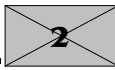


DAS SCHWARZE AUGE

DIE SCHICKSALSKLINGE

LÖSUNGSBUCH

Die Schicksalsklinge



Impressum

DSA Die Schicksalsklinge
Lösungsbuch

Text und Grafik:

Werner Fuchs
Dietrich Limper
Thomas Römer

Die Schicksalsklinge

Copyright © 1992 by Attic Entertainment Software
und Fantasy Productions

Das Schwarze Auge

Copyright © 1984-1992 by Schmidt Spiel + Freizeit GmbH
Das Schwarze Auge ist eingetragenes Warenzeichen der Firma
Schmidt Spiel + Freizeit

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder
Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechani-
schem oder ähnlichem Wege, nur mit schriftlicher Genehmigung
von Fantasy Productions.

Printed in Germany 1992
ISBN 3-89064-250-0

Ziel des Spiels
Die Schicksalsklinge - ein schneller Durchlauf	5
Ein paar Tips zu den Reises Strecken	8
Nichtspielercharaktere in der Schicksalsklinge	11
Tabellen	12
Waffen	12
Rüstungen	14
Magische Gegenstände	15
Kräuter	16
Zaubersprüche	17
Kreaturen	22
Stadtpläne	24
Thorwal	25
Prem	26
Phexcaer	27
Oberorken	28
Daspota	29
Verlies- und Höhlenpläne	31
Die Zwingfeste unter Thorwal	32
Verlassene Mine bei Prem	37
Kultstätte des Namenlosen	38
Drachenhort auf der Insel Runin	40
Goblinhöhle	43
Zwergenfeste unter Oberorken	44
Verlassene Herberge	46
Der Daspota-Schatz	48
Spinnenhöhle	50
Ruine des Schwarzmagiers	52
Piratenhöhle	55
Orkhöhle	56
Wildnishöhle	57
Das Totenschiff	58
Hyggeliks Höhle	61



Ziel des Spiels

Die Schicksalsklinge - ein schneller Durchlauf

Zu Beginn des Spiels sollte sich die Gruppe in Thorwal ordentlich ausrüsten. Empfehlenswert sind der Waffenhändler Grollo, der Händler Stoeerbrandt-Grassberger und der Kräuterladen von Minna Musporeiken gegenüber dem Perainetempel. Da Eile nicht besonders nottut, sollte man sich um die Entwicklung der Zauberer kümmern: Der zweite Stabzauber ist ausgesprochen nützlich, da dann in finsternen Kellern keine zusätzliche Lichtquelle mehr benötigt wird.

Derweil kann die Gruppe die Stadt erkunden und ein oder zwei Tavernen besuchen. Recht bald wird ein Herold verkünden, daß der Hetmann wagemutige Helden für eine noch ungenannte Aufgabe sucht.

Sobald die Gruppe diese Meldung erhalten hat, ab zum Hetmann und den Auftrag angenommen. Wenn die Helden nach Bezahlung fragen, erhalten sie ein Schreiben, das sie berechtigt, sich im Zeughaus einzudecken.

Abends empfiehlt sich auch ein längerer Besuch in der Taverne "Vier Winde", in der man die Geschichte des Totenschiffs erfährt, das den Helden auf längeren See-reisen begegnen kann. Ohne dieses Kneipengespräch wird es ziemlich schwierig, das Endrätsel im Totenschiff zu lösen.

Da die Gruppe wie gesagt eine ganze Menge Zeit hat, sollte sie sich jetzt mit den Gewölben unter Thorwal vertraut machen. Der Eingang befindet sich in der Alten Zwingfeste im Südwesten der Stadt, die Jungkrieger am Tor muß man nur überzeugend genug anraunzen, daß man zu Meister Dramosch will. Eine ordentliche Ausrüstung für die Erkundung der Verliese ist Voraussetzung! Vor allem zwei Satz Dietriche sind nicht verkehrt, und auch ein Heiltrank oder ein paar Einbeeren pro Held können nicht schaden.

Nachdem die Helden den Keller ausgeräuchert haben, können sie sich auf den Weg nach Felsteyn machen, wo nach Auskunft des Hetmanns der erste Informant wohnen soll: Isleif Olgardsson. Sie können aber auch versuchen, bereits jetzt andere Informanten ausfindig zu machen - zwei Ansatzpunkte sind immer besser als einer.

Nach dieser Begegnung können die Helden in verschiedene Richtungen weitergehen, je nachdem, welche weiteren Informanten er ihnen genannt hat. Einige der Informanten besitzen die begehrten Kartenstücke, andere wiederum können auf Kartenbesitzer verweisen oder der Gruppe ein Empfehlungsschreiben mitgeben.

Für einige der Informanten müssen kleinere Aufträge erledigt werden, damit sie mit ihren Informationen oder ihrem Kartenstück herausrücken. Auf der nächsten Seite folgt eine Liste aller im Spiel vorkommenden Nichtspielerpersonen, die den Helden auf der Suche nach der Schicksalsklinge weiterhelfen können.

Jurge Thorfinsson wohnt in Skjal und arbeitet nur mit den Helden zusammen, wenn sie ein Schreiben des Hetmanns vorlegen können (schlimmstenfalls muß man zurück nach Thorwal). Er hat eine Karte und verweist auf Yasma Thinmarsdotter, Ragna Firunjadotter, Swafnild Egilsdotter und Algrid Trondesdotter.

Hjore Ahrensson aus Ottarje liegt im Sterben. Deswegen ist nur ein Besuch möglich - also nicht den Hetmann erwähnen! Hjore verweist auf Beorn Hjallason, Yasma Thinmarsdotter und nach Phexcaer. Das Kartenstück, das er besitzt, ist leider eine falsche Abschrift.

Yasma Thinmarsdotter wohnte ursprünglich in Clanegh (alle möglichen

Informanten verweisen nach Clanegh), jetzt aber in Thoss. Sie war im Besitz einer Karte, die ihr aber von einem Schwarzmagier geraubt wurde. Sie kann die Lage von dessen Festung genau beschreiben und verweist außerdem auf Hjore Ahrensson und Umbrik Siebenstein.

Umbrik Siebenstein ist ein Druide aus Orvil, der sich am Anfang ziemlich verschlossen und unfreundlich ruppig gibt und mit Informationen erst herausrückt, wenn die Helden den finsternen Druiden Gorah besiegt und den Knochen mit Rune erbeutet haben. Dann allerdings gibt er der Gruppe eine Empfehlung für Tiomar Swafnildsson mit.

Isleif Olgardsson wohnt in Felsteyn und besitzt ein Kartenstück. Außerdem verweist er auf diverse andere Informanten. Gemäß den Hinweisen des Hetmanns sollte dies der erste Informant sein, auf den die Helden treffen.

Ragna Firunjasdatter aus Vidsand verweist auf Isleif Olgardsson, Swafnild Egilsdatter und Jurge Thorfinsson sowie nach Phexcaer. Sie besitzt eine Karte, rückt sie aber nur raus, wenn man höflich nachfragt, ob man die Karte einmal sehen darf.

Beorn Hjallasson aus Angbodirtal muß etwas ruppiger angegangen werden, dann verweist er auf Hjore Ahrensson, Ragna Firunjasdatter und Swafnild Egilsdatter. Wenn man besonders unfreundlich ist, gibt er auch eine Karte heraus.

Asgrimm Thurboldsson aus Breida kennt zwar einige Adressen, ist aber ein ziemlicher Schwätzer, der die ganze Zeit von seinem Großvater erzählen will.

Eliane Windenbek aus Varnheim kennt große Teile der Geschichte Hyggeliks und weiß daher auch einige Namen. Sie besitzt sogar eine Karte, die sie allerdings nur herausrückt, wenn die Helden den Tempel des Namenlosen aus-

geräuchert haben. Daher solltet ihr auf jeden Fall die kleine Statuette aus dem Altar des Tempels mitnehmen! Nach Eliane muß man in einer Kneipe in Varnheim fragen, ehe man sie besuchen kann.

Olvir Gundridsson ist ein reisender Skalde, den man praktisch auf jeder Strecke mit einer bestimmten Wahrscheinlichkeit antreffen kann. Er hat keine Karte, kennt aber alle Informanten und gibt per Zufallsauswahl bis zu drei Informationen heraus. Dazu muß man allerdings seinen Liedern lange genug lauschen!

Swafnild Egilsdatter befährt mit ihrem Schiff "Hjallandsstolz" das Meer der Sieben Winde und kann - wenn auch mit geringer Wahrscheinlichkeit - in jedem Hafen angetroffen werden. Gelegentlich erhält man den Hinweis, daß sie in Skjal wohnt, wo sie aber nie zu finden ist. Sie verweist auf Beorn Hjallasson, Ragna Firunjasdatter und Tiomar Swafnildsson. Wenn man Sie im selben Hafen ein weiteres Mal besucht, erinnert sie sich an ein Kartenstück und lädt die Helden ein, sie zu begleiten, während sie die Karte abholt.

Treborn Kollberg. Der fahrende Händler kann den Helden ein Kartenstück für 60 Dukaten verkaufen. Wenn diese die Karte beim erstenmal nicht erworben haben, können sie ihn in Clanegh finden.

Algrid Trondesdatter aus Hjalsingor, hat ihre Karte an Treborn Kollberg verkauft. Außerdem verweist sie auf Tiomar Swafnildsson.

Tiomar Swafnildsson in Brendhil besitzt ein Kartenstück, das er jedoch nur auf Empfehlung von Umbrik herausgibt. Die Helden sollten Jurge Torfinsson und den alten Isleif Olgardsson erwähnen.

Das Einhorn können die Helden in der Gegend des Einsiedlersees treffen. Sie

müssen ruhig und besonnen sein und dürfen keinesfalls zu den Waffen greifen. Das Einhorn besorgt ein beliebiges fehlendes Kartenstück und taucht nach einer Woche wieder auf.

Nebenbei bemerkt: Alle Spuren nach Phexcaer sind falsch! Keiner der dortigen Informanten hat auch nur den blasesten Schimmer von Grimring.

In welcher Reihenfolge die Informanten aufgesucht werden, ist relativ egal, jedoch kann man immer nur diejenigen antreffen, über die man bereits Hinweise erhalten hat. Außerdem müssen die Helden bei etlichen Informanten in einer Kneipe im Ort nachfragen, wo die entsprechende

Person wohnt - sonst suchen sie sich dumm und dämlich.

Wenn sie genügend Kartenstücke beisammen haben, können sie sich auf die Suche nach Grimring machen: Die Dracheneiche steht an der Strecke von Vilnheim nach Phexcaer ("Phexenstadt" auf der Karte). Die Helden werden parktisch direkt zu der Ruine geführt, in der Hyggelik und seine Begleiter als Untote hausen. Wenn Hyggeliks Begleiter besiegt sind, erhalten die Helden das Schwert Grimring.

Für den letzten Teil der Aufgabe muß die Gruppe wieder nach Phexcaer zurück und von dort zum Einsiedlersee marschieren. Etwa auf halber Strecke befindet sich ein großes orkische Heerlager.

Man wählt einen Kämpfer aus und kann nur noch auf den Beistand der Götter hoffen...

möglich ist.

Rondra und Ingerimm sind dann gefragt, wenn es um eine Verbesserung der Kampfkünste oder Segnung der Waffen geht.

Also: Geben die Helden den Göttern, was den Göttern gebührt, können sie auf ein erfolgreiches Abenteuerleben hoffen.

Um es noch einmal zu erwähnen: Die Marschordnung in der Gruppe ist wichtig! Die vorderen Helden stehen auch im Kampf in der ersten Reihe. Besonders wichtig ist die Position des Anführers. In der Stadt sollte ein Held mit hohem Charisma und hohen Werten in den Gesellschafts-Talenten vorn marschieren und die Verhandlungen

Apropos Götter und Wunder: Wenn den Helden an Wundern gelegen ist (und eine gelegentliche Wiedererweckung kann ja nicht schaden), dann sollten sie regelmäßig in verschiedenen Tempeln spenden und nichts tun, was die Götter verstimmen könnte (also keine Schreine plündern, Leichen fleddern etc.). Die mächtigsten Wunder in der Schicksalsklinge wirkt die Göttin Tsä. Sie kann Charaktere heilen und wiedererwecken - allerdings steht ihr einziger Tempel in Thorwal.

Für kleinere Heilungen empfehlen sich auch Besuche der häufiger zu findenden Travia- und Perainetempel, wobei in letzteren auch die Heilung von Krankheiten

gen führen, in der Wildnis sind die Naturtalente gefragt. In Verliesen sollten zwei kräftige Helden die Gruppe anführen, von denen der vorderste Dietriche mit sich führt und einen hohen Wert in Schlösser knacken und Sinnenschärfe besitzt.

I Allgemein: Wenn die Gruppe an einen Bach kommt und eine Brücke bauen muß, empfiehlt es sich, genügend Seile, Ham-

mer und Beil dabeizuhaben.

I Auf der Strecke von Rovamund nach Nordvest kann man die Leiche eines Wanderers finden, der unter anderem ein Amulett gegen den Zauber Ignifaxius bei sich trägt.

I Das Schilfgebiet am Bodirufer ist ein ziemlich gefährliches Gelände. Zum einen kann hier Ausrüstung verloren gehen, zum

anderen ist die Chance recht hoch, daß einer der Helden an Dumpfschädel (und daraufhin evtl. an Blauer Keuche) erkrankt.

I Wenn man von Phexcaer zum Einsiedlersee marschiert, gerät man mit hoher Wahrscheinlichkeit in einen Hinterhalt der Orks. Der Anführer des Orktrupps trägt ein Amulett gegen Verwandlungszauber.

I Auf derselben Strecke werden Greifen der Gruppe den Weg versperren. Sie sollte auf ihr Spiel eingehen, die Lösung des Rätsels lautet RAD (gemeint ist das

Boronsrad, das aventurische Todessymbol).

I Der Marsch von Daspota nach Rybon wird von einer interessanten Begegnung unterbrochen: Eine sterbende Abenteurerin läuft den Helden in die Arme - und verrät die Lage des sagenhaften Daspota-Schatzes: Er befindet sich auf der Strecke von Rybon nach Thoss (s. Plan: Daspota-Schatz). Wenn man diese Strecke weiter verfolgt, begegnet man außerdem diversen Harpyien und (falls die Helden die benötigte Information bereits besitzen)

Ein paar Tips zu den Reisstrecken:

findet eine verlassene Ruine, in der ein Schwarzmagier haust. Dieser besitzt eines der gesuchten Kartenstücke (s. Plan: Ruine des Schwarzmagiers).

I Auf der Strecke von Daspota nach Ottarje kann man in einer verlassenen Herberge Rast machen. Das sollte die Gruppe aber nur tun, wenn sie bei Kräften ist, denn unter der Herberge befindet sich ein Gewölbe, in dem einige Untote und ihre Meister hausen (s. Plan: Verlassene Herberge).

I Auf dem Weg von Ottarje nach Skjal kann man zu einer Spinnenhöhle abzweigen. Doch Vorsicht, hier haben sich nicht nur Spinnen, sondern auch Anhänger des Spinnendämons Mactans niedergelassen (s. Plan: Spinnenhöhle).

I Die Strecke Ottarje-Orvil weist nur wenige Besonderheiten auf: Zum einen kann man sich auf der Paßhöhe verirren, zum anderen ist eine Wolfshöhle zu erkunden (s. Plan Wolfshöhle). Das wichtigste Ereignis auf dieser Strecke bekommen die Helden aber nur dann mit, wenn sie bereits bei Umbrik Siebenstein in Orvil waren: Die Lichtung des Druiden Gorah. Wenn sie eintreffen, ist Gorah gerade mit einer Beschwörung beschäftigt. Es nützt nichts, wenn die Helden vom Rande der Lichtung mit Fernwaffen angreifen - sie müssen den Nahkampf gegen Gorahs Wölfe wagen. Je

schneller der Kampf beendet ist, desto besser, denn Gorah erhält nach einiger Zeit Verstärkung durch Harpyien und einen Säbelzahn tiger - und zu allem Unglück taucht dann auch noch der Dämon auf, den Gorah beschworen hat!

I Wenn der Kampf siegreich beendet ist, sollten die Helden Gorahs Hütte genau durchsuchen. Wichtig ist der Knochen mit Rune, den man Umbrik Siebenstein bringen sollte. Außerdem findet man diverse Tränke, Rezepte und magische Artefakte.

I Der Uferweg von Thoss nach Liskor ist recht ereignislos, wenn man einmal davon absieht, daß am anderen Ufer ein orkischer Monolith steht. Dieses Götzenbild sollte man zerschlagen, nachdem man den Fluß mit einem Floß überquert hat. Dadurch wird das Verhältnis zu den Göttern (und damit die Chance für Wunder) ganz beträchtlich verbessert.

