

# Champions of Krynn

## Das Spiel

Ganz schön lästig, diese Draconier. Aber wie das Leben so spielt: Wer sich unbeliebt macht, der bekommt eins aufs Auge. Lesen wir nun den Bericht eines Dabeigewesenen.

### Kampf den Draconiern!

Garin  
Kämpfer und Magier der Roten  
Robe in der Herberge im südlichen  
Stützpunkt der solamischen Ritter

Meister Athenor  
Magier der Roten Robe  
Wyvern Keep  
Solamia

### Ehrwürdiger Meister,

gern will ich über unser Abenteuer berichten, das zum Ende Myrtanis führte und wohl für einige Zeit die Bedrohung durch die Draconier von uns genommen hat. Mit meiner Magie habe ich, dank Eurer guten Ausbildung, meinen Teil dazu beigetragen. Zwar ist das Böse wie eine Hydra – kaum haben wir einige Köpfe abgeschlagen, heben sich schon weitere Häupter an anderer Stelle. Wohl dem, der dann gute Gefährten um sich hat und der Übermacht der Feinde nicht allein gegenübersteht!

Unsere Gruppe wurde geführt von Sir Strongsword, einem Ritter Solamias, der im Laufe des Abenteuers in den Orden der „Ritter des Schwertes“ aufgenommen wurde. In der Grabstätte von Sir Daargard erhielt er eine solamische Rüstung, die nur er tragen konnte, und die einer normalen „Plate Mail“ weit überlegen ist. Und nachdem wir im Verlies unter Sanction eine Drachenlanze erbeutet hatten, hat er damit mehrere Drachen niedergestreckt. Sein Rat hat uns Kämpfe gegen eigentlich weit überlegene Gegner bestehen lassen – wir haben uns stets darauf konzentriert, gegnerische Magier und magiefähige Draconier wie Bozaks und Auraks durch vorrangige Angriffe gar nicht zur Ausübung ihrer Kunst kommen zu lassen. Das war die Aufgabe unserer zweiten Reihe, mit Magie oder Pfeil und Bogen. In unseren vordersten Reihe haben die stärksten und mit der besten Rüstung versehenen Kämpfer den Ansturm der Feinde gestoppt.

### Echte Helden ...

Vorn stand neben Sir Strongsword Tristan, ein Mensch aus der Gegend von Cekos. Als Ranger hat er besonders gegen große Gegner einen Bonus bei den Treffern, und – bei Majere – solche Gegner haben wir oft genug getroffen! Auch mit Pfeil und Bogen hat Tristan, wenn die Feinde direkt vor ihm überwunden waren, manches Monster niedergestreckt.

Die andere Flanke hat Kal übernommen, ein Silvanesti-Elf, der sowohl Kleriker Mishakals ist als auch Magier der Weißen Robe. Bewaffnet mit einem magisch verstärkten Streitkolben, den wir im Verlies von Duerghast erbeutet haben, hat er so tapfer gekämpft wie zuvor mit einem normalen „Flail“, aber natürlich besser getroffen. Mit einer „Plate Mail +1“ und einem „Shield +1“ ausgestattet, konnten ihn die Gegner nicht zu leicht treffen – und nach einem Kampf hat er mit der Hilfe seines Gottes unsere Wunden geheilt. Seine Magie-Kenntnisse haben uns ebenfalls sehr geholfen – sogar die einfachen Schlafzauber des ersten Niveaus haben manchen Baaz gefesselt, und diese hilflosen Monster standen dann den eigenen Genossen im Wege: „Bewußtlose Baaz beißen nicht“! Wir haben sie dann mit Pfeilen erledigt, um nicht unsere Waffen zu verlieren – sterbende Baaz werden zu Stein, bevor sie zu Staub zerfallen, und können ein Schwert festhalten.

In der zweiten Reihe standen mir der Silvanesti-Elf Sirrion zur Seite und Derf, ein Zwerg aus den Bergen nördlich von Throthl. Sirrion ist Kleriker Majeres, Kämpfer und Magier der Weißen Robe. Wegen seiner Kämpfer-Fähigkeiten kann er mit Pfeil und Bogen umgehen, daher stand er meist hinten und hat die stärksten Gegner mit Magie und mit Pfeilen unter Feuer genommen. Nach dem Kampf hat er Kal bei der Heilung unser Wunden unterstützt, natürlich auch vor dem Kampf mit seinem Segen und Gebet die Hilfe Majeres herbeigerufen.

Als Kleriker Majeres war Sirrions „Turn“-Zauber besonders wirkungsvoll. Oft hat er ganze Haufen von schrecklichen Untoten zu Staub aufgelöst, wenn er sie im Namen seines Gottes bannte!

Derf, unser Zwergenfreund, ist nicht nur Kämpfer, sondern auch ein fähiger Dieb. Das gab ihm neben der Fähigkeit, Fallen zu entschärfen, auch den Vorteil der „Backstab“-Attacke mit verheerender Wirkung gegen menschengroße Gegner, die vorher genau von der anderen Seite angegriffen worden waren. Den „Death Knight“ Sir Lebaum hat er im Verlies von Duerghast niedergestreckt, nachdem Sir Strongsword und Tristan dieses fürchterliche untote Monstrum bereits verletzt hatten.

Mich schließlich, ehrenwerter Meister, kennt Ihr – aber wenn Ihr diesen Bericht für die Annalen des Magischen Kreises benötigt, sollte ich mich vorstellen. Ich komme aus den Wäldern im Süden von Throthl und kann als Halb-Elf die Fähigkeiten eines Kämpfers mit denen eines Magiers verbinden. Zwar sind die maximalen für mich erreichbaren Niveaus beschränkt, aber in diesem Abenteuer, mit maximalem Level 8 für alle Magier, war das kein Nachteil. Seite an Seite mit Derf und Sirrion stand ich in der zweiten Kampfreihe und habe sowohl mit Magie als auch mit meinem „Short Bow +1“ gekämpft, und wenn uns Gegner umringten, konnte ich ihnen mit Schild und Schwert begegnen – dazu wäre ein reiner Magier nicht in der Lage.

### Das Abenteuer beginnt

Als wir das Unternehmen begannen, waren wir noch rechte Anfänger – wir hatten uns im nördlichen Stützpunkt der solamischen Ritter gemeldet und erhielten von Sir Karl den Auftrag, in der Umgebung des Postens zu patrouillieren. Vorher rüsteten wir uns noch in der „Armory“ mit den uns zur Verfügung stehenden Mitteln aus, wobei wir daran dachten, allen Kämpfern eine zweite Nahkampfwaffe mitzugeben und uns mit Bogen und Pfeilen gut einzudecken. Sterbende Baaz-Draconier werden kurze Zeit zu

Stein – und wehe dem Kämpfer, dessen einziges Schwert dann noch in den Rippen des Monstrums steckt! Streckt man einen Baaz mit einem Pfeil nieder, gibt es das Problem nicht.

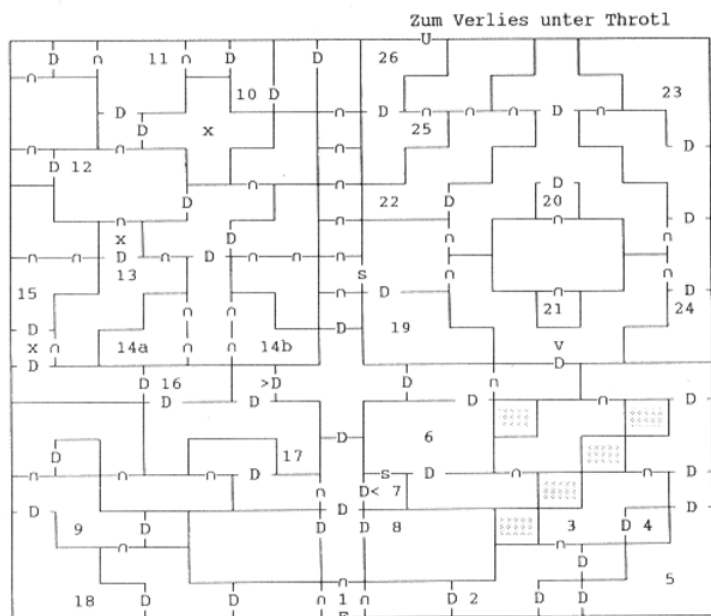
## Lösung zu 'Champions of Krynn'

Generelle Legende zu den Karten  
(Buchstaben werden einheitlich verwendet):

A Armory (Waffen)  
D Door D↔D v D^D nureine Richtung offen  
E Exit (Ausgang)  
F Taverne ('F'ight)  
H Hall of Training  
I Inn ('Rest' sicher), bei (!) nicht sicher  
J Juwelier (handelt mit Edelsteinen etc.)

M Magie-Laden  
S Shop  
s Geheimgtür (auch hier ggf. mit Richtungen)  
T Tempel (Heilung)  
V Vault ('Bank')  
v Tunnel/Treppe, nach oben ^ oder unten v  
= Torbogen, ggf. nach oben ^ oder unten v  
= Wasser (was sonst...)  
= Nicht zugänglich  
: Verfallene Wand, passierbar  
Ziffern bezeichnen ortsspezifische Ereignisse.

