

CURSE OF THE AZURE BONDS

Abenteurer-Journal



EINFÜHRUNG

— oder —

Was machen wir überhaupt in Tilverton?

Journal-Eintragung 1

"Ich beginne heute mit einem neuen Journal. Mein altes ist zusammen mit der ganzen Ausrüstung unserer Gruppe verloren gegangen. Ich schreibe dies nieder, um etwas Sinn aus unseren etwas bruchstückhaften Erinnerungen zu machen.

Wir haben uns alle darauf geeinigt, nach Tilverton zu gehen und die verschwundene Prinzessin Nacacia von Cormyr zu suchen. Tilverton befindet sich an der Grenze von Cormyr zu den Dalelands. Hier wurde auch die Prinzessin zum letzten Male gesehen.

Die Gerüchte besagen, daß die jüngste Tochter des Königs Azoun, Prinzessin Nacacia, vor über einem Jahr von zu Hause weglief. Zusammen mit einem Kleriker von Tilverton namens 'Gharri von Gond' floh sie vor einer vorher arrangierten Hochzeit.

Die letzten Gerüchte, die wir gehört haben, besagen, daß Nacacia und Gharri sich verstritten haben und daß die Prinzessin zuletzt in der Umgebung von Tilverton gesehen wurde. Der König verspricht demjenigen eine große Belohnung, der ihm seine Tochter zurückbringt. Eine kleine Abenteurergruppe wie wir könnte sich einige mächtige Freunde machen, wenn sie die Prinzessin findet und zu ihrem Vater zurückbringt.

Irgendwo entlang der Straße nach Tilverton wurden wir überfallen. Die Straßenräuber müssen unsichtbar gewesen sein, denn einige in unserer Gruppe fielen nieder, bevor wir überhaupt wußten, was los war. Ich kann mich schemenhaft an dunkle Gesichter mit grimmig aussehenden Helmen erinnern, die mit Armbrüsten in unsere Mitte feuerten. Die Treffer der Pfeile waren nicht tödlich, doch wer getroffen wurde, fiel sofort nieder. Ich kann mich noch dran erinnern, daß ich in den Arm getroffen wurde. Die Wunde schmerzte wie Feuer. In meinem Kopf drehte sich alles.



Kurz bevor es endgültig schwarz um meine Augen wurde, dachte ich mir, daß dies ein unwürdiges Ende eines so erfahrenen Abenteurers sei.

Doch wir erwachten in Tilverton und unsere Wunden waren geheilt. Unsere Ausrüstung ist weg, doch wir haben etwas Geld gefunden. Jetzt müssen wir uns erst einmal eine neue Ausrüstung kaufen.

Ich habe von einem Diener das Datum aufgeschnappt, doch ich konnte es kaum glauben. Wenn er Recht hat, ist etwa ein Monat seit dem Überfall vergangen. Alles mögliche kann in diesem Zeitraum passiert sein.

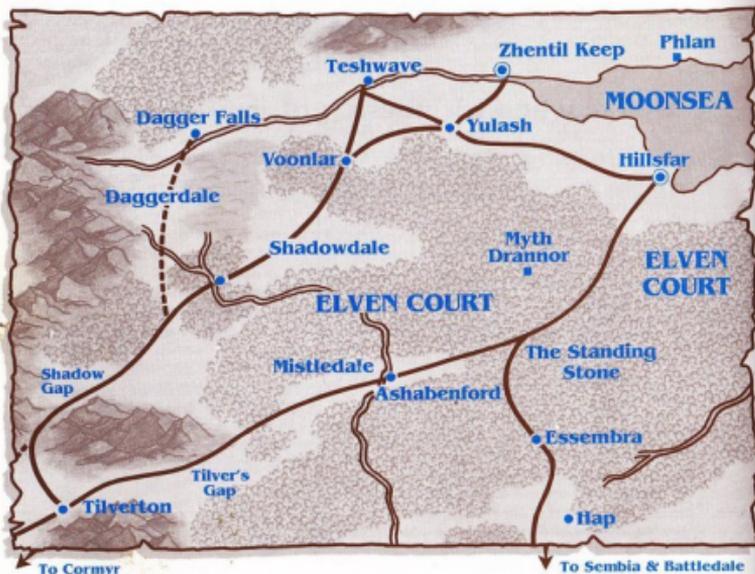
Und es sieht so aus, als ob es auch geschehen ist. Jeder von uns wachte mit fünf azurblauen Symbolen an unseren Schwaertarmen auf. Die Symbole sind keine Tätowierungen, sondern scheinen unter der Haut zu sein. Manchmal fühlen sie sich so an, als ob sie sich bewegen.



Wir haben uns eine Strategie überlegt. Unsere Zauberer werden ihre Zaubersprüche vorbereiten. Dann besorgen wir uns einige neue Waffen und Rüstungen. Und schließlich schauen wir uns in Tilverton um und versuchen herauszubekommen, was hier los ist. Es muß jemanden geben, der uns eine Antwort geben kann. Und mir macht es überhaupt nichts aus, wenn ich die Informationen aus jedem Weisen, Priester und Gastwirt dieser Stadt ausquetschen muß.

Ich habe mir einige Notizen zueinander gemacht. Auf unserer Suche können diese Informationen von Wichtigkeit sein. Meine Aufzeichnungen beginnen auf Seite."





WICHTIGE GEOGRAPHISCHE INFORMATIONEN ÜBER DIE DALELANDS

Das Gebiet auf der Karte erstreckt sich von Tilverton im Südwesten bis nach Phlan im Nordosten. Der größte Teil des Elven Court, die westlichen Ufer des Moonsea und einige der Täler, die den Elven Court umgeben, erscheinen ebenfalls auf der Karte. Das Gebiet ist kaum bewohnt, wobei sich alles auf die Städte und Dörfer, manchmal sogar nur Bauernhöfe, in den dazwischenliegenden Tälern

konzentriert. Alle Orte auf der Karte werden weiter unten beschrieben.

Cormyr ist eine große zivilisierte Nation im Süden und Westen der Dalelands. Die Mächtigen von Cormyr dehnten ihren Einfluss in Richtung Norden aus, als sie die Stadt Tilverton einnahmen. Doch weitere Expansionsbestrebungen sind nicht bekannt. Dagger Falls ist eine Bauerngemeinschaft am Fluß Tesh und zugleich die größte Siedlung im Daggerdale, dem Tal der Dolche, wie es auch

manchmal genannt wird. Die Einwohner von Dagger Falls haben etwas gegen sämtliche Fremdlinge. Sie befürchten, daß die Ausdehnung des Machtbereichs von Zhentil Keep irgendwann ihre Unabhängigkeit bedrohen wird.

Die Dalelands erstrecken sich über die fruchtbaren Gebiete um den Elven Court. Es befinden sich viele Täler ("Dales") in der Umgebung des Court: Shadowdale (Schattental), Mistledale (Mistetal), Battledale (Tal der Schlachten) und Daggerdale (Tal der Dolche).

Der Elven Court war vor langer Zeit das Zentrum der Elfen-Zivilisation, die um den Moonsea wohnte. Als die Elfen den Wald während des "Großen Rückzuges" leer zurückließen, wurde er von bösen Kreaturen überrannt, die sich mit der Zeit vervielfältigten und jetzt bis in die tiefsten Winkel des Waldes vorgedrungen sind. Einige glauben sogar, daß sie sich irgendwann zu einer großen Gefahr für die umliegenden Dalelands entwickeln werden.

Essembra ist das Handelszentrum von Mistledale. Battledale hat viele Auseinandersetzungen gesehen, denn viele bittere Feinde tragen ihre Konflikte lieber hier aus, als daß sie ihr eigenes Territorium verwüsten. Mit dem Rückzug der Elfen hat Battledale einiges an seiner früheren Macht eingebüßt.

Hillsfar war früher das größte Handelszentrum zwischen den Elfen des Elven Court und den Menschen vom Moonsea. Doch nach dem Rückzug der Elfen geriet Hillsfar unter die

Kontrolle eines skrupellosen Diktators. Er hat seine Privatarmee der Roten Federn ausgebaut und ist im Moment in einen Krieg mit den Truppen von Zhentil Keep um die Ruinen von Yulash verwickelt, in dem er die Oberhand zu gewinnen scheint.

Mistledale ist eine ruhige Bauerngemeinschaft. Die größte Siedlung ist Ashabensford, wo die Straße von Hillsfar nach Tilverton den Fluß Ashaba überquert.

Tilverton den Fluß Ashaba überquert.

Myth Drannor war eine große Elfenstadt inmitten des Elven Court, die von den Elfen leer zurückgelassen wurde. Böse Kreaturen, die von der magischen Kraft dieser ehemaligen Elfensiedlung angezogen wurden, drangen schnell bis zu diesem Ort vor und haben ihn in eine unheilvolle Ruine verwandelt.

Shadowdale ist der Name einer Stadt und des umliegenden Gebiets, wo die Straße von Tilverton nach Voonlar den Fluß Ashaba überquert. Shadowdale ist

ein beliebter Treffpunkt für Abenteurer und empfängt diese mit offenen Armen, da sie Macht, Reichtümer und Schutz für die Stadt mit sich bringen. Hier ist außerdem das Zuhause des Weisen Elminster.

Der "Standing Stone" (Stehende Stein) ist ein Denkmal, das errichtet wurde, um an die Unterzeichnung des Vertrages zu erinnern, in dem die Elfen den Menschen erlaubten, sich in den Dalelands niederzulassen. Er befindet sich in der Nähe der Ruinen von Myth Drannor.

Teshwawe ist eine mittelgroße Stadt, die vor kurzem von den Truppen aus Zhentil Keep besetzt wurde. Bisher ist die Besetzung ruhig



Gauntlet of Moander



abgelaufen, und die Besatzer sind sich im Moment sicher, daß sie die Bevölkerung genug eingeschüchtert haben.

Tilverton ist ein kleine Stadt an der südwestlichen Grenze zum Königreich von Cormyr, dessen 7. Armee kürzlich die Stadt besetzt hat. Die Besatzer trafen jedoch auf keinen Widerstand, und die Bevölkerung der Stadt scheint froh darüber zu sein, daß sie unter dem Schutz von Cormyr steht.

Voonlar ist eine Stadt des Bösen, die sich mit Zhentil Keep zusammengetan hat. Truppen von Voonlar versuchten bereits mehrmals, ins Shadowdale vorzudringen, wurden aber jedesmal wieder zurückgeschlagen.

Yulash kann man heute nur noch als Ruine bezeichnen, die an der einzigen Handelsroute zwischen Zhentil Keep und den zivilisierten Ländern des Südens liegt. Im Moment steht die Stadt unter der Kontrolle der Roten Federn von Hillsfar, nachdem diese Söldnerarmee die Truppen von Zhentil Keep in einer erbitterten Schlacht vertrieben hat. Beide Seiten bereiten sich gerade auf eine neue Auseinandersetzung vor.

Zhentil Keep ist eine Hauptstadt, die gegenwärtig unter der Kontrolle der bösen Zhentrim steht. Der Einfluß der Stadt hat sich sowohl nach Westen als auch nach Süden ausgedehnt, und viele fürchten, daß die Ausdehnung ihrer Macht noch weiter schreiten wird.

Die WICHTIGSTEN MACHTGRUPPEN IN DEN DALELANDS

Die Armee von Zhentil Keep steht anscheinend nicht so sehr unter der Kontrolle des Stadtstaates selber als vielmehr unter dem Einfluß der bösen Zhentrim. Die Armee hat vor kurzem die Stadt Teshwave eingenommen,

kontrolliert die Route nach Voonlar und kämpft im Moment mit den Truppen von Hillsfar um die Ruinen von Yulash. Die Armee zeichnet sich durch eine enge Kooperation von Kämpfern, Zauberern und Klerikern aus. Außerdem benutzt es Terrorkommandos von Klerikern, Zauberern und Magiern mittlerer Level, die ihren Schaden hinter den feindlichen Linien anrichten.

Mitglieder des Kultes von Moander beten einen bösen Gott der Dunkelheit an, dessen Macht sich früher einmal auf Yulash konzentrierte. Vor langer Zeit wurde Moander von den Elfen auf eine andere Ebene verbannt, wodurch sein Einfluß verringert wurde. Seither hat sich der Kult auf einige wenige Fanatiker beschränkt. Diesem Kult gelang es jedoch, die ersten azurblauen 'Bonds' zu entwickeln und Moander für kurze Zeit in die Realms zurückzubringen. Nach einer schweren Magie-Schlacht um Westgate wurde er jedoch erneut verbannt. Sein treuer Kult schmiedete sofort einen neuen Komplott, um seinen Meister wieder zurückzuholen. Moanders Zeichen ist eine Hand mit einem Mund auf dem Handinnenr.

