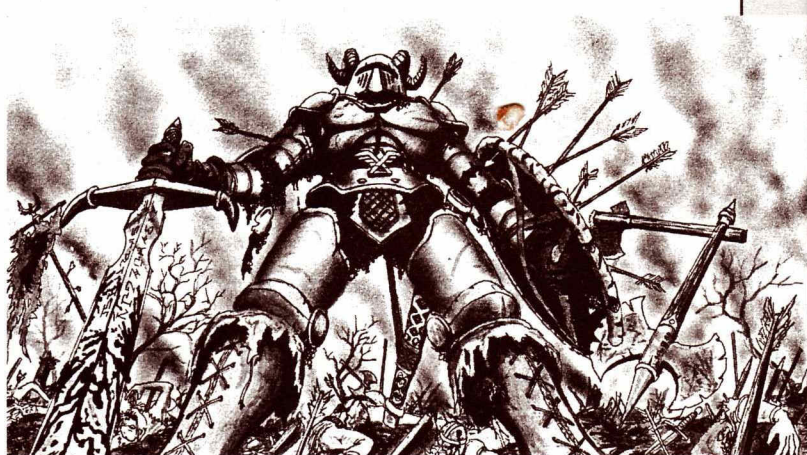


GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER

Legende zu den Karten :

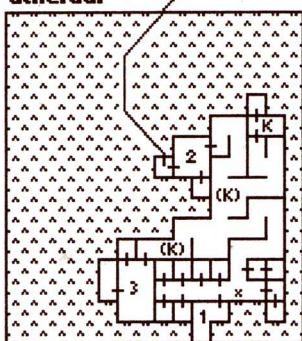
- A Armory (Waffen/Rüstung)
- B Bootsverleih
- Ba 'Bank' (zum aufbewahren von Geld)
- F Falle (HP Abzug)
- H 'Hall of Training'
- I 'Inn' /v Taverne (Kampf)
- K Kampf (K) 50% Chance auf Kampf
- Ms Magieladen (Waffen/Spruchrollen/usw.)
- S 'Shop' (Heiliges Wasser/Spiegel/usw.)
- Sch Schatz/Beute (Wertgegenstände/Waffen/u.s.w.)
- T Tempel (Heilung)

- | | |
|-------------------------|---|
| — Mauer | ▤ Treppen/Stufen |
| + + Türen | ↔ ↕ Türen in nur eine Richtung geöffnet |
| ▣ unpassierbares Gebiet | ⤵ ⤴ Torbögen |
| ☞ Wasser | + + nicht passierbare Türen |



- ⬢ ⬢ Geheimtueren
- x Startpunkt
- ⊗ Statuen (sie sind nötig um das Spiel zu beenden)
- JE# Jounaleintrag Nr.

Utheraal



- 1 Dorfbewohner von Utheraal JE# 40
- 2 nach Kampf JE#36
- 3 nach Kampf JE#49

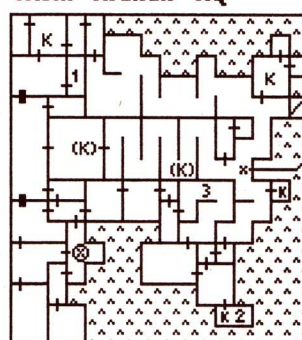
Löscht man das Leuchtturmlicht im kleinen nördlichen Raum, so verzögert man die Ankunft des 'Zhentil' Schiffs, welches die Statue abholen soll (siehe auch Trisk).



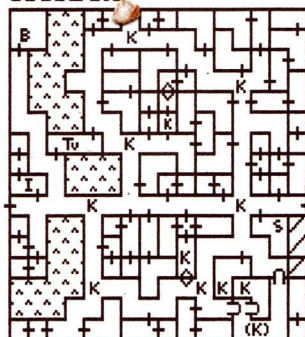
- 1 K und Sch 'Shield +1'
- 2 Karte JE# 39
- 3 'Zhentarim' Schiff JE# 41

⊗ nach Kampf 'Statuette of the West'. Man fängt die Wachen ab die, die Statue zum Schiff transportieren sollten. Hat man Alarm ausgelöst befindet sich die Statue an einer anderen Stelle des Komplexes. Hat man das Leuchtturmlicht auf Utheraal gelöscht, kommt das Schiff 1/2 Stunde später an und man hat mehr Zeit im 'Kraken' HQ aufzuräumen. Der Alarm wird ausgelöst wenn man vor einem Kampf flieht oder den Haupteingang benutzt. Verläßt man Trisk mit der Statue landet man in Neverwinter.

