solchen Plätzen anzutreffen sind, helfen bei der Verteidigung des Spinnennestes.



Unterhalb des Spinnennestes werden wir von Yuan-Ti Half-Breeds angegriffen.

Erst nur vereinzelt, aber schon bald tauchen sie in Mengen auf, wie auf einen geheimen Befehl hier her bestellt. Fällt eine, tauchen gleich zwei neue auf. Man sollte hier drauf bedacht sein, die mengenmässige Übermacht der Half-Breeds nicht zu hoch werden zu lassen. Wenn man ihnen nämlich genug Zeit lässt, beschwören sie noch allerlei Monster zur Verstärkung herbei. Zudem gibt es eine Falle, die neben physischen Schaden auch eine antimagische Funktion zu haben scheint. Schon bald wird einem auch klar, warum dieser Bereich so stark geschützt wird, denn hier ist der Ausgang zum dritten Level von Dragon's Eye. (3)



Ganz im östlichen Teil der Höhle, ist ein langer Gang, der auf den ersten Blick leer erscheint. (2) Ein dumpfes Grollen nach Betreten des Ganges, lässt uns aufhorchen, vorsichtig umschauen und dann die Flucht nach vorn ergreifen. Durch einen sehr gut verborgenen Mechanismus wurde ein riesiger Stein ins Rollen gebracht, der genau auf uns zu rollt. Ein Stück den Gang runter verbreitert sich dieser und mit etwas Glück kann man sich dort vor dem Felsbrocken in Sicherheit bringen. Wenn das Getöse nachlässt, sehen wir eine Leiche vor uns liegen. Eine kurze Untersuchung bringt zu Tage, dass es sich um die Überreste von Nheero's Reisebegleiter Mandal Graye handelt. In der Kiste die hier steht, finden wir wieder nützliche Dinge für unsere Gruppe. Zudem wieder ein Hanfseil, welches wir einpacken. Davon sollten wir jetzt mindestens drei Stück in unserem Besitz haben.

Später werden wir in diesem Bereich der Höhle den Geist von Mandal Graye antreffen, ihm sein Schwert übergeben können, welches wir im dritten Level finden und uns zeigen lassen, wo er die modifizierte Mandrake-Root vor den Yuan-Ti versteckt hat.



Gehen wir vom Eingang in Richtung Westen, treffen wir noch einige Yuan-Ti Half-Breeds und Histachii. An einer Brücke teilt sich der Weg. Der nach rechts führt in eine Sackgasse. Nach links über die Brücke, welche mit Fallen gespickt ist, treten wir voller Erstaunen in eine Dschungellandschaft, (4) die irgendwie gar nicht so richtig hier her passt. Noch grösser ist unser Erstaunen, als wir zwischen den Palmen Nathaniel entdecken. Was macht der denn hier?

Was für andere vielleicht nicht so offensichtlich ist, wird ein Paladin sehr schnell herausfinden. Nämlich, dass dieser Nathaniel nicht der Echte ist und die Geschichte, die er erzählt ist auch gelogen. Man kann hier etwas handeln und notfalls ausruhen. Wenn man den

falschen Nathaniel angreift, zeigt er schnell sein wahres Wesen. Ein Rakshasa Maharajah steckt unter der Verkleidung. Er ruft einige Ferocious Jaguar zu seiner Unterstützung herbei.

Durch die schmale Stelle zwischen den Felsen, erkunden wir vorsichtig, was dahinter liegt. Ein Ziggurat-Altar, (5) der von vielen Yuan-Ti Half-Breeds, Yuan-Ti Priestern und Histachii umgeben ist. Diese sind beinahe alle in der Lage weitere Monster herbei zu rufen. Ein schnelles Vorgehen und einige eigene Monster oder Untote zur Unterstützung herbeizaubern, ist auch hier angebracht.

Wenn dieser Raum von Gegnern gesäubert ist, findet man im hinteren Teil ein ziemlich grosses, gut eingerichtetes Labor. (6) In den Bücherregalen liegen zum Teil interessante Bücher und einige Schriftrollen. Vor allem die Notizen von einem gewissen D'hey-jazerrion sind von grossem Interesse für uns. Darin können wir lesen, dass der Hebel, welcher das Labor in Gang setzt, zur Zeit nicht funktioniert. So müssen wir also auf die Rückkehr von D'hey-jazerrion warten, der das reparieren kann. Ausserdem lesen wir, wie man Histachii-Brew herstellt und dass hier gelegentlich das Gift aus den Wyvern-Schwänzen destilliert wird.

Schliesslich lernen wir, dass jeder das Wyverngift destillieren kann. Jedoch benötigt man für die Herstellung von Histachii-Brew gewisse Kenntnisse in Alchemy, welche über dem Skill von 15 liegen. Erfüllt kein Gruppenmitglied diese Anforderungen, bleibt nur noch die Möglichkeit, jemanden der sich hier auskennt dazu zu überreden diese Tränke für uns zu brauen.



So wie es im Moment aussieht, können wir hier nicht mehr viel machen. Deshalb suchen wir Nheero Fhutma auf, um ihm vom Schicksal seines Freundes zu berichten und dass das Labor zur Zeit ausser Betrieb ist.

Benutzen des Labors:

Wichtig: Einige Aufgaben müssen erledigt sein, bevor man das Labor überhaupt benutzen kann. Erst wenn die untenstehende Liste ‚abgearbeitet‘ ist, wird D'hey-jazerrion auftauchen und den Hebel reparieren. Und erst dann können wir selber die benötigten Tränke herstellen oder D'hey-jazerrion dazu auffordern, überreden oder zwingen.

- Töten der Wyvern in Level 1, um an die giftigen Stachel zu kommen. Davon braucht man mindestens vier Stück. Ein paar mehr können nicht schaden, falls etwas schief geht.
- Die Gefangenen im Gefängnis von Level 1 befreien.

- Mit Nheero Fhutma sprechen und die Aufgabe, seinen Begleiter Mandal Graye zu suchen, erhalten und annehmen.
- Das Schwert von ‚Myrlock Vale‘ aufheben, welches sich im dritten Level der Drachenaugen-Höhlen befindet und dieses dann zu der Leiche von Mandal Graye im zweiten Level bringen.
- Danach lassen wir uns von Mandal Graye's Geist den Fundort der modifizierten Mandrake-Root, in der Kammer des Ancient Wyvern (7) zeigen. Ohne Mandal's Hilfe werden wir diese Wurzel nicht finden und ohne diese Wurzel können wir keinen abgeschwächten Histachii-Brew brauen.
- Wenn wir das alles erledigt haben, kehren wir erneut zu Nheero Fhutma zurück, um ihm zu berichten, dass wir Mandal Graye's Geist durch Übergabe des Schwertes zur ewigen Ruhe gebettet haben und dass wir die modifizierte Mandrake-Root gefunden haben.
- Dann akzeptieren wir den Auftrag, die Mandrake-Root im Labor auszutauschen.

Wenn diese Punkte erfüllt sind, dürfte das Labor einsatzbereit sein und auch D'hey-jazerrion wird dort sein, um notfalls die Tränke zu brauen.

Herstellung von Wyvern-Gift:

Man legt mindestens 4 der Giftstacheln auf den mittleren, westlichen Labortisch. (linke Reihe) Danach beauftragt man D'hey-jazerrion am Hebel, südlich des Altars zu ziehen, oder macht es selber. So lange grüne Lichter über den Labortischen erscheinen, ist der Prozess noch im Gange. Nach ungefähr einer halben Minute zieht man erneut am Hebel und die Wyvern-Gifte sollten sich in dem Tisch finden lassen.

Man benötigt mindestens vier solcher Giftränke, um in Level 3 einige Wasserbecken zu vergiften, was der einzige Weg ist, unser Weiterkommen zu garantieren.

Herstellung von abgeschwächtem Histachii-Brew:

Um die abgeschwächte Histachii-Brew für Nheero herzustellen, tauschen wir zuerst die Mandrake-Root auf dem rechten Labortisch gegen die ‚modifizierte‘ Mandrake-Root aus. Der Destillierprozess wird auch durch den Hebel in Gang gesetzt und nach Erlöschen der grünen Lichter und ein weiteres Benutzen des Hebels können wir den Trank vom Tisch nehmen. Um Zeit und einen Weg zu sparen, stellen wir für unsere Gruppe gleich auch noch einen solchen abgeschwächten Histachii-Brew her. Eine Flasche dieser Brühe sollte ausreichen.

Einen abgeschwächten Histachii-Brew übergeben wir Nheero, damit der an seinen Studien weiter arbeiten kann. Die zweite Flasche behalten wir, bis wir im Level 3 eine sinnvolle Einsatzmöglichkeit für dieses Gebräu finden.

Drachenaugen Ebene 3

Legende:

- (1) Eisengolem
- (2) Wasserbecken
- (3) Mittlerer Raum
- (4) Eisenbarriere
- (5) Seth's Auge
- (6) Zugbrücke
- (7) Thorassus



Wir betreten das dritte Level und als erstes bemerken wir eine erst kürzlich getrocknete Blutspur, die aus südlicher Richtung zum Ausgang führt. Viel Zeit das zu untersuchen haben wir nicht, da wir sehr bald von Yuan-Ti und Skeletten bemerkt werden. Diese greifen natürlich sofort an.



Ein unsichtbarer Dieb schaut sich vorsichtig in der Näheren Umgebung um, und folgt der dünnen Blutspur nach Süden. Hinter einem Durchgang, der durch eine Messerfalle gesichert ist, sehen wir einen Eisengolem, der stolz ein Schwert bewacht. (1) Durch ein Ablenkungsmanöver eines weiteren Gruppenmitglieds, locken wir den Eisengolem weg, der unsichtbare Dieb greift sich das Schwert und nach kurzem Kampf gegen zwei aufgetauchte Yuan-Ti, bringen wir uns durch den Ausgang in die Sicherheit von Level 2.

Oben angekommen zeigt eine kurze Untersuchung, dass wir das Schwert von Mandal Graye gefunden haben. Jetzt machen wir uns auf die Suche nach Mandal's Geist, um mit unserer Aufgabe für Nheero weiter zu kommen. Wenn wir diesen in der Nähe des Felssturzes finden, zeigt uns eine Zwischensequenz wo Mandal die modifizierte Mandrake-Root hingeworfen hat. Danach bedankt er sich für die Befreiung seiner Seele, indem wir ihm das Schwert gebracht haben und verschwindet.