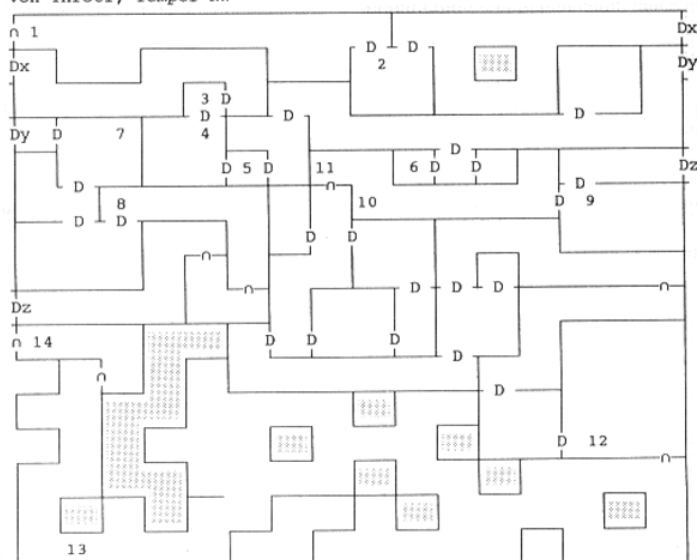
## 1) Throtl, nördlich vom 'Outpost'



- 1 Kampf mit Hobgoblins und Kriegeren ('Throtl ist gesperrt!')
- 2 Ein Überlebender, in Panik, spricht über Caramon (Journal #38)
- 3 Riesenratten und Tausendfüßler, zufällig im Gebiet
- 4 Böser Kleriker & Untote. Beute: Shield+1, Chain Mail. 'Rest' ok.
- 5 Man kann zuhören, dann Kampf: 2 Baaz, Krieger, Hobgoblins.
- 6 Kleriker & Hobgoblins greifen an, andere verschwinden nach SW
- 7 Jemand verschwindet durch Tür nach Westen. Schätze!
- 8 Hobgoblins
- 9 Zombies und Riesenratten
- 10 Pfeile aus dem Norden!
- x Fallen, kann Dieb 'entschärfen'
- 11 Ein Soldat verhandelt, Journal #35. Aufnehmen (trotz Falle!).
- 12 Ein Dieb (Kender) hat Falle gebaut. Journal #82, aufnehmen!
- 13 Hobgoblins, der Soldat (von 11) gehört dazu! Beute: Plate Mail, nach Kampf schließt sich Ritter an, der sucht Caramon (#67)
- 14 Rote (a) und weiße (b) Magier-Schriftrolle
- 15 Kleriker und Draconier
- 16 Gegner stürzen sich aus einer Falltür auf die Gruppe!
- 17 Caramon wird hier befreit, Journal #73. Elven-Frau kommt dazu, Journal #9. Erzählen, daß Kleriker im Südwesten den Schlüssel zum Tempel im Nordosten hat, dann reisen alle 4 NPC ab.
- 18 Nach (17) ist hier Kleriker mit dem Schlüssel zur Geheimgtür (s)
- 19 Kleriker, Kämpfer, Magier; Brief: "Drachen-Eier in Katakomben"
- 20 Draconier (6 Baaz)
- 21 Schwerer Kampf mit Klerikern, Magiern, Draconiern.
- 22 Untote und ein Kleriker
- 23 Kleriker und Baaz, Brief mit Journal #50
- 24 Einzelner Kleriker, ergibt sich, Journal #10
- 25 Draconier mit Drachen-Eiern, einige kämpfen, einige fliehen.
- 26 Böser Kleriker mit Zombies bewacht Katakomben-Eingang.

## 2) Verliese unter Throtl

Von Throtl, Tempel NW



- 1 Kämpfer und Magier, teils auch Kleriker, zufällig im Gebiet.
- 2 Kleriker & Zombies, versucht, Papiere zu vernichten. Journal #84
- 3 Draconier!
- 4 Kämpfer, Magier, Kleriker, überrascht. Journal #72 (Gargath-Karte)
- 5 Schatzkammer: Potion of Healing, Wand of Ice Storm, Bracers AC6, Hoopak+2. Sicher zum 'Rest/Fix'.
- 6 Ratten und Skelette.
- 7 'Suche' liefert eine Chain Mail+1
- 8 Magier und Kleriker
- 9 Eine Illusion verdeckt Kämpfer, Draconier und Magier! Beute: ein 'Ring of Protection+1', Potion of Invisibility.
- 10 Stimmen sind zu hören - über 'Weiße Drachen'.
- 11 Kämpfer und Draconier, reichlich
- 12 Dracheneier liegen hier, Gegner flüchten
- 13 Hobgoblins, Kämpfer, zwei Magier
- 14 Hobgoblins und zwei weiße Drachen! Wenn man die Biester fertig gemacht hat und die restlichen Hobgoblins angreift, ergeben sie sich. Zurück im 'Outpost' gibt es den Auftrag, den 'Outpost' zwischen Gargath und Jelek zu unterrichten und dann den Turm von Gargath zu untersuchen.

Unweit des Postens trafen wir auf eine Gruppe Draconier, die eine Karawane überfallen hatten! Wir konnten die vier Baaz besiegen und geleiteten die Überlebenden – Frauen und Kinder – zum Stützpunkt. Als wir dort Sir Karl Bericht erstatten wollten, kämpfte er gegen den Kommandanten – und der verwandelte sich in einen Draconier! So weit waren die Monster bereits vorgedrungen. Sir Karl trug uns auf, Caramon in Throtl aufzusuchen und ihn von der Gefahr zu unterrichten.

In Throtl erlebten wir eine böse Überraschung – anstelle von Posten der solamischen Ritter standen Hobgoblins am Stadttor. Wir mußten uns den Weg freikämpfen! Einen überlebenden Kämpfer aus Caramons Truppe fanden wir – die Ritter waren in einen Hinterhalt geraten, Caramon wahrscheinlich gefangen worden! Also suchten wir Throtl systematisch nach den Gegnern und eventuellen Gefangenen ab. Dabei stellten sich uns immer wieder Gruppen von Ungeheuern entgegen, gelegentlich auch Baaz-Draconier. Schon die „Scale Mails“ der Hobgoblins waren unserer „Ring Mail“ aus der kleinen Waffenkammer des Stützpunktes überlegen, so verbesserten wir nach und nach unsere Ausrüstung. Im Südosten des Ortes konnten wir einen bösen Kleriker, begleitet von Untoten, besiegen – sein „Chain Mail“ und „Shield +1“ haben die Rüstung von Tristan und Kal wesentlich verstärkt. Und sein Versteck, ein kleiner Raum mit solider Tür, diente uns als relativ sicherer Rastplatz, in dem wir nach jedem größeren Gefecht Kräfte sammelten.

Zunächst fanden wir keinen Zugang zum Nordosten Throtls. Dagegen schloß sich uns im Nordwesten ein Soldat an, der vorgab, aus Caramons Truppe zu sein. Derf traute ihm nicht recht – und

richtig, bei einem Gefecht gegen eine Hobgoblin-Meute stellte er sich auf die Seite der Feinde! Kal hat ihn und zwei der Monster mit einem Haltezauber gestoppt, und seine „Plate Mail“ haben wir anschließend gut verwendet. Nach diesem Kampf schloß sich uns aber ein echter Gefährte Caramons an, der uns sehr half mit seiner Vermutung, wo sein Anführer gefangengehalten wurde. Nachdem wir noch zwei größere Gruppen von Feinden überwunden hatten, konnten wir Caramon tatsächlich befreien. Er erzählte uns, daß wir einen magischen Schlüssel für den Tempel im Nordosten bei einem Kleriker finden könnten und verließ uns zusammen mit dem anderen Ritter, um Throtl zu warnen. Wir erbeuteten den Schlüssel im Südosten, und zu unserem Erstaunen öffnete sich darauf, an einer bisher völlig undurchdringlichen Wand, eine Geheimtür in den Tempel!

### Zoff in Throtl

Zu recht erwarteten wir im Tempel schwerere Gefechte – und wenn wir uns vor dem Kampf vor dem Altarraum nicht so gut wie irgend möglich vorbereitet hätten, wäre der Ausgang leicht ein anderer gewesen! Ein halbes Dutzend Kleriker und Magier, von einer Handvoll Baaz unterstützt, hätte uns Anfänger ohne die Schutzzauber Kals wohl mit Halte- und Schlafzaubern erledigt – so aber versagten die meisten Sprüche der Gegner, und wir konnten die Oberhand behalten. Danach heilten wir unsere Verletzungen in dem sicheren Raum im Südosten. Die weiteren Kämpfe im Tempel waren wesentlich einfacher. Bevor wir jedoch in die Katakomben im Norden eindringen, kehrten wir zum Stützpunkt zurück, um neu erworbene Fähigkeiten in der „Hall of Training“ zu festigen.

In den Katakomben waren wir froh, über die zusätzlichen Fertigkeiten zu verfügen – trafen wir doch fast an jeder Ecke auf feindliche Kämpfer und Magier, teils auch Kleriker, zuweilen zusammen mit Zombies und sogar einem Trupp Draconier. Eine Gruppe konnten wir überraschen und erbeuteten dabei eine Karte von Gargath, die uns später sehr gute Dienste leistete. Als wir schon umkehren wollten, um an einem sicheren Platz auszuruhen, fanden wir eine Schatzkammer! Der dort gefundene „Wand of Ice Storm“ hat uns später in einigen üblen Situationen aus der Patsche geholfen. Außerdem war dieser Raum recht einfach zu verteidigen, so daß wir uns dort ausgiebig ausruhten. Nach einem weiteren Kampf gegen Magier, Draconier und einige Söldner, die sich hinter einer Illusion verborgen gehalten hatten, stärkten wir uns ebenfalls hier und untersuchten den erbeuteten „Cloak of Protection +1“. Die Gegner in den Katakomben flohen anschließend vor uns, und wenn sie versuchten, uns aufzuhalten, waren das keine schweren Gefechte: Selbst die zwei weißen Drachen, die sich kurz vor dem Ausgang der Höhlen auf uns stürzten, überwandten wir rasch und die überlebenden Hobgoblins ergaben sich.

