

Pool of Radiance

ASM-Special 5



Ausstattung der Gruppe

Zuallererst stellt sich bei Rollenspielen das Problem der Gruppenzusammensetzung. Pool of Radiance macht da keine Ausnahme. Der Abenteurer sollte am besten immer ein Mensch (human) sein, da er als Magic-User, Cleric und Fighter jeden Level aufsteigen kann. Als Dieb empfiehlt sich hingegen ein Elf. Die wichtigste Eigenschaft und die Constitution eines Abenteurers sollten mindestens 17 betragen. Mit „Lawful-Evil“ ist man immer gut bedient. Das Aussehen der Helden ist nicht ganz so wichtig. Es bietet sich ohnehin an, während des Spiels die Bilder der Helden und aller Monster auszuschalten (führt sonst zu langen Spielunterbrechungen). Damit man die Helden im Kampf gut erkennen kann, ist folgende Gestaltung sehr nützlich:

- * Fighter: shield + sword; body + leg = white
- * Cleric: morning star; body + leg = white
- * Magic-User: nichts; body + leg = white
- * Thief: sword; body + leg = white

Jede Figur sollte zudem mindestens 100 Goldstücke besitzen, bevor sie abgespeichert wird. Die Ausnahme hier: Beim Magic-User reichen 40 Goldstücke. Alle Figuren sollten nur einen Beruf ausüben, weil sonst die Erfahrungspunkte unter allen Berufen aufgeteilt werden. Auf diese Weise würde sich der Aufstieg in den nächsten Level verzögern.

Legende

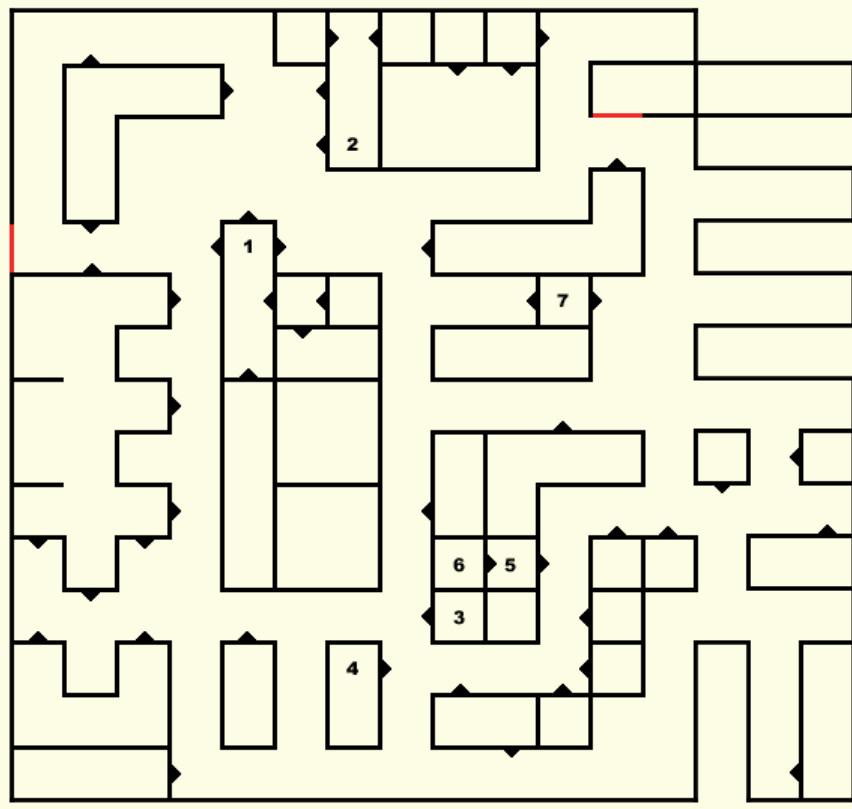
 **Durchgang zu anderen Stadtteilen**

 **Geheime Durchgänge (nicht sichtbar)**

 **Wände oder eingestürzte Wände**

 **Tür oder Durchgang in anderen Raum**

Phlan



Euer erster Weg sollte zur „City-Hall“ führen. Dort erfahrt Ihr die neuesten Proklamationen, von denen nur die „LIX“ auf den ersten Auftrag hinweist. Die anderen sind vorerst nicht zu lösen. Dann solltet Ihr zum „City-Council“ gehen, wo ihr den Auftrag bekommt, die „Slums“ und „Sokol Keep“ von Monstern zu säubern. Der nächste Weg geht nun in die „Training Hall“. Auf die Frage nach einem Duell sollte man ablehnen. Nun wird euch ein Partner für euer Abenteuer angeboten. Ihr solltet solange ablehnen, bis „Hero“ (HP35/AC1) angeboten wird. Dieser ist mit Abstand der beste „Non Player Character“. Jetzt geht's in den Trainingsraum und ans Mogeln. Zuerst „Hero“ von der Gruppe auf der ersten Save Game-Diskette „removen“.

Dasselbe mit einem Abenteuerer der Gruppe auf einer zweiten Save-Game-Diskette durchführen. Dann mit „Add Character to Party“ „Hero“ wieder zur Gruppe hinzufügen. Nun legt ihr die zweite Save-Game-Diskette ein, wählt wieder „Add Character to Party“, geht dann aber auf „Exit“. Nun wieder die erste Diskette einlegen und „Hero“ hinzufügen. Dadurch habt ihr „Hero“ zweimal in der Gruppe. Nun kann man mit „Modify Character“ die Eigenschaftswerte und HP der Helden aufbessern. Solange eure Helden noch im ersten Level sind, könnt ihr dies ebenfalls tun, wenn sie im Kampf HP verloren haben.

Der nächste Weg sollte zum Waffen- und Rüstungsgeschäft führen, wo ihr alles Nötige kaufen könnt (Phlan, Nummer 3). Es bietet sich an, für die Figuren folgende Waffen bzw. Rüstungen zu kaufen:

- * Fighter: Trident, Long Bow, Arrows (mindestens 20), Shield, je nach Geldlage die beste Rüstung
- * Cleric: Flail, Shield, je nach Geldlage die beste Rüstung
- * Magic-User: Quarterstaff, 40 Darts
- * Thief: Long Sword (broad sword), 20 Darts, Sling, Leather Armor

Nun geht man in den Shop für religiöse Utensilien (Phlan, Nummer 5), um dort zirka 15 Ölflaschen für Cleric und Magic-User zu kaufen. Diese ziehen dem Gegner bis zu 12 HP ab. Die Flaschen werden im Kampf mit „aim“ auf den Gegner geworfen. Wenn man Darts, Arrows, Silver Arrows, Oil so lange halbiert, bis der „Item“-Bildschirm bis zum unteren Rand gefüllt ist (eine Zeile mehr), erscheint in der

ersten Zeile eine sehr starke Waffe. Beispiel: Wenn ihr Arrows halbiert, erscheint „Bag“ (Schadenspunkte 1D+66).

