

# Death Knights of Krynn

ASM-Extra 2



## Das Spiel

In Krynn ist mal wieder der Teufel los. Ganze Horden von Untoten machen die Gefilde unsicher und warten darauf, von einer schlagkräftigen Truppe in ihre Schranken gewiesen zu werden ...

## Zombies, Priester, harte Kämpfe

Generelle Hinweise zum Spiel

Dies ist der zweite Teil des Krynn/Dragonlance-Zyklus von SSI, der sich in zwei wesentlichen Punkten vom Rest der AD&D-Spiele unterscheidet. Hier werden die Magier in weiße und rote Roben getrennt, und während viele Zaubersprüche von beiden Gruppen gelernt werden können, sind einige nur den roten, andere nur den weißen Roben bekannt. Weiterhin ist die „Dual Class“-Option für Menschen NICHT vorhanden, man kann also keinen Ranger zum Magier umlernen lassen. In „Pools of Darkness“ sind solche Charaktere die meiner Meinung nach Stärksten. Es dürfen auch hier nur drei Ranger in einer Gruppe sein!

In DKK sind maximale Character-Levels von 14 (Dieb: 18) möglich. Daher sollte man jetzt auf Halb-Elfen verzichten, da die außer beim Dieb und Kleriker sehr begrenzte Höchstlevels haben. Qualinesti-Elves haben keine Einschränkungen bis auf die Tatsache, daß sie keine Ritter oder Paladine sein können. Daher sieht eine recht schlagkräftige und sich in den Fähigkeiten gut ergänzende Truppe so aus, daß man einen Menschen-Ritter (später zu „Knight of the Sword“ aufrücken lassen) und fünf Qualinesti-Elfen aufstellt.

Ein Dieb muß mit!

Bei den Elfen einen Kleriker (Mishakal) und weißen Magier, einen Majere-Kleriker/Ranger, einen Kleriker/Kämpfer/Weißen Magier und zwei Kämpfer/Rote Magier, von denen einer auch noch Dieb ist, aufstellen. Diese Gruppe hat hohe Kleriker-Kräfte, besonders durch die starke Wirkung des Turn-Zaubers Majeres gegen Untote, die es hier reichlich gibt. Kämpfen kann sie auch erstklassig, und ein Dieb ist zum Knacken von Schlössern, Entschärfen von Fallen und zum gelegentlichen Backstab-Angriff dabei.

Weiße und Rote Magier ohne die Schwachstelle der Nur-Magier bezüglich Hit-Points, Rüstung und Benutzung nichtmagischer Waffen sind wohlvertreten. Zwar geht für die Elfen „Raise Dead“ nicht, aber in solchen Fällen sollte man auf sein letztes gespeichertes Spiel zurückgreifen und besser vorbereitet oder mit anderer Taktik vorgehen.

Wenn man will, kann man Characters oder eine gesamte Gruppe vom Spiel „Champions of Krynn“ hier an den Anfang übertragen. Einige Objekte werden dabei aber nicht übernommen, zum Beispiel Dragonlances, hochwertige Schutzhänge und Schutzringe. Trotzdem ist eine Übernahme zu empfehlen, da die normale Ausrüstung neuer Characters wesentlich schlechter ist.

## 1) Spielanfang bei Gargath

Bei Spielanfang (außerhalb Gargath) sollte man sich mit „Rest“ auf einen Kampf vorbereiten und Magie lernen! „Bless“ etc. anwenden. Während der Feier zum Sieg über Myrtani, ein Jahr zurück, greift Sir Karl als Untoter an! Mit ihm kommen Skeleton Warriors (SKW), die gegen Magie recht immun sind, und Nightmares.

### Lösung zu 'Death Knights of Krynn' Generelle Legende zu den Karten (Buchstaben werden einheitlich verwendet):

- A Armory (Waffen)
- D Door D<>DvD^D nureine Richtung offen
- E Exit (Ausgang)
- F Taverne ('Fight, gelegentlich)
- H Hall of Training
- I Inn, 'Rest' sicher, außer wenn als (I) dargestellt
- M Magie-Laden
- s Geheimtür (auch hier ggf. mit Richtungen)
- S Shop, Laden
- T Tempel (Heilung etc.)
- U Tunnel/Treppe
- V Vault (Geld und Gegenstände aufbewahren)
- U Torbogen (ggf. mit Richtung ^ oben v unten)
- # Nicht zugänglich
- : Verfallene Wand oder niedrige Trennwand, passierbar
- Ziffern bezeichnen ortsspezifische Ereignisse.

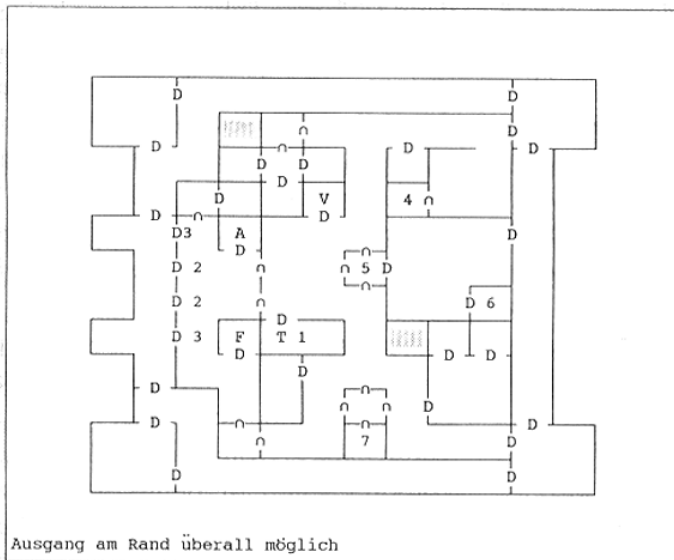
### Abgeguckt

Die Idee der Nightmares als eine Art Geisterpferd ist vom Xanth-Buchzyklus von Piers Anthony gemopst, denn „mare“ heißt soviel wie „Stute“. Backstab gegen die SKW nutzen! Dann helfen die Verwundeten zu heilen. Damit beginnt die Gruppe ihre „Laufbahn“ im Tempel des Stützpunktes bei Gargath.

Wegen belagernder Angreifer kann der Stützpunkt zunächst nicht verlassen werden, man sollte ihn gründlich erkunden. Leider verfügt der Outpost NICHT über eine Hall of Training, Level-Erhöhen in DKK sind NUR in Kalaman oder Vingaard Keep (dafür sind dort vier Trainingshallen!) möglich. Klettert man bei (5) die Treppe hinauf, kann man sich bei (6) vom Kommandanten Sir Bertil Aufträge holen: Wachdienst, Patrouille oder Wache am Friedhof. Hier werden auch die Informationen gegeben, welche Aufgaben die Gruppe in Spiel zu erfüllen hat (Geschichte von Sir Thom, Adventure Journal, Seite 8, die auf den Traumhändler aus Vingaard weist, der zu dieser Zeit auf dem Markt von Kalaman ist).

Läßt man sich zum Wachdienst einteilen, muß man auf dem Wehrgang die Stellvertreterin Sir Bertils, des Kommandanten, suchen. Sie steckt über dem Tor bei (2) und teilt die Gruppe zur Wache am Brunnen ein. Dort, bei (7), erfolgt nach kurzer Rast ein Angriff von drei Schwarzen Magiern, einem Kleriker und zwei bösen Krieger, danach die Ablösung.

## 1) Outpost bei Gargath - Spielanfang



Ausgang am Rand überall möglich

Bei Spielanfang (außerhalb Gargath) auf Kampf vorbereiten, Magie lernen! 'Bless' etc. anwenden. Während der Feier zum Sieg über Myrtani vor einem Jahr greift Sir Karl als Untoter an, zusammen mit 'Nightmares' und 'Skeletal Warriors', die gegen Magie recht immun sind. 'Backstab' ausnutzen! Dann helfen, die Verwundeten zu heilen.

- 1 Tempel von Gargath, hier beginnt die Gruppe.
- 2 Tore nach außen (erst geschlossen, 'Town is sealed').
- 3 Treppen zum Obergeschoß, Wehrgang über dem Tor
- 4 Friedhof, Verletzungen durch 'Carrian snakes', Journal #40
- 5 Treppe nach oben. Geht man nicht rauf, ist bei (6) Erdgeschoß.
- 6 Kommandant Sir Berfil. Verteilt Aufgaben. War man schon beim Friedhof, bleiben 'Patrol' und 'Guard'. Letzteres führt dazu, daß man auf Wehrgang die Stellvertreterin Sir Berfils suchen muß (ist über Tor (2)), teilt Gruppe zur Wache am Brunnen ein.
- 7 Brunnen, nach 'Rest' Angriff von 3 Schwarzen Magiern, einem Kleriker und zwei bösen Krieger. Danach Ablösung. Bei (6) darauf tritt ein Ritter mit dem Schwert von Sir Karl auf, Sir Garren, der die Belagerung brechen möchte. Gruppe wird zum Tempel beordert. Später bei (6) Geschichte von Sir Thom, Journal #8, der die Gruppe zum 'Dream Merchant' in Vingaard weist. Sir Berfil: 'Zu dieser Zeit ist der auf dem Bazar vom Kalaman'. Belagerung ist zu Ende, Gruppe kann Gargath verlassen.

Ist die Gruppe schon am Friedhof gewesen (Verletzung durch Schlangen, aber keine große Gefahr), wird keine weitere Aufgabe gestellt, die Belagerung ist zu Ende, Gargath kann verlassen werden.

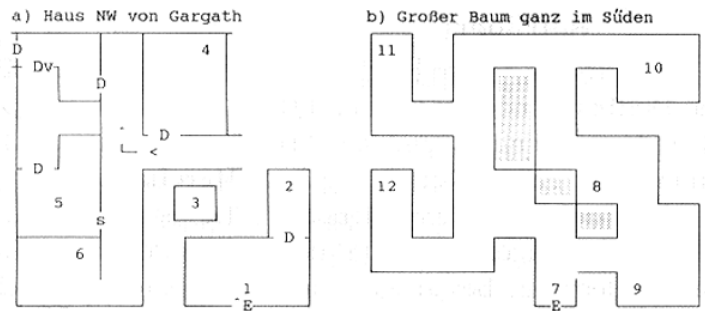
## 2) Kleine Schauplätze, erster Teil

Wenn noch keine Level-Erhöhung eines der Characters ansteht, sollte man auf dem Weg nach Kalaman zwei „kleine“ Orte besuchen, die viel Erfahrung und wertvolle Gegenstände bringen. Nicht auf der Karte sichtbar ist zum Beispiel ein eigenartiges Haus auf der anderen Seite der Bergkette im Nordwesten von Gargath. Geht man hinein, empfängt ein Zwerg die Gruppe im Stile eines Showmasters und kündigt Rätsel und mögliche reichliche Belohnung an. In den Karten wurden, als Gelegenheit zum Knobeln, die Lösungen der Rätsel RÜCKWÄRTS gedruckt.

