



**Der „Moonwand“
und die Suche nach den sieben Teilstücken**

- Eine Anleitung -

Verfasser: GS

Überarbeitete und erweiterte Version 2.1

Datum: 2.9.2008

Inhaltsverzeichnis

	Seite:
<u>Vorwort</u>	3
<u>Die Vorgeschichte (Kurzfassung)</u>	6
<u>Die Tunnelbahn</u>	7
<u>Vorbemerkungen</u>	9
I. <u>Die Befreiung von Mandrag</u>	11
I.1 <u>Gespräche</u>	11
I.2 <u>Cassida</u>	13
I.3 <u>Valvice und die Grotten von Gahmos</u>	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
- Lightpearl	36
- Erinstaff	40
II.3 Die „Chamber of Lhanis“	44
II.4 Rückgabe des „Dreamstone“ an Rinoges	46

Vorwort

Diese Anleitung soll allen eine Hilfe sein, die bei der Suche nach den Teilstücken des „Moonwand“ stecken geblieben sind und nicht weiterkommen.

Ich habe versucht, die einzelnen Schritte so genau und verständlich wie möglich und nach bestem Wissen zu erläutern. Es ist jedoch niemand fehlerlos. Sollte also jemand einen Fehler in meinen Ausführungen finden, so wäre ich für einen Hinweis dankbar.

Auch für sonstige Hinweise und Anregungen bin ich dankbar. „FATE – Gates of Dawn“ ist ein sehr komplexes Spiel mit vielseitigen Möglichkeiten und hat wohl deswegen auch 17 Jahre nach seiner Veröffentlichung noch immer viele Fans.

Bei der vorliegenden **Version 2.0** dieser Anleitung handelt es sich um eine komplett überarbeitete und erweiterte Fassung.

Erweiterung der bisherigen Fassung:

Die Erweiterung besteht aus den Kapiteln

[Die Vorgeschichte \(Kurzfassung\)](#)

[Die Tunnelbahn](#)

[Vorbemerkungen](#)

I. [Die Befreiung von Mandrag](#)

I.1 [Gespräche](#)

I.2 [Cassida](#)

I.3 [Valvice und die Grotten von Gahmos](#)

In den vorherigen Fassungen hatte ich mich nur eng auf die Suche nach den Teilstücken des „Moonwand“ konzentriert.

Wie ich in den [Vorbemerkungen](#) erläutere, beginnen nach der Beseitigung von Miras Athran im ersten Teil von „FATE – Gates of Dawn“ und der Wieder-Inbetriebnahme der [Tunnelbahn](#) zwei neue, parallel nebeneinander laufende, Handlungsstränge.

Ein Handlungsstrang betrifft die Suche nach den Teilen des „Moonwand“. Der andere Handlungsstrang führt uns über [Cassida](#) und [Valvice](#) in die [Grotten von Gahmos](#) und zur Befreiung des Erzmagiers [Mandrag](#).

Durch die Befreiung von Mandrag werden beide Handlungsstränge zusammengeführt. Daher habe ich die Geschehnisse um den „Moonwand“ erweitert um die Geschehnisse, die letztlich zur Befreiung von Mandrag führen.

Die Grotten von Gahmos habe ich dabei jedoch nur am Rande gestreift, da eine ausführlichere Behandlung den Rahmen dieser Anleitung gesprengt hätte. Diese Anleitung soll sich ja weiterhin in der Hauptsache mit der Suche nach dem „Moonwand“ beschäftigen.

Überarbeitung der bisherigen Fassung:

Aufmerksamen Lesern wird sicher sofort auffallen: Das **Titelbild** ist ausgetauscht worden! Das bisherige Titelbild war qualitätsmäßig sehr schlecht und ich habe es daher durch eine bessere Version ersetzt.

Außerdem habe ich einen großen Teil der bisher enthaltenen **Landkarten** und **Stadtpläne** durch Pläne mit einer größeren Aussagekraft ersetzt. Auch die Erläuterungen zu den Plänen sind jetzt aussagekräftiger.

Neu ist der Plan des südlichen Ortsteils von **Pirate Rock**.

Neu ist das **Gruppenbild** meiner Hauptparty nach dem Zusammenfügen des „Moonwand“ bei der „**Chamber of Lhanis**“. Ich gestehe, daß mich hierzu das Gruppenbild inspiriert hat, welches Merope am Schluß ihrer Anleitung „W.E.W.W.“ abgebildet hat.