Danach solltet ihr in einen „Inn“ gehen, um dem Magic-User und dem Cleric Zaubersprüche beizubringen. Der Magic-User sollte den Spruch „Sleep“ lernen, der Cleric den Spruch „Cure Light Wounds“. Jetzt sollte man abspeichern.

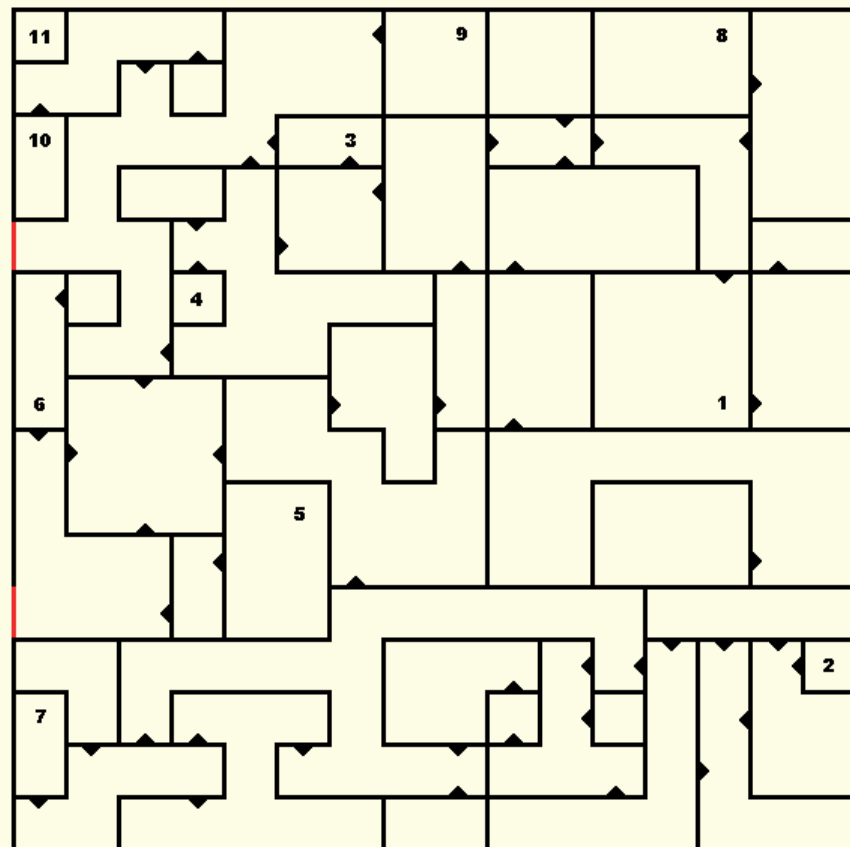
Jetzt geht's an den ersten Teil des Auftrages: In den „Slums“ sind Monster zu beseitigen. Dabei ist es sehr hilfreich, den „Search“-Modus anzuschalten, da man auf diese Weise viele Monster überrascht und zudem die Möglichkeit hat, anzugreifen oder zu fliehen. Wählt man die erste Handlungsweise, so darf man zweimal hintereinander angreifen, bevor die Monster an der Reihe sind.

Nach einigen Kämpfen sollte man genug Geld haben, um die Waffen auszutauschen (zum Beispiel „Long Bow“ in „Composite Long Bow“ bzw. „Fine Composite Long Bow“; „Arrows“ in „Silver Arrows“). Solltet ihr Geld übrig haben, empfiehlt sich der Kauf von Juwelen. Diese sind leicht zu tragen. Das entsprechende Geschäft befindet sich an Stelle 6 auf dem Stadtplan von Phlan. Man erreicht es, indem man zum Geschäft mit den heiligen Utensilien geht, dort ablehnt und anschließend nach Westen geht.

Übrigens: Verliert ein Charakter in einem Kampf seine gesamten HP, dann muß dieser noch im selben Kampf mit „bandage“ von einem anderen Charakter versorgt werden. Dies ist notwendig, damit die Figur wieder in einem Inn, Tempel oder Camp geheilt werden kann.

Slums

Phlan (Slums)



Euer erstes Ziel in den „Slums“ sollte es sein, zum Magier zu gelangen (1). Man sollte sich nicht scheuen, die Tür aufzubrechen. Dann den Mann mit „nice“ ansprechen und sein Angebot akzeptieren. Nun geht man zum alten Mann (2) und holt ein Paket in der „Old Rope Guild“. Bei dem Mann „OHLO“ sagen, um das Paket zu bekommen. Auf dem Weg zur „Old Rope Guild“ kann man noch im Stall vorbeischaun (3), wo man eine „Long Leather Bag“ findet. Für das Öffnen bekommt man zirka 100 EP. Außerdem findet man 100 GS darin.

Sollten die HP inzwischen sehr schwach geworden sein, ist es ratsam, auf dem schnellsten Weg in die Stadt zu gehen. Dort kann man sie in einem Inn oder einer Trainings-Halle heilen.

Nun geht man zur Wahrsagerin (Slums, 4) und läßt sich die Zukunft deuten. Die Wahrsagerin sollte man nicht umbringen. Dafür gibt's nördlich der Wahrsagerin eine Tür, die man aufbrechen sollte. Dahinter versteckt sich eine Ork-Bande, deren Beseitigung zirka 400 EP bringt. Außerdem findet man für den Cleric einen Flail (Schadensbonus „+ 1“).

Jetzt müßte man etwa 2.000 EP gesammelt haben.

Nun geht man in die Trainingshall und steigt mit Fighter, Cleric und Thief in den zweiten Level auf. Danach zu Punkt 5 in den „Slums“ gehen, wo man eine Kiste findet. Im Vorraum zur Kiste sind noch zirka 30 Goblins zu beseitigen. Das ist nicht ganz einfach, da ungefähr 11 „Goblin Leader“ mit „Long Bows“ auf euch schießen. Das Öffnen der Kiste bringt zirka 175 EP. Man findet außerdem 150 Platinum, eine „Magic Scroll“ und ein „Shield“. Spätestens jetzt müßten alle Charaktere genügend EP haben, um in den zweiten Level aufsteigen zu können.

