

# Curse of the Azure Bonds

64er - 10/1992



## Das Spiel

Der zweite Teil des Fantasy-Epos' „Forgotten Realms“ von SSI setzt die Geschichte des „Pool of Radiance“ fort. Nach den Abenteuern in der Stadt Phlan und dem furiosen Sieg wollen die siegreichen Abenteurer dem König von Cormyr zu Hilfe eilen. Unterwegs wird die Crew überfallen und betäubt.

Als die Party erwacht, findet sie sich in Tilverton, der Königsresidenz, wieder. Der Anführer hat fünf Tätowierungen auf dem Arm, die „Bonds“ genannt werden. Diese Bilder übernehmen zeitweise die volle Kontrolle über die Körper der Partymitglieder. Die Kämpfer ziehen nun los, um sich von den lästigen Hautbildern zu befreien.

## Einleitung

Lang ist es her, da habe ich im ersten AD&D-Spiel von SSI, „Pool of Radiance“, die Stadt Phlan und Umgebung gesäubert und der Stadt Hillsfar viele Dienste erwiesen. Doch als ich von Hillsfar auf dem Weg zum König von Cormyr war, um ihm zu Hilfe zu eilen, wurde ich überfallen und wachte erst in Tilverton wieder aus tiefer Bewußtlosigkeit auf ...

Bis auf mein Geld und meine Kleider ist alles weg, was ich besaß. Ich finde dafür fünf Tätowierungen (wie ich später erst erfahren habe, heißen diese „Bonds“) auf meinem Arm. Hier stehe ich nun und weiß nicht so recht, wie ich mich verhalten soll. Aber eins ist sicher: es warten viele neue SSI-Abenteuer auf mich und meine Party! Als erstes suche ich einen Waffenladen auf und rüste mich und meine Mannen. Bei einem Spaziergang erfahre ich im Ort die Geschichte der Bonds (JE38). Der König Azoun von Cormyr hat für die Rückkehr seiner Tochter eine hohe Belohnung ausgesetzt, und das zieht bei meiner Truppe. Da in der Stadt nichts los ist, verlasse ich Tilverton. Am Stadttor begegnet mir die Kutsche des Königs. Plötzlich geraten meine Mannen und ich vollkommen außer Kontrolle, da eine meiner Tätowierungen zu leuchten beginnt und ich wie von Sinnen bin. Wir greifen den königlichen Konvoi an. Nachdem wir die ersten Begleiter des Königs niedergemetzelt haben, werden wir umzingelt und ergeben uns.

## The Guild

Darauf bringt man uns in einen Knast, wo ich einen Dieb kennenlerne, der mir hilft, ins Versteck der Langfinger zu flüchten. Doch viel Freizeit ist mir auch hier nicht gegönnt, denn nach kurzer Zeit greifen uns Fireknives an. Die Fireknives haben aber schlechte Karten, denn viele Diebe kämpfen auf

meiner Seite, und der Fight ist schnell zu Ende. Dummerweise fällt der Guildmaster bei diesem Kampf, und ich entschieße mich, diesen Ort so schnell wie möglich zu verlassen (JE4). Also erst mal raus hier. Doch das ist leichter gesagt als getan: Ich muß noch viel kämpfen, um dem Schlupfwinkel der Diebe zu entkommen. Auf meinem blutigen Weg aus dem Gildehaus finde ich verschiedene Ausrüstungsgegenstände und stehe endlich vor dem Gebäude. Danach halte ich mich südlich, bis ich beim Hideout der Fireknives ankomme. Jetzt gehe ich immer in Richtung Süd-West, bis ich zum Leader der Fireknives (JE11) komme. Auch die gesuchte Prinzessin ist hier. Also killen wir den Anführer der Fireknives (alle Fireballs, Charm Person und Hold Person-Sprüche benutzen). Doch mit einem Mal kommt der König in den Hort des Bösen hinein. Wir werden vor das königliche Tribunal gebracht und sollen für unsere Taten verurteilt werden. Durch die Fürsprache der Prinzessin werden wir zwar nicht getötet, aber aus der Stadt verbannt.

## **Hap**

Aber was soll's – dank der vielen Kämpfe werde ich um eine Erfahrungsstufe befördert und von einem Bond befreit. Ich ziehe weiter zur Ortschaft Hap. Auf meinem Weg begegne ich einem Mann an den Standing Stones, der mir verschiedenes bezüglich der Bonds sagt. Dann gehe ich nach Hap. Hier halten sich unfreundliche Dark Elves auf, welche die ganze Stadt in Angst und Schrecken versetzen. Auf dem Weg zum anderen Ende der Stadt treffe ich einen Magier, welcher in Zukunft meine Party als NPC (Non-Player Character, nicht vom Spieler kontrollierter Charakter) begleitet. Dann gehe ich durch die hinterste Tür im Hause des Magiers, wo mich ein sehr schwerer Kampf mit einem Dunkelelf erwartet. Ich kille den Bösewicht, bekomme viele Erfahrungspunkte und finde eine Karte. Das Dorf hat nun seine Ruhe, und ich gehe. Mit Hilfe der Karte komme ich von Hap in eine Höhle. Die Magier sollten aber schon den Spruch „Fire Shield“ haben, bevor man weitergeht. Nach vielen Kämpfen in diesem großen Labyrinth komme ich zu einem untoten Drachen. Ich will mich nicht mit ihm prügeln und verlasse ihn. Ich finde in der Nähe einen Turm und kann ihn betreten. Schon finde ich mich auf seinem Dach wieder. Hier kommt ein Zauberer namens Dracandros zusammen mit vielen Drachen auf mich zu. Ich greife ihn an, und die Drachen hauen auch sogleich ab. Daraufhin rennt Dracandros den Turm hinunter, und ich folge ihm. Zwar erwarten mich unterwegs viele schwere Kämpfe mit den Dracandros-Anhängern, aber das ist mir egal. Als ich unten ankomme, greift mich Dracandros mit seinen Kameraden an. Ich metzele sie alle nieder. Als Entschädigung finde ich einen „Helm of Dragons“ (mein zweites Bond bin ich auch los).