Im Kapitel „**Crincross**“ hatte ich bisher übergangen, daß das „**Orakel von Demon Tower**“ eine nicht korrekte Angabe über den Fundort des „Crincross“ macht. Jetzt habe ich diese mysteriöse Angelegenheit ausführlich dargestellt.

Ebenso habe ich eine Anmerkung zu dem Gespräch mit dem **Hüter des Sorion Lake** gemacht. Merope hat festgestellt, daß der Hüter des Sorion Lake sich hier in einem wichtigen Punkt irrt. Mein Dank dafür an Merope!

Gespräche mit den Bewohnern von FATE, die ich bisher teilweise summarisch aufgeführt hatte, habe ich nun ausführlich dargestellt.

Die **Belohnungen**, die es nach der Erfüllung von Aufgaben gibt, habe ich jetzt vollständiger aufgeführt. Als Quellen haben mir dafür die Ausarbeitung „W.E.W.W.“ von *Merope* sowie die „*Bonusliste*“ von *Sir Charles* gedient.

Im Kapitel „**Die Chamber of Lhanis**“ hatte ich bisher im Hinweis geschrieben, **Winwood** müsse an erster Stelle in der Party stehen. **Dieser Hinweis war nicht richtig!** Winwood kann auch einen anderen Platz in der Party einnehmen! Auf diesen Fehler hat mich Merope aufmerksam gemacht. Mein Dank dafür an Merope!

Ansonsten habe ich im Wesentlichen nichts verändert. Hier und da habe ich einen Satz umgestellt oder neu formuliert oder neue Verweise angebracht.

Meinen herzlichen Dank an Sir Charles und Merope, die die früheren Fassungen dieser Anleitung kritisch gelesen und mich auf einige Unstimmigkeiten aufmerksam gemacht haben!

Nun hoffe ich, daß diese Anleitung für viele Spieler von „FATE – Gates of Dawn“ von Nutzen ist und wünsche viel Spaß beim Spielen und Lesen!

Anmerkungen zur Version 2.1

Nach der Veröffentlichung der Version 2.0 habe ich festgestellt, daß einige Angaben nicht richtig oder mißverständlich formuliert waren.

Herzlich bedanken möchte ich mich bei Merope, Misha und Sir Twist (in der alphabetischen Reihenfolge), die mich auf einige Fehler hingewiesen haben und Anregungen für Ergänzungen gegeben haben.

In der vorliegenden Version habe ich diese Fehler beseitigt und einige Ergänzungen hinzugefügt. Außerdem habe ich alles noch einmal überarbeitet.

Die wesentlichen Änderungen und Ergänzungen sind:

Im Abschnitt über die [Tunnelbahn](#) waren die Angaben zur Gültigkeitsdauer der Einzelfahrkarte nicht richtig. Ich habe zudem ein Bild eingefügt, auf dem der Kontrolleur bei seiner schweren Arbeit zu sehen ist.

Die Anmerkung zur Erzählung des **Hüters des Sorion Lake** war mißverständlich. Ich habe die Angelegenheit jetzt ausführlich dargestellt.

Bei der **Statue eines alten Magiers in [Cassida](#)** wurde berücksichtigt, daß jede Nymphe die Statue zum Vibrieren bringt.

Der Abschnitt über die [Steintafel in \[Valvice\]\(#\)](#) wurde ergänzt.

Der **Hinweis zu Rinoges** und zum „**Dreamstone**“ wurde überarbeitet.

Im Kapitel „**Spiralgem**“ habe ich ein Bild der glücklichen **Myriam** nach ihrer Befreiung aus der Hand der Piraten eingefügt.

Zum „**Shadeshag**“ habe ich eine Anmerkung geschrieben.

Das Kapitel der Suche nach der „**Lightpearl**“ wurde um das mysteriöse Erlebnis mit dem **schwarzen Monolithen** auf dem kleinen Friedhof ergänzt.

Die **Hinweise zu Mernoc** wurden überarbeitet und ergänzt.

Hemer, 2. September 2008

GS

Die Vorgeschichte (Kurzfassung)

Winwood, der „Weltenwanderer“ ist durch den dämonischen Zauberer Thardan gegen seinen Willen in eine Parallelwelt versetzt worden.

