

Komplettlösung zu Descent to Undermountain

Der Beginn

Das Abenteuer beginnt in der Stadt Waterdeep. In dieser Stadt gibt es vier Örtlichkeiten, die ihr ansteuern könnt - als da wären:

1. City Gates (rechter Stadtrand) - hier lässt sich der Optionsbildschirm aufrufen.
2. The Marketplace (inmitten der Stadt) - hier lassen sich Waffen, Rüstungen und Verschiedenes kaufen und verkaufen.
3. Blackstaff's Tower (oberer Stadtbereich) - hier müsst ihr vor und nach jedem erledigten Auftrag hin, um euch von dem dort ansässigen Magier Khelben einen neuen Auftrag oder eine Belohnung abzuholen.
4. The Yawning Portal (linker Stadtrand) - dieser Ort führt hinab in das Dungeon. Jedes Betreten und Verlassen des Dungeons kostet euch ein Goldstück. Achtet also darauf, dass ihr immer genug Gold bei euch führt.

Habt ihr also den Magier Khelben in seinem Turm (Blackstaffs Tower) aufgesucht und den ersten Auftrag abgeholt (ihr sollt einen Koboldkönig finden und diesen dazu auffordern, die Stadt in Ruhe zu lassen), betretet das Dungeon (Yawning Portal).

Im Innern des Dungeons geht es ein kleines Stück nach vorne, dann nach links und schliesslich nach rechts über einen kleinen Steg vor einen Aufzug (wenn ihr wollt könnt ihr diesen Bereich noch etwas genauer erkunden. In einem Raum findet ihr einen Heiltrank, in den anderen Räumen verschiedene Personen, mit denen ihr ein wenig kommunizieren könnt). Öffnet die Tür des Fahrstuhles mit Hilfe der A-Taste und betretet dann die Kabine.

1. Mission

Im nachfolgenden Bereich und auch in Zukunft solltet ihr alle Kisten, Truhen und Vasen zerschlagen, auf die ihr trifft - so findet ihr mitunter nette Gegenstände.

Im unteren Bereich öffnet die vor euch befindliche Tür (A-Taste) und überquert die Steinbrücke bis zur Mitte. Folgt dort dem Weg nach links (Koboldspuren) und durchquert die Tür am Ende. Im nächsten Raum bemerkt ihr ein paar blitzende Sterne, die ihr betretet. Die Sterne entpuppen sich als Teleporter und ihr landet in einem anderen Abschnitt.

Folgt hier dem Gang nach vorne und durchquert die farbige Tür (A-Taste betätigen). Geht dann über den Steg und folgt diesem nach links. Ihr kommt zu einer Leiter, die ihr nach oben steigt (dazu die A-Taste und die Pfeiltaste nach oben betätigen). Im oberen Abschnitt erwarten euch die ersten Gegner in Form zweier Kobolde. Diese lassen sich am besten töten, wenn ihr ein wenig hinab schaut (Bild-Runtertaste) und euch den Feinden nähert.

Habt ihr die Biester besiegt, sucht den rechten Bereich dieses Abschnittes auf und bemerkt an der Wand 4 Hebel. Betätigt all diese Hebel (A-Taste) und bemerkt, dass sich nur zwei bewegen lassen. Nachdem ihr also an den 2 Hebel gezogen habt, steigt die Leiter wieder hinunter (dazu mit dem Rücken zur Leiter stellen, nach hinten gehen und die A-Taste drücken) und folgt dem Steg auf die andere Seite. Geht dort die Schräge hinunter und landet in einem Raum, der mit Wasser überflutet ist.

Auf der anderen Seite dieses Raumes steht in einer kleinen Nische ein Kobold, den ihr ansprechen könnt (A-Taste). Nach ein paar Informationen sucht ihr den Gang rechts neben dem Kobold auf und folgt diesem. Ihr gelangt nach kurzer Zeit in einen Raum mit einer Kiste und einem Fass. Zerschlagt diese beiden Objekte mit Hilfe eures Schwertes und folgt dann dem weiteren Verlauf des Ganges. Links von diesem Gang gehen drei Räume ab, in denen ihr Gegenstände und einen Rastplatz findet (zerschlagt auch hier die Kisten, um die Dinge erreichen zu können). Den Rastplatz erkennt ihr an einem silbernen Ankh. Nähert euch diesem und drückt auf den `R` Knopf, um euren Charakter vollständig zu heilen.

Der Gang endet schliesslich in einem grösseren Raum, in dem ihr von mehreren Kobolden angegriffen wird - kein leichter Kampf. Habt ihr die Feinde besiegt, öffnet das nächste Gitter am Ende des Ganges mit Hilfe des Hebels und trifft auf einen weiteren Kobold, mit dem ihr reden könnt.

Links von diesem Kobold findet ihr eine kleine Nische mit einer Leiter - klettert diese nach oben. Im oberen Bereich lauern ein Feind und ein Hebel auf euch - tötet den Gegner und betätigt den Hebel. Steigt nun wieder hinab und geht bis vor den Raum, in dem ihr vorhin die vielen Kobolde gekillt habt. Rechts vor diesem Raum führt eine Schräge nach oben, der ihr folgt.

Im oberen Bereich führen ein paar Dachbalken über eine grosse Öffnung. Über eben diese Dachbalken müsst ihr nun gehen, um rechts einen weiteren Gang zu erreichen, der in den Thronbereich führt. Wandert also über die Dachbalken und sucht den besagten Abschnitt auf. Tötet dort weitere Kobolde und nähert euch schliesslich dem Thron, auf dem ihr den König

anspricht (A-Taste). Dieser antwortet nicht gleich, muss also ein zweites Mal angesprochen werden.

Gebt nun immer die 1. Antwort und diese Aufgabe wäre erledigt. Kehrt nun zurück zu der farbigen Tür und durchquert diese. Betretet am Ende des Ganges den weissen Teleporter und kehrt auf der Steinbrücke über den rechten Weg zurück in den Aufzug. Im oberen Bereich geht ein Stück vor, dreht euch nach rechts und verlasst das Dungeon durch die vor euch liegende Tür.

Wieder in der Stadt Waterdeep sucht ihr erneut den Turm das Magiers auf (Blackstaff), lasst euch gratulieren und holt euch eine Belohnung ab. Danach erhaltet ihr sogleich den zweiten Auftrag (eine Horde Skelette mit einem Siegel um den Hals belästigt die Stadtbewohner - diese Wesen sollen aus einem Grab kommen und müssen vernichtet werden) und verlasst den Turm. Steuert nun das Yawning Portal an, um wiederholt im Dungeon zu landen. Betretet im Innern des Dungeons den Fahrstuhl und fahrt mit diesem hinunter.

2. Mission

Im unteren Bereich durchquert die Tür, lauft über die Steinbrücke bis zur Mitte und folgt dort diesmal dem Weg nach rechts. Durchquert die Tür und betretet im dahinter liegenden Raum den Teleporter, um im nächsten Bereich zu landen.

In diesem Abschnitt trifft ihr auf Skelette und Zombies, die sehr stark sind. Ausserdem lauern euch kleine Ratten auf, die wir nicht umbringen konnten. Lenkt diese also in einen Raum und umgeht sie.

Gleich rechts neben eurem Ankunftsort befindet sich ein Rastplatz. Geht nun nach vorne in den Raum mit den drei verschlossenen Gittern und widmet euch zuerst der rechten Seite und dem einzigen, unverschlossenen Gitter. Durchquert die dahinter befindlichen drei Räume (vorsicht vor den Monstern) und findet im letzten Raum auf einem Altar liegend einen **Skelettschlüssel**, den ihr natürlich an euch nehmt.

Mit diesem Teil im Gepäck kehrt zurück in den Raum mit den drei Gittern und öffnet nun das rechte Gitter. Geht in den nächsten Raum, tötet ein paar Gegner und findet in hinteren, linken Bereich, inmitten von ein paar Grabsteinen den nächsten Schlüssel (**Kupferschlüssel**). Findet an einer Wand dieses Raumes einen Totenkopf, der sich drücken lässt und somit eine Geheimwand öffnet - dahinter sind zwei kleinere Räume mit Gegenständen.

Keht nun zurück in den Raum mit den drei Gittern und durchquert das letzte verschlossene Gitter (rechts). Durchquert zwei Räume und findet euch dann in einem Rundgang wieder. Folgt dem Rundgang nach rechts bis vor die Mauer, wendet euch dann nach rechts und entdeckt einen weiteren Totenkopf an der Wand, der sich drücken lässt. Es öffnet sich ein weiterer Geheimgang, den ihr betretet. Plötzlich erscheint eine Nachricht, nach deren Ende sich links ein Gitter öffnet. Hier erwartet euch nun ein starkes Monster in Form eines Ghoules - tötet das Biest. Betretet sodann den Raum und wendet euch der linken Wand zu. Eine bestimmte Stelle dieser Wand könnt ihr einfach durchgehen (Illusion), um so in einem kleinen Geheimraum zu landen. Hier findet ihr eine Steinplatte (**Spinnenstück** - das erste von insgesamt acht), die ihr aufnehmt.

Keht nun zurück in die Stadt Waterdeep, sucht dort den Turm auf (Blackstaff), wo ihr für den bestandenen Auftrag eine Belohnung erhaltet. Nachdem ihr eure nächste Order erhalten habt (findet die Maske der Diebe) kehrt zurück ins Dungeon.

3. Mission

Es geht erneut in das Yawning Portal und von dort aus weiter in den Fahrstuhl. Mit diesem fährt nach unten und betretet den grossen Abschnitt mit den vier möglichen Ausgängen.

Folgt hier dem Pfad nach rechts und durchquert die Tür. Gleich hinter der Tür biegt ihr nach rechts ab und folgt dort dem neu aufgetauchten durch die Holztür - betretet dahinter den Teleporter und landet im nächsten Abschnitt.

Folgt hier dem Weg nach vorne, bis in einen grösseren Raum - dort liegen in einer kleinen Nische ein paar Dietriche (tötet auf dem Weg mehrere Fledermäuse).

Von diesem Raum aus folgt ihr dem Weg nach links bis in einen Raum mit Feuer und einem Bodengitter. Biegt im nachfolgenden Gang gleich wieder nach rechts und geht bis in einen grösseren Bereich. Dort befindet sich in der hinteren linken Nische auf der rechten Seite eine Leiter, die auf eine Erhöhung führt. Steigt die Leiter nach oben, biegt auf der Erhöhung nach links und findet an der Wand hängend die rote Maske der Diebe, die ihr anklicken müsst.

