



Spielhilfe zu



Inhalt

Allgemeine Informationen

• Anmerkung	3
• Stichpunktübersicht	4
• Review	5
• Monster	6
• Nichtspielercharaktere	11
• Ortschaften	15
• Prestigeklassen	19
• Plattensets	23

Komplettlösung

• Kapitel 1	26
• Kapitel 2: Überleitung	47
• Kapitel 3	64

Anmerkung

Autor:

Pandur, C-Real

Überarbeitung:

McCrazy

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.

Neverwinter Nights 1 – Addon Der Schatten von Udernzit – Allgemeine Infos

Stichpunktübersicht

Plattform: PC

Entwickler: Der Schatten von Udernzit wurde von FloodGate Entertainment, einem Team das sich aus früheren Looking Glass Studios Mitgliedern zusammen setzt, entwickelt.

Spielart: Erweiterungsset zu Neverwinter Nights 1.

Spielzeit: Ca.. 30 Stunden

Plattensets: Der Schatten von Udernzit erweitert die Umgebungen (Plattensets) um 3 neue Landschaftsstile: Wüste, Ruinen und Schneelandschaft.

Prestigeklassen: Prestigeklassen sind spezielle Unterklassen, die vom Charakter bestimmte Voraussetzungen an Fertigkeiten, Talenten und manchmal Gesinnungen erfordern. Sobald sie diese Voraussetzungen erfüllen, können sie eine Stufe in dieser Klassen erlangen, als ob es eine normale weitere Klasse wäre. Schatten von Udernzit führt 5 dieser Prestigeklassen ein: Arkaner Bogenschütze, Assassine, Finsterer Streiter, Harfner Kundschafter und Schattentänzer.

Zauber: Schatten von Udernzit erweitert das Sortiment um 53 neue Zauber. Zu diesen zählen: Säurespritzer, Aufblitzen, Aura des Ruhms, Balagarns Eisenhorn, Bigbys Behindernde Hand, Bigbys Geballte Faust, Bigbys Kräftige Hand, Bigbys Zerdrückende Hand, Bigbys Zugreifende Hand, Bluttausch, Bombardment, Standort vortäuschen, Göttliche Gunst, Ertränken, Flächenbrand, Dauerhafte Flamme, Windstoß, Kritische Wunden verursachen, Kleine Wunde verursachen, Magische Fänge, Massentarnung, Eins mit dem Land, Inferno, Schild, Zielsicherer Schlag und Verletzendes Flüstern

Talente: Schatten von Udernzit erweitert das Sortiment um 31 neue Talente, wie z.B. Arkane Verteidigung, Blind kämpfen, Defensive Kampfweise, Dickschädel oder Doppelpkick.

Monster: 16 neue Monster finden mit Schatten von Udernzit Einzug in Neverwinter Nights. Zu diesen zählen: Basilisken, Formianer, Gorgonen, Skorpioner und Sphinx.

Systemanforderungen:

500 MHz Prozessor (1 GHz empfohlen)

Windows 98se/ME/2000SP2/XP

128 MB RAM (256 empfohlen)

1,2 GB freier Festplattenspeicher

24fach CD-ROM

32 MB Grafikkarte minimum, ATI Radeon 700 oder höher, NVidia: TNT2 oder höher, SiS: Xabre (64 MB oder höher empfohlen)

DirectX zertifizierte Soundkarte

DirectX 8.1 (im Produkt enthalten) oder besser

'Der Schatten von Udernzit' Review

In einer längst vergessenen Zeit, als die Magie des Landes noch wesentlich ausgeprägter war, schufen die Magier von Nesseril den Mythallar. Er ermöglichte es ihnen, ihre riesigen Städte schweben zu lassen und so unangreifbar für ihre Feinde zu machen. Doch wie alle Dinge, fand auch diese Existenz ihr Ende, als der Erzmagier Karsus in einem Anflug von Machtbesessenheit versuchte, die gesamte Macht Mystras an sich zu reißen. Zum Leidwesen der gesamten Bevölkerung stürzten die Städte unaufhaltsam auf Toril zurück. Seither werden sie vom heißen Sand der Anauroch Wüste eingehüllt und warten darauf von extrem tapferen oder unglaublich dummen Abenteurern erkundet zu werden.

... einer Person scheint dieses nun gelungen zu sein und somit fällt euch abermals die Rolle zu, es ihr gleich zu tun, um ihrem Bestreben nach grenzenloser Macht ein Ende zu setzen.

Ein Jahr ist vergangen seit BioWare Neverwinter Nights veröffentlichte. Ein Jahr in dem die Fangemeinde über 2500 Module, unzählige Hak Paks (mit neuen Plattensets, Kreaturen uvm.) und Persistente Welten produzierte. Selbstverständlich waren auch die Spieleproduzenten in dieser Zeit nicht inaktiv. Neben zahlreichen kostenlosen Updates und Erweiterungen des Spiels, haben die Kanadier fleißig an neuen Features für Schatten von Udernzit gearbeitet. So gelangen mit dem 1. Erweiterungsset die aus dem D&D Regelwerk bekannten Prestigeklassen Einzug in das Spiel. Vom abscheulich gutem "Harfner Kundschafter" (lautloser Schurkenwaldläufer im Namen des Guten), über den "Arkanen Bogenschützen" (er wirkt Magie auf seine Pfeile), "Schattentänzer" und "Assassine", bis hin zum abgrundtief bösen "Finsterer Streiter" (streckt alles nieder was ihm in die Quere kommt, um es anschließend an seiner Seite weiterkämpfen zu lassen) reicht die Liste, welche euch mit neuen Talenten und Fertigkeiten versorgt. Zusammen mit den Standardtalenten wächst die Gesamtliste somit um 31 neue Talente an. Selbstverständlich dürfen Zauber in der Liste ebenfalls nicht fehlen. Über 50 neue Zauber, deren Höhepunkt sich in Bigbys Handzauberreihe manifestiert, knüpfen an die bisherigen an. Ferner wurde das Henchmensystem komplett überarbeitet. Zwar funktioniert es noch immer nicht perfekt (die Schurkin, Dorna Fallenspringer, läuft Beispielsweise noch immer durch entdeckte Fallen, sobald sie etwas interessanteres sieht), aber dafür könnt ihr die Ausrüstung eures Gefolgsmanns jetzt jederzeit ändern und ihn so erheblich besser auf die Gefahren eures Abenteuers vorbereiten.

Die ehemaligen Looking Glass Rollenspielveteranen, welche zwischenzeitlich unter dem Titel FloodGate firmieren, fügen diesen Features die passende Geschichte hinzu. Etwas weiter östlich, aber immer noch im Norden Faerûns, startet ihr euer Abenteurerdasein als Lehrling des zwergischen Magiers Drogan. Zusammen mit euren Lehrlingskameraden müsst ihr mit ansehen, wie euer Meister im Kampf gegen reptilische Angreifer vergiftet wird und einige seiner magischen Artefakte entwendet werden. Fortan liegt es an euch mit einem eurer Kameraden diese wiederzubeschaffen und dabei die schneebedeckte Landschaft von Hügelspitze zu erkunden. Während des etwas kurz geratenen 2. Kapitels (Überleitung ins letzte Kapitel) dürft ihr eine Zigeunerkarawane durch die Wüste eskortieren und dabei mehrere Wüstendungeons erkunden und dabei die neuen Monstergattungen Skorpion (Skorpionmenschen), Formianer (Ameisenmenschen) und Sphinx zur Aufgabe überreden. Bis ihr zu guter Letzt die riesigen Ruinen der fliegenden Städte erkunden könnt.

Auf eurer Reise durch die 3 Kapitel der 'Schatten von Udernzit'-Kampagne streift ihr durch die Grafikpracht der neue Plattensets, die Dank unzähliger neuer "Platzierbarer Objekte" deutlich

detailreicher wirken, aber auch rechenintensiver als die Landschaften der ursprünglichen Neverwinter Nights-Kampagne sind. Bedauerlicherweise endet die Grafikpracht damit bereits. War man von früheren BioWare Erweiterungssets immer einige Verbesserungen wie größere Gegner etc. an der Grafikengine gewöhnt, verzichtet Schatten von Udernzit darauf komplett. Nichts desto trotz sind die 64-Bit Texturen mit Bumpmapping weiterhin ansehnlich und werden von den Lichteffekten der Zauber angenehm aufgelockert.

In Punkto Sound greift FloodGate leider größtenteils auf die bekannten Musikstücke und Soundeffekte des Grundspiels zurück. Wodurch der geübte NwN Spieler jedoch stets weiß wann Gefahr im Anzug ist.

Fazit

Alles in allem ist 'Der Schatten von Udernzit' ein qualitativ wirklich gutes Abenteuer für Neverwinter Nights 1. Es gibt zahlreiche Quests mit mehreren Lösungswegen, Spielspass für jede Gesinnungsart und wie oben erwähnt neue Features wie die Prestigeklassen und Gefolgsleute. Es ist definitiv professionell gemacht. Aber auf Grund der offenen Struktur von NWN, gibt es bereits zahlreiche Module der Fangemeinde (z.B. die Dreamcatcher Reihe oder Birthright of the North), die mindestens genau so gut oder besser aussehen, ähnlichen Spielspass mit sich bringen und zudem kostenlos sind. Falls ihr jedoch weiterhin aktuelle NWN Module spielen wollt, werdet ihr um den Kauf nicht herum kommen. Da die enthaltenen Plattensets und Kreaturen für Fan-Entwicklergemeinde natürlich einen starken Anreiz darstellen, weil sie nicht über ein Hak Pak integriert werden müssen und so zukünftige Module wahrscheinlich 'Schatten von Udernzit' erfordern werden.

Monster

Skorpion



Die Skorpion sind ein kriegerisches Volk von Skorpionzentauren. Sie haben eine komplex

aufgebaute Gesellschaft, die für Angehörige anderer Völker völlig unverständlich ist. Sie sagen die Zukunft anhand der Vibrationen der Erde voraus. Zeugen haben auch beobachtet, wie sie seltsame, ziemlich aggressive Wettläufe ausführen, die keinem klaren Zweck zu dienen scheinen. Sowohl männliche als auch weibliche Skorpion kämpfen im Dienste ihres Häuptlings, und selbst zu den kleinsten Stämmen gehört ein mächtiger Schamane. Die Skorpion leben in Kolonien, die aus verdrehten Tunneln bestehen und tief in das Felsgestein oder den Sand der Wüste getrieben sind.

Schreckhahn



Ja, richtig... es ist "nur" ein riesiger Hahn. Um dieses äußerst übergroße Federvieh für euch überhaupt im Entferntesten schrecklich erscheinen zu lassen, müsst ihr euch wohl auf euer innerstes Kind besinnen, das an so Dinge wie Einhörner und die Zahnfee glaubt.

Ein Schreckenshahn hat in etwa die Größe einer großen Gans oder eines Truthans mit den Flügeln einer Fledermaus. Wenn ihr euch also ein großes, verärgertes Huhn vorstellt, das aus der Dunkelheit angewatschelt kommt und dabei merkwürdige ächzende Geräusche macht, kommt ihr ungefähr dem Nahe, was euch erwartet. Dann flippt auch ihr vielleicht ein bisschen aus. Auch wenn ihr ein Huhn normalerweise nicht für gefährlicher als Stangensellerie haltet.

Gorgon



Gorgonen ähneln Stieren und sind sehr territorial. Sie halten sich in felsigen Gegenden, bevorzugt in unterirdischen Labyrinthen, auf. Ein typischer Gorgon hat eine Schulterhöhe von mindestens 1,80 m und eine Länge von 2,40 m von Schnauze bis zu Schwanz. Der Gorgon sieht wie ein Stier aus, ist jedoch von metallischen, schwarzen Schuppen überzogen und hat silberne Hörner. Seine Augen leuchten in einem geisterhaften, grünen Licht, das noch intensiver wird, wenn der Gorgon verärgert ist.

Pseudo-Drache



Pseudo-Drachen sind extrem kleine, verspielte Angehörige der Drachenfamilie. Sie können für ihre Größe erstaunlich kräftig zubeißen. Die Hauptwaffe des kleinen Wesens ist jedoch sein Schwanzstachel. Pseudo-Drachen können telepathisch kommunizieren und einfache Geräusche von sich geben, die ihre Stimmung wiedergeben. Beispielsweise ein Schnurren für Zufriedenheit. Vielleicht ist das der Grund dafür, dass manche Leute sie mit Katzen vergleichen. Ein Pseudo-Drache ist durchaus bereit, einem Meister zu dienen, aber natürlich nur, wenn er gut gefüttert und gepflegt wird. Wenn ein Pseudo-Drache schlecht behandelt oder beleidigt wird, so verlässt er seinen Gefährten und entschließt sich dazu, ihn zu einem möglichst unpassenden Zeitpunkt einen sehr üblen Streich zu spielen.

Formianer

Formianer sind so große Ameisen, dass sie euch nicht euer Picknick ruinieren, indem sie Brotkrumen stehlen und unter euren bloßen Füßen zerquetscht werden. Nein, stattdessen ruinieren sie euer Picknick, indem sie euer Dorf niederbrennen und euch als Sklaven verkaufen, nachdem sie eure Mutter verspeist haben.



Das Ziel dieser extrem expansiven Spezies ist es, überall ihre Kolonien zu errichten, bis sie alles übernommen haben und ihre Ordnung außer Frage steht. Um diesen Zweck zu erfüllen, greifen sie alle anderen Kreaturen an. Üblicherweise um sie zur Arbeit beim Bau und der Erweiterung von Städten zu zwingen. Formianer halten sich diese "gemusterten" Arbeiter und auch solche, die durch die Macht ihrer Aufseher geistig beherrscht werden.

Ein Formianer gleicht einer Kreuzung zwischen einer Ameise und einem Zentauren. Alle Formianer sind in einen bräunlich roten Panzer gehüllt. Ihre Größe und ihr Aussehen unterscheiden sich je nach Art.

Basilisk

Der Basilisk ist ein Reptilienmonster, das seine Gegner mit seinem Blick versteinert. Wenn man aus einem Kampf gegen einen Basilisken siegreich hervorgehen will, braucht man entweder eine gute Vorbereitung oder verdammt viel Glück. Basilisken sind beinahe in jedem Klima heimisch, richten sich ihre Lagerstätten jedoch meist unterirdisch ein, beispielsweise in Höhlen oder flachen Grabhügeln. Ein Basilisk hat einen stumpfbraunen Körper mit einem gelben Unterbauch. Auf seinem Rücken verläuft eine Reihe von knochigen Dornen, und auf der Nase sitzt ein gekrümmtes Horn. Ein erwachsener Basilisk hat eine Körperlänge von 1,80 m. Der Schwanz kann noch einmal 1,50 m bis 2,10 m lang sein.



Sphinx

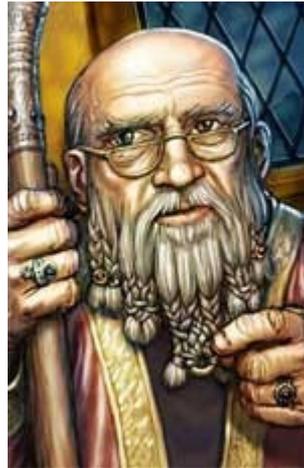


Eine Sphinx ist eine rätselhafte Kreatur mit großen, gefederten Flügeln und dem Körper eines Löwen. Diese oft hoch intelligenten Kreaturen suchen ständig nach Herausforderungen für ihren Intellekt. Rätsel, Puzzles und jegliche Herausforderung an den Intellekt bereiten ihnen große Freude.

Nichtspielercharaktere

Zu jeder neuen Kampagne gehören auch neue Charaktere. Wie schon Neverwinter Nights 1 stellt euch auch 'Der Schatten von Undernitz' wieder einige NSCs bereit, die euch bei eurem Abenteuer zur Seite stehen.

Drogan



Nach einer langen und erfolgreichen Karriere als Abenteurer und Kundschafter ist Drogan in den Ruhestand getreten und hat sich als Lehrmeister in Hügelspitze niedergelassen. Er lehrt junge Abenteurer und legt dabei besonderen Wert darauf, ihnen die zahlreichen gefährlichen Situationen nahe zu bringen, in denen er selbst dem Tod nur knapp entronnen ist. Abgesehen von den Geschichten und Lektionen, die er erteilt, spricht Drogan nur sehr wenig über seine Vergangenheit. Er hat den harten Pragmatismus, wie er für die Schildzwerge des Nordens typisch ist.

Die Hügelspitze Bewohner respektieren Meister Drogan, obwohl sie seine Lehrlinge für einen merkwürdigen, bunt zusammengewürfelten Haufen halten. Drogan hat immer gesagt, dass es zwei Arten von Leuten auf Faerûn gibt: Jene, die ihrem inneren Ruf folgen und zu mehr werden als sie sind und jene, die es nicht tun. Schon bald wird der Tag kommen, beharrt er, an dem die Außenwelt jeden seiner Studenten einholen wird... wenn jeder von ihnen es mit der größten Herausforderung aufnehmen muss, der er jemals begegnet ist. Er kann nur hoffen, dass er sie gut genug auf diesen Moment vorbereitet hat.

Katriana Dorovnia

Katriana gehört zu den ganz wenigen Personen, die nicht zu den Zentarim gehören und dennoch die Schwarze Straße frei benutzen dürfen. Katriana ist eine Halbblingsdame und hat sich einen Ruf, als harte, aber faire Geschäftspartnerin erworben. Sie sucht immer nach Leuten, die ihr dabei helfen können, ihre Geschäfte auszudehnen, entweder indem sie mit ihrer Karawane Handel treiben oder indem sie diese vor Gefahren beschützen, wenn sie auf Reisen ist.

Ayala



Ayala Windspeer ist eine Elfin, welche die meiste Zeit ihres langen Lebens der Förderung der Harfner gewidmet hat. Sie widmet sich hingebungsvoll der Göttin der Magie, Mystra, und streift von Land zu Land, um das Böse ausfindig zu machen und den anderen Harfnern zu melden... oder es selbst zu bekämpfen. Ayala hat in ihrer Lebzeit viele Kämpfe bestritten. Somit könnte sich jeder Kämpfer für das Gute glücklich schätzen, sie an seiner Seite zu haben.

