

Hilfe in dunklen Zeiten

Neverwinter Nights Schatten von Undernzeit

Sie stehen kurz vor der Abenteurer-Abschlussprüfung, als Ihr Meister einem hinterhältigen Anschlag zum Opfer fällt. Unsere Komplettlösung hilft dabei, die Täter zu bestrafen und das Geheimnis der fliegenden Städte zu erforschen.

Während zeitgleich in Niewinter eine tödliche Pest wütet, müssen Sie sich in Biowares Rollenspiel-Addon zu Neverwinter Nights mit einer fiesen Medusa auseinander setzen. Damit Sie sich in den vielen Kerkern und Höhlen nicht verlaufen, stellen Ihnen die erfahrenen GameStar-Helden wertvolle Abenteurerkarten zur Verfügung. Für Einsteiger empfehlen wir die Lektüre der allgemeinen Tipps zu Neverwinter Nights in Ausgabe 10/2002 oder unserer Tipps-Bibel.

Kapitel 1

Drogans Haus

Was passiert im Erdgeschoss?

TIPP 1: Der Held nimmt seine Habseligkeiten aus der Truhe und tritt anschließend in den Gang. Hier unterhält er sich mit den drei anderen Schülern über die anstehende Abschlussprüfung. Plötzlich hören die vier Kampfgeschrei aus dem Erdgeschoss. Mit ihren Ringen teleportieren sie sich mitten ins Schlachtgetümmel. Der feindliche Kobold-Anführer vergiftet Ihren Meister Drogan mit einer merkwürdigen Substanz. Nicht einmal die Harfnerin Ayala Windspeer, die den Schülern im Kampf hilft, kann das Gift neutralisieren.

Welche Rolle spielt Ayala?

TIPP 2: Der verletzte Meister beauftragt Ihren Charakter damit, die Kobolde zu verfolgen und die gestohlenen Artefakte wiederzubeschaffen. Ayala bittet Sie, den örtlichen Heiler aufzusuchen und dort Heilkräuter gegen das Gift zu besorgen. Zusätzlich erhalten Sie im Gespräch mit Ayala nützliche Informationen.

Wo finde ich Ausrüstung?

TIPP 3: Nachdem sich der Held für einen der beiden Wegbegleiter entschieden hat (wir empfehlen die Diebin/Klerikerin Dor-

na), untersucht er das Haus. Im Keller treffen die Kämpen Riisi, die Elfendrachendame von Meister Drogan. Sobald Sie Riisi überredet oder ihre einfachen Rätsel gelöst haben, erhalten Sie einige Gegenstände, darunter den Schlüssel zu Drogans Kammer. Dort warten Waffen und Rüstungen auf die Abenteurer.

West-Hilltop

Was ist in der Scheune?

TIPP 4: Draußen vor der Scheune entdeckt das Helden-Duo Fußabdrücke – die dazugehörigen Kobolde finden und überwältigen Sie im Gebäude. Weiter geht es durch das Tor nach Süden in die Siedlung. Beim Kräuterhändler Farghan bekommt der Held einen Teil der Substanzen, die Ayala für Drogans Heilung benötigt.

Wie befreie ich Mara?

TIPP 5: Die übrigen Ingredienzien besitzt die Köchin Mara, die in der Taverne von Kobolden als Geisel festgehalten wird. Der Wirt Lodar berichtet vom Angriff. Durch das Versprechen, das Leben der Kobolde

zu verschonen, bewegt der Recke die Geiselnehmer zur Aufgabe. Anschließend holt er die Beeren aus der Küche und bringt alle Zutaten zu Ayala.

Ost-Hilltop

Wohin sind die Kobolde geflohen?

TIPP 6: Torias, der als Wächter bei der Halbingskarawane arbeitet, hat einige Informationen über den Verbleib der Kobolde. Nach dem Gespräch verlassen die Recken die Siedlung und begeben sich in die Hügel von Hilltop. Der Elf Ferran Valiantheart berichtet von einem Hinterhalt der Gnolle.



Ost-Hilltop:

- 1 - Hilltop,
- 2 - Halblingskarawane,
- 3 - Szaren,
- 4 - Nora Blakes Haus,
- 5 - Hilltop-Hügel,
- 6 - altes Farmhaus



Hilltop: 1 - Drogans Haus, 2 - Scheune, 3 - T. Bross/Szaren (Händler), 4 - Fiona (Schmied), 5 - Farghan (Kräuterhändler), 6 - Der blubbernde Kessel (Taverne), 7 - Gemeindehalle, 8 - Piper

Elfenkrypta

Was will Nilmaldor?

TIPP 7: Eine Spur führt in die nahe Elfenkrypta. In der obersten Ebene hausen einige Ratten. Heilung erhalten verletzte Helden von der magischen Statue, wenn sie davor beten. Auf der unteren Ebene biegen Sie vor der Barrikade nach links ab und unterhalten sich mit dem Geist von Nilmaldor. Er bietet seine Hilfe an, im Gegenzug müssen die Abenteurer alle Spinnen aus der westlichen Kammer vertreiben.

Hilltop-Hügel:

- 1 - Ost-Hilltop,
- 2 - Elfenkrypta,
- 3 - Ferran Valiantheart,
- 4 - Rumguts Höhle,
- 5 - Deekin,
- 6 - Hurst-Farm,
- 7 - Blumberg,
- 8 - Hochwald



Wie komme ich an der Barrikade vorbei?

TIPP 8: Mit dem »Einschlagen«-Befehl zertümmern die beiden Recken die Koboldbarrikade. Der nächste Gang führt nach Westen zur Spinnenkammer. Hier erledigen die Abenteurer sowohl die Krabblen als auch deren Gelege. Zum Dank verrät der Geist Informationen über einen geheimen Kontrollraum und einen Schlüssel.

Wie überquere ich die Schachbrett-Felder?

