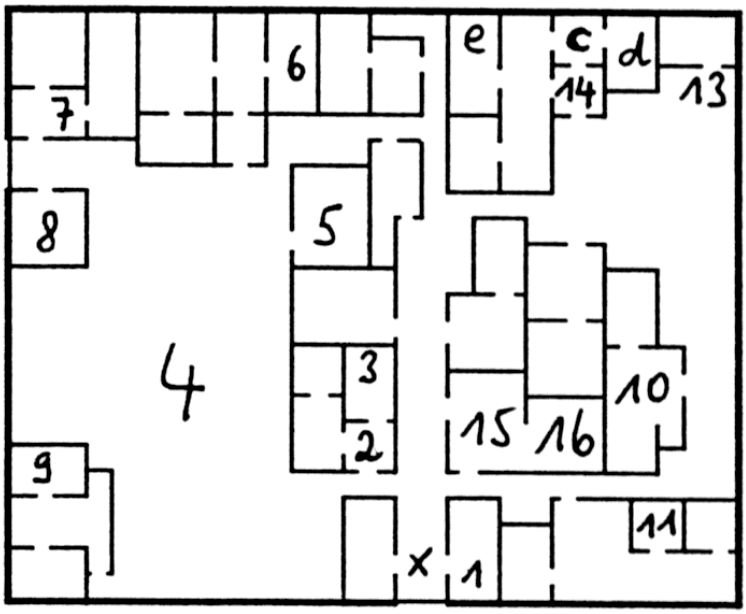
Die Komplettlösung zu
Darksun: Teil 2

Der Beginn

Ihr beginnt in Tyr bei x, wo Euch gleich der erste Kampf erwartet. Nachdem ihr diesen hoffentlich einigermaßen glimpflich überstanden habt, geht es weiter zu Arslan, den Ihr auf die 'veiled alliance' ansprecht. Nehmt den Auftrag an, die Templars zu überführen, und begebt Euch dann zu Fayina. Diese sprecht auf Arslan an, worauf Ihr einen neuen Auftrag erteilt bekommt.

Stattet daraufhin Acar einen Besuch ab und erklärt ihm die Lage (auf Fayina ansprechen). Ihr erhaltet wiederum einen neuen Auftrag, nachdem Ihr Acar davon überzeugt habt, daß man die Sache auch ohne Geld begleichen kann. Ihr erhaltet ein Schreiben, das Ihr aufnehmt und zu Boric bringt. Die Sache ist geregelt und Ihr könnt zurück zu Acar

x. Start
1. Caravan Master
2. Kovar Illyasch
3. Bücherregal
4. Händler
5. seltsame Gestalten
6. Acar
7. Boric
8. Krieger
9. Eingang zum Hauptquartier
10. Innkeeper
11. Fayina
12. Zhurs Taverne
13. Haus mit Schlüssel öffnen
14. Tempel
15. Stitches
16. Arslan



Dieser ist ebenfalls zufriedengestellt und verzeiht Fayina. Zurück zu Fayina und Ihr die frohe Botschaft verkündet, bekommt Ihr eine wichtige Information und einen Schlüssel für die Tür bei 13.

Begebt Euch also gleich zu dieser Tür und öffnet diese mit dem Schlüssel. Im dahinterliegenden Raum geht an die linke Wand und Ihr könnt ein Gespräch zwischen zwei Templern verfolgen.

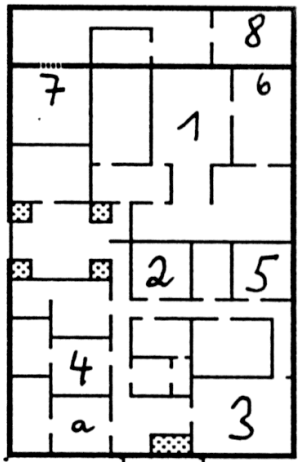
Nach diesem kurzen Intermezzo geht es weiter zum Tempel, wo Ihr an die Tür klopfen müßt: 2x und 1x. Im Tempel zu c, wo Ihr auf den Obertempler stoßt. Sagt ihm, die Draxan wollen ihn töten und der Beweis befände sich in diesem Raum. Ihr erhaltet einen Schlüssel, mit dem Ihr die Tür zu d öffnen könnt. Nachdem Ihr dort das Monster getötet habt, öffnet den Eisenschrank, nehmt Euch das Buch heraus und lest es. Zurück zum Obertempler, dem Ihr nun von dem Komplott berichtet. Danach wieder in Raum d und den oberen Schrank erst benutzen, dann hineingehen. Ihr landet in Raum e, wo Ihr die Spione töten müßt. Nach bestandenem Kampf findet Ihr ein Schreiben, das Ihr mitnehmt.

Den Raum wieder durch den oberen Schrank verlassen und zurück zu Arslan - ansprechen. Nach dem bestandenen Auftrag bringt Euch Arslan nun zum Veiled Hauptquartier - folgt ihm also.

Betretet, nachdem Euch Arslan noch ein paar Instruktionen gegeben hat, nun das Gebäude bei 9 und tötet die Skelette - nehmt Euch einen der Schädel mit. Geht nun nach oben zu dem verschlossenen Schrank und benutzt die Fontäne links daneben - der Schrank öffnet sich - hinein.

Veiled Hauptquartier

x. Ankunft - mit ‘yes’ antworten
1. Matthias
2. Aleka
3. Romila
4. Silvain (Heiler)
5. Nuamdi
6. Teleporter (unwichtig)
7. Geheimtür
8. Kampf und zwei Tapeten



Nach der Ankunft, und einem ausführlichen Gespräch mit Matthias, geht zu Aleka und sagt Ihr, Matthias hätte Euch geschickt. Hiernach weiter zu Romila und ebenfalls mit ihr sprechen.

Romila geht daraufhin zu a. Folgt ihr und sprecht sie nochmals an. Dies war es hier erst einmal. Ihr könnt das Hauptquartier wieder verlassen und Euch nach Tyr begeben.

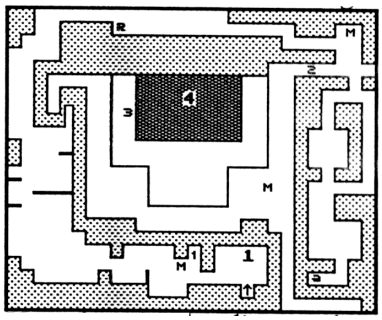
Die Pyramide

In Tyr geht es auf den Marktplatz, wo Ihr mit der Frau sprechen müßt. Sagt Ihr, Ihr möchtet einen ‘jaguar cage’ kaufen und sprecht sie dann auf die Pyramide an. Kauft noch einen Enterhaken und geht weiter zu Kovar. Erklärt dem Diener, Ihr wärd Zivilist und zeigt ihm die Papiere. Sprecht auch ihn auf die Pyramide an und geht zu dem Bücherregal bei 3.

