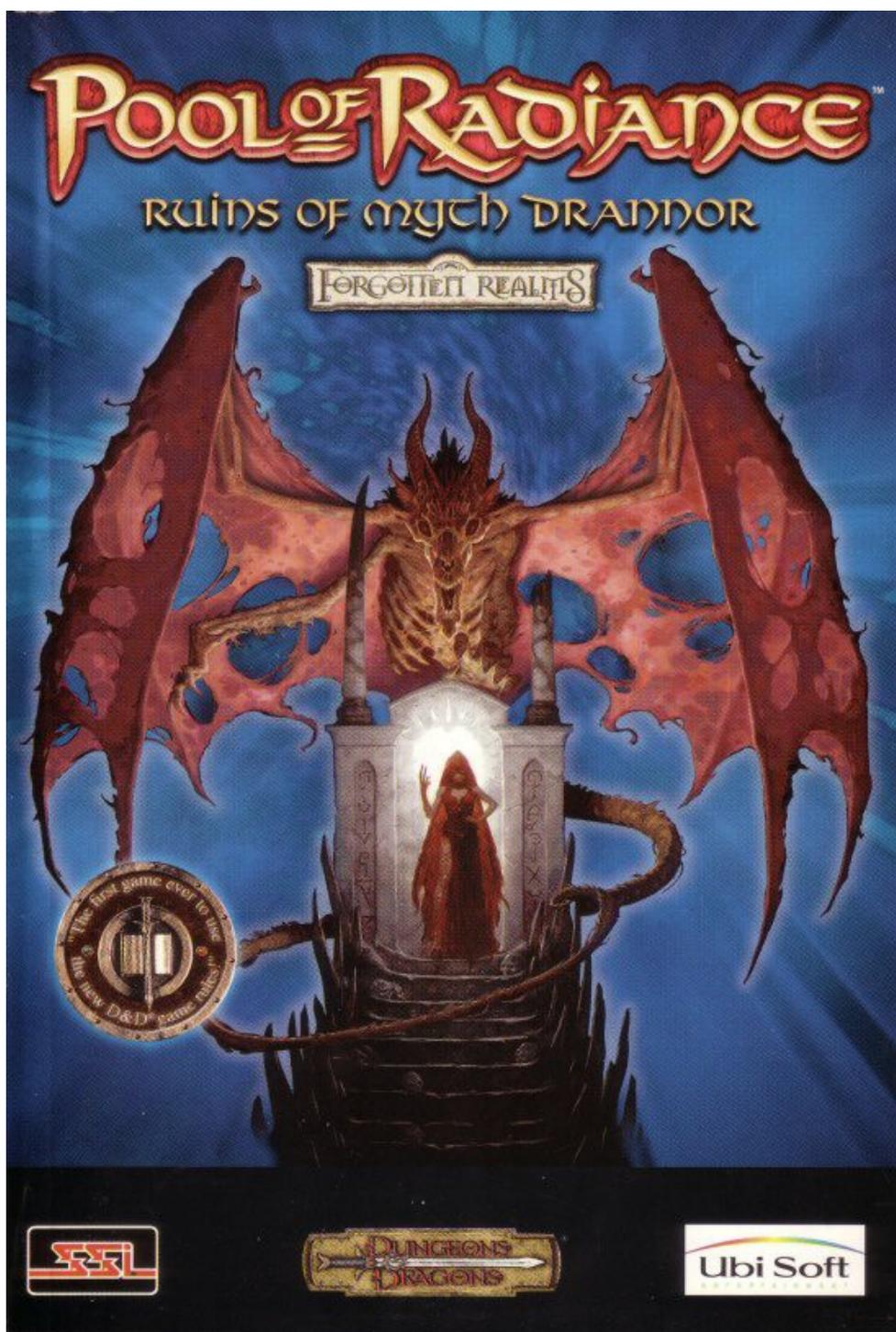




Spielhilfe zu



Inhalt

Allgemeine Infos

• Anmerkung	3
• Stichpunktübersicht	4
• Geschichte	5
• Magie	6
• Organisationen	10
• Regionen	20
• Charaktererschaffung (<i>Allgemeines, Gruppenezusammenstellung, Klassen</i>)	25
• Benutzeroberfläche	38
• Kampfsystem	42
• Glyphen	44
• Nicht-Spieler-Charaktere (NSC)	45
• Talente	49

Komplettlösung - Hauptkapitel

• Myth Drannor – Stillwater Ruins	52
• House of Gems	54
• Castle Cormanthor	58
• Windriders Glade	62
• Glim Gardens	64
• Nightingale Court	66
• Speculum Grounds	70
• Sullymarsh	72
• Zwergenkerker - Main Halls - Übersicht	73
• Deep Halls - Übersicht	90
• Halls of Stone - Übersicht	97
• Halls of Light – Übersicht	105
• Elfenkatakomben – First Cellar – Übersicht	113
• Second Cellar - Übersicht	124
• Lower Keeps	134
• Prisons – Übersicht	134
• Castle Passage	147

(**Anmerkung:** Diese Lösung ist nicht in Kapiteln geschrieben, sondern es gibt nur Erklärungen zu den Karten, die ihr bereist. Das heisst, die Reihenfolge der Karten entspricht nicht dem Lösungsweg).

Anmerkung

Autor:
Pandur

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.

Pool of Radiance – Allgemeine Informationen

Stichpunktübersicht

Entwickler: Stormfront Studios. Das Projekt umfasst die Entwickler der alten Gold Box Games: Neverwinter Nights, Gateway to the Savage Frontier und Treasures of the Savage Frontier.

Plattform/Erscheinungsdatum: PC (25.09.2001)

Spielart: Es ist ein auf Gruppen basierendes Computerrollenspiel, das die 3. Edition des AD&D Regelwerks verwendet. Zur Darstellung wird ein isometrischer Blickwinkel verwendet. Es bietet ein Action-basierendes Kampfsystem und Single-Player oder Multi-Player Spass für bis zu 6 Spieler.

Spielzeit: Die Spielzeit beträgt ca. 60 Stunden. Nach Vollendung des Hauptspiels können noch Nebenquests gelöst werden.

Regelwerk: Das Spiel verwendet die 3.0 Edition des Dungeons & Dragons Regelwerks. Es sind 6 der 7 Völker (Elfen, Halbelfen, Halblinge, Halb-Orks, Menschen und Zwerge) und 8 der 11 Klassen (Barbar, Hexenmeister, Kämpfer, Kleriker, Mönch, Paladin, Schurke und Waldläufer) spielbar. Die Charaktere können die 16. Stufe erreichen, was Magieanwendern maximal den 8. Zaubergrad ermöglicht.

Einzel-/Mehrspieler: Pool of Radiance verfügt sowohl über einen Einzel- sowie einen Mehrspielermodus. Bei letzterem können bis zu 6 Abenteurer zusammen über eine TCP/IP Verbindung (mindestens 33kbps) miteinander spielen. Ihr startet das Spiel mit einer von euch kreierten 4 Spieler Party die im Spielverlauf zu 6 anwachsen kann. Die übrigen zwei könnt ihr euch im Spielverlauf aus insgesamt 12 NSCs aussuchen. Es muss jedoch keiner der ursprünglich erzeugten Partymitglieder beibehalten werden. Ihr könnt das Spiel auch mit 6 vollkommen Neuen beenden.

Ort und Geschichte: Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor spielt in Moonsea der Forgotten Realms ein Jahr nachdem das erste Spiel endete. Es ist nun 1369 TZ, das Jahr des Panzerhandschuhs. Das Spiel beginnt in der Hafenstadt New Phlan, Szenario des ursprünglichen Spiel, wo der wieder aktivierte Pool of Radiance alles was es berührt in Untote verwandelt. Eure Party wird aus geschickt um zu den Ruinen der Elfenstadt Myth Drannor (im Königreich of Cormanthor) zu reisen und die Ursache des Problems ausfindig zu machen und zu eliminieren. Der grösste Teil des Spiel findet in Myth Drannor statt, welches riesige Dungeons und Türme umfasst, die über normale Wege und Teleporter miteinander verbunden sind. Die Stadt soll extrem genau nach den AD&D Karten angefertigt worden sein und selbst die Gebäude wurden von einem Architekten nach dem Myth Drannor Set entworfen.

Kampfsystem: Die Entwickler haben das Initiativ basierende Kampfsystem "Action Timed Combat" genannt. Eine Initiativleiste gewährt dem Spieler eine gewisse Anzahl von Zeit um Entscheidungen zu treffen und diese auszuführen. Das Zeitlimit kann von Spieler selbst, oder im Multiplayerspiel vom Host, voreingestellt werden. Wird keine Aktion in der festgelegten Zeit ausgeführt nimmt der Charakter automatisch eine Defensivstellung ein. Ausserdem wird es manchmal auch die Option geben sich aus einem Gefecht raus zu reden.

Magie: Pool of Radiance umfasst ca. 100 Zaubersprüche. Da der Charakterlevel maximal die 16. Stufe erreichen kann, wird es Zauberkundigen möglich sein Zauber bis zum 8. Grad auszusprechen.

Spielwelt: Die Hintergründe der Spielwelt sind vorberechnete 2D Grafiken, mit einem 3D Textur Overlay für die Tiefen. Es gibt einen hohen Grad von Interaktivität in dieser Welt. Kisten können geschoben, Tische umgeworfen und Türen blockiert werden. Die Aussenwelt ist eine grosse scrollende Gegend. Die Charaktere selbst sind in 3D, wobei die Entwickler sehr stolz auf die vollkommen flüssigen Bewegungsanimationen sind.

Interface: Das Menüsystem ist der Windowsoberfläche ähnlich. Alle Charakteraktionen lassen sich durch ein aufklappbares Menü über die rechte Maustaste erledigen.

Systemanforderungen:

Pentium II 400 (Pentium III 500 empfohlen)

64 MB RAM (128 MB empfohlen)

8X CD-ROM

DirectX 8.0 kompatible Soundkarte

3D Grafikkarte mit Direct3D Unterstützung (12 MB Voodoo2 / 16 MB andere)

Geschichte

Im Jahre 1988 legte Pool of Radiance den Grundstein der Dungeons & Dragons Computerrollenspiele. Heute, 13 Jahre später, führt Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor diese Tradition fort und legt als geistigen Nachfolger den Grundstein für eine neue Reihe von D&D Abenteuern. Abermals leitet Pool of Radiance, mit der 3. Ausgabe des Dungeons & Dragons Regelwerks, eine neue Ära von Rollenspielabenteuern ein.

In den Vergessenen Reichen sind 10 Jahre vergangen, seitdem der ursprüngliche Pool of Radiance zerstört wurde und es den teuflischen Drachen Tyranthraxus dahin gerafft hat.

Unter der Hafenstadt New Phlan erwacht plötzlich das einst schlafende Strahlenbecken zum Leben... Die Quelle der neuen Geschehnisse liegt anscheinend in den Ruinen der einstigen Stadt Myth Drannor.

Schnell beschliesst Elminster eine Gruppe erfahrenen Wächter mit den "Panzerhandschuhen von Moander" loszuschicken um dem Problem auf den Grund zu gehen und den Pool zu zerstören. Eure Heldentruppe soll währenddessen acht auf das Portal zum Ort des ursprünglichen Pools geben.

Doch plötzlich ändert sich die Lage, als Hilfeschreie der anderen Gruppe aus dem Portal ertönen. Den Hilferufen folgend springt ihr in das Portal, nur um auf der anderen Seite herauszufinden, dass ihr die letzten Überlebenden in Myth Drannor seid.

Magie



Euren Schlagstock wütend schwingend, stürmt ihr über die gesplitterten Steinplatten, die einst einen prächtigen Hof zierten. Schnaufend werft ihr euch an die zerfallene Wand eines vergessenen Turms. Mit einem Blick in die Abendsonne lasst ihr das Revue passieren, was soeben geschehen ist. Dankt den Göttern, dass euer Kleriker noch auf beiden Beinen steht.

Auch wenn er schwer verwundet aussieht und die Drachenbrut, die auf ihn vorrückt, ihm sicherlich kein langes Leben wünscht. Eure Barbaren und Kämpfergefährten schlagen sich grade so durch - Eure Truppe könnte es grade so schaffen, wenn ihr doch nur dem Kleriker zur Hilfe eilen könntet. Zähneknirschend blickt ihr noch einmal zum Himmel hinauf und bereitet die Worte vor, die die Magie entfesseln, welche durch eure Adern fließt. Plötzlich fängt die Luft um euch herum an zu schimmern, Lichtblitze explodieren aus euren Fingern und rösten zwei der drei Drachen, die sich gegen eure Verbündeten gestellt hatten. Mit einem Schmunzeln auf den Lippen wisst ihr, dass der Sieg so gut wie euer ist.



Pool of Radiance - Ruins of Myth Drannor - bietet euch eine Fülle von Gelegenheiten um euren Kampfeifer selbst gegen die stärksten Gegner zu testen. Doch mächtige Schlachten werden nicht nur mit schwingenden Schwertern und Streitkolben ausgetragen. Die Elemente der Magie runden das Kampfarmenal ab. Das Spiel erstrahlt in zwei Arten der Magie, die im Spiel Set beschrieben sind, göttliche und arkane Magie. Göttliche Magie ist das Geschenk der Götter, für ihre frommen Verehrer, die Klerikern, und im geringeren Ausmass auch Paladinen und Waldläufern, Kraft gibt, die sich vom Heilen der Verbündeten, bis hin zu heiligem Feuer, das die Gegner vom Himmel herab vernichtet.

Arkane Magie, die von Hexenmeistern ausgeübt wird, ist erheblich verheerender als es die göttliche ist. Keine Gruppe ist komplett ohne nicht zumindest einen Hexenmeister, der die Ungleichheit durch ein paar wohl platzierte Feuerbälle, Blitze oder Kältekegel aufhebt.



Während eure Charaktere durch das Spiel schreiten, erlernen sie neue Arten von Zaubern - Ein Prozess der sich für Kleriker und Hexenmeister unterschiedlich entwickelt. Wenn Kleriker eine neue Stufe erlangen, in der neue Zauber möglich werden, bekommen sie Zugriff auf all diese Zauber und können eine bestimmte Anzahl von ihnen wirken, bevor sie eine Ruhepause brauchen. Hexenmeister, auf der anderen Seite, müssen sich ihre aus einer Liste von Zaubern auswählen, wenn sie die Fähigkeit bekommen neue zu erlernen. Daraus entsteht eine kleinere, jedoch potentiell tödlichere Liste von arkanen Zaubern. Beide Arten von Zauberer können die 16. Stufe erreichen, welche es ihnen gestattet Zauber der 8. Stufe zu wirken. Mit dieser Macht in ihren Händen, werden sie wahrlich Schrecken in den Herzen eurer Feinde verbreiten. So stark, dass mächtige gegnerische Kämpfer sie als erstes Ziel auswählen mögen.

Wie immer ist Magie eine Kunst, die von jedem benutzt wird, der über sie verfügt und viele eurer Feinde nutzen dieses Talent. Die Schamanen der Echsenmenschen heilen ihre Krieger ununterbrochen, Orog Medizinmänner halten eure Kämpfer und versetzen sie in einen Schlaf. Die mächtigen Dunkelelfen wirken nicht nur starke offensive Zauber, sondern sind ebenfalls natürlich resistent gegen eure. Um diesen Herausforderungen gewachsen zu sein, müsst ihr bereits früh im Spiel defensive Taktiken entwickeln - wie etwa eure Kämpfer immer nah bei euren Zauberern zu positionieren.



Und was wäre ein Rollenspiel ohne magische Schätze? Eure Charaktere werden Abschnitte von Myth Drannor erkunden, die über Jahrzehnte hinweg nicht gerade viele Reisende erlebt haben. Verlorene Schätze von früheren Zeiten zieren die Räume, liegen Truhen und manchmal sogar auf dem Boden der Katakomben, Türme und Burgkorridore. Ihr könnt eure Charaktere mit magischen Waffen, Rüstungen, Tränken, Schriftrollen, Zauberstäben, Zeptern und anderen Ausrüstungsgegenständen ausstatten.

Während ihr euer Abenteuer bestreitet, werdet ihr verschiedenste magische Gegenstände finden, die mit Aufgaben verbunden sind. Eine der anfänglichen Missionen erfordert es von euch, den magischen Stab 'Deathbane' für den Elfenkleriker Beriand zu finden. Eine Anstrengung, welche euch durch den Zwergenkerker zu Zud, dem Orkanführer der ihn gestohlen hat, führt. Bekämpft ihn und seine Kräfte, um den Stab wiederzuerlangen. Bringt Beriand den Stab zurück und er gewährt eurer Gruppe, über das gesamte Spiel hinweg, kostenlose Heilung und Wiederbelebungen, wann immer ihr sie braucht.

Andere Aufgaben, wie das Lösen des Rätsels von Rohnglyn, erlaubt es euren Charakteren die Magie zu behalten, die sie entdecken. Eine uralte Maschinerie der Zwerge, angeblich seit Jahrhunderten durchdrungen von Magie der Amathorzauberer der früheren Stadt, liegt die Rohnglyn nun eingefroren in einem Gefängnis aus Eis. Befreit es und ihr erhaltet Borea's Blut, einen mächtigen Eissplitter, der euch als Kältekegel-Zauberstab dient.



Letztendlich ist der Brennpunkt des Spiels **Mythal**, der grösste Zauber aller Welten. Dieses magische Schild umgibt für gewöhnlich Myth Drannor und beschützt es so vor jeglichem Schaden. Aber Kya Mordrayn's bestechende Macht hat es irgendwie vollbracht das arkane Wunder zu verderben und lässt nun böswillige 'Pools of Radiance' in ganz Faerûn entstehen und ermächtigt somit die bösen Pläne. Nur durch die Reinigung von Mythal - indem ihr die Magie durch die 'Gauntlets of Moander' wiederherstellt und den Pool in Myth Drannor zerstört - könnt ihr die Pläne von Mordrayn und dem Kult des Drachen vereiteln.

Mit einer Vielzahl von magischen Gegenständen, Zauber, Gegnern und Aufgaben führt euch Pool of Radiance - Ruins of Myth Drannor in eine fantastische Umgebung, wo magische Energien ebenso geehrt sind wie die Kraft muskulöser Krieger. Das Zusammenwirken dieser Kräfte, übersteigt die Kraft eines einzelnen bei weitem - wenn ihr dieses erkennt, werdet ihr eine noch grössere Spielerfahrung erleben.

Organisationen

Gottheiten

Abgesehen davon, dass Myth Drannor einst eine prächtige Stadt war, in der noch immer versteckte Schätze, in entlegenen Winkeln der zerfallenen Stadtmauern schlummern, bewohnen zahlreiche Geschöpfe die verfallenen Gebäude und Kerker inmitten des Elfenwaldes. Die folgenden Seiten sollen euch einen reichhaltigen Überblick in die Gottheiten, Geheimbünde, Helden, Schurken und Monster geben, die immer noch Myth Drannor bevölkern.

Die gefallene Elfenhauptstadt war einst ein Ort zur Verehrung und Aufopferung. Auf ihrem

Höhepunkt haben viele Gottheiten Kleriker ihres Glaubens hervorgebracht. Bis heute halten noch einige wenige den Glauben an ihre Gottheiten dort aufrecht. Die beiden grössten göttlichen Mächte, die weiterhin Anhänger innerhalb der Ruinen ansammeln sind: Shaundakul, der Reiter der Winde, und Mystra, die Mutter der Magie.

Die Anhänger von Shaundakul

Shaundakul ist bekannt als der Gönnergott der Reisenden und Waldläufer, die das Land durchstreifen. Man nennt ihn auch die helfende Hand, sein Einfluss auf die Bevölkerung des Nordens war äusserst vorteilhaft. Er half den Verteidigern der Siedlungen, die sich über das Reich ausbreiteten. In Myth Drannor sind Shaundakul's Anhänger nicht weniger unscheinbar. Nachdem die Stadt in die Arme der Armeen der Finsternis gefallen war, verblasste der Einfluss des Reiters der Winde, als seine Anhänger vertrieben, versklavt wurden oder ihren Glauben verloren. Nun, wo sich die Dunkelheit ein weiteres mal ankündigt, müssen die Wenigen, die den Glauben an den Herrn des Windes aufrechterhalten haben, sich gegen die Mächte des Kult des Drachen behaupten.

In Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor begegnet ihr einer Menge NSCs die Anhänger des Windreiters sind. Die Wächter Nagas der zentralen Plattform und der Altar des silbernen Feuers sind inzwischen die einzigen Anhänger Shaundakuls. Wenn ihr ihnen begegnet und ihnen euren guten Willen und Güte zeigt, spendiert ihr Gott euch vielleicht seine Gunst.

Die Waldläuferin Bronwyn, ein Mitglied der Elitekampftruppe die als die Schwestern des silbernen Feuers bekannt sind - eine Gruppierung, welche sich darauf vorbereitet dem Kult des Drachen um jeden Preis Einhalt zu gebieten - folgt ebenfalls Shaundakul. Solltet ihr ihre Gunst gewinnen, steht sie euch vielleicht bei der Vernichtung des anwachsenden Bösen zur Seite.

Mystra's Gläubige

Obwohl Shaundakul immer noch eine gewisse Macht im Herzen der Guten von Myth Drannor ist, gibt es eine Göttin die, in der Welt des Spieles, vermutlich noch mehr geehrt wird: Mystra, die Mutter der Magie. In Nah und Fern bekannt als die wahre Schirmherrin der arkanen Künste, segnet Mystra ihre Anhänger mit einzigartigen Fähigkeiten, um Zugang zu den Zentren der Magie des Reiches zu erlangen. Tatsächlich beginnt die Geschichte damit, dass ihr von einem Geheimnis erfahrt, gehütet von einem alten und blinden Elf namens Beriand, der andächtig die Herrin der Mysterien verehrt. Er und sein Assistent, Faeril, predigen die Wege von Mystra allen die ihnen lauschen. Sie bieten euch als Helden ihre Dienste als Heiler und Informationsquelle an, da ihr Athan's Aufgabe übernommen habt das Strahlenbecken zu zerstören.

Mystra's Einfluss könnt ihr über das gesamte Spiel hinaus erblicken. Während ihr spezielle Hieroglyphen entschlüsselt, die von den Anhängern Mystras hinterlassen wurden, gewaltige Artefakte entdeckt, die es Beriand erlauben Tote zum Leben zu erwecken, und ihr auf uralte Mächte stösst, die der Herrin auch nachdem ihre Zeit bereits abgelaufen ist noch dienen. Anorrweyn, eine mächtige weibliche Klerikerin, wurde durch ihre ausgeprägte Bindung als Geist an die frühere Gedenkstätte gebunden. Sie ist ein zentraler Teil der Gesichte des Spiels. Sie gibt euch, durch ihre Verbindung zu dem Baelnorn, einem alten untotem Elf der die Aufgabe hat den Smaragd

der Magie zu bewachen, wertvolle Einblicke in die Pläne des Kults. Doch ihr werdet ihren wankenden Geist nur finden, wenn ihr der Brise lauscht, die die schmerzerfüllten Rufe der Anhänger von Mystra flüstert.

Obwohl die Götter grosse Teile ihres früheren Einflusses innerhalb der Mauern Myth Drannors verloren haben, wahren ihre Kleriker und anderen Anhänger einen Vorsprung in der zerstörten Stadt, gegenüber all der Dunkelheit, die sich im Laufe der Geschichte über dieses Gebiet ausgebreitet hat. In Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor werdet ihr die Gelegenheit bekommen einigen machtvollen Individuen, die immer noch Shaundakul und Mystra huldigen, Auge in Auge gegenüber zu treten.

Geheimbünde

Während ihr Beutezüge durch die Tiefen des uralten, verfallenen Spekulumgebietes unternimmt oder die einst gewaltigen Höhen von Myth Drannor's Schloss Cormanthor erkundet, werdet ihr unzweifelhaft in die Arme der Streitmächte von Gut und Böse laufen, die ihr Schicksal auf diesem Weg gefunden haben. Die frevelhaften Machenschaften des Kult der Drachen und ihrer drachenverehrenden Sippschaft, gemässigt durch die gütigen Mächte der Schwestern des silbernen Feuers, werden euch einen Einblick in ein paar von Fearûn geheimen Gruppierungen gewähren, während sich die Geschichte von Pool of Radiance - Ruins of Myth Drannor entfaltet.

Obwohl Politik und Täuschungsmanöver nicht den Fokus des Spiels darstellen, bereichern diese Elemente die Geschichte. Am deutlichsten ist die Präsenz der Gruppe, die für das Auftauchen des Pools in New Phlan, Myth Drannor, und anderen Städten Mondsees verantwortlich ist. Diese teuflische Macht, bekannt als der Drachenkult, ist eine Geheimgesellschaft aufgebaut auf Drachenverehrern. Diese Kultisten vollführen an willigen Drachen bizarre Rituale, durch die sie zu Drachenleichen werden. Sie streben einzig und allein danach, ihren drakonischen Brüdern weiter zu helfen und auf diesem Wege mehr Macht zu erlangen, ihren Einfluss auszuweiten und so ganze Teile des Reiches unter ihre Kontrolle zu bringen.

Angeführt von Kya Mordrayn, einer übellaunigen und schneidigen Befehlshaberin, strebt der Kult danach Pools of Radiance über die gesamte Mondsee-Gegend und Drachenreiche zu erwecken. Dabei erwecken sie Untote über diese Gebiete hinweg und brechen so jederlei Widerstand.

In Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor übernehmt ihr eure Aufgabe nicht nur, um mehr über diesen Geheimbund untoter Drachenanhänger zu erfahren, sondern letztendlich um die Erfüllung dieser Pläne aufzuhalten.

Wie bei den meisten bösen Gesellschaften, gibt es eine Widerstandsbewegung, die versucht die Kraft, Herrschaft und Anmassungen des Kults zu neutralisieren. Eine kleine Splitterpartei von weiblichen Kriegerern, bekannt als die Schwesternschaft des Silberfeuers, hat sich zusammengefunden um den Kult zu zerschlagen. Während ihr Abenteuer in Katakomben, tief unter der Erde, oder in einst beeindruckenden Gedenkstätten von Ruhm und Schönheit erlebt, stolpert ihr vielleicht über ein paar Frauen dieser Schwesternschaft, oder ihrer seltsamen Verbündeten, den Wächter Nagas. Durch die bedachte Wahl der richtigen Worte und aufrichtige Ziele, seid ihr eventuell in der Lage, die Hilfe von einer oder mehreren dieser Kriegerinnen zu erlangen - wodurch ihr wertvolle Verbündete im Kampf gegen die wachsenden dunklen Mächte hättet.

Obwohl der Geschichtsverlauf nicht explizit auf die Details der vergangenen, gegenwärtigen und zukünftigen Ziele dieser beiden Organisationen eingeht, gibt ihre Verwicklung in den Plot dem Spiel zusätzliche Tiefe und stellt eine Verbindung zu den Pen & Paper Vorlagen und Romanen her.

Andere kleinere Gruppierungen sind ebenso über die Ruinen Myth Drannors verteilt. Eine kleine Meinungsverschiedenheit zwischen zwei Dunkelelfengruppen gibt euch die Chance, je nachdem wie ihr eure Aktionen gestaltet, euch unangenehme Verbündete oder mächtige Gegner heranzuzüchten. Genauso haben Orog-, Echsenmenschen und Ormyrrgruppen ihre Agenda, mit der sie in der Isolation innerhalb der Gebäude von Myth Drannor agieren.

Ihr werdet einiges mehr darüber erfahren, was unter der Erde vor sich geht, wenn ihr Orog Anführern in den Zwergenverliesen, Echsenmenschenschamanen in den Ruinen (unter der Führung eines verwirrten Kämpfermagiers namens Malgi Hi) und Stämme von Ormyrr (die aufgrund eines seltsam handelnden Königs unter Uneinigkeit innerhalb der Stämme leiden) im Sumpfland begegnet.

Hinweise auf ausgelöschte Gesellschaften, die die Zeit lange vergessen hat, zieren die Mauern, welche selbst bereits lange verfallen sind. Ehemalige Legenden, wie die Elfenpriesterin Anorrweyn Evensong, eine einstige Berühmtheit am Hofe Myth Drannors, oder Baelnorn, ein früherer Anker der städtischen Gesellschaft, erzählen euch ihre Geschichten, während sie eurer Gruppe helfen. Doch am Ende ist es die Hauptaufgabe eurer Helden den Pool of Radiance vom weiteren ansteigen abzuhalten, die Ambitionen des Kults der Drachen zu unterdrücken und Faerûn vor seiner Zerstörung zu bewahren. Eine Aufgabe die zweifellos mit Gefahren, monströsen Feinden und Heldentaten verbunden ist.

Helden und ihre Widersacher sind der Grundbaustein eines jeden RPGs da draussen. So spielen sie auch in Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor eine wichtige Rolle. Innerhalb der alten verfallenen Mauern Myth Drannors lauert das unbeschreibliche Böse. Ein paar von ihnen werden von einem intelligentem und listigem Bösewicht gelenkt, der auch über ihren Tod und Verderben für seine eigene Macht entscheidet. Mit dem Anstieg des gewaltigen Bösen, kommt das Verlangen nach einem entschlossenem Helden, der die Herausforderung annimmt und sich dem Bösen stellt und es ein für alle mal vernichtet.

Schurken

Lasst uns mit dem Kader der Bösewichte beginnen, die eine ernste Bedrohung für die Spielergemeinschaft darstellen. Mit einem Ausblick auf zwei dieser - dem gefürchteten Malgi Hi und dem Erzfeind des Spiels, Kya Mordrayn - möchten wir euch einen ungefähren Eindruck dessen vermitteln, was für Bedrohungen eure Helden zu erwarten haben.

Malgi Hi ist ein ekelhafter Mensch, der einen Teil seiner Seele dafür verkauft hat, die Künste der Hexerei zu erlernen. Niemand weiss woher er kam, oder wohin ihn seine Reisen die letzten 20 Jahre getrieben haben, doch nun haust er in der Verwüstung des einst stolzen Myth Drannor. Mit seinen Taktiken als Hexenmeister und Tyrann, hat er viele Echsenmenschen in seine Dienste gezwungen. Nun lauert er inmitten des schmutzigen Sumpflandes der südlichen Ruinen, mit dem Verlangen alles zu zerstören, was sich ihm in den Weg stellt. Mit seinem Talent als Hexenmeister verstärkt er seine

teuflischen Macht in Myth Drannor. Er hat es geschafft normale Echsenmenschen in Geschöpfe aus Stein zu verwandeln, die immer noch so geschickt agieren können wie zuvor, jedoch über grosse Widerstandskraft und nahezu Immunität gegenüber Zauber und normale Waffen verfügen.



Vom D&D Gesichtspunkt her, besitzt Malgi Hi viele Fähigkeiten eines Schurken, dessen verheerendste sein Schleichangriff ist. Kombiniert das mit Zaubern wie Furcht, Person bezaubern, Kältekegel, Katzenanmut und eine Schar mehr von der Sorte und ihr wisst, dass euch ein harter Kampf bevorsteht. Lasst uns nicht vergessen, dass er immer zusammen mit einem Elitecorps von steinernen Echsenmenschen umher reist, welche selbst den mutigsten aller Helden im Kampf erleichen lassen.

Eine andere der Dutzenden von Bösewichten im Spiel ist **Kya Mordrayn**, die selbsternannte Anführern des Kults der Drachen, welcher Myth Drannor heimsucht, um die Gewalt über Mythal zu erlangen und den Pool of Radiance unter seine Kontrolle zu bringen.

Als das Spiel beginnt nehmt ihr euren Auftrag in Angriff, den Anstieg des Pools in Neu Phlan zu stoppen. Man kann nur vermuten, dass sie bereits einen gewissen Erfolg gehabt haben muss, denn Kya ist sicherlich nicht einzig und allein durch ihre atemberaubende Schönheit in den Rängen des Kults der Drachen aufgestiegen...sie ist eine gefühllose Tötungsmaschine, die jede Bedrohung für ihre selbsterschaffenen Drachenleichname ausschalten will und von der Übermacht des Kults träumt.



Kya kombiniert einen geringen Anteil einer Kämpferin mit einem überwältigenden Einfluss einer Hexenmeisterin. Sie schwingt Zauber wie Feuerball, Blitzstrahl oder Auflösung. Ihr Status und ihre hohe Stufe verleihen ihr eine Reihe von anständigen Widerstandsfähigkeiten. Ausserdem sollte man ihre Verbindung zu ihrem Verbündeten leibeigenen Drachenleichnam, Pelendralaar, nicht vergessen.

Helden

Mit Feinden wie diesen (vertraut mir, es gibt noch eine Menge mehr von diesen, von Drow über andere Kultfiguren bis hin zu Nagas und Ormyrns) halt der Schrei nach Helden durch ganz Faerûn. Selbst wenn ihr eure eigene Elitetruppe von Weltverbesserern heranzüchtet, um der ansteigenden Flut der Dunkelheit Einhalt zu gebieten, sind andere schon längst vor Ort, um ihre eigenen Heldentaten in Myth Drannor zu vollbringen. Damit ihr einen ungefähren Eindruck erlangt, möchten wir uns auf ein paar wenige beschränken. Lasst uns also über Bronwyn und Kellan, zwei Schwestern des silbernen Feuers und Athan, einem klassischem Helden, wenn es so etwas jemals gegeben hat, berichten.



Athan umspannt eine interessante Geschichte. Er ist einer der örtlichen Helden, der ausgesandt wurde, um den Grund für die Entstehung des neuen Pools of Radiance ausfindig zu machen. Bewaffnet mit dem legendären Panzerhandschuh von Moander, der ihm von Elminster übergeben wurde, bricht Athan mit seinen Gefolgsleuten auf, um den Untoten, die der Pool of Radiance hervorbringt, ein Ende zu setzen.

Eure Geschichte beginnt, als ihr Athan's Schrei nach Hilfe aus dem Portal in Neu Phlan ertönen hört, während ihr den Pool of Radiance-Raum bewacht. Ihm zur Hilfe eilend springt ihr durch das Portal, doch findet weder ihn noch seine Kameraden und so fängt eure Aufgabe an, ihn und das was von seiner Gruppe übrig geblieben ist ausfindig zu machen und seine ursprüngliche Aufgabe zu übernehmen.

Athan findet ihr im späteren Spielverlauf tatsächlich wieder, er ist wirklich ein kompetenter Kämpfer (was auch der Grund dafür ist, warum er überhaupt noch am Leben ist, nachdem was der Kult mit ihm gemacht hat). Seine Ausdauer und sein Wille sind ebenso stark wie sein Schwertarm. Falls ihr ihn in eure Gruppe aufnehmt wird er euch stets als überragend guter Kämpfer zur Seite stehen. Er hat ausserdem herausgefunden wie das Strahlenbecken entstanden ist und was unternommen werden muss, um es wieder zum verschliessen.

Ein wahrer klassischer Held. Athan zieht aus, um sich einer unbekanntem Gefahr zu stellen und sich selbst zu beweisen. Doch auch weil er sein Heimatland verteidigen will. Er möchte vielleicht kein Held sein, doch er ist es alle Mal.

Bronwyn und **Kellan** hingegen sind zwei Frauen einer Elitekampftruppe, die als die Schwesternschaft des Silberfeuers bekannt sind. Sie widmen ihr Leben der Bekämpfung von Verrückten wie Sammaster dem Gefallenem vom Drachenkult. Die Schwestern haben sich ihren Weg über so manche Hürden in der Stadtruine erkämpft und werden nicht aufhören bevor sie alle Kultisten gefunden und getötet haben. Sie waren sich über den Aufstieg der Strahlenbecken nicht bewusst, als sie ihre Aufgabe begannen. Doch nun ist ihnen der volle Umfang der teuflischen Machenschaften, die die Kultisten in Myth Drannor schüren bewusst geworden. Ihr oberstes Ziel ist die Wiederherstellung eines geheiligten Altars innerhalb der Stadt, der von Wächter Nagas, Freunden der Schwestern, beaufsichtigt wurde. Jetzt sind die Nagas verschwunden und Bronwyn und Kellan sinnen nach Rache an denen, die ihre Verbündeten getötet oder gefangen genommen haben.



Bronwyn ist eine Waldläuferin mit einem kühlen Kopf für Taktiken. Sie ist der kluge Kopf des Duos. Sie verwendet ihre Aufspürfähigkeiten und Klerikerzauber bei der Verfolgung ihrer Feinde. Kellan ist eine andere Geschichte... ein kleiner Hitzkopf und eine exzellente Schwertkämpferin. Sie ist eine Kämpferin mit einer warnenden magischen Fähigkeit. Sie zieht ihre Klingen jedoch den meisten Zaubern im Kampf vor. Wo Bronwyn mit Sorgfalt ihre Pläne schmiedet, sieht Kellan einzig und allein ihre Rache und Blutlust gegenüber ihren Feinden. Aus einem persönlicheren Grund, als manch einer zunächst vermuten mag. Denn sie war einst ein Mitglied des Drachenkults und wurde zu einer Abtrünnigen nachdem sie das Böse gesehen hat, welches der Kult praktiziert. Nun teilt sie sich mit Bronwyn den Mantel des Heldentums, um ihre früheren Kameraden zu zerschlagen und sie in das dunkle Loch zurück zu treiben, aus dem sie gekommen sind.

Wie bei den Bösewichten gibt es ebenfalls auf der Seite der Helden eine Reihe anderer Helden, die ihren eigenen Kreuzzug gegen das Böse Myth Drannors führen. Diese Wesen reichen von kühnen Kriegern und Hexenmeistern über elfische Kleriker bis hin zu einer Drow Schurkin namens Nathlilic (auch wenn ihre Version des Heldentums etwas ungehobelter für manche Abenteurer erscheinen mag). Aber am Ende wird es eure Heldentruppe sein, die über das Schicksal der Mondsee Region und letztlich auch dessen ganz Faerûns entscheiden wird.

Anorrweyn Evensong

Anorrweyn Evensong war eine der Töchter des Hauses von Durothil. Zu ihrer Lebzeit gründete sie, inspiriert von Elminster's Einfluss in Myth Drannor, eine elfische Sekte, die sich der Verehrung Mystras widmete. Diese weise und wunderschöne Elfenpriesterin wurde im Laufe des katastrophalen Falls Myth Drannors getötet und ihr Tempel wurde restlos zerstört. Doch Beide, der Tempel und die Priesterin, können noch einmal zu neuen Leben erwachen, zwar geisterhaft aber dennoch glorreich, wenn sie von denen angerufen werden, die ihr Geheimnis kennen.

Baelnorn

Einst ein Elfenherzog des Hauses von Ammath, entschied sich Miroden dazu auf die Seite der Untoten zu wechseln, auf das er zu einem ewigen Beschützer der Stadt, die er liebte, werden konnte. Als ein Baelnorn hält er das Mythal, welches Myth Drannor umgibt, aufrecht und beschützt es und verbessert seine verfaulten Kräfte. Die Baelnorn repräsentieren Nostalgie, fehlgeleitete Hoffnungen und edle Absichten. Er ist ein stolzer, mächtiger und zutiefst tragischer Rest Cormanthyr's vergangener Ära des elfischen Hochmuts. Die meisten Baelnorn behüten die Krypten, Ruinen oder Magiertürme, die sie beschützen bzw. in denen sie arbeiten, sie werden niemals gesichtet, ausgenommen von jenen die in solche Gemäuer eindringen.

Beriand

Beriand, ein Grauelv, stammt von Elfenhof, einer Elfenklave nicht weit von den Ruinen Myth Drannors. Er war einer der beliebten Ältesten in einer kleinen Sekte von Mystra verehrenden Elfen, als ihm eine Vision der Göttin der Magie erschien, die in den Ruinen Myth Drannors ruhte. Er war überzeugt davon, dass es ein Zeichen für ihn sei, sich in die alte Stadt zu begeben, daher schloss er sich umgehend der ersten Abenteurergruppe an, die vorbeizog und eine Expedition nach Myth Drannor plante. Die Expedition betrat die ehemalige Stadt und wurde umgehend von einer grimmigen feuerspeienden Kreatur überfallen.

Beriand, wie viele andere der Truppe, wurden von der Furcht gepackt, doch von seinem Halbelf Gefährten, Faeril, in Sicherheit gebracht. Die zwei suchten Zuflucht im Unterreich, aber nur um vor Dunkelfelfen und Orks zu fliehen. In seinem Kampf verlor Beriand seinen heiligen Stab, Morathil (Deathbane), an die Orks. Schliesslich fanden sie Zuflucht an der Erdoberfläche in einem alten elfischen Gebäude, das sie befestigen konnten. Beriand ist ein freundlicher Kleriker, einer der Andächtigen Mystras, der in seinen jüngeren Jahren durch die Magie erblindete. Als ein Diener Mystras, hat Beriand sein Leben der Hilfe jener gewidmet, die ihre Magie für das Gute einsetzen wollen.

Caalenfaire

Während seiner Lebzeit war Caalenfaire ein einflussreicher Heiliger: Einer der arkane Magie benutzte, um Geheimnisse aufzudecken und Wissen zu erlangen, sowie in die Vergangenheit und Zukunft zu blicken. Für sein grausames und entschlossenes Verlangen Geheimnisse aufzudecken, wurde er sowohl geehrt als auch gefürchtet. Für seine Begierde den Schleier zu lüften überschritt er die Grenze des Todes. Über Hunderte von Jahren hinweg führte er dies als Geist weiter. Doch Stück für Stück verblassten seine Absichten sein Wissen einzusetzen. Heute sucht Caalenfaire immer noch die Zukunft, ohne zu wissen weswegen. Im Gegensatz zu Baelnorn hat Caalenfaire sich nicht dazu entschieden ein Untoter zu werden. Seine eigensinnige Neugierde, die Geheimnisse der Zukunft zu ergründen, binden ihn an dieses Reich und diesen Ort. Beschützt von seinem Vertrauten, ein Schädel namens Volun, der zu Lebzeiten einer seiner Rivalen gewesen sein soll, erwartet Caalenfaire jene, die ihm zeigen wie nützlich seine rastlose Existenz sein kann.

Harldain Ironbar

Harldain Ironbar war der Anführer der Zwerge, während der ruhmreichen Tage von Myth Drannor. Unter seiner Führung erschufen die zwergischen Bewohner der Stadt die feinsten Konstruktionen der Stadt: Gewundene Fusswege und Treppen, Wasserwerke, die Teiche und Springbrunnen mit erfrischendem Wasser versorgten, und ein ausgeklügeltes "flüssiges Feuer"-System zur Beleuchtung. Nun, Jahrhunderte später, wo diese Wunder in Schutt und Asche liegen oder den bösen Mächten zum Opfer gefallen sind, haust sein Geister immer noch im Haus der Edelsteine und sehnt sich danach diese Fäulnis zu stoppen und die Herrlichkeit der Stadt wieder herzustellen. Über die Jahrhunderte hinweg, haben sich unter Harldain's Blick für das Kostbare einige der wertvollsten Waffen und Rüstungen angesammelt, welche nur seine würdigsten Verbündeten zu bekommen hoffen dürfen.

Nathlilik

Nathlilik ist die begünstigte Tochter des Hauses Kilsek. Ihre Erziehung im Unterreich war ein entschlossener Marsch durch Kampftraining, Zauberkunde und Politik. Wie zuvor ihre Mutter, beugte sie sich dem Willen der Oberin des Hauses und verband sich mit dem Mann, der ihr von ihrem Haus vorbestimmt wurde. Doch anders als ihre Mutter, gefiel Nathlilik ihrem Gatten und bevorzugte seine Gesellschaft selbst ausserhalb des Schlafzimmers. Diese unnatürliche Bindung störte ihre Familie. Sie sinneten danach das Paar auseinanderbringen, sobald sie ihre Nachkommen erhalten hatten. Kedar, ihr Mann, wurde getötet und vom Kult als lebende Hülle seines einstigen Ruhms versklavt. Nun sinnt sie nach Rache, für das was ihrem Mann angetan wurde.

Regionen

Schloss Cormanthor



Schloss Cormanthor war und ist das herausragende Gebäude in Myth Drannor. Grösstenteils immun gegen die Magie des Krieges, die den grössten Teil der Stadt zerstörte, ist die Festung relativ unbeeinflusst vom Zahn der Zeit geblieben. Das Schloss und seine grossen unterirdischen Gewölbe erwarten diejenigen, die es einmal mehr zu seinem Ruhm führen wollen. Das Schloss hat viele Räume, oben in seinen Türmen, die nun voll von Gargoyles und anderen fliegenden Schrecken sind.

Die drei überirdischen Stockwerke enthalten unzählige grosse Kammern, die nur durch wenige Korridore miteinander verbunden sind. Versteckt unter der Herrlichkeit des Schlosses befinden sich die massiven unterirdischen Gewölbe, wo die Ausgeburten des Bösen nur diejenigen erwarten, die reinsten Herzens und grössten Mutes sind. Diejenigen, die noch mutig genug sind der Gefahr ins Gesicht zu sehen, berichten von Drachennestern in den oberen Bereichen des Schlosses.

Der Hof der Nachtigall – Nightingale Court



Der Hof der Nachtigall war einst ein grosser öffentlicher Platz. Eine beeindruckende Plaza wo befestigte Gärten, offene Pavillons, schattige Plätze und anmutige Turmspitzen den Passanten zum Verweilen einluden. In dieses elegante Design waren einige Schreine für verschiedene Gottheiten eingewebt: Götter und Göttinnen, die sowohl auf Elfen, Zwerge, Menschen und die anderen Rassen der Stadt die gleiche Anziehungskraft hatten. Im Mittelpunkt stand der Schrein von Shaundakul, dem Wächter der Reisenden. Shaundakuls Toleranz gegenüber Fremden und die Vielfalt an Kulturen reflektieren das Bild von Myth Drannor an seinem Höhepunkt, als Elfen, Menschen und Zwerge in Harmonie zusammen lebten. Während des Falls von Myth Drannor war dieser zentrale Ort allerdings auch am meisten umkämpft. Während des Kampfes spülte eine Welle von zerstörerischer Magie über diesen Bereich - die anmutigen Gebäude wurden zertrümmert, umstürzende Türme spalteten Gehwege. Seitdem lebte nie lange jemand dort, auch aufgrund der offenen Lage unter Schloss Cormanthor. Über die Jahrhunderte wurden die zerstörten Strukturen aufgrund des eleganten Marmors und Feldspats ausgeschlachtet. Nur der Schrein von Shaundakul, eine einfache, stabile Konstruktion aus Granit, hat der Plünderung standgehalten. Ähnlich auch die Gärten - was von ihnen übrig war, ist verwildert.

Die Zwergengewölbe

Dieser Teil war ursprünglich ein grossartiger Durchgang zu den öffentlichen Hallen und dem Haus der Edelsteine. Schon in dieser Zeit führten viele geheime Türen und Korridore zu versteckten Räumen, und über die Jahre wurden es immer mehr. Durch Krieg, Verwüstung und die Jahrhunderte der "Umgestaltung" durch Kreaturen aller Art, ist dieses Gewölbe nun vom Rest der unterirdischen Stadt getrennt. Durch den Krieg sind viele der Hauptgänge zerstört worden, einerseits von feindlicher Magie und andererseits von den Zwergen selbst, die Gänge einstürzen liessen, um die Invasoren aufzuhalten.



In den folgenden Jahrhunderten machten Tausende von Wesen aller Art die Gewölbe zu ihrem Zuhause und passten die verbleibenden Gänge ihren Wünschen an. Das Endresultat: Es ist heutzutage schwer in die Gewölbe zu gelangen und man sieht sich dort mit einer Menge an veränderten Gängen und Wanddurchbrüchen (schlampiger Art) konfrontiert. Nur vereinzelt zeigt noch eine unberührte Wand oder Tür die original Zwergekonstruktion.

Die Stillwasser Ruinen – Stillwater Ruins



Klein, isoliert durch Zerstörung und Wildwuchs, umgeben von Bauwerken ohne besonderen Wert liegt Stillwasser, eine Art Stausee. Ein Hafen wo Monster und menschenähnliche Wesen (und manchmal auch Untote) unbehelligt von den höheren Mächten des heutigen Myth Drannors vegetieren können. Sogar fliegende Kreaturen, wie Gargoyles, ignorieren die Gegend, da die Beute der Mühe meist nicht wert ist.

Diese Region war einmal Teil eines pulsierenden Stadtzentrums. Im Schatten von Myth Drannors herrlichem Schloss Cormanthor gelegen, beeindruckte diese Region ursprünglich mit Schreinen und anderen Gebäuden, wie Waffenkammern, Warenhäusern, Wohnhäusern und Treffpunkten - alles Teile eines lebhaften Handels in der Stadt. Seit dem Fall von Myth Drannor wurde auch hier alles vernachlässigt, und in den Ruinen hat seitdem niemand sein Lager aufgeschlagen oder sonst wie die Bestimmung der Region wiederhergestellt.