TIPP 9: Mit dem Schlüssel öffnet der Held die Ostkammer im Obergeschoss. Am Rand der Schachbrett-Bodenplatten lässt er seinen Kameraden per »Position halten«-Befehl zurück und wandert über die rot beleuchteten Bodenfliesen zur Säule. Hier nimmt er den Umhang an sich, bevor er über die Felder auf der schmalen Seite zurückkehrt. In der nun erscheinenden Truhe findet er magische Rüstungsteile.

Wo liegt die Kontrollkammer?

TIPP 10: Jetzt marschieren die Recken im Untergeschoss zum südlichen Ende des östlichen Ganges. Unterwegs suchen sie in den Überresten der gefallenen Elfenkrieger nach Schätzen. Durch die Geheimtür gelangt der Held in die von Nilmador erwähnte Kontrollkammer. Er setzt sich und seinem Begleiter einen Schutzhelm aus der Truhe auf und legt den Hebel um.

Welches Artefakt besitzt Urko?

TIPP 11: An der verschlossenen Tür überredet der Protagonist den Koboldwächter, die Tür zu öffnen. Dann befragt er den Anführer Urko über die Artefakte. Dieser verplappert sich und berichtet, dass er noch im Besitz der mumifizierten Hand sei. Der Koboldbarde Deekin soll mit einem anderen Artefakt geflohen sein.

Wie besiege ich die Koblode?

TIPP 12: Sobald die Wichte angreifen, sprintet der Held zur Druckplatte und löst damit die Gasfalle aus – dank der Schutzhelme sind unsere Abenteurer geschützt. Jetzt haut das Duo in aller Ruhe die gelähmten Koblode

de um. Danach nehmen sie die Mumienhand und den Kriegshammer an sich.

Was mache ich mit der Mumienhand?

TIPP 13: Zurück in Hilltop erklärt Ayala den Kriegern, dass die Mumienhand bei der Suche nach den übrigen Artefakten hilft. Wenn man diese vertrocknete Klaue benutzt, weist sie den Weg zu den anderen gesuchten Artefakten.

Was soll ich für Deekin tun?

TIPP 14: Der entflohene Koboldnarr Deekin hält sich im Nordosten der Hilltop-Hügel auf. Er berichtet von seinem Herrn, dem Drachen Tymofarrar. Die Helden sollen den Lindwurm besänftigen, dafür bietet Deekin das Artefakt an, das er bei seiner Flucht an sich genommen hat.

Niederberge

Wie öffne ich die vier Tore?

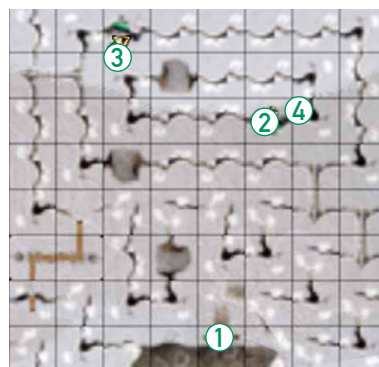
TIPP 15: Die hinterlistigen Koblode haben ihr Heim mit einer Reihe von Fallen gespickt, Vorsicht! Im Norden befinden sich vier Kammern mit unterschiedlichen Markierungen und ein Gang mit vier Toren, die ebenfalls mit Farbsymbolen gekennzeichnet sind. Betätigen Sie nacheinander jeweils den Hebel, der das dazugehörige Tor öffnet (erkennbar an den Farbsymbolen).

Wie kann mir der Meisterspringer helfen?

TIPP 16: Hinter dem letzten Tor liegen die Wohnquartiere der Koblode. Die Abenteurer nehmen den Kerkermeister den rostigen Schlüssel ab und befreien den Meisterspringer Klumph aus seiner Zelle. Dieser bietet an, den Felsen vor der Drachenhöhle zu entfernen, wenn er dafür der neue Kobold-Anführer wird.

Was wollen die beiden Koblode?

TIPP 17: Statt den Anführer Arzig im Auftrag von Klumph auszuschalten, gelingt es den Kämpfern, zwischen den beiden Streithähnen zu vermitteln. Alle einigen sich auf einen monatlichen Besuch und eine Frau



Niederberge: 1 - Hilltop-Hügel, 2 - Koboldhöhlen, 3 - Orkhöhle, 4 - Fels

für Klumph. Nun sorgt der Meisterspringer dafür, dass seine Arbeiter mit einer witzigen Methode den Felsbrocken anheben.

Drachenhöhlen

Wie helfen mir die Ochsen?

TIPP 18: Viele Koblode bewachen die Steinbrücke, die zur Drachenhöhle führt. Deshalb öffnet der Held das Ochsenegger und löst eine Stampede aus. Die Rindviecher zertrampeln den Großteil der Koblode, den Rest erledigen die Abenteurer.

Was will Tymofarrar?

TIPP 19: Tymofarrar möchte, dass sich der Held um die Zauberin J'Nah kümmert. Die soll angeblich in den Grollhöhlen leben. Im Gegenzug will er dann den Kobold Deekin freilassen. Für diesen Auftrag übergibt der Drache den Abenteurern einen magischen Pulverbeutel und den Schlüssel für den Seiteneingang.

Blumberg

Wer lebt noch in Blumberg?

TIPP 20: Eine Bande Grolle hat das Dorf Blumberg geplündert und sämtliche Bewohner verschleppt. Außer ein paar einfachen Gegnern ist nur Deekins neuer Laden von Interesse für die Helden.

Hochwald

Wen haben die Banditen überfallen?

TIPP 21: Im Nordwesten hat sich ein Rudel Räuber in einer Höhle verkrochen. In den Truhen des Banditenanführers finden die Helden Gargs Buch und einen Silber-



Hochwald: 1 - Hilltop-Hügel, 2 - Banditen, 3 - Bärenhöhle, 4 - Banditenhöhle, 5 - Einsiedler (Händler), 6 - Wyrmlinghöhle, 7 - Grollhöhle

schlüssel. Letzterer entriegelt die schweren Metalltüre in der Bärenhöhle. Dahinter treibt eine Mumie in Begleitung einiger Skelettkrieger ihr Unwesen. Die Untoten bewachen einen Sarg, in dem Sie einen magischen Gürtel finden.

