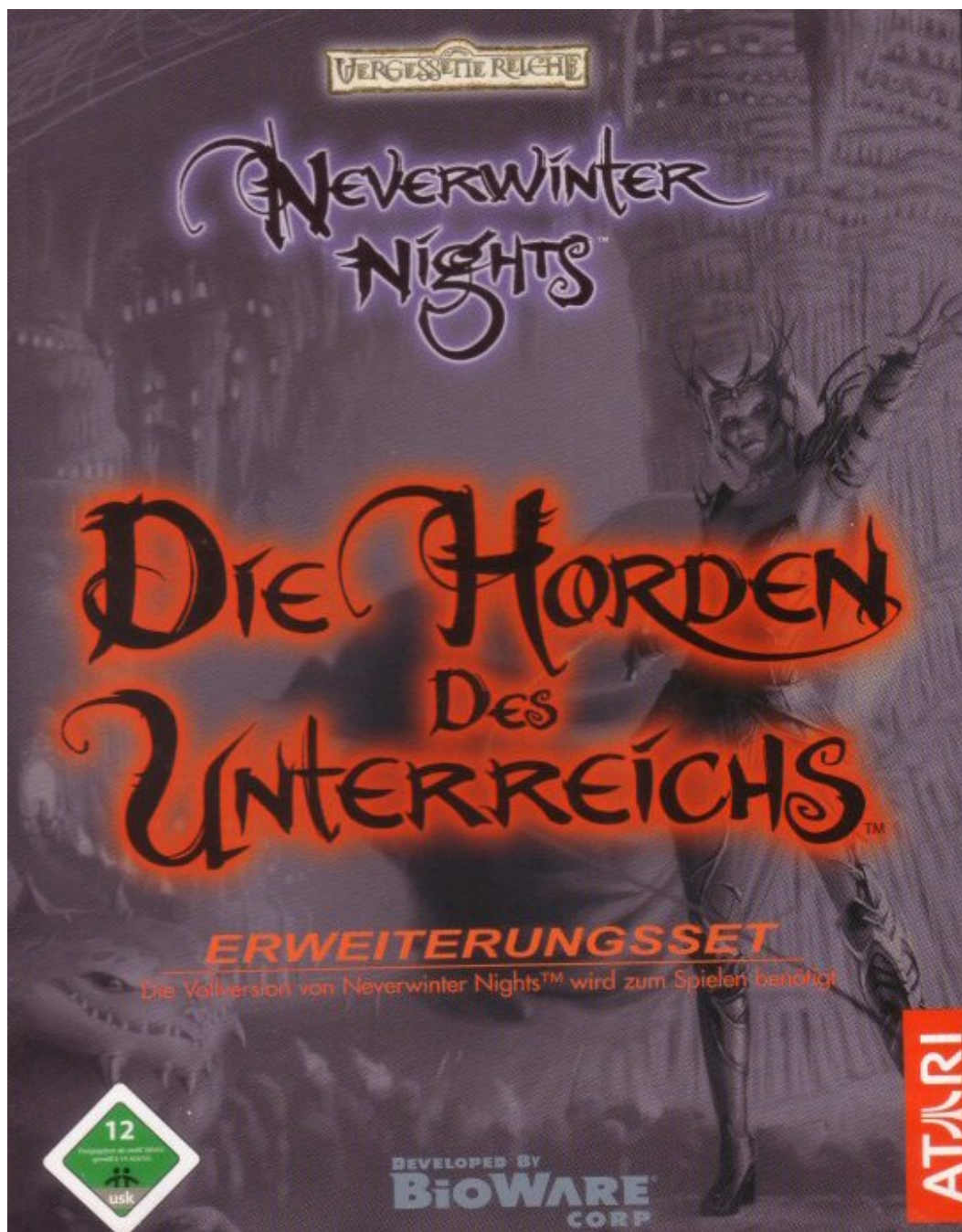




Spielhilfe zu



Inhalt

Allgemeine Informationen

• Anmerkung	3
• Stichpunktübersicht	4
• Review	5
• Kreaturen	6
• Prestigeklassen	9
• Städte und Gewölbe	19

Komplettlösung

• Kapitel 1	21
• Kapitel 2	43
• Kapitel 3	77

Anmerkung

Autor:

Pandur, C-Real

Überarbeitung:

McCrazy

Diese Spielhilfe wurde ursprünglich auf der Rollenspielfanseite www.rpguides.de erstellt und veröffentlicht. Sie ist weder ein offizieller Bestandteil des Spiels, noch wird sie in irgendwelcher Form im kommerziellen Sinne verbreitet.

Diese Datei gibt lediglich den von Fans erarbeiteten Wissensstand als Hilfe für andere Spieler weiter.

Diese Spielhilfe ist nur für die private Verwendung freigegeben. Jegliche kommerzielle oder anderweitige Nutzung (auch in Auszügen) ist untersagt.

Haftungsausschluss

1. Inhalt

Der Autor übernimmt keinerlei Gewähr für die Aktualität, Korrektheit, Vollständigkeit oder Qualität der bereitgestellten Informationen. Haftungsansprüche gegen den Autor, welche sich auf Schäden materieller oder ideeller Art beziehen, die durch die Nutzung oder Nichtnutzung der dargebotenen Informationen bzw. durch die Nutzung fehlerhafter und unvollständiger Informationen verursacht wurden, sind grundsätzlich ausgeschlossen, sofern seitens des Autors kein nachweislich vorsätzliches oder grob fahrlässiges Verschulden vorliegt. Alle Angebote sind freibleibend und unverbindlich.

3. Urheber- und Kennzeichenrecht

Der Autor ist bestrebt, in allen Publikationen die Urheberrechte der verwendeten Bilder, Grafiken und Texte zu beachten, von ihm selbst erstellte Bilder, Grafiken und Texte zu nutzen oder auf lizenzfreie Grafiken und Texte zurückzugreifen.

Alle innerhalb des Angebotes dieser Spielhilfe genannten und ggf. durch Dritte geschützten Marken- und Warenzeichen unterliegen uneingeschränkt den Bestimmungen des jeweils gültigen Kennzeichenrechts und den Besitzrechten der jeweiligen eingetragenen Eigentümer. Allein aufgrund der bloßen Nennung ist nicht der Schluss zu ziehen, dass Markenzeichen nicht durch Rechte Dritter geschützt sind!

Das Copyright für veröffentlichte, vom Autor selbst erstellte Objekte bleibt allein beim Autor. Eine Vervielfältigung oder Verwendung solcher Grafiken und Texte in anderen elektronischen oder gedruckten Publikationen ist ohne ausdrückliche Zustimmung des Autors nicht gestattet.

5. Rechtswirksamkeit dieses Haftungsausschlusses

Sofern Teile oder einzelne Formulierungen dieses Textes der geltenden Rechtslage nicht, nicht mehr oder nicht vollständig entsprechen sollten, bleiben die übrigen Teile des Dokumentes in ihrem Inhalt und ihrer Gültigkeit davon unberührt.

Stichpunktübersicht

Plattform: PC

Entwickler: Wie bereits das Grundspiel wurde auch das 2. Erweiterungsset wieder von BioWare selbst entwickelt.

Spielart: Erweiterungset zu Neverwinter Nights 1.

Spielzeit: Mehr als 20 Stunden Neverwinter Nights Abenteuer

Plattensets: Die Horden des Unterreichs erweitern die Umgebungen (Plattensets) um 4 neue Landschaftsstile: Unterwelt (Außen), Drow (Innen), Gedankenschinder Tunnel und Betrachter Tunnel.

Prestigeklassen: Prestigeklassen sind spezielle Unterklassen, die vom Charakter bestimmte Voraussetzungen an Fertigkeiten, Talenten und manchmal Gesinnungen erfordern. Sobald sie diese Voraussetzungen erfüllen, können sie eine Stufe in dieser Klassen erlangen, als ob es eine normale weitere Klasse wäre. Horden des Unterreichs führt 6 neue Prestigeklassen ein: Bleicher Meister, Jünger der Roten Drachen, Vorkämpfer des Torm, Waffenmeister, Wahrer Wandler und Zwergischer Verteidiger.

Zauber: Horden des Unterreichs erweitert das Sortiment um 40 neue Zauber. Zu diesen zählen: Blitzkugeln, Dürstende Klinge, Dunkelfeuer, Eisdolch, Eiserner Magen und Elektrischer Schlag.

Talente: Horden des Unterreichs erweitert das Sortiment um 31 neue Talente, wie z.B. Armor Skin Curse Song, Epic Mage Armor, Epic Reputation, Epic Spell Focus, Lasting Inspiration oder Overwhelming Critical.

Monster: 16 neue Monster finden mit 'Die Horden des Unterreichs' Einzug in Neverwinter Nights. Zu diesen zählen: Bebilith, Betrachter, Drinnen, Gedankenschinder und Mithril Golems.

Epische Stufen: Spielercharakter können jetzt bis zur 40. Stufe aufzusteigen.

Musik und Sound: 17 neue Musikstücke von Jeremy Soule, sowie zusätzliche Stimmensets.

Systemanforderungen:

800 MHz Prozessor (1,3 GHz oder besser empfohlen)

Windows 98se/ME/2000SP2/XP

128 MB RAM (512 empfohlen)

1,5 GB freier Festplattenspeicher

8fach CD-ROM

32 MB Grafikkarte mit T&L Unterstützung (64 MB oder höher empfohlen)

DirectX zertifizierte Soundkarte

DirectX 8.1b (im Produkt enthalten) oder besser

Die Horden des Unterreichs Review

Neverwinter Nights 1 revolutionierte vor anderthalb Jahren das RPG Genre, indem es erstmalig ein Werkzeugset und einen Spielleitermodus einführte, mit dem Jedermann seine Pen & Paper Module für den heimischen PC umsetzen konnte. BioWare investierte gut die Hälfte ihrer damaligen Energien in dieses Werkzeugset. Wodurch die eigentliche Einzelspieler-Kampagne des Spiels sehr litt und bei weitem nicht das Format seines Vorgängers, Baldur's Gate, erlangte. Seitdem ist viel Zeit vergangen und die Kanadier haben einige Verbesserungen in Punkto Einzelspielerelemente unternommen. Witch's Wake und das erste Erweiterungsset, 'Der Schatten von Undernzit', waren ein guter Anfang. Der neueste Spross, 'Die Horden des Unterreichs', ist ein weiter großartiger Schritt in diese Richtung, der den Abenteuerfaktor für Einzelspieler endlich auf das Niveau der Baldur's Gate Reihe anhebt.

Das Spiel setzt da an, wo 'Der Schatten von Undernzit' aufhörte. Ihr seid immer noch der einsame Held, den es zwischenzeitlich jedoch nach Tiefwasser verschlagen hat. Eine mysteriöse Dunkelelfen ist aus dem Unterreich aufgestiegen und leitet einen Angriff auf die Stadt. Zusammen mit euren alten Bekannten Linu, Dealan, Tomi & Co gelingt es euch, die erste Angriffswelle zurück zu schlagen und den Drow durch ihre Tunnel zu folgen. Es beginnt ein Abenteuer, das euch innerhalb von drei Kapiteln von Tiefwasser über das Unterreich bis ins Reich der Dämonen führt.

Wie einst 'Thron des Bhaal' (Baldur's Gate 2-Addon) ist auch 'Die Horden des Unterreichs' für hochstufige Charaktere ausgelegt (die Charakterstufe sollte zu Beginn bei mindestens 15 liegen), was sich selbstverständlich in der Geschichte widerspiegelt. Vorbei sind die Zeiten, in denen ihr gegen Kobolde und anderes niedere Gesocks antreten musstet. Mit Betrachtern, Gedankenschindern, Dridern, Drow und Baalorfürsten steigt das Machtgefühl nach einem gewonnenen Kampf enorm. Beeindruckender als die Monsterhorden ist jedoch die Geschichte selbst, welche im Gegensatz zu ihren Vorgängern mit der Zeit nicht nachlässt oder tote Punkte aufweist. Die stimmungsvollen Zwischensequenzen bringen den Spielverlauf immer wieder im richtigen Augenblick zum Leben und erinnern so an die guten alten Baldur's Gate Zeiten.

Was das Spielgeschehen an geht, zeigen sich die Horden des Unterreichs sehr gut ausbalanciert. Zu den aus ähnlichen RPGs bekannten Monsterschlachten und Gegenstandsammeln, gesellt sich eine gehörige Menge Puzzles und Dungeonerkundung. Jedes der 3 Kapitel vermittelt, sowohl in Bezug auf den Ort des Geschehens als auf das Gameplay selbst, einen unterschiedlichen Eindruck. Während der 1. Akt noch in Richtung Dungeoncrawler mit Räselementen geht, ist der 2. das Richtige für alle Drizzt Do'Urden Fans. Mit politischen Intrigen, angsteinflößenden Betrachtern und irren Illithiden ist die Atmosphäre des Unterreichs treffend wie nie eingefangen. Das Außenländerszenario des 3. Aktes ist zwar nicht so mitreißend wie Planescape: Torment, kann dank alter Bekanntschaften und vielen Rätseln aber dennoch überzeugen. Alles in allem sind die Horden des Unterreichs die beste Einzelspielerkampagne für Neverwinter Nights 1.

In welcher ihr dieses mal gleich zwei Gefolgsleute (im Gegensatz zu dem einen der Vorgänger) anheuern dürft, die euch mit Rat & Tat zur Seite stehen. Wodurch endlich wieder der Eindruck einer Abenteuergruppe aufkommt. Sie hat aber sowohl Vor- als auch Nachteile. Denn obwohl die Schlagkraft im Kampf gerne willkommen ist, habt ihr immer noch nicht die volle Kontrolle über die Mannen. Was bedeutet, dass ihr, wie in den früheren Spielen, euch von dem Gedanken einer Monstergruppe durch vorbei schleichen zu entgehen, verabschieden könnt, da ganz bestimmt ein Anhänger auf sie zu stürmt. Aber zum Glück habt ihr, durch den zweiten Helfer, jetzt zumindest

eine größere Chance, dieses zu überleben. Außerdem fangen zwei Gefolgsleute besser die Schwächen eures eigenen Charakters auf.

Welche, Dank der zahlreichen neuen Features des Erweiterungssets, jedoch im Laufe des Spiels weniger werden sollten. Denn Charaktere können jetzt in epische Stufen aufsteigen (Maximum 40. Stufe) und haben somit Zugriff auf neue epische Talente, welche sie zu Halbgöttern machen. Zudem gibt es 6 neue Prestigeklassen: Bleicher Meister, Jünger der Roten Drachen, Vorkämpfer des Torm, Waffenmeister, Wahrer Wandler und Zwergischer Verteidiger, 40 neue Zauber, 50 zusätzliche Talente und 150 Fertigkeiten. Ferner können Waffen ab sofort hergestellt und aufgerüstet werden. Letzteres dürfte vor allem jenen zu gute kommen, die sich über die wenigen magischen Waffen ihrer bevorzugten Art aufregen. Die Horden gewähren außerdem 4 neuen Plattensets Einzug ins Spiel: Unterreich (Außen), Drow (Innen), Gedankenschinder Tunnel und Betrachter Tunnel. Was wie die Vergangenheit zeigte, eines der großen Mankos war, das die Community beklagte.

Es war kaum anders zu erwarten, dass die Horden des Unterreichs über erstklassigen Sound verfügen. Jeremy Soule komponierte abermals ehrfurchtgebietende, neue Tracks für das Spiel. Die Sprachausgabe ist im Gegensatz zum Grundspiel ebenfalls erheblich besser geworden. Die Optik hingegen ist jedoch weiterhin keiner der Top Punkte. Den neuen Charaktermodellen wurden zwar mehr Polygone spendiert, sie wirken dadurch jedoch noch immer nicht so geschmeidig, wie in vergleichbaren PC Spielen.

Kreaturen

'Die Horden des Unterreichs' (*Hordes of the Underdark*) gewähren einer Vielzahl neuer Kreaturen den Einzug in Neverwinter Nights. Hier ist ein kleiner Auszug.

Mithril Golem



Ein Konstrukt von solcher Macht, dass sich Eisengolems regelmäßig um sie versammeln und rammdösig werden. Dieser Golem wird zunächst aus Eisen geformt, welches dann von seinem anspruchsvollem Magieanwender in das nahezu unzerstörbare Metall Mithril verwandelt wird. Mithril ist definitiv der Champagner der 'Schein-mittelalterlichen' Metalle. Diese Golems sind unerschwinglich aufwendig zu erschaffen, kommen jedoch mit einer Nachtlampe zum Lesen und einem eingebautem Feind-Weichmacher daher.

Bebilith



Einzig das Kratzen von hartem Chitin auf Fels signalisiert, dass sich eine der Furcht einflößendsten Kreaturen der Unterwelt nähert. Die Bebilith sind riesige, räuberische, spinnenartige Dämonen, die andere Dämonen jagen. Ihre bevorzugte Beute sind Tanar'ri, aber sie sind nicht wählerisch. Sie verfolgen und attackieren Kreaturen aller Art.

Bebilith sehen aus wie unförmige Spinnen mit dunkel gefleckten Chitinkörpern. Ihre Vorderbeine enden in hässlichen Stacheln, und aus ihren mit Fangzähnen bewehrten Mäulern tropft giftiger Schleim. Diese hassverzehrten Jäger haben die Größe eines ausgewachsenen Roten Drachens und sind dafür bekannt in Gruppen anzugreifen. Die Bebilith greifen jede Kreatur an, die sie zu Gesicht bekommen. Gewöhnlich suchen sie sich ein Ziel aus, auf das sie ihre Angriffe konzentrieren und versuchen, den Gegner mit ihren Spinnennetzen von seinen Begleitern zu isolieren.

Betrachter



Der Betrachter ist der Stoff, aus dem Albträume gewebt sind. Diese Kreatur, die man auch "Augentyrann" oder "Kugel der vielen Augen" nennt, ist unter Abenteurern als tödlicher Gegner berüchtigt.

Ein Betrachter ist eine Kugel von etwa 1,80 m Durchmesser, deren Anblick von einem Zentralauge und einem großen, zahnbewehrten Maul geprägt wird. Auf der Oberseite der Kugel sprießen auf Stielen zehn kleinere Augen.

Betrachter sind aggressiv, habgierig und voller Hass. Sie unterdrücken und attackieren andere, wann immer sie damit durchkommen. Ihre Toleranz gegenüber anderen Völkern ist gleich Null. Sie hassen alle Kreaturen, die anders als sie sind.

Drinne



Drinne sind blutrünstige Kreaturen, die in den Tiefen der Erde auf warmblütige Beute jeder Art lauern. Diese seltsamen Wesen haben den Kopf und Oberkörper eines Drow, aber die Beine und den Unterleib einer riesigen Spinne. Drinnen sind die Geschöpfe Lolths, der dunklen Göttin der Drow. Wenn ein Dunkelelf mit überdurchschnittlichen Fähigkeiten die 6. Stufe erreicht, unterzieht die Göttin ihn oder sie manchmal einem besonderen Test. Wer diesen nicht besteht, wird zur Drinne. Da Drinnen beim Test ihrer Göttin versagt haben, werden sie aus ihren heimatlichen Gemeinschaften ausgestoßen. Drow und Drinnen hassen einander leidenschaftlich. Drinnen lassen selten eine Gelegenheit aus, andere Kreaturen anzugreifen, besonders aus dem Hinterhalt. Üblicherweise beginnen sie mit einem Sturm von Zaubern. Oft schweben sie dazu außer Reichweite des Gegners.

Gedankenschinder



Kein Schild, wie dick es auch sein mag, kann vor ihrem Angriff schützen. Kein Schwert, wie scharf auch immer, kann die Tentakel ihres Gedächtnisses aufspießen. Gedankenschinder, auch Illithiden genannt, sind so heimtückisch, teuflisch und mächtig, dass alle Bewohner der Tiefe sie fürchten. Sie unterwerfen andere ihrem Willen und zerschmettern den Geist ihrer Feinde.

Der Gedankenschinder ist eine seltsame, etwa 1,80 m große Kreatur, die man nur im weitesten Sinne als humanoid bezeichnen kann. Sein malvenfarbenes Fleisch ist zäh wie Gummi und mit kühlem, glänzendem Schleim bedeckt. Der Kopf der Kreatur erinnert an einen Tintenfisch mit vier Tentakeln. Die aufgequollenen weißen Augen lassen ihn noch schrecklicher aussehen. Wenn der abscheuliche Mund, der dem Maul eine Neunauges ähnelt, nicht grade das Hirn eines lebenden Opfers aussaugt, tropft aus ihm ständig öliger Schleim.

Gedankenschinder sind nicht nur hochintelligent, durch und durch böse und sadistisch, sondern auch ausschließlich auf ihr eigenes Wohl bedacht. Wenn sich das Kampfesglück zu Ungunsten der Kreatur zu wenden droht, flieht sie auf der Stelle. Das Schicksal ihrer Begleiter oder gar Diener ist ihr dabei völlig gleichgültig.

Prestigeklassen

Eines der Features des Erweiterungssets ist die Implementierung von 6 spezialisierten Prestigeklassen, sowie deren epischen Varianten. Hierbei handelt es sich eigentlich um Unterklassen, die jeweils auf bestimmten Indikationsregelungen basieren und es dem Charakter erlauben, zahlreiche Fähigkeiten bei seinem Aufstieg zu erlangen.

Bleicher Meister (Pale Master)



Normalerweise ist es keine sehr effiziente Entscheidung, sich als arkaner Magieanwender den nekromantischen Künsten zuzuwenden. Jene, die über die Macht des Untodes gebieten wollen, schlagen fast immer den Weg eines Anwenders göttlicher Magie ein. Es gibt jedoch eine Alternative für jene, die sich auf die Kräfte des Untodes konzentrieren und dennoch nicht allzu viel arkane Kräfte dafür opfern wollen. Der Bleiche Meister konzentriert sich auf das Studium seltsamer Kräfte und verfügt über makabere Fähigkeiten.

Trefferwürfel: W6

Fertigkeiten: Der Bleiche Meister erhält keinerlei zusätzliche Fertigkeiten.

Fertigkeitspunkte: 2 + IN-Modifikator

Um zu einem Bleichen Meister zu werden, muss der Charakter folgende Voraussetzungen erfüllen:

Arkane Zauber wirken: 3. Grad oder höher.

Gesinnung: Jede beliebige nicht gute Gesinnung.