Der Weise Elminster ist der berühmteste Einwohner von Shadowdale. Er ist ein mächtiger Magier, dessen Alter unbekannt ist. Elminster unterrichtet nicht mehr und arbeitet auch nicht mehr für andere, doch er untersucht Gegenstände und Situationen, die eine Gefahr für die Realms bilden könnten.

Die Flammenmesser ('Fire Knives' oder auch 'Flame Knives') sind eine Organisation von Dieben und Mördern, die zu ihrer Blütezeit in Cormyr großen Einfluß hatte. König Azoun IV vertrieb die Flammenmesser aus ihrer komfortablen Nische, und bis heute haben sie keine neue Heimat gefunden.

Sie schworen, daß sie König Azoun IV töten wollten, und schlossen sich zu diesem Zwecke dem ersten 'Bond'-Projekt an. Nach dem ersten Flasko zogen sich die Flammenmesser, die noch überlebten, in die Grenzgebiete von Cormyr zurück. Es geht das Gerücht um, daß ein weiterer Attentatsversuch gerade vorbereitet wird. Das Symbol der Flammenmesser ist ein von Flammen umgebener Dolch.

Die Harper sind eine höchst geheime Vereinigung von Bardern und Förstern ('Rangers') von hohen Levels. Ihre genauen Absichten sind nach wie vor unbekannt, doch es ist bekannt, daß sie gute Projekte unterstützen und bösen Gruppen wie den Zhentrim Widerstand leisten. Die Harper arbeiten normalerweise hinter den Kulissen, um die Verschörungen des Bösen mit dem geringstmöglichen Aufwand bloßzustellen.

Die Ritter von Myth Drannor bewachen die Ruinen von Myth Drannor, von denen ungeheure Kräfte und unendliche Gefahren ausgehen. Sie halten die unglaublichen Monster in der Stadt gefangen und verhindern natürlich auch, daß unerfahrene Abenteurer in die Stadt eindringen und zu Schaden kommen.

Unter den Roten Federn ('Red Plumes') von Hillsfar faßt man alle Truppen zusammen, die für die Stadt Hillsfar kämpfen. Die Stadt hat Söldner aus den verschiedensten Kreisen angeheuert, die alle unter dem Banner der Roten Federn kämpfen. Vor kurzem hat diese Armee großen Zulauf bekommen, nachdem sie die Kontrolle über die Ruinen von Yulash gegen die Armee von Zhentil Keep errungen hat.

Die Roten 'Wizards' von Thay sind die mächtigen, zugleich aber auch paranoiden Zauberer, die das Königreich von Thay regieren.

Thay ist ein böses Königreich, das ganz im Osten von den Dalelands liegt. Einfluß in Thay gewannen sie, als sie andere Zauberer bloßstellten, magische und politische Macht gewannen und die feindlichen Fraktionen in Thay gegeneinander ausspielten. Ihrer Ansicht nach ist jeder in den Realms ein Feind von Thay. Jeder Rote Wizard hat sein eigenes Symbol.

Die königliche Familie von Cormyr regiert das Königreich von Cormyr. Im Moment regiert König Azoun IV, ein mächtiger Krieger und gerechter König. Azouns Berater und Lehrer ist der mächtige Zauberer Vangerdahast. Eine der Töchter des Königs, die Prinzessin Nacacia, verschwand vor etwa einem Jahr. Man sagt, daß sie mit einem Priester namens Gharr von Gond geflohen ist, einem Mitglied des Tempels von Gond in Tilverton. Auf die Rückführung der Prinzessin steht eine Belohnung. Es geht auch das Gerücht um, daß sich der König incognito auf die Suche gemacht hat.

Tyranthraxus ist ein böser Geist, der bis vor kurzem in und um den Ruinen von Phlan großen Einfluß besaß. Er kontrollierte Phlan mit menschenähnlichen Monstern und hoffte, diese Stadt in seine Machtbasis für die Eroberung des Moonsea umwandeln zu können. Es hieß, daß er seine Macht aus einem Tor zwischen den Ebenen zog, dem Pool of Radiance. Seine Macht bestand darin, mächtige Kreaturen beherrschen zu können und zu fliehen, selbst wenn die körperliche Form der bösen Kreaturen tödlich getroffen war. Vor einem Jahr wurde Phlan jedoch von einer Gruppe von Abenteurern befreit und Tyranthraxus von ihr geschlagen. Sein Geist wurde in den Pool of Radiance zurückgesaugt, worauf dieser Tümpel austrocknete.

Die Gläubigen von Bane ('Worshipper') sind um den Moonsea herum konzentriert, doch ihr Einfluß erstreckt sich über die gesamten





Forgotten Realms™ Bane ist der Gott des Hasses, Hasses und der Tyrannei. Der größte Tempel von Bane ist der 'Black Lord's-Altar' in Mulmaster. Der zweitgrößte Tempel liegt in Zhentil Keep und heißt 'Dark Shrine'. Banes Symbol ist eine schwarze Hand vor rotem Hintergrund.

BESCHREIBUNG DER BESTIEN IN DEN DALELANDS

Dies ist eine Liste aller Monster, die Sie in und um die Dalelands herum und an den westlichen Ufern des Moonssee vorfinden. Einige Monster können einem das Blut erstarren lassen, und einige Monster sind mächtiger als andere.

Der Ruf eines Monsters wird in Levels angegeben, der als römische Zahl nach deren Namen erscheint. Ein Monster des Levels I besitzt weniger Macht, als ein gut ausgerüsteter Kämpfer, der gerade am Anfang seiner Karriere steht. Ein Monster des 10. Levels kann kräftiger sein als mehrere Helden zusammen. Die Stärke eines Monsters steigt um ein beträchtliches zwischen den Levels VI und VII.

Anhkeg (VI): Großes, sich eingrabendes Insekt mit großen Unterkiefen. Spuckt mit einer starken Säure.

Beholder (X): Diese kugelförmigen Monster besitzen zehn Augen, die alle tödlich sein können. Der Angriff eines Beholders wird gefährlicher, je näher man an dieses Monster herangeht. Das mächtige Auge in der Mitte kann Zaubersprüche aufheben. Beholders zählen zu den mächtigsten Kreaturen in den Realms.

Black Dragon (VII): Der Atem dieses mächtigen schwarzen Drachens besteht aus Säure, ihre Klauen sind kräftig und zubeißen können sie auch.

Bugbear (IV): Abscheulicher Kobold in Riesengestalt, der über sieben Fuß groß ist. Solch ein 'Schreckgespenst' mag etwas unbeholfen aussehen, ist jedoch ein schneller Kämpfer und sehr verstopfen.

Krokodil (III): Große Reptilien mit kräftigen Kiefern.

Centaur (IV): Gute Kreatur, halb Mensch und halb Pferd. Guter Kämpfer und wertvoller Kampfgefährte.

Displacer Beast (VI): Große schwarze Kreatur von Puma-Gestalt mit zwei Fangarmen im Rücken. Diese Kreatur kann einige Fuß entfernt von seiner eigentlichen Position erscheinen.

Hund (II): Diese treuen Gefährten des Menschen werden oft dazu trainiert, wie wild um sich zu beißen.

Dracolich (X): Es heißt, daß diese Kreatur vom 'Drachenkult' erschaffen wurde. Ein Dracolich ist ein mächtiger untoter Drache. Die Kräfte stammen von Lurchen und Drachen. Er benutzt seinen Atem als Waffe und kann durch eine Berührung jemanden lähmen.

Efreeti (VII): Großer mächtiger Geist von der Elementarebene des Feuers. Ist sehr arrogant und nur einem mächtigen Herren gegenüber gehorsam.

Etin (VII): Sieht aus wie ein riesiger zweiköpfiger Orc. Sehr stark, schwingt normalerweise zwei mit Nägeln bestückte Knüttel, die schreckliche Wunden im Kampf verursachen können.

Gas Spore (II): Diese fliegenden Kugeln ähneln Beholders, sind in Wahrheit jedoch zuträglich. Bei einem Angriff können sie explodieren.

Giant Slug (VII): Diese Riesenkreaturen können mit einer starken Säure spucken und widerstehen Waffenangriffen.

Giant Spider (IV): Eine 'Riesenspinne' mit einem giftigen Biß.

Griffin (VI): Ein Greif besitzt große Krallen und einen rasiemesserscharfen Schnabel.

Hell Hound (VI): Diese Kreaturen einer anderen Ebene sehen aus wie Wölfe, doch sie atmen Feuer und können unsichtbare Charaktere auffinden.

Hippogriff (III): Ein 'Pferdgreif' ist ein Kreatur, dessen Oberkörper und Kopf einem Adler gleichen, während Unterkörper und Beine von einem Pferd stammen.

Lizardman (III): Echsenähnliche Menschen. Sind sowohl Pflanzen-als auch Fleischfresser, ernähren sich jedoch mit besonderer Vorliebe von Menschenfleisch.

Manticore (VI): Dieser Vogel feuert mit seinen Schwanzfedern, als ob sie Pfeile wären. Diese treffen in der Tat mit der Wucht einer Armbrust.

Margoyl (V): Diese Monster aus Stein sind immun gegen normale Waffen und greifen mehrmals mit ihren scharfen Klauen und Speißen an.

Medusa (VI): Eine abscheuliche Frau, deren Haare aus Schlangen bestehen. Ihr Blick läßt einen Mann zu Stein erstarren.

Minotaur (VI): Mensch mit Stierkopf. Grausame Menschenfresser, die Sie normalerweise in Labyrinth finden.

Monkey (II): Diese Affen werden manchmal von Dieben ausgebildet, bestimmte Aufgaben auszuführen.

Nco-Otyugh (VII): Eine kräftigere Form eines normalen Otyugh. Diese getarnten Aasfresser greifen mehrmals an und besitzen einen gut gepanzerten Körper.

Ogre (IV): Ein 'Ungeheuer' ist eine große, ubelgelaunte und häßliche Kreatur in



Menschengestalt und zugleich ein starker Kämpfer.

Otyugh (VI): Diese Aasfresser besitzen lange Tentakeln, mit denen sie den Müll in ihr höhlenartiges Maul schieben.

Owl Bear (V): Diese Kreaturen mit rasiemesserscharfen Schnäbeln ergreifen ihre Opfer und umarmen sie, wobei großer Schaden angerichtet wird.

Phase Spider (VI): Eine 'Phasenspinne' kann sich in eine Dimension 'hineinschieben' und wieder 'herausziehen'. Erscheint normalerweise nur zum Angriff und zieht sich sofort wieder zurück.

Rakshasa (VII): Diese bösen Geister benutzen Phantasiebilder und falsche Höflichkeiten, um in einem Moment der Unaufmerksamkeit zuzuschlagen. In einem Kampf entpuppen sich diese Kreaturen als kräftige Kämpfer und Magier, die gegen die meiste Magie immun sind. Ein geweihter Pfeil einer Armbrust kann sie vernichten.

Salamander (VII): Diese Kreaturen bevorzugen Temperaturen von 300 Grad oder mehr und kämpfen mit glühend heißen Waffen.

Shambling Mound (VII): Ähneln einem watschelnden Haufen von Moos und Schleim. Sie greifen mit keulenähnlichen Waffen an und können einen Gegner völlig mit Schleim bedecken. Sind immun gegen Feuer und werden durch Blitze nur noch stärker.

Storm Giant (IX): Die mächtigsten und am meisten respektiertesten Riesen. Sind sehr intelligent, physisch überlegen und besitzen große magische Kräfte. Benutzen mächtige Blitze.

Thri-kreen (VI): Intelligente fleischfressende Insektenmenschen, die in Höhlen wohnen. Haben vier Arme und einen giftigen Biß, der ihre Gegner paralyisiert.



Troll (VI): Ein großer, starker und häßlicher Mensch, dem Furcht ein fremdes Wort ist und der Wunden heilen kann.

Vegepygmie (III – IV): Halbintelligente Pflanzen, die in den verschiedensten Formen auftauchen können und häufig mit einfachen Waffen kämpfen.

Worg (IV): Diese bösen, wölfähnlichen Kreaturen sind halb-intelligent und greifen am liebsten im Rudel zusammen mit anderen Kreaturen an.

Wyvern (VII): Entfermt mit Drachen verwandt. Beißt und hat einen Giftstachel im Schwanz.

EIN GESCHICHTLICHER ÜBERBLICK ÜBER DIE DALELANDS UND DEN 'ELVEN COURT'

Vor 1357 Jahren fanden die ersten nach Norden vordringenden Menschen den 'Elven Court' vor, ein riesiges Waldgebiet südlich des Moonsea ('Mondsee'). Diese Menschen erhielten die Erlaubnis, sich in den Tälern ('Dales') niederzulassen, die den Wald umgaben. So wurden die verschiedenen Dalelands gegründet. Der 'Standing Stone' (Stehende Stein) wurde errichtet, um an dieses Ereignis zu erinnern.