I Der Gebirgspfad von Felsteyn nach Orkanger hat es in sich: Räuber überfallen die Gruppe mehrfach, aber diese kann den Speiß auch herumdrehen und das Lager der Räuber aus dem Hinterhalt angreifen. Gegen Ende der Strecke findet sich noch eine Höhle, die von Goblins bewohnt wird (s. Plan Goblinhöhle). Vorsicht vor deren Haustieren: Es handelt sich um Riesenhirschkäfer!

I Die Strecke von Orkanger nach Clanegh

ist im Winter lebensgefährlich. Hier kann man leicht vom Weg abkommen und jämmerlich erfrieren.

! Auf der Karte nicht eingezeichnet, aber trotzdem gangbar ist der Weg von Skezellen nach Phexcaer: Von dieser gefährlichen Wildnisroute gehen keine Nebenwege ab, so daß die Helden die komplette Strecke durchmarschieren müssen. Außer einem Firuntempel gibt es keine Zeichen menschlicher Zivilisation, dafür aber jede Menge waghalsige Kletterpartien, Stellen an denen man sich leicht verirrt und ein ausgedehntes Hochmoor, in dem man leicht Ausrüstungsgegenstände verlieren kann. Einziger Lichtblick ist die Begegnung mit einer Elfe, die den Helden ein Heiltank-Rezept überläßt. Des weiteren liegt eine Höhle am Weg, in der ein orkischer Voraustrupp haust (s. Plan Eine Orkbehausung). Diese Höhle birgt einige wichtige Informationen!

Von dieser Strecke geht übrigens auch der Weg zu Hyggeliks Ruine ab, den man allerdings erst entdeckt, wenn genügend Kartenstücke gesammelt sind.

! Auf dem Weg von Orvil nach Rovik trifft die Gruppe auf den finsternen Druiden Gorah. Ein großes Wolfsrudel fällt hier gerade über eine Schafherde her. Wenn die Wölfe besiegt sind, erhalten die Helden vom Schäfer einige Hinweise zu Gorahs üblem Treiben.

! Wenn die Gruppe den Einsiedlersee umgeht, gerät sie unter anderem in einen gefährlichen Sumpf, in dem sie nicht nur Zeit, sondern auch Ausrüstungsgegenstände verlieren kann. Dafür kann sie auf dieser Route aber auch das Einhorn (s.o.) antreffen und auf eine Felsnadel klettern, auf der mittels einer Vision jede Menge Informationen zur Suche zu bekommen sind. Vorsicht! Die Kletterpartie ist ziemlich gefährlich und kann einen unvorsichtigen Helden oder schlechten Kletterer das Leben kosten!

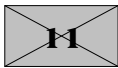
! Herkunft der Zauber: Bei den Spruchlisten im Bedienungshandbuch fehlen Hinweise darauf, welchen Ursprungs die verschiedenen Zauber sind. Dieser Ursprung (elfisch, druidisch, gildenmagisch, aus Hexenwissen) legt fest, um wie viele Punkte die Helden die entsprechenden Sprüche steigern können. Diese Angaben finden Sie bei der detaillierten Auflistung der magischen Formeln auf Seite 17ff. in diesem Heft.

! Die in Aventurien (und in der Schicksalsklänge) verwendete Währung gliedert sich in Dukaten, Silbertaler und Heller, wobei 10 Heller einem Silbertaler und 10 Silbertaler einem Dukaten entsprechen.

! Wenn ein Held oder ein Gegner einen Patzer bei Attacke oder Parade macht, gibt es verschiedene Möglichkeiten, was weiter passiert: Zum einen kann die Waffe des ungeschickten Kämpfers zerbrechen, zum anderen kann er sich selbst mit der Waffe verletzen.

Außerdem ist es möglich, daß der Kämpfer sich so sehr ver stolpert hat, daß sein Gegner die Gelegenheit zu einem Freischlag nutzt.

Weitere Hinweise und Erläuterungen
zum Bedienungshandbuch:



NICHTSPIELERCHARAKTERE (NSc)

Im Verlauf des Spiels begegnen die Helden verschiedenen Persönlichkeiten, die ihnen nicht feindlich gegenüber stehen, sondern der Gruppe ihre Hilfe anbieten. Diese zusätzlichen Charaktere können sich als sehr nützlich erweisen und das Zünglein an der Waage sein, wenn ein Kampf auf der Kippe steht.

Folgende NSC sind anzutreffen:

1. **NARIELL** (Jägerin der 6. Stufe). Man trifft sie in Clanegh in der Taverne. Im Kampf setzt sie zunächst Fernwaffen ein, bis einer der Helden kampfunfähig ist. Erst dann geht sie mit ihrem Speer zum Nahkampf über.
Sie begleitet die Helden mindestens zwei Monate, danach verläßt sie die Helden und ist später wieder in Clanegh anzutreffen.
2. **HARIKA** (Streunerin der 7. Stufe). Sie hängt meistens im "Schnapphahn" in Phexcaer rum.
Verhält sich im Kampf wie einer der Helden. Sinkt ihre LE allerdings unter 12, so wird sie sich unverzüglich zurückziehen.
Auch sie bleibt mindestens zwei Monate bei den Helden. In Thorwal, Phexcaer, Prem oder Oberorken sagt sie der Gruppe dann jedoch Lebewohl und ist einen Monat später wieder im "Schnapphahn" anzutreffen.
Solange Harika mit den Helden herumzieht, ergibt sich für die Helden ein Feilschen-Bonus von 2 bei allen Händlern. Hat sie die Gruppe verlassen, so wird ein interner Steigerungsversuch auf Schleichen durchgeführt.
3. **CURIAN DER ZWIELICHTIGE** (Kampf-Magier der 9. Stufe) Anzutreffen in Overthorn in "Alrik's" Taverne.
Setzt im Kampf seine Zaubersprüche ein, bis einer der Helden kampfunfähig ist, daraufhin geht er in den Nahkampf über, zieht sich aber zurück, wenn seine LE unter 10 gesunken ist.
Verläßt die Gruppe nach sechs Monaten und ist zwei Monate später wieder in Overthorn anzutreffen.
4. **ARDORA VON GREIFENFURT** (Kriegerin der 7. Stufe) Muß auf dem Totenschiff befreit werden und ist danach in den "Vier Winden" in Thorwal anzutreffen.
Geht im Kampf ganz normal zur Sache und zieht sich erst zurück, wenn ihre LE unter 8 gesunken ist.
Nach mindestens einem Monat verläßt sie die Gruppe in einem beliebigen Hafen und ist einen Monat später wieder in den "Vier Winden" anzutreffen.
5. **GARSVIK THORFINSSON** (Thorwaler der 5. Stufe) Wartet im "Pottwal" in Prem auf die Helden.
Ist im Kampf zu allem bereit, aber er wird sich zurückziehen, wenn er alleine in den Nahkampf ziehen soll.
Verabschiedet sich nach spätestens zwei Monaten in jedem beliebigen Hafen von der Gruppe und wartet wieder im "Pottwal".
6. **ERWO VON GOLLBRINCK** (Streuner der 4. Stufe) Sitzt im "Sturztrinker" in Manrin.
Ist seine LE im Kampf unter 15 gesunken, so zieht er sich zurück.
Nach höchstens zwei Monaten verläßt er die Gruppe in jedem beliebigen Hafen; er geht auch, nachdem man mit ihm Beorn Hjallason besucht hat. Er ist ein guter Freund von Beorn und erleichtert es den Helden, an das Kartenstück zu kommen.

Waffentabellen

Nahkampfwaffen

Waffe	Kategorie	Schaden TP	Abzug AT/PA	Gewicht (Unzen)	Preis (Silbertaler)
Messer	STI	1-6	3/4	10	5
Vulkanglasdolch	STI	1-6	2/3	30	50
Peitsche	HIE	1-6	0/6	60	30
Dolch	STI	2-7	2/3	20	20
Basiliskenzunge	STI	2-7	2/3	25	25
Mengbilar	STI	2-7	3/4	20	110
Knüppel	HIE	2-7	1/3	60	5
Kampfstab	SPE	2-7	0/1	70	15
Schwerer Dolch	STI	3-8	1/2	30	30
Ogerfänger	STI	3-8	2/3	30	95
Dreschflegel	HIE	3-8	2/3	100	20
Sichel	HIE	3-8	3/4	30	25
Kurzschwert	SCH	3-8	0/1	40	45
Wolfsmesser	HIE	4-9	0/1	50	90
Florett	STI	4-9	0/1	30	50
Rapier	STI	4-9	0/1	35	60
Degen	STI	4-9	0/1	40	55
Speer	SPE	4-9	0/3	80	30
Dreizack	SPE	4-9	0/3	90	45
Pike	SPE	4-9	1/4	150	50
Robbentöter	HIE	4-9	0/0	70	60
Sense	HIE	4-9	3/4	100	35
Säbel	HIE	4-9	0/0	60	60
Entermesser	HIE	4-9	1/0	70	40
Zweililien	SPE	4-9	1/1	80	95
Skraja	AXT	4-9	0/2	90	50
Streitkolben	HIE	5-10	0/2	110	50
Rabenschnabel	HIE	5-10	1/2	90	110
Khunchomer	HIE	5-10	0/1	70	70
Axt	AXT	5-10	0/3	120	45
Hellebarde	AXT	5-10	1/3	150	75
Schwert	SCH	5-10	0/0	80	85
Morgenstern	HIE	6-11	1/3	120	50
Brabakbengel	HIE	6-11	1/2	120	80
Orknase	AXT	6-11	1/3	120	60
Bastardschwert	ZWE	6-11	1/2	140	110

Waffentabellen (Forts.)

Waffe	Kategorie	Schaden TP	Abzug AT/PA	Gewicht (Unzen)	Preis (Silbertaler)
Kriegshammer	HIE	7-12	2/4	150	100
Doppelkhunchomer	HIE	7-12	1/3	150	125
Tuzakmesser	ZWE	7-12	2/2	135	200
Rondrakamm	ZWE	4-14	2/2	145	140
Streitaxt	AXT	6-16	1/4	150	110
Zweihänder	ZWE	6-16	2/3	160	135
Ochsenherde	HIE	6-21	3/4	240	110

Fernwaffen

Wurfmesser	WURF	1-6	3/4	10	10
Wurfscheibe	SCHUSS	2-7	0/0	15	25
Schleuder	SCHUSS	3-8	0/0	10	15
Wurfbeil	WURF	4-9	1/3	60	35
Schneidzahn	WURF	5-10	0/0	50	50
Kurzbogen	SCHUSS	4-9	0/0	20	45
Langbogen	SCHUSS	5-10	0/0	30	50
Armbrust	SCHUSS	7-12	0/0	200	125

Rüstungen

Rüstung	Schutz RS	Abzug AT/PA	Gewicht (Unzen)	Kosten (Silbertaler)
Hemd	1	0/0	30	2
Hose	0	0/0	30	2
Schuhe	0	0/0	40	1
Stiefel	0	0/0	75	9
Schneeschuhe	0	0/0	40	5
Robe, schlicht	0	0/0	50	5
Robe, teuer	0	0/0	200	200
Wintermantel	1	0/1	120	50
Lederzeug	1	0/0	70	40
Kettenzeug	1	0/1	80	50
Waffenrock	2	0/1	120	50
Plattenzeug	2	0/1	100	60
Krötenhaut	3	1/2	150	60
Lederharnisch	3	1/2	180	80
Kettenhemd	4	2/2	320	200
Schuppenpanzer	5	2/2	480	1000
Schild	1	0/0	140	25
Eisenschild	2	0/1	200	45
Lederhelm	1	0/0	90	40
Topfhelm	2	0/1	100	50
Eisenhelm	3	1/1	180	80

Magische Gegenstände

Gegenstand	Fundort	Wirkung
Kettenhemd	Drachenhort	RS+3 bei Untoten, jedoch LE -1 pro SR
Kettenhemd	Daspotaschatz	RS5, BE3
Verfluchter Helm	in einem Kampf	RS1, BE0, CH-1
Schwert	Drachenhort	AT+2, BF0
Bastardschwert	Daspota	BF-5
Kurzschwert	Daspota	AT+2, unzerbrechlich
Säbel	in einem Kampf	TP+1 gegen Untote, BF0
Orknase	Daspota	unzerbrechlich
Zweihänder	Schwarzmagierruine	unzerbrechlich
Sichel	Daspota	Talent Pflanzenkunde +3
Speer	Spinnenhöhle	trifft besser
Wurfdolch	Drachenhort	trifft immer
Grimring	Hyggelik	AT/PA+2, unzerbrechlich, gegen Orks TP+5
Ring m. blauem Stein	Kampf gegen Gorah	ARCANO PSYCHOSTABILIS
Ring m. rotem Stein	Spinnenhöhle	ARMATRUTZ
Silberner Stirnreif	Kultst. d. Namenlosen	MR+2
Amulett	Wildnishöhle	nie wieder Hunger und Durst
Amulett	Totenschiff	FLIM FLAM
Amulett	in einem Kampf	FEUERBANN
Amulett	in einem Kampf	MR+5
Kraftgürtel	in einem Kampf	KK+5

Weitere magische Gegenstände

Zauberstab	gilt als magische Waffe
Vulkanglasdoch	gilt als magische Waffe
Hexenbesen	gilt als magische Waffe
Heiltrank	gibt 10 LP zurück
Starker Heiltrank	gibt 1W20+10 LP zurück
Zaubertrank	gibt 10 ASP zurück
Starker Zaubertrank	gibt 30 ASP zurück

Kräuter

Kraut	Kosten	Wirkung
Alraune	8 S	wird zum Brauen von Tränken und Elixieren benötigt
Atmon	30 D	Steigert für mehrere Stunden den Talentwert körperlicher Talente
Belmart	12 D	Neutralisiert Krankheiten
Donf	20 D	heilt bestimmte Krankheiten
Finage	8 D	hebt eine Eigenschaft auf den ursprünglichen Stand, wenn Punkte durch Krankheit oder Magie verloren wurden
Gulmond	6 D	Steigert Kraft und Ausdauer
Ilmenblatt	11 D	Leichtes Rauschmittel, beruhigend, wird zum Brauen von Tränken benötigt
Joruga	18 D	schützt vor Tollwut-Ansteckung, heilt Tollwut
Kairan	40 D	Wird zur Herstellung von Zaubertrank benötigt
Menchal	20 D	Halbiert die Wirkung von Giften
Olginwurz	50 D	Immunist eine Woche lang gegen Gifte und Krankheiten
Shurinknolle	8 D	Gift
Tarnele	5 S	erhöht die nächtliche Regeneration um 1 Punkt
Thonnys	35 D	ermöglicht "Meditation" für Elfen, Hexen und Druiden
Vierbl. Einbeere	7 S	bringt 1W6 LP zurück
Wirselkraut	7 D	bringt 10 LP zurück

Die Zauberformeln

Antimagie

Beherrschungen brechen (D)

Wirkung: hebt Bezauberung eines Helden auf

Dauer: permanent

Kosten: 8-20 ASP

Destructibo Arcanitas (M)

Wirkung: entzaubert magischen Gegenstand

Dauer: spezielle Situationen

Kosten: je nach Situation

● Gardianum Paradei (M)

Wirkung: erzeugt einen magischen Schild gegen gegnerische Fulminictus/Ignifaxius; Stärke des Schildes: Stufe des Magiers + eingesetzte ASP

Dauer: 1Kampf oder bis verbraucht

Kosten: beliebig

● Illusionen zerstören (M)

Wirkung: löst eine Illusion auf

Dauer: einmalig/permanent

Kosten: 2x Stufe der Illusion

Verwandlung beenden (H)

Wirkung: hebt eine Verwandlung eines Helden (z.B. eine Versteinerung) auf

Dauer: permanent

Kosten: 5-50 ASP

Beherrschung

● Band und Fessel (E)

Wirkung: fesselt einen Gegner an einen Ort

Dauer: Kampf

Kosten: 12 ASP

● Bannbaladin (E)

Wirkung: Gegner verhält sich passiv im Kampf

Dauer: Kampf

Kosten: 8 ASP

● Böser Blick (D)

Wirkung: Gegner kämpft auf der Seite der Helden

Dauer: Kampf/bis von Held angegriffen

Kosten: 8 ASP

● Große Gier (H)

Wirkung: Gegner verläßt den Kampfplatz

Dauer: Kampf

Kosten: 8 ASP

● Große Verwirrung (D)

Wirkung: AT und PA des Gegners sinken um je 2

Dauer: Kampf

Kosten: 8 ASP

● Herr über das Tierreich (D)

Wirkung: Tier greift nicht an

Dauer: Kampf

Kosten: 8 ASP

● Horriphobus (M)

Wirkung: Gegner flieht in Panik

Dauer: Kampf

Kosten: 7 ASP

Magischer Raub (D)

Wirkung: Raubt einer Person Astralenergie

Dauer: speziell

Kosten: 6 ASP

Respondami Veritar (M)

Wirkung: zwingt einen NSC zu einer wahren Antwort

Dauer: speziell

Kosten: 5 ASP

● Sanftmut (H)

Wirkung: Tier greift nicht an

Dauer: Kampf

Kosten: 5 ASP

● Somnigravis Tausendschaf (E)