Das Speculum / Die Halle der Zauberer



Die grosse Halle der Zauberer, die allerlei magische Geheimnisse in sich birgt, ist ein zweistöckiges Haus, welches eine alte Bibliothek beherbergt. Es gibt Gerüchte, dass die Geister einiger Magier dort immer noch herumspuken. Überlebt haben auf jeden Fall einige der magischen Eingänge und Transportationssysteme, falls jemand einen Weg finden sollte, diese zu aktivieren.

Das Speculum war einmal der Treffpunkt von Magiern aller Art, ein Ort der Bewahrung magischer Kräfte, und der Ort an dem viele mächtige Sprüche entwickelt wurden. Viele Magien der Stadt (z.B. die magischen Tore) wurden von hier aus entwickelt und kontrolliert. Aber auch hier ist der Untergang Myth Drannors nicht spurlos vorüber gegangen. Trotzdem haben die verbleibenden Auren der Magie (und die geisterhaften Beschützer) bis jetzt alle Kreaturen fern gehalten. Im Gegensatz zu den meisten Gebäuden, ist dieses von "Umbauten" aller Art verschont geblieben.

Das Haus der Edelsteine – House of Gems



Das grossartige zwergische Torhaus, bekannt als Haus der Edelsteine, ist unzweifelhaft das beste Gebäude zur Verteidigung, das noch in den Ruinen Myth Drannors existiert. Seine runden Türme und seine robuste Konstruktion bieten einen imposanten Anblick.

Das Haus der Edelsteine war einst der Treffpunkt für Myth Drannors Zwerge und der Aufbewahrungsort für ihre Schätze. Viele der beeindruckenden, nicht-magischen Systeme (wie die Wasserversorgung oder die Strassenlaternen) wurden von den Zwergen im Haus der Edelsteine und seinen Gewölben überwacht und gesteuert. Aufgrund seiner massiven Bauart und stabilen Zwergenkonstruktion hat das Gebäude nur wenig gelitten.

Die schmutzigen Sümpfe - Sullymarsh

Die schmutzigen Sümpfe sind das Gebiet der Ormyrr. Diese leben dort in grosser Zahl. Ormyrr sind neutrale Geschöpfe, die der Gruppe freundlich gesinnt sein können. Das Terrain ist sehr offen und mit zahlreichen Sumpflöchern gespickt.

Die schmutzigen Sümpfe waren zur Glanzzeit Myth Drannors eine Art Park, mit einem künstlichen See. Während des Untergangs der Stadt wurde das Wassersystem zerstört und der See kehrte in seine natürliche Form zurück - ein Sumpf. Die Gebäude und Pavillons, die einst das Ufer des Sees säumten, sind alle verschwunden. Nur ab und zu sieht man ein paar Überreste der früheren Architektur.



Charaktererschaffung

Was wäre ein Rollenspiel ohne eine Charaktererschaffung? Die Auswahl eurer Charaktere in PoR:RoMD sollte gut durchdacht sein, denn in der Einzelspielerversion des Spiels stehen euch nur 4 Charakterplätze zur Verfügung, die ihr möglichst effizient nutzen solltet. Doch Dank der 3. D&D Edition dürfte das kein Problem darstellen. Die alten Klassen/Rassenbeschränkungen wurden komplett aufgehoben (ein Paladin kann jetzt z.B. aus den Reihen der Halborks entspringen) und so stehen euch mit der 3E alle Möglichkeiten offen.



Im Zuge der anfänglichen Charaktergenerierung stehen euch 6 Völker (Elfen, Halbelfen, Halblinge, Halborks, Menschen und Zwerge) zur Auswahl (das 7. Volk, die Gnome, sind leider nicht verfügbar, da diese bei der ursprünglichen Konzeption noch nicht im Regelwerk enthalten war.

Es stehen einem ausserdem 8 Klassen zu Verfügung. Dies sind Barbar, Kämpfer, Hexenmeister, Kleriker, Mönch, Paladin, Schurke und Waldläufer. Dem erfahrenen Rollenspieler fällt natürlich auf, dass hier der Zauberer und der Druide fehlen. Beim Druiden scheiterte dessen Implementierung, an den in Computerspielen kaum darstellbaren Fähigkeiten auf höheren Stufen und für den Zauberer begründet sich dies auf der Zauberfähigkeiten des Hexenmeisters. Denn gegenüber den normalen Zauberern verinnerlichen sich Hexenmeister keine Zaubersprüche, wie Zauberer dies am Morgen tun, sondern können begrenzt von ihrem täglichen Pensum frei auswählen, welchen der ihnen bekannten Zauber sie sprechen wollen. Ihre Auswahl ist dafür aber auch kleiner. Die Idee der Magie in Pool of Radiance sollte es sein, dass jeder Zauberkünstler einen beliebigen Zauber genau dann wirken kann wann er will.

In den 3E Regeln hat der Spieler die Wahl, bei einem Stufenaufstieg eine neue Klasse hinzuzufügen anstatt in einer bestehenden Klasse eine weitere Stufe aufzusteigen. Wenn ihr dies schon getan habt, könnt ihr bei einem Stufenaufstieg auch eine beliebige vorhandene Klasse um eine Stufe erhöhen. Die Erfahrungspunkte werden auch nicht mehr wie in der 2E je nach Klasse gesplittet, der Stufenaufstieg wird anhand einer einheitlichen Tabelle geregelt.



Hierbei gibt es aber Begrenzungen: Für jede Klasse, die zwei oder mehr Stufen mit der höchststufigsten Klasse eines Charakters auseinander liegt bekommt er einen Abzug von 20% auf jegliche Erfahrungspunkte, die er neu erlangt, bis dieser Abstand wieder ausgeglichen ist.

Von dieser Regelung ausgenommen sind die bevorzugten Klassen der einzelnen Völker. Für Menschen und Halb-Elfen ist immer die an Stufen höchste Klasse die bevorzugte Klasse, für alle anderen Rassen gilt: Elf = Hexenmeister, Halbling = Schurke, Halbork = Barbar und für Zwerg = Kämpfer.

Ein 7. Stufe Schurke / 6. Stufe Kämpfer würde somit keinen Abzug erhalten, noch ein 2. Stufe Kämpfer / 3. Stufe Hexer / 2. Stufe Kleriker. Ein 9. Stufe Hexer / 7. Stufe Kleriker allerdings würde einen Abzug von 20% hinnehmen müssen, würde noch eine weitere Klasse hinzukommen, die von der höchststufigen Klasse mehr als eine Stufe Unterschied hat, würde sich auch der erlittene Abzug auf 40% erhöhen.

Im Anschluss an die Wahl der Klasse folgt, wie üblich die Frage der Gesinnung. Diese Entscheidung liegt wie immer voll in eurer Hand. Da die Gesinnung eurer Charaktere nicht den Ausgang des Spiels beeinflusst, stehen euch hier beinahe alle Wege offen. Mit Ausnahme einiger kleiner Gesinnungsbeschränkung mancher Klassen. Barbaren können beispielsweise nicht rechtschaffener Gesinnung sein, während dies für Mönche zum Beispiel Pflicht ist. Das bedeutet, dass eine Barbaren/Mönch-Kombo nicht möglich ist.



Nun beginnt der Teil der Charaktergenerierung, der für euch vermutlich den schwersten Teil darstellt: Die Verteilung der Attribute. Im Gegensatz zur bisher genutzten Methode des Auswürfeln der 2E, verwendet PoR:RoMD das Punkte-Kauf-System des Spielleiterhandbuchs der 3E. Das System gestattet es euch 25 Punkte auf eure Attribute zu verteilen.

Mit diesem grossen Schritt hinter euch, bleibt euch jetzt noch die Wahl eurer Spielfigur und die Entscheidung wie euer Charakter heissen soll. Die Charaktermodelle (auch Avatare genannt) sind atemberaubend. Nicht nur das sie grafisch ansprechend wirken, sie erscheinen im Spiel wirklich lebensecht. Sie vollführen normale Gesten, wie atmen, und sie atmen sogar schwerer nachdem sie gerannt sind. Nähert sich ein Gegner so gehen sich automatisch in eine Kampfstellung usw. Mit der Entscheidung für den richtigen Avatar und Namen ist der Charaktergenerierungsprozess abgeschlossen. So könnt ihr entweder als einsamer Wolf durch die Regionen Myth Drannors ziehen

oder bis zu 3 weitere Charaktere erschaffen. Die restlichen 2 Plätze eurer Gruppe könnt ihr (zumindest im Einzelspielermodus) lediglich mit NSCs auffüllen.

Das Überleben in Myth Drannor ist nicht einfach. Die richtige Party muss her, ausgeglichen und jeder Gefahr gewachsen sollte sie ein... aber wie genau sieht das im Falle von PoR:RoMD aus? Bei diesem Problem möchten wir euch mit den folgenden Tipps helfen.

Wie erschaffe ich eine ausgewogene Gruppe?

Für den Anfang des Spiels würden wir folgenden vier Charakterarten empfehlen:

1 reinen Kämpfer (Barbar, Kämpfer oder Mönch) für die vorderste Front

1 Kämpfer mit heilenden Fähigkeiten (Paladin oder Waldläufer) ebenfalls zur Bekämpfung und ausserdem zur Heilung der Verwundeten

1 Kleriker zum heilen der Verwundeten

1 Schurke oder eine Klassenkombination mit einem Schurken, um Fallen zu entschärfen und Schlösser zu öffnen

Jetzt werdet ihr vermutlich einwerfen, dass bei der Auflistung eindeutig ein Hexenmeister fehlt und da habt ihr zweifellos Recht. Aber PoR:RoMD ist so konzipiert, dass ihr nur 4 eurer 6 Charaktere selbst generieren könnt. Die restlichen Beiden müsst ihr im Spielverlauf durch NSCs ergänzen. Wo der Hexenmeister wiederum zum Zuge kommt, denn am Anfang des ersten Dungeons stösst ihr bereits auf den ersten NSC, Jarial, den ihr in eure Gruppe aufnehmen könnt. Dieser ist selbstverständlich der fehlende Hexenmeister, womit eure Abenteurertruppe eigentlich komplett wäre. Die 6 Position könnt ihr mit einem beliebigem anderen Charakter auffüllen.

Um weiter auf die NSCs einzugehen: Nach dem Hexenmeister werdet ihr auf der zweiten oder dritten Ebene als nächstes einem Kämpfer begegnen. Anschliessend müsst ihr ein paar mehr Ebenen hinter euch bringen, bis ihr auf den nächsten stösst. Einem Schurken begegnet ihr leider erst relativ spät (nach ca. 2/3 des Spiels), somit sollte dieser auf alle Fälle in eurer Gruppe vertreten sein. Wenn ihr gerne einen Barbaren oder Mönch in eurer Gruppe hättet, solltet ihr ihn euch unbedingt erschaffen, denn es gibt im gesamten Spiel keine NSCs (die ihr aufnehmen könnt) dieser Klassen.

Abwandlungen und Mischklassen:

Nehmt ihr, bei den oberen 5 vorgeschlagenen Charakteren, einen weiteren Kämpfer auf, so habt ihr sicherlich eine gute Truppe, mit der ihr das Böse von Myth Drannor vertreiben könnt.

Aber vielleicht gelüstet es euch ja nach einer mehr magiebegabten Gruppe. Dann erstellt euch doch einen zusätzlichen Hexenmeister, denn dadurch, dass Hexenmeister in der Auswahl ihrer Zauber begrenzt sind, könnt ihr so die volle Bandbreite abdecken. Kombiniert ihn vielleicht mit einer anderen Klasse, wie einem Kämpfer oder einem Schurken. Ein Schurke/Hexenmeister ist eine sehr effektive Kombination, denn Schurken erhalten durch das ständige entdecken und entschärfen von Fallen mehr Erfahrungspunkte als die restlichen Charaktere der Gruppe. Und da sich in der 3E bestimmen lässt, welcher Klasse die Erfahrungspunkte zu gute kommen sollen, kann der Hexenmeister so, trotz der Mehrklassigkeit, schnell an Zauber höherer Grade kommen.

Oder habt ihr eventuell weder einen Paladin oder einen Waldläufer in eurer Gruppe? Dann wäre

euer Kleriker die einzige Person der Gruppe, die die anderen heilen kann. In diesem Fall solltet ihr in Erwägung ziehen einen Kämpfer gegen einen Kämpfer/Kleriker oder Barbaren/Kleriker zu ersetzen.

Die folgenden Seiten gewähren euch einen weiteren Einblick darin, was ihr bei der Erschaffung bestimmter Klassen berücksichtigen solltet und welche Klassen sich gut kombinieren lassen.

Barbar

Allgemeine Informationen:

Der Barbar ist ein ausgezeichneter Krieger. Während der Kämpfer durch Disziplin und Training beherrscht wird, wird der Barbar allein von seiner kraftvollen Leidenschaft angetrieben. Was ihn zum bestem Nahkämpfer im Spiel macht. Seine Spezialfertigkeiten und Talente drehen sich ausschliesslich darum, im Nahkampf so viel Schaden wie möglich anzurichten. Im Umgang mit Fernwaffen sind andere Kämpferklassen jedoch weitaus effektiver.

Wichtige Attribute:

Das Hauptattribut eines Barbaren ist seine Stärke, je grösser diese ist desto höher ist der Schaden, den er anrichtet. Ausserdem benötigt er eine gute Konstitution (mindestens 14), da diese sowohl die Trefferpunkte als auch die Länge der Barbarischen Wut (Spezialfähigkeit) bestimmt. Seine Geschicklichkeit kann ruhig bei auf 10 oder 12 gesenkt werden, da der Barbar ohnehin keine Schusswaffen verwendet und seine schwere Rüstung ihn für gewöhnlich vor allem anderem schützt. Intelligenz und Charisma können bei einem Barbaren weit zurückliegen. Lediglich seine Weisheit sollte nicht unter 10 liegen, da ihm sonst seine Willensstärke genommen wird.

Völker:

Halborks geben, auf Grund ihres Stärkebonusses, die besten Barbaren ab. Ihre Mali auf Intelligenz und Charisma stören die Eigenschaften eines Barbaren nicht im Geringsten. Zwerge sind dank ihres Konstitutionsbonus ebenfalls gute Barbaren.

Talente:

- Barbaren erhalten ihre Talente in der folgenden Reihenfolge:
- Doppelschlag (1.Stufe)
- Rennen (3.Stufe)
- Verbesserte Initiative (6.Stufe)
- Beweglichkeit (9.Stufe)
- Verbesserter Kritischer Treffer (12.Stufe)
- Heftiger Angriff (15.Stufe)

Hexenmeister

Allgemeine Informationen:

Hexenmeister sind die einzige Klasse in Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor, die arkane Zauber wirken können. Sie können ihre Feinde aus der Ferne mit einem Feuerball rösten oder sie bereits vor dem ersten Angriff mit einer stinkenden Wolke zum Invaliden machen.

Hexenmeister wirken Magie wie Poeten Poesie erschaffen, mit einem angeborenen Talent das durch viel Übung verfeinert wurde. Sie benutzen weder Bücher, noch Mentoren oder Theorien, stattdessen verlassen sie sich auf die pure Kraft die sie mit ihrem Geist kontrollieren. Daher können sie grundsätzlich eine bestimmte Anzahl von Zaubern pro Tag aussprechen, ohne sie zuvor auswendig gelernt haben zu müssen.

Wichtige Attribute:

Die Fähigkeit eines Hexenmeisters Zauber zu wirken ist von seinem Charisma abhängig, daher sollte dieser Wert am Besten die gesamten 18 Punkte bekommen (der zumindest 14). Eine Hohe Konstitution hilft dem Hexenmeister unter den Lebenden zu verweilen und seine Konzentration beim Wirken von Zaubern zu wahren. Geschicklichkeit und Weisheit sind für einen ihn ebenfalls von Vorteil, jedoch nicht lebenswichtig.

Völker:

Elfen, Halbelfen, Halblinge und Menschen geben gleichermassen gute Hexenmeister ab. Halblinge sind durch ihren Rettungswurf- und Rüstungsklassenbonus Hexenmeister, die etwas länger am Leben bleiben. Doch im Grunde ist es eine Frage des Geschmacks, welches Volk man bevorzugt. Einzig und allein Halborks und Zwerge sollten keine Hexenmeister werden, da sie durch ihre Charismamali ungeeignet sind.

Talente:

Hexenmeister erhalten ihre Talente in der folgenden Reihenfolge:

- Abhärtung (1.Stufe)
- Durchschlagende Zauber (3.Stufe)
- Im Kampf zaubern (6.Stufe)
- Blitzschnelle Reflexe (9.Stufe)
- Eiserner Wille (12.Stufe)
- Beweglichkeit (15.Stufe)

Kämpfer

Allgemeine Informationen:

Kämpfer sind der wichtigste Faktor eurer Abenteurergruppe. Sie verfügen über eine grosse Anzahl von Talenten, was sie im Kampf sowohl im Umgang mit Nahkampf- als auch Fernwaffen äusserst effektiv macht. Ihre Flexibilität erlaubt es ihnen sich den Bedürfnissen einer jeden Gruppe anzupassen.

Wenn ihr nur wenige kampfbegabte Charaktere in eurer Gruppe habt, sollte zumindest einer dieser ein Kämpfer sein.

Wichtige Attribute:

Die wichtigsten Attribute eines Kämpfers sind Stärke und Konstitution. Eine hohe Geschicklichkeit ist ebenfalls von Vorteil, obwohl eine schwere Rüstung die Vorteile einer hohen Geschicklichkeit beinahe wieder wett machen kann. Dennoch solltet ihr darauf bedacht sein, jedes dieser Attribute auf 14 anzuheben. Nehmt ruhig Abzüge bei den anderen Attributen in Kauf. Lediglich die Weisheit eures Kämpfers solltet ihr nicht unter 10 senken, da er sonst Mali für seine Willenswürfe in Kauf nehmen muss.

Um im Spielverlauf eine Ausgewogenheit im Umgang mit den verschiedenen Waffen (Nah- und Fernwaffen) zu erhalten, solltet ihr die Stärke und Geschicklichkeit gleichmässig anheben. Anschliessend könnt ihr die Konstitution eures Charakters anheben, um die Trefferpunkte weiter zu steigern.

Völker:

Zwerge und Halborks sind aufgrund ihrer Attributmodifikatoren die besten Kämpfer. Welches Volk ihr wählen solltet, hängt davon ab was ihr erreichen wollt:

1. Eine Menge Schaden wegstecken, dann seid ihr mit Zwergen bestens bedient.
2. Mächtig gut austeilern, dann ist der Halbork zweifellos die richtige Wahl.

Zwerge haben zudem eine niedrigere Bewegungsrate, was bedeutet, dass sie weniger geschwind auf ihren Gegner zulaufen können. Elfische Kämpfer sind hingegen sehr effizient, wenn es darum geht, den Gegner mit Fernwaffen ausser Gefecht zu setzen. Doch durch ihren Konstitutionsmalus sind sie nicht so ideal für die vorderste Front. Menschen sind zwar auch gute Kämpfer, doch ihr Vorteil des Talentbonus ist für Kämpfer nicht notwendig, da sie ihre wichtigsten Talente ohnehin schnell erlernen.

Talente:

Kämpfer erlangen ihre Talente in der folgenden Reihenfolge:

- Heftiger Angriff / Verbesserter Kritischer Treffer (1.Stufe)
- Blitzschnelle Reflexe (2.Stufe)
- Kampflexe (3.Stufe)
- Doppelschlag (4.Stufe)
- Eiserner Wille / Blind Kämpfen (6.Stufe)
- Rennen (8.Stufe)
- Kernschuss (9.Stufe)
- Verbesserte Initiative (10.Stufe)
- Grosse Zähigkeit / Präzisionsschuss (12.Stufe)
- Beweglichkeit (14.Stufe)
- Fertigkeitfokus (15.Stufe)
- Abhärtung (16.Stufe)

Kleriker

Allgemeine Informationen:

Das Werk der Götter ist überall, an Orten der natürlichen Schönheit sowie in mächtigen Kreuzzügen, in erhabenen Tempeln und im Herzen ihrer Verehrer. Wie normale Leute, erstrecken sich auch Götter über eine Skala von Wohlwollen bis zur Bösartigkeit, Zurückhaltung und Aufdringlichkeit. Götter handeln meist durch ihre Vermittler - den Klerikern. Ohne ihn ist jede Abenteurergruppe in Myth Drannor zum Scheitern verurteilt. Ihre heilenden Zauber werden euch im Spielverlauf vermutlich unzählige Male das Leben retten. Zudem sind sie durchaus in der Lage gut zu kämpfen, was durch ihre Zauber auch noch verstärkt wird.

Wichtige Attribute:

Das unbestreitbar wichtigste Attribut eines Klerikers ist seine Weisheit, durch sie wird seine Anzahl von göttlichen Zaubern bestimmt, die er pro Tag aussprechen kann. Daher sollte ihre/seine Weisheit bei mindestens 16 liegen. Charisma ist ebenfalls ein wichtiges Attribut, weil es die Effektivität der Untoten vertreiben Fertigkeit steuert. Da diese in den Ruinen eine äusserst nützliche Fertigkeit ist, von der ihr unentwegt Gebrauch machen werdet, sollte euer Charisma bei ca. 14 liegen. Die restlichen Punkte solltet ihr verwenden, um euren Charakter am Leben zu erhalten und somit auf Konstitution anzuwenden. Senkt die Intelligenz nicht unter 6, da ihr ein paar Punkte für die Konzentration und das Heilen braucht.

Völker:

Kleriker sind die vermutlich einzige Klasse, die nicht unbedingt von einem bestimmten Volk abhängig ist. Menschen und Halbhelfen geben aufgrund ihrer hohen Bandbreite sehr gute Kleriker ab. Zwerge und Halbborks sind zwar effektivere Kämpfer, doch mit ein paar Extrapunkten auf Charisma und Intelligenz, geben auch sie einen guten Kleriker ab.

Göttliche Zauber:

Die göttlichen Zauber eines Klerikers sind das A und O. In Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor müssen Kleriker nicht über Nacht für ihre Zauber beten. Sie bekommen vielmehr, wie der Hexenmeister, eine bestimmte Anzahl von Zaubern pro Tag zugeschrieben. Mit der sie frei aus ihrem gesamten Arsenal schöpfen können.

Talente:

Kleriker erhalten ihre Talente in der folgenden Reihenfolge:

- Zusätzliches Vertreiben (1.Stufe)
- Im Kampf zaubern (3.Stufe)
- Fertigkeitsfokus (6.Stufe)
- Durchschlagende Zauber (9.Stufe)
- Grosse Zähigkeit (12.Stufe)
- Heftiger Angriff (15.Stufe)

Mönch

Allgemeine Informationen:

Mönche streben nach der eigenen Perfektion und Ansehen. Sie trainieren sich selbst als vielseitige Krieger, die gekonnt ohne Waffen oder Rüstungen kämpfen können. Sie sind eine einzigartige Kämpferklasse, die sich mehr auf Geschick als Stärke konzentriert. Sie verwenden für gewöhnlich keine magischen Waffen oder Rüstungen, sondern konzentrieren sich im Kampf mehr auf ihre Spezialfähigkeiten.

Mönche sind sehr schwer zu treffen, daher sind sie die ideale Kämpferwahl für eine Gruppe mit wenigen Heilern.

Wichtige Attribute:

Die wichtigsten Attribute eines Mönchs sind Geschicklichkeit und Weisheit, beide solltet ihr auf mindestens 16 steigern, da beide die Rüstungsklasse anheben. Verbleibende Punkte solltet ihr auf Stärke und danach Konstitution verteilen.

Spezielle Fertigkeiten:

Mönche erhalten mit ihrem Aufstieg zahlreiche Spezialfertigkeiten, die ihren Körper weiter abhärten und sie besser austeilen und ausweichen lassen. Sehr hilfreich im Kampf gegen die Bewohner Myth Drannors ist seine Fähigkeit Gegner zu lähmen.

Völker:

Halborks und Zwerge ergeben erstaunlicherweise extrem gute Mönche. In den höheren Stufen erlangen Mönche mehr Angriffe pro Runde als andere Kämpferklassen. Kombiniert ihr dieses mit dem Stärkebonus eines Halborks, wird euer Mönch zu einer äusserst gefährlichen Waffe.

Talente:

Mönche erlangen ihre Talente nach der folgenden Tabelle.

- Kampfreflexe (1. Stufe)
- Eiserner Wille (3. Stufe)
- Verbessertes Kritisches Treffen (6. Stufe)
- Rennen (9. Stufe)
- Blitzschnelle Reflexe (12. Stufe)
- Grosse Zähigkeit (15. Stufe)

Paladin

Allgemeine Informationen:

Das Streben Gutes zu tun, der Wille das Gesetz aufrecht zu erhalten und die Kraft das Böse zu bekämpfen, sind die drei Waffen eines Paladins. Seine Kampffertigkeiten und Talente machen ihn

zu einem guten Kämpfer für den Nahkampf und mit ihren göttlichen Zaubern können sie eine Klerikerschwache Gruppe wieder auf Vordermann bringen.

Wichtige Attribute:

Das primäre Attribut eines Paladins ist eigentlich sein Charisma, welches die Stärke seiner Spezialfähigkeiten bestimmt. Da er jedoch des öfteren sein Schwert gegen die unzählige Feinde erheben wird, sollte seine Stärke und seine Konstitution nicht unter 14 liegen. Weil er auf göttliche Zauber zurückgreift sollte er ausserdem über ausreichende Weisheit verfügen.

Spezialfertigkeiten:

Mit Hilfe seiner Handauflegen Fertigkeit kann er die Trefferpunkte anderer Charaktere wieder anheben.

Die Böses niederstrecken Fertigkeit, gibt ihm die Möglichkeit bösen Gegnern extremen Schaden zuzufügen, etwas das ihr euch für die Endgegner aufheben solltet.

Seine göttliche Würde macht ihn zur idealen Person zum Öffnen von Truhen, die sich nicht entschärfen lassen. Seine Aura der Tapferkeit lässt ihn immun gegen Furcht werden und letztendlich hat er selbstverständlich auch noch die Fertigkeit Untote zu vertreiben. Was die vermutlich wichtigste Fertigkeit für das Spiel ist, da 50% der Gegner in der Tat Untote sind.

Völker:

Menschen und Halbelfen geben grossartige Paladine ab. Das Fehlen ihrer rassistischen Boni und Mali fügt sie ideal in die Rolle des Allroundtalents und der Talentbonus der Menschen lässt sie benötigte Fertigkeiten wie Heftiger Angriff schneller erlangen. Zwerge und Halborks geben ebenfalls gute Schwertschwingende Paladine ab, doch ihre Charismamali drängen sie dazu, sich eher auf die Magie (Weisheit erforderlich) oder halt das Kämpfen zu beschränken.

Talente:

Paladine erhalten ihre Talente in der folgenden Reihenfolge:

- Verbesserter Kritischer Treffer (1. Stufe)
- Heftiger Angriff (3. Stufe)
- Eiserner Wille (6. Stufe)
- Im Kampf zaubern (9. Stufe)
- Fertigkeitsfokus (12. Stufe)
- Blind kämpfen (15. Stufe)

Schurke

Allgemeine Informationen:

Schurken sind ein wichtiger Bestandteil einer Abenteurergruppe, denn sie allein sind in der Lage, die zahlreichen Fallen zu entdecken und zu entschärfen und natürlich auch die verschlossenen Türen zu öffnen. Im Kampf können sie mit ihren Bögen die Gegner aus der Ferne aufs Korn nehmen. Jede Gruppe sollte zumindest einen Schurken als Mischklasse bei sich haben.

Wichtige Attribute:

Die Fähigkeiten eines Schurken hängen von seinem Geschick und seiner Intelligenz ab. Seine Geschicklichkeit steigert nicht nur seinen Umgang mit Pfeil und Bogen, sondern verbessert auch seine Rüstungsklasse, daher sollte sie von Anfang an bei mindestens 16 liegen. Die Intelligenz hingegen beeinflusst wiederum seine Fertigungspunkte und sollte somit mindestens bei 14 liegen. Die restlichen Punkte könnt ihr auf Stärke und Konstitution verteilen.

Spezielle Fertigkeiten:

Neben ihren Fertigkeiten Schlösser zu knacken und Fallen zu entschärfen erhalten Schurken die Spezialfertigkeit des hinterhältigen Angriffs. Wenn der Gegner sich also nicht über die Präsenz des Schurken im Klaren ist, kann der Schurke ihm grossen Schaden zufügen.

Völker:

Halblinge sind wohl am besten für den Job eines Schurken geeignet, ihr Geschicklichkeitsbonus hilft ihnen ihre RK zu heben und sich so aus der Affäre zu ziehen. Ferner erhalten Halblinge Boni auf Leise bewegen und Lauschen. Durch ihre geringe Grösse können sie sich gut verstecken und sind dementsprechend schwer treffen. So liegen sie selbst vor den Menschen, mit ihren guten Fertigungsboni. Elfen lassen sich ideal als Schurkenkombinationen (Schurke/Hexenmeister oder Schurke/Kämpfer) verwenden.

Talente:

Schurken erhalten ihre Talente in der folgenden Reihenfolge:

- Fertigungsfokus (1. Stufe)
- Verbesserte Initiative (3. Stufe)
- Beweglichkeit (6. Stufe)
- Kampfreflexe (9. Stufe)
- Abhärtung (12. Stufe)
- Kernschuss (15. Stufe)

Waldläufer

Allgemeine Informationen:

Der Wald beheimatet wilde und listige Kreaturen, wie blutrünstige Eulenbären und heimtückische Tentakelkatzen. Aber noch listiger und mächtiger ist der Waldläufer, ein geschickter Jäger und Pirscher. Er bekommt vor jeder anderen Klasse die Fähigkeit mit dem Bogen umzugehen (Kernschuss und Präzisionsschuss). Mit der 8. Stufe erreicht ein Kämpfer jedoch die Anzahl von Talenten. Dennoch bietet der Waldläufer mit seiner Erzfeind Fähigkeit, ein paar Schurkenfertigkeiten und der Fähigkeit göttliche Zauber wirken zu können, einen ausgewogenen kampfbegabten Charakter mit etwas Heilerfahrung.

Durch ihre Spurenlesen Fertigkeit bemerken Waldläufer Dinge in der Umgebung, die anderen entgehen, wodurch ihr frühzeitig vor den Gegnerarten, die euch gegenüber treten gewarnt werdet.

Wichtige Attribute:

Das wichtigste Attribute eines Waldläufers ist seine Geschicklichkeit. Eine hohe Geschicklichkeit erhöht seine Effizienz im Umgang mit seiner meist benutzten Waffe, dem Bogen. Ein Waldläufer sollte zudem über ausreichende Weisheit verfügen, um die Masse seiner magischen Fähigkeiten zu erhöhen, und eine gute Konstitution haben, um überhaupt überleben zu können. Verteilt die restlichen Punkte auf die anderen physikalischen Attribute, aber senkt eure Intelligenz nicht zu weit (6) ab.

Völker:

Elfen geben durch ihren Geschicklichkeitsbonus aussergewöhnlich gute Waldläufer ab. Jedoch sollten sie auf Grund ihres Konstitutionsabzuges nicht zum Ziel eines Kampfes werden. Ihre Völkerboni auf Lauschen, Suchen und Entdecken verstärken die Fähigkeiten des Waldläufers. Menschen geben ebenfalls gute Waldläufer ab. Durch ihre Bonustalente helfen sie bei den kritischen Fähigkeiten.

Talente:

Waldläufer erhalten ihre Talente in der folgenden Reihenfolge:

- Kernschuss (1. Stufe)
- Beweglichkeit (3. Stufe)
- Präzisionsschuss (6. Stufe)
- Verbesserte Initiative (9. Stufe)
- Grosse Zähigkeit (12. Stufe)
- Rennen (15. Stufe)

Stufe Erzfeind:

- Orks (1. Stufe)
- Reptilien (5. Stufe)
- Drow (10. Stufe)
- Drachen (15. Stufe)

Spezielle Fähigkeiten: Erzfeind

Mit der 1., 5., 10. und 15. Stufe bekommen Waldläufer einen Vorteil gegenüber bestimmten Feinden. Er erhält einen Bonus im Kampf gegen die ausgewählten Kreaturen.

Spezielle Fähigkeiten: Schurkenfertigkeiten

Wie der Schurke erhält auch ein Waldläufer die Verstecken, Leise bewegen, Suchen und Entdecken Fertigkeiten. Auf das Entschärfen von Fallen muss er jedoch verzichten. Dennoch machen ihn diese Spezialfähigkeiten zu einem guten Kundschafter.

Spezielle Fähigkeiten: Göttliche Zauber

Wie Paladine erhalten auch Waldläufer mit der 4. Stufe die Fähigkeit göttliche Zauber zu wirken, wodurch sie den Kleriker der Gruppe etwas entlasten können.

Klassenkombinationen

Wenn euer Charakter nach den neuen D&D Regeln aufsteigt, könnt ihr euch aussuchen, ob er in der gleichen Klasse weitermachen, oder lieber eine weitere Klasse anfangen soll. Er kann bei jedem weiteren Aufstieg wieder entscheiden, wo er seine neu gewonnene Erfahrung investieren möchte. Zusätzlich in eine weitere Klasse zu investieren, erhöht zweifellos die Fähigkeiten des jeweiligen Charakters. Doch es verringert auch wiederum seine speziellen Fähigkeiten für eine Klasse, da jede Klasse andere Attributanforderungen an den Charakter stellt. So will die Mehrklassigkeit eines Charakters gut überlegt sein. Zum Glück reichen nach den 3E Regeln bereits Werte von 14 aus, wo vorher noch 18 erforderlich waren. So könnt ihr immer noch erfolgreiche Allroundtalente erzeugen. Hier ist eine Reihe von Kombinationen, die sich als sehr effektiv erwiesen haben:

Mönch/Schurke

Ein Schurke, der als Mönch sein Leben beginnt, hat einige Vorteile gegenüber seinen Artgenossen. Mönche und Schurken teilen die selben Hauptattribute (Geschicklichkeit, Intelligenz und Weisheit) und Mönche starten sogar mit den Leise bewegen und Verstecken Fähigkeiten eines Schurken. Zudem können Mönche nicht nur von der ersten Stufe an Personen lähmen und Entrinnen, sondern erhalten durch ihre Weisheiten auch noch eine verbesserte Rüstungsklasse. Was dazu führt, dass ihr einen äusserst schwer zu tötenden Schurken habt. Ihr könnt z.B. von Anfang an einen Gegner lähmen und anschliessend mit einen hinterhältigem Angriff endgültig ausschalten. Wenn ihr diesem Pfad folgen wollt, solltet ihr am Besten einen menschlichen, halbelfischen oder Halbling Mönch (die anderen Völker würden zu starke Mali erleiden) mit relativ hohen Geschicklichkeits-, Weisheits- und Intelligenzwerten erschaffen. Mit dem ersten Aufstieg macht ihr ihn dann zu einem Schurken und die tödliche Kombination ist perfekt.

Schurke/Hexenmeister

Wie bereits am Anfang erwähnt, sind Schurken/Hexenmeisterkombinationen ebenfalls sehr effizient. Zu den normalen arkanen Fähigkeiten eures Hexenmeisters, könnt ihr so eure Feinde auch noch aus den hinteren Reihen mit Pfeilen eindecken.

Wenn ihr euch für diese Klassenkombination entscheiden solltet, wäre es sinnvoll einen Elfen oder Halbling als Volk zu wählen. Seine Hauptwerte sollten Charisma und Geschicklichkeit sein und falls es euer einziger Schurke ist, solltet ihr zumindest noch 12 Punkte für seine Intelligenz investieren. Hebt im Spielverlauf am Besten den Hexenmeister immer doppelt so stark an, wie den Schurken. Zumindest bis dieser die 4. oder 5. Stufe erreicht hat, anschliessend könnt ihr euch rein auf den Hexenmeister konzentrieren.

Barbar/Schurke, Kämpfer/Schurke oder Waldläufer/Schurke

Diese Kombinationen sind besonders für Schurkenschwache Gruppen gedacht. Ferner kann eine solche Kämpferklassenkombination eine Menge Schaden, durch den hinterhältigen Angriff, anrichten. Ihr könnt diesen sowohl mit Fernkampfwaffen, bevor der Gegner gezogen hat, oder von hinten erreichen. Barbaren/Schurken Kombinationen haben durch ihre verbesserte Bewegungsrate und ihre Verbesserte Initiative Fertigkeit einen weiteren Vorteil. Da sie so als erste im Kampf, bereits an den Gegner herantreten und ihn meucheln können. Euer Hauptaugenmerk sollte in diesem Fall auf dem Kämpfer liegen.

Um eine solche Charakterart zu erschaffen, solltet ihr einen menschlichen, halbfischen oder halbling Kämpfer, Barbaren oder Waldläufer mit hohen physischen Attributen und vor allem einer hohen Geschicklichkeit und ausreichender Intelligenz anlegen.

Benutzeroberfläche

Wenn man einmal das damalige PoR mit dem heutigen vergleicht ist der grösste Unterschied wohl... hmm... eigentlich alles! Wir betrachten die Geschehnisse nicht länger aus der First-Person-Perspektive, noch wechselt das Spiel in eine spezielle Kampfansicht, wenn ihr plötzlich Angreifern gegenüber steht.



Die erste grosse Veränderung ist der Wechsel, von der Ich-Perspektive in eine 3/4 Draufsicht, welche schon damals in Kämpfen benutzt wurde und euch vermutlich aus Baldur's Gate oder Icewind Dale bekannt sein dürfte. Alles ist so viel einfacher, wenn eine isometrische Perspektive

zum Einsatz kommt. Aber sie ruft auch Bedenken herauf, dass Objekte von einem Gebäude verdeckt werden könnten oder sogar Charaktere verschwinden, weil etwas die Sicht versperrt. Um dem ein Ende zu setzen hat Stormfront eine regulierbare Charakterverdeckung eingeführt. Im Grunde könnt ihr darüber einstellen wie stark euer Charakter von einem Objekt verdeckt werden kann. Setzt ihr den Regler auf das Maximum wird euch nichts die Sicht versperren (Schätze eingeschlossen). Schiebt ihr ihn herab, auf die unterste Stufe, und alles wird verbarrikadiert. Zusätzlich gibt es sogar eine Einstellung für die Schatten der Charaktere. Wobei ebenfalls gilt, setzt es hoch und ihr seht einige der besten Schatteneffekte die ihr bisher erlebt habt. Nicht nur euer Avatar selbst erzeugt dabei einen Schatten, selbst Schilde und Waffen werfen präzise Schatten. Auf der anderen Seite könnt ihr die Schatten selbstverständlich auch komplett deaktivieren. Obwohl das vermutlich nur nötig ist, wenn ihr die Minimalanforderungen so grade erfüllt.

Eine ebenfalls voreinstellbare Option ist die Zeit, die ein Kampf andauern soll, für die es eine ganze Reihe Stufen gibt. Die höchste Stufe gewährt euch die 6 Sekunden, die eine Runde in der 3E normalerweise beansprucht. Auf der niedrigsten Stufe hingegen begegnet ihr dem absolut besten System, für ein teambasiertes Taktikspiel, wahre rundenbasierte Kämpfe mit so viel Bedenkzeit wie ihr braucht. Dabei braucht ihr euch natürlich keine Gedanken zu machen, dass der Computer sich ähnlich viel Zeit nimmt, um seine Züge zu planen. In dem Augenblick, wo ihr euren letzten Zug beendet, erwachen die Gegner zum Leben wie ihr es aus Baldur's Gate gewohnt seit. Falls ihr zu den Fans des beinahe Echtzeitprinzips Baldur's Gate's zählt, wird es euch freuen zu hören, dass die 6 Sekunden der höchsten Stufe gering genug sind, um den Rundenkampf vollkommen zu vergessen. Insgesamt stehen euch 7 verschiedene Einstellungen zur Verfügung. Die langsamste wird gleich gefolgt von 40 Sekunden Runden und jede weitere Abstufung verringert den Kampf um 8 Sekunden.



Als nächstes steht eine nicht ganz neue Idee auf der GUI Liste, die aus Neverwinter Nights

bekannte Verwendung der rechten Maustaste, zur Hervorrufung eines Menüs. Das PoR Menüsystem ist identisch mit dem Rechtsklick unter Windows. Der Rechtsklick ruft das Menü hervor, sobald ihr über einen der Menüpunkte geht, fährt ein Untermenü aus und ihr könnt eure eigentliche Wahl treffen, sei es ein Talent, ein Zauber oder eine andere Waffe.

Eine Vielfalt von Möglichkeiten steht euch ebenso offen, wie eine Kurzinformatio über euren Charakter (Name, Trefferpunkte und Rüstungsklasse). Der komplette Charakterbogen eurer Spielfigur verbirgt sich hinter der gleichnamigen Option.

Das Inventarmenü erlaubt es euch kurzerhand Waffen, Zauber oder Rüstungen zu wechseln, wodurch ihr nicht den langen Weg über das normale Inventar gehen müsst.

Hinter der Fertigkeitenoption verbergen sich Fähigkeiten, wie Fallen entschärfen, Suchen oder Heilen, ebenso wie klassenspezifische Fertigkeiten, wie des Mönchs Ganzheit des Körpers.

Bei Charakterklassen mit magischen Fähigkeiten eröffnet sich euch ein weiteres Untermenü, aus dem ihr einen anzuwendenden Zauber auswählen könnt, was eine entscheidende Verbesserung gegenüber dem umständlichen Weg über das Zauberbuch darstellt.

Meist ausgegraut ist die Option des Kampfes. Erwacht der Kampf zum Leben, erwarten euch hier verschiedene Angriffsformen genauso wie kampfspezifische Talente á la Betäubungsangriff (Mönch) oder die barbarische Wut.

Der letzte Punkt auf der Menüleiste ist die abwechslungsreiche "aus Gruppe entfernen" Option. Abwechslungsreich? Was soll das heißen?, fragt ihr euch jetzt vielleicht. In PoR:RoMD habt ihr die Möglichkeit tatsächlich jedes Partymitglied rauszuwerfen und gegen ein anderes zu ersetzen. Ja richtig gehört, ihr könnt eure gesamte, am Anfang erschaffene, Truppe gegen jeden ersetzen, der euch auf eurer Reise begegnet. Seid ihr unzufrieden mit eurem Anführer oder der kompletten Gruppe, werft ihr sie einfach raus.



Damit ist die Effektivität der Steuerung noch lange nicht am Ende. Um die Verwendung des Menüsystems weiter zu vereinfachen, habt ihr die Möglichkeit die letzte Aktion auf eine Taste festzulegen. Jeder Charakter kann mit bis zu 10 Tastenkürzeln belegt werden, wodurch das Menü schon fast wieder überflüssig wird (Zauberkundige ausgenommen). Habt ihr einmal vergessen, welche Taste womit belegt ist, braucht ihr nur im Menü nachschlagen. Jeder Menüpunkt zeigt euer Tastenkürzel in Klammern.



Ebenfalls wie weg geblasen scheinen die massigen Buttonleisten, die in der Baldur's Gate Reihe viel zu viel vom Spielgeschehen verdeckten. Der Baldur's Gate II Ansatz des einklappbaren Menüs, war zwar ein Anfang, da die Leisten aber dennoch gebraucht wurden, half das nicht wirklich. Bei PoR:RoMD hingegen sind die normalen Standardanzeigen und Menüs derart klein gehalten, dass sie einfach niemals im Weg zu sein scheinen. Nichtsdestotrotz habt ihr aber weiterhin die Möglichkeit auch sie wegzuschalten. Zu behaupten, dass diese 3 Menüs unnützlich wären, wäre jedoch mehr als absurd.

Der links untere Kasten ist sozusagen das Optionsmenü. Hier verbergen sich von links nach rechts das Optionsmenü selbst, euer Tagebuch (um den Verlauf des Plots und der Sub-Quests zu verfolgen), die Sonnenstandanzeige und die Automap.

Rechts unten erstreckt sich die Charakterbox. In ihr verbergen sich die Trefferpunkte eurer bis zu 6 Charaktere in Säulenform, ein Knopf, mit dem sich vollkommen frei Formationen erstellen lassen, die Anzeige zum Rasten, welche stets widerspiegelt wie gefährlich es gerade ist ein Lager

aufzuschlagen und die Kugel zum Umschalten zwischen Einzel- und Gruppenbewegungsmodus.

Die 3. Anzeige der Reihe kommt wiederum nur zum Zug, wenn sie auch gebraucht wird. Die Initiativbox spiegelt die Initiative der einzelnen Geschöpfe wieder und gibt euch somit Aufschluss darüber wann eure Charaktere am Zug sind.

Kampfsystem

Mit den neuen 3E Regeln werden die Kämpfe zu einem wirklich durchdachten rundenbasierten Kampfsystem, welches an Hand der Initiative der Charaktere festlegt, in welcher Reihenfolge die Parteien am Zuge sind. Ja genau, dieses Spiel baut auf rundenbasierten Kämpfen auf, doch lasst euch davon nicht negativ beeinflussen. Wie bereits zuvor erwähnt, erlaubt euch eine Option die Kämpfe auch auf die Geschwindigkeit der Infinty Engine-Spiele anzupassen. Versteht das nicht falsch, das Spiel folgt dann immer noch den normalen Rundenregeln, doch die schnellste Einstellung gewährt euch nur 6 Sekunden der Entscheidungsfreiheit. Andernfalls geht euer jeweiliger Charakter in eine Defensivhaltung und der Kampf geht mit der nächsten Figur weiter.



Hier mal ein Beispiel für den Verlauf eines Kampfes: Ihr stieft die durch ein düsteres Dungeon und erspäht eine Gruppe Echsenmenschen. Das Spiel wechselt vom Echtzeitmodus in den Rundenmodus des Kampfes. Die erste Entscheidung des Kampfes ist es zu bestimmen, ob einer der Gruppen ein Überraschungsangriff gelungen ist. Wenn dem so ist, bekommt ihr oder euer Gegner die Gelegenheit, die Figuren an besseren Ausgangsorten zu positionieren oder andere Aktionen (Zauber wirken, eine Armbrust abfeuern oder etwa zu fliehen) auszuführen, bevor der andere am Zuge ist. Sobald dieses geschehen ist, berechnet das Spiel die Initiativreihenfolge. Das berechnet

das Spiel intern, in dem es einen 20 Seitigen Würfel benutzt. Wer immer die höhere Zahl würfelt, darf zuerst Blut vergiessen.



Da die Initiative nun fest steht, könnt ihr nun die Reihenfolge ablesen, in der die Charaktere dem Kampf begegnen. Allein das kann bereits eine lebenswichtige Quelle für taktische Entscheidungen sein. Wenn ihr beispielsweise einen Kampf gegen 8 Gegner bestreiten müsst und nur 2 der Gegner zwischen euch und dem Rest eurer Gruppe liegen, seid ihr vermutlich darauf bedacht, zunächst diese Beiden auszuschalten, damit ihr den restlichen Kampf mit der gesamten Gruppe auf einmal bestreiten könnt.

Alles in Allem umfasst PoR:RoMD 99% der Kampfmöglichkeiten, die das 3E Regelwerk bietet. Die Palette erstreckt sich von Gelegenheitsangriffen über Flankieren, Vollangriffe, Schleichangriffe, Rennen, Fliehen, Überraschungen, Doppelzüge, bis hin zum Bewusstlosigkeitszustand, bei Trefferpunkten von bis zu -10. Ihr könnt Vollangriffe (sie werden automatisch ausgeführt, sobald ihr die Option aus dem Menü gewählt habt) ebenso wie Verzögerungstaktiken auswählen.

Glyphen

Glyphe oder Gegenstand	Wort	Fundort
Glyph of Claw	Word of the Dragon	Nachdem ihr die Dwarvendungeons hinter euch gebracht (sie über den Ausgang an Position 27 der Halls of Light verlassen) habt, sagt euch Beriand, dass eine Oroggruppe euch ein Geschäft unterbreiten will. Auf diese trifft ihr sodann an Position 12 der Halls of Light. Sie bitte euch um Mithilfe im Kampf gegen den Drachenkult. Um an den Helm Cleaver zu gelangen verraten sie euch das Wort.
Glyph of Enigma	Echoing Word	Von Elenas Geist auf dem Turguilds Square der Main Halls (Position 23 oder 26).
Glyph of Savekeeping	Word of Necessity	Anorrweyn Evensong lehrt es euch, wenn ihr den Mystra Shrine wiederherstellt. Hierzu müsst ihr entweder Faeril (Stillwater Ruins Position 10) oder zumindest ihr Mystra Symbol zum verfallenen Tempel (Nightingale Court Position 38) bringen.
Glyph of Song	Singing Word	Auf dem Tisch des halb hellen und halb dunklen Raumes im Ancient Tomb (Eingang über die Glim Gardens Position 90)
Glyph of the Moon	Word of Break	Hachaam Selorn (Position 53 der Halls of Light) lehrt es euch, wenn ihr ihm sein Schwert aus der Drow-Schatzkammer (Position 24) des Gefängnisses der Elfenkatakomben bringt
Glyph of Venom	Word of Venom	Am Mystra Shrine des Nightingale Courts.
Glyph of Water	Splashing Word	Um an diese Schriftrolle zu gelangen benötigt ihr das Word of the Dragon. Mit ihm könnt ihr euch von Position 45 zu 33 der Deep Halls teleportieren, wo die Schriftrolle mit dem Wort der Macht am Boden liegt.
Nightmare Gate	Word of Constriction	Vom Tisch in Raum 75 der Halls of Light.
Ring of Calling	Word of Oblivion	Caalenfaire lehrt es die Party, nachdem ihr ihn zum ersten Mal besucht hat (Speculum). Dieses Wort löst den Ring vom Skelettarm.