Mischa



Mischa Waymeets Lehrlingskollege, Xanos, zu Folge gibt es nichts verrücktes als Mischas sonderbare Kombination von Naivität und aufrichtigem Glauben. Doch Mischa tut ihr bestes seine Sticheleien zu ignorieren. Sie ist Meister Drogans jüngster Lehrling. Eine Paladinauszubildende, die einem Leben von guten Taten und der Vernichtung des Bösen, mit großen unschuldigen Augen frei von Intrigen, entgegen sieht. Mischa ist gut betucht und ist schon in ihrem jungem Alter eine enorme Kämpferin... obwohl ihr Verlangen, dass "etwas" in Hügelspitze passiert, schneller wahr werden könnte, als ihr lieb sein wird.

Xanos Messarmos



Es gibt nicht viele Halb-Orks, die Hexenmeister werden... und wenn Xanos Messarmos an seinem Ziel angelangt, wird er einer der wenigen und ebenfalls mächtigsten und erfolgreichsten sein. Xanos kam in Drogans Schule auf der Suche nach einer einzigen Sache: Eine Zukunft aus Gold und Abenteuern. Es ist ziemlich offensichtlich, dass er nicht vor hat dieses mit dem üblichen Hexenmeistercharme zu erreichen. Xanos kommt, durch seinen Egoismus und Arroganz, schlecht mit seinen Lehrlingskollegen aus. Er zeigt wenig Toleranz für die geistig- und Willensschwachen und behauptet sich nicht darum zu kümmern, was andere von ihm denken... dennoch verbringt er viel Zeit damit alle anderen von seiner Intelligenz und Kraft wissen zu lassen. Falls Xanos während seiner Zukunft als Abenteurer gute Taten vollbringen sollte, worauf Drogan ständig hofft, wird es sicherlich reiner Zufall sein.

Deekin Schuppensänger



Alle Drachen müssen zwischen ihren verruchten Machenschaften unterhalten werden und der mächtige weiße Drache, Tymofarrar, ist da keine Ausnahme. Seine Unterhaltung kommt in Form des kleinen Deekin Schuppensänger daher: Kobold Barde, Spinner von Seemannsgarn und zweideutigen Limericks und Erzähler von Heldengeschichten, die selbst das matteste Publikum

faszinieren. Wenn dein primäres Publikum aus einem Drachen besteht, der dich jedes Mal bedroht wenn er sich gelangweilt fühlt, bleibst du natürlich wachsam... und Deekin ist das überempfindliche und nervöse Resultat, welches sich daraus ergibt. Dieser Barde träumt ununterbrochen davon mehr zu werden als er ist. Er träumt davon Orte zu erforschen die kein Kobold zuvor gesehen hat und Länder zu bereisen, von denen er bisher nur gelesen hat... und der furchtlose und treue Begleiter des ersten ritterlichen Helden zu werden, den er erblickt. Wenn ihn sein drakonischer Meister doch nur gehen lassen würde.

Dorna Fallenspringer



Dorna Fallenspringer ist eine von Meister Drogans Lehrlingen... obwohl diese Zwergin keine Magierin ist. Dorna ist eine Schurkin, gewillt es mit jedem Hindernis aufzunehmen, das sich ihr in den Weg stellt und eine andächtige Anhängerin von Vergadain, dem zwergischem Gott des Wohlstands und Glücks. So praktisch und unerschütterlich es sein mag einen Begleiter an seiner Seite zu haben... mit Dorna an deiner Seite hast du beides, eine zuverlässige Hand und einen Killerinstinkt, der auch durch mehr als nur ein hartes Rätsel durchblicken kann.

Tymofarrar



Manche Abenteurer mögen den gefürchteten weißen Drachen des gefrorenen Nordens als schwächsten und am wenigsten intelligentesten der Drachensippschaft abtun. Man sollte jedoch nicht vergessen, dass dieses im Maßstab von Drachen zu sehen ist und dass es immer Ausnahmen geben kann. Tymofarrar ist ein hinterlistiger Bewohner der Silbermarken, der weitaus interessierter an magischen Dingen ist, als einige andere seiner wilden Brut. Er ist jederzeit bereit sich an jedem Vorhaben zu beteiligen, das sich zu seinem Vorteil entwickeln könnte. Mit einer kleinen Armee von Kobolden zu seinem Befehl, hat Tymofarrar sich einen komfortablen Unterschlupf in den Nesserbergen geschaffen und mit einem gutem Plan ist er sehr begierig darauf bedacht sich einen Namen in der Region zu machen.

Ortschaften

Eure Reise wird euch durch zahlreiche Länder der Vergessenen Reiche führen, von der Schwertküste bis zur Wilden Grenze. Nachfolgend findet ihr eine Beschreibung von wichtigen Städten und Gebieten im Spiel.

Die Silbermarken



Die Silbermarken sind ein großer Landstrich in der nördlichen Wildnis, der meist als die Wilde Grenze bezeichnet wird. Hier gibt es einige gut verteidigte größere Städte und einige kleinere Dörfer und Ansiedlungen, die sich aber auch gut zur Wehr zu setzen wissen. Die Bewohner der "zivilisierten" Länder im Süden sehen den Norden als primitiv an, als ein Land voller Barbaren und Monster. Jene, die hier zu Hause sind, wissen, dass es ein Land voller Chancen und großer Schönheit ist. Doch auch sie verleugnen nicht, dass das harte Klima und die zahllosen Monster eine große Bedrohung darstellen können.

Hügelspitze

Hügelspitze ist eine der "Freistädte" in den Silbermarken. Es wurde vor gar nicht allzu langer Zeit von ehemaligen Soldaten der Armeen der Zentarim gegründet. Die Nachbarstädte beäugen die neue Stadt misstrauisch. Das ist nicht verwunderlich, wenn man bedenkt, dass die Zentarim dafür bekannt sind, ständig Expansionskriege zu führen. Die Bewohner der Freistadt betonen jedoch, dass sie froh sind, dem Joch der Zentarim entkommen zu sein, und dass sie hier eine neue Existenz aufbauen wollen.



Abgesehen von den ehemaligen Soldaten siedeln sich vor allem jene Leute hier an, denen die Einstellung "Leben und Leben lassen" der Bevölkerung gefällt und die Nachbarn schätzen, die nicht zu viele Fragen stellen.

Die Anauroch

Die Anauroch ist auch als die Große Wüste bekannt. Diese riesige Wüste entstand, als das Land der Nesseriler, die einst mit ihren schwebenden Städten über den grasbewachsenen Ebenen schwebten, von finsterner und titanischer Magie zerstört wurde. Jetzt leben hier nur noch wenige Leute. Zu ihnen zählen die nomadischen Bedinen und die Zentarim, die eine permanente Handelsroute durch die Wüste etablieren wollen.



Die Schwebenden Städte von Nesseril

Die Magier des untergegangenen Nesseril wirkten Magie, deren Macht sich den heutigen Zauberern völlig entzieht. Zu ihren besonders legendären Schöpfungen gehörte der Mythallar. Das wundersame magische Gerät ermöglichte es den Nesserilern, ihre Städte zum Schweben zu bringen. Hoch über Faerûn waren diese titanischen Zitadellen praktisch vor jedem Feind sicher.

Die Städte wurden zerstört, doch nicht durch einen Feind von außen. Der Erzmagier Karsus versuchte in seiner Narretei und in seinem Größenwahn die Macht der Göttin der Magie an sich zu reißen. Stattdessen barsten die Mythallar und alle Städte der Nesseriler stürzten zu Boden.

Der Sand der Anauroch verschlang die Ruinen, und Nesseril wurde zu einem Teil der Geschichte und dann zur Legende. Jetzt wagen es nur die tapfersten Kundschafter und Abenteurer, auf die Suche nach den verlorenen Städten zu gehen. Die magischen Schätze, die man dort finden kann, werden mehr als nur aufgewogen durch die Gefahren, die exotische magische Fallen und seltsame, äußerst bedrohliche Kreaturen, die in den Ruinen lauern, darstellen.



Prestigeklassen

Eines der neuen Features des Erweiterungssets ist die Implementierung von 5 spezialisierten Prestigeklassen. Hierbei handelt es sich eigentlich um Unterklassen, die jeweils auf bestimmten Indikationsregelungen basieren und es dem Charakter erlauben, zahlreiche Fähigkeiten bei seinem Aufstieg zu erlangen.

Arkaner Bogenschütze (Arcane Archer)



Arkane Bogenschützen sind die fähigsten Krieger elfischer Kampfgruppen. Sie sind in der Anwendung von Magie geschult und setzen diese dazu ein, um ihre ohnehin bereits beeindruckenden Fähigkeiten im Kampf weiter zu verstärken. Auch jenseits der Wälder ist der Ruf der Arkanen Bogenschützen legendär. Sie sind bekannt für ihre schier übernatürlichen Fähigkeiten im Umgang mit dem Bogen und für ihre einzigartige Fähigkeit ihre Pfeile mit den verschiedensten, magischen Eigenschaften zu versehen. Wenn sie in einer Gruppe kämpfen, können sie eine ganze Armee in Angst und Schrecken versetzen.

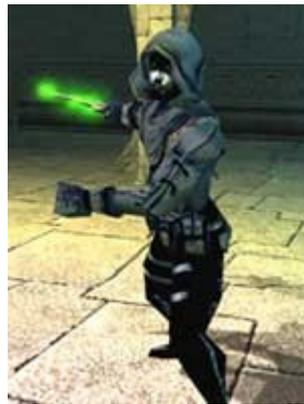
Kämpfer, Waldläufer, Paladine und Barbaren werden zu Arkanen Bogenschützen, um ihre Fähigkeiten im Kampf durch magische Fähigkeiten zu verbessern. Allerdings können auch Magier und Hexenmeister diese Klasse wählen, um ihre bereits beträchtlichen magischen Fähigkeiten durch kämpferische zu verstärken. Mönche, Kleriker, Druiden, Schurken und Barden werden nur sehr selten Arkane Bogenschützen.

Assassine (Assassin)

Der Assassine ist ein Meister darin, rasche, tödliche Angriffe auszuführen. Assassine sind ganz ausgezeichnet darin, sich zu verkleiden und feindliche Lager und Gebäude zu infiltrieren. Oft dienen sie als Spion, Informationssammler, gedungene Mörder oder Rächer. Ihre ausgezeichnete Ausbildung auf den Gebieten der Anatomie, des lautlosen Vorgehens, der Giftkunde und den dunkleren Seiten der magischen Künste gestattet es ihnen, ihre tödliche Missionen mit geradezu beängstigender Präzision auszuführen.

Schurken, Mönche und Barden, die sich dazu entscheiden, Assassine zu werden, geben den aus zahlreichen Erzählungen bekannten, archetypischen Assassinen ab, der meist mit gezückter Klinge unsichtbar im Schatten auf seine Opfer wartet. Kämpfer, ehemalige Paladine, Waldläufer, Druiden und Barbaren werden zu Krieger-Assassinen, die ebenso befähigt sind, überraschend zuzuschlagen als auch einen Gegner im direkten Zweikampf zu bezwingen. Hexenmeister, Magier und Kleriker sind vielleicht die furchterregendsten aller Assassinen.

Dank ihrer zahlreichen magischen Fähigkeiten sind sie noch besser befähigt, ein Gebäude zu infiltrieren und jemanden überraschend zu töten, ohne fürchten zu müssen, gefasst und zu Rechenschaft gezogen zu werden.



Finsterer Streiter (Blackguard)

Der Finstere Streiter stellt eine Verkörperung des Bösen dar und ist ein tödlicher Gegner von allem Guten. Diesem archetypischen, schwarzen Ritter eilt ein übler Ruf voraus; ein Ruf, den er sich wohl verdient hat. Der Finstere Streiter arbeitet mit Teufeln und Dämonen zusammen und dient den Göttern der Finsternis. Er wird zu Recht überall gefürchtet und verachtet. Etliche Leute bezeichnen die Finsteren Streiter als Anti-Paladine, da sie für die Seite des Bösen all das verkörpern, was der Paladin für die Mächte des Guten ist.



Der Finstere Streiter kann dem Bösen auf unterschiedliche Weise dienlich sein. Er kann dunkle Schergen und Diener aussenden, die seinen Willen erfüllen. Diese können aus dem Hinterhalt zuschlagen und die verschiedensten ehrlosen Strategien einsetzen. Der Finstere Streiter kann aber auch direkt gegen die Streitkräfte des Guten vorgehen und alle, die sich ihm in den Weg stellen, zerschmettern. Kämpfer, gefallene Paladine, Waldläufer, Mönche, Druiden und Barbaren werden zu unerschütterlichen Finsternen Streitern, die meist im direkten Kampf vorgehen, während Schurken und Barden, die den Weg eines Finsternen Streiters einschlagen, meist versuchen, ihre Fähigkeiten möglichst subtil und verschlagen einzusetzen. Hexenmeister, Magier und Kleriker, die zu Finsternen Streitern werden, werden von manchen Leuten als Diabolisten bezeichnet. Sie vertrauen bei der Umsetzung ihrer finsternen Pläne noch in einem wesentlich größeren Umfang als die anderen Finsternen Streiter auf die Unterstützung durch infernalische Wesen aller Art.

Harfner Kundschafter (Harper Scout)



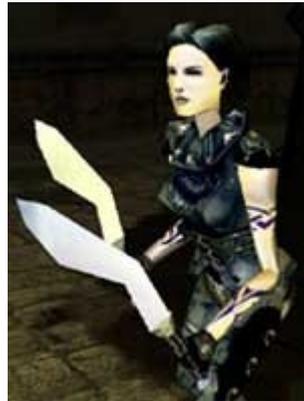
Harfner Kundschafter sind Mitglieder eines mysteriösen Geheimbundes, dessen Ziele darin bestehen, die Freiheit der Bewohner der Reiche zu schützen, das Gleichgewicht zwischen den Königreichen zu sichern und Händler vor Übereifer zu bewahren. Harfner erlernen arkane Zauber und viele Fertigkeiten, welche sie bei ihren heimlichen Spionageaufgaben und Informationsbeschaffungen unterstützen. Viele Harfner sind Barden, aber bei weitem nicht alle. Waldläufer, Schurken, Hexenmeister und Magier folgen ebenfalls der Bestimmung der Harfner, da sich ihre Klassen hervorragend für die Vielseitigkeit und Mobilität der Harfner eignen. Sie alle haben Fähigkeiten andere zu manipulieren, Resistenz gegen äußere mentale Einflüsse, eine scharfe Sinneswahrnehmung und ein Talent dafür Probleme zu lösen.

Nicht alle Harfner sind Anhänger der Harfner Prestigeklasse und ihr Rang innerhalb der Organisation hängt nicht von ihrer Charakterstufe oder einer Klassenstufe ab. Dennoch haben die meisten Harfner in den höheren Rängen zumindest eine Stufe in der Harfner Prestigeklasse.

Schattentänzer (Shadowdancer)

Schattentänzer agieren an der Grenze zwischen Licht und Schatten und sind geschickte Meister der Täuschung. Sie sind mysteriös und verkörpern das Unbekannte. Niemand vertraut ihnen wirklich aber fast jeder ist von ihnen fasziniert.

Schurken, Barden und Mönche eignen sich ausgezeichnet als Schattentänzer. Es gibt aber auch Kämpfer, Barbaren, Waldläufer und Paladine, welche die Fähigkeiten des Schattentänzers, praktisch aus dem Nichts zuzuschlagen, als nützlich erachten, Magier, Hexenmeister, Kleriker und Druiden können die guten defensiven Fähigkeiten dieser Prestigeklassen einsetzen, um sich nach dem Wirken ihrer Zauber rasch und gefahrlos abzusetzen. Obwohl Schattentänzer in enger Verbindung zu den Schatten stehen und gerne List und Tücke einsetzen, gibt es eben so viele gute wie böse Schattentänzer. Es steht ihnen also völlig frei, zu welchen Zwecken sie ihre unglaublichen Fähigkeiten einsetzen wollen.



Schattentänzer arbeiten oft gemeinsam als eine Truppe und bleiben nie lange an einem Ort. Einige von ihnen setzen ihre ungewöhnlichen Fähigkeiten ein, um Andere zu unterhalten. Andere agieren wie Diebe und nutzen ihre Fähigkeiten, um Verteidigungsanlagen und Verteidigungsmechanismen zu überwinden oder um andere hinter das Licht zu führen. Alle Schattentänzer sind von einer sorgfältig gepflegten Aura des Ungewissen umgeben, so dass die einfache Bevölkerung nie weiß, ob ihnen die Schattentänzer Böses wollen oder ihnen gut gesonnen sind.

Plattensets

Plattenset: Ruinen

Die Beweise für gewaltige, frühere Zivilisationen liegen über das Land verstreut. Stücke lang vergessener Kunst und Architektur verstauben oder versanden, während die schier endlosen Jahre verstreichen. Diese Ruinen mögen unsagbare Reichtümer, unbeschreibbare Schrecken oder verrottende schleimige Sachen, die du nur anfassen möchtest, wenn du in einem dieser unzerstörbaren Ganzkörper Quarantäneschutzanzügen steckst, beinhalten.

Wasserlache

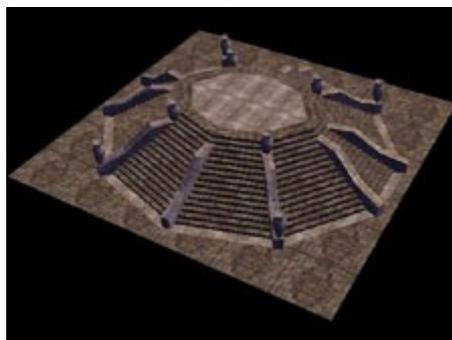


Größe: 1x1

Plattenset: Ruinen

Beschreibung: Der unbeschreibliche Schrecken hier verschmutzt deine neuen, strahlenden Stiefel, als du, auf deinem Weg zur anderen Seite durch diese sumpfige und übelriechende Wasserlache stolzierst, weil dir der Halbbling, mit seiner pfeifenden Nase bei jedem Atemzug tierisch auf die Nerven geht. Dass er dieses selbst nicht zu hören scheint, treibt dich fast dazu dir deinen eigenen Kopf von den Schultern zu reißen. Aber du hast ja soeben ein Loch auf der anderen Seite entdeckt, in das du ihn stopfen kannst.