Wirkung: Gegner fällt in Schlaf

Dauer: Kampf

Kosten: 8 ASP

● Zwingtanz (D)

Wirkung: Gegner tanzt sich kampfunfähig

Dauer: Kampf

Kosten: 6 ASP

Dämonologie

Furor, Blut und Sulphurdampf (M)

Wirkung: beschwört einen Dämon

Dauer: Kampf

Kosten: 13 ASP

Geister austreiben (D)

Wirkung: vertreibt Geistwesen

Dauer: einmalig/permanent

Kosten: 13 ASP

Geister beschwören (D)

Wirkung: ruft ein Geistwesen herbei

Dauer: speziell

Kosten: je nach Situation

Heptagon und Krötenei (M)

Wirkung: beschwört einen gehörnten Dämon

Dauer: Kampf

Kosten: 26 ASP

● Krähenruf (H)

Wirkung: beschwört einen Schwarm Krähen, fügt Gegner bis zu Stufe+2 TP zu

Dauer: einmalig/permanent

Kosten: 13

● Skelettarius Kryptaduft (M)

Wirkung: Verwandelt eine Leiche in einen Zombie, der auf der Seite der Helden kämpft

Dauer: Kampf

Kosten: 15

Kosten: 7 ASP

Foramen Foraminor (M)

Wirkung: öffnet verschlossene Türen

Dauer: einmalig/permanent

Kosten: je nach Tür

Motoricus Motilitich (M)

Wirkung: Telekinese in bestimmten Situationen

Dauer: speziell

Kosten: je nach Situation

Spurlos Trittlos Fährtenlos (E) Wirkung: verwischt Spuren der Heldengruppe, in bestimmten Situationen verwendet

Dauer: speziell

Kosten: je nach Situation

Transversalis Teleport

Wirkung: Teleport auf ein bereits erkundetes Feld in Stadt oder Dungeon

Dauer: sofort

Kosten: 15 ASP

Über Eis und über Schnee (E)

Wirkung: sicheres Gehen auf Eis- und Schneeflächen, in speziellen Situationen

Dauer: speziell

Kosten: je nach Situation

Elementare

Elementare beschwören (D)

Wirkung: ruft einen Elementargeist herbei

Dauer: Kampf/spezielle Situation

Kosten: je nach Element

Nihilatio Gravitatis (M)

Wirkung: hebt kurzfristig die Schwerkraft auf

Dauer: 1 Spielrunde

Kosten: 10 ASP

Solidirid Farbenspiel (E)

Wirkung: erzeugt eine regenbogenfarbige Brücke von maximal 49 Schritten Länge

Dauer: 10 Kampfrunden

Kosten: 14 ASP

Bewegung

● Axxeleratus Blitzgeschwindigkeit (E)

Wirkung: gibt 4 zusätzliche BP und AT/PA+2

Dauer: 10 Kampfrunden

Heilung

Balsam Salabunde (E)

Wirkung: gibt einem Verwundeten nach Belieben des Zauberers Lebenspunkte zurück

Dauer: permanent

Kosten: mindestens 7 ASP

Hexenspeichel (H)

Wirkung: heilt die Wirkung von Wunden, Vergiftungen und Krankheiten

Dauer: permanent

Kosten: nach Belieben der Hexe; die Heilwirkung ist am stärksten bei Giften, am schwächsten bei Wunden.

Klarum Purum Kräutersud (M)

Wirkung: stoppt Wirkung von Giften

Dauer: permanent

Kosten: je nach Stufe des Gifts

Ruhe Körper Ruhe Geist (E)

Wirkung: verstärkt die nächtliche Regeneration

Dauer: 1 Schlafperiode

Kosten: 7

Tiere besprechen (H)

Wirkung: gibt Tieren LE zurück

Dauer: permanent

Kosten: je nach LP

Hellsicht

Adleraug und Luchsenohr (E)

Wirkung: steigert Sinnenschärfe-Talentwert des Anwenders um 7 Punkte

Dauer: kurzfristig

Kosten: 5 ASP

Analüs Arcanstruktur (M)

Wirkung: Analyse magischer Gegenstände

Dauer: einmalig

Kosten: 10 ASP

● Eigenschaften seid gelesen (E)

Wirkung: zeigt die Kampfwerte von Gegnern an

Dauer: einmalig

Kosten: 7 ASP

● Exposami Creatur (E)

Wirkung: Zeigt im Kampf, welche Reserven die Monster noch zur Verfügung haben

Dauer: einmalig

Kosten: 5 ASP

Odem Arcanum (E)

Wirkung: zeigt an, ob ein bestimmter Gegenstand magisch ist

Dauer: einmalig

Kosten: 5 ASP

Penetrizzel Holz und Stein (M)

Wirkung: zeigt 5x5 Felder der Automap an

Dauer: einmalig

Kosten: 5 ASP

Sensibar wahr und klar (E)

Wirkung: ermöglicht das Erkennen der Gefühle von Nichtspielerfiguren, in speziellen Situationen

Dauer: einmalig

Kosten: 5 ASP

Illusion

● Chamaeleoni Mimikri (E)

Wirkung: Der Anwender wird schlechter gesehen; alle seine Gegner haben AT-2

Dauer: Kampf

Kosten: 5 ASP

● Duplicatus Doppelpein (M)

Wirkung: Der Magier erschafft von sich ein illusionäres Doppelbild, das den Gegner so verwirrt, daß er AT-2 erleidet und der Magier einen Bonus von 2 Punkten auf seine AT erhält.

Dauer: Kampf

Kosten: 8 ASP

Harmlose Gestalt (H)

Wirkung: Verleiht dem Anwender ein harmloses Aussehen, in speziellen Situationen.

Dauer: kurzfristig

Kosten: 6 ASP

● Hexenknoten (H)

Wirkung: erzeugt eine illusionäre Barriere von 1 Feld Größe.

Dauer: Kampf

Kosten: 4 ASP

Kampf

● Blitz dich find (E)

Wirkung: Blendet einen Gegner; dieser ist weder zu AT noch zu PA fähig

Dauer: 3 KR

Kosten: 5 ASP

● Ecliptifactus (M)

Wirkung: erzeugt einen Schattenkämpfer mit den Kampferten des Magiers

Dauer: Kampf oder bis zerstört

Kosten: 10 ASP

● Eisenrost und grüner Span (M)

Wirkung: zerstört die Waffe eines Gegners

Dauer: einmalig/P

Kosten: 5 ASP

● Fulminictus Donnerkeil (E)

Wirkung: magische Entladung, fügt dem Gegner 3W+Stufe des Anwenders SP zu

Dauer: einmalig/P

Kosten: wie SP

● Ignifaxius Flammenstrahl (M)

Wirkung: erzeugt eine Flammenlanze von maximal (Stufe des Anwenders+1)W TP

Dauer: einmalig/permanent

Kosten: je nach TP

● Plumbumbarum (M)

Wirkung: Lähmt die Bewegungen des Gegners, AT-3

Dauer: Kampf

Kosten: 5 ASP

● Radau (H)

Wirkung: fügt Gegner bis zu Stufe+2 TP zu

Dauer: einmalig/permanent

Kosten: 4 ASP

● Saft-Kraft-Monstermacht (M)

Wirkung: Verzauberter wird zum Berserker: AT+5, PA-5, TP+5

Dauer: maximal 20 Kampfrunden

Kosten: nach Dauer

● Scharfes Aug und sichere Hand (E)

Wirkung: steigert Fernkampf-Wert um 3 Punkte

Dauer: 3 Kampfrunden

Kosten: 5 ASP

Verständigung

Hexenblick (H)

Wirkung: Erkennt, ob Gegenüber eine Hexe.

Dauer: speziell

Kosten: 2 ASP

Nekropathia (M)

Wirkung: ermöglicht den Kontakt mit Verstorbenen

Dauer: spezielle Situationen

Kosten: speziell

Verwandlung

Adler Wolf und Hammerhai (E)

Wirkung: Anwender verwandelt sich in ein Tier seiner Wahl

Dauer: 1 Stunde

Kosten: 7

● Arcano Psychostabilis (M)

Wirkung: steigert die MR um 2

Dauer: 1 Stunde

Kosten: 7 ASP

● Armatruz (E)

Wirkung: erhöht den RS des Anwenders

Dauer: 5 min

Kosten: RS*RS ASP

● MU+, KL+ etc .

Wirkung: erhöht den Wert der entsprechenden Eigenschaft um 2 Punkte

Dauer: 2 Stunden

Kosten: 7 ASP

Feuerbann (H)

Wirkung: halbiert evtl. auftretenden Feuerschaden

Dauer: Stufe des Anwenders in Stunden

Kosten: 7 ASP

In See und Fluß (E)

Wirkung: ermöglicht Unterwasseratmung

Dauer: speziell

Kosten: je nach Situation

● Paralü Paralein (M)

Wirkung: Versteinert einen Gegner

Dauer: permanent

Kosten: 13 ASP

● Salander Mutanderer (M)

Wirkung: Verwandelt einen Gegner in einen Fliegenpilz

Dauer: permanent

Kosten: MR des Gegners mal 3, mindestens aber 25 ASP

Visibili Vanitar (E)

Wirkung: macht die Gruppe unsichtbar und ermöglicht so die Erkundung von Verliesen, ohne mit Gegnern kämpfen zu müssen

Dauer: beliebige Anzahl von Spielrunden

Kosten: Anzahl Spielrunden x 5 ASP

Veränderung

Abvenenum Pest und Galle (E)

Wirkung: entgiftet Nahrungsmittel

Dauer: permanent

Kosten: 5 ASP

Aeolitus Windgebräus (E)

Wirkung: erzeugt einen kleinen Windstoß
 Dauer: speziell
 Kosten: 5 ASP
 Brenne toter Stoff (M)
 Wirkung: entzündet tote Gegenstände
 Dauer: einmalig
 Kosten: 1-20 ASP
 Claudibus Clavistibor (M)
 Wirkung: verschließt Türen
 Dauer: 1 Stunde
 Kosten: nach Belieben
 ● Dunkelheit (D)
 Wirkung: verdunkelt die Umgebung
 Dauer: Stufe + 3 Stunden
 Kosten: 3 ASP
 Flim Flam Funkel (E)
 Wirkung: erzeugt magische Lichtquelle
 Dauer: Stufe + 3 Stunden
 Kosten: 1 ASP

Hartes Schmelze (M)
 Wirkung: erweicht harten Gegenstand
 Dauer: speziell
 Kosten: 1-20 ASP
 Silentium Silentille (E)
 Wirkung: erstickt alle Geräusche, die die Gruppe macht, erhöht dadurch den Schleichen-Wert um 10 Punkte
 Dauer: 1 Spielrunde
 Kosten: 5 ASP
 Sturmgebrüll besänft'ge dich (E)
 Wirkung: beruhigt einen Sturm
 Dauer: speziell
 Kosten: je nach Situation
 Erstarre (M)
 Wirkung: verhärtet Wasser oder Luft
 Dauer: speziell
 Kosten: 1-20 ASP

Anmerkungen zur Zauberliste:

Alle im Kampf einsetzbaren Zauber sind mit einem ● gekennzeichnet.
 Wirkung: Die spieltechnische Auswirkung des Zaubers; viele Zauber haben jedoch nur einzelne spezielle Anwendungen und sind auf diese Art und Weise in den Spielfluß eingebunden.
 Dauer: Die Dauer der Zauberwirkung. Kampf bedeutet für einen kompletten Kampf; permanent steht für eine bleibende Wirkung, meistens in Kombination mit einmalig, was bedeutet, daß der Zauber in einem kurzen Augenblick seine Wirkung entfaltet.

Kosten: Die vom Helden aufzuwendende Astralenergie
 Ursprung der Zauber: Die Angabe in Klammern hinter dem Namen des Zaubers steht für den Ursprung dieser Formel, wobei E für einen Spruch elfischen Ursprungs, M für eine Magierformel, D für einen Druidenspruch und H für Hexenmagie steht. Helden können Zauber ihres eigenen Ursprungs besser erlernen als solche fremder Art. Üblicherweise heißt dies, daß ein Held einen eigenen Spruch um 2 Punkte pro Stufe, einen fremden Spruch jedoch nur um 1 Punkt pro Stufe steigern kann.

Liste der Monster und Gegner

	LE	MR	RS	AT/KR	AT	PA	TP	BP
Zufallsbegegnungen Zweibeiner:								
Orks	8 - 45	-12 - 8	2	1	9 - 14	5 - 10	W6+2	8
Goblins	11 - 40	-4 - 4	2	1	7 - 13	6 - 9	W6+2/+3	7
Oger	31 - 50	-3 - 2	3	1	9	3	2W6+6	10
Piraten								
Piratenkapitän 1	9W6+30	1	3	1	15	12	W6+8	8
Piratenkapitän 2	5W6+30	0	3	1	13	10	W6+5	8
Räuber								
Räuberhauptmänner	35 - 72	3 - 5	3	1	13 - 15	10 - 12	W6+4/+6	8
Dungeonbegegnungen:								
Mumien	35 - 45	15	2	1	7	7	W6+4/+5	8
Skelette	15 - 25	12	1/4	1	7	7	W6+4	8
Zombies								
Dämon: Heshthot	20	10	0	1	7	0	W6+2	2
Dämon	20	10	0	2	12	8	W6 2W6	8
Druiden								
Magier	27 - 55	7 - 10	2	1	8 - 10	7 - 10	W6+3	8
Schwarzmagier	27 - 55	5 - 10	2	1	8 - 10	7 - 10	W6+3	8
Thorwaler	30 - 54	-5 - 0	3/4	1	10 - 13	8 - 10	W6+4	8
Thorwaler-Anführer	35 - 60	0	4	1	13	10	1W+4	8
Streuner	30 - 48	-3 - -1	3	1	10 - 12	7 - 9	W6+4	8
Folterknecht	41	-1	2	1	13	12	W6+4	8
In der Kultstätte des Namenlosen und in der Spinnenhöhle:								
Kultisten	32 - 48	-1 - 2	3	1	11 - 12	8 - 11	W6+4	8
Priester	31 - 42	4 - 5	2	1	8	7	W6+3	8
Hohepriester	30 - 55	10	2	1	10	10	W6+3	8
In der Spinnenhöhle:								
Höhlenspinnen	25 - 45	6	1	1	8	0/8	W6+3	4
Spinnendämon	45	6	1	1	10	8	W6+3	4
In großen Städten:								
Gardisten	30 - 48	-1 - 2	3	1	9 - 12	9 - 11	W6+4	8
Gardehauptmann	34 - 54	4	3	1	14	11	W6+5	8
Veteran	40 - 90	6	3	1	16	14	W6+6	8

Liste der Monster und Gegner (Forts.)