Hexenmeister und Magier können zu mächtigen Bleichen Meistern werden. Sie opfern einen Teil ihrer magischen Fähigkeiten, um zu stärkeren Nahkämpfern zu werden.

Epischer Bleicher Meister



Das Band zwischen dem Epischen Bleichen Meister und der Welt der Untoten ist besonders stark ausgeprägt.

Trefferwürfel: W6

Fertigkeitspunkte beim Stufenaufstieg: 2 + IN-Modifikator

Bonustalente: Der epische Bleiche Meister erhält alle drei Stufen ein Bonustalent.

Bonustalente für den epischen Bleichen Meister: Automatisch Gestenlos zaubern, Automatisch Lautlos zaubern, Automatisch Schnell zaubern, Energieresistenz, Epische Durchschlagende Zauber, Epischer Zauberfokus, Verbessertes im Kampf zaubern.

Jünger der Roten Drachen (Red Dragon Disciple)



Man sagt, dass die magischen Kräfte der Hexenmeister daher kommen, weil irgendwann das Blut eines Drachen zum Teil ihrer Blutlinie wurde. Jünger der Roten Drachen sind jene Hexenmeister und Barden, die ihre magischen Kräfte als Katalysator nutzen, um das Drachenblut der Roten Drachen, das in ihren Adern fließt, zu entfesseln und seine Kräfte vollständig zu nutzen. Viele dieser fähigen Magieanwender ziehen auf Abenteuer aus, um noch mehr über ihr drakonisches Erbe herauszufinden. Oft zieht es sie zu Gegenden hin, die dafür bekannt sind, dass sich dort Drachen aufhalten.

Trefferwürfel: W6; Speziell

Fertigkeiten: Ein Jünger der Roten Drachen erhält keine zusätzlichen Fertigkeiten.

Fertigkeitspunkte: 2 + IN-Modifikator

Um zu einem Jünger der Roten Drachen zu werden, muss der Charakter folgende Voraussetzungen erfüllen:

Klasse: Hexenmeister oder Barde

Fertigkeiten: 8 Fertigungsstufen auf Sagenkunde

Nur Hexenmeister oder Barden können zum Jünger der Roten Drachen werden. Angehörige beider Klassen eignen sich für die Prestige Klasse gleichermaßen.

Epischer Jünger der Roten Drachen



Das drakonische Erbe zu akzeptieren, war nur der erste Schritt für den Jünger der Roten Drachen. Wenn er die Energien des Drachen in seinem Blut wahrlich verstehen, beherrschen und entfesseln will, muss er den Weg des epischen Jüngers der Roten Drachen einschlagen.

Trefferwürfel: W12

Fertigkeitspunkte beim Stufenaufstieg: 2 + IN-Modifikator

Bonustalente: Der epische Jünger der Roten Drachen erhält alle vier Stufen ein Bonustalent.

Bonustalente für den epischen Jünger der Roten Drachen: Automatisch gestenlos zaubern, Automatisch Lautlos zaubern, Automatisch Schnell zaubern, Epische Abhärtung, Epische Durchschlagende Zauber, Epische Kampfstärke, Epischer Ruf, Epischer Zauberfokus, Rüstungshaut, Schadensreduzierung, Verbessertes Im Kampf zaubern.

Vorkämpfer des Torm (Champion of Torm)



Vorkämpfer des Torm sind mächtige Krieger, die sich Torms Sache verschreiben. Sie verteidigen heilige Stätten, zerstören Feinde der Kirche und töten mythische Bestien.

Trefferwürfel: W10

Fertigkeiten: Umgang mit allen einfachen Waffen und Kriegswaffen, leichten und mittelschweren Rüstungen und Schilden.

Fertigkeitspunkte: 2 + IN-Modifikator

Um zu einem Vorkämpfer des Torm zu werden, muss ein Charakter folgende Voraussetzungen erfüllen:

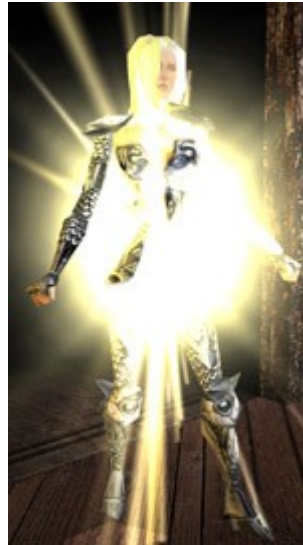
Grund-Angriffsbonus: +7

Talente: Waffenfokus mit einer Nahkampfwaffe

Gesinnung: Eine beliebige, nicht böse Gesinnung

Paladine, die zum Vorkämpfer des Torm werden, können auch von etlichen Fähigkeiten eines Kämpfers profitieren. Auf der anderen Seite können Kämpfer ähnliche Fähigkeiten wie ein Paladin erlangen, wenn sie zu einem Vorkämpfer des Torm werden.

Epischer Vorkämpfer des Torm



Torm führt den epischen Vorkämpfer des Torm mit sicherer Hand durch sein Leben. Der epische Vorkämpfer des Torm hat sich über die Reihen der normalen Krieger des Torm hinausgearbeitet und ist zur wahren Personifizierung von Torms Macht geworden.

Trefferwürfel: W10

Fertigkeitspunkte beim Stufenaufstieg: 2 + IN-Modifikator

Bonustalente: Der epische Vorkämpfer des Torm erhält alle vier Stufen ein Bonustalent.

Bonustalente für den epischen Vorkämpfer des Torm: Automatisch Gestenlos zaubern, Automatisch Lautlos zaubern, Automatisch Schnell zaubern, Epische Abhärtung, Epische Durchschlagende Zauber, Epische Kampfstärke, Epischer Waffenfokus, Planares Vertreiben, Rüstungshaut, Schadensreduzierung, Überlegene Initiative, Überwältigender Kritischer Treffer, Verbesserte Weisheit, Verbesserter Betäubender Schlag, Verbesserter Wirbelwindangriff, Verbessertes Im Kampf zaubern, Vernichtender Kritischer Treffer, Zauberfokus.

Waffenmeister (Weapon Master)



Der Waffenmeister strebt nach Perfektion im Umgang mit einer bestimmten Nahkampfwaffe. Er will eins mit dieser Waffe werden und sie so einsetzen, als wäre sie eine natürliche Verlängerung seines Körpers.

Trefferwürfel: W10

Fertigkeiten: Der Waffenmeister erhält keine zusätzlichen Fertigkeiten.

Fertigkeitspunkte: 2 + IN-Modifikator

Um zu einem Waffenmeister zu werden, muss der Charakter folgende Voraussetzungen erfüllen:

Grund-Angriffsbonus: +5

Talente: Waffenfokus für eine Nahkampfwaffe, Ausweichen, Beweglichkeit, Defensive Kampfweise, Tänzender Angriff und Wirbelwindangriff.

Fertigkeiten: 4 Fertigungsstufen auf Einschüchtern

Kämpfer können zu vorzüglichen Waffenmeistern werden. Der Waffenmeister benötigt zahlreiche Talente als Voraussetzung. Ihr Charakter muss daher mindestens über Geschicklichkeit 13 und Intelligenz 13 verfügen.

Epischer Waffenmeister



Das Band zwischen dem Waffenmeister und seiner Waffe wird noch stärker. Der epische Waffenmeister stellt im Kampf mit seiner gewählten Waffe wahrlich eine zerstörerische Kraft dar.

Trefferwürfel: W10

Fertigkeitspunkte beim Stufenaufstieg: 2 + IN-Modifikator

Bonustalente: Der epische Waffenmeister erhält alle drei Stufen ein Bonustalent.

Bonustalente für den epischen Waffenmeister: Atemberaubende Geschwindigkeit, Epische Abhärtung, Epische Kampfstärke, Epischer Waffenfokus, Rüstungshaut, Schadensreduzierung, Überlegene Initiative, Überwältigender Kritischer Treffer, Verbesserter Wirbelwindangriff, Vernichtender Kritischer Treffer.

Wahrer Wandler (Shifter)



Ein Wahrer Wandler hat keine ihm eigene Gestalt mehr. Stattdessen nimmt der Wahre Wandler stets jene Gestalt an, die ihm zu einem bestimmten Zeitpunkt am Besten dienlich ist. Während andere Wesen sich bei ihrem Selbstverständnis auf ihr Aussehen und ihre Gestalt stützen, kommt der Wahre Wandler gerade durch seine sich stets ändernde Gestalt seinem wahren Ich näher. Für die Wahren Wandler ist es eine Notwendigkeit, dass ihr Selbstverständnis auf der Natur ihrer Seelen und nicht auf ihrem Aussehen beruht, denn sie sind das Einzige, was an ihnen konstant bleibt. Die große innere Stärke ihrer Seele ermöglicht es ihnen, stets in neuer Gestalt aufzutreten und doch ganz sie selbst zu bleiben.

Trefferwürfel: W8

Fertigkeiten: Der Wahre Wandler erhält keine zusätzlichen Fertigkeiten.

Fertigkeitspunkte: 4 + IN-Modifikator

Um zu einem Wahren Wandler zu werden, muss der Charakter folgende Voraussetzungen erfüllen:

Talente: Wachsamkeit.

Zauber wirken: Zauber des 3. Grades oder höher.

Alternative Gestalt: Muss über die natürliche Fähigkeit verfügen, eine alternative Gestalt anzunehmen (wie beispielsweise die Fähigkeit Tiergestalt des Druiden).

In Neverwinter Nights können nur Druiden Wahre Wandler werden.

Epischer Wahrer Wandler



Der epische Wahre Wandler ist der wahre Meister des Gestaltwandeln. Indem er entsprechende epische Talente auswählt, kann er praktisch zu jeder Kreatur werden, die man sich vorstellen kann.

Trefferwürfel: W8

Fertigkeitspunkte beim Stufenaufstieg: 4 + IN-Modifikator

Bonustalente: Der epische Wahre Wandler erhält alle drei Stufen ein Bonustalent.

Bonustalente für den epischen Wahren Wandler: Automatisch Gestenlos zaubern, Automatisch Lautlos zaubern, Automatisch Schnell zaubern, Drachengestalt, Energieresistenz, Epische Durchschlagende Zauber, Epischer Zauberfokus, Externargestalt, Konstruktgestalt, Untotengestalt, Verbesserte Weisheit, Verbessertes Im Kampf zaubern.

Zwergischer Verteidiger (Dwarven Defender)



Der Zwergische Verteidiger ist ein Vorkämpfer der Sache der Zwerge, eines zwergischen Adligen, eines zwergischen Gottes oder der zwergischen Lebensart. Wie schon der Name andeutet, ist der Zwergische Verteidiger besonders darin geschult, eine schier unüberwindliche Verteidigungsstellung zu bilden. Eine Kampfreihe von Zwergischen Verteidigern ist wesentlich robuster als eine 3 m dicke Steinmauer, und viel gefährlicher!

Trefferwürfel: W12

Fertigkeiten: Fertigkeit im Umgang mit einfachen Waffen und Kriegswaffen, leichten, mittelschweren und schweren Rüstungen sowie Schilden.

Fertigkeitspunkte: 2 + IN-Modifikator

Um zu einem Zwergischen Verteidiger zu werden, muss ein Charakter folgende Voraussetzungen erfüllen:

Volk: Zwerg

Grund-Angriffsbonus: +7

Talente: Abhärtung, Ausweichen

Gesinnung: Beliebige, rechtschaffene Gesinnung

Ein zwergischer Kämpfer kann zu einem äußerst mächtigen Zwergischen Verteidiger werden. Denken Sie daran, dass Ihr Charakter über Geschicklichkeit 13 verfügen muss, damit er das Talent Ausweichen erlernen kann, das eine der Voraussetzungen darstellt.

Epischer Zwergischer Verteidiger



Der epische Zwergische Verteidiger ist zu einem unbeweglichen Hindernis geworden, das man schier unmöglich aus dem Weg räumen kann. Dieser gestählte Krieger kann gegen praktisch jeden Feind bestehen, den man sich nur vorstellen kann.

Trefferwürfel: W12

Fertigkeitspunkte beim Stufenaufstieg: 2 + IN-Modifikator

Bonustalente: Der epische Zwergische Verteidiger erhält alle vier Stufen ein Bonustalent.

Bonustalente für den epischen Zwergischen Verteidiger: Absolute Gesundheit, Energieresistenz, Epische Abhärtung, Epische Kampfstärke, Epischer Waffenfokus, Rüstungshaut, Schadensreduzierung, Überwältigender Kritischer Treffer, Vernichtender Kritischer Treffer.

Städte und Gewölbe

Eure Reise führt euch vom Handelshafen Tiefwasser bis in die dunklen Gefilde des Unterreichs.

Tiefwasser



Tiefwasser stellt die wichtigste kosmopolitische Macht an der Schwertküste dar und wird von vielen Personen als die "Stadt der Pracht" bezeichnet. Die Stadt ist ein wichtiges Zentrum für Handel und Forschung und liegt direkt an einem vorzüglichen Hafen. Für die Bürger der Stadt geht das Leben seinen gewohnten Gang. Doch in dem riesigen Gewölbe, das unter der Stadt liegt und als der "Unterberg" bezeichnet wird, regt sich etwas. Auf Tiefwasser kommt eine der größten Krisen in seiner langen Geschichte zu. Alles, was einst sicher unter der Stadt eingesperrt war, ist drauf und dran, in die Stadt vorzudringen. Drow, Betrachter und die gefürchteten Gedankenschinder setzen der Stadt zu.

Der Unterberg

Der verrückte Magier Halaster Schwarzmantel hat tausende Tunnel unter Tiefwasser errichtet und so ein merkwürdiges und äußerst gefährliches Labyrinth geschaffen. Dort hat er seine Schätze, die Ergebnisse seiner verrückten Experimente und seine Vorräte verstaut. Halaster unterwarf mächtige Kreaturen seinem Willen und besiedelte mit ihnen das sich ständig ändernde Labyrinth. Nur wenige Abenteurer, die sich in den Unterberg vor gewagt haben, sind zurückgekehrt, um von ihren Erlebnissen zu erzählen. Jenen, denen es gelungen ist, sollte man Respekt zollen.



Das Unterreich

Ganze Gesellschaften existieren unter der Oberfläche der Welt. Imperien entstehen und zerfallen, ohne dass ihre Existenz überhaupt an die Oberflächenwelt dringen würde. Die grausamsten Herrscher des Unterreichs sind die Drow. Diese geächteten Vettern der Elfen haben majestätische Stätten im lichtlosen Unterreich errichtet. Doch in dieser Welt der Finsternis hausen auch Kreaturen, die noch viel gefährlicher und widerwärtiger als die Dunkeelfen sind. Sie haben sich zwischen den besiedelten und zivilisierten Gegenden des Unterreichs ihre Nische gesucht.



Neverwinter Nights 1 – Addon 2 – Komplettlösung Horden des Unterreichs

Komplettlösung Kapitel 1

Abenteuervorbereitungen



Personen:

1 Notunterkunft

Orte:

1 Euer Zimmer (Startpunkt)

2 Ausrüstungsraum

3 Private Quartiere

4 Tanarell & Cyphus

Während der Traum noch immer durch euren Kopf geistert, hört ihr ein Geräusch aus einer Ecke des Raumes <1>. Wo ihr gestern Abend eure Schätze von zahlreichen Abenteuern verstaut habt, steht nun ein Drow, der emsig damit beschäftigt ist, einen Zauber zu wirken. Im nächsten Augenblick lösen sich all eure Habseligkeiten in Luft auf. Die schlanke Gestalt wendet sich euch zu...

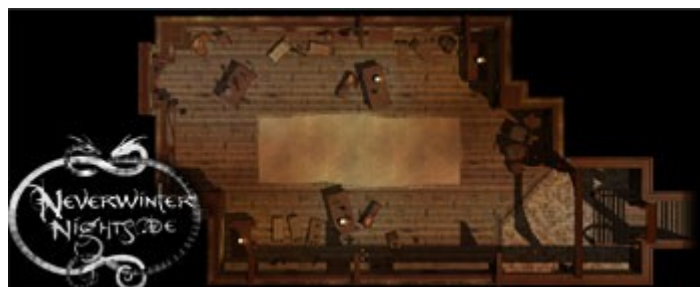
Zeigt ihm, dass ihr keine leichte Beute seid, auch wenn ihr derzeit wenig anzuziehen habt. Stürzt euch auf ihn, sofern ihr ein Kämpfer seit. Oder ruft euren Vertrauten herbei und lasst ihn die Arbeit erledigen, falls ihr ein Zauberkundiger seit. Sobald der Dunkelelf unter der Last seiner Wunden

zusammengebrochen ist, kommt Tamsil, die Tochter des Schankwirts, ins Zimmer gerannt. Sie ist von der Leiche sichtlich überrascht, erholt sich jedoch in windeseile von dem Schock. Schnell erfährt ihr, dass dieser Drow nicht der einzige ist. Überall in der Stadt sind Dunkeelfen und -zwerge aufgetaucht und plündern und töten alles, was ihnen in die Quere kommt. Tamsil rät euch, in den nahegelegenen Raum <2> zu gehen und euch für einen Kampf zu wappnen. Denn ihr Vater Durnan möchte, dass ihr vorbereitet seit, wenn etwas Unvorhergesehenes eintritt. Bevor sie euch alleine lässt, bittet sie euch noch, baldmöglichst mit ihm (Durnan) zu reden. Tut wie euch geheißen und rüstet euch im Nebenraum <2> mit allem aus, was ihr benötigt.



Zwei weitere Räume dieser Etage sind verschlossen. Sie enthalten keine wertvollen Gegenstände. Wenn ihr der Versuchung, die Türen einzuschlagen, jedoch nicht widerstehen könnt, tut euch keinen Zwang an. Sprecht mit Tanarell im letzten Raum der Etage <4>. Er plaudert über seine Paladinerfahrungen in Unterberg. Ihr erhaltet eine kleinen Erfahrungspunktebonus, wenn es euch gelingt etwas von seinem Stolz wieder herzustellen. Cyphus kann euch etwas über die kürzlichen Ereignisse erzählen, weiß aber nichts wirklich Wichtiges zu berichten. Verlasst die Etage über die Treppe im Norden [1].

Notunterkunft



Viele Leute haben sich hier versammelt und tauschen ihre schlechten Erfahrungen der letzten Zeit aus. Gleich rechts vom Eingang, trifft ihr auf eine Druidin, welche durch einen Besucher des Waldes verunsichert wurde. Seid ihr gewillt, ihrer ganzen Geschichte zu lauschen, so wirkt sie einen Bärenstärke Zauber auf euch. Steht euch eher die Lust nach etwas amüsanten, dann unterhaltet euch mit Drezzy, dem Zwerg auf der anderen Seite des Raumes. Die restlichen Anwesenden unterhalten sich lieber mit sich selbst, als mit euch. Verlasst den Raum über die andere Tür.

Die Schankstube



Orte:

- 1 Notunterkunft
- 2 Tiefwasser
- 3 Brunnenraum

Durnan ruft euch und alle anderen Abenteurer in der Schankstube zusammen. Seine Einweisung erstreckt sich über die Angriffe auf Tiefwasser und deren Eindämmung. Die Taverne zum gähnenden Schlund trägt nicht umsonst diesen Namen. Denn sie ist bereits seit Urzeiten der Zugang zum Unterberg. Bevor Durnan seinen Bericht über das Dungeon abschließen kann, stürmen Dunkelelfen die Stube. Sie scheinen keineswegs an Konversation interessiert zu sein und beginnen augenblicklich damit, tödliche Zauber gegen die Anwesenden zu schleudern. Bietet ihnen Einhalt.

Sind die düsteren Gestalten ausgeschaltet, entflieht die Masse aus dem Raum in den Keller, welcher diese hervor brachte. Da der Ausgang zur Stadt [2], auf Grund der neuerlichen Probleme, versperrt ist, bleibt euch nur die Möglichkeit den anderen zu folgen [3].



Brunnenraum



- Orte:*
1 Schankstube
Personen:
1 Durman
2 Thesta

Bevor sich eine Verschnaufpause einstellt, erhebt sich ein Betrachter hinter Durnan aus den Tiefen des Unterbergs <1>. Von seinem Angriff überrascht bricht Durnan zusammen. Die euch bekannte Heldentruppe (Daelan, Linu, Tomi und Sharwyn) stürmt sofort den Brunnen hinunter, um es mit den Bestien aufzunehmen. Bevor ihr es ihnen gleich tut, gibt es jedoch noch andere Orte zu erkunden und Leute zu treffen.

Die Weiße Thesta <2> ist eine Sune Priesterin, die, wie sollte es auch anders sein, gekommen ist um den Verletzten zu helfen. Sie verkauft aber ebenso zahlreiche Ausrüstungsgegenstände. Gnädigerweise gibt sie euch einen Zauberstab der Auferstehung, um die gefallenen Helden zu heilen, denen ihr auf eurem Abenteuer begegnen werdet. Im Laufe eurer kommenden Abenteuer könnt ihr jederzeit hierher zurückkehren und Thesta um Heilung bitten.

Sobald ihr erneut mit Durnan sprecht, steht es euch frei die Taverne zu verlassen, was ihr ruhigen Gewissens tun könnt. Begeht euch zurück zum Schankraum [1] und sagt dort Grayban, dass ihr von Durnan die Erlaubnis habt, die Taverne zu verlassen.



Relikt des Seelenfängers:

In eurem Inventar dürfte sich das Relikt des Seelenfängers befinden. Hierbei handelt es sich um einen sehr mächtigen Teleportationsgegenstand. Anders als in der Kampagne des Grundspiels, könnt ihr den Teleportationspunkt (oder sogar mehrere) selbst festlegen. Um das Relikt an einen Punkt zu binden, benötigt ihr jedoch einen Schurkenstein. Wird dieser einmal eingesetzt, ist er unwiderruflich weg. Ihr erhaltet ihn nicht zurück, wenn ihr den Bindungspunkt aus der Teleportationsliste löscht. Wählt eure Punkte also gut! In gleicher Weise könnt ihr diese Punkte verwenden, um zu respawnen. Ich schlage daher vor, euch an den Brunnenraum zu binden.