Trisk/'Kraken' HQ



Loudwater

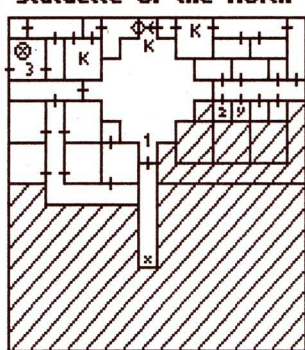


In Loudwater lauert eine Hauptgruppe von Vaalgamon's 'Zhentil'-Kämpfern. Nach erfolgreichem Kampf schließt sich ein Kämpfer der Gruppe an, der sich jedoch später als Verräter entpuppt (trotzdem in die Gruppe aufnehmen).



- 1 Gedenkblumen JE# 42
- 2 versteckte Zwerge JE# 46

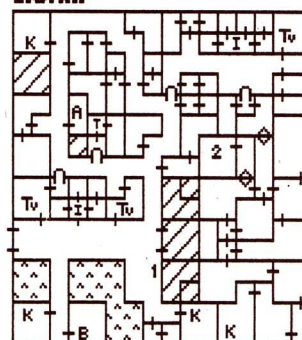
In den Tavernen in Llorch öffnet sich beim verlassen eine Falltür und man landet in einer Arena, die sich unter Llorch befindet (weiteres dazu, siehe nächste Karte).

Arena unter Llorch/
'Statuette of the North'

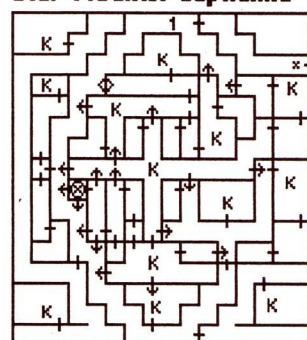
- 1 Vaalgamon's Begrüßung JE# 37+
3x Kampf mit verschiedenen Monstern
- 2 nach den Kämpfen landet man in der Zelle bei 'u', nachdem der Halb-Ork Muthur einem geholfen hat aus der Zelle auszubrechen befreit man auch ihn, JE# 43 und nimmt ihn in die Party auf
- 3 nach Kampf 'Statuette of the North', JE# 45. Die in der Arena entwendeten Statuen erhält man auch zurück, falls man sich jedoch zuviel Zeit gelassen hat, hat Vaalgamon die anderen Statuen an ihren früheren Ort zurückgebracht und man muß nochmal den 'Hosttower' und Trisk aufsuchen um sie wiederzubekommen.



Llorch



Star Mounts/Septienne

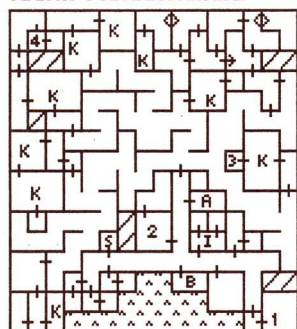


- 1 Septienne JE# 54

⊗ nach Kampf mit Septienne erhält man die 'Statuette of the South'. Es ist die letzte der vier Statuen die nötig sind um das Spiel zu beenden. Nun kann man sich über Sundabar auf den Weg nach Ascore machen, um Vaalgamon vernichtend zu schlagen.

Die folgenden Inseln sind nur über ein Boot von Luskan oder einer anderen Insel zu erreichen.

Tuern/Meteoritenerz

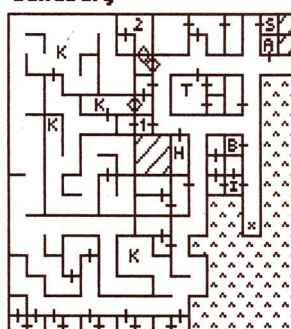


Im nördlichen Teil der Stadt kommt es zu Kämpfen mit 'Northmen'.

- 1 König Threlked Ironfist von Tuern JE# 38
- 2 nach Kampf mit Piraten Töpferin JE# 44
- 3 Kestutis, ehemaliger Ritter JE# 47, übergibt der Gruppe die Gletscher-Rüstung ('Armor of the Glacier'), diese Rüstung halbiert Schaden durch Feuer
- 4 nach Kampf gegen Feuerriesen ('Fire Giants') erhält man das Meteoritenerz, mit welchem man in Neverwinter ein magisches Schwert schmieden kann. Dieses Schwert besitzt einen besonderen Zauber gegen 'Steinwesen' ('Margoyles'/'Stone Golems').