Wenn man in der Stadt ist, sollte man übrigens immer bei der City Hall vorbeigehen und schauen, ob sich die Proklamationen geändert haben. Außerdem sollte man sich nicht scheuen, in einem Inn 30 oder mehr Tage zu rasten.

Nun durchsucht man in den „Slums“ alle Räume außer Nummer 6 und Nummer 7. Die Monster, die man unterwegs antrifft, müssen natürlich vernichtet werden. Bei Nr. 6 gibt es sehr viele Monster, bei Nr. 7 „Ogres“ und „Trolls“, die doppelt so groß sind wie eure Helden. An diesen beiden Punkten erst „aufräumen“, wenn in allen anderen Räumen keine Monster mehr sind und alle Helden vollständig geheilt sind. (Bevor man diese Räume betritt, Spielstand speichern!) Im Raum Nr. 8 erhaltet ihr nach einem Kampf mit 4 „Goblins“ zwei Rollen für euren Cleric (Cure Light Wounds). Bei Nr. 9 findet Ihr nach dem Kampf mit Kobolden „Bracers“, welche den AC-Wert um 4 verringern. Es ist sinnvoll, diese dem Magic-User zu geben, da er keine anderen Rüstungen tragen darf.

Findet ihr während der Suche „Broad Swords“, dann tauscht diese gegen die „Tridents“ aus, da die „Broad Swords“ einen niedrigeren „Tchaco“ haben und dem Gegner noch mehr HP abziehen.

Bei Nr. 10 entdeckt ihr nach einem Kampf mit ein paar „Hobgoblins“ einige wertvolle Dinge: Ring, Short Bow, 60 GS, 54 PP. Außerdem erhaltet Ihr für diese Entdeckung noch 200 EP.

Der Ring bewirkt, daß der AC-Wert des Trägers um eins verringert wird. Es bietet sich an, den Ring ebenfalls dem Magic-User zu geben. Um den AC-Wert zu senken, muß der Ring aktiviert werden.

Möglicherweise bekommt man einen der folgenden beiden Tips, wenn man durch den „Old Hampt Market“ geht:

* „... in der NW-Ecke ist eine Schatzkammer“. Das ist der Raum Nr. 11. In der östlichen Seite des Raumes gibt es eine geheime Tür. Ihr könnt einfach durchlaufen! Es gibt für das Finden der Kammer 540 EP. Folgende Sachen fallen euch dort in den Schoß: 1 Juwel, 2 Edelsteine, 20 Arrows (Schadensbonus + 1), Short Bow und viel Geld.

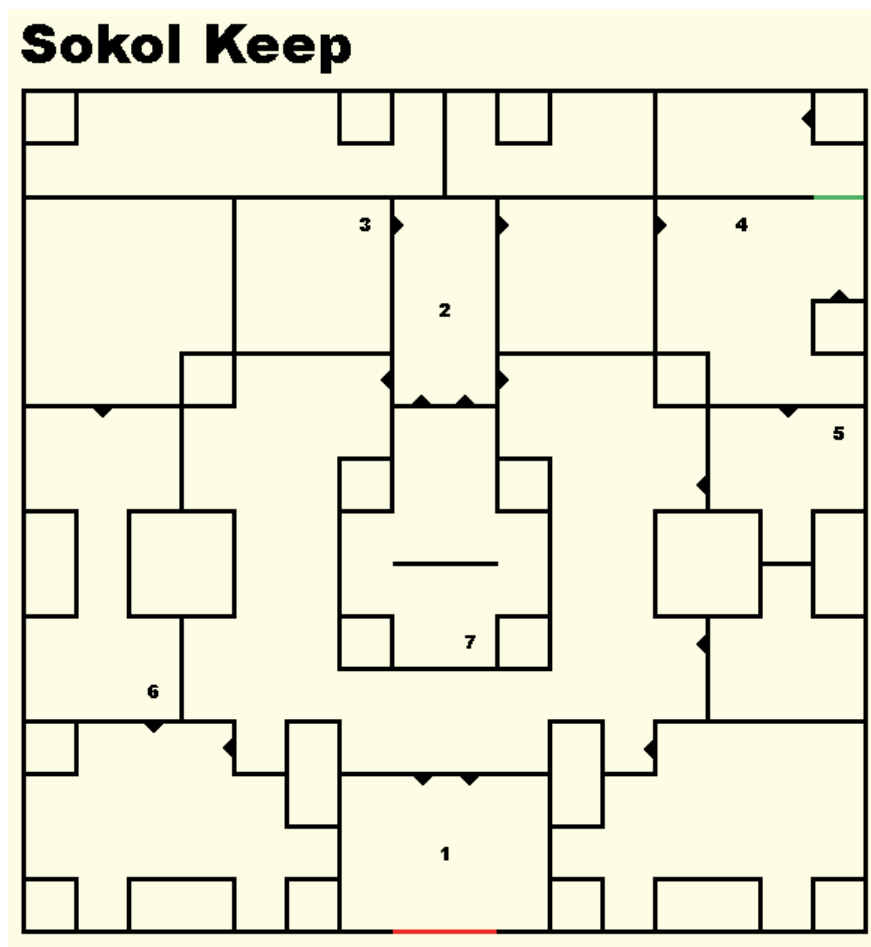
* Mit dem Tip „... in den Katakomben treibt sich eine Bande herum“ ist die Norris-Bande gemeint, auf die ich später noch zurückkommen werde.

Nun können wir zu den Räumen 6 und 7 kommen. Vorher sollte man unbedingt den Spielstand speichern, da man die dort befindlichen Monster möglicherweise nicht beim ersten Versuch beseitigen kann. Während des Kampfes in Raum Nr. 6 ist es ratsam, die zwei Bogenschützen am Ende des Ganges zuerst zu beseitigen. Wenn man nun durch die Tür am Ende des Ganges geht, gerät man sofort wieder in einen Kampf, der allerdings relativ leicht zu gewinnen ist. Danach empfiehlt es sich, Raum Nr. 7 zu säubern oder, wenn es der Zustand der Helden erfordert, in die Stadt zu gehen und diese zu heilen.