In dieser Parallelwelt herrscht nicht die Technik, sondern die Magie. Die Lebensumstände sind etwa die der Erde im Mittelalter.

Diese Welt ist von den merkwürdigsten Kreaturen bevölkert. Es gibt verschiedene Menschenrassen, die teilweise aus Experimenten der frühen Magier mit dem Erbgut entstanden sind sowie Mischformen dieser Rassen.

Thardan verfügt über eine unglaubliche magische Macht und eine riesige Armee von Schergen, die er mit seinen magischen Fähigkeiten erschaffen hat. Damit hält er alle Wesen unter seiner ständigen Kontrolle.

Die Gründe, warum Winwood von Thardan in diese Parallelwelt versetzt wurde, sind unklar. Anscheinend verfügt Winwood über irgendeine Kraft, die Thardan sich zunutze machen will. Bei der Planung von Thardan scheint jedoch etwas schief gegangen zu sein. Thardan und seinen Schergen ist es bisher nicht gelungen, Winwood in ihre Gewalt zu bringen.

Für Winwood besteht die einzige Chance, wieder in seine Welt zurückzukehren darin, daß die Schreckensherrschaft von Thardan beendet und Thardan und seine Schergen beseitigt werden.

Die Bewohner von FATE stehen Winwood teils wohlwollend, teils feindlich gegenüber. Es gelingt Winwood, einige tapfere Kampfgefährtinnen und Kampfgefährten um sich zu scharen. Mit diesen macht Winwood sich an seine Aufgabe, Thardan und seine Schergen zu beseitigen, um in seine Welt zurückkehren zu können.

Im vorhergehenden 1. Abschnitt von „FATE - Gates of Dawn“ bestand unsere Aufgabe darin, den ebenfalls mächtigen Zauberer **Miras Athran** zu besiegen und unschädlich zu machen.

Durch die Beseitigung von **Miras Athran** wurden die Elementargeister befreit und die **Tunnelbahn** konnte wieder in Gang gesetzt werden. Die Tunnelbahn ist die einzige Verbindung aus dem Talkessel, in dem die Stadt Larvin und die Ortschaft Laronnes liegen, mit der Welt jenseits der Berge.

Nachdem diese Aufgabe erfüllt ist, fahren wir mit der Tunnelbahn in die weite geheimnisvolle Welt jenseits der Berge mit all ihren Wundern und Überraschungen, aber auch all ihren Gefahren, die dort auf uns warten.

Die Tunnelbahn

Fahrkarten	Preise je Charakter	Gültigkeitsdauer
Einzelkarte	2.000 Piaster	Gilt für 1 Fahrt von der Einstiegsstation bis zur Station, an der man aussteigt. Die Fahrkarte wird jedoch spätestens ungültig, wenn die Ausgangsstation wieder erreicht ist. ¹⁾
Tageskarte	3.500 Piaster	Gilt bis Mitternacht (gesamte Strecke).
Monatskarte	40.000 Piaster	Gilt bis zum letzten Tag des Monats 24.00 Uhr (gesamte Strecke).

Fahrtroute und Stationen:

Holo-Station	Larvin
Park-Station	Larvin
Moonfield	Wildnis östlich Larvin
Desert Falls	Wildnis östlich der Berge
Carnac Place	Perdida
Moonlake Station	Wildnis
Grals Station	Cassida
Lanoux Station	Cassida
Deathstone	Wildnis
Cheltic Square	Valvice
Central Station	Valvice
Crying Fields	Wildnis
Demolon Station	Wildnis
Spectre Wood	Wildnis
Valingaad Station	Fainvil
Lake Edge	Laronnes
Holo-Station	Larvin

Hinweise:

Man muß damit rechnen, daß bei der Fahrt mit der **Tunnelbahn** in unregelmäßigen Abständen ein **Kontrolleur** erscheint. Sollte der Kontrolleur einen unserer Charaktere ohne gültige Fahrkarte antreffen, so wenden die Kontrolleure sehr eigenwillige und rabiate Methoden an!