Steinbühne



Größe: 2x2

Plattenset: Ruinen

Beschreibung: Du bekommst Gesellschaft und hast absolut keinen Ort, um einen Sklaven zu opfern? Du fragst dich, wo du ein wichtig genug aussehendes Podium finden kannst, von dem aus

du deine kürzlich eroberte Welt mit eigener Faust regieren kannst? Die IKEA Strohmatte ist nicht der geeignete Platz für deinen Schädelhaufen? Dann haben wir die perfekte Ergänzung für dein Heim.

Absteigende Treppe



Größe: 2x2

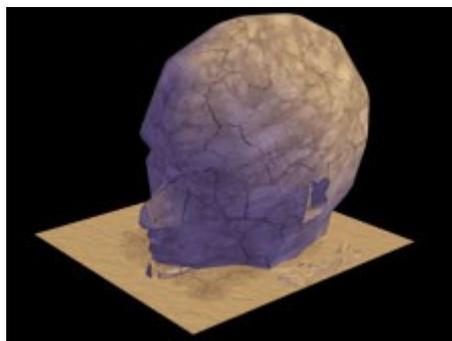
Plattenset: Ruinen

Beschreibung: Ich denke, wir können alle den Ärger verstehen, den die typische fasst allwissende Leichnam Lordschaft verspürt, wenn ihr schlicht und einfach der Platz aus geht, um ihre gewaltige Horde, des alles fressenden Bösens, komfortabel unter zu bringen. Platz ist immer ein wichtiger Punkt, wenn unbezwingbare Festungen für anspruchsvolle Oberherren des Bösen konzipiert werden sollen. So eröffnet dieses ausgezeichnete, Hand geschnitzte Steintreppenhaus ein stilistisches, harmonisches "Mein Zuhause" Gefühl, von dem aus die endlosen, fauligen Schwärme aufsteigen können, um die Welt zu plündern und nur brennende Zerstörung hinter sich zurück zu lassen.

Plattenset: Wüste

Erschafft trostlose Sand- und Steinlandschaften mit dem Wüstenplattenset. In 'Schatten von Undernzit' reist ihr im Verlauf eures Abenteuers durch die heimtückische Anauroch Wüste.

Riesiger Statuenkopf



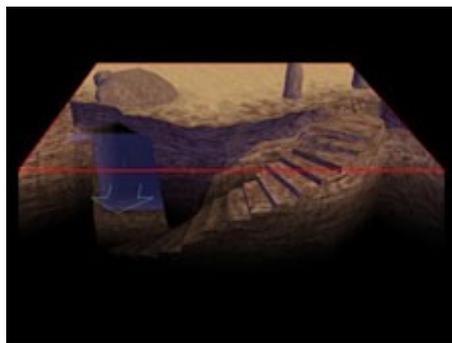
Größe: 1x1

Plattenset: Wüste

Beschreibung: Nichts erzeugt geheimnisvollere Mysterien als eine Reihe riesiger Steinstatuenköpfe, die wie Briefbeschwerer der Götter herumliegen. Welche alte, vergessene Zivilisation erschuf

diese? Waren sie mächtige Vorzeichen der Verdammnis? Waren unvorstellbare Zauber in den Kern dieser stillen Wächter eingebettet und viel wichtiger, gibt es einen Weg diese Dinger die Klippe herunter zu stoßen und somit die Wachen zu zerquetschen, welche die vermögend wirkende Karavane flankieren?

Abgrund Treppe



Größe: 1x1

Plattenset: Wüste

Beschreibung: Brauchst du einen geheimen Hintereingang zu der Zwergenfestung, aus der wiederum die ach so starken und adeligen Zwerge von irgendeiner unaufhaltbaren Bedrohung, wie ein paar unterernährte Goblins mit Stöcken, heraus gejagt wurden und nie zu ihren unsagbaren Reichtümern, welche sie in ihrer Panik zurück ließen, zurück gekehrt sind? Such nicht weiter.

Oase



Größe: 3x3

Plattenset: Wüste

Beschreibung: Ohne das Wasser wird der durchschnittliche Abenteurer, ganz gleich wie viele unbezwingbare Monster er zu Brei verarbeitet hat, wenn er mit dem endlosen, glühendem Sand und der Fleisch verbrennenden Hitze der Wüste konfrontiert wird, Selbstgespräche mit seinen Ellbogen führen und in aller Ruhe die Opern singenden, orangen Fische auf Hühnerbeinen als normal akzeptieren. Wasser: es hält den den Wahnsinn draußen.

Komplettlösung NWN1 – Addon: 'Der Schatten von Undernzit'

Komplettlösung Kapitel 1

Drogans Anwesen



Orte (braun):

1 Treppe zum Erdgeschoss

Personen (grün):

1 Gesellenquartiere

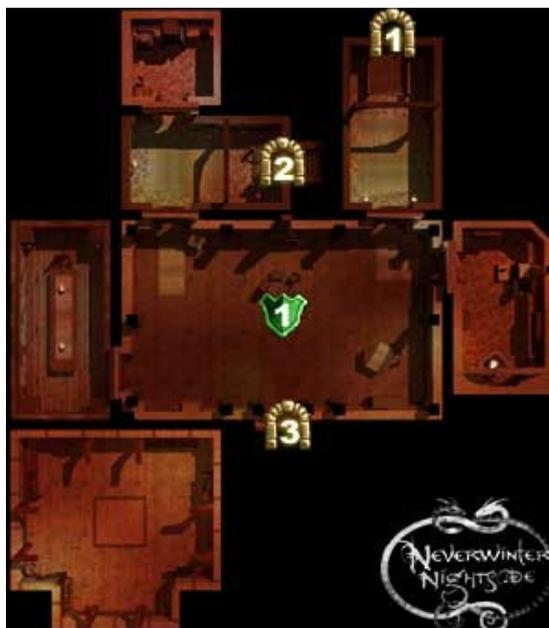
2 Gesellenquartiere

3 Drogans Privatgemächer

Weit ab vom warmen Niewinter Fluss und der gleichnamigen Stadt findet ihr euch in Drogans Anwesen wieder. Es ist ein Ort des Lernens und der Vielfalt. Denn obwohl Meister Drogan selbst den magischen Künsten zugewandt ist, unterrichtet er Studenten auf den unterschiedlichsten Gebieten. Vom menschlichen Paladin bis zum Halb-Orkischem Hexenmeister ist alles dabei. Auch ihr zählt zu seinen Studenten und so erwacht ihr ihn eurem Zimmer im Obergeschoss des Anwesens. Der Raum enthält nur wenige wichtige Dinge, doch werft zumindest einen Blick in die Truhe. Sie enthält 50 Goldmünzen, einen Fokuskristall, einen magischen Ring, ein Tagebuch und einen kleinen magischen characterspezifischen Gegenstand. Mit Hilfe von Mystras Hand und einem Fokuskristall könnt ihr euch jederzeit in das Erdgeschoss des Anwesens teleportieren. Das Tagebuch gewährt euch einen kurzen Überblick über die anderen Bewohner des Hauses. Der erwähnte characterspezifische Gegenstand hängt von der Klasse eures Charakters ab. Er dient für gewöhnlich dazu eure Fähigkeiten auf einem bestimmten Gebiet zu verbessern. Der Edelsteinmörser zu guter Letzt, kann dazu genutzt werden Gegenstände herzustellen. Begeht euch auf den Flur, sobald ihr alles an euch genommen habt, was euch nützlich erscheint. Die

drei anderen Studenten erwarten euch dort bereits. Die Plauderstunde wird von Schreien und Geheul aus der unteren Etage unterbrochen. In Windeseile teleportieren sich die anderen Studenten mit Hilfe ihres Ringes hinunter. Spart euren Kristall lieber auf und benutzt die Treppe.

Erdgeschoss



Orte (braun):

- 1 Treppe zu Drogans Labor
- 2 Treppe zu den Gesellenquartieren
- 3 Hügelspitze - Westen

Personen (grün):

- 1 Drogan und Gesellen

Im unteren Stockwerk ist der Kampf bereits im vollem Gange. Drogan wirft unzählige Zauber in die Schlacht und auch eure Studentenkollegen beteiligen sich rege an dem Gefecht. Versucht selbst ein oder zwei Kobolde zu erlegen, bevor es eure Kameraden tun.

In einem anschließenden Gespräch mit Ayla entpuppt diese (und Drogan) sich als Mitglied der Harfner. Im Auftrage deren Drogan 4 Artefakte bewachte, welche die Kobolde erfolgreich in Besitz nehmen konnten. Unglücklicherweise wurde euer Lehrmeister im Kampf gegen die Kobolde vergiftet und kann sich in seinem Zustand unmöglich selbst auf die Suche machen. Da Ayla über ihn wachen und ihn heilen möchte, liegt es wieder mal an euch die Artefakte ausfindig zu machen. Versucht gar nicht erst viel Geld aus der Sache heraus zu schlagen. Viel mehr als eine Münze und ein wenig Heilung hat Ayla nicht zu bieten.

Es liegt gänzlich bei euch, ob ihr für eure Reise einen Gefolgsmann mitnehmen wollt. Wenn ihr euch dafür entscheiden solltet, wäre es jedoch angebracht jemanden zu wählen, der eure Fähigkeiten komplementiert.

Labor

Orte (braun):

1 Treppe zum Erdgeschoss

Personen (grün):

1 Drogans Labor



Seid ihr der Meinung, dass ihr noch nicht ausreichend gewappnet seid? Dann begeben euch hinunter ins Labor. Eigentlich sollte es von magischen Schutzmechanismen vor Eindringlingen geschützt sein. Doch diese scheinen die Kobolde überwunden zu haben und nur Drogans Vertraute Riisi ist zurück geblieben, um dieses zu beschützen. Bedauerlicherweise hält sie euch für einen verkleideten Kobold. Weshalb ihr sie durch die Lösung von 3 Rätseln vom Gegenteil überzeugen müsst. Je nachdem wie ihr euch ihr gegenüber verhaltet, stellt sie euch andere Fragen. Die erste Frage ist, ob eine Frau fünf Kinder haben kann, wenn die Hälfte davon Söhne sind. Die Antwort darauf ist ja. Sollte sie euch hingegen fragen, wie viele Neunen man braucht, um 100 zu erreichen, so antwortet 20. Das 2. Rätsel dreht sich um das Schicksal eines Mannes. Die wahre Antwort bringt ihm den Tod durch Ertrinken, die falsche lässt ihn hängen. Beantwortet die Frage mit dem Paradoxon der Hängung. Die Antwort für das abschließende Baumrätsel ist sechs: drei für den ersten, zwei für den zweiten und eine für den dritten. Für die richtige Beantwortung dieser Fragen erhaltet ihr (neben Erfahrungspunkten) einige Fokuskristalle, eine Schriftrolle mit dem Erschrecken Zauber und den Schlüssel zu Drogans Raum.

Mit Drogans Schlüssel könnt ihr seinen Raum im Obergeschoss plündern. Nehmt ruhig alles an euch und verkauft was ihr nicht braucht beim Schmied oder dergleichen.

Das westliche Hügelspitze

Orte (braun):

1 Verschlussenes Haus

2 Drogans Scheune

3 Drogans Anwesen

4 Stadthalle

- 5 Schmiedin Fiona
- 6 Kräuterhändler Farghan
- 7 Zum Blubbernden Kessel
- 8 Hügelspitze – Osten



Auf eurem Weg durch die Stadt passiert ihr Drogans Scheune. Tretet ein, wenn euch nach einem leichtem Kampf gegen zwei Kobolde ist.

Druiden & Waldläufer: Mit der Gefühl für Tiere Fähigkeit des Druiden oder Waldläufers könnt ihr mit einigen der anderen Lebewesen in Hügelspitze reden. Die streunenden Hunde, welche durch das westliche Hügelspitze laufen, können etwas Licht in die jüngsten Ereignisse bringen. Außerdem bekommt ihr von ihnen einen Nebenauftrag. Besser gesagt sucht der etwas anormale Hund des Druiden einen Partner. Wer sich würdig erweisen will, muss den Ring finden, den Behsheva versteckt hat. Ihr findet diesen bei den Steinen hinter der Schmiede. Ihr könnt den Hunden sagen, wo der Ring ist. Ihn holen und den Hunden übergeben, oder ihn für euch behalten, denn er verleiht dem Träger einen Bonus auf "Gefühl für Tiere".

Den nächsten Stopp solltet ihr bei der Schmiedin, Fiona, einlegen. Hier könnt ihr die vorhin aufgegriffenen Gegenstände verkaufen und euch außerdem eine angemessene Waffe kaufen. Falls ihr noch Geld übrig habt, investiert es in eine Rüstung.

Gleich nebenan stoßt ihr auf Farghans Kräuterladen. In einem Gespräch mit ihm, könnt ihr mit etwas Überredungskunst 100 Goldstücke ergaunern.

Gegenüber wachen zwei Männer über die Stadthalle, in deren Inneren ihr den Großteil der Bewohner findet. Der Bürgermeister ist zwar körperlich anwesend, in Wirklichkeit jedoch weiter in seine Flasche geflohen. Eure Ansprechpartnerin ist daher Haniah, seine Beraterin. Sie kümmert sich um alles und hat sogleich den nächsten Auftrag für euch.

Der falsche Prophet

Der falsche Prophet, Pfeifer, hat mit seiner letzten Vorhersage unglücklicherweise einen Glücksgriff getan. Wodurch ihm die Bevölkerung nun ein offenes Ohr schenkt. Somit muss er aus dem Weg geräumt werden. Doch ein offener Mord führt in diesem Fall nur zu noch mehr Problemen mit den Bewohnern. Aber es gibt zahlreiche andere Lösungswege:

1. Bedroht Pfeifer während der Unterhaltung. Er wird euch sodann angreifen und seine Anhänger zerstreuen sich im Wind.
2. Sorgt dafür das die Leute ihm keinen Glauben mehr schenken, indem ihr ihnen aufzeigt, dass Pfeifer Verbrechen verübte, um seine Prophezeiungen wahr werden zu lassen.
3. Überredet Pfeifer dazu die Stadt zu verlassen und sein Wissen in größeren Städten wie Niewinter oder Silbrigmond kund zu tun. Er wird versuchen Geld für diese Reise von euch zu ergattern. Aber mit eurer Überredungskunst könnt ihr ihn ein weiteres mal davon überzeugen, dass die Götter ihn schon dafür belohnen werden.
4. Bringt ihm seine Klinge zurück und überzeugt ihn somit für die Stadt zu kämpfen. Somit gewinnt die Stadt obendrein auch noch etwas. Um das zu schaffen, müsst ihr ihm lediglich klar machen, dass Hügelspitze gute und ehrliche Verteidiger braucht und ihm anschließend seine Klinge von Fiona holen.

Einen Punkt fürs Chaos bekommt ihr wiederum, wenn ihr Fiona erzählt, dass Pfeifer sie des Diebstahls bezichtigt hätte.

Der Blubbernde Kessel

Abermals auf der anderen Straßenseite liegt der Blubbernde Kessel, die Taverne von Hügelspitze. Aber hier tobt heute nicht der Bär, sondern die Kobolde. Besser gesagt, haben sie bei eurem Eintreten bereits eine Art Waffenstillstand für den Moment erreicht, da die Kobolde sich in der Küche verschanzt und die Köchin, Mara, als Geisel genommen haben. Selbstverständlich will Lodar, der Wirt, dass Mara da wieder heil raus kommt. Wie ihr das Problem an geht ist selbstverständlich euch überlassen. Als böser Charakter kann ich nur empfehlen Antworten wie "Das betrachte ich nicht als ein Problem" oder "Mara zu verlieren wäre gar nicht so schlecht" nur empfehlen. Als chaotischer Charakter könntet ihr vor den Verhandlungen damit drohen den Alten umzubringen. Allein die Drohung bringt euch schon einen Punkt, die Ausführung dann weitere drei. Die "richtige" Lösung wäre wohl die Kobolde dazu zu überreden Mara gehen zu lassen und euch an ihrer Stelle zu nehmen. Von da an habt ihr folgende Möglichkeiten

1. Mit Überredung und Einschüchterung die Kobolde zur Kapitulation bringen. Anschließend als

rechtschaffener/guter Charakter den Mob am Angriff hindern oder als chaotischer Charakter den Mob auf sie hetzen.

2. Helft den Kobolden die Menschen zu töten. Das dürfte eure Gesinnung augenblicklich zum Bösen konvertieren. Außerdem erhaltet ihr dafür von den Kobolden einen Dolch mit vampirischer Regeneration.

3. Zauberkundige Charaktere können auf einen Schlafzauber zurückgreifen und die ruhiggestellten Koblode so dem wütendem Mob überlassen.

Lasst ihr Mara hingegen mit den Kobolden abziehen, werdet ihr später über ihren leblosen Körper stolpern. Ein ähnliches Schicksal ereilt die Arme auch, wenn ihr keine ausreichenden Überredungskünste besitzt. Denn somit bleibt euch nur der Weg der Gewalt. Euch wird damit keine Gesinnungswandlung auferlegt.

Hat Mara im Gegensatz zu den Kobolden überlebt, beglückt euch Lodar mit 50 Goldmünzen. Die er mit etwas Überredungskunst auch verdoppelt. Mit Einschüchterungsversuchen gegenüber ihm und Mara bekommt ihr weitere böse Punkte.

Sobald ihr alle Aufträge in dieser Gegend erledigt habt, kann es weiter nach Osten gehen.

Das östliche Hügelspitze



Orte (braun):

- 1 Verlassener Bauernhof
- 2 Blakes Bauernhof
- 3 Hügelspitze - Westen

4 Vorgebirge von Hügelspitze

Personen (grün):

1 Halbling Karawane

2 Szaren, Tay Magier

Dem Weg nach Osten folgend, lauft ihr in eine Halbblings-Karawane. Wie zu erwarten war, wurde die Karawane ebenfalls von Kobolden attackiert. Plaudert mit Furten, Torias und Katriana, um mehr darüber zu erfahren und den Auftrag zur Wiederbeschaffung der Tarotkarten zu bekommen.

