

Die Komplettlösung zu

Legacy of Kain

Die Säulen von Nosgoth

Euer Abenteuer beginnt in einem Wirtshaus (in Ziegsturhl), wo Ihr automatisch eine kleine Unterhaltung mit dem Wirt führt. Anschließend verlaßt Ihr nach unten das Gebäude, worauf Ihr es mit mehreren Angreifern zu tun bekommt (nähert Euch diesen). Ihr könnt Euch so gut schlagen wie Ihr wollt, schließlich werdet Ihr doch besiegt und getötet (dies ist richtig). In der darauf folgenden Videosequenz seht Ihr dann, wie Ihr eine zweite Chance bekommt und als Vampir wieder auf die Menschheit losgelassen werdet.

Ihr erwacht in einer Gruft, die von nun an Eure Zuflucht sein wird (verschafft Euch zunächst mittels der F6-Taste (L2-Taste) einen Überblick des Bereiches). Im ersten Raum müßt Ihr in der oberen Nische den Schalter betätigen (einfach an den Wandschalter herantreten), um die linke Tür zu öffnen. Lauft dann nach links durch zum nächsten Raum, wo Ihr auf der blauen Bodenplatte den **Zufluchtszauber** findet (einfach darüber laufen). Weiter geht es dann nach oben, wo Ihr den Menschen erschlagt und dessen Blut trinkt (schlägt solange auf den Mann ein, bis dieser wankt und saugt sann schnell dessen Blut aus). Marschiert danach weiter nach rechts, schiebt im nächsten Abschnitt auf der rechten Seite den Felsbrocken nach rechts (dazu einfach an den Felsbrocken herantreten und diesen wegschieben) und sammelt in der rechten Nische das **Herz der Dunkelheit** auf. Begebt Euch nun nach oben (den Felsbrocken im Gang nach oben schieben, dann umgehen), betätig im nächsten Raum den grünen Bodenschalter (einfach darauf treten), lauft nach links durch, saugt dort die Gefangene aus, betätig den grauen Bodenschalter und sammelt die **Blutphiole** ganz links ein.

Weiter geht es dann ganz nach rechts durch, wo Ihr eine weitere Gefangene aussaugen könnt und ein **Runendreieck** findet, welches Eure magische Energie erhöht. Lauft anschließend wieder links durch, betätig im mittleren Raum an der Wand oben rechts den Schalter und marschiert durch die geöffnete Tür weiter nach oben. Hier müßt Ihr ein Skelett erledigen, bevor Ihr die schwebende, violette **Magiekugel** aufnehmt (nehmt Euch vor den Stacheln in der Mitte des Raumes in Acht) und Euch

dann nach rechts begebt, um in diesem Raum abzuspeichern (dazu auf den Sockel stellen). Marschiert nun wieder nach links und weiter nach oben in den nächsten Raum, von wo aus Ihr diesen Bereich verlassen könnt (die Treppe hoch und links herum weitergehen - folgt dem Gang).

Im Freien angekommen folgt Ihr dann dem Weg nach unten durchs Tor, erledigt den Menschen und betretet das nächste Gebäude durch die offene Tür. Drinnen angekommen, geht es gleich nach rechts in den nächsten Raum, um dort auf dem Sockel abzuspeichern. Lauft danach ganz nach links und folgt dem Gang nach unten (es gibt nur einen Weg), wobei folgendes zu tun ist: Skelette erledigen, Stacheln ausweichen, Menschen und Gefangene aussaugen, **Blutphiole**, **Runendreieck** und violette **Magiekugel** einsammeln und über die Treppe den nächsten Bereich betreten.

Dort müssen folgende Dinge erledigt werden: grünen Schalter neben den Speeren betätigen, Skelett beseitigen, 2. Schalter betätigen, Skelett beseitigen, sobald Ihr an die drei Schalter kommt: nur den linken und den mittleren Schalter betätigen, Mensch erledigen, durch die Tür gehen, **Peitsche** vom Boden aufnehmen, 2 Skelette töten, Bodenschalter durch Betreten betätigen, 2 Gefangene aussaugen und über die Treppe den nächsten Bereich betreten. Hier findet Ihr rechts ein **Herz** hinter einer Tür (lauft einfach an die Grabplatte in der rechten, oberen Ecke heran, worauf sich diese öffnet), lauft weiter nach links, beseitigt ein Skelett, findet eine **Peitsche** hinter einer Tür (Grabdeckel durch Nähern öffnen), verschiebt einen der beiden Steine nach links, beseitigt ein weiteres Skelett, öffnet am Ende des Ganges im rechten Abschnitt 2 Truhen, findet in diesen ein **Herz** und ein **Runendreieck** und marschiert dann nach links über die Treppe in den nächsten Bereich.

Lauft nun ganz nach rechts (2 Räume), speichert auf dem Sockel ab, lauft wieder ein Stück nach links (1 Raum) und dort weiter nach unten durch die Tür, um diesen Bereich zu verlassen. Im Freien folgt Ihr dann dem Weg nach unten und links in den Wald (dort weiter nach links oben), bekämpft alle Menschen (aussaugen, falls nötig) und sammelt die blaue **Magiekugel** auf. Am Ende erhaltet Ihr den Auftrag, zu den Säulen von Nosgoth zu gehen.

Weiter geht es dann auf dem Weg nach rechts, wo Ihr auf einen Wegweiser (Ziegsturhl) stoßt. Folgt Ihr dem Weg nach rechts und runter, landet Ihr schließlich im Ort "Ziegsturhl", wo Ihr drei Häuser aufsucht (im Überblick (F6-Taste) könnt Ihr erkennen, welche Häuser zugänglich sind (offene Türen)). Saugt hier alle Dorfbewohner aus und zerschlagt die Fässer, um

an weitere **Peitschen** zu kommen, bevor Ihr das Dorf nach unten wieder verläßt.

Überquert nun die Brücke nach rechts und folgt dem Weg weiter nach oben zur nächsten Brücke (Menschen bekämpfen). Auch diese gilt es zu überqueren. Marschiert dann immer weiter nach oben, bis Ihr am Ende ein Teleporterfeld entdeckt (weiße Platte mit goldenem Emblem), auf das Ihr Euch stellen müßt. Auf diese Weise gelangt Ihr zu den Säulen von Nosgoth. Lauft Ihr zu diesen hin (die Stufen hoch und in die Mitte der Säulen gehen), erhaltet Ihr in einer Sequenz den Auftrag, die Säulen zu festigen, damit der Zauber gebrochen wird. Anschließend nähert Ihr Euch noch jeder einzelnen Säule, um genaueres über diese zu erfahren, bevor Ihr Euch nach links unten auf das zweite Teleporterfeld begebt.

Nupraptor's Retreat

Im nächsten Bereich angekommen sammelt Ihr die **Fledermauskarte** ein, tretet auf das Feld vor dem Fledermausturm (1) (dies müßt Ihr immer tun, wenn Ihr einen solchen Turm seht, um diesen zu aktivieren) und folgt dann dem Weg weiter nach links unten, wo Ihr das nächste offene Gebäude betretet. Drinnen geht es gleich nach links in den nächsten Raum, wo Ihr endlich wieder abspeichern könnt. Danach geht es folgendermaßen weiter: ganz nach rechts laufen, unten in der Ecke an der Wand den violetten Schalter betätigen (violettes Glühen), **Blutphiole** aus der geöffneten Nische nehmen, nach rechts gehen, dann dem Gang nach oben folgen, Skelette beseitigen, 2 Gefangene aussaugen und weiter nach oben in den nächsten Bereich marschieren.

Sammelt hier den **Lichtzauber** und die **Magiekugeln** ein und wendet den Lichtzauber gleich an (siehe auf Seite 12, 13, 17 & 18 des Handbuches (Seite 7 bei Playstation)), damit Ihr besser sehen könnt. Weicht allen Zackenkugeln aus, beseitigt die Skelette, saugt die Gefangenen aus, betätigt in der obersten rechten Ecke den dunklen Schalter an der Wand und setzt Euren Weg nach oben, durch die nun offene Tür fort (nächster Bereich).

Auch hier wieder Skelette beseitigen und Gefangene aussaugen (dies gilt in allen Räumen). Sammelt die **Magiekugel** ein, betätigt einen dunklen Schalter an der Wand vor der verschlossenen Tür und lauft weiter nach unten. Hier findet Ihr eine **Peitsche**, betätigt einen Schalter in der oberen, linken Nische, beseitigt Skelette und begebt Euch nach links durch die Tür, wo Ihr eine **Magiekugel** einsackt und einen weiteren Schalter, links oben an der Wand, betätigst. Marschiert dann weiter nach links unten durch die

Tür, wo Ihr in verschiedenen Ecken und Räumen (immer dem Weg nach unten folgen. In einem kleinen Raum, von dem aus links und rechts zwei Gitter abführen, lauft in der Mitte des Raumes herum, um die beiden Gitter durch eine unsichtbare Bodenplatte zu öffnen) ein **Runendreieck**, ein **Herz** und eine **Peitsche** finden könnt. Lauft dann nach unten weiter, sammelt die **Peitsche** und die 2 **Magiekugeln** ein und setzt den Weg nach unten fort.