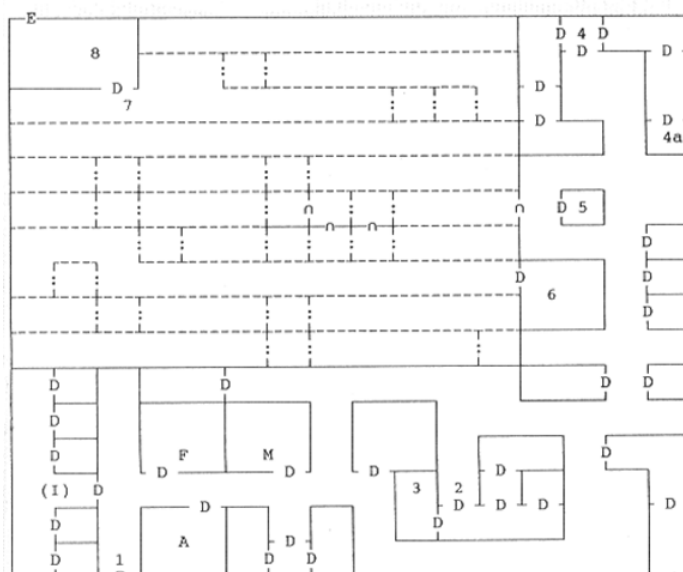
### Willkommen in Jelek

Zurück beim Stützpunkt gab man uns den Auftrag, den „Outpost“ zwischen Gargath und Jelek zu unterrichten und dann den Turm von Gargath zu untersuchen. Wir vervollständigten unser Training und brachen auf, wobei wir über Jelek reisten. Auch Jelek lag unter einem bösen Einfluß, die Stadt wurde von Banden beherrscht, die einem mysteriösen „Sir Lebaum“ unterstanden. Gleich am Tor wurde unserer Gruppe ein Begleiter zugeteilt – zum Glück trauten wir Skyla nicht! So führte er uns geradewegs in eine Falle, und wenn wir uns nicht, von Derf gewarnt, auf einen Kampf

vorbereitet hätten, wären uns die Gegner wohl viel gefährlicher geworden. Die meisten von ihnen konnten zaubern! Unterstützt von der Diebin Mysellia, die uns gefolgt war und sich anschloß, besiegten wir Elfen-Kleriker, Rogues, Magier und eine Handvoll Krieger.

Die Rüstungen dieser Gegner waren den unseren teils überlegen – wir verstärkten uns entsprechend. Mysellia informierte uns über einen sicheren Platz zum Rasten im Nordosten, denn im ganzen Gebiet mußten wir mit Angriffen ähnlicher Gruppen wie in dem Hinterhalt rechnen. Die Herberge Jeleks war nicht sicher, wurde sie doch auch von dem Gesindel um Skyla kontrolliert. Wir erkundeten, gut ausgeruht, den Friedhof – wahre Heerscharen von Untoten stellten sich uns entgegen! Aber dem „Turn“-Zauber Sirrions und unseren Waffen konnten sie nicht widerstehen. Im Nordwesten des Friedhofes griffen uns drei schwarze Drachen an! Das Gebäude dahinter wurde von einer Horde Untoter bewacht, bei denen wir reiche Beute fanden: Juwelen, einen „Scroll of Protection from Dragon Breath“ und einen „Wand of Fireballs“.

### 3) Jelek



- 1 Bei Eintreten wird von den Wachen Journal #47 mitgeteilt, d.h. die Gruppe muß die 'Es-korte' mitnehmen. Skyla schließt sich an, Journal #76, er gibt Karte #45 nach (2). Die Läden bieten ALLES zu ca. vierfach überhöhten Preisen an! Die Inn ist NICHT sicher, daher als (I) eingetragen.
- 2 Hinterhalt, Dieb Mysellia schließt sich an, schwerer Kampf gegen Elfen-Kleriker, Rogues, Magier (können ALLE zaubern!), Krieger. Mysellia gibt Journal #59, über sicheren Platz im Nordosten. Im ganzen Gebiet zufällige Angriffe von Feinden wie in (2).
- 3 Relativ sicherer Ort zum Rasten.
- 4 Verbündeter von Mysellia, bringt Gruppe nach (4a), ist sicher.
- 5 Alter Totengräber, Journal #28, erzählt von Sir Lebaum's 'Office'
- 6 'Office' des 'Death Knights', Journal #71. Auf dem Friedhof kann man beliebig viele Untote (am Besten mit 'Turn') erledigen. Wichtig ist wohl nur...
- 7 Hier wächst eine silberne Rose. Drei schwarze Drachen greifen an!
- 8 Reichlich Untote. Beute: Juwelen, 'Scroll of Protection from Dragon Breath', 'Periapt Proof vs. Poison', 'Wand of Fireballs'. Oben im NW Jelek verlassen. Danach im Outpost (nach NE) Nachricht: Geht nach Gargath. Versucht, die Drachenlanze zu entdecken. Wir haben dort einen Verbündeten.

Zurück im „Outpost“ verbesserten wir unser Training und erhielten den Auftrag, nach Gargath zu gehen und zu versuchen, die Drachenlanze zu entdecken, die dort versteckt sein sollte. Ein Verbündeter würde uns unterstützen. Gargath war von Draconiern überrannt worden, und an den Wachen am Tor – Menschen und Elfen, einige Baaz dabei – kamen wir ohne Kampf nur vorbei, indem Derf sie bluffte und uns als Händler ausgab. Später mußten wir mit Gruppen von Wachen mehrere Gefechte austragen – die „Elvish Rogues“ haben wir dabei bevorzugt angegriffen, die können nämlich zaubern, und wenn sich einer von uns nach einem



Darauf drangen wir unbehelligt bis zu dem geheimen Raum im sechsten Stock vor, von dem der Kastellan gesprochen hatte. Die Drachenlanze war jedoch nicht mehr da, nur zwei Schwerter – davon erwies sich das Zwei-Hand-Schwert als verflucht, und Sirri-on mußte Sir Longsword mit „Remove Curse“ davon befreien. Doch der Raum war geeignet, unsere Zauberkräfte mit einer ausgiebigen Rast wieder aufzufrischen.

Im gleichen Stockwerk trafen wir dann am Fuß einer Wendeltreppe auf Myrtani, der triumphierend die Drachenlanze zeigte und seine Flucht von Draconiern, Kämpfern und Klerikern decken ließ. Wir setzten nach und überwandten in den höheren Etagen kleine Trupps von Draconiern, die uns nicht aufhalten konnten. Im elften Stockwerk jedoch floh Myrtani mit der Drachenlanze auf einem roten Drachen durch die Luft, und drei schwarze Drachen griffen uns an. Nach diesem Kampf war unser Auftrag in Gargath beendet und wir kehrten zum Stützpunkt zurück.

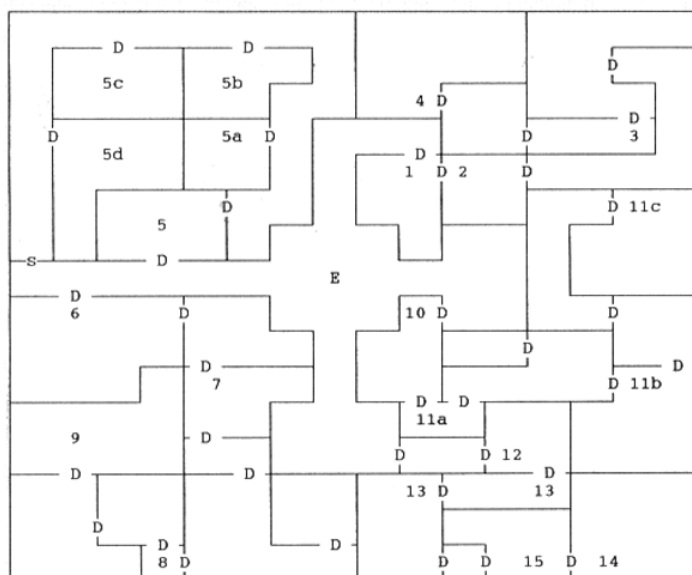
### Grabschänder!

Dort informierte man uns, daß Truppen des Bösen das Grab des Ritters Sir Dargaard entdeckt hätten, das im Nordwesten des Stützpunktes läge.

Um wertvolle Waffen nicht in die Hände der Gegner fallen zu lassen, sollten wir die Plünderung verhindern.

Wir fanden die Grabstätte und versuchten, ins Innere der Anlage, zum eigentlichen Grab, zu gelangen. Dahin ließ uns ein Geist erst durch, nachdem wir einige Tests bestanden hatten; Tests der Ehre, des Gehorsams und der Kampfkraft – dabei standen wir plötzlich vier untoten Drachen gegenüber! Da wir im gesamten Gebiet nicht rasten konnten, haben wir außerhalb unsere Kräfte wieder aufgefrischt. Beim „Test des Gehorsams“ fanden wir reichliche Schätze, durften aber nichts anrühren – besonders Derf fiel das sehr schwer. Zum Geist von Sir Dargaard wurden wir schließlich vorgelassen, da Sir Strongsword bei uns war. Für unseren Kampf gegen die Draconier erhielt unser Ritter eine „Plate Mail“ der solamischen Ritter, ein magisches Schwert mit vernichtender Wirkung gegen Reptilien und einen Gürtel für Riesenkräfte. Diese Objekte konnten wir auch sehr gut gebrauchen – griffen uns doch beim Weg nach draußen Draconier an! Die zwei Bozaks hinderten wir mit Pfeilen am Zaubern, und einige Baaz und Kapaks fielen durch unsere Feuerbälle. Im Stützpunkt erhielten wir danach die Nachricht, daß ein Kurier abgefangen worden war und daß die Möglichkeit bestand, einer Gruppe von Ogern gegen eine Verschwörung der Draconier beizustehen.