Wohin mit dem Drachenei?

TIPP 22: In der Wymlinghöhle entdecken die Abenteurer ein Drachenei. Dieses können sie teuer verkaufen. Wenn der Held sich für Szaren (Mini-Mission) eingesetzt hat, bietet dieser ein Tauschgeschäft an.

Gnollhöhle

Wo stecken die Überlebenden?

TIPP 23: Die Recken überraschen die schlafenden Gnolle und schalten sie schnell aus – andernfalls alarmieren die Hundemenschen die übrigen Wachen. In der Levelmitte befindet sich ein Kerker. Mit dem Schlüssel, den Sie bei einer der besiegten Gnollwachen finden, retten die Abenteurer die Überlebenden aus Blumberg.

Wie bekehre ich die Kobolde?

TIPP 24: Die Kobolde sitzen in der Folterkammer im Nordwesten. Nachdem die Abenteurer dem Kerkermeister den Schlüssel abgenommen haben, unterhalten sie sich mit Kobold-Chef Nafeeli. Er erzählt vom Verbleib des Drachenzahns. Mit etwas Überredungskunst erklärt er sich sogar bereit, beim Kampf gegen den Obergnoll mitzuhelfen, sobald die Türen offen sind.

Wozu dient das Bärenhorn?

TIPP 25: In der nordöstlichen Höhle hauset der Tiermeister und seine Bären. Mit seinem Horn gelingt es dem Protagonisten, die Bären zu kontrollieren. Dann öffnet er mit den Hebeln die Fallgitter.

Wie erhalte ich Unterstützung?

TIPP 26: Durch die mittlere Tür betreten die beiden Helden schließlich den Thronsaal

Gishnaks. Der berichtet von seiner Auftragsgeberin J'Nah. Sobald der Kampf beginnt, öffnet der Held von innen die zwei Seitentüren. Nun unterstützen die Bären und Kobolde den Abenteurer im Kampf gegen die Gnolle. Nach ein paar Treffern ergibt sich Gishnak und überlässt den Siegern den Schlüssel zu J'Nahs Ruinen.

Untergrundruinen

Wie vermeide ich Verletzungen?

TIPP 27: Der Held untersucht im Anfangsraum das magische Becken. Anschließend entnimmt er aus der Truhe den Schutztrank und betätigt den Bodenhebel. Durch die nun offene blaue Tür geht er weiter.

Was mache ich mit dem Elementar?

TIPP 28: Die beiden Recken schlagen sich bis zur Kammer des Wasserelementars durch und vernichten ihn. Als sehr hilfreich erweist sich hier der gefundene Schutztrank. Nach dem Sieg teleportiert eine unbekannte Kraft den Trupp in die Mitte zurück.

Wann öffnet sich das Hauptportal?

TIPP 29: Erneut ziehen Sie am Hebel, um sich nun dem nächsten Elementar zu stellen. Wie beim Wasser- gehen Sie beim Feuer-, Wind- und Erdelementar vor. Zauberer setzen in diesen Kämpfen vor allem auf »entgegengesetzte« Sprüche. Den Feuergeist bekämpfen sie zum Beispiel mit Eismagie. Nach dem vierten Kampf schwingt das Hauptportal in der Mitte auf.

Antike Halle

Wie spiele ich die beiden Kontrahenten aus?

TIPP 30: Die Helden bekommen ein Gespräch zwischen J'Nah und ihrem Meister mit. Anschließend stellen sie die Dämonenelfe zur Rede. Da dem Drachen auch nicht zu trauen ist, nimmt der Protagonist das Angebot der Zauberin an, ihren Feind auszuschalten. Für diesen Zweck erhält er einen magischen Gegenstand.

Wie besiege ich Tymofarrar?

TIPP 31: Zurück in der Drachenhöhle verwandelt sich der Anführer durch J'Nahs Trank in einen Riesen und besiegt Tymofarrar. Danach nimmt er die Maske und die anderen Schätze an sich.

Wo stelle ich mich zum Kampf?

TIPP 32: Sobald J'Nah die Nachricht erhält, erzählt sie von ihrem Ursprung und dem Plan der Dämonenelfen. Deshalb kommt es unweigerlich zum Kampf. Dabei locken die Helden die feindlichen Krieger und Monster in eine der Nebenkammern, um sie dort in aller Ruhe zu bearbeiten.

Wie schwäche ich J'Nah?

TIPP 33: Die Zauberin bleibt im Hauptraum zurück, von wo aus sie keinen Schaden anrichten kann. Bevor der Held zur Attacke gegen sie ansetzt, schwächt er J'Nah mit dem magischen Pulvers das er vom Drachen erhalten hat. Nach ein paar Treffern bricht sie schließlich zusammen, und der Drachenzahn gehört den Abenteurern. Sammeln Sie die übrigen Schätze aus den Kammern ein, und lassen Sie sich vom Irrlicht an die Oberfläche teleportieren.

Wann erhalte ich den Artefakt-Turm?

TIPP 34: Draußen wartet bereits der Kobold Deekin. Sobald er die Nachricht vom Ableben Tymofarrars hört, übergibt er dem Held die Statue samt Inhalt. Bei der Rückkehr nach Hilltop ist auch Meister Drogan wieder genesen. Er nimmt den Turm unter die Lupe und bittet den Helden, das Artefakt zu einem Experten zu bringen. Dazu schließen sich die Abenteurer der Halblingskarawane an, die vor der Stadt campiert.