Der **Kontrolleur** erscheint jedoch nicht regelmäßig nach jeder Station. Mit etwas Glück kann man z. B. von Larvin bis Desert Falls auch ohne Fahrkarte fahren. **Vor Betreten der Station jedoch auf jeden Fall das Spiel speichern!**

Der Vollständigkeit halber soll noch erwähnt werden, daß es im späteren Spielverlauf nach der Aufnahme von **Morganna** möglich sein wird, schwarz zu fahren, wenn sich Morganna in der Party befindet.

- ¹⁾ Beim Versuch, noch weiter zu fahren, wird man nach Erscheinen des Kontrolleurs bei der nächsten Station unsanft aus der Bahn rausgeschmissen, wobei jedoch kein Charakter zu Schaden kommt.



**Der Kontrolleur bei seiner schweren und verantwortungsvollen Arbeit.
Gerade hat er wieder ein paar Schwarzfahrer erwischt!**

Vorbemerkungen

Im nun beginnenden 2. Abschnitt von „FATE - Gates of Dawn“ entwickeln sich gleich von Beginn an zwei parallel nebeneinander laufende Handlungsstränge:

1. Der eine Handlungsstrang führt uns in die Städte **Cassida** und **Valvice** und schließlich in die **Grotten von Gahmos**. Das Ziel ist es, den aus Cassida stammenden Erzmagier **Mandrag** in den Grotten von Gahmos zu finden und aus den Fängen der Schergen von Thardan zu befreien.
2. Der andere Handlungsstrang besteht in der Suche nach den Teilstücken des „**Moonwand**“, um diese dann schließlich wieder zum „Moonwand“ zusammenzufügen.

Der Erzmagier Mandrag

Die Schlüsselfigur, die beide Handlungsstränge zusammenführt, ist **Mandrag**. Mandrag müssen wir unbedingt in unsere Party aufnehmen. Nur mit der Hilfe von Mandrag können wir in die „**Verbotene Zone**“ eindringen und den „**Erinstaff**“, ein Teilstück des „**Moonwand**“, holen.

Mit der Befreiung von Mandrag fließen also beide Handlungsstränge zusammen und wir können uns danach voll auf die Suche nach den Teilen des „Moonwand“ konzentrieren.

Im Übrigen ist **Mandrag** auch später unentbehrlich, wenn es gilt, das **Herz von Bergarac** aus dem Agyssium zu holen. Aber das ist jetzt schon zu weit vorgegriffen, da das Agyssium bereits zu einem späteren Teil der Handlung nach dem Zusammenfügen des „Moonwand“ gehört.

Es sollte aber noch gesagt werden, daß Mandrag ein starker Magier ist und sich auch diesbezüglich bald als unentbehrlich erweist. Sicher kann man Mandrag als eine der Schlüsselfiguren des gesamten Spieles bezeichnen.

Strategie

Wie gehen wir nun am Besten vor? Würden wir jetzt ziellos durch die Welt von FATE streifen und die einzelnen Städte und Ortschaften besuchen, würden viele verwirrende Informationen auf uns einstürzen, die jeweils für den einen oder anderen Handlungsstrang Bedeutung haben.

Anscheinend kann es dabei auch passieren, daß bei zu vielen verschiedenen Informationen die eine oder andere vom Programm wieder „vergessen“ wird. Die Aufgaben sind jedoch im Allgemeinen nur lösbar, wenn wir alle Informationen haben!

Wir sollten uns daher nicht verzetteln, sondern zunächst den Informationen nachgehen, die sich mit den Städten Cassida und Valvice sowie mit dem Magier Mandrag und den Grotten von Gahmos beschäftigen.

Die Grotten von Gahmos sollen hier jedoch nur am Rande gestreift werden. Eine eingehendere Behandlung der Grotten von Gahmos würde den Rahmen dieser Anleitung sprengen, die sich ja in der Hauptsache mit dem „Moonwand“ beschäftigen soll. Für die Suche nach den Teilstücken des „Moonwand“ sind die Grotten nur insofern wichtig, da wir in den Grotten den Erzmagier Mandrag finden.

Anmerkung:

Die Hinweise, die wir im Spiel über das „**Herz von Bergarac**“, den „**Opal Key**“, **Katloch** und das **Agyssium** erhalten, sind für diesen Teil des Spiels noch nicht weiter von Interesse. Diese Hinweise betreffen bereits den nächsten Teil der Handlung von „FATE - Gates of Dawn“, der aber erst nach dem Zusammenfügen der Teile des „Moonwand“ auf uns zukommen wird.