Nicht Spieler Charaktere

Athan



Geschlecht:	Männlich	Stärke:	18
Volk:	Mensch	Geschicklichkeit:	17
Klasse:	Kämpfer	Konstitution:	17
Stufe:	16	Intelligenz:	12
Erfahrung:	120.150	Weisheit:	9
		Charisma:	11

Talente: Kernschuss, Präzisionsschuss, Blitzschnelle Reflexe, Beweglichkeit, Rennen, Verbesserte Initiative, Kampfreflexe, Große Zähigkeit, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Doppelschlag, Verbesserter kritischer Treffer und Blind Kämpfen

Startausrüstung: Nichts

Treffpunkt: Castle Passage bzw. später am Shrine von Mystra (Nightingale Court)

Beschreibung: Athan war der Anführer der ersten Abenteurergruppe, die mit Hilfe der Panzerhandschuhe von Moander das Böse aus Myth Drannor vertreiben sollte. Unglücklicherweise wurde seine Gruppe auf diesem Kreuzzug getötet und er selbst vom Drachenkult gefangen genommen. Daher müsst ihr ihn aus seinem Gefängnis im Verbindungstunnel zu Schloss Comanthor befreien.

Bronwyn



Geschlecht:	Weiblich	Stärke:	17
Volk:	Elf	Geschicklichkeit:	16
Klasse:	Waldläufer	Konstitution:	15
Stufe:	12	Intelligenz:	12
Erfahrung:	68.900	Weisheit:	16
		Charisma:	11

Talente: Kernschuss, Präzisionsschuss, Verbesserter kritischer Treffer, Große Zähigkeit und Eiserner Wille

Startausrüstung: Lederrüstung +3, Kurzsword +2, Kurzbogen +3, Salbe der vollständigen Heilung

Treffpunkt: 2. Keller der Elfenkatakomben

Beschreibung: Bronwyn sollte die Schwesternschaft des Silberfeuersgruppe auf ihrer Aufklärungsmission durch Myth Drannor führen. Nach der Trennung von der Gruppe blieb sie zusammen mit Kellan am Shrine des Silberfeuers in den Elfenkatakomben zurück. Um sie in eure Gruppe aufnehmen zu können, müsst ihr zunächst die Goldenen Nagas aus ihrem Gefängnis befreien, damit sie und Kellan ihre Wache beenden können.

Eadred



Geschlecht:	Männlich	Stärke:	15
Volk:	Mensch	Geschicklichkeit:	15
Klasse:	Paladin	Konstitution:	15
Stufe:	8	Intelligenz:	9
Erfahrung:	29.469	Weisheit:	18
		Charisma:	15

Talente: Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Doppelschlag und Verbesserter kritischer Treffer

Startausrüstung: Plattenpanzer +1

Treffpunkt: Gruft in Glim Gardens

Beschreibung: Eadred kämpfte einst mit Lord Hachaam Selorn gegen das Böse von Myth Drannor. Als Lord Selorn im Kampf gegen einige Wights von einem dieser versteinert wurde, entschloss Eadred sich, seinem Herrn zu helfen und so seinen Platz einzunehmen. In diesem Zustand könnt ihr Eadred noch heute in der nordöstlichen Gruft der Glim Gardens bewundern und wenn ihr es fertig bringt einen Charakter einzutauschen, tritt er eurer Gruppe.

Emmeric



Geschlecht:	Männlich	Stärke:	16
Volk:	Mensch	Geschicklichkeit:	13
Klasse:	Kämpfer	Konstitution:	15
Stufe:	5	Intelligenz:	16
Erfahrung:	13.004	Weisheit:	9
		Charisma:	10

Talente: Heftiger Angriff, Doppelschlag, Verbesserter kritischer Treffer, Kampfflexe, Eiserner Wille und Blitzschnelle Reflexe

Startausrüstung: Dolch

Treffpunkt: Halls of Stone Position 19

Beschreibung: Emmeric war einer von Athans Gefolgsleute, der sich mit ein paar Kameraden von der Gruppe getrennt hatte, um das Gebiet besser aufzuklären. Leider geriet er dabei ebenfalls in der Gefangenschaft des Drachenkults. Ihr könnt ihn im Untotenbezirk der Halls of Stone antreffen, wo er grade vom Drachenkult verhört wird.

Faeril



Geschlecht:	Weiblich	Stärke:	17
Volk:	Halbelf	Geschicklichkeit:	12
Klasse:	Kämpferin / Klerikerin	Konstitution:	16
Stufe:	5/9	Intelligenz:	10
Erfahrung:	97.801	Weisheit:	16
		Charisma:	15

Talente: Kampflexe, Blitzschnelle Reflexe, Beweglichkeit, Heftiger Angriff, Doppelschlag, Durchschlagende Zauber, Im Kampf Zaubern und Verbesserter kritischer Treffer

Startausrüstung: Plattenpanzer +1, Stab des Flammenschlags, Kriegshammer +3

Treffpunkt: Stillwater Ruins Position 10

Beschreibung: Faeril gehörte zu einer Expedition des Elfenhofes. Als dieser überfallen wurde, suchte sie beim blinden Kleriker Beriand Zuflucht. Sobald ihr die Dunklen Nagas von Mystras Shrine (Nightingale Court) vertrieben habt, bietet euch Faeril an mit euch zu kommen und ihn wieder aufzubauen.

Jarial



Geschlecht:	Männlich	Stärke:	11
Volk:	Mensch	Geschicklichkeit:	16
Klasse:	Hexenmeister	Konstitution:	14
Stufe:	3	Intelligenz:	12
Erfahrung:	3.300	Weisheit:	8
		Charisma:	17

Talente: Durchschlagende Zauber und Im Kampf Zaubern

Zauber: Benommenheit (Magic daze) [Stufe 0], Magie entdecken (Detect Magic) [Stufe 0], Untote Schwächen (Disrupt Undead) [Stufe 0], Licht (Light) [Stufe 0], Resistenz (Resistance) [Stufe 0], Magierüstung (Mage Armor) [Stufe 1], Schutz vor Bösem (Protection from Evil) [Stufe 1]

Startausrüstung: Dolch, Kampfstab

Treffpunkt: Turgild's Square der Main Halls Position 28

Beschreibung: Jarial wurde von seiner Geliebten Ozama in Fels gebettet und sitzt seit dem in einer Behausung des Turgild's Square fest. Ihr könnt ihn befreien, indem ihr mit einem beliebigem Ring gegen sein steinernes Gefängnis schlägt.

Kellan



Geschlecht:	Weiblich	Stärke:	17
Volk:	Mensch	Geschicklichkeit:	17
Klasse:	Kämpferin / Hexenmeisterin	Konstitution:	16
Stufe:	7 / 6	Intelligenz:	11
Erfahrung:	85.800	Weisheit:	9
		Charisma:	16

- Talente:** Kampfreflexe, Im Kampf Zaubern, Verbesserter kritischer Treffer, Eiserner Wille, Blitzschnelle Reflexe, Rennen, Durchschlagende Zauber, Heftiger Angriff, Doppelschlag und Blind kämpfen.
- Zauber:** Benommenheit (Magic daze) [Stufe 0], Magie entdecken (Detect Magic) [Stufe 0], Untote Schwächen (Disrupt Undead) [Stufe 0], Licht (Light) [Stufe 0], Resistenz (Resistance) [Stufe 0], Person bezaubern (Charm Person) [Stufe 1], Magisches Geschoss (Magic Missile) [Stufe 1], Unsichtbarkeit (Invisibility) [Stufe 2], Katzenhafte Anmut (Cat's Grace) [Stufe 2] und Flammenkugel (Fireball) [Stufe 3]
- Startausrüstung:** Leichter Streitkolben +2, Schlinge +2, Schutzring +3, Salbe der vollständigen Heilung
- Treffpunkt:** 2. Keller der Elfenkatakomben
- Beschreibung:** Kellan wurde mit einer Gruppe weiterer Anhänger der Schwesternschaft des Silberfeuers ausgesandt, um deren Erzfeind, den Drachenkult, auszulöschen. Doch wie Bronwyn blieb auch sie nach einem Überfall am Shrine in den Elfenkatakomben zurück. Um sie in eure Gruppe aufnehmen zu können, müsst ihr zunächst die Goldenen Nagas aus ihrem Gefängnis befreien, damit sie und Bronwyn ihre Wache beenden können.

Tudo



Geschlecht:	Männlich	Stärke:	15
Volk:	Mensch	Geschicklichkeit:	18
Klasse:	Schurke	Konstitution:	14
Stufe:	12	Intelligenz:	9
Erfahrung:	67.801	Weisheit:	8
		Charisma:	17

Talente: Verbesserte Initiative, Kampflexe, Kernschuss, Beweglichkeit und Rennen.

Startausrüstung: Lederrüstung +4, Backstabber, Geschicklichkeitshandschuhe, Schutzamulett +3, Heiltrank

Treffpunkt: Unteres Schloss der Elfenkatakomben

Beschreibung: Tudo ist ein Schurke wie er im Buche steht. Ihr begegnet ihm im nördlichen Teil der 3. Ebene der Elfenkatakomben, wo er grade zusammen mit Nottle auf Schatzsuche ist.

Talente

Dieser Teil soll euch Aufschluss darüber geben, welche Talente eure Charaktere im Spielverlauf erlangen können. Ein Talent ist eine besondere Eigenschaft, die euren Charakteren entweder eine neue Fähigkeit verleiht oder eine bestehende verbessert. Der Charakter erwirbt sie einmal und kann sie dann beliebig oft anwenden, ohne dafür eine Probe machen zu müssen. Wohingegen die bekannten Fertigkeiten misslingen können. Im Gegensatz zu Fertigkeiten werden Talente nicht mit Punkten erworben. Ihr wählt sie einfach für den Charakter aus. Jeder Charakter erhält zu Beginn des Spiels ein oder zwei Talente (abhängig von der Rasse) und ihm Spielverlauf bis zu 4 weitere. Bei Charakteren mit einer Klassenkombination werden die Talente entsprechend der Charakterstufe erlangt, unabhängig von ihren Klassenstufen. Einige Talente haben Voraussetzungen (andere Talente etc.).

Abhärtung (Toughness):

Euer Charakter ist überdurchschnittlich zäh.

Beweglichkeit (Mobility):

Euer Charakter ist darin trainiert, sich an Gegnern vorbei zu manövrieren und Schlägen auszuweichen.

Blind kämpfen (Blind Fight):

Euer Charakter weiss, wie man im Nahkampf kämpft, wenn er seine Gegner nicht sehen kann.

Blitzschnelle Reflexe (Lightning Reflexes):

Euer Charakter hat überdurchschnittlich schnelle Reflexe.

Doppelschlag (Cleave):

Euer Charakter kann einem mächtigen Schlag einen weiteren folgen lassen.

Durchschlagende Zauber (Spell Penetration):

Euer Zauber sind besonders kräftig und durchbricht Zauberresistenz einfacher als üblich.

Eiserner Wille (Iron Will):

Euer Charakter hat einen überdurchschnittlich starken Willen.

Fertigkeitsfokus (Skill focus):

Wählt eine Fertigkeit aus, wie beispielsweise Leise bewegen. Ihr habt dann eine besondere Begabung für diese Fertigkeit. Ihr könnt dieses Talent mehrfach erwerben.

Grosse Zähigkeit (Great Fortitude):

Euer Charakter ist überdurchschnittlich zäh.

Heftiger Angriff (Power Attack):

Euer Charakter kann aussergewöhnlich starke Nahkampfangriffe ausführen.

Im Kampf zaubern (Combat Casting):

Euer Charakter ist es gewohnt, während eines Kampfes Zauber zu wirken.

Kernschuss (Point Blank Shot):

Euer Charakter ist darin trainiert, mit Fernwaffen auf kurze Entfernung gut platzierte Schüsse abzugeben.

Kampfrelexe (Combat Reflexes):

Euer Charakter kann schnell und wiederholt auf Gegner reagieren, die ihre Deckung vernachlässigen.

Präzisionsschuss (Precise shot):

Euer Charakter ist im Zielen und in der zeitlichen Koordination von Fernkampfangriffen trainiert.

Rennen (Run):

Euer Charakter ist flink zu Fuss.

Verbesserte Initiative (Improved Initiative):

Euer Charakter kann in einem Kampf schneller als normal reagieren.

Verbesserter kritischer Treffer (Improved Critical):

Wählt eine Art von Waffe aus, wie beispielsweise Langschwert oder Zweihändige Axt. Ihr wisst dann, wo ihr mit dieser Waffe hinschlagen müsst, damit es richtig weh tut.

Zusätzliches Vertreiben (Extra Turning):

Ein Kleriker kann Zusätzliches Vertreiben als Talent auswählen. Es erlaubt ihm, zusätzlich zu seiner normalen Anzahl von Versuchen mehrmals pro Tag Untote zu vertreiben.

Pool of Radiance – Komplettlösung

Myth Drannor - Stillwater Ruins



1) Hier beginnt euer Abenteuer. Zwei Orks sind gerade damit beschäftigt die Überreste von **Athans** Gruppe zu plündern. Der Kampf ist selbst für den ersten sehr einfach. Wenn ihr sie bezwungen habt, könnt ihr ihre Überreste und die von Athans Gruppe durchsuchen. Ihr werdet Heilsalbe, eine Axt und eine Notiz von Athan finden.

2) Dieser Brunnen heilt jeden, der von ihm trinkt. Unglücklicherweise wird er derzeit von drei Zombies bewacht. Ausserdem befindet sich neben dem Brunnen eine Truhe, den dazu passenden Schlüssel (*Hardwood key*) findet ihr in einem der Fässer unterhalb der Gebäudes. In der Truhe befinden sich zwei Lähmung aufheben-Schriftrollen und eine leichte Heilsalbe.

3) **Nottle**, ein Halbling Händler, residiert in dieser eingefallenen Ruine. Im Augenblick wird er von zwei Zombies angegriffen, weswegen ihr ihm besser zu Hilfe eilen solltet, denn Nottle wird für lange Zeit der einzige Händler sein, dem ihr im Spiel begegnet. Habt ihr die beiden Untoten zur Ruhe gebettet, könnt ihr ein längeres Gespräch mit Nottle halten, in dessen Verlauf er euch das Klopfen-Wort (*Knocking word*) beibringt. Mit ihm erhaltet ihr Zugang in das Gebäude an Punkt 10.

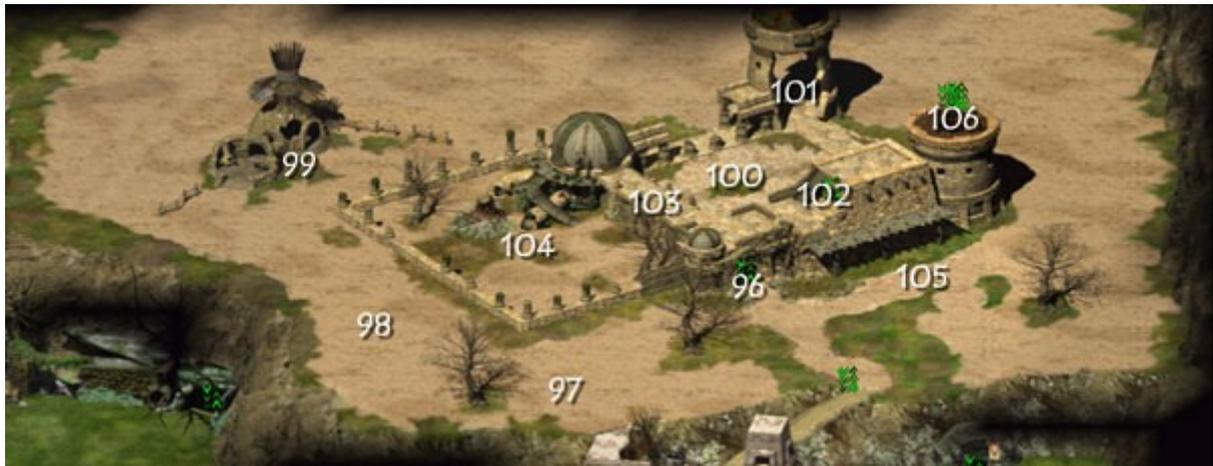
4) Drei Orks lungern vor dem Eingang zu dieser Ruine herum. Neben ihrem Anführer **Mol** sind sie scheinbar mit jemandem namens **Zud** alliiert.

5) Ein weiterer Ork bewacht zusammen mit seinem Anführer eine Truhe. In ihr befinden sich ein Kriegshammer +1 (*Warhammer +1*) und ein Schutzring +1 (*Ring of Protection +1*).

6) Eine Truhe mit einem Konstitutionsamulett (*Amulett of Constitution*) und einem Schutzring +1 (*Ring of Protection +1*) ruht in diesem Turm. Das Öffnen der Truhe beschwört jedoch zwei Skelette herbei, die euch umgehend angreifen.

- 7) Am Ende der Treppe befindet sich eine Zugbrücke zum **Windriders Glade**. (Pos. 79/Seite 63). Um sie überqueren zu können, müsst ihr sie jedoch erst von der anderen Seite aus herab lassen.
- 8) Zwei Orks bewachen diese Brücke. Sie tragen eine Lederrüstung +1 (*Leather Armor +1*) mit sich herum.
- 9) Diese Höhle stellt im Spielverlauf den Ein-/Ausgang von bzw. zu zahlreichen Dungeons dar. **Tipp:** Wann immer ihr im Spielverlauf einen Dungeonausgang findet, solltet ihr diesen durchqueren. In den meisten Fällen gelangt ihr dann an diese Stelle zurück. So könnt ihr, von dem Zeitpunkt an, diese Höhlen immer wieder als Eingang nutzen und ausserdem zwischendurch eine kleine Unterhaltung mit **Beriand** und **Faeril** führen.
- 10) Wenn ihr das Klopfen-Wort von **Nottle** gelernt habt, erhaltet ihr Zugang zum Haus von **Beriand** und **Faeril**. Die beiden Elfen können euch einiges über **Athans** Gruppe und euren weiteren Auftrag erzählen. Von ihnen erfahrt ihr das Wort der Macht, um das Tor an Punkt 13 zu öffnen. Zudem ist Beriand jederzeit gewillt eure Charaktere zu heilen oder im Falle eines Todes auch wiederzubeleben. Letzteres jedoch erst, wenn ihr ihm seinen Zauberstab *Deathbane* (Pos. 17 / Seite 77) aus dem Dungeon wiederbeschafft habt. Faeril und Beriand versorgen euch während des gesamten Spielverlaufs mit Neuigkeiten, also schaut öfters mal bei ihnen vorbei. Wenn ihr im späteren Spielverlauf den **Schrein von Mystra** (auf dem **Nightingale Court** Pos.38 / Seite 67) von den beiden Nagas befreit habt, bietet **Faeril** an, sich eurer Gruppe anzuschliessen. Tretet ihr zusammen mit ihr (oder ohne sie) wieder ins Freie, seid ihr von Orog und Lizards umzingelt. Es kommt unweigerlich zum Kampf. Habt ihr diesen gewonnen, könnt ihr den *Deathspike* (einen Speer) und einen Langbogen +3 finden.
- 10a)** Nachdem ihr die **Elfenkatakomben** hinter euch gebracht habt, werdet ihr **Beriand** (und **Faeril**) nicht mehr in ihrer Behausung antreffen. Statt dessen warten ihre Drachenkultkidnapper (*2 Cult Soldiers, 2 Cult Archmages, 1 Cult Brigadier & 1 Cult Lieutenant*) hier auf euch. Sobald ihr sie in die Flucht geschlagen habt, könnt ihr über ihr Portal in die Drachenkultfestung auf der 2. Ebene der **Elfenkatakomben** reisen.
- 11) Zwei Orks haben sich auf dieser Brücke verschanzt und piesacken euch mit Pfeilen, sobald ihr euch nähert. Daher solltet ihr die Brücke am besten von Süden aus über die Treppe stürmen. Einer der Orks trägt einen Langbogen +1 und Köcher mit Pfeilen +1 bei sich.
- 12) In dieser abgelegenen Ecke wächst blaues Moos, welches heilende Kräfte besitzt.
- 13) Zwei Orkanführer bewachen den Eingang zum **Zwergenkerker**. (Seite 73) Einer von ihnen trägt einen zweihändigen Hammer bei sich. Um die Tür zum Dungeon selbst zu öffnen benötigt ihr das Wort der Macht von **Beriand**. (Punkt 10).

House of Gems



Das House of Gems war einst der Stolz der Zwergenbevölkerung Myth Drannors. Von hier aus wurde die Wasserversorgung und das Beleuchtungssystem gesteuert. Durch die solide Bauweise der Zwerge steht auch heute noch ein Grossteil des Gebäudes und in seinem Innerem schlummern ebenfalls noch alle Schutzvorrichtungen.

*Die mit **a** gekennzeichneten Punkte stellen Veränderungen dar, die eintreten sobald ihr den Baelnorn aus den Elfenkatakomben befreit habt.*

93) Dies ist der Weg zum **House of Gems** von den **Glim Gardens** aus. (Anm.: Da die Zahl auf dem Screenshot fehlt: der Ort befindet sich am unteren Rand, wo das Reise-Icon ist, mittig unter 96 und 105)

93a) **Azmark Duathel** selbst und 5 weitere Kämpfer des Kults erwarten euch, wenn ihr den Weg von den **Glim Gardens** entlang kommt. Nach einer weiteren gewonnen Schlacht könnt ihr Edelsteine, einen Langbogen +5 (*Longbow +5*) und eine Halskette (*Doomkin Scarab*) aufsammeln.

96) Die Tür führt zu Position 1 des Gebäudeinneren.

97) Zwei normale und zwei Shambling Ghasts warten hier auf euch.

98) Zwei Ancient Zombies, zwei Skeleton Lords und zwei Ghasts wandern hier mit etwas Gold umher.

99) Einige Untote (2 Shambling Ghasts / 3 Shambling Ghasts und 2 Ancient Zombies) halten hier ihr Festmahl ab, welches wohl aus den früheren Bewohnern des Gebäudes besteht.

100) Fünf Ghasts und zwei Ancient Zombies haben es sich auf dem Hof gemütlich gemacht.

100a) Der Statue, die den Hof ziert, fehlt der Kopf. Diesen erhaltet ihr gegen Ende des Spiels von **Harldain** im Inneren des **House of Gems**. Mit diesem Schlüssel könnt ihr in die Kammer

hinabsteigen und den zukünftigen *Gem of the Weave* heraufholen. Wenn ihr wieder aus der Kammer empor steigt, warten 5 der besten Soldaten des Drachenkults (*Doomkin Fighters*) auf euch.

101) 3 Skeleton Lords bewachen eine Truhe, in der der *Talisman Staff* ruht. Der Turm ist einer der wenigen Orte dieser Region, an dem ihr rasten könnt. Östlich vom Turm warten weitere Untote (4 Ghasts & 3 Ancient Zombies) auf euch.

102) Die Tür führt zu Position 6 in **Harldains** Raum. Um hier her zu gelangen, müsst ihr das **House of Gems** durchqueren.

103) 2 Margoyles sitzen auf der Aussenmauer.

104) Jemand hat hier eine Frau geopfert und dafür gesorgt, dass so ein weiterer Spawn Pool entsteht. Um diesen zu zerstören müsst ihr die Arracats (4 normale und 1 Black Arracat) und ihre Nester auslöschen und die Flammenklinge aus der geopferten Frau ziehen. Sobald ihr dieses geschafft habt, kehrt das **House of Gems** in seinen eigentlichen Zustand zurück, wodurch sich **Harldain** auch wieder bewegen kann.

Ausserdem werden die Wasserpumpen wieder arbeiten und dadurch mehrere Brunnen in Myth Drannor wieder hergestellt.

105) 4 Skeleton Lords und 1 Shambling Ghast wandern durch den Schatten des Gebäudes.

105a) Fünf Doomkin Fighter haben sich am Fussende des runden Turmes verschanzt.

106) Dies ist das Dach des runden Turmes. Ihr gelangt von Punkt 10 des Gebäudeinneren hier her. Auf dem Dach lauern 2 Gargoyles, die die *Gauntlets of Light Burden* bei sich tragen.

House of Gems Interior

Zum Abschluss des **Zwergenkerkers** gelangt ihr in den runden Turm (Punkt 7 bis 10) des **House of Gems**. Die übrigen zwei Räume des Gebäudes werdet ihr erst betreten können, wenn ihr euch dem Gebäude von der Oberfläche Myth Drannors nähert.



1) Dies ist der Haupteingang des Hauses, er führt zu Position 96 des Myth Drannor Aussenareals des **House of Gems**.

2) Eine Zwergenstatue bewacht den Eingang der Safekeep Halls. Wie zuvor der Lifespring Guardian ist auch diese ein mächtiger Golem, der gut austeilt und vollkommen immun gegen Magie ist. Er ist vermutlich der Grund, warum das Gebäude noch nicht ausgeraubt wurde. Wenn ihr ihn bezwungen habt, winkt euch eine neue Streitaxt (*Axe of the Phoenix*). In der Kiste in der nordwestlichen Ecke, liegt ausserdem der Kupferschlüssel, mit dem sich die Tür zum nächsten Raum öffnen lässt.

3) In der Truhe am Fussende der nördlichen Treppe findet ihr den *Pass Key*, mit welchem ihr die Blitzfalle des Vorraumes deaktivieren könnt. Um an den Schlüssel zu gelangen, müsst ihr leider einmal durch die Blitzfalle rennen oder euren Schurken durch schleichen lassen.

4) Dies ist die Verbindungstür zwischen der Haupthalle und dem runden Turm des **House of Gems**. Sie lässt sich nur aus der Haupthalle selbst öffnen.

5) Als ihr den Raum zum ersten mal betretet, seht ihr die eingefrorene, geisterhafte Gestalt **Harldain Ironbars** zittern.

Erst wenn ihr den Spawnpool im Garten des Anwesens (Position 104) zerstört habt, steht Harldain euch helfend zur Seite. Er erzählt euch, dass die blaue Kugel, die ihr seit dem Anfang des Spiels bei euch tragt, ein Planet des zerstörten **Planetariums (Speculum Grounds** Position 23) sei und setzt diesen umgehend frei. Wenn ihr die übrigen Planeten ebenfalls findet und freisetzt, könnt ihr von da an, die rotierenden Steine als Teleporter benutzen.

Ferner berichtet er euch, wie ihr in die **Elfenkatakomben** vordringen könnt. Hierzu müsst ihr Harldain lediglich euren Teil des *Wizards Torc* (den ihr an Position 112 der **Main Halls, Avenue of the Smiths** bekommen habt) übergeben.

Letztendlich stellt er ausserdem einen der wenigen Händler des Spiels dar. Sein Sortiment besteht aus: *Shield of House Starym*, *Lancers Guard*, *Full Plate +4*, *Olorthynnals Heartmail*, *Longbow +3*, *Ildacers Satin Gloves* und *Ranmans Meditation*.

6) Die Tür führt zu Position 102 der **House of Gems**-Umgebung.

7) Die Treppe führt zu Position 72 der **Halls of Light**. (Seite 113)

Wenn ihr den Raum zum ersten Mal betretet, lauern hier 4 Skeleton Lords. Sofern ihr den **Zwergenkerker** hinter euch gebracht habt und wieder hierher zurückkehrt, warten vier Orog in diesem Raum, die euch einen Handel vorschlagen wollen. Es geht dabei eine mächtige Axt (den *Helm Cleaver*), welche ihr in Zusammenarbeit den Kultisten entreissen könntet. Durch diesen Pakt erhaltet ihr das *Word of the Dragon*, mit dem ihr die Türen mit der *Glyph of Claw* öffnen könnt.

8) Die Treppe verbindet das Erdgeschoss des Turmes mit dem 1. Obergeschoss, in welchem ihr 3 seelenlosen Orog gegenüber steht.

9) Diese Treppe verbindet das 1. Obergeschoss mit dem 2., welches als **Room of Words** bekannt sein dürfte. 3 Kultmagier haben sich hier eingenistet und versuchen verzweifelt alle Wörter auf den Skelettarm anzuwenden, um den *Ring of Calling* von ihm zu lösen. Sobald ihr sie besiegt habt könnt ihr den *Skeleton Arm* und das *Eye of Ranman* an euch nehmen. Wenn ihr zuvor bereits das *Word of Oblivion* von **Caalenfair** gelernt habt, könnt ihr den Ring augenblicklich vom Arm lösen. Andernfalls müsst ihr erst **Caalenfair** in der **Hall of Wizards** aufsuchen. (Pos. 15 / Seite 70).

10) Die Treppe führt zum Dach des Turmes (Position 106 des Aussengeländes).

Castle Comanthor



Schloss Comanthor ist der wohl bekannteste Teil Myth Drannors, der auf Grund seiner soliden Bauweise und magischen Schutzes bis heute grösstenteils bestehen geblieben ist. Dies ist das letzte Gebiet Myth Drannors, das ihr sehen werdet, denn im Inneren des Schlosses endet das Spiel.

77) Hier könnt ihr die Zugbrücke des Schlosses herablassen und so zurück zum **Windriders Glade** (Pos. 77/Seite 62) reisen. Allerdings erst, wenn ihr euch den Weg dort hin frei gekämpft habt.

108) Aus diesem Tunnel kommt ihr hervor gekrochen, wenn ihr die **Castle Passage** (Seite 147) hinter euch gebracht habt. 4 Dragon-Kin und 1 Dragon-Kin Captain erwarten euch bereits.

109) Wenn ihr versucht diese Treppe empor zu steigen, werdet ihr von Kultisten eingekreist (8 Cult Soldier Elites, 1 Cult Overseer, 1 Cult Brigadier und 1 Cult Lieutenant). Tötet den Overseer zuerst, um seine Flächenzauber zu vermeiden. Bei den Leichen findet ihr eine Finger des Todes-Schriftrolle (*Scroll of Finger of Death*) und etwas Gold.

110) 3 Black Arracats und eine Arracat Mother nisten oberhalb der Treppe. Zudem kommen von unten eine Black Arracat und eine Arracat Mother nach. In der Nähe des toten Kultisten könnt ihr kampieren.

111) Auch dieser Weg ist hart umkämpft, 7 Cult Soldier Elites, 2 Cult Archmages, 2 Dragon-Kin und 1 Cult Lieutenant stehen euch hier im Weg.

112) 6 Dragon-Kin und ein Dragon-Kin Captain haben sich am Brunnen versammelt, die wiederum von oberhalb der rechten Treppe von 3 Cult Archmages und 1 Cult Overseer unterstützt werden. Aus ihren Überresten könnt ihr eine Streitaxt +4 (*Battleaxe +4*), ein Kettenhemd +5 (*Chainmail*

+5) und einen Köcher mit +5 Pfeilen (*Quiver of Arrows +5*) bergen.

113) 4 Gargoyles und 1 Gargoyle Leader nähern sich euch. Das Portal hier bringt euch zurück zur 'Pool-Höhle', aber erst nachdem der **Pool of Radiance** (Seite 61) zerstört wurde.

114) 4 Dragon-Kin, 3 Cult Soldier Elites, 1 Dragon-Kin Captain und 1 Cult Lieutenant halten auf der Treppe Wache. Hier findet ihr eine Notiz die den toten Kultisten bei Position 110 betrifft.

115) Nun kommt ihr zur vermutlich letzten Schlacht, bevor ihr das Gebäude selbst betretet. Stellt euch also auf einen schweren Kampf ein. Sobald ihr versucht die Treppe hinauf zu steigen, werdet ihr von 4 Cult Quartermasters, 2 Cult Archmages, 1 Dragon-Kin und 1 Dragon-Kin Captain angegriffen. Nach ein paar Runden gesellen sich dann auch noch die Truppen von Position 116 hinzu.

116) 3 Dragon-Kin, 2 Cult Lieutenants, 1 Dragon-Kin Captain, 1 Cult Brigadier und 1 Cult Archmage stehen am letzten Punkt bereit einzugreifen. Sie haben eine Finger des Todes -Schriftrolle (*Scroll of Finger of Death*) und einen Flammenschlag Stab (*Staff of Flame Strike*) bei sich.

117) Dies ist der Eingang zum Inneren von **Schloss Comanthor**, er führt zu Position 1 der **Dragonkin Aerie**.

118) Die Brücke wird von 4 Cult Soldier Elites, 1 Cult Lieutenant, 1 Cult Archmage und 1 Cult Brigadier bewacht. Sie tragen eine +4-Waffe bei sich. Die Brücke könnt ihr nur vom Inneren des Schlosses aus erreichen.

Castle Comanthor Interior

Schloss Comanthor ist überflutet mit Kultisten und Drachenähnlichen. Es stellt den letzten Teil eures Abenteuers durch Myht Drannor dar. Wenn ihr also der Meinung seid, euch würde noch eine Waffe, oder irgend ein anderer Gegenstand für den Endkampf fehlen, dann solltet ihr ihn euch jetzt beschaffen.

1) Dies ist der Eingang des Schlosses, zu dem ihr gelangt, wenn ihr die vorherige Karte an Punkt 117 verlassen habt. Ihr werdet hier bereits von 2 Dragon-Kin begrüßt.

2) 2 weitere Dragon-Kin versperren die Empore.

3) Am Ende der Treppe schlummert ein vereinzelter Dragon-Kin. Habt ihr ihn ausgeschaltet erwachen die anderen 7 aus der Brutkammer zum Leben. Am Boden verteilt liegen zahlreiche Tränke, Schriftrollen, Edelsteine, Gold und Ausrüstungsgegenständen (*Dagger +4, Dagger +5, Jeweled Dagger +2, Farliands Fabulous Footwear, Ethanniels Sling, Stone Head Idolon, Quiver of Arrows +3, Large Shield +1, Staff of Harm, Shortbow +1, Handaxe +1, Battleaxe +3* und *Suit of Studded Leather +2*).



4) Der Ausgang führt zur Brücke (Position 118) des Schlosses.

5) 4 Dragon-Kin fleddern die Leiche eines Arracats.

6) 2 Dragon-Kin Captains, 4 Dragon-Kin, 1 Cult Cieutenant, 1 Cult Brigadier und 3 Cult Archmages versperren euch den Weg zum Ausgang. Sie tragen einen Dolch +5 bei sich.

7) Die Verbindungstreppe zwischen der **Dragonkin Aerie** und der **Silverspear Armory**.

8) Hier schwebt das Seelengefäß des Drachenkultes, in ihm sind die Seelen aller untoten Gefolgsleute des Kults gefangen. Wenn ihr **Nathlilik** in der Lower Keep der Elfenkatakomben (Seite 134) nicht getötet und später in der **Castle Passage** (Seite 147) befreit habt, so eilt sie euch nun zur Hilfe. Ein Cult Archmage, 1 Dragon-Kin Captain und 8 Enthralled Drow versuchen das Seelengefäß zu beschützen.

Sobald ihr sie niedergestreckt habt, zerstört Nathlilik das Gefäß und nimmt sich anschliessend selbst das Leben, um an die Seite ihres Geliebten zurück zu kehren. Sie lässt einen Drow Langbogen +4 (*Drow Longbow +4*), ein Drow Kurzschwert +4 (*Drow Shortsword +4*), ein Drow Schild +2 (*Drow Shield +2*) und ein Drow Kettenhemd +4 (*Drow Chainmail +4*) zurück. Etwas weiter Links liegt zudem noch *Dydimms Ring of False Hope*. Die Stufen unter dem zerstörtem Gefäß führen zu Punkt 10 der **Hall of Armanthors**.

9) In der Nische versteckt stehen zwei verschlossene und mit Fallen versehene Truhen. Die Linke enthält den *Wand of Magus*, *Deaths Head Ring*, ein paar Heiltränke und eine Notiz. Die Rechte beinhaltet einige Tränke (*Potion of Displacement*, *Slow*, *Prayer*) und Schriftrollen (*Scroll of Desintegrate* und *Raise Dead*).

10) Als ihr die Treppe von Position 8 herabsteigt, bemerkt ihr, dass sie aus den Körpern von Hunderten von Menschen errichtet ist.

- 11) 2 Cult Soldier Elites und 1 Cult Lieutenant patrouillieren in dieser Gegend.
- 12) Einer weiteren Patrouille, bestehend aus 2 Cult Soldier Elites und 1 Cult Lieutenant, begegnet ihr hinter der Treppe.
- 13) Hier befindet sich das Portal zur letzten Etage des Schlosses. Selbstverständlich ist es dementsprechend gut verteidigt. Sobald ihr euch ihm nähert greifen euch 5 Cult Brigadiers, 3 Dragon-Kin, 3, Cult Overseers, 2 Dragon-Kin Captains, 1 Cult Grand Overseer, 1 Cult Lieutenant und 2 Cult Field Marshals an. Ca. 4 Runden später rücken abermals 4 Enthralled Drow, 2 Cult Mages, 2 Dragon-Kin und 1 Cult Archmage nach. Wenn ihr sie endlich besiegt habt, könnt ihr einen *Wand of Fireballs*, *Dagger +5*, *Ring of Slowing*, *Ring of Disbelief*, *Ring of Hold Person* und letztlich den *Dragonbane Talisman*, welcher das Ausgangsportal öffnet, an euch nehmen.
- 14) An dieser Stelle tretet ihr aus dem Portal und werdet umgehend von Kultisten (4 Dragon-Kin, 4 Enthralled Drow, 1 Dragon-Kin Captian, 1 Cult Overseer und 1 Cult Archmage) umzingelt. Sie haben einen Schutzring +4 (*Ring of Protection +4*) und einige Tränke bei sich.
- 15) Dies ist das eigentliche Strahlenbecken. Wenn ihr es beobachtet wirkt es einen Ablenkungszauber, der euch beschäftigen soll. Geht nicht darauf ein, denn er dient einzig und allein dazu euch abzulenken und die Gegnermassen um euch herum anwachsen zu lassen. Nachdem ihr **Kya** und **Pelendralaar** getötet habt, öffnet sich an dieser Stelle ein Portal, welches euch zurück zu Position 77 des Schlosses bringt.
- 16) Hier findet er Endkampf statt. **Kya Mordrayn** steht in der Welle des Mythral und ist vollkommen unantastbar für eure Gruppe. Begeht euch zum *Gem of the Weave* und sprecht das *Word of Redemption* aus, um **Miroden Silverblade** herbei zu rufen. Nachdem er den Edelstein zerstört hat, wacht **Kya** aus ihrer Trance auf, zaubert 2 Abbilder herbei und greift euch umgehend an.

Mit Kyas Untergang bleiben einzig die Panzerhandschuhe von Moander zurück. Doch das war es noch nicht ganz. Mit ihrem letzten Atemzug ruft sie **Pelendralaar** herbei, um sie zu rächen. Der Drachenleichen hat mehr als 800 Trefferpunkte und eine ziemlich hohe magische Resistenz, weshalb ihr ihn nur mit sehr guten magischen Waffen, wie der *Baneblade Morvian* oder *Dreadsword Daemonic* und *Daemonclaws of Gr'Zak* angreifen solltet. Sein tödlicher Atem raubt euren Charakteren ca. 100 Trefferpunkte. Ausserdem lähmt er eure Streiter unentwegt, weshalb ihr ausreichend *Remove Paralysis* Zauber parat haben solltet. Wie immer empfiehlt es sich, vor dem Kampf *Haste* und *Freedom of Movement* Zauber anzulegen. Nachdem Pelendralaar und Kya Mordrayn das Zeitliche gesegnet haben, könnt ihr die Panzerhandschuhe von Moander dazu verwenden das Strahlenbecken zu zerstören und die vergessenen Reiche zu retten.

Das wars! Nachdem ihr **Pelendralaar** um seine Schätze erleichtert habt, könnt ihr zurück an die Oberfläche klettern und alle eventuell noch offenen Aufträge erledigen.

Windriders Glade

Während der Blütezeit Myth Drannors war die Windreiterlichtung ein öffentlicher Park, der ein Zuhause für Schreine der verschiedensten Gottheiten geboten hat. Angeführt vom Grössten, dem Tempel von Shaundakul, dem Reiter der Winde. Doch den Fall Myth Drannors haben die meisten Schreine nicht überstanden, einzig der Tempel von Shaundakul blieb durch seine Wächternaga erhalten.

63) Der südliche Pfad führt hinab zur **Halle der Zauberer**. Wenn ihr das Areal zum ersten Mal über diesen Weg betretet, begegnet ihr an dieser Stelle **Odelinde**, der Wächternaga. Sie berichtet euch von Orks, die ihren Schrein übernommen haben und ihr nun auf diesem Wege ihre Kraft entziehen. So bittet sie euch, ihr zu helfen und den Spawnpool der Orks (bei Position 65) zu zerstören.

64) Die Treppe führt hinab zu Punkt 80 der **Glim Gardens**. (Seite 64)



65) Dies ist der gepriesene Tempel von Shaundakul, der, wie **Odelinde** euch berichtete, von Orks überrannt wurde. Die Orkbrut besteht aus 2 Orc Sergeants, 2 Orog, 2 Orog Guardsman, 1 Orc Captain, 1 Orc Shaman und 1 Orc Warlock, die einen Krummsäbel +2 (*Scimitar +2*) und eine Schriftrolle (*Scroll of Bulls Strength*) bei sich tragen. Mit der Zerstörung des Orkidols ist der Spawnpool zerstört und der Einfluss der Orks gebrochen. Auf diesem Wege kann **Odelinde** nun ihren Posten wieder beziehen, was euch umgehend eine komplette Heilung beschert. (Jedes Mal wenn ihr zukünftig hier vorbei kommt, wird sie euch kostenlos heilen). Sie weiss eine Menge über die Geschichte der Stadt. Wie die meisten euch freundlich gesonnen Personen im Spiel, solltet ihr auch sie öfters aufsuchen und horchen, ob sie euch etwas neues berichten kann. Für den Anfang weist sie euch den Weg zu **Harldain** im **House of Gems**. (Pos. 5 / Seite 57)

66) 2 Orc Warlocks und 1 Orc Captain wachen über eine Truhe, die einen weiteren Steinkopf und den Schlüssel (*Firemeet Ceremonial Key*) für die Tür an Position 70 enthält.

67) 3 Orog Guardsmen, 2 Orc Sergeants und 1 Orog Healer greifen euch hier an.

68) 2 Gargoyle Leader und 2 Gargoyles versuchen euch den Weg zu versperren.

- 69) Eine grosse Gruppe Gargoyles (7 Gargoyles und 1 Margoyle) verteidigen ihr Territorium gegen drei Ancient Zombies. Ihr könnt abwarten, bis sie sich gegenseitig töten oder in den Kampf eingreifen. Es winkt euch ein Dolch (*Jeweled Dagger* +2) als Belohnung.
- 70) Die Tür führt zu Position 8 der **Halls of Light**. (Seite 107). Sie lässt sich nur mit dem *Firemeet Ceremonial Key* aus der Kiste von Position 66 öffnen.
- 71) Zwei weitere Margoyles tragen den Schild *Ricimet's Barrier* spazieren.
- 72) Drei Margoyles erwarten euch nachdem ihr die letzte Stufe erklommen habt. Die Truhen enthalten keine nützlichen Gegenstände, doch am Boden findet sich etwas Gold.
- 73) Wie alle drehenden Steine, dient auch dieser als Teleporter, sobald ihr das **Planetarium** wieder hergestellt habt.
- 74) Zwei Skeleton Lords und Shambling Ghosts blockieren den Weg.
- 75) Die hier ansässige Gargoylegruppe versucht mit euch zu reden. Wenn ihr den *Stone Mouth* aus dem **Ancient Tomb** (Seite 103) der **Glim Gardens** (Pos. 90 / Seite 65) bei euch tragt, könnt ihr mit ihnen reden. Sie fragen euch, ob ihr die Auserwählten seid, die ein solch grosses Blutbad angerichtet haben. Stimmt ihr diesem zu, so erwähnen sie, dass der Tasklord zufrieden sein wird und zollen euch mit einem Geschenk Tribut. Die Kiste, welche sie euch überreichen, könnt ihr mit dem *Twisted Iron Key* vom Tasklord öffnen. Sie enthält den roten Planeten, welcher sodann zum **Planetarium** zurückfliegt.
- 76) Der Tasklord selbst tritt euch hier gegenüber. Besiegt ihr ihn, so erhaltet ihr den *Twisted Iron Key*, welchen ihr benötigt um die Truhe der Gargoyles von Position 75 zu öffnen.
- 77) Dies ist der Übergang zu **Schloss Comanthor**. Die Brücke bleibt jedoch hochgezogen, bis ihr sie selbst gegen Ende des Spiels von der anderen Seite herab lasst. (Pos. 77 / Seite 58).
- 78) 2 Margoyles und Gargoyles blockieren den Weg.
- 79) Dies ist die Zugbrücke, die euch zurück zu den **Stillwater Ruins** (Pos. 7 / Seite 52) bringt. Ihr könnt die Brücke von dieser Seite aus herablassen.

Glim Gardens



Zur Zeit als Myth Drannor noch wuchs und gedieh, war diese Gegend mit grossen Bauwerken und majestätischen Gärten, die auf magische Weise ihre Besucher heilten, angefüllt. Doch nun sind davon lediglich Ruinen und der durstige Boden übriggeblieben.

*Die mit **a** gekennzeichneten Punkte stellen Veränderungen dar, die eintreten sobald ihr den Baelnorn aus den Elfenkatakomben befreit habt.*

80) Diese Treppe führt zu Position 64 der **Windriders Glade**.

81) Die Wassernymphe **Plinshree** lebt in diesem Brunnen. Erst wenn ihr den Hof des **House of Gems** von den Arracats befreit habt und die Wasserpumpen wieder funktionieren (Pos. 104) wird Plinshree euch ansprechen, damit ihr ihre verlorenen Wasserglocken wiederbeschafft. Ihr könnt die Wasserglocken hinter den Türen, die mit der *Glyph of Water* versiegelt sind, im **Zwergenkerker** finden.

1. **Deep Halls** Position 58 / Seite 95
2. **Deep Halls** Position 63 / Seite 96
3. **Halls of Stone** Position 45 / Seite 103

Für jede wiederbeschaffte Glocke beschenkt **Plinshree** euch mit einem anderen Gegenstand (das *Necklace of Odoacer*, den *Ring of Calming* und den *Dagger of Ritual*). Wenn ihr **Pelendralaar** in **Schloss Cormanthor** besiegt habt, schenkt Plinshree euch den *Jewel of Sanmaster*.

81a) Ein Drachenkultüberfallkommando (2 Dragon-Kin, 2 Cult Quartermaster & 2 Cult Overseer)

wartet nur darauf, dass ihr die Treppen hinab in ihre Arme lauft.

82) Die Treppe führt zum nördlichen Weg der **Sullymarsh**. (Seite 73).

83) Gargoyles (3 Margoyles und 2 Gargoyles) und Untote (2 Ghosts, 1 Shambling Ghast und 1 Ghoul) liefern sich eine Schlacht auf der Wiese. Der Gewinner bekommt einen Heiltrank und etwas Gold.

84) **Durstiger Boden** (*Thirsty Ground*) wird das letzte Überbleibsel des einst so prächtigen Gartens genannt. Er kann euch heilen, doch er verspürt ein unaufhaltsames Verlangen nach Blut. Wiederbelebungen, Genesungen und Fluch bannen-Zauber zählen zu seinen Spezialitäten, aber alles nur wenn ihr ihn mit euren Trefferpunkten bezahlt. Für die *Blood Lesson* und *Blood Blessing* zieht er euch 21 Trefferpunkte ab. Für *Fiona's Kiss of Life* sogar alle bis auf einen.

85) Vier Shambling Ghosts kampieren Oberhalb des durstigen Bodens.

86) Sechs Ghosts hausen in dieser Ruine. Wenn ihr sie verjagt habt, könnt ihr dort rasten.

87) 2 Orc Sargeants und 1 Orc Warlock kämpfen zunächst gegen eine Gruppe von 4 Ancient Zombies und 2 Shambling Ghosts. Passt auf, falls ihr von Westen auf sie stösst, denn es passiert sehr leicht, dass ihr die Untoten von Punkt 85 und 86 mit in den Kampf einbezieht, wodurch er schwerer wird, als er eigentlich sein sollte.

