



Kaum in der Dungeon angelangt, beginnen die Helden schon alles nach nützlichen Gegenständen zu durchstöbern.



Doch sie haben zu tief und zu gierig nach Schätzen gegraben, und so wecken sie aus den Urganwässern ein wildes Krokodil.



Doch das hält sie nicht davon ab, die nächste Falltür zu öffnen. Auch dort stoßen sie auf ihrem Weg zum Reichtum auf schlechtgelaunte Hindernisse.



Das merkt Assassin Tristan spätestens jetzt!



Nach einer Plünderung durch seine Freunde will der Elf zurück in unsere Welt. Doch für solche Sonderwünsche verlangt der Fährmann eine Extragebühr. Nach einem vorläufigen Geizanfall erklärt der Tote sich dazu bereit, diese zu zahlen.



Schließlich erreicht die Gruppe doch den nächsten Raum, was ihre Probleme nicht gerade vermindert.



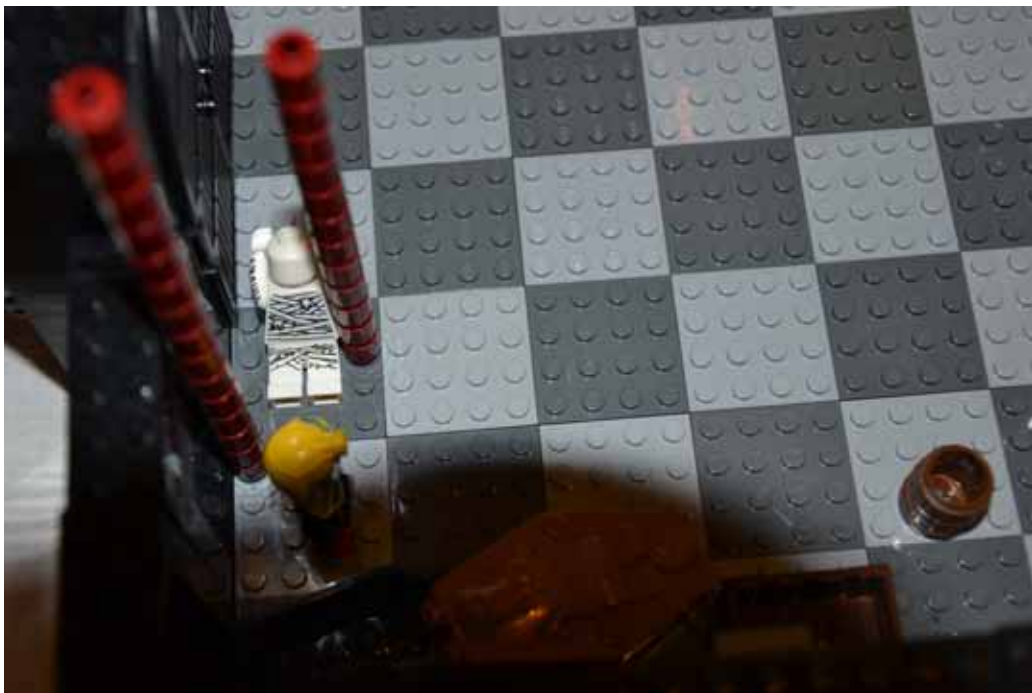
Aber während die drei noch mit den Lakaien des Pharaos beschäftigt sind,



rückt dessen Befreiung durch die eingeschränkte Mumie immer näher.



Schließlich segnet Magier Florian das Zeitliche.



In diesem Moment wird der Pharao aus seinem Sarkophag befreit. Und von da an beginnt das wirkliche Übel!



Daran ändert auch der wiedergekehrte Magier nichts.



Die ersten Gegner sind noch kein Problem für die Gruppe.



Doch der Pharao beschwört immer mehr seiner Helfer, was schließlich Assassin Tristan



und Magier Flo das Leben kostet.



Da Assassin Tristan nicht so geizig ist wie sein magischer Kollege, bezahlt er die Fährsteuer um seinem Freund zu helfen.



Diesem Unternehmen ist allerdings kein großer Erfolg beschert.





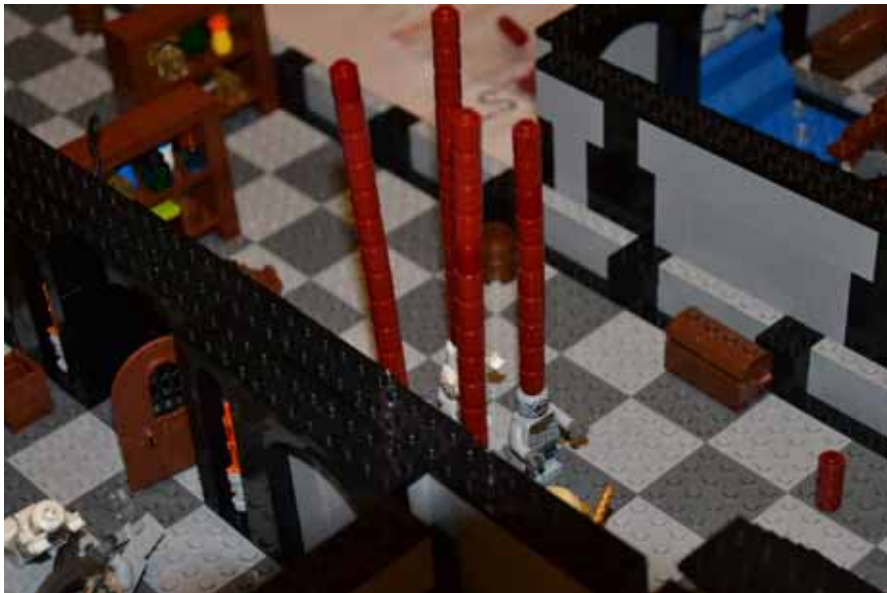
Was ihn aber nicht davon abhält, es erneut zu versuchen.