Weiterhin solltet ihr euren Charakteren für den Kampf mit den Monstern die stärkste Waffe geben, über die sie verfügen (Bag, 1D+66, Oil Censer). Wenn ihr den Kampf gewonnen habt, bekommt ihr zirka 1.000 EP, Geld, 2 „Magic-User Scrolls“ und 1 „Cleric Scroll“. Danach zum „City Council“ gehen und die Informationen entgegennehmen. Wenn Ihr die „Slums“ erfolgreich gesäubert habt, bekommt Ihr vom Council eine Belohnung in Form von Geld und Juwelen. Jetzt erhält man auch den zweiten Auftrag, der da lautet: „Findet heraus, um welche Waffe es sich handelt, die bei der Auktion in Podol Plaza versteigert werden soll“. Dieser Auftrag kann aber noch warten. Nun dürften eigentlich wieder genug EP vorhanden sein, um die Helden einen Level weiter aufsteigen zu lassen. Danach wenden wir uns „Sokol Keep“ zu. Man erreicht „Sokol“, indem man zum Passagier-Dock geht und von dort auf die Insel fährt.

Sokol Keep

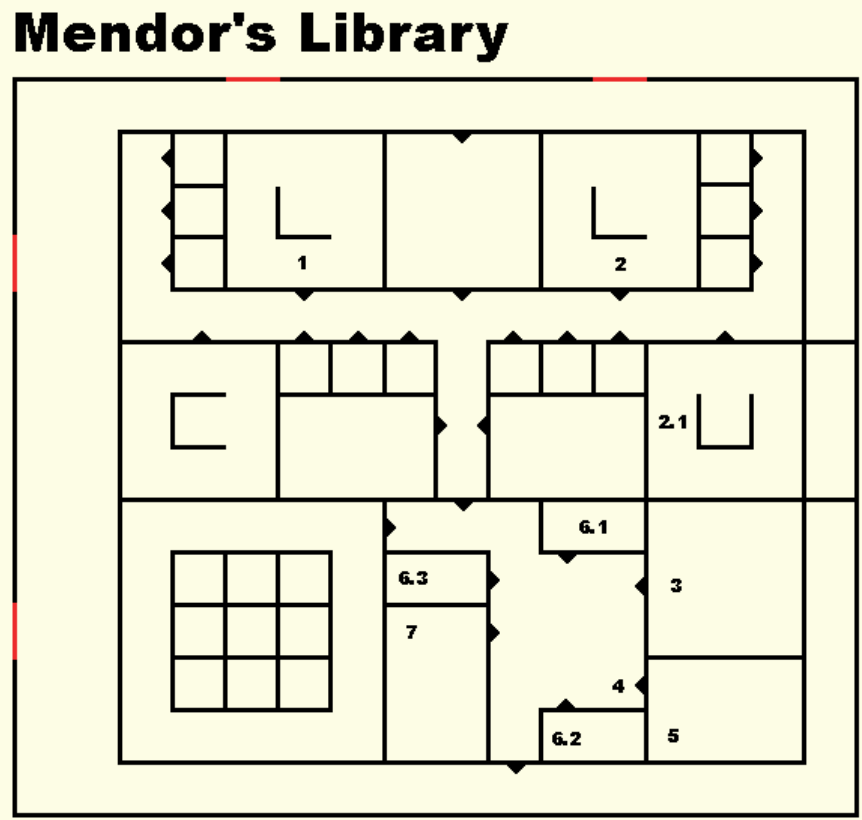
In der NW-Ecke des ersten Raumes (1) liegt das Skelett eines Elfen und ein Zettel, auf dem übersetzt steht: „LUX, SAMOSUD, SHESTNI“. Dies ist später noch sehr wichtig!



Als nächstes geht man zum Raum Nr. 2. Dort gibt es den schwersten Kampf. Wenn euch auf dem Weg dorthin ein Geist über den Weg läuft, wählt „flee“ oder „Parlay/nice/shestni“. Dann könnt ihr friedlich

von dannen ziehen. Natürlich ist der schwere Kampf in Raum 2 auch zu überleben. Für den Sieg gibt's ungefähr 300 EP. Außerdem findet man eine Karte (Entry 57). Danach geht's durch das große Tor in die Kapelle bis hin zum Altar. Es erscheint der Geist von Ferran Martinez. Ihr wählt „Parlay/nice“ und gebt dann „LUX, tell the truth“ ein. Er verrät euch nun, daß in dem Waffenraum von „Sokol“ wertvolle Waffen versteckt sind. Wenn ihr von Wachen angehalten werdet, solltet ihr „SAMOSUD“ sagen. Die Wachen lassen euch dann unbehelligt vorbei.

Jetzt zu Raum Nr. 3 gehen. Darin findet ihr „Entry 3“. Nehmt die „Gems“, die euch angeboten werden. Dafür bekommt ihr 200 EP und die Edelsteine. In Raum Nr. 4 findet ihr in der NO-Ecke eine Geheimtür. In diesem Raum entdeckt man verzauberte Waffen und Rüstungen (mitnehmen, was sonst!). Einen alten „Hammer“ gibt's in Raum Nr. 5 in der NO-Ecke.

