

Inhaltsverzeichnis

	Seite:
Vorwort	3
Die Vorgeschichte (Kurzfassung)	6
Die Tunnelbahn	7
Vorbemerkungen	9
I. Die Befreiung von Mandrag	11
I.1 Gespräche	11
I.2 Cassida	13
I.3 Valvice und die Grotten von Gahmos	14
II. Der „Moonwand“	19
II.1 Einführung	19
II.2 Die Suche nach den Teilstücken des „Moonwand“	20
- Dreamstone	23
- Spiralgem	25
- Marbeye	28
- Crincross	31
- Shadeshag	34
- <u>Lightpearl</u>	36
- <u>Erinstaff</u>	40
II.3 <u>Die „Chamber of Lhanis“</u>	44
II.4 <u>Rückgabe des „Dreamstone“ an Rinoges</u>	46

Lightpearl

In einem Wäldchen südlich Valvice treffen wir bei Position **74 O / 42 N** den Zauberer Rurbenock.

Anmerkung: Wir erhalten vorher im Spiel weder auf den Zauberer Rurbenock noch auf die „Lightpearl“ irgendeinen Hinweis!

Der Weg zu Rurbenock führt durch einen dichten, unübersichtlichen Wald mit verwinkelten Wegen.

Hinweis: Rurbenock ist manchmal nur schwer anzutreffen. Am besten ist es dann, den Spielstand zu speichern und neu zu laden. Meistens erscheint Rurbenock dann kurz darauf.



6 = Valvice

14 = Crying Fields (Station der Tunnelbahn)

15 = Demolon Station

38 = Hier treffen wir den Zauberer Rurbenock

Rurbenock stellt sich uns vor: „*Ich heiße Rurbenock!*“

Wir erzählen Rurbenock, daß wir auf der Suche nach den 7 Teilstücken des „Moonwand“ sind und fragen ihn, ob er uns dabei helfen kann.

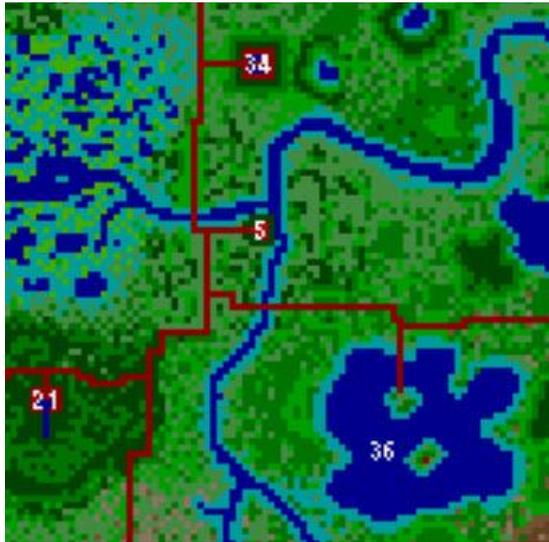
Rurbenock antwortet:

*„Ja, das kann ich! **Ein Teil, die Lightpearl, gehört mir.** Aber wenn Du sie haben willst, mußt Du einen kleinen Gefallen für mich tun.*

*Höre, ich habe von einem **schwarzen Monolithen** gehört, der sich auf irgendeinem **Friedhof** befinden soll. Dort soll ein **kleiner Sarg** ganz in der Nähe vergraben sein. **Suche und finde diesen Sarg und bring ihn zu mir! Aber Vorsicht, öffne ihn nicht, verstanden?***

*Wenn Du es getan hast, werde ich Dir die **Lightpearl** geben!“*

Nördlich von Fainvil finden wir einen kleinen Friedhof.



5 = Fainville

34 = Friedhof mit schwarzem Monolithen

36 = Sorion Lake:
Auf der Halbinsel im Norden des Sees (durch einen Damm mit dem Festland verbunden), treffen wir den „Hüter des Sorion Lake“

Im SW der Spectre Wood:

21 = Heilbrunnen

Wir gehen in die Mitte des Friedhofs. Dort stehen wir vor einem schwarzen Monolithen.