Unsere Abenteurer begeben sich noch eine Etage höher um die modifizierte Mandrake-Root aus dem Lager des Ancient Wyvern zu bergen. Danach reden wir ausgiebig mit Nheero und schauen nach, ob das Labor inzwischen funktioniert. Wie zu erwarten war, ist inzwischen der Alchemist D'hey-jazerrion eingetroffen und hat den Hebel repariert.

In den westlichen Tisch legen wir die 4 Wyvern-Giftstacheln und auf dem östlichen Tisch tauschen wir die Mandrake-Wurzeln aus. Danach zieht man am Hebel, oder lässt es D'hey-jazerrion tun. Nach einiger Zeit können wir die fertigen Tränke von den Tischen nehmen. In einem sollten 4 Fläschchen von dem Wyverngift sein und auf dem anderen eine Flasche 'sabotierter Histachii-Brew'.

Um uns einen Weg zu sparen, destillieren wir gleich eine zweite Flasche von dem abgeschwächten Verwandlungstrank, bevor wir die Mandrake-Wurzeln wieder austauschen. Bevor wir jetzt zu Nheero zurück kehren, sollte also wieder die echte Wurzel auf dem Labortisch liegen



Nach dem Gespräch wird Nheero sich auf den Weg machen, um seine Verwandlung in einen Histachii zu beginnen. Wir werden in der Zwischenzeit unsere Gruppe auf die harten Kämpfe in Level 3 von Dragon's Eye vorbereiten.

Als erstes nehmen wir uns hier unten den Eisengolem vor. Um diesen zu verletzen benötigt man mindestens +3-Waffen. Wenn dieser Kampf gewonnen ist, ziehen wir uns etwas zurück, um die Verletzten zu heilen. Danach säubern wir erst die südlichen Räume von Skeletten, Yuan-Ti und Histachii. Anschliessend begeben wir uns vom Eingang aus Richtung Norden und finden hier das erste Wasserbecken, welches wir mit dem Wyvern-Gift anreichern. (2a)



Durch die engen Gänge ist es vorteilhaft, wenn man höchstens drei Leute in den Nahkampf schickt und die anderen mit Fernwaffen ausrüstet. Erfahrungsgemäss suchen sich die Charaktere andere Wege zu den Gegnern und scheuchen womöglich noch mehr auf, als man auf einmal bewältigen kann. In dem grossen Raum in der Mitte der Höhle halten sich eine grosse Anzahl Schlangen aller Art auf. (3) Diese sind ziemlich einfach zu besiegen, wenn man es schafft, sie nicht alle auf einmal auf sich aufmerksam zu machen.



Wenn dieser Raum von allen Gegnern befreit ist, schauen wir uns um. Aus einem schmalen Flur kommen uns eklige Schleime entgegen. Gegen die scheint so ziemlich alles an Waffen nutzlos zu sein. Aber Magie- und Feuerschaden halten diese Glibberdinger nicht lange aus. Waffen wie die 'Mace of opposing Elements' oder 'Flamingstar +1' sind da schon mal ganz gut. Dazu ein Cocktail aus Feuerball, Shroud of Flame und Melf's Minute Meteors und schon ist der Kampf nur noch halb so schlimm.



Nun stehen wir aber vor einem anderen Problem. Rund herum scheinen alle Wege blockiert zu sein. Nach Süden ist eine Zugbrücke, die zusätzlich mit Wachs eingestrichen wurde, um jegliches Durchkommen zu verhindern. Die nördliche Wand des mittleren Raumes besteht zwar hauptsächlich aus Türen, diese sind jedoch alle verschlossen und nicht aufzukriegen. Dort wo die Schleime sich aufhielten, blockiert eine grosse Eisenwand den Weg. (4) Hier können wir erkennen, dass diese Türe an einen Timer gebunden ist, oder dass man mit den richtigen Werkzeugen und Know-how auch diese Barriere aus dem Weg räumen kann. Tipp von einigen Lesern per Mail: An der nördlichen Barriere kann man eine Falle finden und entschärfen, um die Barriere vor Ablauf des Timers zu öffnen.



Wenn die Barriere weg ist, ist es ein leichtes, in dem Raum in der süd-westlichen Ecke das Wasserbecken (2b) zu vergiften. Die Histachii und Skelette hier, sollten keine grosse Herausforderung mehr darstellen.

Durch die schmalen Gänge bewegen wir uns in nördlicher Richtung. Ganz oben treten wir in einen Raum voller Bücherregale und hier ist auch das dritte Wasserbecken zu finden. (2c) Auch hier schütten wir eine Flasche des Wyvern-Giftes hinein, so dass es sich grün färbt. In den Regalen finden wir einige Bücher, eine Abhandlung über Hängebrücken und eine Handvoll Spruchrollen.

Nun ist es an der Zeit einem Gruppenmitglied den sabotierten Histachii-Brew zu verabreichen. Dieser soll ja laut Beschreibung seine Wirkung nur für 4 Stunden beibehalten. Das reicht aber, um sich am Auge Seth's vorbei zu schleichen und im hinteren Teil dieser Kammer einen Hebel betätigen. (5) Durch diese kleine List haben wir uns Zugang zu dem Raum hinter der Zugbrücke verschafft.



Bevor wir nun schauen was sich hinter der Zugbrücke verbirgt, warten wir ab, bis unser Histachii sich wieder zurück verwandelt oder schlafen einfach, damit die Wirkung nachlässt.

Danach begeben wir uns zur Zugbrücke, (6) nicht ohne uns vorher auf einen heftigen Kampf vorbereitet zu haben. Einige Monster, die als Blocker dienen, Schutzzauber und die Waffen ausgesucht. Über die Brücke strömen einige Efreeti, welche sich in Feuerschilde hüllen und sofort angreifen. Der Kampf ist ziemlich hart, weil die Efreeti selber einigen Schaden austeilten und auch einstecken können. Ist die Brücke endlich freigekämpft, schauen wir uns vorsichtig um, was in dem Raum dahinter liegt. Wir finden einige Leichen und einen kleinen Jungen, der seine Mama sucht. Nach einigen Nachfragen lüften wir seine wahre Identität. Sein Name ist Thorassus, ein Yuan-Ti Hohepriester. (7) Wenn wir wissen, wer er ist, nimmt er seine richtige Form an und belebt alle Leichen in dem Raum zu Riesenschlangen. Ein weiterer Kampf beginnt, bei dem wir alle Register ziehen müssen. Die Zugbrücke schnappt irgendwann wieder zu und wir sind hier gefangen. Wenn es Thorassus gelingt, sich aus dem Raum zu teleportieren, bleibt uns nur die Möglichkeit, uns durch einen engen Durchgang zu zwängen, der am unteren rechten Ende des Raumes hinaus führt.



Auf der anderen Seite finden wir gleich das vierte Wasserbecken, (2d) welches wir auch mit dem Wyvern-Gift vermischen. In den vielen Töpfen, Urnen, Körben und anderen Behältern in dem Raum, gibt's einiges zu finden. Dabei auch ein weiteres Hanfseil. Somit sollten wir im Besitz von vier Seilen sein, die wir im nächsten Level unbedingt benötigen. Ausserdem findet man hier das 'Medallion of the lost Followers'. Dieses wird benötigt, wenn man vor hat, den 'Holy Avenger' aus seinem Grab in Hrothgar's Glen zu heben.

Irgendwo vor der Zugbrücke wartet Thorassus noch auf uns. Erst wenn er getötet wurde, wird sich die Eisentüre zum vierten Level von Dragon's Eye öffnen. Es kann durchaus sein, dass nun noch ein bis zwei Eisengolems auftauchen und noch einige andere Schlangen. Wenn alle Kämpfe vorüber sind, ist es ratsam, die Gruppe ausgiebig rasten zu lassen, bevor man sich nach Level 4 begibt.



Drachenaugen Ebene 4



Legende:

- (1) Ramponierte Brücke
- (2) Archon
- (3) Die Botschaft
- (4) Amphitheater
- (5) Lord Pyros' Gelände
- (6) Guard Post
- (7) Ausgang zu Fields of Slaughter

Trockene, heiße Luft schlägt uns entgegen, als wir die unterste Etage der Dragon Eye-Höhlen betreten. Bevor wir uns richtig orientieren können erscheint vor uns ein Cornugon, welcher sofort angreift. Wenn wir den Weg nach links wählen, werden wir sehr bald von Geröll aufgehalten. Also begeben wir uns auf die rechte Seite. Hier hält uns lange nichts auf, bis wir auf eine ziemlich stark beschädigte Brücke stossen. (1) Die Brücke kann repariert werden, sofern man mindestens vier Hanfseile dabei hat. Diese Seile können alle in den oberen Etagen des Dragon Eye's gefunden werden.

Die Fundorte, falls man die Seile doch nicht dabei hat:

Level 1: Wyvern Nest

Level 1: Bewachte Brücke

Level 2: In der Kiste bei der Leiche von Mandal Graye

Level 3: Beim vierten Wasserbecken



Kurz hinter der Brücke spricht uns Inquisitor Venomin an. Scheinbar fühlt er sich dafür verantwortlich, den Krieg zwischen den Yuan-Ti und den Lords of Fire angezettelt zu haben. Jedenfalls können wir ihn nicht davon abhalten sich in die Lava zu stürzen.

Wir folgen weiter dem Weg in die einzig mögliche Richtung, bis wir an den Geröllhaufen gelangen, der uns vorhin aufhielt. Hier gibt es eine Möglichkeit das schmale Felssims zu verlassen. Hier treffen wir auf Archon, der so eine Art Fährdienst unterhält. (2) Sein Boot fährt nicht im Wasser, sondern ist in der Lage uns über die glühende Lava zu transportieren. Allerdings sind die Fahrkarten auch entsprechend teuer. Eine Fahrt pro Person kostet 300 Goldstücke. Das macht bei einer 6er-Party volle 1'800 Goldstücke pro Fahrt. Das wird dann schnell ein teurer Spass, wenn man sich hier sinnlos in der Gegend umher gondeln lässt.



Wie sich mit der Zeit herausstellt, sind wir hier in einer Zeitschleife gelandet, die uns mit jeder neuen Runde einen Tag weiter in die Vergangenheit bringt. Unsere Aufgabe wird sein, diesen Wahnsinn zu stoppen.