Tiefwasser



Personen:

- 1 Magiergeschäft
- 2 Zum gähnenden Schlund
- 3 Schmied

Orte:

- 1 Duergar Handgemenge

Außerhalb der Taverne [2] zeichnet sich ein Kampf ab. Im Norden, in der Nähe des Wassers <1>, könnt ihr 4 Duergar ausmachen. Sie scheinen die Taverne zu beobachten und so ist es wenig verwunderlich, dass sie euch angreifen, sobald ihr euch davon entfernt. Je nachdem wie gut ihr im Kampf seid, solltet ihr versuchen, sie auseinander zu treiben bzw. die Kämpfer von dem Magier und Kleriker weg zu locken. Wenn ihr sie bezwungen habt, wird es Zeit für einen Stadtrundgang. In den beiden Geschäften könnt ihr für gutes Geld nützliche Gegenstände ergattern. Mit etwas Geschick beim Taschendiebstahl könnt ihr die Händler auch um den einen oder anderen magischen Gegenstand erleichtern. Falls ihr noch keinen Bindungspunkt im Brunnen festgelegt habt, solltet ihr es hier nachholen. Sobald ihr mit der Besichtigung fertig seid, geht es zurück zum Brunnenraum und das Seil nach Unterberg hinab.

Unterberg

Personen:

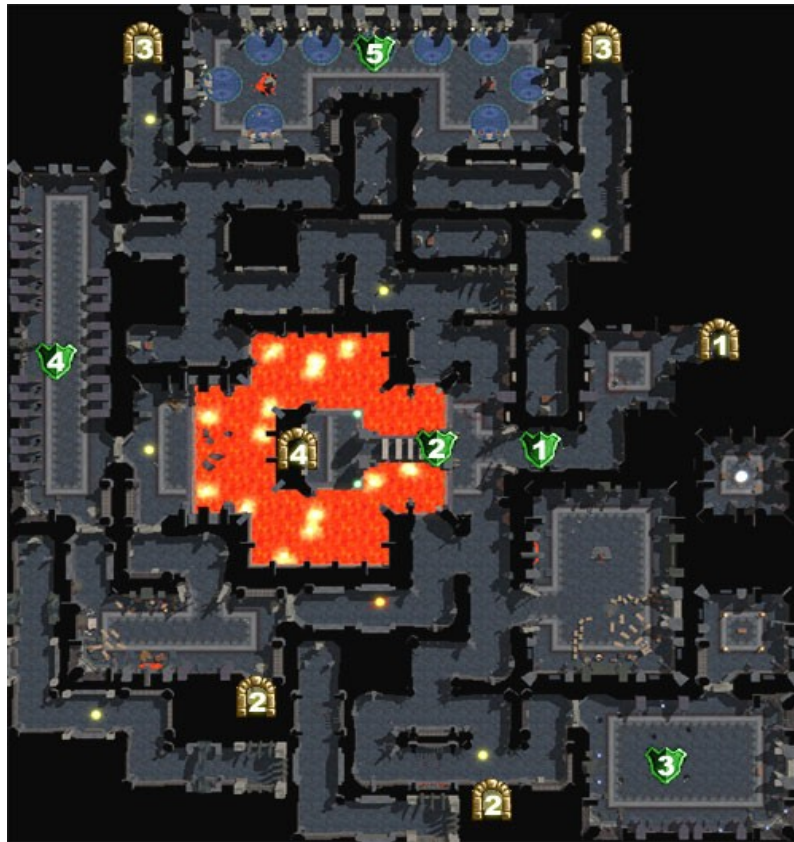
- (1) Seil hinauf zum Brunnenraum der Taverne
- (2) Eingang des Unterbergs (Ebene 1 Zentrum)

Ein kleiner Goblin namens Grovel erwartet euch am Fuße des Brunnens. Er ist jedoch keineswegs an einem Kampf interessiert. Stattdessen würde er viel lieber an die Oberfläche. Es liegt ganz bei euch, ob ihr dem Kleinen helft oder nicht. Er verfügt über Informationen über Halaster. Ihr kommt jedoch auch ohne diese aus. Falls euch an seiner Genesung gelegen ist, sprecht mit Durnan und überredet ihn, den kleinen Goblin einzustellen.

Viel mehr gibt es in dem kleinen Areal nicht zu sehen. Ein vereinzeltes Skelett erscheint, sobald ihr euch dem Eingang des Unterbergs nähert. Schaltet es aus und betretet die 1. Ebene des Unterbergs [2].



Unterberg Ebene 1 - Zentrum



Orte:

- 1 Unterberg Eingangsraum
- 2 Südlicher Abschnitt
- 3 Nördlicher Abschnitt

Personen:

- 1 Scharwyn's Leiche
- 2 Lichtsäulenrätsel
- 3 Alter Blauer Drache
- 4 Daelan's Leiche (Spiegelhalle)
- 5 Halle der Könige

Die ersten Schritte auf unbekanntem Boden könnt ihr ohne Empfangskomitee machen. Aber seid vorsichtig, die Runen am Boden entpuppen sich meist als Fallen. Hinter der ersten Biegung entdeckt ihr Sharwyns Leiche <1>. Sie wurde scheinbar von einem Giftpfeil niedergestreckt. Mit Hilfe des Zauberstabs der Auferstehung von Thesta könnt ihr sie ins Leben zurück holen. Unmittelbar danach erwartet euch das erste Rätsel dieser Ebene <2>. Die Lichtsäulen zu überwinden ist einer der Wege die 2. Ebene zu erreichen. Hierzu müsst ihr jedoch zunächst entsprechende farbige Stäbe finden. Der 2. Weg zur nächsten Ebene führt über den südlichen und

nördlichen Abschnitt dieser Etage. Denn wenn ihr die Feenhexenmeisterin und den Oger-Magus besiegt, habt ihr die Möglichkeit einen zweiten Zugang zu sprengen. Diese Lösung wird im Folgenden beide Möglichkeiten abdecken. Wenn euch ein Kampf zu schwer erscheint, könnt ihr euch so ggf. für eine andere Möglichkeit entscheiden. Doch zunächst gilt es diese Ebene zu erkunden.

Startet eure Erkundungen in Richtung Süden. Bereits im ersten Raum haben sich einige Drow verbarrikiert. Ignoriert die Scharfschützen vorerst und nehmt euch als erstes den Magier und anschließend den Kleriker vor. Einer der Leichen könnt ihr einen schicken Helm (+5 Sagenkunde und Suchen) abnehmen. Solltet ihr damit nichts anfangen können, so ist eure neu gewonnene Gefährtin sicherlich dankbar dafür. In der nordöstlichen Ecke des Raums befindet sich der geheime Zugang zu Halasters Schatzkammer. Gold, Edelsteine sowie ein kleiner Schild+4 erwarten euch.

Weiter südöstlich liegt ein Raum mit einem versteinerten Blauen Drachen <3>. Es dürfte offensichtlich sein, dass die Bodenfallen etwas ungünstiges auslösen. Wie etwa die Versteinerung des Drachen aufzuheben. Bewegt euch also sehr vorsichtig und befiehlt eurem Gefolge am Besten stehen zu bleiben. Deckt den Drachen mit Geschossen ein, sobald ihr die ersten Fallen überwunden habt und in Reichweite seit. Aus dem Staub, der von ihm übrig bleibt, lässt sich nicht sonderlich viel bergen. Nehmt das Drachenblut an euch und durchsucht die Truhen des Raumes. In dem Nebenraum im Norden findet ihr den ersten, blauen Stab.

Die Tür im Süden [2] führt euch in den nächsten Abschnitt. Ignoriert diese jedoch zunächst und erkundet erst mal weiter diesen Kartenteil. Begebt euch ein Stück zurück gen Mitte der Ebene und folgt von dort aus dem westlichen Pfad. Ihr begegnet dort einem trollischen Türvorsteher. Im dahinter liegenden Raum erwarten euch Oger, Harpyen und ein weiterer Troll. Für die erfolgreiche Beseitigung dieser, könnt ihr euch aus den Truhen des Raumes einen weißen Stab nehmen.

Ein kurzes Stück weiter nördwestlich liegt die Halle der Spiegel <4>, auf deren Boden Daelan Rottiegers Leiche liegt. Belebt ihn wieder. Seine Muskeln werden euch gute Dienste erweisen. Bei den Spiegeln der Halle handelt es sich selbstverständlich wieder um Fallen Halasters. Die Gegenstände aus den Spiegeln auf der westlichen Seite dürft ihr gefahrlos entwenden. Auf der rechten (östlichen) Seite hingegen enthält der 3. von Unten einen Doppelgänger eurer selbst (samt Inventar). Für den Kampf solltet ihr besser eure Freunde zu Hilfe rufen.

Weiter geht es in der Halle der Könige <5>, im Norden der Karte. Hier hat Halaster die Skelette lange vergessener Könige versammelt. Aus Respekt wie es heißt. Es gilt als Todsünde, die ruhenden Geister zu erwecken. Aber als Abenteurer könnt ihr euch Enserric, das Schwert welches der östlichste König in Händen hält, selbstverständlich nicht entgehen lassen. Schließlich hat es eine Verzauberung von +4 und vampirische Regeneration. Speichert also ab und schnappt euch das Schwert. Bei diesem Vorgehen erwachen natürlich alle Könige. Setzt am Besten erst den nahegelegenen Magier außer Gefecht, bevor ihr gegen den Schwerteigentümer vor geht. Vergesst nicht alles zu durchsuchen, nachdem ihr alle Könige in ihren endgültigen Schlaf gebettet habt, denn unter den Habseligkeiten befinden sich ein Plattenpanzer +4 und ein weiterer blauer Stab.

Jetzt steht es euch frei, in den nördlichen oder südlichen Abschnitt vorzudringen. Ich schlage vor, zunächst den südlichen [2] zu nehmen. Auf dem Weg dort hin, dürftet ihr auf weitere Oger, Trolle, Feen und tote Abenteurer treffen. Unter ihren ehemaligen Besitztümer befinden sich u.a. ein Zweihänder +3.

Unterberg Ebene 1 - Süden



Orte

1 Zentraler Abschnitt

Personen:

1 Zombie Wachen

2 Harpien und Böse Nymphen

3 Spinnenkönigin

4 Feen-Hexenmeisterin

5 Pulverfass

6 Duergar Truppen

7 Waffentruhe

8 Heiligtum des Bombenmachers

Der östliche Abschnitt des Gebietes ist der weniger gefährlichere, daher solltet ihr diesen zuerst wählen. Hier <2> erwarten euch lediglich Harpyien und Grigs (Feen), angeführt von einer bösen Nymphe. Nehmt euch zu erst die Grigs vor und wechselt dann zu den Harpyien. Während ihr die Nymphe mit Magie festnagelt oder mit hinterhältigen Angriffen außer Gefecht setzt. In der Schatzkiste findet ihr einen Gürtel der Beweglichkeit+4. Das Dungeon setzt sich in einem langen Korridor fort. Auf halbem Weg befindet sich eine geheime Verbindung zum westlichen Teil des Gebietes, die wir aber vorerst ignorieren. Am Ende des Korridors lauert eine Horde Duergar <6>. Wie bei allen Gegnerformationen, empfiehlt es sich auch hier, zunächst den Magier zu enthaupten, bevor dieser sich unsichtbar machen kann. Anschließend sind die Schlachtenkleriker und die schwere Infanterie dran. Bemächtigt euch des grünen Stabes, in der Truhe des Raumes. Wertvolle

Gegenstände tragen die zu kurz geratenen nicht bei sich.

Auf der gegenüber liegenden Seite der Brücke <7> wartet ein recht einfaches Puzzle auf euch. Ihr müsst mit den drei Statuen auf die nächste Tür zielen. Steht die jeweilige Statue richtig, schießt sie einen Blitzstrahl auf die Tür. In diesem Moment müsst ihr den nahegelegenen Hebel umlegen, um die Statue zu fixieren. Verfahrt so mit allen drei Statuen und das Rätsel ist gelöst. Aber Vorsicht: in mehr oder weniger regelmäßigen Abschnitten drehen sich die Statuen von alleine und eine einmal fixierte Statue lässt sich nicht mehr bewegen. Ein weiteres Hindernis des Spielchens sind die periodisch auftauchenden Skelettbomben. Versucht die Skelette so schnell wie möglich zu vernichten, auf das sie gar nicht erst explodieren können. Im folgenden Raum werdet ihr für die Arbeit in Form eines Kupferhelms, eine Mandoline und einer mächtigen magischen Waffe belohnt.

Falls ihr euch fragt, woher die Skelettbomben wohl kommen mögen, so findet ihr als des Rätsels Lösung versteckt hinter einigen Geheimtüren im nordöstlichen Teil des Gebietes das Heiligtum des Bombenmachers. Dort arbeitet ein Feenbombenbastler an Skelettbomben, die er euch auch sogleich auf den Hals hetzt. Am besten ihr ignoriert die Skelette und kümmert euch gleich um den Meister persönlich.

Gelingt es euch nicht, die versteckte Verbindung zum westlichen Teil des Gebietes zu finden, so dürft ihr das Gebiet verlassen und den westlichen Eingang ausprobieren.

Grigs erwecken die ruhenden Zombies, sobald ihr das Gebiet betretet <1>. Wenn ihr die Schlacht für euch entschieden habt, beginnt eine neue mit Oger und Trollverstärkung im südlicheren Raum. In einer der nahegelegenen Truhen schlummert ein gelber Stab. Auf dem Weg in den Süden, kommt ihr nicht umher die Kokons zu bemerken. Mit etwas Geschick gelingt es euch, unbemerkt durch den nächsten Raum zu <3> gelangen, ansonsten lauert euch eine Spinnenkönigin samt Gefolge auf. Hier befindet sich auch die geheime Verbindung zum anderen Teil des Gebietes. Im Gegensatz zu den bisherigen Schrecken stellen die Spinnen aber kaum eine Gefahr dar.

Im übernächsten Raum <4> erwartet euch endlich die Feenhexenmeisterin. Sie schleudert euch weitere Schwärme Grigs entgegen. Dabei bleibt sie stets unsichtbar. Es sei denn, ihr könnt sie bei der Beschwörung selbst ausmachen. Ignoriert ihre Truppen und geht direkt auf sie selbst los, sobald ihr sie entdeckt. Mit den wenigen Trefferpunkten und der geringen Rüstungsklasse, über die sie verfügt, sollte sie schnell kapitulieren. Es ist gänzlich euch überlassen, ob ihr sie am Ende tötet oder verschont. Die Schätze des Nebenraumes <5> sind auf alle Fälle euer. Nehmt unbedingt das Pulverfass mit. Es ist eure Eintrittskarte zur 2. Ebene. Verlasst den Abschnitt und begeben euch in den nördlichen.

Unterberg Ebene 1 – Norden



Orte:

- 1 Zentraler Abschnitt
- 2 Ebene 2

Personen:

- 1 Fallenirrgarten
- 2 Spinnenkönigin
- 3 Blitzfalle
- 4 Illusionäre Truhen
- 5 Drow und Duergar Lager
- 6 Mumienfürst
- 7 Oger
- 8 Olgin Hastream (Oger Magier)

Wie schon im südlichen Abschnitt, gibt es auch zu diesem zwei Eingänge. Der Standardeingang ist wohl der westliche. Er ist mit gefährlichen Fallen bestückt, mit denen ihr aber keine größeren Probleme haben solltet. Der Raum <1> besteht aus einer Art Fallenlabyrinth. Ihr solltet normalerweise den richtigen Pfad entlang gehen und so von den Magischen Geschossen verschont bleiben. Da dieses mit Gefolgsleuten jedoch niemals funktioniert, schlage ich vor, diese am Anfang still stehen zu lassen. Leider rennen auch Schurken törichterweise in eine Falle nach der anderen, welche bedauerlicherweise nicht deaktiviert werden können. Stattdessen lassen sich die

Geschosstürme aber zerstören. Nähert euch diesen also auf dem vorgegebenen Pfad und schlagt sie klein. Gelingt es euch, durch das Fallenlabyrinth zu schleichen, so könnt ihr die Türme mitsamt der Fallen auch mit Hilfe der beiden Hebel auf der anderen Seite entfernen.

Die östlich gelegenen Korridore, in welche ebenfalls der andere Eingang mündet, haben sich Orks und Oger als Heimat ausgesucht. Die Fallen auf den Gängen stellen jedoch eine größere Gefahr dar. Geht die Kämpfe also langsam an und entschärft die Fallen. Nördlich des 2. Eingangs findet ihr einen grünen Stab bei einer Leiche. Westlich des 2. Eingangs befindet sich eine von Halasters Schatzkammern. Wenn ihr einer der Bodenplatten betretet, erscheint auf der gegenüberliegenden Seite eine Schatzkiste. Dummerweise verschwindet sie, sobald ihr die Bodenplatte wieder verlasst. Doch wozu sind Begleiter, Vertraute oder beschworene Kreaturen gut? In der nordwestlichen Ecke des unteren Ganges, lässt sich bei genauerem Hinsehen eine Geheimtür zur Spinnenkönigin <2> ausmachen. Befriedet den Gang und eignet euch deren Schätze an.

Spaßig wird es erneut bei den Dunkelelfen und -zwerge im Westen <5>. Schaltet den Magier wie immer als erstes aus und der rote Stab gehört euch. Südlich des Drowlagers findet ihr eine weitere Schatzkammer (4). Doch schon beim Betreten merkt ihr, dass es hier nicht ganz geheuer ist. Und tatsächlich verwandeln sich die Kisten, sobald ihr versucht sie zu öffnen, in Fledermäuse. Bannt ihr aber vorher die Illusionsmagie, so könnt ihr sieben Ionensteine euer Eigen nennen. Im Sarg des Mumienfürsten <6> könnt ihr ein mächtiges Amulett der Gesundheit abgreifen.

Wir nähern uns dem Ende der Ebene. Im Vorraum <7> zum Oger-Magier lauern erneut Orks und Oger auf euch. Viel Loot haben sie nicht bei sich. Aber zumindest einen weißen Stab könnt ihr ergattern. Den Oger-Magier, Olgin Hastream, <8> solltet ihr keinesfalls unterschätzen. Denn für einen Oger ist er außergewöhnlich intelligent. Unsichtbarkeit entdecken Zauber sind hier sehr hilfreich, da er sich wie üblich gerne verdünnsiert. Selbst wenn er schon so gut wie tot ist, macht er sich einen Spaß daraus, sich von einer Ecke des Raumes in eine andere zu teleportieren. Habt ihr es endlich geschafft, ihm dem Tode nahe zu bringen, unterwirft er sich euch und bietet seine volle Kooperation an. Die Wahl, ihn zu töten, liegt wie immer bei euch. Im Gegensatz zur Feenhexenmeisterin hat er jedoch gute, magische Gegenstände bei sich. In der nordwestlichen Ecke des Raumes befindet sich einer der Wege zur 2. Ebene. Die Felsblöcke davor könnt ihr mit Hilfe des Pulverfasses aus dem Feenterritorium (südlicher Abschnitt Punkt <5>) weg sprengen.

Farbsäulenrätsel

Der 2. Weg auf die 2. Ebene des Unterbergs führt durch die Farbsäulen im Zentrum der Ebene <2>. Diese Säulen sind an die farbigen Stäbe gebunden, welche ihr über die Ebene verteilt gefunden habt. Ihr müsst lediglich die richtig farbigen Stäbe entsprechend den Säulen, welche ihr entfernen wollt, in die Hebel einsetzen und diese anschließend betätigen. Hierbei entsprechen die Hebel von Unten (Süden) nach Oben (Norden) den vordersten bis hintersten Säulen.

Unterberg Ebene 2: Zentrum



Personen:

- 1 Norden der 1. Ebene
- 2 Zentrum der 1. Ebene
- 3 Südlicher Abschnitt
- 4 Östlicher Abschnitt
- 5 Nördlicher Abschnitt
- 6 Ebene 3
- 7 Geheimtür

Orte:

- 1 Schätze (Mumienfalle)
- 2 Kettenrätsel

Unabhängig vom Zugang gelangt ihr in den Westen der 2. Unterberg Ebene. Eine kurze Einleitungssequenz verrät, dass der Eingang zur nächsten Ebene wieder mal im Kern des Zentrums liegt. Nach den farbigen Säulen der 1. Ebene, geht es nun um farbige Ketten.

Nahe der Treppen befindet sich eine Geheimtür <7>. Aber seid nicht zu voreilig: die Kisten sind nur eine Illusion. Um an den Schatz zu kommen, müsst ihr erst die Illusionsmagie bannen. Zurück auf dem Gang, schleppt sich euch ein Goblin entgegen. Er bricht unter dem Beschuss seiner Dunkelfelfenverfolger zusammen. Setzt den beiden ein Ende und durchsucht die Leiche des Goblins. So erlangt ihr die erste, gelbe Kette und einen kleinen Schlüssel.

Der Hauptgang dieser Etage ist riesig. Im Norden <1> schlummert eine Ansammlung kleiner Schätze, die sich wie üblich als ein von Halasters Fallen entpuppt. Bedient ihr euch zu sehr an den Schätzen, erscheinen zwei Mumien und ein Mumienfürst. Der Rest des Ganges enthält neben den beiden Drows, aus der Einleitungssequenz, lediglich Statuen von unbekanntenen Personen und Fallen. Um an die restlichen drei Ketten zu gelangen, müsst ihr die 3 Gebiete (Süden, Westen und Norden) durchforsten. Durchlauft sie am Besten gegen den Uhrzeigersinn.



Unterberg Ebene 2 - Süden

Orte:

1 Zentraler Abschnitt

Personen:

1 Duergar Truppen

2 Drow Truppen

3 Drow Truppen

4 Tomi's Leiche

5 Drow Unterkommandant

Wer auch immer zuvor hier durch kam, hat seine Spuren nicht verwischt. Zahlreiche Fußabdrücke zeigen, dass sich Kreaturen im südlichen Bereich aufhalten müssen. Stellt sicher, dass jeder in eurer Truppe bereit zum zuschlagen, Zauber wirken etc. ist. Mit dem Betreten der nächsten Räume <1> - <3> scheint die Hölle auszubrechen, als Drow und Duergar Truppen auf euch zu stürmen. Pausiert das Spiel ggf., wenn ihr die Magier nicht schnell genug ausmachen könnt, und benutzt am Besten flächendeckende Zauber, um sie samt Gefolge einzuäschern.