Ihr landet schließlich wieder im ersten Raum (Anfangsraum), von wo aus Ihr Euch gleich nach links begebt, um nochmals abzuspeichern. Verlaßt dann das Gebäude wieder (nach rechts und nach unten), folgt draußen dem Weg weiter nach links (nächster Bereich), geht nach links bis zum zweiten Wegweiser (Nachtholm), tötet den Wolf und betretet oben am Ende des Weges die Höhle.

Drinnen speichert Ihr dann im rechten Raum ab, geht wieder nach links und weiter nach oben (nächster Bereich). Ganz oben findet Ihr, inmitten einiger Spiesse auf dem Boden nun die **Wolfkarte**. Verwandelt Euch sogleich in einen Wolf (siehe auf Seite 19 des Handbuches (Seite 16 bei Playstation)) und begebt Euch springend (dazu die Leertaste betätigen) in die mittlere, linke Ecke (bedenkt, daß Ihr nur kleinere Sprünge ausführen könnt. Springt also nach links, runter, nach links und hoch). Betätigt hier den Bodenschalter, springt dann weiter zur oberen rechten Ecke, nehmt dort die **Magiekugel** auf, springt nach unten und folgt dem Gang weiter nach unten (Menschen töten).

Habt Ihr die Höhle schließlich verlassen (immer dem Weg nach unten folgen), springt Ihr als Wolf rechts die Steinstufen (Plateaus) hoch, überspringt das Wasser und sammelt ganz oben (mit Anlauf auf das hohe Plateau springen) die **Blutbecher**, die **Herzen** und die **Peitsche** ein.

Anschließend betretet Ihr hier die nächste Höhle, springt 2x nach oben über die Spiesse und verwandelt Euch zurück in Vampirstalt (nicht Fledermaus). Erledigt dann die Menschen, sammelt links und rechts die **Magiekugeln** ein und betätigt links und rechts die beiden blauen Bodenschalter, um die obere Tür zu öffnen. Marschiert dann oben durch und stellt Euch auf das Teleporterfeld, worauf Ihr wieder im ersten Raum der Höhle landet. Speichert hier gleich wieder im rechten Raum ab und verlaßt die Höhle dann (nach links und nach unten).

Draußen springt Ihr nun als Wolf die Stufen (Felsplateaus - gleich rechts zu finden) nach oben (beachtet, daß Ihr manchmal nach links oben springen müsst) und lauft bis zum nächsten Wegweiser (Nachtholm). Folgt dem Weg nach rechts oben (nächster Bereich) und marschiert weiter nach

rechts (einige Kämpfe ausfechten), bis Ihr auf ein großes Gebäude stoßt, welches Ihr durch die offene Tür betretet und im ersten Raum gleich abspeichert.

Lauft nun in dieser Höhle nach oben durch, folgt dem rechten Gang, (steigt dort die Treppe nach oben) sammelt den **Energieblitzauber** und die **Magiekugeln** auf und wendet im gesamten Bereich den Energieblitz an, um die roten Angreifer zu vernichten (beachtet, daß diese mit Feuerbällen um sich werfen). Geht hier nun weiter nach oben, sammelt **Runendreieck** und **Magiekugel** auf, betätigt ganz oben in diesem Raum oben mittels eines Blitzes (Energieblitzauber) den Wandschalter hinter den Spiessen (sieht aus, wie zwei Totenköpfe) und lauft dann unten links durch die nun offene Tür. Im nächsten Raum müßt Ihr den ersten und dritten Wandschalter hinter den Spiessen (links und rechts) mit Hilfe von Blitzen betätigen, um die nächste Tür zu öffnen. Außerdem könnt Ihr dort Gefangene aussaugen und **Magiekugeln** einsammeln.

Marschiert danach unten durch zum nächsten Raum. Hier betätigt Ihr in der oberen rechten Ecke einen Schalter (steigt dazu die Treppe hinab und rechts die Treppe wieder hinauf) und findet in der oberen linken Ecke (über die Treppen zu erreichen) eine **Blutphiole**. Anschließend lauft Ihr unten durch, folgt dem Weg nach unten in den Anfangsraum, speichert dort nochmals ab und verläßt das Gebäude wieder (unten).

Draußen geht es dann weiter nach Norden (hoch) in Richtung Nachtholm (nächster Bereich). Folgt dem nächsten Abschnitt nach links (Nachtholm), tötet die Wölfe, verwandelt Euch selbst in einen Wolf, springt links (dort, wo es nach oben geht) auf die kleine Anhöhe (springt im oberen Teil auf die Anhöhe) und betretet die nächste Höhle. Drinnen trinkt Ihr dann nur einmal aus der **Blutquelle** (verleiht Euch Stärke. Betätigkt dazu an der Quelle die Stringtaste - Aktionstaste). Danach könnt Ihr die Höhle auch gleich wieder verlassen.

Nun setzt Euren Weg nach Norden fort (hoch), geht über eine Brücke, verschiebt dort einen der Felsbrocken (dazu müsst Ihr aus der Blutquelle getrunken haben) und betretet schließlich den Ort "Nachtholm". Stattet dort allen Häusern einen Besuch ab, sammelt alle **Gegenstände** ein (Truhen und Fässer öffnen) und saugt nach Bedarf die Bewohner aus (in der Taverne könnt Ihr den Tresen als Wolf überspringen). Seid Ihr ausreichend versorgt, setzt Ihr Euren Marsch nach Norden (hoch) über die Brücke in Richtung Steinchenröe fort (nächster Bereich - immer nach oben gehen). Betretet dann gleich die nächste Höhle, um dort aus einer weiteren **Blutquelle** einmal zu trinken (Regenschutz!). Habt Ihr die Höhle

wieder verlassen, lauft Ihr weiter nach oben (Steine verschieben - Wegweiser beachten), bis Ihr schließlich den Ort Steinchenröe erreicht.

Im Ort angekommen findet Ihr in den Häusern **Implosionsgeschosse** und **Peitschen**. Ganz oben links trifft Ihr in einer Ecke auf einen Typen (Irrer), der Euch etwas erzählt (dazu auf das rote Dreieck stellen). Ist alles erledigt, könnt Ihr den Ort nach oben wieder verlassen. Folgt nun dem Weg nach rechts zu den Wegweisern und marschiert weiter nach oben in Richtung Vasserbünde (nächster Bereich).

Kurz darauf (immer nach oben gehen) stoßt Ihr auf ein Zigeunerlager mit fünf Zelten. Geht hier in das rote Zelt (rechts von der Brücke) und holt Euch dort die **Menschenverkleidungskarte**. Danach geht Ihr oben über die Brücke und seht Euch in "Vasserbünde" um.

Folgende Dinge gibt es in den Häusern zu finden: **Magiekugeln**, **Verlangsamungen**, **Implosionsgeschosse**, **Peitschen**, ein **Herz** und eine **Eiterblase**. Habt Ihr Euch eingedeckt, verlaßt Ihr das Dorf unten links, geht über die Brücke und folgt dem Weg weiter nach unten in den nächsten Bereich, wo Ihr am Ende des Weges das helle Gebäude betretet (durch die offene Tür gehen). Im Innern des Hauses erwarten Euch viele, starke Gegner). Im hinteren Raum müßt Ihr dann einen Hebel betätigen, worauf Ihr das Haus wieder verlassen könnt. Draußen lauft Ihr dann links durch das nun geöffnete Tor und weiter nach links am Wasser entlang, bis Ihr auf zwei Höhleneingänge stoßt. Lauft nun in die erste Höhle (links), speichert dort ab und begebt Euch danach in die zweite Höhle (hinter dem Wasserfall, rechts).

Lauft drinnen zur rechten Seite (folgt einfach dem Weg) und verlaßt die Höhle wieder (nächster Bereich. Verschiebt ein paar Steine und tötet Gegner). Draußen findet Ihr dann eine **Verlangsamung**, wonach Ihr wieder zurück zur ersten Höhle laufen könnt (dort eventuell nochmals abspeichern). Marschiert nun in der ersten Höhle weiter nach oben und nehmt im nächsten Abschnitt die Wolfsform an, um über das braune Wasser nach oben springen zu können (achtet auf den Feuerspucker an der Wand). Gleich oben betätigt Ihr den orangen Wandknopf (es wird so eine Brücke über dem braunen Wasser ausgefahren) und springt nach rechts weiter (Feuerbällen ausweichen). Sammelt zwei **Peitschen** ein, weicht allen Hindernissen aus (Feuerbälle, Schwingäxte, blaue Wesen) und folgt dem Verlauf nach unten, rechts und hoch in den nächsten Bereich. Weicht dort wiederum allen Hindernissen aus und bahnt Euch den Weg zum nächsten Bereich (immer nach oben gehen).

