

# Death Knights of Krynn

**Die Helden aus dem Land Krynn haben sich zusammengefunden, denn genau vor einem Jahr gelang es einer Gruppe mutiger Männer, das Böse aus ihrem Land zu vertreiben. Zum Jubiläum finden sie sich zusammen, um über alte Abenteuer zu plaudern.**

von Thees Lagerbauer

## Gargath Outpost

Ja, das waren noch Zeiten, als ich mit Sir Karl Seite an Seite gekämpft hab'. Doch leider ist er vor einem Jahr beim Kampf gegen die Monster von Krynn umgekommen. Zum Jahrestag befindet sich hier mit anderen Recken auf einem Fest. Die Sterne stehen schön am Himmel, und nichts weist auf das Unheil hin, das noch kommen soll. Während ich hier stehe und mich gerade mit ein paar Knights über Sir Karls Heldentaten unterhalte, kommt plötzlich, mit einem unglaublichen Krach, ein Untoter auf einem untoten Drachen angeflogen. Im Anschluß tauchen auch noch Skeleton Warriors und Nightmares auf. Doch sehe ich richtig? Das ist ja Sir Karl, der da als Untoter angreift! Er schnappt sich lachend die Drachenlanze und fliegt davon. Doch zuvor gibt er noch seiner Truppe den Befehl, mich zu attackieren.

In kurzem aber blutigem Kampf fege ich meine Gegner vom Schlachtfeld. Doch leider läßt man mich nach

dem Kampf nun nicht ohne weiteres aus dem Outpost heraus. Deshalb beschließe ich, mich erstmal umzuschauen. In einem der Räume, die ich durchquere, treffe ich Post Commander Bertil, der für mich drei Missionen zur Auswahl hat: Patrol, Cemetery und Guard. Da ich nicht sehr auf einen Kampf aus bin, wähle ich Cemetery. Hier muß ich zum Temple gehen und Leichen zum Friedhof schleppen. Als ich mich anschließend ein wenig auf dem Friedhof umsehe, finde ich das Grab von Sir Karl (JE 40). Plötzlich stürzen hier viele Schlangen auf mich, aber mein Cleric spricht gleich den Spruch »Charm Snake«, und Knights kommen mir auch



Ein Untoter auf einem Skelettdrachen besucht die Feier

noch zu Hilfe, insofern passiert wieder einmal nichts.

Also zurück zu Sir Karl, sagt mir eine innere Stimme. Dieser hat gerade Streit mit Sir Garren, doch als die Wachen kommen, sucht Sir Garren das Weite. Jetzt entschließe ich mich, »Patrol« zu wählen. Also, raus geht's an die frische Luft, und ran ans Patrouillieren. Aber auch hier erwartet mich nur ein Scharmützel. Damit ist dann auch diese Aufgabe schon gelöst, doch was nun? Etwas weiter treffe ich Sir Thom, der mir sagt, daß er einen wichtigen Traum

über Sir Karl hatte (JE8). Aber leider hat er schon wieder vieles vergessen, und deshalb gibt er mir einen »Sleepstone«. Diesen hat er nachts unter dem Kopfkissen gehabt, und der hat alle Träume gespeichert. Leider muß ich erst nach Vingaard gehen, damit ihn dort der »Dream Merchant« lesen kann. »Es ist sehr wichtig!«, spricht Sir Thom, und schon mach' ich mich auf den Weg Richtung Ausgang. Ich gehe in die nächstgelegene Kneipe. Dort ändere ich spontan meine ursprünglichen Pläne, denn ich erfahre, daß der Dream Merchant z. Z. in Kalamman ist. Also heißt es jetzt Aufbruch in diese Richtung.

Magic-User und schleudern Fireballs auf die Monster und räumen sie aus dem Weg. In Kalamman angekommen, erfahre ich, daß der Town-Commander mich sehen möchte. Zuvor rate ich aber erst einmal jedem Abenteurer, den westlichen Inn aufzusuchen, alle heilen, Sprüche merken und abspeichern! Überhaupt sollte man dieses häufig tun, da es im Spiel oft zu unerwarteten Kämpfen kommt. Nun aber ab in den Bazar, zu dem Dream Merchant (JE44 ist übrigens eine Karte von Kalamman). Doch statt eines Dream Merchant finde ich nur Verwüstung!