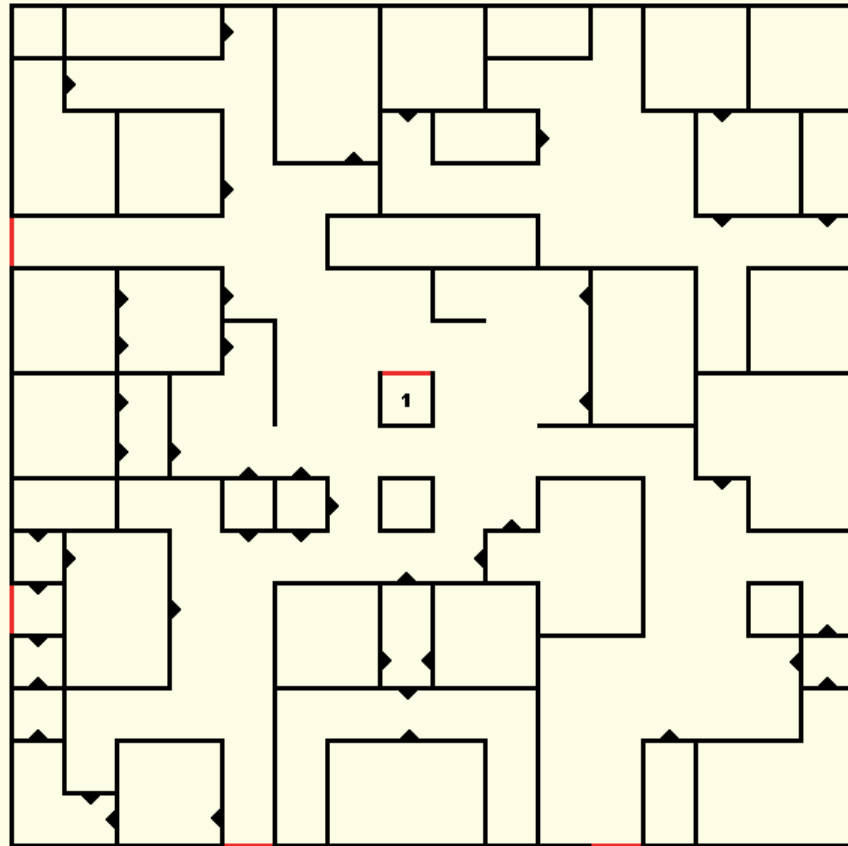


Vermutlich wird's hier einen Kampf mit Fröschen geben, die aber leicht zu besiegen sind. In Raum Nr. 6 halten sich Skorpione auf, die zu beseitigen sind. Jetzt könnt ihr schon mit dem Boot zurück in die Stadt fahren und euch beim Council melden. Er belohnt euch mit etwa 1.300 EP, zirka 300 PP und ein paar Juwelen. Danach werdet ihr ins östliche Zimmer gebeten. Der junge Council gibt euch den Auftrag, den Familienschatz im westlichen Gebäude vom „Textile House“ zu holen. Er verspricht euch eine Belohnung, wenn ihr den Schmuck wiederbeschafft. Doch wenden wir uns erst der zu versteigernden Waffe zu. Dazu die „Slums“ von Ost nach West durchqueren und durch das untere Tor gehen. So kommt man nach „Kuto's Well“.

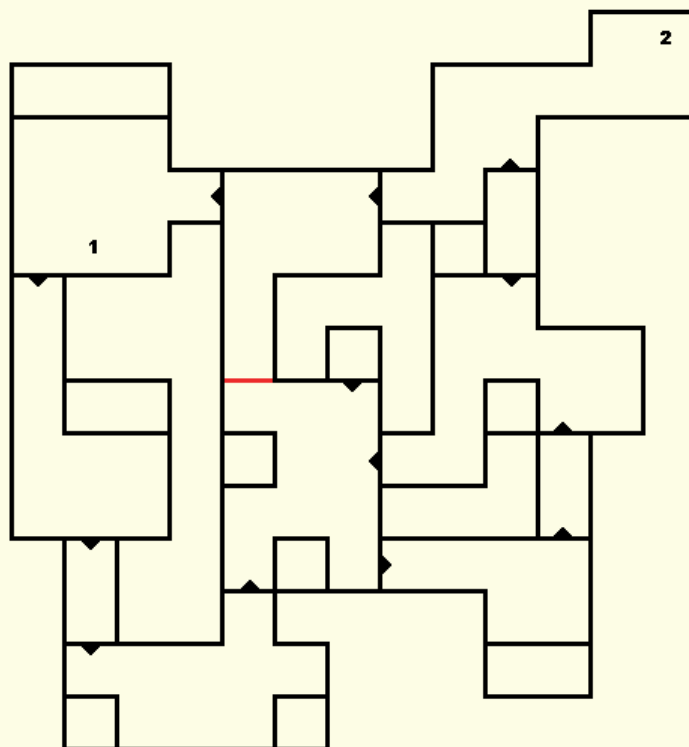
Kuto's Well

Hier bietet es sich an, die bereits erwähnte Norris-Bande zu beseitigen. Die Bande befindet sich in den Katakomben unter „Kuto's Well“. Um dorthin zu gelangen, müßt ihr den Brunnen (1) hinabsteigen. Dort angelangt begeben ihr euch in den Raum Nr. 1 der Katakomben. Dort kommt es zum Kampf mit der Bande. Nach dem Sieg bekommt Ihr „Entry 30“ und dürft in den Katakomben von nun an ungestört pausieren. Im Raum Nummer 2 findet man den Schatz der Bande (350 EP, 10 Edelsteine, Geld). Übrigens: Man kann in den Katakomben „encamp“ machen und auf diese Weise Charaktere heilen lassen. Jetzt kehrt Ihr zurück nach „Kuto's Well“ und gelangt durch den südwestlichen Durchgang nach „Podol Plaza“.