Auf der Suche nach den verschwundenen Karten stoßt ihr schnell auf den Bauernhof. Die Koboldspuren führen euch hinunter in den Keller, wo die unnachgiebige Brut sitzt. Lasst euer Schwert sprechen und bergt die Karten aus den kalten Händen des Anführers. Für die erfolgreiche Wiederbeschaffung der Karten erhaltet ihr eine Kartenlegung (oder wenn ihr diese ablehnt 3 gut Gesinnungspunkte) von der Halbblingsdame.

Der Rote Magier aus Tay

Etwas südlich des Karawanenstandortes trifft ihr einen Roten Magier aus Tay, Szaren, an. Ihm fällt die unglückliche Aufgabe zu, einen Zauberladen in Hügelspitze zu errichten. Überflüssig zu sagen, dass die Einwohner und vor allem der Bürgermeister dieses nicht so gerne sehen würde. Daher bittet er euch, den Bürgermeister davon zu überzeugen, dass ein Zauberladen sinnvoll wäre.

Der Pfad des Guten dürfte euch raten Szaren aus der Stadt zu vertreiben. In der Tat bringt euch dieses einen Punkt zum Gutem und zum Chaos.

Der etwas neutralere Pfad besteht darin, ihm in der Tat zu helfen und den Bürgermeister davon zu überzeugen, dass die Roten Magier von Tay eine willkommene Unterstützung, für die derzeit so angeschlagene Stadtverteidigung, seien. (Dieser Weg ist nur möglich wenn ihr zuvor die Stadtbewohner am Leben gelassen habt).

Auf dem Pfad des Bösen wandelnd, müsst ihr lediglich Haniah aus dem Weg räumen (der Bürgermeister sollte ja schon lange nicht mehr unter den Lebenden weilen). Szaren zeigt sich mit dieser Wendung einverstanden und belohnt euch dafür. Selbstverständlich wandert eure Gesinnung wiederum gen Böse.

Gestattet ihr Szaren den Einzug in die Stadt, so errichtet er seinen Laden in der alten Hütte von Toman (habt ihr zum streichen der Wände benutzt). Neben zahlreichen magischen Gegenständen zum Verkauf, ist Szaren gewillt Gegenstände von euch für einen guten Preis zu kaufen.

Nora

Der letzte Stopp in diesem Gebiet ist Blakes Bauernhof, vor dem Nora bereits aufgeregt hin und her rennt. Denn ihr Baby, Tynan, befindet sich als Geisel der Koblode im Inneren des Hauses. Sobald ihr das Haus betretet, stürmen 2 Koblode von den Seiten auf euch zu. Macht sie dem Erdboden gleich und nehmt den Edelstein vom Boden auf, bevor ihr das Haus weiter erforscht. Im oberen Stockwerk trifft ihr auf das Baby, in den Armen der Koblode. Jeder Angriff eurerseits führt

unverzüglich zum Tod des Kleinen. Tauscht deshalb den unten gefundenen Edelstein gegen Tynans Leben ein.

Zurück an der frischen Luft könnt ihr eure Belohnung von Nora verlangen, um so euren Ruf in Richtung chaotisch Böse zu verbessern. Verzichtet ihr stattdessen auf eine Belohnung, wechselt eure Gesinnung weiter dem Guten entgegen. Eine noch größere "böse" Belohnung erhaltet ihr, wenn ihr euch weigert das Baby heraus zu geben und Nora tötet, sobald sie euch angreift.

Somit ist der Frieden in Hügelspitze für den Augenblick wieder hergestellt und es kann aufgehen zu neuen Ufern. Verlasst das Dorf durch das südliche Tor.

Vorgebirge von Hügelspitze

Orte (braun):

- 1 Nesserberge
- 2 Rumbauchs Höhle
- 3 Duergar-Bauernhof
- 4 Blumberg
- 5 Hügelspitze – Osten
- 6 Elfische Krypta
- 7 Hochwald



Über den Fluss hinweg auf der Anhöhe campiert ein Elf. Ihr könnt euch an Ferran Tapferherzs

Lagerfeuer wärmen, während ihr ihn über die Hirschspuren im Schnee befragt. Wie ihr erfahrt, ist Ferran in dieser Region, um einen Schattenhirsch zu jagen, durch dessen Geweih er sich die Heilung seiner Frau erhofft, welche schwer erkrankt ist. Bedauerlicherweise können Schattenhirsche über kurze Distanzen teleportieren, was die Jagd erheblich schwierig gestaltet. Da diese Quest nicht für die Hauptgeschichte des Spiels von Bedeutung ist, könnt ihr sie auf Grund des immensen Zeitaufwands gerne ausfallen lassen.

Solltet ihr dennoch Gefallen daran finden, müsst ihr die Spuren des Schattenhirsches im Schnee ausfindig machen. Die erste Spur befindet sich gleich am Lager (ein paar Schritte nordwestlich davon). Nummer zwei und drei liegen im nördlichen Gebirge. Ihr solltet über beide stolpern, wenn ihr versucht vom Duergar-Bauernhof zu Rumbauchs Höhle zu gelangen. Die vierte und letzte Spur ist in der Waldschneise westlich des Kartenausgangs zum Hochwald. Sobald sich der Schattenhirsch nähert, erhaltet ihr eine entsprechende Meldung. Er befindet sich dann an den nächstgelegenen Spuren. Mit dem Hirsch zu reden führt lediglich dazu ihn zu verjagen (Punkte zum Guten). Erlegt ihn also geschwind und bringt das Geweih zu Ferran.

Jungfrau in Nöten

Die Hütte im Osten der Karte wird von dem Duergar Nathan Hurst bevölkert. Obwohl er wie ein kampferprobter Zwerg dreinschaut, hat er Probleme mit einem unterbelichteten Riesen im Westen, die er nicht selbst bereinigen kann. Rumbauch hat nämlich seine Tochter, Becka, entführt, weil er sie für eine junge Riesin hält, die noch wächst und er somit später zur Frau nehmen kann. Alles was ihr machen müsst, ist Rumbauch davon zu überzeugen, dass Becka nicht mehr wächst und ihm nie eine gute Frau werden wird. Mit einer gut ausgebauten Überredungsfertigkeit sollte das kein Problem sein. Selbstverständlich könnt ihr genau so gut versuchen ihn nieder zu strecken. Aber Riesen sind nicht grade für ihre Schwäche bekannt, weshalb ich diesen Weg nur für hochstufigere Charaktere empfehlen würde. Wenn euch beide Wege nicht möglich sind, gibt es eine letzte Alternative. Bietet Rumbauch an euch zu ihm zu gesellen. Wenige Augenblicke später bekommt ihr die Gelegenheit Becka die Tür ins Freie zu öffnen. Bringt die Kleine zu Nathan zurück und kassiert eure Belohnung (Amulett der natürlichen Rüstung +1).

In der Nähe von Ferrans Lagerstätte wurde die Koboldarmee von einem Trupp Gnollen überfallen, welche den Großteil der Kleinen abgeschlachtet haben. Einige wenige Kobolde konnten jedoch in die nahegelegene Krypta fliehen, welche euer nächstes Reiseziel darstellt.

Elfenkrypta, Obere Ebene



Orte (braun):

1 Untere Ebene

2 Vorgebirge von Hügelspitze

Personen (grün):

1 Elfenstatue

2 Ritenkammer

Zur Abwechslung konfrontiert euch die Krypta mit Ratten, welche sich einen der Kobolde vornehmen, während ihr eintretet. Durch wessen Hand er stirbt, dürfte für ihn wenig Unterschied machen. Die Kammer zur Linken des Hauptraumes beinhaltet eine Elfenstatue, an der ihr beten könnt um Heilung zu erfahren (außerdem verändert sich eure Gesinnung einen Punkt zum Guten). Andere Aktionen sind an der Statue nicht zu empfehlen. Die gegenüberliegende Kammer bleibt euch für den Augenblick verschlossen, womit nur der Weg nach Unten übrig bleibt.

Elfenkrypta, Untere Ebene

Orte (braun):

1 Geheimtür

2 Obere Ebene

Personen (grün):

1 Erwachter Geist

2 Spinnennest

3 Leichnam des Schurken, Altes Schwert

4 Koboldversteck

5 Nilmaldors Kammer

6 Geheimkammer



Die erste Tür links führt in Nilmaldors Ruhestätte. Wobei grade seine Ruhe gestört ist. Er fühlt sich durch die Spinnen nebenan beleidigt, die irgend ein Magier kürzlich angeschleppt hat. Wenn ihr die Spinnen für ihn beseitigt, ist er euch in eurem Kampf gegen die Kobolde behilflich. Fragt ihr im Gespräch nach Schätzen, so übergibt er euch den Schlüssel für die verschlossene Kammer auf der oberen Ebene.

Ein paar Kobolde haben sich auf dem Gang vor euch verbarrikadiert. Nahkampfspezialisten müssen daher zunächst einige Kisten zertrümmern, bevor sie die Brut ausschalten können. Wie angekündigt warten die Spinnen in der nächsten Kammer. Da sie zahlenmäßig überlegen sind, solltet ihr den Kampf langsam angehen lassen und sie nach und nach anlocken. Zerstört ihre Nester am Ende der Kammer und nehmt die Ausrüstung aus dem Kokon an euch. Als Belohnung erzählt euch Nilmaldor von einer Falle, die euch den Umgang mit den Kobolden erheblich einfacher macht. Natürlich erhaltet ihr auch den versprochenen Schlüssel für die Kammer. Der Schatz darin ist von eurer Klasse abhängig und ist lediglich für Paladine eine wirkliche Bereicherung. Sie erhalten eine verzauberte Rüstung, Schild und Helm. Alle anderen müssen sich mit einem Umhang und Amulett abfinden. Das Rätsel des Raumes ist einfacher als es aussieht. Auf eurem Weg zu der Statue dürft ihr nur die Platten betreten, die von einem roten Strahl getroffen werden und auf dem Weg zurück auf den genau umgekehrten.

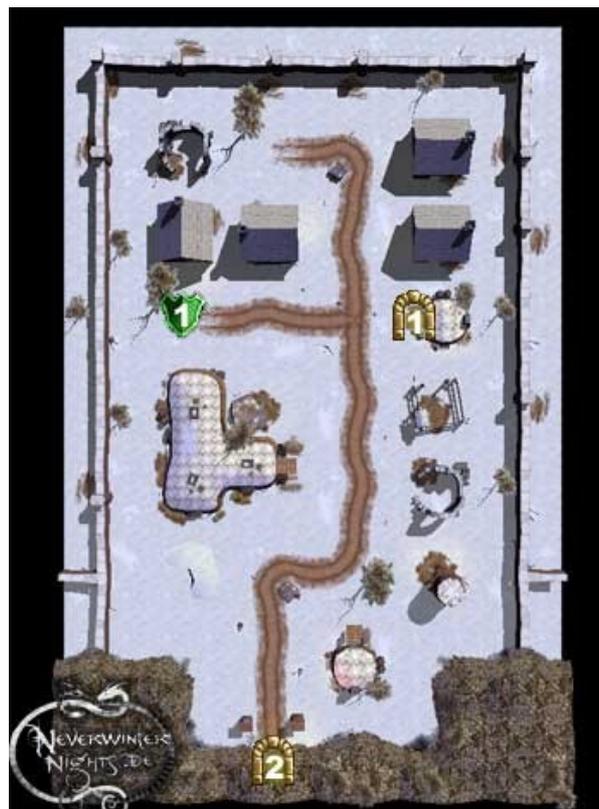
Wieder zurück auf dem Gang der unteren Ebene, lauft ihr in eine Schlacht zwischen Skeletten und Kobolden. Wenn ihr einen Augenblick inne haltet, schlachten sie sich gegenseitig ab und ihr braucht euch nur noch des Restes entledigen. Folgt der Abzweigung nach links und betretet anschließend die erste Kammer auf der rechten Seite. Wie zuvor wird auch sie von einem ruhelosem Geist bevölkert. Irgendein Schurke hat ihm sein Schwert stibitzt und das möchte er natürlich zurück haben. Eure einzige Hoffnung liegt also darin, dass der Dieb die Krypta gar nicht mehr lebend

verlassen hat. Wie der Zufall es will, ist genau das eingetreten. Die Leiche liegt im östlichen Teil der Krypta <3>. Nehmt das Schwert an euch und kassiert die Belohnung des Geistes.

Auf dem Weg zur Geheimtür [1] stolpern euch einige Kobolde und Skelette entgegen. Betretet den Raum sobald ihr die Tür entdeckt habt und nehmt eine der Sauerstoffmasken aus der Truhe (bzw. eine zweite für euren Gefolgsmann). Betätigt sodann den Hebel für die Giftgasfalle rechts. Geht zurück auf den Gang und klopft höflich an die Tür. Mit etwas Überredungskunst wird euch Einlass gewährt. Lasst das Schwert zunächst stecken und setzt lieber die Sauerstoffmaske auf. Mit guten Überredungsfähigkeiten lässt sich der Koboldanführer davon überzeugen das erste Artefakt, die mumifizierte Hand, herauszugeben. Ihr müsst ihm lediglich vorlügen, ihr würdet ihn vor den Gnollen beschützen. Reichen eure Fähigkeiten dafür nicht aus, ist es an der Zeit das Gas strömen zu lassen. Tretet auf die Auslöseplatte (in der Nähe der Tür) und krempelt die Koblode um.

Auf welche Weise ihr das Artefakt dem Koboldanführer auch abgenommen habt, die Krypta ist bezwungen und es kann wieder nach Hause gehen. Die Frage ist nur, was ihr damit macht, denn für die Fortführung des Geschichtsstrangs sind die ersten drei Artefakte nicht wichtig. Ihr könnt die Hand also bei der Schmiedin identifizieren lassen und anschließend behalten (nützlicher Gegenstand) oder sie bei Szaren für 1.000 GM verkaufen.

Blumberg



Orte (braun):

1 Deekins Versteck

2 Vorgebirge von Hügelspitze

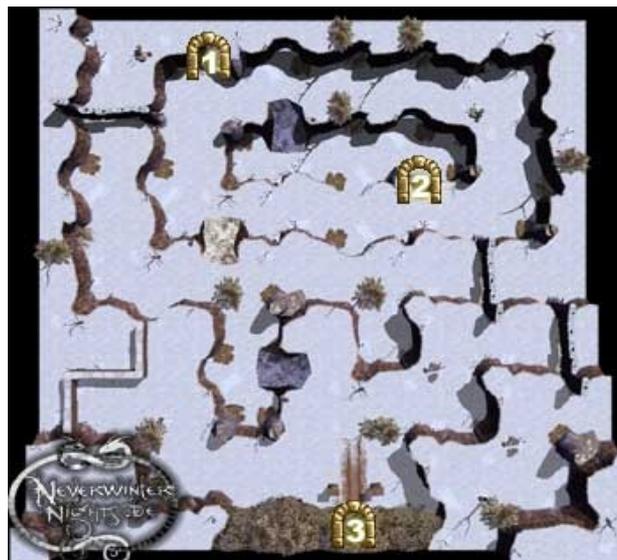
Personen (grün):

1 Gnoll Schamane mit Gruppe

Der nächste Stopp ist das kleine Dörfchen Blumberg (östlich vom Vorgebirge). Zumindest war es mal ein Dorf... denn wie es scheint, sind die Gnolle nach dem Handgemenge mit den Kobolden dahin umgesiedelt. Die ersten Gnollkrieger erwarten euch sofort am Eingang [2] und im Zentrum dürft ihr euch zusätzlich mit einem Schamanen vergnügen. Interessant wird es jedoch erst bei dem Gnoll, der in das östliche Gebäude [1] eindringt. Denn aus diesem Gebäude dringen die Schreie eines Kobolds...

Schaltet den letzten Gnoll aus und unterhaltet euch mit dem Kobold, Deekin. Er kann euch die ganze Geschichte über den Koboldangriff und die Artefakte erzählen. Unglücklicherweise erzählt er aber nicht alles, ohne das ihm versichert wurde, dass er in Sicherheit ist und sein Meister, der Weiße Drache, ihm nichts antun wird. Womit es nun wieder an euch ist, dem Drachen einen Besuch abzustatten. Geht zurück ins Vorgebirge und von da aus nördlich in die Nesserberge.

Nesserberge



Orte (braun):

- 1 Orkhöhlen
- 2 Koboldhöhlen
- 3 Vorgebirge von Hügelspitze

In den Nesserbergen selbst gibt es nicht viel zu sehen. Lediglich zwei Höhleneingänge befinden sich in dem Gebiet. Der südlichere führt zu eurem eigentlichen Ziel. Aber wenn ihr Lust habt, könnt ihr zunächst einigen Orks das Fürchten lehren und die nördlichere Höhle aufsuchen.

Kämpft euch ein Weg durch die Orkbrut nach Norden und erleichtert die Leichen um ihre Habseligkeiten. Viel kommt leider nicht dabei rum, nur ein Langbogen namens Elikas Rache und ein Unsichtbarkeitstrank, der später noch nützlich sein wird.

Koboldhöhlen



Orte (braun):

1 Nesserberge

2 Tynifarrars Lager

Personen (grün):

1 Schalter

2 Schalter

3 Schalter

4 Schalter

5 Hinterhalt der Koolde

6 Wolfspferch

7 Meisterspringers Zelle

8 Arzigs Thronsaal

Auf zu neuen Schandtaten. Die Koboldhöhlen sind etwas umfangreicher. Entledigt euch des Ungeziefers im ersten Raum und schleicht weiter gen Norden. In dem geschlungenem Gang solltet ihr Vorsicht walten lassen. Er ist mit zahlreichen Fallen gespickt.