Dann bekomme ich von einer Frau eine Nachricht der Kidnapper zugespielt. Sie haben den Dream Merchant, und ich soll mich heute um 16.00 Uhr mit ihnen treffen. Ich kann jetzt jedem nur raten, schleunigst den nächsten Inn aufzusuchen.



Die schöne Dame begrüßt die Helden zum Fest



Es ist Karl, der Held aus der Schlacht um Krynn



Im High-Cleric-Tower bedroht mich ein roter Drache

## Kalamman

Nichts Böses ahnend durchquere ich gerade einen Wald auf dem Weg nach Kalamman, als mich eine Horde Nightmares angreift. »Die gehören uns«, sagen meine

Kaum ist meine Rast zu Ende, bemerke ich, daß die Zeit schon arg fortgeschritten ist. »O nein, schon drei Minuten vor unserer Verabredung, und für den Weg brauch' ich ca. 15 Minuten...« sage ich zu meinen Mitstreitern. »Los komm, wir müssen rennen«,

sagt mein Cleric. Gesagt, getan, und so kommen wir tatsächlich mit ein paar Minuten Verspätung an. Aber das scheint die Kidnapper nicht zu stören. Sie kommen tatsächlich. Entgegen meiner Annahme sind es keine Menschen, sondern drei blaue Drachen! Sie fordern den Sleepstone, ich weigere mich allerdings, ihnen diesen zu geben, so daß es zum Kampf kommt. Aber mit viel Magie und scharfem Schwert sind auch sie besiegt.

Doch das sollte nicht alles sein: Nun muß ich noch ge-

## Vingaard Keep

In Vingaard angekommen, gehe ich zum Laden des Dream Merchant, um mir endlich sagen zu lassen, was für einen Traum Sir Thom hatte. Hier treffe ich auch tatsächlich den Dream Merchant in seinem Laden. Kurze Zeit später kenne ich auch den Traum: Ich soll in den Kerzenladen gehen und dort immer den roten Türen folgen. Zuvor kille ich nur noch ein paar Viecher. Später bin ich im Kerzenladen und gehe los. Auf dem Weg

merken, und dann ab zum High Clerist Tower.

## High Clerist Tower

Dort werde ich auch gleich gebührend empfangen: Ein hoher Knight begrüßt mich und führt mich in die Tombs. Hier spüre ich gleich, wie freundlich dieser Tower ist, weil ich gegen Untote kämpfen muß. Kurz danach lerne ich aber Sir Durfey kennen, einen Knight, welcher mich von nun an als NPC begleitet. Ich gehe immer geradeaus, bis Sir Durfey meint, daß im Westen ein Drache lauert. Diesen will ich mir natürlich schnappen, und ich gehe auch westlich. Doch dort angekommen, muß ich zunächst gegen viele Untote kämpfen, währenddessen sich der Drache aus dem Staub macht. Ich renne weiter hinterher, durch einen Tunnel, und finde ihn zu-

kämpfe ein bißchen gegen diesen. Nach dem Kampf jedoch ist Lord Soth verschwunden. Schön und gut, aber nun wieder ab zu Sebas in Vingaard. Sebas wirkt sehr erschrocken und sagt, daß ich sein Geheimnis immer noch nicht erfahren darf, ich solle erst ins Dragonpit. Er gibt mir noch eine Karte (JE37), und dann gehe ich raus. Doch bevor ich aufbreche, besuche ich noch die Trainings Hall und lasse mich befördern. Aber dann kann mich nichts mehr in Vingaard halten.