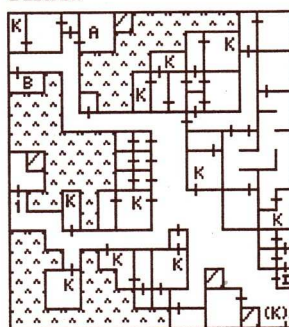
- 1 schuldiger Einwohner JE# 51
- 2 Prinzessin Jaegerda, ihr Vater gibt der Gruppe ein Schild+1 ('Shield+1') und erzählt JE# 55

Gundborg



Bei der Überfahrt nach Tuern oder Neverwinter wird das Schiff von einem riesigen 'Kraken' angegriffen und man erleidet Schiffbruch (diese Situation ist nicht zu umgehen). Man landet auf Utheraan, einer der 'Purple Rocks'-Inseln (siehe nächste Karte).

Luskan



Die Stadt Luskan wird von Piraten beherrscht. Die Piraten haben sich versammelt um ihre Geschenke dem Piratenführer zu entrichten. Man kann gute magische Waffen erbeuten.

- 1 Hier ist der Eingang zum 'Hosttower' (siehe Extra-Karte).

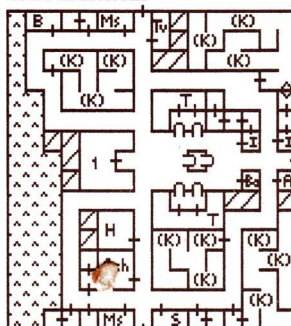
Im alten Teil der Stadt kommt es zu häufigen Kämpfen mit 'Margoyles' und Flußtrolle ('Scrags'). Verläßt man Luskan mit der im 'Hosttower' erbeuteten Statue, wird man beim verlassen der Stadt von Piraten angegriffen.

- 1 Lord Nasher, Stadtführer von Neverwinter JE# 17

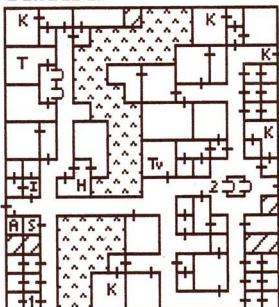
In den Gärten von Neverwinter kommt es zu zufälligen Kämpfen (je 3/Garten).

Der Magieladen im Süden von Neverwinter kann aus Meteoritenerz ('meteorite ore') ein magisches Langschwert schmieden (für weitere Informationen über das Erz, siehe auch Tuern).

Neverwinter



Sundabar



- 1 alter Dieb mit Brief JE# 59
- 2 Brunnen, magischer Mund JE# 57 Angebot nicht annehmen, Kampf mit 'Stone Golem'

Sundabar ist die letzte Station vor Ascore, es ist die letzte Möglichkeit zu trainieren und sich auszurüsten.

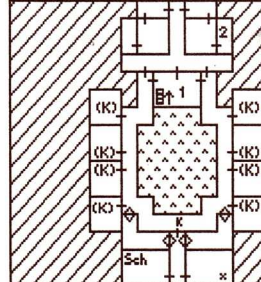


In das Krakenversteck in Sub-Yartar kommt man, wenn man Yartar verläßt und im Besitz vom 'Ring of Reversal' ist.

- 1 nach Kampf JE# 53/'Longsword'+2
- 2 'Sch', 'Dagger' +1

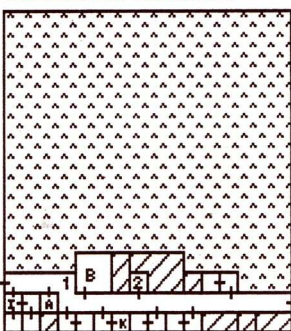
Um Sub-Yartar zu verlassen Treppen SW des Raumes benutzen. Die Treppen geben jedoch nach und man landet im Becken in der Mitte von Sub-Yartar und muß im Wasser gegen Riesentintenfische ('Giant Squids') kämpfen. Magie die auf Feuer basiert ('Burning Hands'/'Fireball'/'u.s.w.') versagt.

Sub-Yartar/Krakenversteck



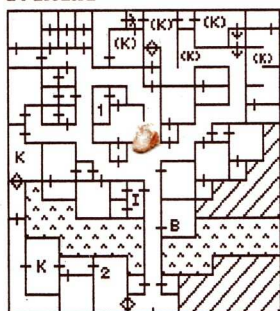
In ganz Sub-Yartar kommt es zu Kämpfen mit Krakenspionen.

Secomber/Amanitas



- 1 Schild mit Warnung JE# 48
- 2 In diesem Haus wohnt Amanitas mit seinem Leibwächter Ere. Amanitas gibt Tips zum weiteren Spielverlauf (Statuen/etc.).