Wir graben auf dem Feld vor dem schwarzen Monolithen (Position 97 O / 251 N) und finden eine **kleine Kiste** im Boden. Es handelt sich um einen **kleinen Sarg**.

Das mysteriöse Erlebnis mit dem schwarzen Monolithen

Nachdem wir den kleinen Sarg genommen haben untersucht unsere Party den Monolithen:

„Hmm...ich fühle eine magische Kraft!“

Als ein Charakter den Monolithen berührt, stellt er fest:

„Auuuh! Er ist eiskalt!“

Eine Hexe, die wir in unserer Party haben, spitzt die Ohren und lauscht:

„Ich höre seltsame Töne! Hmm...wirklich sehr seltsam! Klingt wie Van Halen!“

Ein Charakter schlägt gegen den Monolithen. Der Monolith verschwindet plötzlich!

Als unsere Party weitergeht, bemerkt sie nach einiger Zeit einen Monolithen, der am Himmel fliegt. Ein Partymitglied bemerkt:

„Die Monolithen fliegen aber tief heute!“

Kurz darauf fällt der schwarze Monolith plötzlich vom Himmel. Der Charakter, der auf dem Friedhof gegen den Monolithen geschlagen hat, wird erschlagen!

Mit dem kleinen Sarg gehen wir zurück und fordern von Rurbenock, wie versprochen, die „Lightpearl“.

Wir sollen für Rurbenock jedoch noch einen Auftrag erfüllen:

*„Gut gemacht! Aber da ist noch etwas, was Du für mich tun könntest, wenn Du wirklich die **Lightpearl** haben willst!*

*Kennst Du das **Orakel von Demon Tower**? Ich brauche etwas vom glühenden Wasser für einen Zaubertrank! **Nimm diese Flasche und füll sie am Brunnen des Orakels! Aber ich warne Dich, füll sie nicht irgendwo anders!** Ich würde es sofort bemerken!*

Danach bekommst Du wirklich die Lightpearl! Fest versprochen!“

Wir begeben uns also zum Orakel von „Demon Tower“ (Position **331 O / 312 N, Karte unter **Crincross**).**

Hinweis: Bevor wir zum Orakel gehen, müssen wir per Elementar-Zauberspruch die Zeit anhalten!

Der Charakter, welcher die Flasche hat, würde sonst beim Versuch, die Flasche zu füllen, getötet!

Der Geist des Orakels erscheint. Wir können nun die Flasche füllen („benutze Gegenstand“).

Mit der gefüllten Flasche gehen wir zurück zu Rurbenock und fordern erneut die „Lightpearl“.

Wir sollen Rurbenock jedoch noch einen dritten Wunsch erfüllen:

„Natürlich, sofort! Aber, ...uhh, jetzt hab ich vergessen, wo ich sie hingetan habe! Vielleicht könnte ein dritter Gefallen meinem Gedächtnis auf die Sprünge helfen!

Höre, in den Katakomben von Larvin gibt es eine kleine Grube in der 2. Etage an Position **35 O / 41 N**. In dieser Grube liegt ein Edelstein. Bring ihn zu mir und Du bekommst ganz sicher die Lightpearl!

Aber warte! In der Grube lebt ein übles Monster! Trage dieses Kreuz und die Kreatur wird Dich nicht angreifen!“

Mit der Tunnelbahn fahren wir nach Larvin.

Wir benutzen den **Eingang zu den Katakomben** auf der Insel im SO von Larvin (**Mulradins Insel**) bei Position **53 O / 9 N**.

In den Katakomben betreten wir an der angegebenen Position einen schrecklichen Ort. Der Boden ist mit blutigen Knochen bedeckt!

Wir sehen eine geschlossene Falltür am Boden. Diese lassen wir durch einen starken Charakter aufmachen, der etwa die Stärke 46 haben und auch das uns von Rurbenock übergebene Kreuz tragen muß.

Dieser ergreift den Ring und öffnet die Falltür mit größter Anstrengung.