Kuto's Well



Versteck der Norris-Bande

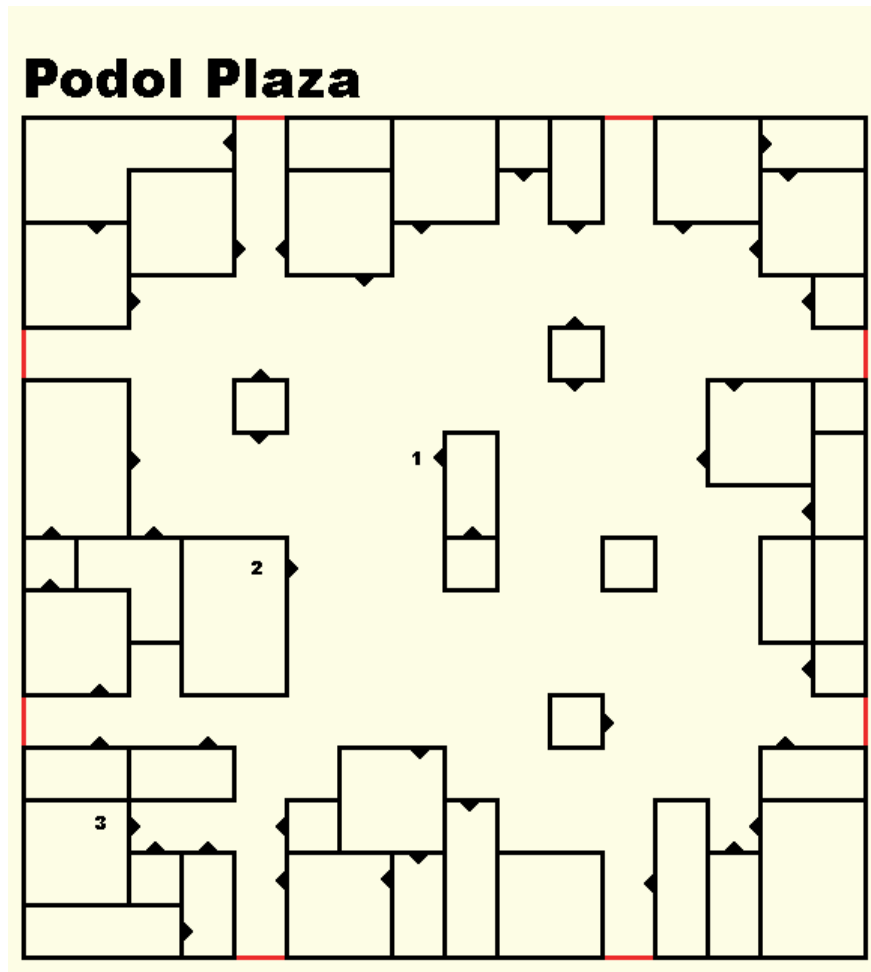


Podol Plaza

Sobald ihr in „Podol Plaza“ seid, werdet ihr gefragt, ob ihr euch

- * mit Gewalt zur Versteigerung durchdrücken wollt
- * ungesehen zur Versteigerung schleichen wollt
- * verkleidet zur Versteigerung gehen wollt

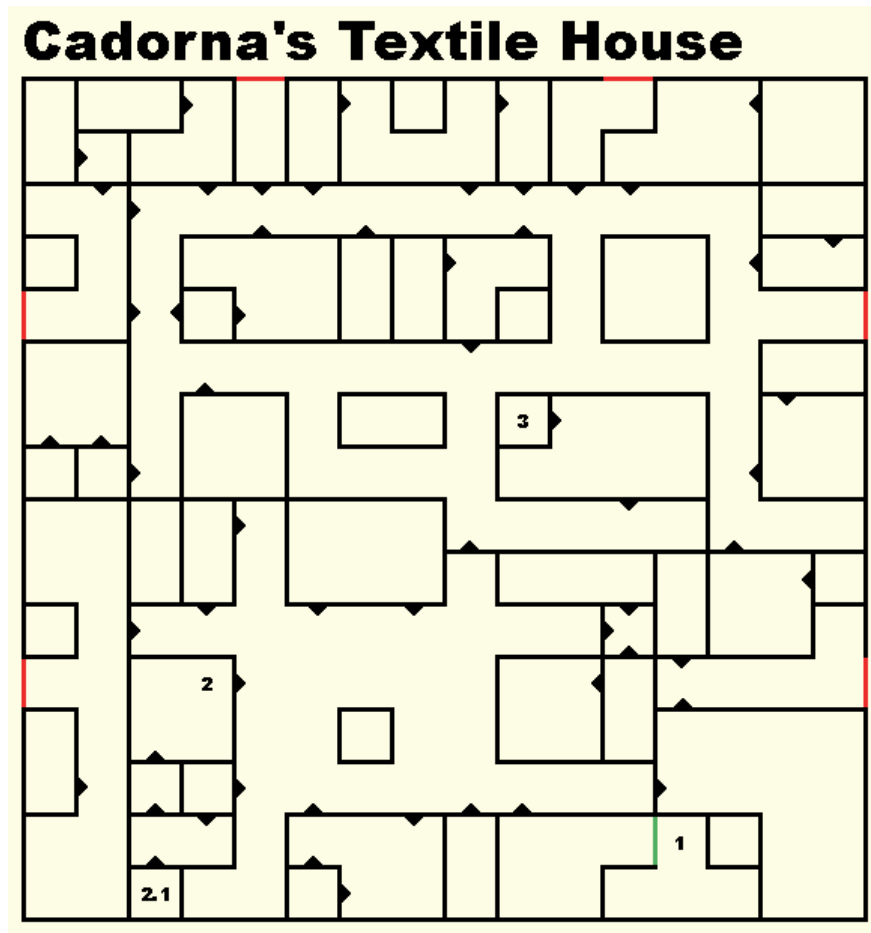
Man wählt am besten die Tarnung „Disguise Party as Monsters“. Nun ist die Gruppe als Monster verkleidet und kann unauffällig zur Versteigerung gehen. Wird man von einem Monster angesprochen, „Parlay/abusive“ auswählen.



Die Versteigerung findet in Haus Nr. 1 statt. Nun „wait for winner“ auswählen. Danach habt ihr die Aufgabe des Councils erledigt. Ihr könnt jetzt noch zu „Pitt“ (2) gehen und dort die Herausforderung annehmen. Zum Kampf den stärksten Charakter auswählen. Für den Sieg gibt's zirka 980 EP, Shield, Chain Mail, Long Sword (+ 1). Man sollte sich übrigens nicht betrinken, da man sonst ausgeraubt wird. Sollte es zum Kampf kommen, dann laßt den Computer spielen, denn er weiß am besten, wer Freund und Feind ist. Am günstigsten ist es jedoch, gleich nach der Herausforderung mit „leave“ zu verschwinden. Man sollte jetzt noch in den Tempel (3) gehen und von dort nach Süden. Das Heilen kostet hier nur einen Bruchteil dessen, was man in der Stadt dafür berappen muß. Nun könnt ihr ins „Textile House“ gehen (südliches Tor benutzen).

Cadorna's Textile House

Der Schatz ist in Raum Nr. 1 versteckt. Bei Nr. 2 bekommt ihr nach einem Kampf einige Gegenstände und einen „brass key“, mit dem ihr in Raum 2.1 den Diener des Stadtrates befreien könnt. Besteht die Gruppe aus nur sieben Abenteurern, so schließt sich dieser auf Wunsch der Gruppe an. In Raum 3 gibt's eine Karte (Entry 11).