Die Kammer in der Mitte der nächsten Halle <5> ist offensichtlich eine Falle. Es bleibt euch überlassen, ob ihr sie auslöst und gegen alle Koolde auf einmal antretet, oder ob ihr sie einzeln aus

ihren Löchern <1 - 4> holt. Der folgende Weg ist durch 4 Türen verschlossen, welche sich nicht mit Schlüsseln oder Dietrichen öffnen lassen. Welch ein Zufall, dass um die große Halle herum 4 Schalter befinden. Betätigt sie in folgender Reihenfolge:

1. Nordöstlich <2>
2. Südwestlich <4>
3. Südöstlich <3>
4. Nordwestlich <1>

Hinter den 4 Türen stoßt ihr auf den Wohnbereich der Kobolde, in dem durch euer Auftreten blinde Panik herrscht und alle Kobolde wild umher laufen. Eventuell werdet ihr von einem Koboldschamanen und einigen Haustüren angegriffen. Sobald ihr diese kleinen Hindernisse überwunden habt, solltet ihr dem langen Korridor im Südwesten in den Gefängnisbereich folgen. In der letzten Zelle <7> wird der Meisterspringer gefangen gehalten. Nach einem kurzem Plausch habt ihr den Weg zur Drachenhöhle schon so gut wie gefunden. Ihr müsst lediglich seine Differenzen mit den Koboldhüptling, Arzig <8>, bereinigen. Auf dem Weg dorthin kommt ihr an seinen Leibwächtern vorbei, die kein großes Problem darstellen sollten. Anschließend könnt ihr Arzig selbst einen Kopf kürzer machen. Falls ihr die Kobolde aus der Taverne in Hügelspitze entkommen lassen habt, gibt es ebenfalls die Möglichkeit mit dem Hüptling zu verhandeln. Es ist jedoch eine sehr mühsame und langwierige Angelegenheit.

Im Anschluss daran sorgt Meisterspringer dafür, dass der Findling am Ausgang der Höhle [2] angehoben wird und ihr passieren könnt.

Drachenhöhle



Orte (braun):
1 Koboldhöhle

Personen (grün):

- 1 Tymofarrars Lager (Fundort der Maske)
- 2 Eishund-Kaserne
- 3 Ochsenpferch

Die "Eishund" Bogenschützen sind eine deutlich aggressivere Variante der Kobolde, denen ihr bisher begegnet seid. Sie verschießen Pfeile, welche euch bei Aufprall einen schicken Kälteschock versetzen. Den ersten Trupp der Kompanie <2> könnt ihr noch verhältnismäßig leicht bekämpfen. Schwieriger wird es jedoch, wenn ihr auf Klonk am Ochsenpferch stoßt. Sobald ihr ihn angreift scheint er über die Brücke zu fliehen. Dabei will er euch aber lediglich in eine tödliche Falle locken (zumindest wenn ihr kein hochstufiger Charakter seid). Die Lösung des Problems liegt ganz in der Nähe von Klonks erstem Aufenthaltsort. Öffnet einfach den Ochsenpferch und lasst die Tiere den Job erledigen.

Die Tür hinter dem Koboldleichenfeld führt in Tymofarrars Wohnzimmer <1>. Unter normalen Umständen könnt ihr es kämpferisch mit dem Drachen kaum aufnehmen. Strebt lieber eine Unterhaltung an, erklärt ihm die Geschichte mit Deekin usw. und erklärt euch bereit J'Nah für ihn zu suchen. Auf diese Weise erhaltet ihr ein Mittel, mit dem euch der spätere Kampf gegen sie leichter von der Hand geht. (Keine Angst, Tymofarrar bekommt später ebenfalls sein Fett weg). Verlasst die Höhle mit Hilfe von Tymofarrars Schlüssel und der Felsformation in seiner Nähe. Der Teleporter bringt euch zurück ins Nessergebirge. Von dem aus ihr gen Süden in den Hochwald reisen solltet.

Hochwald



Orte (braun):

- 1 Gnollhöhlen
- 2 Lager des Einsiedlers
- 3 Nestlinghöhlen
- 4 Räuberhöhlen
- 5 Grottschraathöhlen
- 6 Vorgebirge von Hügel Spitze

Das eigentliche Ziel in diesem verschneitem Tal ist die Gnollhöhle im Nordosten [1]. Bevor ihr euch diese vornehmt, steht es euch selbstverständlich frei, die Gegend selbst zu erkunden. Ich empfehle mit der Räuberhöhle im Westen zu beginnen [4].

Schaltet den Bogenschützen darin aus, bevor ihr in die Falle tappt. Ist der Hauptmann aus dem Weg geräumt, könnt ihr euch die Ringe und den Schlüssel aus den Truhen aneignen. Mit diesem seid ihr nun in der Lage die Grottschraathöhle im Süden zu betreten.

Wo ihr aber grade schon mal in der Nähe seid, könnt ihr genau so gut einen Abstecher zum Geschäft des Einsiedlers [2] machen und eure Vorräte auffrischen. Neben einigen interessanten Gegenständen teleportiert er euch für stolze 500 GM nach Blumberg, Hügel Spitze oder in die Koboldhöhlen.

Je nachdem von welcher Seite ihr die Grottschraathöhle betretet, lauft ihr entweder ein Grottschraathandgemenge <1>, oder in einen Kampf zwischen Bären und Wölfen <3>. Welcher Partei ihr euch zuerst entledigen wollt, hinter ihnen liegt auf alle Fälle eine Mumie begraben <2>, welche selbstverständlich hyperaktiv ist. Sofern euch keine "Untote bannen"-Fertigkeit zur Verfügung steht, solltet ihr sie besser aus der Ferne vernichten und euch aus ihrem Angstradius fern halten. In ihrem Sarg werdet ihr eine schimmernde Schärpe finden, die eure Magieresistenz anhebt.

Falls ihr von derartigen Kämpfen noch nicht genug habt, steht die Nestlinghöhle [3] auf dem Plan. Hier könnt ihr magische Panzerhandschuhe und ein Drachenei abstauben, welches sich bei Szaren für ein nettes Sümmchen verkaufen lässt.

Nachdem der Hochwald größtenteils befriedet ist, kann es in das letzte Dungeon dieses Kapitels [1] gehen.

Gnollhöhle



Orte (braun):

1 Unterirdische Ruinen

2 Hochwald

Personen (grün):

1 Gishnaks Schatz

2 Folterkammer

3 Thronsaal, Gnollhüuptling

4 Quartier der Tiermeister

5 Goblinmagier

6 Halb-Orkischer Gefangener

7 Gefangene aus Blumberg

Das Empfangskomitee am Eingang bleibt aus. Die Gnolle scheinen sich ihrer Festung recht sicher zu sein und rechnen scheinbar nicht mit Besuchern. Dem Höhlenverlauf folgend, stoßt ihr auf eine Tür, die sich scheinbar nicht öffnen lässt. Nehmt die linke Abzweigung und säubert die drei Räume am Rand. Achtet immer darauf, dass keiner der Gnolle zu einem Gong gelangen kann, da sonst alle in der Gegend verfügbaren Gnolle auf euch einstürmen. Am letzten Wachraum stoßt ihr auf einen gefangenen Halb-Ork <6>. Der Schlüssel zu seiner Zelle befindet sich in der nahe gelegenen Kiste. Als treusorgender Abenteurer könnt ihr ihn selbstverständlich nach draußen eskortieren. Die Tür hinter der nächsten Biegung führt zu einem Gnoll Tiermeister. Er ist recht fix am nächsten Gong, versucht ihn also besser mit Wurf- oder Fernwaffen daran zu hindern. Der Goblinmagier im

östlichen Raum <5> hat ein paar Gegenstände bei sich, die ein Handgemenge rechtfertigen. Wenn ihr mit ihm fertig seid, geht es weiter zu den Gefangenen aus Blumberg (nächste Abzweigung nach Süden) <7>. Einer der Wächter hat den Schlüssel zur Zellentür bei sich, die ihr aber ebenso gut eintreten könnt.

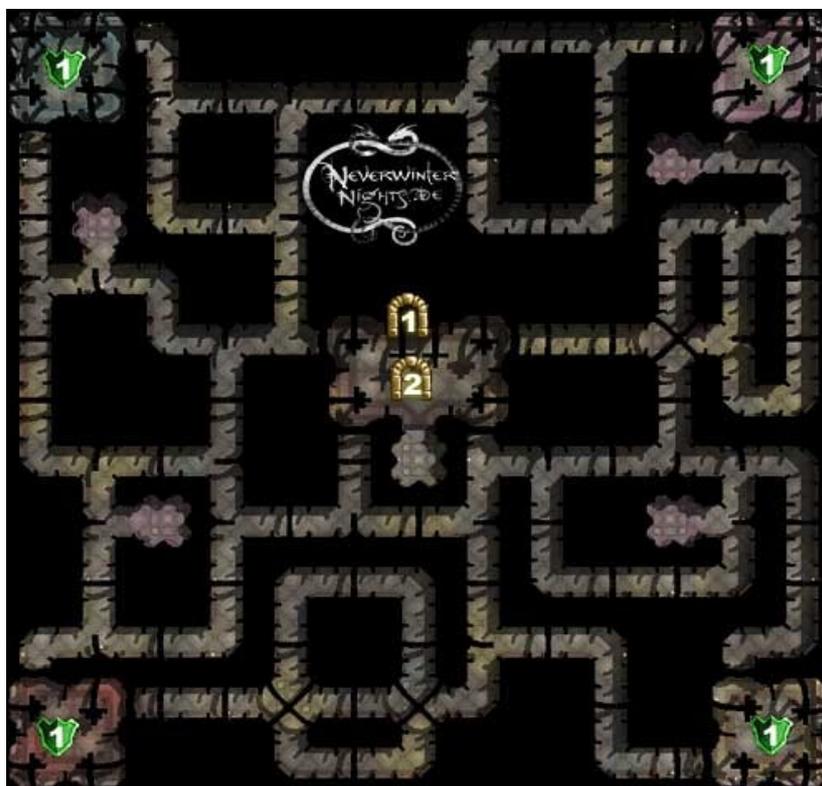
Weitere Gefangene, jedoch einer anderen Gattung, findet ihr in der nordwestlich gelegenen Folterkammer <2>. Wenn ihr sie befreit, lassen sie sich dazu überreden im Kampf gegen die Gnolle zu helfen. Da sie aber keine sonderlich große Unterstützung darstellen, könnt ihr auch genau so gut auf die Befreiung verzichten. Die anderen Räume im westlichen Abschnitt enthalten keine lohnenswerten Gegenstände, lediglich weitere Gnollwachen.

Auf in die Höhle des Löwen, oder besser gesagt des Gnollhäuptlings: Gishnak wird euch so lange angreifen, bis ihr euch als Kämpfer würdig erweist bzw. ihn verwundet habt. Falls ihr die Koboldunterstützung bei euch habt, könnt ihr die Gnolle ihnen überlassen und euch selbst auf den Häuptling konzentrieren.

Anschließend erklärt sich Gishnak bereit, euch im Kampf gegen J'Nah zu unterstützen, wenn ihr im Gegenzug seine Untertanen nicht mehr behelligt. Dieses Angebot solltet ihr euch nicht entgehen lassen, denn J'Nah ist in der Tat ein harter Brocken.

In den Truhen hinter Gishnaks Thron könnt ihr ein Langschwert +1, Pfeile +1 und ein paar Panzerhandschuhe abstauben. Sobald ihr auf dieser Etage fertig seid, könnt ihr euch von der dahinter gelegenen Kammer aus in die nächste abseilen [1].

Unterirdische Ruinen



Orte (braun):

1 Halle der Alten

2 Gnollhöhle

Personen (grün):

1 Kammern der Elementare

Die unterirdischen Ruinen sind durch trickreiche Magie geschützt. Aber keine Angst, ihr müsst kein Magier sein, um sie überwinden zu können. Schnappt euch zunächst den Trank der Elementarresistenz aus der Truhe im Westen des Raumes und betätigt danach den Hebel. Das jetzt erscheinende blaue Symbol macht euch immun gegen Wasserfallen. Folgt also der Wasserspur durch das Dungeon, bis ihr beim Wasserelementar angelangt seid. Mit magischen Waffen und einer guten Rüstung, dürft ihr mit ihm keine größeren Probleme haben. Solltet ihr dennoch auf welche stoßen, könnt ihr ihn aus seiner Kammer und in die Fallen eines anderen Elementares locken. Auf diese Weise nimmt er ausreichend Schaden.

Verfahrt auf diese Weise mit den Feuer-, Luft- und Erdelementaren. Wie zu erwarten ist, ist der letzte Gegner der schlimmste. Es wäre daher ratsam den eingesammelten Trank bis zum Schluss aufzubewahren. Habt ihr alle Elementare in der Ruhestand geschickt, öffnet sich das große Tor in der Haupthalle und der Weg zu J'Nah ist frei [1].

Halle der Alten



Orte (braun):

1 Portal zum Hochwald

2 Unterirdische Ruinen

Personen (grün):

1 J'Nah und ihr Gefolge

Mit eurer Ankunft in der Halle belauscht ihr ein Gespräch von J'Nah. Schnell wird klar, dass sie nicht die Dame ist, welche die Fäden in der Hand hat. Auch sie führt nur Befehle aus. Dennoch ist sie ein sehr ernst zu nehmender Gegner, den es zunächst aus dem Weg zu räumen gilt und damit ist sie leider nicht der einzige.

Nun könnt ihr euch entscheiden, in welcher Reihenfolge ihr J'Nah und Tymofarrar bezwingen wollt:

Möglichkeit 1

Wappnet euch für den Kampf gegen J'Nah und trinkt den Elementarresistenztrank (falls ihr ihn noch habt). Er hilft euch gegen die Höllenhunde und J'Nahs Zauber zu bestehen. Beendet das Gespräch mit ihr am Besten gar nicht, sondern wählt noch während dessen das Fläschchen mit dem Pulver aus eurem Inventar auf sie an. Es wird sie ihrer Macht berauben und offen für euren Angriff machen. Fokussiert die Attacken ausschließlich auf sie. Bei ihren Überresten befindet sich der Drachenzahn (eines der Artefakte) und das Seelengefäß. Nehmt beide an euch und verlast die Halle über den Teleporter im nördlichen Raum [1]. Begeht euch im Anschluss daran zu Tymofarrars Höhle (ihr könnt den Weg entweder zurück laufen, oder euch vom Einsiedler in die Koboldhöhle teleportieren lassen).

Möglichkeit 2

Lasst euch von J'Nah davon überreden, Tymofarrar zu töten. Sie wird euch zur Unterstützung ein Mittel geben, mit dem ihr euch in einen Frostriese verwandeln könnt. In diesem Zustand ist Tymofarrar wirklich sehr einfach zu besiegen. Wie zu erwarten war, hält J'Nah sich im Anschluss nicht an den Deal und greift euch an. Aber dank des Fläschchens, welches ihr von Tymofarrar bekommen habt, wird auch dieser Kampf wieder einfach (zumal euch die Gnolle zur Hilfe eilen). Wenn ihr Tymofarrar berichtet, dass ihr J'Nah erfolgreich ausgeschaltet habt, sieht er wenig Sinn darin, euch am Leben zu lassen. Die richtige Taktik besteht darin, ihn davon zu überzeugen sein Versprechen zu ehren und ihn danach mit dem Seelengefäß einzuschüchtern. Auf diesem Wege seid ihr in der Lage um Deekins Freiheit zu feilschen und könnt (mit etwas Überredungskunst) sogar die Maske für 300 GM erstehen.

Welchen Weg ihr auch gewählt habt, als nächstes steht ein Treffen mit Deekin auf dem Plan. Falls nach Verlassen des Dungeons keine automatische Sequenz mit ihm folgt, müsst ihr ihn in Blumberg aufsuchen. Sobald er vom Tod des Drachens erfährt, übergibt er euch die Überreste der Turmstatue.

Das 1. Kapitel ist so gut wie geschafft. Alles was ihr noch machen müsst, ist Meister Drogan die Turmstatue zu übergeben. Zuvor könntet ihr jedoch einen Zwischenstopp bei Fiona einlegen. Denn der Halb-Orkische Gefangene war tatsächlich ihr Bruder, wodurch sie ein paar Goldmünzen für seine Rettung springen lässt.

Kapitel 2: Überleitung



Orte (braun):

- 1 Unterirdischer Tunnel
- 2 Unterirdischer Tunnel
- 3 Unterirdischer Tunnel

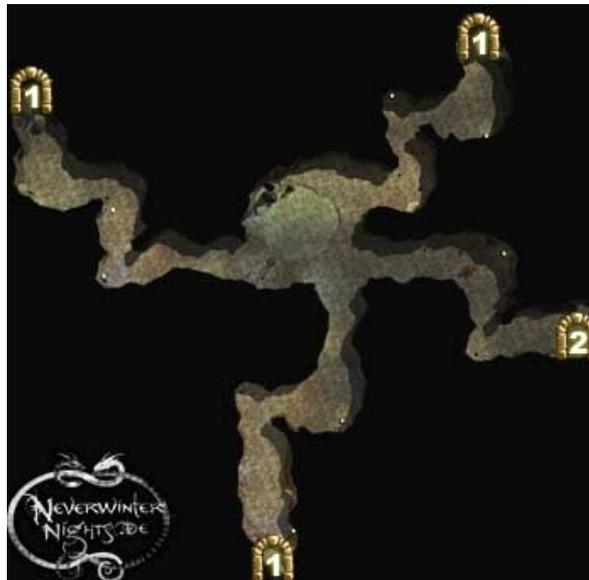
Personen (grün):

- 1 Katrianas Lager

Vom kalten Norden Hügelspitzes zieht Katrianas Karawane gen Osten durch die Anauroch Wüste, wo vor Urzeiten die fliegenden Städte ihr Ende fanden. Katriana hat neue Leute angeheuert. Neben einem Kobold, der sich die meiste Zeit von euch fern hält, zählt nun auch Deekin zur Truppe.

Während einer planmäßigen Rast ertönen eines Nachts seltsame Geräusche um den Lagerplatz herum. Die Skorpioner greifen an! Im Grunde würden die Zigeuner mit den Skorpionern sicherlich fertig werden. Aber ihr könnt die Erfahrungspunkte ruhig für euch beanspruchen und ein wenig nachhelfen. Sobald der Kampf vorbei ist, kommt Katriana auf euch zu und befragt euch, ob ihr Zidan, den Führer der Karawane, gesehen habt. Er ist scheinbar entführt worden. Ohne seine Hilfe müsste die Karawane umdrehen und in Schwarzsand einen neuen anheuern. Also liegt es an euch, Zidan zur Rettung zu eilen. Doch vergesst nicht, euch einen neuen Gefolgsmann auszusuchen. Neben den bisherigen steht euch nun auch Deekin zur Verfügung, der eine vielseitige Alternative darstellt. Sucht euch eines der Sandlöcher, aus denen die Skorpioner empor gestiegen sind, und steigt hinab.