	LE	MR	RS	AT/KR	AT	PA	TP	BP
In der Zwergenmine unter Oberorken:								
Zwerg	60	6	4	1	13	11	W6+6	8
Zwergenveteran	80	8	4	1	16	15	W6+8	8
Besondere Gegner:								
Estorik	ca. 50	0	4	1	13	10	W6+4	8
Gorah	ca. 55	9	2	1	13	10	W6+4	8
Ork-Champion	ca. 50	ca. 10	2	1	18	14	W6+9	8
Tiere und sonstige Begegnungen								
Steppenhund	6 - 11	-2	1	1	5	2	W6	9
Waldlöwe	20	4	1	1	11	6	W6+4	9
Waldspinnen	16 - 21	7	1	1	9	0	W6+1	3
Grimmwölfe	15-25	0	2	1	9 - 10	4	W6+1	12
Waldschrat	22-32	7 - 12	6	1	14	6	W6+6	11
Harpyie	40	10	2	1	15	10	W6+4	15
Schröter	40	10	5	2	8	7	W6+1	3
							W6+1	

Stadtpläne (Auswahl)

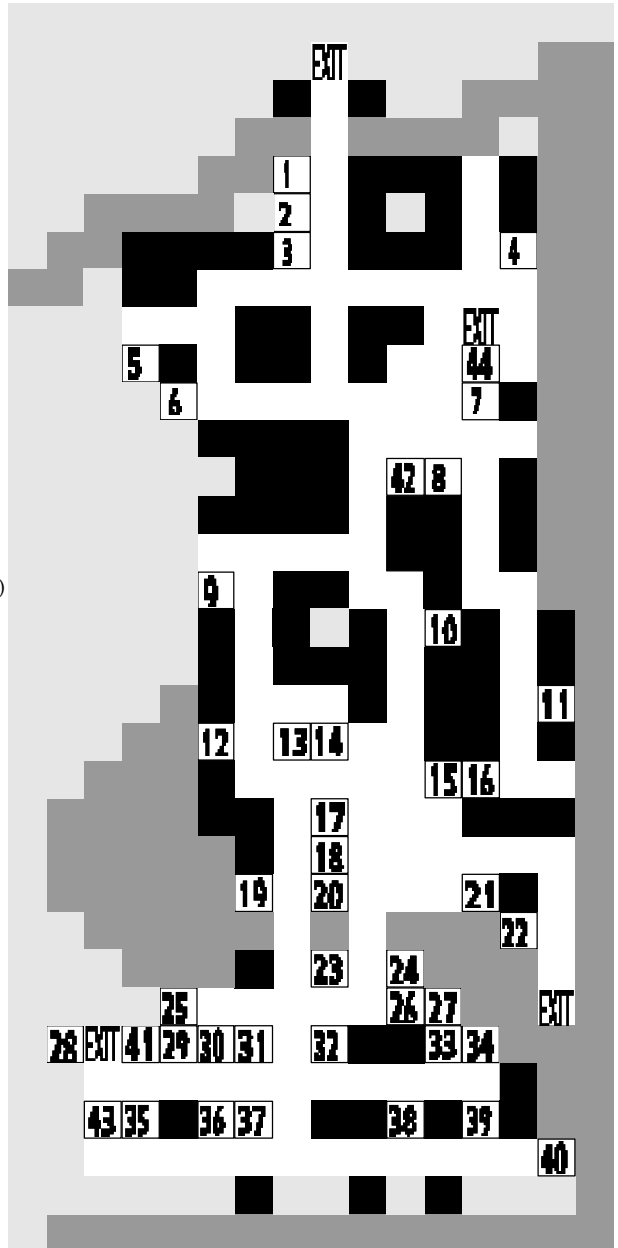


THORWAL

- 1 Am Enterhaken (Taverne)
- 2 Roter Morgen (Taverne)
- 3 Verlorener Heller (Taverne)
- 4 Perainidan Bulker (Heiler)*
- 5 T. Garaldsson III (Krämer)
- 6 Gurthag (Schmied)
- 7 Olverja Egilsdotter (Schmied)
- 8 Goldener Aal (Herberge)
- 9 Uppo von Alderhusen (Krämer)
- 10 Harzach der Blutige (Schmied)
- 11 Fjolnir Phexgnade (Krämer)*
- 12 Liskolf der Leise (Waffen)
- 13 Andra vom Bodir (Heller)
- 14 Schwert & Zauberei (Herberge)
- 15 Swafnir-Tempel
- 16 Brin Kaerben (Krämer)
- 17 Betrunkener Kaiser (Taverne)
- 18 Tsa-Tempel
- 19 Zum brünstigen Eber (Taverne)*
- 20 Travia-Tempel
- 21 Der letzte Held (Taverne)
- 22 Drachenschiff (Taverne)
- 23 Glücklicher Zechpreller(Taverne)
- 24 Efferds Trunk (Herberge)
- 25 Noro Mystico (Heiler)
- 26 Grollo (Schmied)*
- 27 Efferd-Tempel
- 28 Nordwind (Herberge)
- 29 Hetmann Oremo (Herberge)*
- 30 Goldener Apfel (Herberge/Tav.)
- 31 Phex-Tempel
- 32 Gunn Beornsson (Schmied)*
- 33 Stoerrebrandt-Grassberg(Krämer)*
- 34 Steile Treppe (Taverne)
- 35 Minna Musporeiken (Kräuter)
- 36 Zauberspiegel (Taverne)
- 37 Bei Morissa (Herberge/Taverne)
- 38 Vier Winde (Taverne/Herberge)
- 39 Sturfels-Keller (Taverne)
- 40 Eingang zur Zwingfeste
- 41 Peraine-Tempel
- 42 Zeughaus
- 43 Magiergilde
- 44 Werft

= Wiese

= Wasser

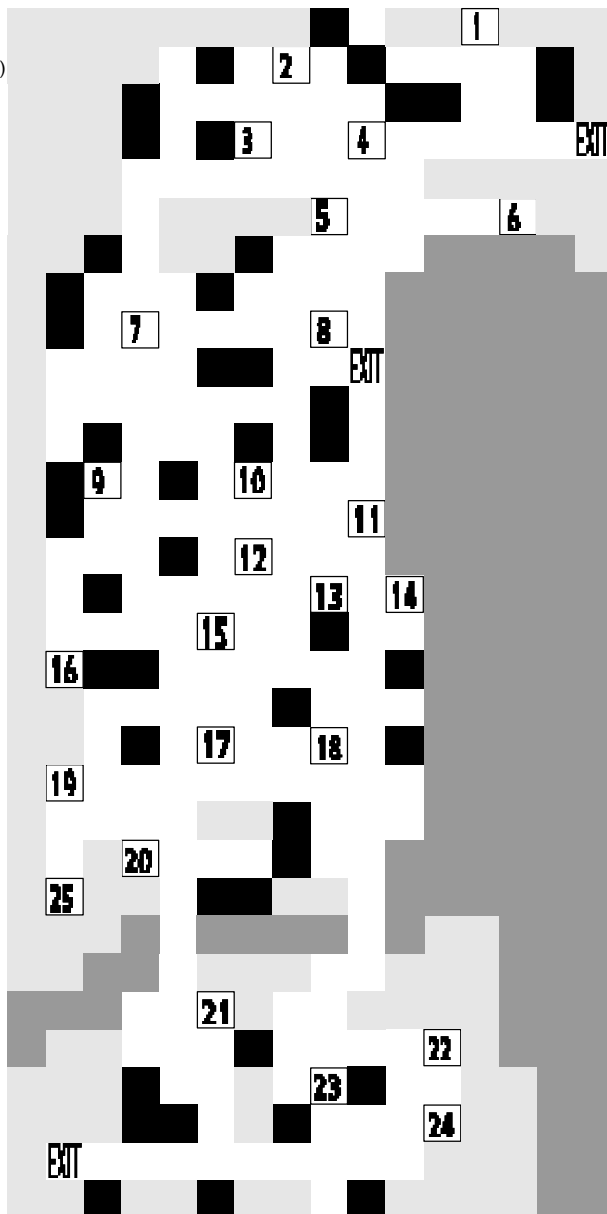



Örtlichkeiten, die mit einem Stern (*) versehen sind, stellen die jeweils besten Häuser am Platz dar.


PREM



- 1 Rondra - Tempel
- 2 Swafnild Gadinarsdotter (Krämer)
- 3 Bei Hjalskes (Taverne)
- 4 Zur Trutz (Herberge)*
- 5 Thinmar Oris (Heiler)
- 6 Swafnir - Tempel
- 7 Ottasjolm (Herberge)
- 8 Heimkehr (Taverne)
- 9 Am Stein (Taverne)
- 10 Beo Beornsson (Krämer)
- 11 Alle Winde (Taverne)
- 12 Travia - Tempel
- 13 Storko von Gollbritz (Krämer)*
- 14 Eirik Schädelbrecher (Heiler)
- 15 Bei Venske (Herberge)
- 16 Orgen Gundridson (Schmied)
- 17 Premer Hof (Herberge)
- 18 Graugans (Taverne)
- 19 Herm Jurgasvalsson (Waffen)
- 20 Pottwal (Taverne)
- 21 Der Einbeinige (Kräuter)*
- 22 Der Starke Deorn (Schmied)*
- 23 Drachenhals (Taverne)
- 24 Anga Orgensdotter (Heiler)
- 25 Eingang zur verlassenen Mine



 = Wiese



 = Wasser

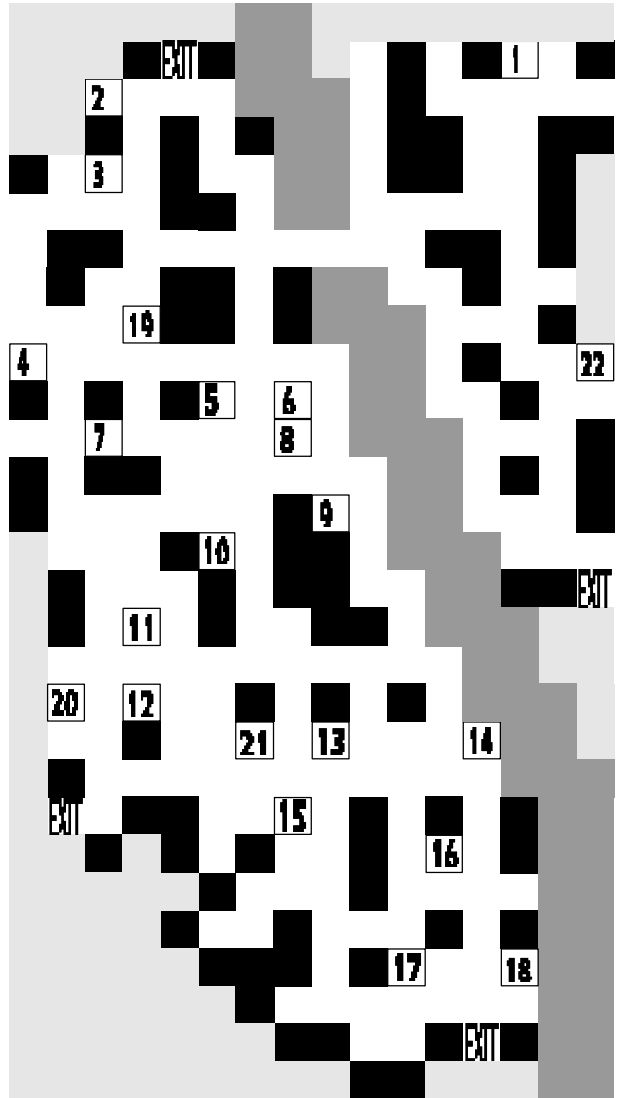
Örtlichkeiten, die mit einem Stern (*) versehen sind, stellen die jeweils besten Häuser am Platz dar.

PHEXCAER



- 1 Der Lange Gerbald (Schmied)
- 2 Dickspecht (Taverne)
- 3 Am Großen Haus (Taverne)
- 4 Regolan Russil (Waffen)*
- 5 Phex-Tempel
- 6 Halika Ferdes (Krämer)
- 7 Meister Haimamud (Krämer)*
- 8 Schnapphahn (Taverne)
- 9 Lämmlein und Wölfe (Taverne)
- 10 Roter Milan (Herberge)
- 11 Walrude Hesoch (Waffen)
- 12 Peraine-Tempel
- 13 Tempel des "Güldenem"
- 14 Alrik Derondan (Schmied)
- 15 Phex Sieben Himmel (Herberge)
- 16 Mada Huilin (Heiler)
- 17 Wilder Bodir (Taverne)
- 18 Grauer Vogt (Herberge)
- 19 Freudenhaus
- 20 Villa von Ektor Gremob
- 21 Spielhaus
- 22 Fuhrhof


-  = Wiese
-  = Wasser




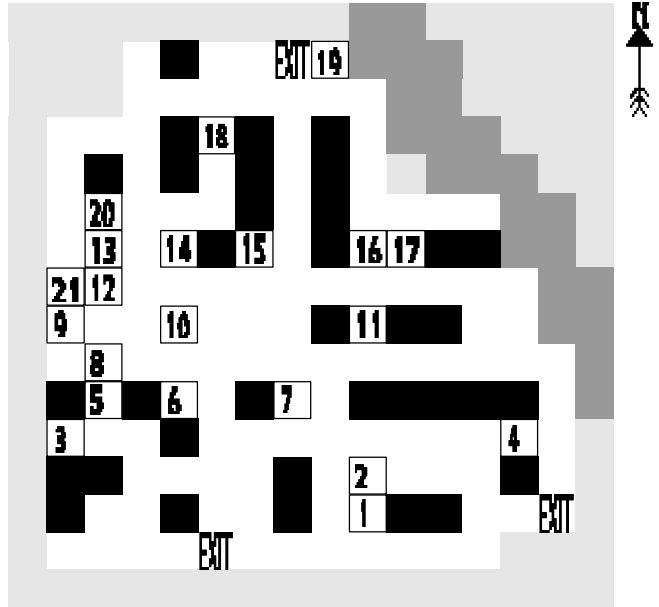
Örtlichkeiten, die mit einem Stern (*) versehen sind, stellen die jeweils besten Häuser am Platz dar.

OBERORKEN

- 1 Traviadan Jassdel
- 2 Eisenfaust (Taverne)
- 3 Kolban Getrosch (Schmied)
- 4 Korbosch (Waffen)
- 5 Thure Olvirsson (Krämer)
- 6 Wegrast (Herberge)
- 7 Hatja Zhufis (Kräuter)
- 8 Ingerimm's Feuer (Taverne)*
- 9 Ingerimm - Tempel
- 10 Travia - Tempel
- 11 Glücklicher Prospektor (Herberge)*
- 12 Rodar (Schmied)*
- 13 Morka (Waffen)*
- 14 Tardosch (Krämer)
- 15 Schwarzes Gold (Herberge)
- 16 Am Bodir (Taverne)
- 17 Starkad Hengistson (Heiler)
- 18 Meister Veridis (Heiler)
- 19 Ifirn - Tempel
- 20 Ehernes Oxhofs (Taverne)
- 21 Eingang zur Zwergenfeste

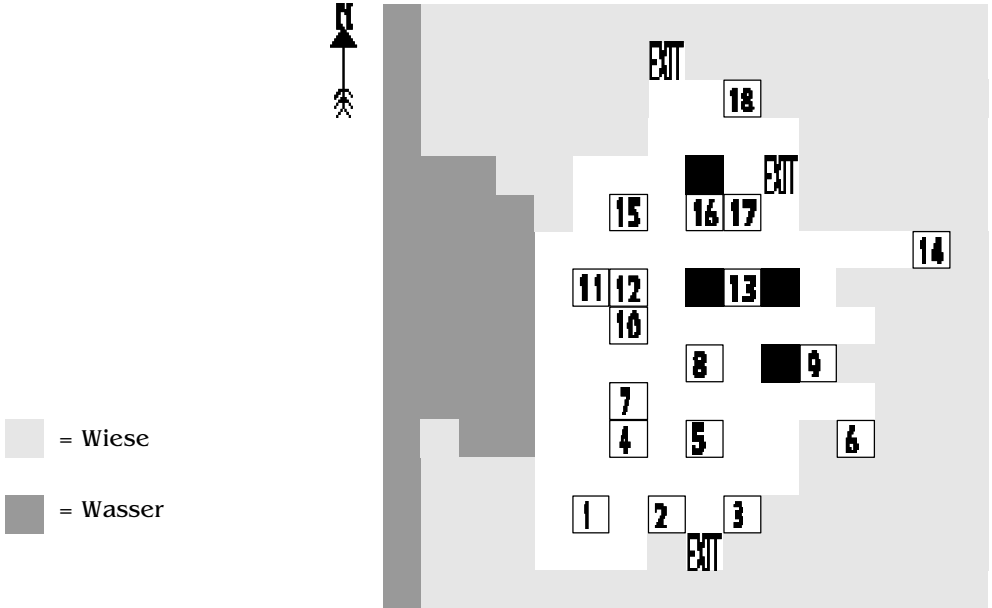
 = Wiese

 = Wasser



Örtlichkeiten, die mit einem Stern (*) versehen sind, stellen die jeweils besten Häuser am Platz dar.

DASPOTA












Daspota ist kein friedliebendes Dorf, wie man unschwer feststellen kann. Jedes Haus, das Kartenhaus ausgenommen, bietet dem geneigten Abenteurer genug Gelegenheit, sein Mütchen zu kühlen. Aber man sollte sich vorsehen, die Gegner sind nicht von Pappe.