Nun stehen wir vor einer Grube, in die unser Charakter klettert.

*„Hier ist ein seltsames Wesen, und... und es ist lebendig! Jetzt bewegt es sich von mir weg! ...**Und da liegt auch der Edelstein!**“*

Wir nehmen den Edelstein. Es handelt es sich um das „Lore Gem“.

Mit dem „Lore Gem“ gehen wir wieder zurück zu Rurbenock und fordern nun energisch die „Lightpearl“!

Rurbenock empfängt uns mit den Worten:

„Gut gemacht! Du bist wirklich ein guter Sucher! Daher nehme ich an, daß es für Dich sicher eine Kleinigkeit wäre, einen anderen...“

Was ist los? Warum bekommst Du denn Schaum vorm Mund? Und diese geballte Faust...

*Na gut, ich sehe schon, Du willst keine andere Aufgabe für mich erledigen! Wie schade! **Nimm die Lightpearl und laß mich allein!**“*

Wir erhalten die „Lightpearl“. Jeder Charakter erhält die Erlaubnis zum Erhöhen von 5 Fähigkeiten sowie jeder Magier 2 neue Zaubersprüche.
(Quelle: Bonusliste von Sir Charles).

Außerdem erhalten alle Charaktere zur **Belohnung** jeweils 15.000 Erfahrungspunkte *(Quellen: Bonusliste von Sir Charles, W.E.W.W. von Merope).*

Erinstaff

Wir besteigen unser Schiff und segeln über das Meer nach NO wo sich auf dem Festland die Stadt Mernoc sowie unweit davon der Friedhof mit Erins Grab befinden.



8 = Mernoc

28 = Friedhof mit Erins Grab

Hinweise:

Die Suche nach dem „Erinstaff“ ist die mit Abstand gefährlichste Aufgabe, da sie uns in die unheimliche Stadt Mernoc führt.

- 1. Sowohl die Stadt Mernoc wie auch der Friedhof von Mernoc liegen in der „Verbotenen Zone“.**

Es ist daher unbedingt erforderlich, daß sich **Mandrag** in unserer Party befindet. Nur mit einem Zauberer aus Cassida, wie es Mandrag ist, kann die Party die Grenze zur Verbotenen Zone überschreiten!

- 2. Die Bewohner von Mernoc sind sehr aggressiv und an Stärke und Gefährlichkeit nur mit den Bewohnern von Katloch vergleichbar!**

Wir müssen Mernoc von Norden nach Süden durchqueren (und natürlich auch wieder zurück). Dabei werden wir ständig von Scharen von Monstern angegriffen.

Es empfiehlt sich daher, Mernoc erst aufzusuchen, wenn wir bereits über eine kampferprobte Party mit starken Kämpfern und Magiern verfügen!

Wenn wir es uns etwas einfacher machen wollen, sollten wir Mernoc zunächst nur bei Nacht besuchen.

Die gefährlichsten Monster (dazu gehören die Ingrols und Bog Ingrols, beides Feuerspucker) **wechseln nämlich ca. um 22.30 Uhr nach Katloch.** In Mernoc sind dann nur noch die (relativ) harmloseren Monster anzutreffen.

Morgens ca. um 5.00 Uhr ist dann wieder Wachablösung.

Tagsüber sind dann in Mernoc die gefährlicheren Monster anzutreffen und in Katloch die (relativ) harmloseren.

In Mernoc befinden sich

- a) zwei **Heilbrunnen**. Einer im NO der Stadt nahe dem Eingang und der andere im SW. Beide regenerieren verbrauchte Lebens- und Magiepunkte,
- b) zwei **Heilstätten** (Kapellen),
- c) **eine Gilde** (Guild of Slaves),
Erhöhung der Werte für Ausdauer, geöffnet von 0 Uhr bis 1.00 Uhr.

Der „Erinstaff“ befindet sich in der Gruft von Erins Grab auf einem Friedhof nordöstlich von Mernoc.