Dort müßt Ihr im obersten Abschnitt an der Wand mittels eines Energieblitzes den roten Wandschalter betätigen (vorher in einen Menschen zurückverwandeln). Diese Aktion lässt Brücken über das braune Wasser erscheinen). Sammelt außerdem **Magiekugeln** und **Peitsche** ein und folgt dann dem Verlauf nach unten (braune Pfützen können jetzt über die Brücken umgangen werden). Nehmt noch den **Blutbecher** auf und betretet dann den nächsten Bereich (im ganz unteren, linken Bereich). Oberhalb der Treppe entdeckt Ihr eine verschlossene Tür, die erst entriegelt werden muß. Geht also rechts entlang, dann nach oben, um im letzten Raum (schiessende Totenköpfe) nur die linke und die rechte Kette zu ziehen (diese findet Ihr an der Wand zwischen den Totenköpfen). Kehrt danach zurück zur Tür (diese ist nun offen) und marschiert nun nach oben weiter. Nehmt im weiteren Verlauf den **Blutbecher**, die **Peitsche** und die **Magiekugel** auf und betätigst im letzten Raum den roten Schalter an der Wand (links neben dem Bücherregal), um durch die nächste Tür (rechts neben dem Regal) zu kommen.

Im nächsten Bereich betätigst Ihr oben den roten Schalter hinter den Spiessen (mit Hilfe eines Energieblitzes), sucht links (gleich links neben dem Schalter durch die offene Tür in der Wand gehen) die Frau auf (Infos), marschiert nach rechts in den letzten Raum, zieht dort die rote Kette an der oberen Wand und lauft dann durch die offene Tür (in der Mitte des unteren Ganges - neben dem Schalter). Setzt Euren Weg nach oben fort, zieht ganz oben an der Wand eine weitere Kette und marschiert durch die nächste Tür (rechts - nächster Bereich).

Hier betätigst Ihr oberhalb der Treppe hinter Spiessen wieder einen roten Wandschalter (mit Hilfe eines Energieblitzes), lauft rechts durch die Tür und marschiert weiter nach oben zum nächsten Bereich (Raum mit großem Gehirn). Bevor Ihr oben durch das Totenschädeltor gelangen könnt, müßt Ihr von hier aus 4 weitere Bereiche aufsuchen. Nehmt erst noch die **Blutphiole** und das **Runendreieck** auf (oben zu finden), lauft nach links unten, dort den Gang entlang, betätigst den grünen Schalter an der Wand und betretet den ersten Bereich durch die nun offene Tür.

Hier lauft Ihr ganz links über beide Bodenschalter (dies ändert die Anordnung der Spiesse), springt (als Wolf) nach oben, betätigst dort den rosa Hebel und springt weiter in die untere linke Ecke zum Teleporterfeld (auf Eurem Weg findet Ihr weitere Objekte), worauf Ihr automatisch wieder im Gehirnraum landet. Nun geht es weiter nach rechts unten, wo Ihr wieder einen grünen Schalter an der Wand betätigst, um den zweiten Bereich betreten zu können.

Im ersten Raum drückt Ihr den Knopf im mittleren, hellen Gemälde, bevor Ihr weiter nach rechts zum Teleporterfeld lauft. Benutzt im nächsten Abschnitt nicht den Lichtzauber und folgt jeweils den beleuchteten Wegen (helle Rautenfelder), bis Ihr zum nächsten Teleporterfeld gelangt (geht immer bis zum Ende eines beleuchteten Feldes und lauft diese Stelle solange ab, bis ein weiterer erleuchteter Weg erscheint - wiederholt diese Prozedur an jedem Wegende). Am Ende landet Ihr dann wieder im Gehirnraum, von wo aus es gleich weiter nach links oben geht, um den dritten Bereich aufzusuchen (grünen Schalter betätigen).

Hier durchläuft Ihr einen Raum nach dem anderen (durchquert vom langen Flur am Anfang aus zuerst die linke Tür und sammelt dort alles ein. Danach geht es auf die rechte Seite des Flures, wieder zurück auf den Flur und nach oben.), sammelt unter anderem eine **Energiebank** ein und berührt alle grünen Statuen, um schließlich mit Hilfe des Teleporters zum Gehirnraum zurückzukehren. Weiter geht es dann nach rechts oben zum vierten und letzten Bereich. Lauft hier nur nach oben, vernichtet alle Zombies (oder rennt an ihnen vorbei) und begebt Euch schließlich im letzten über das Teleporterfeld zurück zum Gehirnraum.

Nun könnt Ihr endlich ganz oben durch das offene Totenschädeltor marschieren. Im unteren Raum des Bereiches (geht zuerst nach links, dann runter) müßt Ihr alle drei Hebel nach links bewegen. Holt Euch dann im linken Raum (hoch und links) die **Peitschen** und lauft weiter über die Treppe nach oben in den nächsten Bereich. Geht dort rechts oder links unten durch, sammelt unten (links und rechts) in den Nische bei den grünen Fenstern und unten in der Mitte (Treppe nach unten) alle **Gegenstände** ein und begebt Euch anschließend ganz nach oben zum Teleporterfeld (zurück in den runden Raum gehen und dort die Treppe nach oben steigen), worauf Ihr in einem runden Raum landet. Sammelt hier alle **Gegenstände** auf und benutzt dann den rechten der beiden Teleporter, um zum nächsten Bereich zu gelangen. Dort angekommen könnt Ihr endlich wieder abspeichern.

Marschiert nun weiter nach rechts oben, wo Ihr schließlich zu Nupraptor vorstoßt. Lauft nach einem kurzen Gespräch in den nächsten Raum und dort dann immer hoch und runter durch die Lücken, die beim Verschwinden der violetten Kugeln entstehen (achtet ebenfalls auf die Spiesse). Beachtet, daß der Gegner immer, nachdem Ihr ihn geschlagen habt, nach oben oder unten verschwindet. Schlägt also mit dem Schwert insgesamt 4x auf Nupraptor ein (oben und unten). Nimmt dieser schließlich in der Mitte Stellung, wartet Ihr bis die grünen Schädel um den

Bösewicht stoppen und ausschwärmen. Nähert Euch dann schnell Nupraptor und schlägt mit dem Schwert zu (2x). Habt Ihr Nupraptor besiegt, nehmt Ihr noch **Nupraptors Kopf** (Karte) mit und lauft weiter nach oben zum Teleporter (nächster Bereich).

Hier findet Ihr eine **Keule** (aufnehmen), die Ihr im Inventar gleich als Waffe anwählen müßt, um damit die steinernen Runenfelsen zu zerschlagen und die beiden Truhen zu öffnen (zwei **Blutbecher**). Geht Ihr danach unten durch, verwandelt Ihr Euch automatisch in eine Fledermaus und fliegt zurück zu den Säulen von Nosgoth, wo Ihr die erste Säule repariert (automatisch) und einen neuen Auftrag erhältet. Nun gilt es also als nächstes Malek zu finden.

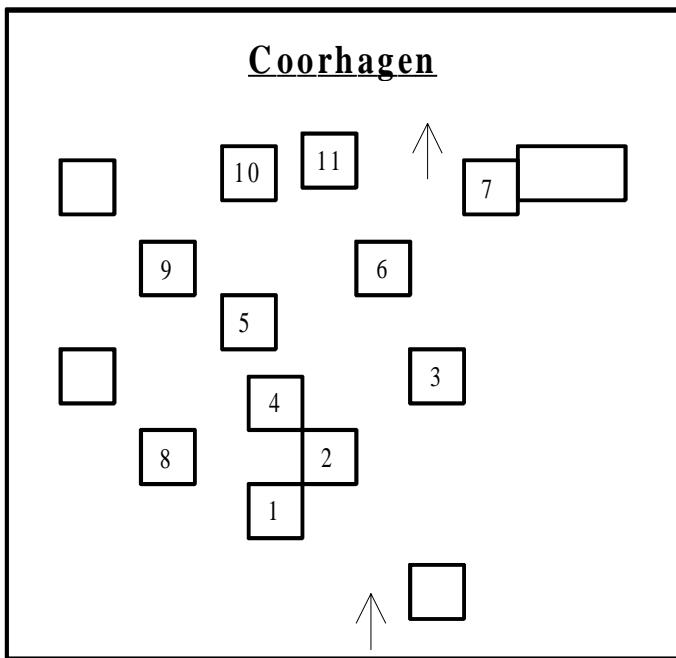
Malek's Bastion

Macht Euch also in der Aussenwelt auf den Weg nach "Nupraptor's Retreat" (dazu die Weltkarte anschauen. Ihr könnt Euch auch als Fledermaus verwandeln und auf der Fledermauskarte mit Hilfe der Maus den Ort Nupraptors Reatreat auswählen - dazu muss der Ort rot aufleuchten. Klickt Ihr diese Stelle dann an, fliegt Ihr zu dem ausgesuchten Ziel) und verlassst den Ort nach oben (auf dem Weg die Runenfelsen mit Hilfe der Keule zerschlagen) in Richtung Coorhagen und betretet auf dem Weg die nächste Höhle, in der Ihr wieder eine **Blutquelle** entdeckt. Trinkt Ihr einmal von dieser, werden Eure magischen Fähigkeiten schneller erneuert.