88) 4 Ghost und 2 Skeletons versperren den Weg zu einer Gruft. In ihr könnt ihr den Körper des Paladins **Eadred** sehen. Eine Stimme berichtet euch, dass er vom Zauber eines Wights gefangen gehalten wird. Er und **Lord Hachaam Selorn**, haben es zwar geschafft den Wight zu besiegen, doch sein letzter Zauber fesselte Lord Selorn an die Gruft. Um seine Lordschaft zu befreien nahm **Eadred** seinen Platz ein und genau das ist es, was ihr machen müsst, wenn ihr ihn in eurer Gruppe haben wollt. Einen Charakter opfern und mit ihm das Schwert ergreifen. Nehmt den Tauschhandel ruhig gut unter die Lupe. Eadred ist jederzeit bereit an seinen Platz zurück zu kehren und euren ursprünglichen Charakter wieder frei zu geben. Der Paladin trägt ein Kettenhemd +2 (*Chainmail +2*) und die Geschicklichkeitshandschuhe (*Gauntlets of Dexterity*).

89) Ein Zehnertrupp Skelette (5 Skeleton Knights & 5 Skeleton Lords) hält vor einem weiteren rotierendem Stein Wache.

89a) 2 Cult Quartermaster, 2 Cult Archmages und 1 Cult Brigadier patrouillieren in dieser Gegend. Sie tragen eine Schriftrolle (*Scroll of Bulls Strength*) und Heilsalbe bei sich.

90) Der Boden des Podestes bricht unter euch ein und lässt euch in die **Ancient Tomb** (Seite 103) stürzen, sobald ihr darauf tretet. Bei dem Fall verlieren all eure Charaktere 10 Trefferpunkte. Dort unten lernt ihr das *Singing Word* .

Hinweis: Wenn ihr hier runter fallt, solltet ihr auf jeden Fall diesen Teil beenden oder NICHT euren Autosave laden, sondern einen früheren Save benutzen. Falls ihr das Autosave benutzt könnte es sein, dass ihr einen schweren Bug auslöst, durch welchen ihr das Ancient Tomb nicht mehr betreten könnt, ausser ihr ladet ein älteres Save.

(Anm.: Die genauen Erklärungen zum **Ancient Tomb** findet ihr auf Seite 103 dieses Guides).

91) Durch diese Tür kommt ihr zurück an die Oberfläche, wenn ihr den Trip in die **Ancient Tomb** gewagt habt. Vor der Tür warten 4 Shambling Ghosts.

92) 3 Margoyles und 1 Gargoyle beanspruchen diesen Bau für sich.

92a) Der Treppenaufgang wird euch von 3 Dragon-Kin und 2 Dragon-Kin Captains versperrt.

93) Der Weg führt hinauf zum Aussengelände des **House of Gems**. (Seite 54)

94) Ein Feld heilendes blaues Moos.

95) 3 Ancient Zombies, 2 Skeleton Lords und 1 Shambling Ghast residieren hinter den Ruinen.

Nightingale Court



Der Nightingale Court war zweifellos der Bereich Myth Drannors, der beim Fall der Stadt am härtesten getroffen wurde. Zu allem Überfluss sind die Ruinen der zahlreichen Gebäude nun auch noch von Echsenmenschen und ihrem Anführer **Malgi Hi** bevölkert.

*Die mit **a** gekennzeichneten Punkte stellen Veränderungen dar, die eintreten sobald ihr den Baelnorn aus den Elfenkatakomben befreit habt.*

31) Als ihr den Weg von den **Speculum Grounds** (Pos. 30 / Seite 70) entlang schreitet überrascht euch eine Gruppe Echsenmenschen (3 Lizardfolk Warriors, 1 Lizardfolk Taskmaster und 1 Lizardfolk Faith Healer). Ausser ein paar Goldmünzen tragen sie nichts bei sich.

32) Wenn ihr versucht den Eingang zur Stadtmitte zu betreten, werdet ihr von einer weiteren

Gruppe Echsenmenschen angegriffen (2 Warriors, 2 Faith Healer, 2 Scavanger, 1 Taskmaster). Neben ein paar Goldmünzen haben sie auch einen Heiltrank bei sich.

33) Sobald ihr vom Süden aus am Lager (Pos. 34) vorbei schleichen wollt, hört ihr die Stimme **Malgi His**, der seine treuen Echsenmenschen zum Angriff formiert. Dies ist ein wirklich harter Kampf. Denn ihr müsst nicht nur gegen die Zauber Malgi His ankommen, sondern auch mit der härtesten Form der Echsen, vier Stone Lizardfolks, fertig werden (und zudem natürlich 3 normalen Lizardfolk Warriors, einem Faith Healer und einem Taskmaster). Wie alle magisch begabten Kreaturen, ist auch Malgi Hi am Besten zu besiegen, wenn ihr euch direkt vor ihn stellt und ihn in einen Nahkampf verwickelt. Seine steinernen Echsenmenschen kommen Golems gleich, d.h. ihr solltet sie mit Wucht- und nicht mit Klingenwaffen angreifen. Wenn die gesamte Truppe alle Viere von sich gestreckt hat, könnt ihr einen Zauberstab (*Wand of Hold Person*), sowie einen Heiltrank (*Potion of Full Healing*) und eine arkane Schriftrolle (*Scroll of Finger of Death*) einsacken.

34) Nachdem ihr die Bedrohung durch **Malgi Hi** gebannt habt, könnt ihr den Orangen Planet zurück zum **Planetarium** (Pos. 23 / Seite 71) schicken. In den Truhen des Lagers findet ihr Gold und einen Ring (*Ring of Relinquishment*).

35) Das Tor führt euch zur bisher versperrten Tür des **Lizardfolk Tunnels**. (Position 81 / Seite 97).

36) Um die Säule der Ruine heult der flüsternde Wind, der auch als **Ohr Myth Drannors** bekannt ist. Er berichtet euch von Schätzen, die in ganz Myth Drannor versteckt sind. Man kann immer nur 3 Orte gleichzeitig mit versteckten Schätzen erfahren, also sollte man öfters hier vorbei schauen. Das 'Ohr' kann euch ebenfalls den *Song of Faerum* nennen.

37) 3 Stone Lizardfolk und 1 Lizardfolk Geomancer greifen euch am nördlichen Eingang der Stadthalle an.

38) Der Tempel von **Mystra**, ist der Hauptanlaufpunkt dieser Gegend. Im Spielverlauf durchlebt der Tempel zahlreiche Veränderungen.

Wenn ihr das erste Mal hier vorbeikommt, werdet ihr auf zwei Dark Nagas treffen, die den Tempel übernommen haben. Die beiden haben Mystra zum Schweigen gebracht, doch das könnt ihr wieder rückgängig machen. Sprecht den Namen Mystras aus und sie wird euch antworten. Dummerweise gefällt dieses den Nagas nicht und so greifen sie euch umgehend an. Nachdem ihr die beiden selbst ausgeschaltet habt, solltet ihr euch das Götzenbild vornehmen und somit ihre Quelle zerstören. Die Truhe des Tempels beinhaltet eine Schlinge +3 (*Sling +3*), einen weiteren Steinkopf und eine Lederrüstung +3 (*Leather Armor +3*). Sobald ihr versucht den Tempel wieder zu verlassen, ertönt eine Stimme, die nach den Anhängern Mystras ruft.

Faeril (Stillwater Ruins Position 10) ist gerne bereit mit euch zu kommen, um für den Neuaufbau des Tempels zu sorgen. Falls ihr sie nicht in eurer Gruppe haben wollt, könnt ihr euch auch einfach das Symbol Mystras aushändigen lassen und dieses zum Tempel bringen. Das Symbol Mystras beschwört **Anorrweyn Evensong** für kurze Zeit in den Tempel. Sie erzählt euch von einem Baelnorn namens **Miroden Silverblade**, der euch helfen könnte das Mythal zu reparieren. Unglücklicherweise wurde er tief in den **Elfenkatakomben** (Pos. 117 / Seite 146) eingesperrt. Um zu ihm gelangen zu können, lehrt Anorrweyn euch ein neues Wort. (*Word of Necessity*). **Anorrweyn** bittet euch zudem ihren Schädel wiederzubeschaffen. Ihr findet ihn im Tempel der Freth Drow (Dunkelelfen) auf der ersten Ebene der **Elfenkatakomben**. (Position 17 / Seite 116).

Sobald ihr ihren Schädel wiederbeschafft habt, drängt sie euch ein weiteres mal den Baelnorn zu finden.

38a) Wenn ihr **Anorrweyns** Schädel wieder beschafft und mit dem Baelnorn, **Miroden Silverblade**, gesprochen habt, könnt ihr Anorrweyn bitten den Platz beim *Gem of the Weave* einzunehmen. Doch zuvor müsst ihr erst einmal einen neuen Edelstein (*Gem of the Weave*) von **Harldain** aus dem **House of Gems** beschaffen. Anorrweyn gibt euch zu diesem Zeitpunkt ausserdem Zutritt zu **Antarns Gate**. (Position 16 der **Speculum Grounds** Seite 70).

39) Ein Feld blaues Moos spriesst aus dem Boden.

40) 3 Lizardfolk Taskmaster und 1 Lizardfolk Warlord versuchen 2 Gargoyles zu vernichten.

41) Dieser grosse **Steinkopf** ist letztlich der Ort, an dem ihr die ganzen Steinköpfe (*Stone Head Idolon*) gegen etwas sinnvolles eintauschen könnt. Für jeden Steinkopf, mit dem ihr ihn füttert, erhaltet ihr einen Ring. Welcher dieses ist bestimmt der Zufall, die Auswahl besteht jedoch immer aus folgenden:

- Beckon of Kelemvor (+3 vs Undead, Cure Serious Wounds Lvl 15)
- Bone of Myrkul (Protection -4, Cast Resurrection Lvl 15)
- Breath of Kossuth (Protection +3, Protection from Fear -5, Cast Flame Strike Lvl 15)
- Bright Bane of Mellifleur (+4 vs Undead, Cast Searing Light Lvl 10)
- Cegliune's Perfume (CHA -2, Cast Repulsion Lvl 20)
- Feather of Shar (+5 to Hit vs. Light Sensitive Creatures, Cast Divine Power Lvl 15)
- Gears of Grumbar (Initiative -3, SR -5, Cast Destruction Lvl 15)
- Gong of Tyr (SR -4, Cast Disintegrate Lvl 10)
- Gorgol's Asylum (Protection from magic +3, Cast Globe of Invulnerability Lvl 15)
- Lens of Oghma (+4 to Hit, Cast True Seeing Lvl 15)
- Oberon's Airy Lash (Init +2, SR -4, Cast Chain Lightning Lvl 15)
- Olidammara's Whisper (DEX +2, Cast Invisibility Lvl 10)
- Ring of Battening (+5 to Hit, Init +4, SR -5, Cast vampiric Touch Lvl 15)
- Talona's Lashing Tongue (+5 to Hit vs Reptiles, Fires Poisonous Missiles)
- The Tremble Ring (CON -1, Protection from Fear -2, Cast Fear Lvl 20)
- Torm's Tiny Circlet (CON +1, Init -4, Cast Domination Lvl 15)
- Touch of Cyric (Protection from Fear -5, Cast Finger of Death Lvl 15)
- Turabin's Cleansing Trinket (Protection from Magic +3, Cast Dispel Magic Lvl 15)
- Whip-Ring of Loviatar (DEX +2, Init +2, Cast Inflict Critical Wounds Lvl 15)

41a) Wenn ihr aus den **Elfenkatakomben** zurück seid, spendet euch der Steinschädel bessere Ringe als zuvor. Diese sind:

- Arknor's Vile Voice (STR +2, CON +3, Cast Melf's Acid Arrow Lvl 18)
- Fist of St.Cuthbert (+7 vs Undead, +5 Protection from Undead, Cast Searing Light Lvl 20)
- Garras' Keen Sight (+7 To Hit, DEX +3, Cast Cat's Grace Lvl 15)
- Misery's Embrace (SR + 16, Draining Touch)
- Stillness of Dawn (+7 vs Dragonkind, Cast Firestorm Lvl 20)

- 42) 4 Lizardfolk Warriors haben sich um einen toten Gargoyle versammelt. Sie tragen einen Dolch bei sich. (*Obsidian Edge*).
- 43) Ein vereinsamter Lizardfolk Warrior versucht gegen 2 Margoyles und 3 Gargoyles anzukommen. Greift in den Kampf ein und tötet alle.
- 44) Das Tor führt zur 4. Ebene der **Elfenkatakomben**. Es bleibt jedoch so lange verschlossen, bis ihr es von der anderen Seite aus öffnet. (Pos. 92 / Seite 143)
- 45) Ein weiterer Kampf zwischen Echsenmenschen (Lizardfolk Faith Healer, Lizardfolk Taskmaster, Lizardfolk Warlord und Lizardfolk Scavanger) und Gargoyles (2 Margoyles und 1 Gargoyle). Wie so oft liegt es an euch, ob ihr nur die überlebende Gruppe angreift oder euch der gesamten Truppe annehmt.
- 46) Dies ist der Eingang zur Gruft der Ritter von Myth Drannor. Bekämpft die Arracats, die sich hier eingenistet haben. In den Särgen und Truhen der Gruft befinden sich einige Gegenstände. (*Small Shield +3, Light Mace +3 & Rodericks Walking Stick*).
- 47) Zwei Lizardfolk Warriors, Lizardfolk Faith Haelers und ein Lizardfolk Taskmaster stehen an dem eingestürzten Durchgang Wache.
- 48) Eine weitere Echsenmenschenpatrouille (2 Lizardfolk Warriors, 2 Lizardfolk Faith Healers und 1 Lizardfolk Warrior) schreitet den Weg entlang.
- 49) Das mit Gras überwachsene Tor ist von der anderen Seite her verriegelt. Ihr könnt es öffnen, wenn ihr die **Castle Passage** (Seite 147) erreicht habt.
- 50) Das Gebäude scheint ziemlich verschont geblieben zu sein. Seine sichere Position gibt euch die Möglichkeit einer Rast.
- 51) Ein weiterer Teleporter (drehender Stein), den ihr benutzen könnt, sobald ihr das **Planetarium** in den **Speculum Grounds** (Pos. 23 / Seite 71) wieder aufgebaut habt.

Speculum Grounds



Mit eurem Vorstoss ins Freie habt ihr Zugang zu nahezu jedem Gebiet Myth Drannors. Die **Speculum Grounds**, wo die **Hall of Wizards** steht, war einst das Wissenszentrum Myth Drannors. Doch nun wird die Gegend nur noch von Monstern bevölkert.

Die mit a gekennzeichneten Punkte stellen Veränderungen dar, die eintreten sobald ihr den Baelnorn aus den Elfenkatakomben befreit habt.

14) Die Statue von **Mythandthor**. An dieser Stelle erscheint eure Gruppe, wenn ihr das Siegel Mythanthors im **Zwergenkerker** geöffnet habt. Durch die Statue könnt ihr zurück in die **Halls of Light** gelangen. (Pos. 27 / Seite 109).

15) Dies ist der Eingang zur **Hall of Wizards**. Vor ihr haben 4 Orcs, 2 Orc Sergeants und 2 Orc Witch Doctors ihr Lager aufgeschlagen. Aus ihren Überresten könnt ihr den Eingangsschlüssel zur Halle, sowie ein Kettenhemd (*Chainmail +3*), eine Heilsalbe, einen Heiltrank und etwas Gold bergen. Wenn ihr die Halle betretet begrüßen euch **Caalenfaire** und sein Schädel Volun mit einer neuen Nachricht.

16) Das Tor ist magisch verschlossen. Vor ihm stehen 2 Ancient Zombies, 3 Ghosts und ein Shambling Ghost Wache.

16a) Nachdem ihr ihr den Baelnorn, **Miroden Silverblade**, aus seinem Gefängnis in den Elfenkatakomben befreit und mit **Anorrweyn** darüber gesprochen habt, öffnet sich das Tor auf magische Weise. Hinter ihm erwarten euch 4 Dragon-Kin Captains.

17) Der Weg führt hinauf zur Aussenmauer des **Windrider Glade**. (Pos. 63 / Seite 62)

18) Dies war einst der Eingang zum *House of Omberdawn*, doch nun ist es lediglich eine Ruine, die als **Sullymarsh** bekannt ist. (Seite 72)

19) Wenn eure Gruppe ganz eng zusammenrückt, könnt ihr in diesem kleinen Raum rasten.

20) Das freie Gelände wird umgehend zum Schlachtfeld. 2 Orcs, 1 Orc Shaman, 1 Orc Witch Doctor, 4 Org Sergeants und 3 Arracats versuchen euch den Gar aus zu machen. Nördlich vom

Schlachtfeld steht eine Truhe mit einem Dolch +2 (*Dagger +2*) und zwei Heiltränken (*Postions of Full Healing*).

21) 4 Orc Sergeants, 3 Orcs und 1 Orc Warlock bewachen die Treppe zum **Planetarium**. (Pos. 23).

22) Ein Margoyles hält grade seinen Leichenschmaus an einem der Echsenmenschen ab. Nachdem ihr ihn vertrieben habt, könnt ihr euch des Langbogens der Treffsicherheit (*Bow of Accuracy*) bemächtigen.

23) Dies ist das **Planetarium** Myth Drannors. **Harldain** aus dem **House of Gems**, wird euch den Auftrag geben es zu reparieren. Sobald ihr alle Planeten beisammen habt, könnt ihr die rotierenden Steine, welche über das gesamte Myth Drannor Areal verteilt sind, zum Teleportieren benutzen. Die Planeten bekommt ihr an folgenden Punkten:

1. Der blaue Planet aus den **Stillwater Ruins**.

2. Der Grüne vom König der Orrmyrs (Pos. 62 in **Sullymarsh**, Seite 73).

3. Der orange Planet vom Anführer der Echsenmenschen, **Malgi Hi** (Pos. 34 des **Nightingale Courts** Seite 67).

4. Der rote Planet aus der Kiste der Gargoyles (Pos. 75 des **Windriders Glade** Seite 63).

5. Den weissen Planeten findet ihr in den Elfenkatakomben. Genauer gesagt, im **Naga Lair** bei Position 59 / Seite 121.

24) Am Ende der unteren Weges wächst ein wenig blaues Moos, mit dem ihr euch heilen könnt. Drum herum lagern jedoch noch einige Orks (5 Orc Sargeants & 1 Orc Witch Doctor).

25) Eine Orkstreitmacht (4 Orc Sergeants, 2 Orcs, 1 Orc Witch Doctor, 1 Orc Shaman & 1 Orc Captain) hat den Turm zu seiner neuen Heimat auserkoren.

26) Fünf Gargoyles verstecken sich oberhalb des Turmes. Vermutlich hatten sie geplant, die Orks im Süden anzugreifen, doch ihr kommt ihnen auch grade recht.

27) Das Amphitheater Myth Drannors birgt den verschollenen Eingang zu den **Elfenkatakomben** in seiner Mitte. Um es zu öffnen müsst ihr **Harldain** das fehlende Stück des *Wizard's Torc* bringen, welches **Preybelish** (**Main Halls – Avenue of the Smiths**, Position 112, Seite 88) bei sich trägt.

28) Zwei Gargoyles und Margoyles schwirren vor der Eingangstür zu den **Elfenkatakomben**. Nach ihrer Vernichtung könnt ihr einen Heiltrank und eine arkane Schriftrolle aufsammeln. Die Tür ist unglücklicherweise von der anderen Seite verriegelt. Ihr müsst sie zunächst von Position 37 in den **Crypts** (Seite 118) der ersten Ebene der Elfenkatakomben öffnen.

29) Zwei Margoyles bewachen das Fussende der Treppe.

30) Die ist der Übergang zum **Nightingale Court**. (Position 31 / Seite 66).

107) Wenn ihr den neuen *Gem of Weave* hier platziert erscheint **Anorrweyn**, um mit seiner Hilfe das Mythal wieder aufzubauen. Leider schlägt dieses fehl, da **Miroden** nicht die Wahrheit sagte. Nach einer kurzen Sequenz findet ihr euch am Eingang der **Castle Passage** (Seite 147) wieder.

Sullymarsh



Die Sullymarsh war einst eine wundervolle Parkanlage, die von Myth Drannors Bewässerungssystem geziert wurde. Doch nach dem Fall Myth Drannors hat sich die Gegend leider in ein Sumpfgebiet verwandelt, in dem nun nur noch Orrmyrs, Gargoyles und Untote hausen.

18) Das Tor führt zurück zu den **Speculum Grounds**. (Seite 70)

52) Sofort nach eurem Eintreffen in diesem Areal werdet ihr von einer Gargoylegruppe (4 Gargoyles und 1 Gargoyle Leader) überfallen. Sie tragen einen Ring (*Ring of Cerulean*) bei sich.

53) 2 Shambling Ghasts, 2 Skeleton Lords und 2 Skeleton Knights sind aus dem **Zwergenkerker** empor gekrochen.

54) Die Tür ist von dieser Seite aus verriegelt. Wenn ihr sie öffnet gelangt ihr zu Position 14 im **Camp of the Undead** in den **Deep Halls**. (Seite 92).

55) Eine Stimme erzählt euch von der Legende dieser Brücke, wie **Hachaam Selorn** die plündernden Horden mit seinem Schwert, *Baneblade Faervian*, zurückgeschlagen hat.

56) 2 Ancient Zombies und 3 Shambling Ghasts greifen euch hier an.

57) Ein drehender Stein, der euch später als Teleporter dienen kann.

58) 2 Gargoyles und 1 Gargoyle Leader warten hinter der Brücke auf euch.

59) 2 Orrmyrs patrouillieren diese Gegend. Sie sind euch nicht feindlich gesinnt, so lange ihr sie nicht angreift.

60) Der Orrmyrkönig, **Pujik**, hat hier sein Lager aufgeschlagen. Er gibt euch den Auftrag die abtrünnigen Orrmyrs im Norden (Position 61) auszuschalten. Sobald ihr von eurem Auftrag zurückkehrt, zeigt Pujik sein wahres Gesicht und greift euch an. Mit den toten Orrmyrs ist **Kya Mordayns** Einfluss auf dieses Gebiet gebannt und der Spawnpool verschwindet. In den Überresten des Königs und seiner Leibgarde findet ihr einen Langspeer +3 (*Longspear +3*) und einen kleinen Schild +2 (*Small Shield +2*). Die zwei Orrmyrs von Position 59 werden sich euch nun nähern, um euch vom Bösen Einfluss Kyas und der Gier Pujiks zu berichten. Sie verkaufen euch sogar neue Ausrüstungsgegenstände, wenn ihr wollt.

Da euch die Orrmyrs nicht angriffen, bevor ihr mit Pujik geredet habt, könnt ihr ihn (und seine zwei Wachen) auch sofort angreifen. Das Resultat bleibt sich gleich: Spawnpool verschwindet und die obengenannten Gegenstände gehören euch.

61) Der abtrünnige Orrmyrstamm (3 Orrmyrs) lebt hier zusammen mit ein paar Untoten. Sie greifen euch an, egal ob ihr den Auftrag des Königs Pujik angenommen habt oder nicht. Wenn ihr sie bezwungen habt, winkt euch eine Axt (*Handaxe +3*).

Die Treppe in Nordosten des Lagers führt zu Position 82 der **Glim Gardens**. (Seite 65).

62) Auf der Plattform ist ein grüner Stein an einen Pfahl gebunden. Wenn ihr den Pfahl zerschlagt, entpuppt sich der Stein als grüner Planet, der zum **Planetarium** zurückfliegt.

Zwergenkerker (Dwarven Dungeon) - Main Halls

Willkommen im ersten wirklich grossen Dungeon des Spiels. Der **Zwergenkerker** (Dwarven Dungeon) war einst die Heimat der Zwerge von Myth Drannor. Die schier unendlichen Gänge des Dungeons sind mit unzähligen Geheimgängen und versteckten Schätzen angefüllt.

Pool of Radiance unterscheidet sich in einigen Belangen von vergleichbaren Rollenspielen wie Icewind Dale oder die Baldur's Gate Reihe. Dieses trifft besonders auf die Dungeons des Spiels zu, d.h. das gesamte Spiel besteht aus einer achteiligen Oberwelt und 2 grossen Dungeons (der Zwergenkerker und die Elfenkatakomben), die sich jeweils über 4 Ebenen erstrecken. Hinzu kommen lediglich einige Gebäude die aus bis zu 4 kleineren Räumen bestehen. Ihr habt soeben die erste Ebene des Zwergenkerkers betreten, was für euch bedeutet, dass nun 4 riesige Dungeon-Etagen vor euch liegen: Die **Main Halls**, in denen ihr euch grade befindet, die **Deep Halls**, die **Halls of Stone** und die **Halls of Light**. Genau genommen gehören die Lizardfolk Tunnels, das Spekulum und der Turm des **House of Gems** auch noch dazu, doch diese stellen im Vergleich zu den Dungeons, nur einen eher kurzen Abschnitt dar. Einige der Räume der kommenden Ebenen sind mit Runen versiegelt. Um diese zu öffnen benötigt ihr das entsprechende Zauberwort. Ein paar dieser Räume werdet ihr auf eurem ersten Streifzug nicht öffnen können.

Main Halls – Übersicht



Um bei dieser Grösse die Übersicht wahren zu können, ist jede Ebene wiederum in verschiedene Bezirke eingeteilt. Im Falle der Main Halls sind diese:

Great Halls: Seite 75

Dies ist das erste Gebiet des Dungeons, welches ihr von den **Stillwater Ruins** aus betretet. Das Gebiet wird von **Zud**, einem mächtigem Ork-Häuptling beherrscht. Ihn zu besiegen ist für den Anfang nicht grade einfach. Doch als Belohnung winkt euch Beriards *Deathbane* Stab. Ebenfalls findet ihr in diesem Gebiet den grossen Zwergenkriegshammer des Todes (*Dwarven Great Warhammer of Death*).

Turgilds Square: Seite 77

In diesem Areal trifft ihr das erste mal auf **Elena**, dem Geist einer elfischen Klerikerin. Ausserdem ist **Jarial**, der erste NSC des Spiels, der sich eurer Gruppe anschliessen möchte, in diesem Gebiet gefangen. Der nützlichste Gegenstand dieser Region dürfte der *Massive Club* sein.

Rhonglyn Room: Seite 79

Zentraler Anlaufpunkt dieses Gebietes ist der *Rhonglyn Room* selbst, welcher euch auf die anderen Ebenen des Dungeons teleportieren kann. Doch dazu müsst ihr zuerst das Eisrätsel um ihn lösen. Auf keinen Fall verpassen solltet ihr die Zwergentaverne im Norden dieses Gebietes.

Central Ruins: Seite 82

Diese einst prächtigen Hallen bestehen nun nur noch aus Ruinen, die von Untoten heimgesucht werden. Sie zu säubern ist den Aufwand beinahe nicht wert, da sie keinerlei Schätze mit sich bringen.

Lizardfolk Row: Seite 82

Dieses Gebiet zeichnet sich durch eine Reihe von mächtigen magischen Ausrüstungsgegenständen aus.

Bedlam Prison: Seite 84

Das **Bedlam Prison** beheimatet einen mysteriösen Wanderer und gewährt euch Zugang zum Gefängnistrakt der **Deep Halls**.

Dwarven Tombs: Seite 85

Die Grabkammern der Zwerge Myth Drannors fordern mit ihren Schatten jeden Abenteurer heraus.

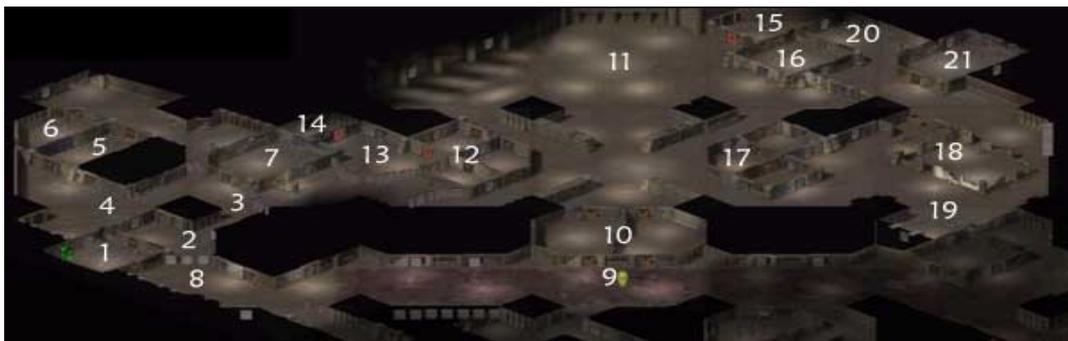
Grand Avenue: Seite 86

Nördlich der Central Ruins verläuft die Grand Avenue mit ihren zahlreichen Untoten Bewohnern.

Avenue of the Smiths: Seite 87

Der letzte Teil eurer Reise durch die Main Halls führt euch zu einem geheimnisvollen und mächtigen Sammler von Halsketten.

Main Halls - Great Halls



- 1) Hier betritt eure Gruppe das Dungeon.
- 2) 4 Skelette warten hier auf euch.
- 3) Eine Gruppe von Zombies lauert hier.
- 4) Zwei Skelette und zwei Zombies warten hinter der Barrikade auf euch. In den zwei Brunnen im Südwesten werdet ihr ein wenig Gold finden.
- 5) Am Ende der Bibliothek bekriegen sich drei Orks mit ein paar Untoten. Die Gewinnergruppe des Kampfes wird euch angreifen, wenn ihr nicht schon vorher zuschlagt. Die Orks tragen einen Langspeer +1 bei sich.
- 6) 6 Skelette kampieren in diesem Zimmer. Die Kiste, welche sie bewachen, enthält eine Streitaxt +1 (*Battleaxe +1*) und zwei Genesungstränke (*Potion of Restoration*). In diesem Raum könnt ihr rasten.
- 7) Ein Todesalb und drei Orks stehen sich hier gegenüber. Der Todesalb, der scheinbar grade aus

dem Körper auf dem Tisch aufgestiegen ist, wacht über die Kiste neben ihm. Weder der Todesalb noch die Orks werden euch angreifen, so lange ihr euch nicht der Truhe nähert, in welcher ihr einen Lederwams +3 (*Leather Armor +3*), ein Kettenhemd (*Suit of Chain*), ein Langschwert +1 (*Longsword +1*) und einen Zwergentruhenschlüssel (*Ancient Dwarven Chest Key*), welchen ihr für die Truhe an Punkt 14 benötigt, findet. Greift am Besten zuerst die Orks an, ansonsten werden sie euch in den Rücken fallen, sobald ihr den Todesalb ausgeschaltet habt.

Kampftipp: Todesalben können nur von magischen Waffen (mindestens +1) getroffen werden. Zusätzlich haben sie eine gewissermassen körperlose Gestalt, wodurch 50% eurer Angriffe ins Leere gehen. Haltet also neben euren Kämpfern auf alle Fälle auch noch Zauber parat. Als effektiv haben sich an dieser Stelle das Magische Geschoss (*Magic Missile*) und die Brennenden Hände (*Burning Hands*) erwiesen.

8) Um hier her zu gelangen, müsst ihr die Tür mit dem Schlüssel (*Key of the Living*) aus der Truhe in Raum 1 öffnen. Hinter der Tür erwarten euch sodann 4 Orks.

9) Der Wegweiser teilt euch mit, dass die **Great Hall** sich weiter im Norden erstreckt und ihr im Süden den **Turgild's Square** finden könnt.

10) Jeder der beiden Räume beheimatet 3 von Zuds Orks.

11) Dies ist nun endlich die grosse Halle und somit die Heimat von Orkhäuptling **Zud**, welcher von zwei Orkschamanen flankiert wird. Die drei stellen vermutlich den ersten schweren Kampf für eure Gruppe dar. Wenn er euch derzeit zu schwer erscheint und ihr der Meinung seid, dass ihr Unterstützung braucht, dann könnt ihr zuvor noch zum **Turgild's Square** gehen und dort **Jarial** rekrutieren. (Position 28 / Seite 78).

Zud und seine Männer tragen zwei Zauberstäbe (*Wand of Healing & Cold*), zwei Gegengiftränke und den *Crude Pot Metal Key* bei sich. Mit dem Schlüssel könnt ihr die Truhe an Position 17 öffnen. In den Truhen an der Rückwand der Halle ruhen lediglich einige Goldmünzen.

Kampftipp: Die beiden Orkschamanen und alle anderen späteren Magier des Spiels lassen sich am einfachsten besiegen, wenn ihr eure Kämpfer direkt vor ihnen positioniert. Auf diese Weise könnt ihr nämlich verhindern, dass sie ihre Zauber anwenden.

12) Drei Orks lauern in diesem und den folgenden beiden Räumen. An der nördlichen Wand befindet sich eine Geheimtür.

13) Beide Särge enthalten einen Ghoul und wiederum gibt es eine Geheimtür im Norden des Raumes.

14) Der letzte Geheimraum birgt einen Sarg mit einem Ghast in sich. Wenn ihr ihn ausgeschaltet habt, könnt ihr euch der zwei Zeremoniendolche aus seinem Sarg bedienen. Die Truhe des Raumes lässt sich mit dem *Ancient Dwarven Chest Key* aus der Kiste aus Raum 7 öffnen. In ihr liegt ein weiterer Schlüssel (*Pale Blue Key*, wird in der **Avenue of the Smiths** an Position 119 benötigt), zwei Genesungstränke (*Postions of Restoration*), 200 Goldmünzen und der grosse Zwergenkriegshammer des Todes (*Dwarven Great Warhammer of Death*). Der Hammer stellt für den Anfang die vermutlich beste Waffe gegen die Unmengen von Untoten dar.

15) Die Geheimtür zu diesem Raum ist mit einer Falle versehen.

16) Dies ist die Schatzkammer der Orks. In jeder der beiden Truhen werdet ihr 100 Goldmünzen und einen grossen Schild +1 (*Large Shield +1*) finden.

17) Zwei Orkanführer bewachen den benachbarten Raum. Aus ihrer toten Körpern könnt ihr einen Krummsäbel +1 (*Scimitar +1*) bergen. In der Schatzkammer selbst warten zwei Truhen auf euch, von denen die Linke niedere Schriftrollen und Tränke, sowie die Geschicklichkeitshandschuhe (*Gauntlets of Dexterity*) enthält. Für die Rechte hingegen braucht ihr den Schlüssel von **Zud** (Position 11). In ihr schlummert **Beriands** Stab: Todesbann (*Deathbane*). Wenn ihr ihn zu **Beriand** in den **Stillwater Ruins** (Pos. 10 / Seite 53) zurück bringt erhaltet ihr nicht nur eine Menge Erfahrungspunkte, sondern auch den Vorteil, dass Beriand von nun an eurer toten Gruppenmitglieder wiederbeleben kann.

18) Der Anführer der drei Orks in diesem Raum hat einen Kriegshammer +1 bei sich.

19) Einer der örtlichen Särge enthält einen Pfeilköcher +1 (*Quiver of Arrows +1*).

20) Auf dem Boden liegt ein Schlüssel (*Iron Key*), mit dem sich die Tür zu Raum 21 öffnen lässt.

21) Mit dem Schlüssel von Position 20 könnt ihr die Grabkammer von **Onglore** und **Inglor** öffnen. Wenn ihr die beiden Ghosts ausgeschaltet habt, könnt ihr ihre Särge nach dem Stärkehalskette (*Amulet of Strength*) und dem Kriegshalskette (*Amulet of War*) durchsuchen. Das *Amulet of War* benötigt ihr bei Pos. 111 / Seite 88.

Main Halls - Turgilds Square

22) Drei Zombies erwarten euch hier.

23) Nachdem ihr die vier Orks an diesem Punkt bezwungen habt, stürmt **Elena**, eine euch freundlich gesinnte Geisterelfin, auf euch zu. Sie wünscht, sich von euch, dass ihr die Brunnen des **Turgilds Square** wieder zum sprudeln bringt. Hierzu lehrt sie euch das *Echoing Word*. Wenn ihr den **Lifespring Guardian** in den **Deep Halls (Lizardfolk Camp)**, Pos. 75 / Seite 96) besiegt habt, könnt ihr euch an den Brunnen stärken. Der *Well of Wisdom* spendet euch Weisheitspunkte, der *Well of Endurance* 3 Trefferpunkte, der *Well of Beauty* Charisma und der *Well of Rest* heilt euch komplett.

24) Zwei Skelette und Zombies bewachen die fallenübersäte, verschlossene Truhe des Raumes. Sie enthält den *Ancient Rusted Iron Key* (den ihr in den **Dwarven Tombs** an Punkt 96 / Seite 85 benötigt), einen Dolch +3 (*Dagger +3*) und eine mysteriöse Notiz.

25) Die Fässer dieses Raumes enthalten eine Schriftrolle (*Scroll of Harm*) und die *Fists of Ranman*, einem netten Ausrüstungsgegenstand für Mönche.

26) Zwei Orks bewachen je eine fallengespickte Truhe, die ein paar Goldmünzen und einen Langbogen +1 (*Longbow +1*) enthalten.

27) In diesem Raum verstecken sich drei Orks.



28) **Jarial** ist an diesen Raum gebunden. Besser gesagt hat ihn seine einzige Liebe durch ziemlich viel Fels an den Boden gefesselt. Wenn ihr ihn aus dem Stein befreit, habt ihr einen neuen Hexenmeister für eure Gruppe gewonnen. Die Antwort auf sein Rätsel ist ein Ring. Was bedeutet, dass ihr lediglich den Felsen mit einem Ring berühren müsst. (Ihr braucht also nur mit einem Charakter, der einen Ring am Finger hat, auf den Fels klicken).

29) Die Leichen in diesem Raum haben eine Notiz ihres Mörders bei sich. (**Mol**)

30) Vier Orks bewachen diesen Gang. Im nahegelegenen Regal liegt ein Köcher mit Pfeilen +1 (*Quiver of Arrows +1*). Der Brunnen weiter südlich wendet *Cat's Grace* auf den Trinker an.

31) Die Truhe des Raumes ist mit dem Schlüssel (*Hidden Chest Key*) der Orks von Position 33 versiegelt. Sie enthält Goldmünzen, einen kleinen Schild (*Buckler +1*) und einen Zauberstab. (*Wand of Charm Monster*).

32) Sechs Orks kampieren an dieser Position.

33) Hier erwartet euch eine starke Orktruppe: 2 Orkanführer und 2 Orkshamanen. Versucht zuerst die Orkschamanen ausser Kraft zu setzen, da diese sonst eure Charaktere mit Person festhalten Zaubern lähmen werden. Wenn ihr sie besiegt habt, könnt ihr den *Hidden Chest Key* (für die Truhe an Position 31) und die zweitbeste Keule des Zwergendungeons (*Massive Club +3*) an euch nehmen.

34) Nun steht ihr endlich **Mol** und seiner persönlichen Wache gegenüber. Er wird von zwei Orkschamanen und -anführern beschützt. Sie tragen eine orkische Keule (*Orcish Lead Mace*), einen Langbogen +2 (*Longbow +2*), einen Köcher mit Pfeilen +2 (*Quiver of Arrows +2*), zwei

Kettenhemden +1 (*Chain Shirt +1*), einen Kältering (*Ring of Cold*) und den Zellschlüssel (*Undead Cell Key*) für Raum 36 bei sich.

35) Drei weitere Orks.

36) Die Tür ist mit dem Schlüssel von **Mol** (Position 34) verschlossen. In ihr halten grade drei Zombies einen Leichenschmaus ab. Von der Leiche des menschlichen Hexenmeisters bekommt ihr ein Paar neue Stiefel. (*Magicians Boots*).

37) Der Gang ist von zwei Zombies, zwei Skeletten und einem Ghoul bewohnt.

Main Halls - Rhonglyn Room



38) Vom **Turgild's Square** südlich reisend, trifft ihr hier als erstes auf vier Zombies.

39) Vier weitere Zombies warten in diesem Gang auf euch.

40) Das Fass spendet jedem, der aus ihm trinkt, ein *Shield of Faith*.

41) Dieser und die 2 Räume um ihn, sind merklich kälter als die bisherigen. Ausgangspunkt dafür sind die drei Brunnen im hintersten Raum. Eine Gruppe von Orks scheint bereits den Versuch gestartet zu haben, die Brunnen zu enteisen, ist dabei jedoch einen kalten Tod gestorben. Euch

könnte es ähnlich gehen, wenn ihr nicht aufpasst. Jeder, der vereisten Brunnen, schleudert einen Kältekegel auf seinen Befreier. Bringt also am besten eure Gruppe ausser Reichweite und zerschlagt das Eis nur mit einem Charakter. Sobald ihr alle drei Brunnen freigelegt habt, verschwindet das Eisschloss zu Raum 42. In jedem der ersten beiden Räume hausen zwei Zombies.

42) Wenn ihr das Eisschloss, durch die Brunnen an Position 41, entfernt habt, könnt ihr den Raum betreten. Er beinhaltet zwei Truhen, die sowohl verschlossen, als auch mit einer Falle versehen sind und wird zudem von einem Schatten bewacht. In den Truhen liegen Schriftrollen (*Melf's Acid Arrow*) & (*Protection from Evil*) und ein Zauberstab (*Wand of Chain Lightning*) für euren Hexenmeister.

43) Zwei normale Skelette und ein Skelettritter bewachen den Gang.

44) Die Eingangstür zu diesem Raum könnt ihr entweder mit eurem Schurken knacken oder aufbrechen. Drinnen erwarten euch wiederum drei Skelette und ein Skelettritter.

45) Zwei Zombies, einige Goldstücke und zwei Kleriker Schriftrollen sind hier zu finden.

46) Eine weitere Untotensammlung greift euch an, wenn ihr versucht an den Inhalt (*Wand of Melf's Acid Arrows* & *Suit of Reptilian Scale Mail*) der Truhe (Vorsicht Falle) zu gelangen.

47) Auf diesem Gang lungern mehrere Gruppen Untoter herum.

48) Fünf Skelette versuchen diesen Durchgang vor Unbefugten zu verbarrikadieren.

49) Sieben normale Skelette und ein Ältester haben sich diesen Raum gesichert. Wenn ihr sie bezwingen könnt, winken euch zahlreiche Klingenwaffen (*Scimitar +1*, *Shortsword +1*, *Longsword +1*, *Dagger +2*).

50) Die Tür zu diesem verschlossenen Raum müsst ihr wiederum knacken. Ein Skelettältester und vier weitere Skelette hausen hier.

51) Dieser Raum hat es in sich. Drei Skelettritter bewachen eine gut gesicherte Truhe. Aber immerhin gibt es eine schicke Belohnung. Die Skelette hinterlassen eine Streitaxt +2 und in der Truhe, die mit einem Schockgriff Zauber gesichert ist, ruhen ein Schlüssel (*Black Skeleton Key*), ein Zauberstab (*Wand of Magic Missiles*) und eine Notiz bezüglich des Eingangs zu den **Deep Halls**.

52) In diesen Raum gelangt ihr nur, wenn euer Schurke die Geheimtür aufspüren kann und ihr den Schlüssel aus der Truhe des gegenüberliegenden Raumes (Position 51) habt. Gegner habt ihr hier nicht zu befürchten, dafür findet ihr zwei Treppen, die zu einem kleinen abgetrennten Bereich der **Deep Halls** führen. Nehmt zuerst die nördliche Treppe (**Deep Halls: Orog Camp**, Punkt 38) und anschliessend die südliche (**Deep Halls: Orog Camp**, Punkt 39) zum eigentlichen Schatz.

53) Drei Zombies haben sich hier angesiedelt. An der Wand befindet sich eine Geheimtür, welche zum **Turgild's Square** zurückführt.

54) Die verschlossene Truhe dieses Raumes enthält zwei Heiltränke.

55) Hier trifft ihr zur Abwechslung mal nicht nur auf die üblichen Untoten, sondern auch auf einen Scarred Mage, den ihr euch im Kampf als erstes vornehmen solltet. In den Überresten der Schlacht könnt ihr neben einem nutzlosem Dolch auch eine Schriftrolle (*Scroll of Lighting Bolt*) und einen Zauberstab (*Wand of Ressurrection*) entdecken.

56) Dies ist die zentrale Kammer der Region. Derzeit ist leider noch alles eingefroren. Das Einzige was ihr im Augenblick von hier aus tun könnt, ist die vereisten Türen einzuschlagen. Wenn ihr erst einmal das Eis um den *Rhonglyn Room* im **Orog Camp** in den **Deep Halls** (Pos. 42 / Seite 94) entfernt habt, könnt ihr euch mit der Maschine auf die verschiedenen Ebenen des Zwergendungeons teleportieren.

57) Willkommen im *Dwarven Inn*, welches mittlerweile mehr von Orks, als von Zwergen besucht wird. In diesem und Nachbarräum haben sich drei der grünen Rasse eingenistet.

58) Ein Fass mit einem starken Gebräu steht in diesem Raum, es gewährt einem eurer Charaktere permanent einen zusätzlichen Konstitutionspunkt.

59) Ganze sieben Orks bewachen den Saal. In einer Ecke des Raumes stehen zahlreiche Kisten, von denen sich eine nur mit dem Schlüssel von Position 60 (*Wrought Iron Key*) öffnen lässt. Sie enthält einen Kriegshammer +2. Auf der anderen Seite spendet euch ein Brunnen der Genesung 2 Drinks.

60) Die Geheimtür zur *Tavern of Health* solltet ihr keinesfalls verpassen. Die Fässer an der Wand enthalten zwei *Potions of Power* und Heilsalben. Doch seid gewarnt, wenn ihr euch ihnen nähert tauchen ein Zombie und ein Schatten auf. Am wichtigsten jedoch sind die Fässer in der oberen Ecke, durch sie könnt ihr jeweils ein Attribut eurer Charaktere um einen Punkt steigern, verteilt sie weise.

Auf dem Tisch liegt der Schlüssel für die Truhe des Vorraumes und ein kleiner Schild +1.

61) Am Ende des Ganges liegt ein Orog innerhalb eines Stachelkreises. Wenn ihr ihn betretet erscheint ein Schatten, der wiederum einen Zauberstab der Genesung (*Wand of Ressurrection*) und Gold bei sich trägt. Mit dem Zauberstab könnt ihr die euch entzogenen Stärkepunkte wieder restaurieren.

62) Vier Zombies stehen hier in der Gegend herum.

63) Ein Brunnen der Heilung.

Main Halls - Central Ruins



Dieses Gebiet besteht lediglich aus Kämpfen, es gibt hier keinerlei wichtige Gegenstände zu finden.

64) Zwei Zombies stehen mitten auf der Strasse.

65) Ein Zombie und ein Skelettritter.

66) Vier Skelette.

67) Drei normale Skelette und zwei Skelettkrieger.

68) Ein Ghoul und zwei Zombies.

69) Hier steht der örtliche Wegweiser, kleinere Gruppen von jeweils zwei Zombies patrouillieren um diesen.

70) Zwei Zombies.

Lizardfolk Row



In diesem Gebiet gibt es ausser ein paar mächtigen Gegenständen nichts besonderes zu entdecken.

77) Ein Zombie Lord ist hier anscheinend gerade in sein dunkles Gebet vertieft. Vernichtet ihr ihn, winkt die Kiste in der Ecke als Belohnung (Vorsicht Falle!). Sie enthält ein zweihändiges *Greatsword of Fire* und einen *Staff of Harm*.

78) Vier Skelette und ein Zombie warten hier auf euch. Nach dem Kampf könnt ihr euch an dem grossen Fass in der Ecke heilen.

79) Diese Tür ist verschlossen und somit das ideale Übungsobjekt für euren Dieb.

80) Auf dem Boden findet ihr eine Schriftrolle. (*Hold Person*).

81) In einem Regal liegen eine Schriftrolle (*Remove Paralysis*) und ein Heiltrank.

82) Diese Kiste, die mit einer Falle versehen ist, enthält *Boots of Health* (CON+1, AC+2) und eine Lederrüstung (*Leather Armor +2*).

83) Hier steht ein grosses Fass mit Heiltrank herum.

84) Dieser versperrte Durchgang ist leicht zu übersehen. Schlagt die provisorischen Wände einfach ein.

85) Zwei Lizards bewachen diese Tür.

86) Weitere zwei Lizards befinden sich in diesem Raum.

87) In diesem Raum hausen zwei Lizardfolk Leader.

88) Im letzten Raum warten bereits der Chef der Lizards und sein Schamane. Wenn sie beseitigt sind, lassen sie freundlicherweise den Schlüssel für die linke Truhe (Vorsicht Falle!) dieses Raumes fallen. In dieser befinden sich ein Grossschwert +2, ein Schild +2 und der Schlüssel für die rechte Truhe. In dieser, welche auch wieder mit einer Falle versehen ist, liegt ein Gegengift (*Neutralize Poison*) und eine Grossaxt +2.

89) In einem Regal liegen zwei Tränke. (*Remove Paralysis* und *Neutralize Poison*).