## Dragonpit

Hier angekommen, treffe ich Maya, welche ebenfalls nach Sir Karl sucht, aber sie will alleine weitersuchen. Auf dem Weg greifen mich einige Drachen an, aber wen stört das schon? Das einzige Schlimme dabei sind die Ladezeiten für die Kämpfe, aber das Spiel bringt trotzdem viel Spaß. Links vom Weg begegnet mir ein festgeketteter Drache, welcher hier sterben



Ariela ist anscheinend im Pakt mit Lord Soth



In der Stadt Dulcimer begegnet meiner Party ein Lich



Maya ist zu einem Drachen geworden, und Sir Karl kämpft gegen sie

gen Warriors und Priests kämpfen, die nach dem Kampf mit den Drachen auftauchen. Dies alles jedoch ist kein Problem für einen erfahrenen Abenteurer. Ach, fast hätt' ich in der Eile unseren Town-Commander vergessen, nun aber los! Ich finde Town-Commander Daine, Major Terns und Ariela im Norden der Stadt (JE10). Sie begrüßen mich, und Ariela, die Ratgeberin von Daine, beauftragt mich, einen Mann namens Sebas Astmoor zu finden, was ich auch annehme. Ich mache mich auf den Weg.

flüstern mir Stimmen, daß es nicht sehr gesund sei, weiterzulaufen, aber das stört mich weniger. Nach einem längeren Weg erscheint vor mir in einer Wand eine Tür, dahinter in einer kleinen Kammer finde ich einen Mann mit einer Kerze: Sebas Astmoor. Nachdem er geprüft hat, ob ich wirklich alles tun würde, um Lord Soths zu töten, erzählt er mir in JE66 seine Geschichte. Ich soll zum High Clerist Tower, und wenn ich zurück bin, wird er mir sein großes Geheimnis offenbaren. Also gehe ich wieder Sprüche



Maya und Sir Karl bleiben nach dem Tod des Drachen verschwunden, dafür bekomme ich einen Schatz

sammen mit Sir Garren, doch ich werde ständig durch Kämpfe mit Untoten aufgehalten. Mit einemmal höre ich einen lauten Krach und werde von dem roten Drachen angegriffen. Aber das kann einen echten Abenteurer nicht stören, und ich metzle das Riesenreptil nieder. Sir Durfey sagt mir, daß Sir Garren unter einem bösen Bann stehe, und ich solle ihn schnellstens finden. Also, weiter geht's. Kurze Zeit später finde nach weiteren Kämpfen Sir Garren, nehme das böse Schwert an mich und vernichte es. Nun ist Sir Garren von seinem Fluch befreit und erzählt mir in JE31, was los war. Ich rette noch mal eben kurz Sir Garren vor einem Blitz von Lord Soth und



soll. Nach einem kurzen Gespräch laß ich ihn frei und gehe weiter. Nach weiteren, vielen Kämpfen begegne ich Sir Karl, welcher mir empfiehlt abzuhausen. Dann hetzt er den Dread Wolf samt mörderischem Anhang auf mich, aber kein Problem. Kurz danach treffe ich Sir Karl unter mysteriösen Umständen wieder: In einem Raum seh' ich Maya, welche nach Sir Karl sucht. Aber da erscheint er auch schon mit einer Drachenlanze in der Hand. Schlagartig verwandelt sich Maya in einen Drachen und will auf Sir Karl los! Doch da ist es auch schon zu spät; Sir Karl schleudert die Drachenlanze, und Maya fliegt von der Drachenlanze getroffen los. Aber Sir Karl hält sich an der Drachenlanze fest, die noch in Maya steckt. »O sch...« sagt mein Knight, »der (un-)tote Drache ist aufgewacht!« Aber keine Minute später ist auch dieses Panzermonster gekillt. Als der Kampf vorbei ist, fällt die Drachenlanze auf den Boden, aber ohne Maya und Sir Karl. Was soll's, denke ich mir, so habe ich wenigstens eine Footman's Dragonlance, und in dem nächsten Raum finde



ich auch noch den großen Schatz des getöteten Drachens. Nun aber wieder ab nach Vingaard, schließlich wartet dort doch Sebas auf mich. Ich will eilen, um ihm von meinen Abenteuern zu berichten.

Oder etwa nicht? In Vin-  
gaard angekommen, laufe  
ich wieder durch alle roten  
Türen, bis ich zur Geheimtür  
komme. Doch diese bleibt  
verschlossen! Also laufe ich  
weiter durch die roten Türen.  
Auf dem Weg werde ich  
noch von verschiedensten  
Monstern angegriffen, und  
hinter der letzten Türe finde  
ich dann die Kerze von Se-  
bas zusammen mit dem Ohr-  
ring von Arielas (s. Kala-  
man). Also auf zu ihr!