Everlund

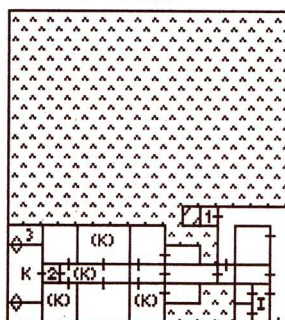


- 1 Ratsmitglied JE# 12
- 2 nach Kampf Amanitas JE# 29, er überreicht der Gruppe die 'Card of Counting', mit welcher man zu allen Tresorräumen der 'Bank' Zugang hat, als wären sie ein Raum (Tresorräume gibt es in Yantar/Neuerwinter/Silvermoon, sie sind in den Karten mit einem 'Ba' gekennzeichnet) Man erhält von Amanitas auch den 'Ring of Reversal', er ist nötig um das Spiel zu beenden.

Die Geheimtür im Süden von Everlund ist nur westlich zu passieren, also nur von dem Raum aus in dem Amanitas gefangen gehalten wird/wurde.

Im Norden, dem alten Teil der Stadt Everlund kommt es zu Auseinandersetzungen mit Untoten. Die (K)'s bedeuten, daß es zu zufälligen Kämpfen kommt.

Port Llast/Geisterschiff 'Gallant Prince'

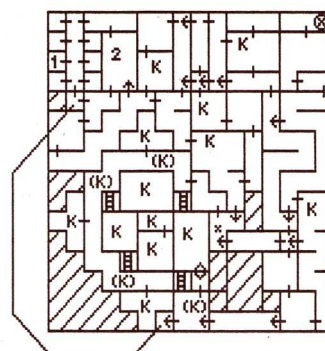


- 1 Hafenmeister von Port Llast JE# 13
- 2 Passwort: 'KAS'
- 3 nach Kampf Steinstatue JE# 23

In den Straßen von Port Llast kann es zu Kämpfen mit 'Stirges' kommen. Auf der 'Gallant Prince' kommt es zu zufälligen Kämpfen mit Untoten (die frühere Besatzung).

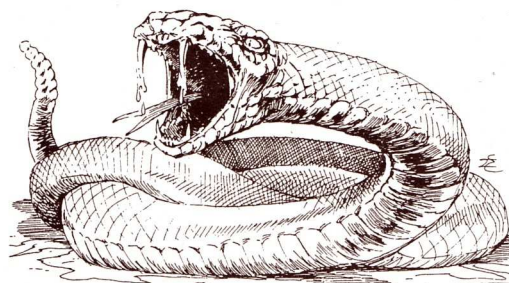


Hosttower/Statuette of the East

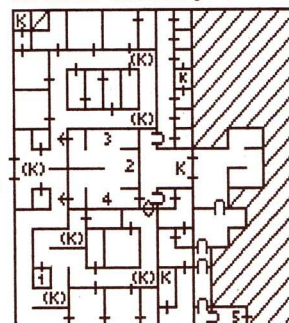


- 1 Karte, die einen Teil des 'Hosttower Dungeon' zeigt JE# 19
- 2 nach Kampf NPC Brinshaar befreien, Magier. Brinshaar ist ein Verräter, trotzdem in die 'Party' aufnehmen.
- ⊗ 'Statuette of the East', die erste der vier Statuen die nötig sind um das Spiel zu beenden. Die Statue wird von Magiern, Kämpfern und 'Manticores' bewacht. Nach dem Kampf verschwindet Brinshaar, um nach verlassen des 'Hosttowers' mit Versetzerbestien ('Displacer Beasts') anzugreifen.

Im 'Hosttower' kommt es zu zufälligen Kämpfen mit Skelettkriegern ('Skeletal Warriors'), welchen mit 'Turn' aber leicht beizukommen ist.



Ascore/Endkampf



- 1 Magier JE# 56, kan man angreifen muß man aber nicht
- 2 'Spiegel-Karte' von Ascore JE# 61 (spiegelverkehrt !!!)
- 3 'Spiegel-Karte' JE# 58
- 4 'Spiegel-Karte' JE# 1

diese beiden Karten ab Punkt 5 benutzen

Wenn die abschließenden Kämpfe (nach 5) beginnen muß man das Kampffeld in eine Richtung verlassen um weiterzukommen. Manchmal ist auch die Flucht eines Charakters vorzuziehen,

da so die ganze Gruppe weiterkommt. Man sollte sich immer nordöstlich halten (man kann auch die beiden Karten benutzen : JE# 58 + JE# 1, auch diese Karten sind spiegelverkehrt !!!), bis man auf den 'Alten Platz' von Ascore trifft. Dann erscheint durch einen Zauber Amanitas (leider nur zur 'Hälfte' !!!) und gibt die Anweisungen um den Plan von Vaalgamon zu vereiteln. Hat man alles überstanden kann man sich in aller Ruhe den Abspann 'reinziehen'. Es ist wiedereinmal geschafft, die 'Forgotten Realms' sind gerettet ...