Durchsucht dieses und Ihr findet ein ‘stone medaillon’. Weiter zur Statue (st) und das Medaillon (ist nun ein kleiner Schlüssel) in die Statue einsetzen. Die Statue öffnet sich und Ihr könnt diese betreten. Gleich nach dem Anfang findet Ihr ein Gitter, das Ihr öffnen könnt - mit Gerakis. Ihr kommt auf der anderen Seite raus, wo Ihr gleich zu der Statue bei 2 geht. Dieser schießt mit einem Pfeil und Bogen an den Kopf (Ihr müßt sie an der richtigen Stelle treffen), worauf sich der Hebel automatisch umlegt und Ihr weiterlaufen könnt.

Ein weiterer Kampf erwartet Euch. Geht weiter zu dem großen Gitter bei 3 und öffnet dieses wiederum mit Gerakis. Betretet den Tunnel. Ihr kommt zu einer Stelle, wo ein Zauberer in einem Käfig sitzt - geht nicht zu nah heran, da Ihr sonst verzaubert werdet. Sprecht den Magier an und gebt ihm, falls vorhanden, ein paar Beeren. Weiter geht es zum oberen Gitter, das Ihr öffnet. Ihr verfolgt ein Gespräch und geht danach schnell durch - es kommt zum Kampf. Nach Beendigung weiter zum oberen Schrank, öffnen und durchgehen. Es folgt ein weiterer Kampf im Garten der Pyramide. Hier solltet Ihr zuerst die Frau töten, da sich die anderen Gegner danach selbst vernichten. Untersucht die Leiche der Frau und steckt Euch die Sachen ein - gut: Life Stealer.

1. Gitter mit Gerakis öffnen
2. Hebel und Statue
3. Gitter siehe 1
4. Endkampf
M. Monster
R. Rast



Ihr könnt nun die Pyramide verlassen und wieder ins veiled Hauptquartier zurückkehren.

Auch hier erwartet Euch wieder ein Kampf. Habt Ihr diesen überstanden geht es nach Südosten, wo Ihr Romila aus der Patsche helfen müßt - achtet darauf, daß diese am Leben bleibt. Nach diesem Gemetzel geht weiter zu Matthias, den Ihr auch von seinen Peinigern befreien müßt (auch er muß überleben).

Habt Ihr alles überstanden, geht es mit Matthias zu der Geheimtür bei 7 (wird automatisch erkannt) und durch diese hindurch. Im Geheimraum geht es gleich zu Punkt 8, wo ihr die ganze Truppe erlegen müßt - auch hier muß Matthias überleben. Nach diesem ziemlich anstrengenden Kampf, öffnet die obere Kiste, wo Ihr einen Dye und einen feathered fan findet - beide Gegenstände sind sehr wichtig. Nehmt Euch noch die kaputte Tapete mit, die im Nordosten an der Wand hängt.

Habt Ihr alles erledigt, geht es zurück durch die Geheimtür und zu Matthias. Leider erwarten Euch wieder neue Gegner, die Ihr umbringen müßt, ohne daß Matthias sein Leben verliert. Danach folgt Matthias in den großen oberen Raum, wo nun eine Besprechung stattfindet. Ihr erhaltet einen neuen Auftrag: 4 Artefakte besorgen.

Es geht nun weiter zu Silvain, die Ihr auf den Cup of life ansprecht. Ihr müßt danach in den linken Raum gehen (neben Silvain) und den Brunnen (font) untersuchen. Nehmt Euch den Cup of life (wer aus diesem Kelch trinkt, wird wiederbelebt) und verlasst das Hauptquartier in Richtung Tyr.

Die Minen

In der Stadt geht es zu Boric, den Ihr auf Minen und Arbeit ansprecht. Nachdem Ihr ihm 1000 Goldstücke gegeben habt, erhaltet Ihr den Minenschlüssel. Macht Euch also durch den nordwestlichen Ausgang auf in den Wald und von dort aus zu dem Mineneingang. Öffnet diesen mit dem Schlüssel und geht hinein.

Ihr werdet gleich von Melody, der Minenvorsteherin, angesprochen. Nehmt den Auftrag an und seht Euch in der Anfangshöhle ein wenig um. Ihr findet vier Tunnel, die in verschiedene Abschnitte der Mine führen. Benutzt zuerst den nördlichen Tunnel und geht weiter nach Norden, Westen und Westen. Hier findet Ihr ein Steinrad, das Ihr mitnehmt. Nehmt nun den umgekehrten Weg in die Anfangshöhle und nehmt dort den mittleren Westtunnel. Weiter geht es nach Norden, wo Ihr das Steinrad in den umgekippten Wagen einsetzt. Richtet den Wagen danach auf, aber steigt noch nicht ein.

Wieder zurück in die Anfangshöhle und von dort aus in den Nordtunnel. Weiter geht es nach: Norden, Norden und Osten. Ihr landet in einem Raum mit einem Ventilator und frischer Luft. Dreht den Ventilator nach Westen und verlasst den Raum nach Westen. Der nächste Ventilator wird nach Süden eingestellt und der Raum nach Süden verlassen. Im nächsten Raum werden die beiden oberen Ventilatoren nach Westen gedreht und der Raum nach Westen verlassen. Solltet Ihr unterwegs verschüttet werden, ruft einfach um Hilfe - die Rettung naht sogleich. Die nächsten beiden Ventilatoren wieder nach Westen drehen und

nach Westen gehen. Nächsten Ventilator nach Norden drehen und nach Norden gehen. Nächsten nach Westen drehen und nach Westen gehen. Nächsten nach Norden drehen und nach Norden gehen und den letzten Ventilator nach Westen drehen.

Die Gaswolke wird weggepustet und Ihr könnt getrost zu Blink gehen und Euch mit diesem unterhalten. Fragt ihn nach dem Schlüssel für den Elevator und Ihr erhaltet einen Zettel, den Ihr Euch erst anseht, dann einsteckt.

Es geht zurück zur Anfangshöhle: S, W, S, O, O. Hier geht nun zu dem Schalter an dem Tunnel ganz im Süden und betätigt diesen (dabei nicht auf den Schienen stehen). Benutzt den Minenwagen und Ihr landet beim Fahrstuhl. Benutzt den unteren Knopf und Ihr landet in dem unteren Level.

Hier angekommen benutzt den unteren Minecar (im Süden). Erst in die Pfeife pusten, dann warten, bis das Car erscheint und auf die Holzleiter steigen - Ihr fallt dann automatisch in den Wagen und landet am nächsten Ort. Vom nächsten Ort den Hebel nach unten (down) drücken und mit dem Wagen fahren. Am nächsten Ort wieder den Hebel nach unten drücken und mit dem Wagen fahren - Ihr landet vor einer Tür. An der rechten Seite befindet sich ein Sprechrohr, in das Ihr hineinsprecht, wenn sich der Mann auf der anderen Seite ebenfalls an der Öffnung befindet. Fragt diesen dann über alles aus und schließlich nach dem Weg zu den Luckout Tunnels.