### 6) Grab von Sir Dargaard (NW vom Outpost 2)



Im gesamten Gebiet ist 'Rest' nicht möglich (Wer möchte schon in einem Grab ausruhen...?). (12) läßt erst durch, wenn Tests ok.

- 1 Der Geist eines Ritters teilt mit 'Test der Ehre' hat begonnen.
- 2 'Was werdet ihr opfern?' 'Alle drei' antworten.
- 3 Test, das 'Long Sword'+5' nehmen, das der Geist anbietet.
- 4 Das Bild eines Mannes erscheint, der von wilden Hunden bedrängt wird. Dem das Schwert geben, Test ('of honor') bestanden.
- 5 Test des Gehorsams. Nichts mitnehmen! Türen 5a bis 5d aber öffnen.
- 6 Test der Kampfkraft (nicht ganz einfach)!
- 7 Skelett-Ritter lassen Decke einstürzen und greifen an.
- 8 Mongbats und Ratten und Tausendfüßler, angreifen!
- 9 Vier untote Drachen (a40 HP), mit Magic Missile und Feuer zu schaffen, immun gegen Blitze und Kälte!
- 10 Test der Furcht. Ritter durch drei 'Ringe von Feuer' gehen lassen.
- 11 Ringe von Feuer. Schwere Verletzungen, 11c HEILT alles wieder.
- 12 Geister-Ritter, läßt nur durch, wenn Tests bestanden.
- 13 Fragen an Ritter (muß einer in der Gruppe sein).
- 14 Geist von Sir Dargaard, Schatz: 6 mal Solamnic Plate Mail, ein Long Sword+2 (+4 gegen Reptilien), Gürtel für Riesenkräfte (21!).
- 15 Beim Weg nach draußen greifen Draconier an! 2 Bozaks, 4 Kapaks.

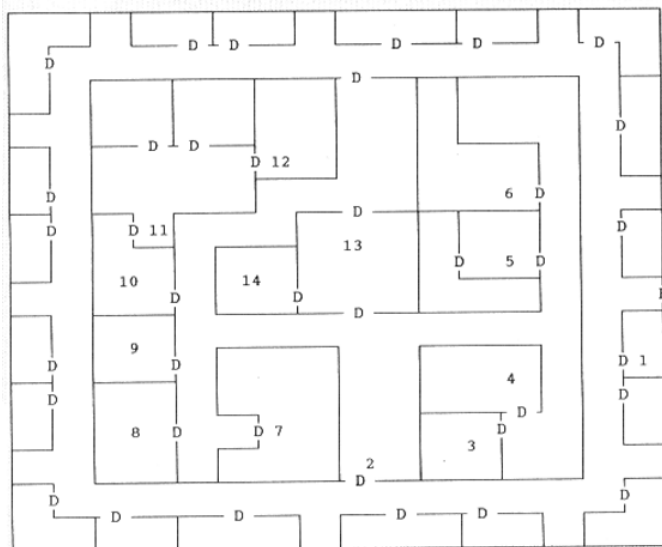
Im Outpost Nachricht: wir haben Kurier abgefangen, Journal #62. Man sollte den Ogern helfen, damit wird der Endkampf in Kernen WESENTLICH einfacher!

### Meuchelmörder

Die Oger fanden wir in einem Landgut genau im Osten von Gargath. Nahe des Eingangs trafen wir auf einen einzelnen Oger, den früheren Berater des Häuptlings Gravnak. Er erzählte uns von einem Mordplan und zeigte uns das Geheimzeichen der Meuchelmörder. Daher erkundeten wir das gesamte Gelände, um Beweise für die Verschwörung Morogs, des neuen Ratgebers von Gravnak, zu finden. Das gelang uns, und wir konnten auch die Verschwörer entscheidend schwächen. Im Norden besiegten wir nach schwerem Kampf eine große Abteilung Draconier, dabei hatten wir zum ersten Mal mit einem Aurak zu tun. Diese Monster werden, wenn man sie zum ersten Mal niederschlägt, zu Berserkern, und wenn man sie noch einmal schwer trifft, verwandeln sie sich in einen

Energieball, der nicht verletzt werden kann, aber angreift und schließlich explodiert. Wirklich üble Gegner! Wir haben uns vor dem Zusammentreffen mit Gravnak in der zentralen Halle im Quartier der Draconier ausgeruht. Dort traten wir mutig auf und warnten ihn vor einem Attentat – da griffen die übriggebliebenen Verschwörer an! Aber das waren nur noch Oger, die vergebens auf die Unterstützung ihrer Draconier-Freunde warteten. Wir begleiteten Gravnak und schmiedeten den Plan, gegen den gemeinsamen Feind Myrtani zusammenzuhalten.

### 7) Ogre-Basis (3 Einheiten E von Gargath)



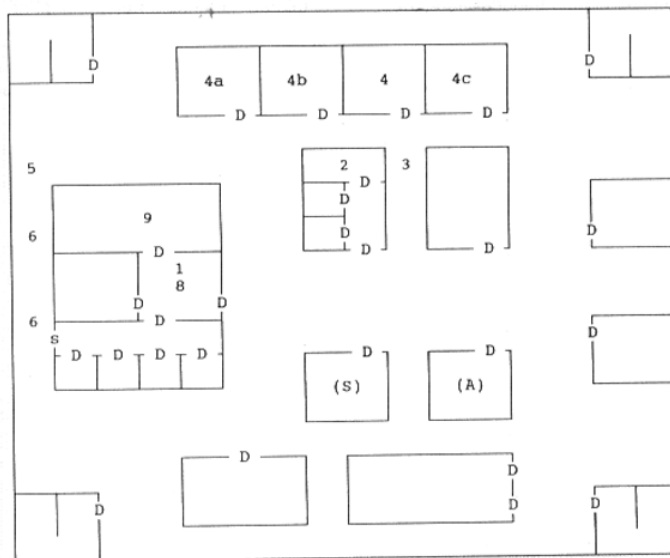
- 1 Einzelner Ogre, hat Vorschlag (annehmen!). Gibt Journal #24, über Mordplan, teilt Geheimzeichen der Meuchelmörder mit. Im Gebiet Ogres NICHT angreifen (Patrouillen, Wachen), begrüßen!
- 2 Wachen (nach Gruß) 'Die anderen sind im Norden versammelt'.
- 3 Morog's Schlafzimmer. Unter dem Bett Münzen mit Abbild Myrtanis.
- 4 Ogres, Verschwörer. Kampf, Beweise werden gefunden.
- 5 Frauen, mit ihnen reden. Haben Angst, daß Mörder im Gebiet sind.
- 6 Sklaven, die reißaus nehmen.
- 7 Kaserne. Grüßen - der Sergeant flüstert von Verschwörung.
- 8 Einzelner Ogre, der die Assassinen weiter im Norden verrät ...
- 9 Hier liegen ein dutzend tote Ogres, wohl Gravnaks Leibgarde.
- 10 Ogre-Verschwörer, angreifen
- 11 noch mehr Verschwörer.
- 12 Hier lauern Draconians! Ein Aurak, 5 Sivak, 6 Kapak, 2 Bozak, 6 Baaz. Mit 'Feuerball' etc. rangehen. Achtung auf Aurak und Sivak, die zaubern! Aurak, wenn getötet, wird zum Feuerball, der nicht verletzt werden kann. Weg davon! Explodiert schließlich. Nach Kampf hier 'Rest' ok. Wenn man die Burschen nicht vorher beseitigt, mischen sie nachher bei (13) mit!
- 13 Versammlung der Ogres. Gravnak begrüßen, ihm über Verschwörung berichten. Kampf, etwa 50% der Ogres auf eigener Seite. Kommt man von oben, sind die Gegner unten. Dann Gravnak begleiten.
- 14 Gravnak's Arbeitszimmer, Plan, gegen den gemeinsamen Feind Myrtani vorzugehen. Journal # 32. Dann führt er die Gruppe aus Lager.

### Auf nach Süden

Zurück im Stützpunkt trug uns der Kommandant auf, beim „Outpost“ im Süden nach dem Rechten zu sehen, da sich ein Kurier dorthin nicht mehr gemeldet hatte. Wir erreichten den südlichen Stützpunkt ohne Probleme, wurden dort aber nicht wie üblich eingelassen, sondern unter Bewachung zum Kommandanten geführt. Beim Gespräch mit ihm kam uns ein schrecklicher Verdacht, und wir beschlossen, den „Outpost“ ganz unauffällig zu erkunden. In der Herberge konnten wir einen der echten Wachsoldaten treffen – der Stützpunkt war von Draconiern überrannt worden, die nach außen den Eindruck gaben, alles sei in Ordnung! Wir stellten uns in einer dunklen Gasse einer isolierten Patrouille in den Weg – der Anführer war ein Sivak! In den Gebäuden im Norden konnten wir etwa zehn Draconier besiegen, die die Kinder der gefangenen Wachsoldaten als Geiseln hielten. Danach versuchten wir, zur geheimen Tür auf der Rückseite des Gefängnisses durchzukom-

men. Aber Wachen, mit einem Sivak als Anführer, gaben Alarm. Wir kämpften uns zu dem Gefängnis der Wachsoldaten durch, und da ihre Kinder schon frei waren, räumten die mit dem Rest der falschen Wachen auf. Beim „Kommandant“ horchten wir erst – er war ein Sivak! Die Kämpfer, Magier und Kleriker bei ihm konnten ihn nicht lange verteidigen. Einer von ihnen rannte nach Norden, um „Jadefang“ zu warnen, das war nicht zu verhindern. Gut vorbereitet stürmten wir ihm nach – und standen „Jadefang“ gegenüber, einem grünen Drachen, dazu reichlich Draconier und Kämpfer. Mit diesem Kampf war aber der Stützpunkt befreit.