Main Halls - Bedlam Prison



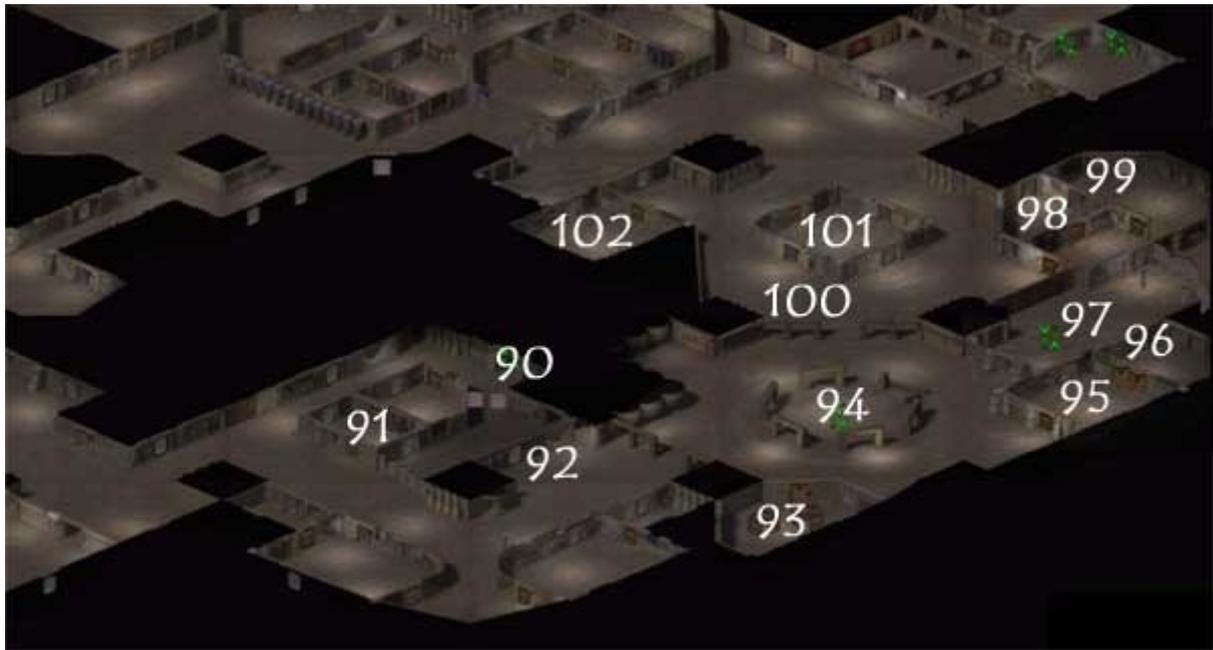
77) Getrennt vom Rest seiner Sippe, hat sich hier **Geb**, ein Ormyrr des *Sharpstick Clans*, eingenistet. Er sucht nach einem magischem Etwas, welches ihr in diesem Spiel aber nicht finden werdet. Wenn ihr ihm friedlich gegenübertrittet, schenkt er euch einen Kältekegel-Zauberstab (*Wand of Cone of Cold*). Erwähnt ihr ihn später bei seinen Artgenossen (ein paar Etagen weiter), so erhaltet ihr ein paar zusätzliche Erfahrungspunkte. Bekämpft ihr ihn, winkt euch lediglich ein harter Kampf.

78) Diese Gefängniszelle ist mit 6 verängstigten Orks angefüllt, die vermutlich von **Geb** hier eingesperrt wurden. Sie haben jeweils nur ein oder zwei Trefferpunkte und kauern sich an die hintere Wand.

79) Um in diesen Raum zu gelangen, müsst ihr die Geheimtür an der nördlichen Wand finden. Hinter ihr erwartet euch ein Wegweiser, der euch vom Gefängnis selbst berichtet.

80) Die Treppe führt euch hinunter zu den eigentlichen Gefängniszellen in den **Deep Halls**. (Pos. 22 / Seite 92). Der Raum enthält ausserdem zwei Truhen, in denen Ringe (*Ring of Constitution & Ring of Protection +1*), ein Heiltrank, ein Zauberstab der Genesung (*Wand of Restoration*) und ein Kriegshammer (*Great Warhammer +1*) zu finden sind.

Main Halls - Dwarven Tombs



Hier sind hauptsächlich aller Art Untote und Schatten anzutreffen. Ausserdem bietet dieses Areal einen Ausgang nach **Stillwasser** an.

90) Der hinter dieser Tür liegende Schacht führt direkt zur Oberfläche, nach **Stillwasser**.

91) Diesen Raum teilen sich ein Master Shadow und ein Zombie. Nach ihrem endgültigen Ableben lassen sie eine Rüstung (*Platemail +1*), einen Zauberstab (*Rod of Resurrection*) und zwei Gegengifte (*Neutralize Poison*) zurück.

92) In dieser Kiste liegt eine Schriftrolle (*Remove Paralysis*) und zwei mal Gegengift. (*Neutralize Poison*).

93) Hier warten 2 Ghasts auf Kundschaft. Die beiden fallengespickten Kisten in diesem Raum enthalten zwei Steinköpfe (*Idolon*) und vier Schriftrollen (*2x Harm, 2x Healing*).

94) Dies ist der Zeremonienstein der Zwergenhalle. Durch berühren des Steins werden Visionen der früheren Bewohner dieses Viertels ausgelöst. Mit etwas Glück teleportiert euch der Stein auch in einen abgeschlossenen Bereich der Deep Halls. Wenn nicht, ist auch nicht schlimm - der Bereich ist ebenfalls über die Treppe bei Position 97 zu erreichen.

95) Nichts scheint anfangs in diesem Raum eine Bedrohung darzustellen. Berührt man jedoch die Steinsäulen am gegenüber liegenden Ende des Raumes, werden insgesamt ein Master Shadow und 2 Ghouls auf den Plan gerufen. Die beiden Ghouls verlieren jeweils eine Axt (*Axe of Blessing*). Die drei Steinsäulen sind nun verschwunden und es geht durch die dahinter liegende Geheimtür weiter.

96) Zum Öffnen dieser Tür ist der *Ancient Rusted Iron Key* nötig, der im **Turgilds Square** (Position

24 / Seite 77) gefunden werden kann.

97) Nachdem der ortsansässige Ghast beseitigt wurde, bleiben ein *Dwarven Ceremonial Staff* und eine Notiz zurück. Ausserdem enthält eines der Regale Edelsteine im Wert von 400 Goldmünzen. Am oberen Ende des Raumes lässt sich eine der Trennwände zerschlagen. Der dahinter liegende Brunnen spuckt bei näherer Betrachtung einen Master Shadow aus und enthält eine Halskette (*Necklace of the Dead, Protection +3, CON-1*). Zu guter Letzt ist in diesem Raum eine Treppe zu einem abgetrennten Bereich der **Deep Halls – Camp of the Undead** zu finden. (Pos. 1 / Seite 91).

98) In diesem Regal liegen zwei Schriftrollen (*Stinking Cloud* und *Web*).

99) Hier warten ein paar Goldmünzen auf einen neuen Besitzer.

100) Ein Schild +1 liegt hier einfach so in der Gegend herum.

101) Auch in diesem Raum sind Schätze zu finden: 115 Goldmünzen und ein Dolch (*Dagger of Armor*).

102) Dieser Raum beherbergt drei Zombies und einen Master Shadow. In der Kiste (Vorsicht Falle!) befinden sich ein Paar Stiefel der Weisheit (*Boots of Wisdom, WIS+3*) und zwei Schriftrollen (*Cure critical Wounds*).

Main Halls - Grand Avenue



Dieses Gebiet besteht lediglich aus Kämpfen, es gibt hier keinerlei wichtige Gegenstände zu finden.

71) 5 Orks bewachen hier ihren grossen Schatz, der aber leider nur aus einer Streitaxt und einem Kriegshammer besteht.

72) Fünf weitere Orks blockieren den Durchgang.

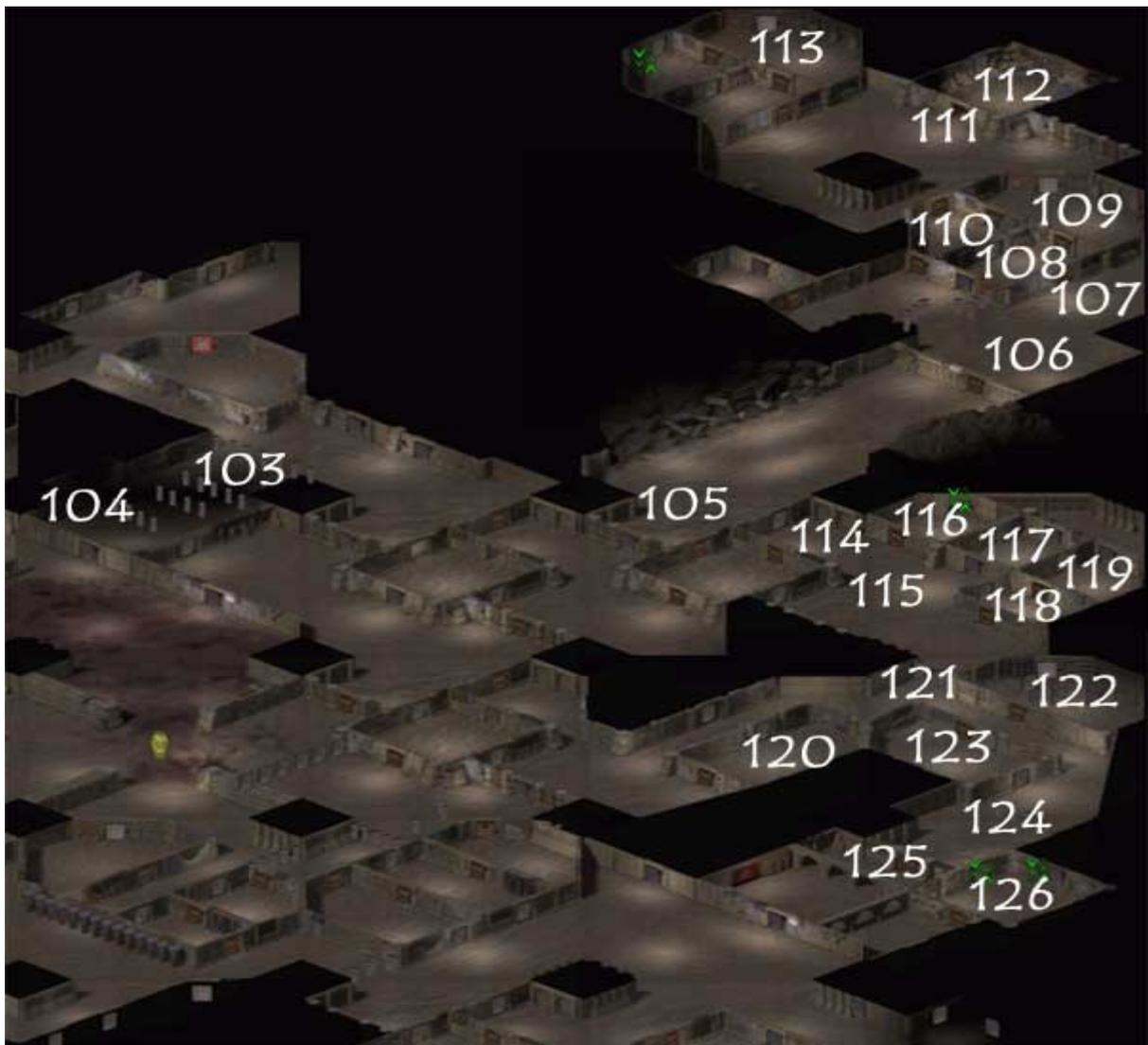
73) Das Regal enthält einen Zauberstab (*Wand of Ressurrection*) und einen Gegengifttrank (*Potion of Neutralize Poison*).

74) Zwei Skelettkrieger und vier normale Skelette patrouillieren durch diesen Gang.

75) In dem Raum verteilt findet ihr alles mögliche an Bogenschützenausrüstung, u.a. auch einen Köcher mit Pfeilen +1 (*Quiver of Arrows +1*).

76) Der Raum kann nur über eine Geheimtür im Norden betreten werden und beinhaltet eine für den Anfang recht starke Untotentruppe. Doch der Inhalt der Kisten ist die Mühe wert: *Miners Great Hammer*, *Miners Burnished Light Plate of Protection* und *Miners Ward of Invulnerability*.

Main Halls - Avenue of the Smiths



Von hier aus könnt ihr die **Deep Halls** und die **Halls of Stone** erreichen.

103) Ein paar Orog treiben sich hier herum.

104) In dieser Kiste findet ihr eine Keule +4 und etwas Kleinkram.

105) Drei Zombies wollen euch hier ans Leder.

106) Hier laufen ein paar Skelette durch die Gegend.

107) Ein Zombie und sein Lord bewachen die nächste Tür.

108) Dieser Raum wird von drei Zombies bewohnt.

109) Einen Ghoul und einen Zombie findet man hier vor. Diese lassen bei ihrem Tod einen Ring (*Protection from Paralysis +1*) fallen. Ausserdem findet man in diesem Raum noch einen Zauberstab (*Neutralize Poison*) und einen Trank (*Potion of Speed*).

110) Hier warten zwei Zombies und ein Skelett.

111) Dies ist die Tür des Magiers **Preybelish**. Sie ist mit einem magischen Wort versiegelt. Nur wenn ihr Onglore's Kriegsamulett (*Amulet of War*) dabei habt, habt ihr die Chance die Tür zu öffnen. (Das Amulett findet ihr in den **Great Halls**, Pos. 21 / Seite 77). Stellt **Preybelish** fest, dass ihr das Amulett mit euch führt, wird er es gerne besitzen wollen. Verweigert ihm das Amulett und er wird die Tür öffnen um euch anzugreifen. (*Achtung: Stellt keinen eurer Charaktere direkt vor die Tür, sonst wird Preybelish als erstes mit einem riesigen Blitzschlag beginnen*).

112) Ist **Preybelish** besiegt, vererbt er euch ein magisches Amulett (*Wizards Torc*), von dem leider ein Teil fehlt. Ausserdem sind in seiner Unterkunft weitere Amulette zu finden (*Protection +3*, *Protection +2*, *Protection from Paralysis +1*, *Medaillon of Defense*). Das Amulettstück *Wizards Torc* ist der Teil, den **Harldain Ironbar** im **House of Gems** benötigt. (Pos. 5 / Seite 57)

113) In diesem Raum findet man zwei Brunnen vor. Der untere ruft nur einen Master Shadow herbei. Der obere ruft ebenfalls einen Master Shadow herbei, aber zieht auch noch einen Weisheitspunkt dauerhaft vom aktiven Charakter ab. Als Ausgleich spendiert er allerdings eine Runde Erfahrungspunkte. Die Tür zum nächsten Raum lässt sich zu diesem Zeitpunkt noch nicht öffnen.

114) Hier trifft man auf einen Skelettritter, einen Ancient Zombie und einen Schatten.

115) Zwei Skelettritter, ein Skelett und ein Schatten warten hier auf ihre Eintrittskarte zum Jenseits.

116) In dem Bett findet man den Dolch +1 *Orkkiller* (Doppelter Schaden gegen Orks und Orog) und den *Silver Key*. In der Kiste (Vorsicht Falle!) liegen eine Rüstung (*Ringmail +4*), ein Trank (*Bull's Strength*) und der *Pale Green Key*. Ausserdem bietet dieser Raum einen Ausgang nach **Stillwasser** an.

117) Für die Tür zu diesem Raum braucht man den *Silver Key* aus dem letzten Raum. In den Fässern befinden sich zwei Ringe (*STR +1 und WIS +1*).

118) Um in diesen Raum zu gelangen, wird der *Pale Green Key* aus dem vorletzten Raum benötigt. In den Fässern befinden sich ebenfalls zwei Ringe (*CHA +1 und INT +1*).

119) Bei dieser Tür findet der *Pale Blue Key* (**Great Halls**, Position 14) endlich Verwendung. Der Brunnen verändert die Attribute des Anwenders (*DEX-1, CHA-2, CON+4*) und im Regal liegt ein Feuerball Zauberstab (*Wand of Fireball*).

120) Eine Gruppe von jeweils zwei Ghouls, Ork Ghouls und Lizardfolk Ghouls bekämpfen sich hier gegenseitig.

121) Hier steht ein Skelettlord herum. Beide Kisten sind mit Fallen versehen. Die linke Kiste enthält einen Ring (*Ring of Brute Strength - STR+3, WIS-2, INT-1*) und die rechte Kiste ein paar Stiefel (*Boots of Beauty - CHA+4, STR-1, CON-1*).

122) Drei Skelette und ein Zombie sind hier zu bekämpfen.

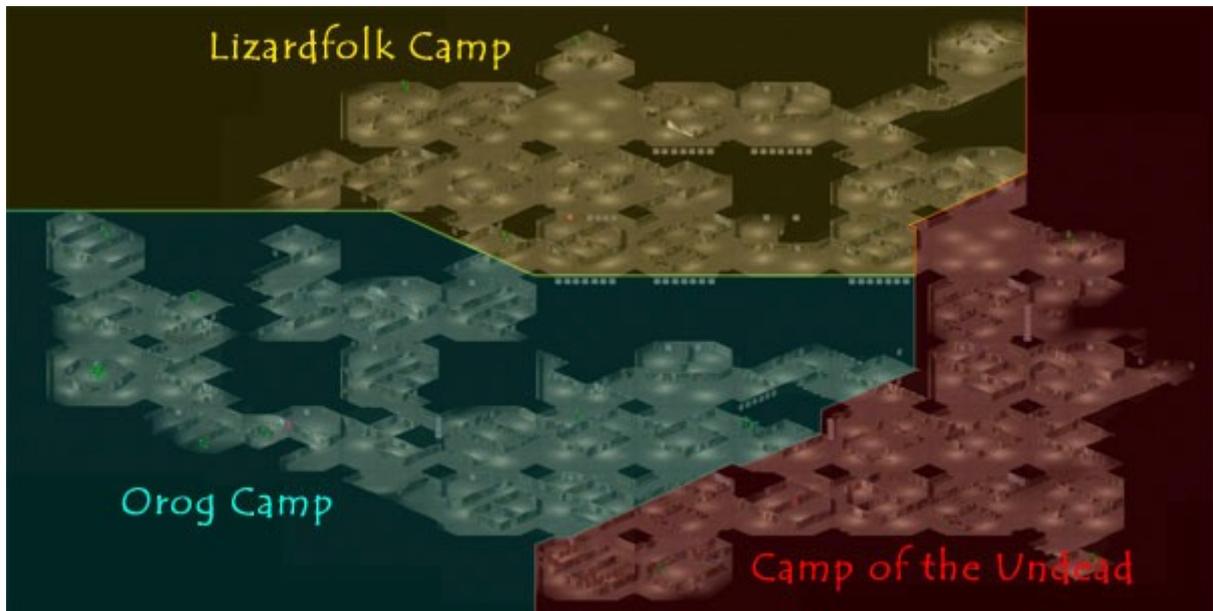
123) Hier wartet der Nachschub in Form von drei Skelettrittern.

124) Ein paar Skelette und ihre Lords wollen hier niemanden vorbei lassen.

125) In diesem Raum haben sich ein paar Zombies und ein Magier versammelt. Der Magier verliert nach seinem Ableben eine interessante Notiz. Ausserdem hinterlässt er noch eine Unsichtbarkeitsschriftrolle (*Scroll of Inisibility*), drei Heiltränke (*Potions of Healing*) und eine weitere Notiz.

126) Über diese Treppen könnt ihr die Main Halls hinter euch lassen. Eine Treppe führt in die **Deep Halls**, (Seite 90) und die andere in die **Halls of Stone**. (Seite 99).

Deep Halls – Übersicht



Die Deep Halls teilen sich in drei Lager auf. Untote, Orog und Lizards haben ihre Gebiete besetzt und warten auf neue Opfer.

Camp of the Undead: Seite 91

Wie der Name schon andeutet, trifft ihr hier hauptsächlich auf Zombies, Ghouls und ähnliche Kreaturen. Hier findet ihr auch Unterstützung gegen den **Lifespring Guardian**.

Orog Camp: Seite 93

In diesem Gebiet befindet sich der örtliche **Rhonglyn Room**. Ausserdem begegnet ihr einem alten Bekannten in misslicher Lage.

Lizardfolk Camp: Seite 95

Vom Gebiet der Lizards aus ist ein kleines Zusatzdungeon erreichbar. Ausserdem ist hier der **Lifespring Guardian** beheimatet.

Lizardfolk Tunnel: Seite 97

Dieser Tunnel ist vom Lizardfolk Camp zu erreichen, bietet aber eigentlich nichts besonderes.

Deep Halls – Camp of the Undead



- 1) Von den **Dwarfen Tombs** der **Main Halls** (Pos. 97 / Seite 86) aus, betritt eure Gruppe hier einen abgetrennten Bereich der **Deep Halls**.
- 2) Ein paar Ghouls warten hier auf euch.
- 3) Zwei Zombies und zwei Skelette lauern hier.
- 4) Hier stehen zwei Zombies und drei Ghouls herum.
- 5) Ein Wraith und zwei Zombies befinden sich in diesem Raum. Nach ihrem Ableben lassen sie zwei Spruchrollen zurück (*Spiritual Weapon* und *Chill Touch*).
- 6) Durch diesen Ausgang kommt ihr aus den **Main Halls (Avenue of the Smiths)** in den offenen Bereich der **Deep Halls**. (Pos. 126 / Seite 89).
- 7) Einige Ghouls sind hier auf einen kleinen Kampf aus.
- 8) Schickt die hier herumlaufenden Ancient Zombies zur ewigen Ruhe.
- 9) Fünf weitere Ancient Zombies warten in diesem Raum.
- 10) Hier dürft ihr gegen zwei Wraiths und zwei Zombies antreten. Auf dem Boden liegen ein paar

Edelsteine und Juwelen von niedrigem Wert und ein Steinkopf. Die Kiste enthält einen Runen Schild +2 (kann von Hexenmeistern getragen werden, 5% Spruchversagen).

11) In diesem Raum steht der Sarg des Elfenhelden **Garras**. Er wird von einem Ghast und vier Ghouls bewacht. Beseitigt sie und schaut euch den Sarg genauer an. Wenn ihr Garras durchwühlte Knochen richtet, erscheint sein Geist und sagt euch Unterstützung im Kampf gegen den **Lifespring Guardian** zu.

12) Ihr trefft hier auf drei Ancient Zombies, einen Ghast und einen Ghoul.

13) Drei Ghouls und zwei Ghasts lassen hier nach ihrem Ableben einen Heiltrank fallen.

14) Diese Tür ist noch verschlossen und nicht mit einem Schurken zu öffnen. Der Eingang wird frei, wenn ihr bei Position 54 der **Sullymarsh** (Seite 72) die Türe öffnet.

15) Drei Zombies und drei Ghouls warten auf euren Stahl.

16) Ein Ghoul und drei Ghasts suchen hier Streit. Nach dem Tode versorgen sie euch freundlicherweise mit zwei Heilsalben und einer Spruchrolle (*Bull's Strength*).

17) Vier Ancient Zombies und zwei Ghasts lungern hier rum.

18) In diesen Räumen treiben sich einige Skeleton Elders und ein entsprechender Lord herum und bewachen den Steinsarg im oberen Raum. Der Steinsarg enthält den *Ruby of Earthborn Wind* (wird im **Orog Camp**, Punkt 37 / Seite 94 benötigt).

19) Dieser Raum ist nur durch eine Geheimtür zu erreichen. Hier sind das Tagebuch eines gewissen **Faldi** und in einer Kiste, sein Schild *Faldi's Defender* (RK Bonus 2, RK +3, Initiative +3) zu finden.

20) Hier könnt ihr vier Zombies töten.

21) Ein übelgelaunter Spectre lässt hier nach seinem Tode einen nutzlosen Schlüsselring und ein Paar Handschuhe (*Reflex Rettungswürfe +4*) fallen. *Achtung, dies ist ein abgetrennter Bereich!*

22) Hier betretet ihr den abgetrennten Bereich vom **Bedlam Prison** (**Main Halls** Pos. 80 / Seite 84) aus.

23) In einer Kiste liegt das Schwert *Blade of Larceny*. (1D6+2, DEX+2).

Deep Halls – Orog Camp



24) Hier lauern euch vier Arracats auf, sobald ihr die Notiz im Nebenraum aufgehoben habt. Eventuell stürmen sie auch in den Raum.

25) In diesem Raum findet ihr besagte Notiz und in der Kiste die *Gauntlets of Ogre Power* (STR+2), sowie etwas Gold.

26) Fünf Orog schlachten hier gerade zwei Zombies ab. In der Kiste liegen die Stiefel *Lenore's Sanctuary* (vs. Undead +4).

27) Dies ist ein Ausgang nach **Stillwasser**.

28) Sobald die Gruppe den Raum betritt, kommen ein paar Orog angerannt. Die obere Ausgangstür ist mit einer Falle versehen.

29) Eine grosse Gruppe Orks, Ork Schamanen und solcherlei Kreaturen treiben sich hier herum. Dieser Raum ist der *Sharpstick room*, den **Geb** (Pos. 77 / Seite 84) erwähnte. Hier könnt ihr später mit den Ormyrrs aus den **Halls of Light** (Pos. 25) handeln, wenn ihr sie darauf ansprecht.

30) Mit einer Falle wurde die Tür zu diesem Raum ausgestattet. Die Kiste enthält Gold.

31) Die Kisten enthalten einen kleinen Schild +2 und das Amulett *Theodore's Token of Luck* (Cast True Seeing LVL20, AC+1, Saving Throws +1, Initiative +1, Spell Resistance +6).

32) In einer Kiste liegt ein Kurzbogen +3.

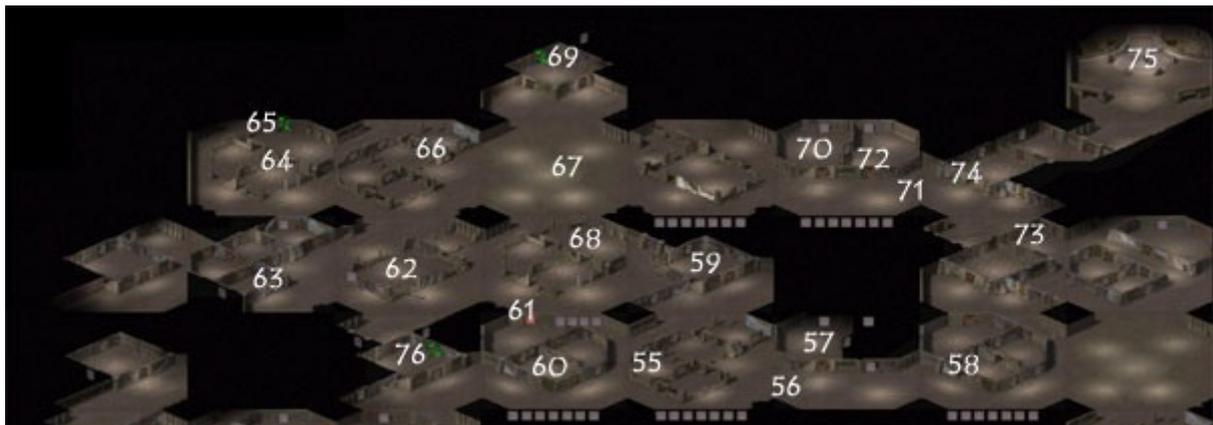
33) Der Eingang zu diesem Raum ist mit Geröll versperrt. Ihr erlangt Zugang zu ihm über das Portal an Punkt 45. Im Inneren des Raumes bewachen 4 Arracats das *Splashing Word*.

34) Eure Gruppe trifft hier auf Orog, Orog Guardsmen und einen Orog Healer. Diese hinterlassen euch eine Heilsalbe und eine Spruchrolle (*Shield*). Im Schrank befindet sich nur ein Steinkopf.

- 35) Diese Tür ist mit einer Falle versehen.
- 36) Einige Orog wollen ins Jenseits befördert werden.
- 37) Dies ist der *Well of Earthborn Wind*. Legt den *Ruby of Earthborn Wind* (**Camp of the Undead**, Pos. 18 / Seite 92) hinein und er wird wieder funktionieren.
- 38) Dieser Raum ist nur von den **Main Halls - Rhonglyn Room**, Pos.52 / Seite 80 aus zu erreichen. Das Fass enthält den *Blue Moon Key* und das Schwert *Winter Blade +2*.
- 39) Auch diesen Raum erreicht ihr von den **Main Halls - Rhonglyn Room**, Pos.52 / Seite 80 aus. Nachdem die örtlichen Monster getötet sind, könnt ihr mit dem *Blue Moon Key* die nordwestliche Tür öffnen. Der Sarg im folgenden Raum enthält *Kluusar's Bloodstone Amulett* (*Cast Vampiric Touch LVL10, STR+2, AC+1, Initiative+1, Spell Resistance+5, CON-2, Reflex Saving Throws+1, Will Saving Throws+1*).
- 40) Hier stehen zwei Orog Guardsmen und drei Orog Healer herum.
- 41) In einer Kiste findet man etwas Gold.
- 42) Dies ist der örtliche **Rhonglyn Room**. Zerschlagt das Eis und dieses Transportgerät funktioniert wieder. Ausserdem erhaltet ihr den Eiskristall *Borea's Blood* (*Dagger 1d4+2, Cast Cone of Cold LVL15, Protection +4*).
Der Rhonglyn wird über die farbigen Steine gesteuert:
Rot = Deep Halls
Gelb = Main Halls
Grün = Halls of Stone
Lila = Halls of Light
Blau = Speculum / Hall of Wizards
- 43) Hier warten einige Orog, Orog Guardsmen und ein Orog Healer.
- 44) An diesem Ort müsst ihr gegen einige Orog Guardsmen, einen Magier und einen Cult Soldier kämpfen. In einem geräumigen Käfig ist **Nottle**, der Händler aus **Stillwasser**, gefangen. Den Schlüssel zum Käfig hat, laut Nottle, einer der Magier auf seiner Flucht in die oberen Ebenen mitgenommen. (**Orog Camp** in den **Halls of Light**, Punkt 71 / Seite 113).
- 45) Die Tür zu diesem Ausgang ist mit der *Glyph of Claw* versiegelt, die ihr später aus den **Undead Grounds** der **Halls of Light** bekommt. (Pos. 12 / Seite 107) .Drinne bereitet euch der Drachenkult einen warmen Empfang. Wenn ihr die Wachmannschaft (2 Cult Mages, 2 Cult Soldier Elites, 1 Cult Quartermaster) ausgeschaltet habt, könnt ihr euch durch das Portal zu Punkt 33 / Seite 93 teleportieren.
- 46) Die rechte Tür zu diesem Raum ist verschlossen und von keinem Schurken zu knacken, dafür ist die linke mit einer Falle versehen. Der Raum enthält Kisten mit Gold, sowie den Ring *Milla's Blessing* (*Protection +3, DEX+1*).
- 47) Ein Ausgang zu den **Undead Crypts** in den **Halls of Stone**. (Pos. 21 / Seite 100).

- 48) Alle möglichen Orog streiten sich hier mit ein paar Zombies. Übrig bleibt ein Heiltrank.
- 49) Einer der Särgen enthält ein Amulett (*AC+2, Spell Resistance +7*).
- 50) Eine Notiz von **Athan**.
- 51) Einige Orog und ein Orog Healer geben sich die Ehre.
- 52) Zwei Orog Guardsmen sind hier anzutreffen.
- 53) Der Raum wird von zwei Shadows und zwei Skeleton Lords bevölkert. Beim Öffnen der Kiste tauchen drei weitere Schatten auf, welche die Keule *Mountain Fist (2D6+2, +5 vs. Constructs)* verlieren.
- 54) Ein Orog Healer, Orog und Orog Guardsmen haben hier Stellung bezogen.

Deep Halls – Lizardfolk Camp



- 55) Einige Orog und Orog Guardsmen befinden sich hier.
- 56) Und noch ein paar Orog und Guardsmen, die einen Heiltrank verlieren.
- 57) Hier steht der *Pyre of Silence*. Die Tür zu diesem Raum ist mit einer Falle versehen.
- 58) Diese Tür ist versiegelt (*Water Glyph*). Dahinter versteckt sich eine der Wasserglocken von **Plinshree** aus den **Glim Gardens**. (Pos. 81 / Seite 64)
- 59) Die verschlossene Tür zu diesem Raum müsst ihr knacken. In einem Sarg liegen die Knochen der Elfe **Elena** (die aus dem **Turgilds Square**). Richtet, genau wie bei **Garras** die Knochen und Elenas Geist wird euch ebenfalls im Kampf gegen den **Lifespring Guardian** beistehen.
- 60) Einige Orog Healer, Orog und Orog Guardsmen erwarten euch hier.
- 61) Hier befindet sich eine Geheimtür.

- 62) Einige Lizard Magier lungern hier herum und lassen nach ihrem Ableben einen Heiltrank und den *Soot Coated Key* zurück.
- 63) Diese Tür ist ebenfalls versiegelt (*Water Glyph*). Auch hier findet man eine Wasserglocke von **Plinshree**. (Pos. 81 / Seite 64)
- 64) Diverse Lizardfolk Magier wollen um den Kampfstab *Luther's Protector (1D6+3)* erleichtert werden.
- 65) Hier befindet sich ein Ausgang nach **Stillwasser**.
- 66) An dieser Stelle trifft ihr auf einige Lizardfolk Magier und Kämpfer.
- 67) Unter dem Tisch bei diesem Lavabrunnen findet man das Schwert *Blade of Venom (1D6 Dmg+3)*. Bewacht wird das Ganze von einigen Lizards.
- 68) Neben fünf Lizard Magiern findet sich hier auch eine Heilsalbe und eine Spruchrolle (*Shield*).
- 69) Dies ist eine Treppe zu den **Halls of Light** (Pos. 47 / Seite 111). Um eine der beiden Türen zu öffnen braucht ihr den *Soot Coated Key* (Position 62).
- 70) Hier tummeln sich einige Lizardfolk Kämpfer und Magier.
- 71) Und noch ein paar Lizardfolk Magier.
- 72) Diese verschlossene Tür ist mit einer Falle gesichert.
- 73) Auch diese Tür hat eine Falle.
- 74) Dies ist die Tür zum **Lifespring Guardian**. Das *Echoing Word* zum Brechen des Siegels sollte euch **Elena** im **Turgilds Square** (Punkt 23 / Seite 77) mitgeteilt haben.
- 75) Der **Lifespring Guardian**: Falls ihr euch die beiden Elfengeister zu Hilfe geholt habt, sollte der Kampf kein Problem sein. Lehnt euch zurück und genießt die Show. Wenn ihr selbst mitkämpfen wollt, schickt nur euren stabilsten Nahkämpfer rein und gebt ihm am besten die *Mountain Fist (Orog Camp, Punkt 53 / Seite 95)* in die Hand, denn wo der **Lifespring Guardian** hinhaut, wächst kein Gras mehr. Gegen Magie ist der Wächter übrigens immun.
- 76) Dieser Abstieg führt zu den **Lizardfolk Tunnels**. (Seite 97)

Deep Halls – Lizardfolk Tunnel



77) Über diese Stufen gelangt ihr in das **Lizardfolk Camp** in den **Deep Halls**. (Seite 96).

78) Einige Lizard Krieger treiben sich vor einem Ausgang nach **Stillwasser** herum.

79) Nach ihrem Tode lassen die hier anwesenden Lizardfolk Krieger und Magier eine Axt (*ID6+2 vs. Orks und Orog* +3) und einen Streitkolben (gleiche Werte) zurück.

80) Eines der Fässer verhilft einem eurer Charaktere zu einem Geschicklichkeitspunkt.

81) Diese Tür ist leider verbarrikadiert. Der Eingang befindet sich im **Nightingale Court** bei Pos. 35 / Seite 67.

Halls of Stone - Übersicht

Die 3. Ebene des **Zwergenkerkers** ist etwas schwerer als die vorangegangenen **Main - und Deep Halls**. Hier tummeln sich weit mehr starke Monster und Fallen auf einem kleineren Gebiet.

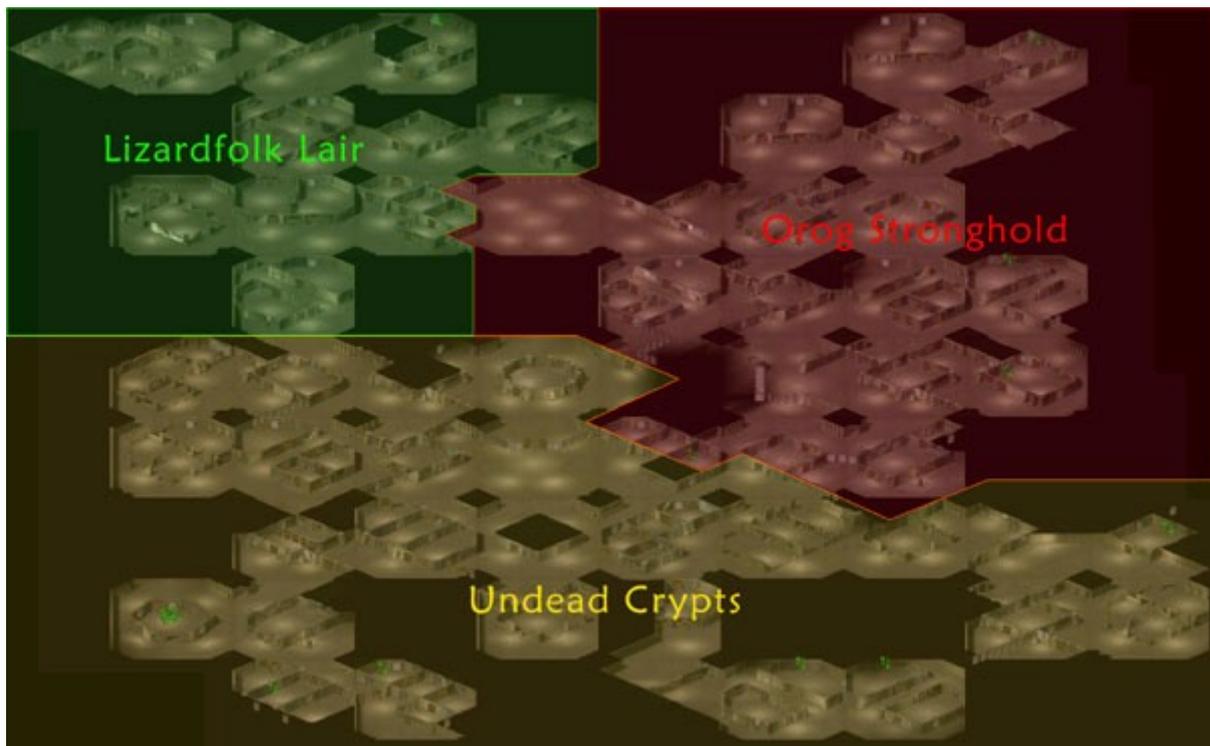
Drei Fraktionen ringen hier um die Herrschaft der Ebene: Die bekannten Untoten, ein Stamm der Echsenmenschen und eine grosse Gruppe von Orog.

Undead Crypts: Seite 99

Wie der grösste Teil der vorangegangenen Ebenen wird auch die südliche Sektion dieser Ebene von zahlreichen Untoten bevölkert. In der südwestlichen Ecke trifft ihr sogar auf einen Kultmagier, der damit beschäftigt ist **Emmeric**, einen weiteren NSC für eure Gruppe, zu foltern.

Lizardfolk Lair: Seite 102

Die Echsenmenschen des Nordwestens haben sich **Malgi Hi** verschworen, einem Magier, dem ihr später in der Oberwelt Myth Drannors begegnen werdet. Dieses lässt sie zu Feinden der Kultmagier werden. In diesem Fall bedeutet das aber nicht, dass der Feind eures Feindes euer Freund ist. Ihr habt lediglich einen weiteren Gegner auf eurer langen Liste.



Orog Stronghold: (keine detaillierte Lösung vorhanden, kurze Liste Seite 104)

Eine grosse Gruppe von Orog hat im Nordosten der Karte ihr Lager aufgeschlagen. Sie beschützen eine Menge Schätze und einen wichtigen Schlüssel. Im hinteren Abschnitt der Festung soll es eine Schmiede geben, in der sich gewöhnliche Waffen in magische verwandeln lassen.

Ancient Tomb: Seite 103

Die alte Gruft könnt ihr zu Beginn des Spiels noch nicht betreten. Ihr werdet erst dort hinein gelangen, wenn ihr euch von der Oberfläche (**Glim Gardens**, Pos. 90 / Seite 65) aus Zugang verschafft habt. Einmal dort angelangt, erhaltet ihr nicht nur das *Singing Word*, um die mit der *Song Glyph* versiegelten Türen zu öffnen, sondern auch drei sehr wertvolle Gegenständen (*Stone Mouth*, *Arcane Mail* & *Blade of Destruction*).

Halls of Stone - Undead Crypts

- 1) Wenn ihr die Treppe von Position 126 / Seite 89 der **Main Halls** emporsteigt, gelangt ihr an diese Position.
- 2) In einem Regal nahe der Ruinen liegt der *Dagger of Defense*.
- 3) Die Tür zu diesem Raum ist, ebenso wie eine der Truhen des Raumes, mit einer Giftfalle versehen. Es gibt hier lediglich etwas Gold zu holen.
- 4) Eine Reihe von Brunnen ziert die nordwestliche Wand. Der mittlere Brunnen spendet euch Schutz gegen Gift, was ihr im nächsten Raum auch benötigt.
- 5) Der Raum ist mit einer permanenten Todeswolke angefüllt. Weswegen ihr ihn nur mit einem Charakter betreten solltet, der zuvor an dem Brunnen des Vorraums genippt hat. Die Truhe des Raumes enthalten Gold und die *Pureblade*.



- 6) Diese Tür ist sowohl verschlossen, als auch mit einer Schockgriff falle versehen. Die Falle lässt sich natürlich von einem Dieb entfernen, genauso wie sich die Tür von ihm öffnen lässt. Habt ihr keinen Dieb in eurer Gruppe so könnt ihr sie auch einschlagen. Hinter ihr erwarten euch vier Skelettritter und drei echt alte Zombies.
- 7) Hier steht ein Kanal des *Earthborn Winds*. Für den Anfang ist er vermutlich inaktiv. Sofern ihr den *Earthborn Wind* im **Orog Camp** in den **Deep Halls** (Pos. 37 / Seite 94) wieder in Betrieb genommen habt, könnt ihr hier 2400 Erfahrungspunkte abgreifen.
- 8) Sechs Ancient Zombies transportieren ein Fläschchen Nagablut durch diesen Gang. Das Fläschchen könnt ihr in den Brunnen an Punkt 16 / Seite 100 entleeren.
- 9) Der Raum ist mit einer Dartfalle gesichert. In ihm könnt ihr zwei Ancient Zombies, zwei Skeleton Knights und einem Skeleton Lord einen Heiltrank entreissen. (*Potion of Serious Healing*).

- 10) Die Tür zu diesem Raum ist mit dem Zauber Brennende Hände gesichert.
- 11) In diesem Raum warten 2 Ancient Zombies, 4 Skeleton Knights und ein Skeleton Lord auf euch. Als Belohnung gibts leider nur 55 Goldmünzen und eine weitere fallengespickte Tür.
- 12) Der Raum ist mit zahlreichen Truhen gefüllt. Wie euch euer Schurke mitteilen wird, lassen sie sich nicht aufbrechen. Wenn ihr diese Ebene jedoch verlasst und zurückkehrt, könnt ihr einige Orkschurken dabei überraschen, wie sie die Truhen plündern. Streckt ihr sie nieder, erhaltet ihr die Schätze des Raumes: *Hextors Cruelty*, *Hextors Might* und *Hextors Vengeance*.
- 13) Dieser Raum ist mit der *Glyph of Song* versiegelt. Um hinein zu gelangen benötigt ihr das *Singing Word* aus dem **Ancient Tomb**. (Zugang hierzu bekommt ihr bei Pos. 90 der **Glim Gardens**). Der Raum enthält eine der *Waterbells*. Den Auftrag diese zu finden bekommt ihr ebenfalls in den **Glim Gardens**. (Pos. 81 / Seite 64).
- 14) Die Treppe dieses Raumes führt in die **Ancient Tomb** (Seite 103 / Zugang über **Glim Gardens**, Pos. 90) bzw. kommt aus der Ancient Tomb, denn ihr könnt den Raum erstmalig nur von der anderen Seite betreten.
- 15) Augenscheinlich erwartet euch hier nur eine Truhe. Doch wenn ihr versucht sie zu öffnen greifen euch vier Schatten und ein Meisterschatten an. Sie zu besiegen ist keineswegs einfach. Die Schatten tragen einen *Stone Head Idolon* (ihr könnt diese auf dem **Nightingale Court** gegen Ringe eintauschen) und die *Wings of Diabolicus* bei sich.
- 16) Vier Skeleton Knights, drei Skeleton Elders und ein Skeleton Lord bewachen einen Brunnen, der als *Fountain Macabre* bekannt ist. Wenn ihr die vier Nagablutfläschchen zusammensammelt und in den Brunnen schüttet erhaltet ihr den *Ring of Nagas Kiss*. Die Fläschchen gibt es an den Positionen 8 (Seite 99), 33 (Seite 101) und zwei sind im **Orog Stronghold**-Gebiet. (Kurzerklärung Seite 104).
- 17) Drei tote Elfen liegen am Boden des Raumes. Den grossen Schild, welchen sie bei sich tragen, könnt ihr an der Schmiede im Norden des **Orog Stronghold** (Seite 104) veredeln. Zwei Skeleton Knights, Elders und ein Lord werden versuchen euch daran zu hindern.
- 18) Die Tür in der Mitte des Raumes könnt ihr knacken (ob mit Gewalt oder Geschick ist euch überlassen). Neben ein wenig Gold, gibt es hier zwei Notizen zu finden. Die eine dreht sich um das *Nightmare Gate* (Pos. 28 / Seite 101) und die andere um die Bedrohung der Echsenmenschen.
- 19) Zwei Skeleton Knights, Skeleton Elders und ein Cult Mage versuchen gerade einem Kämpfer einen Schrecken einzujagen. Doch wenn ihr den Raum betretet seht ihr, dass das nicht so einfach ist, denn mit seinem Dolch schlägt er unverzüglich zurück. Sobald ihr alle Gegner ausgeschaltet habt, könnt ihr euch mit dem Kämpfer unterhalten. **Emmeric**, so sein Name, war einer von **Athans** Männern. Wenn ihr wollt, könnt ihr ihn als sechstes Mitglied in eure Gruppe aufnehmen. (Stufe 5 Kämpfer). In der Truhe des Raumes liegen zwei Heilsalben (*Salves of serious healing*) und ein Kettenhemd (*Chainmail* +2).
- 20) Diese Truhe enthält etwas Gold, welches sie mit einer Falle verteidigt.
- 21) Die Treppe führt hinab ins **Orog Camp** in den **Deep Halls** (Pos. 47 / Seite 94).

- 22) Eine Notiz hier beschreibt eine Waffe in einem Bücherregal ein Stockwerk höher, die sehr wirkungsvoll gegen die Echsenmenschen sein soll.
- 23) Zwei Skeleton Lords, Ancient Zombies und zwei normale Zombies greifen euch hier an. Die dazugehörige Truhe beinhaltet eine Salben und Schriftrolle (*Salve of Serious Healing & Scroll of Shield*).
- 24) Diese Treppe führt hoch in die oberste Etage des **Zwergenkerkers**, den **Halls of Light**.
- 25) Dies ist der **Rhonglyn Room** der **Halls of Stone**. Wie die vorangegangenen ist auch dieser eingefroren. Wenn ihr das Eis von dem Teleporter auf der untersten Ebene (**Deep Halls** Pos. 42 / Seite 94) gekratzt habt, könnt ihr ihn verwenden, um euch zwischen den Ebenen hin und her zu teleportieren.
- 26) Hier gibt es nichts ausser den üblichen Gegneransammlungen (2 Skeleton Lords, 2 Ancient Zombies & 2 Skeleton Elders).
- 27) Im Zentrum der riesigen Halle dreht sich einer der *Spinning Spires*. Für den Augenblick gibt es hier nichts besonderes zu tun. Wenn ihr im späteren Spielverlauf die Orrey Planets auf dem Speculum zusammengesammelt habt, könnt ihr euch an diesen Steinen durch ganz Myth Drannor teleportieren.
- 28) Dies ist das Zentrum der Untoten. Unaufhaltsam drängen sich unzählige Untote durch das *Nightmare Gate* in die Dungeons von Myth Drannor. Eure einzige Chance es zu verschliessen liegt darin, es mit dem *Word of Constriction* zu versiegeln. Zu finden ist es in den **Halls of Light** bei Pos. 75 / Seite 108.
Anfänglich beinhaltet der Raum einen Skeleton Lord, drei Ancient Zombies und drei Skeleton Knights. Doch während des Kampfes drängen sich weitere Untote herein. Wenn ihr die Untoten für den Augenblick vernichtet habt, könnt ihr euch der mit Fallen gespickten Truhe annehmen. In ihr findet ihr *Tyrs Locket of Justice*.
- 29) Noch mehr Untote (3 Skeleton Knights, 2 Ancient Zombies & 1 Skeleton Lord) bewachen eine Truhe mit einem Dolch. (*Boghursts Putrefication*).
- 30) Hier gibt es zur Abwechslung mal keine Gegner, sondern lediglich eine Schriftrolle (*Scroll of Dispel Magic*).
- 31) Drei Skeleton Knights und vier Ancient Zomibes laufen mit einer *Potion of Serious Healing* durch die Gegend.
- 32) Vier Schatten verstecken sich in diesen Ruinen.
- 33) Hier gibt es zwei Truhen mit äusserst interessanten Inhalten (*Chainmail +3, Boots of Mobility* und *Vial of Naga Blood*). Unglücklicherweise denken die Schatten ebenso darüber. Anfänglich greifen euch 4 Schatten an, nach 2 Runden gesellen sich jedoch vier weitere hinzu.
- 34) Die letzten Untoten dieses Gebietes sind zwei Ghosts und drei Ghouls.