Der Auftrag wäre erledigt und ihr könnt das Dungeon vorerst wieder verlassen. Zurück in der Stadt stattet ihr dem Blackstaffs Tower einen Besuch ab, erhaltet eine Belohnung und gleich darauf den nächsten Auftrag.

4. Mission

Ihr sollt nun die Diebesgilde finden und die Brut auslöschen.

Betretet also wiederum das Dungeon, fahrt mit dem Aufzug hinab und nehmt erneut den Pfad, der nach rechts führt. Betretet den Teleporter und landet in dem eben schon besuchten Höhlensystem. Geht hier nun nochmals in Richtung vorher entdeckter Diebesmaske und betretet nun das rote Portal, gleich links neben dieser Maske - so landet ihr in einem neuen Höhlenabschnitt.

Folgt hier dem Weg in einen grösseren Raum (hier werdet ihr von Riesenratten angegriffen) und nehmt dort den Weg nach links. Geht den Gang nun bis zu einer Kreuzung und biegt dort dann nach links ab. Ihr landet schliesslich in einem kleinen Abschnitt (vorsicht vor den Fledermäusen), durch dessen Mitte ein kleiner Fluss fliesst. Folgt hier dem Flusslauf nach rechts runter, bis zum nächsten Abzweig und geht in die Nische hinein - ihr landet vor einem verschlossenen Gitter. Die Wand links neben dem Gitter lässt sich durchqueren und entpuppt sich als Illusion. Betätigt den dort befindlichen Hebel, um das Gitter zu öffnen und durchquert dieses schliesslich. Folgt dem dahinter befindlichen Gang bis zum ersten Abzweig und geht dort nach rechts. Durchquert in der Nische die Illusionswand und landet vor einem roten Teleporter, den ihr durchquert, um im nächsten Abschnitt dieses Bereiches zu landen (von hier an trifft ihr nun auf Shadow Warrior - unter anderem auch welche, die aus der Entfernung mit dem Bogen schießen - sehr starke Gegner).

Geht hier nach vorne und durch die Illusionswand hindurch. Nun weiter nach vorne durch die nächste Tür. Biegt im nächsten Gang nach rechts ab und durchquert die vor euch befindliche Tür. Folgt dem Gang bis zu einer kleinen Nische, die nach rechts führt. Durchquert die Illusionswand am hinteren Teil dieser Nische und landet in einem kleinen Zwischenraum. Hier nun steigt ihr rechts an der Wand die Leiter nach oben und findet euch so vor einem Hebel wieder, den ihr betätigt. Sobald dies geschehen ist, klettert wieder nach unten, dreht euch nach links, durchquert die Illusionswand und wendet euch im dahinter liegenden Gang nach rechts. Durchquert die Tür und geht weiter vor, bis ihr auf der linken Seite eine Tür entdeckt. Durchquert nun diese Tür und widmet euch dahinter gleich wieder der Tür auf der linken Seite, die ihr ebenfalls durchqueren solltet. Im nächsten Raum geht ihr in die hintere, linke Ecke (dort, wo ein Bogenschütze steht). Dort

stürzt der Boden ein und bringt euch somit in die unterste Etage dieses Abschnittes.

Folgt hier dem Gang bis in einen grösseren Raum mit mehreren Gegnern. Findet dort an der linken Wand (hinter einer Säule) einen Hebel, dessen Betätigung das gegenüberliegende Gitter öffnet, das ihr sogleich durchquert. Betretet den dahinter befindlichen Teleporter, der euch in den letzten Bereich befördert. Folgt hier dem Weg nach vorne und durchquert die dortige Tür. Geht dann weiter vor bis vor die nächste Tür, wo ihr zwei Gegner killen müsst. Hinter den Gegnern findet ihr an der Wand zwei rote Masken, die ihr beide betätigen müsst. So verschwindet die Wand vor der nächsten Tür und ihr könnt auch diese durchqueren. Geht nun im nächsten Raum auf die linke Seite und findet dort in einer kleinen Nische rechts eine rote Maske, deren Betätigung ein Wandstück genau hinter euch öffnet. Folgt nun dem neu aufgegangenen Weg und wendet euch nach links - durchquert die Wand, die sich als Illusion entpuppt. Folgt dem Gang bis in einen grösseren Raum, wo ihr nun gegen die stärksten Feinde antreten müsst. Geht dort jetzt die linke Seite entlang, an einer längeren Nische (mit vielen Gegenständen) vorbei nach oben und durch die Wand hindurch. Ihr betretet nun einen weiteren Teleporter, der euch in einen Raum mit dem Anführer der Diebe bringt. Da dieser Kerl im Kampf schwer zu besiegen ist, solltet ihr ihn ansprechen, um die Angelegenheit friedlich zu regeln - wählt dazu die folgenden Antworten: 1, 3, 1, 1, 1.

Sobald ihr das **Dokument** in euren Händen haltet, könnt ihr diesen Raum wieder verlassen. Verlasst auch den nächsten Raum, folgt dem darauffolgenden Gang nach rechts und geht am Ende durch die Wand hindurch. Ihr findet nun ein rotes Portal, das euch zum Anfang des Bereiches bringt. Dort angekommen durchquert rechts das Gitter, geht ein Stück vor und links durch die Holztür. Kehrt jetzt zurück in den oberen Stock des Dungeons und verlasst dieses in die Stadt, wo ihr dem Blackstaff Tower einen kurzen Besuch abstattet. Sprecht im Innern mit Khelben, übergebt ihm das Dokument, erhaltet eine Belohnung und die nächste Aufgabe.

5. Mission

Ihr sollt einen goldenen Scarabäus aus dem Grab eines Pharaos (Ankh-Kephera) besorgen.

Kehrt also zurück in das Dungeon, fahrt hinab in die untere Etage, durchquert die Tür und geht diesmal geradeaus zu der vor euch liegenden Tür, die sich

nun öffnen lässt - betretet den dahinter befindlichen Teleporter. So landet ihr in einem Raum mit einer Art Wasserfall und einer Heilstätte in der Mitte. Von hier aus führen verschiedene Türen ab, von denen jedoch zu diesem Zeitpunkt noch einige verschlossen sind. Durchquert also für eure jetzige Aufgabe die Tür, neben der geschrieben steht: Tomb of Ankh-Kephera... und betretet den dahinter befindlichen Teleporter.

Ihr landet in einem grösseren Raum, den ihr gleich wieder durch die vordere Tür verlasst. In dem dahinter befindlichen kleinen Raum nehmt euch vor den Pfeilfallen und den Ratten in Acht. Geht nun links an der Wand dieses Raumes entlang (in der Mitte erwartet euch eine Falltür) und durchquert dort eine Geheimwand (Steintafel). Folgt dem dahinter liegenden Gang und steigt eine Rampe nach oben. Durchquert eine Tür und findet am Ende des Ganges auf der rechten Seite einen grösseren Raum mit einem Loch in der Mitte und einem Monster auf der anderen Seite. Springt nun also über das Loch hinüber (auf der Seite), tötet das Monster und betätigt einen Hebel an der hinteren Wand.

Verlasst nun diesen Raum wieder, steigt die Rampe hinab und kehrt zurück in den Raum mit der Falltür in der Mitte. Durchquert dort jetzt die Wand auf der anderen Seite (Steintafel), steigt dahinter die Rampe nach oben, öffnet eine Tür und folgt dem Gang bis zum Ende durch. Betretet auf der linken Seite wiederum einen grösseren Raum mit einem Loch in der Mitte. Springt über das Loch rüber auf die andere Seite, tötet das Monster und betätigt hier ebenfalls einen Schalter an der Wand.

Springt nun durch das hier befindliche Loch nach unten und findet euch in einem grossen Raum mit mehreren Türen wieder (läuft ihr hier herum, werden Monsterfallen ausgelöst und es erscheinen Skelette, Käfer und Zombies). Hier lassen sich nun alle Türen öffnen, nachdem ihr die beiden Hebel im oberen Bereich betätigt habt. Eine Tür lässt sich öffnen, indem ihr rechts neben dieser Tür eine Illusionswand durchquert und den dahinter befindlichen Hebel betätigt. Durchquert nun die Tür, hinter der eine Frauenstimme zu vernehmen ist und landet in einem grösseren Raum. Tötet hier die Gegner und widmet euch der Nische auf der linken Seite. Dort entdeckt ihr ein Ankh und rechts daneben an der Wand einen Hebel. Betätigt ihr diesen, wird gleich neben der Ausgangstür auf der rechten Seite eine Tür für kurze Zeit geöffnet - rennt dort schnell hindurch (dies lässt sich beliebig oft wiederholen). Hinter der Tür befindet sich ein weiterer Schalter, dessen Betätigung in dem grossen Raum eine Plattform hinabfahren lässt.

Sucht nun die rechte Nische dieses Raumes auf und findet dort ebenfalls einen Ankh und einen Hebel links an der Wand. Betätigt auch diesen Hebel, um gleich links neben der Ausgangstür eine zweite Tür zu öffnen. Durchquert diese in Ruhe und findet am oberen Teil einer Rampe einen **Bronzeschlüssel**, den ihr mitnehmt.

Verlasst nun diesen Raum und kehrt zurück in den grösseren, in dem ihr nun der neu erschienenen Rampe nach unten folgt. Im unteren Bereich geht in einen grösseren Raum vor und sucht dort die linke Wand ab. In der Mitte befindet sich eine unsichtbare Tür, die sich öffnen lässt. Rennt dann schnell den neuen Gang entlang (hinter euch wird eine Feuerfalle ausgelöst) und wendet euch vor der ersten Wand stehend nach rechts - öffnet die dortige unsichtbare Tür. Betretet den nächsten Raum (Grabraum) und tötet ein paar Gegner. Findet dann rechts in diesem Raum eine Nische mit Wasser, in dessen Mitte auf einer Plattform ein Schlüssel schwebt. Springt auf die Plattform (nicht ins Wasser) und nimmt den **Red Gem Schlüssel** an euch.

Verlasst nun diesen Raum wieder und kehrt über die Rampe zurück in den grossen Raum. Dort durchquert ihr nun die rechte Tür und balanciert über die dahinter befindliche Brücke. Öffnet die nächste Tür mit Hilfe eines Schlüssels und wendet euch im nächsten Raum der hinteren Wand zu. Durchquert die Nische hinter der Fackel (Illusion) und findet dort einen Hebel, den ihr betätigt. Kehrt nun zurück in den davor befindlichen Raum und bemerkt, dass sich hier jetzt auf der rechten Seite eine Wand geöffnet hat. Folgt dem dortigen Gang, erlegt ein bogenschiessendes Skelett und klettert dann links eine Leiter hinunter. Findet euch vor einem Lavastrom stehend wieder, killt ein Skelett und öffnet die hier befindliche Tür mit Hilfe eines Schlüssels. In dem kleinen Raum dahinter nehmt den **Ankh** an euch.