Nach diesem Vertrag wurden die verschiedenen menschlichen Siedlungen der Dalelands gegründet. Diese waren Shadowdale, Mistedale, Daggerdale und Battledale. Die Siedlungen dehnten sich um ihre verschiedenen Zentren aus: Shadowdale, Ashabenford, Dagger Falls und Essembrä.

Im Süden und Osten des Waldes lag das sich ausdehnende menschliche Königreich Sembia.

Die Sembianer begannen, den Wald für ihre Schiffe abzuholzen. Die Elfen bereiteten dem jedoch ein Ende, als Sie die Sembianer vor 475 Jahren in der 'Schlacht der Singenden Pfeile' vernichtend schlugen. Nach der Schlacht wurde ein Abkommen zwischen den Sembianern und den Elfen getroffen, das es den Menschen erlaubte, eine Straße von Sembia im Süden durch den 'Elven Court' bis zum Moonsea zu bauen, die am 'Standing Stone' vorbeiführte. Wo die Straße auf den Moonsea traf, wurde die Stadt Hillsfar gegründet.



Helm of Dragons

Im Süden und Westen des Elven Court liegt das menschliche Königreich von Cormyr. Die Armee von Cormyr hat vor kurzem die Stadt Tilverton bezetzt, doch die weitere Ausdehnung wird durch das südliche Ende der Desertmouth Mountains verhindert. Shadow Gap (Schattenschlucht) und Tilver's Gap (Schlucht von Tilver) sind die einzigen Wege, die durch das Gebirge führen, doch der König von Cormyr hat es bisher noch nicht riskiert, seine Armee durch die gefährlichen Gebirgspässe zu schicken.

Hillsfar und andere große Städte am Moonsea begannen zu florieren. Zhentil Keep erreichte großen Einfluß und zerfiel wieder, bevor die Zentren die alte Macht wiederherstellten. Phlan entwickelte sich ebenfalls zu einem Handelszentrum, wurde dann von einer Pest befallen und schließlich durch die Drachenflüge zerstört, bevor eine Gruppe von Abenteurern die Stadt vor der Versklavung rettete.

Nördlich des Elven Court wuchsen die Städte in

den Dalelands. Yulash florierte als Zentrum der Gläubigen von Moander, bis die Elfen ihn in die Verbannung schickten. Teshwave entwickelte sich als eine Flußstadt, bevor es von den Truppen aus Zhentil Keep besetzt wurde. Voonlar entwickelte sich am Rand des Elven Court, obwohl die ständigen Angriffe gegen Shadowdale immer wieder zurückgeworfen wurden. Um den gesamten Elven Court herum wimmelte es nur so von Menschen, die Städte errichteten, die Wälder abholzten und das Land nach ihren eigenen Vorstellungen gestalteten.

Aber die 'Schlacht der Singenden Pfeile' und die Straße von Sembia nach Hillsfar starteten eine große Debatte unter den Elfen. Konnten Elfen und Menschen in Frieden nebeneinander leben oder war der Expansionsdrang der Menschen eine Gefahr für den Lebensstil der Elfen? Hunderte von Jahren diskutierten die Elfen im Geheimen darüber. Vor wenigen Jahren schließlich wurde die Entscheidung getroffen und die Elfen begannen ihren Rückzug.

Dies kam für die Menschen in der Umgebung des Elven Court als eine völlige Überraschung. Fast über Nacht schienen die Einwohner des Waldes und der großartigen Stadt Myth Drannor verschwunden zu sein. Nachdem die Elfen ihre Entscheidung getroffen hatten, setzten sie dies schnell in die Tat um. Einige der Elfen, die in den Gemeinschaften außerhalb des Waldes lebten, folgten ihnen, doch andere blieben.

Der Rückzug hatte ein riesiges Gebiet unbewohnt zurückgelassen, und böse Mächte waren sofort da, um das Machtvakuum zu füllen. Der lichte Eifenwald wurde schnell düster, was ein schlechtes Omen war. Die sagenumwobene Stadt Myth Drannor zerfiel zu



Ruinen und wurde von bösen Kreaturen überrannt. Die Straße von Sembia nach Hillsfar war kein sicherer Weg mehr für fette Händler, sondern eine gefährliche Herausforderung für Abenteurer.

Nach dem Rückzug der Elfen kam der 'Flug der Drachen', der aus den Tiefen des Nordens herkam und alle Dörfer und Städte der Dalelands zerstörte. Mit großen Kosten wurden die Drachen jedoch wieder vertrieben oder vernichtet. Der Hafen von Hillsfar wurde geschlossen, nachdem ein großer Drache in das Hafenbecken fiel und den Schiffsverkehr für einige Wochen lahmlegte. Der Kampf zwischen der Hexe Sylune und einem Riesendrachen ließ nichts anderes als einen riesigen Krater zurück, der auch heute noch eine größere Ecke vom Shadowdale bedeckt. Doch der Flug endete so schnell wie er begonnen hatte. Nachdem die Drachen wieder verschwunden waren, wurden die Siedlungen wiederaufgebaut, und die Menschen kehrten zu einem normalen Lebensstil zurück.

Heute haben sich die Bewohner der Dalelands daran gewöhnt, daß es seit dem 'Rückzug' so gut wie keine Elfen mehr gibt, und die durch den Flug der Drachen angerichteten Schäden sind auch nur noch alte Klamotten. Sie schauen vertrauensvoll in die Zukunft, um sich auf die Ernten zu konzentrieren, wo Armeen miteinander um die Macht kämpfen und Kinder davon träumen, einmal große Abenteurer zu werden.

DIE AUFEICHNUNGEN EINES BARDEN ÜBER PHLAN UND DEN POOL OF RADIANCE

Die Stadt Phlan erreichte großen Ruhm, bevor sie unter die Kontrolle einer mächtigen Flut von bösen Monstern fiel. Die Ruinen der Stadt wurden von einer mächtigen Gestalt kontrolliert, von der man nur den Titel 'Der Boss' kannte.



Während sich 'Der Boss' auf die Erweiterung seines Machtbereichs konzentrierte, landeten menschliche Siedler im Hafen und abten am Stadtrand von Phlan wieder Fuß. Abenteurer strömten zur Stadt in der Hoffnung, sich einen Teil des ehemaligen Reichtums dieser Handelsmetropole zu erobern.

Der Kampf um die Befreiung der Stadt ist von Sagen umwoben. Zuerst wurde die Stadt Block für Block von den Monstern befreit. Dann fanden und vernichteten die Abenteurer größere Ansammlungen von bösen Kreaturen und Menschen in der Umgebung der Stadt. Und schließlich griffen die Abenteurer die Burg an, in der der Führer des bösen Kräfte hauste.

Als es den Abenteurern gelang, in die tiefsten Kammern der Burg vorzudringen, entdeckten sie, daß der berühmte 'Boss' ein böser Geist namens Tyranthraxus der Feuerrote war.

Tyranthraxus nahm den Körper eines großen Bronzedrachens an, der den mystischen Pool of Radiance in seiner Höhle hatte. Dieser Tümpel war in Wahrheit ein Dimensionen-Portal, das Tyranthraxus Zugang zu

Informationen von Wesen anderer Ebenen verschaffte.

Tyranthraxus benutzte seine Kräfte dazu, die ohnehin schon furchterregenden Kräfte des Drachen noch weiter zu vergrößern. Ihn umgab eine Armee von mächtigen Kämpfern mit magischen Waffen und Rüstungen. Doch nach einem heldenhaften Kampf gewannen die Abenteurer die Schlacht gegen Tyranthraxus und seine Diener.

Als Tyranthraxus geschlagen wurde, bedeutete dies noch nicht seinen Tod. Der jetzt nackte Geist verließ den Drachen und wurde in den Pool of Radiance zurückgesaugt, worauf dieser austrocknete. Damit war die Macht von Tyranthraxus gebrochen und Phlan von seiner Plage befreit.

Wie die meisten Abenteurer blieben unsere Helden nicht allzu lange in der Stadt. Man weiß heute, daß sie sich auf ein Boot begaben und nach Hillsfar fuhren. Die Gerüchte besagen, daß sie sich danach Richtung Südwesten begaben, um nach neuen Abenteuern zu suchen.



Das Amulett von Lathander



Journal-Eintragungen

Diese Einträge beinhalten Informationen, von denen sich eine Abenteurer seine eigenen Notizen für seine Reisen machen kann. Die Eintragungen werden im Spielverlauf als Zahlen erscheinen. Wenn sich das Spiel auf einen 'Journal Entry' (Journal-Eintrag) bezieht, sollten Sie die jeweilige Eintragung abhaken, damit Sie jederzeit wissen, welchen Einträgen Sie bereits begegnet sind. Lesen Sie nicht im Voraus, denn dies kann einen Abenteurer auf Irrwege bringen, da nicht alle Einträge der Wahrheit entsprechen müssen.

Journal-Eintragung 2

Die versammelten Drachen schauen auf die Gruppe herab. Es sind jeweils drei Drachen von jeder Farbe vorhanden: Rot, grün, blau, schwarz und weiß. Sie hören eine laute Stimme sagen: "Sterbliche, ihr habt euch wahrlich einen schlechten Zeitpunkt ausgesucht, um gegen uns anzutreten. Flieht jetzt um eure miserablen Leben, und wir werden uns überlegen, ob wir euch am Leben lassen."

Während Sie sich dieses großzügige Angebot überlegen, hören Sie das Geräusch von großen Flügeln. Einige Drachen schieben Sie sofort in den Hintergrund und versuchen, Sie zu verstecken. Der Rest der Drachen senkt den Kopf in Demut. Die riesige Königin der bösen Drachen landet inmitten der angesammelten Menge. Ihre fünf Köpfe suchen die Umgebung ab – Yamat ist gelandet.

Journal-Eintragung 3

"Ich fürchte, daß ich nur zu genau weiß, was die 'Bonds' bedeuten. Ich war selber einmal unter ihrem Einfluß."

Die Geschichte begann damit, daß der Meister-Harper seine Arbeit in ihrer ursprünglichen Form erhalten wollte. Ihm gefiel es nicht, daß seine Lieder und Geschichten mit der Zeit willkürlich geändert wurden, ein Schicksal, das alle Kunst irgendwann

einmal erleidet. Er versuchte, einen Golem aus Fleisch zu kreieren, ein Abbild eines Menschen, das der unsterbliche Träger all seiner Arbeit werden sollte. Damit erhoffte er sich, die Wirkungen der Zeit aufzuheben.

Unglücklicherweise passierte dem Meisterbarden während der Schöpfung ein Fehler, der einem seiner Assistenten das Leben kostete. Als die geheime Sitzung der Harper schließlich über das Experiment und die dahinterstehenden Absichten erfuhr, waren alle entsetzt. Dem Meisterbarden wurden sämtliche Titel, magischen Gegenstände und sein Name aberkannt. Sie strichen alle seine Lieder und Geschichten von der Geschichte der Realms. Es war, als ob er nie existiert hätte. Dann fingen sie ihn in einer Taschendimension ein und ließen ihn dort zurück. Die Sitzung dachte, daß sie den jetzt namenlosen Barden auf immer verbannt hatte.

Doch einer mächtigen Gruppe von Magiern und Monstern gelang es, einige der Experimente des namenlosen Barden nachzuvollziehen. Sie fanden schließlich das Dimensionengefängnis des Namenlosen und boten ihm an, bei der Schaffung seiner Kreatur behilflich zu sein. Als Gegenleistung erwartete die Gruppe, daß sie die "Anleitungen" für die Schöpfung mitbestimmen konnte. Die Besessenheit des Namenlosen mit seiner Kreatur machte ihn blind für die bösen Absichten der Gruppe. Er versprach, eine neue Schöpfung zu versuchen.

Ich war das Resultat ihrer Versuche. Um mich wirklich zum Leben zu erwecken, mußte eine Kreatur von absoluter Wahrheit und Güte geopfert werden. Der Dämon Phalse entführte meinen Kameraden, Dragonbait, aus einer anderen Dimension. Dragonbait ist ein Saurianer – das Äquivalent zu einem Paladin in einer anderen Dimension.

Wie dem auch sei, mit Hilfe des Namenlosen gelang es Dragonbait, die Pläne der Bösen zu durchkreuzen, indem er mir einen Teil seiner Lebenskraft abgab. Der Namenlose opferte sich und ermöglichte Dragonbait und mir die Flucht. Nach unserer Flucht wachte ich an



einem unbekanntem Ort auf, wobei meine Erinnerungen künstlich geschaffen waren und ich jene seltsamen Symbole an meinem Arm trug, die Ihr auch habt. Keine Angst, meine 'Bonds' sind schon seit langem verschwunden und ich bin jetzt wieder mein eigener Herr. Um meine Symbole loszuwerden, mußte ich den Zwang der 'Bonds' überwinden. Jedes 'Bond' wirkt wie ein magischer Bann, dessen genauen Auswirkungen durch das Symbol für die verantwortliche magische Gruppe oder Person repräsentiert werden.