Halls of Stone - Lizardfolk Lair



35) Fünf Lizardfolk Scavengers und ein Lizardfolk Faith Healer bewachen den Durchgang zum Reich der Echsenmenschen. Sie wollen euch dazu bewegen umzudrehen, da dieses das Reich von **Magli Hi** sei. Aber wieso solltet ihr? Schliesslich tragen sie ein so schönes zweihändiges Schwert, den *Twilight Guardian*, mit sich herum.

36) Die örtliche Bibliothek wird keineswegs von Leseratten, sondern ebenfalls von Echsenmenschen bewohnt. Nachdem ihr die 3 Lizardfolk Scavangers, den Lizardfolk Faith Healer und Taskmaster ausgeschaltet habt, könnt ihr die Bücherregale und die Truhe plündern, in denen ihr zwei Schriftrollen finden solltet (*Scroll of Chill Touch & Scroll of Spiritual Weapon*).

37) In diesen Ruinen haben sich vier Lizardfolk Scavangers und ein Taskmaster verschanzt.

38) Drei Scavanger und zwei Faith Healer versuchen euch davon abzuhalten, den Raum zu durchqueren. Sie haben eine Salbe (*Salve of Serious Healing*) und eine Schriftrolle (*Scroll of Shield*) bei sich.

39) Vier Scavanger und ein Taskmaster haben sich hier eingenistet. Auf dem Stuhl befindet sich eine Schriftrolle. (*Scroll of Dispel Magic*).

40) Durch den Raum strömt der 2. Kanal des *Earthborn Winds*. Wenn ihr ihn berührt greifen euch 2 Scavanger, ein Warrior und ein Faith Healer an. Sofern ihr den *Earthborn Wind* auf der 1. Ebene (Position 37 / Seite 94) wieder in Gang gesetzt habt, erhaltet ihr hier 2400 Erfahrungspunkte.

41) Drei Scavanger, ein Taskmaster und ein Faith Healer bewachen zwei Schatztruhen. Die Truhen sind es eigentlich nicht wert. Sie sind beide mit einer Giffalle versehen und nur eine enthält etwas

Gold. Aber den Ring (*Veil of Vanity*), den die Echsenmenschen fallen lassen, solltet ihr mitnehmen.

42) Zwei Taskmaster und zwei Faith Healer warten in diesem Gang bereits auf euch.

43) In diesem Raum liegen die ersten beiden *bösen Bücher*, von denen euch **Berriand** vermutlich schon erzählt hat. Bevor ihr sie beide aufheben könnt, fängt eines der Beiden an zu sprechen und bittet euch darum sie auf dem Scheiterhaufen zu verbrennen. Den passenden *Pyre of Silence* findet ihr im **Lizardfolk Camp** in den **Deep Halls** an Position 57 / Seite 95.

44) Diese beiden Räume gehörten früher scheinbar **Elena** und **Garras**, deren Gräber ihr in den **Deep Halls** gefunden haben dürftet. Ihre Initialen sind in den Tisch des Raumes geritzt. Um in den zweiten Raum mit Garras Ausrüstung zu gelangen benötigt ihr einen Schlüssel aus der Orogfestung (*Delicate Pewter Key*). Habt ihr den Schlüssel gefunden, so könnt ihr euch des Kurzbogens +2 (*Shortbow +2*), einem Köcher mit Pfeilen +1 (*Quiver of Arrows +1*) und Elenas Medaillon (*Elenas Pewter Locket*) bemächtigen.

45) So langsam wachsen die Gegnermassen an. Auf dem Gang erwarten euch 4 normale Echsenmenschen, 2 Scavanger, 2 Faith Healer und ein Taskmaster, die eine Heilsalbe und eine Schildschriftrolle (*Scroll of Shield*) bei sich tragen. Die Tür im Nordwesten ist mit der Wasserrune (*Glyph of Water*) versiegelt. Ihr könnt sie später, wenn ihr die *Waterbells Quest* von **Plinshree** erhalten habt, mit dem *Splashing Word* öffnen. (Pos. 81 / Seite 64).

46) Diese Tür lässt sich nur mit dem *Brewers Key* öffnen. Die dahinter liegende Treppe führt zu Position 44 / Seite 110 der **Halls of Light**, was dummerweise der Punkt ist, an dem ihr den Schlüssel findet.

Halls of Stone - Ancient Tomb

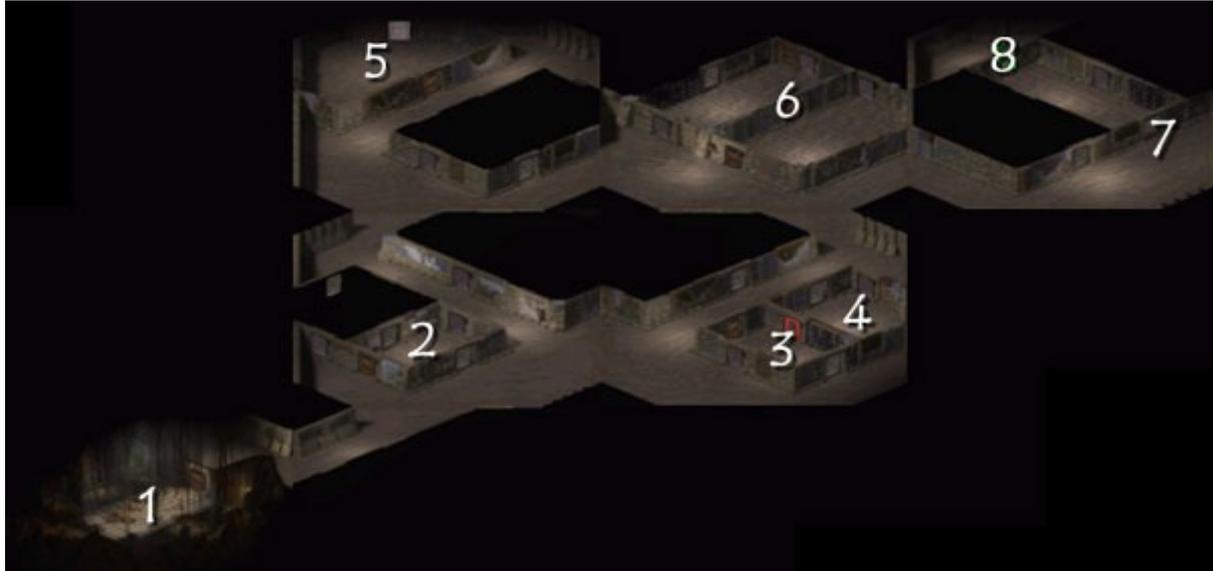
Diese alte Gruft könnt ihr erstmalig nur über den Eingang der **Glim Gardens** betreten!

1) Hier schlagt ihr auf, wenn ihr auf die Bodenplatte der Gruft in den **Glim Gardens** tretet (Position 90 / Seite 65).

2) Eine mächtige Truppe Untoter erwartet euch hinter der Tür dieses Raumes. Ihr müsst es mit 2 Ghast, 2 Master Shadows und einem Spectre aufnehmen. Die Truhe, welche die Untoten bewachen, beinhaltet eine Halskette (*Necklace of Safe Footfalls*) und den Steinmund (*Stone Mouth*), durch den ihr zukünftig die Sprache der Gargoyles verstehen könnt. Doch gebt acht, sie ist mit einer Kältekegelfalle gesichert.

3) Ein Dark Naga hat diesen Raum zu seinem Heim erklärt. Er bewacht zwei Truhen, die beide mit Giftfallen gesichert sind. In Truhe Nummer 1 ruhen die *Gauntlets of Ogre Size* und *Boots of the Tortoise* und Nummer 2 hat *Alarics Charm* intus.

4) Hinter der Geheimtür findet ihr die Ausrüstung von Jelde Asturien, Priester von Lathander. Sie besteht aus zwei sehr guten Gegenständen: Der *Arcane Mail*, einem Plattenpanzer mit dem Hexenmeister weiterhin ohne Probleme Zauber wirken können, und der *Blade of Destruction*, einem sehr mächtigem zweihändigem Schwert.



5) Die schwächsten Gegner dieser Gruft (Skeleton Lords) haben sich hier zu einem vierer Trupp zusammen geschlossen. Wenn ihr die Truhe des Raumes zerschlagt, erhaltet ihr einen weiteren steinernen Schädel.

6) Die beiden Räume sind unterschiedlichst gefüllt. Während der eine absolute Finsternis enthält, strahlt in dem anderem gleissendes Licht aus einer Truhe. Sobald ihr die Truhe schliesst taucht ein Master Spectre aus der Dunkelheit auf. Besiegt ihr ihn, ist das Spiel um Licht und Dunkelheit vorbei und ihr könnt euch die Schrifrolle vom Tisch des Nebenraumes nehmen. Auf ihr ist das *Singing Word* niedergeschrieben, mit dem ihr alle *Glyph of Song* -Türen öffnen könnt.

7) Diese Türe ist mit der *Glyph of Song* verschlossen. Das passende Wort dazu bekommt ihr an Position 6.

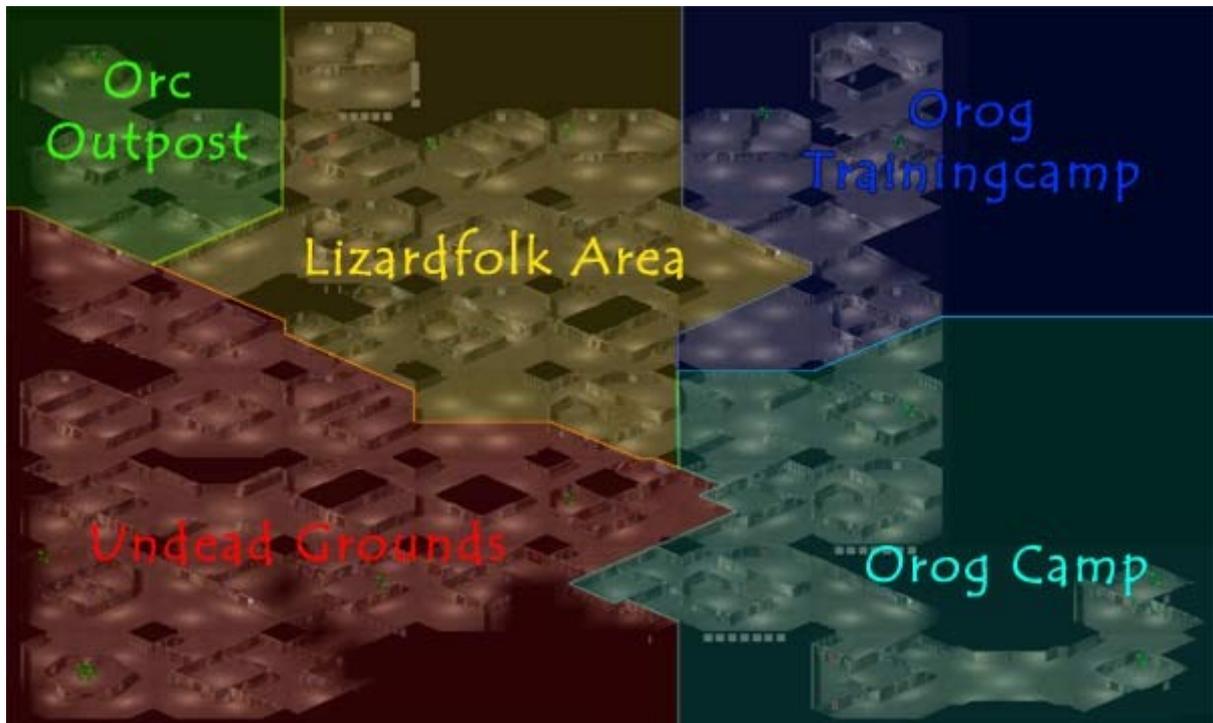
8) Dieser Ausgang führt zu Position 14 / Seite 100 der **Halls of Stone**.

Halls of Stone - Orog Stronghold

Da zu diesem Gebiet keine detaillierte Lösung vorliegt, zähle ich nur ein paar wichtige Dinge auf, die in diesem Teil zu finden sind:

- Zwei *Vials of Naga Blood* gibt es hier zu finden.
- Es gibt eine Schmiede, wo man Gegenstände aufwerten kann.
- Man findet hier den *Delicate Pewter Key* für die Türe zu **Garras** Raum. (Nr. 44, Lizardfolk Lair).
- Der dritte *Earthborn Wind* befindet sich hier.
- Ausgänge zu den **Halls of Light** und **Stillwasser** sind in diesem Teil des Dungeons.

Halls of Light - Übersicht



Die **Halls of Light** sind leider nicht so hell, wie ihr Name vielleicht andeutet. Die üblichen Monsterhorden versuchen hier ihren Machtbereich zu erweitern. Ausserdem könnt ihr von hier aus erstmals die Aussenwelt Myth Drannors erreichen.

Undead Grounds: Seite 106

Die Untoten Horden konnten einen Grossteil der Hallen für sich vereinnahmen. In ihrem Gebiet liegt auch der örtliche **Rhonglyn Raum**.

Orc Outpost: Seite 108

Dieser kleine Aussenposten der Orks beherbergt ein Portal zur Aussenwelt Myth Drannors.

Lizardfolk Area: Seite 109

Ausser einigen Gegenständen und unfreundlichen Lizardmagiern hat diese Gegend kaum etwas zu bieten.

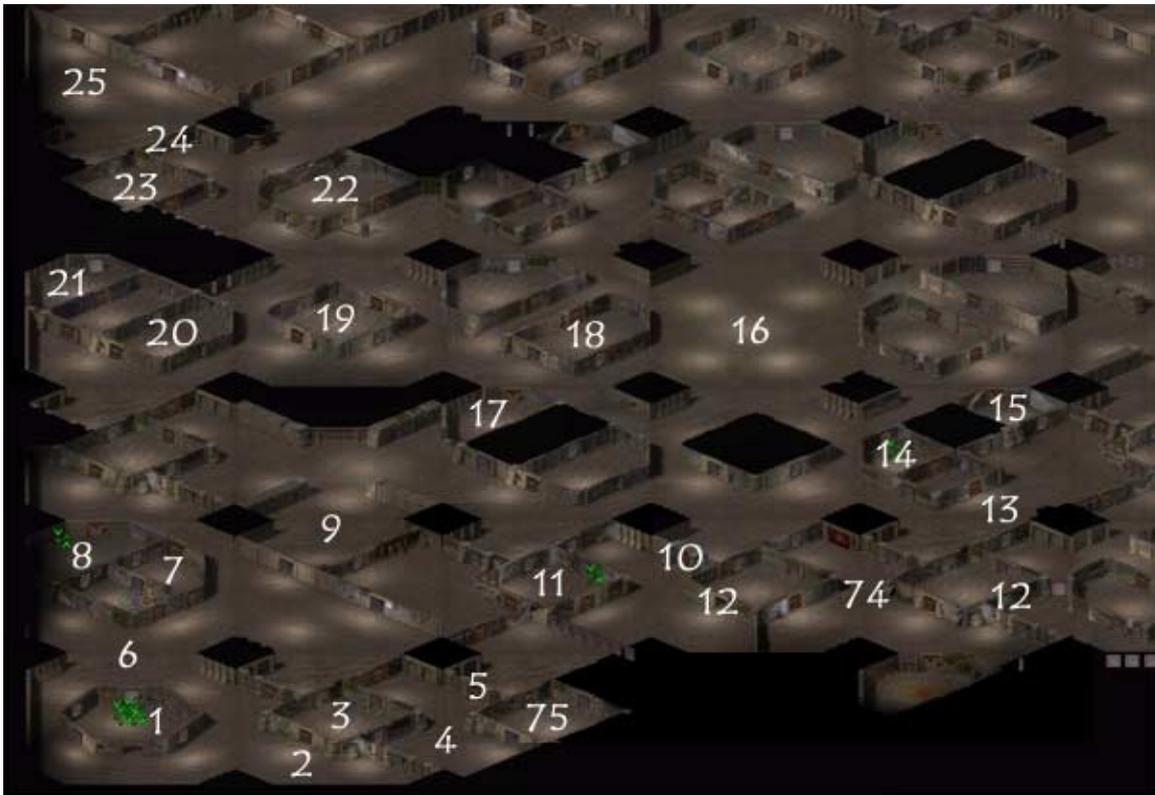
Orog Trainingcamp: Seite 111

Im Trainingslager der Orog können sich eure Recken erst einmal entspannen. Die Gegner sind hier sehr leicht.

Orog Camp: Seite 112

Das Camp der Orog hat es dafür in sich. Zum einen findet ihr hier den Schlüssel zu **Nottles** Gefängnis und zum anderen einen Weg ins **House of Gems** und zur Oberfläche.

Halls of Light - Undead Grounds



1) Hier befindet sich das *Rhonglyn Device*, mit dem ihr jede Ebene des **Dwarven Dungeons** erreichen könnt. Die verschiedenen Farben der Podeste bringen euch an verschiedene Orte des Dungeons:

Gelb: Main Halls
Grün: Halls of Stone
Rot: Deep Halls
Pink: Halls of Light
Blau: Hall of Wizards

2) An dieser Stelle trifft ihr auf insgesamt fünf Skeleton Lords und drei Skeleton Elders.

3) Sobald ihr diesen Raum betretet werden euch drei Wraiths angreifen. Als Belohnung winken zwei Heilsalben, ein kleiner Schild +2 und eine Pike +2.

4) Hier liegt ein Haufen, scheinbar endgültig toter, Ancient Zombies herum. Sobald ihr euch jedoch an den Kisten, am Ende des Raumes, zu schaffen macht, werdet ihr feststellen, dass die Zombies doch noch ganz vital sind. Die Kisten enthalten einige Spruchrollen (*Shield*, *Bull's Strength*, *Dispell Magic*) und zwei Heilsalben.

5) Für diese Tür wird der *Stronghold key* gebraucht, den man in einer Kiste in der Gegend von Nr. 74 findet.

- 6) Hier erwarten euch zwei Skeleton Lords, drei Skeleton Elders und vier Ancient Zombies.
 - 7) Dieser Raum beherbergt fünf Ancient Zombies.
 - 8) Die Tür zu diesem Raum ist von der anderen Seite verschlossen. Ihr könnt sie später öffnen, wenn ihr von der **Windriders Glade** aus her kommt.
 - 9) Fünf Ghasts könnt ihr hier um eine Heilsalbe und eine Spruchrolle (*Shield*) erleichtern.
 - 10) Zum Öffnen dieser Tür benötigt ihr den *Gold Brass*-Schlüssel, zu finden im **Orog Camp** bei Pos. 62 und 65 / Seite 112.
 - 11) Hier befindet sich ein Abstieg zu den **Halls of Stone** und im Schrank in der Ecke, findet ihr den *Marchbane-Dolch* (1D4+2, vs. *Reptiles: to Hit+2/Triple Dmg.*).
 - 12) Diese beiden Türen ist mit der Glyphe der Kralle (*Glyph of Claw*) versiegelt. Sie lassen sich nur mit dem Wort des Drachen öffnen.
- Nachdem ihr das Zwergendungeon durchquert habt, teilt euch **Beriand** mit, dass die Orog euch ein Geschäft vorzuschlagen haben. Dieses sind die Punkte, an denen ihr sie treffen könnt. Das Geschäft der Orog besteht darin, dass sie euch das Wort zum öffnen der Tür nennen und ihr sie dafür dabei unterstützt die Axt *Helm Cleaver* (Helm Spalter) zu erlangen. Ihr könnt dem Geschäft zustimmen und nachher im Duell um die Axt kämpfen oder gleich ablehnen und das Wort aus ihren toten Fingern reißen. Wie auch immer, könnt ihr anschliessend die Türen an diesem und Punkt 45 / Seite 94 der **Deep Halls** öffnen.
- 13) Ein weiteres Mal gilt es fünf Ghasts zu vernichten.
 - 14) Dieser Abstieg führt zu einem abgetrennten Bereich der **Halls of Stone**.
 - 15) Eine einsame Kiste ziert diesen Raum. Sie enthält die *Halbherd of Vigilance* (1D10+2, AC+2) und eine Lederrüstung +3 (Spell Failure 10%). Doch Vorsicht: Sobald ihr die Truhe öffnet, tauchen zwei Spectres auf, die euch nicht unbedingt freundlich gesonnen sind.
 - 16) Eine Gruppe von Lizard Magiern und Kriegeren bewachen hier ihr Grenzgebiet.
 - 17) Das Empfangskomitee besteht diesmal aus zwei Spectres, die eine Kiste mit dem Zweihänderschwert *Sword of Marchbane* (2D6+1, vs. *Reptiles: +4*) bewachen.
 - 18) Einige Skelettarten und Ancient Zombies reagieren hier etwas ungehalten auf jede Störung. Am Ende des unvermeidlichen Kampfes bleibt nur das Schwert *Soul Biter* (1D6+2, *strength-stealing Touch*) übrig.
 - 19) Betretet ihr diesen Raum, werden vier Skeleton Lords durch die beiden Türen heran eilen. Ein grosses Fass enthält hier die Kette *Onyx of the richest Word* (CON+2, *Spell Resistance+7, Saving Throws+2, Cast Neutralize Poison LVL10*). Der Braumeister in der Gegend zwischen 9 und 11 wird euch davon erzählen, wenn ihr die Kisten am *Brewmaster's Shrine* öffnet.

20) An dieser Stelle findet ihr vier Ancient Zombies und einen Shambling Ghast vor.

21) Sobald ihr diesen Raum betreten habt, werden fünf Ghasts und Shambling Ghasts von hinten angreifen. Hier findet sich die Keule *Brewmaster's Cudgel* (1D6, vs. Undead: +1/Triple Dmg.) und eine mit Fallen gespickte Kiste, die allerdings nur Gold enthält.

22) Einige starke Orks liefern sich hier eine Schlacht mit Skeletten und Zombies. Das ideale Ziel für grossflächige Zaubersprüche.

23) Im Gegenzug zu eben, verhaun hier einige Ancient Zombies einen harmlosen Ork.

24) Diese Tür ist mit einer Falle versehen.

25) Drei Ormyrrs versperren hier den Durchgang. Sie haben die Orks, welche die Kontrolle über sie haben, allerdings langsam leid und so lassen sie euch als angeheuerte Killer passieren. Ihr könnt ihnen auch von **Geb** aus dem **Bedlam Prison** der **Main Halls** (Pos. 77 / Seite 84) berichten. Später könnt ihr auch mit ihnen handeln, sofern ihr den *Sharpstick room* in den **Deep Halls** (Pos. 29 / Seite 93) von den Orks befreit habt.

74) Hier findet die grosse Schlacht um *Helm Cleaver* statt. Es erwarten euch auf alle Fälle 4 Cult Soldiers, 2 Cult Mages und 1 Cult Archmage. Wenn ihr dem Handel mit den Orog zugestimmt habt, dann stehen sie euch beim Kampf zur Seite und ihr müsst später ein Duell mit ihnen im südlichen Raum austragen. (*hierfür müsst ihr eventuell rasten*).

Habt ihr die Orog bereits zuvor ausgeschaltet, so seid ihr im Kampf auf euch allein gestellt. Dafür findet ihr in der nördlichen Kiste *Helm Cleaver*, 400 Goldstücke einen Heiltrank und den *Stronghold Key* für die Türe bei Nr. 5.

75) Nach einem Kampf mit einigen Skeleton Lords und Ancient Zombies könnt ihr hier in einer der Kisten das *Word of Constriction* finden. Mit ihm könnt ihr das *Nightmare Gate* (**Halls of Stone**, Position 28 / Seite 101) schliessen.

Halls of Light - Orc Outpost



26) Die untere Tür zu diesem Raum ist mit einer Falle versehen. Drinnen warten drei Orc Shamanen und ein Orc Warlock.

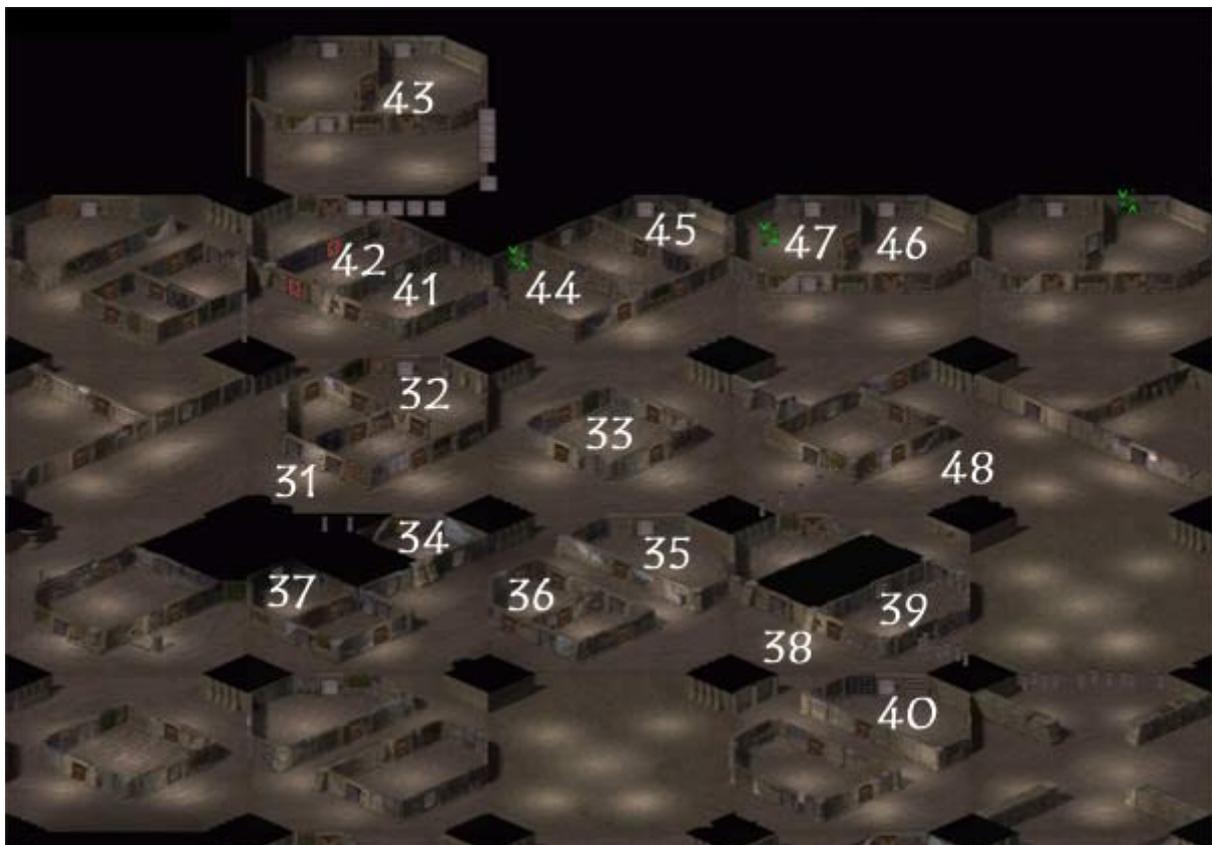
27) Eine grosse Gruppe von Orc Sergeants, Captains und Shamanen versuchen verzweifelt ein Portal zu öffnen. Nachdem ihr sie vernichtet habt, gehören euch eine Heilsalbe, die Handschuhe *Gloves of Steadiness (to Hit +2)* und der *Small Platinum*-Schlüssel, den ihr an Position 28 braucht. Wenn ihr den *Ring of Calling* bei euch tragt, wird sich das Portal öffnen und einen Weg an die Oberfläche Myth Drannors offenbaren, nämlich zur Statue von **Mythandthor** in den **Speculum Grounds**. (Pos. 14 / Seite 70). Den Ring findet ihr im *Room of Words* des **House of Gems** (Pos.10 / Seite 57). Dorthin gelangt ihr über die Treppe an Position 72 dieser Ebene. (**Orog Camp** Seite 113).

28) Die beiden äusseren Türen dieses Raumes lassen sich nur mit dem *Small Platinum*-Schlüssel öffnen (Position 27). Bevölkert wird der Raum von einigen Orcs, Sergeants, Shamanen und Witch Doctors.

29) Eine bunt gemischte Gruppe von Orcs erwartet euch hier.

30) Hier findet ihr auch wieder alle möglichen Arten von Orcs inklusive eines Warlocks. In einer Kiste (Vorsicht Falle!) findet ihr einen Pfeilköcher +2, den *Hammer of Splintering (1D8+1, vs. Humanoids: +3/Double Dmg.)* und ein weiteres Exemplar des *Small Platinum*-Schlüssels.

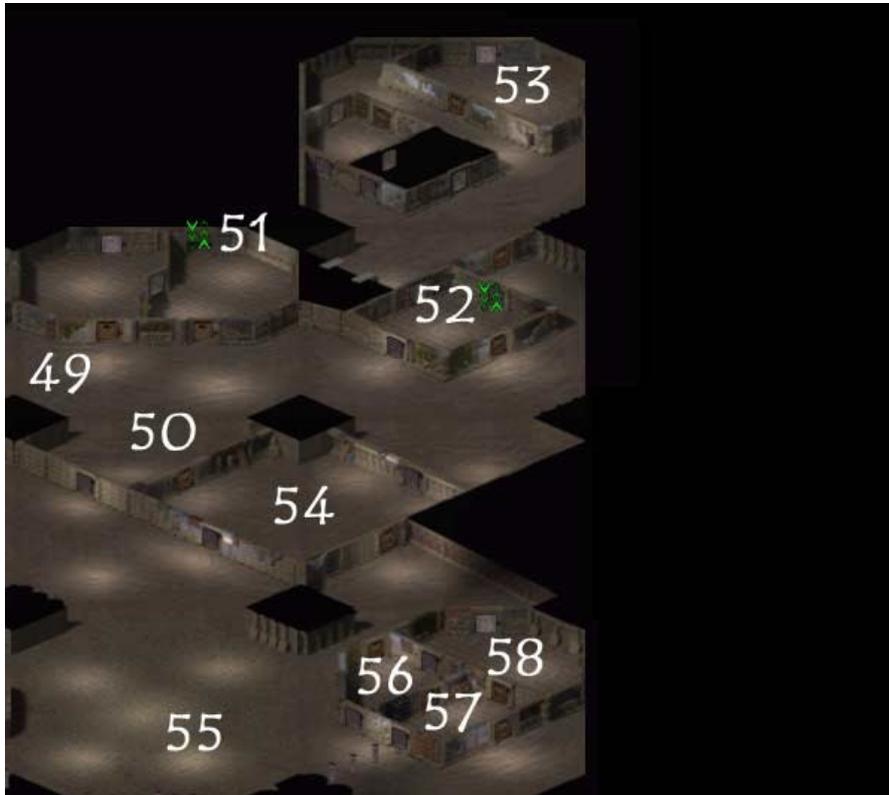
Halls of Light - Lizardfolk Area



- 31) Ihr begegnet hier zwei Lizard Magiern und zwei Kriegern.
- 32) Hier könnt ihr zwei Lizardfolk Scavenger, zwei Taskmaster und einen Faith Healer ins Jenseits befördern. Als Belohnung gibts den obligatorischen Heiltrank.
- 33) Vorsicht, die Tür zu diesem Raum ist mit einer Falle versehen. Hier stört ihr offensichtlich einen Lizardfolk Taskmaster und zwei Healer beim Gebet. Sobald der Kampf beginnt, werden euch ein Lizard, ein Taskmaster und zwei Stone Lizards hinterrücks angreifen. Die Beute besteht aus einer Heilsalbe und einem Heiltrank. Der Brunnen, in der Mitte des Raumes, hat heilende Kräfte. Falls ihr den Brunnen ein zweites Mal aufsucht, werdet ihr feststellen, dass die neu aufgetauchten Lizardfolk Healer den Brunnen vergiftet haben und er nun keine heilenden Kräfte mehr hat.
- 34) In einem Fass findet ihr das Handschuhset *Gloves of Courage (Fortitude Saving Throws +4, CON+1, Cast Bull's Strength)*.
- 35) Die Kiste, in diesem Raum, beinhaltet nur Edelsteine geringer Qualität und einen weiteren Steinkopf.
- 36) Zwei Lizardfolk Warriors, ein Faith Healer und ein Taskmaster warten bereits.
- 37) Ihr findet an dieser Stelle zwei Spruchrollen (*Protection from Evil und Haste*).
- 38) Drei Lizard Krieger und zwei Magier stellen sich euch an dieser Stelle in den Weg.
- 39) In diesem Raum ist ausser den drei Lizardfolk Warriors und einem Faith Healer nichts zu holen.
- 40) Fünf Lizard Krieger und ein Magier lassen nach ihrem Ableben zwei Heilsalben und eine Spruchrolle (*Bull's Strength*) zurück.
- 41) In diesem Raum befinden sich zwei Lizardfolk Warriors, zwei Scavengers und ein Healer. Ausserdem findet ihr hier zwei antike Geschichtsbücher der Stadt.
- 42) Sowohl um in diesen Raum zu gelangen, als auch um in nördlicher Richtung wieder hinaus zu kommen, müsst ihr die Geheimtüren finden.
- 43) Sobald ihr diesen Raum wieder verlassen wollt, werdet ihr von vier Arracats angegriffen.
- 44) Eine grosse Gruppe von Lizard Magiern und Kriegern bewachen hier eine Treppe zu den **Halls of Stone** (Pos. 46 / Seite 103). Als Preis für das Gemetzel winkt die Rüstung *Windswept Amor (AB+7, AC+2, vs. Gargoyles: AC+4)* und der *Brewer's Key*.
- 45) Auf dem Bett findet ihr eine geheimnisvolle Notiz.
- 46) Zwei Lizard Magier und drei Krieger treten hier gegen euch an.
- 47) Und hier gibt es gleich noch mal drei Lizard Krieger und einen Magier. Die Treppe führt in die **Deep Halls** (Position 69 / Seite 96).

48) Hier treibt sich ein wirklich grosser Haufen Lizards herum.

Halls of Light - Orog Trainingcamp



49) Einige Orog kämpfen hier mit einigen Lizards. Die Reste des Gemetzels bestehen aus einer Heilsalbe und einer Spruchrolle (*Shield*).

50) Zwei Orog Conscripts stehen hier herum. Ihr müsst diese extrem leichten Gegner nicht bekämpfen.

51) Hier befindet sich ein Ausgang nach **Stillwasser**.

52) Diese Treppe führt wieder hinab in die **Halls of Stone**.

53) Hier liegt **Hachaam Selorn** begraben. Sein Schwert wurde ihm bereits vor langem gestohlen, doch ihr könnt es ihm wiederbeschaffen. Wenn ihr es aus den Tiefen der **Elfenkatakomben (Prison Position 24 / Seite 137)** geborgen habt, lehrt euch der Geist des toten Elfen das *Word of the Moon*. Mit diesem könnt ihr eine Tür des **Castle Passageway** (Seite 147) öffnen und euch eines der mächtigsten Schwerter des Spiels bemächtigen.

54) Und noch drei Orog Conscripts.

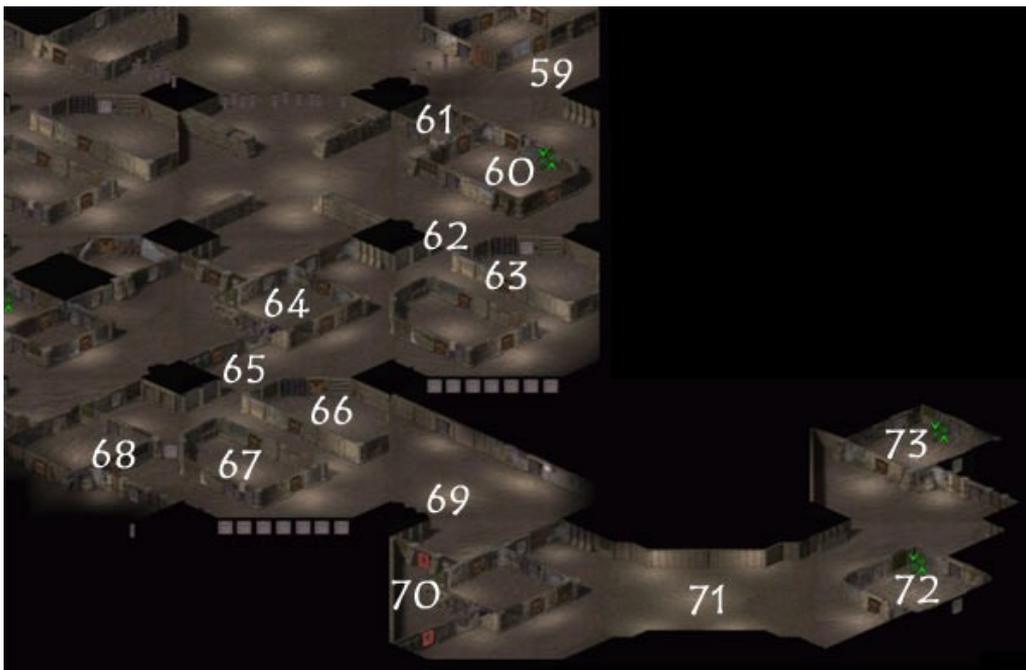
55) Schon wieder drei Conscripts.

56) Ein Orog Conscript hält sich hier auf. Hier liegt auch ein weiteres *Evil Book* herum.

57) Ein Orog Con... ihr wisst schon.

58) Vorsicht, die Tür zu diesem Raum ist mit einer Falle gesichert. In einem Schrank findet ihr Edelsteine von geringer Qualität und in einer Truhe die Lederrüstung *Girdle of Serenity* (AB+2, AC+4, Spell Failure 10%, Saving Throws +4).

Halls of Light - Orog Camp



59) Hier stehen zwei Orog Conscripts Wache.

60) Diese Treppe führt zum **Orog Stronghold** in den **Halls of Stone**.

61) Die Tür zu diesem Raum wird von Fässern blockiert. Zerschlagt diese, tretet ein und sagt drei Wraiths guten Tag. Die Kiste in der Ecke enthält das Inferno Messer (*1D4+3, Cast Burning Hands*).

62) Hier warten bereits verschiedene Orog auf euch. Sind sie besiegt, kommen freundlicherweise auch gleich neue angerannt. Als Belohnung bekommt ihr den üblichen Heiltrank und den *Gold Brass* Schlüssel.

63) Diese Tür ist mit einer Falle versehen.

64) Zwei betrunkene Orog sind hier leichte Beute.

65) Diese zwei Orog Guardsmen lassen neben einem Heiltrank einen weiteren *Gold Brass* Schlüssel zurück.

66) In diesem Raum halten sich drei Orog Healer und ein Orog Veteran auf.

67) Die zwei Orog Hunter, einen Orog Guardsman und einen Orog Veteran könnt ihr um eine Heilsalbe und eine Spruchrolle (*Shield*) erleichtern. In einer Kiste findet ihr Frühvogels Pendant (Initiative +5).

68) Diese Tür ist magisch versiegelt.

69) Hier trifft ihr auf allerlei Orog Arten.

70) Dieser Raum ist auf beiden Seiten mit Geheimtüren bestückt.

71) Ein Kult Magier und seine Bande von Orog versperren euch hier den Weg. Der Magier lässt einen Stab der Magischen Geschosse und den Schlüssel von Dumathoin zurück, mit dem ihr **Nottles** Gefängnis in den **Deep Halls** (Pos. 44 / Seite 94) öffnen könnt.

72) Hier stehen zwei sehr gesprächige Orog Veteranen herum. Versucht sie nicht zu reizen und ihr könnt ihnen einige Informationen entlocken. Danach könnt ihr sie immer noch töten. Die Treppe führt in die unterste Ebene des Turms vom **House of Gems**.

73) Hier erwarten euch zwei Skeleton Lords und zwei Knights. In den Truhen (eine ist mit einer Falle versehen) findet ihr etwas Gold und einen Ring (AC+2). Die Treppe führt in die **Main Halls**.

Elfenkatakomben - First Cellar - Übersicht

Willkommen zurück in den Dungeons! Im ersten Level der **Elfenkatakomben** macht ihr Bekanntschaft mit den Drow.

Drow Realm - Eastern Zone: Seite 114

Die Drow stellen sich vor.

Drow Realm - Western Zone: Seite 117

Hier könnt ihr dem königlichen Margoyle Hof eure Aufwartung machen.

Crypt: Seite 118

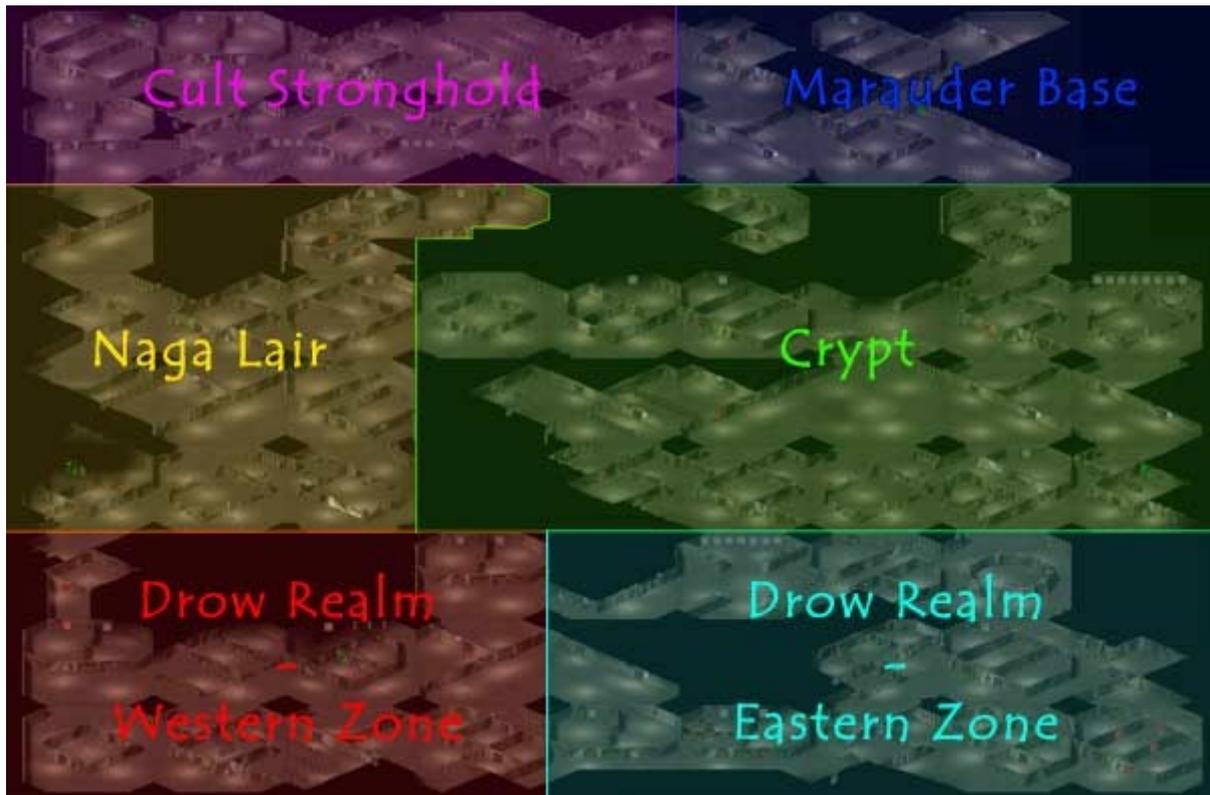
Ausser den üblichen Untoten hat diese Gegend leider kaum etwas zu bieten.

Naga Lair: Seite 120

Wie der Name schon andeutet, ist dies die (verlassene) Heimat eines Dunklen Nagas.

Marauder Base: Seite 121

Die Orog Rebellen haben diesen Teil des Cult Strongholds erobert.



Cult Stronghold: Seite 122

Dieses ist das Rückzugsgebiet der Kämpfer des Kults.

First Cellar - Drow Realm – Eastern Zone

- 1) Hier betritt man die **Elven Catacombs** von den **Speculum Grounds** aus.
- 2) Ihr werdet hier von zwei Margoyles angegriffen. Diese hinterlassen euch Edelsteine hoher Qualität und eine Heilsalbe.
- 3) Um die Tür zu diesem Raum zu öffnen, braucht ihr den *Greenish Copper* Schlüssel (Punkt 4). Im Raum befindet sich dann ein *Bull's Strength* spendener Brunnen.
- 4) Der ganze Raum ist voll mit Orog Marauders aller Sorten. Als Belohnung nach dem überstandenen Kampf entdeckt ihr den *Greenish Copper* Schlüssel in den Überresten. Ausserdem befindet sich hier in einer Kiste, die Lebensessenz eines Lichs (Position 8), der sonst nicht getötet werden kann. Zerstört die Kiste und der Lich wird nach seinem Ableben nicht wieder erscheinen.
- 5) In den hiesigen Kisten befindet sich ein Grossschwert +2, der *Old Elven* Schlüssel, eine Heilsalbe und ein -trank, sowie ein *Ring of Strength* (STR+1).



- 6) Auf dem Tisch liegt eine Grossaxt +2 und eine Orog Karte des 1. Levels dieser Katakomben. In den Kisten findet ihr einen grossen Schild +2, sowie eine Axt +1.
- 7) Der einsame Mohrg in diesem Raum sollte keine Bedrohung sein. In einem Sarg findet ihr den Stab der Flammen (*1d6+4, cast flame strike lvl 15*) und einige wertvolle Edelsteine.
- 8) Hier erwartet euch ein bitterböser Lich. Als ob das nicht genug wäre, wird er nach seinem Ableben immer wieder auferstehen, solange ihr nicht seine Lebensessenz an Position 4 zerstört. In seinen Kisten findet ihr eine Grossaxt +2 und einen grossen Schild +4.
- 9) In einem Brunnen findet ihr den *Ring of Stamina (Fortitude Saving Throws +1)* und einen Zauberstab (*Stinking Cloud*).
- 10) Ihr tretet nun eurer ersten echten Dunkelelfengruppe gegenüber. **Bergos**, die Anführerin der Gruppe hat jede Menge Drow Commandos, zwei Arracats und einen High Priest dabei. Wenn sie euch anspricht, solltet ihr folgende Antworten wählen, um eure Chancen im Kampf etwas zu bessern: Sagt ihr, das sie sterben wird, im Gegensatz zu euch. Sagt ihr ausserdem wie wenig Krieger sie doch hat. Ihr übermässiger Stolz wird sie nun verleiten, die Kugel der Dunkelheit aufzuheben, wodurch dieser Kampf gleich ein wenig fairer wird. Sind alle Drow geschlagen, bleiben den Siegern eine Drow Chainmail +1, ein Drow Kurzschwert +1, der *Silver Spider-Schlüssel*, sowie eine Heilsalbe.
- 11) Nachdem ihr die hier ansässigen Drow Warriors besiegt habt, findet ihr eine vom Kult erstellte Karte des 2. Katakombenlevels.
- 12) Einige Drow Warriors, ein Drow High Priest, ein Inquisitor und zwei Arracats erwarten euch bereits. Lose verteilt findet ihr hier einen Trank (*Mage Amor*), zwei Kleriker Spruchrollen (*Firestorm und Destruction*) und einen Heiltrank. Das Spinnensymbol öffnet den Steinsarg. In ihm findet ihr einen *Drow Ceremonial Dagger (1d4+6, cast hold person lvl20)* und das buch *Drow spinnan trisagion (spell resistance +14, will saving throws +3, INI +3, cast restauration lvl15, only clerics can use)*.
- 13) Zwei Drow Warriors und fünf Arracats warten hier auf einen schnellen Tod.