Kehrt nun zurück in den grösseren Raum und geht von dort aus weiter in den Raum, wo ihr zu einem früheren Zeitpunkt die beiden Hebel betätigt habt. Gleich hinter der Tür zu diesem Raum wendet euch nach rechts und öffnet die dortige Tür. Steigt dahinter die Rampe nach oben, folgt dem Gang und landet schliesslich vor einem Gitter, das sich mit dem Ankh öffnen lässt. Folgt dem weiteren Verlauf in einen Rundgang, umgeht diesen und findet auf der anderen Seite ein Gitter im Innenbereich, das zu einem Teleporter führt - betretet diesen, um im nächsten Bereich zu landen.

Ihr befindet euch in einem grösseren Raum, dessen Ausgangstür jedoch verschlossen ist. Geht deshalb bis vor die verschlossene Tür, dreht euch nach rechts und sucht die Wand auf der rechten Seite ab. Findet an einer

Stelle eine Illusionswand, die ihr durchqueren könnt. In der kleinen Nische dahinter befindet sich eine Leiter, die ihr nach oben klettert. Im Dachgebälk des Raumes findet nun ein paar Gegenstände und sucht einen Schalter, der sich an einer Wand befindet. Betätigt diesen, geht zurück in den unteren Bereich und findet dort nun rechts vom Teleporter eine offene Wand. Durchquert diese, folgt dem Gang und der Rampe nach oben, öffnet eine Tür, tötet eine Riesenspinne und betätigt hier schliesslich einen Schalter an der rechten Wand.

Kehrt alsdann zurück in den Anfangsraum und durchquert die nun aufgeschlossene Tür in den nächsten Raum. Hier werdet ihr von ein paar Feinden angegriffen. Schafft euch diese vom Hals und nähert euch dann der Pyramidentür. Schlagt sooft auf diese ein (mit einer Waffe in der Hand), bis sich die Tür öffnet. Betretet das Innere der Pyramide und klickt dort links oder rechts an der Wand eines der Wandbilder an. Dadurch fährt der Boden in der Mitte hinab und ihr steigt die Rampe hinunter.

Im unteren Bereich öffnet die Tür und geht nach vorne, bis zu einem Abzweig und vor eine Tür. Dreht euch hier herum und beachtet den Stützpfeiler auf der rechten Seite. Dieser lässt sich öffnen und gibt so einen Schalter frei. Betätigt diesen Schalter und es fährt links daneben im Gang eine weitere Rampe hinunter. Steigt sie hinab und betretet den letzten Raum. Entdeckt hier einen Mann und eine Frau und gebt der Frau die folgenden Antworten: 3, 3, 2.

Es öffnet sich daraufhin die Zelle und ihr könnt dieser den **Skarabäus** entnehmen. Nachdem ihr euch hier ausserdem alle weiteren Gegenstände eingesackt habt, steigt ihr die Rampe wieder nach oben und durchquert die vor euch liegende Tür. Dahinter findet ihr zwei Heilsymbole und eine Leiter, die ihr nach oben steigt. Betretet oben das Portal und findet euch in dem grossen Raum im Hauptdungeon wieder. Verlasst diesen durch die Tür mit der Aufschrift `to the Realms above` und kehrt zurück in die Stadt, wo ihr Khelben Bericht erstattet. Nach der Belohnung holt euch den nächsten Auftrag ab.

6. Mission

Khelben weiss nicht genau, um was es sich handelt, er möchte jedoch, dass ihr euch ein wenig umseht. Kehrt also zurück ins Dungeon, geht in den grossen Raum mit den vielen möglichen Ausgängen und betretet dort diesmal

den Abschnitt namens `prison`. Durchquert dahinter eine der beiden Türen und tretet in den Teleporter.

Ihr findet euch in einem grösseren Raum wieder (Gegner), den ihr durch zwei Türen verlassen könnt - sucht euch eine der Türen aus und durchquert diese. Findet in dem dahinter befindlichen kleinen Gang einen Schalter an der Wand, dessen Betätigung die Tür genau hinter euch öffnet. Geht durch diese Tür hindurch und findet einen zweiten Schalter, der die Tür in den nächsten Gang öffnet.

Geht also weiter und findet rechts oder links einen Schalter an der Wand, der aussieht wie ein Totenkopf. Betätigt diesen, um die Tür daneben zu öffnen. In dem kleinen Abschnitt dahinter befindet sich nochmals ein Hebel, der das Gitter öffnet. Durchquert dieses und durchquert die Räume bis ganz zum Ende durch. Dreht euch dann nach rechts oder links (je nachdem, woher ihr kommt) und durchquert die mittlere der drei Türen. Ihr landet in der Küche, wo ihr die Frau ansprecht: 2, 3. Ihr erfahrt von einem Abgang in den Kanal. Dreht euch also vor der Frau stehend nach rechts und betretet das dortige Gitter (unter Umständen öfters) - ihr fallt schliesslich hinab und landet im Kanal.

Diesem folgt ihr bis zum Ende und wendet euch dann nach rechts. Folgt dem Gang bis zu einem Abzweig und biegt dort nach links ab. Geht nun ein weiteres Stück vor, bis ihr links und rechts von euch zwei Nischen bemerkt - beide lassen sich durchqueren - Illusionswände. Geht also durch die linke Nische und findet gleich dahinter an der rechten Wand einen Schalter, den ihr betätigt. Geht nun zurück nach rechts, durch die Illusionswand und bemerkt, dass sich nun ein Loch im Kanal aufgetan hat. Klettert dieses Loch hinab, wendet euch unten angekommen nach links und betretet das rote Portal.

Findet euch nun im nächsten Abschnitt wieder, dem ihr bis ganz nach vorne folgt (zuvor solltet ihr an der zweiten Abzweig nach rechts abbiegen und im dortigen Gang die linke Nische aufsuchen. Ihr stösst hier auf eine Leiter, die ihr nach hoch steigt, um im oberen Bereich den **goldenen Schlüssel** zu finden). Im letzten Bereich bemerkt ihr rechts in der Wand eine Nische, in der ihr den Schalter betätigt. Dadurch öffnen sich hinter euch drei Bodengitter - springt durch das mittlere, nun offene Loch nach unten. Dort folgt ihr dem Gang bis zu einem Abzweig, der nach rechts führt. Folgt diesem und landet vor einem Abgrund, unter dem ein Lavastrom fliesst - überquert diesen über einen kleinen Steg. Von nun an solltet ihr euch vor den herumfliegenden Feuerbällen in Acht nehmen. Geht also nun durch bis in den

letzten Raum und dort weiter durch die linke Tür. Im übernächsten Raum schwebt ein **Spinnenteil**, das ihr unbedingt einsammeln solltet.

Nachdem dies erledigt wäre, könnt ihr diesen unteren Teil verlassen und über die Leiter zurück nach oben klettern. Dreht euch im oberen Bereich nach rechts und folgt dem Gang, bis sich die Möglichkeit ergibt, über eine Rampe die nach unten führt, dem Weg weiter nach rechts zu folgen. Geht die Rampe ganz nach unten, bis ihr vor einer Brücke landet. Überquert die Brücke ein Stückchen und springt von dieser nach links hinunter. Ihr findet im unteren Bereich eine Tür, die ihr durchqueren solltet. Dahinter folgt dem Gang bis zum ersten Abzweig und biegt dort nach rechts ab. Es geht nun durch ein paar Gänge und Räume, bis ihr schliesslich vor dem nächsten Portal landet, das ihr beschreitet.

Im nächsten Bereich angelangt, durchquert ihr die vor euch befindliche Tür, um in einem Raum zu landen, an dessen Wände ein paar Wasserfälle hinabfliessen. Widmet euch zuerst der rechten Seite und durchquert am Rand den Wasserfall. Dahinter findet ihr eine Tür, die ihr durchquert. Folgt dem Gang in einen grösseren Raum, an dessen hinterer Wand ein Symbol hängt - drückt dieses, um eine andere Tür zu öffnen.

Kehrt nun zurück in den Raum mit den Wasserfällen und durchquert jetzt das Wasser auf der anderen Seite. Findet dahinter ebenfalls eine Tür, die in einen grossen Raum führt. Sucht die Mitte dieses Raumes auf und entdeckt dort eine hellere Plattform, auf die ihr steigt. Dadurch landet ihr eine Etage tiefer und vor drei Schaltern. Sucht euch den mittleren dieser Schalter und betätigt diesen. Steigt dann die Leiter wieder nach oben, dreht euch um und nähert euch der Tür gegenüber der Tür, durch die ihr diesen Raum betreten habt. Dahinter stösst ihr nämlich auf ein weiteres Portal, dass euch zurück in den grossen Raum im Anfangsdungeon bringt. Dreht euch dort angekommen einfach um und springt herunter. Sucht dann die Tür mit der Aufschrift `to the realms above` und durchquert diese. Fahrt nun mit dem Aufzug nach oben, sucht die Stadt und dort den Tower auf. Berichtet Khelben von euren Abenteuer und erhaltet eine Belohnung.

7. Mission

Der nächste Auftrag besteht darin, den Zauberstab eines mächtigen Zauberers zu finden und ihn Khelben zu bringen.

Betretet dazu erneut das Dungeon und fahrt nach unten. Betretet den Raum mit den vielen möglichen Ausgängen und durchquert diesmal die Tür mit der

Aufschrift `to the realms below`. Betretet den dahinter befindlichen Teleporter, um in einem neuen Raum zu landen. Dort geht ein Stück vor und rechts über den kleinen Holzsteg. Ihr findet in einer Nische einen Teleporter und das Schild `Temple of Myrkul`. Betretet diesen Teleporter, um euch im Tempel wiederzufinden.

Im ersten Raum besiegt die Gegner und findet eine Wasserstelle. An der hinteren Wand dieser Wasserstelle fliesst ein Wasserfall. Nähert euch diesem (rechte Seite) und findet so einen Schalter, der die Türen zum nächsten Raum öffnet.

Im nächsten Raum untersucht die beiden vorderen Säulen und findet darin versteckte Schalter, die ihr betätigt. Durch diese Aktion öffnen sich am hinteren Ende dieses Raumes links und rechts kleine Durchgänge, die ihr nun betretet. Folgt dem Rundgang bis zu einem Steinkopf, der sich an der Aussenwand befindet. Durchquert hier die Wand, da es sich um eine Illusion handelt.