In Mernoc gibt es in einem durch eine Tür abgetrennten Teil der Stadt im Süden fünf Räume, in denen sich jeweils ein eiserner Schalter befindet.

Die Aufgabe ist nun, diese Schalter in die richtige Position zu stellen, so daß sich die Gruft von Erins Grab auf dem Friedhof öffnet.

Einen Hinweis auf die Stellung der Schalter bekommen wir, wenn wir nordwestlich von Cassida zu einem Steinkreis gehen.

Wir hören hier bei Position **233 O / 252 N** eine Stimme:

„Zwei müssen nach unten und drei nach oben, dann wird sich Erins Gruft öffnen“.

Anmerkung: Außer diesem Hinweis bekommen wir im Spiel weder auf den „Erinstaff“ noch auf Mernoc und den Friedhof von Mernoc irgendeinen Hinweis!

Vorgehensweise:

Wir können nun so vorgehen, daß wir in Mernoc unsere Party teilen. Dies muß unbedingt innerhalb von Mernoc geschehen, da sich unmittelbar außerhalb des Stadtttores die „Verbotene Zone“ befindet, die nur von Mandrag betreten werden kann!

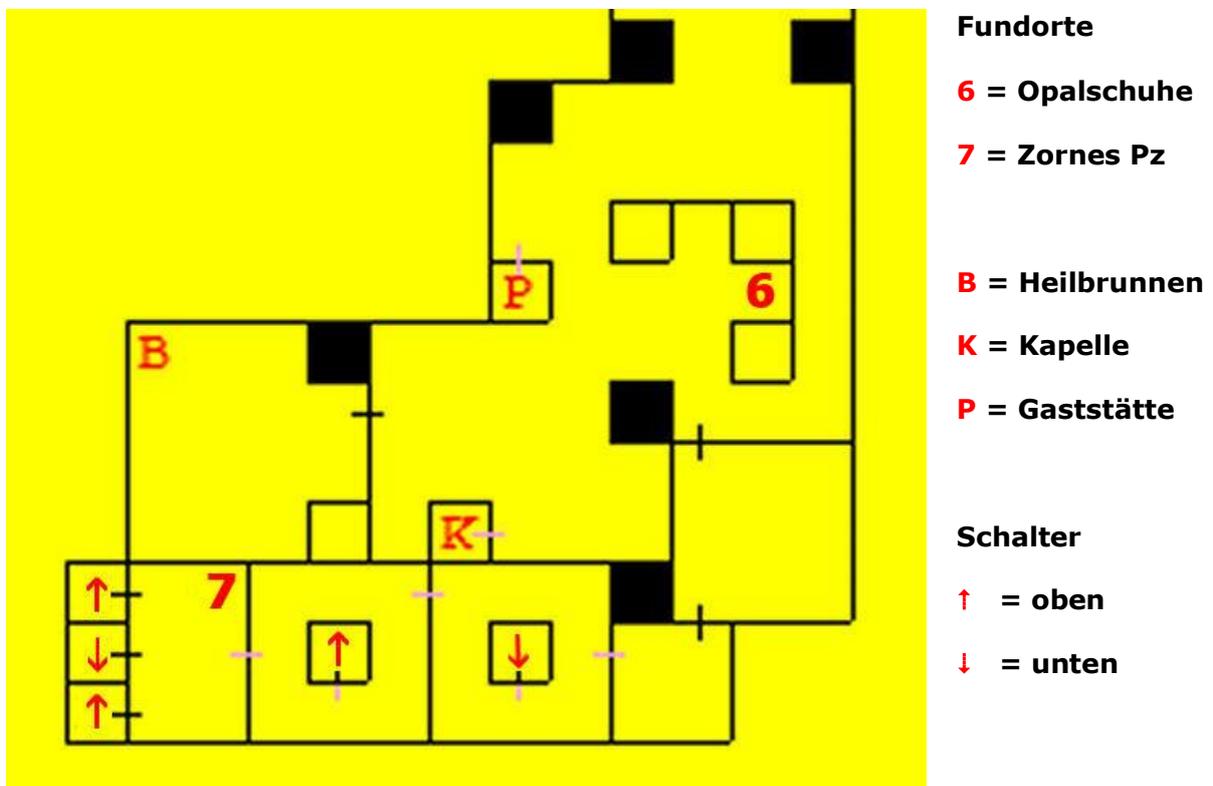
Mandrag geht zum Friedhof zu Erins Grab. Die übrigen Partymitglieder kämpfen sich zum südlichen Teil der Stadt durch, wo sich die fünf eisernen Schalter befinden.