Nach diesem Aufschlussreichen Gespräch bittet ihn, Euch einen Wagen zu holen und fahrt mit diesem zu den Luckout Tunnels (zurückfahren, nächster Ort zum Westwagen, den Schalter nach unten stellen, fahren - Luckout Tunnels). In den Tunnels umsehen und danach wieder zurückfahren - Hebel auf ‘up’ stellen und fahren.

Im nächsten Abschnitt müßt Ihr auf vier graue ‘tired looking man’ warten, die Ihr angreift. Habt Ihr sie getötet, werden sie zu Killerfröschen, die Ihr ebenfalls töten müßt. Danach zurück zum Switchman (der mit dem Sprechrohr / mit östlichem Wagen fahren, Knopf nach unten).

Fragt den Mann diesmal nach den ‘old digs’ und fahrt wieder einen Ort zurück. Geht dort zum westlichen Wagen und stellt den Hebel nach unten - Luckout Tunnels. Dort den Hebel nach unten legen und fahren - Ihr landet in den old digs. Hier müßt Ihr ein paar Mindflyers erlegen und könnt dann den Geheimgang im Norden benutzen.

Im Geheimlabyrinth angekommen, werdet Ihr wieder einmal angegriffen. Nach Eurem Sieg geht es in den Raum ganz im Nordosten, wo Ihr den Typen ansprecht. Sagt ihm, er könne Euch helfen und geht dann durch das schwarze

Tor in der Wand im Nordwesten. Im Essensbereich angekommen geht gleich nach links, wo Ihr vier Truhen seht. Öffnet diese und in einer der Truhen findet Ihr 4x Gift, das Ihr herausnehmt.

Dieses Gift packt in den Suppentopf, der im rechten Raum in der Ecke steht. Wartet nun solange, bis der Diener kommt und eine neue Portion Suppe für die Mindflyers holt. Nach einer kurzen Zeit sind die gesamten Monster ausgeschaltet und Ihr könnt den Raum gefahrlos durchqueren.

Weiter in den unteren Raum, wo Euch wiedermal ein paar Monster erwarten - killen. Nach dem Abschlachten untersucht die Leichen und Ihr findet einen Schlüssel, mit dem Ihr die Truhe öffnen könnt, die sich in diesem Raum in einer Ecke befindet. Dort drin liegt das erste Schlüsselteil. Geht nun weiter durch das schwarze Tor im Nordwesten.

Im nächsten Abschnitt wartet ein weiterer Kampf. Danach geht es nach Westen - Kampf. Nun müßt Ihr nach Süden, durch die beiden Säulen durch. Ihr landet im Raum des Spielmeisters, der Euch gleich mit einer Horde Monster willkommen heißt. Während des Kampfes muß sich ein Charakter den Enterhaken schnappen und diesen auf die Brüstung links anwenden (linke untere Ecke). Der Charakter oben muß nun im Alleingang alle Monster und den Meister besiegen - also einen starken Mann hochschicken. Habt Ihr dies geschafft, findet Ihr bei der Leiche des Spielmeisters das 2. Schlüsselteil.

Verlasst den Raum wieder mit Hilfe des Enterhakens und geht zweimal nach Norden (durch Kämpfe unterbrochen), dann 2x nach Osten. Ihr landet in einer Art Labor, wo Ihr gleich den ersten Raum unten betretet. Untersucht das Regal und nehmt Euch eine Flasche ‘E4’ heraus. Weiter geht es in den Raum ganz im Südosten, wo Ihr vorsichtig um die Mauer geht und das Element ‘E4’ in einen der Reagenzhalter füllt (geht nur mit einem).

Geht dann näher an die Labortür heran und verschwindet gleich wieder. Es gibt einen großen Knall und einen Kampf, bei dem jedoch schon ein Großteil der Gegner ausgeschaltet sein müßte. Durchsucht danach die Leichen im Labor und Ihr findet einen weiteren Schlüssel. Mit diesem läßt sich der Tresor öffnen, der sich in dem Raum oberhalb (nordöstlich) des Labors befindet. In dem Tresor findet Ihr das 3. Schlüsselteil. In dem nordöstlichen Teil könnt Ihr noch die Wachen töten und den Gefangenen befreien - Erfahrungspunkte. Nun könnt Ihr die Örtlichkeit nach Westen verlassen und weiter nach Norden gehen.

Nach einem Kampf geht weiter zur großen schwarzen Tür im Norden, wo Ihr rechts in das Schloß die drei Schlüsselteile einsetzt. Ihr landet daraufhin in einem Raum, der von Gegnern übersät ist. Tötet zuerst die Mindflyer, da diese zaubern können. Habt Ihr auch diesen Kampf erfolgreich absolviert, schießt das

große Gehirn im Glas mit dem Pfeil und Bogen ab und untersucht die Leichen - Ihr müßtet nochmal einen Schlüssel finden.

Nehmt diesen auf und öffnet damit die Tür im Osten. Hier befindet sich eine weitere Truhe, in der Ihr noch einen Schlüssel findet. Mit diesem lässt sich die obere Tür im Nordosten öffnen. Folgt dem Gang und verlasst ihn nach Westen. Ihr landet im Thronraum, wo Euch ein ziemlich harter Kampf erwartet. Nach diesem geht zum Thron und berührt diesen - weiterer Kampf. Ist auch dieser überstanden, berührt den Thron nochmal und Ihr könnt den Hammer endlich Euer eigen nennen - das erste Relikt befindet sich in Eurem Besitz. Durchsucht die Truhe im Nordwesten und Ihr findet eine Superrüstung. Solltet Ihr Euch im Besitz des El´s drinker (siehe Nebenaufgaben) befinden, werft diesen in den Pool - ist aber nicht wichtig.

Nachdem alles erledigt ist, gebt dem Anführer den Hammer in die Hand und schlagt Euch den Weg nach Südosten frei. Danach müßt Ihr den ganzen Weg zurück in die Minen gehen - auf dem Weg dahin müßt Ihr nochmal den Hammer benutzen, um den Weg frei zu bekommen. Bei Melody angekommen, lasst Euch die Hirne abscannen und geht weiter nach oben (alle Hebel nach oben stellen und fahren). Mit Hilfe des Fahrstuhls (Winde benutzen) landet Ihr wieder im oberen Level. Benutzt den Knopf und geht in den Anfangsraum zurück, um von Melody die Belohnung abzuholen.