Eure einzige Hoffnung besteht in der Zerstörung der Person oder Gruppe, die für der Erschaffung der 'Bonds' verantwortlich ist. Ich sehe Moanders Symbol mit dem Mund und der Hand auf Eurem Arm. Vielleicht können wir uns zusammentun.

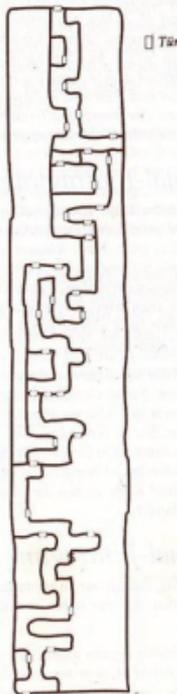
Ich bin hier aufgrund der Gerüchte, daß die Gefahr besteht, daß Moander zurückkommt. Einige Mitglieder des Kultes von Moander waren an der Schaffung meiner 'Bonds' beteiligt. Da Ihr hier seid und sein 'Bond' trägt, nehme ich an, daß er wieder genügend Kräfte gesammelt hat, seine Rückkehr zu versuchen.

Ich weiß, daß der neue Altar von Moander irgendwo in diesen Ruinen sein soll. Dies ist zugleich sein heiligster Ort auf unserer Ebene. Laßt mich und Dragonbit an Eurem Kampf teilnehmen, da wir schon einmal gegen diese Kreatur des Bösen gekämpft haben."

Journal-Eintragung 4

Eine Karte des Kanalsystems

Zußß ('Gälf') KARTENLEGENDE



Versteck



Journal-Eintragung 5

"Wir Rakshasa wetten gerne. Doch ich hatte zuletzt nicht allzuviel Glück und habe all meinen Besitz verloren. Vor kurzem entdeckte ich jedoch, daß Birsheya immer gemogelt hat. Der Herr meines Klans wird jedoch nicht ohne Beweise dagegen einschreiten. Birsheya bewacht das Lagerhaus des Klans, und ich weiß, daß die Beweise darin verborgen liegen. Wenn Ihr mir helft, ins Lagerhaus einzubrechen, könnt Ihr Euch assuchen, was immer Ihr wollt. Ich brauche nur meine Beweise, daß mich Birsheya betrogen hat."

Journal-Eintragung 6

"Die Statue in meinem Schubkarren war mal mein Sohn. Wir waren westlich von Teshuave, als wir plötzlich einen Beholder entdeckten. Wir rannten und versteckten uns, doch mein Sohn war nicht schnell genug. Ich bettel seitdem um Geld, um ihn heilen lassen zu können. Könnt Ihr mir helfen?"

Journal-Eintragung 7

"Ich bin Fzoul Chembryl, hoher Lord des Dark Shrine. Meine 'Werten Zauber', wie Ihr sie vielleicht nennt, haben es mir erlaubt, Eurem Häscher zu folgen. Dexam, Ihr überschreitet Eure Machtbefugnisse. Mein Zeichen wird von diesen Leuten getragen, und der Interceptor wird von meiner Arbeit rechtzeitig erfahren.

Ich bin es, der für den Ruhm von Bane arbeitet. Die uns von Bane gewährte Macht, zusammen mit den Kräften der weltlichen Magier, wird uns bei der Verwirklichung der Hegemonie von Bane über die Realms helfen, und diese 'Bonds' sind ein entscheidendes Werkzeug, unsere Macht zu konsolidieren. Mit ihnen hoffe ich, die von gesetzestreuer und guter Magie in den Gegenständen gelegten Fallen zu umgehen. Die unter dem Einfluß der 'Bonds' stehenden Charaktere sind unter meiner direkten Kontrolle und werden dies auch bleiben, solange ich lebe."

Journal-Eintragung 8



Journal-Eintragung 9



1. Flamenaura.
2. Kann andere Körper besitzen.
3. Mit dem Pool of Radiance verbunden.

Journal-Eintragung 10

"Ich wurde ausgelacht und beleidigt, seit ich zum ersten Male nach Phlan kam, doch mein wahres Genie soll allen offenbar werden. In den Höhlen unter uns befindet sich der Kern meiner fanatischen Armee. Im Fluß liegt meine Drachenflotte, und bald kommen die Gargoyles, jene Wasserspeier, die die Lüfte beherrschen werden. Ich werde Euch lange genug am Leben lassen, um meinem Sieg über den Flammenroten beizuwohnen. Dann werde ich Euch opfern." Er lacht wie ein Wahnsinniger, während Sie abgeführt werden.



Journal-Eintragung 11

"Sie kommen gerade rechtzeitig. Wir erwarten, daß der König in unseren Hinterhalt gerät. Unglücklicherweise habt Ihr das falsche Ziel angegriffen. Aber laßt mich den Mann vorstellen, den Ihr töten wolltet." Er zeigt zu zwei Gefangenen, die an die Mauer gefesselt sind. Der eine ist ein bärtiger Mann von dünner Gestalt, während der zweite Gefangene eine junge Frau mit einer zeretzten violetten Scherbe ist.

"Der Mann, den Ihr töten wolltet, ist Giogi Wyoornspur, ein hervorragender Mime." Er drehte sich zu Giogi: "Vielleicht könnt Ihr uns ein weiteres Mal mit der Nachahmung der königlichen Stimme erfreuen?" Erleichtert schaut Euch Giogi an.

"Laßt mich außerdem die Frau vorstellen, die die Ankunft des Königs ermöglichte, Prinzessin Nacacia."

An diesem Punkt schiebt die Prinzessin Ihre 'Bonds' hoch und schlägt den Führer mit einer Keule nieder. "Schnell," schreit sie, "entledigt Euch der Wächter, bevor er Eure 'Bonds' beschwören kann!"

Journal-Eintragung 12

Dimswart sagt: "Mein Name ist Dimswart der Weise. Ich freue mich, Euch hier anzutreffen, auch wenn ich mir wünschte, daß dies unter günstigeren Umständen stattfände."

Ich kenne einige andere, die ähnliche 'Bonds' hatten und diese genauer untersuchten. Ich sehe, daß einige der Symbole nicht vorhanden sind, doch ich denke mir, daß es ursprünglich einmal fünf waren. Im Wesentlichen repräsentieren diese mächtigen Zeichen fünf mächtige Fraktionen, die sich zu einem Bündnis zusammengesetzt haben.

Es sollte klar sein, daß diese äußerst böser Gesinnung sind. Ihr gemeinsames Ziel ist es, ihre kollektive Macht zu vergrößern. Wenn diese 'Bonds' jedoch den früheren Mustern folgen, und da Moander und die Flammenmesser dabei sind, habe ich keine Zweifel, daß jede Macht ihre eigenen Zwecke mit Euch

verfolgt, und dies sicher zum Schaden der anderen Fraktionen. Dies ist zugleich Euer größter Vorteil.

Ich persönlich kenne einen Eurer 'Bonds'. Die Hand mit dem Mund ist das Symbol für Moander. Sein letzter Versuch, in diese Ebene zurückzukehren, scheiterte. Es ist sehr wahrscheinlich, daß Mogion, die überlebende Hohepriesterin, dieses Symbol auf Euch platziert hat, um ihn wieder zurückzubringen.

Über die anderen Symbole weiß ich sehr wenig. Das in einem Kreis oder Dreieck eingerahmte Z ist das Zeichen der Zhentrim, unserer Gastgeber, wie ich fürchte. Es heißt, daß sich irgendwo ein großer Waffenhort mit gesetzestreuen guten Waffen und magischen Gegenständen befindet. Ich wollte herausfinden wo, bevor ich gefangen genommen wurde. Mittlerweile weiß ich, daß er sich nicht in Zhenlit Keep selber befindet. Es geht das Gerücht, um daß Fzoul Chembyri, der Führer der Zhentrim, im Moment versucht, Charaktere mit guter Gesinnung unter seinen Einfluß zu bringen, damit er diese Gegenstände benutzen kann.

Der Halbmond mit drei Balken ist das Symbol von Dracandros. Er ist einer der mächtigen Zauberer von Thuy, doch da er weder Takt noch ein gutes Zeitgefühl für seine Aktionen hat, wurde er wegen seiner Ambitionen verbannt. Man sagt ihm nach, daß er was mit Drachen zu tun hat, daher sein Name. Sein Zeichen ähnelt außerdem dem von Elmminster aus Shadowndale. Dies macht ganz deutlich, daß er irgendwann so mächtig sein will, wie es Elmminster heute ist.

Die Flammenklaue schließlich steht für Tyranthraxus den Feuerroten. Ich hatte gehofft, daß es nach den Ereignissen in Phlan wesentlich länger dauern würde, bis er sich erholt. Er ist die größte Gefahr, denn sein Ziel ist die Beherrschung der gesamten Primären Materiebene, und er kontrolliert nach wie vor den Pool of Radiance, der irgendwo existieren muß, da er wieder unter uns weilt.

Tyranthraxus läßt sich nur mit drei magischen Gegenständen beseitigen. Ich weiß, daß diese zwischen drei der Mächte verteilt sind, deren Kräfte Euch unter



ihrem Bann halten. Eines dieser Gegenstände, das Amulett von Lythander, befindet sich irgendwo hier in Zhenlit keep. Dracandros in der Nähe von Haptooth besitzt den Drachenhelm, während Mogion den Panzerhandschuh von Moander irgendwo in Yulash versteckt hält. Keiner dieser Gegenstände ist von irgendwelchem Nutzen, es sei denn, sie befinden sich alle in der Nähe des Pool of Radiance. Leider weiß ich auch nicht, wie ihre Magie wirkt.

Ich glaube nicht, daß ich für Euch irgendwie beim Kämpfen von großem Nutzen sein kann. Doch auch ich war früher einmal ein Abenteuerer, und ich habe es nicht verlernt, wie man bestimmten Situationen aus dem Weg geht."

Journal-Eintragung 13

"Es wurde als notwendig erachtet, den Mulmaster Hehler der Korps zusammenzurufen, um der Drachenplage im Fluß Tesh Herr zu werden. Wegen der destruktiven Impulse wurde allen Zhentrim der Befehl erteilt, sich aus dem Gebiet zwischen Testwaare und Dagger Falls zurückzuziehen. Es wird keine Vergütung an die Witwen und Weisen derer gezahlt, die diesen Befehl mißachteten."

Journal-Eintragung 14

Der Mann ohne Name fängt auf einmal an, zu glühen und seine Gestalt zu ändern. Seine Gesichtszüge werden böse und kalkulierend. "Der Namenlose leistete mir Widerstand, wie Ihr es tut," sagt die menschliche Form. "Doch jetzt beschützt seine Hülle meine feurige Essenz. Die Zeit ist gekommen – verbeugt Euch vor Euren neuen Herren. Knie in Demut vor Tyranthraxus!" Ihre 'Bonds' leuchten hell auf, als er lacht. Sie fühlen, wie ihre Knie nachgeben, um sich vor ihm niederzubeugen.

Journal-Eintragung 15

"Dort, Ihr Großen, könnt Ihr sehen, daß sie alle Teil des geheimen Plans von Elmminster sind, um alle

Drachen als Vergeltung für den 'Flug der Drachen' zu vernichten. Nehmt diese Attentäter als Zeichen meines guten Glaubens und als Warnung. Ihr steht das Zeichen von Tyranthraxus auf ihren Armen, dem Versklaver der Drachen. Dieses Symbol kennzeichnet sie als Diener des Sklavenhalters, doch auch sie sind Schachbauern im Plan von Elmminster!"

Ein Drachen jedoch sagt: "Ich bin nach wie vor nicht überzeugt. Ich sehe die glühenden 'Bonds' auf den Armen der Sterblichen. Ich habe aber auch gehört, daß ein Krieger mit ähnlichen 'Bonds' kontrolliert wurde, um Mistinarperadmales Hai Draco anzugreifen. Ich denke, daß Ihr es seid, der diese Sterblichen mit Ihren leuchtenden 'Bonds' kontrolliert. Befreit sie, und wir können uns ein eigenes Bild von Ihren Handlungen machen."

Dracandros sagt: "Wenn ich sie befreie, werden sie auch angreifen!"

Der Drachen antwortet: "Die paar gegen uns alle! Wir haben keine Angst. Seid ihr es etwa, der plötzlich Angst vor ihnen hat? Wenn ihr gelogen habt, solltet ihr eher Angst vor mir haben!" Ein Tropfen dampfender Säure fällt herab, als er seinen Mund in einem bössartigen Lächeln verzieht.

Dracandros weicht vom Drachen zurück und dreht sich zur Gruppe. Er spricht eine bedeutungslose Phrase aus, worauf von Symbol langsam verschwindet. Die Gruppe ist von einem weiteren 'Bond' befreit.