Mini-Missionen Kapitel 1

Ein Überschuss an Propheten (West-Hilltop)

TIPP 35: Haniah Dales, Assistentin des Bürgermeisters von Hilltop, bittet die Abenteu-



Tipp 8: Der Geist der Elfenkrypta bittet die Helden um Hilfe beim Kampf.



Tipp 10: In der geheimen Kammer finden die Recken den Kontrollschalter.

rer, mit dem selbsternannten Propheten Piper zu sprechen. Dieser wiegelt mit seinen Weissagungen die Dorfbewohner auf. Der Held findet ihn vor dem Osttor. Mit Hilfe einiger lobender Worte lässt er sich schnell zum Verlassen von Hilltop überreden. Haniah ist dieser Erfolg einige Goldstücke wert.

Ohne vollständiges Kartenspiel (Ost-Hilltop)

TIPP 36: Die Kobolde stahlen der Wahrsagerin Daschnaya ihr Kartenspiel. Die Karawanen-Chefin Katriana bittet deshalb die Helden um Hilfe. Die folgen den Spuren zum alten Farmhaus im Norden. Im dortigen Keller überwältigen sie die Diebe und nehmen ihnen die Karten ab. Zurück im Halblingslager sieht die Wahrsagerin zur Belohnung in die Zukunft des Anführers.

Thayvianische Enklave (Ost-Hilltop)

TIPP 37: In der Nähe des Halblingslagers treffen die Abenteurer auf Szaren, einen thayvianischen Magier. Er möchte einen Handelsposten in Hilltop eröffnen. Deshalb soll der Held ein gutes Wort beim Bürgermeister für ihn einlegen. Im Gespräch mit Haniah Dales verweist der Protagonist auf die bessere Verteidigung der Siedlung, nach dem Koboldangriff ein schlagkräftiges Argument. Zum Dank entlohnt Szaren die Gruppe mit besonderen Freundschaftspreisen im neuen Laden.

Rette meine Familie (Ost-Hilltop)

TIPP 38: Kobolde haben Nora Blakes Familie im Osten Hilltops überfallen. Die Monster haben ihren Mann niedergeschlagen und das Baby geraubt. Im Obergeschoss fordert der Anführer einen Edelstein für das Leben des Kindes. Durch Überreden oder schnelles Zugreifen nimmt der Held das Baby an sich und bestraft den Kobold.

Rumgut braucht eine Frau (Hügel v. Hilltop)

TIPP 39: Der Hügelriese Rumgut hält die Zwergenfrau Rebecca Hurst als Geisel fest. Glücklicherweise ist er ziemlich dumm und lässt sich schnell dazu überreden, das Mädchen freizulassen. Erklären Sie ihm einfach, dass sie als Zwergin nicht mehr wächst. Zwergenpapa Nathan zeigt sich für die Hilfe überaus dankbar.

Das verlorene Schwert (Elfenkrypta)

TIPP 40: Im Untergeschoss haust ein Geist, der sein antikes Schwert vermisst. Dieses finden die Helden in einer der östlichen Kammern wieder. Zum Dank bietet das Gespenst ein Geschenk aus seiner Truhe an.

Befreie Glendir (Gnollhöhle)

TIPP 41: Im Ostteil der Höhle sitzt der Halb-Ork Glendir in einer Gefängniszelle.

Mit dem Schlüssel aus der nahen Truhe befreit der Held den Insassen. Glendir erwähnt vorher noch, dass Schmiedin Fiona aus Hilltop seine Schwester sei.

Zwischenspiel

Anauroch-Wüste

Wer überfällt die Karawane?

TIPP 42: Kurz nach der Ankunft in der Wüste greift ein Rudel Skorpionmenschen die Karawane an. Während des Kampfes verschwindet der Führer Zidan. Der Held muss ihn finden, da der Handelszug diesen gefährlichen Landstrich sonst nicht durchqueren kann.

Wohin ist Zidan verschwunden?

TIPP 43: Bevor er jedoch loszieht, sucht sich der Held noch einen Begleiter aus. Auch der lustige Kobold-Barde Deekin aus dem ersten Kapitel bietet sich mittlerweile als Mitstreiter an. Außerdem zeigen die Abenteurer der Wahrsagerin noch den mysteriösen Kristall und fragen sie über die fliegenden Städte aus. Dann folgen die Recken den Fußspuren zum nordöstlichen Stingerbau-Eingang.

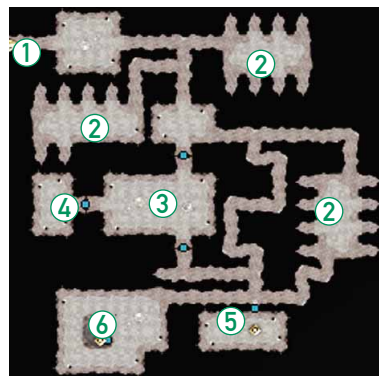
Stingerbau, Ebene 1

Wie kämpfen die Skorpionmenschen?

TIPP 44: Die Skorpionmenschen können urplötzlich aus dem Sand auftauchen und wieder darin verschwinden. Diese Überraschungstaktik wenden sie auch für Hinterhalte in ihrem Bau an. Außerdem haben sie die Gänge mit Fallen gespickt.

Welche Schwachstelle hat der Mantikor?

TIPP 45: In der Mitte des Labyrinths stehen Ihre Kämpfer dann einem riesigen Mantikor gegenüber. Dieses Monster greift mit seinen Pranken und einer besonderen Stachelattacke an. Die Helden nehmen ihn von vorne und hinten in die Zange, wobei der besser gepanzerte Kämpfer die Aufmerksamkeit auf sich zieht.