- 14) Hier werdet ihr von einigen Drow Commandos, Priests und High Priests empfangen. Die Kisten (Vorsicht Fallen!) enthalten die *Drow Boots of Displacement* (*cast displacement, movement +5*) und etwas Gold. In einem Regal liegt ein *Ancient City Records Book*.
- 15) In diesem Raum warten fünf Drow Guards, zwei Arracats und ein High Priest. Im Schrank liegt ein Zaubertrank (*Invulnerability*).
- 16) Dieser und die folgenden Räume sind nur über Geheimtüren zu betreten. Im Schrank befinden sich zwei Zaubertränke (*Neutralize Poison*) und die Kiste enthält ein Drow Kurzsword +4.
- 17) Ihr werdet hier von der Dunkelfin **Greyanna** begrüsst. Nach dem Gespräch ruft sie jede Menge Drows und Arracats herbei, die von allen Seiten angreifen. Ist sie schlussendlich besiegt, findet ihr den Schädel von **Anorrweyn**, der Elfenpriesterin vom **Nightingale Court**, (Pos. 38 / Seite 67) eine Drow Chainmail +5 und ein Drow Kurzsword +5. In den diversen Kisten und Schränken befinden sich: *Drow Lamp of Darkness* (*cast darkness lvl5*), *Scroll of Domination*, *Necklace of Magic Resistance* (*cast spell resistance, spell resistance +5*), *Ring of Precision* (*DEX+1, to hit +1*), *Cleric Scroll of Raise Dead*.
- 18) In einer Kiste befindet sich ein Drow Dolch +2.
- 19) Die zahlreichen Kisten enthalten folgendes: drei *Potions of Sleep*, ein *Wand of Command*, ein grosser Krummsäbel *Great Knife of Shyde* (*2d6+4, DEX-2, STR+2, will saving throws +1, cast searing light*), *Drow Chainmail* +2, *Drow Shortbow* +3, Heilsalbe und -trank, (*Cleric Scroll of Cure Critical Wounds*).
- 20) Drei Skeleton Lords und ein Master Wraith haben hier ihr Lager aufgeschlagen. Eine verschlossene und mit einer Falle gespickte Kiste enthält eine Heilsalbe und einen Heiltrank.

First Cellar - Drow Realm – Western Zone



21) Die Tür zu diesem Raum ist mit dem *Adamandite*-Schlüssel verschlossen. Diesen findet man in einem Raum nebenan, den man jedoch nur durch die **Lower Keep** der Katakomben betreten kann.

22) Hier lauern fünf Wights rum. In einem Brunnen liegt das *Necklace of Confidence* (*will saving throws +3*).

23) Euch begegnen hier drei Skeleton Knights.

24) Durch eine Geheimtür geht es weiter zu einem Lich und einem Wraith. Solltet ihr an Position 25 rasten, werden diese Gegner auf dem Rückweg wieder da sein.

25) Eine Geheimtür weiter stolpert ihr in eine alte Schatzkammer eines Magiers. Dort findet ihr eine kaum lesbare Spruchrolle (*Enchant Item, Spell Effects unknown!*), einen Trank (*Restoration*), Aasiraks Buch der tanzenden Toten (*cast control undead lvl20, vs. undead Dmg. +1, Protection +4*) und den Trank *Spider Climbing Revision IV* (*effects unknown -> cat's grace*).

26) Hier lauern zwei Margoyles.

27) Vier weitere Margoyles trifft ihr hier.

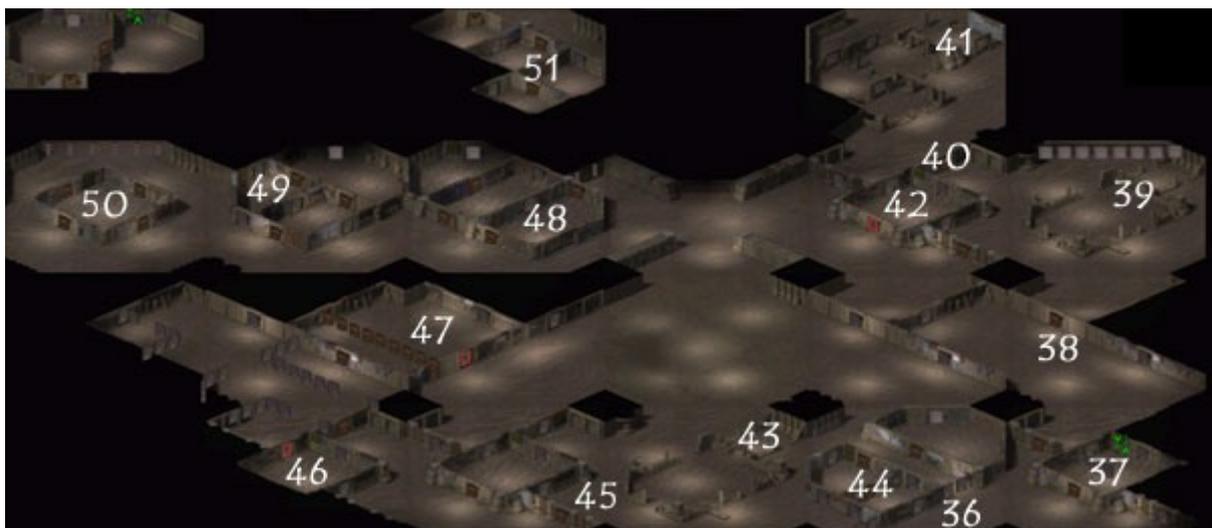
28) Neben zwei weiteren Margoyles lernt ihr hier auch die Queen Mum der Margoyles kennen. Die Margoyles sind scheinbar eher arme Monster, denn bei ihrer Königin findet man nur sehr wertvolle Edelsteine, eine Schlinge+4, eine Heilsalbe und einen Heiltrank.

29) Um diese Tür zu öffnen, benötigt ihr den *Silver Spider* Schlüssel (**Drow Realm** - Eastern Zone, Position 10).

- 30) Drow Assassins und Commandos warten hier.
- 31) Zwei Drow Warriors befinden sich in diesem Raum. Im Schrank befinden sich Heilsalbe und -trank.
- 32) Ihr findet hier einen Drow Dolch +3.
- 33) Hier trifft ihr auf drei Drow Warriors, die einige +2 Pfeile zurücklassen. Auf dem Tisch liegt eine Drow Karte des 1. Katakombenlevels, sowie eine Kleriker Spruchrolle (*Cure Critical Wounds*). Im Schrank befinden sich die obligatorischen Heilutensilien.
- 34) In einer Kiste liegt eine *Drow Chainmail* +3 und ein Drow Kurzschwert +2.
- 35) Ein Drow Priester lässt nach seinem Tode einen Stab der Dunkelheit (*cast darkness lvl5, Id6+1*) zurück. Auf dem Tisch liegt eine Kult Karte des 2. Levels.

First Cellar - Crypt

- 36) Einige Drow Scouts sind hier am erkunden.
- 37) Zwei Wraits bewachen hier einen Ausgang zu den **Speculum Grounds**. (Pos. 28 / Seite 71)
- 38) Eventuell werdet ihr hier von einigen Shadows angegriffen.
- 39) Der Zombielord, den ihr hier bei seiner Predigt stört, ist nicht allzu glücklich und hetzt euch seine zahlreichen Jünger auf den Hals. Nach überstandener Schlacht dürft ihr einen *Wand of Slay Living* euer Eigen nennen.



- 40) Um diese Tür zu öffnen, benötigt ihr den *Old Elven* Schlüssel (**Drow Realm - Eastern Zone**, Punkt 5 / Seite 114).

41) Hier lauern einige Untote.

42) Die (geheime) Tür zu diesem Raum ist mit einer Falle gesichert. In den Schränken findet ihr eine *Partial Scroll of Teleportation* (Blink) und einen kontaminierten Zaubertrank of Mage Armor (gibt Unsichtbarkeit). Auf dem Tisch liegt das Buch *Draude's illustrated codex maleficus* (cast *repulsion*, *ini+1*, *con-2*), sowie eine *Undiluted Potion of Cure Light Wounds* (ergibt *Cure critical Wounds*).

43) Drei Wights stehen hier in der Gegend herum.

44) Eine weitere Gruppe von Wights ist hier zu finden.

45) Die drei Drow Scouts stellen keine echte Gefahr dar.

46) In diesem Raum halten sich zwei Mohrgs und ein Spectre auf. In den Särgen befinden sich: Eine klerikale Spruchrolle (*Remove Paralysis*), ein Kurzbogen +4, eine Heilsalbe und ein Heiltrank. Der Raum ist nur über eine Geheimtür zu betreten.

47) Um das Gitter für dieses Gefängnis zu öffnen, braucht ihr den *Prison Key Ring*, der in einem angrenzenden Raum zu finden ist. Einen *Ring of Freedom*, eine Notiz und einen feindlichen Revenant später, könnt ihr durch die Geheimtür im Süden flüchten.

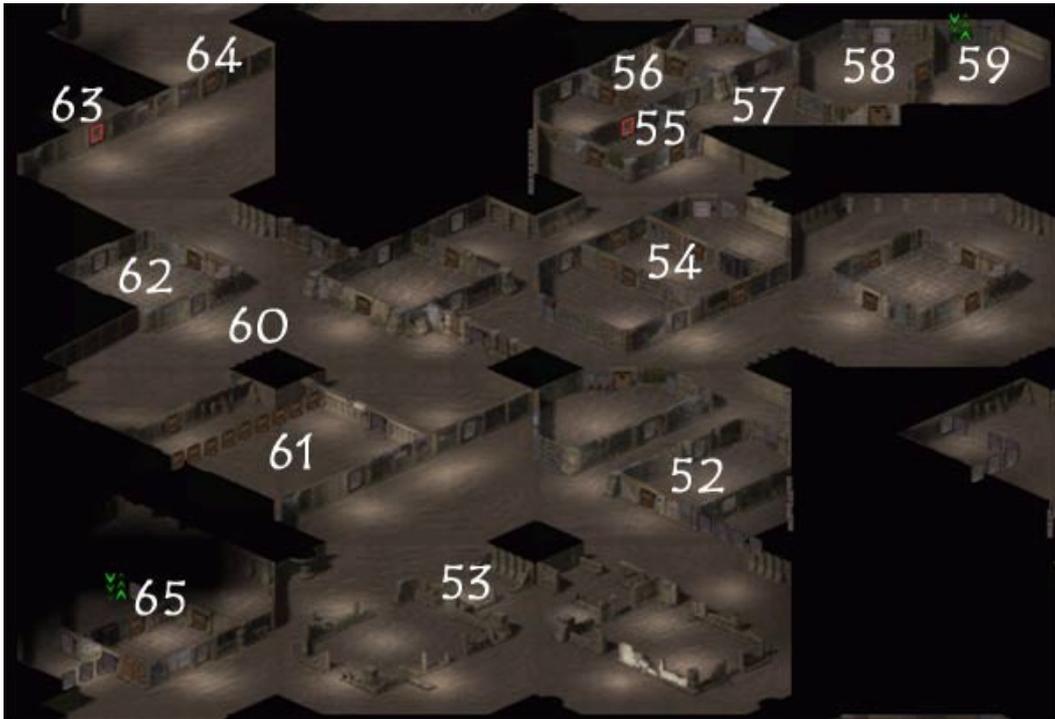
48) Hier lungern einige Mohrgs und Wights rum.

49) Und weitere sechs Wights, die nur auf euch gewartet haben.

50) Sobald ihr diesen Raum betretet, greifen von allen Seiten Mohrgs und Wights an. Im Raum selbst befindet sich zum Ausgleich auch passenderweise ein Heilbrunnen.

51) Einige Ghouls knabbern hier an toten Cult Soldiers und Orogs herum.

First Cellar - Naga Lair



52) Drei Skeleton Lords bevölkern diesen Raum.

53) Ein einsames Skelett ist hier zu finden.

54) Die beiden angrenzenden Räume sind voller Skeleton Lords. Solange ihr euch nur an den Heilsalben im Durchgang bedient, ist alles in Ordnung. Solltet ihr jedoch die Kisten in den Räumen knacken wollen, dann gehts rund und die Skeleton Lords greifen an. In der rechten Kiste findet ihr den *Ring of Electra* (*cast Lightning Bolt*) und in der linken Kiste den *Wand of Electra* (*cast Chain Lightning*). Der nördliche Ausgang ist mit einer Falle versehen.

55) Eine mit Fallen gespickte Kiste ruft bei näherer Betrachtung einige Orog Marauders auf den Plan. Die Orog haben eine Geheimtür aufgedeckt, durch die es nun weiter geht.

56) In einer Kiste liegt ein Grosser Schild +2.

57) Der Durchgang zu diesem Raum ist mit einer Falle versehen! Drinnen warten schon alle möglichen Arten von Orog Maraudern. Nach ihrem Ableben bleiben eine Spruchrolle (*Improved Invisibilty*) und der *Ring of Equilibrium* (*DEX+3, STR-3, Reflex Saving Throws+1, cast Cat's Grace*) zurück. In einem Regal findet ihr eine weitere Spruchrolle (*Protection from Evil*) und in den Schränken die Bücher *Cleric's Tome of Truths* (*WIS+1, Spell Resistance+10, INT+1, cast Prayer*) und *Sorcerer's Cyclopedia Illuminati* (*INT+1, Spell Resistance+12, cast True Seeing*).

58) In den Schränken und Fässern dieses Raumes befinden sich zwei Zaubertänke (*2x Bulls Strength*) und eine Ampulle mit Naga-Gift, welches man in dem Brunnen im Vorraum benutzen kann..

59) In den Kisten findet ihr: Eine *Full Plate* +3, einen Steinkopf, *Terrilan's Crimson Wand* (*CHA*+6, *Fortitude Saving Throws*-2, *cast Finger of Death*) und die Halskette *Kluusar's Chain of Warding* (*cast Minor Globe of Invulnerability*, *Fortitude Saving Throws*+1, *Spell Resistance*+13). Ausserdem kann in diesem Raum einer der Orrery Planeten für das **Planetarium** (Pos.23 / Seite 71) befreit werden. Ein Ausgang nach **Stillwasser** ist ebenfalls noch im Angebot.

60) Ein Orog Marauder Boss und seine sechs Untergebenen wollen euch hier aufhalten.

61) Hier werdet ihr von einem Master Spectre angegriffen. Bei einer Leiche findet ihr die Kette *Necklace of Prayer Beads* (*cast Prayer lvl 10*).

62) Vier Mohrgs lungern hier herum.

63) Hinter dieser Geheimtür warten: Eine Lederrüstung +3, ein Kurzbogen und der *Arrow of Dire Flatulence* (*to hit* +3, *cast Stinking Cloud*).

64) Um diese Tür zu öffnen, benötigt ihr den *Brass Schlüssel* (**Cult Stronghold**, Position 86).

65) Auf eurem Weg durch die Leichen dieses Raumes, erstehen die Geister der toten Elfen auf, um euch von den letzten Tagen Myth Drannors zu berichten. Ihnen ist es zu verdanken, dass die Treppe nicht von den üblichen Monstern bevölkert wird. Die Treppe führt hinab zu Punkt 18 der 2. Ebene. Solltet ihr euch entscheiden, sie noch nicht hinab zu steigen, so erwarten euch 3 Wraith beim Verlassen des Raumes.

First Cellar - Marauder Base



66) Diese Passage führt hinab in die zweite Ebene der Katakomben. In einer Kiste im Raum nebenan befindet sich der *Rusty Elven Key* den man neben Nr. 42 in der **Crypt** benötigt.

67) Einige Brunnen mit Heil- und Schutzzaubern findet ihr hier.

68) Drei Orog Marauder kämpfen hier gegen einen Cult Soldier. Nach dem Kampf bleibt ein *Staff of Firestorm* (1d6+3, cast *Firestorm* LVL20) und eine Spruchrolle (*Fireball*) übrig.

69) Einige Soulless Orog kämpfen gegen Orog Marauders. Als Beute gibts einen grossen Kriegshammer+4, eine Spruchrolle (*Invisibility Sphere*) und eine Notiz. Im Feuer liegt ausserdem der *Ring of Teeth* (cast *InFLICT Serious Wounds* lvl 10), allerdings brennt das beim raus nehmen ein wenig.

70) Hier trifft ihr auf einen weiteren Soulless Orog und einen Orog Marauder. In den (teilweise mit Fallen gespickten) Kisten finden sich folgende Gegenstände: Heilsalbe und -trank, Edelsteine, *Ring of Dodging* (AC+2, Movement+5, DEX+1, Reflex Saving Throws+1) und *Boots of Stalking* (Movement+10, cast *Invisibility* lvl 10).

Vor dem nächsten Raum trifft ihr auf **Tudo** und **Nottle**. Falls ihr Zeug verkaufen wollt, bietet sich hier die Gelegenheit. Tudo (ein Stufe 12 Schurke) schliesst sich eurer Gruppe bei Bedarf an. Später trifft ihr die beiden wieder in **Stillwasser**.

71) Die Tür zu diesem Raum muss erst einmal von eurem Dieb geknackt werden. Im Raum liegt eine Notiz und ein Dolch+1. Die Kisten (Falle) enthalten einen kleinen Schild+1 und einen Dolch+3.

72) Diese Kammer ist nur durch eine Geheimtür zu betreten. In den Regalen findet ihr eine arkane *Scroll of Light* und eine klerikale *Scroll of Cure Serious Wounds*. In einer Kiste liegt das übliche Set aus Heilsalbe und -trank, in einer anderen der Streitkolben *Crypt Cleanser* (1d6 vs undeads: +4, cast *control undead*) und in Nummer drei einige wertvolle Edelsteine.

First Cellar - Cult Stronghold



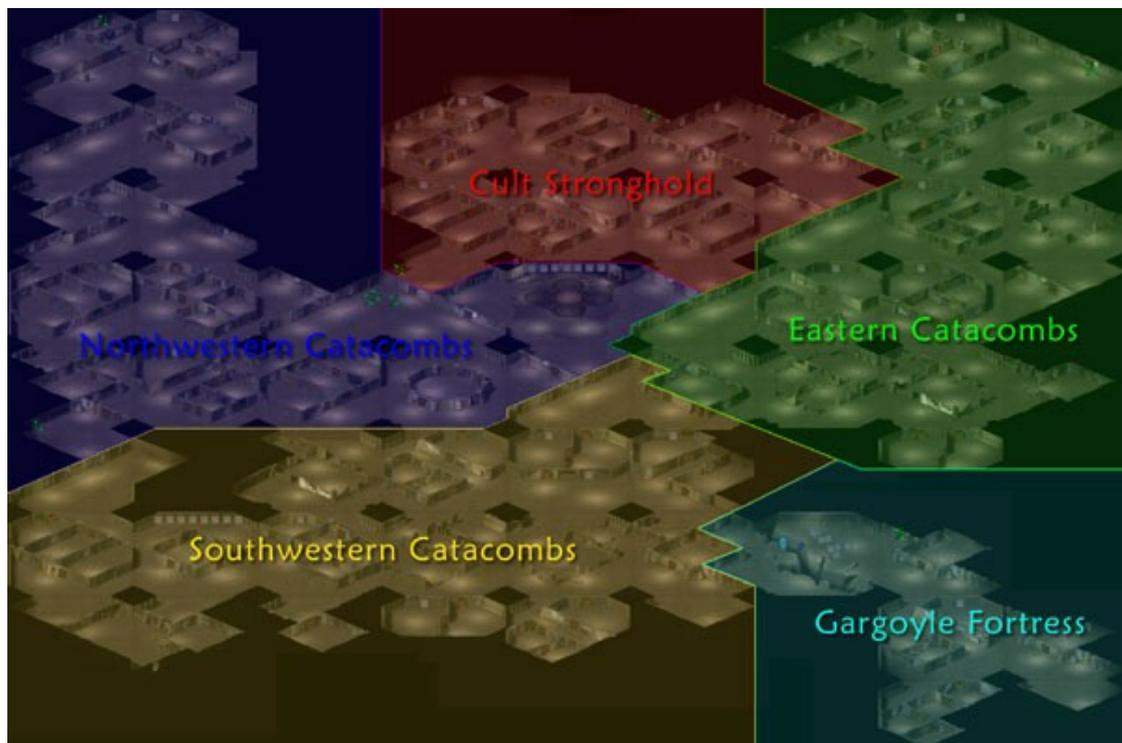
73) Wenn ihr diesen Raum ein zweites Mal durchlaufen solltet, werdet ihr wohl einem Cult Soldier und zwei Soulless Orog begegnen.

74) Diese Tür ist verschlossen. Nach Betreten des Raumes greifen dann zwei Cult Soldiers und ein Cult Archmage von hinten an.

75) Auch hier ist wieder die Tür verschlossen. Fässer spenden Heilung und *Bull's Strength*.

- 76) Die Tür ist ein weiterer Fall für euren Dieb. Nachdem ihr den Cult Mage und seine zwei Soulless Orog abgeschlachtet habt, müsst ihr auch noch die Ausgangstür knacken.
- 77) Ein grosses Heilungsfass ist hier zu finden. Allerdings haben einige Cult Soldiers und ein Soulless Orog hier ihr Lager aufgeschlagen.
- 78) In einer Kiste liegt der *Bronze* Schlüssel, der *Rusty* Schlüssel und ein *Ring of Defence* (AC+2).
- 79) Eine Gruppe aus drei Elite Cult Soldiers, drei Cult Soldiers, drei Soulless Orog und einem Cult Mage erwartet euch hier.
- 80) Hier lauert ein Cult Mage und zwei Soulless Orog.
- 81) Dieser Raum ist voller Steinsärge mit den sterblichen Überresten von grossen Helden. Und natürlich gibt es in jedem Steinsarg ein Artefakt zu holen. Und natürlich hat die Sache einen Haken: Für jeden Sarg, den ihr schändet, werdet ihr beim Verlassen des Raumes einem Wraith mehr begegnen.
Folgende Artefakte könnt ihr finden: *Amor of Shadows* (AC+3, INI+2, Spell Resistance+12, cast Darkness), *Bloodbow* (1D8+4, cast Slay Living), *Ring of the Protected* (Saving Throws+3, AC+1), *Shield of Purity* (AC+3, Saving Throws+1), *Hammer of Justice* (1D8+1 vs. Undead: +3, Dbl.Dmg.), *Scimitar of Slaying* (1D6+3, STR+2).
- 82) Zwei Soulless Orog und ein Cult Mage lassen euch hier ein zweites Mal die *Bronze*- und *Rusty* Schlüssel zurück. Auch der *Ring of Defence* (AC+2) ist nochmals vorhanden.
- 83) Um diese Tür zu öffnen, wird auch sogleich der *Bronze* Schlüssel benötigt. In einer Truhe findet ihr einen Zaubersant (Neutralization) und ein Brunnen spendet euch *Bull's Strength*.
- 84) Die Tür zu diesem Raum ist eine Aufgabe für euren Dieb. Ein Brunnen spendet hier Heilung und in einer Kiste findet ihr wertvolle Edelsteine. Der Schlüssel zur Truhe liegt im Nebenraum.
- 85) Hier ist nicht nur der *Old Iron* Schlüssel für die benachbarte Truhe zu finden, sondern auch ein grimmiger Cult Mage. In einer mit Fallen gespickten Kiste findet sich ein Steinkopf und zwei mal der Trank *Remove Fear*.
- 86) Zwei Soulless Orog tragen den *Brass* Schlüssel mit sich herum.
- 87) Hier erwarten euch fünf Cult Soldiers und ein Quartermaster.
- 88) In den hiesigen Kisten findet sich ein Dolch+2, eine 'kultige' Karte der Katakomben und in einer Kiste mit Falle auch etwas Gold.
- 89) Die Treppe führt hinab zur zweiten Ebene. **Second Cellar, Northwestern Catacombs** Nr. 1.

Second Cellar - Übersicht



Northwestern Catacombs: Seite 125

Dies ist das Eingangsgebiet der Ebene, egal welchen Eingang ihr wählt, ihr werdet immer hier landen. In diesem Bezirk verteilt liegt eine gut befestigte Basis der Orog, ein alter Schatz, der von einigen Todesalben bewacht wird, ein Aussenposten des Drachenkults und letztlich der Schrein der Schwesternschaft des Silberfeuers, die ihr zu euren Verbündeten machen könnt.

Southwestern Caracombs: Seite 127

Diese Region ist von niederen Monstern bevölkert und beinhaltet leider auch nur kleinere Schätze. Sie eignet sich somit jedoch hervorragend um Erfahrungspunkte zu sammeln.

Gargoyle Fortress: Seite 128

Im Südosten markiert eine Schlucht den Übergang zur Festung der Gargoyles. Wenn ihr den Steinmund besitzt, könnt ihr die Gargoyles dazu überreden, die Zugbrücke herab zu lassen, um so die Festung zu stürmen.

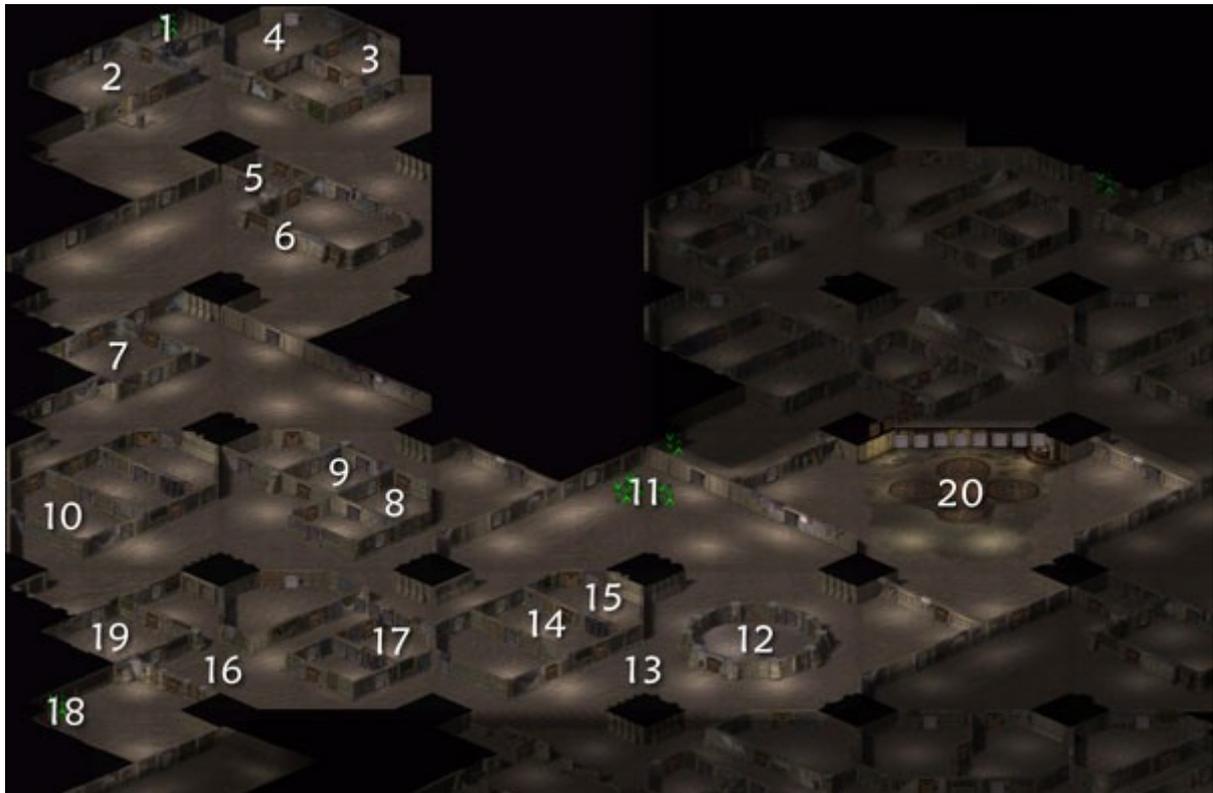
Eastern Catacombs: Seite 129

Dieser Abschnitt wird von keiner besonderen Rasse dominiert. Es treiben sich jedoch allerhand Gruppen in ihr herum. Während sich ein paar Nagas im Norden einquartiert haben, wohnt ein Leichnam im Zentrum des Gebietes. Eine Gruppe von Orog hingegen hält den entscheidenden Schlüssel unter Verschluss.

Cult Stronghold: Seite 132

Eine Übermacht von Drachkultisten hat hier ihr Lager aufgeschlagen. Das Gebiet stellt ein paar der schwersten Kämpfe dieser Ebene dar.

Second Cellar - Northwestern Catacombs

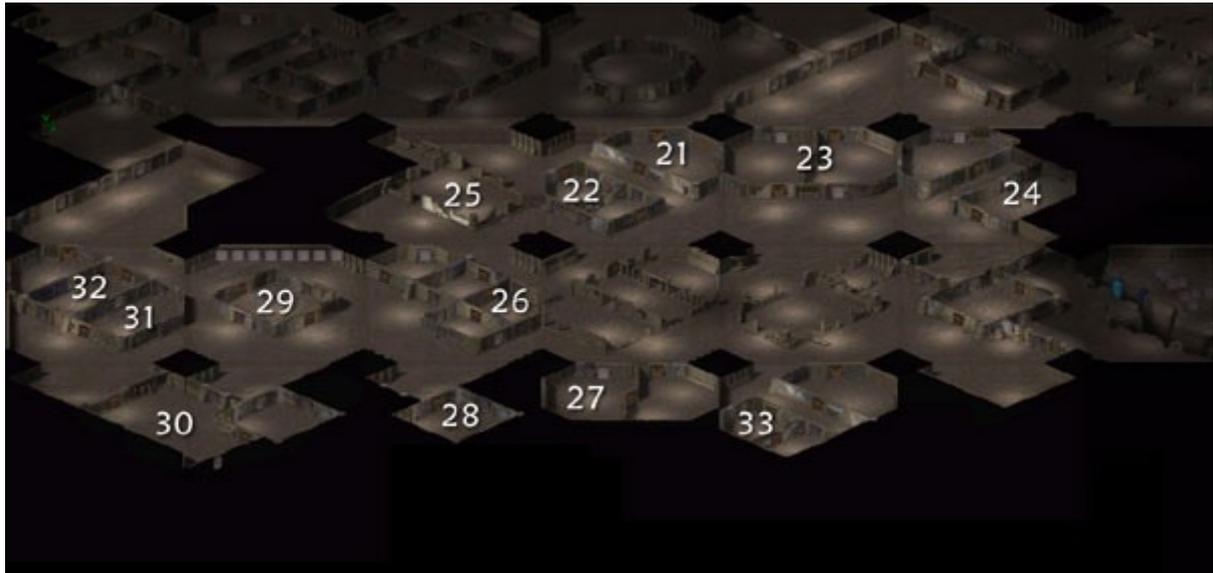


- 1) Diese Treppe mündet in Position 89 der 1. Ebene der Elfenkatakomben. Ein Kultmagier und 6 Seelenlose Orog patrouillieren in der Nähe der Treppe.
- 2) Eine wirklich mächtig grosse Armada von Kultisten erwartet euch, wenn ihr die Tür zum Gang öffnet. Sie (8 Cult Soldier Elites, 3 Cult Soldiers, 2 Cult Mages, 1 Cult Quartermaster, 1 Cult Lieutenant) rücken aus allen Himmelsrichtungen auf euch zu.
- 3) Ein vereinzelter Cult Mage lungert mit seinen seelenlosen Orogdienern in diesem Raum herum. Sie tragen eine *Scroll of Fire Shield* und den *New Iron Key*, den ihr für die Metalltruhe an Position 7 benötigt, bei sich.
- 4) Hinter der Tür zu diesem Raum erwarten euch 6 Cult Soldiers und 1 Soulless Orog. Um einen gewissen Anreiz zu geben, bietet euch der Raum aber auch noch 3 Kisten, in denen ihr einige Ausrüstungsgegenstände (*Full Plate +1*, *Light Hammer +2*, *Potion of Bulls Strength*) finden könnt.
- 5) Zwei Cult Soldiers haben sich in diese Abstellkammer gezwängt. Sie tragen den *Dull Metal Key* bei sich, mit dem ihr die Tür zum Südosten des Raumes öffnen könnt. In dem Raum gibt es ein Fass, welches etwas Heilung geben kann und ein Fass dessen Inhalt die Geschicklichkeit eines Charakters um einen Punkt erhöht.
- 6) Ein Cult Mage patrouilliert mit 5 Soulless Orog in dieser Gegend.

- 7) Die 4 Cult Soldiers, 2 Soulless Orog und der 1 Cult Mage des Raumes hinterlassen eine amüsante Notiz. Um die Tür zum Nordosten öffnen zu können, benötigt ihr den Schlüssel von Position 3.
- 8) Der *Fountain of Sanctus* bietet euch Schutz vor Bösem, oder besser gesagt dem Ersten, der von ihm trinkt.
- 9) 3 Schatten geistern durch diesen Brunnen, in dem ihr eine Pike +3 finden könnt.
- 10) 6 Wights und 2 Master Wights wachen in dieser Gruft. Die örtliche verschlossene Truhe hält ein wenig Gold und einen Heiltrank bereit. Im Sarg hingegen schlummert ein Kurzschwert +2 (*Shortsword* +2).
- 11) Dies ist der Teleportationspunkt der Elfenkatakomben. Doch seid auf einen Überfall gefasst, wenn ihr euch von der Oberfläche hier herunter teleportiert. Denn 3 Morhgs, 3 Wights, 2 Spectres, 2 Wraith und 2 Master Wights haben hier Stellung bezogen.
- 12) Ein Master Spectre hat diesen runden Saal zu seiner Heimat erklärt. Besiegt ihr ihn so winkt euch *Aasiraks Ebony Twin Ring of Power*. Der Ring scheint ziemlich nützlich zu sein, doch unglücklicherweise ist er unsagbar schwer. Die Lösung hierzu liegt in seinem Gegenstück. Denn Aasirak erschuf zwei Ringe: Den *Ebony Ring* und den *Ivory Ring*. Legt ihr beide an, so negieren sich ihre Eigenschaften und es bleiben euch einige mächtige Zauber.
- 13) Eine weitere feige Drow Scout Patrouille streift durch diesen Gang.
- 14) Nun nähert ihr euch einer Orog Marauder Gruppe. Sobald ihr den Raum betretet stehen euch zwei dieser Gattung gegenüber. Zudem greifen euch 1 Orog Marauder und 4 weitere Orog Marauder von Süden her an. Und wenn ihr nicht aufpasst, kommen ausserdem die Truppen von Position 15 hinzu. Einer der Orog Marauder lässt den *Worn Elven Key* fallen.
- 15) Hier findet nun mal wieder eine Schlacht grösseren Ausmasses statt. In dem Raum halten sich 2 Orog Marauders, 1 Orog Marauder Hoodoo und 1 Orog Marauder Boss auf. Wenige Augenblicke nach Beginn des Kampfes gesellen sich 6 Orog Marauder Brutes und 1 Orog Marauder Boss von Norden her hinzu.
- 16) 3 Freth Drow Scouts erkunden diesen Gang. Wie üblich rennen sie davon, sobald sie euch entdecken.
- 17) 2 Wights und 1 Master Wight lungern in diesem Raum. Der Raum selbst bietet nichts interessantes, doch wie immer bietet der Raum mit Hilfe von *Turn Undead* leicht verdiente Erfahrungspunkte.
- 18) Die Treppe ragt hinauf zu Position 65 des ersten Kellers.
- 19) Aus den Särgen des Raumes klettern 2 Mohrgs und 1 Master Wraith.
- 20) Die riesige Halle beheimatet den **Schrein des Silberfeuers**. Leider sind seine ursprünglichen

Wächter verschollen und so bewachen ihn zwei Schwestern des Ordens. **Bronwyn** und **Kellan** halten nützliche Informationen über die Katakomben, den Kult und auch den Baelnorn, **Miroden Silverblade**, bereit. Wenn ihr die Wächternagas aus ihrem Gefängnis in den **Lower Keeps** (Seite 134) befreit habt, könnt ihr die Schwestern in eure Gruppe aufnehmen.

Second Cellar - Southwestern Catacombs



21) Die südwestliche Tür des Raumes lässt sich nur mit dem *Worn Elven Key* öffnen, den ihr an Position 15 der nordwestlichen Region finden könnt.

22) 4 Cult Soldiers mischen hier grade einem Mohrg auf. Die Soldaten haben den *Blackened Elven Key*, einen *Shortbow +3*, *Small Shield +3* und einige Edelsteine bei sich.

23) 5 Maroyles und 1 Margoyle Queen blockieren den Eingang zum nächsten Abschnitt. Sie haben ein paar Edelsteine und Heiltränke in ihrer Behausung angesammelt.

24) 4 Wights und 1 Master Wight liegen am Boden dieses Raumes.

25) Beim durchqueren der Ruinen greifen euch 3 Shadows an.

26) Eine Untoten-Dreierkombo (Zombie Lord, Skeleton Lord, Master Wight) haben sich gegen euch verbündet.

27) Die 4 Schosstierchen (2 Arracats, 1 Guard Arracat und 1 Black Arracat) horten ein paar Edelsteine und Heiltränke. Auf dem Weg zum nächsten Punkt der Karte könnt ihr eventuell einer Dreiertruppe Drow Räuber begegnen.

28) 4 Wights, 3 Mohrgs, 2 Skeletons, 1 Master Wight, 1 Skeleton Lord, 1 Skeleton Knight haben sich hier verbarrikadiert.

29) 4 Freth Drow Warriors, 1 Freth Drow Commander und 1 Freth Drow Priest haben hier eine Art Aussenposten errichtet.

30) Wiedermal wacht eine Gruppe der Dunkelelfenkätzchen (3 Arracats & 3 Black Arracats) über einen Edelsteinschatz.

31) 4 Shadows und 1 Wraith hungern in diesem Raum.

32) Zur Abwechslung ist dieser Raum leer. Ihr könnt hier problemlos rasten, wenn ihr wollt.

33) Auch dieser Raum beinhaltet Edelsteine und Tränke, die von einer Gegnermannschaft (3 Margoyles) bewacht werden.

Second Cellar - Gargoyle Fortress



34) Eine Schlucht hindert euch hier weiterzukommen, denn die Zugbrücke wird unglücklicherweise von der anderen Seite gesteuert und unterliegt somit der Kontrolle der Gargoyles. Doch wenn ihr den Steinmund (*Stone Mouth*), aus dem **Ancient Tomb** der **Glim Gardens**, bei euch tragt könnt ihr euch zumindest schon mal mit den Gargoyles unterhalten. Dummerweise wurden die Gargoyles angewiesen niemanden passieren zu lassen, aber wenn ihr ihnen einen ausreichenden Anreiz bietet ändert sich dieses. Sagt ihnen einfach, dass ihr verwundet seid und Hilfe benötigt. Lassen sie daraufhin noch immer nicht die Brücke herab, so bindet ihnen auf die Nase, dass ihr wirklich schwer verletzt seid und siehe da, sie kommen zu euch herüber, um euch beim Ableben zu helfen.

35) Die Treppe führt hinauf zu Position 9 der **Stillwater Ruins**.

36) Vier Margoyles und eine Margoyle Queen bewachen die Schatzkammer der Festung. Versucht die Gruppe möglichst schnell auszuschalten, denn andernfalls gesellen sich die Margoyles von Position 36 hinzu. Nach dem Ableben der Gemeinschaft könnt ihr die reichhaltige Schatzkammer plündern. Die Truhe ist mit einem Feuersturm Zauber geschützt und enthält zahlreiche +5 Waffen (ein Kurzsword, einen leichten Hammer, eine Streitaxt und einen Kampfstab), Tonnen von Gold, Heiltränke und einen weiteren kleinen Steinschädel.

37) Erstaunlicherweise patrouillieren einige Freth Drow Scouts durch die Festung.

38) 3 Black Arracats haben sich in diesem Raum eingenistet. Sie hüten wie üblich ein paar Edelsteine und Heiltränke.

39) 4 Mohrgrs stellen die Vorhut für einen Erzleichen dar.

40) Dies ist der Unterschlupf eines Archlichs, den ihr wie üblich am Besten besiegt, indem ihr euch direkt vor ihn stellt, sodass er keine Zauber wirken kann. Sein Sarg enthält *Aasiraks Ivory Ring of Power*, einen bemerkenswerten Ring, der 249 Pfund eures Inventars aufhebt. Die östlich gelegene Truhe ist mit einem Feuerball gesichert und enthält *Elhrains Lanthorn*. Die Westliche ist lediglich verschlossen und enthält Heiltränke. Ein Fass in diesem Raum spendiert einem eurer Charaktere 2 Punkte Konstitution. Wenn ihr versucht den Unterschlupf des Erzleichens zu verlassen, werdet ihr von 4 Wights, 4 Mohrgrs, 3 Spectres und 1 Master Wight angegriffen.

41) Der Raum ist überfüllt mit Gerümpel. Doch im Norden des Raumes ist eine Kiste, die ihr zerstören solltet, da sie das Behältnis des Erzleichens von Position 40 darstellt.

Second Cellar - Eastern Catacombs

42) 3 Guard Arracats und 1 Black Arracat haben sich hier eingenistet.

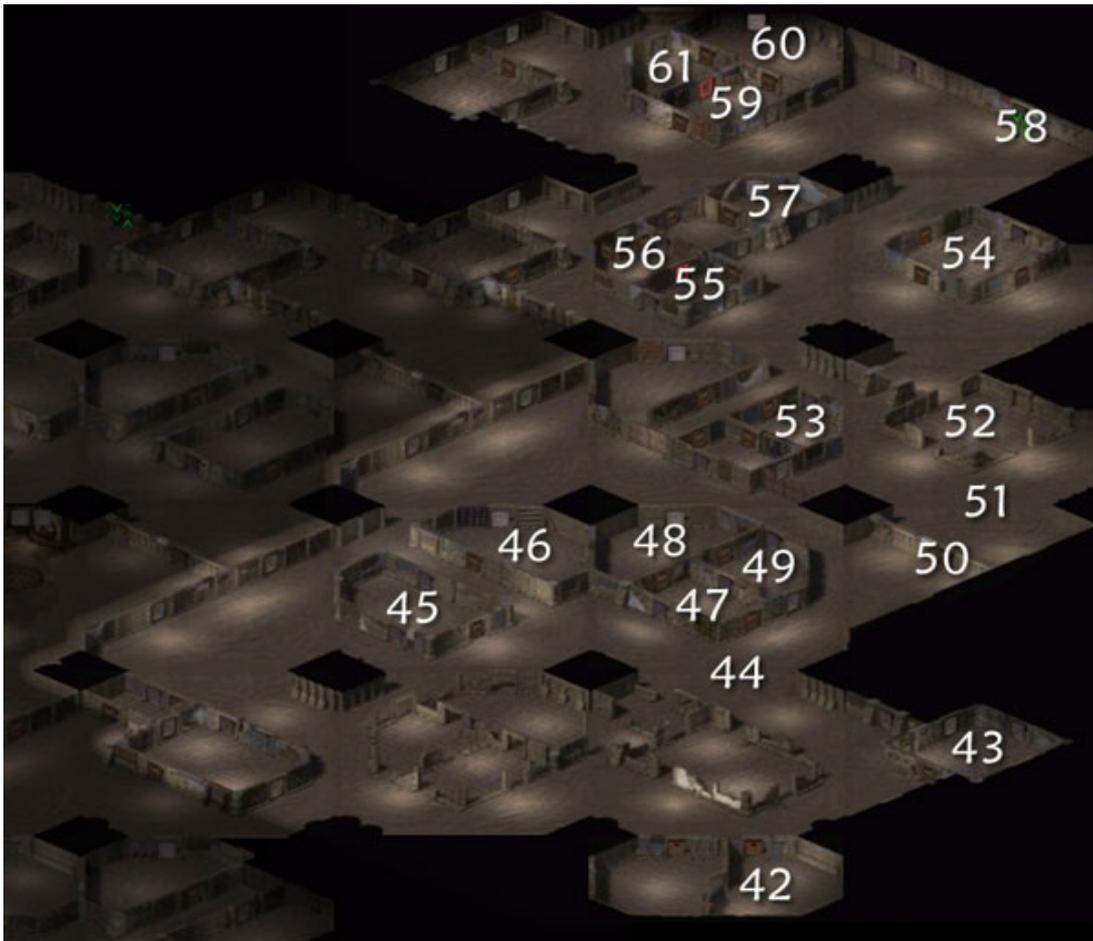
43) Der Raum ist mit einem Haufen Untoter (2 Mohrgrs, 2 Wights, 2 Skeltons, 1 Zombie Lord und 1 Zombie) angefüllt.

44) Hier könnt ihr wiederum auf eine zufällige Patrouille der Orog stossen (6 Orog Marauders Brutes, 1 Orog Marauder Hoodoo und 1 Orog Marauder Boss).

45) Ein vereinzelter Revenant bewohnt dieses Zimmer. Sobald ihr ihn aufgemischt habt, könnt ihr hier rasten. Südwestlich von diesem Raum kann man in einem weiteren Zimmer ein weiteres Fass finden, welches die Weisheit des Charakters der davon trinkt, um 2 Punkte erhöht.

46) Zur Abwechslung ist dieser Raum unbewohnt. In dem Brunnen zur Linken könnt ihr ein wenig Gold finden.

47) 4 Orog Marauder Brutes haben sich in dem Vorzimmer verschanzt. Mit ein wenig Pech lockt ihr die Orog des Nachbarraumes während des Kampfes mit auf den Plan.



48) Mit Betreten dieses Raumes zieht ihr den Zorn zahlreicher Orog auf euch. Ihr werdet von 5 Orog Marauder Brutes, 4 Orog Marauders, 1 Orog Marauder Elite und 1 Orog Marauder Boss attackiert, die den *Scarred Elven Key*, einen grossen Streithammer +4 (*Great Hammer +4*), ein Kettenhemd +4 (*Suit of Chainmail +4*) und eine Heilsalbe bei sich tragen. Ferner enthält die Truhe des Raumes Heiltränke.

49) Dies scheint die Schatzkammer der Orog zu sein. In der gut gesicherten Metalltruhe werdet ihr ein Kettenhemd +5 (*Chainmail +5*) und eine Karte dieses Kellers finden. Die Holztruhe ist ebenfalls mit einer Falle versehen und verschlossen. Sie enthält eine Streitaxt +4 (*Battleaxe +4*).

50) Um diese Tür zu öffnen braucht ihr den *Scarred Elven Key* von Punkt 48.

51) Mit ein bisschen Glück werdet ihr nicht gleich nach Öffnen der Tür angegriffen. Denn hier Patrouilliert eine Gruppe von Kultsoldaten (6 Cult Soldiers und 1 Cult Quartermaster).

52) 6 Freth Drow Warriors, 1 Freth Drow Priest und 1 Freth Drow Commander haben sich in dieser Ruine verschanzt. Wenn ihr oder die Kultpatrouille von Punkt 51 sie ausgeschaltet habt, gelangt ihr an ein Kurzsword +3 (*Shortsword +3*) und einen Zauberstab (*Wand of Cure Serious Wounds*).

53) In dem kleinen Raum hausen 3 Arracats, 2 Guard Arracats und 1 Black Arracats. Wie üblich

horten sie Edelsteine und Heiltränke.

54) 1 Cult Archmage versucht diesen Raum zusammen mit 4 Enthralled Drows zu halten. Er trägt einen Genesungsring (*Ring of Restoration*) bei sich. Auf dem Tisch könnt ihr eine Notiz und eine Schriftrolle (*Scroll of Searing Light*) entdecken.

55) Im Nordwesten des Raumes befindet sich eine Geheimtür, die zur Ruhestätte eine Leichnams führt.

56) Ein Lich und ein Spectre greifen euch an, sobald ihr die Tür zu diesem Raum öffnet. Um den Lich ein für alle mal zu vertreiben, müsst ihr seine *Phylactery* in dem Käfig zerstören. Doch seid gewarnt, sie ist mit einer Blitzfalle gesichert. Im Raum verteilt findet ihr zahlreiche schiefe gegangene Experimente als auch einen Dolch (*Dagger of Warding*).

57) Um die Gegnervielfalt dieser Region weiter abzurunden, trifft ihr in diesem Raum auf eine Gruppe Margoyles (5 Margoyles und 1 Margoyle Queen).

58) Die Treppen ragen hinauf zu Position 66 des ersten Kellers. Wenn ihr die Treppe herunter kommt, ist die Wahrscheinlichkeit gross das ihr einem Kultmagier und 6 Seelenlosen Orog in die Arme lauft.

59) Wenn ihr den Raum betretet, versucht sich ein Dark Naga vom Nebenraum anzuschleichen und euch zu überfallen. Seid also ein wenig schneller und behaltet den Überraschungsmoment auf eurer Seite. In den toten Überresten findet ihr eine Köcher mit +5 Pfeilen (*Quiver of Arrows +5*) und einen Schlüssel (*Oily Iron Key*).