Journal-Eintragung 16

"Die Kreaturen in den tiefen Höhlen sind gerade am Aufwachen. Als Ehrerbietung an mich haben Sie mir einen großen Gegenstand als Geschenk übergeben. Dieser ist nötig, um Tyranthraxus für immer zu vernichten. Er betrog mich in Phlan, doch jetzt werde ich meine Rache nehmen. Sobald wir die Zhentrim losgeworden sind, können wir unsere Aufmerksamkeit auf Myth Drannor und meinen Feind richten."



Journal-Eintragung 17



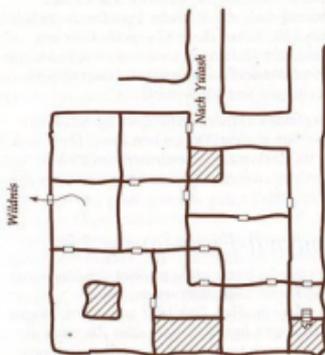
Journal-Eintragung 18

„Euer ‚Bond‘ – jenes mit dem Halbmond – ähnelt dem von Elminster. Nun ist Elminster jedoch nicht gerade ein Mann, dem es gefällt, wenn einer sagt, daß er von ihm verflucht wurde. An Eurer Stelle würde ich mich schnellsten auf den Weg machen und Shadowdale verlassen, um nach Ashabensford hinabzusegeln. Dann müßt Ihr Euch Richtung Süden zum Turm eines bestimmten roten Zauberers begeben und ihn dazu zwingen, dieses ‚Bond‘ zu entfernen. Ihr könnt natürlich auch noch länger hier rumbhängen, bis Euch Elminster wirklich in einen Wassermolch verwandelt.“

Journal-Eintragung 19

Als der Kleriker seinen Spruch ausspricht, fängt Ihr ‚Bond‘ auf einmal an zu glühen. Bögen von blauem Licht strömen heraus und füllen den Raum an. Der Charakter krümmt sich vor Schmerzen. Der Kleriker unterbricht seinen Zauberspruch. „Diese ‚Bonds‘ widerstehen meinen Kräften. Entfernen kann ich sie nicht. Möge Gond Euch beistehen.“

Journal-Eintragung 20



KARTENLEGENDE

□ Tür ▨ Unpassierbares Gebiet ⌋ Stufen

Journal-Eintragung 21

Alaterian!

Du magst zwar mein Bruder sein, doch wenn ich nicht meine 300 Goldstücke zurückkriege, die ich Dir geliehen habe, werde ich Dir mit meinem Bastardschwert Beine machen. Ich schere mich einen Dreck darum, ob Du dem Schwarzen Netzwerk angehörst. Die können nicht immer auf Dich aufpassen, und ich habe immer noch so einige Tricks in der Tasche, die ich gegen einen schleimigen Otyugh wie Dich anwenden kann.

Ansonsten geht's Muttern und Vatern ganz gut. Unsere Schwester wird immer fatter. Ich mich auf den

Weg nach Hap, wo sich einige Schwarze Drachen versammeln sollen.

Wann kommst Du zurück nach Essembra? Deine Frau Lillian wüßte's gerne.

So ganz nebenbei. Mit ihr anstelle des Geldes wäre ich natürlich auch zufrieden.

Dein Bruder

Myrixetels

Journal-Eintragung 22

„Ich weiß ja nicht, warum Ihr Euch direkt in die Grube von Moander begeben wollt, aber ich kann Euch eine kostenlose Reise durch die Stadt geben. Ich kann Euch versichern, daß die Roten Federn Euch nicht belästigen werden, aber diese Stadt ist nach wie vor besetzt, und ich kann nicht die ganze Zeit Kindermädchen spielen. Es heißt, daß Zhentil Keep einige Terrorkommandos geschickt hat, um uns auf den Wecker zu gehen. Einige Shambl-Hügel wurden auch irgendwo im Osten gesehen.“

Hier habt Ihr eine Karte mit den Richtungen zur Grube und den Positionen Eurer Checkpoints (siehe Journal-Eintragung 52). Ihr seid willkommen, Euch in der Kaserne auszuruhen und in der Truppenkantine was zu essen. Die habe ich auch auf der Karte eingezeichnet. Ach ja, seid vorsichtig mit den Mauern und Straßen in Yulash. Die haben so einiges abbekommen, und ich kann nicht garantieren, daß die nicht zusammenbrechen.“

Journal-Eintragung 23

„Okay, hier is de Schöpfkelle. Ihr seid wohl verflucht, is ja fast, als ob Ihr's zugegeben habt. Müßt mit den Monstern kämpfen, natürlich ohne Waffen – wir geben Euch 'ne Chance von drei zu eins, wenn Ihr Euch den Gefangenen wählt, Fifty-Fifty, wenn Ihr 'nen Monster wählt. Andererseits seid Ihr angeklagt, das heißt, ihr sagt, ihr seid unschuldig. Ihr kriegt Eure Waffen für den Kampf zurück, damit se sehn können,



ob Bane Euch gütig gesinnt is. Wir geben Euch zwei zu eins für beide Seiten.

Macht Euch bereit und rückt de Knete rüber. Nur ein Platin zum Spielen.“

„Hört zu, Ihr müßt an das Amulett von Lythander kommen. Hier befindet sich ein Mann, der gefangenommen wurde und jetzt irgendwo im Tempel gefangengehalten wird. Sein Name ist Dimsward der Weise. Er hat meinem Freund, von dem ich Euch erzählt habe, auch geholfen. Ich kenne einen Geheimgang zum Tempel. Was sagt Ihr dazu?“

Journal-Eintragung 24

Der Brief besagt: „Heil Harpers Freund, wir müssen Euch warnen, daß Dracandros von Thay Euch gegen die Drachen benutzen will. Schützt Euch mit einer tödlichen Klinge, die er irgendwo unter seinem Turm verborgen hält. Vermeidet möglichst alle Drachen, denn ihre Kräfte sind tödlich.“

Der Brief wurde nicht unterzeichnet.

Journal-Eintragung 25

„Wir Geister von Myth Drannor sind über die Jahrhunderte schwächer geworden. Uns bleibt heute nichts anderes übrig als zuzuschauen. Wir bitten Euch um Hilfe. Als Gegenleistung laßt mich eine der geheimen Kräfte der Thri-kreen offenbaren. In diesem Gebäude befindet sich ein glühendes rotes Netz. Wenn Ihr das Wort ‚Krrkik‘ vor ihm ausspricht und dann hindurchgeht, werdet Ihr an Stärke hinzugewinnen. Ich sah viele der Thri-kreen, wie sie es taten.“

Journal-Eintragung 26

„Die Männer wurden durch den Zauberspruch eines eindringenden Klerikers gelähmt. Er war hinter den Gefangenen im Raum des Führers her, doch glücklicherweise konnte er in diesem Raum gestoppt werden.“



Journal-Eintragung 27

Die verwundeten Männer jammern vor Angst über den Wahnsinnigen, der seinen Hammer schwingt, und den mit aufblitzenden Klingen angefüllten Raum. Sie hoffen, daß die zwei Gefangenen des Führers auch all die Mühe wert sind.

Journal-Eintragung 28

Truppen aus Zhentrim versuchten, Dagger Falls über den Fluß Tesh zu erreichen, doch ein Drache, der sich unter der Wasseroberfläche verborgen hielt, hat sie alle aufgeessen. Er wurde von jemandem aus Phlan geweckt, den Zhenzil Keep betrogen hat. Diese Person muß sich nach wie vor irgendwo in der Nähe von Dagger Falls aufhalten, da dieser Angriff erst vor kurzem stattfand.

Journal-Eintragung 29

Der unverbrannte Teil liest sich: "... unser Verbündeter kann die Flammen kontrollieren, sich von Körper zu Körper bewegen und eine Vielzahl von extra-dimensionalen Kräften benutzen. Daher denke ich, daß der Feuerrote niemand anderes als Tyrn...."

Journal-Eintragung 30

"So, dies sind also Fzouls kleinen Geheimnisse. Sehr interessant. Als Vertreter der WAHREN Priester von Bane werde ich Euch nach Mulmaster bringen und dem Großen Interceptor ausliefern.

In Mulmaster werde ich mir diese 'Bonds' genauer in meinem Labor anschauen, zu Eurem großen Bedauern, wie ich mir denken kann. Doch seid getrübtet, daß in der letzten Stufe des Vorgangs Eurer Hinrichtung die Schmerzen nicht länger als zwei bis drei Wochen dauern.

Sobald ich die Geheimnisse dieser 'Bonds' herausgefunden habe, wird der Interceptor mit seinem kleinen Fzoul ganz böse sein, und wir werden uns dieses Ketzers und seiner wertigen Magie entledigen."

Journal-Eintragung 31

"Eine Gruppe mit roten Roben brachte Euch hierher. Sie sagten, daß sie Euch auf der StraÙe fanden, fast tot. Sie bezahlten für Eure Zimmer im Voraus. Ihr könnt also solange bleiben, wie Ihr wollt. Ihr hattet jene Tätowierungen bereits, als Ihr eingedieft würdet. Ich habe so etwas noch nie vorher gesehen. Filanti die Weise kann Euch wohl weiterhelfen. Geht zu ihr, denn sie lebt nur zwei Blöcke weiter in Richtung Norden."

Journal-Eintragung 32

Sie werden unhöflich von zwei der Wachen und ihrem Kommandanten zur Frage gestellt. Bei jeder Antwort mit Ja ('Yes') lächelt einer der Wächter höhnisch und schreibt die Antwort nieder. Bei jeder Antwort mit Nein ('No') schmaubt er wütend und notiert diese in einer anderen Spalte. Der Kommandant schreibt alle Ihre wichtigen Daten nieder, zusammen mit Ihren Namen und von wo Sie herkommen. Jedesmal, wenn Sie ihnen eine Frage stellen, drehen sie sich weg und lächeln spöttisch: "Wir bereiten eine Datei über Euch vor. Das ist ganz normale Routine."

Journal-Eintragung 33

"Ich heiÙe Caemir. Meine Vorfahren lebten und starben hier in Myth Drannor. Alpträume plagen mich seit kurzem, daß das Grab meines Großvaters zu einem Nest für üble Spinnen wurde. Wenn Ihr mir helft, seinen Geist zur Ruhe zu legen, werde ich Euch diesen Bogen geben, den er angefertigt hat." Er zeigt Ihnen einen handverzierten Bogen, der mächtige Magie aussendet.

Journal-Eintragung 34

"Yeah, paÙt auf Euch auf, denn es gibt eine Reihe von Löchern, die Ihr nicht sehen könnt, und Wände, die am Zusammenfallen sind und Euch erschlagen können. Die Roten Federn treiben sich überall herum – und ihr Befehl lautet, sämtliche Plünderer zu töten."



Journal-Eintragung 37

"Von den Leuten im Tempel wurde diese Passage während Ihrer Begräbnisse benutzt. Die Überreste eines Verstorbenen wurden durch diese Passage vom Tempel zu den Gräbern im Tal befördert. Dieser Weg führt zu einem Hinterraum des Tempels.

Wenn Ihr versucht, Euch dem Tempel vom Norden her oder durch die Ruinen im Osten zu nähern, werden Euch die Gehilfen von Tyranthraxus sehen können, und er wird Euch erwarten. Diesen Tunnel kennt er noch nicht."

Journal-Eintragung 38

"Ihr tragt die Symbole von fünf verschiedenen Organisationen. Drei erkenne ich, eines habe ich noch nie gesehen und das letzte macht mir am meisten sorgen. Der Dolch mit den Flammen ist das Symbol der Flammenmesser, manchmal auch 'Fire Knives' genannt, die als Attentäter früher einmal von Westgate aus operierten. Die Gruppe wurde zerschlagen, aber so wie es aussieht, muß sie irgendwo eine neue Basis aufgeschlagen haben. Leider weiß auch ich nicht wo.

Der Mund auf der Hand ist das Symbol des Gottes Moander. Dieser Gott wurde verbannt, doch für kurze Zeit kam er als ein Haufen Dreck wieder zurück. Bevor er geschlagen wurde, veranordnete er einen Teil von Yulash in Schutt und Asche. Die Farbe des Kultes ist Grün.

Das verzierte Z im Dreieck steht für die Zhentrim, dem Schwarzen Netzwerk ('Black Network'). Dies ist ein Bündnis von bösen Magier, Priestern und Dieben, die von Zhenzil Keep aus operieren. Einige sagen, daß sie bereits Zhenzil Keep beherrschen.

Das Flammensymbol habe ich jedoch noch nie gesehen und ich kann Euch daher keine Informationen darüber geben. Das letzte Symbol, der Halbmond, ähnelt dem eines mächtigen Weisen in Shadowdale. Doch zu meiner Sicherheit möchte ich nichts weiter sagen."