- 1 Kartenhaus
- 2 Schmied: 1 Pirat
- 3 Wachhaus: 4 Piraten
- 4 Spielhaus: 4 Piraten, 1 Streuner
- 5 Piraten König (Taverne): 8 Piraten, 4 Streuner
- 6 Wachhaus: 2 Piraten; danach: 4 Piraten
- 7 Segelmacher: 1 Streuner
- 8 Zum Holzbein (Taverne): 6 Piraten
- 9 Lagerhaus: 4 Piraten; danach: 4 Piraten, 1 Streuner
- 10 Liebesgeflüster (Bordell): 6 Streuner
- 11 Tischler/Schiffsbauer: 4 Piraten
- 12 Letzte Ruhe (Taverne): 1 Streuner, 1 Pirat
- 13 Tätowierer: 2 Piraten
- 14 Haus der Kapitäne: 4 Piraten; danach: 4 Piraten
- 15 Grünes Hufeisen (Taverne): 6 Piraten, 1 Streuner
- 16 Sonyas (Bordell): 3 Streuner
- 17 Haken Hugo (Taverne): 4 Streuner, 1 Pirat
- 18 Wachhaus: 4 Piraten

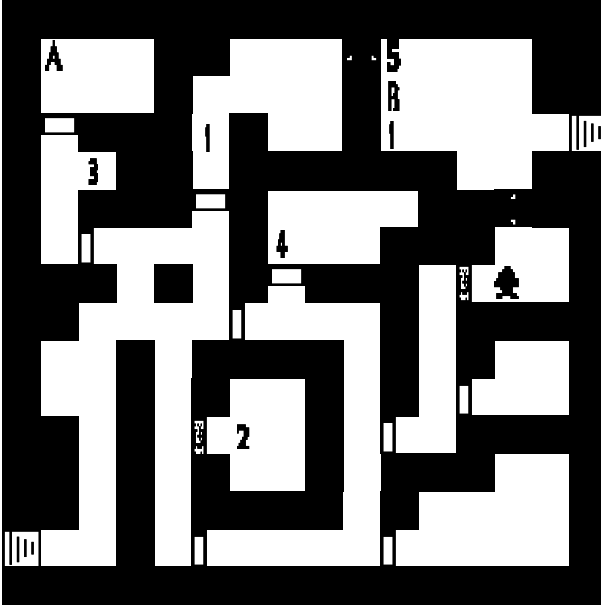
Verlies- und Höhlenpläne

LEGENDE

-  Türen (können geöffnet, geschlossen, oder magisch versiegelt sein).
-  Geheimtüren (zum Entdecken ist eine Probe auf Sinnesschärfe erforderlich).
-  Luke, Leiter, Rutsche oder Falltüre, die nach unten führt.
-  Luke, Leiter, Rutsche oder Falltüre, die nach oben führt.
-  Treppe.
-  Illusionäre Wände. Die Pfeile geben an, in welche Richtung man durch diese Wände gehen kann.
-  Achtung, Falle! Fallen richten unterschiedlichen Schaden an, manche können entschärft, andere entdeckt und umgangen werden (Sinnesschärfe-Probe).
-  Teleportfeld. Ihr werdet durch magische Kraft an einen anderen Ort befördert.
- 5** Zahlen stehen immer für Specials. Diese Specials bestehen aus allen nur erdenklichen Dingen und werden im Text erläutert.
- A** Buchstaben stehen immer für Truhen. Truhen sind meist verschlossen oder durch eine Falle gesichert. Sie enthalten vom alten Lumpen bis zum Artefakt alles was ihr euch vorstellen könnt, und manchmal kann auch ein mißlauniges Monster darin hocken.
-  Hier befindet sich etwas ganz besonders Wertvolles oder Aufregendes.

DIE ZWINGFESTE # 1 (IN THORWAL)

Gegner in diesem Level:
Räuber



Truhe A = 3x Schnapsflasche, 3x Dolch
Truhe B = 15x Bier

Special 1 = Hier wird Alarm ausgelöst.

Special 2 = Depot der Räuber: 3x Hacke, 2x Schaufel, 3x Seil, 14x Fackel,
20x Öl, 3x Brecheisen

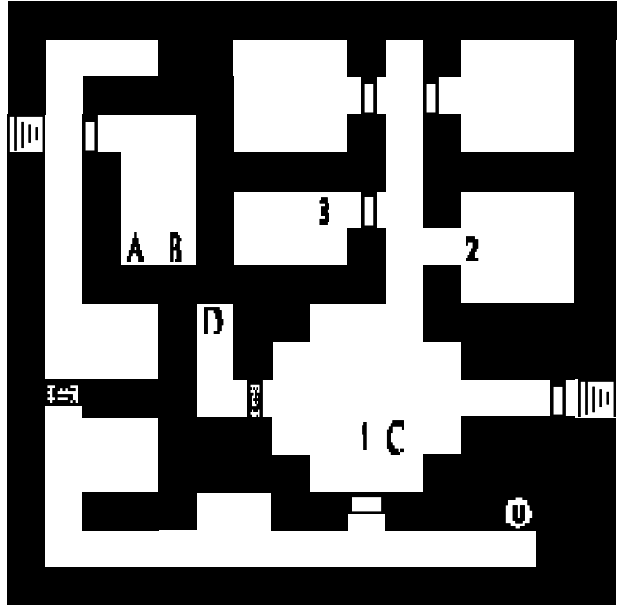
Special 3 = Phexschrein: Sollte nicht geplündert werden.

Special 4 = Die Speisekammer: 50x Proviant, 20x Bier, 20x Wein,
5x Schnaps

Special 5 = Kampf gegen mind. sechs Räuber.

DIE ZWINGFESTE #2

Gegner in diesem Level:
Räuber, Piraten



Truhe A = 3x Kurzbogen, Armbrust, 4x Wurfmesser, 20x Bolzen,
50x Pfeile

Truhe B = 4x Säbel, 2x Schwert, 4x Dolch, 2x Kriegsbeil, stark. Heiltrank

Truhe C = 5x Weinflasche, 2x Schnapsflasche, 2x Heiltrank

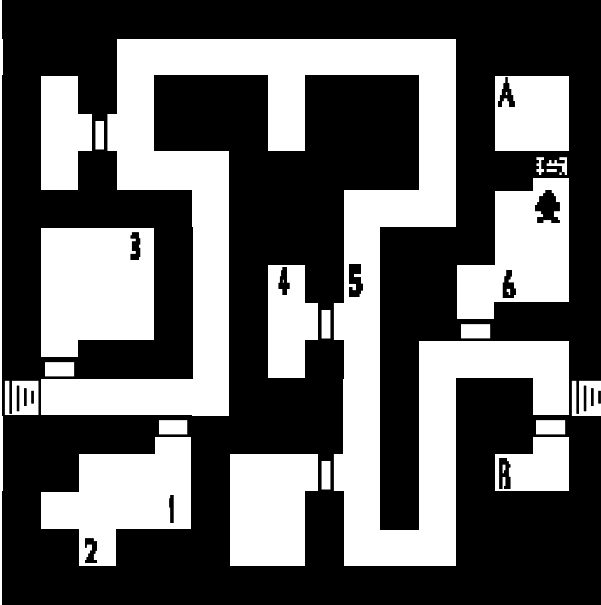
Truhe D = 3x Goldschmuck, 2x Silberschmuck, Messingspiegel, Robe,
Karte, 103 Dukaten

Special 1 = Räuberhorde greift an.

Special 2 = Plündergut: 3x Speer, 3x Hellebarde, Zweililien

Special 3 = Plündergut: Nichts zu holen.

DIE ZWINGFESTE #3



Gegner in diesem Level:
Skelette

Truhe A = 6x Hylailer Feuer

Truhe B = 3x Orknase, 3x Skraja, 3x Speer, 3x Schild

Special 1 = Schacht führt in Level 4.

Special 2 = Hier findet ihr 4x Fackel.

Special 3 = Ein Schacht führt ins Bodenlose.

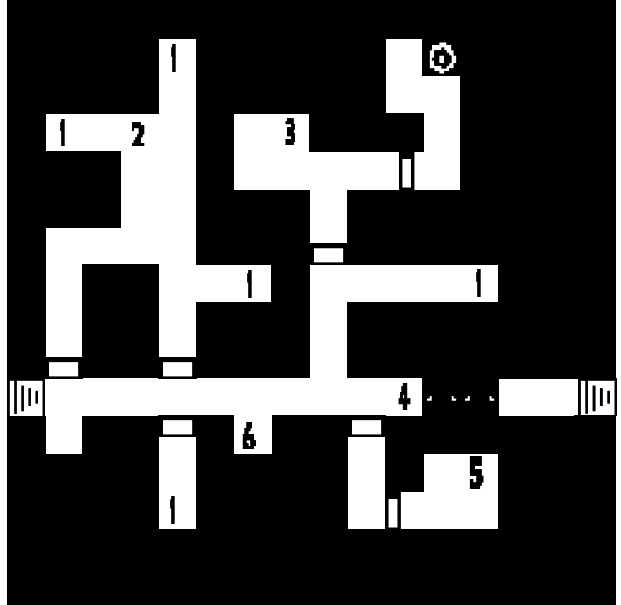
Special 4 = Ein toter Krieger ist eine stumme Warnung.

Special 5 = Der Gang ist eingestürzt, ein Weiterkommen unmöglich.

Special 6 = Mehrere Skelette liegen herum.

DIE ZWINGFESTE #4

Gegner in diesem Level:
Skelette



Special 1 = Gang eingestürzt, kein Weiterkommen.

Special 2 = Es findet sich 1x Hacke.

Special 3 = Auf dem Boden liegt ein Ring (ohne magischen Effekt).

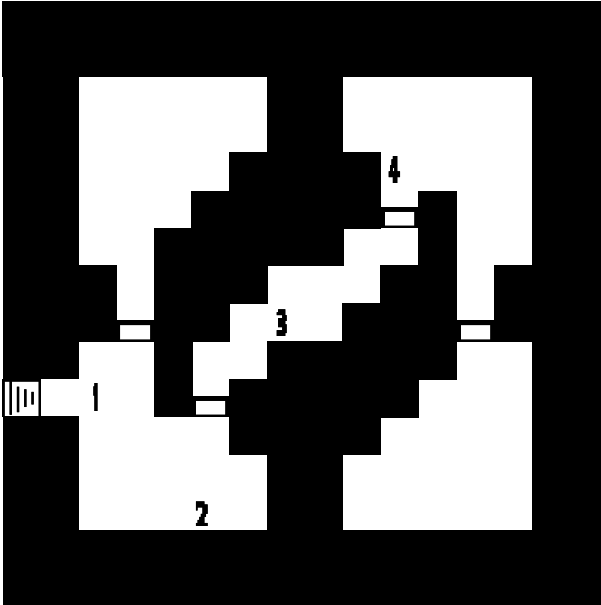
Special 4 = Auch hier ist der Gang eingestürzt, man kann aber versuchen hindurchzuschwimmen.

Special 5 = Etwas Schleimiges greift an.

Special 6 = Toter Zwerg.

Der Schacht nach oben endet bei Gurthag dem Schmied (Thorwal #6)

DIE ZWINGFESTE #5

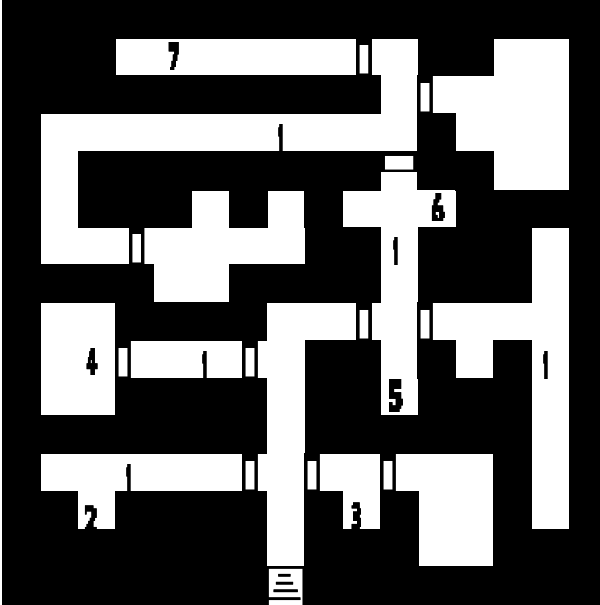


Gegner in diesem Level:
Skelette, ein Dämon

- Special 1 = ehemaliger Zufluchtsraum, 3 Skelette greifen an
- Special 2 = 1x Orknase
- Special 3 = Der Dämon greift an
- Special 4 = 3 Skelette greifen an

EINE
VERLASSENE MINE
(IN PREM)

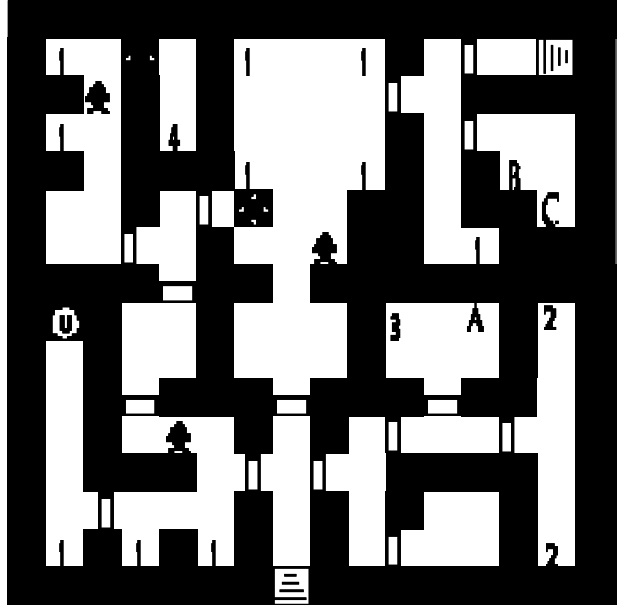
Gegner auf diesem Level:
Skelette



- Special 1 = Gang eingestürzt, kann freigelegt werden.
 Special 2 = Die sterblichen Überreste eines unglücklichen Abenteurers.
 Special 3 = Eine Laterne.
 Special 4 = Ehemaliges Gerätelager: 3x Hacke, Schaufel, 2x Seile,
 3x Hammer, 15x Fackel, Topfhelm
 Special 5 = Loch im Boden.
 Special 6 = Leiche eines Abenteurers: Dolch, Zunderkästchen, 2x
 Fackel, Seil
 Special 7 = Mumifizierte Leiche: Dolch, Schwert, Fackel,
 Zunderkästchen

KULTSTÄTTE DES
NAMENLOSEN # 1
(INSEL HJALLAND)

Gegner auf diesem Level:
Kultisten



- Truhe A = 8x Proviant, 2x Weinflaschen, Schnapsflasche
 Truhe B = 3x Robe, 3x Laterne, 3x Öl
 Truhe C = 2x Goldschmuck, 3x Silberschmuck, Goldschild,
 Zaubertrank

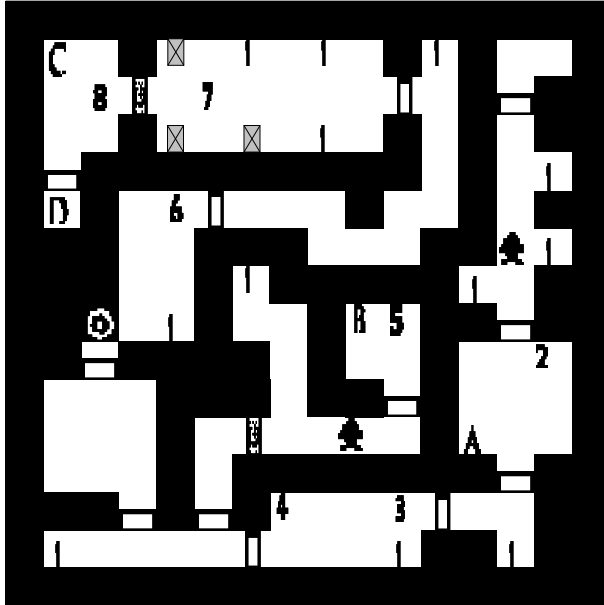
Special 1 = Statuen des Namenlosen. Sie sollten keinesfalls berührt,
 sondern zerstört werden.

Special 2 = Latrinen

Special 3 = Eine Feuerstelle

Special 4 = Der Hebel sollte umgelegt werden. Dadurch werden die Fallen
 im Westteil deaktiviert.

KULTSTÄTTE DES NAMENLOSEN #2



Gegner auf diesem Level:
Kultisten, Priester,
der Hohepriester

Truhe A = 3x Robe, 3x Hemd, 3x Hose, 3x Dolch, Schwert,
Weinflasche, Bier

Truhe B = leer

Truhe C = Lobpreisungen, Mitgliederliste, Robe

Truhe D = 2x Goldschmuck, 3x Silberschmuck,
Stimreif (bringt Magieresistenz +2)

Special 1 = Statuen wie Level 1.

Special 2 = Hebel aktiviert die Fallen.

Special 3 = Attacke der Priester des Namenlosen.

Special 4 = Dieser Hebel muß gedrückt gehalten werden (Gruppe teilen).
damit der Block (Special 6) hochgezogen wird.

Special 5 = Der Kristall auf der Truhe sollte durch Magie (Ignifaxius,
Destructibo) vernichtet werden. Er kann nicht zerschlagen
werden.

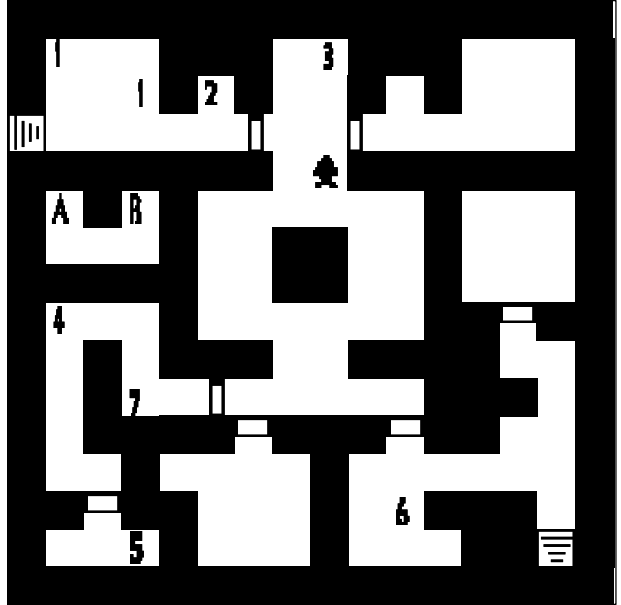
Special 6 = Der Steinblock, der durch den Hebel gehoben werden muß.

Special 7 = Den Altar zerstören, aber die kleine Statue sollte behalten
und an Eliane Windenbek übergeben werden.