An jedem neuen Tag, der eigentlich in der Vergangenheit liegt, passieren andere Dinge, die für uns wichtig sind.

Das Vorgehen ist soweit ganz einfach, wenn man mal begriffen hat, um was es hier überhaupt geht. Man spricht den Fährmann an und gibt ihm eine Destination an. Dort angekommen schaut man sich um und redet mit allen Leuten, die da sind oder kämpft gegen feindliche Kreaturen. Man merkt sich die wichtigsten Hinweise, die man so aufschnappt und sobald bei Archon die Redeoption 'Fields of Slaughter' auftaucht, ist das Wichtigste in diesem Loop erledigt und man kann sich an den nächsten, besser gesagt vorhergehenden Tag wagen.

Kurze Übersicht über die wichtigsten Geschehnisse:

Ankunft:

Hier gibt's noch nicht viel anzuschauen. Wenn man bei Archon angekommen ist, kann man sich mal zu Lord Pyro's Gebiet (5) fahren lassen, wo man gegen Monster kämpft. Ambassador Jasper wird dort sein und ein paar Dinge erzählen. Später in Jasper's Botschaft (3) können wir noch ein wenig mehr von ihm erfahren, was hier so los ist. Danach können wir uns schon zu den Fields of Slaughter auf machen. Allerdings werden wir am Ausgang von einem Betrachter namens Zil-t'yor aufgehalten, der sich hier als neuer Boss aufspielt. Dieser Kampf gegen ihn und seine Monster wird ziemlich hart. Einen Trost gibt's dafür. Der wird mit jedem Mal einfacher. (7)



Loop 1:

Wieder gehen wir den Weg nach rechts und kommen ohne grössere Unterbrüche zu Archon. Diesmal kann man bei der Botschaft zuschauen, wie King Lothar seine Wut an dem Gebäude auslöst. Danach wird er seine Efreeti-Armee rufen und sie auf die Jagd nach Thorasskus ansetzen. Dadurch erfahren wir auch, was diese Efreeti in Level 3 von Dragon's Eye zu suchen hatten. Bei Lord Pyros werden wir Zeuge, wie er von Inquisitor Venomin vergiftet wird, können jedoch nichts dagegen unternehmen. Am Amphitheater (4) können wir uns nun mit dem Flamewalkers unterhalten und einige Hinweise erhalten. Am 'Guard Post' (6) wird später King Lothar anzutreffen sein, hat aber nicht viel zu sagen.

Zu diesem Zeitpunkt dürften wir alles Wichtige erfahren haben und mit Archon zu den Fields of Slaughter fahren.



Loop 2:

Diesmal erhalten wir die Möglichkeit mit Lord Pyros selbst zu sprechen. Wir sollten versuchen so viel wie möglich über Izbelah herauszufinden und ihm wenn möglich ein

Gegengift schenken. Später haben wir auch Gelegenheit mit Inquisitor Venomin zu reden. Wir können ein Gespräch zwischen Lord Pyros und King Lothar mitverfolgen.

Interessant wird es beim Amphitheater. Hier lassen wir uns ein Spiel der Flamewalkers zeigen. Gegen Ende der Vorführung werden wir Zeuge, wie King Lothar Izbelah umbringt, indem er sie in die glühende Lava stösst. Nach diesem Vorfall begeben wir uns zum Guard Post und auf dem Weg zu King Lothar hören wir ein Gespräch zwischen diesem und Inquisitor Venomin. Leider werden wir beim Lauschen erwischt. Jetzt kommt es entweder zum Kampf oder wir verabreichen der ganzen Gruppe (sofern vorhanden) einen Sanctuary-Trank. Denn unter dem Schutz von Heiligtum können wir wieder zum Boot fliehen und so dem Kampf aus dem Weg gehen. Mit dem Boot lassen wir uns wieder zum Ausgang, sprich 'Fields of Slaughter' fahren.

Loop 3:

Diesmal fahren wir zur Botschaft um zu Fuss zum Amphitheater zu gehen oder fahren direkt dort hin. Hier findet nämlich der Prozess gegen Izbelah statt. Wir beobachten das Ganze und stellen unsere Fragen erst anschliessend.

Nun sollte man bei Archon eine Auswahl haben, um sich an einem Mephiten-Lager absetzen zu lassen. Das ermöglicht uns, die Kiste mit Izbelah's Habseligkeiten zu plündern.

Danach begeben wir uns zum Ausgang. Nun sollten wir alles erfahren haben, was zu dem Desaster hier unten geführt hat. Aus diesem Grund sollte auch klar sein, was im nächsten Loop passiert. Nämlich, dass Izbelah ihren Zauber sprechen wird und wir sie unter allen Umständen davon abhalten sollten. Deshalb ist es empfehlenswert die nötigen Vorbereitungen, vor allem was die Auswahl der Zauber anbelangt, schon jetzt zu treffen.



Mein Vorschlag: (sofern die Zauber vorhanden sind)

- Improved Haste
- Otilukes Resilient Sphere
- Insect Plague
- Disintegrate
- Finger of Death

Loop 4:

Hier haben wir nur sehr wenig Zeit, um Izbelah davon abzuhalten den verheerenden Zauberspruch los zu lassen. Mein Vorgehen war folgendermassen: Kaum sind wir hier angekommen, wird Improved Haste auf einen Charakter gezaubert. Dieser rennt diesmal nach links.

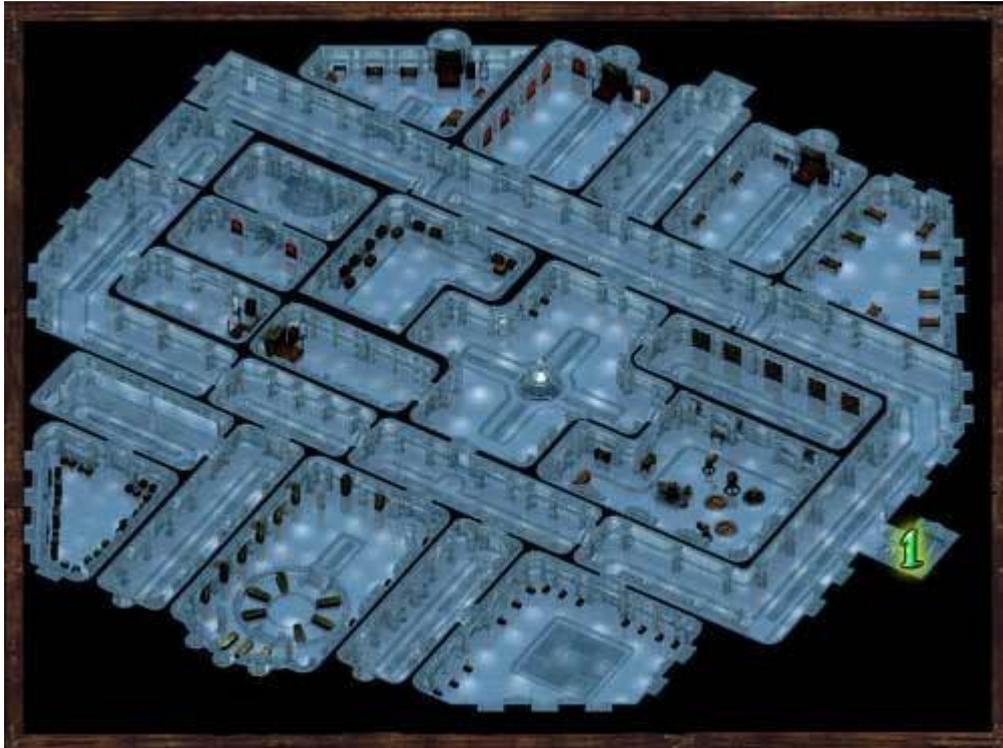
Dort wo der Felssturz passiert, einfach weiter, denn man kann es schaffen, auf die andere Seite zu kommen, bevor der Weg blockiert ist. Die Mephiten ignorieren und bei Archon die Embassy/Botschaft auswählen. Der Rest der Gruppe wird auch dort auftauchen. Kaum stehen wir auf festem Boden, zaubern wir Disintegrate auf Izbelah, was unter Umständen schon ausreicht. Wenn nicht, mit Otilukes Resilient Sphere Izbelah davon abhalten zu tun, was immer sie gerade vorhatte. Sicherheitshalber kann auch noch Insect Plague nachgeschoben werden, weil das immer ein Garant gegen Zaubernde ist. Finger of Death ist auch sehr hilfreich, wenn alles andere versagt.

Der Kampf wird natürlich um so schwieriger, wenn Izbelah die Möglichkeit hatte, irgendwelche Kreaturen zu beschwören und man obengenannten Sprüche nicht zur Verfügung hat oder diese, aus welchen Gründen auch immer, nicht die erwünschte Wirkung erzielten.



Auf jeden Fall muss man hier alles dran setzen, dass Izbelah ihren Spruch nicht aufsagen kann, da man sonst für immer hier gefangen ist. Wenn Izbelah ihren letzten Atemzug getan hat, ist schon wieder Eile angesagt. Denn die ganze Höhle wird in einer Vulkaneruption einstürzen. Deshalb gleich ab aufs Boot und zum rettenden Ausgang. Das bringt uns allerdings nicht, wie erwartet, zu den Fields of Slaughter, sondern ein eigenartiger Ruf bringt uns zurück in den Ice Tempel zu Nickademus, der ausgerechnet jetzt seinen Gefallen einfordert.

Eistempel - Nickademus Gefallen



Legende:

(1) Ausgang

Als wir damals Nickademus versprochen, ihm einen Gefallen zu tun, konnte keiner wissen, um was es sich dabei handelt. Jetzt, nachdem wir endlich aus den Zeitschleifen von Dragon's Eye entfliehen konnten, beschliesst Nickademus unsere 'Schuld' einzuziehen.

Er hat wohl in der Zwischenzeit den unteren Teil des Tempels mit einigen eigenartigen Kreaturen bevölkert. Diese möchten aber eigentlich gar nicht hier sein, da sie alle in eine andere Ebene gehören.

Sein Auftrag an uns lautet: Tötet alle diese Kreaturen. Danach werden wir über die Treppe, die an das Kuldahar-Bild angeschlossen ist, direkt zu den Fields of Slaughter teleportiert.