Im nächsten grösseren Raum durchquert die linke Wand (Geheimtür) und landet in einer kleinen Nische - steigt dort die Leiter nach oben. Im oberen Bereich bekämpft ein paar Gargoyles und findet den **Schädelschlüssel**. Klettert nun wieder nach unten, kehrt zurück in den Raum und durchquert jetzt die gegenüber liegende Geheimwand. Folgt dem Gang und gelangt schliesslich in einen kleinen Altarraum - zerstört hier den Steinaltar, um weiterkommen zu können und lasst den Krieger in Ruhe (nehmt euch vor den Feuerbällen in Acht). Verlasst den Raum durch das Gitter und wendet euch am Abzweig nach rechts. Gleich das nächste Gitter auf der linken Seite lässt sich mit Hilfe des Schlüssels öffnen und durchqueren.

Umgeht dahinter den Steinblock in der Mitte und durchquert die nächste Tür. Im darauf folgenden Raum nehmt euch vor dem feuerspuckenden kleinen Biest in Acht und erwehrt euch der Gegner. Bevor ihr hier weiter nach vorne geht, solltet ihr euch erst der linken Wand nähern. Diese entpuppt sich als Illusion und gibt eine kleine Nische frei, in der ihr über die Leiter nach oben steigt. Folgt im oberen Bereich dem Gang bis in einen grösseren Raum und durchquert diesen. Genau gegenüber der Eingangstür öffnet ihr die kleine Nische, betretet diese und öffnet darin eine Geheimtür (einfach die hintere Wand anklicken). Es offenbart sich ein Raum, in dem euch ein paar Gegner und der **Magische Goldschlüssel** erwarten.

Mit diesem guten Stück im Gepäck, verlasst ihr die Räume steigt die Leiter wieder nach unten und folgt diesmal dem Gang nach links in Richtung

feuerspuckendes Ungeheuer. Öffnet hier nun die Tür mit dem eben gefundenen Schlüssel und landet im letzten Raum. Dort geht nun einfach durch die rechte Wand und bemerkt so eine kleine Geheimnische mit einem Schalter. Betätigt diesen Schalter, verlässt die Nische und bemerkt, dass sich in dem Raum nun der Boden geöffnet hat. Steigt durch das Loch hinab und folgt dem dortigen kleinen Gang bis zum Ende, wo ihr endlich den gesuchten Zauberstab findet.

Nehmt diesen an euch und kehrt zurück zum Ausgang des Tempels. Betretet das Portal und springt im nächsten Bereich nach unten. Sucht hier das zweite weisse Portal und betretet auch dieses, um im Anfangsdungeon zu landen. Hier nun durchquert wiederum die Tür `to the realms above` und geht weiter in die Stadt zu Khelben. Berichtet diesem von eurem Abenteuer, erhaltet eine Belohnung und einen weiteren Auftrag.

8. Mission

Ihr erfahrt, dass der Kontakt zu einem unterirdischen Zwergentempel abgebrochen wurde und dies wahrscheinlich mit Untoten zusammenhängt. Diesem Gerücht sollt ihr nachgehen.

Betretet also das Dungeon, fahrt nach unten, betretet den grossen Raum mit den vielen Ausgangsmöglichkeiten und durchquert die Tür `to the realms below`. Betretet dahinter den Teleporter und landet im nächsten Bereich. Dort dreht euch nach rechts und nähert euch dem Gitter, neben dem geschrieben steht `Temple of Clangeddin`. Öffnet und durchquert das Gitter, betretet das dahinter befindliche Portal und landet im Tempel.

Hier nun dreht euch zuerst nach links und nähert euch der Wand. Hier hängt nämlich ein Schild, auf das ihr mit einer Waffe schlagen müsst - auf diesem Wege öffnet sich die Tür. Betretet den Gang und den nächsten Bereich. Umgeht hier den Rundgang, bis ihr euch genau gegenüber der Eingangstür befindet. Hier findet ihr eine weitere Tür in der Aussenwand, die ihr durchquert. Geht hier weiter in den übernächsten Raum und findet in der Luft schwebend eine **Zwergenwaffe** (eine von zwei) - sammelt diese ein. Kehrt nun zurück in den Rundgang, dreht euch nach rechts, geht bis zur Wand und durchquert die rechte Tür. Geht vor bis zur Wand und betätigt dort rechts das Schildsymbol. Neben euch öffnet sich die Wand und gibt ein Portal frei, das ihr betretet.

So findet ihr euch in einem neuen Abschnitt und auf einem Dachbalken stehend wieder. Nehmt vor euch die **2. Zwergenwaffe** auf und lasst euch

nach unten fallen. Besiegt im unteren Raum ein paar Skelette und durchquert die Tür. Folgt dem Gang und klettert am Ende eine Leiter nach oben. Oben angekommen geht vor und durchquert die rechte Wand (Illusion). Ihr findet euch in einem Heilraum wieder, in dem sich ausserdem an der Wand zwei Schilde befinden. Nähert euch beiden Schilden und es wird automatisch eine Zwergenwaffe in jedes Schild eingesetzt. Verlasst diesen Raum nun durch die Tür, bekämpft ein paar Feinde und durchquert das nächste Gitter. In einem kleinen Abschnitt zwischen zwei Gittern stehend wendet euch sogleich nach rechts und durchquert die Illusionswand. In einer Nische findet ihr dort einen Hebel, der betätigt wird. Durchquert nun auch die Illusionswand auf der anderen Seite und betätigt einen zweiten Hebel.

Kehrt nun in den Raum zurück, aus dem ihr eben gekommen seid und bemerkt, dass sich links und rechts eine Wand geöffnet hat. Folgt nun also dem linken Gang und öffnet die Tür (diese wurde durch das Einsetzen der Zwergenwaffe aufgeschlossen). Folgt dahinter dem Rundgang und sucht die kleinen Nischen ab, um in den Besitz eines **Goldschlüssels** und eines **Flugtrankes** zu gelangen. Verlasst diesen Bereich dann wieder, wendet euch in dem grösseren Raum nach rechts und durchquert die beiden Gittertore. Im nächsten Raum entdeckt ihr genau vor euch ein Schild, das an der Wand hängt - nähert euch diesem und betätigt es - dadurch wird eine Wand im linken oberen Teil dieses Raumes weggefahren. Nehmt nun den Flugtrank zu euch und fliegt zu eben dieser Stelle in der Wand (fliegen könnt ihr, indem ihr die Einfügen- oder Entfernentaste betätigt). Nachdem ihr also die richtige Stelle gefunden habt (linke obere Ecke - kleine Vertiefung), fliegt dort hindurch (Illusion) und findet hinter einem Gitter einen Schalter, den ihr betätigt.

Kehrt danach erneut zurück in den unteren Teil des Raumes und findet nun, unterhalb des vorher manipulierten Schildes ein Loch im Boden, das ihr hinuntersteigt. Folgt dort dem Gang und öffnet die nächste Tür mit Hilfe des Goldschlüssels. Im nächsten grossen Raum tötet ein paar Untote und sucht anschliessend die Nische auf der linken Seite auf. Die hintere Wand dieser Nische lässt sich durchqueren (Illusion) und ihr findet dort einen Schalter. Dessen Betätigung öffnet die beiden Gitter im grossen Raum, die ihr nun durchqueren könnt. Dahinter steht ein Lich, den ihr durch schnelle Schlagfolgen killt. Eure Aufgabe hier wäre erledigt und ihr kehrt zurück in die Stadt.

Sucht dort den Tower auf und spricht mit Khelben - Belohnung und neuer Auftrag.

9. Mission

Die Sache mit dem Zwergentempel und den Untoten ist immer noch nicht geklärt, bedarf also weiterer Untersuchungen.

Kehrt dazu zurück in das Dungeon und geht in den grossen Raum - durchquert dort die Tür mit der Aufschrift `to the realms below`. Betretet dahinter den Teleporter und sucht im nächsten Bereich den linken Gang auf (`we are the shadows that stalk the night...`). Öffnet das Gitter und betretet das rote Portal.

Ihr landet in einem Raum, wo ihr erst einmal ein paar Feinde besiegen müsst. Folgt dann dem Gang nach links und findet dort ein paar Nischen. In den hinteren beiden Nischen findet ihr jeweils einen Schalter, den ihr betätigt - dadurch werden Fallen deaktiviert. Folgt dann dem weiteren Gang um die Ecke und bis zum Ende hin. Biegt jetzt nach links ab und durchquert am Ende die linke Tür. Geht in den nächsten Raum und spricht dort mit der Zauberin (1, 2, 2) - ihr erhaltet einen Auftrag. Kehrt also zurück auf den Gang und durchquert dort gleich die linke Tür. In dem nächsten Raum werdet ihr von ein paar Zauberern überrascht, die mit Feuerbällen auf euch schießen - killt diese schnell und aus der Nähe. Kehrt nach eurem Sieg zurück zu der Zauberin, die euch den Auftrag erteilt hat und spricht sie nochmals an - diesmal erhaltet ihr als Dank einen **Violet Gem Schlüssel**.

Verlasst nun den Raum wieder und betretet den vor euch liegenden Gang. Öffnet das Gitter am Ende mit Hilfe des Schlüssels und betretet den nachfolgenden Bereich. Ihr landet schliesslich in einem grösseren Bereich, der von einer Riesenspinne bewacht wird und von dem aus mehrere Gänge abführen. Betretet den dritten Gang auf der linken Seite, folgt diesem und biegt bei der ersten Möglichkeit gleich wieder nach rechts ab. Geht vor und springt am Ende nach unten in den Raum mit dem Lavastrom. Tötet dort die Spinne und überquert die Lava mit Hilfe des Holzsteges. Geht den weiter führenden Gang entlang und öffnet die vor euch befindliche Tür. In dem dahinter liegenden Raum trifft ihr auf einen Zauberer und findet im hinteren Teil ausserdem einen **Goldschlüssel**.

Mit diesem Schlüssel im Gepäck kehrt zurück in den Raum mit dem Lavastrom, überquert diesen und dreht euch auf der anderen Seite nach links. Geht an die Wand ran, dreht euch nach rechts und durchquert hier die

Illusionswand. Folgt dem langen Gang bis in einen grösseren Raum und springt dort in den unteren Bereich. Tötet die Spinnen und folgt hier dem einzig möglichen Gang. Öffnet dort die Tür mit Hilfe des Goldschlüssels und folgt dem Gang weiter in einen Bereich, von dem aus mehrere Wege abführen. Wählt hier den Pfad genau vor euch und folgt diesem bis vor den nächsten Raum. Bevor ihr diesen betretet, dreht euch nach links und betretet die Wand, die sich als Illusion entpuppt. In der kleinen Nische dreht euch nach rechts und entdeckt links eine Holzplanke, zu der ihr springen müsst. Überquert die Planke und steigt am Ende die Leiter nach oben. Dort findet ihr schliesslich auf einer kleinen Plattform ein **Spinnenstück**.