Dann müssen wir so lange mit den Schaltern experimentieren, bis wir die richtige Stellung herausgefunden haben.

Die richtige Stellung können wir feststellen, indem währenddessen Mandrag auf dem Friedhof die große Steinplatte von Erins Grab untersucht.

Unsere Party kämpft sich also bis zum südlichen Teil der Stadt durch, wo sich in einem abgetrennten Teil der Stadt fünf Räume mit jeweils einem Schalter befinden.

Karte des südlichen Stadtteils von Mernoc



So müssen die eisernen Wandschalter gestellt werden, um Erins Grab auf dem Friedhof zu öffnen.

Mandrag ist unterdessen auf dem Friedhof und untersucht die große Steinplatte von Erins Grab. Die Steinplatte bewegt sich. Darunter ist eine kleine Gruft!

Mandrag geht in die Gruft hinein:

„Heh, da liegt ein seltsamer Stab in der Ecke!“

Mandrag hat den „Erinstaff“ gefunden!

Jeder Charakter erhält die Erlaubnis zum Erhöhen von 2 Fähigkeiten sowie jeder Magier 2 neue Zaubersprüche.

(Quelle: Bonusliste von Sir Charles).

Außerdem erhalten alle Charaktere zur **Belohnung** jeweils 9.000 Erfahrungspunkte *(Quellen: Bonusliste von Sir Charles, W.E.W.W. von Merope).*

Nun geht Mandrag zurück nach Mernoc, wo sich die übrigen Partymitglieder inzwischen wieder bis zum Stadttor durchgekämpft haben.

Hinter dem Stadttor, also innerhalb der Stadt, wird Mandrag von den übrigen Partymitgliedern freudig begrüßt. Gemeinsam verläßt unsere Party diese unheimliche Gegend und besteigt das Schiff.

II.3 Die „Chamber of Lhanis“

Nachdem wir alle sieben Teilstücke beisammen haben, besteht unsere nächste Aufgabe darin, die sieben Teilstücke wieder zum „Moonwand“ zusammenzufügen.

Dazu müssen wir die „Chamber of Lhanis“ suchen.

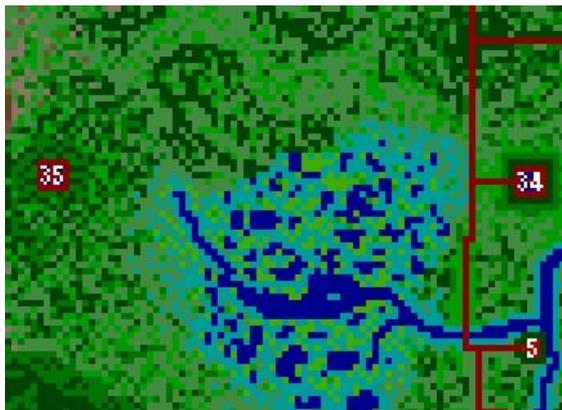
Auf unsere Fragen nach der „Chamber of Lhanis“ erfahren wir:

„Du mußt etwas verweilen, um sie zu finden!“

„Du wirst sie in der Mitte eines kleinen Friedhofs finden!“

„Verweile bis zur Dämmerung am richtigen Platz!“

Wir fahren bis **Fainvil** mit der Tunnelbahn. Dann suchen wir durch eine Seenlandschaft sowie durch einen dichten Wald über verschlungene Wege die „Chamber of Lhanis“.