Ihr wollt wissen, wo die Grube ist? Ihr seid verrückt. Sie befindet sich an der Nordmauer des nordöstlichen Stadtiertels. Der Ort alleine kann einen schon wahnsinnig machen. Einige Rote Federn sind lieber desertiert, als jenen Ort zu bewachen. Oh, yeah! Die Roten Federn haben überall in der Stadt Checkpoints errichtet. Einer befindet sich direkt vor der Grube und einer am Hauptquartier des Kommandanten. Können wir uns jetzt auf den Weg machen?"

Journal-Eintragung 35

Der Brief besagt: "Freund, wir haben einige neue Nachrichten für Euch. Den Feuerroten, dessen 'Bond' das mächtigste an Eurem Arm ist, könnt Ihr nur töten, wenn Ihr über drei Gegenstände verfügt: den Drachenhelm, den Panzerhandschuh von Moander und das Amulett von Lythander. Jeder Gegenstand wird von einem der anderen 'Bonds' an Eurem Arm bewacht. Ohne diese Gegenstände ist er sicher vor Euren mächtigsten Angriffen."

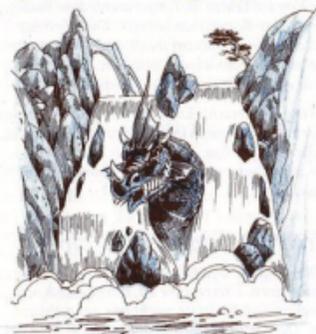
Der Brief besitzt keine Unterschrift.

Journal-Eintragung 36

"Wir sind seit etwa einem Monat hier und prügeln diese Bugbears und Wargs zurecht. Ihr habt jetzt die einfachere Hälfte der Arbeit. Wir können nicht mit diesen Monstern nach Dagger Falls marschieren, da die sonst sofort wußten, daß die Zhentrim hinter uns stehen. Ihr müßt sie also gegen die Stadt führen. Dann werden die 'Rettungsgruppen' aus Zhenzil Keep ankommen und Euch zurückschlagen. Wir werden in der Stadt als Helden empfangen und Ihr erhaltet eine guten Sold. Wir machen uns jetzt besser auf den Weg nach Teshwaave. Viel Glück!"



Journal-Eintragung 39



Journal-Eintragung 40

Wegen des Eindringens der Truppen von Zhentrim über den Fluß Tesh werden alle Verbündeten beauftragt, sich in den Höhlen unterhalb der Wasserfälle zu versammeln. Den Drachen sollte es möglich sein, die Beholders zurückzuhalten, doch ich erwarte weitere Truppen der Zhentrim dahinter. Als Sold verspreche ich jedem den Standard-Anteil, wenn wir Teshxave, Voonlar und Zhenzil Keep plündern. Der Plan ist fast vollständig ausgeführt. Kommt sofort!

Unterzeichner

Lord Porphyrys Cadorna.

Journal-Eintragung 41

Das Papier ist sehr verschmutzt, doch einiges ist gut lesbar: "... Messern kann man nicht trauen, der Kult unzuverlässig, Zauberer verrückt und Täußerst gefährlich. Erwarte wenig Zuverlässigkeit von der neuen Allianz, besonders in Fragen der unter einem

Bann Stehenden. Müssen unsere eigenen Spione einsetzen. Pro..."

Journal-Eintragung 42

Im Brief steht: "Freund der Harper, wir versuchen, Euch neue Verbündete zu schicken. Wir haben dafür gesorgt, daß Euch ein durchaus ungewöhnlicher Harfenspieler in Zhenzil Keep treffen wird. In Hap arbeitet der Zauberer Akabar Bel Akash daran, Dracandros Pläne zu durchkreuzen. Und schließlich haben wir zu Eurer Unterstützung zwei exzellente Krieger zur Grube geschickt." Der Brief trägt keine Unterschrift.

Journal-Eintragung 43

Ein wichtiger Mann von Phlan konnte vor der gerechten Verurteilung fliehen. Ein verräterisches Mitglied des Stadtrats mit Namen Cadorna ist von den Toten auferstanden und ist zu den Dagger Falls geflohen.

Journal-Eintragung 44

"Ich bin der gegenwärtige Führer der Swanmays, seit Kith und Belinda auf dem Großen Gletscher verschwanden. Wir brauchen jemanden, den wir in den Turm des Roten Zauberers einschmuggeln können, und wir haben gehört, daß Dracandros eine Gruppe mit den Symbolen auf Euren Armen sucht.

Dracandros hat alle Schwarzen Drachen um seinen Turm versammelt. Wir benötigen etwas Besonderes von einem dieser Drachen. Wenn Ihr unser Zeichen akzeptiert, steht Euch ein Teil unserer Belohnung zu. Ich habe Einfluß auf mehrere Familien, die diese Höhlen bewachen, und ich kann Euch zum Turm bringen. Wir wären äußerst glücklich, wenn Ihr uns ein Teil eines Drachenherzens verschaffen könnt oder diese zumindestens dazu bringt, den Turm wieder zu verlassen."



Journal-Eintragung 45

"Die Zentauren hatten vor kurzem eine Auseinandersetzung mit dem Spinnen ('Spiders') und den Thri-kreen. Die Monster befinden sich auf dem Weg nach Norden, wie es heißt, auf Schatzsuche. Sie liegen sich wahrscheinlich nach Myth Drannor. Die Thri-kreen wehren den Pfeilen aus, und die Phase Spiders kann man nicht schlagen, nachdem sie ihren Angriff ausgeführt haben.

Journal-Eintragung 46

Mit dem größten Respekt an Mogion von Moander!
Der Rote Zauberer Dracandros hat mich mit einer magischen Sendung losgeschickt und die Warnung geäußert, daß Ihr plant, unsere Testobjekte zu besichtigen. Auch wenn ich weiß, daß Ihr die Überlebende nicht nur eines verbannten Gottes sondern auch einer früheren Allianz seid, muß ich gegen Eure Absicht Protest einlegen, unsere Objekte zu zerstören, bevor sie völlig getestet wurden.

Wenn Ihr diesen Plan weiterhin verfolgt und unsere Tauben töte, müssen Dracandros, Lord T und ich Euch verfolgen und mit allem töten, was Ihr auf diese Ebene bringt. Habt keine Zweifel, daß dies in unserer Macht steht. Bedenkt, daß ich nach wie vor die aktivste Macht verrete, die in diesem Teil der Realms wirkt, und daß ich Euren feindlich gesinnten Aktionen nicht zustimme. Erst wenn wir die Objekte vollständig getestet haben, können wir sie auch schlachten.

Noch etwas: Ich habe die von Euch gewünschten Forschungen für Euch durchgeführt, doch Ihr hattet Unrecht. Es sind nur die Panzerhandschuhe, nicht die Anwesenheit von Moander selber, die den Pool of Radiance vernichten können. Dies schwächt Euer Argument, daß der 'Alte Verschimmelte' auf diese Ebene zurückgebracht werden muß.

An Euch in Dunkelheit.

Lord Fzoul Chembryl von Bane
Zhenzil Keep.

Journal-Eintragung 47

In der Nähe der Stadt Dagger Falls befindet sich der Wasserfall, nach dem die Stadt benannt wurde. Dahinter befinden sich tiefe Höhlen, die vor kurzem leer zurückgelassen wurden. Neue Aktivitäten deuten darauf hin, daß einer, der von den Toten auferstieg ist, diese jetzt unter seiner Kontrolle hat. Dunkle Dinge sind am Aufwachen.

Journal-Eintragung 48

"Ich habe mein bestes getan, meine lieben Tiere. Die drei Dinge, die mir Schaden anrichten können, befinden sich jetzt alle in meinem Besitz. Und was wichtiger ist, die 'Bonds' an Euren Armen wirken wie der Pool of Radiance selber. Mit ihnen kann ich mich in einen Eurer Körper transportieren und ihn solange benutzen, wie ich will. Sollte Euer Körper getötet werden, kann ich die 'Bonds' zurückschicken und selber in den Pool zurückkehren – oder in einen anderen Körper. Ich muß Euch für die große Freiheit danken, die Ihr mir verschafft habt. Folgt mir nun, damit wir uns dieser gefährlichen Gegenstände entledigen können."

Journal-Eintragung 49

Eine Reise in die Dunkelheit: Die vier dunklen Elfen führen Sie einen langen Korridor herab. Nach vielen Stunden befinden Sie sich einige Meilen unter der Erde, vorbei an einem Wald aus schwarzen Pilzen und einigen bizarren Gebäuden.

Schließlich erreichen Sie eine leuchtende Höhle mit einem großen Tempel in der Mitte. Die schwarzen Elfen führen Sie in den Tempel. In einem Raum aus Onyx-Wänden befindet sich ein silbernes Netz. In seiner Mitte befindet sich eine Spinne. Diese spricht mit einer rauhen Stimme.

"Seid begrüßt! Ich repräsentiere den Gott der dunklen Elfen. Ihr seid jetzt meine Gefangenen. Eure Wahl ist einfach. Seid meine Sklaven oder mein Abendessen!"



Sie überlegen sich gerade, wie Sie am schnellsten den Rückzug antreten können, als riesige Steinblöcke Ihnen plötzlich den Eingang versperren. Ein Lachen hallt durch den Raum.

Journal-Eintragung 50

Olive sagt: "Nun, sind wir nicht ein Haufen großartiger Abenteurer? Ich heiße Olive Ruskettle und ich weiß etwas über Eure Tätowierungen auf Euren Armen. Ein Freundin von mir trug sie vor einiger Zeit. Ich frage mich, wo sie gerade ist..."

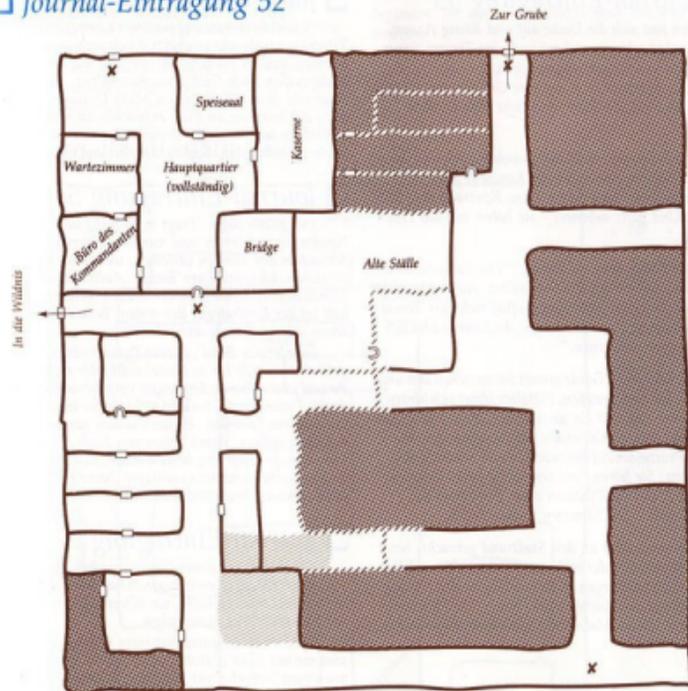
Journal-Eintragung 51

"Die Menschen suchen einen namens Dimswart. Er ist ein hervorragender Weiser und zugleich ein Musikliebhaber, weshalb wir uns gut miteinander verstanden – wußtet Ihr, daß ich auch einmal ein Barde war? Ja Sir, ich habe meine Harfe hier bei mir und ich kann für Euch singen – nun, vielleicht ist dies nicht gerade der richtige Zeitpunkt. Egal, Fzoul Chembryl hat Dimswart gefangengenommen, um mehr über die anderen 'Bonds' zu erfahren.

Ich kann Euch bis zu seiner Zelle bringen, doch Ihr müßt mir bei seiner Befreiung behilflich sein. Ich kann mich hier wieder herausschlingeln. Keiner der Priester von Bane darf mich jedoch sehen. Nur jemand so gerissen wie ich kann sich durch den Weg schlängeln, den ich kenne."



Journal-Eintragung 52



KARTENLEGENDE

- Tür
- ✕ Checkpoint
- ⌬ Bogentor
- Unbekannt
- /// Schutt
- ▨ Schwaches Fundament



Journal-Eintragung 53

Plötzlich löst sich die Decke auf und König Azown, sein Zauberer Vangerdahast und eine Truppe seiner königlichen Garde schwingen sich in den Raum herab. Einer der Wächter zeigt auf Ihre Gruppe und schreit: "Dort sind sie, die Eure königliche Hoheit töten wollten."

Die Prinzessin stellt sich zwischen Euch und ihren Vaier: "Sie standen unter der Kontrolle der Flammenmesser und hatten keine Kontrolle über sich selber. Und ganz nebenbei – sie haben mir das Leben gerettet."

Der König schaut Euch an: "Die Tatsache bleibt bestehen, daß Ihr mich töten wolltet. Außerdem sieht es so aus, als ob Ihr unter dem Einfluß mehrerer 'Bonds' steht. Ich werde Euch nicht töten, doch werde ich Euch von Cormyr verbannen."