## **Yulash**

Um ein weiteres Bond abzuschütteln, gehe ich nach Yulash. Als erstes kämpfe ich mich durch die Stadt bis zur Grube von Moander. Als ich hineingehe, wird hinter mir der Eingang verschüttet, und ich gehe weiter, bis ich zwei Gleichgesinnte namens Alias und Dragonbait finde. Als nächstes gehe ich eine Etage tiefer. Hier betrete ich einen Tempel, wo mir die Hohepriesterin begegnet, welche die Schuld an meinem dritten Bond trägt. Sie erweckt den Gott Moander zum Leben, und anschließend tritt sie mir zum Kampf gegenüber. Halb so wild, aber daß noch ein zweiter Kampf gegen den Gott folgen muß, ist sehr schön. Dafür finde ich aber nach meinem Sieg auch den „Gauntlet of Moander“. Jetzt habe ich zwar noch einige Kämpfe durchzuhalten, aber bald finde ich auch einen Ausgang aus der Höhle. Im Tageslicht bemerke ich, daß ich meine dritte Tätowierung los bin.

## **Zenthil Keep**

Da ich auch meine letzten beiden Bonds loswerden will, suche ich dieses Mal mein Glück in Zenthil Keep. Hier begegnet uns eine Bardin, welcher wir folgen. Sie bringt mich in den Turm von Fzoul Chembril. Auf der Suche nach dem Oberbösewicht des Turms begegnet mir eine Person, die total

vermummt ist. Der Lösung des Rätsels gewiß, folge ich ihr. Der Vermummte bringt uns in den Temple of Bane, wo ich auf Dexam den Beholder treffe. Der uns ja schon bekannte Fzoul Chambril darf natürlich auch nicht fehlen, und die beiden Wesen beginnen einen Kampf, den Dexam gewinnt. Da Fzoul Chambril Ursache für meinen vierten Bond war, werde ich durch dessen Tod von meiner vorletzten Tätowierung befreit. Indessen haut Dexam ab, was ich natürlich nicht zulassen will. Ich folge ihm, wobei es zu vielen Kämpfen kommt, bis es endlich zu meinem ersehnten Kampf kommt. Ich töte natürlich auch ihn und finde ein „Amulet of Lethander“, was ich selbstverständlich nicht liegen lasse. Die Bardin begleitet uns aus der Stadt hinaus, und es beginnt ein Krieg zwischen den Städten Zenthil Keep und Yulash.

## **Tyranthraxus**

Da ich keine Stadt mehr weiß, zu der ich noch gehen kann, wende ich mich wieder zu den Standing Stones. Hier ist ein graugekleideter Mönch, welcher sich sogleich in den heiß ersehnten Endgegner Tyranthraxus verwandelt. Er sagt mir, daß ich ihn in seinem Tempel besuchen soll, und verschwindet sogleich wieder. Ich gehe zur Stadt Myth Drannor, wo ich den Friedhof besuche. Hier werde ich zwar von schaurigen Kreaturen angegriffen, finde dafür aber nach meinem Sieg einen Durchgang zum Tempel. Als ich ihn betrete, leuchtet mein letztes Bond auf, und ich kann mich nicht mehr bewegen. Tyranthraxus nimmt mir gerade meine drei schwer erkämpften magischen Gegenstände weg und will sie vernichten, als plötzlich Elminster kommt und sie mir wiedergibt.

Da kann ich mich auch schon wieder bewegen, und Tyranthraxus flieht in den zweiten Stock. Viele Kämpfe muß ich durchhalten, bis ich endlich zur Treppe vom zweiten Stock komme. Hier ist auch eine Tür, vor der Tyranthraxus mit seinen Leuten steht. Hinter dieser befindet sich der bekannte Pool of Radiance. Ich kämpfe gegen Tyranthraxus, was mit einem großem Blutbad endet. Aber schließlich habe ich seinen leiblichen Körper doch besiegt, und die drei magischen Gegenstände versiegeln den Pool of Radiance. Damit bin ich meine Bonds alle los, und Elminster teleportiert mich nach Shadowdale. Hier feiere ich meinen Sieg und habe das Spiel durchgespielt.

(64'er-Longplay 10/1992; Autor: Thees Lagerbauer)