Die Monster sind lange nicht so widerstandsfähig, wie sie auf den ersten Blick erscheinen mögen. Wenn man von dem Kampf gegen Izbelah geschwächt ist, könnte es vielleicht etwas schwierig werden. So lange noch irgendwelche Monster im Tempel sind, wird es keine Möglichkeit geben, diesen Level zu verlassen. Es ist ganz wichtig, dass man alle Räume bis in die hinterste Ecke durchsucht und möglicherweise sogar ein zweites Mal durchsuchen muss, bis alle diese Kreaturen gefunden und getötet sind.

Sind alle diese Monster besiegt, sollte eine Meldung erscheinen, dass wir unsere Aufgabe erledigt haben. Dann begeben uns zu der kurzen Treppe an der rechten Tempelseite. (1) Von dort geht's direkt zu den ‚Fields of Slaughter‘.

Fields of Slaughter



Legende:

- (1) Empfang von Saablic Tan
- (2) Kratuuk's Lager
- (3) Gorg's Orcs
- (4) M'darfein
- (5) Wasserfall

Gleich auf den ersten Schritten in dieser windigen Gegend werden wir von Saablic Tan angesprochen. Egal was wir sagen, es kommt zum Kampf gegen seine Begleiter. Und diese sind ganz schön zäh. Das trifft auf alle Gegner zu, auf die man hier trifft.

Vermutlich ist man auf diesen Kampf überhaupt nicht vorbereitet. Deshalb wird es um so schwieriger, in der kurzen Zeit noch die nötigen Schutzzauber aufzulegen und selber Monster zu beschwören. Zudem ist es wichtig, die Zauberer im Hintergrund zu stören, damit sie nicht noch mehr Zerstörung anrichten, als die Kreaturen, die auf uns einströmen.



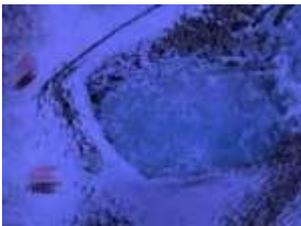
Nur ein kleines Stück weiter warten schon weitere Gegner. Das sind nämlich die Orc Dread Warriors von Kratuuk. Zuerst will Blagh'mah von uns wissen, was uns hier her führt. Auch bei ihm führen alle Gesprächsoptionen auf einen Kampf hinaus. Ärgerlich an diesem Kampf ist das wiederholte 'Blasphemy', welches die Gruppe immer mal wieder betäubt. Hier sind verstricken, Dornenwachstum und eigene Monster hilfreich. Zudem alle Flächenzauber, die viel Schaden anrichten. In das Lager von Kratuuk kommen wir nur, wenn wir einen entsprechenden Knochenschlüssel dazu finden, welchen wir bei den Items von Kratuuk oder Blagh'mah finden. Einen der Schlüssel benötigt man auch für den Hinterausgang. Gleich neben dem Eingang ist ein Gefängnis, wo einige Elfen eingesperrt sind. Sie fragen uns, ob wir einen Elfenkleriker namens Saralon D'frayn gesehen haben. Leider müssen wir das verneinen. Die Elfen bedanken sich jedenfalls für die Befreiung und machen sich dann auch davon. Anschliessend durchsuchen wir Kratuuk's Lager und ruhen uns erst mal von den Strapazen aus.



Am Hinterausgang von Kratuuk's Lager lungern einige Untote herum, die sofort angreifen, wenn sie uns zu Gesicht bekommen. Mit etwas Glück wird der Festering Drowning Dead von den Skeletten aufgehalten, so dass dieser von Ferne bekämpft werden kann. Wenig später können wir einen Kampf zwischen Gorg's Leuten und Elfen Kriegerern beobachten und auch mitmischen. Gorg scheint alles sofort anzugreifen, was elfisch ist. Das kann später noch von Nutzen sein, wenn wir ihn nicht schon vorher gegen uns aufbringen. Falls man nämlich den Kampf gegen M'darfein und seine Leute ausfechten will, kann man hier ein wenig Unterstützung bekommen.



Wir gehen unseren Weg weiter und können ein Gespräch belauschen zwischen dem Lich M'darfein und dem Elfenkleriker Saralon D'frayn. M'darfein hat etwas dagegen, dass Saralon sein Weihwasser hier verteilt und bringt ihn auch sofort um. Danach wendet sich M'darfein sofort uns zu. Diese Auseinandersetzung mit dem mächtigen Lich dürfte unsere Abenteurer an die Grenzen ihres Könnens bringen. Allerdings kann man den Kampf umgehen, wenn ein unsichtbarer Charakter die Überreste von Saralon D'frayn durchsucht, das Weihwasser nimmt und es in den Wasserfall schüttet. Auch das vorzugsweise unsichtbar. Damit werden alle verbliebenen Untoten auf diesen Feldern zur ewigen Ruhe gebettet.



Hinweise eines (leider namenlosen) Spielers:

1. Das Gespräch mit Blagh'mah läuft nicht zwangsweise auf einen Kampf hinaus. Blagh'mah fragte, ob wir die Kriegergruppe sind, die von Kratuuk erfleht wurde. Das bejaht (Bluff = 21 für den sprechenden Char), führt Blagh'mah uns zu Kratuuk, der uns wiederum den Auftrag gibt den Leichnam (M'darfein) zu beseitigen.

2. Angewandte Kampftaktik gegen M'darfein:

Bufs für die Gruppe:

-Segen, Hoffnung, Massenhaust

für die Magierin:

-Steinhaut, Spiegelbilder, Mordenkainens Schwert

und als allerletztes Tensors Umwandlung (als letztes weisse ja sonst nicht mehr zaubern kann)

Somit ist es möglich die Zauber des Lichts zu stören und den Kampf relativ einfach zu gewinnen.

Bevor wir nun zu den östlichen Schlachtfeldern gehen können, stellt sich uns noch einmal eine kleine Gruppe von Neo Orog und Yuan-ti Purebloods in den Weg.

Fields of Slaughter



Hier treffen wir Saablic Tan ein weiteres Mal. Hat sich wohl in dem Gefecht aus dem Staub gemacht. Er ist nicht sehr begeistert über unser Einmischen hier. Nach den inzwischen gemachten Erfahrungen, wird schnell klar, dass auch der Kampf gegen diese Gruppe kein Zuckerschlecken wird. Eher das Gegenteil.

Das Vorgehen, welches mich schliesslich siegreich aus der Schlacht hervorgehen liess: Bevor man dieses Gebiet betritt, allen Nahkämpfern einen Trank der Riesenstärke (oder etwas in der Art) in den Quick-Slot legen. Stoneskin oder ähnlichen Schutz auf die Charaktere mit schlechterer Rüstungsklasse und die Riesenstärketränke einflössen. Dann Bless, Improved Haste und Mass Invisibility auf die ganze Gruppe zaubern. Jetzt das Gebiet wechseln. Die Redesequenz findet statt, obwohl die Gruppe unsichtbar ist. Die Unsichtbarkeit verschafft uns den kleinen Vorteil, dass die Nahkämpfer um Saablic Tan erst mal nicht angreifen. Diesen kurzen Augenblick nutzen wir, um Insektenplage und Feuerball auf die Gegner zu zaubern. Nun setzen sich die gegnerischen Nahkämpfer in Gang und unsere Nahkämpfer nehmen diese in Empfang. Zwischenzeitlich lassen wir noch Acid Rain und Firestorm auf die Zauberer um Saablic Tan regnen. Dornenwachstum, Cloudkill, Call Lightning und alle Flächenzauber, die viel Schaden anrichten, sollten in die hinteren Reihen der Gegner gezaubert werden. Gegen

die Nahkämpfer werden zur Hilfe ein paar Monster beschworen. Wenn die Möglichkeit besteht, sollte man die Nahkämpfer noch mit Defensive Harmony und Emotion: Hope unterstützen. Das Hauptaugenmerk sollte man jedoch darauf legen, dass die Zauberer um Saablic Tan so wenig wie möglich von ihren Sprüchen auf unsere Gruppe los lassen können.



Falls gegen Ende dieses Kampfes die Bogenschützen ihr Heil in der Flucht suchen, sollte man die nicht zu weit verfolgen, weil sich hier noch einige Half-Dragons und andere Gegner aufhalten. Je nach Zustand der Gruppe, ist es jetzt nicht der richtige Zeitpunkt gegen diese auch noch antreten zu wollen. Da bietet sich an, erst noch mal beim Wasserfall zu rasten und erst dann das letzte Gefecht in den Fields of Slaughter anzutreten.



Wenn sich hier keine Gegner mehr aufhalten, können wir uns auf den Weg zur Severed Hand öffnen. Vielleicht steht uns auch der Sinn nach einem Abstecher nach Kuldahar. Dort treffen wir auf einer Wiese zwischen den Häusern auf den echten Nathaniel, der alle Überlebenden hier versammelt hat. So sind denn auch Conlan, Sheemish, Jermysy und Gerbash hier, um uns für unsere bisherigen Erfolge über die Legion der Chimäre zu beglückwünschen. Von Gerbash erhalten wir eine Armbrust und Bolts +5, als Dank für unsere Hilfe. Nathaniel hat auch noch ein paar Geschenke für uns, wenn wir ihm erst jetzt berichten, dass Mutter Egenia ihre letzte Ruhe gefunden hat.

Bei Conlan und Sheemish haben wir noch einmal Gelegenheit unsere überfüllten Beutel zu leeren und falls nötig, Munition aufzustocken, bevor wir uns auf den Weg zum Hauptquartier der Legion der Chimäre begeben.



Komplettlösung - Kapitel 6

Die Abgetrennte Hand - Eingang



Endlich haben unsere Helden es geschafft, das Hauptquartier von Isair und Madae zu erreichen. Der Weg war weit und gefährlich. Nun stehen wir vor den Türmen dieser ehemaligen Elfenfestung, die auch schon bessere Zeiten gesehen hat und hoffen, hier dem Krieg zwischen der Legion of the Chimera und den Ten-Towns ein Ende zu setzen.



Eine Wache, die von zwei Chimären flankiert ist, möchte erfahren, wer wir sind und was wir hier wollen. Sie glaubt uns nicht, dass wir eingeladen sind und ruft Verstärkung herbei, um uns am betreten der Hand zu hindern. Da es scheinbar keine friedliche Lösung gibt, kämpfen wir uns den Weg frei.