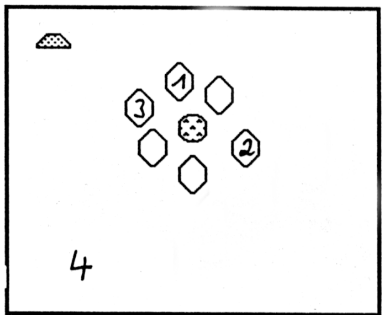
Verlasst die Minen und geht im Wald zu dem gefangenen Mädchen, das an einen Pfahl gefesselt ist - sprecht dieses an. Da Ihr das Schloß weder mit Gewalt noch mit Geschick öffnen könnt, muß wohl ein Schlüssel her. Ihr geht also in die Höhle, die sich oberhalb des Mädchens befindet. Dort befindet sich ein Riese, den Ihr töten müßt. Bei seiner Leiche findet Ihr dann einen Schlüssel, mit dem Ihr das Schloß des Mädchens öffnen und Ihr die Freiheit schenken könnt.

Es geht weiter in die Stadt Tyr, zu dem Caravanmaster Uhubito. Sprecht mit diesem über das Verlassen von Karawanen. Ihr könnt die Stadt nun nach Süden verlassen und landet in einer Art Oase.

Die Oase

In der Mitte der Oase findet Ihr ein paar Zelte, wo Ihr zuerst das des Sultans betretet. Sprecht ihn an und Ihr erhaltet eine Belohnung - holen. Weiter geht es in das Zelt von Magnolia, das Mädchen, das Ihr befreit habt. Sprecht mit Ihr und nehmt den Auftrag an - Ihr sollt ein Komplott aufdecken. Verlasst das Zelt und sucht den Templer, der sich vor einem Zelt im Südwesten befindet.

1. Sultan
2. Magnolia
3. Weberin
4. Templer



Sprecht ihn an und droht, ihn zu töten. Er verlässt den Bildschirm und hinterlässt seine Kleidung - nehmt diese auf und zieht sie Euch gleich über. Wartet eine kurze Zeit bis ein neuer Charakter auftaucht und sprecht mit ihm. Er übergibt Euch einen Zettel, den Ihr aufnehmt und zu Magnolia bringt. Sagt ihr, daß Ihr den Zettel habt und geht danach zum Sultan. Erzählt ihm von dem Komplott und dem Zettel und Ihr erhaltet eine weitere Belohnung, die Ihr Euch aus dem Schatzraum nehmen könnt.

Es steht nun ein Besuch bei der Weberin an, die Ihr zur Reparatur der kaputten Tapete überredet (sagt Ihr, Ihr seit von der veiled alliance). Nun müßt Ihr noch eine Weile rumlaufen und nochmal das Zelt der Weberin betreten. Sprecht sie auf die Tapete an und Ihr erfahrt, daß sie noch zwei Zutaten braucht, um die Tapete zu reparieren: einen dye und einen Wollfaden. Den Wollfaden bekommt Ihr, wenn Ihr die eben erhaltene Kleidung des Templers benutzt. Den dye habt Ihr hoffnetlich aus dem Hauptquartier mitgenommen. Gebt der Frau die beiden Zutaten und verlasst das Zelt nochmal. Lauft ein wenig herum und kehrt zur Weberin zurück. Sie müßte die Tapete nun fertig haben und überreicht sie Euch. Gebt Ihr 1000 Goldstücke und kehrt zurück in das Hauptquartier.

Von dort geht es durhc den Geheimgang (7) und in den großen rechten Raum, mit den 2 Tapeten an der Wand. Die linke Tapete zeigt eine Vulkanlandschaft. Nehmt zuvor aus dem unteren linken Kohlenständer ein Stück Kohle und haltet dies an die Tapete mit der Vulkanlandschaft. Sobald die Tapete aktiviert ist, benutzt diese und steigt hinein.

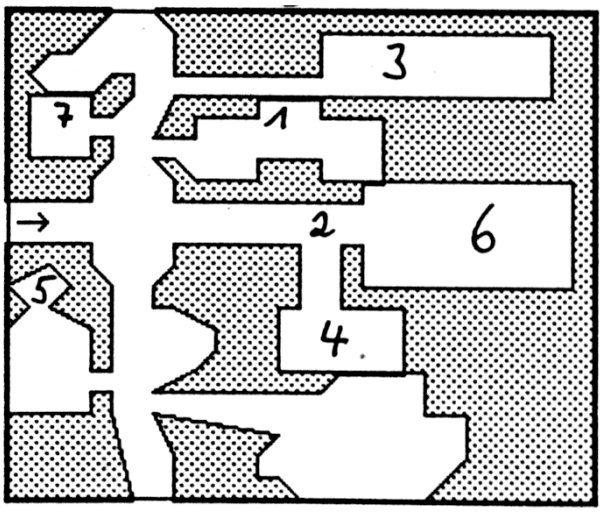
Der Vulkan

Nachdem Ihr Euch in der ersten Höhle befindet, geht gleich nach Süden, wo Ihr von ein paar Gegnern überrascht werdet. Danach weiter nach Südwesten laufen, wo Ihr auf einen kleinen gelben Drachen trefft, der gefangengehalten wird - befreit diesen.

Weiter geht es nach Südwesten, wo Ihr auf ein Lager voller Männer stoßt - rein und umbringen. Habt Ihr sie alle erledigt, könnt Ihr auf die östliche Seite, wo Ihr von ein paar Eidechsenmännern überrascht werdet. Sagt Ihnen, daß Ihr den

Tempel betreten wollt. Die Eidechsen glauben Euch noch nicht, doch werden sie gleich darauf von Draxxan angegriffen. Ihr helft ihnen und werdet nach dem Sieg in den Tempel eingelassen: ansprechen und dem Führer folgen.

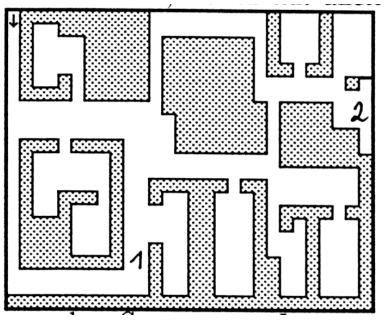
1. Fori
2. Nortemus
3. Friedhof
4. Bibliothek
5. Geheimraum - Stein mit Nische - Zettel
6. Siegelraum
7. Tapete - mit Fireruby benutzen



Im Tempel angekommen werdet Ihr Zeuge einer Versammlung. Nachdem Ihr daraufhin mit allen Leuten gesprochen habt, macht Euch auf zu Fori, mit der Ihr über Sorvals Tod sprecht und den Auftrag annehmt, diesen zu untersuchen. Als nächstes geht es zu Nortemus, den Ihr ebenfalls ansprecht. Sagt ihm: Fori schickt Euch und Ihr sollt Sorvals Tod untersuchen. Laßt Euch Rhone danach abscannen und sprecht über alle Punkte.

Es geht dann weiter, nachdem Ihr die Erlaubnis habt alle Räume zu betreten, in den Nordflügel, wo Ihr in der Mitte der Halle drei verschlossene Türen findet. Öffnet hier die östliche Tür und lest das rote Buch, das auf dem Boden liegt. Zurück in den mittleren Abschnitt, wo Ihr mit allen über das ‘Beast’ sprecht.