Tunnel



Orte (braun):

- 1 Oberfläche (Karawanenlager)
- 2 Skorpionerhöhlen

Der unterirdische Tunnel hat 4 Ausgänge. Drei davon führen zur Oberfläche zurück. Sucht euch dementsprechend den vierten im Osten heraus und taucht weiter in das Tunnellabyrinth hinab.

Skorpionerhöhlen

Orte (braun):

- 1 Unterirdischer Tunnel
- 2 Tempel der Skorpioner

Personen (grün):

- 1 Unterkünfte
- 2 Mantikorhöhle
- 3 Schatzkammer



Gleich im ersten Raum wird es haarig. 2 Skorpionerbogenschützen und 4 -krieger kommen auf euch zu gestürmt. Aber lauft nicht blind ins Verderben, es befindet sich eine Säurefalle am Boden der Kammer.

Der Gang führt geradeaus weiter in einen Unterkunftsabschnitt. Dort gibt es reichlich Gegner, die in euer Schwert laufen wollen. Falls ihr arm an Arzneimitteln seid, könnt ihr da eure Vorräte wieder auffrischen. Viel mehr lohnenswerte Gegenstände gibt es leider nicht zu holen.

Räumt ebenfalls in den anderen beiden Unterkünften (im Westen und Osten) auf. Selbstverständlich könntet ihr die Höhle jetzt bereits über den südwestlichen Ausgang verlassen. Aber die zentrale Kammer sieht doch so schön nach einer Falle aus, nicht wahr? Speichert ab und probiert sie aus. Nach einer kurzen Sequenz steht ihr einem Mantikor gegenüber. Als Nahkämpfer hilft nichts besser, als mit Geschrei auf ihn zu stürmen und genug Heiltränke bereit zu halten. Bogenschützen und Magier hingegen, sollten die Deckungsmöglichkeiten zu ihrem Vorteil ausnutzen. Durchsucht sein Lager nachdem er dahin geschieden ist und folgt anschließend dem südlichem Gang.

Nach wenigen Schritten stoßt ihr auf eine massive Tür, die sich mit einem Dietrich oder Zauber aber leicht öffnen lässt. In dem dahinter liegendem Raum befindet sich neben 4 Kisten eine Statue. Der gesamte Boden ist mit Fallen gespickt, die jedoch erst ihre Wirkung verlieren, wenn die Statue zerstört ist. Tut euch selbst den Gefallen und plündert die Truhen erst anschliessend.

Im letzten Raum erwartet euch das letzte Empfangskomitee für diese Etage. Schaltet sie aus und steigt die Treppe zur untersten Ebene herab.

Tempel der Skorpioner



Orte (braun):

- 1 Skorpionhöhlen
- 2 Portal zur Oberfläche

Personen (grün):

- 1 Skorpion Offiziere
- 2 Altar der Skorpioner

In der ersten Höhle graben sich euch wieder einige Skorpioner entgegen, die von einem Offizier angeführt werden. Die Tempelkammer bietet endlich wieder etwas Abwechslung. Eine ganze Armada Ghule hat sich hier eingenistet. Wodurch ein Untote Bannen Zauber quasi zur Pflicht wird. Solltet ihr diesen nicht parat haben, bestehen eure besten Chancen darin, zum Altar vor zu preschen. Denn dieser und der Hohepriester sind die primären Ziele des Kampfes. Ist der Altar erst einmal zerstört, nehmen die Ghule ihren letzten Atemzug.

Für seine Rettung vor den Skorpionern ist Zidan euch sehr dankbar. Wenn ihr die angebotene Belohnung ablehnt erhaltet ihr 3 gute Gesinnungspunkte. Fordert ihr hingegen 250 GM von ihm, bewegt sich eure Gesinnung weiter auf das Böse zu. Direkt hinter dem Altar ist ein Teleporter erschienen, über den ihr den Tempel wieder verlassen könnt.

Bevor die Karawane weiter zieht, bietet euch Katriana ebenfalls eine Belohnung für Zidans Rettung an. Lehnt ihr sie ab verbessert sich eure Gesinnung zum Guten. Noch mehr Punkte heimst ihr

jedoch ein, wenn ihr die Belohnung Zidan zu sprecht. Ein paar Chaospunkte erhaltet ihr hingegen, wenn ihr Katriana für etwas mehr Gold einschüchtern solltet.

Die Oase der Grünen Palme



Orte (braun):

- 1 Grab von Kel-Garas
- 2 Al Rashids Grabmal
- 3 Haus des Morgenfürsten

Personen (grün):

- 1 Beduinenlager
- 2 Katrianas Lager

Die Reise durch die Anauroch Wüste ist kein Zuckerschlecken. Kaum habt ihr Zidan gerettet, geht der Karawane das Wasser aus. Glücklicherweise befindet sich eine Oase ganz in der Nähe. Doch die örtlichen Beduinen <1> sind derzeit nicht so gut gelaunt. So bittet Katriana mal wieder euch, die Erlaubnis einzuholen an der Oase campieren zu dürfen.

Folgt dem Pass im Westen zur Oase. Ali Ibn-Musud und seine Gefolgsleute werden von Zombies belagert. Helft ihnen in ihrem Kampf und redet im Anschluss mit Ali. Er wird euch seine Leidensgeschichte klagen. Da diese die ausgetrocknete Oase betrifft, bleibt euch quasi nichts anderes übrig, als ihm eure Hilfe anzubieten. Ali erzählt euch sodann die Geschichte von Kel-Garas, den es zu bezwingen gilt.

Nordwestlich vom Beduinenlager liegt eine Grabkammer [2]. Wie Ali erzählt, haben seine Vorfahren dort eine mächtige Waffe deponiert. Wenn es euch also nach einer guten Waffe gegen Untote gelüftet, solltet ihr das kleine Rätsel lösen. Wie nicht anders zu erwarten, wird die Grabkammer von Wächtern bevölkert. Zerschlagt die 4 Gargyle und betrachtet das Rätsel am Boden. Viel Intelligenz ist wohl kaum erforderlich, um es zu lösen. Ist der Raum doch von

unzähligen X Zeichen bedeckt. Benutzt dementsprechend die 7 Steine, um ein X auf den Druckplatten zu bilden. Habt ihr es geschafft, so zerbricht das Siegel und der Zorn der Wüste ist euer.

Bei den meisten Charakterklassen entpuppt sich der Zorn der Wüste als Flegel. Seid ihr jedoch Magier, so erhaltet ihr einen Stab. Welche Form er auch annehmen mag, der Schaden bleibt gleich: 1W8 Basisschaden, +1 Verzauberung und +2 gegen Untote.

Das Grab von Kel-Garas



Orte (braun):

- 1 Geheimtür
- 2 Oase der Grünen Palme
- 3 Geheimtür
- 4 Innere Katakomben

Personen (grün):

- 1 Orden der Göttlichen Faust
- 2 Mumiensarkophage mit Mönchsschatz
- 3 Krypta der Finsteren Streiter

Weiter nördlich schlummert der Eingang zu Kel-Garas Grabkammer. Von der Eingangshalle aus,

lauft ihr schnurstracks in eine Blitzfalle, die von zwei Gargylen flankiert wird. Da die folgende Brücke noch heimtückischer geschützt ist, solltet ihr euch an einem der Gargyles vorbei kämpfen und die Geheimtür [1] dahinter benutzen (es ist auf beiden Seiten eine). Auf diesem Wege taucht ihr hinter den Bogenschützen auf, die euch sonst aufs Korn genommen hätten. Die südliche der beiden Kammern beherbergt nicht viel mehr als Untote. Aber die nördliche bietet einige interessante magische Schätze. Jeder der 4 Särge gibt eine Mumie frei, nach deren Vernichtung ihr an den jeweiligen Schatz gelangt. Die Gegenstände sind größtenteils für Mönche gedacht (Handschuhe des Langen Todes +3 etc.) aber es befinden sich auch normale Ausrüstungsgegenstände darunter (Helm der Entladung, kleiner Schild +2 etc.).

Der nächste Raum im Westen füllt sich mit Fliegen und Pestilenz, wenn ihr ihn betretet. Holt dementsprechend einmal tief Luft und stürmt hindurch. An der nächsten Abzweigung geht es nicht nur nach Norden und Süden weiter. Wenn ihr genau hinseht, entdeckt ihr eine Geheimtür [3] nach Westen. Sie führt euch vorbei an den Feuerballfallen des südlichen Ganges. Doch bevor ihr sie benutzt, solltet ihr einen Abstecher zum Orden der göttlichen Faust im Norden machen.

Die erste Grabkammer, die ihr passiert, beinhaltet abermals 4 Särge, die mit Fallen versehen sind. Öffnet ihr auch nur einen, springen euch die Mönche aus allen 4 Särgen entgegen. Der zweite und letzte Raum in dieser Richtung ist das persönliche Grab vom Meistermönch, Zaar <1>. Der Kampf gegen ihn ist schon etwas härter, als gegen seine vorherigen Untertanen. Dennoch hinterlässt er euch nur Stiefel der Resistenz +1. Dafür könnt ihr aber den Heiligen Rächer vom örtlichen Skelett abgreifen.

Begeht euch zurück zur Geheimtür und folgt dem Gang gen Süden. Er wird von Untoten gesäumt, aber die sind einfacher zu bezwingen, als die Armada Feuerbälle auf dem normalen Pfad. Sobald ihr die zweite Geheimtür passiert habt, seid ihr wieder auf dem normalen Pfad, wo euch Kel-Garas und eine weitere Gruppe Untoter erwarten. Als Kleriker oder Paladin sollte es keine Problem sein, sie zu bezwingen. Für Leute ohne Untote Bannen Fertigkeit und dergleichen, kann es jedoch zu einer ziemlichen Quälerei werden. Vor allem weil Kel-Garas Angst Radius einen wirklich zur Verzweiflung treiben kann. Das Gute an der Kammer ist, dass ihr Kel-Garas nicht zwingend töten müsst. Ihr müsst es lediglich schaffen an ihm vorbei in den dahinter gelegenen Gang zu gelangen. Denn dorthin folgt er euch nicht weiter.

Als nächstes stoßt ihr auf die Krypta der Finsteren Streiter. Wie der Name vermuten lässt, wird sie neben zwei Skeletten auch von einem Finsteren Streiter bevölkert <3>. Solltet ihr ebenfalls diese Prestigeklasse gewählt haben, wird euch seine Ausrüstung gefallen. Das komplett schwarze Outfit erstreckt sich über einen Helm mit +3 gegen Geistesbeeinflussung, ein +1 Rüstung und ein +1 Zweihänder. Der folgende Raum führt euch hinunter in die Inneren Katakomben von Kel-Garas Grab [4].

Die Inneren Katakomben



Orte (braun):

1 Obere Grabkammer

Personen (grün):

1 Kel-Garas

2 Altar des Tyrannos

3 Statue des Tyrannos

Der Tempel zu Beginn der inneren Katakomben ist Tyrannos gewidmet. Zahlreiche Todesalben treiben durch den Raum und warten darauf von euch zur Ruhe gebettet zu werden. In der Mitte des Tempels ruht die Statue von Tyrannos. Sobald ihr versucht ihre Rubinaugen zu stehlen oder sie angreift, erwacht sie zum Leben und macht euch selbiges schwer. Mit ein paar heftigen Angriffen sollte sie aber kein Problem darstellen.

Der dahinter gelegene Altar ist für Charaktere böser Gesinnung gedacht. Je nach eurer Gesinnung verändern sich eure Gesinnungspunkte unterschiedlich:

Gut: Beten am Altar bringt euch 5 böse Gesinnungspunkte ein. Gebete vorzutauschen oder den Altar zu bespucken sogar einen Fluch.

Neutral: Gläubiges Beten beschert euch 5 böse Gesinnungspunkte. Vortauschen 3 gute Punkte und anspucken verflucht euch zudem.

Böse: Gläubiges Beten heilt euch vollständig. Vortäuschen verschiebt die Gesinnung 3 Punkte zum Guten. Anspucken verflucht euch und bestraft euch ebenfalls mit 3 guten Punkten.

Die beiden Ausgänge des Tempels sind in ihrem Ziel und Inhalt identisch. Ihr stößt in beiden auf unzählige Fallen. Es ist also ziemlich egal wie ihr zu Kel-Garas Grabkammer gelangt. Sobald Kel-Garas euch entdeckt, schlagen die Türen hinter euch zu und Skelette schießen aus dem Boden. Streckt sie als erstes nieder und nehmt euch ihren Meister zuletzt vor. Den Stab aus seinen Überresten müsst ihr unbedingt an euch nehmen. Das Grab hinter ihm ist mit einer Falle bestückt. Aber es lohnt sich alle mal sie zu überwinden, denn im Grab liegen ein Schutzumhang +1, ein Amulett mit +2 Weisheit und eine Sense +2. Unmittelbar danach fängt das Grab an einzustürzen und euch bleibt keine andere Wahl als zu fliehen.

Das Haus des Morgenfürsten



Orte (braun):

- 1 Grab von Kel-Garas
- 2 Al Rashids Grabmal
- 3 Haus des Morgenführsten

Personen (grün):

- 1 Beduinenlager
- 2 Katrianas Lager

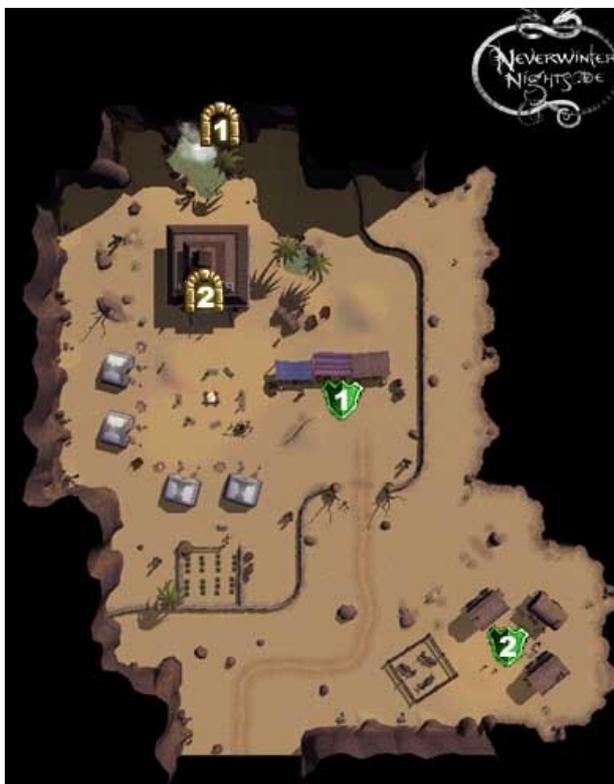
Nach einer Unterhaltung mit dem Beduinenempfangskomitee geht es weiter zum Haus des Morgenfürsten [3]. Die Untoten, welche diese Gebäude einst heimsuchten, sind erstaunlicherweise verschwunden und Weg zum Altar scheint frei zu sein. Weit gefehlt, sobald ihr euch dem Altar nähert, erscheint Kel-Garas vor euch, um euch ein Geschäft vor zu schlagen. Ein friedlicher Abzug von Kel-Garas scheint trotz aller Überredungskunst nicht möglich zu sein. Womit euch nur zwei Möglichkeiten offen stehen:

1. Möglichkeit: Ihr sprintet durch zum Altar und legt das Zepter darauf. Selbstverständlich könnt ihr vorher auch Kel-Garas mitsamt seiner Brut zusammenschlagen.

2. Möglichkeit: Ihr willigt ein, den Anführer der Beduinen zu töten. In diesem Falle stürmen die Beduinen in den Raum. Sobald ihr den von Kel-Garas erhaltenen Dolch einsetzt stirbt Ali unausweichlich und Kel Garas ist wieder frei. Legt den Dolch anschließend auf den Altar, um ihn in den Dolch des Tyrannos zu verwandeln (+2 Trefferwurf und Blindheit).

Auf welcher Weise ihr das Haus auch befriedet, im Anschluss ist die Oase wieder hergestellt und Katriana kann mitsamt ihrem Gefolge das Wasser genießen. Bevor ihr weiter zum Ao Lager reist, solltet ihr jedoch noch eure neu gewonnenen Gegenstände verkaufen (und vorher identifizieren lassen).

Ao Lager



Orte (braun):

1 Tal der Winde

2 Tempel

Personen (grün):

1 Händler

2 Katrianas Lager

So langsam kommt ihr dem Ziel der Reise näher. Als die Karawane zum dritten mal Rast macht, gelangt ihr endlich zu Garrick, Drogans Freund. Ihr findet ihn im Ao Tempel [2] im Nordwesten des

Lagers. Da ihr hierzu das Eingangstor passieren müsst, könnt ihr euch von der Wache gleich mal über Ao aufklären lassen. Garrick selbst liegt am Boden des Tempels, wo er von einer Frau gepflegt wird. Helft ihm sich zu erholen, in dem ihr ihn mit einem Heilzauber oder ähnlichem Gegenstand bearbeitet. Was eure Gesinnung weiter zum Guten bringt. Er berichtet euch fortan von einem Angriff auf die Archäologen im Norden. Als böser Charakter könnt ihr ihn natürlich zwingen die Infos ohne Heilung rauszugeben.

Eine unbekannte Frau erschien urplötzlich im Lager und vernichtete mit einer Gruppe Dämonen alle Archäologen und ihre Tiere. Garrick selbst wurde schwer verwundet, schaffte es jedoch noch, sich aus dem Gefecht zu schleppen. So konnte er beobachten, wie die Frau in einem Portal verschwand. Er fürchtet, dass die Frau sich der Nesseril Artefakte bemächtigen wird und bittet euch daher, ihr nach zu gehen. Garrick verspricht euch, sich mit Drogan in Verbindung zu setzen und diesen über die Situation aufzuklären.

Wenn ihr Interesse an einigen guten magischen Gegenständen habt, sprecht mit dem Geistlichen von Ao, stellt ihm Fragen über seinen Gott und erklärt euch letztlich bereit ein Anhänger Aos zu werden. Bittet ihn die Prüfung ablegen zu dürfen und antwortet ihm, dass der Gedanke der Schlüssel zum Rätsel des Geistlichen sei. Im Grunde sind die Jungs aber derart komisch drauf, dass sie von jeder Antwort begeistert sind. Nun, da ihr Avatar des Ao seit, könnt ihr mit Rifkin, Telnix und Talissica reden. So erhaltet ihr ein Schutzamulett +3, einen Schutzring +3 und den Umhang des Ao.