Wie wir aus dem kurzen Gespräch jedoch erfahren konnten, ist, dass es einen Minister of Affairs gibt, der für Diplomaten-Pässe zuständig ist. Unser erstes Ziel wird sein, diesen Minister ausfindig zu machen. Also betreten wir die 'Abgetrennte Hand'.



Die Abgetrennte Hand - Ebene 1



Legende:

- (1) Xavier Torsend
- (2) Ysha
- (3) Jerre Stoh
- (4) Vasthi Zerran
- (5) Zany Zaem
- (6) Ausgang
- (7) Treppen zu Level 2

Gespannt betreten wir den untersten Level der Hand. Als erstes werden wir Zeuge, wie Zigma mehreren Unterleutnants von der Ankunft einer Abenteurergruppe erzählt. Die Wachen sollen verstärkt werden und eine genaue Beschreibung unserer Leute erfolgt. In dem Moment werden wir entdeckt und schon geht der erste Kampf los.

Zum Glück scheinen die Kampfgeräusche den Dämon gleich um die Ecke nicht zu stören, so dass wir uns nachher unauffällig vom Ort des Geschehens entfernen können.



Überall sind hier Arbeiter damit beschäftigt, die Innenräume zu renovieren. Wir schauen uns etwas um, und versuchen diesen Minister zu finden um einen Delegations-Pass zu erhalten. Dieser hält sich in seinem Büro auf und heisst Xavier Torsend. (1) Nachdem er uns über die Gründe aufgeklärt hat, die zu diesem Krieg geführt haben, ist er gerne bereit, uns den Delegations-Pass auszustellen. Damit fühlen wir uns schon ein wenig sicherer und schauen uns noch weiter um.

In der Abgetrennten Hand gibt es einige Quests zu lösen. Manche davon haben keinen Einfluss auf unseren Weg zum Endkampf. Einige sind einfach zu lösen, andere nur durch viel Laufarbeit und Kombinationsgabe. Ich habe hier die Aufgaben und deren Lösungen aufgelistet, die man in der Severed Hand auf dem Weg zum Endkampf erhalten kann. Auch aufgeführt sind Fundorte von Questitems, die man unter Umständen aber erst später benötigt.



Bei unserem Rundgang treffen wir Ysha. (2) Sie scheint ziemlich nervös zu sein, da sie uns für irgendwelche Kontrolleure hält, die hier die Arbeiten überwachen sollen. Sie hat falsche Pläne an eine Arbeitercrew weiter geleitet und vermutet, dass sie und die Crew von 'Lady' Madae bestraft werden, wenn sich herausstellt, dass hier nach den falschen Plänen gearbeitet wurde. Wir versprechen Ysha, ihr zu helfen.

Im zweiten Level treffen wir in Zaem Astyr's Raum auf Kav Lathram, der uns die Pläne abändert, die wir dann Ysha übergeben können.



Im Raum nebenan steht Jerre Stoh, (3) der Sklaven-Vormann, der die falschen Pläne von Ysha erhalten hat. Er kann uns einige Informationen liefern, die mit dem Dämonen im Eingangsbereich zu tun haben. Scheinbar ist dieser Glabrezu Guard unsterblich, wie Jerre

selber schon gesehen hat. Es muss einen Weg geben, diesen Glabrezu zu besiegen, um die Sklaven hier zu befreien. Jerre wird uns später noch behilflich sein können, in dieser Angelegenheit, denn von ihm erhalten wir die 'Tears of Suffering'.

Diese Aufgabe wird als eine der letzten erledigt werden, da es noch einige andere Dinge zu tun gibt, bevor wir überhaupt alle nötigen Informationen und benötigten Gegenstände gesammelt haben, die es zur Lösung der Aufgabe benötigt.

Auf dem weiteren Rundgang treffen wir Vasthi Zerran, (4) die Sklaven-Vormann-Assistentin. Ihre eigentliche Aufgabe wäre, die Sklaven zu überwachen, aber im Moment plagen sie andere Sorgen. Scheinbar verschwindet immer wieder der Essensvorrat und sie hat nicht herausfinden können, wer dafür verantwortlich ist. Wir bieten unsere Hilfe an, uns mit der Köchin zu unterhalten, um mehr Essen für die Sklaven zu bekommen. Die Küche befindet sich im vierten Level der Hand. Wir reden mit Miram, erfahren jedoch schnell, dass sie keine grösseren Rationen ausgeben wird. Mit dieser Nachricht kehren wir zu Vasthi zurück, welche vorschlägt, dass wir uns verstecken um den Dieb zu beobachten.



Während wir auf der Lauer liegen, werden wir Zeuge wie ein eigenartiges Wesen sich über das Essen her macht. Wir folgen dem Wesen, welches sich in den Raum nebenan geflüchtet hat. (5) Auf den Essensdiebstahl angesprochen, gibt das Wesen seine Verfehlung zu. Aber wir erfahren auch, warum es überhaupt so weit gekommen ist. Zany Zaem, wie sich das Wesen nennt, wurde bis vor einigen Tagen immer gefüttert, aber scheinbar erscheint sein Erschaffer nicht mehr und es ist doch so hungrig, dass es sich nicht mehr zurückhalten konnte.

In Zaem Astyr's Raum in Level 2 finden wir zwischen anderen Dingen den 'Ring der Ernährung'. Diesen geben wir Zany Zaem und sein immerwährender Hunger ist gestillt. Ausserdem können wir jetzt Vasthi von der Entlarvung des Diebes berichten.

Da hier unten erst mal alles erledigt ist, begeben wir uns eine Etage höher und schauen uns dort genauer um.

Die Abgetrennte Hand - Ebene 2

Legende:

- (1) Roga Thulc
- (2) Cedrin Zil
- (3) Bibliothek
- (4) Vylu Prehv

- (5) Kav Lathram
- (6) Dämonisches Construct
- (7) Globe of Essence
- (8) Vese Nejj
- (9) Labor
- (10) Treppe zu Level 1
- (11) Treppe zu Level 3



Auch hier oben dröhnt uns das Hämmern der Sklavenarbeiter entgegen. Gleich beim Treppenaufgang steht Roga Thulc, (1) der seinerseits ein Problem hat. Er erzählt uns die ganze Geschichte, was mit der Sklavin Vylu Prehv passierte, nachdem hier einige Erdelementare beschworen wurden, um die Arbeiten schneller voran zu treiben. Sie begann Stimmen zu hören, die scheinbar von den Erdelementaren ausgingen. Schliesslich verschwand sie und war dann für das Verschwinden wichtiger Arbeitsutensilien verantwortlich. Roga ist ein gutherziger Mann und möchte verhindern, dass Vylu etwas zustösst. Wenn möglich sollen wir ihr helfen, die Stimmen im Kopf loszuwerden. Sie kann in einem Raum neben der Bibliothek gefunden werden.



Vylu Prehv ist nicht allein, in dem von Erde und Geröll überhäuften Raum. (4) Die Erdelementare sind zwar kaum zu sehen, aber sollten wir Vylu's Problem mit den Waffen lösen wollen, werden wir auch gegen die Erdelementare kämpfen müssen. Von Vylu selber erfahren wir nichts hilfreiches. Wenn wir das Roga erzählen, wird er uns bitten mit den Priestern im vierten Level zu reden. Ruinlord Eradru kann uns hier behilflich sein. Er gibt uns eine 'Potion of Mental Clarity', die wir Vylu verabreichen sollen. Tatsächlich hilft dieser Trank, um Vylu von den Stimmen in ihrem Kopf zu befreien. Wir teilen Roga mit, dass wir Erfolg hatten und gehen dann unserer Wege.



Etwas komplizierter ist die Untersuchung von Zaem Astyr's gewaltsamen Tod. In der Bibliothek (3) finden wir ein Tagebuch von Zaem Astyr. Wenn wir den Bibliothekar Cedrin Zil (2) darauf ansprechen, können wir von ihm eine ganze Menge über Zaem und seine Experimente erfahren. Ausserdem erläutert er uns seine Theorien über den angeblichen Selbstmord des Magiers.

Wir erfahren von Cedrin, dass Kav Lathram, der Lehrling von Zaem oder Jaebrilla, seine Verlobte etwas darüber wissen könnten. Kav Lathram (5) haben wir ja schon kennen gelernt, als er uns die Pläne für Ysha änderte. So wie er sagt, hat er keine Ahnung an was sein Meister arbeitete, da dieser das streng geheim hielt. Allerdings hat er auch seine eigenen Nachforschungen angestellt und glaubt nicht an einen Selbstmord.

In diesem Raum finden wir den ‚Ring der Ernährung‘ für Zany Zaem und ‚Virulent Agent‘, welches man erst später im Labor benötigt.



Jaebrilla finden wir im vierten Level der 'Hand', in den Unterkünften. Im Gespräch mit ihr erfahren wir, dass sie gar nicht wusste, dass Zaem Astyr ein Tagebuch führte. Auch sie war nicht über seine Experimente informiert, weil er es sehr genau nahm mit der Geheimhaltung. Das macht uns nun doch etwas stutzig, denn wenn Zaem seine Arbeit so geheim hielt, dass selbst sein Lehrling und seine Verlobte nichts darüber wussten, wieso konnte uns der Bibliothekar Cedrin Zil so detailliert darüber Auskunft geben? Um unseren Verdacht zu untermauern, unterhalten wir uns noch einmal mit der Kreatur von Zaem, die im untersten Level bei 5 zu finden ist. (Voraussetzung ist, dass wir den Essensdiebstahl für Vasthi aufgeklärt haben. Siehe Severed Hand Level 1). Wenn wir alle Informationen zusammen gesetzt haben, konfrontieren wir Cedrin Zil mit der Anklage, dass er Zaem Astyr umgebracht hat und es als Selbstmord darstellte. In seiner Eitelkeit gibt der Bibliothekar seine Tat zu, weil er davon ausgeht, dass wir das sowieso nicht beweisen können.



Wir reden anschliessend mit Vese Nejj (8) und tragen den Fall vor. Vese Nejj wird in diesem Fall Gerechtigkeit üben und Cedrin Zil töten.

Wir berichten Kav Lathram, Jaebrilla und Zany Zaem dass der Mörder von Zaem Astyr gefunden und der Gerechtigkeit Genüge getan wurde, was uns ihren Dank und einige Erfahrungspunkte einbringt.