### Kampf den Untoten

Egal, ob man alles löst oder nicht, man kommt bei (4) an und muß sich nach „Ok, findet den Weg nach draußen“ mit Untoten herumschlagen. Vorher SPEICHERN, denn die Burschen ziehen bei Treffern reichlich Erfahrung und Levels ab! Kommt man bei (5) rein, souffliert der Zwerg: „Ihr habt den Haupt-Schurken gefunden!“

## 2) Diverse 'kleine' Schauplätze, Teil 1 ('Area' geht NICHT!)



- a) Eigenartiges Haus, nicht auf Karte sichtbar, auf der anderen Seite der Berge im Nordwesten von Gargath. Reingehen ('Enter')! Tür, einseitig nach Norden vor Abschluß der Episode. Ein Zwerg kündigt Rätsel und mögliche reichliche Belohnung an.
- 1 Die Wand spricht: 'What runs, but never walks, sings, but never talks' (Antwort: 'RETAW', von hinten, wer knobeln möchte...)
- 2 Dann Teleportation nach (3), sonst Kampf bei (4).
- 3 Frage: 'What do you use to slay a foe, hoe a row, wring with woe?' (Antwort: 'SDNAH'). Teleport nach (4).
- 4 Frage: 'A bell shares it, a hand wears it' (Antwort: 'GNIR'). 'Ok, findet den Weg nach draußen'. Kampf mit Untoten.
- 5 Zwerg: 'Ihr habt den Haupt-Schurken gefunden!' Kampf gegen Lich und zwei Spectres. Beute Mace+4 (!)
- 6 Teleportation nach (1), Schatz: Gürtel für Riesenkräfte (23!), Magier-Schriftrolle (rot). Dann geht's raus aus dem Haus.
- b) Großer einzelner Baum ganz an südlichem Kartenrand, Mitte. Links von der 'Baum-Spitze' trifft man auf Waldgeister ('Fairies'), die um Hilfe bitten: "Etwas bringt den 'Vater der Bäume' um".
- 7 Eingang. Wenn man rausgeht vor Abschluß der Aufgabe: Baum hin.
- 8 Wraiths bohren hier am Baum.
- 9 Wights machen hier dem Borkenkäfer Konkurrenz - nicht lange!
- 10 Wyndlasses, sehr starke Pflanzenmonster, greifen von beiden Seiten an. Immun gegen Magie, muß man mit Schwertern zerhacken!
- 11 Magier und Feuer-Geister. Reiche Beute: 'Boots of Speed' (AC-2, Bewegung x2), Bracers AC6, Quarter Staff+3, 4 Darts+3, Perlapt' gegen Gift'. Der gefangene Elfen-Krieger wird befreit, gibt Gruppe einen 'Wand of Tree Healing'.
- 12 Spinnen kauen hier am Holz. Kommt man jetzt wieder zum Eingang, danken die 'Fairies'.

Der Kampf gegen einen Lich und zwei Spectres bringt ein Mace +4 (!) als Beute. Die Ecke (6) teleportiert nach (1), und die Gruppe erhält einen Gürtel für Riesenkräfte (23!) sowie eine Magie-Schriftrolle.

Braucht man jetzt noch etwas Erfahrung, speichern und den großen einzelnen Baum ganz am südlichen Kartenrand, Mitte, besuchen. Links von der „Baum-Spitze“ bitten Fairies um Hilfe, denn „etwas bringt den Vater der Bäume um“. Wenn man den Monstern von (8) bis (12) einigermaßen vorbereitet ans Fell geht (Achtung, Untote!), ist die Aufgabe nicht zu schwierig. Keine Magie an die Wyndlasses bei (10) verschwenden! Die Beute bei (11) kann sich sehen lassen: Boots of Speed (AC -2, Bewegung x2, ideal für den Dieb), Bracers AC 6, ein Quarter Staff +3, vier Darts +3 und ein Perlapt gegen Gift. Hat man bei (12) den Spinnen auf die Mandibeln geklopft, danken die Fairies der Gruppe am Ausgang – Teilaufgabe gelöst.

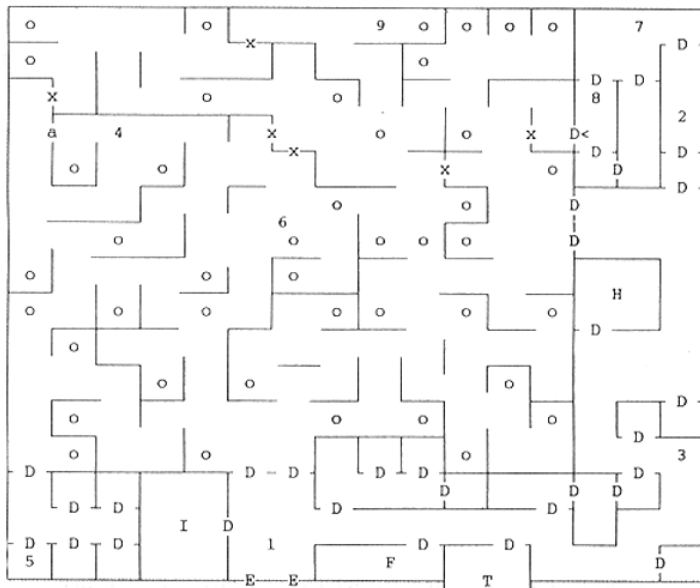
## 3) Die Stadt Kalaman, im Norden an der See

Kalaman muß man mehrfach besuchen, die Episoden ab (7) spielen sich erst nach dem Verschwinden des Priesters Sebas Astmoor (der sich von Lord Soth abgewendet hat) in Vingaard ab. Die Inn ist sicher, die Trainingshalle allerdings nur tagsüber (00:00 bis 14:00) geöffnet, ebenso wie die großen Tore zum Bazar – die kleine Tür in der Herberge ist immer offen.

Geht man zum Kommandanten Daine, erzählt der (Adventure Journal, Seite 10), seine Gefährtin Ariela warnt vor Sebas Astmoor. Die Straßenbande bei (3) kann auch eher unter Opfer, keine Gegner geführt werden, wenn die Gruppe hier nicht gerade am Ende aller Kräfte vorbeikommt. Hat man keine Charaktere aus den

„Champions of Krynn“ übernommen (folglich auch NICHT deren gute Rüstungen etc.), kann man hier wenigstens Plate Mail auf dem Markt einkaufen. Bei (4) findet man den Pavillon des Traum-Händlers.

### 3) Stadt Kalaman, im Norden an der See



- o Bazar-Stände
- 1 Wachen: 'Links ist die Herberge, der Kommandant rechts am Ende der Straße'.
- 2 Kommandant Daine, Journal #10. Seine Gefährtin Ariela erzählt Journal #19 (Warnt vor Sebas Satmoor).
- 3 Eine Straßenbande greift an. Später fürmen die Banditen!
- 4 Pavillon des 'Traum-Händlers'. Sieben Sivaks greifen an, der 'Dream Merchant' ist entführt, Zelt bei (a) zerschnitten.
- 5 Beim 'Rest' wird der Gruppe eine Nachricht (#58) zugespielt, wegen des Entführten um 16:00 im Zentrum des Marktes zu sein. Tür von Herberge zum Markt ist immer offen.
- 6 Markt-Zentrum. Hier während der Bazar-Zeiten immer ein Stand für Waffen. Sonst zufällig auch Waffen-Läden (bei 'Arrows' und 'Waren auf dem Osten'). Gegen 16:00 nach Nachricht (5) hier drei Drachen mit einem Mann. Anbieten, den Stein auszuhändigen. Da gibt es Streit (?) bei den Entführern, Kampf gegen Drachen! Der Traum-Händler entkommt, ist danach in Vingaard zu treffen.
- 7 Nach Sebas' Verschwinden: Daine bei (2) Ohring zeigen. Auf Kampf vorbereitet sein! Major Tems gibt Journal #46. Ariela hat Daine niedergestochen, #25, Kampf gegen Sivaks, Magier, Krieger! Danach verwandelt sich Ariela in Roten Drachen, Kampf, Beute Elixir of Youth, Schlüssel mit Aufschrift 'Denissa'. Journal #32.
- 8 Sivaks greifen an, Draconier-Gruppe ist auf Markt geflohen, bei (x) sind die Zeltwände zerschnitten. Verfolgen!
- 9 Arielas Truppen halten Mann gefangen, Kampf wie bei (7). Beute Dart of Hornets Nest, Banded Mail+2. Nachricht #36 für Gruppe.

### Drei gegen einen

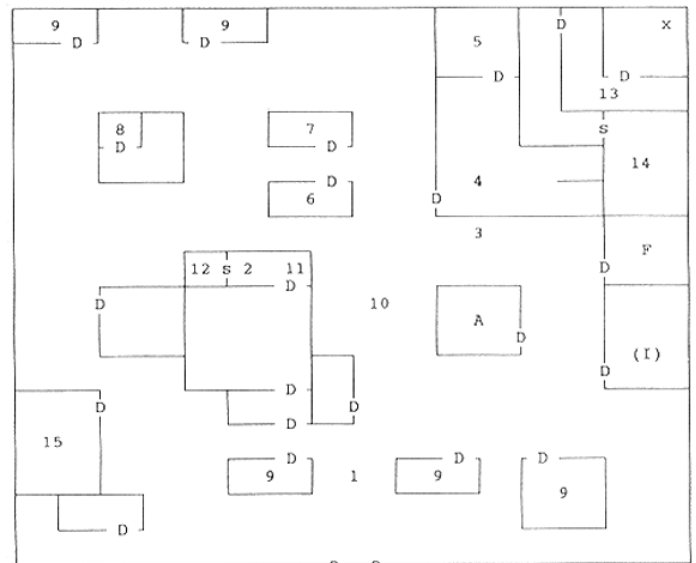
Sieben Sivaks greifen an, der Dream Merchant ist entführt, das Zelt bei (a) zerschnitten. Die Entführer entkommen. In der Herberge erhält die Gruppe die Nachricht, wegen des Entführten um 16:00 im Zentrum des Marktes zu sein. Dort trifft man dann, hoffentlich gut vorbereitet, auf drei Drachen, die einen Mann bewachen. Bietet man an, den Traum-Stein auszuhändigen, kommt es zu Streit bei den Entführern, Kampf gegen Drachen! Der Traum-Händler entkommt und ist danach in Vingaard zu finden. Wenn man NACH der Episode bei der Drachenhöhle und dem Verschwinden von Sebas wieder hierherkommt, hat man aus Vingaard als Indiz für ihre Mittäterschaft einen ihrer Ohringe mitgebracht. Zeigt man den bei (2) Daine, geht der nach Norden, man sollte auf einen Kampf gefaßt sein! Bei (7) kann man Ariela stellen, die den Kommandanten getötet hat, (Adventure Journal, Seite 25), Kampf gegen Sivaks, Magier, Krieger. Ariela zeigt sich danach als wahrer Drache, als Beute erringt man ein Elixir of Youth und einen Schlüssel mit Aufschrift „Denissa“.

Wenn man die Sivaks bei (8) beseitigt hat, die Draconier-Gruppe durch die bei (X) zerschnittenen Zeltwände verfolgen! Man trifft auf den Rest von Arielas Truppe, der einen Mann gefangenhält. Bei der Beute ist, falls das nicht zufällig bestimmt wird, eine Banded Mail +2. Der Gefangene hat eine Nachricht von Sebas für die Gruppe, daß die „Rod of Omniscience“ in „Voice Wood“ ist.

### 4) Die Stadt Cekos

Auf dem Weg nach Vingaard sollte man in Cekos aufräumen. Gleich beim Eingang mit der Alten sprechen! Sie sucht ihre Tochter. Helfen! Belohnung ein Amulett und ein Staff +2. Danach Cekos absuchen. In der Armory werden später magische Arrows +2 angeboten, aber die sind viel zu teuer.

#### 4) Cekos



- 1 Alte Frau nähert sich der Gruppe. Mit ihr sprechen! Sie sucht ihre Tochter. Helfen! Gibt Amulett und Staff+2.
- 2 Geheime magische Tür, nur mit Schlüssel von (5) zu öffnen.
- A Bogen, Pfeile etc. NACH (14) Arrows+2, aber viel zu teuer.
- (I) Wenn man hier zu bleiben versucht, greifen 14 Sivaks an!
- 3 Alter Mann. Geld geben, Journal #28. Dann greifen Sivaks an!
- 4 Eine Menschenmenge entpuppt sich als ein Dutzend Sivaks.
- 5 Gleich 15 Sivaks, sie haben einen silbernen Schlüssel.
- 6 Mann in kupferfarbener Robe grüßt. Mit ihm reden. Erzählt von einem Schatz (Journal #33). Igorf anschließen lassen (erscheint nicht in der Gruppen-Aufstellung).
- 7 'Willkommen!' Junger Mann lädt zum Essen ein. Igorf: "Nicht!". Sivaks und ein Schwarzer Magier greifen an. Igorf ist ein Kupfer-Drache, kämpft als solcher sehr ordentlich mit!
- 8 Priester, hier kann man sicher rasten.
- 9 Ängstliche Bürger.
- 10 Statue von Cekos, dem legendären Stadtgründer.
- 11 Bürgermeister. Zweimal mit ihm reden - ist Sivak!
- 12 Mit dem Schlüssel kommt man rein, Durchgang nach (x)
- 13 Wachen - neun Sivaks
- 14 Fünf blaue Drachen halten ein Mädchen gefangen. Igorf macht einen fertig, vier bleiben für die Gruppe "übrig". Reicher Schatz - Igorf nimmt seinen Teil und verläßt die Abenteuerer. Das befreite Mädchen kommt mit. Bei (1) gibt's Belohnung dafür!
- 15 Verlassene Mine. Nix los.