Wir sollten uns allerdings schon jetzt folgende Dinge merken:

- 1. Um den Eingang zum Agyssium zu öffnen, benötigen wir unbedingt den „Moonwand“.**
- 2. Mandrag muß unbedingt in der Party sein, die das „Herz von Bergarac“ aus dem Agyssium holen soll.**

Außerdem muß die Party den „Opal Key“ bei sich haben.

I. Die Befreiung von Mandrag

I.1 Gespräche

Wir erkundigen uns in Gesprächen nach der „Verbotenen Zone“ und erfahren:

1. *„Hütet Euch vor der Verbotenen Zone! Jedes Wesen, das nicht im Dienst von Thardan steht, wird sofort von den tödlichen Sphären umgebracht!“*
2. *„Hüte Dich vor ihr! Dort liegt das Reich von Thardan!“*
3. *„Die Verbotene Zone wird von tödlichen Sphären bewacht! Jenseits der inneren Zone wirst Du Thardans Schloß finden, aber Du wirst sterben, bevor Du es erreichst!“*
4. **„Eine alte Sage erzählt, daß nur ein Magier aus Cassida in der Lage ist, die Verbotene Zone zu betreten! Aber keiner von ihnen wird jemals Cassida verlassen!“**
5. **„Nein, keine Ahnung! Aber vielleicht solltet Ihr mal den Hüter des Sorion Lake fragen! Es ist ein alter Druide, der viele Geheimnisse kennt!“**

Wir machen uns also auf zum Sorion Lake (Karte) und treffen dort den Hüter des Sorion Lake, einen alten Druiden.

Dieser stellt sich uns vor:

„Ich bin der Hüter des Sorion Lake!“

Auf unsere Frage, wie die **Verbotene Zone** betreten werden kann, erfahren wir:

*„Schwierig! **Nur die Magier aus Cassida** können das! Sie haben die Kraft, einen Zauber auszusprechen, der die tödlichen Sphären neutralisiert!“*

Aber sogar ein Magier aus Cassida kann nicht die innere Zone betreten, wenn er nicht den legendären Moonwand bei sich trägt! ¹

Du siehst, wenn Du wirklich in die Verbotene Zone willst, mußt Du erst einen Magier aus Cassida suchen, der Dich begleitet! Aber ich glaube, das wird sehr schwierig sein!“

¹ **Hier irrt der Hüter des Sorion Lake. Im späteren Spielverlauf wird sich herausstellen, daß der „Moonwand“ in dieser Beziehung keine Funktion hat!**

Der Magier Bergarac kann die innere Zone auch ohne den "Moonwand" betreten. Mandrag hingegen vermag die innere Zone auch mit "Moonwand" nicht zu betreten!

Möglicherweise hat der "Moonwand", als er zerbrochen wurde, einen Teil seiner Fähigkeiten eingebüßt, die auch in der "Chamber of Lhanis" nicht mehr wiederhergestellt werden konnten.

In weiteren Gesprächen erfahren wir über die Städte Cassida und Valvice:

1. *„Ich war einmal in der stolzen Stadt **Cassida**! Etwas Seltsames ist mit den Bewohnern passiert!“*
2. *„Hüte Dich vor Ihnen! Sie sind äußerst unangenehme Zeitgenossen! Unfreundlich und abweisend! Und sie sind alle Meistermagier!“*
3. *„Wenn Du in **Cassida** bist, hüte Dich vor den Nächten! In der Dunkelheit sind die Geister Zauberer unterwegs!“*
4. *„Ich bin einmal in **Valvice** gewesen, einer verrufenen Stadt an der See! Du findest dort ein Sammelsurium der merkwürdigsten Wesen, die Du jemals gesehen hast!“*

I.2 Cassida

Wir wenden und zunächst nach Cassida. Schnell stellen wir bei Gesprächen mit den Einwohnern fest, daß diese uns durchweg feindselig gesinnt sind und nicht bereit, uns bei unserer Suche irgendwie zu unterstützen.

Sie lassen uns jedoch in Ruhe, wenn sie von uns nicht angegriffen oder provoziert werden. Da es sich durchweg um starke Magier handelt, sollten wir mit Angriffen oder Provokationen (z.B. Beleidigungen) vorsichtig sein. Die Bewohner von Cassida sind uns mit ihren magischen Fähigkeiten –jedenfalls im Moment- haushoch überlegen.