Bei der Erkundung von der zweiten Etage, werden wir unfreiwillig als Testobjekte benutzt. Zwei Magier erbitten unsere Hilfe gegen ein dämonisches Construct. (6) Der Kampf ist erstaunlich einfach. Trotzdem werden wir es nicht schaffen, die Aufmerksamkeit der beiden Magier zu wecken oder uns in ihr Gespräch einzumischen, was zur Folge hat, dass sie schliesslich einfach verschwinden. Dafür finden wir hier ein paar Gegenstände, die später noch sehr nützlich für uns sein werden. Vor allem das 'Tainted Demon Blood' wird uns noch gute Dienste leisten. Auch das Tagebuch von Garuk Katah könnte sich als hilfreich erweisen. In den Behältern in diesem Raum gibt es sonst noch eine feine Magierrobe und einige Spruchrollen zu finden.

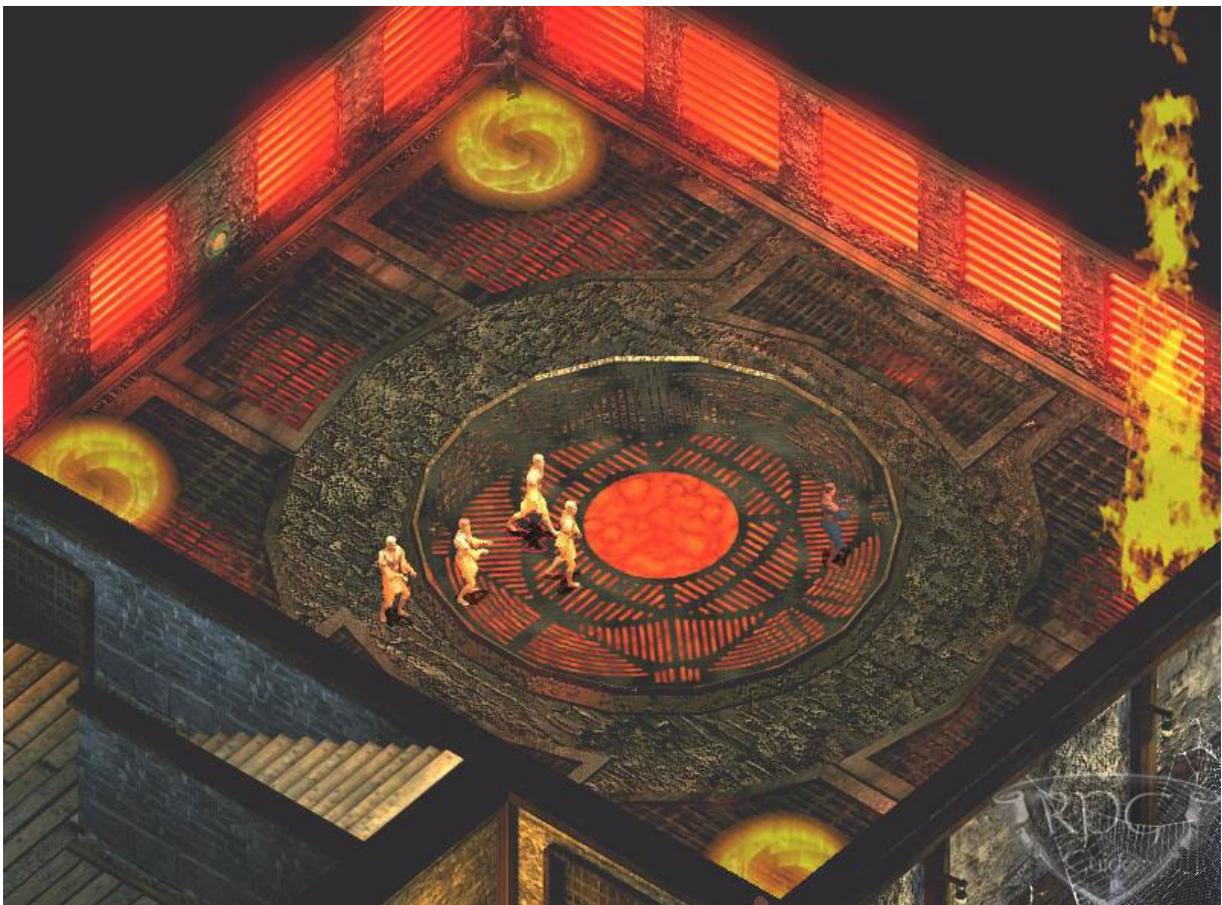


Gleich nebenan befindet sich der 'Globe of Essence', (7) der von Ruinlords und Slayer Knights of Xvim bewacht wird. Diesen Globe müssen wir zerstören, um dafür zu sorgen, dass die Glabrezu Guards nicht mehr unbesiegbar sind. Bis wir den Globe jedoch zerstören können, werden wir noch einige Dinge zu erledigen haben. Ansonsten sollte man sich diese Stelle merken, falls man noch ein 'Iyachtu Xvim Holy Symbol' sucht, denn die Ruinlords haben eines dabei. Bekämpfen können wir diese Wächter hier, wann immer wir dazu Lust haben. Den Globe werden wir jedoch erst viel später zerstören können.



Im Raum der Magier von Thay waren wir schon, wenn wir den Mörder von Zaem Astyr überführt haben. (8) Vese Nejj wird uns um einen Gefallen bitten, wenn wir ihn ein weiteres Mal ansprechen. Ob man diesen Auftrag annimmt, ist jedem selbst überlassen. Jedoch benötigen wir die Erlaubnis von Vese Nejj, wenn wir das Labor (9) benutzen wollen. Man kann sich im Labor aber auch gewaltsam Zugang verschaffen, in dem man Dracein und ihr Haustier Precious angreift. Die Magier von Thay mischen sich auch in diesen Kampf ein, aber das sollte durchaus ohne grössere Probleme schaffbar sein, wenn man auf diesen Kampf vorbereitet ist. Das Labor benötigt man, um später einige Tränke zu brauen, deren Zusammensetzung man von Niki im vierten Level erfahren kann. Das ist aber nur nötig, wenn man einem grösseren Kampf aus dem Weg gehen will.

Da wir zu diesem Zeitpunkt hier nicht mehr tun können, begeben wir uns in die dritte Etage der Hand.



Die Abgetrennte Hand - Ebene 3



Legende:

- (1) Yxbudur'zmutkimdu's Lager
- (2) Gästezimmer
- (3) Gästezimmer
- (4) Radiant Pool
- (5) Isair + Madae's Räume
- (6) Treppe zu Level 2
- (7) Treppe zu Level 4

In diesem Level befinden sich die Räume von Isair und Madae, der Radiant Pool und einige wichtige Items. Man sollte sich vor jedem Raum auf einen Kampf gefasst machen und regelmässig nach Fallen suchen.



In dem Raum gleich neben der Treppe, unterhält sich Yxbudr'zmutkimdu mit Pfinik'millillin und Tutup'limbobo, (1) bis er unsere Anwesenheit bemerkt. Denn sobald wir entdeckt werden, dauert es nicht lange, bis ein Kampf beginnt. Die Lemuren Sklaven stellen keine grosse Gefahr dar. Ein guter Schütze und einige beschworene Monster sollten sich um diese kümmern. Die Hauptstreitmacht der Gruppe sollte sich hauptsächlich auf die drei Ausgeburten der Hölle konzentrieren. Diese Monster müssen wir besiegen, wenn wir das ‚Bonding Agent‘ aus dem hinteren Raum holen wollen, welches wir im Labor benötigen.



In den Gästezimmern (2+3) sind jeweils Slayer Knights of Xvim einquartiert. In diesen Räumen sind zwei wichtige Gegenstände gelagert, die wir uns unbedingt holen sollten. Ein ‚Yachti Xvim Holy Symbol‘ finden wir im Schrank des linken Raumes. (2) Von diesen Symbolen benötigen wir für jedes Gruppenmitglied eines, um später den Cleric Tower betreten zu können. Das ‚Imater Holy Symbol‘ liegt in einer Kiste in Raum 3. Dieses Imater Symbol wird für ein Ritual benötigt, welches wir später durchzuführen haben.



Der ‚Radiant Pool‘ wird von einigen Slayer Knights of Xvim, Elite Half Goblins und einem Neo-Orog Priester bewacht. (4) Es empfiehlt sich, diesen Raum nicht von vorne zu betreten, sondern durch den südlichen Eingang. Dort kann man sich besser verschanzen. Allerdings sind hier einige Fallen, die man wenn möglich vorher entschärfen sollte.

Dieser Pool stellt eine Quelle der Macht dar. Isair und Madae scheinen hier ihre Kräfte zu erfrischen und der ‚Globe of Essence‘ kann nur zerstört werden, wenn der Radiant Pool durch Heiliges Wasser vom Bösen gereinigt wurde. Auch diese Aufgabe können wir zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht lösen.



Schliesslich erkunden wir noch die Räume von Isair und Madae. (5) Bevor man diese betritt, sollte man unbedingt die Fallen entschärfen, da sonst Gefahr besteht, dass eines oder mehrere Gruppenmitglieder versteinert werden. Im Raum sind nur zwei Glabrezu Guards anzutreffen, die jetzt noch unsterblich sind. Bevor wir diese angreifen, sollten wir den ‚Globe of Essence‘ im zweiten Level zerstören. Doch noch sind wir nicht soweit, das tun zu können. In diesen Räumlichkeiten wird es zur gegebenen Zeit zum Endkampf gegen die Geschwister kommen.

Wenn wir auf dieser Ebene alle Gegner besiegt haben, gehen wir eine Etage höher und ruhen uns erst mal aus.

Die Abgetrennte Hand - Ebene 4



Legende:

- (1) Küche
- (2) Instruktionen-Raum
- (3) Jaebrilla's Raum

- (4) Kirche von Iyachtu Xvim
- (5) Guard Quarters
- (6) Riki
- (7) zum War Tower
- (8) zum Cleric Tower
- (9) zum Officer Tower
- (10) zum Wizard Tower
- (11) zu Level 3

Um in den unteren Etagen Quests zu lösen, war man schon einmal in einigen Räumen hier oben. Darunter sicher mal die Küche, um bei Miram wegen den Essensrationen zu fragen (1). In Jaebrilla's Raum (3), um Informationen über Zaem Astyr zu bekommen und in der Kirche von Iyachtu Xvim, (4) wo wir einen Trank für Vylu erhalten haben.