Schließlich ist auch der Magier geplündert und lässt sich von seinen Mitstreitern seine Wiederbelebung bezahlen.



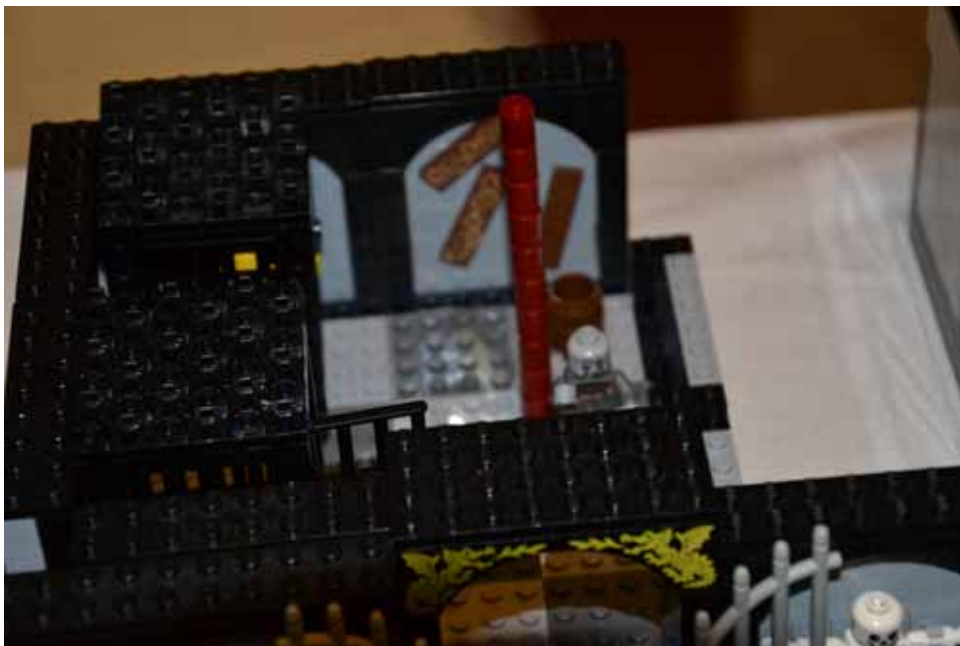
Die Wellen der Gegner reißen aber nicht ab, was den Auferstandenen dazu veranlasst, zum Kern des Unheils vorzudringen.



Seinen Gefährten zufolge wird das auch höchste Zeit!



Doch als der Pharao besiegt ist, fallen auch seine Diener leblos zu Boden.



Der nächste Raum stellt für die Gruppe keine große Herausforderung dar. Ein einzelner Zombie bewacht einen nach Hilfe rufenden Gefangenen.



Als sie die Zellentür öffnen, tritt der Hohepriester Erelldor heraus, der einzige der mit dem gesegneten Dolch Arisegor besiegen kann.



Erelldor führt sie in die Waffenkammer, wo ein Ninja unseren Kameramann Flo tötet und seinen Fotoapparat zerstört. Nachdem jedoch dieser Unhold beseitigt ist, finden die Helden in der Kammer viele mächtige magische Waffen und andere Gegenstände. Unter denen befindet sich nicht nur der gesegnete Dolch und eine Engelsessenz, sondern auch eine magische Flüssigkeit, die den Teleportring aktiviert. Dieser transportiert die Helden in ein Gebiet, in dem nur wenig feste Materie besteht und das von magischen Energien umwirbelt wird. Hier findet die Gruppe die geheime Einkaufsmeile, in der sich der Zauberer sofort eine neue Kamera zulegt, um das Geschehen von nun an wieder dokumentieren zu können. Auch von den anderen Helden wird fleißig Handel getrieben.



Im darauffolgenden Raum erwarten sie ein hungriger Hund und ein fieser Fledermaus-Mutant. Letzteres Monster steht vor einem Schriftstück, das alte May-Tscha Runen birgt und gelesen werden muss, um das versiegelte Totentor zu öffnen. Diese Aufgabe wird dem Hohepriester zuteil. Nachdem die Wächter besiegt sind, tut der Priester seine Pflicht und öffnet das Tor.



Das Resultat lässt sogar die hartgesottene Heldengruppe erschauern!



Wagemutig stürzt sich der Assassin ins Gefecht.



Doch Arisegor schießt mächtige Blitze auf seine Feinde.



Das macht Flo anfälliger für die Diener dieser Kreatur.



Aber nach einigen Kämpfen wird der Bösewicht besiegt.



Die vielen neuen Waffen und Schätze



lohten den Zeitaufwand von 9Stunden.