Ruht euch aus und speichert, nachdem ihr die ersten 3 Räume überstanden habt. Hinter der letzten Tür erwartet euch ein Drow-Unterkommandant <5>. Dieser Dunkelelf ist im Kampf und Magie ausgebildet und sollte nicht unterschätzt werden. Benutzt Magie, damit er sich nicht eurem Blick entziehen kann. Sofern ihr einen Heiler in der Gruppe habt, sollte der Kampf relativ schnell zu euren Gunsten ausgehen. Sobald der Raum befriedet ist, könnt ihr die Truhen und natürlich die Leiche des Drow um ihre Schätze erleichtern. Bei ihm findet ihr die grüne Kette. Im Norden des Raumes <4> liegt die Leiche von Tomi, welchen ihr wie üblich wiederbeleben solltet. Er erzählt euch von der Djinni Flasche und Lilus vermutlichem Schicksal. Sie verblieb bei einer Gruppe Sklaven, welche von den Drow gefangen genommen wurde. Tomi war der Überzeugung, dass mit der Gruppe etwas nicht stimmte. Starb jedoch bevor er heraus finden konnte, was dieses war. Für euch geht es danach zurück ins Zentrum und anschließend in den östlichen Sektor.

Unterberg Ebene 2 – Osten



Orte:

1 Zentraler Abschnitt

Personen:

1 Rakshasa Angriff

2 Sklavenquartiere

3 Sarkophag mit Linu's Körper

Im zweiten Raum dieses Abschnitts <1>, werdet ihr von einer Gruppe Rakshasa in Empfang genommen, die dafür bekannt sind, jede erdenkliche Gestalt anzunehmen. Die Adepten im Hintergrund nehmen euch sogleich mit Feuerbällen aufs Korn, weshalb sie zu eurem primären Ziel werden sollten. Im Anschluss an die Plünderung der Leichen, dürft ihr euch über den nächsten Raum amüsieren. Denn nach diesem relativ schweren Kampf, behauptet eine Gruppe unschuldiger Sklaven gleich neben an <2> überlebt zu haben. Bevor ihr jedoch falsche Schlüsse zieht, gilt es die Gegend genauer zu erkunden. Verscheucht den alten Mann, der auf euch zu kommt, daher zunächst und begeben euch zum südlichen Raum <3>. Im Süden steht ein Sarg. Sobald ihr versucht diesen zu öffnen, tritt Linu, die Klerikerin der ehemaligen Heldentruppe, an euch heran und bittet euch, davon ab zu lassen. Schlagt die Bitte in den Wind und schaut trotzdem rein. Welch eine Überraschung! Im Sarg liegt die echte Leiche Linus. Womit klar sein dürfte, dass weder Linu noch die Sklaven echt, sondern Rakshasa sind. Streckt die Gestaltenwandlertruppen nieder und nehmt Shareesh die rote Kette ab. Für die letzte Kette geht es nun in den nördlichen Abschnitt.

Unterberg Ebene 2 - Norden



Orte:

1 Zentraler Abschnitt

Personen:

- 1 Goblin Krieger und Magier
- 2 Riese
- 3 Mehr Goblins
- 4 Katapulte
- 5 Agro Schwarzzahn

Es wird Zeit ein paar Goblins zu grillen <1>. Die Magier machen die Kämpfe erneut interessant, jedoch nicht wirklich schwer. Die Tür im Nordosten erweckt den Eindruck, als hätte sie schon den ein oder anderen Schlag abbekommen und wäre Dutzende Male neu eingehängt worden. Da ist es kaum verwunderlich, dass sich auf der anderen Seite ein Riese befindet <2>. Von seinen erkalteten Füßen, könnt ihr ein paar gut erhaltene Stiefel ziehen. Der linke Raum <3> enthält lediglich mehr kleine grüne Männchen.

Gemein wird es erst auf der Brücke. Denn die fiesen kleinen Goblins haben sich auf der anderen Seite verbarrikadiert. Schaltet zunächst die beiden Goblins hinter den Katapulten <4> mit Fernwaffen aus und nehmt euch anschließend die Magier vor. Die zukünftige Leiche von Agro Schwarzzahn <5> im letzten Raum, besitzt die letzte lilane Kette und einen Gürtel der Hügelriesenstärke. Habt ihr diese erstanden, geht es zurück zum Zentrum, um das Kettenrätsel zu lösen.

Farbkettenrätsel

Das Farbrätsel <2> ist sichtbar einfach. Platziert die 4 Ketten an den Säulen, mit den entsprechenden Farben. Klickt ihr jetzt auf das Becken in der Mitte, erscheinen da drüber (in der Luft, siehe Bildschirmfoto) 6 verschiedene Farben. Zieht die Ketten in der angezeigten Farbreihefolge und die Tür zum letzten Raum der Ebene öffnet sich. Habt ihr euch vertan, erscheint eine niedere Kreatur, um euch zu bestrafen. Geht in den neu geöffneten Raum und redet mit Halasters Golem. Jetzt liegt nur noch eine Etage des Unterbergs vor euch.



Unterberg Ebene 3 - Zentrum

Orte:

- 1 Ebene 2 (Zentrum)
- 2 Nördlicher Abschnitt

Personen:

- 1 Nathyrra
- 2 Drow-Ansammlung
- 3 Formianerkönigin
- 4 Formianerbegegnung
- 5 Drow Lager



Am Fuße der Treppe wird so langsam das Gefühl der Unterwelt deutlicher. Die Ebene erstreckt sich über gigantische Höhlen, welche von Dunkelelfen bevölkert werden. Rund um den Startpunkt [1] haben sich Drow-Scharfschützen versammelt. Sie decken euch aus sicherer Distanz mit einem Bolzenhagel ein. Entledigt euch ihrer und schlagt den Weg gen Süden ein. Sobald ihr die Tür im Süden (oder Osten) passiert <1>, tritt eine Dunkelelfe an euch heran. Ungleich der bisherigen ist sie euch jedoch nicht feindlich gesinnt. Nathyrra klärt euch über euren Feind, die Mutter Oberin Valsharess, auf, welche hinter der Invasion Tiefwassers steckt. Ihr könnt sie über allerhand Dinge ausfragen. Sie weist euch außerdem auf die Formianerkönigin hin, die von den Drow gefangen gehalten wird. Diese könnte sich als gute Verbündete im Kampf gegen die Drow erweisen. Daher solltet ihr nun versuchen sie zu befreien.



Speichert ab und setzt danach euren Weg nach Süden fort. Beim Durchqueren der nächsten Tür, bereitet euch eine Zwischensequenz auf die bevorstehende Auseinandersetzung vor. Der Kampf <2> kann durchaus hart werden. Durch das große Areal und die Tatsache, dass eure Feinde tatsächlich darüber verteilt sind und zu euch hinüber laufen müssen, ist er aber gut zu bewältigen. Versucht die Schützen relativ schnell auszuschalten, um nicht zu sehr durchlöchert zu werden. Die nördliche Höhle <3> beheimatet einen Drow Magier und die angekündigte Formianerkönigin. Macht ihn dem Erdboden gleich und betätigt anschließend den Schalter. Die Formianerkönigin ist sehr dankbar für die Befreiung, kann euch im Moment jedoch nicht mit Wissen oder Gegenständen belohnen. Vergesst nicht die Leichen zu looten, in dessen Besitz sich u.a. eine Rote Drachen Rüstung befindet.

Kehrt in die vorherige Höhle zurück und setzt euren Weg nach Osten fort. Im ersten Raum hinter der östlichen Tür <4>, steigt die Formianerkönigin samt Gefolge aus dem Erdreich empor. Sie bietet euch an, euch an dem bevorstehenden Drow Lager <6> vorbei zu führen, welchem ihr gerne nachgehen könnt. Falls euch Erfahrung, Reichtum und der gleichen jedoch wichtiger sind, schlägt das Angebot in den Wind. Der Kampf an sich ist nicht sonderlich schwer, da sich die Elfen abermals recht weit verteilt haben. Wie auch immer ihr dort hin gelangt, verlasst die Ebene über den Tunnel [2].

Unterberg Ebene 3 - Norden



Orte:

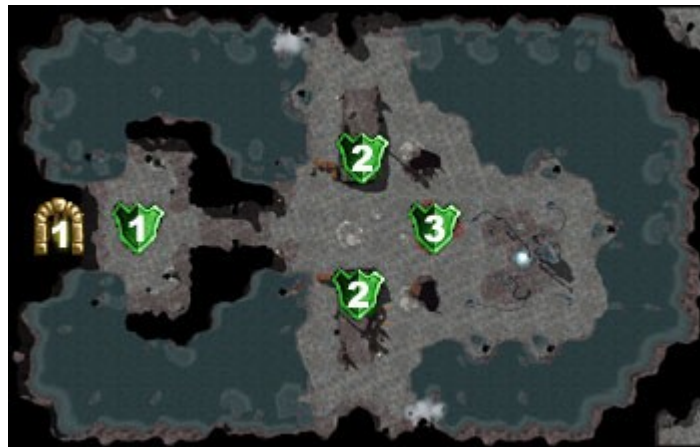
- 1 Zentraler Abschnitt
- 2 Westlicher Abschnitt

Personen:

- 1 Nathyrra
- 2 Betrachter
- 3 Katapult
- 4 Drow Lager

Das nächste Drow Lager erstreckt sich über den westlichen Teil der Karte. Der Eingang hierzu führt durch einen schmalen Canyon, der absolut ideal für einen Hinterhalt ist. Diesen Gedanken hatten zweifellos auch die Dunkelelfen. Weshalb sie am Ende des Nadelöhrs zwei tödliche Katapulte <3> aufgestellt haben. Glücklicherweise berichtet euch Nathyrra von einer kleinen Passage im Norden der Karte, über die ihr das Drow-Lager von Hinten aufräumen könnt. Folgt ihrem Rat und lauft ans nördliche Ende der Karte und von dort über die steinerne Brücke zum ersten Katapult <3>. Das einzige Hindernis auf dem Weg ist ein Betrachter <2>, der trotz seiner niedrigen Trefferpunkte zu einem kleinen Problem werden kann. Schaltet ihn aus, bevor er Zauber gegen euch wirken kann und nehmt euch dann den Dunkelelfen am 1. Katapult zur Brust. Nun könnt ihr das Geschütz zu eurem eigenen Vorteil verwenden und in die Reihen der Duergar am Fuß des Hügels feuern. Die Schlacht erstreckt sich weiter Richtung Süden. In der Kiste, im Zentrum des Lagers <4>, findet ihr eure alten Ausrüstungsgegenstände wieder. Betretet letztlich den Tunnel zum letzten Kartenabschnitt [2].

Unterberg Ebene 3 - Westen



Orte:

1 Nördlicher Abschnitt

Personen:

1 Nathyrra

2 Drow Scharfschützen

3 Halaster

Nathyrra erscheint zum dritten Mal auf der Bildfläche. Sie berichtet euch von Halaster, der im Süden <3> von den Drow gefoltert wird. Die unmittelbare Gefahr erscheint ihr so groß, dass sie dieses mal an eurer Seite mit in den Kampf zieht.

Mit dem öffnen der Tür zum Drowterritorium, dürft ihr eine kurze Zwischensequenz mit Halasters Verhör miterleben. Zum Glück widersteht der verrückte Magier der Folter und weigert sich das Portal zwischen Unterberg und dem Unterreich zu öffnen.

Stürmt auf die Magier los, sobald euch der erste Dunkelelf entdeckt hat. Schaltet sie aus, oder setzt sie zumindest mit Zauber vorübergehend außer Gefecht. Widersteht der Versuchung, den Scharfschützen auf den Hügeln <2> den Gar aus zu machen, da der Weg dort hin wertvolle Zeit kostet. Geht stattdessen zunächst gegen die Schlachtenkleriker und Nahkämpfer vor.

Falls euch der Kampf zu schwer ist, könnt ihr ebenso den Drow aus dem Weg gehen.

Versucht Nathyrra zum Hauptziel werden zu lassen und schleicht euch dann hinter Halaster <3>. Von dort aus braucht ihr lediglich die 3 Steine zerschlagen und zu sehen, was der durchgeknallte Magier mit den Dunkelhäutigen anstellt.

Sobald sich das Schlachtengetümmel beruhigt hat, solltet ihr die 3 Steine zerschlagen, welche Halaster im Zaun halten. Halaster vernichtet daraufhin augenblicklich die nächste Angriffswelle. Zu eurem Bedauern, gehört Halaster nicht gerade zur dankbaren Sorte. Denn nachdem sein Klon erschienen ist, verdammt er euch dazu die Mutter Oberin für den Frevel an ihm büßen zu lassen. Womit er euch in das Unterreich und das 2. Kapitel teleportiert. Eure Begleiter schickt Halaster zurück nach Tiefwasser, nur Nathyrra und Deekin, sollte er bei euch sein, dürfen mit ins Unterreich.

Komplettlösung Kapitel 2

Lith My'Athar



Orte:

- 1 Tempel der Lolth
- 2 Haus Maeviir
- 3 Maeviir Öffentliches Haus
- 4 Hafen
- 5 Lith My'athar: Umgebung

Personen:

- 1 Händler
- 2 Arkaner Waffenschmied

Ein gleißendes Licht, begleitet vom ohrenbetäubenden Sound des Teleportationszaubers, verschlägt euch in die düstere Atmosphäre des Lolth Tempels von Lith My'Athar. Sofort zücken die Drow-Elitekrieger ihre Klingen. Doch Glücklicherweise nicht, um damit gegen euch vorzugehen, sondern um die Seherin zu beschützen. Sie ist ebenso wenig wie Halaster davon begeistert, dass die Valsharess Faerûn erobern wollen und sieht die einzige Chance diese zu stoppen, darin sie jetzt aufzuhalten.

Wer wäre wohl besser für diese Aufgabe geeignet als ihr, den die Mutter Oberin Valsharess schon jetzt abgrundtief hasst? Somit steht eure Aufgabe für dieses Kapitel fest: Überzeugt die Verbündeten der Valsharess ihre Unterstützung einzustellen und greift sodann die Mutter Oberin selbst an. Während sich das zweite Ziel im Verlauf des Kapitels von selbst ergibt, stehen euch für das erste verschiedene Parteien/Gebiete zur Auswahl:

- Der Kult der Untoten

Er erstreckt sich über das Dearings Klamm Areal im Westen (6 Karten). An dessen Ende ein Drachenleichenam auf euch wartet.

- Die Betrachter

Ihr Reich im Westen ist grade mal 2 Höhlen (und eine kurze Schlucht) groß, die es jedoch in sich haben. Denn nachdem ihr den eigentlichen Endgegner (Augentyrann) besiegt habt, folgt eine magiefreie (weder Trank oder (Waffen)Verzauberung zeigen hier Wirkung), von Spinnen bevölkerte Höhle.

- Die Insel des Schöpfers

Durch diese Quest erhaltet ihr zusätzliche Golems in der Schlacht gegen die Valsharess. Die zähen Golems machen das Vordringen zum Schöpfer (Halb-Leichenam), auf der östlich gelegenen Insel (3 Karten), jedoch sehr schwer.

- Shaoris Kette

Die einst in den Lüften kreisenden Avariel wurden durch einen Zauber tief unter die Erde verbannt. Diese am Hafen startende Quest ist auf Grund des Umfangs (9 Karten) recht zeitaufwendig, jedoch nicht so schwer wie die restlichen.

- Die Gedankenschinder

Diese arroganten Wesen haben sich lediglich durch die derzeitige Stellung der Valsharess an ihre Seite gesellt. Der Weg zum Ältestenhirn (4 Karten) erfordert die Vollendung der 'Shaoris Kette'-Quest.

Sobald ihr 4 dieser 5 Anführer bezwungen bzw. überredet habt, werdet ihr automatisch von der Seherin zur Endschlacht des Kapitels gerufen. *(Ich selbst habe das Illthidengebiet ausgelassen, weshalb dieses von der folgenden Lösung nur lückenhaft abgedeckt wird.)*

Zudem könnt ihr in Lith My'Athar eine Familienstreitigkeit des Hauses Maeviir "schlichten". (Auch wenn ihr der Seherin davon berichtet, bringt es euch keinen Vorteil ein.)

Die Stadt selbst bietet neben, den Questübergängen im Nordosten [4] und Südwesten [5], wie üblich einen Händler <1> mit ausgezeichneten magischen Gegenständen und einen arkanen Waffenschmied <2>, den ihr unbedingt aufsuchen solltet. Denn für eine gewissen Summe in Gold wertet er eure Lieblingswaffen magisch auf:

Nahkampfwaffen:

- Basis Verzauberung (Maximumm +10): 50.000 Goldstücke
- Zusätzlicher Säureschaden: 75.000 Goldstücke
- Zusätzlicher Kälteschaden: 75.000 Goldstücke
- Zusätzlicher Feuerschaden: 75.000 Goldstücke
- Zusätzlicher Eletroschaden: 75.000 Goldstücke
- Ständige Hast: 150.000 Goldstücke
- Ständige Schärfe: 5.000 Goldstücke
- Zauber: Wahre Sicht: 30.000 Goldstücke
- Zauberresistenz (+20): 75.000 Goldstücke
- Trefferpunktregeneration: 75.000 Goldstücke

Geschosswaren:

- Basis Verzauberung (Maximumm +10): 30.000 Goldstücke
- Macht +5: 50.000 Goldstücke
- Macht +10: 100.000 Goldstücke
- Unendlich Munition +3: 100.000 Goldstücke

Lith My'athar: Umgebung

Orte:

- 1 Lith My'athar
- 2 Unterreich: Westen

Personen:

- 1 Torwache

Der südwestliche Weg aus Lith My'athar führt euch zu den Stadttoren. Hier wird später die Endschlacht des Kapitels ausgetragen. Für den Moment ist jedoch alles ruhig. Bittet die Torwache <1> euch passieren zu lassen und begeben euch so in das westliche Unterreich [2].



Unterreich: Westlich von Lith My'athar

Orte:

- 1 Lith My'athar Umgebung
- 2 Unterreich: Treibsand
- 3 Harpyien Höhle
- 4 Kulttempel: Dearing's Klamm
- 5 Unterreich: Schlucht der Augentyrannen
- 6 Verbindungstunnel
- 7 Zorvak'Mur: Eingangshöhle

Personen:

- 1 Erdkolosse
- 2 Brückensteuerung



Von diesem Areal aus gelangt ihr in die Betrachtertunnel [5], Illithidenstadt [7] und zum Untotenkult [4]. Zu Beginn der Karte trifft ihr auf einen Dunkelelfen Kundschafter, welcher sich in den Treibsand [2] zurück zieht. In dem folgenden Gebiet ereignet sich eine der unterhaltsamsten Szenen des Kapitels. Drider, Erdkolosse und Harpyien haben sich über die Landschaft verstreut. Letztere Hüten einen Lord Nashers Schutzhelm im Südosten. Paladine können einen nützlichen Helm und ein paar Prismatische Drachentiefel aus einem Knochenhaufen bei den Erdkolossen finden.

Brückensteuerung:

Selbst wenn ihr keinen sonderlich hellen Charakter besitzt, ist dieses Rätsel recht einfach zu lösen. Es gibt 4 Brückenteile und jedes kann sich in 2 Richtungen bewegen. Es gibt 8 normale und einen glühenden Knopf (Vermutlich passiert mit dem erst was wenn alles richtig ist). Ihr könnt das Rätsel selbst lösen, oder wenn es euch zu schwer ist, weiter lesen. Hier ein erster Hinweis:

Vikik bedeutet **links**

Oring bedeutet **rechts**

Galoon bedeutet **eins**

Snirk bedeutet **zwei**

Puckin bedeutet **drei**

Zapp bedeutet **vier**

Glühender Knopf vollendet das Rätsel

Wenn euch das an Hinweisen immer noch nicht reicht, dann drückt die folgende Kombination: 3, 5, 5, 7, 7, 7, 7, 9.

Unterreich: Treibsand



Der Drow Kundschafter ist von der überheblichen Sorte. Aber ihr werdet nicht derjenige sein, der ihn in seine Schranken weist. Während er sich über die Schwäche der "guten" Dunkelelfen erfreut, entgeht ihm, dass sich etwas hinter ihm durch die Tunnel schiebt. Ihr könntet ihn warnen und so vor seinem sicheren Tod retten... aber wieso denn?

Tötet anschließend besser den Gallertwürfel, schnappt euch das niedere Amulett des Meisters von der Leiche des Drow, den Skarabäus des Schutzes +4 aus dem zweiten glibberigen Etwas und verlasst den Treibsand über eines der Ausstiegslöcher.

Der Untoten Kult: Dearings Klamm



Orte:

- 1 Westlich von Lith My'athar
- 2 Kulttempel: Ebene 1

Personen:

- 1 Duergar Händler
- 2 Gong

Die südlich gelegenen Tunnel führen in ein kleines Dorf, welches von einem Kulttempel dominiert wird. Viel gibt es in diesem recht kleinen Dorf nicht zu sehen. Zwerge, Menschen und andere Sklaven zeichnen das Land. Ein einzelner Händler <1> verkauft wenige, wertlose Dinge. Der Hauptangelpunkt ist zweifellos der Tempel. In ihn hinein zu gelangen, ist euer Ziel, welches ihr auf zwei Wegen erreichen könnt:

- Ihr setzt die beiden Wachen am Eingang außer Gefecht und schleicht in den Tempel. Dabei müsst ihr jedoch acht geben, die Schallfalle am Eingang nicht auszulösen. Denn sie ruft alle Kreaturen der Ebene zu euch.
- Lätet den Gong! Die Kultisten sind so nett, euch als Opfergabe mit zu nehmen. Sobald ihr mit den beiden zuvorkommenden Wachen alleine seid, dürft ihr sie ausschalten und euch anschließend frei im Tempel bewegen.

Kulttempel: Ebene 1



Orte:

- 1 Dearings Klamm
- 2 Ebene 2
- 3 Gruft

Personen:

- 1 Schallfalle
- 2 Wachraum
- 3 Experimentenkammer

Die Kultistenritter sind eurer Truppe nicht wirklich gewachsen. Dank ihrer guten Ausstattung (+3 Schwert und Rüstung) sind sie aber zumindest eine lukrative Geldquelle. Im Nebenraum trifft ihr auf das erste Verschlingerskelett. Von diesen werdet ihr auf den folgenden Etagen mehr sehen. Da die Tür zur Gruft [3] für den Augenblick versperrt ist, bleibt euch nichts andere übrig, als der Treppe nach Oben zu folgen [2].