60) Ein toter Kultist liegt neben dem Brunnen des Raumes, was nicht verwunderlich ist, denn der Inhalt des Brunnens ist äusserst giftig. Die Tür zu Position 61 lässt sich nur mit dem *Slender Silver Key* öffnen.

61) Dies ist das Nest der Dark Naga, in dem ihr zahlreiche Gegenstände aufsammeln könnt. Die Truhe ist mit einer Falle versehen und enthält den *Slender Silver Key*, mit dem ihr die andere Tür des Raumes öffnen könnt. Im Regal findet ihr einen Heiltrank und die zweite Truhe enthält neben Edelsteinen den *Dawnspike*, einen effektiven Speer, wenn es um die Vernichtung von Untoten geht.

In einem Raum links von hier findet ihr ein eigenartiges Fass. Der Inhalt erhöht dem trinkenden Charakter die Stärke um 1 Punkt.

Second Cellar - Cult Stronghold



62) Dieser Raum stellt den Anfang des Drachenkult-Territoriums dar. Die 4 Cult Soldiers tragen den *Dull Brass Key* bei sich, den ihr benötigt um die andere Tür des Raumes zu öffnen.

63) In der Ecke des Ganges steht ein Fässchen mit elfischem Met, welches euch heilt. Ausserdem gibts in den Kisten hier 2 Paare Lederstiefel und eine Karte der dritten Ebene der Katakomben.

64) Der Raum ist eine Art niedere Waffenkammer. Zahlreiche nicht magische Waffen, als auch ein grosser Schild +2 (*Large Shield* +2) und ein Kriegshammer +3 (*Warhammer* +3) liegen darin. Die Tür des Raumes ist jedoch mit dem *Fragile Iron Key* (bei Punkt 82 zu finden) verschlossen.

65) Mit dem *Oily Iron Key*, aus der Dark Naga Behausung (Position 59), könnt ihr die Tür problemlos passieren.

66) Der Ring der Seelen (*Ring of Souls*) liegt auf dem Boden dieses Raumes.

67) 1 Cult Mage und 2 Enthralled Drows warten in der Kammer auf euch. Im Raum verteilt liegen eine *Potion of Protection from Poison* (Tisch), *Scroll of Invisibility Sphere* (Regal) und Heiltränke (Truhe mit Falle).

68) 2 weitere Enthralled Drow bewachen eine *Poison Potion* (Tisch), *Scroll of Inflict Wounds* und *Fear* (Regal) und Gold (Truhe). In diesen Räumen findet man auch eine *Potion of Dark Naga Blood*, die man im **First Cellar** gegen *Nightshade* (Schild) tauschen kann.

69) 4 Cult Soldiers, 1 Cult Quartermaster und 1 Cult Lieutenant stehen vor dem Eingang zur nördlichen Festung. Den Schlüssel (*Large Metal Key*) zur nächsten Tür erhaltet ihr ungünstigerweise auf der anderen Seite.

70) Fünf Soldaten des Drachenkultes bewachen eine hölzerne Truhe, in der ihr ein Kettenhemd (*Chainmail* +2) finden könnt.

71) Die Truhe des Raumes enthält ein Langschwert +3 (*Longsword* +3).

72) 6 Cult Soldiers warten hier auf euch. Die beiden Truhen des Raumes beinhalten eine Schlinge +2 (*Sling* +2) und einen Langspeer +1 (*Longspear* +1).

73) Ein verirrter Zombie Lord wartet darauf von euch erlöst zu werden.

74) Hier erwartet euch der vermutlich härteste Kampf dieses Gebietes. Vor der Treppe zur nächsten Ebene haben sich 3 Cult Soldier Elites, 2 Cult Mages, 2 Enthralled Drows und 1 Cult Archmage positioniert. *Gebt Acht! Sobald ihr den letzten Streiter niedergestreckt habt, greift euch die Nachhut von Position 75 aus an. Überlasst ihnen nicht eure verwundbaren Zauberer zuerst.*

76) Wie die Notiz des Raumes berichtet, soll die Drachenkulttruppe (2 Cult Soldiers, 1 Cult Lieutenant und 1 Cult Brigadier) die Schwestern des Silberfeuers (**Bronwyn** und **Kellan**) jagen. Das wollt ihr doch sicherlich nicht zulassen.

77) Der Ausgang führt euch zu Position 9 der **Stillwasser Ruinen**.

Den folgende Abschnitt der Karte werdet ihr erst gegen Ende des Spiels über Beriands Behausung betreten können.

78) 3 Enthralled Drow, 2 Cult Soldiers und 1 Cult Mage umzingeln euch augenblicklich nachdem ihr aus dem Portal tretet. Sie tragen den *Flat Brass Key* bei sich, den ihr benötigt um die nächste Tür zu öffnen.

79) Hier werden **Beriand** und **Faeril** (wenn sie nicht in eurer Gruppe ist) gefangen gehalten. Während ihr den Raum noch betretet haben sie sich jedoch schon selbst befreit. Die Truhen des Raumes braucht ihr nicht näher unter die Lupe nehmen.

80) 4 Cult Soldiers, 2 Enthralled Drow und 1 Cult Archmage, die einen *Wand of Cloudkill* bei sich tragen, bewachen den Raum.

81) 4 Cult Soldiers und 1 Cult Lieutenant blockieren euer Weiterkommen in dieser Halle. Sie haben den *Large Metal Key* bei sich, mit dem ihr die Tür zu Position 69 öffnen könnt.

82) Plünderung ist angesagt. In diesem Raum könnt ihr den *Fragile Iron Key*, einen *Light Mace* +4, einen *Longbow* +3 und ein *Small Shield* +2 ergattern.

83) Im Bücherregal liegt eine *Scoll of Dominance*, die Truhe beinhaltet zwei Schutztränke und auf dem Tisch ruht eine *Greataxe* +2.

84) Dies scheint das Quartier des Kultleiters zu sein. Sobald ihr den Cult Overseer und seine beiden Enthralled Drow Bodyguards ausgeschaltet habt, fallen euch *Druuls Kiss*, das *Sceptre of Leogans* und eine Notiz des Drachenkultoberhauptes in die Hände. Zudem gibt es in der Truhe die *Boots of Grace*, eine *Sling* +4 und einen weiteren kleinen Steinschädel.

Lower Keeps

Auch über dieses Level der Elfenkatakomben liegt leider keine detaillierte Lösung oder Karte mehr vor. Deshalb nur eine Liste der wichtigsten Dinge, die hier zu finden sind.

Eure Hauptgegner hier werden Drow und Arracats sein, Lichs und diverse Untote und Kultisten.

In einem ziemlich grossen Gebiet im südlichen Teil der Karte sind mehrere 'traprunes' (Eine Art Tretmine, die schwierig zu erkennen sind) verteilt. Diese Runen zaubern Feuerbälle in eure Gruppe, sobald ihr drauf tretet und verursachen starken Schaden. Einer eurer Charaktere sollte (wenn möglich) sicherheitshalber das *Necklace of the safe footfalls* aus dem **Ancient Tomb** tragen, welches die Tretminen entschärft.

- Neben vielen magischen Gegenständen und Spruchrollen gibt es die üblichen Schlüssel zu finden, die man meistens ein paar Türen oder Truhen weiter benötigt.
- Auf dieser Ebene werden die beiden Wächternagas **Ethe** und **Gloran** gefangen gehalten. Ihr solltet sie befreien, damit sie zum Schrein des Silberfeuers (Nr. 20 in **Northwestern Catacombs** im **Second Cellar**) zurück kehren können. Dies ist auch die Gelegenheit um die zwei Schwestern (**Bronwyn** und **Kellan**) in eure Gruppe aufzunehmen, sofern ihr das wollt.
- Im westlichen Teil der Karte sind mehrere alte Gräber. In diesen Räumen findet man diverse nicht-magische Waffen, die man in den entsprechenden Sarkophag legen muss, um die magische Version dieser Waffe zu erhalten.
- Es gibt zwei Ausgänge nach **Stillwasser** und in der südwestlichen Ecke geht es weiter zu den **Prisons**.

Prisons – Übersicht



Dies ist die letzte Ebene der Elfenkatakomben. Sie wurde einst dazu genutzt die grössten Helden der Stadt zur Ruhe zu Betten. Doch in der Zwischenzeit haben die Drows und Drachenkultler die Ebene zur ihren umfangreichsten Niederlassungen in Myth Drannor umfunktioniert.

Tombs of Heroes: Seite 135

Entlang des südlichen Endes reiht sich eine beträchtliche Anzahl von Grüften auf, in denen Elfen- und Zwergenhelden gleichermaßen begraben sind. Am Ende der Kette erwartet euch eines der mächtigsten Schwerter überhaupt, das *Dreadsword Daemonic*.

Freth Drow Stronghold: Seite 137

Diese Festung ist mit der auf der 1. Ebene vergleichbar. Sie ist mindestens ebenso gut befestigt und birgt zur Belohnung zahlreiche Schätze. Zu den absoluten Mussobjekten zählen der *Sacred Staff of Sunlight* und *Baneblade Faervian*.

Freth Drow Command Post: Seite 140

In dieser Ecke des Dungeons planen die Drow ihren glorreichen Kreuzzug gegen Myth Drannor. Nehmt euch etwas Zeit und sagt Dreydre, der Anführerin der Freth Drow, guten Tag.

Cult Outskirts: Seite 142

Dieses Gebiet ist grösstenteils unbesiedelt. Es gibt hier einige Untote und Patrouillen der Kultisten anzutreffen. Das Gebiet dient scheinbar als Pufferzone zwischen dem Kult und den Drow.

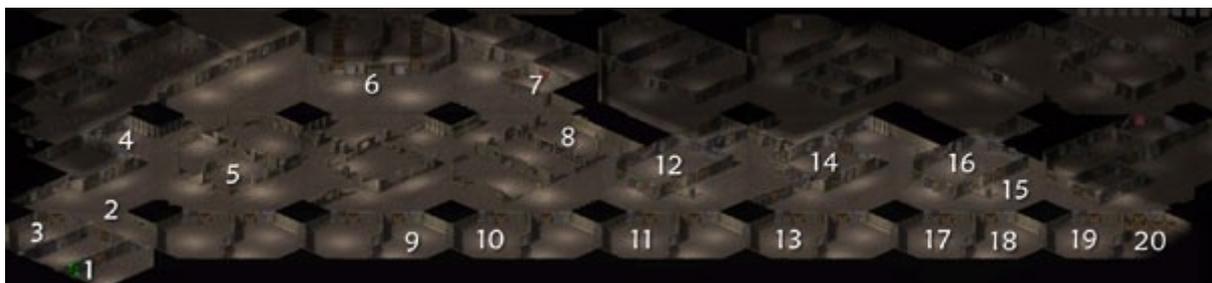
Cult Main Facility: Seite 144

Dies ist die am Besten befestigte Anlage des Drachenkultes. Sie umfasst ein Trainingsareal, Lagerräume, Quartiere und Gefängniszellen. In letzteren werdet ihr endlich den Baelnorn, **Miroden Silverblade**, finden.

Mirodens Prison: Seite 146

Dies ist die Unterkunft des Baelnorns, **Miroden Silverblade**. Zu ihr gelangt ihr, wenn ihr Miroden aus den Fängen des Drachenkults befreit habt und ausserdem bekommt ihr durch diesen Raum endlich Zugang zu **Schloss Comanthor**.

Prisons – Tombs of Heroes



1) Hier taucht ihr auf, wenn ihr den Abgang in der südwestlichen Ecke der **Lower Keeps** benutzt.

- 2) 3 Freth Drow Scouts erkunden diesen Gang. Wie üblich ist es Zufall auf sie zu treffen.
- 3) Der Raum dient 3 Black Arracats als Heimat. Sie haben ein wenig Gold angesammelt.
- 4) Die Tür ist mit dem *Iron Spider Key* verschlossen, den ihr weiter östlich an Position 12 findet.
- 5) Zahlreiche tote Dunkelelfen und Edelsteine liegen auf dem Boden verteilt. Mit ein wenig Glück begegnet ihr einer Drow Patrouille (9 Freth Drow Commandos).
- 6) Zunächst lauft ihr vermutlich 3 Margoyles in die Arme. Im Anschluss daran müsst ihr es etwas weiter westlich mit einer Freth Drow Gruppe (5 Freth Drow Commandos, 2 Guard Arracats, 1 Freth Drow Priest) aufnehmen.
- 7) In dieser kleinen Kammer wohnt lediglich ein vereinzelter Zombie Lord. An der nordöstlichen Wand befindet sich ein geheimer Zugang zum **Freth Drow Stronghold**.
- 8) 2 Black Arracats und 1 Guard Arracat bewachen ihren Edelsteinschatz.
- 9) Dies ist die Gruft von Kerym vom Ildacer Clan, in ihr hausen 2 Spectres.
- 10) In Aleas Gruft wohnen 2 Wraiths und ein Master Wraith.
- 11) In der Ruhestätte von Finolas vom Ulondarr Clan hausen 2 Spectres und 1 Master Spectre.
- 12) Ein Revenant hat soeben einen Drow Robber dabei ertappt, wie er sein Grab ausrauben wollte. Der Räuber trägt neben Edelsteinen und einem Heiltrank auch den *Iron Spider Key* bei sich, den ihr an Position 4 benötigt.
- 13) Die Gruft war einst für Aolis Ammath vom Alastrarra Clan angedacht, doch in der Zwischenzeit haben sich 2 Morhgs, 2 Wights und 1 Revenant dort eingenistet.
- 14) In diesem Raum befindet sich die Kiste, welche den Erzleichenam von Position 15 an diese Existenzebene bindet.
- 15) Der Durchgang wird euch von einem Archlich und 3 Master Shadows versperrt.
- 16) 5 Margoyles warten hier auf euch.
- 17) Dies ist die Ruhestätte von Penaal Thrist vom Aulamyr Clan. Sie wird von 2 Mohrgs, 2 Wights und 1 Master Spectre heimgesucht.
- 18) In der Gruft von Fieryat vom Nierdre Clan trifft ihr auf 4 Mohrgs, 2 Wights, 2 Master Wraiths und 1 Master Wight.
- 19) 4 Mohrgs und 2 Master Spectres haben sich in der Gruft von Laele eingenistet.
- 20) Nun steht ihr vor der Gruft, die das vermutlich beste Schwert im gesamten Spiel beinhaltet.

Selbstverständlich ist sie daher auch entsprechend gut gesichert. Der Sarg selbst wirkt einen permanenten *Circle of Death*-Zauber und die beiden verschlossenen Eingangstore sind mit Fallen gespickt (*Cloudkill und Firestorm*). Wenn ihr euch dem Sarg selbst nähert greift euch ein Revenant an und von hinten nähern sich sodann 9 Mohrgs, 2 Lichs und 1 Archlich. Habt ihr sie alle bezwungen könnt ihr euch des *Dreadsword Daemonic* bemächtigen.

Prisons – Freth Drow Stronghold

(leider kein Bild mehr vorhanden)

21) 2 Spectres und 1 Mohrg hausen in diesem Raum.

22) Die Geheimtür im Norden des Raumes führt euch zur Schatzkammer der Drow. Hinter der Tür erwartet euch eine Drow Patrouille bestehend aus 2 Freth Drow Commanders und 2 Guard Arracats.

23) Dies ist der untere Teil der Dunkelelfenschatzkammer, in dem die Freth Drow ihre niederen Schätze aufbewahren. 2 Freth Drow Robbers tragen hier Gold und Edelsteine spazieren. In den zahlreichen Behältnissen könnt ihr folgende Gegenstände finden:

Drow Quiver of Assassin Arrows (Metalltruhe), *Potion of Invisibility* (Bücherschrank), *Potion of Spell Resistance* (Bücherschrank), *Scroll of Firestorm* (Regal), *Scroll of Incendiary Cloud* (Regal) und *Scroll of Ressurrection* (Metalltruhe).

24) Nun seid ihr in der eigentlichen Schatzkammer. Wie ihr euch sicherlich denken könnt ist sie gut bewacht, insgesamt 13 Dunkelelfen sind hier positioniert (5 Freth Drow Warriors, 4 Freth Drow Guards, 1 Freth Drow Grandmaster, 1 Freth Drow Priest, 1 Freth Drow High Priest und 1 Freth Drow Assassin).

5 Truhen zieren den Raum. In der nördlichen Truhe ruht *Baneblade Faervian*, das legendäre Schwert von **Hachaam Selorn**. Ihr könnt es für euch behalten oder eine weitere Quest mit ihm bestreiten, um an ein weiteres mächtiges Schwert zu gelangen, dem *Baneblade Morvian*. Wenn dem so ist, müsst ihr das Schwert in den Sarg von **Hachaam Selorn** übergeben, der sich an Position 53 / Seite 111 im **Orog Trainingscamp** der **Halls of Light** befindet.

Die anderen 4 Truhen sind entlang des südlichen Endes aufgereiht. Von Links nach Rechts enthalten sie:

1. Truhe: *Ring of Azular*, *1 Healing Potion* und Gold
2. Truhe: *Daemoniclaws of Gr'Zak*
3. Truhe: *Morolith Hammer*, *Ravenskin Armor* und Gold
4. Truhe: *Eye of the Witch* und *Potion of Insect Plague*

25) Auf dem Tisch des Raumes liegt das *Beacon of Grigori*. Die Tür ist jedoch verschlossen, was aber nicht heißen soll, dass ihr sie nicht knacken könnt.

26) Wie der vorige Raum, ist auch dieser verschlossen. Sobald ihr ihn aufgebrochen habt, könnt ihr euch des Kurzschwertes *Drakolwyng* (Tisch), *Seethres Tongue* (Bücherregal) und dem *Ilrazor of Sholg Gliath* (Metalltruhe) bemächtigen.

27) Auch diese Tür ist verschlossen. Hinter ihr erwartet euch ein Freth Drow Priest, der einige Schriftrollen (*Scroll of Destruction*, *Scroll of Slay Living*, *Scroll Controll Undead* und *Scroll of Finger of Death*) zu bewachen versucht.

28) In dem Raum erwarten euch 4 Freth Drow Guards, 2 Black Arracats, 1 Freth Drow Guard Master und 1 Freth Drow Priest. Der *Heavy Spider Key* aus dem Regal öffnet die Tür zum Nordosten.

29) 3 Freth Drow Commandos, 2 Freth Drow Commanders, 1 Freth Drow Priest und ein Freth Drow High Priest streiten sich, um den Posten des besseren Anführers. Gut für euch, wenn sie sich selbst die Schädel einschlagen.

30) Der kleine Raum dient 4 Freth Drow Priests, 1 Freth Drow Commander und 1 Freth Drow High Priest als Unterschlupf. Zu finden gibt es hier eine *Scroll of Heal* (Regal), einen *Staff of Harm* (Holztruhe) und einen *Wand of Firestorm* (Metalltruhe).

31) Willkommen in der Waffenkammer der Freth Drow, oder zumindest davor. Denn die Tür ist verschlossen, sie lässt sich aber problemlos aufbrechen. Drinnen gibt es eine entsprechend grosse Auswahl an Waffen und Munition: *Drow Quiver of Arrows*, 3, *Drow Shortbows* +3, 2 *Drow Shortbows* +5, 5 *Drow Longspears* +4, 1 *Drow Longsword* +5, 1 *Drow Mace* +5 und 4 *Drow Dagger* +4.

32) Eine weitere Zufallsbegegnung mit 4 Freth Drow Priests.

33) Der Raum ist eine kleinere Bibliothek, in der ihr eine *Scroll of Circle of Death*, eine *Scroll of Raise Dead* und eine *Potion of Globe of Invulnerability* finden könnt.

34) Die Unterkünfte sind mit 7 Freth Drow Warrior und 2 Freth Drow Commander angefüllt. Nachdem ihr sie ausgeschaltet habt, könnt ihr die Fallen gespickten Truhen knacken. (*Pigsocket Spear & Headsplitter Axe*).

35) In diesem Durchgangsraum stehen 4 Freth Drow Warrior, 2 Guard Arracats, 1 Freth Drow Commander und 1 Freth Drow Priest Spalier.

36) In dieser Halle erwartet euch ein harter Kampf. Sobald ihr sie betretet, umzingeln euch zahlreiche Drow. Von links kommen 3 Freth Drow Guards, 1 Freth Drow Priest, 1 Freth Drow Assassin und 1 Freth Drow Guard Master. Mittig schleicht sich ein vereinzelter Freth Drow Assassin an und von rechts kommen 4 Freth Drow Guards, 1 Freth Drow Assassin und 1 Freth Drow High Priest näher.

37) Die beiden Dunkelelfen (1 Freth Drow High Priest & 1 Freth Drow Priest) dieses Raumes sollten nach der Massenschlacht keine grössere Gefahr mehr für euch darstellen.

38) Trotz des kleinen Umfangs des Raumes halten sich einige Drows darin auf (4 Freth Drow Priests, 1 Freth Drow Commander und 1 Freth Drow High Priest). Wenn ihr sie befriedet habt, könnt ihr euch des *Dagger of Magus* (Schränkchen), *Wand of Melfs Acid Arrow* (verschlossene Metalltruhe) und das *Necklace of Spiritual Weapon* (verschlossene Holztruhe) schnappen.

39) Zwei vereinzelt Freth Drow Priests halten sich in diesem Bibliotheksabschnitt auf. Im Regal könnt ihr wiederum einen Trank (*Potion of Shield of Faith*) und ein paar Schriftrollen (*Scroll of Dispel Magic & Scroll of Shield of Faith*) finden.

40) Hier könnt ihr einen Trank (*Potion of Displacement*) und 2 Schriftrollen (*Scroll of Lightning Bolt & Scroll of Repulsion*) abgreifen.

41) Lediglich ein paar Tränke (*Potion of Delay Poison, Potion of Fireshield*) und Schriftrollen (*Scroll of Cone of Cold & Scroll of Remove Paralysis*) verstecken sich in diesem und dem nächsten Raum.

42) Dies ist ein weiterer möglicher Eingang zum **Freth Drow Stronghold**. Das Begrüssungskomitee besteht aus 3 Freth Drow Priests, 1 Freth Drow High Priest, 1 Freth Drow Inquisitor und 1 Freth Drow Commander. Als Belohnung winken euch Heiltränke (Regal), *Bernards Unforgivable Boots* (Metalltruhe) und die *Gauntlets of Destruction* (Holztruhe).

43) Dieser und der angrenzende Raum sind Ställe für Arracats. 2 Freth Drow Warriors bewachen die 3 Black Arracats und 2 Guard Arracats.

44) Dieser Stall enthält wie der angrenzende 2 Freth Drow Warriors, 3 Black Arracats und 2 Guard Arracats.

45) 4 Freth Drow Guards bewachen den Raum. Ausser einer *Potion of Invisibility* im Regal gibt es hier nichts zu holen.

46/47) Wie an Punkt 43/44 ist auch dieser Doppelraum ein Stall für Arracats. In jedem der beiden Räume befinden sich 2 Freth Drow Warriors, 3 Black Arracats und 2 Guard Arracats.

48) 7 Freth Drow Warriors und 1 Freth Drow Commanders passen auf zwei Truhen auf. In der Linken schlummert Gold und ein *Drow Shortsword +4* und in der Rechten liegt eine *Drow Mace +4* und ebenfalls etwas Gold. Ausserdem steht im Regal noch ein Heiltrank.

49) 5 Freth Drow Warriors und 2 Freth Drow Commanders lauern in diesem Raum. Die Truhen des Raumes sind beide mit Fallen versehen und enthalten neben Gold 2 *Drow Quiver of Arrows*. Auch hier findet ihr im Regal einen Heiltrank.

50) Wenn ihr die Geheimtür gefunden habt, winkt euch ein grosser Schatz: *Wraithmael of Drenofiend*.

51) Zur Abwechslung gibt es hier mal nur Schätze und keine Gegner. In der linken Truhe befindet sich ein *Drow Longsword +3* und Gold und in der Rechten lagert ein *Drow Shortsword +4* und Gold.

52) 6 Freth Drow Warriors und 2 Freth Drow Commander bevölkern den Raum. Die linke Truhe ist verschlossen und mit einer Falle versehen. In ihr schlummert ein *Drow Shortbow +5*.

53) Der *Well of Wishes* ruht in der südlichen Ecke der Halle. Lasst euch von seinem Namen aber nicht verleiten, aus ihm zu trinken, er wird eure Charaktere lediglich benebeln, was euch das Leben kosten kann, denn ein Drow Assassin versteckt sich in der Nähe des Brunnens. Nördlich des Brunnens patrouilliert ein Dunkelelfenkommando (10 Freth Drow und 1 Freth Drow Commander).

54) 4 Freth Drow Guards warten nur darauf, dass ihr die Tür öffnet.

55) 3 Freth Drow Warriors, 1 Freath Drow Priest und 1 Freth Drow Commander wachen über diesen Raum. Im Regal könnt ihr einen Heiltrank und einen *Ring of Confusion* finden.

56) Der Gang wird von 8 Freth Drow Warriors, 1 Freth Drow Priest und 1 Freth Drow Commander bewacht.

57) 4 Freth Drow Guards begrüßen euch, wenn ihr diesen Eingang zu ihrer Festung betretet.

Prisons – Freth Drow Command Post



58) 3 Freth Drow Guards und 1 Freth Drow Priest bevölkern diesen Raum.

59) 4 Freth Drow Assassins überfallen euch beim Durchqueren dieser Halle. Sie kommen jeweils aus einer der 4 Himmelsrichtungen.

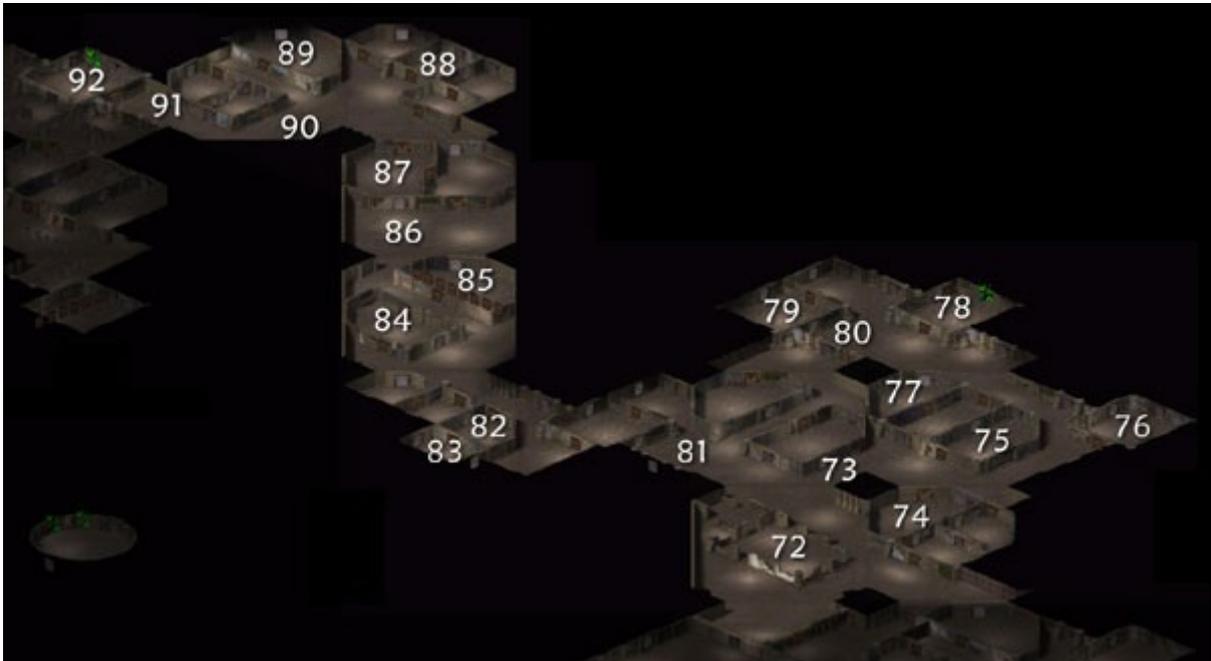
60) Es erwartet euch eine Metallkiste, welche verschlossen und mit einer Falle versehen ist. In ihr schlummert ein Haufen Goldmünzen.

61) 6 Freth Drow Commandos und 2 Freth Drow Commander halten sich in diesem Abschnitt auf. Sie wachen über eine verschlossene Goldtruhe.

62) In dem Geheimraum haben sich 2 Freth Drow Guards, 1 Black Arracat und 1 Freth Drow Guard Master verschanzt. Im Regal des Raumes liegt ein Heiltrank und die verschlossene und Fallen übersäte Truhe enthält Gold und das *Spellfoil Shield*.

- 63) Dies ist Dreydre's (eine der Drow Anführerinnen) persönliches Reich. Ihr könnt die südliche Geheimtür benutzen, um sie zu überraschen. Ihre Leibgarde besteht aus 2 Freth Drow Guards und einem Kalannar, dem stärksten Arracat. Sie selbst zählt zur Klerikergattung. Die Gruppe trägt den *Venom Dagger* und eine Karte dieses Levels bei sich. In dem Raum ruhen zwei Kisten, welche jeweils mit Fallen versehen und verschlossen sind. In der hölzernen Variante findet ihr Gold und das Medaillon von Lolth und die Metallene hält eine *Drow Spidersilk Armor* und ebenfalls Gold unter Verschluss. Im Regal liegen zudem eine *Potion of Freedom of Movement* und eine *Scroll of Fear*.
- 64) 2 Freth Drow Guards, die Bestandteil von Dreydres Leibwache sind, verstecken sich in diesem Raum. Sie werden lediglich auf den Plan gerufen, wenn ihr den vorangegangenen Kampf nicht schnell genug beendet. Sie tragen eine *Potion of Invisibility* bei sich.
- 65) Der Raum dient lediglich als Schatzkammer. In der mit Fallen gespickten und verschlossenen Truhe befinden sich der *Ring of Cursing* und Gold, während im Regal eine *Scroll of Dispel Magic* liegt.
- 66) Auch dieser Raum ist verlassen. In der verschlossenen Truhe findet ihr ein *Small Shield +4* und im Regal eine *Potion of Hold Poison*.
- 67) 5 Freth Drow Warrior und 1 Freth Drow Commander lauern in diesem Raum. Zu gewinnen gibt es jedoch lediglich Gold und einen Heiltrank.
- 69) Ein weiterer Raum zum Plündern. Die Truhen sind wie immer verschlossen und mit Fallen übersät. In der Linken könnt ihr *Samigels Dead Slayer* und in der Rechten Gold erstehen. Im Regal wartet wie üblich ein Heiltrank.
- 70) 3 Freth Drow Commandos und 1 Freth Drow High Priest bevölkern den Raum. Sie tragen nur ein paar Heiltränke bei sich.
- 71) 4 Freth Drow Guards, 1 Freth Drow Guard Master, 1 Freth Drow High Priest und 2 Guard Arracats bewachen den Eingang der Festung. In dem nahegelegenen Regal liegt eine *Potion of Blink*.

Prisons – Cult Outskirts



72) 7 Margoyles lauern in den Schatten dieser Ruine.

73) Zwei grosse Kultistengruppen tummeln sich in diesem Gang. 6 Soulless Orog, 4 Enthralled Drow, 1 Freth Drow Archmage und 1 Freth Drow Brigadier teilen sich die rechte Hälfte, während Links 8 Soulless Orog und 1 Cult Brigadier umherwandern.

74) 2 Mohrgs, 2 Master Wraiths und 1 Wraith geistern durch diese Gruft.

75) 3 Enthralled Drow, 2 Soulless Orog und 1 Cult Mage hausen hier.

76) 4 Zombie Lords leben in diesem Raum. Sobald ihr sie zur Ruhe gebettet habt, könnt ihr hier rasten.

77) 4 Margoyles haben sich diesen Raum als Nistplatz ausgesucht.

78) 1 Mohrg und 2 Wraith wachen über den Höhlenausgang zu den **Stillwasser Ruinen**.

79) 2 Shadows und 1 Master Shadow spuken hier.

80) 7 Enthralled Drow und 1 Cult Archmage patrouillieren gelegentlich in dieser Gegend.

81) Bei Zeiten führt ein Cult Brigadier eine Gruppe von 8 Enthralled Drows durch diese Ruine.

82) 5 Margoyles liegen im Clinch mit 6 Enthralled Drows und 1 Cult Archmage. Dem glücklichen

Sieger dürft ihr gerne sein Ende bereiten.

83) Eine vereinzelt Margoyle Queen versteckt sich hier, vermutlich vor den Kultisten des Vorräumens.

84) 7 Margoyles befestigen diesen Raum.

85) 2 Spectres hausen als einzige in diesem Gefängnis.

86) Hier patrouilliert eine gewaltige Kultistengruppe. Wenn ihr nicht schon beim Verlassen von Raum 85 in die Arme gelaufen seid, dann werdet ihr spätestens hier vor 4 Souless Orog, 4 Enthralled Drows, 1 Cult Lieutenant und 1 Cult Archmage stehen. Mit ein wenig Pech steigt die Gruppe von Punkt 87 auch gleich mit ein.

87) Der Weg gen Norden ist von 4 Enthralled Drow, 4 Souless Orog, 1 Cult Archmage und 1 Cult Lieutenant versperrt.

88) Die Tür zu diesem Raum ist verschlossen, kann jedoch geknackt werden. In dem Raum gibt es zwar nur eine leere Truhe, dafür könnt ihr hier jedoch rasten.

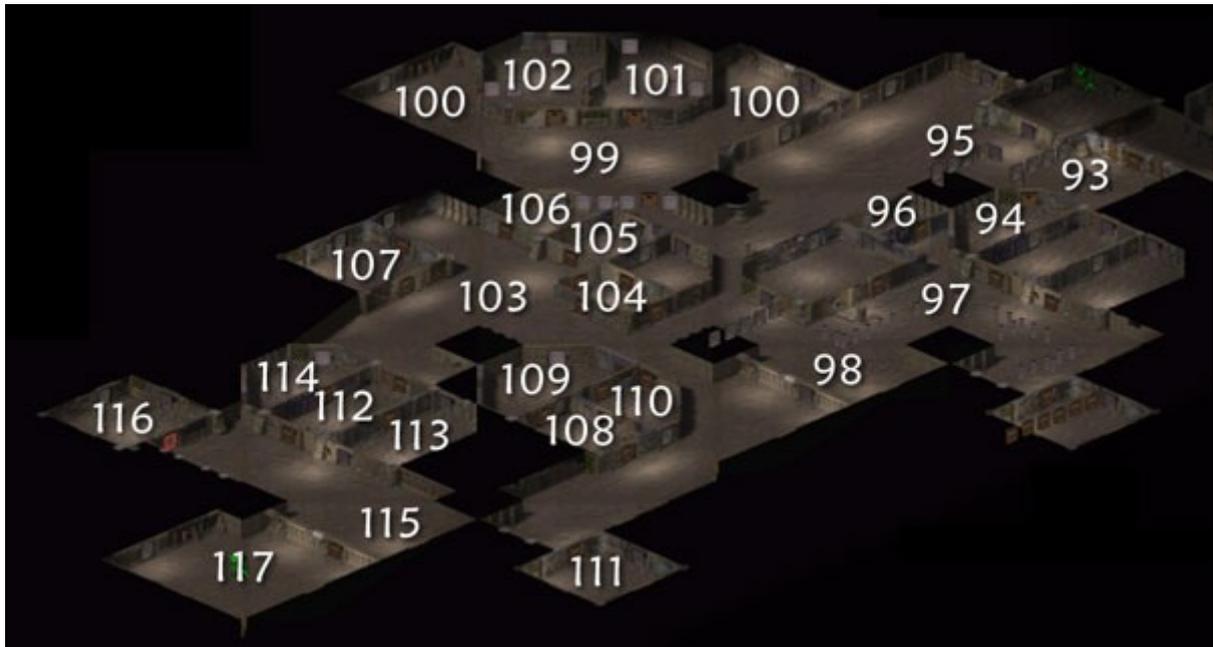
89) 3 Mohrgs erwarten euch in diesem Raum.

90) 4 Master Wraiths spuken durch ihre letzte Ruhestätte.

91) Wenn ihr euch der Tür nähert, wird eine Zwischensequenz eingeleitet, in der **Kya Mordrayn** die Kultarmada auf euch hetzt. Anschliessend könnt ihr die Tür öffnen und euch ihnen entgegen werfen.

92) Die Treppe führt hinauf zu Punkt 44 des **Nightingale Courts**.

Prisons – Cult Main Facility



93) Bevor ihr die Tür zu diesem Gebiet öffnet, solltet ihr euch überlegen zu rasten, denn es erwartet euch eine wirklich grosse Truppe in diesem Raum.

Habt ihr die Türe nun einmal geöffnet steht ihr mindestens 6 Cult Soldier Elites, 4 Souless Orog, 1 Cult Archmage und 1 Cult Lieutenant gegenüber. Meistens gesellen sich jedoch auch sofort 4 Enthralled Drow, 2 weitere Cult Soldier Elites, 2 Dragon-Kin, 1 Dragon-Kin Captain, 1 weiterer Cult Lieutenant, 1 Cult Brigadier und 1 weiterer Cult Archmage hinzu. Falls sie nicht sofort da sind, werfen sie sich aber euch 100%ig anschliessend in den Weg.

94) Verstärkung (2 Cult Soldier Elites, 1 Cult Lieutenant, 1 Cult Brigadier, 1 Cult Archmage) für den Eingangsbereich erwartet euch hier.

95) 4 Enthralled Drow, 2 Dragon-Kin und 1 Dragon-Kin Captain nahen zur Verstärkung ihrer Kameraden an Punkt 93.

96) 2 Cult Soldier Elite haben sich in dieser Abstellkammer versteckt. In dem westlich gelegenen Gang patrouillieren gelegentlich 8 Enthralled Drow, 1 Dragon-Kin und 1 Cult Archmage. Wenn sie zugegen sind, werden sie euch ebenfalls angreifen, sobald ihr den Raum betretet.

97) Hier gibt es wirklich nichts, weder Gegner noch Schätze.

98) 3 Cult Soldier Elites und 1 Cult Lieutenant lauern hier auf euch.

99) Hier beginnt das Kultrainingslager, zwei Dragon-Kins wachen über den Eingang.

100) An diesen beiden Punkten steht je ein Cult Lieutenant, der 4 Cult Soldiers trainiert.

- 101) Es scheint als haben die 5 Magier (4 Cult Mages und der 1 Cult Archmage) die Kontrolle über ihr seelenloses Orogexperiment verloren. Auf dem Tisch liegt eine *Scroll of Control Undead* und im Regal ein Heiltrank.
- 102) 5 weitere Magier (4 Cult Mages und der 1 Cult Archmage) praktizieren hier Kettenblitzzauber. Ein entsprechender Zauber liegt in Schriftrollenform auf dem Tisch und ein weiterer Heiltrank im Regal.
- 103) In diesem Gang erwartet euch ein mächtiges Kultistengrüpchen (8 Cult Brigadiers, 2 Cult Archmages, 1 Cult Field Marshal und 1 Cult Overseer).
- 104) 2 Cult Soldiers Elite und 1 Cult Brigadier tragen den *Blackened Key* für Position 108 spazieren.
- 105) Der Raum ist mit zwei Truhen angefüllt. Von denen die Linke mit einem Heiltrank und die Rechte mit Pfeilen (*Quiver of Arrows +5*) angereichert ist.
- 106) 3 Cult Soldier Elite und 1 Soulless Orog bewachen zwei Truhen, in denen ein *Small Shield +4* und Gold liegen.
- 107) Dies scheint das Offiziersquartier zu sein. Zum Bedauern des Cult Lieutenants ist er vollkommen allein. Wenn ihr ihn ausgeschaltet habt, könnt ihr euch den *Drow Dagger +5* und den Heiltrank vom Regal, die *Potion of Bulls Strength* aus der linken Truhe und die *Full Plate +4* aus der rechten Truhe schnappen.
- 108) Um die Eingangstür zu öffnen benötigt ihr den *Blackened Key* von Position 104. Dahinter erwarten euch 4 Enthralled Drow und 1 Cult Archmage. Die verschlossene und mit Fallen gespickte Truhe enthält den *Thogguas Tooth*.
- 109) Leichte Beute erwartet euch in diesem Zimmer. Ein Cult Overseer und 2 Enthralled Drow wachen über den *Gulstav of MRaelhorrid*. Ausserdem zieren eine *Potion of Healing*, *Scroll of Restoration* und eine *Scroll of Raise Dead* das Regal. Reicht euch das immer noch nicht, könnt ihr die Truhe knacken (Vorsicht Falle) und euch den *Ring of Searing Light*, *Wand of Mass Suggestion*, Gold und einen weiteren Steinschädel schnappen.
- 110) Der Raum ist noch leichter bewacht als der vorangegangene. Ein einzelner Cult Brigadier wacht über den *Simple Silver Key* auf dem Tisch und 3 Truhen. Alle Truhen sind gut geschützt und verschlossen. In der Nördlichsten lagert Gold und das *Ravensong Longsword*, in der Mittleren ein Heiltrank und in der Südlichen eine *Potion of Remove Fear*.
- 111) Vor diesem Raum patrouillieren gelegentlich 6 Enthralled Drow, 1 Dragon-Kin und 1 Cult Archmage. Drinnen erwartet euch hingegen eine kleinere Gruppe von 2 Enthralled Drow und 1 Cult Mage. Der Kultmagier trägt einen *Wand of Stinking Cloud* bei sich und in der Truhe des Raumes sind einige Schriftrollen (*Scroll of Destruction*, *Incendiary Cloud*, *Firestorm* und *Desintegrate*) versteckt.
- 112) 2 Cult Soldier Elites versuchen sich euch in den Weg zu stellen.

113) 5 Cult Soldier Elites und 1 Soulless Orog beschützen ein Truhe mit Gold. Sie greifen nach einer Runde in den Kampf an Position 112 ein.

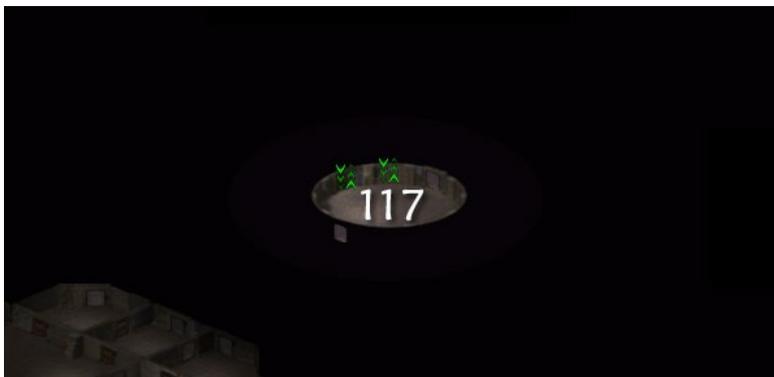
114) Zwei Truhen erwarten euch hier, in beiden befindet sich lediglich Gold.

115) Nun erhöht sich der Schwierigkeitsgrad wieder ein wenig. 4 Cult Soldier Elites, 4 Cult Brigadiers, 1 Cult Lieutenant und 1 Cult Field Marshall haben sich in dieser Halle aufgereiht, um euch zu stoppen. Sie tragen den *Black Steel Key* bei sich.

116) Der Geheimraum wird von einer Gruppe Schatten (6 Master Shadows und 2 Shadows) bewacht. Wenn ihr den Kampf überstanden habt, könnt ihr euch das *Wraithmael Shield* aus dem Brunnen holen (Vorsicht Falle).

117) Nun seid ihr endlich am Ende dieses Dungeons angelangt. Hier wird der Baelnorn, **Miroden Silverblade**, vom Drachenkult (8 Cult Soldier Elites, 2 Cult Archmages, 1 Cult Overseer und 1 Cult Brigadier) festgehalten. Zum Öffnen der Eingangtür benötigt ihr den *Black Steel Key*, den die Truppe aus dem Vorraum bei sich hatte. Sobald ihr die Kultisten ausgeschaltet und Miroden befreit habt, teleportiert er euch in seine Behausung.

Prisons – Mirodens Prison



117/118) Dies ist **Miroden Silverblades** Behausung. Ihr gelang zu zwei Punkten des Spieles hier her:

1. Sobald ihr den Baelnorn aus den Fängen des Drachenkults (Position 117) befreit habt: Er erzählt euch sodann, dass er den Sapphire, der das Mythal erzeugt hat, zerstört hat, um ihn nicht dem Kult in die Hände fallen zu lassen. Eure einzige Möglichkeit das Mythal neu aufzubauen, besteht darin einen neuen *Gem of the Weave* von **Harldain** zu holen und von **Anorrweyn** stimmen zu lassen. Um euch diesen Auftrag zu ermöglichen öffnet er ein Portal zurück zur Oberfläche und gibt euch Zugriff auf seine Schatztruhen. Diese enthalten neben zahlreichen Heilungs- und Wiederherstellungstränken eine Reihe von +5 Ausrüstungsgegenständen (*Light Mace* +5, *Suit of Chainmail* +5, *Shortsword* +5, *Pike* +5, *Club* +5, *Suit of Leather Armor* +5, *Suit of Full Plate* +5, *Greatsword* +5 und *1 Greataxe* +5).

2. Wenn **Anorrweyn** vergeblich den *Gem of the Weave* gestimmt hat: Wie sich in dem Gespräch zwischen **Anorrweyn** und **Miroden** herausstellt, hat er den alten *Gem* nie zerstört, sondern ihn **Kya** übergeben, weil er ihren beflügelnden Worten Glauben geschenkt hat. Somit liegt es wiederum an euch, den *Gem* zu suchen und zu zerstören. **Miroden** öffnet hierzu ein zweites Portal, welches euch zu Position 1 des **Castle Passageways** teleportiert.

Castle Passage

Wieder ein Stück, dessen Lösungsteil und Bild der Karte leider verloren ging. Auch hier nur eine Zusammenfassung der wichtigsten Punkte.

Ihr werdet aus **Mirodens** Gefängnis hier her deportet. Das ist der einzige Weg, diesen Ort das erste Mal zu erreichen. Es gibt gleich in der Nähe des Eingangs eine Treppe zum **Nightingale Court**, über die man dann auch wieder hier her kommen kann.

- Immer noch in der Nähe des Eingangsbereichs wird euch ein Skeleton Lord auf den *Stone of Fates* ansprechen, den man später auf dem Weg zum Schloss findet.
- Einen Raum weiter benötigt man das *Rivening Word* um die machtvolle Waffe *Baneblade Morvian* zu erhalten. Wie das genau geht, sollte euch der Geist von **Hachaam Selorn** (Pos. 53 / Seite 111) erzählt haben, wenn ihr in den **Prisons** die *Baneblade Faervian* gefunden habt.
- Etwas weiter werdet ihr auf **Athan** treffen und ihn aus seiner Zelle befreien können, wenn ihr die paar Dragonkin erledigt habt, die den *Iron Cell Key* bei sich tragen. Er ist ein Stufe 16 Kämpfer und wird sich bei Bedarf eurer Gruppe anschliessen. Ausserdem hat er einige wichtige Informationen für euch. Solltet ihr ihn nicht mitnehmen wollen, wird er später beim Mystra Tempel im **Nightingale Court** anzutreffen sein.
- In einem Raum findet man eine Liste der Gefangenen, auf welcher auch **Nathlilik** aufgeführt ist, eine Drow aus den **Lower Keeps**. Diese Zelle findet ihr einige Räume und Kämpfe später. Um sie zu öffnen benötigt ihr den *Heavy Prison Key* von den Dragonkin. **Nathlilik** wird euch um Hilfe bitten, die *Great Urn of Souls* zu zerstören um die Seelen der enthralled Drow zu befreien. Das wird jedoch erst im Schloss möglich sein.
- Unterwegs findet ihr eine Türe durch welche ihr **Stillwasser** erreichen könnt.
- Auf der Suche nach dem *Stone of Fates* trifft ihr auf einen Archlich und ein paar Mohrgs, die sein Phylacterium bewachen. Bei seinen anderen Habseligkeiten finden sich auch mächtige magische Gegenstände.
- Die 'trapped barrels' sollte man wenn möglich nicht kaputt machen, (Explosionsgefahr) sondern versuchen die Fallen zu entschärfen und noch eine Handvoll Erfahrungspunkte mitnehmen.
- Ein paar Arracats versuchen euch auf dem Weg zum *Stone of Fates* zu stoppen. Mit dem Stein im Gepäck wird euch später ein Geist den Weg weisen, wo ihr die *Ancient Defences* wieder aktivieren könnt.
- Nach dem Kampf gegen die Kultistenarmee, welcher mit Hilfe der wieder erweckten *Ancient Defences* kein Problem sein sollte, könnt ihr euren Weg zur Oberfläche und **Schloss Cormanthor** fortsetzen. (Seite 57)



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
NWN: Schatten von Undernzit
NWN: Horden des Unterreichs
Planescape: Torment
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

In Vorbereitung

D&D History Special