1. Statuen
2. Prossel - auf Buch ansprechen



Weiter geht es im Südflügel, wo Ihr zu den Statuen am Lavasee geht. Untersucht hier die Bieststatue, bei der Ihr eine Schriftrolle findet - lesen und mitnehmen. Untersucht ferner die liegende Statue, bei der Ihr etwas Glaspulver findet. Geht zurück zu Nostramus und erzählt ihm von der Schriftrolle - eine weitere Versammlung wird einberaumt.

Hiernach geht es zurück in den Nordflügel, wo Ihr Euch mit dem Glasbläser Kell (Osten) über das Glaspulver unterhaltet. Danach geht zu Zydeko, der sich im Nordwesten aufhält, und sprecht auch mit ihm über das Glaspulver - gebt es ihm kurz.

Habt Ihr das Glaspulver wieder, geht es wieder in den Südflügel und in die Nordostecke zu dem Kind, das Ihr befreit habt. Auf dem Weg dorthin werdet Ihr von einer Patrouille aufgehalten der Ihr erklärt, Ihr untersucht Sorvals Tod. Sprecht dann mit dem gelben Prossel und sprecht mit ihm über Sorval, dessen Tod und dessen Bücher. Fragt ihn dann nach dem Buch und das es O.k. sei, wenn er Euch dieses gibt. Lest das Buch durch (jeden Abschnitt) und nehmt es dann mit. Geht dann zurück in den mittleren Abschnitt und in die Bibliothek (unter Nortemus` Raum). Untersucht hier das hintere Bücherregal und Ihr findet ein Journal, auf dessen letzter Seite sich ein kleiner Schlüssel befindet.

Weiter in den Nordflügel zu dem Schmied Eloran (Nordostecke) und auf den kleinen Schlüssel ansprechen. Fragt ihn, wo sich das dazugehörige Schloß befindet. Zurück in den mittleren Abschnitt und zu den Gräbern im Norden. Am Eingang zu den Gräbern werdet Ihr angesprochen und aufgeklärt, daß hier ein weiterer Diebstahl stattfand. Fragt, was genau los ist und geht zurück. Ihr trefft dann auf eine Wache, die Euch etwas über Ulbin erzählt, der für das Verbrechen verantwortlich gemacht wurde. Macht Euch nun auf die Suche nach Rhone, die Ihr auf Ulbin ansprecht. Bittet sie um Erlaubnis, den Verbrecher besuchen zu dürfen.

Auf in den Nordflügel, wo Ihr im Nordosten das Gefängnis findet. Sprecht hier den blauen Yerath auf Sorvals Tod an und fragt, ob Ihr Euch mit Ulbin unterhalten könntet. Klopft dann an die rechte Tür, worauf Silvain erscheint, den Ihr ebenfalls auf Ulbin ansprecht. Weiter zur oberen Zelle und mit Ulbin sprechen (einfach nah an die Zelle rangehen). Da Ulbin zu keinerlei Kooperation bereit ist, geht nochmal zu Silvain und bittet ihn um Hilfe: Ulbin erschrecken, aber nicht verletzen.

Daraufhin geht Silvain zur Zelle; folgt ihm und die Zelle wird geöffnet. Ihr geht nun in die Zelle hinein und immer näher an Ulbin heran. Schließlich gibt er den Aufenthaltsort der Beute preis und Ihr könnt die Zelle verlassen. Holt Euch die Beute im mittleren Abschnitt des Tempels, oberhalb der Schlafstätten im Westen. Oberhalb der Betten befindet sich ein kleiner Raum mit einem Stein an der Wand, den Ihr wegschiebt. In einer Nische dahinter findet Ihr eine Truhe und darin einen weiteren Zettel.

Danach landet Ihr automatisch bei Nortemus, der inzwischen auch ermordet wurde. Sagt den Leuten, daß Galinix der Mörder sei. Ihr landet daraufhin im

Raum mit dem Siegel. Nehmt nun den Auftrag an, den Fireruby zu besorgen - Ihr landet im Innern des Vulkans.

Geht hier zuerst nach Südosten, wo ein hoher Steinblock im Lavasee steht (da, wo die Kinder um Hilfe schreien). Benutzt den Enterhaken mit dem Felsblock (dahinter stehen) und bringt die geretteten Kinder dann zum Ausgang. Danach weiter in Richtung Osten und Norden, wo Ihr auf ein paar Feinde stoßt. Weiter geht es in Richtung Norden, bis Ihr auf eine Art Brücke stoßt. Leider wird diese zerstört und Ihr werdet wiederholt angegriffen.

Nach diesem Attentat benutzt Ihr den Enterhaken mit den Felsen der ehemaligen Brücke, um auf die andere Seite des Lavasees zu gelangen. Seit Ihr auf der anderen Seite angekommen, kommt es zu einem weiteren Kampf, nachdem Ihr nach Nordwesten geht. Ihr kommt zu einer Stelle, wo Ihr gefragt werdet, ob Ihr über den Lavapool springen möchtet - antwortet mit ‘ja’.

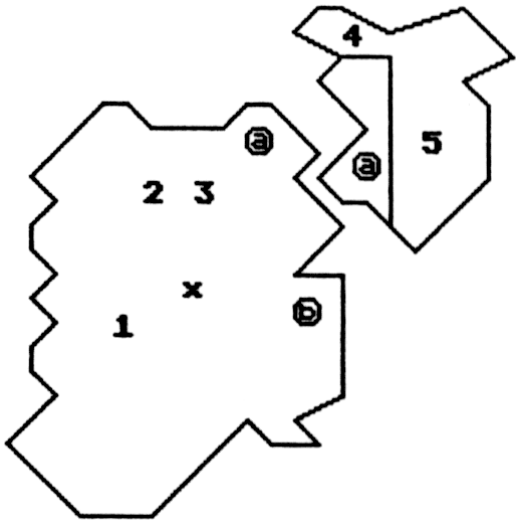
Ihr landet auf einem Stein und müßt ein Schieberätsel bestehen. Einige Steine lassen andere verschwinden und andere erscheinen. Arbeitet Euch nach Süden vor. Habt Ihr das andere Ufer erreicht, geht es weiter nach Südosten, wo es zu einem weiteren Kampf kommt. Folgt dann dem Pfad bis Ihr in eine Art Kreis kommt, wo Euch der Bösewicht erwartet.

Nach bestandenem Kampf verzieht sich der Böse mit dem Edelstein und Ihr folgt ihm. Bei den Steinsäulen müßt Ihr über eine Plattform springen - Ihr landet so bei dem Obermotz, mit dem Ihr nochmal kämpfen müßt. Habt Ihr alle Gegner besiegt, greift Euch den Fireruby von dem Sockel und steckt ihn ein. Verlasst die Höhle in Richtung Süden und geht über die Stufen nach oben.