### Im Dutzend stärker

In der Herberge gut vorbereitet bleiben. Vierzehn Sivaks greifen an. Der Mann bei (3) versucht, für etwas Geld etwas zu erzählen, aber Sivaks kommen dazwischen. Ebenso entpuppt sich die Menschenmenge bei (4) als ein Dutzend Sivaks. Im Raum dahinter muß man von einer weiteren Sivak-Truppe einen silbernen Schlüssel erbeuten, nur der öffnet die geheime Tür bei (2). Bei (6) grüßt ein Mann in kupferfarbener Robe, „Parlay“ nutzen. Er erzählt von einem Schatz, man sollte ihn sich anschließen lassen. Igorf erscheint aber nicht in der Gruppen-Aufstellung. Bei (7) warnt er vor einer Falle, kämpft dann in seiner wahren Gestalt als Kupfer-Drache sehr ordentlich gegen Sivaks und einen Schwarzen Magier mit. In der Kammer des Priesters bei (8) kann man sicher rasten und Wunden heilen lassen. Hat man den Schlüssel von (5),

zeigt sich bei (11) der Bürgermeister. Spricht man länger mit ihm, entpuppt auch er sich als Sivak!

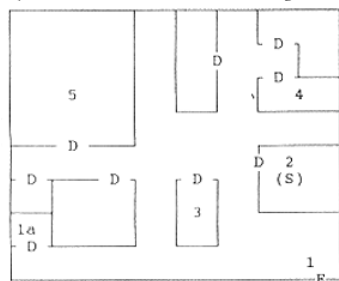
Der Durchgang bei (12) führt in die Nordostecke, und wenn man die Sivaks bei (13) geschlagen hat, muß man „nur“ noch vier Blaue Drachen bei (14) besiegen – den fünften knöpft sich Igorf erfolgreich vor. Das entführte Mädchen wird befreit, die Beute ist riesig (nicht zuviel schleppen!). Bei der Mutter erhält man bei (1) noch eine Belohnung

## 5) Kleine Abenteuer-Schauplätze, zweiter Teil

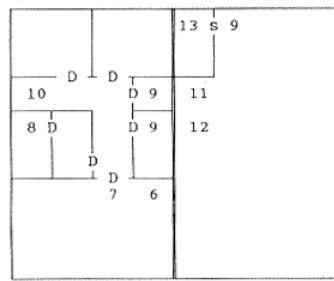
Falls jetzt die Erfahrung noch nicht für eine weitere Trainingsrunde genügt, bietet sich ein Bauerndorf im Nordwesten von Vingaard an, zwei Felder westlich des Zusammentreffens zweier Flüsse. Vom Eingang führt ein Junge die Gruppe zum Dorfzauberer bei (1a), der betont aber: „Gebt nichts auf das Gerede über den Meteoriten, sucht das Böse woanders“.

### 5) 'Kleine' Abenteuer-Schauplätze, zweiter Teil ('Area' geht nicht!)

c) Bauerndorf im NW von Vingaard



d) Wrack östlich von Kalaman



c) Im Nordwesten von Vingaard, zwei Felder westlich des Zusammentreffens zweier Flüsse, liegt ein Bauerndorf. Reingehen!

- 1 Ein Junge führt die Gruppe zum 'Dorfzauberer' bei (1a), der betont 'Gebt nichts auf das Gerede über den Meteoriten, sucht das Böse woanders'.
- 2 Ladenbesitzer: 'Unser guter Zauberer ist seitdem eigenartig...'
- 3 Kräuterkundiger: 'Zerstört Meteorit. Ich fürchte, er ist böse'.
- 4 Zauberer, von Schwarzroben-Magiern gefangen! Kampf. 'Sie haben mich festgesetzt und einen der Ihren meinen Platz nehmen lassen.'
- 5 Untote bewachen den Meteoriten! Je drei Wraiths, Wights und 'Spectral Minions'. Beute: Ring of Protection +2, Magie-Scroll, Olin's Quarterstaff (+3). Danach den falschen Zauberer bei (1a) stellen. Dem stehen noch fünf 'Fire Minions' zur Seite.

d) Am Ufer etwa 5 Züge östlich von Kalaman liegt ein Wrack. Am besten über das Seil reinklettern!

- 6 Hier kommt man mit dem Seil an und kann auch wieder raus.
- 7 Riesen-Zombies (reagieren nicht auf 'Turn').
- 8 'Spectre' des Piraten-Kapitäns. Beute: Mace +4
- 9 Wraiths, sind meist mit 'Turn' zu kriegen.
- 10 Leiter vom Kabinendeck zum Laderaum.
- 11 Fuß der Leiter.
- 12 Untote Ratten!
- 13 Armbrust-Falle. Kaum zu umgehen ('Find Traps', Zauber vorher?). Schatz der Piraten! Banded Mail +3, Long Sword +3.

### Betrüger!

Die Dorfbewohner bei (2) und (3) sind anderer Meinung, und bei (4) kann man den echten Dorfzauberer, von Schwarzroben-Magiern gefangen, befreien. Die Untoten, die bei (5) den bösen Meteoriten bewachen, sind nicht von Pappe, je drei Wraiths, Wights und Spectral Minions. Vorher abspeichern! Der Ring of Protection +2 und der Quarterstaff Olins (+3) sind nicht zu verachten. Danach dem Betrüger bei (1a) an die Magier-Robe gehen. Ihm stehen fünf Fire Minions zur Seite.

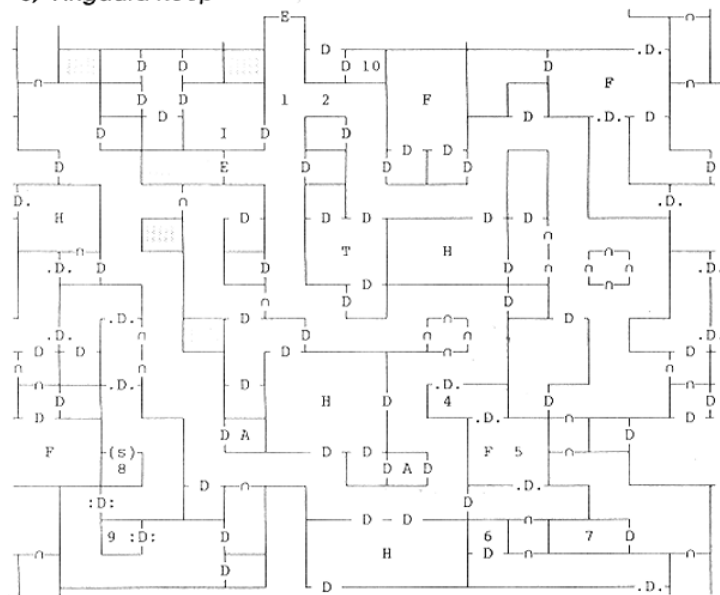
Gleich im Nordosten des Dorfes liegt Ort (10), ein Sklavenschiff der Kuo-Tua. Die Zwischen-Episoden sind zur Gesamtlösung NICHT notwendig! Ein weiteres Schiff als „Zwischenspiel“ findet sich am Ufer des Meeres, etwa fünf Züge östlich von Kalaman. Ins Wrack reinklettern sollte man am besten über das Seil, so kommt man bei (6) auch wieder raus.

Die Riesen-Zombies bei (7) reagieren nicht auf „Turn“, sind aber langsam und relativ ungefährlich. Beim Spectre des Piraten-Kapitäns (8) ist ein Mace +4 zu erbeuten, bei den Wraiths bei (9) kann man mit „Turn“ Erfolg haben. Im Laderaum treiben sich untote Ratten herum, mehr ein Aha-Effekt als echte Gegner. Die Falle bei (13) ist schwer zu umgehen, aber auch wenn sie zuschlägt, nicht hochgefährlich. Beim Schatz der Piraten erfreuen ein Banded Mail +3 und ein Long Sword +3.

## 6) Vingaard Keep

Hier funktioniert die „Area“-Option nicht – aus gutem Grund, denn in diesen Ort kommt man im Osten wieder rein, wenn man im Westen rausgeht – entsprechendes gilt für Norden und Süden. Die Herberge im (relativen) Norden ist sicher, Trainings-Hallen gibt es genug. Der Dread Wolf, der bei (1) erscheint, ist erst in der Höhle der Drachen zu erlegen. Bis dahin steuert er Angriffe von Magiern, Kämpfern und Hellhounds gegen die Gruppe.

### 6) Vingaard Keep



Hier funktioniert die 'Area'-Option nicht - Kunststück, denn Osten schließt im Westen wieder an, Norden im Süden.

1. Rote Tür. Nach 'Dragon Pit' auch :D: roll
2. Frau gibt Rat, Journal #1. 'Crook Street' nach Osten.
3. 'Dread Wolf' erscheint. Hellhounds, Magier, Kämpfer greifen an. Ein Mann verlangt, daß Gruppe verschwindet. Bei 'Nein' Angriff durch 'Rogues' und zwei Schwarze Magier.
4. Der Kerzen-Laden.
5. Magier, Rogues und Krieger greifen an, wenn man die Bar verläßt.
6. Dread Wolf nochmal, wie (2).
7. Laden des 'Dream Merchants'. 'Rest' gibt Sir Thom's Alptraum Journal #7. Wird gedeutet, #12: 'Mit Kerze durch rote Türen gehen'. Danach 'Rest' nicht möglich! Hierher zurückkommen, über 'Sleep' fragen. Journal #5, Elixir gegen Alpträume erringen, indem man dem Träumer beisteht. Drei Kämpfe hintereinander: erst ein Magier und 16 Hellhounds, von allen Seiten, dann vier Magier und Kämpfer, dann Priester und Magier. Danach ist RUHE.
8. Geht man von (4) durch NUR rote Türen, trifft man hier Sebas. Sagen, daß man gegen Lord Soth ist ('oppose') und, um ihn zu vernichten, das Leben einsetzen würde. Journal #66. Erst als Probe zum 'High Clerist Tower' gehen. Hat man das geschafft, zur Drachenhöhle im Nordwesten (Eingang siehe Journal #37).
9. Nach Drachenhöhle ist Sebas nicht mehr bei (8), und man folgt den roten Türen hierher - Draconier von drei Seiten! Beute 'Long Sword +3', Magie-Scroll. UND ein Ohrhörn von Ariela...
10. Erst 8 Sivaks, dann Magier und Rogues.

### Alptraum-Laden

Wenn man im Laden des Dream Merchant rastet, erlebt man Sir Thoms Alptraum, der so gedeutet wird: „Gruppe soll mit Kerze durch rote Türen gehen“. Nach dieser Episode ist „Rest“ zunächst nicht mehr möglich! Also zu dem Traum-Mann zurück und ihn über „Sleep“ fragen. Er bietet ein Elixier gegen die Alpträume an, wenn man ihm im Traum beisteht. Das sind drei Kämpfe hinter-

einander: Erst gegen einen Magier und 16 Hellhounds von allen Seiten, dann vier Magier und reichlich Kämpfer, dann Priester und Magier. Dann klappt „Rest“ wieder.

Der Hinweis der Kerze führt zum Kerzen-Laden, eine kaufen und von (4) aus durch NUR rote Türen gehen, dann trifft man Sebas Astmoor bei (8). Ihm sagen, daß man gegen Lord Soth ist („opposite“) und, um ihn zu vernichten, das Leben einsetzen würde. Sebas schickt die Gruppe als erste Probe zum High Clerist Tower, siehe Karte (7), und wenn man das geschafft hat, zur Drachenhöhle im Nordwesten, siehe Karte (9).