Verlaßt die Höhle und folgt draußen dem Weg weiter nach oben, wo Ihr oberhalb des Wegweisers (Coorhagen) gleich das offene Haus betretet, um dort zwei **Peitschen** und eine **Magiekugel** einzusammeln. Marschiert dann im Freien weiter nach oben (nächster Bereich), um schließlich in "Coorhagen" zu landen (siehe Skizze).

Im Haus 1 findet Ihr ein **Herz** und im Haus 3 könnt Ihr abspeichern (bedenkt, daß Ihr nur die offenen Häuser betreten könnt; seht Euch dazu auf der Adleraugenkarte die Gebäude an). Lauft dann in diesem Gebäude gleich links durch die offene Tür und folgt kämpfend und den Fallen ausweichend dem Verlauf (eventuell Verlangsamung benutzen). Sammelt dabei **Magiekugel**, **Herz** und **Energiebank** auf und im letzten Raum noch die **Blutphiole**, bevor Ihr dort den Schalter (oben links an der Wand) betätigkt und Euch dann nach unten begebt. Speichert nochmals ab und lauft nun rechts durch die Tür hindurch. Folgt hier wieder dem Verlauf und sammelt **Peitsche**, **Magiekugeln**, **Implosion**, **Eiterblase**, **Runendreiecke** und vor allem den **Abwehrzauber** ein. Benutzt diesen Zauber sogleich und

setzt den Weg nach unten fort. Nehmt noch eine **Magiekugel** mit, betätigt im letzten Raum einen Schalter an der oberen Wand und verläßt diesen Bereich nach unten, worauf Ihr vor Haus 4 landet.



Sucht jetzt Haus 5 (**zwei Eiterblasen** und **zwei Implosionen**) und Haus 6 (**Peitsche**) auf und marschiert dann in die Kirche (7). Drinnen angekommen lauft Ihr nach oben (nächster Bereich), wo Ihr links erst mal wieder abspeichert. Zurück nach rechts und weiter nach oben, wo Ihr vor einer verschlossenen Tür landet. Diese läßt sich durch einen Schalter im linken Raum öffnen. Geht dann durch die

nun offene Tür weiter, folgt dem Gang (über die hellen Flächen könnt Ihr einfach drüberlaufen), öffnet die nächste Tür mittels des Schalters in der davor liegenden, oberen Nische und bekämpft dahinter einen Skelettypen (Schutzauber anwenden und Peitschen benutzen), um durch eine weitere Tür in den nächsten, oberen Bereich zu gelangen.

Hier müßt Ihr im unteren linken Raum (einfach dem Weg folgen) einen Schalter an der unteren Wand betätigen (sammelt dort auch alle **Gegenstände** ein), damit man oben im nächsten Raum durch die Tür kommt (nächster Bereich). Dort müßt Ihr an den Speeren vorbei (Schutzauber) und **Blutbecher** aufsammeln (folgt dem Weg). Um durch die nächste verschlossene Tür zu gelangen, erledigt Ihr den Schattentypen (im nächsten Raum, oben links) mit einem Implosionsgeschoß.

Im nächsten Raum findet Ihr ein **Runendreieck** und feuert ein weiteres Implosionsgeschoß auf Eure Gegner ab. Lauft nun weiter nach oben, wo Ihr die **Knochenrüstung** findet, die Ihr gleich im Inventar auswählt (sie bietet Schutz gegen Skelette, Zombies und Schatten). Weiter geht es nach unten (nächster Bereich), wo Ihr zwei **Blutbecher** findet. Folgt dann dem Verlauf nach links und runter zum nächsten Bereich.

Hier holt Ihr Euch die **Blutphiole**, lauft weiter nach unten, vernichtet den Skelettypen mit einem Implosionsgeschoß und marschiert rechts durch die

Tür. Erledigt auch hier alle Gegner mit Peitschen oder Implosionen, um die nächste Tür zu öffnen. Lauft dann dort hindurch (nach unten), sammelt das **Runendreieck** auf und begebt Euch nach links und nach unten, um wieder ins Freie zu gelangen (vor Haus 8).

Weiter geht es ins Haus 9, wo Ihr im rechten Nebenraum drei Fässer zerschlagt. Ihr findet so eine **Magiekugel**, ein **Gegengift** und eine **Implosion**. Lauft danach rechts unten die Treppe hinab (nächster Bereich), betätigt im unteren Bereich rechts den blauen Hebel, marschiert zum unteren linken Raum, holt dort die **Peitschen** aus der Truhe, zieht dort die Kette (an der oberen Wand), marschiert weiter zum oberen rechten Raum, holt **Herzen** und **schwarze Magie** aus den Truhen und zieht auch dort wieder oben an der Wand eine Kette. Sucht nun den oberen linken Raum auf, holt die **Peitschen** aus den Truhen, vernichtet dort das Wesen und lauft dann weiter zum unteren rechten Raum, wo Ihr **Herzen** und **Peitschen** in den Truhen findet. Kehrt dann zurück zum Hebel im großen Raum, betätigt diesen nochmals und lauft dann oben in der Mitte durch die nun offene Tür. Stellt Euch in dem angrenzenden Raum auf das Teleporterfeld, speichert im linken Raum des nächsten Bereiches ab, zieht im oberen Raum (erst wieder nach rechts und die Treppe hinaufgehen) die Kette und marschiert nach links weiter (nächster Bereich).

Lauft Ihr nun ganz nach oben, entdeckt Ihr den **Haßzauber** (diesen anwenden, wenn sich zu viele Gegner in Eurer Nähe befinden) und eine **Magiekugel**, die Ihr gleich einsammelt. In der rechten, oberen Ecke betätigt Ihr dann den Hebel, um in der linken, oberen Ecke die Tür zu öffnen. Geht dort hindurch, besorgt Euch **Magiekugel** und **Blutbecher** aus den Fässern und stellt einen weiteren Hebel (inmitten der Spiesse). Marschiert dann weiter nach oben durch die offene Tür, holt dort **Blutbecher** und **Runendreieck** aus den Fässern, begebt Euch nach rechts, zieht dort die Kette an der oberen Wand und sammelt ganz rechts die **Peitschen** auf. Lauft dann nach unten, betätigt in der linken Nische den Hebel und betretet dann rechts in der Nische den nächsten Bereich.

Folgt dem Verlauf, öffnet die Fässer (**Magiekugeln**, **Blutbecher**) und macht im nächsten Bereich weiter. Dort stellt Ihr links unten einen Hebel und springt als Wolf über die Spiesse in die obere linke Ecke, um eine **Blutphiole** zu kassieren. Lauft dann oben durch, vernichtet alle Wesen, holt Euch oben in einer Nische das **Runendreieck** und verläßt links den Raum wieder. Im nächsten Bereich stellt Ihr Euch unten auf das kleine Teleporterfeld, worauf Ihr wieder im Speicherraum landet (speichert hier gleich ab!).

Weiter geht es nach rechts und nach unten zum Teleporter (draufstellen). Im nächsten Bereich angekommen lauft Ihr nach unten (Raum mit Hebel) und weiter durch die untere rechte Tür (hier wart Ihr schon, daher sind die Truhen leer). Folgt dem weiteren Verlauf nach rechts, steigt die Treppe hoch und verläßt das Gebäude (Ihr landet vor Haus 10). Sucht nun oben Haus 11 auf, steigt drinnen gleich die Treppe hinab, sammelt alle **Gegenstände** ein und begebt Euch über die Treppe wieder nach draußen. Verläßt den Ort jetzt, indem Ihr dem Weg nach oben folgt (nächster Bereich).