Stingerbau, Ebene 1: 1 - Wüstenoberfläche, 2 - Unterkünfte, 3 - Mantikor, 4 - Mantikorhöhle, 5 - Schatzkammer, 6 - Unterer Stingerbau

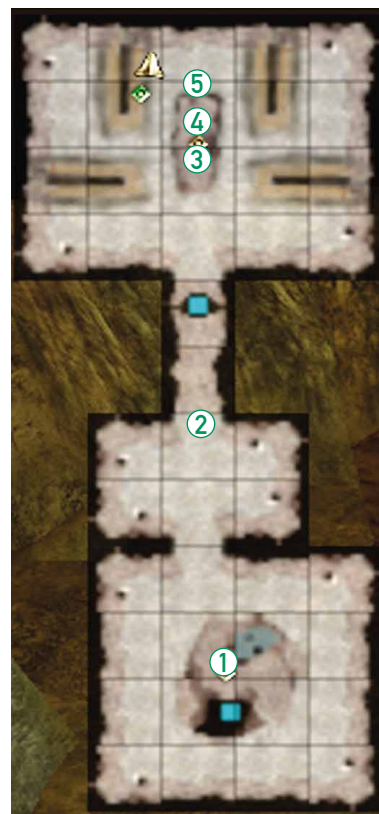
Was befindet sich in der Schlafkammer?

TIPP 46: Nach diesem Gefecht durchwühlen die Abenteurer den Schlafplatz der Bestie, wo sie einige Schätze einsammeln. Im Südwesten befindet sich eine Treppe, die zur unteren Ebene führt.

Stingerbau, Ebene 2

Wie befreie ich Zidan?

TIPP 47: Im Untergeschoss entdecken die Helden im Tempel den vermissten Karawanen-Führer. Der Hohepriester der Skorpionmenschen hält ihn mit Hilfe eines Kraftfeldes. Sobald Sie in die Nähe des Priesters kommen, hetzt er Ihnen eine Meute Untoter auf den Hals. Die Skelette und Geister stehen unter dem Einfluss des Altars. Deshalb schaltet der Held zuerst den Priester aus und zertrümmert anschließend den Gebetsstein.



Stingerbau, Ebene 2: 1 - Oberer Stingerbau, 2 - Stinger-Offiziere, 3 - Hohepriester/Altar, 4 - Zidan, 5 - Portal zu Oberfläche

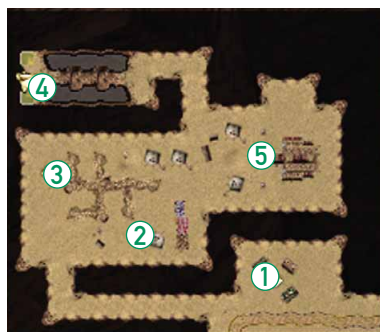
Wie komme ich in die Wüste zurück?

TIPP 48: Nach dem Gespräch mit Zidan finden die Abenteurer noch die Urnen und Leichen. Das Portal bringt sie dann an die Oberfläche zurück. Hier wartet bereits Katrina.

Oase der grünen Palme

Wer kann mir Wasser besorgen?

TIPP 49: Der Karawane ist das Wasser ausgegangen, und der Held muss den Noma-denstamm der Oase überreden, etwas zu



Oase der grünen Palme: 1 - Karawane,
2 - Ali Ibn-Musud, 3 - Grabmal,
4 - Gruft von Kel-Garas, 5 - Beduinentempel

trinken herauszurücken. Dazu unterhält er sich mit deren Anführer Ali Ibn-Musud. Der erzählt von der Bedrohung durch Kel-Garas, einem untoten Zauberer.

Wie bereite ich mich auf den Kampf vor?

TIPP 50: Bevor sich die Recken diesem Obermotz entgegenstellen, machen sie einen Abstecher in Al-Rashids Grabmal. Dort soll sich eine magische Waffe für den Kampf gegen Untote befinden.

Grabmal

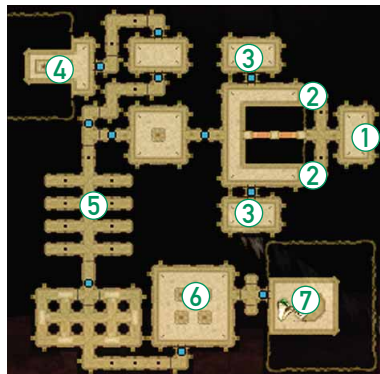
Wie muss ich die Runen platzieren?

TIPP 51: Zuerst liest der Protagonist die Inschrift an der hinteren Säule. Dadurch tauchen einige Gargylen auf, die Teil der Prüfung sind. Nachdem die Recken diese Monster zerstört haben, sammeln sie die Steinrunen ein und platzieren diese in Kreuzform auf den Feldern vor dem Sarg. Da eine Rune fehlt, stellt sich der Held selber auf das leere Feld. Nun kann er den Morgenstern »Wüstenzorn« aus dem Sarg nehmen.

Gruft von Kel-Garas, Ebene 1

Wohin führen die geheimen Durchgänge?

TIPP 52: Der Held entziffert die Inschriften an den beiden Säulen im Eingangsbereich und zerstört dann die Statuen. Anschließend zertrümmert er noch die Gargylen an der nächsten Kreuzung. Die Recken



Kel-Garas Gruft, Ebene 1: 1 - Wüstenoberfläche,
2 - Geheimgang, 3 - Mumien/Zombielord, 4 - Zaar,
5 - Feuerfallen, 6 - Dunkelritter, 7 - zu Ebene 2

meiden den Weg über die Holzbrücke und entscheiden sich stattdessen für einen der Geheimgänge am Ende der Seitentunnel.

Was befindet sich in Zaars Gruft?

TIPP 53: In den beiden Schatzkammern hausen Zombies und Mumien, die wertvolle magische Gegenstände bei sich tragen. Der zusätzliche Kampf lohnt sich also. Im Norden liegt das Grab von Zaar, dem Meister eines vergessenen Mönchordens. Er verteidigt das wertvolle Paladin-Langschwert »Rächer«. Zaars Leichnam ist ein äußerst harter Brocken, setzen Sie im Kampf möglichst viele Verbesserungszauber und -tränke ein.