Ihr landet wieder im Tempel, wo Ihr nach einigen Konversationen den Ruby mit dem Abgang benutzt. Die Treppe schließt sich wieder und Ihr bekommt Erfahrungspunkte und den Ruby. Weiter geht es in den Raum mit der Pyramidentapete, wo Ihr den Ruby mit der Tapete benutzt. Ihr landet wieder im Hauptquartier, wo Ihr gleich zu Matthias geht und mit diesem sprecht.

Als dann geht es zurück durch den Geheimgang in den Raum mit den zwei Tapeten. In die rechte leere Stelle setzt nun die reparierte Tapete ein und benutzt den feather fan damit. Die Tapete ist aktiviert und Ihr könnt sie benutzen.

Die Berge



1. Schmied (in rechter Ecke - Mast)
2. In Hütte - canvas
3. Kiril - Infos
b. Tunnel - geht hinein und holt Euch das Pflanzenspray unten links + benutzt dies so oft mit den Pflanzen, bis alles Ungeziefer vernichtet ist - Erfahrungspunkte
a. führt in langen Tunnel zu a
4. Ruder
5. Davin - erteilt Euch eine Aufgabe

Ihr landet auf einer Art Insel, wo Ihr zuerst mit allen Leuten redet und dann die folgenden Gegenstände einsammelt: rudder, mast und canvas - befinden sich alle in verschiedenen Gebäuden.

Es geht dann in die Höhle im Nordosten (a), wo Ihr den Durchgang nach Norden benutzt. Ihr kommt zu einem anderen Abschnitt, wo Ihr ein Boot im Wasser seht. Geht auf das Boot und setzt dort den Mast, das Ruder und das Segel ein. Benutzt nun das Boot, um zu einer weiteren Insel zu gelangen. Geht hier gleich nach Süden, wo Ihr auf dem Boden eine große Axt findet - aufnehmen.

Mit dieser könnt Ihr die Lianen abschneiden, die sich um den Baum im Norden (oberhalb der Axt) schlängeln. Geht Ihr weiter nach Süden, werdet Ihr angesprochen. Geht daraufhin zu Kaign, dem Anführer der Wolfsköpfe, und sprecht mit ihm. Danach geht es zur Hängebrücke im Süden, die Ihr mit Hilfe der Lianen (vines) überqueren könnt (Lianen mit Brücke benutzen). Unterhaltet Euch mit dem Mädchen im Käfig (Drisha) und macht Euch danach auf zu dem Loch im Nordwesten. Sobald Ihr das Loch betreten wollt, werdet Ihr von den Wolfsmenschen angegriffen. Nachdem alle Gegner beseitigt sind, untersucht die Leichen und Ihr findet einen Schlüssel. Mit diesem Schlüssel läßt sich die Tür des Käfigs öffnen und das Mädchen wäre frei. Sprecht mit ihr und geht danach durch das Loch im Nordwesten.

Ihr landet vor einer großen Hütte, die Ihr links umquert. Ihr findet dort ein großes Faß im Nebel. Links daneben findet Ihr eine Eisenstange, die Ihr mitnehmt. Geht nun zum Eingang der Hütte und benutzt die Eisenstange mit dem Holzbrett das rechts neben dem Eingang steht - das Brett wird gleich in das Inventar aufgenommen.

Ihr könnt nun in die Hütte hinein und mit der alten Frau sprechen. Ihr erhaltet ein paar Infos, nehmt den Auftrag an, gebt Ihr aber später nicht die Flöte. Verlasst die Hütte und geht nach links zum Abgrund. An der Stelle, die am nahesten zum anderen Abschnitt ist, benutzt das Brett, worauf Ihr den Abgrund auf dem Brett überqueren könnt - folgt dem Weg. Nachdem Ihr die Schlangen besiegt habt, findet Ihr im Norden halb im Nebel einen Hebel (rod), den Ihr mitnehmen müßt. Dieser läßt sich in das Loch stecken, das sich noch weiter nördlich befindet. Betätigt dann den Schalter und geht nach Osten. Ihr findet dort die eine Hälfte der Flöte.

Zurück geht es über das Holzbrett und in den Tunnel im Nordwesten. Ihr landet neben einem Haus, das Ihr betretet. Unterhaltet Euch mit dem alten Mann und nehmt dann den Pickel auf, der neben ihm liegt. Verlasst das Haus und geht in die Höhle im Westen. Folgt dem Gang, bis Ihr zu Grabsteinen kommt und benutzt den Pickel mit den Gräbern. Dies könnt Ihr beliebig oft wiederholen, um an Erfahrungspunkte zu gelangen.

Ihr könnt die Höhle dann wieder verlassen und dem Mann die Gegenstände aus dem Grab überreichen - Infos. Das Haus verlassen und den Pfad rechts auf den Berg besteigen.

Oben angekommen werdet Ihr von starken Luftelementen angegriffen. Nach diesem anstrengenden Kampf geht es zu dem Loch, mit dem Felsbrocken davor. Den Fels könnt Ihr wegschieben und die Höhle betreten. Im Süden der Höhle befindet sich ein Podest, mit dem zweiten Flötenstück darauf - anklicken und mit dem anderen Stück verbinden. Ihr findet nun ein Stück weiter im Norden ein Loch in der Wand, durch das Ihr klettert - Ihr landet wieder bei der Hütte.

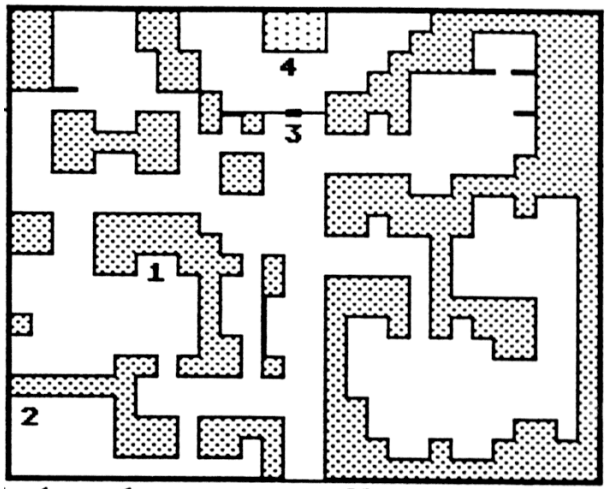
Von hier aus geht es nun den Pfad nach Norden. Speichert vorher ab, da Ihr hier auf einige böse Fallen stoßt. Kurz bevor Ihr auf die große Lichtung kommt, benutzt die Flöte, worauf alle Drachen die Flucht ergreifen.