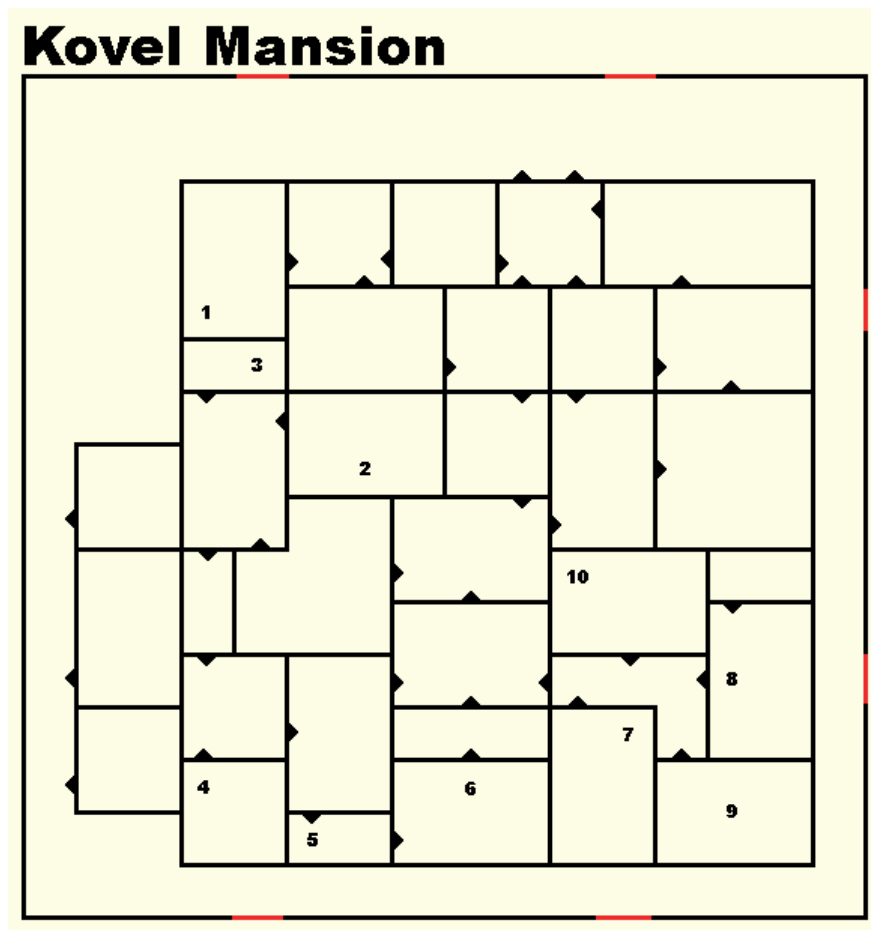
Jetzt ist's an der Zeit, mal wieder in die Stadt zu gehen. Beim City Council holt man sich die Belohnung ab. Neue Aufträge gibt's auch:

- * Aufgabe 1: „Valhigen Graveyard“ soll von Untoten befreit werden
- * Aufgabe 2: In „Kovel Mansion“ sollen Diebe beseitigt werden
- * Aufgabe 3: Dem Bischof „Braccio“ soll man einen Besuch abstatten
- * Aufgabe 4: Man soll die Nomaden finden und sie daran hindern, sich mit Feinden zu verbünden
- * Aufgabe 5: Der City Council sucht alle möglichen Informationen über Phlan gegen Belohnung

Es empfiehlt sich, zunächst die Aufgaben zwei und drei in Angriff zu nehmen, da diese sehr nahe beieinander liegen. Als erstes sollte man einen „Hero“ aus der Gruppe auf die „Save-Game-Disk“ „remove“. Nun geht man zum Bischof Braccio (Karte Phlan, Raum 7). Dieser gibt „William D'Or“ heraus. Jetzt fährt man mit dem Boot von „Passengers Dock“ aus nach „Bay“. Dort nimmt man den Nordausgang, und schon ist man in „Kovel Mansion“.

Kovel Mansion

Ihr sollt hier die Diebe vernichten. Zuerst geht ihr in Raum Nr. 1. Beim Eintreten in diesen Raum werden einige HP abgezogen. In der südwestlichen Ecke findet man mehrere Waffen. Hier wird man von einigen Dieben angegriffen. Dieser Kampf wird mit ungefähr 450 EP, einem Schild (- 2) und anderen Schilden (+ 1) belohnt. Man muß alle Diebe mit Ausnahme eines alten Mannes töten. Nun geht man in Raum Nr. 2, wo man den Inhalt der Geldbörse etwas aufstocken kann. Hier „search caskets“ durchführen und von vorn anfangen. Alle Kästchen sind mit einer Falle versehen. Vom Öffnen der Dinger wird aber niemand getötet. Dafür bekommt man 'n Haufen EP und Edelsteine.



Danach geht's in Raum 3, in dem eine Karte herumliegt (Entry 29). Außerdem findet man dort eine Notiz „northeast-castle“. Hiernach geht man, so lange es irgend möglich ist, nach Süden (Raum 4). Dort angekommen „examine wooden cabinet“ durchführen. Dafür gibt's etwa 500 EP, 4 Magic-User-Rollen, zwei Cleric-Rollen, eine Steinstatue und eine „scale amor“. In Raum Nr. 5 findet man eine Karte (Entry 41) und die Inschrift „northwest castle“. Im Osten in Raum Nr. 6 befinden sich zwei Karten (Entries 38 und 51), die man nach einem Kampf mit Dieben einheimsen kann. Mit dem Spruch „Fireball“ ist der Kampf schnell zu euren Gunsten entschieden.