### 8) Südlicher 'Outpost'



- 1 Die Gruppe wird zum Kommandanten geführt, Journal #12. Als auf den vermißten Kurier angesprochen wird, eigenartige Antwort ...
- 2 Einer der echten Wachsoldaten gibt sich zu erkennen (Journal #87), Posten wurde von Draconiern überrannt! Gibt Karte (#13)
- 3 Isolierte Patrouille; Anführer ist ein Sivak!
- 4 als Geiseln bewachte Kinder der gefangenen Wachsoldaten, etwa 10 Draconier.
- 4a Offiziersquartier, 4b für Dracs, 4c für Soldaten
- 5 Wachen, Anführer ist ein Sivak, gibt Alarm
- 6 Noch mehr Wachen (haben 'Plate Mail')
- 7 Die echten Wachsoldaten werden befreit, und da die Kinder schon frei sind, räumen die mit dem Rest der falschen Wachen auf.
- 8 (Erst horchen! Gibt Erfahrungspunkte!) 'Kommandant' ist ein Sivak! Kämpfer, Magier, Kleriker. Einer rennt nach Norden, 'Jadefang' zu warnen ...
- 9 'Jadefang' ist ein grüner Drache, Draconier und Kämpfer. Drache, erzählt Journal #22. Nach Kampf Stützpunkt befreit, Beute ein 'Mace of Disruption'. Echte Wachen kommen, Journal #4.

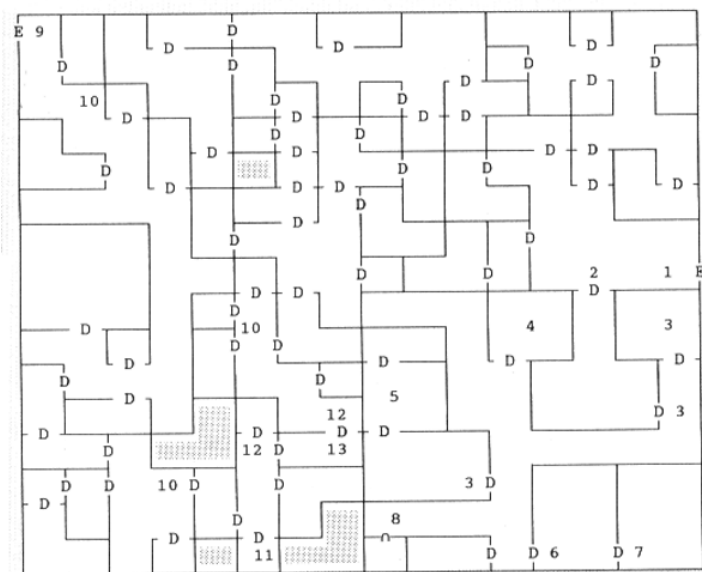
### Entführung

Im Stützpunkt bei Gargath erwartete uns eine schlimme Nachricht: Sir Karl war von Draconiern entführt worden! Maya, eine Elfen-Frau und Freundin von Sir Karl, vermutete, daß die Feinde ihn nach Neraka verschleppt hatten, und sie führte uns dorthin – zu einer Basis der Draconier. Als uns die ersten dieser Monster gegenüberstanden, kämpfte Maya an unserer Seite – in ihrer wahren Gestalt als silberner Drache! Alle Metall-Drachen stehen auf der Seite des Guten, und mit Mayas Hilfe konnten wir die Basis der Draconier vollständig ausheben. Aus dem Tor zu den Verliesen wankte uns Sir Karl entgegen, der seine Wachen überwunden, aber tödliche Verletzungen davongetragen hatte. Er trug uns auf, die anderen Gefangenen zu befreien, und starb – Maya verließ uns und brachte seine Überreste in Sicherheit. Wir beschlossen, den letzten Worten Sir Karls zu folgen und die Verliese zu stürmen.



Im „Dungeon“ stießen wir immer wieder auf Draconier-Patrouillen mit zauberkundigen Bozaks dabei. Im Nordwesten konnten wir mehrere Gefangene vor der Folter retten, kamen aber auch einige Male zu spät. In einem Saal im Südwesten stellten wir den Aufseher des Gefängnisses, der für diese Bestialitäten verantwortlich war – kein leichter Kampf, standen ihm doch mehrere Magier und acht Krieger zur Seite, und er selbst war durch eine ausgezeichnete Rüstung geschützt! Wir erbeuteten ein „Shield +2“, „Plate Mail +1“ und einen Schutzring, dazu ein „Long Sword +1“. Südlich der Halle stürzten sich zwei Grüne Drachen auf uns, wie gut hätten wir da schon eine Drachenlanze einsetzen können! Aber unserer Magie und unseren Schwertern konnten sie auch nicht widerstehen. Weiter im Westen entdeckten wir einen Ausgang, aber wir mußten ja noch die Gefangenen befreien.

## 9) Neraka - oberirdischer Teil



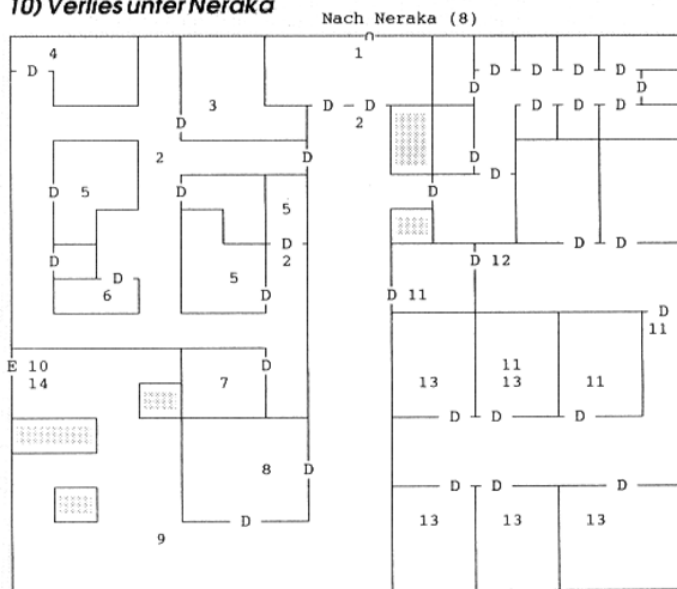
- 1 Hier kommt die Gruppe an, wenn sie Maya folgt.
- 2 Eingang zur geheimen Basis der Draconier. Kampf mit 4 Draconiern, Maya kämpft mit - in wahrer Gestalt als silberner Drache!
- 3 Draconier (meist Bozaks dabei, Zauberer!)
- 4 Großer Tisch, mit Papieren (Journal #77)
- 5 Anführer der Draconier und Draconier-Wachen
- 6 Mobats (Riesen-Fledermäuse)
- 7 Riesige Tausendfüßer
- 8 Sir Karl, tödlich verletzt, wankt aus dem Zugang zum Verlies! Er weist darauf hin, daß Sklaven befreit werden müssen (#49), und stirbt. Maya verläßt die Gruppe mit seiner Leiche. Jetzt erst im Verlies unten aufräumen!
- 9 Eingang nach Neraka von Land her. Zufällige Angriffe von Monstern und Draconier-Patrouillen, stets mindestens zwei Bozaks dabei.
- 10 Draconier-Patrouillen an diesen Orten, mehrfach
- 11 Mobats, Ratten und gelegentlich auch Tausendfüßer.
- 12 Schild 'Freiheit ist hinter dieser Tür'
- 13 Und da lauert ein grüner Drache!

Nächste Mission: Findet Sir Lebaum. Wir marschieren nach Sanction.

Die fanden wir im Osten des Verlieses, dort mußten wir noch einige Draconier-Wachtruppen überwinden. Caramon stieß kurz zu uns, er befreite die Gefangenen im Nordosten, und wir öffneten die Verliese im Südosten. Teilweise lauerten da noch Draconier auf uns! Die befreiten Menschen führten wir anschließend zum westlichen Ausgang, wie Caramon uns aufgetragen hätte, um eine Verfolgung zu erschweren.

Nach einer Rast im Gelände erkundeten wir daraufhin den Rest des oberirdischen Neraka – doch bis auf Draconier-Patrouillen und einen Grünen Drachen, der auf entflohenen Gefangenen lauerte, war dort nichts zu finden. Wir kehrten zum Stützpunkt zurück und trainierten.