Bei den beiden Wegweisern verwandelt Ihr Euch dann in einen Wolf und springt links die Stufen nach oben zu einem Aussichtspunkt (rotes Dreieck). Ihr entdeckt auf diese Weise "Malek's Bastion" (dies muss erledigt werden!). Stellt Euch dann noch auf das grüne Feld beim Fledermausturm (2), um diesen zu aktivieren (das Feld leuchtet dann grün auf). Verwandelt Euch nun wieder als Fledermaus, sucht auf der Fledermauskarte Maleks Bastion (dieser Ort muss rot aufleuchten) und lasst Euch zu diesem Ziel bringen.

Dort angekommen betretet Ihr die Festung gleich oben durch die rechte, metallene Tür. Geht im Innern dann rechts herum (an der drehenden Klinge vorbei) und lauft durch die Tür nach unten (leuchtet violett - eventuell erst wenn Ihr auf eine bestimmte Stelle auf dem Boden lauft). Im nächsten Bereich geht es nach rechts, betätigt dort einen violetten Bodenschalter und folgt dem Gang weiter nach oben in den nächsten Bereich (Hindernisse umgehen).

Nehmt hier die **Magiekugel** auf, marschiert weiter nach links oben (nächster Bereich), lauft dort im unteren Abschnitt rechts herum zum nächsten Bereich und dann links herum zum nächsten Bereich (immer die Treppen hinaufsteigen). In diesem Raum schließlich seht Ihr oben an der Wand vier Schalthebel. Betätigt nur den zweiten und den dritten von links, um die nächste Tür (links oben) zu öffnen und betretet dort den nächsten Raum. Hier stellt Ihr oben an der Wand den Hebel, um die Maschine in der Mitte zu zerstören. Kehrt dann anschließend zurück zum Raum mit den vier Hebelen (nach unten) und stellt Euch dort in der unteren rechten Ecke auf das kleine Teleporterfeld. Am anderen Ende angekommen gelangt Ihr durch die untere, linke Tür gleich wieder ins Freie.

Lauft nun nach links und betretet die Bastion abermals durch die nächste, metallene Tür. Im Innern des Gebäudes geht Ihr oben rechts durch die Tür, betätigt oben den Schalter (lauft dazu über die kleinen Spiesse und findet rechts an der Wand einen violetten Hebel), lauft dann unten nach links

durch die Tür, betätigt dort oben an der Wand wieder einen Schalter und marschiert weiter nach oben (2x über die Treppe) bis in den nächsten Bereich. Lauft nun von dort aus weiter in den unteren Raum, durchquert eine weitere Tür, betätigt dort in der linken, unteren Ecke den Schalter (violettes Glühen) und lauft dann schnell durch den oberen, rechten Durchgang und dort weiter zum nächsten Bereich (nach rechts oben).

Hier müßt Ihr ganz nach links in eine Nische, wo Ihr ein **Herz** findet und einen Schalter an der Wand betätigten. Danach geht Ihr wieder ein Stück nach rechts und weiter nach oben zum nächsten Raum, wo Ihr ganz oben ein **Herz** und einen **Blutbecher** aufnehmt. Außerdem müßt Ihr in der oberen rechten Ecke noch einen violetten Schalter bedienen, bevor Ihr zum untersten Raum weitermarschiert (in dem vorherigen Raum hat sich nun unten in der Wand eine Tür geöffnet), von wo aus Ihr zum nächsten Bereich gelangt.

Geht hier auf der rechten Seite im richtigen Augenblick nach oben, sammelt alle **Gegenstände** ein, lauft weiter nach links (den Moment genau abpassen) und dann oben herum (eventuell eine Zackenkugel wegschlagen oder anrempeln), um zur rechten Seite des Raumes zu gelangen. Von dort geht es über die Treppe in den nächsten Bereich, wo Ihr links herum auf die rechte Seite lauft und wieder eine Treppe benutzt (nächster Bereich). Folgt dort dem Verlauf zum nächsten Bereich und schließlich weiter in den vorletzten Abschnitt. Lauft Ihr dort über die Treppe nach oben, trifft Ihr schließlich auf Malek.

Wählt hier das Eisenschwert als Waffe aus und attackiert Malek mit vier schnellen Schwerthieben, bevor er seine Waffe schwingt. Weicht zurück und wiederholt den Vorgang 2x, bis Malek zersplittert. Gleich darauf taucht er wieder auf und benutzt magische Attacken. Meidet diese (weicht zurück) und greift Malek wiederum mit vier schnellen Schwerthieben an. Wiederholt dies ca. 5x (Ausweichen und Angreifen). Malek muß noch zwei weitere Male zersplittern), bis Malek Euch mit einem größeren Zauber zum Rückzug zwingt. Benutzt dann schnell den Teleporter in der unteren rechten Ecke, um zu fliehen (hier öffnet sich dann eine Wand).

Auf diese Weise findet Ihr im nächsten Raum **Äxte** (neue Waffe), wonach Ihr nach unten geht und mittels des Teleporters nach draußen gelangt.

Dort aktiviert Ihr den Fledermausturm rechts (3. Auf die grüne Bodenplatte treten, sodaß diese aufleuchtet) und fliegt dann als Fledermaus auf der Karte nach unten zu den Säulen (dieser Ort ist mit der Maus anzuwählen und muss rot aufblinken), wo Ihr neue Informationen von Arielle bekommt. Anschließend fliegt Ihr als Fledermaus zurück zu

Malek's Bastion (dieser Ort ist wiederum mit der Maus anzuwählen und muß rot aufleuchten), wo Ihr diesmal durch die linke der beiden Türen geht und dort gleich abspeichert.

Das Orakel von Nosgoth

Über den Teleporter (in der unteren, linken Ecke) gelangt Ihr dann wieder zum Fledermausturm, von wo aus Ihr dem Weg nach rechts Richtung Termogent Forest folgt. Sogleich wird Euch der Weg von einem Baum versperrt, den Ihr mit den Äxten (im Inventar als Waffe auswählen) zerschlagen müßt. Lauft dann weiter nach rechts, erledigt alle Angreifer (Alttaste sehr schnell hintereinander drücken, um mit den Äxten zu schwingen) und betretet rechts den nächsten Bereich (bedenkt, daß Ihr beim Tragen der Äxte keinen Zauber benutzen könnt!).

Lauft weiter nach ganz rechts (übers Eis laufen) und stellt Euch auf den Aussichtspunkt (rotes Dreieck auf einem kleinen Plateau), um das "Oracle of Nosgoth" in der Ferne zu entdecken. Verwandelt Euch dann in eine Fledermaus und wählt auf der Karte das "Oracle of Nosgoth" aus, um dort hinzufliegen (dazu wieder auf der Fledermauskarte mit der Maus auf den ausgewählten Ort fahren - dieser muss rot aufleuchten - und hinfliegen). Kurz darauf landet Ihr dann in einem Höhlenlabyrinth. Nehmt jetzt die Keule als Waffe zur Hand (damit alle Megalithen zerstören, um **Gegenstände** zu finden), holt Euch oben rechts den **Blutbecher** und marschiert weiter hoch. Zerstört die Megalithen, die den Weg versperren und folgt dem Verlauf (rechts herum). Sammelt dabei **Blutbecher** und **Magiekugel** ein und lauft dann oben in der rechten Ecke durch das Tor (nächster Bereich).

Auch hier wieder Megalithen zerstören (**Gegenstände**) und dem Verlauf nach oben folgen (**Magiekugel, Blutbecher**). Am Ende dieses Abschnittes (untere, linke Ecke) betätigt Ihr den blauen Wandknopf im unteren, linken Abschnitt in einer Nische an der oberen Wand, geht unten durch die nun offene Tür links nach oben (in diesem Bereich wart Ihr schon) und dort nun durch die offene Tür ganz oben.

Folgt hier wiederum dem Verlauf, zerstört alle Megalithen, sammelt die **Magiekugel** ein, betätigt den blauen Wandknopf an einer Wand im linken Abschnitt und wandert durch die rot beleuchtete Tür unten links (nächster Bereich). Dort müßt Ihr nun gleich in der rechten, oberen Ecke durch die nun offene Tür (rot). Folgt dort dem Verlauf durch ein Tor und findet im nächsten Bereich Ihr unten einen **Blutbecher**. Drückt hier wiedermal einen blauen Knopf (an einer Wand auf der rechten, unteren Seite des

Abschnittes) und lauft dann unten durch die rechte, nun offene Tür (gleich unterhalb des Knopfes). Dort dem Verlauf nach unten, rechts und hoch folgen (nicht vergessen die Megalithen zu zerstören), dabei **Blutbecher**, **Peitsche** und **Runendreieck** einsammeln, den blauen Knopf an der obersten Wand drücken und schließlich weiter durch die nächste Tür ganz links oben (rot). Marschiert im nächsten Abschnitt gleich in der rechten, unteren Ecke durch die rote Tür und folgt dem Verlauf (**Blutbecher**) zur nächsten Tür. Geht hindurch und gleich gegenüber durch die nächste rote Tür. Folgt dort wieder dem Verlauf (**Runendreieck**), drückt kurz vor dem Ende den blauen Wandknopf (sieht aus, wie ein Edelstein. Diesen findet Ihr in der letzten Nische vor der Tür, rechts oben) und wandert schließlich durch die rote Tür, um in einem Speicherraum endlich wieder abzuspeichern.