Special 8 = Der Endkampf gegen den Hohepriester.

DER DRACHENHORT # 1 (INSEL RUNIN)

Gegner auf diesem Level:
Piraten, ein Dämon



Truhe A = 2x Zaubertrank, Starker Zaubertrank

Truhe B = 2x Heiltrank, Starker Heiltrank

Special 1 = Loch in der Wand. Außer Ratten verbirgt sich dort nichts weiter.

Special 2 = Ein toter Zwerg: Kettenhemd, Hammer, Heiltrank, Kraftgürtel

Special 3 = Hinter einem losen Stein befindet sich ein Hebel.

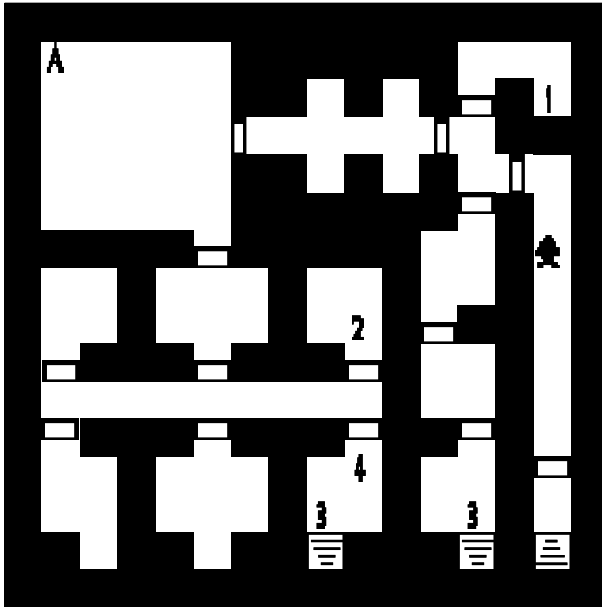
Special 4 = Die Trittplatte kann entschärft werden, allerdings ist Vorsicht geboten.

Special 5 = Eine Opferschale.

Special 6 = Ein Dämon greift an.

Special 7 = Ein weiteres Loch in der Wand. Hier gibts noch nicht einmal Ratten.

DER DRACHENHORT #2



Gegner auf diesem Level:
Mumien, Zombies, Skelette,
Piraten

Truhe A = Schwert (magisch/gegen Untote), Kettenhemd (magisch/gegen Untote)

Special 1 = Der Hebel ist äußerst heiß, hier verbrennt man sich nur die Finger.

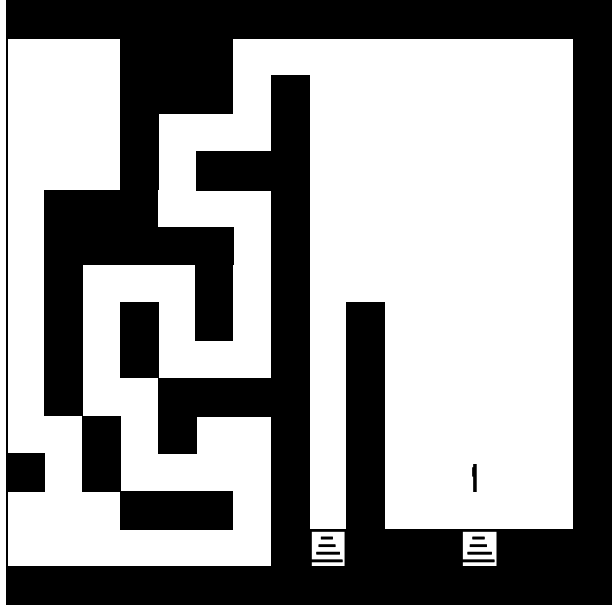
Special 2 = Die Mumie, die hier angreift, trägt einen Ring bei sich. Der Ring ist magisch und bietet temporären Schutz gegen magisches Feuer (so kann man den Hebel also doch berühren).

Special 3 = Treppen führen hinab zum Drachen und seinem Schatz, den er gerne mit den Helden teilen wird, wenn man eine kleine Aufgabe für ihn erledigt.

Special 4 = Hier tauchen die fünf Piraten mit dem Platinschlüssel auf, wenn man die Aufgabe des Drachen angenommen hat. Den Schlüssel muß man beim Drachen abgeben.

DER DRACHENHORT #2

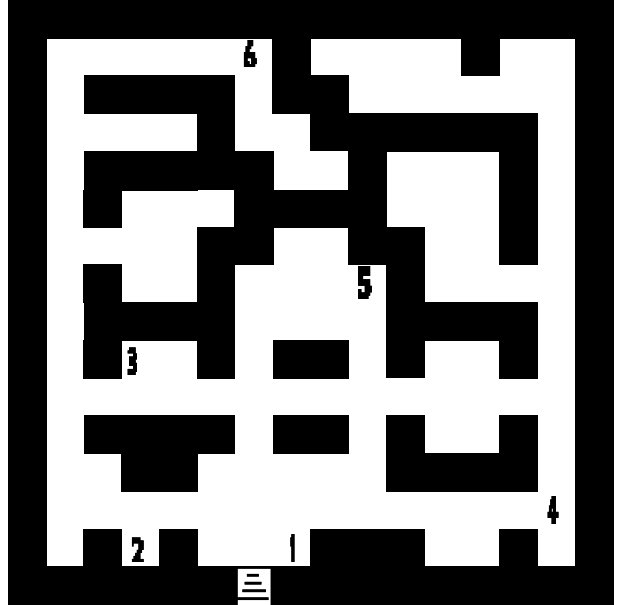
Gegner auf diesem Level:
ein friedliebender Drache



Hat man dem Drachen den Schlüssel überbracht, so verläßt er die Höhle. Er beschenkt die Helden allerdings mit mindestens vier magischen Gegenständen.

EINE GOBLINHÖHLE
 (AUF DER STRECKE:
 FELSTYN - ORKANGER)

Gegner auf diesem Level:
 Große Schröter, Goblins



Special 1 = Den Abfallhaufen kann man durchsuchen: CH-5.

Special 2 = Ein ungefährlicher Höhlenbär

Special 3 = Ein Goblin, der sich kaum auf den Beinen halten kann

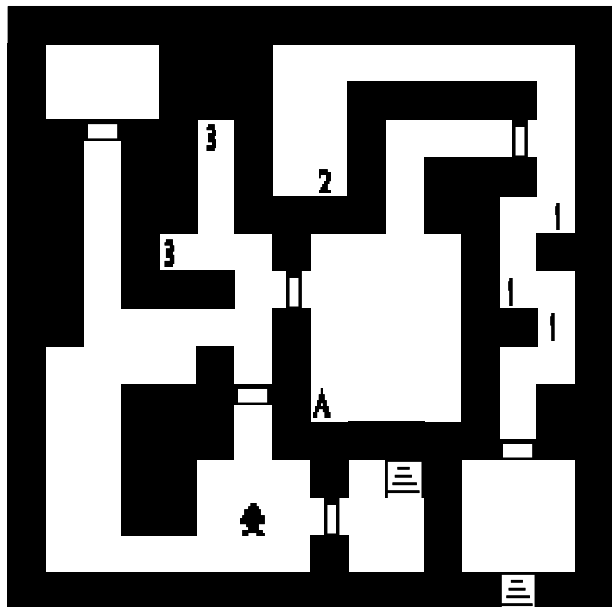
Special 4 = Ein harter Kampf gegen acht Große Schröter. Hier sollte man genug Waffen dabeihaben.

Special 5 = Hier schläft eine große Gruppe Fledermäuse.

Special 6 = Ein Loch in der Wand. Man sollte nicht in das Loch hineinfassen, da man sich sonst durch einen Rattenbiß eine ziemlich üble und hartnäckige Krankheit einfängt.

ZWERGENFESTE UNTER OBERORKEN # 1

Gegner auf diesem Level:
Zwerge

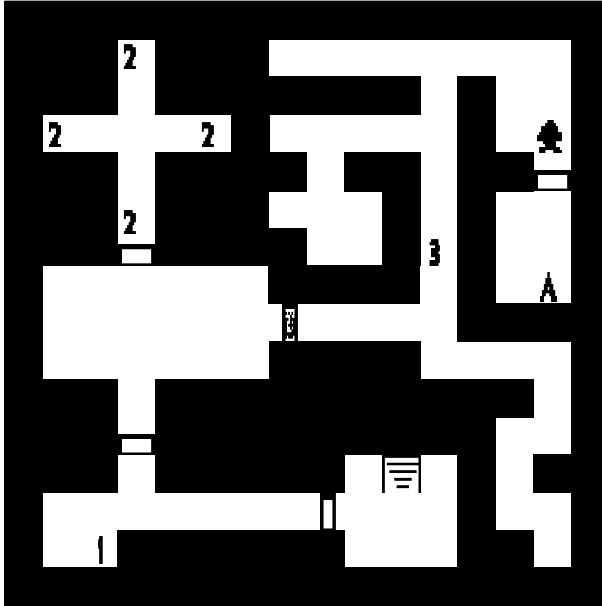


Truhe A = 2x Kettenhemd, 2x Kriegsbeil, 3x Kurzsword, 2x Lederhelm,
Heiltrank,
Zaubertrank

Special 1 = Hier ist der Gang eingestürzt, aber er kann freigeschaufelt werden.

Special 2 = Eine Statue von Ingerimm: Wenn man den Arm runterzieht, werden die Fallen deaktiviert.

Special 3 = Durch die Falltüren gelangt man unsanft in das untere Stockwerk.

**ZWergenFESTE BEI
OBERORKEN #2**

Gegner auf diesem Level:
Zwerge, Zwergenveteranen

Truhe A = 400 Dukaten

Special 1 = Statue von Ingerimm

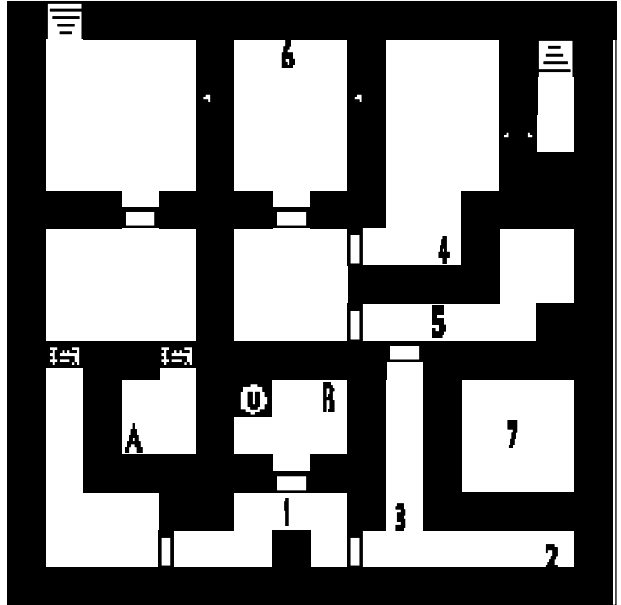
Special 2 = Hier muß die ganze Gruppe rückwärts gehen, um vorwärts zu kommen.

Special 3 = Hinter einer Fallgrube befindet sich ein naturgetreues Gemälde, das den weiterverlaufenden Gang darstellt, deshalb prallt man immer wieder zurück. Ein Held muß so lange dagegen springen, bis das Bild zerbricht.

VERFALLENE**HERBERGE # 1**

(AUF DER STRECKE:
OTTARJE - DASPOTA)

Gegner auf diesem Level:
Skelette, Mumien, Zombies,
Zauberer



Truhe A = Skraja

Truhe B = Säbel, Wurfmesser, Messer

Special 1 = Klebrige Flüssigkeit (verursacht geringen Schaden)

Special 2 = Falltür

Special 3 = Stop! Jeweils nur ein Held darf zwei Schritte vorgehen (Gruppe teilen). Anders ist hier kein Weiterkommen.

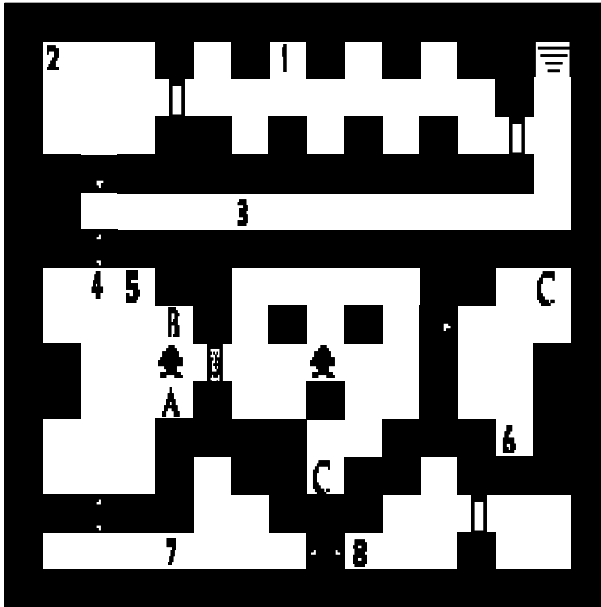
Special 4 = Einer der Gruppe muß hier zurückbleiben, damit sich der Block (Special 5) hebt. Wenn man vor dem Block steht, "Nächste Gruppe" wählen, dann hebt sich der Block. Ist wichtig für den Rückweg.

Special 5 = Oben erwähnter Block.

Special 6 = Statue des Raben. Nach Zerschlagen öffnet sich der Gang im Westen.

Special 7 = Zwei Zauberer und drei Mumien greifen an. Hier sollte man fit sein.

VERFALLENE HERBERGE #2



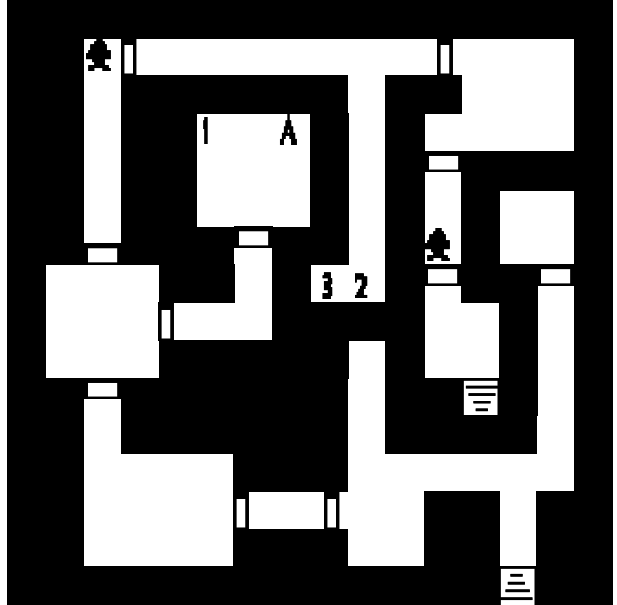
Gegner auf diesem Level:
Skelette, Zombies, Mumien,
Magier, der Folterknecht

- Truhe A = Alchimieset, CH Elixier, Wunderkur, Gegengift, Rezepte für Vomicum, KK Elixier, Starker Zaubertrank
 Truhe B = Alchimieset, KK Elixier, 2x Heiltrank, KL Elixier, Rezept für Expurgicum
 Truhe C = Siehe Truhe A
 Truhe D = Seltsame Apparatur aus Kristallen. Sollte zerstört werden, um die tödliche Falle im Norden zu deaktivieren.

- Special 1 = Angeketteter, geistig verwirrter Gefangener.
 Special 2 = Leiche eines jungen Wanderers: Decke, Wasser, Dolch
 Special 3 = Klebrige Flüssigkeit
 Special 4 = Kampf gegen vier Zombies, eine Mumie, einen Magier.
 Special 5 = Hebel ragt aus der Wand.
 Special 6 = Aufzug nach oben.
 Special 7 = Klebrige Flüssigkeit.
 Special 8 = Alarmruf des Folterknechts.

DER
 DASPOTASCHATZ #1
 (AUF DER STRECKE: RYBON -
 THOSS, ZEHN MEILEN HINTER
 RYBON)

Gegner auf diesem Level:
 Piraten



Truhe A = 2x Entermesser, 2x Schwert, 2x Lederharnisch, 2x Lederhelm,
 2x Schild, 2x Dolch, 2x Armbrust, Kettenhemd

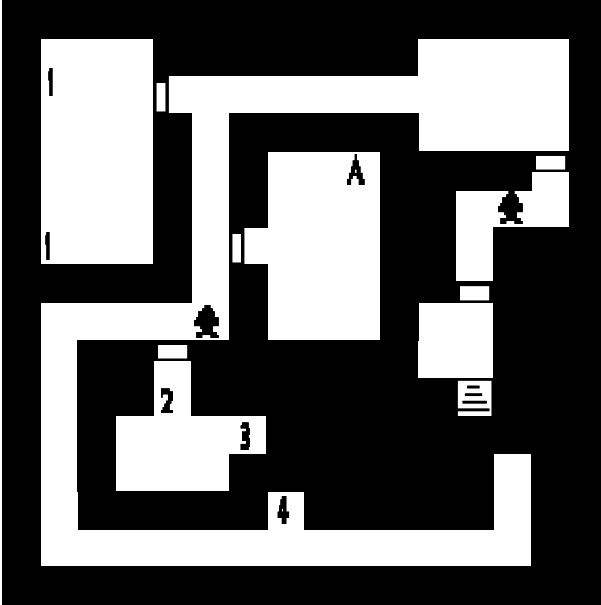
Special 1 = Hier lagern 80 Rationen

Special 2 = Falltür! Kann mittels des Hebels versperrt werden.