Das Amulett ist die einfachste Aufgabe. Ihr könnt Rifkin so ziemlich alles erzählen, um an das Amulett zu gelangen. Wenn ihr ihn heilt erhaltet ihr sowohl einen guten als auch chaotischen Gesinnungspunkt. Bei Tallisicas Ring müsst ihr vermutlich Überreden, Bezauberung oder göttliche Macht anwenden. Was euch einen Chaospunkt einbringt. Telnix ist der harte Brocken der Gruppe. Wenn ihr ihn zu Anfang an überredet, seinen Umhang abzugeben, kommt ihr nicht mehr an die anderen beiden Gegenstände. Ihr dürft ihn auch nicht um sein Geschenk bitten. Sagt ihm einfach, dass ihr sein Geschenk annehmt, weil er damit sein tiefes Verständnis eurer Apathie beweise.

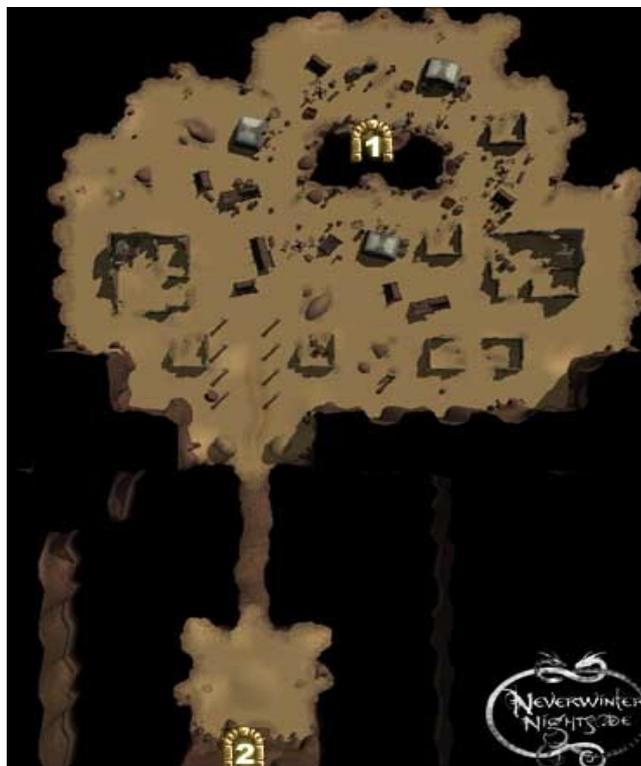
Tal der Winde

Orte (braun):

1 Ruinenausgrabung

2 Ao-Lager

Ob mit oder ohne den Gegenständen, der Weg führt euch nach Norden, durch den Tunnel hinter dem Wasserfall [1]. Die Ausgrabungsstätte wirkt wie ausgestorben. Zumindest bis ihr in die Ruinen hinab steigt.



Ausgegrabene Ruinen



Orte (braun):

- 1 Nesserruinen
- 2 Bau der Formianer
- 3 Geheimtür
- 4 Tal der Winde

Personen (grün):

- 1 5. Hebel
- 2 1. Hebel
- 3 2. Hebel
- 4 6. Hebel
- 5 3. Hebel
- 6 4. Hebel
- 7 Kammer zur Erschaffung
- 8 Kammer der Basilisken

Im Dunkel der Ruinen lauern Slaads und Basilisken auf euch. Im Kampf gegen die Slaads solltet ihr niemals den Anführer aus den Augen lassen. Denn er kann neue Slaads herbeirufen, die genau so schnell wieder verschwinden, wenn ihr ihn tötet. Also lasst euch nicht den Weg von seinen Untertanen versperren.

Der Großteil der Ruinen beinhaltet nur wenige reizvolle Gegenstände, dafür aber um so mehr Slaads. Ich würde daher empfehlen, den kürzesten Weg zum Zentrum zu wählen. (Vom Eingang aus nach Norden und anschließend gen Westen).

Die Kugel des Göttlichen

Abenteuerlustige Magier können einen Abstecher in die Nordöstliche Kammer wagen. Sie beheimatet lediglich einen grünen Slaad, der von der Kugel fasziniert zu sein scheint. Netterweise trägt er einen Spinnenumhang bei sich (+2 Rettungswürfe gegen Gift und Immunität gegen diese lästigen Spinnennetze). Der eigentliche Grund für den Besuch ist jedoch die blaue Kugel. Mit einem wirklich hohem Sagenkundelevel könnt ihr die Inschrift an der Rückwand entziffern. Für den Fall, dass ihr es nicht schafft, verrate ich, was ihr mit der Kugel anstellen könnt: Sie speichert Zauber! Genauer gesagt, könnt ihr einmalig 3 Zauber auf sie wirken. Ist das erledigt, verwandelt sie sich in einen Gegenstand, den ihr bei euch tragen und einmal pro Tag einsetzen könnt. Tut ihr dieses, wirkt sie eben diese drei Zauber auf euch. Die beste Wahl wäre dementsprechend 3 gute Schutzzauber auszuwählen. Ich würde daher zumindest Elementarresistenz und Schadensresistenz empfehlen.

In den anderen Räumen des Nordens findet ihr ein paar Schriftrollen und Zutaten. Der mittlere Raum enthält außerdem Pfeile für Bogenschützen. Die einzigen beiden interessanten Räume der Ruinen befinden sich westlich der langen Haupthalle. Raum Nummer 1 ist quasi der letzte Raum, wenn ihr den nördlichen Bogen gelaufen seit. In dem Raum versucht sich eine Slaad Bande gegen einen Schildwächter. Eilt ihm zur Hilfe und versucht ihn anschließend davon zu überzeugen, dass ihr sein Meister seit. Gelingt es euch nicht, bleiben euch zumindest noch die Habseligkeiten seines wahren Meisters. Bei der Leiche des Magiers findet ihr u.a. eine Stein zu Fleisch Salbe, die ihr unbedingt an euch nehmen solltet.

Der zweite Raum ist gut gesichert. Begeht euch zur Geheimtür [3] und speichert ab, bevor ihr ihn betretet. Denn die Kammer dahinter ist mit Basilisken gefüllt <8>. Sie schaffen es selbst Geschöpfe mit einem äußerst hohem Zähigkeitswurf in Stein zu verwandeln. Um sie davon abzuhalten, verwickelt ihr sie am Besten sofort in einen Nahkampf. Habt ihr es vollbracht, ist die Sphinxstatue in der Ecke euer Ziel. Verwendet die eben erhaltene Salbe auf die Statue und seht wie sie wieder ins Reich der Lebenden wechselt. Myr bietet euch eine Belohnung an und stellt euch vor ein Rätsel. Die Antwort ist logischerweise Feuer, da es sich nährt, um sich selbst aufrechtzuerhalten. Aber stirbt wenn es Wasser "trinkt". Als Belohnung verrät Myr euch, dass ihr in der defensiven Urne <7> 4 Tollkirschwurzeln kombinieren könnt, um Hast zu erhalten. Die Antwort auf die zweite Frage ist Stolz und nicht Alter, wie man vielleicht als erstes vermuten könnte. Als Belohnung erfahrt ihr, dass 10 Organe von extra-planaren Kreaturen einen Runenstein erzeugen. Die letzte Antwort "zehn Männer und sechs Frauen" bringt euch zur Abwechslung kein Rezept, sondern nur Erfahrungspunkte.

Durch die ersten beiden Rätsel, bekommt ihr eine ungefähre Vorstellung, was im Nebenraum vor sich geht. Der Rest erklärt sich durch die Inschriften (sofern ihr diese lesen könnt). Es gibt zwei Urnen: Eine offensive und eine defensive. Durch die Zutaten in beiden ergibt sich ein Gegenstand der ebenfalls offensive und defensive Zauber wirken kann. Die Zutaten haben bei jeder Urne unterschiedliche Effekte.

Habt ihr Lust auf ein paar leichte Kämpfe? Dann begeht euch zurück zur Haupthalle und steigt in den Formianerbau hinab.

Das Nest der Formianer



Orte (braun):

1 Ruinenausgrabung

Personen (grün):

1 Formianer-Königin

Spindelförmig dreht sich der Formianertunnel der Mitte entgegen. Welcher Klasse ihr auch angehören mögt, die emsigen Ameisenwesen dürften keine Bedrohung darstellen. Auf halbem Wege zur Kammer der Königin, sieht diese ein, dass es Zeit für einen Waffenstillstand ist. Lauft weiter bis zu ihrer Kammer und stimmt der Allianz zu. Falls ihr der Meinung seid, dass die Ameisen viel zu schwach sind und ihr deren Unterstützung nicht braucht, könnt ihr gerne versuchen die Königin zu töten. Der Kampf ist jedoch etwas härter, als man annehmen könnte. Die Königin ruft sodann einen Myrmarch herbei, wodurch das Duo in der Tat Schaden anrichten kann. Bedauerlicherweise hinterlassen sie auch keine sonderlich guten Gegenstände, wodurch die Allianz die bessere Alternative ist. Der kürzeste Weg zurück zur darüber liegenden Ebene führt über den Findling in der Kammer.

Ausgegrabene Ruinen



Orte (braun):

- 1 Nesserruinen
- 2 Bau der Formianer
- 3 Geheimtür
- 4 Tal der Winde

Personen (grün):

- 1 5. Hebel
- 2 1. Hebel
- 3 2. Hebel
- 4 6. Hebel
- 5 3. Hebel
- 6 4. Hebel
- 7 Kammer zur Erschaffung
- 8 Kammer der Basilisken

Über die Findlingstreppe gelangt ihr in einen bisher unerreichbaren Raum, der von zwei Minotauren (beide töten) bewacht wird. Die Truhen sind wie üblich mit Fallen bestückt und enthalten verhältnismäßig viel Reichtum. Die einzige Tür des Raumes führt euch zurück in die bekannte Ruine.

Nun gilt es die nördlichen Tore zum zentralen Raum zu öffnen. Hinter ihr wartet eine Armada

Slaads, die von einer grauen Variation angeführt wird. Wenn es eine sinnvolle Einsatzmöglichkeit für den Formianerkristall gibt, ist es diese Schlacht. Sobald der Kampf vorüber ist, könnt ihr euch ein paar Laufstiefel +2 aus der Leiche des grauen Slaads holen.

Wenn ihr das nördliche Ende des Raumes erreicht, erscheint Meister Drogan vor euch. Er unterstützt euch dabei das Rätsel des Teleporters zu lösen, den Garrick ausgegraben hat. Eure Aufgabe besteht darin die Schalter am Rande <1 - 6> in der richtigen Reihenfolge zu betätigen. Diese erfahrt ihr von dem zweiten Gerät in diesem Raum:

Erster Knopf: Rechte Seite, oberer Raum <2>

Zweiter Knopf: Linke Seite, mittlerer Raum <3>

Dritter Knopf: Linke Seite, unterer Raum <5>

Vierter Knopf: Rechte Seite, unterer Raum <6>

Fünfter Knopf: Linke Seite, oberer Raum <1>

Sechster Knopf: Rechte Seite, mittlerer Raum <4>

Sofern ihr alles richtig gemacht habt, wird das Portal aktiviert und ihr könnt der mysteriösen Frau folgen.

Nesserruinen



Orte (braun):

1 Ruinenausgrabung

Personen (grün):

1 Heurodis

Da das Portal hinter euch zusammenbricht, bleibt euch keine andere Wahl, als dem Verlauf der Schlucht zu folgen und an den Monsternmassen vorbei der mysteriösen Frau in die Arme <1> zu laufen.

Komplettlösung Kapitel 3

Die Ruinen von Udernzit



Orte (braun):

1 Nördliches Fragment

2 Östliches Fragment

3 Westliches Fragment

4 Tempel der Winde

Personen (grün):

1 Schildwächter

2 Ashtara, Händler der Asabi

Unfähig euch zu bewegen, zielt ihr das Podium als kunstvolle Statue. Aber schon naht Hilfe. Oder zumindest Wesen, die den Wert eurer Erscheinung erkennen. Der Asabi Sklavenhändler lässt euch abtransportieren, um euch für seine Belange wieder Leben einzuhauchen.

Die Kreaturen westlich eures Startpunktes, scheinen nicht viel mehr Intelligenz zu besitzen, als die Steine, welche sie aus dem Weg räumen. Begeht euch daher nach Osten <2> zu eurem neuen Meister, nachdem ihr die Kontrolle über die Szenerie zurück erlangt habt.

Östliches Fragment



Orte (braun):

- 1 Asabi Lager
- 2 Nördliches Fragment
- 3 Eingang zur Großen Bibliothek

Personen (grün):

- 1 Schildwächter

In Folge von Undernzits erneutem Aufstieg durch Heurodis Aktivitäten, sind zahlreiche der uralten Tunnel zusammengebrochen. Dadurch sind der Sklavenhändler und sein Gefolge nun in den Ruinen gefangen. Während die meisten seiner Diener den Weg freischaufeln, sollt ihr ihm genügend Schätze verschaffen, mit denen er anschließend entkommen kann.

Im Anschluss an Ashtaras Plauderstündchen gilt es zunächst das Gebiet zu erkunden. Wendet euch weiter nach Osten, um in den zentralen Abschnitt des Geländes zu gelangen. Eine Handvoll Spinnen kommen aus ihren Löchern gekrochen und greifen euch an. Dieses wird euch hier noch öfters passieren. Unzählige Monster scheinen sich in Spalten, Löchern oder Gruben versteckt zu haben und auf Beute zu lauern.

Ein Gespür für das Außergewöhnliche

Als Überbleibsel einer derart hochbegabten magischen Rasse, stoßt ihr in den Ruinen von Undernzit auf zahlreiche verzauberte Gegenstände. Diese können sich als sehr wertvoll, aber auch total nutzlos erweisen. Den wahren Wert erkennt ihr erst, wenn ihr sie identifiziert. Mit einem hohem Sagenkundewert könnt ihr sie natürlich selbst identifizieren. Andernfalls solltet ihr alles einstecken

und von Ashtara identifizieren lassen. Den Erlös vom Verkauf der Gegenstände, die ihr nicht selbst gebrauchen könnt, könntet ihr wiederum in den Gebetsbeutel und den Stab der Transformation investieren. Mit ihm lassen sich Kreaturen erschaffen, die an eurer Seite kämpfen.

Die Schildwächter



Orte (braun):

- 1 Turm der Krypta
- 2 Westliches Fragment
- 3 Östliches Fragment
- 4 Asabi Lager

Personen (grün):

- 1 Schildwächter
- 2 Ring des Golem-Erschaffers

Bereits die erste Tür, des nach Norden führenden Hauptganges, führt euch zu einem Schildwächter. (Einer besonders hartnäckigen Golemform). Diese Kolosse gilt es laut Ashtara auszuschalten. Speichert zur Vorsicht ab und testet eure Fähigkeiten an einem. Sollten sie euch zu schwer erscheinen, so versucht sie zu umgehen, bis ihr den Golem-Erschaffer-Ring erhaltet.

Folgt dem Verlauf des Ganges nach Norden und wechselt an der Abzweigung nach Osten zum gleichnamigem Fragment [2]. Von dort aus geht es schnurstracks weiter gen Norden [2], wo ihr auf einen weitaus gesprächigeren Steindiener trifft. Er erläutert euch die Funktionsweise des Ringes und bringt etwas Licht in die Funktionsweise der damaligen Stadt. Wenn ihr ihn nach Heurodis und dem Mythallar fragt, berichtet er euch, wie ihr den Tempel der Winde zu erreichen vermögt.

Bedauerlicherweise gestattet der Diener es euch nicht, den Ring des Baumeisters an euch zu nehmen. Was bedeutet, dass ihr ihn bezwingen müsst, wenn ihr bei den Schildwächtern leichtes Spiel haben wollt. Mit etwas gutem Timing könnt ihr es aber eventuell schaffen, den Ring <2> an euch zu nehmen und zu fliehen. Denn der Diener ist nicht sonderlich schnell und kommt euch nicht rechtzeitig hinterher, wenn ihr den Moment des Diebstahls gut abpasst. Aber derart feige seid ihr doch nicht, oder?

Mit Hilfe des Ringes könnt ihr nun die Schildwächter deaktivieren, bevor ihr auf sie ein prügelt. Verstaut den Ring dafür einfach in eurer Schnellzugriffsleiste und setzt ihn beim Kampf gegen die Schildwächter ein.

Das letzte Fragment



Orte (braun):

1 Nördliches Fragment

2 Asabi Lager

3 Turm des Erzmagiers

Personen (grün):

1 Schildwächter

Erkundet die vier Gebiete und schaltet alle Schildwächter <1> aus. Ihr könnt beruhigt in alle Räume hinein stolpern. Viel mehr als Spinnen, Käfer und die Wächter werden euch nicht begegnen. Aber haltet euch für den Moment von den Turmeingängen fern. Wenn ihr alle Schildwächter bezwungen habt, wird es Zeit zu Ashtara zurück zu kehren und ihm davon zu berichten. Verkauft alle entdeckten, magischen Gegenstände, die ihr nicht gebrauchen könnt und wappnet euch für einen Kampf gegen Untote.

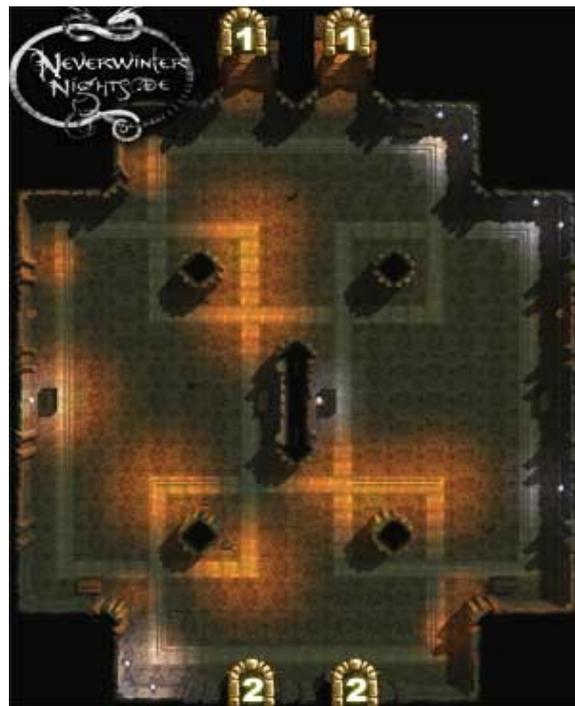
Der Turm der Krypta

Orte (braun):

1 1. Stockwerk

2 Nördliches Fragment

Das Erdgeschoss des Turmes ist einfach. Bahnt euch einen Weg durch die Untotenmaßen und zerstört alle Altäre. Die Schätze darin rangieren zwischen +2 und +4 Gegenständen.