Weiter geht es nun oben durch, wo Ihr auf 5 roten Dreiecken Informationen abrufen könnt. Lauft dann oben durch, nähert Euch dort der Mitte des Raumes und verfolgt die Sequenz. Anschließend begebt Ihr Euch wieder hinaus (nach unten) und geht dann rechts hindurch, wo Ihr den **Behinderungzauber** findet. Marschiert Ihr danach unten durch, landet Ihr wieder im Freien, von wo aus es gleich weiter durch den rechten Höhleneingang geht. Verschiebt hier den unteren Felsen nach rechts, lauft immer nach unten weiter (weitere, kleine Felsen verschieben) und speichert schließlich in einem linken Bereich ab.

Hinweis:

Von nun an weisen wir nicht mehr auf jede Kleinigkeit hin. Es ist selbstverständlich, daß man alles einsammelt, alle Truhen und Fässer öffnet, Felsbrocken verschiebt, Hindernissen ausweicht, Gefangene aussaugt und Gegner vernichtet (seht Euch also in allen Bereichen gut um). Wichtiges und andere Besonderheiten werden natürlich erläutert !

Geht nun rechts unten durch und draußen (im Freien) weiter nach unten in den nächsten Bereich. Lauft nach unten und zerschlagt mit den Äxten links den Baum (**schwarze Magie** sammeln). Begebt Euch dann weiter nach unten zum Wegweiser (Termogent Forest) und von dort aus erst nach rechts unten (nächster Bereich), um dort den Fledermausturm (4) zu aktivieren. Kehrt danach zurück zum Wegweiser und marschiert nun weiter nach links unten, wo Ihr zwei weitere Wegweiser vorfindet (Uschtenheim). Zerschlagt dort links den Baum vor dem Haus und betretet

das Gebäude, in dem Ihr gleich die **Nebelverwandlung** einsackt. Sucht hier außerdem links den Speicherraum auf, um abzuspeichern und geht wieder in den rechten Raum, wo Ihr sogleich die Nebelverwandlung anwendet (so könnt Ihr durch einige verschlossene Türen gehen. Beachtet, daß diese Form magische Energie verbraucht!) und die Keule zur Hand nehmt.

Lauft jetzt ganz nach oben durch mehrere Bereiche (vor den beiden Treppen durch die Mitte nach oben laufen - Riß in der Mauer-, um eine **Blutphiole** und ein **Runendreieck** abzuholen. Danach wieder durch die Mauer nach aussen), bis Ihr schließlich zwei **Herzen** findet. Verwandelt Euch dort zurück, lauft oben um den Zaun herum (Schattenwesen mit Blitz vernichten) und setzt Euren Weg als Nebel nach oben hin fort (nächster Bereich). Betätigt dort gleich links den Bodenschalter, verwandelt Euch zurück (Nebelwirbelfalle) und lauft oben schnell über die Stacheln in den nächsten Bereich. Als Nebel ganz oben im nächsten Abschnitt den metallenen Hebel links betätigen und weiter durch die obere Tür, wo Ihr schließlich mittels des Teleporters zum ersten Raum zurückkehren könnt (speichert im linken Raum nochmals ab).

Vorador's Mansion

Verlaßt das Gebäude unten wieder (im rechten Raum) und begebt Euch im Freien als Nebel nach links unten übers Wasser zur anderen Seite (links unten), wo Ihr weiter unten den nächsten Bereich betretet. Marschiert dort (als Nebel, um den Sumpf und das Wasser unbeschadet zu überstehen) in das verfallene Gebäude, welches sich ganz rechts oben vor dem Berg befindet (dazu die Adleraugenkarte zu Hilfe nehmen) und speichert im Innern des Gebäudes im oberen linken Raum erst einmal ab. Verwandelt Euch zurück, lauft nach unten und dann in der Mitte oben durch (nächster Bereich).

Folgt nun dem Verlauf, bis Ihr in einem größeren Raum landet. Hier befindet sich in jeder der vier Ecken auf dem Boden ein seltsames Zeichen (zwei rote und zwei grüne - Bodenplatten). Tretet vorerst nur auf die beiden roten Bodenplatten. Geht danach noch in die obere Nische dieses Raumes und dort an die Wand (rotes Glühen), um einen Schalter zu betätigen. Klettert dann über den unteren Teil des Raumes die Treppen hinab und betätigt dort drei weitere, rote Bodenplatten, worauf Ihr Euch über die untere Treppe in der Mitte dieses Abschnittes das **Flammenschwert** holen könnt. Lauft dann wieder nach oben (beachtet, daß sich hier nun die Tür in der Mitte des Raumes geöffnet hat) und

betretet nun die beiden grünen Bodenplatten. Steigt danach nochmals die Treppen hinab und findet nun dort in der rechten und linken Ecke zwei Treppen, die zu einer **Blutphiole** und einem **Runendreieck** führen. Durch die geöffnete Tür im oberen Bereich gelangt Ihr dann in den nächsten Bereich. Nehmt hier das Flammenschwert zur Hand, folgt dem Verlauf nach rechts, betätigt im nächsten Bereich am Ende den violetten Wandschalter (an dieser Stelle leuchtet die Wand violett) und marschiert unten durch, worauf Ihr wieder im ersten Raum landet.

Verlaßt das Gebäude (nach unten), verwandelt Euch in Nebel und sucht im Freien unten gleich das nächste kleine Haus auf (betretet dieses), wo Ihr im rechten Raum erst einmal abspeichert. Wieder nach links und weiter nach oben zum nächsten Bereich (verwandelt Euch zurück). Sammelt dort ganz oben links (2 Treppen hoch) die **Geistkontrolle** (Zauberspruch) auf, lauft eine Treppe wieder runter und wendet die Geistkontrolle hier gleich auf den Menschen (rechts hinter der Mauer) an. Mit dessen Körper betätigt Ihr den roten Schalter an der Wand und kehrt zurück in Euren Körper (dazu die Eingabetaste betätigen). Unten links kontrolliert Ihr dann wieder einen der drei Menschen hinter der Mauer, lauft mit diesem in den linken Raum, betätigt dort an der Wand einen grünen Schalter, lauft zurück und holt Euch über die Treppe ein **Runendreieck** (Ihr dürft dabei nicht sterben, da Ihr sonst automatisch in Euren Körper zurückkehrt). Danach kontrolliert Ihr einen Menschen auf der rechten Seite, lauft nach rechts durch, betätigt einen Schalter, lauft wieder nach links und holt Euch über die Treppe eine **Blutphiole** (auch hier darf Ihr nicht sterben, da Ihr sonst in Euren Körper zurückkehrt). Zurück in Eurem Körper (Eingabetaste) marschiert Ihr jetzt oben durch die offene Tür (rechts von der Treppe) zum nächsten Bereich. Hier gleich links mittels der Geistkontrolle einen der Menschen übernehmen und den Schalter betätigen und dann weiter nach oben über die Treppe dem Verlauf folgen. In der unteren Ecke müßt Ihr rechts oben an der Wand einen weiteren Schalter drücken. Kontrolliert Ihr noch den Menschen auf der rechten Anhöhe, könnt Ihr Euch oben ein **Herz** holen. Kehrt nun wieder zurück zum ersten Raum und verlaßt unten das Haus.

Sucht nun als Nebel unten das nächste Haus auf (unten links, um den Baum herum laufen) und speichert drinnen gleich wieder im rechten Raum ab. Lauft dann nach links, zieht oben rechts an der Wand die Kette, geht oben durch und folgt dem Verlauf über die Treppe in den nächsten Bereich. Dort entdeckt Ihr den **Blutgierzauber** (aufnehmen), den Ihr gleich aus sicherer Entfernung auf die Gefangenen (links und rechts) anwenden müßt, um die untere Tür zu öffnen. Anschließend marschiert Ihr

weiter nach unten zum nächsten Bereich, wo Ihr Euch in der oberen rechten Ecke als Wolf ein **Gegengift** holt. Folgt dem Verlauf über die Treppe nach unten, wendet die Blutgier auf die Gefangenen an (falls Ihr durch grünes Blut vergiftet werdet, dann ein Gegengift benutzen) und verläßt rechts unten über die Treppe den Bereich (im rechten Raum müßt Ihr das Blut der Gefangenen trinken, um die untere Tür zu öffnen).