Neben der Küche wird gerade über die menschliche Anatomie referiert. (2) Wenn wir uns an die Türe stellen, um mitzuhören, scheint das den Instruktor davon zu überzeugen, dass wir neue Testobjekte sein könnten. Schnell entwickelt sich hier ein Kampf gegen einen Glabrezu Guard, (der nicht unsterblich ist) einen Ruinlord, einen Red Abishai und den Instructor. Diese sollten eigentlich keine grosse Herausforderung mehr darstellen.



Zwischen der Küche und Jaebrilla's Zimmer steht ein Drow im Schatten. Sein Name ist Riki und er bietet ein paar Gegenstände zum Verkauf an. Allerdings hat er auch einige Aufgaben für unsere Gruppe. Scheinbar weiss er sehr gut über unsere Mission Bescheid. Woher, will er nicht sagen. Auch wenn wir durch Nym schlechte Erfahrungen mit Drow-Händlern gemacht haben, sollten wir auf ihn hören, da er uns auch weiter hilft.



Sein erster Auftrag an uns ist, die Wachen in den Guard Quarters auszuschalten. Er bietet da 3 Möglichkeiten an. Entweder man bekämpft sie, man vergiftet sie oder legt sie durch einen Trank schlafen. Er gibt uns auch die Rezepte dafür.

Für die Tränke benötigt man:

„Bonding Agent“, welches man im Hinterzimmer von Yxbudur'zmutkimdu's Räumen in Level 3 findet.

„Virulent Agent“, welches in Zaem Astyr's Raum in Level 2 zu finden ist.

„Demon Blood“ aus der Küche und das „Tainted Demon Blood“ von dem Dämonischen Construct aus Level 2.

Diese Tränke werden im Labor im zweiten Level gebraut. Für das Gift mixt man „Bonding Agent“, „Virulent Agent“ und „Demon Blood“. Will man den Schlaftrank herstellen, nimmt man einfach das „Tainted Demon Blood“, anstatt „Demon Blood“.

Diesen Schlaftrank oder das Gift legt man dann in der Küche zu den Essensrationen, die für die Wachen bereit gestellt wurden.



Wenn wir uns um die Wachen gekümmert haben, reden wir noch einmal mit Riki und er gibt uns weitere Informationen. Im War Tower scheint ein Priester gefangen zu sein, der uns ein bestimmtes Ritual erklären kann. Das scheint für uns wichtig zu sein, weshalb wir uns auch bald auf den Weg dort hin machen.

Die Abgetrennte Hand - War Tower

In der untersten Etage dieses Turmes lungern einige Elite Half Goblins und Neo-Orogs herum. Ein Greater Feyr nimmt erst später am Kampf teil. Wenn diese paar Gegner besiegt sind, durchsuchen wir den Raum, um den Schlüssel zu den Gefängniszellen zu finden.

In den Zellen treffen wir ein paar interessante Gesprächspartner. Links ist der Abgesandte der Zehnstädte. Nach anfänglicher Verwirrung erzählt er uns, wie er hier her kam und nimmt gerne unser Angebot an, einen sicheren Fluchtweg für ihn zu finden. Diesen können wir ihm anbieten nachdem wir mit Orrick the Grey im Wizard Tower gesprochen haben.



Aus der mittleren Zelle schaut uns ein Lemure entgegen, der jedoch unserer Sprache mächtig ist. Wir unterhalten uns mit diesem Wesen und erfahren, dass es sich dabei eigentlich um Ormis Dohor handelt, den Mönch aus der Black Raven Monastery. Er fleht uns an, das ‚Monk's Antidote‘ zu beschaffen, welches ihn wieder zurück verwandeln kann. Zu finden sein soll dieses Gegengift bei Tyrannar Brutal Mar im Cleric Tower. Ormis bietet uns für das Gegengift, seine Hilfe und die seiner Mönche im Endkampf an.

Um an Tyrannar Brutal Mar zu gelangen benötigen wir für jedes Gruppenmitglied ein ‚Iyachtu Xvim Holy Symbol‘. Diese Symbole finden wir bei: ‚Globe of Essence‘ zwei Stück, wenn wir die Wachen dort töten. Eines im Gästezimmer 2 von Level 3 der abgetrennten Hand und die fehlenden im Cleric Tower selber.

In der rechten Zelle finden wir den Ilmater-Priester Toral Sorn. Er kann uns endlich die Einzelheiten über das Ritual erzählen, welches wir durchführen müssen, um den ‚Radiant Pool‘ vom Bösen zu säubern, was uns dann auch die Möglichkeit gibt, die als unsterblich geltenden Glabrezu Guards zu töten, in dem wir den ‚Globe of Essence‘ zerstören können.

Wir benötigen für das Ritual:

- **Tome of Ilmater**
- aus der Bibliothek des Wizard Tower
- **Ilmater Holy Symbol**

- im Gästezimmer 3 in Level 3 der abgetrennten Hand.
- **Bonds of the Faithful**
- Level 6 im War Tower
- **Tears of Suffering**
- von Jerre Stoh in Etage 1 der abgetrennten Hand.

Um an die ‚Bonds of the Faithful‘ zu gelangen betreten wir gleich die nächste Etage in diesem Turm. Hier treffen wir auf Pustule the Sick, Harcourt Rustblade und einige Lemuren. Da sie uns die Bonds nicht freiwillig geben, werden wir hier um einen Kampf nicht herum kommen.



Eine Etage höher stehen interessante Gegner. Allerdings sind die zu unserer Beruhigung nicht feindlich gesinnt. Weiter als bis hierher kommen wir im Moment nicht, da uns ein Schlüssel für die Dachterrasse fehlt. Diesen Schlüssel hat Captain Pudu, welcher im Officer Tower zu finden ist. Pudu wird allerdings erst dort anzutreffen sein, wenn das Ritual im Cleric Tower stattgefunden hat, der Radiant Pool gesäubert und der Globe of Essence zerstört ist.



Wenn wir die erforderlichen Schritte unternommen haben, und Captain Pudu's Schlüssel in unseren Besitz gebracht haben, werden wir auf der Dachterrasse des War Tower einen harten Kampf zu bestehen haben. Dieser wird dann auch der letzte Kampf vor dem alles entscheidenden Endkampf gegen die dämonischen Geschwister sein.

Die Abgetrennte Hand - Wizard Tower



Wie wir von Toral Sorn erfahren haben, benötigen wir einen ‚Tome of Ilmater‘ für das Ritual. Seine Kopie davon ist verschwunden, aber er ist sich sicher, dass in der Bibliothek des Wizard Tower eine weitere Ausgabe dieses Buches zu finden sein muss.

Wenn man mit Vese Nejj im zweiten Level der ‚Hand‘ geredet hat, weiss man dass der Zugang zum Wizard Tower durch magische Portale gegen unerwünschte Besucher gesichert ist. Die richtige Reihenfolge, wie man die Portale aktiviert, ist auf dem Bild zu sehen.

Auf der Ebene, wo wir durch das Portal landen, können wir von den Magielehrlingen erfahren wo sich Orrick aufhält. Ansonsten gibt's hier nichts aufregendes. Man kann hier ungestört in Kisten herum wühlen, um vielleicht einige hilfreiche Gegenstände zu finden.



Wir begeben uns zur Treppe und gelangen in die Bibliothek, wo wir die Regale nach dem ‚Tome of Ilmater‘ durchsuchen. Dieses Buch benötigen wir zur Durchführung des Rituals im Cleric Tower. Auch hier hindert uns niemand in unserer Bewegungsfreiheit, wenn wir uns zur nächsten Treppe begeben.



Schliesslich treffen wir Orrick the Grey auf der obersten Etage des Wizard Tower. Er erzählt, wie ihn seine Studien über die Myrthal-Zauber der Elfen hier her brachten und wie sein ‚Verhältnis‘ zu der ‚Legion der Chimäre‘ ist.

Von ihm kann man einige wichtige Dinge über den ‚Radiant Pool‘ erfahren. Auch können wir ihn um Hilfe bitten, um dem Abgesandten aus dem Gefängnis im War Tower, einen sicheren Heimweg zu bereiten.

Haben wir von Orrick alles erfahren, was wir wissen müssen, verlassen wir den Wizard Tower, um uns weiter um unsere Aufgabe zu kümmern.



Die Abgetrennte Hand - Cleric Tower

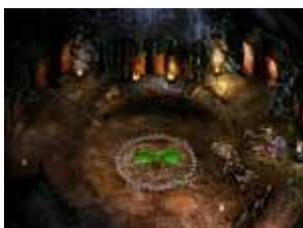
Bevor wir diesen Turm betreten, sollten wir unser Gepäck genau anschauen, damit wir auch alle vier benötigten Gegenstände für das Ritual dabei haben. Dabei handelt es sich um folgende Gegenstände:



- **Tome of Ilmater**
- aus der Bibliothek des Wizard Tower
- **Ilmater Holy Symbol**
- im Gästezimmer 3 in Level 3 der abgetrennten Hand.
- **Bonds of the Faithful**
- Level 6 im War Tower
- **Tears of Suffering**
- von Jerre Stoh in Etage 1 der abgetrennten Hand.

Wenn wir diese Dinge dabei haben, können wir in der ersten Etage des Turmes mit der Durchführung des Rituals beginnen. Um das Ritual zu starten, klicken wir einfach auf die Statue von Ilmater und folgen den Instruktionen.

Während das Ritual seinen Gang nimmt, ertönt plötzlich eine Stimme, die uns ein Geschäft vorschlagen will. Es handelt sich dabei um Iyachtu Xvim, der uns anbietet, uns im Kampf gegen Isair und Madae zu helfen. Wenn wir dem zustimmen, wird Iyachtu Xvim von uns verlangen zehn Unschuldige zu töten. Wir können dieses Geschäft gleich ausschlagen, da der bössartige Auserwählte von Bane uns anlügt. Dann bleibt uns allerdings nichts anderes übrig als gegen ihn zu kämpfen. Und das wird ein sehr harter Kampf, wobei die beachtlichen Erfahrungspunkte für seinen Tod ein wenig für die grossen Mühen entschädigen.