5 = Fainville

34 = Friedhof mit schwarzem Monolithen

35 = „Chamber of Lhanis“

Auf einer Lichtung im Wald finden wir einen kleinen Friedhof.

Wir betreten den Friedhof von Westen. Als wir ein Stück zur Mitte des Friedhofs gehen, erfahren wir bei Position **21 O / 252 N**, daß wir ein Weilchen verweilen sollen.

Hinweis: Bei der "Chamber of Lhanis" müssen wir Winwood unbedingt in unserer Party haben!

Winwood muß die sieben Teilstücke des „Moonwand“ in seinem Inventar haben!

Nur Winwood ist in der Lage, durch das Feuertor zu gehen und die sieben Teilstücke wieder zum „Moonwand“ zusammenzufügen!

Jeder andere Charakter wird, wenn er versucht durch das Feuertor zu gehen, sofort getötet!

In der Morgendämmerung zwischen 3.00 Uhr und 4.00 Uhr gehen wir in die Mitte des Friedhofs auf das Feld **22 O / 252 N. Wir stehen plötzlich vor einem Tor aus Feuer!**

Wir untersuchen das Tor. Es sieht nicht sehr einladend aus.

Winwood entschließt sich, durch das Feuertor zu gehen („Reingehen“, dies bedeutet jedoch **nicht**, daß wir zu diesem Zwecke die Party aufteilen müssen).

Das Tor glüht auf und nach einer Weile kommt Winwood zurück...

*„Da ist eine herrliche Kammer hinter dem Tor! Ich wurde von einem magischen Licht eingehüllt! **Die Teile haben sich zum „Moonwand“ verwandelt! Nur der „Dreamstone“ ist noch übrig geblieben!**“*



Das Gruppenbild unserer Hauptparty bei der „Chamber of Lhanis“ nach dem Zusammenfügen des „Moonwand“.

Oben v.l.n.r:	Winwood	(Abenteurer / Mensch)
	Linda	(Walküre / Errin)
	Annabel	(Banshee / Laurin)
	Elanese	(Erzmagierin / Laurin)
	Sonja	(Hexe / Laurin)
Darunter:	Daniela	(Klerikerin / Gnom)
	Marina	(Nympe / Pheyd)

Jeder Charakter erhält die Erlaubnis zum Erhöhen von 2 Fähigkeiten sowie jeder Magier 3 neue Zaubersprüche.

Außerdem erhalten alle Charaktere zur **Belohnung** jeweils 15.000 Erfahrungspunkte.

Winwood erhält zusätzlich die Erlaubnis zum Erhöhen von 3 Fähigkeiten und 20.000 Erfahrungspunkte.

(Quellen: Bonusliste von Sir Charles, W.E.W.W. von Merope).

II.4 Rückgabe des „Dreamstone“ an Rinoges

Winwood hat bereits festgestellt, daß nach dem Zusammenfügen der Einzelteile zum „Moonwand“ der „Dreamstone“ noch in seinem Inventar vorhanden ist.

Uns bleibt daher noch eine wichtige Aufgabe zu erfüllen: Wir suchen noch einmal Rinoges in Larannes auf, um entsprechend dem Versprechen, welches wir ihm gegeben haben, den „Dreamstone“ zurückzugeben, den wir nun nicht mehr brauchen.

Rinoges bedankt sich bei uns:

„Ich bin sehr froh! Ich habe nie daran gezweifelt, daß Du ihn mir zurückbringen würdest! Ich werde Dir einige Erlaubnisse geben!“

Jeder Charakter erhält die Erlaubnis zum Erhöhen von 3 Fähigkeiten sowie jeder Magier 2 neue Zaubersprüche.

Außerdem erhalten alle Charaktere zur **Belohnung** jeweils 8.000 Erfahrungspunkte *(Quellen: Bonusliste von Sir Charles, W.E.W.W. von Merope).*

Damit haben wir dieses Abenteuer nun glücklich bestanden. Aber neue Abenteuer voller Geheimnisse und Gefahren warten schon auf uns!