Weiter geht es als Nebel über die Stacheln, tötet alle Wesen um weiterzukommen, sammelt oben alle **Gegenstände** ein, bringt die beiden Gegner auf der anderen Seite der Mauer mit Hilfe eines Blitzzaubers um (es erscheint daraufhin eine kleine Brücke) geht rechts über die Brücke, sammelt auch dort alles ein (**Blutphiole**) und lauft weiter nach oben durch die Tür. Tötet hier die Monster, holt oben (über die Treppe gehen) das **Runendreieck** und wandert links durch (über die Spiesse). Begebt Euch dort zum Teleporter (geht dazu auf die erste Plattform links, worauf eine Brücke zur zweiten Plattform mit dem Teleporter darauf erscheint) - Ihr landet im ersten Raum und speichert rechts noch einmal ab, bevor Ihr das Haus unten wieder verläßt.

Draußen geht es dann (als Nebel) als nächstes zur Höhle auf der linken Seite (geht dazu ganz nach links an die Felswand und findet dort einen Höhleneingang). Dort entdeckt Ihr eine **Blutquelle**, aus der Ihr einmal trinkt, wodurch Ihr an Stärke gewinnt. Verläßt die Höhle wieder und lauft nun ganz nach rechts bis in den nächsten Bereich, wo Ihr dem Verlauf (dunkelgrüne Fläche) nach rechts oben und dann weiter nach unten folgt. So gelangt Ihr schließlich zu einer Festung (Vorador's Mansion - seht Euch dazu die Adleraugenkarte an). Betretet diese und speichert drinnen im rechten Raum ab. Wieder nach links und dann nach oben zum nächsten Bereich.

Lauft jetzt nach rechts, betätigt oben als Wolf den Schalter hinter den Spiessen, geht rechts durch, folgt dem Verlauf, lauft als Nebel nach links über die Stacheln, folgt dem Verlauf, saugt die Gefangenen aus und begebt Euch nach rechts zum nächsten Bereich. Dort greift Ihr Euch rechts die **Chaosrüstung** und legt diese gleich an. Betätigt in diesem Raum oben an der Wand den Schalter (genau zwischen den beiden Stachelfeldern) und wendet dann die Geistkontrolle auf den Typen oben links an hinter den Spiessen an. Wandert mit diesem nach oben (nächster Bereich), folgt dem Verlauf links herum, sammelt alle **Gegenstände** ein (**Blutphiole**) und kehrt wieder zurück in den Abschnitt hinter den Spiessen (falls Ihr sterbt, den Typen nochmals kontrollieren). Stellt Euch dann auf den Teleporter, betätigt auf der rechten Seite angekommen den Schalter oben an der Wand

und kehrt zurück in den eigenen Körper, worauf Ihr nun rechts den nächsten Bereich betreten könnt.

Wendet dort den Haßzauber an, holt Euch unten links die **Blutphiole** und lauft nach rechts und nach oben zum nächsten Bereich. Vernichtet die Schatten mit dem Feuerschwert (dadurch öffnet sich die Tür), geht weiter nach links, wendet den Haßzauber an, lauft als Nebel über die Stacheln, lauft links unten durch (Schatten beseitigen) und wendet die Geistkontrolle auf die Frau unten links hinter den Spiessen an (ist dort keine Frau, dann den Raum oben verlassen und gleich wieder betreten). Geht dann mit dieser nach links durch, betätigt oben links an der Wand den Wandschalter und kehrt in den eigenen Körper zurück.

Weiter geht es nun unten durch, wo Ihr das Wesen mit Peitschen erledigt und als Wolf das **Runendreieck** hinter den Spiessen holt. Dann als Nebel links über die Spiesse und oben durch (eventuell vorher den Haßzauber anwenden), wo Ihr in den Besitz des **Blutduschezaubers** gelangt (aufnehmen). Verwandelt Euch zurück und wendet sogleich die Blutdusche auf Gegner und Gefangene an (links und rechts), worauf oben die Tür geöffnet wird. Geht dort hindurch, stellt Euch auf das rote Dreieck (Information) und genehmigt Euch eine weitere Blutdusche, wonach Ihr diesen Bereich oben verlassen könnt.

Marschiert dort gleich nach rechts zum nächsten Bereich, wendet dort die Geistkontrolle auf den unteren Typen hinter den Spiessen an, lauft mit diesem nach unten, nach links und nach oben und betätigt den grünen Schalter an der Wand auf der linken Seite (bei der Säule). Zurück im eigenen Körper lauft Ihr zweimal rechts durch und weiter nach oben, wo Ihr endlich wieder abspeichern könnt.

Marschiert Ihr nun oben links durch in den nächsten Raum (dort weiter nach oben gehen), dürft Ihr wieder mal eine Sequenz verfolgen, nach der Ihr **Vorador's Ring** erhaltet (im oberen Teil des Raumes aufnehmen!). Anschließend geht Ihr rechts oben durch und weiter nach unten zum nächsten Bereich, wo Ihr gleich unten durchmarschiert, um erst einmal abzuspeichern. Weiter geht es oben rechts durch, rechts durch, unten durch und nochmals unten durch, wo Ihr mittels eines Teleporters zu einem weiteren Speicherraum gelangt (abspeichern).

Dark Eden

Anschließend lauft nach unten ins Freie, wo Ihr erst nach links marschiert (nächster Bereich), um dort einen Fledermausturm (5) zu aktivieren. Zurück nach rechts, den Baum mit den Äxten fällen (rechts neben dem

Höhleneingang) und oben auf den Aussichtspunkt (rotes Dreieck) stellen (man blickt nach Norden). Verwandelt Euch nun in eine Fledermaus und wählt auf der Karte "Dark Eden" aus, um dort hinzufliegen (Sequenz. Vorher könnt Ihr noch Uschtenheim durchsuchen. Von dort aus geht nach Norden und Ihr stoßt auf zwei kleine Höhlen).

Nehmt dort angekommen das Flammenschwert zur Hand und lauft nach links oben, wo Ihr den Turm betretet (durch die kleine Tür im unteren Teil des Gebäudes - Mitte). Gleich rechts neben dem Eingang durch könnt Ihr in einem kleinen Raum wieder abspeichern. Zurück nach links und wieder links durch (etwas höher) zum nächsten Bereich, wo Ihr in einer Ecke (unten links) einen Hebel betätigten und danach weiter nach links lauft. Folgt dann dem Verlauf als Nebel weiter (**Blutphiole**), geht oben durch, verwandelt Euch zurück, vernichtet alle Wesen (Haßzauber), geht links durch (eventuell einen Schalter an der oberen, mittleren Säule betätigen), stellt unten den Hebel und teleportiert Euch zurück zum ersten Raum (dazu einfach links auf das Teleporterfeld gehen).

Weiter geht es rechts oben durch (nächster Bereich), folgt dem Verlauf, drückt ganz oben den Schalter an der Wand (an der Säule) und marschiert rechts durch. Überwindet die Stachelfelder (**Blutphiole**), drückt oben im nächsten Raum den Schalter (an der Säule), geht rechts durch, stellt unten wieder einen Hebel und teleportiert Euch zurück zum ersten Raum (auf das Teleporterfeld gehen).

Nun geht es oben durch die mittlere Tür und weiter oben rechts durch, wo Ihr dem Verlauf zum nächsten Bereich folgt (auf dem Weg findet Ihr eine weitere **Blutphiole**). Stellt dort den Hebel um, lauft links oben hindurch (nächster Bereich), steigt die Treppe hinab, lauft als Nebel oben durchs Gitter, sammelt alle **Gegenstände** ein und verlässt ganz unten den Bereich wieder. Marschiert dann durch die obere mittlere Tür (nächster Bereich), betätigten rechts den roten Bodenschalter und lauft weiter nach oben. Hier müßt Ihr links einen weiteren Bodenschalter betätigen und wieder oben durchgehen. Lauft im nächsten Abschnitt (eventuell als Nebel) rechts herum, betätigten den Hebel und begebt Euch links oben zum nächsten Bereich. Steigt hier die rechte Treppe hoch und geht oben durch. Wendet schwarze Magie auf die Gegner an, um diese zu töten und lauft dann durch die geöffnete Tür, wo Ihr dem Verlauf weiter nach oben folgt, um so im nächsten Raum den **Geisttodzauber** zu finden. Danach wandert Ihr rechts unten durch, vernichtet die Gegner mit dem Geisttod, nehmt das **Runendreieck** auf und teleportiert Euch zurück.