Nachdem ihr dieses an euch genommen habt, springt zurück auf den Steinweg inmitten der Lava und folgt diesmal dem Weg nach links. Geht nun immer geradeaus, bis ihr wieder in dem Bereich mit den vielen Gängen landet. Dreht euch dort nach rechts und verlasst diesen Abschnitt durch die Tür. Kehrt nun zurück zu dem Portal, das euch in das Anfangsdungeon bringt und sucht Khelben im Tower auf.

Holt euch die Belohnung und den nächsten Auftrag ab.

10. Mission

Khelben trägt euch auf, euch die ganze Sache noch ein bisschen genauer anzuschauen. Ferner sollt ihr eine Festung der Drows lokalisieren und zerstören.

Macht euch also auf den Weg ins Dungeon und sucht die unteren Reiche auf. Durchquert hier nochmals das Gitter, durch das ihr auch für euere letzte Aufgabe gehen musstet (`we are the shadows that stalk the night...`). Betretet das dahinter liegende Portal und landet im nächsten Bereich. Folgt hier nun dem Gang soweit, bis ein Weg nach links führt. Folgt diesem und biegt dann nach rechts ab. Ihr landet schliesslich in dem Raum, von dessen linker Wand ein Wasserfall herunter fliesst. Betretet diesen Wasserfall und landet eine Etage tiefer. Geht hier weiter nach rechts und durch das Portal.

Im nächsten Bereich verlasst den ersten Raum sogleich wieder durch die Tür, um im nächsten Raum zu landen. Dort findet ihr vier Säulen, von denen die zwei vorderen auf der Rückseite mit Leitern versehen sind. Steigt diese Leitern nach oben und findet jeweils einen Schalter (insgesamt also zwei), die ihr betätigt - dadurch werden im unteren Raum die beiden Türen aufgeschlossen. Verlasst den Raum jetzt durch die zweite Tür und findet im nächsten Raum eine Heilstätte. Verlasst diesen Raum und betretet den

nächsten, wo ihr euch schnell einem Zauberer nähern müsst, um diesen aus der Nähe zu töten. Tretet dann hinter dem Zauberer in die Wand (Illusion) und findet dahinter ein Portal, das euch in einen neuen Bereich bringt.

Dort entdeckt ihr eine Brücke, von der aus ihr nach links hinunter springt. Im unteren Bereich des Raumes tötet alle Zauberer und Wachen und nehmt das hier befindliche **Spinnenstück** an euch (merkt euch diesen Raum, da ihr gleich hierher zurück kehren müsst!). Nun könnt ihr hier in der Umgebung noch die anderen Feinde killen, oder euch gleich auf den Weg in die Stadt begeben, da diese Mission erfüllt wäre.

Khelben belohnt euch und belegt euch mit einer neuen Aufgabe.

11. Mission

Da die Festung der Drows immer noch steht, müsst ihr euch nun daran machen, diese zu zerstören.

Kehrt dazu wieder zurück in den Raum, in dem ihr gerade die Zauberer erlegt und das Spinnenstück aufgesammelt habt (durch den Wasserfall und die Portale). In diesem Raum befinden sich drei gläserne Türen. Durchquert die mittlere dieser drei Türen und findet euch vor drei Gittertoren stehend wieder. Durchquert das rechte Gitter und betretet das dahinter liegende Portal.

Ihr findet euch in einem grösseren Raum wieder, in den ihr runterspringen solltet. An einer Wand dieses Raumes befindet sich ein Wasserfall, den ihr durchquert. Es offenbart sich so eine Illusionswand, hinter der sich ein Schalter befindet - betätigt diesen. Dadurch öffnet sich das Gitter in diesem Bereich und ihr könnt dieses nun durchqueren. So findet ihr euch in einem Abwasserkanal wieder, dem ihr bis zum zweiten Gang auf der rechten Seite folgt. Diesen Gang nun geht ihr bis zum Ende durch. Findet euch dann vor einer Leiter stehend wieder. Steigt ihr die Leiter nach oben, entdeckt ihr in einem grösseren Raum einen Zauberer und eine Heilstätte. Wendet ihr euch hingegen vor der Leiter stehend nach rechts und durchquert die Wand hinter dem Wasserfall (Illusion), bemerkt ihr einen Geheimgang. Folgt diesem um die Ecke und findet euch vor einem Abgrund wieder. Auf der anderen Seite des Abgrundes befindet sich ein Zauberer, Orks und ein Spinnenstück. Diesen Abgrund nun könnt ihr überfliegen (mit Hilfe eines Flugtrankes). Ihr könnt aber auch links an der Wand (hinter dem Abgrund) einen Schalter mit einer Fernwaffe anschiessen oder mit einem Zauberspruch bearbeiten, um eine Brücke erscheinen zu lassen, die über den Abgrund führt. Befindet ihr

euch also auf der anderen Seite des Abgrundes tötet den Zauberer und nimmt das **Spinnenstück** an euch.

Der Auftrag wäre erledigt und ihr macht euch auf dem altbekannten Weg auf die Rückreise in die Stadt und zu Khelben. Dieser überreicht euch eine kleine Belohnung und berichtet euch von einem weiteren Problem.

12. Mission

Ihr sollt diesmal den Anführer der Diebe finden und diesen ausschalten.

Kehrt vorerst in den unteren Dungeonbereich (*to the realms below*) und sucht dort auf der linken Seite eine Rampe auf, die nach oben führt (*to the depths below*). Durchquert hier die Tür und betretet den dahinter liegenden Teleporter, um so in einen neuen Bereich zu gelangen. Hier steigt das Wasser nach oben und wendet euch nach links. Geht ein Stück zurück, nach rechts und findet euch vor einem Gitter wieder an dem steht *home of Xabash...* - durchquert dieses Gitter und betretet das dahinter befindliche Portal, um so im nächsten Abschnitt zu landen.

Rennt hier gleich durch die rechte Wand (Illusion), genau neben euch, um den Feuerstrahlen eines Beholders zu entkommen. Findet dahinter eine Nische mit einem Schalter, den ihr betätigt. Dreht euch dann nach rechts und geht durch eine weitere Illusionswand, um den nächsten Hebel zu finden - betätigt diesen *zweimal*. Kehrt dann zurück in den Anfangsgang und durchquert nun die gegenüber liegende Wand, die sich ebenfalls als Illusion entpuppt. Dahinter folgt ihr dem Gang nach vorne und rechts, wo ihr den dritten Hebel findet - aktiviert auch diesen. Dreht euch dann um und durchquert die Wand genau hinter euch - Illusion.

Durchquert dahinter rechts die Tür und den dahinter befindlichen grossen Raum. Es geht durch die nächste Tür und den dahinter liegenden Gang entlang. Die nächste Tür führt euch in einen grossen Raum, die Haupthalle der Diebe. Dreht euch dort nun nach rechts und folgt der Wand - durchquert die *zweite* Tür auf der rechten Seite und landet in einem kleinen Gang, der von zwei Trollen bewacht wird. Tötet die Gegner und geht vor in einen kleinen Raum. Hier führt eine Leiter nach oben, der ihr folgt.

Im oberen Teil dreht ihr euch um und besiegt einen Beholder. Beachtet dann den Wasserfall in diesem Abschnitt und schaut, vor dem Wasser stehend, nach oben. Ihr bemerkt einen Gang, der oberhalb des Wasserfalls weiterführt. Nehmt nun einen Flugtrank zu euch (Potion of Flying) und fliegt in diesen hohen Gang hinein. Folgt dort dem kurzen Pfad und tötet einen

Dieb - ihr erhaltet einen **Goldschlüssel**. Durchquert dann die hier befindliche Tür und trifft auf den Beholder Xabash, den König der Diebe, den ihr im Zweikampf besiegen müsst (nähert euch schnell dem Feind und hackt auf in ein). Nach seinem Ableben erhaltet ihr einen **Violet Gem Schlüssel**. Der Auftrag wäre erledigt und ihr könnt euch auf den Rückweg in die Stadt und zu Khelben begeben.

Der Mann belohnt euch und teilt euch den nächsten Auftrag mit.

13. Mission

Ihr sollt einen jungen Mann namens Ashborn finden.

Sucht also das Dungeon auf, geht in den unteren Abschnitt (realms below) und von dort aus noch eine Etage tiefer (depths below). Dort geht nach oben, wendet euch nach links, geht rechts weiter und eine Rampe nach oben. Findet dort ein Gitter, das in den `Garden of the Drow` führt - durchquert dieses und betretet das dahinter befindliche Portal.

Ihr landet in einem kleinen Vorgarten. Umgeht hier das Beet in der Mitte und durchquert die Tür gegenüber des Portals. Im Gebäude folgt dem Gang nach vorne, wendet euch nach rechts und geht bis vor eine Tür. Wendet euch nach links und durchquert die dort befindliche Tür, um in der Küche zu landen. Durchquert die gegenüber liegende Tür und landet in einem kleinen Raum, um den eine Mauer gezogen ist. Tötet hier die Monster und springt dann über die Mauer. Folgt hinter der Mauer dem Weg nach links und findet in einer Nische den **silbernen Schlüssel**.

Kehrt nun zurück in die Küche (wiederum über die kleine Mauer springen) und verlasst diese durch die Tür, die in den Gang führt. Dreht euch auf dem Gang stehend nach rechts und geht bis zum Ende durch - durchquert dort die Tür auf der rechten Seite. Folgt dem dahinter befindlichen Gang, bis ihr rechts eine Tür bemerkt - durchquert diese. In dem dahinter liegenden Raum kümmert euch um die Kisten, die in der rechten Ecke stehen und zerschlagt diese. So entdeckt ihr an der hinteren Wand einen Schalter, den ihr betätigt - eventuell öfters. So öffnet sich unter euren Füßen eine Klappe, die einen Gang freilegt, der nach unten führt.

Folgt diesem Gang hinab bis vor eine Tür und durchquert diese. Im nächsten Raum erwartet euch ein Drache, der Feuerbälle spuckt - weicht diesem am besten aus. Auf der linken Seite dieses Raumes findet ihr hinter ein paar Kisten (diese zerschlagen) einen **Gartenschlüssel**. Auf der rechten Seite schwebt ein **Spinnenstück**, das ihr aufnehmen müsst.