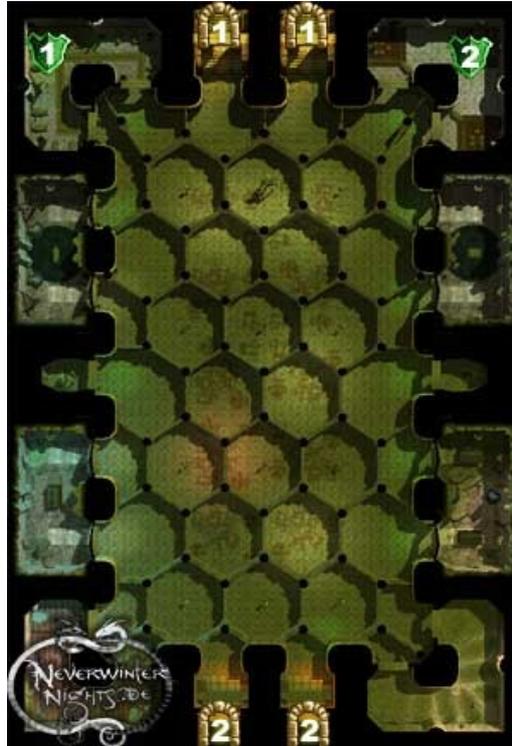
1. Stock



Orte (braun):
1 Erdgeschoss
2 2. Stockwerk

Die zweite Ebene ist noch einfacher zu bewältigen. Legt den Hebel <1> in der Mitte des Raumes um und begeben euch zum Ausgang [1].

2. Stock



Orte (braun):

1 Halle des toten Windes

2 1. Stockwerk

Personen (grün):

1 Schatzkammer

2 Thronsaal

Das Labyrinth des 2. Obergeschosses scheint auf den ersten Blick etwas schwieriger. Wände erscheinen und verschwinden wieder, um euch den Weg zur gegenüberliegenden Seite zu versperren. Bevor ihr stundenlang wartet, bis die richtige Wand aufgeht, sei gesagt, dass ihr die Wände auch einfach einschlagen könnt! Auf diese Weise wird die Etage ähnlich einfach wie ihre Vorgänger. Bei Bedarf könnt ihr die Räume am Rand looten.

Der Tote Wind

Orte (braun):

1 Portal zum nördlichem Fragment

2 2. Stockwerk

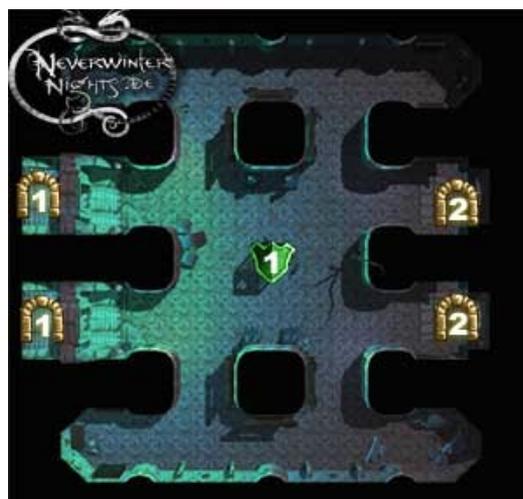
Personen (grün):

1 Der Totenwind



Die Halle des Toten Windes stellt die einzige Herausforderung des Turmes dar. Während der grün leuchtende Schutzzauber andauert, ist der Wind <1> unverwundbar. Nutzt diese Zeit, um euch oder euren Gehilfen zu heilen, oder euch der Untotenarmee zu erwehren. Sobald die Barrikade fällt, wird der Tote Wind verletzbar. Lasst ab von den Untoten und konzentriert euch nur auf ihn. Die Untoten zerfallen mit dem Ende seiner Existenz. Mit ein wenig Glück schafft ihr es bereits während der ersten Runde ihn niederzustrecken. Auf Geschenke seinerseits müsst ihr dieses mal verzichten. Über die Tore im Norden [1] könnt ihr den Turm anschließend verlassen, um bei Ashtara eure Vorräte aufzustocken und den unnützen Kreppl loszuwerden.

Arkanistenturm



Orte (braun):

- 1 1. Stockwerk
- 2 Westliches Fragment

Personen (grün):

- 1 Dagget Filth

Euer nächstes Ziel ist der Turm des Erzmagiers im Westen der Ruinen. Das Erdgeschoss gibt noch nicht viel her. Ein paar Schreibtische mit Müll darin, einige Bücherregale mit noch mehr Müll darin, ein Käfig mit einem Feurelementar und eine Ratte stehen dort rum. Mit der Ratte würdet ihr doch eh nicht reden, oder? Solltet ihr aber, denn sie war einst der Vertraute des obersten Erzmagiers und weiß einiges zu berichten. Fragt Dagget nach den Umbral, dem Untergang Udernzits und dem dunklen Wind (500 XP).

Die Schattenebene



Orte (braun):

- 1 Erdgeschoss
- 2 Raum des Hocharkanisten

Personen (grün):

- 1 Portal zur Schattenebene
- 2 Portal zur Schattenebene

Auf der nächsten Etage dürft ihr euch mit den erwähnten Umbrals herumschlagen. Wenn ihr einen von ihnen tötet, erhaltet ihr einen Schattenedelstein, mit dessen Hilfe sich die Portale zur anderen

Ebene benutzen lassen. Was ihr gezwungenermaßen machen müsst, da der direkte Weg zum Ausgang [2] abgerissen wurde. Durchquert das östliche Portal <1>, da die anderen nur zu sich selbst zurück führen. Der weitere Weg ist ziemlich gradlinig und die Gegner sind auch nicht grade eine Herausforderung. Beim dritten Wechsel auf die Schattenebene stoßt ihr auf eine Abzweigung. Folgt dort dem rechten Gang und teleportiert euch so zur Treppe.

Hocharkanistenraum



Orte (braun):

1 1. Stockwerk

2 Portal zum westlichem Fragment

Personen (grün):

1 Tragbarer Spiegel

Wenn ihr auf der nächsten Ebene angelangt, erwartet euch bereits eine Horde Umbral Magier. Sollte sich der Kampf für euch nicht wie geplant entwickeln und ihr geblendet oder anderweitig behindert werdet, könnt ihr euch auf die Ebene davor zurückziehen. Nur wenige Gegner werden dahin folgen. Im Anschluss an die Kämpfe, geht die Schatzsuche in der Kammer am anderen Ende los. Eine Tragbare Tür sollte eure Aufmerksamkeit erregen. Stellt sie auf und beschreitet durch sie die letzte Etage des Turms.

Speichert vorsichtshalber euren Spielstand ab. Der Leichnam ist im Kampf Mann-gegen-Mann zwar ziemlich einfach, doch er ist nicht alleine und der Nahkampf gegen die gesamte Masse gleicht

einem Selbstmord. Immunität gegen Dunkelheit ist hier eine wunderbare Sache. Versucht möglichst einzelne Gegner anzulocken und euch dann um die nächste Ecke zu verkrümeln. Als Magiebegabter solltet ihr ein paar Feuerbälle an den Herrschaften testen. Ist der Leichnam gefallen, gehört euch eine schicke Robe und selbstverständlich die Kugel des dunklen Windes. Kehrt zur Kammer des Erzmagiers zurück und verlasst den Turm durch das dortige Portal. Oder versucht für ein kleines Gimmick zuvor die tragbare Tür ein zweites mal zu benutzen.

Die große Bibliothek



Orte (braun):

1 Östliches Fragment

Personen (grün):

1 Mystische Bücher, der Weise Wind

Die große Bibliothek wird im wahrsten Sinne des Wortes vom Staub regiert. Staubmephits und Staubelementare bevölkern die Räumlichkeiten. Im nordwestlichen Raum ist die Staubkonzentration am höchsten. Ist die Ruhe der Bibliothek wieder hergestellt, könnt ihr euch dem Buch an der mittleren Säule <1> zuwenden.

Der Tempel roch nach Blut und Schwefel...

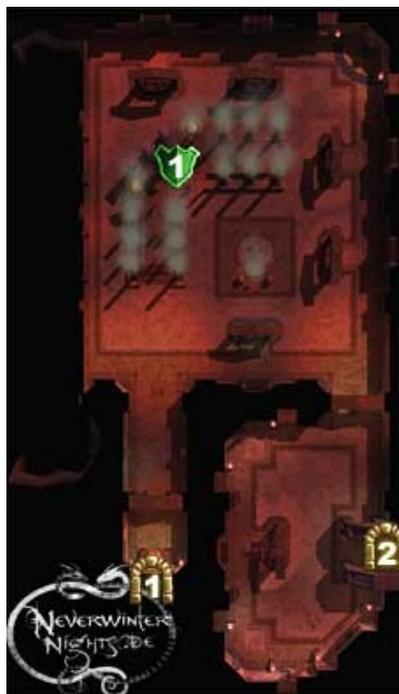
Orte (braun):

- 1 Fegefeuer der Qualen
- 2 Ausgang nach draußen

Personen (grün):

- 1 Teufel und Hohepriesterin

In der angrenzenden Kammer lauert der Teufel, welchem Jendra geopfert werden sollte. Wie ihr bemerken müsst, ist es für eine Rettung bereits zu spät. Tötet das rote Monster und seine Untertanen. Nehmt die Feder an euch, welche die Hohepriesterin zurück lässt und betretet den letzten Raum. Das Buch dort [2] enthält eine weitere Geschichte.



Und aus den Tiefen der Hölle stieg er empor, seine Sünden vergeben...



Orte (braun):

1 Buchportal zur Großen Bibliothek

Personen (grün):

1 Karsus, Erzmagier

Diese Geschichte erzählt den Verbleib des Erzmagiers von Udernzit, Karsus. Gefangen in der Dimension der Qualen, büßt er immer noch für seine Taten. Erlöst ihn von diesen und nehmt den Zauberstecken sowie die Phiole mit Tinte an euch, bevor ihr das nächste Buch lest.

Mit Hilfe der eingesammelten Gegenstände bietet sich euch jetzt die Gelegenheit, die soeben erlebten Geschichten umzuschreiben. So könnt ihr William Rey z.B. stark genug machen, damit er seine Geliebte retten kann und Karsus von den Geistern des Guten davon tragen lassen. So erhaltet ihr Verbündete im Kampf gegen den Weisen Wind.

In einem tobenden Schneesturm legte ich dem Weisen Wind meine Falle...



Orte (braun):

1 Portal zur Großen Bibliothek

Personen (grün):

1 Der Weise Wind

Tinte und Feder bieten euch letztendlich die Gelegenheit, dem Weisen Wind zu begegnen. Schreibt eine Geschichte, in welcher der Weise Wind in Zeiten der Not von einem großen Abenteurer besiegt und gefangen wurde. So erscheint der Weise Wind in einer ruhigen schneebedeckten Landschaft. Zaubert euch zur Verstärkung besser ein paar Kreaturen herbei, die euch im Nahkampf unterstützen können.

Äußeres Heiligtum



Orte (braun):

1 Asabi Lager

2 Eingang zum Tempel der Winde

Personen (grün):

1 Altar

Der Weg zum inneren Heiligtum ist frei. Kehrt zum zentralen Fragment zurück, sobald ihr eure Vorräte ein letztes mal aufgestockt habt. Denn gleich gibt es kein Zurück mehr! Wählt vom Asabi Lager aus eine beliebige der 4 Türen [4], um zum äußeren Heiligtum zu gelangen. Benutzt die eroberten Winde am Altar, damit der violette Schild des Turmes fällt. Steigt die Treppe empor [2] in den Turm der Winde.

Der Tempel der Winde



Orte (braun):

1 Äußeres Heiligtum

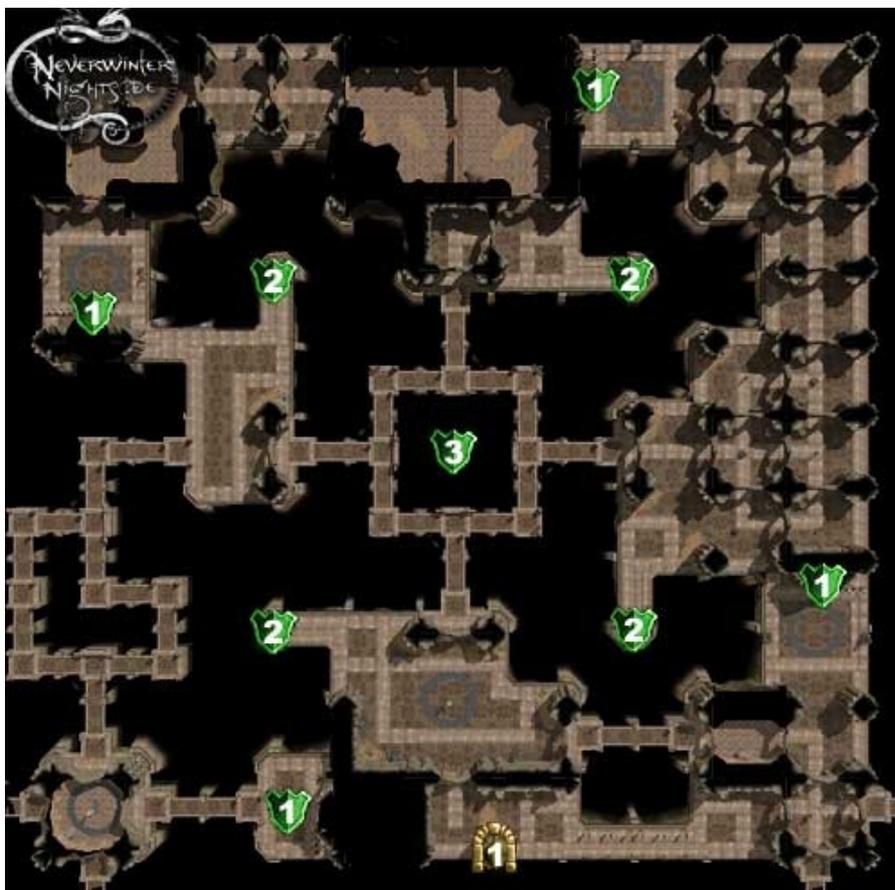
Personen (grün):

1 Ritualgolems

Ihr erscheint auf der mittleren Insel der Ebene [1], umzingelt von Medusen, Schlachten- und behelmteten Schrecken. Glücklicherweise sind sie in vier handliche Gruppen unterteilt <1>, wodurch ihr keine sonderlichen Probleme haben solltet, euch ihrer anzunehmen. Sind die vier zentralen Golems vernichtet, erlischt das Ritual des Verriegelns und die Türen zur nächsten Etage stehen euch

offen. In den Ecken, zwischen den Golems, befindet jeweils eine Truhe mit zahlreichen Ausrüstungsgegenständen. Aber gebt acht, denn sie sind mit einer ganzen Reihe von Fallen gesäumt.

1. Stock



Orte (braun):

1 Kammer des Mythallar

Personen (grün):

1 Hebel

2 Fleischaltare

3 Tentakeldämon

Die letzte Ebene vor dem Endkampf liegt vor euch. Die Idee hinter dieser Ebene ist denkbar einfach: Um die Ebene verlassen zu können, müsst ihr die vier Hebel <1> umlegen. Auf dem Weg zum jeweils nächsten, müsst ihr es schaffen, den Tentakeldämon in der Mitte <3> abzulenken. Das macht ihr wiederum, indem ihr das Fleisch der Gegner, welche euch auf dem Weg zum Hebel begegnen, auf den Altar des Viertels <2> legt. Auf diese Weise lockt ihr den Tentakeldämon von seiner Schlüsselposition weg. Beginnt diese Aufgabe im östlichen Bezirk und arbeitet euch dann über den Süden und Norden zum Westen vor. Sobald ihr den letzten Hebel umgelegt habt, öffnet sich die Tür zum Mythallar [1].

Der Showdown



Orte (braun):

1 1. Stockwerk

Personen (grün):

1 Heurodis

Beim Betreten der Ebene solltet ihr vorsichtshalber kurz speichern. Heurodis hat die Fähigkeit euch in Stein zu verwandeln zwar scheinbar verloren, aber das bedeutet nicht, dass der Endkampf einfach wird. Ohne einen kleinen Trick ist die Meduse sogar nahezu unbezwingbar. Ihre Macht kommt aus den Nesseril Steinen, welche um den Mittelpunkt der Ebene und somit sie aufgestellt sind. Zerstört ihr diese, wird Heurodis zum Kinderspiel. Am einfachsten dürften es hierbei die Bogenschützen haben. Zauberer haben es dafür um so schwerer, denn mit einem Zähigkeitsfaktor von 16, sind die Steine mit Zaubern schwer zu vernichten. Auf welche Weise auch immer liegt euer Ziel darin, der Energie den Weg abzuschneiden. Zerstört einen ersten Stein und versucht ihr danach den Weg auf der anderen Seite abzuschneiden. Ist das geglückt, könnt ihr euch der Meduse zuwenden und Augenblicke später den Abspann genießen.



Game Guides

Baldur's Gate
Baldur's Gate 2
Baldurs Gate 2: Thron des Bhaal
Divine Divinity
Drakensang
Icewind Dale
IWD: Herz des Winters
IWD: Trials of the Luremaster
Icewind Dale 2
Knights of the Old Republic
The Witcher
Neverwinter Nights
Planescape: Torment
NWN: Der Schatten von Udernzit

In Vorbereitung

NWN: Horden des Unterreichs
Pool of Radiance

D&D History Special