Erneut in Kalamán angekommen, erzähle ich gleich, was passiert ist. In JE46 erzählt mir Major Tems, daß er Ariela schon lange verdächtigt habe. Als Daine sie allei-



**Vampire sind nur kleine Fische unter den Monstern, die mir Lord Soth schickt**

ne zur Rede stellen will, tötet Ariela Diane. Daraufhin greife ich sie an; doch zuvor hat Ariela noch den Befehl gegeben, Sebas wegzubringen. Ariela verwandelt sich vor meinen Augen in einen roten Drachen, und ich töte sie (außerdem finde ich einen Schlüssel [siehe auch JE32]). Daraufhin eile ich hinter Sebas her, welcher gerade weggebracht wird. Als ich ihn einhole, sehe ich jedoch, daß er gar nicht Sebas ist, sondern nur ein Freund von ihm. Der erzählt mir, daß ich über Dulcimer den Voice Wood erreichen kann, wo ich den Rod of Omniscience für die Festung von Soth finde. Inzwischen bin ich auch wieder weit genug, um mich und meine Mannen eine Erfahrungsstufe höher befördern zu lassen, aber danach geht's dann nach Dulcimer!

## Dulcimer

Dulcimer selbst ist die schlimmste Stadt, in die ich je gegangen bin: Überall sind Zombies, und es stinkt aus allen Ecken. Doch zu einem Kampf kommt es zunächst mal nicht; nur ein scheinbar friedlicher Lich erscheint mir. Da ich ja nur durch die Stadt durch will, versuche ich am Stadtrand durchs Tor zu gehen. Doch hier sagt mir ein Spectre, daß ich erstmal ein Gefäß finden soll, in welches die



Lenore schleicht sich in  
meine Party ein



**Tote Knights greifen meine Truppe im Endkampf an...**



Immer wieder werde ich von den Truppen des Bösen angegriffen

Seele des Lich kann, wenn sein Körper getötet wird. Anschließend soll ich noch das Gefäß zerstören. Ganz im Norden begegne ich dann auch wieder dem Lich. Ich metzel ihn und seine Monster nieder und schnappe mir das Gefäß. Daraufhin läßt mich auch das Spectre durch.

## Voice Wood

Im Voice Wood werde ich von friedlichen Sprites begrüßt. Danach passiert nicht viel Aufregendes. Es kommt

zu verschiedenen kleinen Kämpfen. Der Weg zur Mitte des Voice Wood ist nicht sehr schwer zu finden. Doch in der Mitte angelangt, erhalte ich dann endlich das Paßwort für Dargaard Keep (JE39): Denissa. Also auf dem schnellsten Weg wieder raus aus dem Wald, alle Charaktere befördern lassen, und dann geht's zu Dargaard Keep. Vermutlich ist es ratsam, Sir Durfey töten zu lassen, bevor man nach Dargaard Keep geht, weil er einen sonst später als Untoter angreift.

## Dargaard Keep

Am Tor von Dargaard Keep kann ich nun endlich das Paßwort (Denissa) sagen. Nach einem Kampf kommt eine Frau mit dem Namen Lenore und fragt, ob sie ein Stück hinter der Party mitkommen darf. Selbstverständlich stimme ich zu und gehe weiter. In nächster Zeit erweist sie sich auch als sehr nützlich, weil sie sich anscheinend hier gut auskennt. Etwas später begegnet mir auch noch eine weitere Frau, welche mich fragt.