## 10) Verlies unter Neraka



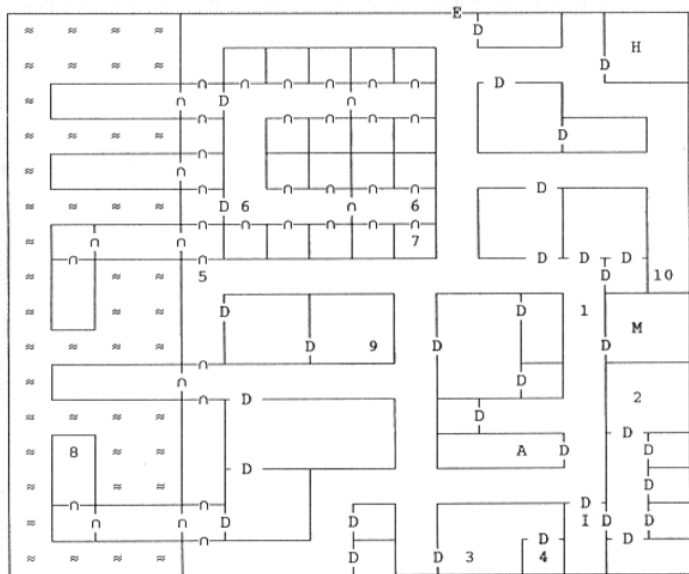
- 1 Hier liegen Wächter, von Sir Karl besiegt
- 2 Myrtanis Krieger greifen an (zufällig im Gebiet), mit Bozaks
- 3 Gefangener mit Mobats, Wachen (angreifen, Gefangenen befreien!)
- 4 Gefangener mit Tausendfüßern, Wachen (angreifen!)
- 5 Mobats, gelegentlich Ratten und Tausendfüßler
- 6 Gefangener, Ratten, Wachen (angreifen!)
- 7 Juwelen liegen herum. Aber Decke stürzt ein! Tausendfüßer kommen.
- 8 Der 'Chef' des Gefängnisses, zwei Magier und acht Krieger. Beute: Long Sword+1, Shield+2, Ring of Protection+1, Magie-Rolle. Brief mit Journal #60.
- 9 Hier lauern zwei grüne Drachen!
- 10 Ausgang, aber erst nehmen, wenn Gefangene befreit (11-13)
- 11 Draconier-Wachen
- 12 Caramon befreit Gefangene, Journal #74, trägt der Gruppe auf, die weiteren Gefangenen im Süden zu befreien, dann den Ausgang bei (10) zu nehmen.
- 13 Gefangene, die befreit werden müssen.
- 14 Wenn alle befreit und Gruppe hier rausgeht, Erfahrungs-Bonus.

## Sanktionen gegen Sanction

Die solamischen Ritter hatten beschlossen, nach Sanction zu ziehen, um dort die Draconier und mit ihnen verbündeten Söldner zu schlagen. Wir sollten Sanction vorher erkunden. Sanction machte einen recht normalen Eindruck, waren doch die „Hall of Training“, die Herberge und sogar ein Magie-Laden (mit „Arrows +1“) geöffnet. Auf der Straße versuchte doch ein Dieb, uns zu bestehlen – Derf erkannte seine Absicht. Wir fragten ihn aus und hörten von einer Gruppe von Feinden irgendwo im Südosten von Sanction. Diese Gegner fanden wir – im nördlichen Zimmer der Herberge, ein Magier und eine Handvoll Kämpfer. Danach drangen wir in die Diebesgilde ein und fanden in der Schatzkammer reiche Beute. Auf einige kleinere Scharmützel mit Minotauern ließen wir uns

ein, weil wir noch etwas Erfahrung für weiteres Training brauchten. (Mit „Parlay“, „Nice“ anreden kann man das vermeiden.) Dabei sahen wir, daß eine Frau von einer Gruppe solcher Monster gefangen wurde. Wir stürmten hinterher und konnten im hinteren Teil eines Lagerhauses die Frau befreien – die dann vor unseren Augen verschwand und uns unsichtbar anwies, sie auf dem südlichen Dock zu treffen! Dort gab sie sich als Kundschafterin von Laurana in Palathas zu erkennen und überreichte uns ein Amulett, mit dem wir den geheimen Eingang zum „Tempel von Huerzyd“ finden und Kontakt mit dem Schattenvolk aufnehmen konnten. Und richtig, in einem verlassenen Lagerhaus im Zentrum von Sanction tat sich ein geheimer Durchgang auf!

### 11) Sanction, oberirdischer Teil



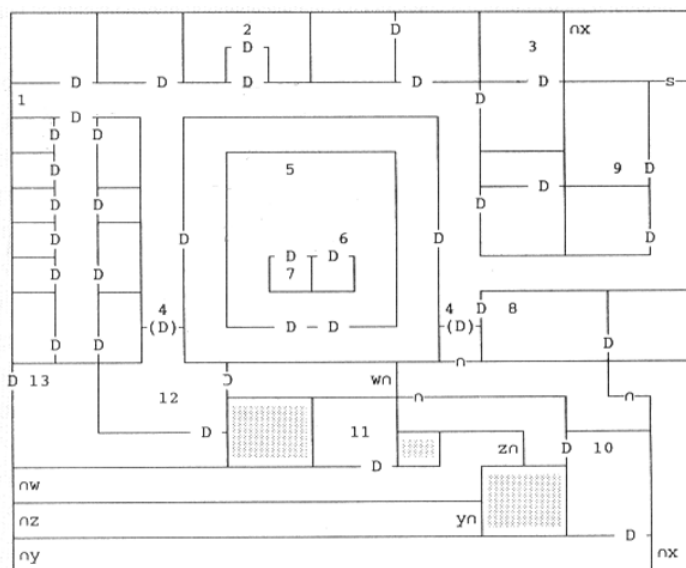
- 1 Dieb versucht, Gruppe zu bestehlen. Zur Rede gestellt, erzählt er von einem Hauptquartier der Bösen im Südosten.
- 2 In der Inn zunächst 'Ihr könnt überall rasten, nur nicht im Zimmer ganz im Norden'. Dort steckt ein Magier und einige Kämpfer. Später ganze Herberge ok.
- 3 Diebesgilde. Eventuell Kampf hier!
- 4 Schatz der Diebe: Bracers AC4, Necklace of Missiles. Im Gebiet Mercenaries (mit 'Back Off' kann man Kampf vermeiden), Minotaur-Patrouillen (Parlay, Nice), es sei denn, man braucht Erfahrungspunkte für die 'Hall of Training'.
- M Magie-Laden mit Arrows+1, Wands of Magic Missiles, Heiltränken.
- 5 Eine Frau wird von Minotauern ins Gebäude gezogen
- 6 Minotaur-Haufen
- 7 Frau wird befreit, macht sich mit einem Ring unsichtbar und trägt der Gruppe auf, sie am südlichen Dock zu treffen.
- 8 Frau ist von Laurana gesandt, um Sanction zu erkunden. Journal #88 und #19, gibt Gruppe Amulett, um durch geheimen Eingang zum Tempel von Huerzyd zu finden und mit dem Schattenvolk Kontakt aufzunehmen.
- 9 Geheimer Eingang zum Tempel (Amulett von (8) notwendig).
- 10 Ankunftsfeld vom Teleporter (4) im Tempel von Huerzyd

### Das Schattenvolk

Im Tempel von Huerzyd konnten wir im Staub des Bodens frische Spuren von Draconiern sehen – immer wieder stießen wir auf Patrouillen, aber diese Monster waren hier auch noch nicht lange, so daß wir mehrere Schätze finden konnten. Dazu brauchten wir aber einige Anläufe, denn zwei Türen südlich des zentralen Tempelraums teleportierten zurück nach Sanction! Wir haben dort die Herberge, den Magie-Laden und die Trainingshalle besucht und den Tempel weiter erkundet. Im Nordwesten zeigten sich schließ-

lich Schattenleute, nachdem wir einen Trupp Draconier besiegt hatten, und wiesen uns an, durch eine geheime Tür im Norden zur Versammlung ihres Volkes zu gehen. Dort wurde uns Hilfe zugesagt und der Weg durch Höhlen zu den „Dungeons von Duerghast“ gezeigt. Auf diesem Weg lag eine Seitenhöhle, die zum Rasten sicher war. Bei einer Begegnung mit einer schattenhaften Präsenz – wohl einem Führer des Schattenvolkes – erhielten wir eine Karte über das Versteck der Drachenlanze und eine Warnung vor Sir Lebaum, dem „Death Knight“, dazu einige wertvolle Waffen. Die gelegentlichen Mobats in den Höhlen konnten uns nicht hindern zu den „Dungeons“ vorzudringen.

### 12) Tempel von Huerzyd und Höhlen der Schattenleute



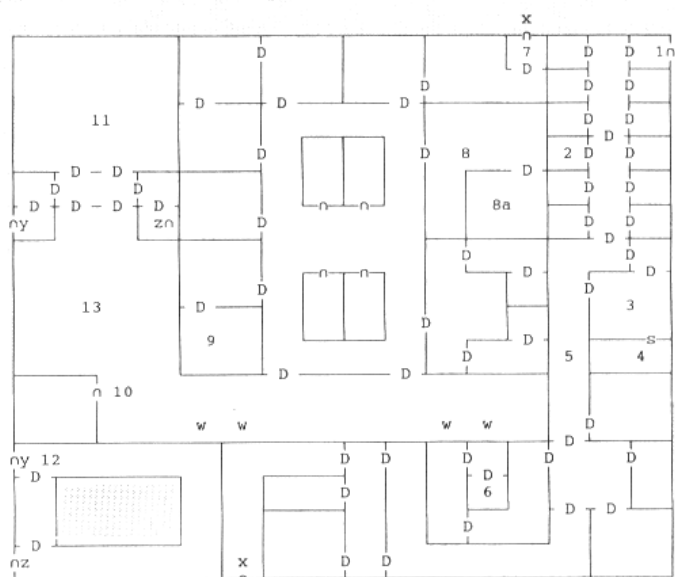
- w, x, y, z sind teleportierende Torbögen, jeweils w nach w natürlich.
- 1 Eingang zum Tempel von Sanction her (in Lagerhalle)
  - 2 Bei 'Suche' Schatz: Weiße und Rote Magie-Schriftrolle. Zufällige Angriffe von Draconier-Patrouillen im Gebiet!
  - 3 Draconier, die eine Falle bauen
  - 4 'Türen' teleportieren nach Sanction, (10). Von Süden geschlossen.
  - 5 Bei der Statue von Paladine bringt 'Suche' einen Schatz! Long Sword+1, Rote Magie-Schriftrolle.
  - 6 Eine schattenhafte Präsenz versucht, Gruppe nach Osten zu weisen
  - 7 Schatz, durch Falle gesichert. Wenn nicht zu entschärfen, ruhig zuschnappen lassen! Recht harmlos. Zwei Rote Magie-Rollen.
  - 8 'Suche' liefert Schatz, 'Banded Mail+1', Weiße Magie-Rolle.
  - 9 Draconier, hinterlassen Brief #37. Schattenleute erscheinen, weisen Gruppe auf geheime Tür im Norden hin.
  - 10 Rat des Schattenvolkes, Abenteurer sollen nach Süden und Westen gehen, auf Mobats (zufällig!) in den Höhlen achten.
  - 11 Hier kann man sicher ausruhen.
  - 12 Eine Präsenz gibt der Gruppe Information über den Ort der Drachenlanze (#63), warnt vor dem 'Death Knight'. Schatz! Short Bow+1 (wahrscheinlich zufällig), zwei Weiße Magie-Rollen.
  - 13 Zu den Dungeons von Duerghast.