Wie umgehe ich die Feuerfallen?

TIPP 54: Die Feuerfallen im Süden passieren die Recken, indem sie mit den Hebeln die Fallen deaktivieren. In der südlichen Halle dahinter stellt sich Kel-Garas zum Kampf, weicht aber nach ein paar Treffern zurück. Seine Skelett-Begleiter sind leichte Beute für den magischen Morgenstern.

Wo geht es weiter?

TIPP 55: In der nächsten Kammer wartet ein Dunkelritter samt Skelettkrieger auf eine Abreibung. Dahinter geht es dann per Treppe in den unteren Bereich.

Gruft von Kel-Garas, Ebene 2

Was ist mit der Statue?

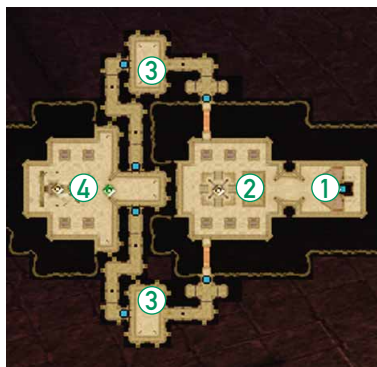
TIPP 56: Nachdem die beiden Helden die Geister gebändigt haben, klettert der Anführer auf die Jergal-Statue und entfernt die beiden Rubine. Nun erwacht das Standbild zum Leben, um sich zu rächen.

Welche Fallen erwarten mich?

TIPP 57: Als Nächstes durchqueren die Helden eine der beiden Seitenkammern, wo Pfeilfallen auf Opfer warten. Dahinter liegt die Grabkammer von Kel-Garas.

Wen bekämpfe ich zuerst?

TIPP 58: Kel-Garas schickt den Abenteurern Skelettkrieger entgegen. Der Held ignoriert



Kel-Garas Gruft, Ebene 2: 1 - zu Ebene 1,
2 - Jergal-Statue, 3 - Pfeilfallen, 4 - Kel-Garas

die Knochengerüste zunächst und stürzt sich stattdessen auf den untoten Magier. Sobald der zu Boden geht, sind die Skelettkrieger dran. Mit dem »Stab des schädlichen Einflusses« kehren die beiden zur Oberfläche zurück, bevor die Gruft einstürzt.

Beduinentempel

Wer hilft mir gegen den Untoten?

TIPP 59: Die Recken marschieren schnurstracks in den Beduinentempel, um dort den Stab mit Kel-Garas Seele auf dem Altar zu platzieren. Leider stellt sich der widerspenstige Magier den Helden ein letztes Mal in den Weg. Glücklicherweise treffen gerade noch rechtzeitig Ali Ibn-Musud und seine Männer ein, um die Feinde aufzureiben.

Wie besiege ich Kel-Garas endgültig?

TIPP 60: Der Hauptcharakter bricht durch die gegnerischen Reihen und legt den Stab auf dem Altar ab. Dann zerstören Lathan ders entfesselte Kräfte die restlichen Untoten samt deren Herrn. Mit dem verwandelten Stab und Alis Dank im Gepäck kehren die erfolgreichen Untoten-Vernichter zur durstigen Karawane zurück.

Kapitel 2

Ao-Siedlung

Wer hat Informationen?

TIPP 61: Der Wächter am Haupttor erzählt von Garrick, der sich am Vortag ins Lager geschleppt hat. Danach unterhält sich der Held mit dem Händler, um weitere Informationen über die Siedlung zu erhalten.

Wie beantworte ich die Frage des Ministers?

TIPP 62: Im Tempel erklärt sich der Anführer bereit, die Aufnahmeprüfung zu absolvieren. Die Antwort auf die Frage des Ministers lautet »Entropie«. Nun denken die drei Gläubigen, er sei die Inkarnation von Ao selbst. Der Held zaubert ein paar einfache Sprüche für diese Gläubigen und staubt so wertvolle Gegenstände ab.



Ao-Siedlung:
1 - Karawane,
2 - Wüste,
3 - Musharak
(Händler),
4 - Jasmeena,
5 - Tal des Windes,
6 - Tempel von Ao

Was weiß Garrick?

TIPP 63: Anschließend heilen Sie Garrick Halassar, der mit seinen Verletzungen im Tempel liegt. Garrick identifiziert den geheimnisvollen Kristall als einen Mythallar, ein Artefakt aus der Zeit der Netheril. Außerdem fordert der Verletzte die Abenteurer auf, die Ausgrabungsstätte zu untersuchen. Dazu marschieren sie durch den Tunnel neben dem Wasserfall.

Tal der Winde

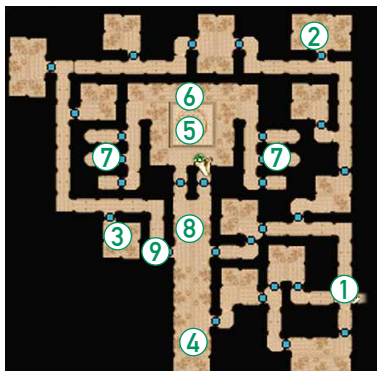
Wo liegt der Eingang?

TIPP 64: Bei der Ausgrabungsstätte heilen die Abenteurer den letzten Überlebenden und befragen ihn. Dann steigen sie die Treppe in die Ruinen hinab.

Ausgegrabene Ruinen

Was bewirkt die Kristallkugel?

TIPP 65: Die Abenteurer marschieren nach Nordosten, wo ein grüner Slaad eine Kristallkugel verteidigt. Der Held entziffert die Inschriften an der Säule und wirkt dann vier Defensivzauber auf die Kugel. Dafür erhält er den wertvollen »Stab der Sprüche«. Durch mehrfaches Ziehen an der Kette im nordwestlichen Raum fällt ein magischer Gürtel von der Decke.