Kulttempel: Ebene 2

Orte:

- 1 Ebene 1
- 2 Ebene 3

Personen:

- 1 Verschlingerskelette & Schattenscheusale
- 2 Altar
- 3 Schatzkammer
- 4 Bücherregal



Kultritter, Verschlingerskelette und Schattenscheusale bevölkern diese Ebene. Haltet euch in der Nähe der Treppe auf, damit ihr ggf. fliehen könnt, falls euch die Gegner überrennen. Die nordöstliche Schatzkammer <2> enthält zahlreiche wertvolle Gegenstände. Neben einer Lederrüstung +6, einem Katana +4 und einem Kama +4 schlummern in der rechts unteren Kiste zwei schwarze Perlen. Mit einer dieser könnt ihr auf dem Altar <2> eure Waffe aufrüsten. Das Upgrade fügt eurer Waffe einen Stärkeabzug (SG 24) hinzu. Da die Kiste wie gesagt 2 Perlen beinhaltet, können Doppelklingenbenutzer sogar beide aufrüsten. Verlasst die Etage über die Treppe im Westen [2].

Kulttempel: Ebene 3



Orte:

1 Ebene 2

Personen:

1 Sodalis

2 Statuenfalle

3 Falle

Ein vereinzelter Elitekrieger erwartet euch am Ende der Treppe [1] zu dieser Etage. Seine Ausrüstung solltet ihr ruhig mitnehmen, denn der folgende Kampf wird nicht einfach. Speichert also besser ab, bevor ihr die Tür zu Sodalis Raum <1> öffnet. Der Vampir hat eine große Bandbreite an Zaubern parat. Er hält mit Vorliebe die Zeit an und ruft den einen oder anderen Verbündeten herbei. Er schleudert schlichtweg unaufhaltsam hochstufige Zauber auf euch. Daher seid ihr gut beraten, wenn ihr außer Reichweite steht. Öffnet die Tür, löst den Kampf aus und zieht euch sofort wieder in den Vorraum zurück. Auf diesem Wege verpuffen die meisten Zauber. Lasst die Elementare zu euch heran kommen und vernichtet sie, bevor ihr auf Sodalis selbst los geht. Für den Kampf gegen ihn empfiehlt sich ebenfalls ihn zu euch kommen zu lassen, anstatt ihm hinterher zu rennen, denn die hinteren Räume sind mit zahlreichen Fallen gespickt.

Plündert vorsichtig die Schätze des Vampirs und vergesst auf keinen Fall den Gruftschlüssel. Denn mit ihm geht es jetzt durch die einzige und letzte Tür der 3. Ebene.

Kulttempel: Gruft



Orte:

- 1 Ebene 1
- 2 Inneres Heiligtum

Personen:

- 1 Truhe mit Seil
- 2 Knochengolem

Die Gruft scheint auf den ersten Blick verlassen zu sein. Doch im hinteren Teil stoßt ihr auf 3 Knochengolems <2>. Sie verfügen über genug Feuerkraft, um euch aus der Distanz am Abstieg in den nächsten Level [2] zu hindern. Daher wäre es angebracht, wenn ihr euch ihrer zunächst entledigt. Anschließend könnt ihr das Seil aus der Kiste <1> nehmen und euch damit in die nächste Etage [2] hinab lassen.

Kulttempel: Inneres Heiligtum



Orte:

- 1 Seil zur Gruft
- 2 Halle des Geheiligten

Personen:

- 1 Vampir mit Energiekugel
- 2 Sarg mit Schlüssel
- 3 Blitzkammer
- 4 Vampirgrüfte
- 5 Bibliothek
- 6 Deva Zelle
- 7 Drow Quartiere
- 8 Schattenmeister

Soldaris war nur ein Vorgeschmack auf das was euch jetzt erwartet. Am Ende des Seiles befindet sich eine Vampirgruft, die von einem bösen Kultistenmönch <1> und zwei Knochengolems beheimatet wird. Schaltet das Trio aus und nehmt die Energiekugel des Mönchs an euch. Nun gilt es keine Zeit zu verlieren, denn der Mönch kann jederzeit aus seinem Sarg <2> auferstehen. Dass man Vampire mit einem hölzernen Pflock durchs Herz in Staub verwandelt, brauche ich euch vermutlich nicht sagen. Aber woher bekommt man in diesem steinernen Kerker einen Holzpflock? Die Lösung befindet sich gleich gegenüber des Sarges. Öffnet die Tür und zerstört die Kiste dahinter. Zurück bleibt ein Holzstück, welches ihr unverzüglich am Sarg <2> zum Einsatz bringen solltet. Auf diese Weise werdet ihr auf dieser Etage noch einige Vampire beseitigen müssen. Also haltet immer einen ordentlichen Holzvorrat parat.

Die riesige Halle <3> hinter der Tür der Gruft (welche ihr mit dem Schlüssel aus dem Sarg öffnet) ist die Blitzkammer. Der Name kommt nicht von ungefähr. Denn die Quelle in der Mitte des Raumes <3> verschleudert ununterbrochen Blitze. Eure Aufgabe besteht darin, mit Hilfe der Blitze die Türen im Westen, Osten und Norden zu öffnen (und natürlich selbst möglichst wenig von diesen getroffen zu werden). Dieses erreicht ihr, indem ihr je eine Energiekugel auf ein Podest legt. Auf diese Weise überträgt sich der Blitz zum nächsten Punkt und gelangt schlussendlich zur Tür. Da ihr bislang nur eine Kugel besitzt, könnt ihr vorerst nur die westliche Tür öffnen.

Der westliche Abschnitt wird von mindestens 4 Vampiren bewohnt. Zwingt sie in ihre Särge <4> zurück und pfläht sie dort, mit den Holzstücken der nahegelegenen Truhen. Die Bibliothek im Süden enthält nur uninteressante Bücher. Viel attraktiverer ist hingegen die Vampirälteste <5> im Norden. Von ihr bzw. aus ihrer Schatzkammer erhaltet ihr die zweite Energiekugel, sowie eine Rüstung, Handschuhe und einen Stab. Mit nunmehr 2 Energiekugeln lässt sich die östliche Tür der Blitzkammer entriegeln.



Auf dem Weg zum Schattenmeister <8> passiert ihr (neben zahlreichen Knochengolems) eine eingesperrte Deva. Der kleine Engel hängt an einer grauenvollen Maschine, die ihr das Blut absaugt. Betätigt ihr den Hebel der Maschine 3 mal, so stirbt sie. Mit dem gewonnenen Blut könnt ihr jedoch die Knochenhaufen in loyale Knochengolems verwandeln. Liegt euch daran, die kleine zu befreien, so bleibt euch nichts anderes übrig, als euch dem Schattenmeister <8> vorzustellen. Auf halbem Wege passiert ihr die Quartiere der Drow Botschafter <7>. Sie sind alle Mal einen Blick wert. Denn aus den kalten Leichen lassen sich wertvolle Rüstungen und ein Gürtel der Feuerriesenstärke bergen. Der Schattenmeister letztlich überlässt euch, nach einem kurzen Scharmützel, die dritte Energiekugel und das Aufhebungszepter für die Zelle der Deva. Wenn ihr Lavoera befreit und davon überzeugt, sich an ihrem Peiniger zu rächen, schließt sie sich eurer Gruppe für den Rest der Ebene an.

Mit allen drei Energiekugeln liegt der Weg in den Norden endlich frei. Kurz vor dem Ausgang [2] nimmt euch Sodalıs erneut in Empfang. Glücklicherweise hat er dieses Mal aber nicht mehr halb so

viel Magie in Petto, wie im Obergeschoss. Bevor ihr in die Halle des Geheiligten [2] aufbrecht, solltet ihr unbedingt abspeichern.

Kulttempel: Die Halle des Geheiligten



Orte:

- 1 Inneres Heiligtum
- 2 Geheimtür

Personen:

- 1 Drachenleichnam Auferstehungspunkt
- 2 Schatzkammer
- 3 Vixthras Seelengefäß

Bei derart vielen Untoten war unschwer zu erraten, was nun folgt. Wobei ich gestehen muss, dass ich einen Leichnam erwartet habe. Nun ja, man kann nicht immer Recht haben und so weit gefehlt habe ich auch nicht, denn Vixthra ist ein Drachenleichnam. Wie bei Leichnamen üblich, ist es bei Vixthra sinnlos, ihn zu vernichten, wenn sein Seelengefäß <3> noch existiert. Er würde lediglich wieder auferstehen <1>. Rennt deshalb schnurstracks an ihm vorbei und sucht die nördliche Wand nach einer Geheimtür [2] ab (der neben liegende Gang ist mit Fallen verziert). Durch die Zerstörung des Seelengefäßes <3>, geht Vixthra aber natürlich nicht kampfflos unter. Ihr braucht mindestens +3 Waffen, um ihm ernsthaft Schaden zu können. Verfügt ihr nicht über solche, wird es Zeit, eure Lieblingswaffe in Lith My'Athar magisch aufwerten zu lassen (ich empfehle mindestens bis +5). Danach sollte der Drachenleichnam kein so großes Hindernis mehr sein.



Mit dem Wissen, dass die Valsharess ihre Untotenrückendeckung verloren haben, sowie Taschen voller Gold und neuem magischen Equipment <2> geht es zurück an die Oberfläche.

Unterreich: Schlucht der Augentyrannen



Orte:

- 1 Westlich von Lith My'athar
- 2 Betrachterhöhlen

Personen:

1 Drow Überfall

Ein vereinzelter Dunkelelf stellt sich euch in der düsteren Schlucht in den Weg. Es ist offensichtlich, dass Eldrath den Valsharess angehört und nicht so allein ist, wie es auf den ersten Blick den Anschein macht. Schneidet ihm das Wort ab und kommt ihm zuvor, indem ihr selbst zum Angriff über geht. So könnt ihr im Handumdrehen ebenfalls die Magier ausschalten, die sich hinter ihm positionieren. Der Rest der Truppe beschränkt sich auf Nahkämpfer, welche euch umgehend zu Leibe rücken. Die Überbleibsel sind bedauerlicherweise nur von niedriger Qualität. Folgt weiter dem Verlauf des Weges in die Betrachterhöhlen [2].

Betrachterhöhlen

Orte:

1 Schlucht der Augentyrannen

2 Untere Höhlen

Personen:

1 Attiz

2 Versteinerte Opfer

3 Drow Gästequartiere

4 Betrachter-Tyrann

5 Schatzkammer



Gleich drei Betrachter warten im ersten Raum auf Eindringlinge und machen es so unmöglich unbemerkt das Gewölbe zu betreten. Sie verfügen zwar nur über wenige Trefferpunkte, aber ihre Immunität gegen kritische Treffer, mag sie für den einen oder anderen Charakter dennoch zu einer harten Nuss machen. Rüstet eure Waffe der Wahl ggf. mit zusätzlichen Elementarschäden aus, um den Glubschaugen besser Herr zu werden.

Falls ihr Probleme mit der Versteinerung eures Charakter durch die Betrachter habt, könnt ihr den Schwierigkeitsgrad runter stellen. Auf dem leichtesten Schwierigkeitsgrad lässt die Versteinerung nach kurzer Zeit wieder nach.

Hinter der merkwürdigen Rundtüren zur Linken <1> trifft ihr auf einen Koboldsklaven namens Attiz. Er kann einiges über die Kreaturen dieser Höhlen berichten. Interessanter ist jedoch zu wissen, dass sich Drow Abgesandte im Nordosten des Gewölbes befinden. Der nächste Raum ähnelt Madame Tussaud's Wachsfigurenkabinett. Viele verschiedene Geschöpfe (sogar Gedankenschinder) sind dem Augentyrannen zum Opfer gefallen und ruhen leblos in der Kammer <2>. Auf dem Weg zu den Drow-Gästequartieren fallen unzählige Betrachter von der Höhlendecke herab, um euch das Vorankommen zu erschweren. Bringt sie dazu, ihre Äuglein für immer zu schließen. Gegenüber der Drow-Quartiere, in der nordwestlichen Ecke der Karte, schlummert eine Kiste mit mehreren magischen Gegenständen.

Die Drow-Streitmacht <3> ist nicht zu verachten. Gleich 3 Magier und einige Schwertkämpfer dürsten nach eurem Leben, sobald ihr die Tür öffnet. Ignoriert die Magier fürs Erste und versucht die Nahkämpfer von ihnen wegzulocken, um sie ungestört zu dezimieren. Danach dürft ihr zurückkehren und den Zauberschleudern ein Ende setzen. Ihre Leichen bewahren einen Eisenhaut Ring, einen Haufen Gold, Tränke und Informationen zu den Plänen der Valsharess auf. Die Mutter Oberin scheint in diesem Falle hart durch zu greifen. Sie hat den Betrachtern schlichtweg gedroht, den Augentyrannen zu töten, sollten sie das Haus Valsharess nicht im Kampf unterstützen. Eine solch simple Tat vollbringt ihr doch sicherlich auch, oder nicht? Geht ein Stück des Weges zurück, zum Eingang der Hauptkammer <4>. Speichert vorsichtshalber ab, bevor ihr die Tür durchschreitet.

Es halten sich mindestens acht Betrachter im Raum des Augentyrannen auf und die magische Feuerkraft des Augentyrannen selbst ist ebenfalls nicht zu verachten. Mit seinen Zauber senkt er mit Vorliebe eure Fähigkeiten, oder setzt euch komplett außer Gefecht. Daher seid ihr gut beraten, ihn mit Geschossen oder Zaubern aus der Ferne anzugreifen und von seinen Untertanen weg zu locken. Mit einer hohen Zauberresistenz und guten magischen Waffen, dürfte er gut zu bezwingen sein. Habt ihr dennoch Probleme, so könntet ihr vorher die unteren Höhlen [2] aufsuchen. Denn wenn ihr diese hinter euch gebracht habt, ruht ein mächtiges magische Artefakt in eurem Besitz. Ob ihr erst die Schatzkammer <5> ausräumt, oder nicht, das nächste Ziel sind die unteren Höhlen [2].

Untere Betrachterhöhlen



Orte:

- 1 Betrachterhöhlen
- 2 Geheimtür

Personen:

- 1 Spinnen/Atterkopp Angriff
- 2 Bebilith
- 3 Uralter Obelisk

Knapp unter einer Betrachterhöhle würde man wohl kaum eine Magie freie Zone erwarten. Aber so ist es! Selbst die Betrachter werden zu hilflosen Opfern, wenn sie hier herab fallen. Nicht der kleinste Funken Magie wirkt hier. Keine Bewegungsfreiheit, Hast oder Genesungsgetränke lassen sich einsetzen. Was diese Ebene grade für Zauberkundige zu einer sehr harten Probe macht. Sie ist kein Muss! Sofern ihr den Augentyrannen bereits bezwungen habt und euch diese Etage zu schwer erscheint, dürft ihr jederzeit umkehren.

An jedem der eingezeichneten Punkte <1> wartet ein Angriff von Spinnen und Atterkopp auf euch. Zum Glück müsst ihr nicht jede Begegnung mitnehmen. Versucht, euch an den Spinnen vorbei, zum Obelisken <3> durchzuschlagen. Denn sobald er ausgeschaltet ist, kehrt die Magie auf diese Ebene zurück und die Spinnen werden wieder zu zahmen kleinen Insekten, die ihr zertreten könnt. Charaktere mit einer hohen Suchen Fertigkeit, können dafür die Geheimtür im Westen [2] benutzen (sie ist gleich rechts von der unpassierbaren Tür). Der Rest muss sich leider mit dem Endgegner, Bebilith <2>, befassen. Mit etwas Geschick könnt ihr jedoch unbeschadet an ihr vorbei rennen.

Das Rätsel des Magie stehlenden, uralten Obeliskens ist wirklich einfach. 4 Bodenplatten führen in jede Himmelsrichtung von ihm weg. Eure Aufgabe besteht lediglich darin, die äußeren 3 auf das gleiche Muster zu ändern, welches die erste (dem Obeliskens nächste) Platte zeigt. Habt ihr dieses an allen 4 Seiten vollzogen, kehrt die Magie in die Höhle zurück. Außerdem dürft ihr nun den Obeliskenskern entnehmen. Er lässt sich 3 mal benutzen, um die Magie in eurem Umkreis komplett aufzuheben. Wodurch der Kampf gegen den Augentyrannen in der oberen Höhle deutlich leichter wird. Auf dem Weg zum Ausgang der Höhle [1], dürft ihr die nun sehr einfach bezwingbare Spinnenkönigen, Bebilith <3>, zu Ruhe betten.

Damit die oberen Höhlen nicht langweilig werden, haben sich 8 Betrachter um das Loch [2] versammelt. Eure Chancen, sie zu bezwingen, verbessern sich deutlich, wenn ihr in die umliegenden Höhlen flieht. Seid ihr unbeschadet aus den Tunneln entkommen, ist diese Quest erledigt.

Die Insel des Schöpfers



Orte:

- 1 Hafen
- 2 Obere Ruinen

Personen:

- 1 Duergar Lager

Als das Schiff die Insel ansteuert, macht ihr kleinere Lagerfeuer am südlichen Ende der Insel aus <1>. Eine Duergar Expedition hat sich in den Kopf gesetzt, die Insel zu erkunden und alles einzuheimsen, was annähernd wertvoll erscheint. Für den Augenblick geben sie sich Fremden

gegenüber freundlich. Was aber sicherlich damit zusammen hängt, dass sie selbst ziemlich an den Golem Wächtern zu knacken haben. Bei ihrem Händler könnt ihr später Gegenstände verkaufen. Aber diese wollen zunächst geborgen werden. Steigt über den Eingang im Zentrum der Insel [2] hinab, in die oberen Ruinen.

Obere Ruinen



Orte:

- 1 Insel des Schöpfers
- 2 Untere Ruinen
- 3 Portal

Personen:

- 1 Rüstungsfalle
- 2 Schalter
- 3 Gerätschaften
- 4 Kontrollraum
- 5 Gerätschaften
- 6 Waffen-Reanimationskammer
- 7 Wächtergolem

Eine verschlossene Tür [3] ist das erste, auf das ihr in dem Dungeon stoßt. Ignoriert sie für den Moment, denn sie lässt sich lediglich von der anderen Seite öffnen. Eine Duergar Leiche warnt vor den Gefahren, die im folgenden Korridor warten. Unzählige Golems bevölkern die Ebene. Als wäre das nicht schon schlimm genug, patrouilliert ein scheinbar unzerstörbarer Aufräumgolem den Hauptgang. Dieser greift zwar selbst nicht in den Kampf ein, belebt aber jeden Golem wieder, den

er passiert. Es ist also ratsam jeden hilfreichen Trank und Zauber einzusetzen, der eure Resistenz, Trefferpunkte und Angriffsstärke steigert.

Der lästige Reparaturgolem schreit seine Modellnummer heraus, wenn er zur Flucht gezwungen wird. Obwohl ihr diese für gewöhnlich nicht verstehen könnt, lässt sich im Westflügel ein Arkanes Lexikon finden, welches die Sprache übersetzt. Es verrät euch, dass er die Zahl "54" ruft. Wenn ihr diese Zahl in die Konsole des Kontrollraums <4> eingibt, wird selbiger vernichtet. Es ist also ratsam, sich als erstes den Weg zum Kontrollraum frei zu schlagen und dort den lästigen Golem für immer zu vernichten. Der Wächtergolem am Ausgang <7> hat übrigens die Nummer "79", falls ihr ihn ebenfalls beseitigen wollt. Um alle anderen Golems müsst ihr euch per Hand kümmern.

Dem Uhrzeigersinn von Eingang aus folgend, stoßt ihr als erstes auf zwei kleine Räume, die, neben Lehmgolems und Minigons, blaues Pulver und eine Mithral Statue enthalten. Der dritte Raum hingegen lockt mit einer gut aussehenden Rüstung <1>. Die Leichen in ihrem Umkreis sollten jedoch Warnung genug sein, nicht einfach auf sie los zu stürmen. Geht stattdessen vorsichtig an der Wand entlang zum Schalter, im hinteren Teil des Raumes <2>. Danach könnt ihr euch gefahrlos die Rüstung unter den Nagel reißen. Der Nebenraum birgt die rechte Hand eines Golems in sich. Diese solltet ihr unbedingt mitnehmen, falls ihr vor habt, euch später einen eigenen Golem zu basteln.

Sehr amüsant ist die Reanimationskammer <6> im Nordosten (besonders wenn man für Gewöhnlich mit 2 Waffen kämpft). Denn sobald ihr sie betretet, fällt die Tür hinter euch ins Schloss und eure Waffe löst sich aus eurer Hand, um euch anzugreifen (mit 2 Waffen ist der Spaßfaktor halt doppelt so groß). Die Entscheidung, welche Waffe(n) euch angreift, wurde bereits mit betreten der Ebene entschieden. Bemüht euch also nicht, extra eine andere Waffe anzulegen. Solltet ihr nun ohne Ersatzwaffe dastehen, findet ihr am Boden bestimmt eine. Denn dort liegt u.a. ein sehr mächtiger Hammer (wenn es um die Bekämpfung von Konstrukten geht).

Der nächste Raum <5> enthält sowohl rotes und gelbes Pulver, als auch die zweite Hand für euer Golem-Construction-Set. Somit sind wir am Ende unseres Rundgangs angelangt. Verlasst die Ebene über die Tür im Norden [2].

Untere Ruinen

Orte:

- 1 Obere Ruinen
- 2 Des Schöpfers Heiligtum

Personen:

- 1 Golem Teile
- 2 Aghaaz Reich
- 3 Geheimtür
- 4 Mächtige Minogons
- 5 Kraftquelle
- 6 Ferrons Reich



Ein seltener Anblick offenbart sich am Ende der Treppe [1]. Zwei Fraktionen von Golems (organische und anorganische) schlagen sich gegenseitig die Köpfe ein. Ihr könnt kräftig mitmischen, oder abwarten, bis nur noch ein Golem übrig ist und diesen ausknipsen. Hinter der nördlichen Tür sind bereits Geräusche von weiteren Golems zu vernehmen. In der Truhe <1> hinter ihnen findet ihr, neben einem Golemoberkörper, einen Hinweis auf die Geschehnisse. Es scheint als hätte der Schöpfer versucht ein perfektes Wesen zu schaffen. Jedoch Probleme bekommen, da den Golems der Sinn des Lebens fehlte.

Ein ähnliches Gefecht erwartet euch hinter der Tür zum südlichen Raum. Die jeweilige andere Tür aus dem nördlichen bzw. südlichen Raum, offenbart euch den ersten freundlichen Golem. Er unterrichtet euch, dass sein Anführer (Aghaaz in Norden und Ferron im Süden) ein Gespräch wünscht. Ihr könnt euch beide Seiten zunächst anhören und später entscheiden, welchen Plan ihr tatsächlich umsetzt.