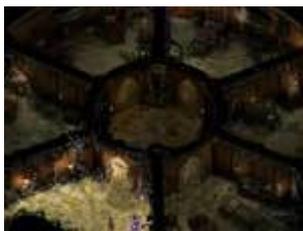
Wenn Iyachtu Xvim besiegt ist, kann man sich wieder um das Ritual kümmern. Auch hier wieder die Statue anklicken und das Ritual beenden. Man erhält dann ein Fläschchen mit Heiligem Wasser, welches wir benötigen um den ‚Radiant Pool‘ vom Bösen zu säubern.

Noch ist hier im Cleric Tower nicht alles erledigt. Sollten wir die Hilfe von Ormis Dohor und seinen Mönchen im Endkampf annehmen wollen, müssen wir uns hier bis in die oberste Etage des Turmes durch kämpfen. Gleich im nächsten Level stehen wir einer Gruppe Hatelords und Ruinlords gegenüber. Um Tyrannar Brutal Mar verfolgen zu können, benötigen wir für jedes Gruppenmitglied ein ‚Iyachtu Xvim Holy Symbol‘. Drei sollten wir bisher schon besitzen. Die fehlenden finden wir hier und auf der dritten Etage.



Im dritten Level des Cleric Towers hält gerade der Ruinlord Mayzom so etwas wie eine Predigt. Auch hier müssen wir alle Angreifer besiegen, um an fehlende ‚Iachtu Xvim Holy Symbol‘ zu gelangen.

Tyrannar Brutal Mar kann nur über den Teleporter im zweiten Level erreicht werden. Um diesen zu betreten haben wir uns diese Anhänger beschaffen müssen. Auf der vierten Etage des Cleric Tower erwartet uns Tyrannar mit einigen Kumpels. Auch hier können wir einen Kampf nicht vermeiden. Schliesslich können wir jedoch das ‚Monk's Antidote‘ einpacken, welches wir für Ormis Dohor beschaffen sollen.



Da nun das Ritual durchgeführt wurde und wir das Gegengift haben, begeben wir uns noch einmal zum War Tower und berichten den Wartenden von den Geschehnissen der letzten Stunden. Ormis wird sich wieder in seine menschliche Gestalt zurück verwandeln. Toral Sorn erklärt uns, was wir mit dem Heiligen Wasser tun sollen und der Abgesandte macht sich auf den Weg zu Orrick, um von diesem nach Hause geschickt zu werden.

Wenn wir uns in der Lage fühlen, begeben wir uns zum ‚Radiant Pool‘ in der dritten Etage der ‚Hand‘ und schütten das Heilige Wasser in den Pool. Danach können wir endlich den ‚Globe of Essence‘ in Level 2 zerstören und den Glabrezu Guard in Level 1 beseitigen.

Wenn all diese Vorbereitungen getroffen sind, begeben wir uns noch einmal zu Riki, auf Level 4. Dieser beglückwünscht uns zu unseren bisherigen Erfolgen. Dann erzählt er uns den Grund, warum er uns bis hier her geholfen hat. Schon bald soll hier ein Treffen der ‚Cabal of Dragonkin‘ mit Isair und Madae stattfinden. Dieses Treffen sollen wir unter allen Umständen verhindern. Wenn Riki uns davon erzählt hat, wird er die ‚Severed Hand‘ verlassen.

Unser Weg wird nun erst einmal in den Officer Tower führen.

Die Abgetrennte Hand - Officer Tower

Diesen Turm müssen wir nur einmal betreten und zwar, um Captain Pudu's Schlüssel zu holen. Diesen Schlüssel benötigen wir, um das Treffen der ‚Cabal of Dragonkin‘ mit Isair und Madae zu verhindern. Pudu's Schlüssel passt nämlich zu dem Gitter, welches den Aufstieg zur Dachterrasse des War Tower verhindert, wo die Abordnung der Dragonkin ankommen soll.



In den unteren Etagen des Officer Tower halten sich allerlei Sorten Monster auf, die sich jedoch nicht um uns kümmern. Zumindest so lange nicht, wie wir sie nicht angreifen. Ob man diese Kämpfe auf sich nehmen will, bleibt jedem selbst überlassen.

Captain Pudu finden wir im obersten Stockwerk des Officer Tower. Er unterhält sich dort mit Vyxein über ihre Zukunft in der Legion der Chimäre, als wir hier rein platzen. Die Beiden sollte man nicht unterschätzen, da sie ziemlich starke Kämpfer sind. Aber auch aus diesen Kampf gehen wir siegreich hervor und sammeln die Habseligkeiten der Beiden auf. Ganz wichtig dabei ist Captain Pudu's Schlüssel.



Wenn wir an diesem Punkt gelangt sind, sollten alle Vorbereitungen für den bald bevorstehenden Endkampf getroffen sein. Wichtig ist hier, dass der ‚Radiant Pool‘ mit dem

Heiligen Wasser gesäubert wurde und dass der ‚Globe of Essence‘ zerstört wurde. Sind diese beiden Aufgaben nicht gelöst, wird man den Endkampf in keinem Fall gewinnen können. So überprüfen wir die Waffen und Munition unserer Gruppe, suchen die Zaubersprüche aus und verteilen grosszügig Heiltränke. Danach empfiehlt es sich, gründlich auszuruhen, bevor man sich in den Kampf auf der Dachterrasse des War Tower stürzt.



Dieser Kampf ist denn auch der letzte, bevor wir zum Endkampf gegen Isair und Madae antreten. Deshalb sollte man nach dem Kampf sicher gehen, dass man für den Kampf gegen die dämonischen Geschwister auch wirklich gerüstet und ausgeruht ist. Denn, wenn wir die Dachterrasse des War Tower verlassen, werden wir von Buvai De'naly in Empfang genommen und in die Räume von Isair und Madae teleportiert.

Der Showdown

Nachdem wir uns auf dem Dach des War Tower für den Kampf gegen Isair und Madae vorbereitet haben, machen wir uns auf den Weg die Beiden zu treffen. Schon auf der nächsten Etage werden wir von Buval de'Naly abgeholt, der uns in die Räume teleportiert, wo wir erwartet werden.



Vorbereitungen:

Wir rüsten die Kämpfer mit den besten verfügbaren Rüstungen und Waffen aus. Die magisch begabten Gruppenmitglieder sollten eine Auswahl an Schutz-, Heil- und Angriffssprüchen zusammenstellen. Unverzichtbar ist hier Massenhast, Bless, Emotion: Hope und Bulls'Strength und Stone- oder Barkskin.

Empfehlenswert für den Kampf sind alle möglichen Zauber, um Untote oder Tiere oder andere Kreaturen zu beschwören, die als Blocker und Ablenkung dienen. Als sehr nützlich hat sich auch Mordekainens Sword und Executioner's Eyes erwiesen.

Noch auf dem Dach des War Tower sollte man Bless, Stone- und Barkskin, Bull's Strength und Massenhast auf die Gruppe zaubern, da man nachher keine Zeit dazu haben wird.

Der Kampf findet in zwei Phasen statt. Erst in den Räumen der Beiden und wird später an dem Radiant Pool bis zum bitteren Ende fortgesetzt.

Zuerst findet noch ein Gespräch zwischen den Abenteurern und den Führern der ‚Legion der Chimäre‘ statt. Natürlich ist das nur Zeitschinderei. Denn danach geht es gleich zur Sache.

Madae und Isair sind dank ihrer Herkunft mit einigen Resistenzen ausgerüstet und zudem ziemlich starke Nahkampfgegner. Ihre Schutzschilde halten recht lange an und beide sind erst mal so gut wie unverletzbar. Aber da sind noch genug andere Gegner, um die wir uns erst mal kümmern sollten.

Kurz nach Kampfbeginn erscheinen auch die Mönche von Ormis Dohor, falls man ihn aus seiner misslichen Lage befreit hat.



Hinter den Trennwänden im Raum sind einige Magier, die grosse Mengen an Monstern herbei zaubern. Diese sollte man gleich zu Beginn eliminieren, um zu verhindern, dass diese unkontrolliert viele Monster herbei zaubern können. Dafür ist die Massenhast gut, denn wir können uns sofort aus dem Wirkungskreis von Madaes Zaubern entfernen.

Der Kampf wird hier so lange andauern, bis Isair oder Madae schwer verletzt sind. Am besten konzentriert man sich nur auf einen der beiden. Isair scheint seine Schutzzauber schneller zu verlieren und kann dementsprechend früher angegriffen werden. Dann wird er sich zum Radiant Pool teleportieren, um dort wieder zu Kräften zu kommen. Da wir den Pool jedoch durch das Heilige Wasser für sie unbrauchbar gemacht haben, sind sie nicht sehr erfreut.

Bevor wir den Beiden zum Pool folgen, lesen wir erst einmal die Beute auf, welche wir hier finden können. Da sind durchaus einige brauchbare Gegenstände dabei. Dann ist es von Vorteil erst mal alle Gruppenmitglieder zu heilen und eventuell noch vorhandene Schutzzauber aufzulegen.

Ich habe hier noch einmal Massenhast angewandt, bin zum Pool gegangen und nach dem kurzen Gespräch gleich wieder in die anderen Räume zurück geflüchtet. Bis die Slayer Knights und Goblins dort ankamen, konnte ich den Eingang mit Netz und Monstern blockieren und erst mal den Kampf aus der Ferne angehen.



Der zweite Teil wird andauern bis Orrick the Gray erscheint und Isair zu spüren beginnt, wie sich sein Körper auflöst. Das ist durch einen Mythalzauber ausgelöst, mit dessen Studien Orrick beschäftigt war.

Wenn die Beiden diese Welt verlassen haben, wird uns Orrick zum Ausgang scheuchen, da die Türme der ‚Severed Hand‘ in sich zusammen stürzen werden. So schicken wir unsere Gruppe zur Treppe und können uns danach zurück lehnen und den Abspann genießen.



Game Guides

Baldur's Gate

Baldur's Gate 2

Baldurs Gate 2: Thron des Bhaal

Divine Divinity

Drakensang

Icewind Dale + AddOns

Icewind Dale 2

In Vorbereitung

Knights of the Old Republic

Neverwinter Nights

NWN: Schatten von Undernzit

NWN: Horden des Unterreichs

Planescape: Torment

Pool of Radiance

The Witcher

D&D History Special