Ihr könnt den Raum nun wieder verlassen, nach oben gehen und zurück in den oberen Raum kehren (solltet ihr die Rampe, die nach unten führt nicht verlassen können, betätigt einfach nochmals den Schalter an der Wand). Verlasst diesen Raum, dreht euch nach rechts und durchquert die dortige Tür. Im nächsten Raum wendet euch nach links und folgt dem Raum, bis ihr rechts von euch ein Gittertor bemerkt - durchquert auch dieses. Findet euch alsdann in einem grossen Raum wieder, dem ihr gleich zur Mitte hin folgt. Dort nämlich befinden sich die Überreste von Asborn. Nehmt euch die **Kristallrose** mit, die sich hinter der Leiche befindet und verlasst das Haus und den Garten wieder durch das Portal.

Kehrt zurück in die Stadt und berichtet Khelben von euren Abenteuer. Es gibt eine weitere Belohnung und den nächsten Auftrag.

14. Mission

Es gilt nun, ein paar Spectators, die die Stadt bedrohen zu finden und auszulöschen.

Kehrt dazu erneut in den untersten Abschnitt des Dungeons zurück (realms below, depths below) und folgt dort dem Verlauf des Wassers nach oben. Biegt dann nach links ab und steigt rechts die Rampe nach oben in Richtung Garten. Betretet diesmal aber nicht den Gartenabschnitt, sondern geht daran vorbei und weiter nach links. Ihr kommt so vor das nächste Tor, das zu Ibbalars Realm führt - durchquert das Tor und betretet das Portal, um euch der neuen Aufgabe zu stellen.

Ihr steht vor drei Rampen. Geht die vor euch liegende Rampe nach oben und bemerkt in dem nächsten grossen Raum genau in der Mitte einen Teleporter. Betretet diesen, um im Obergeschoss des Gebäudekomplexes zu landen. Hier stösst ihr sogleich auf Beholder, die euch beschiessen. Nähert euch diesen Biestern am besten möglichst schnell und schlägt auf die Viecher ein. Ihr könnt hier nun den Raum auf der rechten Seite betreten. Im Innern dieses Raumes trifft ihr auf ein paar Beholder und Ibbalar. Ihr könnt all die Typen in diesem Raum töten, oder das Zimmer schnell wieder verlassen, da euch diese Gegner schwer zu schaffen machen - ihr braucht sie nicht zu killen. Sucht nun den Raum auf der anderen Seite dieses Bereiches auf und trifft auf weitere Beholder - tötet diese und betretet dann den linken der beiden Räume. Hier befindet sich ein Glasbehälter, in dem das nächste Spinnenstück auf euch wartet. Schlagt die Scheibe des Glasbehälters mit

einer Waffe ein (dazu ein bisschen nach oben zielen) und entnimmt dem Innern das **Spinnenstück**.

Verlasst dann die beiden Räume wieder und durchquert im Freien die rechte Tür. Folgt der Rampe nach unten und springt hinab in den unteren Teil des Gebäudes. Unten gelandet dreht euch nach rechts und durchquert die dort befindliche Tür (`Dining Room, Ball Room`). Geht bis zum Ende des Ganges durch und öffnet die vor euch liegende Tür. Folgt dem Gang dahinter um die Ecke und findet am Ende der Rampe ein Gittertor, das ihr durchquert. Im nächsten Raum tötet die Beholder und die Ghouls und findet auf der linken Seite mitten im Raum ein weisses Portal, das ihr betretet. Ihr werdet so in einen kleinen Raum befördert, der von Beholdern bevölkert wird. Wollt ihr euch nicht lange mit den Biestern rumärgern, dreht euch schnell nach rechts und nähert euch dem Steinholder, der sich zwischen einem lebenden Beholder und Ibbalar befindet. Schlagt auf diesen Steinholder ein, um ihn zu vernichten und verlasst diesen Bereich schnell wieder durch das Portal.

Eure Aufgabe hier wäre erledigt und ihr könnt das Gebäude verlassen. Macht euch auf den Rückweg in die Stadt und berichtet Khelben von euren Fortschritten. Erhaltet die Belohnung und euren letzten Auftrag.

15. Mission

Euch wird aufgetragen, das Flammenschwert zu erobern.

Kehrt dazu in den untersten Bereich des Dungeons, folgt dem Wasserlauf und dreht euch am Ende nach rechts - durchquert das Gitter mit dem Spinnensymbol, um im letzten Abschnitt zu landen.

Tötet in diesem ersten Raum alle Gegner, woraufhin sich die gegenüber liegende Tür öffnen lässt. Den nächsten Raum solltet ihr *schnell* mit Hilfe der Brücke überqueren, um den Angriffen der vielen Zauberer zu entgehen. Durchquert auch hier die gegenüber liegende Tür und landet in einem Altarraum. Um diesen Altarraum verteilt findet ihr an den Wänden insgesamt 7 Inschriften, denen ihr euch nähert. So werden automatisch all eure aufgesammelten Spinnenteile in diese Inschriften eingesetzt. Öffnet sich eine Tafel nicht, habt ihr irgendwo in einem Dungeon eines der Stücke vergessen - schaut in diesem Fall nochmals in der Lösung nach und besorgt euch das Teil. Habt ihr also alle sieben Teile eingepasst (ein Teil befindet sich schon in einer Nische), öffnet sich im Steinblock, der in der Mitte des Raumes

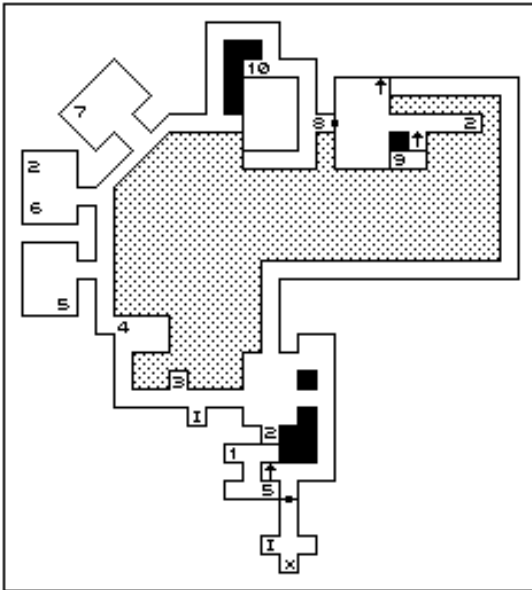
steht eine Seite und ihr könnt den Block betreten und über eine Leiter hinuntersteigen.

Im unteren Bereich befindet sich das **zusammengesetzte Spinnenstück**, das ihr nun an euch nehmen könnt. Verlasst diesen Bereich und den Altarraum wieder und kehrt zurück in den Anfangsraum (dort, wo ihr alle Feinde killen musstet). Links und rechts des Portals befinden sich zwei Türen, von denen ihr eine beliebige durchquert. Folgt dahinter der Rampe und trifft oben auf den ersten von Lolths Gefolgsleuten. Gebt diesem beliebige Antworten, dreht euch um und steigt die Rampen weiter nach oben. Öffnet oben angekommen eine Tür und folgt dem Gang bis vor das nächste Gittertor. Durchquert auch dieses, trifft dahinter auf die nächste Gefährtin Lolths und lasst diese ebenfalls ausser Acht.

Geht weiter vor die nächste Tür, die sich nur öffnen lässt (dazu öftes anklicken), wenn ihr euch im Besitz des zusammengesetzten Spinnenstückes befindet. Betretet den dahinter liegenden und den nächsten Raum und landet endlich im Endzimmer. Nähert euch dort dem Spinnengetier und sprecht dieses an. Es folgt eine kurze Sequenz und ein weiteres Gespräch. Danach geht's ans Eingemachte und es folgt ein sehr schwerer Kampf. Zu dem grossen Spinnentier gesellen sich noch ein par Krieger, die euch umzingeln, während die Spinne aus der Entfernung mit Feuerbällen auf euch schiesst. Versucht, so gut wie möglich den Feuerbällen auszuweichen und besiegt erst die Krieger.

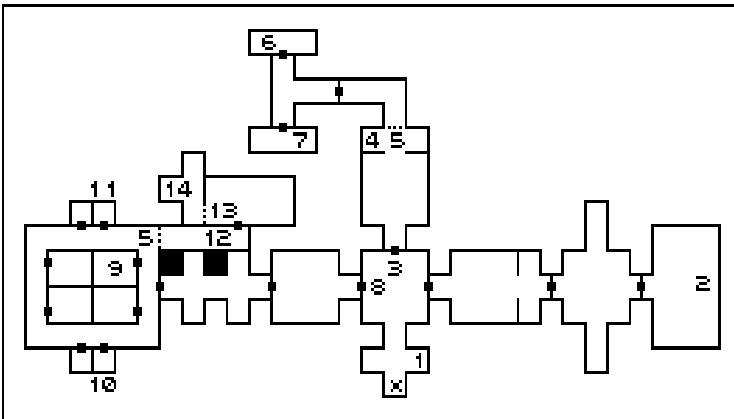
Sind diese aus dem Weg geräumt, bearbeitet den Endgegner aus der Entfernung mit Fernwaffen und Zaubersprüchen. Versucht immer, dem Feind und dessen Zaubersprüchen auszuweichen (in Bewegung bleiben) und haltet viel Abstand. Habt ihr ihn schliesslich besiegt, wird das Flammenschwert zerstört und Waterdeep wäre befreit.