Bei der Erkundung von Cassida finden wir im Stadtzentrum einen großen Platz (den Gedächtnisplatz) und stehen hier plötzlich vor einer Statue.

Die Passanten schauen sehr ehrfürchtig auf diese Statue.

Wir untersuchen die Statue und stellen fest, daß es sich um die **Statue eines alten Magiers** handelt, die irgendwie lebendig aussieht. Sehr merkwürdig!

Eine Nymphe in unserer Party stellt noch eine weitere Merkwürdigkeit fest:

„Heh, was ist denn das? Als ich sie berührt habe, fing sie kurz an zu vibrieren!“

Beim Verlassen von Cassida treffen wir vor dem Stadttor einen Bettler namens Lhorgon.

Gegen ein kleines Almosen ist dieser gerne bereit, uns die **Geschichte der Stadt Cassida** zu erzählen:

„Ich kann Euch die Geschichte von Cassida erzählen, wenn Ihr mir etwas mehr Geld gebt!

***Thardan** ist die Ursache meines Schicksals! Einst war ich mal ein mächtiger Zauberer, aber nun bin ich nur noch ein armer Bettler! Ich hoffe, daß Ihr einen Weg findet werdet, um seine Macht zu brechen!*

Oh, es ist eine traurige Geschichte! Die Bewohner von Cassida waren nicht immer so unfreundlich wie jetzt! Zu einer Zeit, als die Stadt noch nicht so mächtig wie heute war, waren die Bewohner von Cassida freundlich und hilfsbereit!

*Sie benutzten ihre magischen Kräfte zum Wohle des ganzen Landes! Cassida wurde vom weisen Zauberer **Bergarac** regiert, der alle Geheimnisse der Magie kannte! So wuchs die Stadt und wurde mächtiger und mächtiger! Und dies war ihr Untergang!*

Der dämonische Magier Thardan fürchtete, daß die Cassidianer eines Tages mächtiger würden, als er selbst! So schmiedete er einen Plan, um die Kraft der Cassidianer zu brechen!

Niemand weiß, wie Thardan damals seinen hinterhältigen Plan ausführen konnte, aber er verwandelte das Herz von Bergarac in einen Stein und verschwand damit!

Bergarac verwandelte sich in eine steinerne Statue und alle Gefühle wurden aus den Herzen der Cassidianer verbannt! Sie wurden unfreundlich und kalt, süchtig nach Prunk und Glanz und kümmerten sich nicht mehr um das, was außerhalb ihrer Stadt geschah!

Und so hatte Thardan erreicht, was er wollte! Cassida wuchs weiter heran, war aber keine Bedrohung mehr für ihn!

Aber es gibt eine Sage über einen Zauberer, der dem Schicksal von Cassida entkommen konnte!

Das ist alles, was ich Euch erzählen kann!"

I.3 Valvice und die Grotten von Gahmos

Anschließend begeben wir uns nach Valvice. In Valvice befindet sich der Eingang zu den Grotten von Gahmos.

Valvice ist außerdem eine Hafenstadt. Hier haben wir die Möglichkeit, bei einem Schiffsmakler für 3.000.000 Piaster ein Schiff zu kaufen. In Valvice bietet sich überhaupt die einzige Möglichkeit, ein Schiff zu kaufen!

Auf den Inseln im Meer warten viele wertvolle vergrabene Schätze auf uns! Für die Suche nach einigen Teilstücken des „Moonwand“ ist ein Schiff zudem unbedingt erforderlich!

Über die Grotten von Gahmos erfahren wir in Gesprächen mit Piraten:

1. *„Wenn Du mysteriöse Dinge suchst, dann suche die legendären Grotten von Gahmos!“*
2. *„Es wird erzählt, daß dort sagenhafte Schätze zu finden sind!“*
3. *„Viele Schatzsucher sind in die Grotten gegangen, aber nur wenige sind wieder herausgekommen! Und diese hatten meist den Verstand verloren!“*

Ein Mitglied unserer Party hört sich in der Taverne „Black Hell“ (31 O / 47 N) um. Nach seiner Rückkehr berichtet er uns:

„Ich habe einen alten Seemann getroffen, der mir einige interessante Dinge erzählt hat! Er war ziemlich betrunken und hat eine Menge Seemannsgarn gesponnen, aber eine Geschichte könnte vielleicht wichtig für uns sein!