Special 3 = Geheimfach in der Wand: Goldener Schlüssel

DER DASPOTASCHATZ #2

Gegner auf diesem Level:
Piraten,
Estorik, ihr Anführer



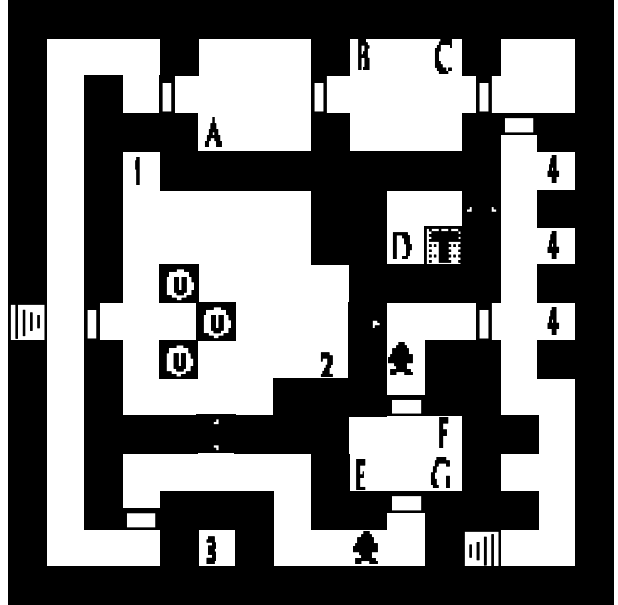
Truhe A = Wertlose Schriftstücke der Piraten.

Special 1= In einem Loch in der Wand verbirgt sich ein Hebel, den man allerdings nicht ziehen sollte, da sonst eine ätzende Flüssigkeit auf die Helden niederregnet.

EINE SPINNENHÖHLE # 1

(AUF DER STRECKE:
OTTARJE - SKJAL)

Gegner auf diesem Level:
Kultisten, Priester,
Höhlenspinnen



Truhe A = 6x Robe

Truhe B = 2x Seil, Hammer, Schaufel, Brecheisen, Kletterhaken, Heiltrank

Truhe C = 6x Wein, 6x Proviant

Truhe D = Zaubertrank, Speer (magisch)

Truhe E = 3x Robe, 3x Wein, Praios-Amulett

Truhe F = 3x Robe, 3x Wein, Praios-Amulett

Truhe G = Unter dieser Truhe führt eine Leiter nach unten.

Anmerkung zu den Truhen E und F: Wenn alle Helden die Roben anziehen, so werden sie nicht so häufig angegriffen und bekommen außerdem ein paar Abenteuerpunkte.

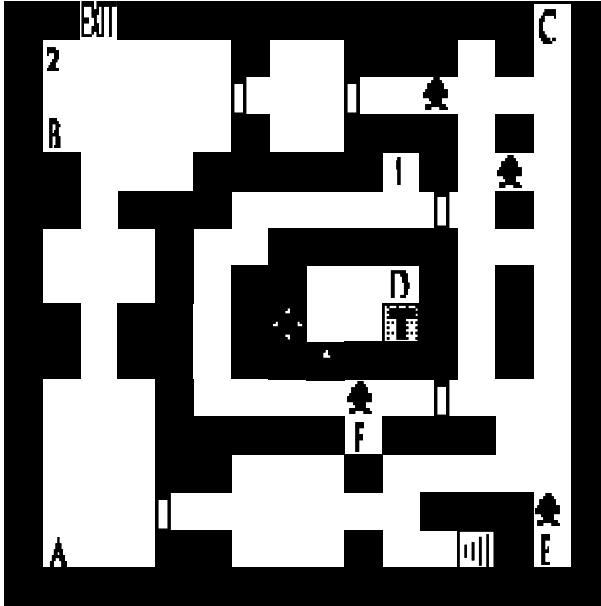
Special 1 = Die Antwort auf die Frage lautet: SPINNENNETZ. Daraufhin werden die Helden nach Level #2 in den Raum mit der Truhe D teleportiert.

Special 2 = Eine Statue des Spinnengottes mit der Inschrift: S,N,A,T,C,A,M

Special 3 = Hierher kommt man nur nach dem Teleport aus Level #1. Des Rätsels Lösung lautet: MACTANS. Dies ist der Spinnendämon (Special 2). Danach wird man nach Special 1 teleportiert.

Special 4 = Hier findet jeweils ein Kampf gegen eine Spinne statt, den die Helden sicherlich meistern werden. Den Kristall, den man danach erhält, sollte in jedem Falle mitgenommen werden.

EINE SPINNENHÖHLE #2



Gegner auf diesem Level:
Kultisten, Priester,
Höhlenspinnen,
der Hohepriester

- Truhe A = 3x Zaubertrank
 Truhe B = 10x Araxgift
 Truhe C = Leer
 Truhe D = 2x Silberschmuck, 2x Stirnreif (magisch: enthalten einen Armatutz), Roter Schlüssel, Buch (beinhaltet magische Energie)
 Truhe E = Ein Kristall
 Truhe F = Kann nicht geöffnet werden, sie ist durch eine Falle geschützt.

Anmerkung zur Truhe D: Um diese Truhe zu öffnen, braucht man die vier Kristalle. Drei findet ihr im oberen Stockwerk. (Siehe Special 4). Den vierten findet man in der Truhe E auf Level #1.

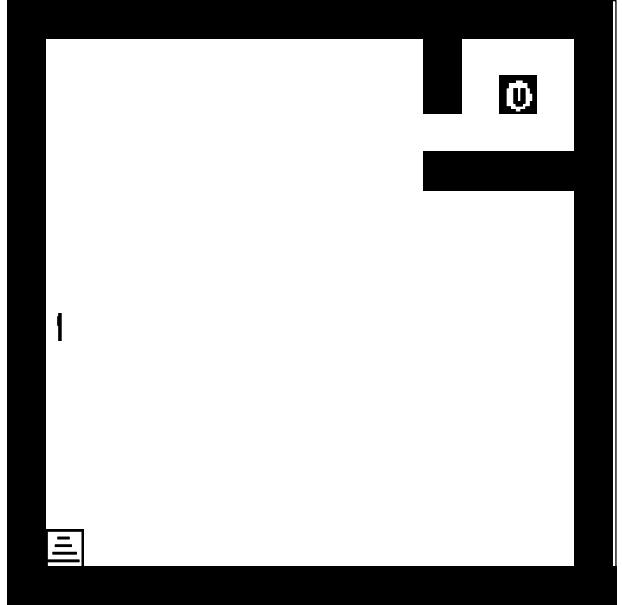
Special 1 = Das Knochenlager der Höhlenspinnen.

Special 2 = Das Gelege der Spinnenbrut. Dieses Gelege sollte nicht direkt verbrannt werden, weil sonst keine Gelegenheit bleibt, den Rest der Höhle zu erforschen und dem Hohepriester das Handwerk zu legen. Sobald das Gelege zerstört ist, müssen die Helden die Höhle durch den Spalt in der Wand (EXIT) verlassen, ansonsten erstickt man nach einigen Schritten an dem beißenden Rauch.

Das Teleportfeld neben Truhe D befördert die Gruppe nach Level #0 zu Special 3.

RUINE DES
SCHWARZMAGIERS # 1
(AUF DER STRECKE:
RYBON - THOSS)

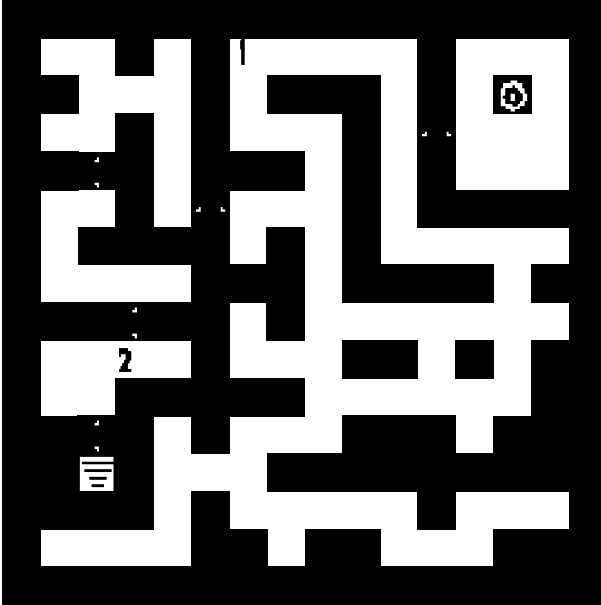
Gegner auf diesem Level:
Orks



Special 1 = Kampf gegen Orks. Man erbeutet einen Beutel mit magischem Staub.

RUINE DES SCHWARZMAGIERS #2

Gegner auf diesem Level:
Orks, Zauberer

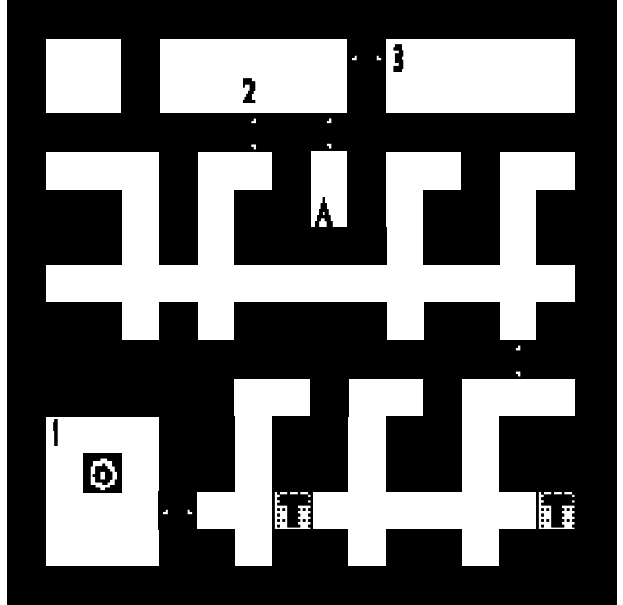


Special 1 = Eine Elfe erscheint und schenkt den Helden eine Phiole. Dieses MU-Elixier bringt +5 MU.

Special 2 = Attacke eines Zauberers und eines Orks.

RUINE DES SCHWARZMAGIERS #3

Gegner auf diesem Level:
Orks, Zauberer,
der Schwarzmagier



Truhe A = 500 Dukaten

Special 1 = Eine weitere Phiole findet sich. Hat den gleichen Effekt wie die Phiole der Elfe.

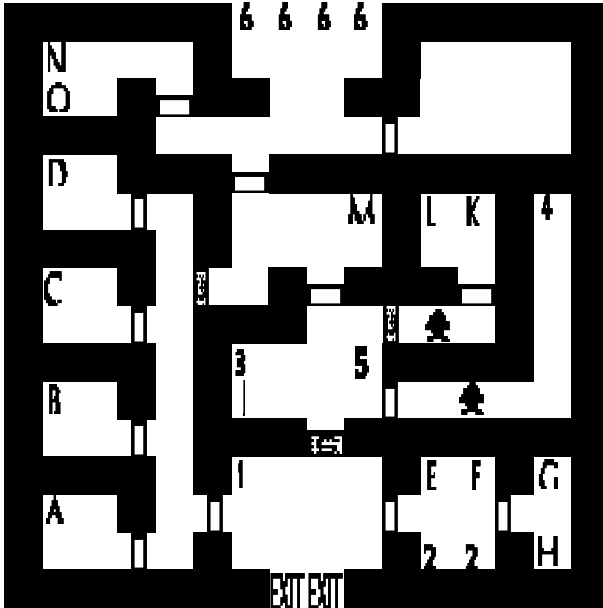
Special 2 = Kampf gegen Zauberer

Special 3 = Kampf gegen Schwarzmagier. Das erbeutete Amulett bringt +5 MR, außerdem hat er einen Teil der Karte dabei.

Anmerkung: Die Teleportfelder wirken gegenseitig. Man teleportiert jeweils vom einen zum anderen.

EINE PIRATENHÖHLE (INSEL MANREK)

Gegner in dieser Höhle:
Piraten, Thorwaler

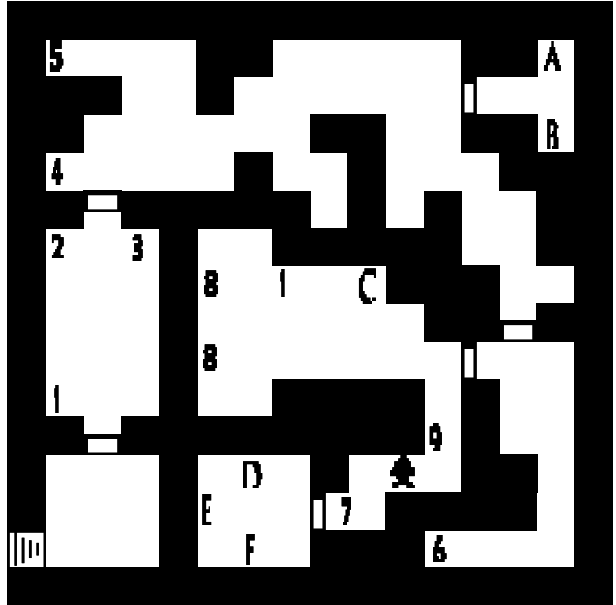


- Truhe A = Dolch, Schnapsflasche, Hemd, Silberschmuck, 2D 3S 0H
 Truhe B = Skraja, Silberschmuck, Wein, Hose, Mantel, Heiltrank, 6D 8S 0H
 Truhe C = Leer
 Truhe D = 3x Schnaps, Dolch, Heiltrank, 4D 4S 0H
 Truhe E = 50 Rationen
 Truhe F = 21 Rationen
 Truhe G = 5x Säbel, 5x Entermesser, Schwert, 2x Skraja, Orknase
 Truhe H = 2x Kurzbogen, 5x Speer, Armbrust, 200 Pfeile, 50 Bolzen
 Truhe J = Wein, Dolch, Seekarte, 20D 0S 0H
 Truhe K = Heiltrank, KL Elixier, Alchmieset, Rezept für Hylailer Feuer
 Truhe L = 4x Goldschmuck, 6x Silberschmuck, 2x Robe, 100D 0S 0H
 Truhe M = Schreibzeug, Schriftrolle, Wein, Zaubersränk, Lobpreisungen
 Truhe N = Brecheisen, Hacke, Schaufel, 2x Kriegsbeil
 Truhe O = 4x Seil, 4x Hammer, 20x Kletterhaken, Kriegsbeil

- Special 1 = Von der Suppe solltet ihr lassen, sie ist nicht sehr bekömmlich.
 Special 2 = Aus den Wasserfässern kann man bedenkenlos trinken.
 Special 3 = Hebel ragt aus der Wand. Jemand muß den Hebel in einer Stellung gedrückt halten (Gruppe teilen). Dadurch werden, je nach Stellung, die Geheimtüren und die illusionäre Wand geöffnet.
 Special 4 = Aussichtsplattform
 Special 5 = Statue von Swafnir. Hier sollte man mittels "Gegenstand benutzen" ein Netz oder einen Dreizack opfern. Dann wird die Falle hinter der Geheimtür deaktiviert und die Falle im Gang darunter aktiviert.
 Special 6 = Das Boot sollte man dümpeln lassen, ansonsten gerät die Gruppe unwiederbringlich in einen Strudel und ertrinkt.

EINE ORKBEHAUSUNG
(AUF DER STRECKE:
SKELELLEN - PHEXCAER)

Gegner auf diesem Level:
Orks, ein Oger



Truhe A = 40 Rationen

Truhe B = 8x Säbel, 3x Speere, 2x Streitkolben, Kurzbogen, 40x Pfeile

Truhe C = Diese Truhe stellt eine Frage auf orkisch. Hier muß jemand mit dem Talent Sprachen nach vorne gestellt werden. Das Lösungswort lautet: TAIRACH. In der Truhe befindet sich eine rote Mondscheibe, die im Endkampf gebraucht wird.

Truhe D = Zweihänder (magisch: unzerbrechlich)

Truhe E = Muß mit schwerem Bronzeschlüssel geöffnet werden: 853 Silberstücke

Truhe F = 2x Silberschmuck, Goldschmuck, MU Elixier, Orkdokument, 289 Silberstücke

Special 1 = Ein Orklager: Dolch

Special 2 = Ein Orklager: Schnapsflasche

Special 3 = Ein Faß mit Orkgebräu. Wer davon trinkt bekommt -1CH.

Special 4 = Lagerplatz für orkische Brandmunition. Kann vernichtet werden.