Karten



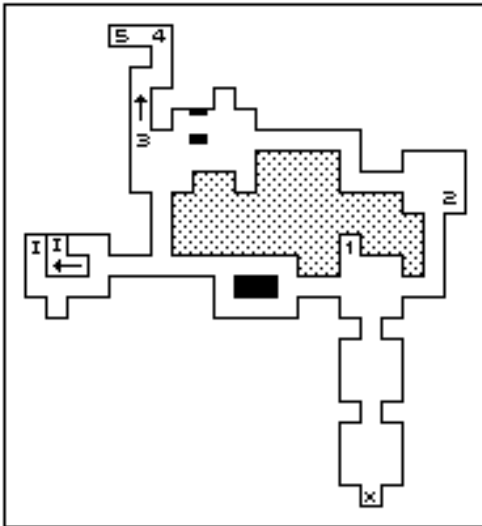
Mission 1

- X) Startpunkt
- I) Gegenstände
- 1) 4 Hebel
- 2) Kobold ansprechen
- 3) Zauberstab
- 4) Kisten zerschlagen
- 5) Kurzsword
- 6) Heilstelle
- 7) Rüstung + Edelsteine
- 8) Hebel zu Öffnen des Gitters
- 9) Hebel betätigen



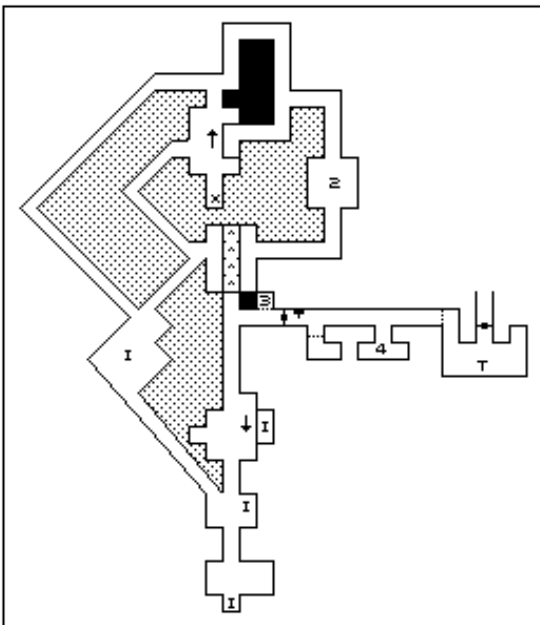
Mission 2

- 1) Rastplatz
- 2) Skelettschlüssel
- 3) Tür mit Schlüssel öffnen
- 4) Kupferschlüssel
- 5) Totenkopf an Wand drücken - Geheimgang
- 6) Darts und Keule
- 7) Trank + Schriftrolle
- 8) Tür mit Schlüssel öffnen
- 9) Kettenhemd
- 10) Wurfdolch
- 11) Langsword
- 12) Nachricht - Gitter öffnen
- 13) Wand durchgehen
- 14) Spinnenstück



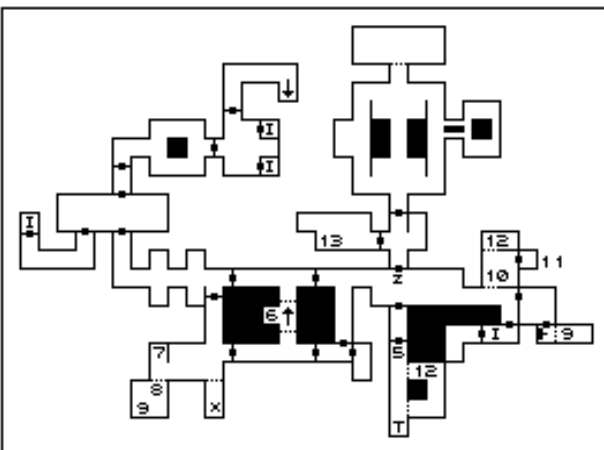
Mission 3

- 1) Dietriche
- 2) Typ ansprechen
- 3) Leiter nach oben
- 4) Maske an der Wand
- 5) Portal in den 2. Abschnitt



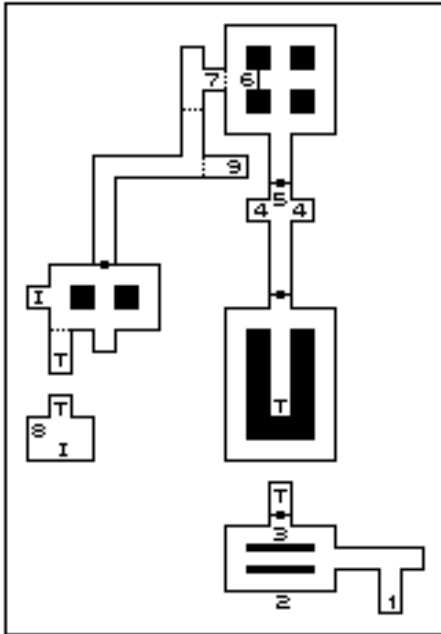
Mission 4/1

- 1) Ankunft von Punkt 5 - Mission 3
- 2) Heilstätte
- 3) Hebel öffnet Gitter
- 4) Gegenstände. Krieger hat schwarzen Schlüssel



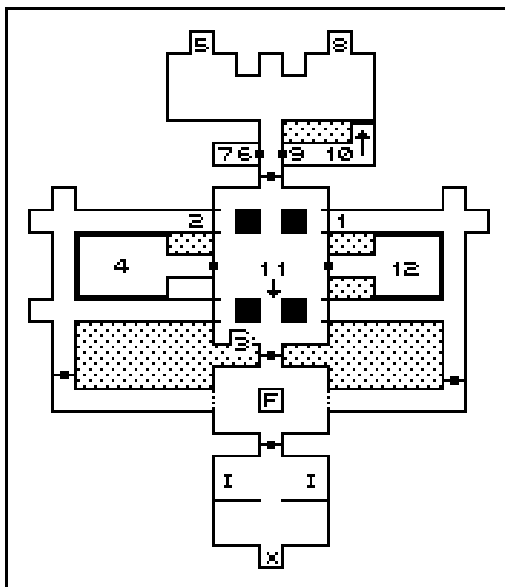
Mission 4/2

- 5) Tür mit Schlüssel öffnen
- 6) Leiter hoch - oben Hebel bet.
- 7) Hinter Truhen Hebel - öffnet Wand 8
- 8) Heilstätte
- 9) Hebel öffnet Wand 10
- 11) Hebel öffnet Wand 12
- 12) Black Onyx Schlüssel
- 13) Loch zum 3. Teil



Mission 4/3

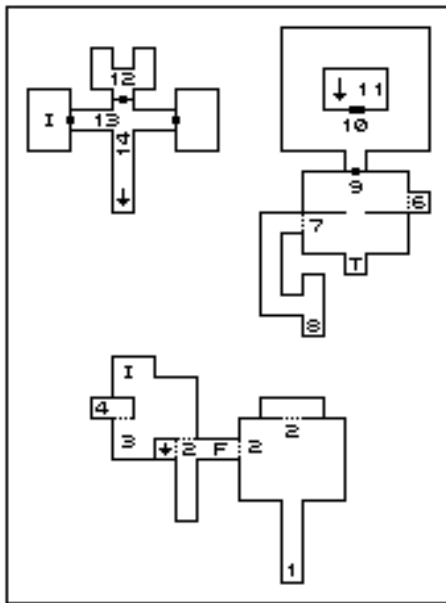
- 1) Ankunft von Punkt 13 - Teil 2
- 2) Schalter öffnet Gitter bei 3
- 4) 2 Masken öffnen Tür 5
- 6) Rote Maske öffnet Tür 7
- 8) Oberdieb - Dokument
- 9) Teleport in den oberen Bereich des Dungeons



Mission 5/1

- 1) Rüberspringen & Hebel betätigen
- 2) Rüberspringen und Hebel betätigen
- 3) Hebel hinter Illusionswand öffnet Tür
- 4) Heilstätte
- 5) Hebel öffnet kurz Tür 6
- 7) Hebel lässt Rampe 11 hinunter fahren
- 8) Hebel öffnet Tür 9
- 10) Bronze Schlüssel. Dahinter Gitter - muss mit Ankh geöffnet werden
- 11) Rampe in unteren Bereich
- 12) Schalter öffnet Wand bei 13 (Tür hier hinein mit Schlüssel öffnen. Holt euch in diesem Bereich den Ankh)

hier hinein mit Schlüssel öffnen. Holt euch in diesem Bereich den Ankh)

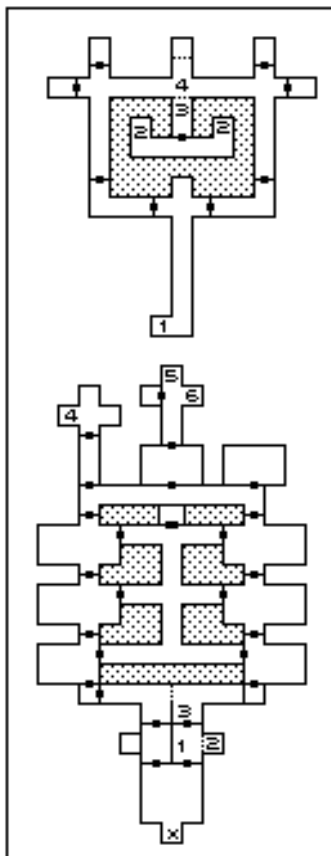


Mission 5/2

- 1) Ankunft von Rampe Teil 1
- 2) Geheimgtüren. Vorstellen und A-Taste bet.
- 3) Auf Plattform - Red Gem Schlüssel
- 4) Heilstätte
- 5) Gitter mit Ankh öffnen (siehe Punkt 10 im 1. Teil)
- 6) Oben Hebel bet. - öffnet Wand bei 7
- 8) Hebel öffnet Tür 9
- 10) Tür mit Waffe einschlagen
- 11) Wandbild anklicken - Boden geht auf
- 12) Heilstätte und Ausgang
- 13) Säule anklicken - Knopf anklicken -

Rampe fährt hinunter

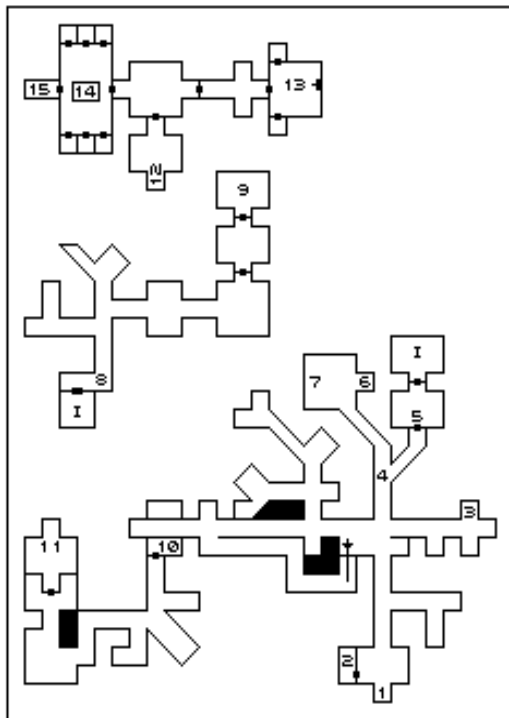
- 14) Unterer Raum - Frau ansprechen - Skarabäus



Mission 6/1

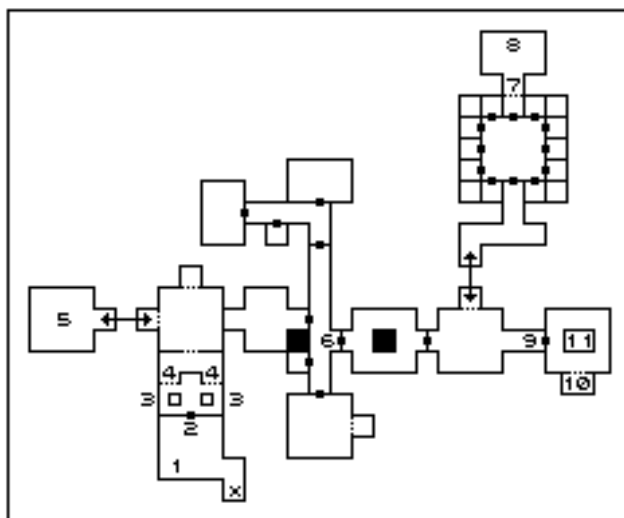
- 1) Schalter öffnet 2
- 2) Hebel öffnet 3
- 4) Monster hat Red Gem Schlüssel
- 5) Frau ansprechen - Hinweis
- 6) Auf Gitter gehen - Abgang in den Kanal

- 1) Ankunft von Punkt 6 - untere Karte
- 2) Zum oberen Teil des Prison
- 3) Hebel betätigen - lässt Loch bei 4 entstehen. Runtersteigen und rotes Portal betreten - nächster Bereich.