Er erzählte von einem Magier, den er vor Jahren getroffen habe. Dieser Magier sei eines Tages plötzlich in Valvice aufgetaucht! Damals habe dieser Magier, mit Namen **Mandrag**, großen Ärger nach Valvice gebracht, da er von Thardan gejagt worden sei!

Thardan habe damals eine große Armee von teuflischen Söldnern nach Valvice geschickt, um ihn zu stellen! Und diese Söldner hätten eine große Zahl von Menschen hier in der Stadt ermordet!

Und er erzählte weiter, daß die Söldner dann eines Tages so plötzlich wieder verschwunden seien, wie sie erschienen waren!

Das ist alles, was er mir erzählen konnte! Nach dieser Geschichte rutschte der Seemann unter den Tisch und schlief ein! Vielleicht hätte ich ihm doch nicht zwei Flaschen Rum bestellen sollen!“

Anmerkung: Mein Charakter hat die Erzählung damals in der Taverne „Black Hell“ gehört. Es kann jedoch durchaus sein, daß man die Erzählung auch in einer anderen Hafenkneipe hören kann.

In Gesprächen mit Piraten in und um Valvice erfahren wir auf die Frage nach Mandrag noch folgendes:

1. *„Mandrag?... Vielleicht war er der seltsame Magier, von dem die alten Piraten oft erzählen! Er soll Valvice damals ganz schön durcheinander gebracht haben!“*
2. *„Oh ja!, ich habe ihn damals getroffen, kurz bevor er verschwand! Er erzählte mir, daß er einen besonderen Stein suchen wolle!“*
3. **„Er ist vor Jahren verschwunden! Niemand weiß mit Sicherheit, wo er geblieben ist! Aber ich glaube, daß er in die Grotten von Gahmos gegangen ist!“**

Bei der Erkundung von Valvice entdecken wir an einer Wand eine Steintafel (Position 10 O / 36 N).

Ein sprachkundiger Charakter unserer Party vermag die eingravierten Worte zu lesen:

„Es sind Worte in der Sprache der Brols, einer antiken Magierrasse!

Sie sagen, wie man den Eingang zu den Grotten von Gahmos findet! Da sind zwei Zahlen eingraviert: 19 und 15!“

Eine Hexe, die sich in unserer Party befindet, spitzt die Ohren und lauscht:

*„Ich höre eine flüsternde Stimme, die monoton die Worte **Neunzehn** und **Fünfzehn** wiederholt!“*

Wenn wir **Marina** in unserer Party haben, braucht diese die Steintafel nur zu berühren und unsere Party wird zur Position **19 O / 13 N** teleportiert. Noch einen Schritt nach Norden durch die Tür und wir stehen vor dem **Eingang zu den Grotten von Gahmos**.

Die Grotten von Gahmos

Wie bereits gesagt, sollen die Grotten von Gahmos hier nicht eingehender behandelt werden, da dies den Rahmen dieser Anleitung, die sich ja hauptsächlich mit der Suche nach den Teilstücken des „Moonwand“ beschäftigen soll, sprengen würde.

Da in diesem Zusammenhang nur die Befreiung des Magiers Mandrag von Interesse ist, sollen hier nur die **Begegnung mit einem Zwerg** in den Grotten sowie die **Befreiung von Mandrag** dokumentiert werden.

Den Zwerg finden wir in Level 4, Position 46 O / 41 N.

Wir stehen vor einer kleinen Statue! Die Statue scheint einen kleinen Zwerg darzustellen. Sie sieht sehr häßlich aus!

Anmerkung: In der deutschen Version ist das Bild des Zwerges leider nicht zu sehen. Man sieht nur eine Mauer.

Marina berührt den Zwerg:

Die Statue erwacht zum Leben! Es ist ein kleiner Zwerg, der sehr glücklich aussieht...