Auf der Lichtung findet Ihr ganz im Nordwesten eine Art Pentagramm, auf das Ihr Euch stellt. Ihr landet in einem neuen Abschnitt, wo Ihr oben ein anderes, flaches Pentagramm findet. Stellt Euch auch hier drauf und verlasst diesen Abschnitt wieder über das untere Pentagramm. Auf der Drachenlichtung geht es nun nach Südwesten, wo die Steinmauer nun durchlässig ist. Folgt dem Pfad und Ihr stoßt auf weitere Drachen, gegen die Ihr diesmal antreten müßt. Habt Ihr sie besiegt, nehmt eine Drachenhaut auf und geht zum Nest. Untersucht das Nest genauer und Ihr findet aussenherum ein paar Stöcke, die Ihr benutzen könnt. Zieht Ihr am richtigen Stock sind die Leute frei und Ihr bekommt die Robe. Holt Euch aus dem Nest die Lyre of the Winds und geht durch das linke Loch. Folgt der Höhle und Ihr landet auf der Anfangsinsel.

Geht hier noch schnell zum Schmied und gebt ihm Drachenhäute. Nach einer kurzen Zeit erhaltet Ihr dafür gute Rüstungen. Verlasst die Insel durch den offenen Baum und Ihr landet im Hauptquartier. Hier sprecht nochmal mit Matthias und stattet auch Romila noch einen kurzen Besuch ab - Infos.

Verlasst das Hauptquartier und sucht in Tyr das Gebäude, in dem 2 Steingolems und ein Typ stehen. Betretet das Haus und bekämpft die Gegner. Solltet Ihr dies geschafft haben, geht in den linken Raum und untersucht die Tapete - dahinter findet Ihr eine Geheimtür. In diese müßt Ihr die 4 Relikte einsetzen: Promere Hammer, Cup of Life, Lyre of Winds, Fireruby. Die Tür öffnet sich und Ihr könnt eintreten.

Warriors Crypt



Hier angekommen, geht es zuerst zu Kovar (1), den Ihr überredet, ihn befreien zu können. Redet dann noch solange mit ihm, bis er ein Stück Papier auf den Boden wirft, das Ihr Euch natürlich sofort aufnehmt. Weiter geht es zu 2, dort in das Abflußrohr steigen. Ihr landet im unteren Level, wo Ihr Euch gleich zum Raum im Norden aufmacht, wo Ihr einen Verbündeten antrefft. Sagt ihm, daß er betrogen wurde und gebt ihm den Zettel von Kovar. Nehmt Euch den Schlüssel, links vom Tisch. Geht dann in die rechte hintere Nische.

Im nächsten Level findet Ihr in der linken Nische den lightning rod. Macht Euch mit diesem Kleinod auf ins oberste Level zu der Tür 3. Die Tür läßt sich mit dem Schlüssel aus dem unteren Level öffnen. Hinein in den großen Raum und den Kampf bestehen. Dann könnt Ihr zum Tor bei 4 und dort den lightning rod benutzen - das Tor öffnet sich und Ihr könnt hinein.

Im nächsten Raum erwartet Euch ein weiterer Kampf. Habt Ihr auch diesen bestanden, geht in den linken Raum und öffnet den Sarkophag - in diesem findet Ihr den elemental scepter. Mit diesem geht es in den rechten Raum, wo dieses Zepter nacheinander mit den folgenden Dingen benutzt wird: Feuerstelle, Felsen, Wasser und Blasebalg. Nahmt dann die 4 erschienenen Runen auf und geht in den mittleren Raum. Setzt hier die 4 Runen in die dazugehörigen Zeichen im Steintor und geht durch dieses durch - Ihr landet im...

Cosmic Tempel

Nachdem Ihr hier erschienen seit, begrüßt Euch Aravinada, die Euch viele Informationen vermacht - sie folgt Euch daraufhin und hilft Euch bei den bevorstehenden schweren Kämpfen. Sucht nun nach 3 Skelettkriegern, die Ihr umbringen müßt. Bei einer der Leichen findet Ihr den cosmic scepter, den Ihr braucht.

Habt Ihr das Zepter geht zu einem der 4 Steinportale, die in die Mitte führen, und benutzt den cosmic scepter mit der Rune auf dem Steintor. Ihr landet in der Mitte, wo Ihr einen ziemlich schweren Kampf bestehen müßt - ein riesiges Monster erwartet Euch. Habt Ihr diesen überstanden, müßt Ihr zu den 4 Statuen, die sich im Mittelpunkt um die Urne herum befinden. Setzt in diese Statuen die folgenden Relikte ein: Hammer-Nordoststatue, Fireruby-Nordweststatue, Windleier-Südweststatue, Cup of Life-Südoststatue. Hiermit wäre Eure Aufgabe erfüllt und das Spiel ist zu Ende.

Nebenaufgaben

<u>In den Höhlen unter Tyr</u>

Geht zu der Taverne in Tyr und untersucht die große Truhe in der Ecke - sie läßt sich öffnen und Ihr könnt hinabsteigen. Unten angekommen, sprecht mit dem Mann vor dem Eingang und teilt ihm Eure guten Absichten mit - Ihr wollt helfen. Fragt ihn, ob Ihr Zutritt zu den Sewers erhaltet und geht dann nach Norden zu dem alten Mann im Bett. Sprecht mit ihm und sagt ihm, Ihr wollt helfen. Zurück nach Süden und die Frau vor dem großen Raum angesprochen (dort, wo das Gerümpel herumliegt), sagt ihr, Ihr sollt den Fall untersuchen.

Geht also zum großen Loch und schaut hinein - drei umber Hulks kommen hervor und greifen Euch an. Habt Ihr sie erlegt, kehrt zurück zum Mann im Bett und erzählt ihm davon. Währenddessen kommt ein Mann und erzählt von der Entführung einiger Mitbewohner durch Hulks.

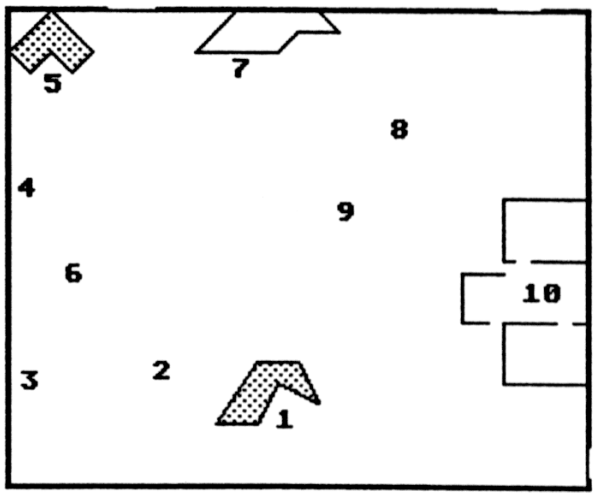
Nehmt die neue Aufgabe an und geht zu dem Gerümpel an der Westwand. Untersucht Ihr alles genau, findet Ihr einen Weg zu einem neuen Abschnitt (mitten im Gerümpel - nur durchlaufen).