Aghaazs <1> Fraktion glaubt, dass der Schöpfer eines Tages zurück kehren wird und sie daher hier auf ihn warten sollten. Ferron <6> ist hingegen der Meinung, dass es an der Zeit wäre aufzubrechen. Leider hapert seine Rebellion daran, dass sie die Ruinen nicht ohne Kraftquelle <5> verlassen können. Womit euch 3 Möglichkeiten offen stehen:

- Ihr vernichtet Ferrons Truppen, wie euch von Aghaaz geheißen.
- Ihr schlagt euch mit Gewalt einen Weg zur Kraftquelle <5>.
- Ihr schleicht durch die Geheimtür <3> in Aghaazs Lager und beraubt ihm seiner Macht, ohne das er etwas davon merkt.

Für welche Lösung ihr euch auch entscheidet, vergesst vor Verlassen der Ebene [2] nicht die restlichen Golemtile <1>. Druiden, Waldläufer und Schurken können sich vorm Verlassen außerdem das Passwort für den Hüter der nächsten Ebene organisieren. Es befindet sich hinter der wirklich gut gesicherten Tür im Osten <7>. Sie lässt sich ungünstigerweise weder zerschlagen noch mit einem "Klopfen" Zauber öffnen. Die beiden einzigen Möglichkeiten bestehen darin, die Tür (als Schurke) zu knacken (SG 42), oder (als Waldläufer oder Druide) die Ratte dazu zu überreden sie zu öffnen.

Des Schöpfers Heiligtum

Orte:

- 1 Untere Ruinen
- 2 Portal

Personen:

- 1 Blitzfalle
- 2 Hüter
- 3 Mithralgolem
- 4 Alsigard (Halb-Leichnam)
- 5 Golemkonstruktionsmaschine



In dieser Etage solltet ihr keines Falls das Speichern vergessen, denn jede Prüfung ist schwerer als die vorige. Den Anfang macht die zeitlich begrenzte Blitzfalle. Sie sperrt euch ein und versorgt euch ununterbrochen mit Stromstößen. Glücklicherweise hat bereits eine arme Seele vor euch diese Falle er-, aber nicht überlebt. Nehmt die Schlinge und Steine von dem Knochenhaufen auf und zerschießt damit die vier im Umkreis stehenden Spiegel. Falls ihr schnell genug seid, wird das Magiefeld deaktiviert. Seid ihr es nicht, teleportiert es euch an den Eingang zurück und das Spiel geht von Vorne los.

Die zweite Prüfung kommt in Form des Hüters <2> zu euch. Er fordert ein Passwort, welches ihr als Schurke, Druiden oder Waldläufer aus den unteren Ruinen bekommt. Habt ihr dieses nicht parat, erweckt er die Mithrilgolems <3> zum Leben. Diese sind in der Tat, die härtesten Brocken weit und breit. Einen Kampf gegen beide gleichzeitig werdet ihr zweifellos nicht überleben. Lauft daher in den Gang bzw. auf die Brücke zurück, wo euch nur einer gegenüber treten kann. Zum erfolgreichen Bekämpfen empfiehlt sich außerdem ein Ausrüstungsgegenstand, der euch Immunität gegen Niederwerfen verschafft. Mit den Siegeln aus den Golemleichen lässt sich die Tür zum Schöpfer <4> öffnen.

Alsigards streben nach Perfektion hat ihn zu einem Halb-Leichnam transformieren lassen. Womit er sogar zu einem noch schwierigeren Feind wie die Mithrilgolems wird. Versammelt all eure Gefolgsleute um ihn und beschwört so viele Kreaturen wie möglich zur Unterstützung. Tränke und Zauber zur Verbesserung des physischen Schadens eurer Nahkämpfer sind ebenfalls sehr zu empfehlen.

Alsigards Schatztruhen bergen epische Konzentrationshandschuhe, einen Leichnamsschädel (Helm) und einen magischen Stab für Bleiche Meister in sich. In den Überresten des Halb-Leichnams findet ihr wiederum den Aktivierungsstab für Alsigards Golemkonstruktionsmaschine. Sofern ihr die 6 Golemkörperteile aus den vorherigen Etagen zusammengesammelt habt, könnt ihr euch nun mit den Schriftrollen und Büchern aus den Regalen einen eigenen Golem basteln.

Über das Portal [2] geht es zurück zur oberen Etage und somit zum Ausgang der Ruinen, wo euch die Duergar in Empfang nehmen. Denn wer so viel Zeit in den Ruinen verbracht hat, hat bestimmt einige Schätze erstanden. Weshalb sie satte 10.000 Goldstücke fordern. Ihr könnt sie bezahlen, sie auf 1.000 herunter handeln, oder ihnen ganz einfach ein Ende bereiten.

Shaoris Kette

Orte:

- 1 Hafen
- 2 Bibliothek
- 3 Höhle der Königin
- 4 Burg
- 5 Magierturm
- 6 Tempel

Personen:

- 1 Schallfalle
- 2 Drow Lager
- 3 Nairow & Skaa
- 4 Händler
- 5 Drow Angriff



Eine wahrlich eigenartige Stadt schlummert auf einer Insel des unterirdischen Flusses. Wie schon Die Insel des Schöpfers, lässt sich diese ebenfalls nur vom Hafen Lith My'Athars erreichen. Das erste Begrüßungskomitee <2> entpuppt sich als Dunkelelfen. Doch schon die ersten beiden geflügelten Elfen, Nairow & Skaa, behaupten, dass die Drow nicht das Problem der Stadt sind. Obwohl es merkwürdig klingt, dass die Königin freiwillig aus ihrem Palast [4] in eine Höhle [3] gezogen sein soll, dürft ihr ihnen für den Moment Glauben schenken. Erkundet die Gegend weiter in Richtung Norden.

Der Drow-Händler <4> versucht sich mit seinen Geschäften selbst zu schaden. Was den Eindruck verstärkt, dass sich alle entgegengesetzt ihrer normalen Natur verhalten. Obgleich ihr den Grund nicht kennt, vertraut auf euren Instinkt und geht auf das Geschäft des Händlers ein. Er möchte etwas, das weniger Wert hat, als die Scherbe eines zerbrochenen Spiegels. Täuscht ihn, indem ihr ihm ein Goldstück abnehmt, von dem ihr behaupten könnt, dass es verflucht sei. Alternativ könnt ihr ihm auch ein verbranntes Buch aus der Bibliothek [2] geben.

Den mysteriösen Spuren folgend, geht es weiter in Richtung Königinnenhöhle [3]. Auf halben Wege

passiert ihr die Bibliothek [2]. Wenn ihr diese links liegen lasst und dem Gang bis zum Ende folgt, gelangt ihr zu dem Spiegelstück <6>, welches euch der Kompass anzeigen soll. Vor betreten der Höhle, registriert euer Spürsinn zum Glück, das eine Gruppe Drow aus der Höhle kommt. Somit bleibt euch genug Zeit, eine flächendeckende Falle aufzustellen, Zauber zu wirken oder einen Schleichangriff vorzubereiten. Durch diesen kleinen Vorteil sollte der Kampf selbst ein Leichtes für euch sein. Durchsucht die Dunkelelfen. Unter ihren Besitztümern befindet sich ein interessantes Buch. Seine Geschichte berichtet von Göttern, die als Sterbliche aus dem Himmel auf die Materielle Ebene gezwungen wurden.

Redet mit Königin Shaori in der Höhle [3]. Wie sie berichtet, kamen die Drow wegen eines Spiegelsplitters zu ihr (welchen sie bekommen haben). Ferner weist sie darauf hin, dass die Splitter ohne den Rahmen unnütz sind. Dieser dürfte sich immer noch im Thronsaal des Palastes befinden. Womit die Quest dieser Gegend und euer nächstes Ziel feststehen dürfte. Da ihr auf dem Weg zur Burg [4] jedoch ohnehin die Bibliothek [2] passieren müsst, schlage ich diese als nächstes Ziel vor.

Shaoris Kette: Bibliothek



Orte:

1 Shaoris Kette

Personen:

1 Ulithar

2 Quathala (Medusa)

3 Trank des Sichtschutzes

Ulithar <1> am Eingang der Bibliothek, versucht alle Besucher vor seiner Frau <2> zu warnen, welche sich in eine Medusa verwandelt hat und jeden Uneinsichtigen zu Stein verwandelt. Teilt euren Gefolgsleuten vorsichtshalber mit, vor der Tür zu warten. Das schützt sie davor in Stein verwandelt zu werden und Quathala vor ihrem sicheren Tod.

Wenn ihr auf dem normalen oder höherem Schwierigkeitsgrad spielt, stellt Quathala eine Gefahr für

euch dar. Denn falls Tapferkeitswurf schlecht ausfällt, verwandelt sie euch für immer in Stein. Bei einem leichten Schwierigkeitsgrad lässt die Versteinerung nach kurzer Zeit nach. Im günstigsten Falle, hat euch dieses aber gar nicht zu interessieren, da euer erster Weg zum Trank des Sichtschutzes <3> geht. Trinkt die Flasche aus und tretet der Medusa gegenüber. Offensichtlich hat sie die begehrte Scherbe. Euch stehen drei Wege offen, sie zu erlangen:

- Ihr tötet die Medusa
- Ihr überredet die Medusa, euch die Scherbe zu überlassen
- Ihr spielt ihr Rätselspiel. Die Lösungen zu den Fragen sind:
 - Vergesst die Dunkelheit, sucht das Licht in mir. Brennend, leuchtend, bin ich immer klar.
 - Schlamm
 - Farbe und Schein. Ich bin endlos und blau.
 - Lava
 - Niemand kann mir entkommen. Wenn ich komme, bedeckt die Dunkelheit alles.
 - Sonnenschein

Weiter geht's in Richtung Burg.

Shaoris Kette: Burg



Orte:

1 Shaoris Kette
2 Thronsaal

Personen:

1 Drider Angriff
2 Dridergruppe

Kurz vor der Burg werdet ihr von den Hügeln herab von Drows angegriffen. Solltet ihr nicht über Fernwaffen oder Zauber verfügen, empfiehlt es sich, zum Burgeingang durch zu sprinten. Zwar stürmen die Drows beim Verlassen wieder auf euch ein. Doch gelangt ihr von dieser Position aus leichter auf die nördliche Plattform, zu welcher die südlich positionierten Drows ebenfalls gerannt kommen.

Im Inneren der Burg geht es keineswegs ruhiger zu. Drider haben quasi die gesamte Etage besetzt und verwandelt sie in ein einziges großes Schlachtfeld. Wie immer sind die Magier und Kleriker die Gefährlichsten. Wobei die Assassine dieses mal auch nicht zu verachten sind. Einer der Drider hat einen Kurzbogen namens Assanti bei sich. Kassiert diesen ein. Er hat enorme Werte und einen endlosen Pfeilvorrat mit Blitzschaden. Einer der Dolche aus den östlichen Gemächern ist ebenfalls nicht zu verachten. Er entpuppt sich als +8 Assassinendolch. Die hinteren Räume müsst ihr nicht zwangsläufig aufsuchen. Macht es nur, sofern ihr genug Trefferpunkte übrig habt. Andernfalls kann es hoch in den Thronsaal [2] gehen.

Shaoris Kette: Thronsaal



Orte:

1 Burg

Personen:

1 Der Narr

Sprecht den Narren <1> auf dem Thron an. Erstaunlicherweise ist er extrem wortgewandt und weiß über alle Geschehnisse Bescheid. Womit ihr in wenigen Augenblicken den Grund erkannt haben dürft. Mit Hilfe des Spiegels wurden die einst in den Lüften kreisenden Avariel zu ihrem genauen Gegenteil umgekehrt. Sie wurden unter die Erde gezwungen und ihr Verhalten umgepolt. Weshalb der Narr nun ein schier unendliches Wissen hat und den Thronsaal nicht mehr verlassen darf. Er bittet euch, die 5 Spiegelsplitter zu suchen und zu ihm zu bringen. Nett, wie er ist, gibt er euch sogar einen Hinweis auf den Aufenthaltsort jeder Scherbe.

Verlasst die Burg und begeben euch zum Tempel von Shaoris Kette [6].

Shaoris Kette: Tempel



Orte:

1 Shaoris Kette

Personen:

1 Priester

2 Ketten

3 Arena

Das giftig grüne Leuchten im Tempel sollte jedermann bereits stutzig machen. Wie alle Bewohner hat sich der Priester des Tempels, Lomylihrar <1>, verändert. Statt Heilungen verteilt er nun kostenlos Seuchen. Wovon ihr umgehend eine abbekommt, wenn ihr euch ihm nähert. Um sie wieder los zu werden, müsst ihr über Leichen gehen. Wie viele und welche liegt in eurem Ermessen. Entweder tötet ihr den Priester und nehmt das Gegengift, die Scherbe und alles andere an euch, oder ihr folgt seinem kranken Spiel und schlägt 5 Monster zusammen. Die Monster könnt ihr euch an Hand der Ketten <2> aussuchen. (Kleriker, Paladine und andere Anti-Untote sollten sich auf den Ghoul konzentrieren.) Den Schwierigkeitsgrad jedoch nicht. Denn mit jedem Kampf erlegt Lomylihrar euch mehr Krankheiten auf.

Shaoris Kette: Magierturm Ebene 1

Orte:

1 Shaoris Kette

2 Ebene 2

Personen:

1 Schlacht

2 Lagerraum



Der ehemalige Magier hält sich jetzt nur noch vor seinem schönen Turm auf. Stattdessen ist sein nichtsnutziger Lehrling zum großen Oberhaupt der magischen Kreaturen geworden. Selbstverständlich hat er die 4. Spiegelscherbe. Also nichts wie rein ins Vergnügen.

Offensichtlich kam ein Dungelelfentrupp auf die gleiche Idee. Er liefert sich eine heiße Schlacht, mit Balordämonen im Eingangsbereich <1>. Magier mit Bannzaubern sollten sich zunächst die Drow vornehmen und anschließend einfach die planaren Wesen bannen. Die seitlich gelegenen Lagerräume <2>, enthalten keine wertvollen Dinge. Weiter geht's auf Ebene 2 [2].

Shaoris Kette: Magierturm Ebene 2



Orte:

- 1 Ebene 1
- 2 Ebene 3

Personen:

- 1 Balor
- 2 Succubus
- 3 Balor (Fürst)

Gefechte zwischen Drow und beschworenen Kreaturen dominieren ebenfalls diese Etage. Schlagt euch eine Passage, am Balorfürsten <3> vorbei, zum Ausgang [2] frei.

Shaoris Kette: Magierturm Ebene 3



Orte:

- 1 Ebene 2

Personen:

- 1 Slaads
- 2 Zombies
- 3 Schatzkammer
- 4 Jansil (Lehrling)

Das letzte Stockwerk konfrontiert euch zur Abwechslung als erstes mit Slaads <1>. Lasst euch auf den Gang zurück fallen, wo sie euch nicht so leicht umzingeln können. Der südwestliche Zellenblock <2> enthält zwar nichts wertvolles, die schiere Flut von Zombies lässt ihn jedoch zu einem Heidenspaß für Kämpfer, Barbaren und dergleichen werden. Die Schatzkammer <3> beinhaltet gleich 4 Truhen mit magischen Gegenständen (u.a. sehr schöne +7 Handschuhe).

Endstation ist natürlich der Zauberlehrling <4> selbst. Er hat nahezu keine Trefferpunkte. Wodurch in selbst leichte Schläge zur Aufgabe zwingen. Ob ihr ihn verschont oder nicht, die Spiegelscherbe ist euer.

Shaoris Kette: Thronsaal



Orte:

1 Burg

Personen:

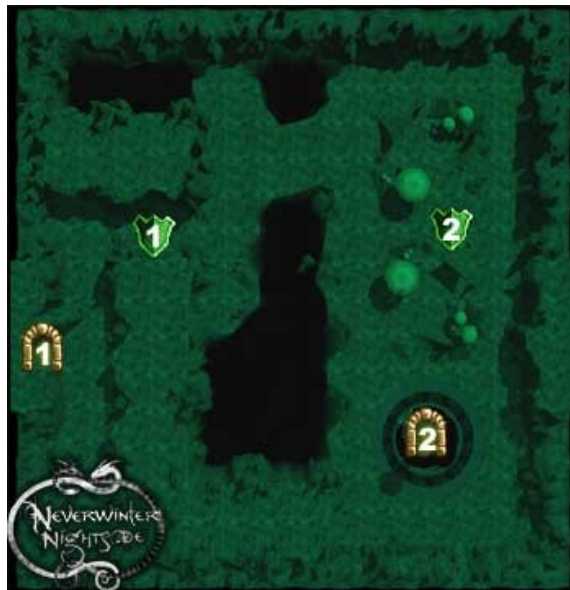
1 Der Narr

Mit 4 der 5 Scherben geht es zurück zum Narren. Die Drow Sabal hat sich bei ihm eingefunden und winkt mit dem letzten Splitter. Der Kampf mit Sabal scheint unausweichlich. Speichert dementsprechend sicherheitshalber ab. Sabal bringt einen Haufen Verbündete mit in die Schlacht. Um das Verhältnis halbwegs fair zu gestalten, müsst ihr die 4 Scherben auf die Säulen anwenden. Sie werden eure Feinde verletzen, euch selbst heilen, oder euch sogar in einen Mithrilgolem verwandeln.

Mit Sabals Tod gelangt nicht nur die letzte Scherbe, sondern auch ein Gürtel der Feuerriesenstärke in euer Inventar. Obwohl der Narr sich damit selbst schadet (schließlich wird er in wenigen Augenblicken verdummen) repariert er den Spiegel und kehrt den Fluch um.

Im Anschluss an das Ritual trifft ihr ihn und die Königin in der Höhle wieder, welche euch den Alles-Sehenden-Spiegel als Dank überreicht.

Zorvak'Mur: Eingangshöhle



Orte:

- 1 Westlich von Lith My'athar
- 2 Zorvak'Mur

Personen:

- 1 Illusionärer Wasserfall
- 2 Ruhiges Dorf

Über den nördlichen Tunnel der (westlichen) Umgebung von Lith My'Athar, gelangt ihr in die Eingangshöhlen des Illithiden Reichs. Eine Gruppe von Duergar Sklaventreibern ist gerade auf ihrem Weg aus den Höhlen. Im Anschluss an ein nettes Gespräch und freundlicher Gesten, entreißt ihr den ach so lieben Zwergen einen Helm, der euch gegen die Geisteskontrolle der Gedankenschinder beschützt. Lauft durch den illusionären Wasserfall <1> zum Sklavendorf <2>. Keiner der Ansässigen ist es wert, dass ihr mit ihm redet. Der Gedankenschinder [2] jedoch schon. Behauptet einfach, dass ihr hier seid, um ein paar neue Sklaven zu erstehen und ihr dürft passieren.

Zorvak'Mur

Orte:

- 1 Eingangshöhle
- 2 Giftkelchpalast
- 3 Schlafraum
- 4 Sklavenunterkünfte
- 5 Sklavenauktion

6 Kampfgruben
7 Große Halle

Personen:

1 Illithiden Händler



In dieser Stadt könnt ihr den ein oder anderen Sklaven befreien. Zur Vollendung der Quest, braucht ihr jedoch nur zum Ältestenhirn in der großen Halle [7] vordringen. Ein Illithid fängt euch kurz davor ab. Erläutert ihm euer Anliegen und stimmt zu, den Helm abzulegen. Auf der anderen Seite des Portals "unterhält" sich das gigantische Gehirn mit euch. Im Gegenzug für den Alles-Sehenden-Spiegel (aus der Shaoris Kette Quest), ist es bereit den Valsharess sämtliche Unterstützung zu entsagen. Stimmt dem Handel zu und verlasst das Gedankenschinder Reich wieder.

Die Belagerung von Lith My'Athar



Orte:

- 1 Lith My'athar
- 2 Unterreich: Westen

Personen:

- 1 Torwache

Mit der Vollendung der vier Quests werdet ihr bei der Rückkehr nach Lith My'Athar, in den Tempel der Seherin gebracht. Sie berichtet davon, dass die Valsharess kurz vor dem Angriff stehen und ihr nur noch eine Nacht zur Rast habt, bevor die Belagerung beginnt.

Während der folgenden Nacht widerfährt euch ein ziemlich realer Traum der Valsharess. Die Drow Königin bietet euch Macht, Wohlstand und andere physische Vorteile an, wenn ihr als Gegenleistung ihre Truppe in Lith My'Athar einfallen lasst. Das Angebot ist ernst gemeint. Es steht euch frei, diesem zuzustimmen. Falls ihr es tut, wird Fearûn in Kürze unter die Tyrannei der Drow fallen.

Auf der Seite der Valsharess ist die Belagerung ein Kinderspiel. Sie bittet euch lediglich, die Tore für ihre Streitkräfte zu öffnen. Auf diese Weise fällt die äußere Mauer sobald ihr das Tor öffnet. Ihr braucht lediglich darauf hämmern. Ob die Rebellentruppen es merken oder nicht, spielt keine Rolle. Sobald die Valsharess im Stadtkern angelangt ist, überlässt sie euch die Ehre, die Seherin persönlich zu töten. Tut wie euch geheißen und der Sieg ist euer.

Lehnt ihr das Angebot hingegen ab, dürft ihr als nächstes die Truppen der Seherin verteilen. Positioniert die Bogenschützen auf den inneren Türmen <4> und die Schwertkämpfer, Golem und was euch sonst noch zur Verfügung steht, an selbigem Tor. So liegt die erste Verteidigungslinie am äußeren Tor <1> in eurer Hand. Solltet ihr glauben, damit nicht fertig zu werden, könnt ihr selbstverständlich ein Regiment bei euch behalten. Gegen welche Gegnermaßen (Betrachter, Balors, Gedankenschinder, Golems, Untote etc.) ihr dabei antreten müsst, ist davon abhängig, welche Quests ihr zuvor erfüllt bzw. nicht erfüllt habt. Duergar und Drows sind jedoch immer mit von der Partie. Wenn ihr euch geschickt im äußeren Tor <1> positioniert, kommen die gegnerischen Truppen gar nicht erst bis zum Inneren vor. Mit Wirbelwind Attacken lassen sich Beispielsweise 6 oder 7 Duergar auf einmal ausschalten.