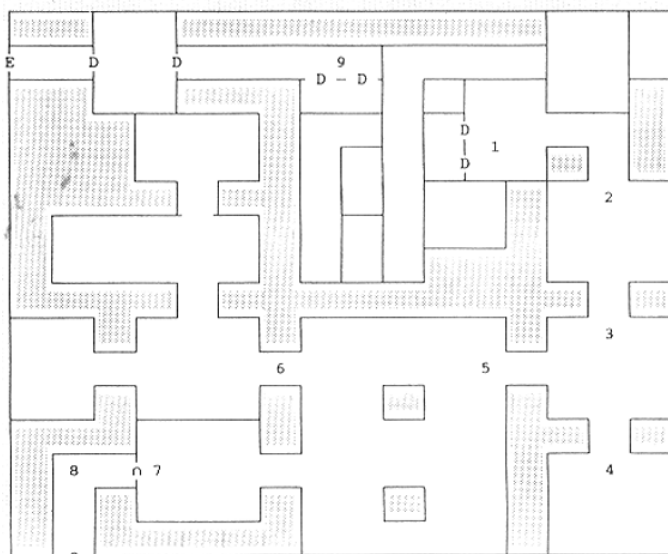
Danach haben aber die Schergen von Lord Soth ihren früheren Kumpan gefunden, und wenn man den roten Türen nach (9) folgt, greifen Draconier von drei Seiten an! Beute ist dann ein Long Sword +3 und eine Magie-Schrittfrolle, dazu ein Ohrring von Arie-la. Damit mache man sich auf den Weg nach Kalaman.

## 7) Der „High Clerist Tower“

Kommt die Gruppe hier an, wird ihr Hinweis auf eine Gefahr aus den Katakomben fast unwirsch aufgenommen – beim näheren Nachsehen ist jedoch der Keller bereits von Untoten überrannt, nur ein Ritter (Sir Durfey) hält sie bei (1) noch zurück! Helfen!

Drei Skeleton Warriors (SKW) und ein paar Wights sind zu schlagen. Danach gibt es reichlich Angriffe von Untoten, meist SKW und einige Wights/Wraiths/Spectres. Sir Durfey schließt sich an, man sollte einen Ring of Protection +2 und ein Long Sword +3 für ihn mitbringen! Durch wahre Scharen von Untoten kämpft man sich nach Westen vor, wobei die Begegnungen an den Eingängen nicht zufällig sind.

### 7) High Clerist Tower



Zu den Katakomben

Räume im Norden sind nicht kartierbar, da Gruppe sich hier nicht frei bewegen kann, sondern direkt nach (1) geleitet wird und auch später nur bis zum Tor (9) hereingelassen wird.

- 1 Untote haben das Gewölbe überrannt, nur ein einzelner Ritter hält sie noch zurück! Helfen! 3 'Skeleton Warriors' (SKW) und Wights. Im Gebiet ab hier auch reichlich zufällige Angriffe von Untoten, meist SKW und einige Wights/Wraiths/Spectres. Sir Durfey stellt sich vor, Journal #49. Schließt sich an. 'Ring of Protection+2' sowie Long Sword+3 für ihn mitbringen!
- 2 Fünf SKW und einige Wights
- 3 Zwei SKW und Wights
- 4 Untote von vier Seiten! Drei SKW und 5 Wights, danach 6 SKW. Wights NICHT herankommen lassen, mit Feuerbällen vernichten!
- 5 Sir Durfey: 'Im Norden ist ein Drache eingesperrt, im Südwesten liegt Sturm Brightblades Grab. Ich fürchte, die bösen Mächte kommen von dort!'.
- 6 Ab hier nach Westen nicht näher kartiert, da nach SW gegangen!
- 7 Eindringlinge haben Leichen aufgeladen, verfolgen durch Tunnel
- 8 SKW und Wights
- 9 Bis hierher kann man später in den Turm vordringen.

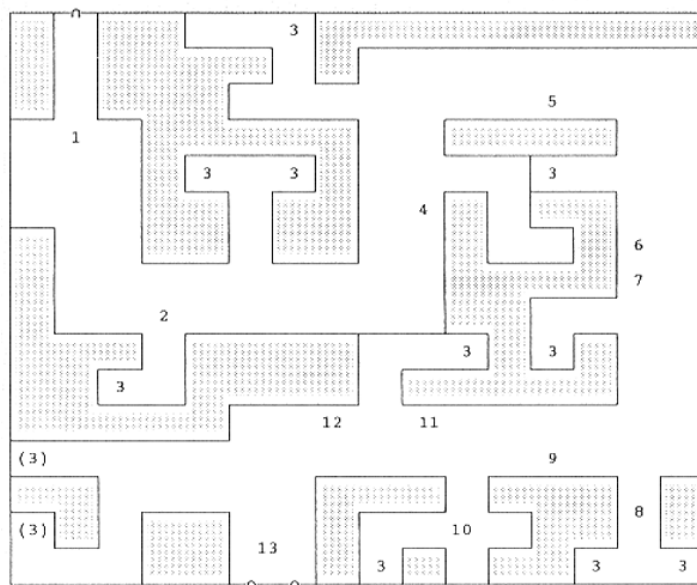
## Zombies von überall

Bei (4) kommen Untote von vier Seiten! Drei SKW und fünf Wights, danach sechs SKW. Die Wights NICHT nahe herankommen lassen, mit Feuerbällen angreifen. Wer will, kann die Gegend westlich von (6) erkunden – man muß aber den Eindringlingen nach (7) folgen. Sie haben Leichen aufgeladen, darunter auch die von Sturm Brightblade, um sie den untoten Armeen hinzuzufügen. Der Norden des Towers kann nicht genau kartiert werden, da die Gruppe beim ersten Mal nach (1) geführt und später nur bis (9) durchgelassen wird.

## 8) Die Katakomben unter dem „High Clerist Tower“

Im gesamten Gebiet greifen zufällig SKW und andere Untote an, „Rest“ ist kaum möglich. In einer Verfolgungsjagd werden ein Drache UND der auf Seite der Feinde stehende Sir Garren aus Gargath bis zum Ausgang (12)/(13) gescheucht. Hat man genügend Kraft, kann man auch den Riesen-Zombies bei (3), die den Turm untergraben, das Handwerk legen.

### 8) Katakomben unter High Clerist Tower



Im gesamten Gebiet zufällige Angriffe durch SKW & andere Untote

- 1 Riesiger roter Drache: 'Ihr kommt zu spät!' Sir Garren aus Gargath, mit dem Schwert von Sir Karl, hilft den Feinden.
- 2 Eine Nachhut hält die Gruppe auf: Riesen-Zombies und SKW.
- 3 Riesen-Zombies versuchen, den Turm zu unterhöhlen. Angreifen!
- (3) Hier buddeln wahrscheinlich auch noch Riesen-Zombies rum ...
- 4 1 'Skeleton Warrior' und 10 Wights.
- 5 Der Drache von (1) greift selber an ...
- 6 Riesen-Zombies und SKW
- 7 Sechs Riesen-Zombies, 2 SKW. Beute: Short Sword+4, Staff Sling+3
- 8 Je drei SKW und Nightmares
- 9 Drei SKW und reichlich Wights. Beute Hoopak+3 (Nur für Kender!)
- 11 Diesmal vier SKW
- 12 Aufgeholt! Sechs SKW, dann stellt sich Sir Garren entgegen. Gruppe nimmt ihm das Schwert weg (mittlere Verletzung!), der böse Einfluß ist zu Ende (Journal #31). Lord Soth versucht, Garren mit einem 'Lightning Bolt' zu töten. Dazwischengehen!
- 13 Lord Soth und mehrere SKW. 'Backstab' funktioniert prächtig. Aber Soth erhebt sich wieder, flieht mit einigen Leichen, darunter auch der von Sturm Brightblade. Gruppe kommt vor dem 'High Clerist Tower' wieder raus (und hier nicht wieder rein).

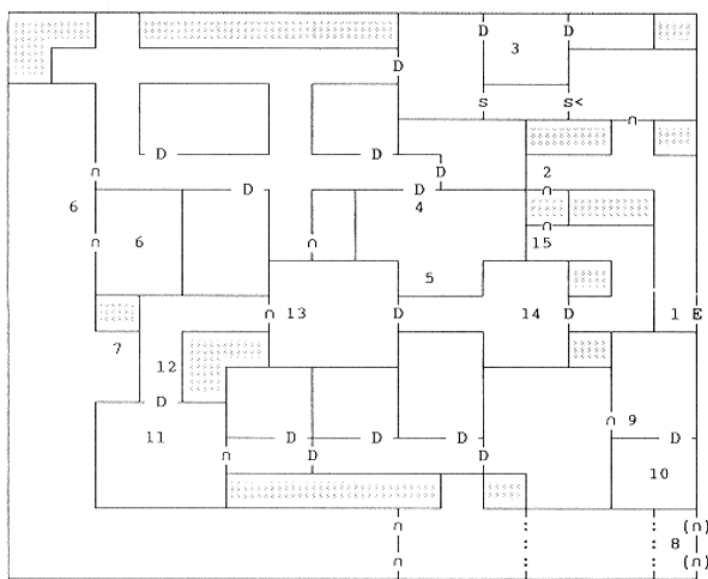
Der Drache stellt sich bei (5), bei (7) kann man ein Short Sword +4 und eine Stabschlinge +3 von Riesen-Zombies und SKW erbeuten. Die SKW mit Backstab-Angriffen des Diebes erledigen! Den bei (9) gefundenen Hoopak +3 können nur Kender einsetzen – wenn man einen in der Truppe hat, nutzbar.

Bei (12) kann man Sir Garren überwinden, und wenn man ihn nicht tötet, sondern das böse Schwert abnimmt, gibt es einen Extrabonus an Erfahrung. Lord Soth und mehrere SKW stellen sich bei (13) zum Kampf – Soth vorrangig angreifen, sonst zaubert er, daß die Wände wackeln! Aber er erhebt sich wieder, flieht mit einigen Leichen, darunter auch der von Sturm Brightblade. Wenn man ihm durch die Torbögen folgt, kommt man vor dem Tower wieder heraus, aber NICHT wieder rein in die Katakomben.

## 9) Drachenhöhle in den Bergen nördlich vom „Clerist Tower“

Sebas in Vingaard schickt die Gruppe nach der Tower-Episode hierher, um sie auf eine weitere Probe zu stellen. Der Eingang zu dieser Höhle ist durch ein Tor an einem Berg im Norden des Towers sichtbar. Vor dem Eingang muß man mehrere Drachen besiegen. Bei (1) erscheint Maya, will „die Sache mit Sir Karl“ als ihre Angelegenheit lösen und fliegt über die Schlucht (2).

### 9) Drachenhöhle in den Bergen nördlich vom Clerist Tower



- 1 Maya erscheint, 'Die Sache mit Sir Karl ist meine Angelegenheit'
- 2 Schlucht, kein Durchkommen von Norden. Maya fliegt rüber!
- 3 'Wights'
- 4 'Dread Wolf' erscheint! Dann vier 'Skeleton Warriors', Wights.
- 5 Schatz im Altar! Shield +2, Plate Mail +3 (Move = 12 I), Schriftrollen für Kleriker und Weiße Magier.
- 6 Vier untote Drachen
- 7 Drache, angekettet. Befragen! Verrät, daß Sir Karl direkt im Osten ist, daß man aber dorthin erst weiter nach Osten und dann zurück gehen muß. Dann befreien!
- 8 Drache von (8), gut gegrillt. Tore sind durch Magie gesichert!
- 9 Drei 'Skeleton Warriors' (SKW) und ihre 'Nightmares'
- 10 Vier SKW und Wights
- 11 Sir Karl warnt vor Verfolgung, geht durch Tür im Norden.
- 12 Der 'Dread Wolf' stellt sich, zusammen mit 8 Wights und vier SKW. Mit 'Feuerball'/'Delayed Blast Feuerball' angreifen! Schaff die Wights und den 'Dread Wolf', bevor er an den SKW vorbei an die eigenen Leute heran kann!
- 13 Maya: 'Der 'Death Dragon' ist hinter dem Eingang gegenüber.' Da greift Sir Karl Maya mit Dragonlance an, Maya hebt mit ihm schwer verwundet ab. 'Death Dragon' (AC -11, 120 HP) greift an! Mit Feuer, Schwert ('Fire Touch'!) und 'Magic Missiles' erledigen, Gruppe verteilen lassen, daß er nicht alle mit Atem erwischt. Dragonlance fällt vom Himmel...
- 14 Schatz des 'Death Dragon': Plate Mail +2, Short Bow +3.
- 15 Aufgerollte Seilbrücke, rüberwerfen, rausgehen.

### Einbahnstraße

Die Gruppe muß durch die geheime Tür im Norden gehen, zurück geht es dort NICHT. Der Dread Wolf schickt bei (4) wieder SKW und Wights ins Feld, im Altar dahinter (5) findet sich eine vorzügliche Rüstung und ein Shield +2.