## Die Drachenlanze

Wir betraten dort ausgedehnte Verliese, in denen ein überlebender Gefangener, halb wahnsinnig vor Furcht, uns vor Sir Lebaum warnte. Südlich davon konnten wir das widerwärtige Werk von Folterern stoppen. Wir kämpften uns nach Süden durch und erkannten bald das Gebiet auf der Karte vom Versteck der Drachenlanze. Diese wunderbare Waffe wurde von einer Draconier-Truppe bewacht, die uns aber dank unserer guten Vorbereitung nicht gefährlich werden konnte. Die Schatzkammer war einfach gegen Angriffe zu halten, wir rasteten ausgiebig und untersuchten unsere weiteren Beutestücke – darunter waren ein hochgradig schützender Umhang und ein Schutzring für zwei Rüstungsklassen! Frisch gestärkt drangen wir tiefer in die Verliese ein und fanden im Südwesten einen magischen Durchgang zum Gelände im Nordwesten.

### 13) Die Verliese von Duerghast



w magische Türen an Südwand zurück zu den Docks von Sanction

1 Durchgang von/zur den Höhlen von Huerzyd

2 Schmutziger Gefangener, stammelt etwas von 'Sir Lebaum'

3 Draconier und Menschen foltern einen Gefangenen ('Retten')

4 In geheimem Raum warnt Schatten: Skyla bereitet sich zum Kampf!

5 Kämpfer auf dem Weg nach Norden

6 Draconier bewachen die Drachenlanze! Zusätzlich: Cloak of Protection+2, Ring of Protection+2. Sicher zum Rasten.

7 Draconier bewachen den Durchgang

8 Kampf mit Skyla und Krieger, Magiern. Seine Order: Journal #61

8a Magische Gegenstände: Plate Mail+1, Shield+2, Long Sword+3, Mace+2. Sicher zum Rasten.

9 Kämpfer, Draconier und Priester; Manuskript, Journal #29

10 Einer von Silberdrachen. Zwei blaue Drachen greifen an.

11 Untote in Arena, werden durch Blitze von oben belebt

12 Sir Lebaum, 'Death Knight', über 100 HP, zaubert, schlägt mit Zweihandschwert+2 um sich. Am besten vom Dieb per 'Backstab' erledigen! 'Enlarge'/'Bless'/'Prayer', evtl. 'Haste' vorbereiten.

13 Die Boten von Sir Lebaum flüchten hierher. Blauer Drache greift an, Boten steigen auf rote Drachen. Draconier greifen an, Luftschlacht zwischen guten und bösen Drachen. Goldener Drache nimmt Gruppe zur Verfolgung mit. Sollte das zur 'Rast' nutzen. In Luft schließt sich Tasslehoff Burfoot an, Gruppe landet in magisch fliegender Burg, im Hof.

Raum hinter dieser Bande von den Feinden gegen uns eingesetzt worden wären! Kal schwang fortan ein „Mace +2“, Derf nahm das „Long Sword +3“ an sich. Der Raum mit den Waffen war ebenfalls sicher zum Rasten (was wir auch dringend brauchten!).

Gut ausgeruht erkundeten wir das Gebiet und konnten noch einmal eine Gruppe von Kämpfern, Draconiern und bösen Priestern schlagen. Südlich der Arena bewachten zwei Blaue Drachen die Eier von Silberdrachen.

### Sir Lebaum

Mit der Drachenlanze tötete Sir Strongsword eines der Ungeheuer, wir anderen kämpften das zweite nieder – so konnten wir verhindern, daß die Draconier neue Sivaks aus den Eiern zogen. Nach den Warnungen vor dem „Death Knight“ stärkten wir uns noch einmal, bevor wir auf die Suche nach diesem Monster gingen. Er verriet sich durch die magischen Blitze, die aus dem Obergeschoß der Arena kamen und die dort in Haufen herumliegenden Toten belebten, um eine untote Armee gegen das Heer der Ritter aufzubauen! Ein grauenvoller Anblick. Wir bereiteten uns auf einen bösen Kampf vor, stürmten die Treppen am Eingang der Arena hinauf und standen Sir Lebaum gegenüber! Welch ein Gegner; mit finsternen Zauberkraften, über 100 Hit-Punkten und gepanzert wie ein Ritter. Sir Strongsword und Tristan konnten ihn nur verwunden, da sprang Derf ihn von hinten an und erledigte ihn durch einen „Backstab“-Angriff mit dem neuen Langschwert. Die untote Armee zerfiel zu Staub! Die Boten von Sir Lebaum an Myrtani flüchteten auf den Vorplatz – dort griffen uns Blaue Drachen an! Daher konnten die Boten auf Roten Drachen flüchten. Weitere Draconier versuchten, uns zurückzuhalten, und in der Luft begann eine Schlacht zwischen guten und bösen Drachen. Ein Goldener Drache nahm uns zur Verfolgung mit. Diese Gelegenheit nutzten wir zu einer Rast. Dabei trafen wir auf den Kender Tasslehoff Burfoot, mit dem zusammen wir im Hof einer magisch fliegenden Burg der Feinde landeten.

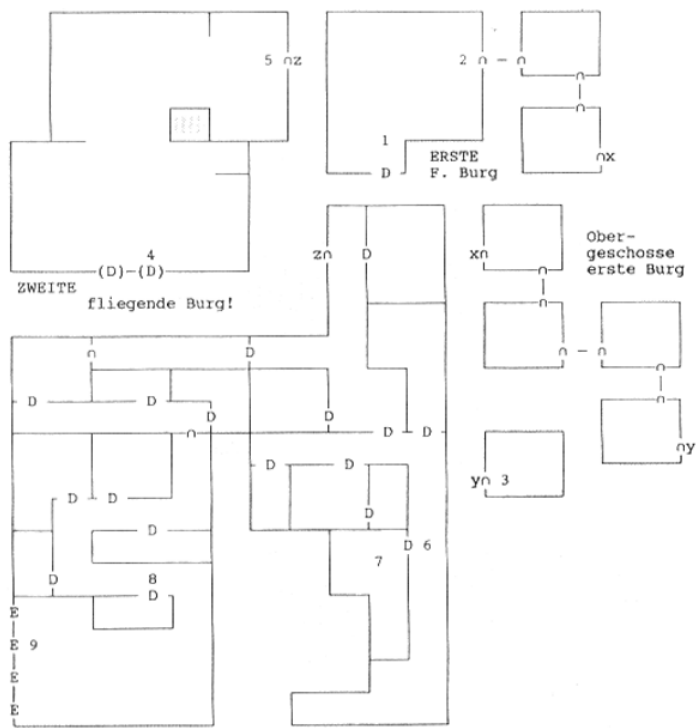
### Fliegende Burgen

Tasslehoff kannte Festungen dieser Art und riet uns, den Eingang zum Hauptgebäude im Nordosten zu suchen. Gelegentliche Trupps von Bozaks, Kapaks und Sivaks versuchten uns aufzuhalten – vergebens. Auch die Kämpfer und Magier, die uns im siebenten Stockwerk vor dem Steuer des „Wind-Kapitäns“ zurückzuhalten versuchten, besiegten wir rasch. Tas machte sich mit einem magischen Trank so groß, daß er die Steuerung bedienen konnte, und lenkte das wundersame Gefährt in die Richtung von Kernen, zum Hauptquartier von Myrtani. Jetzt nutzten wir die Chance für eine Rast – sollte es doch für lange Zeit die letzte Gelegenheit dazu sein! Geweckt wurden wir durch Draconier und Rote Drachen, die ebenfalls die Macht der Drachenlanze zu spüren bekamen. Bei diesem Gefecht stieß unsere fliegende Burg mit einer anderen zusammen, die Turmspitze brach und wir stürzten in den Hof der fremden Festung, nur leicht verletzt – da müssen die Götter ihre Hände über uns gehalten haben! Im Nordosten des Hofplatzes fanden wir hier den Eingang zu den unterirdischen Geschossen und konnten in den Katakomben sogar noch einen größeren Schatz finden. Eine Gruppe feindlicher Soldaten, die auf ihren Abtransport durch Drachen aus der ebenfalls abstürzenden Burg warteten, überwandten wir und nahmen ihnen die Uniformen ab. So konnten

Zwar wartete eine Abteilung von Draconiern schon auf uns, aber sie konnten uns nicht widerstehen. Kurz darauf hörten wir die schon aus Jelek wohlbekannte Stimme von Skyla! Wir bereiteten uns auf einen harten Kampf vor und konnten diesen Helfer Sir Lebaums, zusammen mit Magiern und Krieger, schließlich überwinden. Nicht auszudenken, wenn die magischen Waffen im

wir, auf dem Rücken von Roten Drachen, wohlbehalten in Kernen landen. Auf dem Landweg hatten wir schon einmal versucht, dort hin vorzudringen, aber in der Nähe von Kernen waren wir auf wahre Horden von Drachen und Draconiern gestoßen, so daß wir umkehrten. Jetzt aber standen wir direkt vor dem Hauptquartier von Myrtani!