Die königliche Garde nimmt Sie zwischen sich und begleitet Sie nach draußen. Plötzlich öffnet sich hinten Ihnen eine Tür und ein unsicherer Garri von Gond betritt den Raum. Als Sie den Raum verlassen, sehen Sie die Prinzessin auf ihn zulaufen und wie beide sich umarmen. Sie hören, wie der König sagt: "Nacacia, Zeit für Dich, die Pflichten einer Prinzessin zu übernehmen." Die Stimmen verschwinden.

Sie werden bis an den Stadtrand gebracht, bevor die Wachen Sie wieder verlassen. Während Sie sich Ihr nächstes Ziel überlegen, verlassen Garri und Nacacia die Stadt auf dem Rücken eines Pferdes. Die Prinzessin winkt ein letztes Mal, bevor beide Richtung Norden reiten.

Journal-Eintragung 54

Die Prinzessin spricht mit dem immer noch bekommenen Führer und hält ihm einen Dolch an seine Kehle. Er krächzt: "Okay, ich werde sie entbinden." Er spricht eine bedeutungslose Silbe aus, und Ihre 'Bonds' verschwinden.

Journal-Eintragung 55

"Eure Unterstützung für einen Kampfgenossen in Tilverton wurde sehr geschätzt. Doch wir müssen Euch warnen, daß die Flammenmesser jetzt auf allen Waldstraßen nach Euch Ausschau halten. Der Feuerrote in den Ruinen von Myth Drannor scheint auch ein Interesse an Euch entwickelt zu haben. Und schließlich scheint etwas Unheilvolles den Standing Stone zu beobachten. Seid auf der Hut und viel Glück."

Journal-Eintragung 56

Der Mann sagt: "Fragt mich nicht nach meinem Namen, denn Namen sind nur leere Begriffe, die die Menschen den Dingen verleihen, welche sie nicht verstehen. Ich kenne Eure 'Bonds'. Auch weis ich von Eurem Bestreben, diese wieder loszuwerden, denn ich half bei der Erschaffung der ersten 'Bonds', was nun schon solange her zu sein scheint."

Euer letztes 'Bond', das des Tyranthraxus, ist das gefährlichste. Ob Ihr es bereits wißt oder nicht, doch Ihr seid jetzt näher an der ewigen Versklavung, als Ihr denkt. Tyranthraxus braucht nicht länger seine Macht mit anderen zu teilen. Er kann seinen ganzen Zorn auf Euch richten, damit keiner von Euch entkommt. Eure einzige Hoffnung besteht darin, den Feuerroten zu überraschen und ihn zu schlagen, bevor er die Macht seiner 'Bonus' beschwören kann."

Journal-Eintragung 57

"Es ist gut, mit jemandem zu sprechen, der genug Vertrauen für ein Übereinkommen hat. Mein Klan hat sich diesen Ort ausgesucht, um sich einige Lebenszeiten der Menschen hier auszuruhen."

Tyranthraxus jedoch hat mein Gefolge gestohlen und meinen Klan bedroht. Seine Macht ist zu groß, um seinen Tempel direkt anzugreifen, obwohl wir ihn alle hassen.

Jetzt zu unserem Übereinkommen. Ihr tragt das Zeichen des Feuerroten, doch mir wurde gesagt, daß Ihr seine Feinde seid. Wenn Ihr seinen Tempel angreift, werden wir alle unsere Macht dazu benutzen, unser altes Gefolge wieder zurückzugewinnen. Das schwächt ihn vielleicht genug, um ihn zu besiegen."



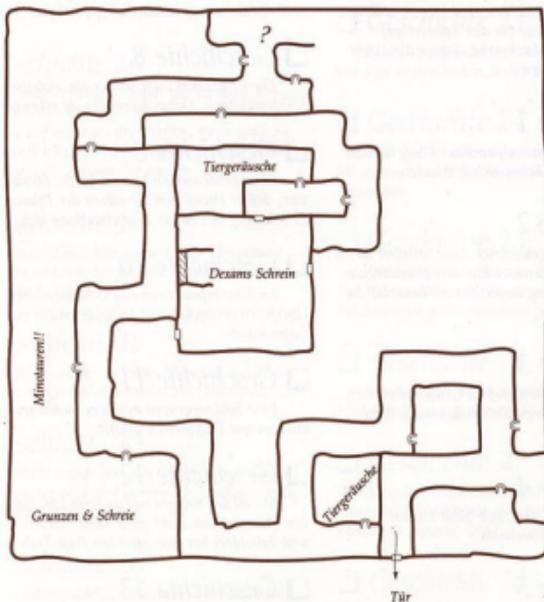
Journal-Eintragung 58

Auf dem Brief steht mit hingekritzelter Schrift: "Die Displacer Beasts sind nicht gut genug für meine Zwecke. Ihr müßt ihre Ausbildung in den Bergen um Tilverton fortsetzen. Man braucht zu viele, um die gesamten Dalelands zu vernichten, doch ich möchte sie

nicht zerstört haben, wenn die Drachen ihren Flug beginnen. Ihr werdet regelmäßig neue Anweisungen erhalten."

Der Brief ist mit einem Halbmond unterzeichnet, der dem 'Bond' auf Eurem Arm ähnelt.

Journal-Eintragung 59



KARTENLEGENDE

- Tür
- ⌒ Bogenstor
- Altar



Tavernengeschichten

Die folgenden Tavernengeschichten (oder auch Tavern Tales) geben jene Geschichten wieder, die die Abenteurer auf ihren Reisen und bei Begegnungen zu hören bekommen. Eine Geschichte wird durch eine Zahl angezeigt werden. Finden Sie die Zahl und lesen Sie die Geschichte. Sie sollten die jeweilige Eintragung abhaken, damit Sie jederzeit wissen, welchen Einträgen Sie bereits begegnet sind. Lesen Sie nicht im voraus, denn einige dieser Geschichten sind Lügen, während andere wichtige Hinweise für den Spielverlauf beinhalten, wo es darauf ankommt, daß Sie diese zum richtigen Zeitpunkt lesen.

□ Geschichte 1

Sowohl die Prinzessin als auch der König befinden sich in der Stadt und haben sich verkleidet.

□ Geschichte 2

Ein in Flammen gekleideter Riese wandert durch den Elven Court. Er fürchtet nur drei altertümliche Gegenstände. Einer mag unter einem Wasserfall im Norden verborgen sein.

□ Geschichte 3

Viele Soldaten denken, daß die Grube unheimlich ist. Einige sind lieber desertiert, als daß sie die Befehle befolgen.

□ Geschichte 4

Das Kanalsystem der Stadt zählt zu den gefährlichsten in den Dalelands.

□ Geschichte 5

Gruppen von Attentätern, die in roten Roben gekleidet sind, patrouillieren die Wege durch den Wald.

□ Geschichte 6

Ein Händler und zugleich Abenteurer namens Akabar begab sich Richtung Süden, um Hap genauer zu erforschen. Eine Abenteurergruppe aus Frauen begab sich ebenfalls in diese Richtung.

□ Geschichte 7

Mit Teshwae unter der Kontrolle der Zhentrim sind die Reisewege wesentlich gefährlicher geworden.

□ Geschichte 8

Die Prinzessin trägt immer ein violettes Kleidungsstück. Daran könnt Ihr sie erkennen.

□ Geschichte 9

Einer reiste hier vor kurzem durch, der sich sicher war, daß er etwas zum Zerstören der Pflanzen hatte. Er schwang mit einem Zauberstab um sich.

□ Geschichte 10

Im Altar befindet sich eine Geheimtür. Nach ihren Überfallen verstecken dort die Soldaten alle magischen Gegenstände.

□ Geschichte 11

Eine Söldnergruppe aus dem Süden wurde vor kurzem von Flußpiraten getötet.

□ Geschichte 12

Mit all den Kriegen im Lande sind die Reisen auf den Flüssen auch nicht mehr sicher. Selbst Drachen und Beholders hat man jetzt am Fluß Tesh gesehen.

□ Geschichte 13

Ich habe gehört, daß sich ein Terrorkommando aus Zhenzil Keep in der Umgebung befinden soll.



□ Geschichte 14

Elminster aus Shadowdale war in seiner Verkleidung auf der Durchreise nach Teshwae. Er untersucht die Flußdrachen wohl genauer.

□ Geschichte 15

Shambler werden Euch mit Schleim überdecken, wenn sie Euch ergreifen können. Ihr müßt diese so schnell wie möglich in Hackfleisch verwandeln.

□ Geschichte 16

Bane mag Beholders. Jeder, der zu nahe kommt, stirbt. Am besten halten Sie sich fern von ihnen. Und sollten Sie auf mehr als drei treffen, dann sind Sie wahrscheinlich Kundschaftern des Mulmaster Beholder Korps begegnet. Rennen Sie um Ihr Leben!

□ Geschichte 17

Pflanzen laufen hier gerne in der Umgebung herum. Am schlimmsten sind die Shambling Mounds ('Watschelnä Hügel').

□ Geschichte 18

Seeräuber treiben auf dem Moonsea wieder ihr Unwesen. Seereisen sind wieder ein Lottospiel.

□ Geschichte 19

Die Stadt wurde von den Truppen aus Zhenzil Keep verwüstet, und jetzt werden alle Straßen ständig patrouilliert.

□ Geschichte 20

Seien Sie vorsichtig, denn im Rest der Stadt sind Gebäude am Zusammenfallen und Löcher am Einstürzen.

□ Geschichte 21

Kreaturen aus dem Norden und Westen sind in die Dalelands eingefallen.

□ Geschichte 22

Die Magier aus Zhentrim respektieren alle, die genauso klug wie sie selber sind.

□ Geschichte 23

Zhenzil Keep trachtet nach den Dalelands, denn hier gibt es den besten Boden in den Realms.

□ Geschichte 24

Man hat Drachen durch die Lüfte fliegen sehen. Sie scheinen auch die Wasserfälle an der Tesh zu versuchen.

□ Geschichte 25

Die Stadtangestellte war seit dem Sieg über Tyranthraxus deprimiert, denn sie mußte keine Belohnungen mehr auszahlen.

□ Geschichte 26

Drachen gehen seit Wochen Richtung Süden. Hoffentlich ganz weit nach Süden.

□ Geschichte 27

Moander kroch hier einmal Richtung Süden und hinterließ einen Graben, der auch heute noch die StraÙe Moanders genannt wird.

□ Geschichte 28

Zwei Schiffe sind auf ihrer Reise nach Shadowdale verschwunden. Der Fluß ist sehr gefährlich.



❑ Geschichte 29

Ein Diebin mit einer violetten Weste brach in die Häuser der Reichen ein. Sie konnte bis jetzt immer noch rechtzeitig mit Hilfe eines hummerschwingenden Klerikers die Flucht antreten.

❑ Geschichte 30

Die Ritter von Myth Drannor fürchten eine Kreatur, die den Willen anderer kontrollieren und diese zum Selbstmord treiben kann.

❑ Geschichte 31

Halblinge sind alle Diebe.

❑ Geschichte 32

Dunkle Elfen gehen durch die Stadt. Alle ihre Waffen strahlen Magie aus.

❑ Geschichte 33

Zhentil Keep heuert Söldner an – oder genauer, jede Fraktion dort heuert ihre eigene Privatarmee an. Außerdem sollen sie Probleme mit einem ehemaligen Stadtrat aus Phlan haben.

❑ Geschichte 34

Verrückte Leute in grünen Roben wandern durch die Gegend, besonders im Süden.

❑ Geschichte 35

Die Truppen von Zhentrim sammeln sich in Teshwaave. Wahrscheinlich werden sie dann Richtung Shadotwale oder Dagger Falls marschieren.

❑ Geschichte 36

Eine freundlich gesinnte Stadt von Zentauren befindet sich im südlichen Teil des Waldes.

❑ Geschichte 37

König Azoun sucht in Tilverton nach seiner verlorenen Tochter.

❑ Geschichte 38

Ich habe gehört, daß der Weise Dimswort den Zhentrim beigetreten sein soll. Wer hätte das von ihm gedacht?

❑ Geschichte 39

Fzoul sendet besonders gut trainierte Terrorkommandos nach Yulash. Ich habe gehört, daß er gute Söldner für das Training sucht.

❑ Geschichte 40

Was ein Glück, daß Zhentil Keep für die Ausdehnung seiner Macht nach Westen schaut. Wenigstens halten sie damit Hillsfar in Schach.

❑ Geschichte 41

Etwas von riesiger skelettartiger Gestalt hat eine Höhle im Süden gefunden.

❑ Geschichte 42

Wenn Ihr keinen Ärger mit den Soldaten von Zhentil Keep haben wollt, müßt Ihr Euch äußerst bescheiden verhalten.

❑ Geschichte 43

Einige Wände und Böden sind besonders tackelig nach Moanders Aufstieg aus der Grube.