Die untoten Drachen bei (6) sind keine große Gefahr. Den angeketteten Drachen bei (7) sollte man befragen. Er verrät den Aufenthaltsort von Sir Karl. Dann den Drachen befreien! Man findet ihn – oder was von ihm übrig ist – bei (8) wieder, denn die Ausgänge dort sind magisch verschlossen.

Wenn man daraufhin bei (9) und (10) diverse SKW, ihre Nightmares und einige Wights besiegt, kann man dort sogar relativ sicher rasten. Den untoten Sir Karl trifft man bei (11). Er warnt vor Verfolgung und geht nach Norden. Bei (12) bekommt man endlich den Dread Wolf persönlich zu fassen – zusammen mit acht Wights und vier SKW.

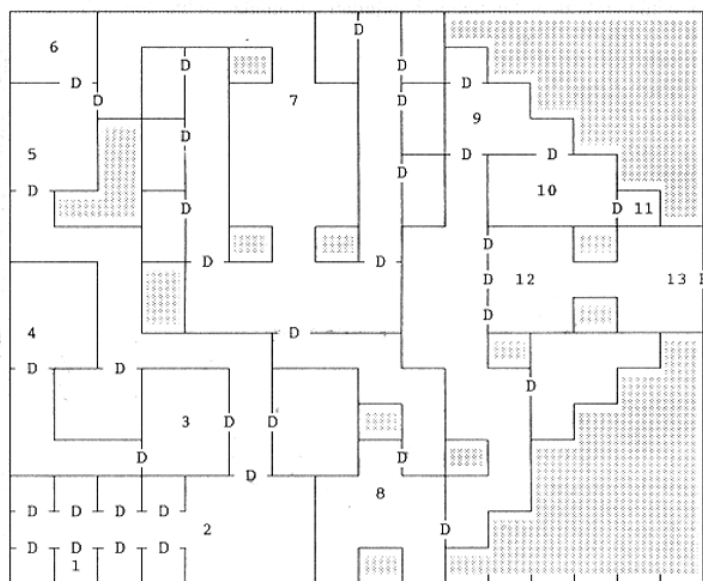
Die SKW stehen zwischen dem Ungeheuer, den Wights und der Gruppe so daß man die Wights mit Turn (oder Feuerbällen) niedermachen kann und den Dread Wolf mit Magie angreifen kann, bevor er an die eigenen Leute herankommt. Diesen Kampf gut vorbereiten!

Bei (13) trifft man Maya wieder. Da greift Sir Karl sie mit einer Drachenlanze an, sie hebt mit ihm ab, tödlich verwundet, und der Death Dragon (AC 11, 120 HP) stürzt sich auf die Gruppe. Mit Feuer, Schwert („Fire Touch“!) und „Magic Missiles“ erledigen, dabei Leute gut verteilen lassen, so daß er nicht alle mit seinem Atem erwischt. Danach fällt die Drachenlanze vom Himmel ...

Beim Schatz des Death Dragon (14) liegt eine Plate Mail +2 und ein Short Bow +3. Kommt man von Süden an die Schlucht, findet man eine aufgerollte Seilbrücke – die werfe man rüber, dann geht's raus.

## 10) Sklavenschiff der Kou-Toa, am Fluß nordöstlich des Bauerndorfs

### 10) Schiff der Kuo-Toa, NE von 'Bauerndorf' (Karte 5, Teil c)



Schiff liegt am Fluß, genau im Nordosten des 'Bauerndorfes'. Gruppe beschließt, sich verkleidet unter die Sklaven zu mischen, um alle Menschen aus der Gewalt der Kuo-Toa zu befreien.

- 1 Anfang, Mitgefangene werden eingeweiht, sammeln sich bei (2)
- 2 Plan zur Befreiung (Journal #15): Zum Tempel (8), Feuer legen!
- 3 Etwa 10 Kuo-Toa besiegen, können keinen Alarm geben.
- 4 Hinterhalt durch Kuo-Toa, Beute: Long Bow +3, 10 Arrows +3.
- 5 Anführer der Sklaven: 'In der Pantry im Norden können wir reden'
- 6 Pantry. Warnung: Laßt euch in der Messe (7) nicht reizen!
- 7 Kuo-Toa beleidigen die Gruppe. Nicht drauf eingehen!
- 8 Tempel. Den Sklaven, der geopfert werden soll, retten! Auch Kuo-Toa haben Kleriker! Zuerst angreifen!
- 9 Kuo-Toa suchen offenbar einen Schatz.
- 10 Kajüte des Kapitäns, brennt bereits.
- 11 'Suche' findet den Schatz! Verletzung durch Feuer. Mace +4 (!)
- 12 Die letzten Kuo-Toa versuchen, die Gruppe zurückzuhalten.
- 13 Hier über den Bug geht's raus, die befreiten Sklaven helfen.

Weder dieses Schiff noch Quazle, Turef oder Throtl sind unbedingt zur Lösung von DKK nötig, aber wertvolle Beute und noch wertvollere Erfahrung sind zu gewinnen. Zwischendurch trainieren und speichern!

Dieses Schiff liegt am Fluß, genau nordöstlich vom Bauerndorf aus (5). Wenn man es findet, ist die Option sich verkleidet unter die Sklaven mischen sehr günstig. Die Mitgefangenen werden eingeweiht, sammeln sich bei (2) und bieten als Befreiungsplan an, im Tempel Feuer zu legen, um die Amphibien-Krieger in Angst zu versetzen.

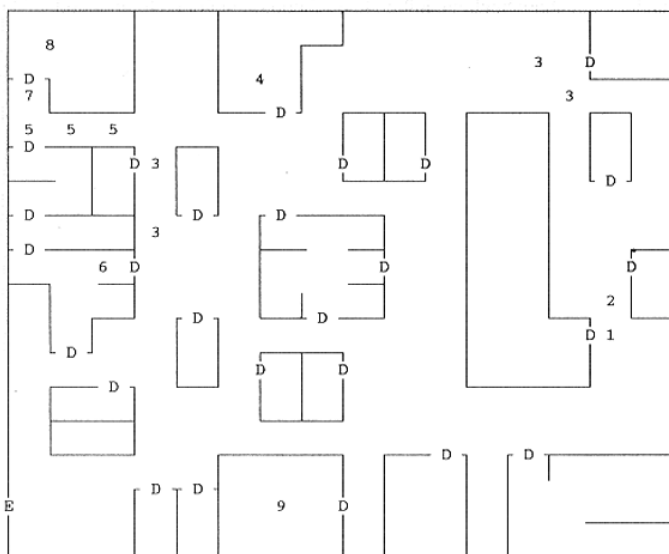
### Sichern und retten

Auf dem Weg zum Tempel sollte man alle seitlich liegenden Räume sichern, die Kuo-Toa können keinen Alarm geben. Die Beute bei (4) ist interessant: Ein Long Bow +3 und zehn Arrows +3. In der Pantry (6) warnen die Sklaven, man solle sich in der Messe (7) nicht reizen lassen und die Waffen zeigen – wer schwere Kämpfe mag, kann es ja versuchen.

Beim Tempel (8) sollte man den Sklaven, der geopfert werden soll, retten! Auch Kou-Toas haben Kleriker (es ist je ein Tempel)! Die zuerst angreifen und am Zaubern hindern! Beim Kampf wird das Schiff durch Fackeln, die umgeworfen wurden, in Brand gesetzt. Bei (11) kann man einen Schatz einsammeln, darunter ein Mace +4, nachdem man sich durch Kuo-Toas, die den Schatz offenbar auch suchten, durchgekämpft hat. Am Bug des brennenden Schiffes (12) versuchen die letzten Kou-Toa, die Gruppe aufzuhalten. Danach bei (13) das Schiff verlassen, den Sklaven helfen.

## 11) Quazle

### 11) Quazle



Quazle zu befreien ist für die Lösung von DKK nicht unbedingt notwendig, aber man kann wertvolle Erfahrungspunkte sammeln. Im gesamten Gebiet Angriffe von äußerst unangenehmen 'Undead Beasts', die gegen Feuer recht immun sind.

- 1 Hier 'entkommt' man den Gnomen, die ENDLOS ihr Museum zeigen...
- 2 Philosoph murmelt Journal #52
- 3 Untote Ungeheuer.
- 4 Weiser Gnom teilt Grund der Probleme mit.
- 5 Giftgas füllt diesen Gang, von Osten besser NICHT rein.
- 6 Maschine zerstören. Dann nach Westen und Norden, zu (7) gehen.
- 7 Schloß läßt sich vom Dieb mit 'Pick' aufdrücken.
- 8 Zauberer, prahlt (Journal #41). Kampf, zusammen mit reichlich untoten Ungeheuern. Beute: 'Eyes of Charming', Heiltränke. Danach ist das Giftgas bei (5) fort.
- 9 Mediziner-Gilde, mithelfen.

Quazle zu befreien ist für die Lösung von DKK nicht unbedingt nötig. Im gesamten Ort muß man mit Angriffen von äußerst unangenehmen Undead Beasts rechnen, die gegen Feuer recht immun

sind. Daher ist „Rest“ hier kaum möglich. Betritt man den Ort, zerren Gnome die Gruppe ins Museum, und erst bei (1) kann man dem sicheren Tod durch Langeweile entkommen. An vielen Orten greifen untote Monster an, denen mit „Turn“ nicht beizukommen ist.

Zu dem offensichtlichen Verursacher des Problems kann man aber nicht direkt vordringen, Giftgas füllt den Gang bei (5). Also über (6) von Süden nach (7) gehen, schnell durchs Gas durch, und die Tür bei (7) sollte der Dieb aufmachen. Dann kann man bei (8) einen Zauberer fertigmachen, den viele untote Ungeheuer begleiten.

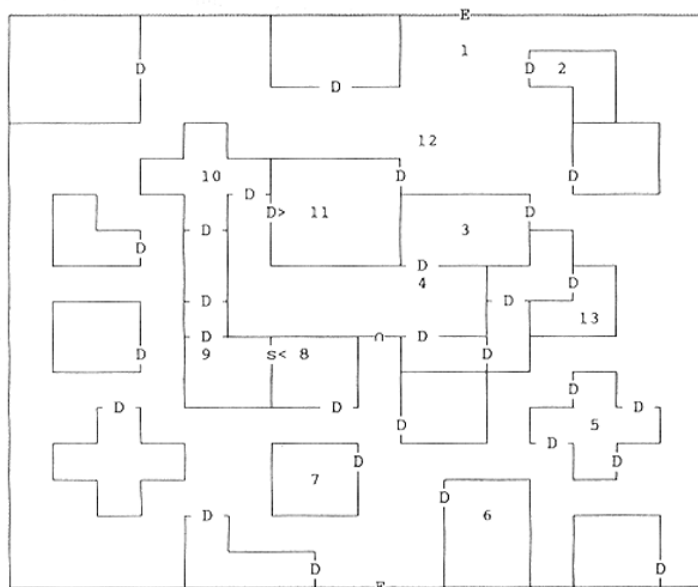
Danach ist Quazle ungefährlich, das Giftgas verschwunden, und man kann noch den Gnomen der Mediziner-Gilde helfen, ihre Verwundeten zu heilen.

## 12) Turef

Auch Turef zu befreien ist für die Lösung von DKK keine Voraussetzung. Bei (1) erzählt Skomp, ein Mountain Dwarf, von seinem Versuch, die Zwerge gegen das Böse zu vereinen. Man sollte ihm helfen, gegen verrückte Zwerge zu kämpfen. Während des Kampfes kneift der Eber, auf dem Skomp hergeritten ist, aus.

Den Zwerg sollte man bei der Gruppe mitmachen lassen, ihn aber etwas besser ausrüsten. Magier und böse Kleriker machen, unterstützt von Soldaten, den Ort unsicher. Bei (4) habe ich die Gruppe nach dem zweiten Angriff zurückgehen lassen, aber vielleicht sind es ja nur drei Wellen von Feinden. Achtung vor den Fallen!

### 12) Turef



Turef zu befreien ist für die Lösung von DKK nicht unbedingt notwendig, aber man kann wiederum wertvolle Erfahrungspunkte sammeln.