Ausgegrabene Ruinen: 1 - Oberfläche, 2 - Kristallkugel, 3 - Metallwächter, 4 - Diamant, 5 - Portal, 6 - Kristallkugel, 7 - Portalknöpfe, 8 - Ameisenbau, 9 - Geheimtür

Was schützt der Metallwächter?

TIPP 66: Anschließend helfen die Kämpfer dem Metallwächter, die eingedrungenen Slaads zu vertreiben. Ein redegewandter Held schafft es, auch den Wächter im Anschluss so lange zu belabern, bis dieser zusammenbricht. Dann gehören die Schätze seines Meisters den Abenteurern. Darunter ist auch ein »Stein zu Fleisch«-Trank.

Wie bediene ich die Maschine?

TIPP 67: Kurz dahinter führt eine geheime Tür zu einer seltsamen Maschine, die magische Gegenstände produziert. Die Rezepte dafür kann der Held auf den nahen Säulen ablesen. Das Gerät zerstört sich nach einmaligem Gebrauch von selbst.

Was hat die Ratte vor?

TIPP 68: Im Geröll des mittleren Ganges entdecken die Abenteurer einen Diamanten, den jedoch eine Ratte stiehlt. Die beiden Helden verfolgen den Nager und holen sich schließlich den Edelstein wieder zurück.

Was wollen die Riesenameisen?

TIPP 69: Bevor die Helden das Tor zum Portal öffnen, steigen sie in den Ameisenbau hinab und schlagen sich zur Königin durch. Diese bietet ihre Hilfe im bevorstehenden Kampf mit den Slaads an.

Wer bewacht das Portal?

TIPP 70: Vor dem Portal steht eine Gruppe Slaads, um die Flucht ihrer unbekannten Herrin zu decken. Mit Hilfe des Objektes der Ameisenkönigin rufen die Abenteurer einige Insektenkrieger zu Hilfe. Danach taucht Meister Drogon auf und enthüllt die Identität der Drahtzieherin.

Wie reaktiviere ich das Portal?

TIPP 71: Nun muss der Held die Knöpfe in den sechs Kammern noch in der richtigen Reihenfolge betätigen. Dazu legt er vor jedem Schalter ein anderes Objekt ab und sieht dann in die Kristallkugel. Die magische Murmel zeigt dann den entsprechenden Knopf an, der als nächster betätigt werden muss. Sobald das Portal offen ist, treten die Abenteurer hindurch.

Mini-Missionen Kapitel 2

Ao-Wein zu verkaufen (Ao-Siedlung)

TIPP 72: Musharak möchte an das Rezept zur Herstellung des Weines kommen und bietet dafür 2.000 Goldstücke. Der Held handelt dazu einen Vertrag über Gewinnbeteiligung mit dem Ao-Minister aus. Beide Parteien profitieren in Zukunft vom Wasser- und Weinverkauf.

Torias' Bitte (Ao-Siedlung)

TIPP 73: Torias möchte eine Flasche des Opferweines, der von den Ao-Priestern verwendet wird. Dazu muss der Held zuerst den Handel zwischen Musharak und den Aoisten vermitteln, dann kann er beim Händler den berühmten Wein kaufen.

Fortsetzung Kapitel 2

Ruinen der Netheril

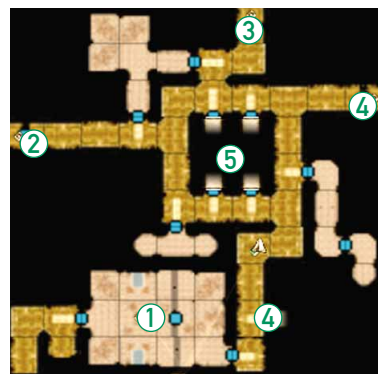
Wie entgehe ich dem Schicksal als Statue?

TIPP 74: Die Abenteurer schlagen sich zu den Ruinen durch und sprechen Heurodis an. Diese verwandelt die Helden in Statuen. Glücklicherweise nimmt sich ein Haufen Asabi der Steinrecken an und bringt sie zu ihrem Herrn.

Udernzit

Wie hole ich meinen Kameraden zurück?

TIPP 75: Nach der Erlösung unterhält sich der Held mit Ashtara, dem Händler. Er trägt seinem »Sklaven« auf, zehn Golems aus dem Weg zu räumen. Danach nimmt der Anführer das Buch über die Drei Winde aus dem Regal und verwandelt seinen Begleiter mit dem »Stein zu Fleisch«-Trank zurück.



Udernzit, Zentralbereich: 1 - Ashtara, 2 - Arkantenturm, 3 - Turmgruft/Golemhändler, 4 - Bibliothek, 5 - Tempel der Winde

Was bringt der Kontrollring?

TIPP 76: Nun begeben sich die beiden Abenteurer nach Norden in den Golemladen. Hier finden sie im Sarg des mittlerweile verstorbenen Besitzers einen Kontrollring. Während der Held dieses Schmuckstück trägt, greifen die Golems nicht an. So kann er alle zehn Exemplare in der Stadt gefahrlos deaktivieren.

Wie deaktiviere ich das Kraftfeld?

TIPP 77: Zurück bei der Echse Ashtara gibt diese den beiden Abenteurern zwar nicht die Freiheit zurück, erlaubt es ihnen jedoch, die unterirdische Stadt zu erkunden. Da sich Heurodis im Schutze eines gigantischen Kraftfeldes versteckt, müssen die Recken das »Ritual der Drei Winde« durchführen. Dazu benötigen sie drei Artefakte.

Bibliothek

Warum liegt dort ein Buch?

TIPP 78: Zuerst dringen Sie dazu in die Bücherei im Osten ein. Im nordwestlichen Raum stehen zwei Lesepulte und eine Säule. In einem der Regale liegt der »Stab der Wiederbelebung«. Der Held liest die Novelle und findet sich plötzlich in einer anderen Dimension wieder.