#### 14) Fliegende Burg, zwischen Sanction und Kernen



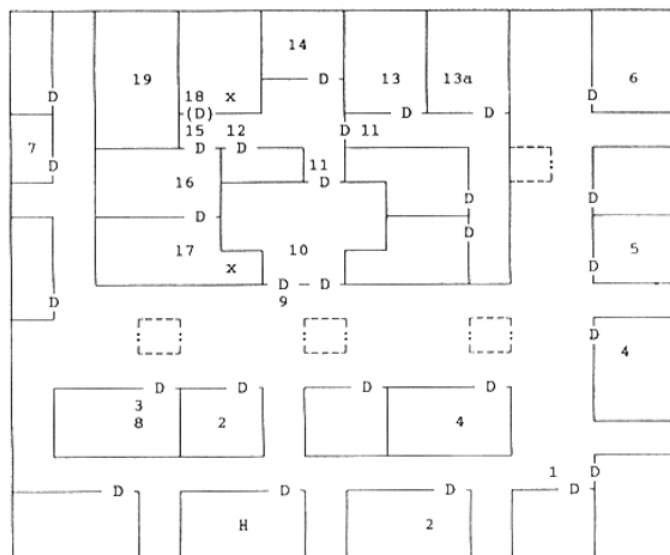
- 1 Folgt man Tas nach Norden, kommt man hier im Burghof an und muß sich mit Dracs herumschlagen.
- 2 Ausgang zum Hauptturm (7 Stockwerke)
- 3 Kämpfer und Magier greifen an. Tas kann 'Windcaptains Chamber' bedienen. Letzte Chance zur Rast vor Kernen!!! Zwei Rote Drachen und Draconier greifen nach der Rast an, die fliegende Burg kollidiert mit einer anderen, und das Ober-geschoß des Turms landet (unsanft) bei (4) im Hof der anderen Burg. Zufällige Angriffe von Draconiern UND DRACHEN. Bei (5) in den Keller gehen!
- 6 Draconier-Wachen, können überrascht werden.
- 7 Schatzraum der Burg. Schätze zufällig.
- 8 Krieger in Uniform warten darauf, ausgeflogen zu werden. Angreifen und Uniformen nehmen! Kender und Zwerge (wenn dabei) werden als Gefangene ausgegeben.
- 9 Gruppe wird von roten Drachen ins Zentrum von Kernen geflogen. Kernen ist NICHT auf dem Landweg zu erreichen, beliebig viele Kämpfe mit bis zu 10 Drachen und Horden von Draconiern davor!

#### Kernige Kämpfe in Kernen

Sir Strongsword riet uns, nicht blindlings in die Festung dieses Monstrums hineinzustürmen, sondern erst Kernen zu erkunden, um eventuelle Schwächen des Gegners auszunutzen. Das war ein guter Plan, konnten wir so doch Abteilungen von Draconiern einzeln schlagen und durch einige kluge Aktionen Zwietracht bei den Feinden säen. So trafen wir auf Gravnak und seine Oger, die einwilligten, mit uns gemeinsam Myrtani anzugreifen. Ein sehr alter Drache, der von seiner Jugend als Wächter der Kronjuwelen phantasierte, wurde von Derf klug für unsere Zwecke eingesetzt. Der Zwerg fand in einem verlassenen Bauwerk eine Krone aus Talmi-

Juwelen, und als wir die zu dem Drachen brachten, ergriff er sie und stürmte auf die Torwachen los! Fast konnte uns das alte Monster leid tun. So war der Kampf beim Tor zu Myrtanis Burg sehr einfach, Vorher hätten wir noch bei einer Versammlung der Menschen, die Myrtani dienten, zur Rebellion gegen die Draconier geraten und in einer Trainingshalle unsere Fähigkeiten vervollkommen. Unsere Oger-Freunde hielten die Stellung am Tor, und wir konnten unsere Verletzungen aus mehreren Begegnungen mit Draconier-Wachen auskurieren. Gegen explodierende Auraks schützt nämlich keine Rüstung!

#### 15) Kernen, Endkampf gegen Myrtani



- 1 Hier landet der Drachen mit der Gruppe. Erst alles erkunden! Zufällige Angriffe von Draconier-Partoullien. Achtung, Auraks!
- 2 Kaserne mit Draconiern. Angreifen!
- 3 Alter Drachen, fantasiert von 'Kronjuwelen'.
- 4 Ogres, willigen ein, gemeinsam Myrtani anzugreifen.
- 5 Krone aus nachgemachten Juwelen. Mitnehmen für (8)!
- 6 Menschen beraten, gegen Myrtani zu rebellieren. Dazu raten!
- 7 Gravnak, verspricht Hilfe.
- 8 Dem Drachen die Krone geben! Der legt sich mit den Wachen (9) an!
- 9 Torwachen. Nur noch 2 Bozak, ein Sivak, ein roter Drachen. Ogress sichern die Position, 'Rest' möglich.
- 10 Myrtanis persönliche Garde greift an, ein Aurak dabei. Erledigen, alle um nächste Ecke laufen. Aurak explodiert zwischen den Ogres. Auch hier halten die Ogres die Stellung!
- 11 Weitere Kontingente von Myrtanis Leibwache
- 12 Gravnak kommt nicht weiter, Journal #79, Magischer Wächter. Mittel gegen ihn muß man in Bibliothek (13) finden und in 13a zubereiten.
- 13 Dieb muß Schloß eines alten Buches öffnen, 13a Labor.
- 14 Schatz Myrtanis. Die Ogres kämpfen darüber, helfen nicht weiter.
- 15 Tür nach Norden ist blockiert, anderen Weg zu Myrtani suchen.
- 16 Menschen als Leibwächter
- 17 Myrtanis Drachenmeister und 'Schüler': 5 rote Drachen. Mit 'Haste' und Dragon-lance/Long Sword+4 gegen Reptilien zu schaffen. Gut vorbereiten! Tas weist Passage nach (18)
- 18 Myrtani, ein Aurak, und 4 Bozaks und reichlich Sivaks. Beute ein 'Ring of Protection+3'. Tasslehoff heilt Gruppe mit Potions, dann weiter auf Dach (19), Tas weiß schon wie.
- 19 Endkampf gegen drei RIESIGE rote Drachen, mit denen die Boten Myrtanis zu fliehen versuchen. Dann großes 'Finale'.

#### Showdown

Zusammen mit Gravnaks Ogern drangen wir dann in die Burg ein, wobei wir immer wieder gegen Abteilungen der persönlichen Garde Myrtanis kämpfen mußten. Dabei entwickelten wir gegen die Auraks die Taktik, daß wir nach ihrer zweiten Transformation in eine Energiesäule von ihnen fort, am besten um eine Ecke, liefen und somit ohne schwere Verletzungen davonsamen. Vor den

Räumen Myrtanis sicherte ein magischer Wächter den Durchgang – gegen dieses uralte Wesen gab es aber einen Schutz, über den wir uns in der Bücherei der Burg informierten und ihn im Labor daneben herstellten – immer wieder bedrängt von Myrtanis Leibgarde. Als wir an dem Wächter vorbei waren, hatte Myrtani seine Tür verbarrikadiert – wir suchten einen anderen Weg und trafen auf Myrtanis Drachenmeister und dessen „Schüler“, fünf Rote Drachen! Da wir uns ausgiebig auf den Kampf gegen Myrtani vorbereitet hatten, konnten wir jedoch auch hier gewinnen und im Süden eine Passage zu den Gemächern Myrtanis finden. In einem schweren Kampf überwandten wir schließlich diesen Aurak, den auch der Rest seiner Leibgarde nicht mehr schützen konnte, und erbeuteten einen „Ring of Protection +3“. Tasslehoff stärkte uns mit einigen Heiltränken, die er im Labor „gefunden“ hatte, und wir verfolgten Myrtanis Boten an die Armee der Draconier. Die durften nicht entkommen, um die Ritter bei Sanction nicht in eine Falle laufen zu lassen! Tasslehoff führte uns aufs Dach des Palastes, und wir erschlugen in einem schweren Kampf drei große Rote Drachen, mit denen die Boten zu fliehen versuchten. Damit war die Gefahr durch die Draconier wieder für einige Zeit abgewendet. Doch wer weiß, was diese kaltäugigen Monster wieder aushecken!

Unsere Gruppe jedenfalls wird zusammenbleiben und General Luralantalasa weiter zum Kampf gegen das Böse zur Verfügung stehen.

In Verehrung

Garin

*Das Spiel UNBEDINGT vor dem Kampf auf dem Dach abspeichern! Die eintreffenden hehren Ritter Solamias nehmen der Gruppe nämlich einige der besten magischen Objekte ab (Drachenlanze, Ring of Protection +3, Cloak of Protection +2). Und diese Dinge sind bei der Fortsetzung des Role Playing Epic, bei den Death Knights of Krynn, sehr nützlich, wenn man sie dabei hat!*

(Komplettlösung aus dem ASM-Extra 2; Autoren: Hans Jürgen Waldow und Michael Anton)