Mission 6/2

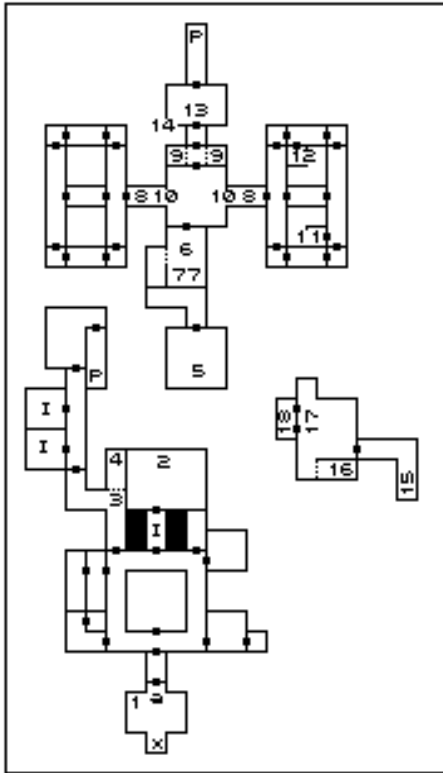
- 1) Ankunft von Punkt 4 im 2. Teil
- 2) Leute befreien - Erfahrungspunkte
- 3) Leiter nach oben steigen - Goldschlüssel und Heilstätte
- 4) Hebel öffnet Gitter 5
- 6) Hebel öffnet Gitter am Boden bei 7
- 8) Ankunft von oben
- 9) Spinnenstück
- 10) Von der Brücke springen
- 11) Portal
- 12) Ankunft von Portal 11
- 13) Heilstätte - Symbol anklicken
- 14) Runterfallen und dort mittl Hebel bet.
- 15) Portal in neue Ebene und raus



Mission 7

- 1) Hebel hinter Wasser öffnet Tür
- 2
- 3) In Säulen Schalter - öffnen Durchgänge 4
- 5) Schädelsschlüssel
- 6) Tür mit Schlüssel öffnen
- 7) Geheimtür (-wand) öffnen
- 8) Magischer Gold Schlüssel
- 9) Tür mit Schlüssel öffnen
- 10) Hebel betätigen - öffnet Loch im Boden bei 11. Runter und dem

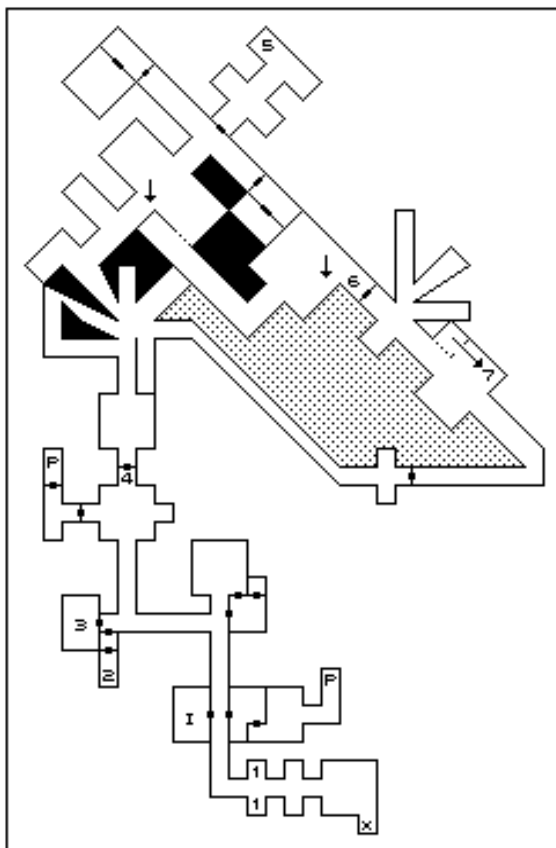
Gang folgen - Mykruls Zauberstab



Mission 8

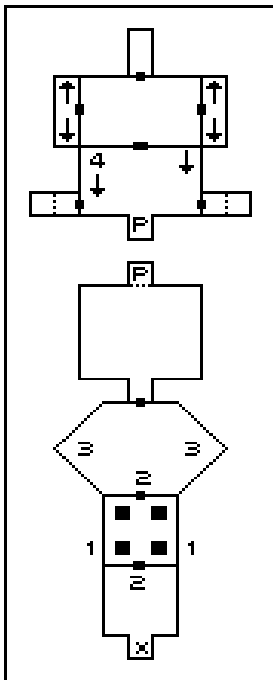
- 1) Auf Schild schlagen - öffnet Tür 2
- 2) Zwergenschwert
- 3) Schild an Wand öffnet Wand
- 4) Portal zum 2. Zwergenschwert
- 5) Ankunft von Punkt 4 - runterfallen
- 6) Heilstätte und 2 Schilde
- 7) Schilde - hier die Zwergenwaffen einsetzen. Öffnen Türen bei 8
- 9) Knöpfe öffnen Wände bei 10
- 11) Goldschlüssel
- 12) Flugtrank
- 13) Schild (Hebel) betätigen
- 14) Unterhalb der Decke die Illusionswand durchfliegen - dahinter den Hebel betätigen
- 15) Ankunft von Loch im Boden bei 13
- 16) Hebel betätigen - öffnet Gitter bei 17

18 Lich - Endgegner



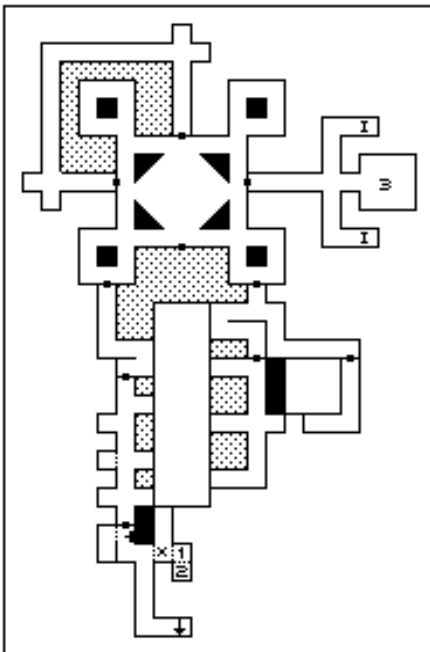
Mission 9

- 1) Schalter deaktivieren die Fallen
- 2) Frau ansprechen - Auftrag und Schlüssel
- 3) Alle Gegner töten - Auftrag
- 4) Tür mit Schlüssel öffnen
- 5) Goldschlüssel
- 6) Tür mit Schlüssel öffnen
- 7) Spinnenstück



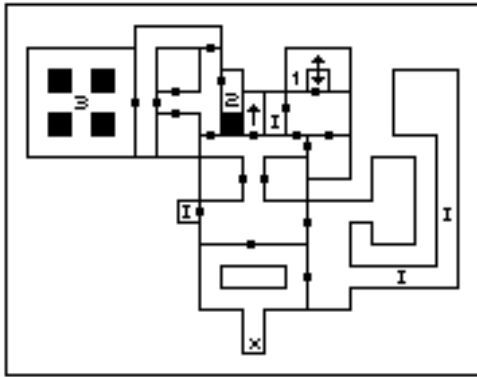
Mission 10

- 1) Leiter nach oben steigen und dort 2 Hebel bet. - öffnet Türen bei 2
- 3) Heilstätte
- 4) Springt hier links oder rechts runter und killt dort die Zauberer. Ausserdem befindet sich hier ein Spinnenstück



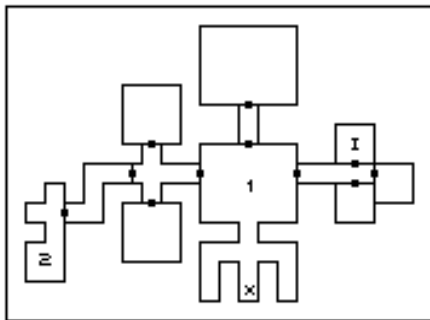
Mission 12

- 1) Hebel betätigen - Wand weg
- 2) Hebel zweimal betätigen - Fallen aus
- 3) Leiter hochsteigen. Oben angekommen rundrehen und über Wasserfall fliegen



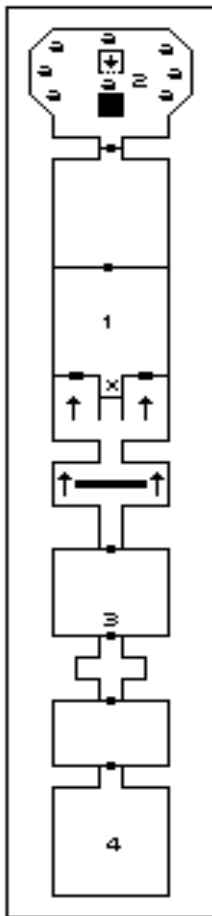
Mission 13

- 1) Silberschlüssel
- 2) Hier den Schalter bet. und der Boden öffnet sich. Runtergehen und in Raum Schlüssel und Spinnenstück finden
- 3) Ashborns Reste und Kristallrose



Mission 14

- 1) Teleport nach oben
- 2) Portal zu Ibbalar und Steinbeholder



Mission 15

- 1) Alle Monster töten - Tür auf
- 2) Allen Symbolen nähern und Spinnenteile einsetzen. Dann runter (Mittelblock) und ganzes Spinnenstück holen
- 3) Tür mit ganzem Spinnensymbol öffnen
- 4) Endgegner und Flammenschwert