Der Zwerg beginnt zu sprechen:

*„Ich bin wieder am Leben! Danke für Eure Hilfe, Freunde! Ich war auf der Suche nach meinem alten Freund **Mandrag**, als ich von den Schergen Thardans gefangen genommen wurde! Und ich lese in Euren Gedanken, daß dies auch Eure Suche ist!*

*Ich habe die Grotten von oben bis unten durchsucht und eine seltsame magische Sphäre entdeckt, die den letzten Gang blockiert! Ich vermute, daß **Mandrag** irgendwo jenseits dieser Sphäre eingekerkert ist! Leider ist es unmöglich, diese Sphäre auszuschalten, weil Thardan persönlich für sie verantwortlich ist! Er projiziert seine magische Kraft über seine Schergen in die Grotten!*

Daher vermute ich, daß es nur einen Weg gibt, die Sphäre auszuschalten! Ihr müßt alle Schergen und Söldner von Thardan vernichten! Wenn der letzte Scherge tot ist, wird Thardan seine Kraft nicht länger in die Grotten projizieren können! Dann, glaube ich, wird die Sphäre zusammenbrechen!

Nun ist es Zeit für mich, die Grotten wieder zu verlassen! Ich hoffe, Ihr habt mehr Glück als ich!

Ein letzter Tip! Grabt hier im Boden und Ihr werdet einen seltsamen Gegenstand finden! Ihr werdet ihn brauchen, da bin ich sicher!“

Beim Graben finden wir einen Pinsel.

Hinweis:

Der Zwerg wird wiederbelebt

1. durch die Berührung einer **Nymphe** (z.B. Marina),
2. durch einen **Magier**, der den Zauberspruch „**Beleben**“ der Fee beherrscht.

Für die Wiederbelebung gibt es zur **Belohnung** für alle Charaktere jeweils 1.600 Erfahrungspunkte.

(Quelle: W.E.W.W. von Merope).

Jeder Charakter erhält außerdem die Erlaubnis zum Erhöhen einer Fähigkeit sowie jeder Magier einen neuen Zauberspruch.

(Quelle: Bonusliste von Sir Charles.

Mandrag finden wir in **Level 7**, Position **32 O / 49 N**.

Wir sehen einen bewußtlosen Magier vor uns auf dem Boden liegen!

Eine Untersuchung ergibt: Er ist sehr alt und er lebt! Er scheint fest zu schlafen, aber...sehr merkwürdig!

Wir nehmen den Magier (Mandrag) in unsere Party auf. Nach einer Weile erwacht dieser:

Mandrag sieht sehr erleichtert aus...

„Ah! Endlich bin ich wieder frei! Vielen Dank für Eure Hilfe! Lange habe ich hier in diesem Kerker schlafen müssen! Doch jetzt ist es an der Zeit, die Suche fortzusetzen, die mich hierher geführt hat!

Der Schlüssel, um Thardans Macht zu brechen, liegt irgendwo in Cassida, aber wir müssen vorher das Herz von Bergarac gefunden haben! Ich war auf der Suche nach diesem Herz, als ich von Thardans Armee angegriffen wurde!

Das Herz soll sich irgendwo in Katloch befinden, aber um es zu erreichen, ist ein besonderer Schlüssel nötig! Dieser Schlüssel, genannt Opal Key, soll hier irgendwo in den Grotten versteckt sein, aber ich weiß nicht, wo!

Werdet Ihr mir helfen? Ich lese in Euren Gedanken, daß Ihr auf der gleichen Suche seid wie ich! Winwoods Rückkehr ist nur möglich, wenn die Macht von Thardan gebrochen wird!“

Für die Befreiung von Mandrag erhält jeder Charakter die Erlaubnis zum Erhöhen von drei Fähigkeiten sowie jeder Magier drei neue Zaubersprüche. (Quelle: Bonusliste von Sir Charles).

Außerdem gibt es zur **Belohnung** für alle Charaktere jeweils 16.000 Erfahrungspunkte (Quelle: W.E.W.W. von Merope).

Wir holen anschließend noch den „Opal Key“. Diesen finden wir im 1. Level in einem **Brunnen** bei Position **19 O / 42 N** (in den Brunnen greifen, jedoch nicht aus dem Brunnen trinken! Es handelt sich um einen **Giftbrunnen!**).

Wir haben Mandrag gefunden und in unsere Party aufgenommen. Damit ist dieser Teil der Handlung beendet und wir können uns nach Verlassen der Grotten von Gahmos nun voll auf die Suche nach den Teilstücken des „Moonwand“ konzentrieren.