Was verteidigen die unheiligen Priesterinnen?

TIPP 79: Hier spricht unser Kämpfer William Rey an, der von seiner geliebten Jenna erzählt. Anschließend betreten die Recken die Höhle voller unheiliger Priesterinnen. Im Ritualraum treffen sie auf die Hohepriesterin und einen Teufel. Nach dem Kampf

sammelt der Held die Schreibfeder auf und liest die Abhandlung über die Hölle.

Wo finde ich Tinte?

TIPP 80: Wieder landen die beiden Kämpfer in einer neuen Dimension. Kharsus, der Erzmagier, benötigt nun ihre Hilfe im Kampf gegen einige Sukkubi. Zum Dank übergibt er seinen Rettern ein Fass Tinte. Packen Sie diese ins Gepäck, und lesen Sie »Kharsus' Konfession«.

Wie finde ich den Weisen Wind?

TIPP 81: Zurück in der Bibliothek schreiben die Abenteurer mit der Tinte und der Schreibfeder eine eigene Geschichte in das leere Buch. Sobald Sie ihre Story lesen, folgt ein erneuter Dimensionsprung. In der Geschichte treffen Sie den Weisen Wind. Der schmeißt mit Blitzen um sich; ein Defensivschild gegen Elemente hilft im Kampf ungemein. Schließlich bannen die Helden den Wind in einer Sphäre.

Gruftturm

Wie halte ich die Untoten auf?

TIPP 82: Weiter geht es für die Recken im Gruftturm. Auf der ersten Ebene laufen massenweise Untote herum. Um deren Nachschub zu stoppen, zertrümmert der Held die herumstehenden Sarkophage. Dabei kommt auch ein Skelettschlüssel zum Vorschein. Damit erhalten die Abenteurer Zugang zu Ebene zwei.

Wie vermeide ich Brandwunden?

TIPP 83: Auf der zweiten Ebene beschwört der Held einen Widerstandszauber gegen Feuer oder alle Elemente. Dann legt er den Hebel in der Raummitte um. Die Verdammten versuchen nun, die Recken zu rösten, scheitern aber an der Schutzmagie.

Wie komme ich zügig durch den Raum?

TIPP 84: In diesem Stockwerk tauchen ständig Wände auf und verschwinden wie-

der. Entweder schlüpft das Helden-Duo im richtigen Moment durch, oder es zertrümmert die Zwischenwände mit ein paar Hieben. Im Nordwesten stehen drei Thronpaare. Je nach Gesinnung Ihres Charakters hilft oder schadet Ihnen die Person, die auf dem Thron sitzt. In der südöstlichen Ecke wartet ein Skelettkrieger auf seinen letzten Kampf, um ins Totenreich entschwinden zu können.

Welche Schwäche hat der Wind des Todes?

TIPP 85: In der vierten Etage wartet der Wind des Todes. Der schickt den Recken eine untote Horde entgegen. Der Wind kann nur verletzt werden, wenn das grüne Licht erlischt. Dann ist er jedoch bereits nach wenigen Treffern schachtmatt. Die Sphäre des Besiegten nehmen Sie natürlich mit.

Arkanistenturm

Wie komme ich zur nächsten Treppe?

TIPP 86: Die letzte Sphäre befindet sich im westlich gelegenen Arkanistenturm. Im Erdgeschoss erzählt eine Superratte von der Geschichte und dem Fall des Turms. Auf Turmebene zwei treffen die Helden auf Shadovar-Krieger. Mit Hilfe eines eroberten Schattensteines teleportieren die Protagonisten durch das Portal in die Schattendimension. Von dort aus erreichen sie dann die nächste Insel in der eigenen Dimension. Auf diese Art und Weise arbeiten sich die beiden bis zur nächsten Treppe vor.

Wohin flieht der Lich?

TIPP 87: In der Kammer des Arkanisten müssen die Helden mit ansehen, wie der Schatten-Lich die Sphäre stiehlt. Glücklicherweise liegt in der Truhe ein tragbares Portal, mit dessen Hilfe sie den Dieb einfach verfolgen. Auf der Schattenebene verarbeiten die Helden zuerst die schwächeren Gegner zu Mus, bevor sie sich dem üblen Lich zuwenden. Dann gehört die Dunkle Wind-Sphäre den Siegern.

Tempel der Winde

Wo deponiere ich die Sphären?

TIPP 88: Noch liegt ein starkes Kraftfeld um den Tempeleingang. Doch indem der Held die drei Sphären in die Arche legt, schafft er eine Lücke im Kraftfeld. Dann betritt er den Tempel über die Treppe.

Wie öffne ich die Treppentür?

TIPP 89: Oben angekommen stellen sich die Recken den lebenden Rüstungen und ihren Begleitern. Sobald diese aus dem Weg sind, treten die beiden durch eine der Portaltüren. Auf dieser Ebene sind Schalter verteilt, welche die Helden erst umlegen müssen, bevor sie in die Mythallarkammer treten können.



Tempel der Winde, Ebene 2: 1 - zu Ebene 1, 2 - Hebel/Mythallar-Kammer

Wie verletze ich Heurodis?

TIPP 90: Hier wartet bereits die Medusa auf die Ankunft der Kämpfer, also auf zum letzten Gefecht! Durch die Kraft des Mythallar kann sie in diesem Zustand aber nicht besiegt werden. Daher zerstören die Helden vorher die Generatoren rings um Heurodis. Sobald dieser magische Schutz fällt, greifen die Abenteurer an und schalten die Endgegnerin aus. Sie haben ihre dunklen Welteroberungspläne vereitelt. Herzlichen Glückwunsch! **GV**



Tipp 88: Das Ritual der Winde sorgt für eine Lücke im Kraftfeld.



Tipp 90: Einer der Generatoren explodiert, die Medusa kann nur tatenlos zusehen.