- 1 Skomp, ein 'Mountain Dwarf', erzählt Journal #6, #20. Kampf gegen 'verrückte' Zwerge. Der Eber, auf dem Skomp geritten ist, kneift aus. Den Zwerg anschließen lassen, ggf. besser ausrüsten!
- 2 Alter Buchgelehrter, Journal #42.
- 3 Magier und Kleriker.
- 4 Magier bereiten Hinterhalt vor. Angreifen! Danach nochmal. Dann zurückziehen (vielleicht sind's ja nur drei Angriffe?).
- 5 Fallen!
- 6 Patriarchen, Kämpfer und Untote (Ghosts)
- 7 Schlüsselmacher. Den Schlüssel #88 kaufen!
- 8 Falltür, mit Schlüssel öffnen! Geh! nach (9).
- 9 Monster, die einen alten Zwerg foltern, können überrascht werden
- 10 Soldaten, können überrascht werden.
- 11 Soldaten laden Überreste von Sir Karl auf drei Blaue Drachen, Kampf (zwei Gruppen von Magiern und Kämpfern!), danach die Drachen. Anschließend ist Turef sicher, 'Rest' ok. Skomp geht.
- 12 Hier liegt der Eber, tot. Eventuell mitnehmen, Skomp suchen.
- 13 Lagerraum, wahrscheinlich schon vor (11) sicher zum Rasten. Schatz in der hinteren Ecke suchen!

Bei (7) den Schlüssel Nummer 88 kaufen (das habe ich mir aus dem ersten Durchspielen gemerkt, weiß aber nicht mehr, woher). Der öffnet bei (8) eine Falltür, mit der man das Gebäude (9) betritt. Den Monstern dort beibringen, keine Zwerge zu foltern.

### Zwerge foltern verboten

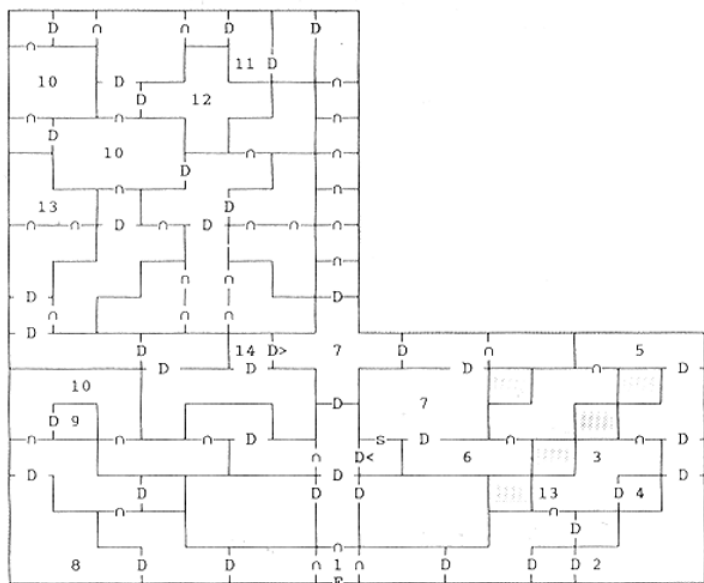
Bei (10) kann man Soldaten überraschen, in (11) sollte man einigermaßen vorbereitet reingehen. Zwei Gruppen von Magiern und Kämpfern versuchen, den Abtransport von Sir Karls Überresten auf Drachen zu decken. Nach diesen Gegnern greifen die Drachen an! Aber damit ist Türef befreit und „Rest“ sicher.

Skomp geht seinen Eber suchen. Den findet man bei (12) – tot! Nimmt man ihn mit, findet man Skomp allerdings nicht wieder. Der unbenutzte Lagerraum bei (13) ist eventuell schon vor dem Kampf bei (11) für „Rest“, „Fix“ sicher. In der hinteren Ecke liegt ein Schatz, mit Look entdecken.

## 13) Throtl

Die Karte von Throtl entspricht bis auf den fehlenden Tempel im Nordosten dem Grundriß aus „Champions of Krynn“. Man muß sich hier nicht durchkämpfen, kann aber Erfahrung sammeln. Am Eingang fordert der dunkle Priester Lassiter die Gruppe auf sich zu ergeben. Das sollte man nicht tun, sondern angreifen und nachsetzen!

### 13) Throtl, jetzt ohne Tempel und Verliese



Throtl muß man nicht erkunden, bringt aber Punkte und Schätze...

- 1 Der Priester Lassiter befiehlt der Gruppe, sich zu ergeben. Angreifen! Priester fliegt nach Osten, SKW und Wights greifen an.
- 2 Lassiters Wachen decken seinen Rückzug: Zombie-Minotauren, 3 SKW
- 3 Untote greifen an (wie bei 3).
- 4 Vault von Throtl! Composite Longbow+2, 10 Arrows+2
- 5 Untote, reichlich.
- 6 Priester und Zombie-Minotauren
- 7 Priester und 8 Ghosts und Wights.
- 8 Je 5 'Skeleton Warriors' und Nightmares
- 9 Die Wachen des 'Inneren Heiligtums': 3 Priester, 5 Wights.
- 10 Vier SKW-Wachen und Wights
- 11 Sarah, Priesterin von Mishakal. 'Helff mir, meinen Gefährten zu befreien.' Ruhig darauf eingehen! Ist KEINE Falle.
- 12 Lassiter vor Altar. Reichlich SKW, Ghosts, Wights und Priester. Sarah heilt Sir Michael, beide wollen Throtl für die Kräfte des Guten halten.
- 13 Untote Drachen (Auch DIE mögen keine Drachenlanzen...)
- 14 Hinterhalt durch Priester. Beute: 'Wand of Ice Storm'.

Immer wieder bekommen die Abenteurer dann mit Haufen von Untoten zu tun. Bei (4) findet man die Schatzkammer von Throtl,

da war in COK auch ein Schatz. In der Ecke (8) trifft man auf Skeleton Warriors und ihre Reittiere, Nightmares natürlich.

Bei den Wachen des Inneren Heiligtums sollte man auf die Kleriker achten. Im Norden schließt sich bei (11) Sarah, eine Priesterin Mishakals an. Das ist hier keine Falle.

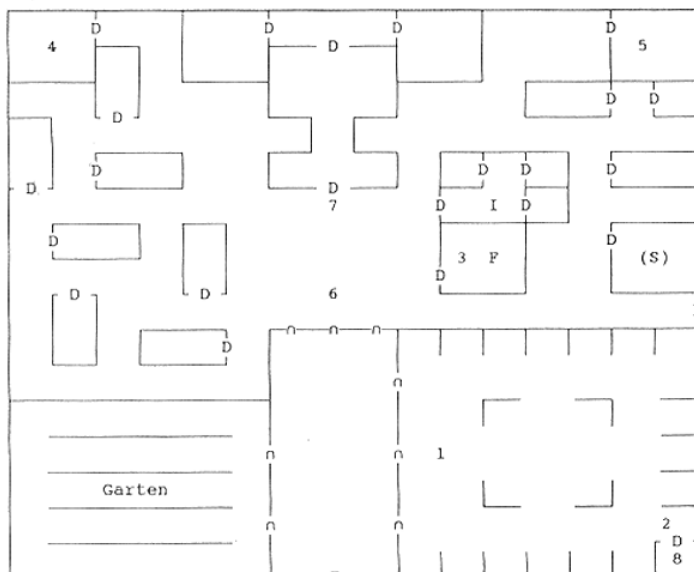
Lassiter erwischt man schließlich bei (12), am besten gut vorbereitet. Reichlich SKW, Ghosts, Wights und Priester sind zu schlagen. Sarah heilt den gefangenen Sir Michael. Beide versprechen, Throtl für die Kräfte des Guten zu halten. Bei den untoten Drachen (13) kann man testen, ob diese Drachenlanzen mögen. Vor dem Ausgang (14) muß man sich noch durch einen Hinterhalt von Priestern durchkämpfen. Der Wand of Ice Storm, den man erbeutet, leistet gelegentlich gute Dienste.

## 14) Cerberus

In Cerberus muß man kämpfen, nachdem die Untoten am Friedhof (Karte 15) angegriffen haben (und am besten auch besiegt sind). Dann haben sich die Bürger in der Town Hall verbarrikadiert und kommen nicht an ihre Waffenkammer (5), weil sie magisch verschlossen ist und nur der Kleriker Zakarie sie öffnen kann.

Daher die Riesen-Zombies beim Eingang (7) bekämpfen und mit den Leuten sprechen. Den Kleriker findet man bei (8) in der Gewalt des Wahrsagers. Fünf dunkle Magier greifen an! Mit Magie (eventuell Wand of Ice Storm!) verletzen und am Zaubern hindern. Danach löst Zakarie per Zauberspruch das Schloß der Waffenkammer. Dort kann sich die Gruppe wertvolle Rüstungen abholen, Handschuhe für Ogre-Kräfte (18 (100)), einen Ring of Protection +3, eine Chain Mail +3 und ein Mace +1.

### 14) Cerberus

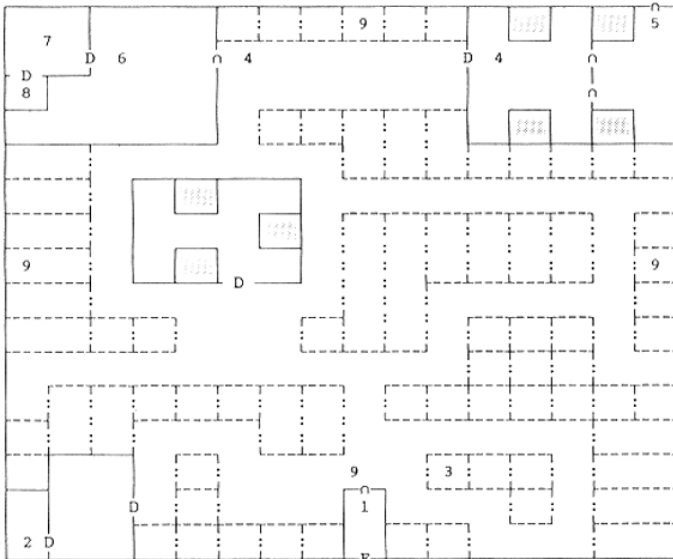


- 1 Der Bazar der Bauern von Cerberus
  - 2 Wahrsager, prophezeit der Gruppe den Tod...
  - 3 Barkeeper fragen, was los ist. Begräbnis des Bürgermeisters, der wurde ermordet, auf Friedhof im Westen von Cerberus.
  - 4 Zakarie, der Kleriker. Nach Bürgermeister und über Dargaard Keep befragen! Gibt Hinweis 'Bindezauber' ('Geas') von den Gefangenen in Dargaard Keep zu nehmen.
  - 5 Waffenkammer, magisch verschlossen.
- Nach dem Kampf beim Friedhof:
- 6 Die Bürger haben sich in der 'Town Hall' verbarrikadiert.
  - 7 Riesen-Zombies bewachen den Eingang! Mit den Leuten sprechen (#48), Zakarie muß gefunden werden, Verschuß (5) zu lösen.
  - 8 Der Wahrsager hat Zakarie in seiner Gewalt! Greift aber die Gruppe an (Anfänger! Ein kurzer Schnitt...). Fünf Magier. Zakarie öffnet per Zauberspruch die Waffenkammer, dort kann man sich dann abholen: 'Handschuhe für Ogre-Kräfte' (18 (100)), Ring of Protection+3, Chain Mail+3, Mace+1.

## 15) Der Friedhof von Cerberus

Man sollte den Friedhof möglichst weit absuchen, bevor es bei (4) zum Überfall von Untoten kommt. Das Tagebuch des Klerikers bei (2) berichtet am Ende von einem ungewöhnlichen Edelstein beim Totengräber. Nach dem Angriff von Untoten bei (4) am besten gleich bei (7) den Totengräber stellen, ihm den Rubin abnehmen. Schaufel nehmen und bei (6) die geweihten Wards ausgraben. An den Orten (9) die bösen Wards austauschen. Hat man das geschafft, ist der untote Spuk auf dem Friedhof vorbei, jedoch kommt es auf dem Weg dahin zu einigen wohl zufälligen Angriffen von Untoten. In der Nordostgruft bei (5) steht ein Sarg, den man mit dem von Ariela erbeuteten Schlüssel öffnen kann. Es zeigt sich ein Tunnel nach Dargaard Keep, den man jetzt aber noch nicht gehen sollte (Achtung! Ist Einbahnstraße!).