Hier erwarten Euch viele Kämpfe, aber auch jede Menge Schätze. Kämpft Euch nach Nordwesten durch, wo Ihr Schreie hört. Ihr findet in einer Sackgasse einen Mann, der angekettet ist - befreit ihn. Er möchte, daß Ihr ihn zum Ausgang begleitet - tut dies. Geht nun weiter in Richtung Süden, dann Norden und Ihr

kommt in einen großen Raum, wo Ihr wiederum viele Schätze findet - unter anderem das Schwert Bloodletter. Leider werdet Ihr wieder von Monstern angegriffen, die Ihr leider besiegen müßt. Habt Ihr alles leergeräumt, geht es zurück zum alten Mann im Bett und danach nach Tyr.

Die Oase

1. Magnolia - befreien
2. Dayria
3. Garten - Wurzeln
4. Zombies - Beeren
5. Mineneingang
6. Höhleneingang
7. Halblinge leben in den Bäumen
8. Höhleneingang - unwichtig
9. Höhle - Elfenboots
10. Säule - Fußabdrücke



Geht hier als erstes in die Höhle bei 9, wo Ihr hinter einem Faß ein paar Elfenboots findet, die Ihr Euch gleich anzieht. Geht dann in der Oase an die Säule bei 10, die Ihr ein paar mal umkreisen müßt - Ihr findet dann ein paar Fußabdrücke - Erfahrungspunkte.

Weiter geht es zu dem Ausgang im Nordwesten (neben den Bäumen). Im nächsten Abschnitt findet Ihr eine Gruppe Leute, mit denen Ihr sprecht. Versprecht ihnen zu helfen, worauf Ihr ein Horn bekommt, das Ihr bei Gefahr benutzen könnt.

Zurück in der Oase geht es zu dem Höhleneingang bei 2. Hier trefft Ihr auf die alte Danyia, mit der Ihr Euch unterhaltet. Sie möchte ein paar Wurzeln für ein Gebräu haben - nehmt den Auftrag an, diese zu besorgen. Geht also zu dem Loch bei 3 und hinein. Ihr landet in einem kleinen Garten, wo Ihr zuerst ein paar Sternmonster überwältigen müßt, bevor Ihr Euch die Wurzeln aus der Erde zieht. Mit diesen Wurzeln geht es zurück zu Danyia - gebt sie Ihr. Zu allem Überfluß braucht sie noch ein paar Beeren. Macht Euch auf zum Loch bei 4, wo Euch ein paar Zombies erwarten. Habt Ihr diese gekillt, pflückt Euch ein paar Beeren und bringt auch diese zu Danyia. Ihr könnt Euch als Dank die Pflanzen nehmen, die in den Gläsern auf den Tischen stehen (Heilung). Nehmt schließlich auch den Auftrag an, den yuanti-Zauberer zu töten.

Verlasst die Höhle und geht zu den Bäumen der Halblinge. Besteigt den ganz linken Baum und Ihr kommt zu deren Anführer Snaggle. Er gibt Euch einige Informationen und erzählt Euch, daß einige seiner Freunde entführt wurden, ferner suche er den Pool of Heroism. Sagt ihm, Ihr wollt helfen und nehmt Euch die Flasche, die auf dem Boden liegt mit.

Es geht nun zu dem Loch bei 6, das Euch in eine riesige Höhle führt. Ehr werdet gleich angegriffen. Besteht den Kampf und macht Euch auf nach Norden. Sobald Ihr etwas von Stimmen (hear some voices...) hört, versteckt Euch in der Nische in der Westwand (ein Stück südlich). Nachdem Ihr erfolgreich ein paar Krieger ausspioniert habt, geht weiter nach Norden und tötet diese.

Nach dem Gemetzel geht es ganz nach Westen, wo Ihr einen großen Brunnen seht. Dies ist der besagte Pool of Heroism. Von diesem könnt Ihr jederzeit trinken, um Euch aufzufrischen. Füllt ein wenig des Wassers in die Flasche, um auch später mal einen Schluck parat zu haben. Es geht zurück zu der Stelle, wo Ihr die zweite Kriegergruppe getötet habt (Nordost) und den Pfad nach oben - Ihr landet in einem weiteren Abschnitt der Höhle.

Weiter geht es nach Norden und Ihr landet wieder im Freien. Geht hier nun weiter nach Norden und in das Gebäude mit den beiden Schlangen. Sprecht mit Jestris und überredet ihn, Euch eine Notiz zu schreiben. Sprecht dann mit dem Schreiber und sagt ihm, er soll folgende Nachricht schreiben: dear Tantris, don´t let Solurnis summon El otherwise, you´re a weakling. Nehmt die Notiz danach auf und verlasst das Gebäude. Gleich vor dem Eingang liegt links ein Stein, den Ihr ebenfalls aufnehmt. Benutzt den Stein mit der Notiz und Ihr habt eine Wurfnotiz.

Geht nun zu dem großen Gebäude in die Mitte (am besten in die linke obere Ecke an die Mauer), aber nicht zu nah und benutzt die Wurfnotiz, um sie auf Tantris zu werfen. Macht Euch nun auf zu dem Haupteingang des großen Hauses und blast am Tor in die Muschel, die Ihr von den Söldnern erhalten habt. Es kommt zum Kampf, bei dem Ihr jedoch von den Söldnern tatkräftig unterstützt werdet. Nach einiger Zeit greift Jestris mit ins Geschehen ein - tötet auch diesen und seine Anhänger. Habt Ihr alle besiegt, durchsucht die Leichen und nehmt Euch El´s Drinker mit.

Zurück ins Loch im Südosten und in der Höhle in dem mittleren Raum, wo eine Schlange vor einer Art Grab sitzt. Geht weiter zu den Ästen hinter dem Grab und schlagt diese kaputt - Ihr landet vor einem großen Felsen, den Ihr mit Gerakis wegrollen könnt. Geht durch und sprecht mit Halla hinter dem großen Felsen der am Eingang steht und schließt diesen dann wieder, sobald Halla sagt, sie ist fertig. Runner taucht kurz darauf auf und Ihr tötet ihn schnell. Untersucht

seine Leiche und steckt Euch die Karte ein. Sprecht nun Halla nochmals an und gebt Ihr dann die Karte.

Es verlassen nun nach und nach alle Halblinge die Höhle. Sobald alle Halblinge draussen sind (schaut nach), verlasst die Höhle ebenfalls wieder und geht in der Anfangshöhle nach Süden. Ihr findet hier noch ein paar Schlangen, unter anderem ein weiterer Anführer (Taraxis), die Ihr ebenfalls tötet (trinkt nicht von dem Becher, den er Euch anbietet). Danach könnt Ihr noch weiter nach Westen gehen und die Hulks und Mindflyers töten.

Nachdem Ihr alle getötet habt, verlasst die Höhle und geht in der Oase nochmal zu den Halblingen und in die Höhle Daniyas - Erfahrungspunkte.

ENDE