Ob ihr die Stadttore halten könnt oder nicht, es ändert nichts an den Plänen der Valsharess. Denn die Truppen kommen nicht nur aus einer Richtung. Im folgenden Szenario geht es darum die Seherin selbst zu beschützen, während die Valsharess Truppen zunächst durch das südwestliche Tor [5] und danach über den nordwestlichen Hafen [4] einfallen. Wenn ihr die Mutter Oberin Maeviir zuvor nicht getötet habt, macht sie jetzt ebenfalls ihren Schachzug. Nachdem die zwei Angriffswellen überstanden sind folgt eine Dritte.

Diese besteht entweder aus Gedankenschindern und Erdkolossen (wenn ihr die Illithiden Quest nicht erledigt) oder Golems (wenn ihr die Insel des Schöpfers ausgelassen habt). Sie teleportieren sich, zusammen mit ihren Erdkolossen, direkt vor die Seherin [1].

Selbst mit dem Sieg über die feindlichen Truppen, ist das Kapitel noch nicht zu Ende. Im Anschluss an eine kurze Sequenz findet ihr euch im Thronsaal der Valsharess wieder, wo ihr sie persönlich niederstrecken dürft. Erstaunlicherweise ist der Kampf erheblich leichter, als man es für möglich gehalten hätte. Es scheint fast so, als hätte jemand nachgeholfen.

Komplettlösung Kapitel 3

Überleben um jeden Preis

Orte:

- 1 Bindungspunkte
- 2 Portal zum Torhaus
- 3 Portal nach Cania

Personen:

- 1 Der Seelenfänger
- 2 Becken der verlorenen Seelen



Als das Bewusstsein in euren Körper zurückkehrt, findet ihr euch an einem Ort wieder, der nur zu bekannt scheint. Aber irgendwas ist anders. Ihr wart schon zuvor im Torhaus, um zwischen den Bindungspunkten hin und her zu reisen. Doch dieses mal fühlt es sich anders an. Die Erinnerung des letzten Kampfes kehrt in euer Gedächtnis zurück. Plötzlich steht er vor euch, ein skelettartiges in eine Kutte gehülltes Wesen: Der Seelenfänger.

Er erläutert, dass die Dinge hinter den üblichen 5 astralen Toren fortan außerhalb eurer Kontrolle liegen. Das einzig funktionierende Tor, ist jetzt das zuvor verschlossene. Es führt in die Stadt der verlorenen Seelen, in der achten Hölle. Scheinbar habt ihr die letzten Ereignisse nicht überlebt und seid somit von der materiellen Ebene verbannt.

Schnell wird euch klar, dass derjenige, der die ganze Zeit die Fäden gezogen hat, Mephistopheles ist. Der Erzfeind, der einst von der Valsharess beschworen wurde, hält euch jetzt gefangen. Der Seelenfänger erklärt, dass es eine Art Pakt zwischen euch und Mephistopheles gab, der es dem Erzdämonen jetzt gestattet auf der materiellen Ebene zu wandern. Um euch am Leben und näher bei sich zu halten, wies er den Seelenfänger an, die planaren Tore samt Torhaus zur Verfügung zu stellen. Doch nun hat Mephistopheles euch diesen Zugang wieder entzogen, indem er den Seelenfänger mit seinem wahren Namen gefügig gemacht hat.

Wenn ihr selbst den Namen des Seelenfängers kennen würdet, könntet ihr diesen zwingen, euch zur materiellen Ebene zurück zu senden. Aber solch ein Name ist nicht leicht heraus zu finden und Mephistopheles hat es dem Seelenfänger natürlich untersagt, seinen eigenen Namen Preis zu geben. Somit wird es zu eurer Aufgabe für dieses Kapitel, den wahren Namen des Seelenfängers herauszufinden. Die einzige Möglichkeit dieses zu bewerkstelligen scheint derzeit hinter dem Tor zur Stadt der verlorenen Seelen zu liegen. Also reist dort hin [3] und findet einen Weg, euch an Mephistopheles zu rächen.

Die Stadt der verlorenen Seelen



Orte:

- 1 Portal zum Torhaus
- 2 Minenbüro
- 3 Schänke zum Höllenmief
- 4 Tempel des Schlafenden
- 5 Gefrorene Höhle

Personen:

- 1 Eisschreiber
- 2 Säule
- 3 Eiskristall

Cania ist eine Eiswüste, die euch unaufhaltsam körperlichen Schaden zufügt. Ohne eine hohe Resistenz gegen dieses Wetter verliert ihr ununterbrochen Trefferpunkte. Der einzige Weg, diesem entgegen zu wirken, sind Lagerfeuer. Wärmt euch an einer der Feuerstellen auf, welche die Geister der Toten errichtet haben. Doch gebt acht, die Wärme hält nicht ewig. Ihr müsst zwischendurch immer wieder ein Lagerfeuer aufsuchen.

Das Erste was ihr in der Kälte erblicken dürft, ist eine Seele, die sich in einem kleinen Lichtblitz auflöst. Die anderen Seelen berichten, dass auch das mit Mephistopheles zusammenhängt. Er ist es, der die Seelen verschlingt, sofern sie nicht zu einer der verlorenen Seelen werden, wodurch sie zu

einem Teil von Cania werden und für immer hier gefangen sind. In diesem Zusammenhang erzählen sie von einer mysteriösen Kreatur, dem Eisschreiber <1>, der die Namen in die Säulen der Stadt <2> ritzt. Er bereitet in der nahegelegenen Höhle [5], gerade die Verwandlung eines Geistes in eine verlorene Seele vor.

Abgesehen von den Geistern, leben zwei weitere Parteien in der Stadt. Die Dämonen, welche mit Mine und Taverne ihren Lebensunterhalt aufbessern und die Githzerai Pilgerer, die hierher gereist sind, um den Schlafenden anzubeten. Wer oder was er ist, bleibt momentan unklar. Fest steht aber, dass er bereits für Eonen von Jahren schläft.

In welcher Reihenfolge ihr die einzelnen Örtlichkeiten abgrast, ist im Grunde euch überlassen. Ich schlage jedoch vor, im Uhrzeigersinn vorzugehen und somit mit dem Minenbüro [2] zu beginnen.

Minenbüro



Orte:

- 1 Stadt der verlorenen Seelen
- 2 Eismine

Personen:

- 1 Gru'ul
- 2 Hilfreicher Minenarbeiter

Anders als in unseren Minen werden hier keine Erze sondern Eis abgebaut, welches in die Hauptstadt Canias verschickt wird. Gleich hinterm Eingang [1] trifft ihr auf Gru'ul <1>, den Leiter der Mine. Er ist nicht grade der netteste Typ und hat ein ziemliches Temperament. Dennoch herrscht genug Loyalität unter den Arbeitern, weshalb ihr ihn nicht töten solltet. Zur Zeit regt sich Gru'ul sehr über den Minenmalmer Nr. 5 auf, der defekt zu sein scheint und die Produktion der gesamten Mine verringert. Obwohl Gru'ul nicht näher auf die Angelegenheit eingehen will, solltet ihr die Sache untersuchen und ihm helfen. Er zeigt nicht gerne, dass er Hilfe braucht, weil es eine Schwäche demonstrieren würde. Dennoch gewährt er euch als Belohnung Zugriff auf ein Geschäft (wo ihr u.a etwas mit Kälteresistenz kaufen könntet). Der Eingang zur Mine befindet sich im hinteren Abschnitt [2] des Büros.

Eismine

Orte:

1 Minenbüro

Personen:

1 Minenmalmer 1-4

2 Minenmalmer 5



Bei den Minenarbeitern handelt es sich durchweg um Bewohner der Hölle: Teufelchen, Slaads usw. Im Falle von Minenmalmer Nr. 5 ist es ein Teufelchen, der mit dem Arm im Malmer steckt. Was jedoch nicht heißt, dass es ihm deswegen schlecht geht. Denn er hat sich selbst in den Malmer befördert, um endlich mal etwas Ruhe zu bekommen.

Wenn ihr Gru'ul davon berichtet, schlägt er vor, den Kleinen einfach durch den Malmer zu drücken, um ihn so wieder in Gang zu bringen. Solltet ihr über extrem viel Charisma verfügen, könnt ihr Gru'ul überreden den Arbeitern frei zu geben.

Der dritte Lösungsweg besteht darin, den Malmer auseinander zu nehmen (Geschicklichkeitsprüfung) und ihn wieder zusammen zu setzen (Intelligenzprüfung). Gelingt euch beides, ist Gru'ul zufrieden. Schafft ihr es nicht wieder, den Malmer zusammen zu setzen, müsst ihr Gru'ul die Reparatur bezahlen (30.000 - 50.000 Goldmünzen), sofern ihr etwas in seinem Geschäft erstehen wollt.

Schänke zum Höllenmief



Orte:

1 Stadt der verlorenen Seelen

Personen:

1 Arden Swift

2 Wirt

3 Rizolvirs Geist

Im Südwesten der Stadt liegt die Schänke zum Höllenmief [3]. Davor trifft ihr auf einen Githzerai, der euch einen praktischen Tipp zum Überleben im Eis gibt. Mit Hilfe von Veloxbeeren und Holz (oder anderen Überresten) könnt ihr in der kalten Eiswüste selbst ein Feuer entfachen. Die genannten Beeren findet ihr in den meisten vereisten Gebieten, könnt sie jedoch auch bei Gru'ul käuflich erwerben.

Neben den Problemen der Githzerai Pilgerer und Minenarbeiter gibt es hier eigentlich nur 2 interessante Charaktere: Rizolvirs Geist <3>, der auf Geheiß wieder Waffen aufrüstet und Arden der Flinke, der einen der Lösungswege bereit hält, wie ihr den Schlafenden aufwecken könnt.

Er besitzt die Trompete des Pandemoniums, ein Musikinstrument, das mit der Dimension der mystischen Klänge verbunden ist. Ein Geräusch aus dieser erweckt selbst den tiefsten Schläfer. Bedauerlicherweise konnte Sensei Dharvana Ardens Plan vereiteln, bevor er ihn in die Tat umsetzte. Arden ist jedoch bereit, euch die Trompete zu überlassen, wenn ihr mit ihm ein Kartenspiel spielt (Einsatz 5.000 Goldstücke).

Es handelt sich dabei um ein Logikrätsel, vor dem ihr besser abspeichern solltet. Ihr dürft 5 Fragen stellen, um herauszufinden welche Karte Arden in der Hand hält. Arden darf diese Fragen nur mit Ja oder Nein beantworten. Euer Primärziel besteht also darin, die meisten Antworten auszuschließen, statt einfach drauf los zu raten. Stellt also Fragen, die einen Großteil ausschließen, wie "Ist es eine gerade Zahl?". Anschließend könnt ihr die Art mit zwei weiteren Fragen herausfinden: "Ist es eine schwarze Karte?" und "Gehört sie zu der Farbe... ". Letztlich müsst ihr die Zahl selbst mit "Ist die

Karte höher als ..." eingrenzen (7 ist für den Anfang eine gute Zahl). Falls alles schief geht, oder Arden euch übers Ohr haut, ladet den Spielstand neu. Wenn ihr die Karte richtig erraten habt, übergibt euch Arden die Trompete (selbst wenn er euch beim Erraten betrogen hat).

Alternativ könnt ihr den Tiefling töten und die Trompete seinem Leichnam entnehmen. Sein Verhalten in der Schänke hat ihm wenig Freunde beschert und so eilt dabei niemand zu seiner Unterstützung. Mit der Trompete im Gepäck kann es jetzt weiter zum Tempel des Schlafenden [4] gehen.

Der Tempel des Schlafenden



Orte:

- 1 Stadt der verlorenen Seelen
- 2 Astrale Tür (Schatzkammer)

Personen:

- 1 Sensai Dharvana
- 2 Sensai Dharvana Studienraum
- 3 Der Schlafende

Zwischenzeitlich dürfte klar geworden sein, dass der Schlafende <3> der Schlüssel zur Suche nach dem wahren Namens des Seelenfängers ist. Er schläft seit Hunderten von Jahren und scheint eines der ältesten Geschöpfe Canias zu sein. Wenn ihr mit ihm redet, erzählt er euch vielleicht, wie ihr diesem Ort entkommt. Aber dafür müsst ihr erst mal an Sensei Dharvana <1> vorbei. Wozu es wiederum verschiedene Lösungswege gibt:

1. Der längste Weg besteht darin, dem Pfad des Pilgers zu folgen und die Mysterien des Schlafenden zu enträtseln (s.u.). In diesem Fall gibt euch Sensei Dharvana Zutritt und spricht in seinen Träumen mit dem Schlafenden.
2. Tragt Ardens Plan aus und weckt den Schlafenden mit der Trompete (s.o.).
3. Tötet die Sensai und stecht den Schlafenden. Auf diesem Wege entgehen euch jedoch die Informationen seiner Herkunft und warum er so wichtig für eure Flucht ist.

Die Mysterien des Schlafenden, welche euch Sensei Dharvana aufträgt, zu lösen, erfordert das ihr mit zahlreichen Einwohnern der Stadt der Verlorenen Seelen redet:

Das erste Mysterium: Wer ist er?

Die Antwort "Er ist ein Planetar, ein Geschöpf des Guten" gibt euch Sensei Dharvana bereits selbst.

Das zweite Mysterium: Woher kam er?

Die Lösung bekommt ihr von den kleinen Teufeln der Eismine: Er stammt aus einer Ebene namens Elysium, wo er auf dem "Himmelsberg" wohnte.

Das dritte Mysterium: Warum ging er fort?

Die Geister der Toten geben Aufschluss darüber: Das Herz des Schlafenden hat keine Liebe erfahren

Das vierte Mysterium: Wen suchte er?

Arden der Flinke kennt die Antwort: "Die Wissende der Orte"

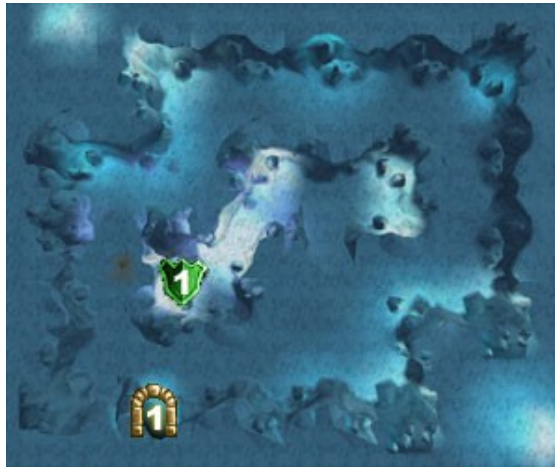
Das fünfte Mysterium: Wie lautete die Antwort?

Der Seelenfänger darf euch zwar nicht seinen Namen nennen, aber diese Antwort schon: "Sie wird Euch bei den Toren von Cania finden".

Auf welchem Wege ihr auch zum Schlafenden gelangt, erzählt er euch von einer Schlacht zwischen den Teufeln, durch die Mephistopheles zum Fürsten von Cania wurde. Der Einzige, der ihn aufhalten und euch befreien kann, ist die Wissende der Namen. Bedauerlicherweise ist ihr Aufenthaltsort ein ähnlich großes Mysterium. Um sie zu finden, müsst ihr die letzte Reise des Schlafenden, mit Hilfe seines Ringes, nachvollziehen.

Bevor ihr das Astrale Tor [2] durchquert und euch auf diese Reise begeben, solltet ihr aber vielleicht das letzte Rätsel der Stadt lösen.

Die gefrorene Höhle



Orte:

1 Stadt der verlorenen Seelen

Personen:

1 Aribeth

Westlich vom Torhaus liegt eine Höhle [5], die mit einer magischen Blockade versehen ist. Vor dieser Höhle sitzt eine hundeähnliche Kreatur <1>, der Eisschreiber. Er ist dafür verantwortlich, die Namen der Geister in die Säulen der Stadt zu ritzen. Leider spricht er nicht, sondern kommuniziert nur in Form von Bildern. Er bittet euch für ihn die richtigen Säulen zu finden. Hierzu solltet ihr zunächst jede der Säulen <2> untersuchen, damit ihr deren Bezeichnungen kennt. Lasst euch anschließend die jeweilige Säule vom Eisschreiber beschreiben. Im Grunde müsst ihr nur die gezeigten Bilder zu einem Wort zusammensetzen und ihn zu der entsprechenden Säule. Falls ihr euch dazu nicht in der Lage fühlen solltet, habe ich die Lösung an die folgenden Rätsel angefügt:

1. Säule:

Rätsel: Ein Haufen Pferdemist (Dung), ein vierblättriges Pflanzenblatt (Klee), etwas, das wie ein Paar senkrechter Striche (zwei) aussieht, und die abgezogene Haut einer Kuh oder eines ähnlichen Tieres (Fell).

Lösung: Dung Klee Zwei Fell = Dunkle Zweifel

2. Säule:

Rätsel: Jetzt zeigt Euch die Kreatur eine Art großen Teich, ein kleines Bett oder eine Bahre, einen Fisch mit einer dreieckigen Rückenflosse und einen Beutel, der aber offenbar nichts enthält.

Lösung: See Liege Hai Leer = Selige Heiler

3. Säule:

Rätsel: Eine Schale mit länglichen, weißen Körnern, ein Stück Seil, das in einem Knoten ausläuft, einen galoppierenden Reiter und einen großen Topf mit einer schwarzen, klebrigen Flüssigkeit. Ihr habt das deutliche Gefühl, dass es sich bei dem Seilstück nicht um den Anfang eines Taues handelt .

Lösung: Reis Ende Ritt Teer = Reisende Ritter

Wenn ihr den Eisschreiber zur letzten Säule geleitet habt, beginnt er einen Namen in die Säule zu schnitzen: Aribeth de Tylmarande. Somit ist die Transformation komplett, was bedeutet, dass Aribeth alles aufgegeben hat und zu einer der Verlorenen geworden ist. Der Eingang zur Höhle ist jetzt frei. In ihr findet ihr den einzigen Geist, der es gewagt hat, gegen Mephistopheles zu rebellieren. Für den Moment ist er bzw. sie jedoch noch eine gefrorene Statue <1>. Organisiert Holz und Veloxbeeren, um sie aufzutauen.

Ist das Eis geschmolzen, werdet ihr von Aribeth angegriffen. Nach einem kurzem Handgemenge erfahrt ihr mehr über ihren Werdegang und dürft entscheiden, ob sie zum Finsterer Streiter oder Paladin Dasein zurückkehren soll. Selbstverständlich lässt sie sich überreden mit auf eure Reise zu kommen.

Unterirdische Schatzkammer



Orte:

1 Ein-/Ausgang

Personen:

1 Gebetskarte

2 Knochenpuzzle

3 Drei Ringe

4 Kettenplattform (Schatz)

Bevor ihr den Ring des Schlafenden tragen dürft, müsst ihr euch würdig erweisen. Weshalb euch das astrale Tor im Tempel zu einer weiteren Prüfung führt. Wie üblich besteht sie aus Kampf und Rätsel. Nehmt zunächst die Gebetskarte vom Altar <1> und begeben euch dann in den hinteren Teil der Schatzkammer. Nachdem ihr alle Skelettwesen <2> niedergestreckt habt, könnt ihr die drei Ringteile <3> an euch nehmen. Setzt diese zusammen, indem ihr im Inventar die Zauberfunktion eines Ringteiles anwählt. Die Teile entsprechen dem Gebet vom Altar. Fangt also mit dem "H" (Hoffnung) an, fügt dann "G" (Glauben) hinzu und vervollständigt den Ring mit "L" (Liebe). So erhaltet ihr den Rätselring.

Sobald ihr den Ring anlegt, erhaltet ihr eine andere Ansicht des jeweiligen Gebietes. Abgesehen von dem Weg zur Wissenden der Orte, der durch Pfeile markiert ist, erscheinen ebenfalls zusätzliche Truhen, Türen und andere Gegenstände. Denkt daran, wenn ihr in einem Gebiet mal nicht weiter kommt.

Verlasst die Schatzkammer und den Tempel und folgt anschließend den Pfeilen zur neuen astralen Tür.

Einöde von Cania



Orte:

- 1 Astrale Tür (Tempel)
- 2 Tiefere Einöde von Cania

Personen:

- 1 Wächter des Pfades

Die astrale Tür führt euch in die eisige Einöde außerhalb der Stadt. Am nördlichen Ende <1> stürmt der Wächter des Pfades auf euch zu. Während des Angriffs überkommt euch ein komisches Gefühl... ihr verwandelt euch in etwas anderes... Schlagt zur Sicherheit den Rückzug ein, wenn nötig auch bis durch das Portal. Sobald ihr die neu erlernten Fähigkeiten unter Kontrolle habt, ist es an der Zeit den Wächter des Pfades zu liquidieren.

Mit Hilfe des Amuletts der Sensei seid ihr in der Lage, euch jederzeit in eine Pixie, einen Erdelementar oder Wolf zu verwandeln. Eine Fähigkeit, die zum Verlassen dieses Gebietes unumgänglich ist. Verwendet das Amulett, um euch in einen Erdelementar zu verwandeln und schlagt damit die Eiswand [2] ein.

Tiefere Einöde von Cania

Orte:

- 1 Einöde von Cania
- 2 Astrale Tür

Personen:

- 1 Kristall
- 2 Alphawolf
- 3 Wolfsgehege

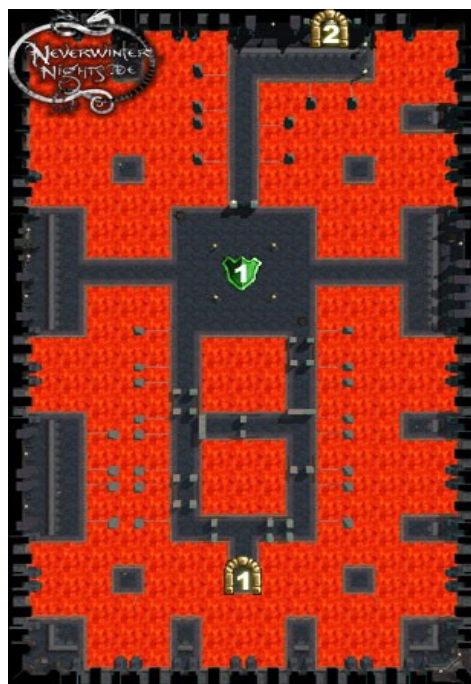


Folgt dem Verlauf der Pfeile zur Durchquerung der Einöde. Der Kristall <1> im südlichen Zentrum, gibt euch Aufschluss über die Terrorwelle, die Mephistopheles über das Reich bringt. Neben den

zahlreichen aggressiven Trollen und Slaads, findet ihr ebenso Wölfe im Westen des Gebietes. Diese greifen euch ausnahmsweise nicht an und haben sogar einen Auftrag für euch. Dafür müsst ihr euch jedoch zuvor mit Senseis Amulett in einen Wolf verwandeln. In dieser Form berichtet der Alphawolf <2> euch, dass die Riesen ihre Nachkommen gekidnappt haben. Wenn ihr guter Gesinnung seid, ist das genau der richtige Auftrag für euch.