❑ Geschichte 44

Rote Zauberer mögen Kreaturen aus Feuer. Kälte ist die beste Verteidigung dagegen.

❑ Geschichte 44

Rote Zauberer mögen Kreaturen aus Feuer. Kälte ist die beste Verteidigung dagegen.

❑ Geschichte 45

Mitglieder des Kultes von Moander treiben sich wieder in der Gegend herum.

❑ Geschichte 46

Der Elven Court wird von einer Armee aus Rittern bewacht. Sie versuchen im Moment, etwas in ihm zu halten, nicht Besucher rauszuhalten.

❑ Geschichte 47

Eine Gruppe von Insekten war auf ihrem Weg in den Wald, wahrscheinlich nach Myth Drannor.

❑ Geschichte 48

Beholders, um seine Priester zu dis. Sie haben außerdem ein ganzes Korps dieser Kreaturen, um größere Feinde zu vernichten.

❑ Geschichte 49

Voonlar hat wieder neue Truppen rekrutiert. Zum Glück haben sie auch die schlechtesten Kommandanten.

❑ Geschichte 50

Die verrückte Halbling-Frau denkt, sie ist eine Bardin. Sie singt zwar ganz gut, doch sie ist bei weitem nicht so gut, wie Zazania Suallototonge

❑ Geschichte 51

Ein schwarzes Schiff mit einer großen Kiste kam aus Mulmaster – wo der höchste Tempel von Bane steht. Die Inquisitoren sind wahrscheinlich in der Stadt.

❑ Geschichte 52

Die Befreiung von Moander aus der Grube war eine Verschwörung von Zhentil Keep.

❑ Geschichte 53

Wenn Ihr Euch gegenüber einem Priester von Bane nett und voller Respekt verhaltet, müssen diese mit dem gleichen Verhalten antworten, egal was sie von Euch denken.

❑ Geschichte 54

In der Nähe von Hillsfar wurden Drachen in der Luft gesehen. Irgendwas ist im Süden los. Man hat auch Kreaturen an den Dagger Falls gesehen – einige uralte Höhlen sind wieder geöffnet worden.

❑ Geschichte 55

Der Repräsentant von Cormyr machte sich auf seine Rückreise, als er hörte, daß der König seine Tochter wiedergefunden hat, doch er wurde zurückgerufen, weil sie wieder weggelaufen ist.

❑ Geschichte 56

Die Kultanhänger mit ihren grünen Roben wurden um die Grube herum gesehen. Sie hoffen wohl auf die Rückkehr des 'Alten Verschimmelten.'



Mysteriöser Zauberstab



Geschichte 57

Die Wachen der Stadt entfernen sich von der Grube. Sie wollen nicht ins Kreuzfeuer geraten.

Geschichte 58

Voonlar hofft, eine Arena wie in Zhentil Keep für Verbrecher zu errichten.

Geschichte 59

Eine junge Frau mit einer violetten Scherpe stahl die Kronjuwelen aus den Palastruinen von Yulash. Auf ihrer Flucht zu Pferd war sie in Begleitung eines Mannes.

Geschichte 60

Riesige Schatten sind über den Wald geflogen und befinden sich auf dem Weg nach Süden.

Geschichte 61

Das Flußtal des Stojanow wird wieder für Bauernhöfe zugänglich gemacht. Die Pyramide wird jetzt als Teil des Bewässerungssystems benutzt.

Geschichte 62

Der gegenwärtige Hohepriester von Gond namens Gharrt war für eine gewisse Zeit der Liebhaber der Prinzessin Nacacia.

GARANTIEERKLÄRUNG

Strategic Simulations, Inc. ("SSI") garantiert für den Zeitraum von 30 Tagen nach dem Kaufdatum, daß die Diskette (bzw. Disketten) mit dem darauf aufgenommenen Programm frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Sollte sich trotzdem innerhalb dieser Zeitspanne die Diskette als schadhaft erweisen, können Sie die Diskette an Bruchweg 128-132, D4044 Kaarstr, West Germany zurücksenden, und wir werden Ihnen die Diskette kostenlos ersetzen.

SSI GIBT KEINE GARANTIE, WEDER EXPLIZIT NOCH IMPLIZIT, BEZÜGLICH DER AUF DER DISKETTE AUFGENOMMENEN SOFTWARE ODER DES IN DIESEM HANDBUCH BESCHRIEBENEN SPIELS, SEINER QUALITÄT, GEBRÄUCHLICHKEIT, MARKTGÄNGIGKEIT ODER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS PROGRAMM UND DAS SPIEL WERDEN "ALS SOLICHE" VERKAUFT. DAS GESAMTRISIKO BEZÜGLICH DER QUALITÄT UND DER GEBRÄUCHLICHKEIT TRÄGT DER KÄUFER. SSI HAFTET AUF KEINEN FALL FÜR DIREKTE, INDIREKTE, ZUFÄLLIGE ODER FOLGESCHÄDEN, DIE SICH AUS EINEM FEHLER IM PROGRAMM ODER SPIEL ERGEBEN, SELBST WENN SSI AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWIESEN WURDE. (IN EINIGEN STAATEN IST WEDER DIE AUSSCHLIESSUNG NOCH BESCHRÄNKUNG IMPLIZITER GARANTIEEN ODER DER HAFTBARKEIT FÜR ZUFÄLLIGE ODER FOLGESCHÄDEN ERLAUBT, IN WELCHEM FALLE DIE OBIGE BESCHRÄNKUNG ODER AUSSCHLIESSUNG NICHT FÜR SIE ZUTRIFFT.)

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, FORGOTTEN REALMS und das TSR-Markenzeichen sind Warenzeichen im Besitz von TSR Inc., Lake Geneva, WI, USA und werden benutzt in Lizenz von Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA.

Copyright © 1989 Strategic Simulations, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Copyright © 1989 TSR, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Das Handbuch und sämtliche Begleitmaterialien sowie die Computerprogramme auf den beigefügten Floppydisketten oder Kassetten, die hier beschrieben sind, sind urheberrechtlich geschützt und beinhalten gesetzlich geschützte Informationen im Besitz von SSI, Inc. und TSR, Inc. Ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von TSR, Inc. ist es niemandem gestattet, Kopien dieses Handbuchs, des Begleitmaterials oder der Programme auf den Floppydisketten oder Kassetten an andere Personen weiterzugeben oder weiterzuverkaufen. Das Kopieren oder Fotokopieren, die Reproduktion, die Übersetzung sowie die Reduktion dieses Handbuchs bzw. des Begleitmaterials auf maschinenlesbares Format – als Ganzes oder in Teilen – sind nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung von TSR, Inc. erlaubt.

Jegliche Personen, die einen Teil oder das Ganze dieses Programms reproduziert, in welcher Form auch immer, macht sich einer Verletzung des Copyrights strafbar und wird nach Ermessen der Besitzer des Copyrights strafrechtlich verfolgt.

WAS ZU TUN IST, WENN SIE EINE FEHLERHAFT DISKETTE HABEN

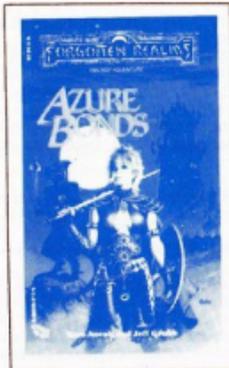
Alle Ihre Spiele werden ausführlichen Spieltests unterzogen, bevor sie auf den Markt kommen. Während dieses Vorgangs hoffen wir, etwaige Programmfehler zu entdecken und zu korrigieren. Wegen der komplexen Natur unserer Simulationen kann es jedoch passieren, daß einige Programmfehler bis zur Veröffentlichung unentdeckt bleiben. Außer den Programmfehlern gibt es manchmal Probleme mit den Disketten selber. Bei der Duplikation von Disketten haben wir die Erfahrung mit einer Fehlerquote von 3 bis 5% gemacht. Bevor Sie davon ausgehen, daß eine Diskette schadhaft ist, sollten Sie Ihr Diskettenlaufwerk überprüfen. Nahezu 95% der an uns als defekt zurückgeschickten Disketten erweisen sich auf unseren Computersystemen als fehlerfrei. Häufig liegt das Problem an einem Diskettenlaufwerk, das der Wartung bezüglich seiner Ausrichtung und Geschwindigkeit oder der Reinigung bedarf.

Ist Ihre Diskette schadhaft, so schicken Sie nur die Diskette (behalten Sie die anderen Teile des Spiels) an unsere Kundenabteilung zurück ("Customer Support Department") zusammen mit einer Notiz, in der Sie die Probleme beschreiben. Sie erhalten eine Ersatzdiskette, nachdem wir Ihre defekte Diskette empfangen haben.

Entdecken Sie im Programm einen Fehler, sollten Sie die Spieldiskette und die Speicherdisketten an unsere Kundenabteilung ("Customer Support Department") zurückschicken. Fügen Sie bitte eine Beschreibung dessen bei, was im Spiel passiert, wenn der Fehler auftritt. Nach Korrektur des Programmfehlers erhalten Sie eine auf den neuesten Stand gebrachte Diskette.

Vergewissern Sie sich, daß Sie bei Ihrem Schriftwechsel mit uns immer Ihren Namen, die Adresse und eine Telefonnummer beifügen, unter der wir Sie tagsüber erreichen können. Wir werden unser Bestes versuchen, jegliches Problem so schnell wie möglich zu korrigieren.

EIN MAGISCHES GEHEIMNIS IN DEN 'FORGOTTEN REALMS™'



Der Roman *Azure Bonds* zeigt Alias, Schwerträgerin der 'Forgotten Realms™', in einer unbekanntenen Taverne. Auf Ihrem Schwertarm leuchtet eine seltsame blaue Tätowierung, deren bedrohliche Eigenschaften sich sehr bald herausstellen. Unterstützt von einem Halbling-Barden, einem Magier aus dem Süden und einem stummen Eidechsenmann beginnt Alias ihre Suche nach den Schöpfern dieser Tätowierung, die nun ihr Schicksal bestimmt.

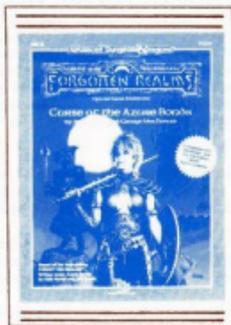
Curse of the Azure Bonds ist ein AD&D® Abenteuer-Modul, dessen Handlung in den 'Forgotten Realms™' abläuft. Die Spieler-Charaktere™ erwachen

und entdecken seltsame, mystische Tätowierungen auf ihren Armen. Es kommt dann auf die Spieler an, sich durch ein wildes Abenteuer zu arbeiten, um sich von dem Bann zu befreien.

Als Konvertierung des offiziellen AD&D-Computermoduls von SSI in ein 'Modul auf Papier' basiert dieses Abenteuer, geschrieben von Jeff Grubb, auf *Azure Bonds*, dem *Forgotten Realms™* Roman von Jeff Grubb und Kate Novak.

Verpassen Sie auf keinen Fall diese spannenden Produkte von TSR! *Azure Bonds* und das Modul *The Curse of the Azure Bonds* können Sie jetzt bei Ihrem Hobbyhändler oder Buchladen erhalten.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, FORGOTTEN REALMS und das TSR Markenzeichen sind Warenzeichen im Besitz von TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA und werden benutzt in Lizenz von Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA.



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, FORGOTTEN REALMS und das TSR-Markenzeichen sind Warenzeichen im Besitz von TSR Inc., Lake Geneva, WI, USA und werden benutzt in Lizenz von Strategic Simulations, Inc. Sunnyvale, CA, USA.

Copyright © 1989 Strategic Simulations, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Copyright © 1989 TSR, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Das Handbuch und sämtliche Begleitmaterialien sowie die Computerprogramme auf den beigelegten Floppydisketten oder Kassetten, die hier beschrieben sind, sind urheberrechtlich geschützt und beinhalten gesetzlich geschützte Informationen im Besitz von Strategic Simulations, Inc. und TSR, Inc. Ohne die ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Strategic Simulations, Inc. und TSR, Inc. ist es niemandem gestattet, Kopien dieses Handbuchs, des Begleitmaterials oder der Programme auf den Floppydisketten oder Kassetten an andere Personen weiterzugeben oder weiterzuverkaufen. Das Kopieren oder Fotokopieren, die Reproduktion, die Übersetzung sowie die Reduktion dieses Handbuchs bzw. des Begleitmaterials auf maschinenlesbares Format – als Ganzes oder in Teilen – sind nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung von Strategic Simulations, Inc. und TSR, Inc. erlaubt.

Jegliche Person(en), die einen Teil oder das Ganze dieses Programms reproduziert, in welcher Form auch immer, macht sich einer Verletzung des Copyrights strafbar und wird nach Ermessen der Besitzer des Copyrights strafrechtlich verfolgt.