Special 5 = Dieses orkische Geschütz kann ebenfalls zerstört werden.

Special 6 = Eine stinkende Latrine.

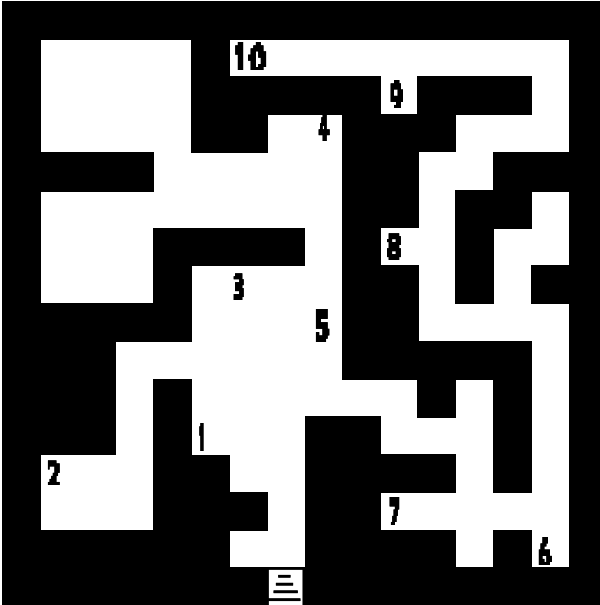
Special 7 = Diese Türe ist enorm schwer zu knacken. Durch Dietriche, Zauber oder rohe Gewalt ist hier gar nichts auszurichten. Der Hebel (Special 9) muß niedergehalten werden (Gruppe teilen), dann öffnet sich die Türe.

Special 8 = Statuen der Orkgötter Brazoragh und Tairach.

Special 9 = Ein Hebel ragt aus der Wand (Siehe Special 7).

EINE WILDNISHÖHLE
(AUF DER STRECKE:
OTTARJE - ORVIL)

Gegner auf diesem Level:
Wölfe



Special 1 = Ein silberner Helm liegt am Boden.

Special 2 = Hier sind mehrere Leichen: 2x Schwert, Orknase, 2x Dolch, Schwerer Dolch, Kettenhemd, Seil, Schaufel, Laterne

Special 3 = Ein Skelett: Säbel, Dolch, Schnaps

Special 4 = Achtung! Einsturzgefahr.

Special 5 = Im Spalt finden die Helden ein Amulett, das immun gegen Hunger und Durst macht.

Special 6 = Achtung! Einsturzgefahr.

Special 7 = Der Kothaufen kann durchsucht werden (-5 CHA).

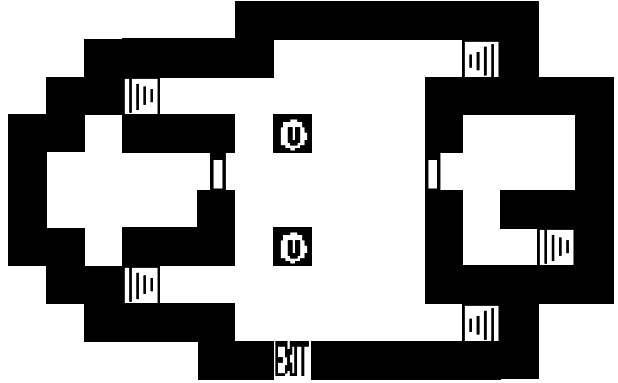
Special 8 = Eine alte Laterne.

Special 9 = Schacht führt nach unten, kann nicht begangen werden.

Special 10 = Hier fand ein unglücklicher Elf sein Ende: Dolch, Langbogen, Lederzeug, Seil, Decke, Wasserschlauch, Zunderkästchen, Flöte, Starker Heiltrank

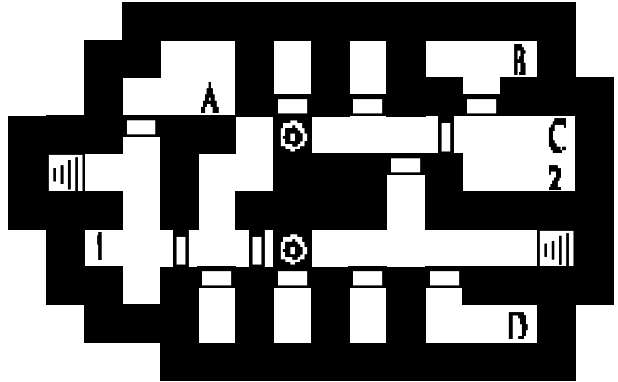
DAS TOTENSCHIFF, HAUPTDECK

Gegner auf diesem Level:
Zombies, Skelette



DAS TOTENSCHIFF, 1. UNTERDECK

Gegner auf diesem Level:
Skelette, Mumien,
Zombies



Truhe A = Dolch

Truhe B = 50 Dukaten

Truhe C = 2x Schw. Dolch, 2x Säbel, 2x Entermesser, Degen,
3x Wurfmesser, Wurfbeil, Dreizack

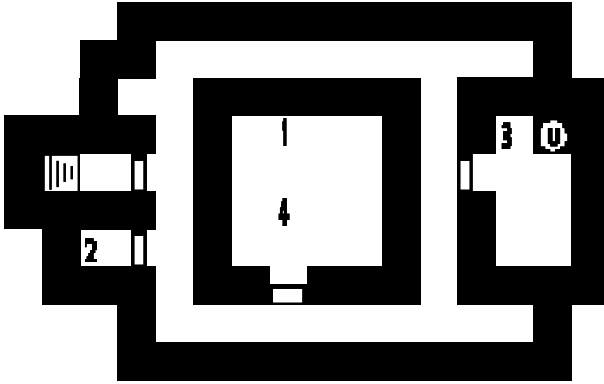
Truhe D = Die Antwort lautet: MARBO, die Truhe enthält einen zierlichen
Goldschlüssel.

Special 1 = Hier liegt eine Armbrust

Special 2 = Falltüre

DAS TOTENSCHIFF, 2. UNTERDECK

Gegner auf diesem Level:
Zombies, Mumien,



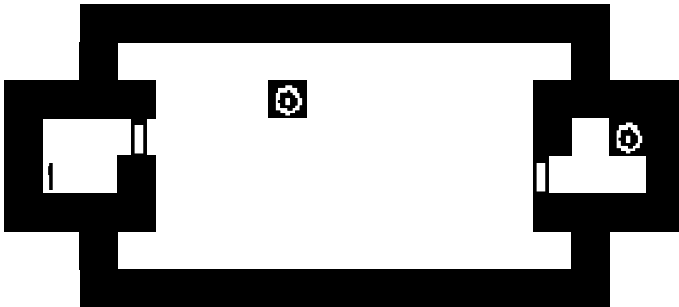
Special 1 = Falltüre

Special 2 = Hier findet man ein Amulett (beinhaltet FLIM FLAM FLUNKEL)

Special 3 = Die Leiche eines Abenteurers: Schwert, Dolch, Goldschmuck, Dietriche

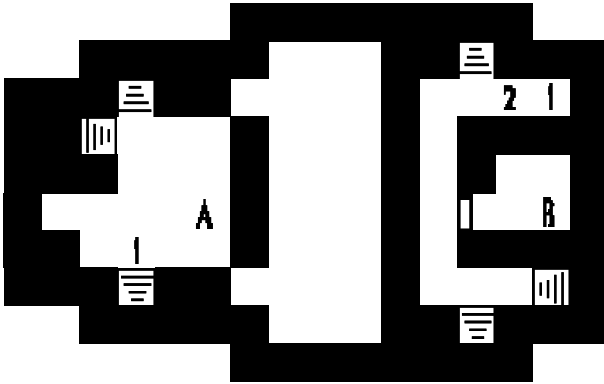
Special 4 = Nach gewonnenem Kampf erbeuten die Helden ein weiteres Amulett (darauf liegt FEUERBANN, welcher Schutz gegen Feuerangriffe bietet).

DAS TOTENSCHIFF, 3. UNTERDECK



Special 1 = Ardora von Greifenfurt (Kriegerin/Stufe 7) wird hier gefangengehalten. Nachdem sie befreit wurde, bietet sie an, die Gruppe zu verstärken.

DAS TOTENSCHIFF, 1. OBERDECK



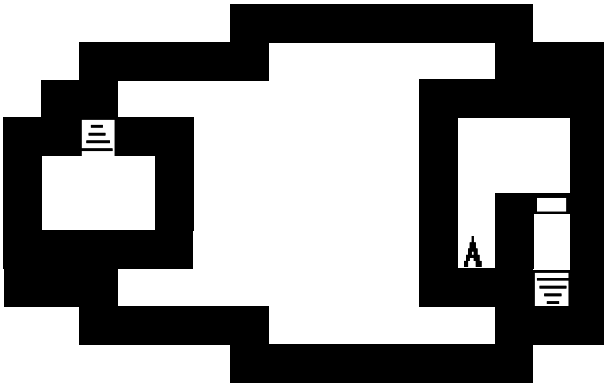
Gegner auf diesem Level:
Mumien, Skelette

Truhe A = Entermesser, 3x Seil, Hammer, Kriegsbeil, Wurfhaken
 Truhe B = Säbel, Mengbilar, Schnaps, Laterne, Öl, Schreibzeug, Pergament, Schriftrolle, Silberschmuck, Heiltrank

Special 1 = Falltüre

Special 2 = Hier liegt ein Säbel.

DAS TOTENSCHIFF, 2. OBERDECK



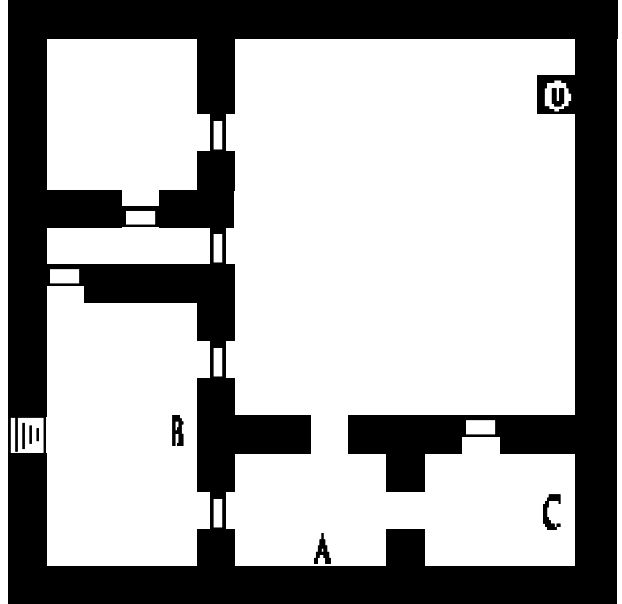
Gegner auf diesem Level:
der Dämon

Truhe A = Diese Truhe läßt sich nur mit dem zierlichen Goldschlüssel öffnen. In der Truhe befindet sich der Dämon, den es zu bekämpfen gilt. Danach sollte man sich beeilen, das Totenschiff zu verlassen, wenn nicht mit in die Tiefe gerissen werden will.

HYGGELIKS HÖHLE #1

(NEBEN DER STRECKE:
PHEXCAER - SKELELEN,
ENDDUNGEON: NUR MIT
GENÜGEND KARTENSTÜCKEN
ZU FINDEN)

Gegner in diesem Level:
Zombies



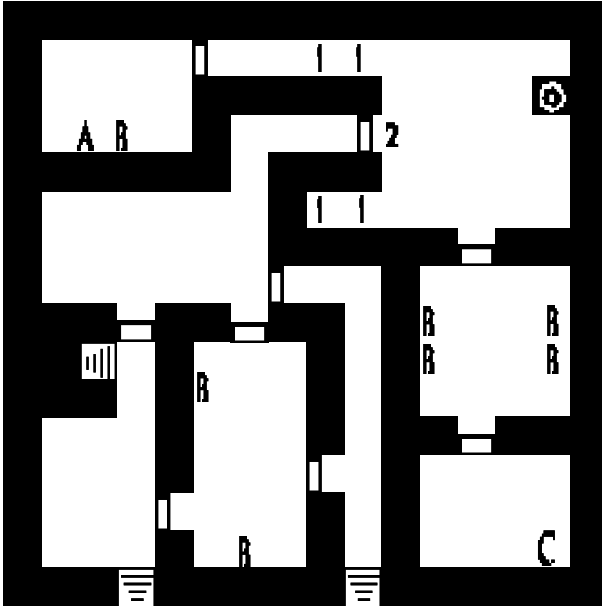
Truhe A = Alte Kleidungsstücke

Truhe B = Leer

Truhe C = Alte Kleidungsstücke

Anmerkung: Die Luke nach unten muß erst gefunden werden, sie ist unter Geröll versteckt.

HYGGELIKS HÖHLE #2



Gegner auf diesem Level:
Zombies

Truhe A = Alte Kleidungsstücke

Truhe B = Leer

Truhe C = Enthält Götterstatuetten, sie können nicht genommen werden

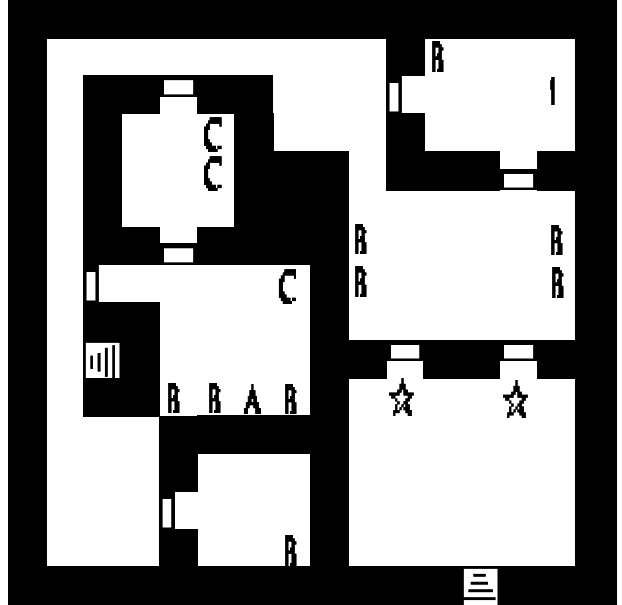
Special 1 = Spiegelwand

Special 2 = Die Türe ist läßt sich nur folgendermaßen öffnen:

Man muß die Gruppe teilen und in den Spiegelgängen gegenüber stellen. Ein Bildschirmnachricht besagt, daß man sich sehen kann. Dann muß man die Gruppe wieder zusammenführen, ohne sich zu bewegen. Nun erscheint die Meldung, daß man sich zwar an den Händen halten, aber nicht zueinander hingehen könnt. Doch nun ist ein Hebel-Icon sichtbar. Man muß jeweils den Hebel auf der anderen Seite des Spiegels ziehen und, siehe da, die Türe öffnet sich.

HYGGELIKS HÖHLE #3

Gegner in diesem Level:
Zombies, Skelette,
Hyggelik



Truhe A = Alte Kleidungsstücke

Truhe B = Leer

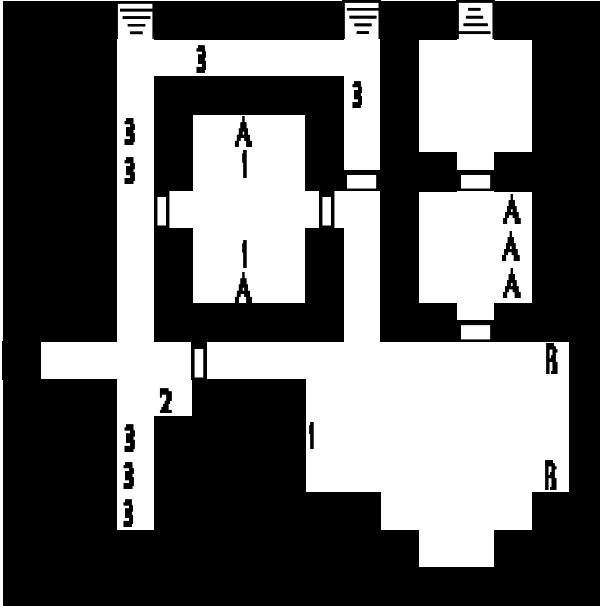
Truhe C = Verdorbene Nahrung (verursacht Übelkeit)

Special 1 = Hier liegen uralte Goldmünzen, die man auf keinen Fall nehmen sollte, sonst hängt man in dieser Ruine für immer fest.



= Hier wartet der untote Hetmann Hyggelik mit acht Zombies und zwei Skeletten. Besteht man diesen Kampf, übergibt er einem Helden Grimring, die Schicksalsklinge.

HYGGELIKS HÖHLE #4



Gegner in diesem Level:
Mumien, Zombies

Truhe A = Leer

Truhe B = ein enormer Schatz (Goldschmuck soviel man tragen kann)

Special 1 = Die verfluchten uralten Goldmünzen. Sollten in keinem Fall mitgenommen werden.

Special 2 = Eine verrostete Spitzhacke.

Special 3 = Schutt und einsturzgefährdete Decke.