Das Wolfsgehege <3> hinter dem Alphawolf <2> ist für Menschen nicht zugänglich, aber in der Wolfsform lässt es sich selbstverständlich betreten. Darin befinden sich die Überreste jemand anderes, der neben Veloxbeeren einen guten Talisman bei sich hatte.

Nachahmernest



Orte:

- 1 Astrale Tür
- 2 Halle der Edelsteine

Personen:

- 1 Schalterrätsel

Sobald ihr das Nest betretet wird eure Rüstung von einer komischen Kreatur, die wie eine Schatztruhe aussieht, gestohlen. Alles was euch bleibt ist der Rätselring. Durch diesen lässt sich ein Weg vorbei an den diversen Mauern des Nestes finden. Denn die Mauern befinden sich an unterschiedlichen Ort, wenn ihr den Ring an- oder ablegt. Versucht zum Zentrum der Karte <1> zu gelangen.

Glücklicherweise ist das Dungeon nicht so zahlreich bevölkert. Aber die Azars können einem Kämpfer ohne Rüstung schon ziemlich die Hölle heiß machen. Magier und Hexenmeister sind hier

weitaus besser dran, da sie sich ohnehin nie auf ihre fette Rüstung verlassen können. Benutzt am besten flächendeckende Zauber, um das zentrale Gebiet zu säubern. Sobald alle Kreaturen bezwungen sind, dürft ihr die Gegend plündern. Neben +6 Waffen und Gold gibt es hier Casiels Seele, eine Rüstung mit Regeneration +1.

Legt alle Hebel um, den Ring an und kümmert euch anschließend um die zweite Ladung Hebel. Wie durch ein Wunder erscheint eine neue Tür, durch die leider als erstes der Nachahmer entkommt. Nichts wie hierher [2].

Halle der Edelsteine



Orte:

- 1 Nachahmernest
- 2 Astrale Tür

Personen:

- 1 Edelsteinwerfer
- 2 Feuerleiter
- 3 Leiterhebel

Bevor der Nachahmer dieses mal entkommt, hinterlässt er einen kleinen Hinweis auf seine Motivation. Er scheint von Edelsteinen besessen zu sein. Glücklicherweise produzieren die Edelsteinwerfer <1> am Rand Unmengen davon, wodurch er quasi ununterbrochen im Kreis hüpf.

Bei genauerer Sondierung der Karte fällt zudem eine Feuerfalle im Zentrum <2> auf.

Falls ihr noch nicht selbst darauf gekommen seit, sammelt 4 oder 5 Edelsteinhaufen ein und legt sie (alle bis auf einen) in die Mitte der Feuerleiter. Der letzte Haufen muss etwas außerhalb des Feldes gelegt werden, um den Nachahmer in die Nähe zu locken. Alles was ihr jetzt noch machen müsst, ist warten. Sobald der Nachahmer den Kreis <2> betritt, könnt ihr den Leiterhebel <3> umlegen und der Nachahmer ist Geschichte. Doch gebt auf die Ratten acht. Denn sie wollen ebenfalls die Edelsteine stehlen.

Als der Nachahmer sein Leben aushaucht, huscht etwas in euer Inventar. Bevor ihr ausmachen könnt, was es ist, erscheint ein Dämon vor euch und geht zum Angriff über. Mit seinem Tod öffnet sich eine weitere astrale Tür. Vergesst jedoch nicht, die Überreste des Nachahmers zu durchsuchen, bevor ihr geht.

Auf der anderen Seite der Tür liegt wieder mal die tiefere Einöde Canias. Mit der neu gewonnen dämonischen Hand, könnt ihr jetzt die Schlucht überqueren. Denn sie zieht sowohl Gegenstände zu euch heran, wie auch euch zu etwas hin, wenn das Zielobjekt gut genug im Boden verankert ist. Wie z.B. die Fackel auf dem gegenüberliegenden Plateau.

Bevor ihr das Gebiet, durch die astrale Tür im Nordosten [2], verlasst, solltet ihr jedes Monster beschwören, das ihr rufen könnt, denn in wenigen Augenblicken erwartet euch ein Kampf gegen eine ziemlich ausgewogenen Truppe. (Arkane und göttliche Zauber, sowie direkte als auch hinterhältige Angriffe).

Vergessener Eingang



Orte:

- 1 Halle der Edelsteine
- 2 Grabstätte des Rätselstellers

Personen:

- 1 Gargylestatuen
- 2 Schalter
- 3 Rattennest

Als ihr die Höhle betretet, geht ein 5-köpfiger Angriffstrupp auf euch los: Balpheron (Magier), Crimson (Schurkin), Grimmbeißer (Mönch), Koth Uth-Kalin (Barbar/Kämpfer) und Maugrim (Kleriker/Kämpfer). Versucht zunächst Balpheron zur Strecke zu bringen und geht dann zu Maugrim über. Beschwört ein paar Handlanger, um den Rest des Quintetts so lange in Schach zu halten.

Nachdem ihr die Leichen geplündert habt, wird es Zeit den Ausgang <1> zu öffnen. Der Schalter hierzu befindet sich im Süden <3>. Die Kisten lassen sich zwar nicht zerschlagen, weisen aber ein kleines Loch auf. Mit Hilfe den Sensei Amulettes, könnt ihr euch in Pixie verwandeln und hindurch schlüpfen. Legt den Heben um und zerstört die Gargylestatuen.

Grabstätte des Rätselstellers



Orte:

- 1 Vergessener Eingang

Personen:

- 1 Schalterplattformen
- 2 Blitzrätsel
- 3 Pfeilraum
- 4 Portalwächter

Es wird Zeit für neue Rätsel und damit keine Langeweile aufkommt, gibt es während der Grübeleien Angriffe einiger Gefallener. Verteilt in dem Lavasee schwimmen 10 Inseln. Auf jeder befindet sich ein Schalter, betätigt ihr diesen, so teleportiert die Insel euch in Pfeilrichtung. Liegt in dieser versehentlich eine Wand, landet ihr wieder am Anfang [1]. Auf dreien dieser Inseln befindet sich ein zweiter Schalter <1>. Jeden dieser Schalter müsst ihr so lange betätigen, bis ein blaues Licht erscheint und ein Schrei ertönt. Ist das erledigt, geht es weiter zur Hauptplattform <2>.

Sind die Gefallenen der Hauptinsel dezimiert, geht das Rätsel weiter. Dreht die Gargylestatuen <2> per Klick so, dass sie alle samt auf die Tür gerichtet sind. Wenn sie sich in der richtigen Position befinden, ertönt ein weiterer Schrei. Damit ist es an der Zeit, den Schalter oben auf der Rampe zu betätigen. Sesam öffne dich.

In dem Raum hinter der Tür schlummern zwei Kisten, welche sich, wie die andere Tür, nur öffnen lassen, wenn der Pfeil in der Mitte des Raumes <3> auf sie zeigt. Schnappt euch die Schätze daraus, besonders den Gürtel der Wolkenriesenstärke (+8 Stärke) und wechselt den Raum. Hier tagt der Rat der Gefallenen oder etwas ähnliches. Zumindest sind die Fieslinge nicht sonderlich erfreut über euer Eintreten. Der Kampf gestaltet sich etwas einfacher, wenn der Magier zuerst das Zeitliche segnet, da er andernfalls mit lästigen Netz Zaubern um sich wirft.

Der letzte Abschnitt des Levels ist eine geschickte Anordnung von Überfällen, verteilt auf zahlreiche Plattformen. Hangelt euch mit der Dämonenhand von Plattform zu Plattform in Richtung Endplattform <4>. Mephistopheles hat einen üblen Zeitgenossen als Wächter des Portals abgestellt. Stärkt euch mit allen Schadensresistenz- und Angriffsverstärkern die ihr habt. Der einzige Vorteil der sich euch hier bietet, ist dass der Portalwächter erst zum Angriff übergeht, wenn er euch (und die Gefahr, die von euch aus geht) erkennt. D.h. ihr habt Gelegenheit ein paar Fallen zu verteilen, oder ihn aus der Ferne zu bombardieren.

Nehmt im Anschluss an den Kampf ruhig eine Auszeit. Das Portal ist offen und die Grabstätte erledigt. Alles was ihr hier noch machen müsst, ist eure Beute einzusammeln. Zu der übrigens das Schild der Dämonen zählt. Ein RK +6 Schild mit Tonnen von Resistenzen gegen so ziemlich alles.

Die Wissende der Orte



Orte:

- 1 Grabstätte des Rätselstellers
- 2 Tiefste Einöde von Cania

Personen:

- 1 Die Wissende der Orte

Das Reich der Wissenden der Orte könnte surrealer kaum sein. Bäume, Türme und andere Objekte fliegen wild umher. Sie selbst scheint furchtbar einsam. Verliebt in den Schlafenden schmachtet sie hier. Da ihr seinen Ring trägt, hält sie euch irrtümlicherweise für den Schlafenden. Es ist euch nicht möglich, sie vom Gegenteil zu überzeugen. Aber deshalb kann sie euch trotzdem helfen. Neben diversen Antworten, macht sie zwei Dinge für euch:

- Sie veredelt den Rätselring mit schwarzem Metall, was euch zur Wissenden der Namen führen soll.
- Sie gibt euch einen verschlüsselten Hinweis darauf, wo ihr die Wissende der Namen findet und öffnet eine weitere Tür.

Tiefste Einöde von Cania

Orte:

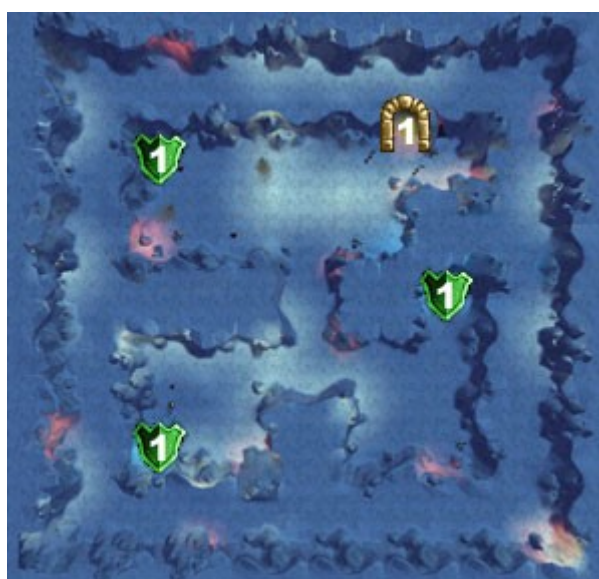
- 1 Portal (Wissende der Orte)
- 2 Zugefrorene Lagerstätte
- 3 Unter dem Eis
- 4 Festungshof



Viel gibt es in der Einöde nicht zu sehen. Eisriesen und Eistrolche haben sich gegen euch verschworen und machen das Vorankommen schwieriger. Zum Glück ist der Weg zum Ausgang [4] von keinem weiterem Hindernis blockiert. Der Kristall im Zentrum der Karte gewährt einen letzten Blick auf die Zerstörungswelle Mephistopheleses.

Zum Süden und Norden gehen zwei Höhleneingänge ab: Zugefrorene Lagerstätte [2] und Unter dem Eis [3]. Beide enthalten kleinere Schätze und die letztere zudem etwas Rätselspaß für Anfänger.

Zugefrorene Lagerstätte



Orte:

1 Tiefste Einöde von Cania

Personen:

1 Truhe

Die stimmungsvoll beleuchtete Eishöhle wird von Eistrollen bewohnt. Sie stellen wenig Gefahr dar, so lange ihr sie sofort angreift und sie nicht zu ihren Eiszaubern kommen lasst. Da nur wenige hier hausen, sollte das zu keiner so schweren Aufgabe werden. Die Truhe im Osten <1> beheimatet eine gute zwergische Streitaxt.

Unter dem Eis



Orte:

1 Tiefste Einöde von Cania

Personen:

1 Kettenplattform

2 Schatz

3 Feuerbarriere

4 Gefängnispuzzleplattform

5 Schatz des Gefangenen

Für den Fall, dass ihr einen Helfer an eurer Seite habt, ist es jetzt an der Zeit, ihn zurück zu lassen. Er würde bei den kommenden Gefahren nur unnötig sein Leben lassen.

Der Feuerfluss <3> im Norden reißt nicht ab. Ihr müsst euch etwas einfallen lassen, um diesen unbeschadet zu überqueren. Des Rätsels Lösung liegt wie so oft im Amulett der Sensei. Denn als Pixie kann die Feuerflut problemlos überflogen werden. Dahinter ist ein kleines Handgemenge mit einem Feuerelementar angesetzt.

Der Gefangene im Zentrum der Inselgruppe <5> scheint unerreichbar. Doch sein Gefängnis kann bezwungen werden. Umkreist die Insel und zerstört die vier Ketten mit der Dämonenhand von den Inseln <4> aus. Sobald alle zerstört sind, kracht der Gefangene zu Boden, was ihn bedauerlicherweise das Leben kostet. Euch bringt sein Ableben aber einen Ring mit 50% Feuer- und Eisresistenz ein. Ihr müsst ihn lediglich mit der Dämonenhand zu euch heranziehen.

Auf dem Weg nach Draußen [1] dürft ihr euren Helfer nicht vergessen. Ferner gibt's im Süden <2> eine weitere Truhe.

Festungshof



Orte:

- 1 Tiefste Einöde von Cania
- 2 Winddurchtostes Schlachtfeld

Personen:

- 1 Eisriesen
- 2 Wolfsgehege

Wie schon vor der Festung wird der Hof ebenfalls von Eisriesen <1> flankiert. Aber die Monstrositäten sind nur die Vorboten einer viel mächtigeren Kreatur. Den Pfeilen des Rätselrings folgend, stoßt ihr auf einen Balor Fürsten [2]. Ruht euch aus. Sobald der Tanar'ri gebannt ist, setzt

den mit Pfeilen gepflasterten Weg durch die Passage fort. Das winddurchtoste Schlachtfeld trägt seinen Namen nicht ohne Grund.

Winddurchtostes Schlachtfeld



Orte:

1 Festungshof

Personen:

- 1 Große Schlacht
- 2 Fackel
- 3 Zugefrorene Gruben
- 4 Intaktes Katapult
- 5 Wissende der Namen

Dieses Schlachtfeld ist das letzte Areal vor dem Endkampf gegen Mephistopheles und es macht seinem Namen alle Ehre. Ihr findet euch in einer riesigen Schlacht <1> zwischen zwei teuflischen Parteien wieder. Es macht keinen Unterschied, wer für wen kämpft. Alles was in eure Reichweite kommt, geht unaufhaltsam zum Angriff über. Angesichts der Monster, die dort aufeinander losstürmen, braucht ihr euch wohl kaum Gedanken machen, ob ihr Tod gerechtfertigt ist. Entladet einfach jeden flächendeckenden Zauber und legt alles in Schutt und Asche.

Folgt den Pfeilen über die Schlucht zu den 12 Gruben im Nordwesten <3>. Eine Zwischensequenz zeigt schnell, dass der Kampf von gerade nur ein Vorgeschmack war. Unzählige Dämonen stürmen auf euch ein. Leider lassen sich die Gruben erst öffnen, wenn alle Dämonen dem Erdboden gleich gemacht worden sind, also vernichtet die heran nahenden Massen bis auf den letzten.

Es gibt keinen Weg die Gruben selbst auszuheben. Eine kurze Erkundung der Gegend bringt eine neue Idee hervor. Schwingt euch mit der Dämonenhand auf die östliche Seite des Canyons und lauft zum Katapult <4> hinüber. Benutzt jetzt das Sensei Amulett, um euch in einen Erdkoloss zu verwandeln. Mit seiner Kraft lässt sich das Katapult problemlos über die Schlucht werfen. Stoppt die Verwandlung, springt erneut über die Schlucht und lauft zum Katapult.

Nun stellt sich die Frage, in welcher Grube die Wissende der Namen begraben liegt. Die Lösung hierzu gab euch die Wissende der Orte in ihrem letzten Rätsel. Solltet ihr nicht selbst drauf kommen, es ist das ganz nördliche Loch <5>. Richtet das Katapult darauf aus und feuert es ab. Habt ihr das richtige getroffen, fliegt die Wissende der Namen daraus empor.

Die Wissende der Namen nennt euch den Namen des Seelenfängers im Austausch für das Amulett der Sensei und den Rätselring. Alle anderen Namen müsst ihr mit Gold bezahlen. Wählt also weise, da ihr nicht über unendlich Gold verfügt:

- **Aribeth: 200.000 GM**
Hierdurch könnt ihr Aribeths Liebe für den Schlafenden oder euch erkaufen. Außerdem lässt sie sich an Gru'ul für Gru'ul Armreifen verkaufen.
- **Gefolgsmann: 200.000 GM**
Ermöglicht ebenfalls eine Liebesbeziehung und Verkauf an Gru'ul.
- **Der Schlafende: 100.000 GM**
- **Die wahre Liebe des Schlafenden: 300.000 GM**
Vollendung der Quest
- **Eure wahre Liebe: 300.000 GM**
Eure Neugierde wird befriedigt
- **Arden der Flinke: 100.000 GM**
Wahre Liebe für euch.
- **Gru'ul: 100.000 GM**
Zwingt ihn dazu euch Gru'uls Armbänder zu geben, nur noch gutes zu tun, oder Erholungsurlaub anzuordnen.
- **Euer Name: 200.000 GM**
Überredet die Wissende dazu, euch weitere Namen zu geben, wie z.B. den Namen Mephistopheles.
- **Mephistopheles: 500.000 GM**
Zwingt ihn dazu euren Befehlen zu gehorchen (ihr müsst dazu den Namen der Wissende der Ort kennen).
- **Seelenfänger: Gegenstände**
Erlaubt es euch Cania zu verlassen.

Gru'uls Armreifen ist der vermutlich beste im Spiel. Er hat +7 RK gegen Böses, 50%

Feuerimmunität und +4 auf Geschicklichkeit und Stärke. Die 100.000 Goldstücke sind also gut angelegt.

Jetzt wo ihr die Wissende der Namen gefunden und den Namen des Seelenfängers erfahren habt, könnt ihr das eisige Gefängnis verlassen. Kehrt zur Stadt der verlorenen Seelen zurück (die Wissende der Namen teleportiert euch direkt in den Tempel). Ihr erscheint vor dem erwachten Planetar, der euch vor Aufregung natürlich nach seiner wahren Liebe fragt. Ob ihr sie ihm nennt, oder ihn lieber in die Irre führt, liegt ganz bei euch.

Eure Arbeit hier ist erledigt. Kehrt ins Torhaus zurück, unterwerft den Seelenfänger eurem Willen, indem ihr ihn bei seinem richtigen Namen nennt. Er öffnet ein Portal zurück nach Toril, wo ihr die Schlacht gegen Mephistopheles ausfechten müsst.

Tiefwasser



Orte:

1 Torhaus

Personen:

1 Mephistopheles

2 Aussichtsplattform

In dem Augenblick, in dem ihr Tiefwasser betretet, ist die Schlacht bereits in vollem Gange. Die gesamte Stadtgarde versucht Mephistopheles Einhalt zu gebieten. Als er euch erblickt, bleibt euch keine andere Wahl, als ihm gegenüber zu treten.

Falls sich Aribeth bei euch befindet und zwischenzeitlich gänzlich böse ist, kann es an dieser Stelle vorkommen, dass sie euch verrät. Sofern ihr sie nicht vom Gegenteil überzeugen könnt, müsst ihr sie und Mephistopheles zusammen bekämpfen.

Das Duell gegen Mephistopheles kann jedoch verhindert werden, wenn ihr seinen wahren Namen in Erfahrung gebracht habt. Mit dieser Macht, seid ihr in der Lage, ihm einfach zu befehlen aufzugeben. Dafür kostet euch sein Name aber auch 700.000 Goldstücke.

Andernfalls ist es an der Zeit, euch für den Kampf zu wappnen. Legt alles was ihr gegen Feuer- und Kälteschaden (der Feuer und Frostring wirkt Wunder) habt an. Wirkt Stärkungszauber wie Göttliche Gunst und Gebet, damit ihr ihn möglichst oft trifft. Hast und Steinhaut, um flink und etwas sicherer zu sein.

Mephistopheles kämpft immer eine Zeit lang und zieht sich dann zurück, um euch mit seinen Handlangern zu beschäftigen. Er macht das zwei Mal. Beim ersten Mal ruft er 3 Eiskreaturen und beim zweiten Mal 3 Feuergeschöpfe. Wenn ihr euch während des Kampfes erholen müsst, könnt ihr das auf der Aussichtsplattform <2> machen. Sie ist mit Fackeln gesäumt, zu denen ihr euch mit der Dämonenhand ranziehen könnt. Nachdem ihr alle Handlanger zurückgeschlagen und den Erzdämon selbst bis auf seine letzten Trefferpunkte heruntergedrückt habt, gibt Mephistopheles auf.

Was ihr nun mit ihm macht, liegt ganz bei euch. Ihr könnt ihn töten, nach Cania verbannen, zu einem ganz anderen Ort schicken, oder, wenn ihr seinen wahren Namen kennt, ihn dazu bringen seine Taten zu bereuen.

Es folgt ein Abspann, der sich an euren Entscheidungen während des Spielverlaufs orientiert.



Game Guides

Baldur's Gate
Baldur's Gate 2
Baldurs Gate 2: Thron des Bhaal
Divine Divinity
Drakensang
Icewind Dale
IWD: Herz des Winters
IWD: Trials of the Luremaster
Icewind Dale 2
Knights of the Old Republic
The Witcher
Neverwinter Nights
NWN: Schatten von Undernzit
NWN: Horden des Unterreichs
Planescape: Torment

In Vorbereitung

Pool of Radiance
D&D History Special