ob ich ein paar Gefangene befreien kann. Ich stimme auch dieser Bitte zu und gehe weiter. Um die Gefangenen zu befreien, zerstöre ich einen Orb, was natürlich wieder mit vielen (inzwischen langweiligen) Kämpfen verbunden ist. Als Belohnung bekomme ich einen Totenschädel. Daraufhin gehe ich weiter bis zu einer Tür, durch die ich Geräusche hören kann. Ich platze rein und muß viele Priests niedermetzeln, die eine schwarze Messe halten. Danach gehe ich weiter, bis ich zu einem Mechanismus komme. Ich benutze den Totenschädel, und es öffnet sich ein Tunnel. Hier erlebe ich auch die schon erwähnte Scene: Die Frau will nach Hause, und Sir Durfey begleitet sie. Aber was soll's, ich gehe weiter,

bis ich zu einer Treppe gelange. In der nächsten Etage werde ich gleich von Schloßwachen angegriffen. Als ich südlich gehen will, versperrt ein Tor den Weg. Ich öffne es mit einem Hebel in einem westlichen Raum und gehe anschließend durch das nun offene Tor. Hier muß ich weitere Wachen niedermetzeln, um gefangene Clerics zu befreien. Ich soll für sie den Körper von Sturm Brightblade finden. Das ist natürlich kein Problem, ich finde ihn auch nach weiteren vielen Kämpfen auf einem Altar, und die Clerics gehen fröhlich nach Hause. Etwas später finde ich in den Folterkammern den sterbenden Sebas Astmoor, der nur noch ein paar Worte sagen kann (JE54) bevor er stirbt. In den Folterkammern kann

man auch rasten, danach sollte man südlich die Treppen hochgehen.

Hier sagt mir eine Stimme, daß zwei von den drei Türen, vor denen ich stehe, in den Tod führen (die linke ist die richtige). Das Türenspiel wiederholt sich auch noch mal, nur daß beim zweiten Mal die mittlere am gesündesten ist. Hinter ihr folgt ein langer Weg mit vereinzelten Kämpfen, bis ich endlich Sir Durfey wiederfinde: Nur, daß er untot ist und mich mit anderen Monstern zusammen angreift, ist we-

zen können, dann nehme ich mir die anderen vor. Als dieses Blutbad beendet ist, droht Lord Soth wieder ins Leben zurückzukehren, doch der Rod of Omniscience (siehe Voice Wood) sorgt dafür, daß Lord Soth für immer zerstört ist. Lord Soth schreit im letzten Moment noch nach Kitiara (welche uns unter dem falschen Namen Lenore begleitet hat), und diese beschwört den Rod, der sofort explodiert. Ein dadurch entstehender Wirbel reißt uns mit sich und bringt uns in den High Clerist Tower. Hier gratuliert mir der Hohe Rat, und das Spiel ist geschafft (man kann zwar weiterspielen, aber ohne ein festes Ziel ist das Spiel ziemlich langweilig).

Für alle Abenteurer, die Lord Soth das Handwerk legen wollen, haben wir noch eine Tophilfe. In der Rubrik Tips und Tricks sind alle Karten zum Spiel abgedruckt!



...Iron Golems sind ebenfalls auf ihrer Seite



Lord Soth tritt mir persönlich entgegen



Im High-Cleric-Tower kann ich meinen Sieg feiern

niger erfreulich. Kurz danach kommt auch der Endkampf, aber man hat die Chance vorher zu rasten.

Im Endkampf greift mich Lord Soth mit vier Death Knights und fünf Iron Golems an. Vorher sollte man alle Sprüche wie »Haste« zaubern und dann einfach losschlagen. Zuerst kille ich die Death Knights, weil sie meine Party in Panik verset-



## Death Knights of Krynn

In dem Game von SSI treffen sich die Helden von Krynn ein Jahr nach dem Sieg über die Monsterhorden, die die Umgebung terrorisierten, wieder. Während der Feier betritt Sir Karl, der genau ein Jahr zuvor im Kampf gefallen war, das Geschehen. Seiner untoten Seele hat sich Lord Soth bemächtigt und will nun mit Hilfe der toten Seelen die Macht in Krynn übernehmen. Der Spieler rüstet eine Party aus und muß dem Bösewicht das Handwerk legen.

Als erstes muß man sich wieder, wie bei allen Spielen aus der AD&D-Reihe, eine Party aus sechs Charakteren erstellen. Ich wählte hier einen Knight of the Sword, einen Fighter, zwei Clerics sowie zwei White Robe Mages. Besser ist es allerdings, einen White Robe und einen Red Robe Mage zu nehmen, da nur der Red Robe Mage einen Haste-Spell benutzen kann.