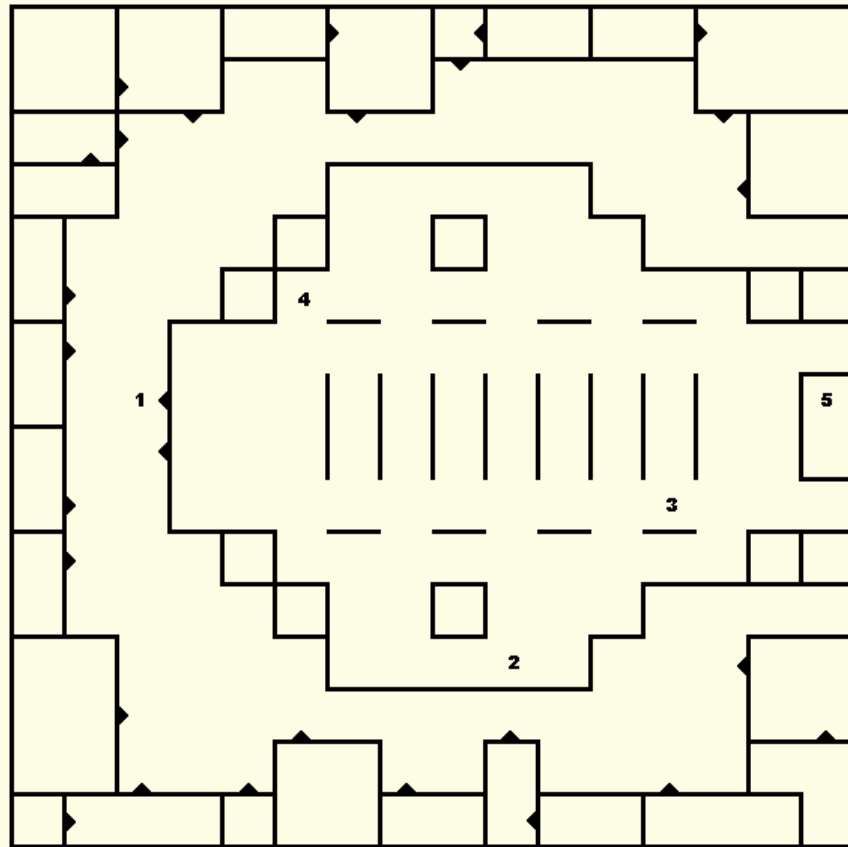
Jetzt ist es an der Zeit, daß der Cleric den Spruch „Cure Light Wounds“ benutzt, da euch noch einige Fallen erwarten. Nun geht's in Raum Nr. 7, wo zwei junge Diebe auf einen alten Dieb einschlagen. Nach dem Eintreten werdet ihr von den beiden angegriffen. Hier gibt's außerdem eine Karte (Entry 48). In Raum 8 findet man drei Kästchen. Das erste enthält Entry 13 und 24, das zweite 1.800 SS und das dritte 1.400 GS. In Raum 9 findet man „tapestries“, die aber nicht besonders viel Geld bringen. Sind alle Diebe beseitigt, kann man „Kovel Mansion“ unbesorgt durch den Südausgang verlassen.

„Wealthy“ durch das nördliche Westtor verlassen, und man gelangt zum „Temple of Bane“.

Temple of Bane

Wenn man im Tempel von Orks angegriffen wird, einfach „Parlay/nice“ wählen. Die Orks lassen euch dann vorbeiziehen. Ihr betretet nun den Tempel und wendet euch erst dem Altar am östlichen Ende des Raumes zu (5).

Temple of Bane

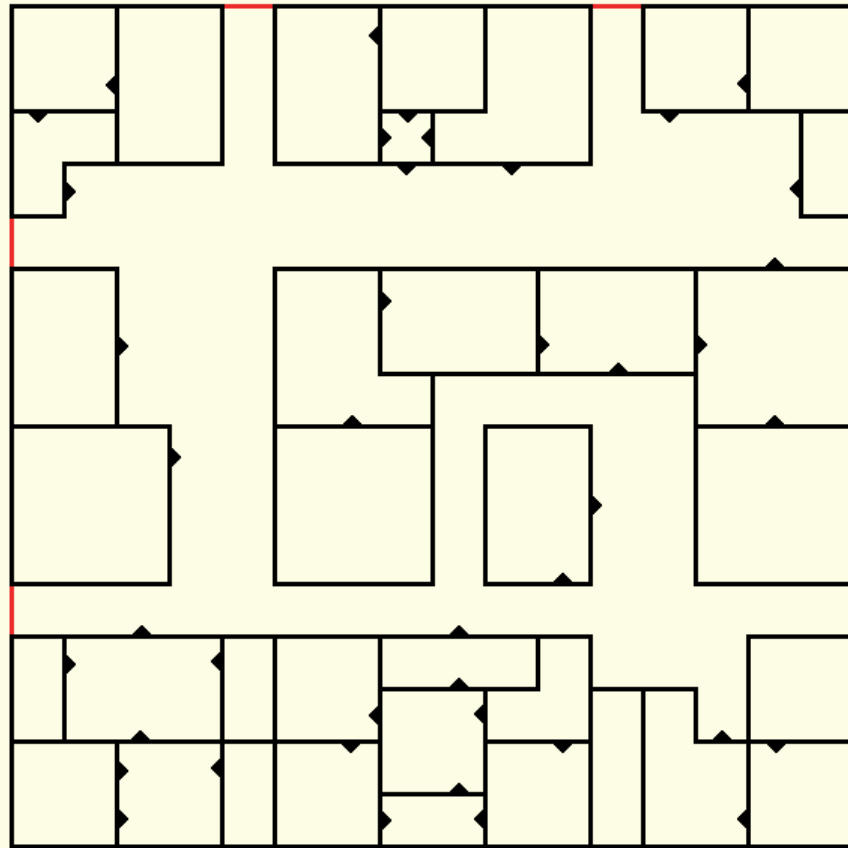


Nun „destroy altar“ wählen. Daraufhin erfolgt ein Angriff von sehr vielen mit Pfeil und Bogen ausgerüsteten Orks. Der Magic-User sollte sich eine gute Position suchen und mit dem Spruch „Sleep“ die feindlichen Bogenschützen betäuben. Nach dem Sieg findet ihr Entry 25 und wendet euch den schon erwähnten Schätzen zu, die sich an Position 2, 3 und 4 befinden. Jetzt könnt ihr Banes Tempel durch das Osttor verlassen.

Wealthy

Hier begeben sich in den Raum Nr. 1. Nach einem kurzen Kampf findet ihr einige Juwelen, die mitgenommen werden (ungefähr 600 EP und viel Geld). Wenn ihr danach in den südlichen Raum geht (7), werdet ihr von Sklaven gebeten, sie nicht zu töten. Läßt man sie gehen, sagt einer: „Um den Tempel zu betreten, braucht ihr ein heiliges Symbol von Bane“. Euer „William D'or“ hat eines. Geht dann in Raum Nr. 2. Die Falltür, die sich darin befindet, müßt ihr öffnen. Für das Öffnen gibt's 250 EP, eine „Potion“, einen Ring und eine Cleric-Rolle. Nun könnt ihr nach Westen in den Raum Nr. 3 gehen. Die Juwelen werden natürlich mitgenommen. Außerdem gibt's etwa 1.100 EP. In Raum 4 findet ihr einen Teppich und in Raum 5 nach einem Kampf eine Karte (Entry 53). Nach der Beseitigung aller Orks in Raum 6 bekommt man eine zusätzliche Belohnung vom Council. Besucht ihn also und laßt euch für die erfüllten Aufgaben belohnen.

Wealthy



(Komplettlösung aus dem ASM-Special 5; Autor: Holger Grünhagen)