### 15) Friedhof von Cerberus - mit Durchgang zu Dargaard Keep!



- 1 'Geht nach Norden zur T-förmigen Kreuzung, dann links'. Das Begräbnis ist im Mausoleum.
- 2 Tagebuch des Klerikers, Journal #38, Totengräber hat Edelstein!
- 3 Großer Hund auf Grab seines Herren. Mit Hund reden, kommt mit.
- 4 Angriff von Untoten! Nach erstem Angriff zufällig im Gebiet. Gleichzeitig Angriff auf Cerberus!
- 5 Sarg mit Schlüssel von Ariela zu öffnen - Tunnel führt zu Dargaard Keep, aber NICHT direkt zurück (noch nicht machen).
- 6 Hier ist etwas vergraben worden.
- 7 Der Totengräber, verrückt. Rubin abnehmen! Totengräber erzählt Journal #51, böser Einfluß. Schaufel mitnehmen, bei (6) die 'Wards' ausgraben, geweihte Objekte, die Friedhof schützen.
- 8 Hier liegt der Kleriker, ermordet.
- 9 Hier jeweils einen bösen 'Ward' austauschen. Hund knurrt die bösen Dinger an (man findet sie auch so). Sind alle ersetzt, ist der Friedhof sicher, und man kann in Cerberus aufräumen.

## 16) Dulcimer, vor Voice Wood

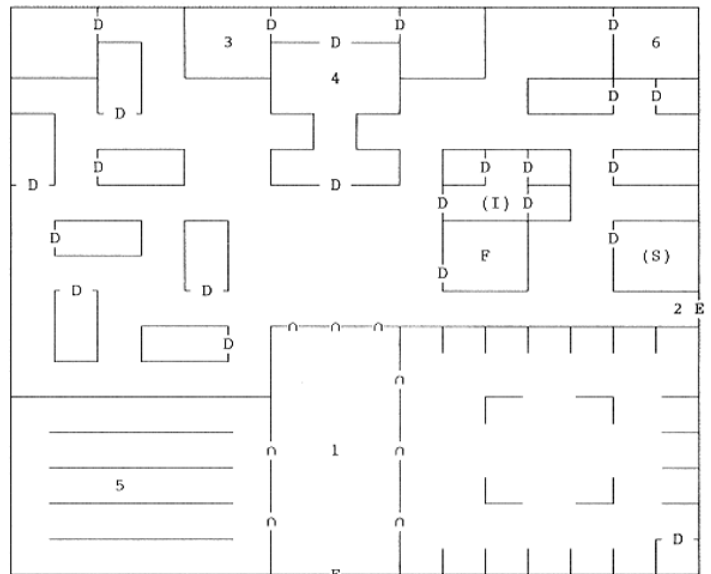
Um nach Voice Wood zu kommen, muß man hier durch. Ein Ort von Untoten. Bei (1) begrüßt ein Lich die Gruppe, weist auf die Ähnlichkeit zu Cerberus hin (zur Ehre von Cerberus gebaut). Mit seiner Warnung („Euch geschieht nichts, wenn ihr vom Ausgang im Osten und von meinen Privatgemächern wegbleibt“) gibt er eine klare Handlungsanweisung.

Bei (2) am östlichen Ausgang erscheint ein Spectre, wenn man versucht, durchzugehen, geht das noch nicht. Es erzählt, daß die magische Barriere mit dem Tod des Lich enden wird. Gut vorbereitet sollte man dann die Gemächer des „Lichs“ bei (3) stürmen.

### Ausgelicht

Im Kampf ist dieser Untote gar nicht so stark, einige Spectres und Wizards mischen mit (Vorsicht!) – aber die Gegner greifen ZUERST an! Also Bless, Prayer, Globe of Invulnerability sinnvoll einsetzen! Mit diesem Gefecht ist der Lich aber noch nicht vernichtet, man muß noch sein Seelen-Gefäß finden und zerstören.

### 16) Dulcimer - Layout identisch mit Cerberus!



Um nach Voice Wood durch (2) zu kommen, muß man hier entlang. Eigenartiger Ort - Untote Kinder spielen etc.

- 1 Lich begrüßt die Gruppe, weist auf Ähnlichkeit hin ('Zur Ehre von Cerberus gebaut' - Unsinn! Die Programmierer waren zu faul, sich ein neues Layout auszudenken!). 'Euch geschieht nichts, wenn ihr vom Ausgang im Osten und meinen Privatgemächern wegbleibt.' Macht es einfach, genau das NICHT zu tun ...
- 2 Spectre erscheint, wenn man versucht, durchzugehen (geht noch nicht!). Erzählt, magische Barriere endet mit Tod des Lich.
- 3 Gemächer des 'Lich'. Kampf mit diesem Untoten, der ist gar nicht so stark, Spectres (Vorsicht!), Wizards - aber die greifen als Erste an! Also gut vorbereiten! Prayer, Globe of Invulnerability und so weiter.
- 4 Riesen-Zombies
- 5 Das 'Seelengefäß' des Lich ('Phylactery'). Zerstören! Damit hat er wirklich ausgelicht.
- 6 Schatz! Long Sword+4, Potion of Invisibility, 4 Darts+3, Schriftrolle mit Schutz gegen Drachen-Atem.

Das Ding ist im verwilderten Garten bei (5) vergraben. Wenn man es zerstört, hat es wirklich „ausgelicht“ und der Ausgang im Osten ist frei. In der Waffenkammer von Dulcimer bei (6) ist ein Long Sword +4, eine Potion of Invisibility und eine Schriftrolle mit Schutz gegen Drachen-Atem zu finden.

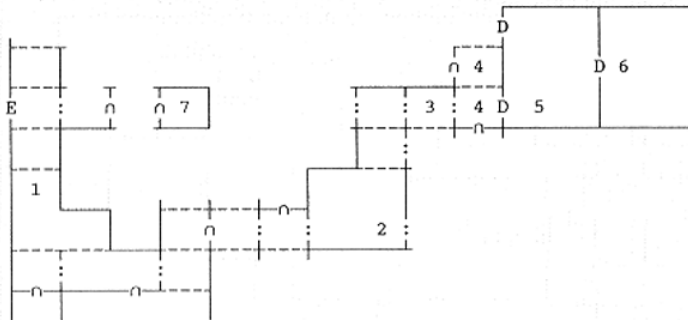


## 17) Voice Wood

Voice Wood muß man nicht vollständig erkunden, man sieht hier tatsächlich den Wald vor lauter Bäumen nicht! Wenn die Sprites bei (6) die Rod of Omniscience ausgehändigt haben, funktioniert zudem Area nicht mehr. Feinde sind im Gebiet nur bei (3) anzutreffen, eine Gruppe Schwarzer Zauberer und Untoter suchen auch nach dem Objekt.

Bei (5) sollte man ganz friedlich durch die Wolken von Sprites gehen, NICHT angreifen! Da meldet sich eine Stimme, daß die Gruppe die Halle bei (6) betreten darf. Rest geht hier wegen der vielen Sprites nicht. Die Rod wird mit dem Hinweis übergeben, das Ding nur gegen Lord Soth einzusetzen. Dann zurück zum Ausgang (E).

### 17) Voice Wood (Ausschnitt!)



Es ist nicht notwendig, Voice Wood vollständig zu erkunden geschweige denn zu kartieren. Man sieht hier den Wald vor lauter Bäumen nicht! Hat man bei (6) die 'Rod of Omniscience' erhalten, geht zudem 'Area' nicht mehr. Also bei (E) zurück zum Osttor von Dulcimer!

- 1 Ein 'Sprite' sagt: 'Ihr seid nicht böse. Geht zur Halle im Zentrum des Waldes' (Journal #4).
- 2 Statue von Paladine. Ein Opfer ('Offering') hinterlassen!
- 3 Schwarze Zauberer und Untote!
- 4 Zweige verletzen die Gruppe
- 5 Friedlich durch die Wolken von 'Sprites' gehen, NICHT angreifen! Stimme: 'Ihr könnt meine Halle betreten'. 'Rest' geht hier NICHT.
- 6 'Willkommen. Ich habe euch beobachtet'. Stimme erzählt Journal #39. Passwort für Dargaard Keep ist 'Denissa'. Die 'Rod of Omniscience' wird Gruppe übergeben, mit Hinweis, nur gegen Lord Soth einzusetzen. Anschließend geht 'Area'-Option nicht mehr.
- 7 Noch eine Statue von Paladine.

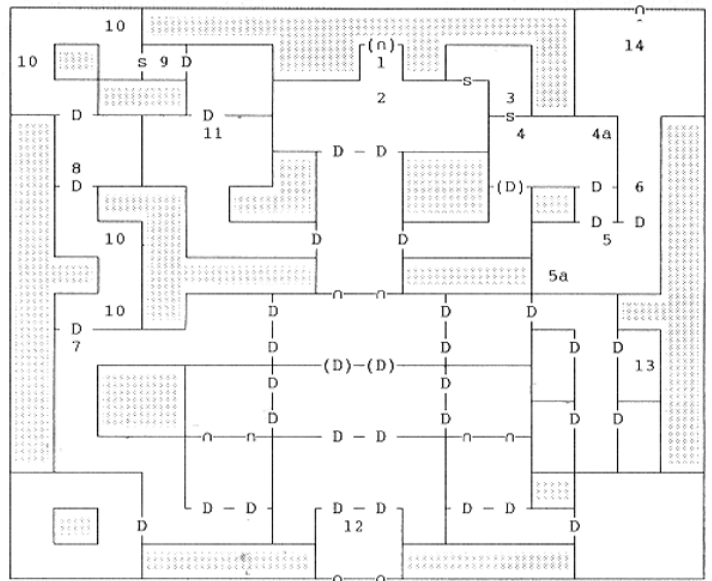
## 18) Dargaard Keep, Level 1

Hier verliert man den guten Gefährten Sir Durfey. Wenn man diesen Level verläßt, egal ob nach draußen oder zum Level 2, begleitet Sir Durfey galant (aber dumm) Lenore, die sich der Gruppe beim Betreten des Levels anschließt (kämpft nicht mit, sondern wandert hinterher).

Verbietet man Lenore, hinterherzukommen, geht Durfey ihr gleich nach. Wenn man den Zugang vom Friedhof zum Rückweg nutzen will, muß man den magischen Schädel (von 8) in die Tür einsetzen. Man kann auch über die Zugbrücke (Mechanismus zerstören!) bei (12) raus. An einigen Stellen nicht blind vorstürmen – horcht man zum Beispiel bei (3) EINMAL, hat man es mit weniger Gegnern zu tun. Das Dienstmädchen in der Gegend von (6) gibt Schlüssel für die Diensten-Quartiere bei (7). Die kann man erst befreien, wenn man einen Zauber (Geas) von ihnen genommen hat. Dazu nach (9) durchkämpfen und die magische Kugel (Orb)

zerstören, dann restliche Patrouillen – insgesamt fünf, wenn ich mich nicht verzählt habe.

### 18) Dargaard Keep - Level 1



- 1 Hier kommt man vom Friedhof rein, aber NUR zurück, wenn man den magischen Schädel (bei 11 abholen, nach (12)) hat.
- 2 Frau taucht auf, Journal #57. Läßt man Lenore nicht der Gruppe folgen, folgt Sir Durfey ihr gleich. Im anderen Fall geht Durfey mit ihr, wenn man 'Encamp' macht oder Level 1 verläßt.
- 3 Einmal horchen! Einige Gegner verlassen den Raum.
- 4 Fünf Kleriker. Bei (4a) liegt ein Zweihandschwert+2.
- 5 Hilferufe aus einem Sarg bei 5a. Beim Öffnen greifen Vampire an!
- 6 Mit Dienstmädchen reden! Gibt Schlüssel für (7).
- 7 Eingang zum Quartier der Diener. Mit Schlüssel öffnen.
- 8 Journal #22, zeigen Gang zu dem 'Orb', der sie festhält.
- 9 Die magische Kugel (Orb) zerstören, alle Patrouillen besiegen
- 10 Hier trifft man (zufällig) fünf Patrouillen: Vampire; Magier und Wereboars; Wraiths und Spectres; Wraiths und Golems; Weretiger und Wraiths. Danach bei (11) Schädel abholen!
- 11 Untote Wachen und Golems. Wahrscheinlich nur zwei Wellen. Rückzug nach Norden auch möglich.
- 12 Mechanismus der Zugbrücke. Zerstören!
- 13 Stroh durchsuchen, ein Amulett von Sebas Astmoor ist zu finden
- 14 Ausgang zum Level 2. Spätestens hier geht Durfey mit Lenore mit. Es ist nicht zu retten...

