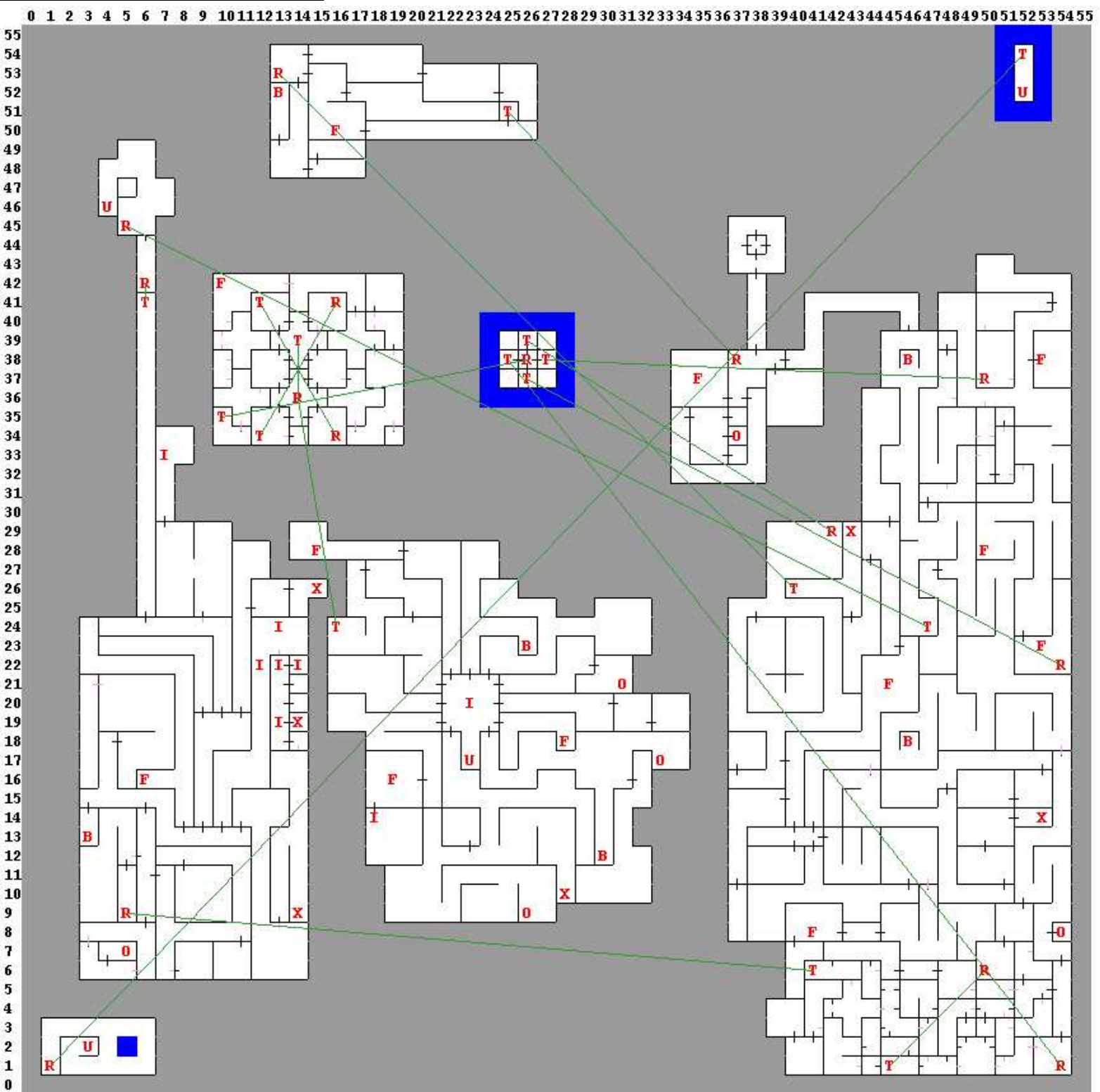


Katakomben Ebene 7



Legende:

G - Gilde
H - Hotel
E - Bahnhof
F - Falle
C - spez. Charakter

K - Kapelle
+ - Beicht-Kapelle
D - Treppe runter
O - Fundort
X - allg. Info

M - Bank
L - Laden
U - Treppe hoch
T - Teleporter
I - Info

P - Taverne
S - Schmiede
B - Brunnen
R - Receiver

52/52
Treppe hoch

T 52/54
Teleporter
Einmal quer über die Karte :)

R 1/1
Receiver

U 3/2
Treppe hoch

F 35/37
ACHTUNG!
Falle

O 37/34
Fundort von
Jaggalak

O 26/9
Fundort von
Wolken S.

X 28/10
allg. Info
Öffnung in der Wand.

Hier muß ein kleiner Charakter reinkrabbeln.

B 30/12
Brunnen
Wasser

O 33/17
Fundort von
Zaubertrank Mut plus

O 31/21
Fundort von
Wizz Bogen

F 28/18
ACHTUNG!
Falle

B 26/23
Brunnen
Regeneration

U 23/17
Treppe hoch

I 23/20
Info
Du bist in den 'Vergessenen Gewölben'

F 19/16
ACHTUNG!
Falle

T 16/24
Teleporter
deaktiviert
Jemand muß in der Öffnung bei 28 E / 10 N krabbeln.

R 14/36
Receiver

F 15/28
ACHTUNG!
Falle

T 12/34
Teleporter

R 16/41
Receiver

T 14/39
Teleporter

R 14/36
Receiver

T 12/41
Teleporter

R 16/34
Receiver

F 10/42
ACHTUNG!
Falle

T 10/35
Teleporter

R 26/38
Receiver

T 26/39
Teleporter

R 42/29
Receiver

T 27/38
Teleporter

R 50/37
Receiver

T 26/37
Teleporter

R 54/22
Receiver

T 25/38
Teleporter

R 54/1
Receiver

T 40/26
Teleporter

R 13/53
Receiver

X 43/29
allg. Info
Schalter

X 53/14
allg. Info
Schalter ???

T 25/51
Teleporter

R 37/38
Receiver

F 16/50
ACHTUNG!
Falle

B 13/52
Brunnen
Wasser

B 46/38
Brunnen
Regeneration

F 53/38
ACHTUNG!
Falle

T 47/24

Teleporter

R **5/45**
Receiver

U **4/46**
Treppe hoch

F **53/23**
ACHTUNG!
Falle

F **45/21**
ACHTUNG!
Falle

B **46/18**
Brunnen
Regeneration

O **54/8**
Fundort von
Eis HS

T **45/1**
Teleporter

R **50/6**
Receiver

T **41/6**
Teleporter

R **5/9**
Receiver

T **6/41**
Teleporter
deaktiviert
Benutze den Gathalak auf allen Felder in der Chamber of Gathalak

R **6/42**
Receiver

I **7/33**
Info
Chamber of Gathalak

B **3/13**
Brunnen
Gegengift

O **5/7**
Fundort von
Sturmhelm

X **14/9**
allg. Info
Öffnung in der Wand.

Hier kommt der Charakter wieder rausgekrabbelt (und ist müde).

F **6/16**
ACHTUNG!
Falle

X **14/19**
allg. Info
Kammer von Miras Athran

I **13/24**
Info
Karte 2
Schalter 1

I **12/22**
Info
Karte 2
Schalter 2

I **14/22**
Info
Karte 2

X 15/26

allg. Info

Du bemerkst ein kleines Loch in der Wand.

F 41/8

ACHTUNG!

Falle

F 50/28

ACHTUNG!

Falle

47/2

I 13/22

Info: Du bist in der Antiken Gruft

I 13/19

Info

Du hörst seltsame Gesänge aus östlicher Richtung...

I 18/14

Info

Chamber of Wolmuth

1/14