Bei (11) kommen mehrere Wellen von Gegnern, man kann diese Ecke wohl von Süden besser freikämpfen. Sind die Patrouillen und der Geas beseitigt, händigen die befreiten Sklaven bei (8) einen magischen Schädel aus, mit dem man die Tür zum Friedhof (1) öffnen kann. Im Stroh der Kammer (13) findet man ein Amulett, das Sebas Astmoor gehört hat.

## 19) Dargaard Keep, Level 2

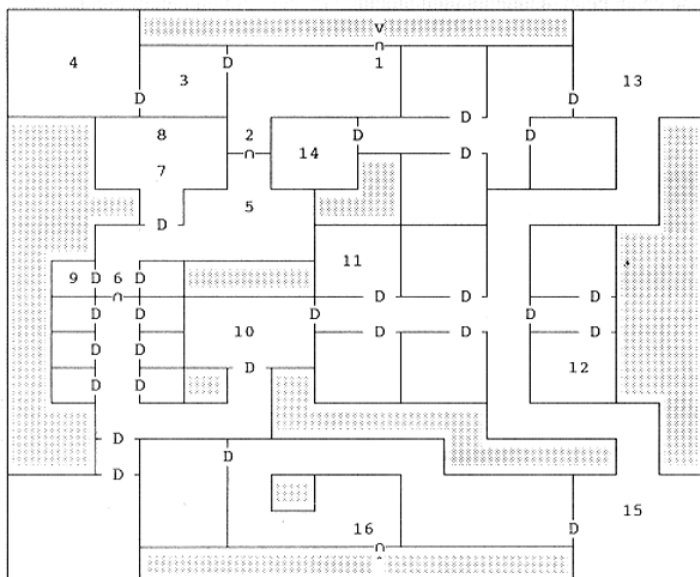
Diese Etage kann man wahrscheinlich nur MIT dem Rod of Omniscience betreten, wie auch Lord Soth im Level 3 nur mit diesem Ding ganz fertigzumachen ist. Also zurück nach Dulcimer/Voice Wood, wenn man hier nicht reinkommt!

In diesem Stockwerk muß man zwei Fallgitter beseitigen, bevor man bei (2) und (6) weitergehen kann.

Mit Hebeln bei (4) beziehungsweise (8) sind die Fallgitter zu heben, und in den Zellen (9) kann die Gruppe sogar verhältnismäßig sicher rasten. Vorsicht bei einigen Untoten, vorher speichern, denn Vampire können Levels abziehen oder mit einem Charm-Zauber dafür sorgen, daß plötzlich die eigenen Leute angreifen!

„Dispel Magic“ hilft in so einem Fall. Bei (5) bekommt man es zum ersten Mal mit einem Death Knight (50 HP, AC 0) zu tun. Gut vorbereitet reingehen! Fire Touch vergrößert die Wirkung von Waffen beträchtlich, Death Knight wegen Magie-Fähigkeiten VORRANGIG angreifen.

## 19) Dargaard Keep, Level 2



- 1 Von Level 1 (Level 2 NUR mit 'Rod of Omniscience' zugänglich)
- 2 Fallgitter, (Portcullis), kann nicht direkt geöffnet werden.
- 3 Vampire. Schauen aus dem Fenster. Trotzdem angreifen!
- 4 Hebel für das Fallgitter (2)
- 5 Wachen greifen an, andere schleppen Gefangene weiter. 2 Magier, 2 Vampire, ein 'Death Knight' (50 HP, AC0). Gut vorbereitet reingehen! 'Fire Touch' vergrößert die Wirkung von Waffen beträchtlich. Gefangene sind Kleriker vom 'High Clerist Tower', bitten um Hilfe, die Leiche von Sturm Brightblade zu suchen.
- 6 Noch ein Fallgitter
- 7 Golems bewachen den Hebel (8) fürs Fallgitter (6)
- 9 In den Zellen kann man relativ sicher rasten!
- 10 Wachen! Golems, Vampire, Spectres. Vampire und Spectres mit Feuerbällen beseitigen, 'Flesh Golems' werden dadurch langsamer.
- 11 Sebas Astmoor liegt im Sterben, Journal #54
- 12 Hier liegt ein Zauberbuch mit einem markierten Spruch.
- 13 Priester verzaubern Gefangene zu Ratten! Kampf gegen 6 Priester und 2 Vampire. Gegen 'Charm' gleich 'Dispel Magic' einsetzen! Dann zu (12) zurückgehen und die Gefangenen zurückverwandeln.
- 14 Schatz! Plate Mail +4 (I), Wand of Lightning, Potion Extra Healing, Necklace of Missiles, Rote Magie-Schiffrolle.
- 15 Leiche von Sturm Brightblade, bewacht von einem 'Death Knight', drei Magiern, sechs Priestern.
- 16 Ausgang zu Level 3. Eventuell nochmal rausgehen, mögliche Level-Erhöhungen mitnehmen.

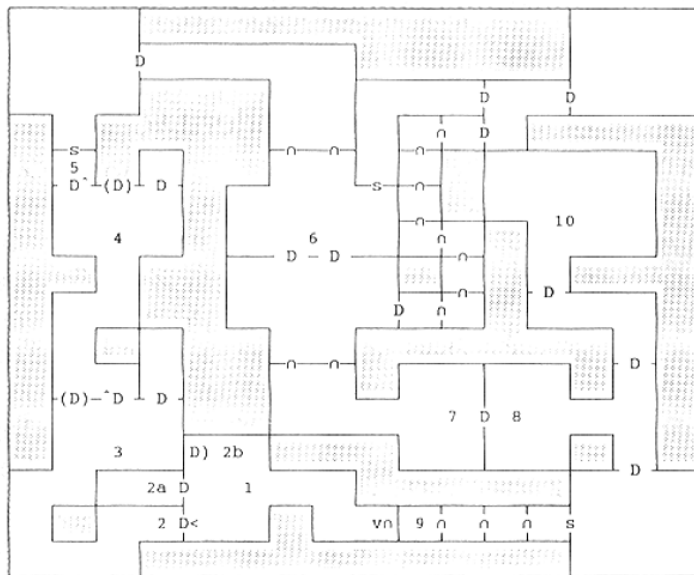
## Leichensuche

Die befreiten Gefangenen sind Kleriker vom High Clerist Tower und bitten um Hilfe, die Leiche von Sturm Brightblade zu suchen. Auf der Suche danach trifft man bei (10) auf Flesh Golems, die werden durch Feuer ein wenig langsamer. Bei (11) findet man Sebas Astmoor, er liegt im Sterben und warnt vor Kitiara. Bei (13) kann man die Priester stellen, die Gefangene fortschleppen – da verwandeln sie die in Ratten! Mit dem markierten Spruch bei (12) hebt man diesen bösen Zauber aber auf, und bei (14) ist ein Schatz zu finden, die Plate Mail +4 ist die beste Rüstung in diesem Spiel, auch der Wand of Lightning und ein Necklace of Missiles sind nicht zu verachten – mit dem Ding kann zum Beispiel ein Kleriker mit Feuerbällen werfen (nicht weit, nicht sehr stark, aber wirkungsvoll). Mit einem Death Knight, drei Magiern und sechs Priestern muß man bei (15) kämpfen, um die Leiche des Ritters Sturm Brightblade vor Umwandlung zum Untoten zu bewahren. Falls die Gruppe noch für Level-Erhöhungen ansteht, zurück nach Kalaman, dann erst an Level 3 herangehen!

## 20) Dargaard Keep, Level 3 – Lord Soths Quartier

Area geht im Level 3 nicht, und nach den Türen (2) kommt man nicht wieder zurück, ohne Lord Soth zu schlagen. Bei (2), (3) und (4) sind jeweils drei Türen, von denen man die richtige finden muß – die falschen führen aber nicht (wie angekündigt) zum Tode, sondern zu mittelschweren Kämpfen oder Fallen.

### 20) Dargaard Keep, Level 3 - Lord Soth's Quartier



- 'Area' geht nicht! Die Treppe im Süden (vor 1) führt runter zu Level 2. Nach der Tür (2) geht es NICHT zurück!
- 1 Stimme: 'Zwei dieser Türen führen zum Tod'. Ganz so haaring ist's nicht, die Tür zur jeweiligen 'Sackgasse' bringt einen nicht zu schweren Kampf, die 'Schein-Tür' (D) Verletzungen.
  - 2 Einseiten-Tür nach Westen. Zurück geht's NICHT!
  - 3 wie (1), mittlere Tür nehmen.
  - 4 wie (1), linke Tür führt weiter.
  - 5 Lenore: 'Durfey und ich wurden vom Death Knights gefangen' ...
  - 6 Türen mit Gift-Stacheln. Lenore verrät Geheimgang bei (s).
  - 7 Die Statuen vor der Tür angreifen! Tut man's nicht, greifen die beiden Eisen-Golems bei (8) von hinten an!
  - 8 Durfey als Untoter, mit Spectres. Beute Long Sword +2, Shield +2, Solamie Plate. 'Rest' im Prinzip möglich - manchmal sendet Lord Soth seine 'Nightmares'.
  - 9 Wraiths! Sackgasse.
  - 10 Lord Soth, drei Death Knights, 5 Eisen-Golems. Gut vorbereiten! Bless, Prayer, Protection from Evil, Fire Shield gegen Feuer,Enlarge, Mirror Image, Fire Touch, Haste (und am Ende 'Globes of Invulnerability'). Erst Lord Soth, dann die 'Death Knights' angreifen. Die Golems sind kein großes Problem. Lord Soth beginnt sich zu regenerieren - mit 'Rod of Omniscience' schlagen! Das Ding explodiert, bildet einen Dimensions-Wirbel, in dem Soth verschwindet. Versuchen, 'Lenore' (Kiliara) beim Sprung in den Wirbel zu hindern, verschwindet aber auch. Danach wird die Gruppe zum 'High Clerist Tower' teleportiert.

Bis auf den Gang direkt vor Lord Soth scheint es keine Unterbrechungen von „Rest“/„Fix“ zu geben, man kann also alle Kämpfe bestens vorbereitet angehen. Bei (5) wird Lenore befreit (?). Sie erzählt, daß Sir Durfey gefangen wurde. Da die Tür bei (6) wegen übler Giftstachel nicht zu öffnen ist, führt Lenore zu einem Geheimgang im Nordosten dieser Halle. So trifft man zwei Eisen-Golems bei (7), mit denen man sich gleich anlegen sollte, sonst greifen die Burschen im nächsten Kampf von hinten an. Hinter der Tür (8) steht man nämlich dem guten Sir Durfey als Untotem gegenüber (Tyr sei Dank hat er doch wieder die Standardausrüstung der Solamier und NICHT die Waffen, mit denen man ihn ausgestattet hatte, bevor er Lenore folgte). Die Spectres mit Turn oder Feuer beseitigen.

## Sackgasse

Im Süden treiben sich, in einer Sackgasse, Wraiths herum, im Norden geht es zu Lord Soth (10). Der wird von drei Death Knights und fünf Eisen-Golems begleitet. Kampf gut vorbereiten, speichern! Bless, Prayer, Protection from Evil, Fire Shield gegen Feuer, Enlarge, Mirror Image, Fire Touch, Haste (und am Ende Globes of Invulnerability) einsetzen. Erst Lord Soth, dann die Death Knights angreifen, dabei darauf achten, daß Soth und die Knights NICHT zum Zaubern kommen, da hilft auch ein Necklace of Missiles.

Die Golems sind danach kein großes Problem, können aber nur mit Waffen +3 verwundet werden. Lord Soth beginnt sich zu regenerieren – ihn mit der Rod of Omnisience schlagen! Das Ding explodiert und bildet einen Dimensions-Wirbel, in dem Soth verschwindet.

Versuchen, „Lenore“ (das ist Kitiara!) am Sprung in den Wirbel zu hindern, sie verschwindet aber auch. Danach wird die Gruppe zum High Clerist Tower teleportiert, Krynn ist mal wieder gerettet!

(Komplettlösung aus dem ASM-Extra 2; Autor: Hans Jürgen Waldow)