Steigt diesmal die linke Treppe in diesem Raum hinauf und geht oben durch, wo Ihr die **Fleischrüstung** entdeckt, die Ihr sogleich anlegt. Folgt dann oben dem Verlauf (Wesen mit Geisttod umbringen) zum nächsten Bereich, holt Euch unten das **Runendreieck** und teleportiert Euch wieder zurück. Steigt jetzt die Treppe hinab und marschiert nach oben durch die offene, mittlere Tür, wo Ihr endlich wieder abspeichern könnt.

Weiter geht es oben links durch, worauf eine Sequenz folgt. Sobald Ihr wieder handeln könnt (Ihr befindet Euch nun im Freien in einer Art Arena), bewaffnet Ihr Euch sofort mit Keule und Chaorsrüstung. Anschließend wandert Ihr nach oben an das Ufer des Sees und feuert mit Energieblitzen auf die Zauberin Dejoules auf einer kleinen Insel im See los.

Ist sie erledigt, holt Ihr Euch als Nebel den **Isolierumhang**, den sie hinterlassen hat. Begebt Euch anschließend nach unten und schlägt immer wieder auf Bane ein (meidet dabei das Wasser). Stellt Euch am Besten an den rechten Rand und wartet bis er sich Euch nähert (diese Übung verlangt sehr viel Geduld). Um Bane zu besiegen (bedenkt, daß dieser Land in Wasser verwandelt und tierisch schnell ist - er Euch jedoch nicht angreift), müßt Ihr ihn ca. 50-60 mal schlagen - am besten mit dem Flammenschwert (kann bis zu einer Stunde dauern!).

Habt Ihr es endlich geschafft, schnappt Ihr Euch noch **Banes Geweihschmuck** und marschiert rechts durch die nun offene Tür zum Teleporter. Am anderen Ende angekommen könnt Ihr Euch dann in einem kleinen Raum **Malek's Helm** greifen, wonach Ihr nach unten lauft (es folgt automatisch eine Flugsequenz). Bei den Säulen von Nosgoth angelangt repariert Ihr automatisch einige Säulen und bekommt anschließend den nächsten Auftrag.

Avernus' Kathedrale

Als nächstes fliegt Ihr nun als Fledermaus wieder nach "Dark Eden", wo Ihr diesmal gleich rechts die Höhle betretet, um dort im rechten Raum abzuspeichern. Marschiert dann unten hinaus, begebt Euch rechts in die nächste Höhle und sammelt dort rechts und links alle **Gegenstände** ein (Felsbrocken verschieben). Verläßt dann die Höhle wieder und folgt im Freien dem Verlauf nach rechts unten, wo Ihr einen weiteren Fledermausturm (6) aktiviert. Lauft dann weiter nach rechts und runter (**Blutbecher**) und stellt Euch auf den Aussichtspunkt (rotes Dreieck). Ihr entdeckt auf diese Weise "Avernus' Kathedrale", wo Ihr Euch sogleich als Fledermaus hinbegebt.

Im Ort angekommen speichert Ihr erst mal im offenen Haus rechts von Euch ab (nach Bedarf könnt Ihr auch andere Häuser aufsuchen, um **Gegenstände** zu sammeln). Danach lauft Ihr draußen nach unten zum Brunnen, von diesem nach rechts und dann nach unten bis zum letzten Haus (dort, wo der Schutt liegt und den weiteren Weg versperrt. Folgt immer dem Weg). Betretet dort das offene Haus und steigt im Innern rechts die Treppe zum nächsten Bereich hinunter.

Wendet dort den Haßzauber an und folgt als Nebel dem Verlauf zur nächsten Treppe (rechte, obere Ecke (Treppe) - nächster Bereich). Vernichtet die Schatten mit dem Flammenschwert und begebt Euch links wieder hinaus. Folgt im Freien dem Weg immer nach unten (an drei roten Dreiecken vorbei und ein wenig weiter) und betretet dann das linke Querhaus nach oben (neben dem Schutthaufen). Hier attackiert Euch sogleich ein Wesen, daß Ihr mit dem Geisttod beseitigt, wonach Ihr rechts die Treppe zum nächsten Bereich hinuntersteigt.

Dort geht es links wieder die Treppe hoch und im nächsten Bereich unten rechts durch ins Freie. Lauft nun links hoch zum übernächsten Haus, holt drinnen alle **Gegenstände** aus den Truhen und verläßt das Haus wieder. Geht dann nach links ins übernächste Haus (wiederum oberhalb eines Schutthaufens), steigt im Innern links die Treppe hinunter, beseitigt die Angreifer mit dem Geisttod, sammelt unten alle **Gegenstände** ein, begebt Euch über die linke Treppe wieder nach oben und dann rechts hinaus.

Lauft nun im Freien gleich links oben ins nächste Haus, steigt dort die Treppe hinab, wendet den Haßzauber an und folgt als Nebel dem Verlauf zur linken oberen Ecke, wo Ihr wieder abspeichern könnt. Steigt dann rechts daneben die Treppe hinauf, sammelt dort links die **Gegenstände** ein und marschiert ganz rechts hinaus ins Freie. Folgt draußen dem Weg ganz nach rechts (geht dazu immer den Weg entlang), betretet das letzte Haus vor dem Schutthaufen, steigt in dem kleinen Gebäude die Treppe hinab, folgt dem Verlauf, steigt die andere Treppe wieder hoch und verläßt dort das Haus.

Weiter geht es den Weg ganz nach unten zum nächsten Bereich, wo Ihr ganz unten schließlich wieder ein offenes Haus auf der rechten Seite (rechts neben einem Schutthaufen) betreten könnt. Im Innern geht es dann rechts durch die untere Tür durch, rechts unten die Treppe hinauf und rechts wieder nach unten durch, worauf Ihr wiederum im Freien landet. Marschiert nun unten links herum (folgt dem Weg) und begebt Euch oben in die riesige Kathedrale. Im Innern des Gebäudes lauft nach oben durch, um abzuspeichern.

Verlaßt den Speicherraum wieder und verschafft Euch erst einmal einen Überblick (seht auch auf unsere Karte der Kathedrale). Ihr befindet Euch in Raum 1, von wo aus Ihr jederzeit den Speicherraum aufsuchen könnt. Bewaffnet Euch mit Flammenschwert und Chaosrüstung (stärkere Gegner könnt Ihr mit Geisttod erledigen oder umgehen).

Betätigt in diesem Raum nun in der linken, oberen Nische den blauen Wandschalter, begebt Euch rechts zum Raum 2, benutzt dort den Teleporter, geht im nächsten Abschnitt nach oben, drückt im nächsten Raum den Schalter an der oberen Wand und teleportiert Euch zum Raum 3 (dazu linken Teleporter benutzen). Schnappt Euch dort die **Blutphiole**, lauft nach unten und nach links zum Raum 1, lauft dort hoch zum Raum 4 (dort ist die Tür nun offen), benutzt im nächsten, kleinen Raum den Teleporter, drückt dort den Wandschalter, teleportiert Euch zurück, lauft nun hoch zum Raum 5 (dort ist nun die Tür offen), benutzt dort den Teleporter, drückt im nächsten Abschnitt den linken und den rechten Schalter (nicht den mittleren), teleportiert Euch rechts zum Raum 6 und lauft über 5 und 4 zurück zum Raum 1 (speichert unten ab).

Geht nun von Raum 1 aus oben links in der Nische durch die Tür, über Raum 7 zum Raum 8 hoch, benutzt dort den Teleporter, geht im nächsten Abschnitt links durch, teleportiert Euch von dort aus weiter zum Raum 9, betätigt dann oben rechts nur den rechten Schalter (an einer Art Säule befinden sich zwei nebeneinander liegende, kleine Hebel), geht nach unten zum Raum 10, holt dort ganz unten das **Runendreieck**, benutzt den Teleporter, drückt im nächsten Abschnitt den Wandschalter, geht nach rechts unten, teleportiert Euch von dort aus zum Raum 11, teleportiert Euch von dort aus mit Hilfe des rechten Teleporters zum Raum 7 und lauft nach unten zum Raum 1 (abspeichern).

Lauft jetzt oben durch die mittlere Tür zum Raum 12, benutzt dort den Teleporter, sammelt im nächsten Raum unten alle Gegenstände auf, betätigt oben an der Wand nur den linken Schalter, teleportiert Euch zurück, geht hoch zum Raum 13, benutzt dort den Teleporter auf der rechten Seite (Raum 14), benutzt dann den nächsten Teleporter, betätigt im

nächsten Abschnitt den Wandschalter, teleportiert Euch zur linken Seite von Raum 13 (dazu auf den linken Teleporter gehen), geht von dort aus gleich hoch zum Raum 15, benutzt den Teleporter, benutzt auch den nächsten Teleporter, drückt im nächsten Abschnitt den Wandschalter, teleportiert Euch zum Raum 16, geht nach links zum Raum 13, sammelt

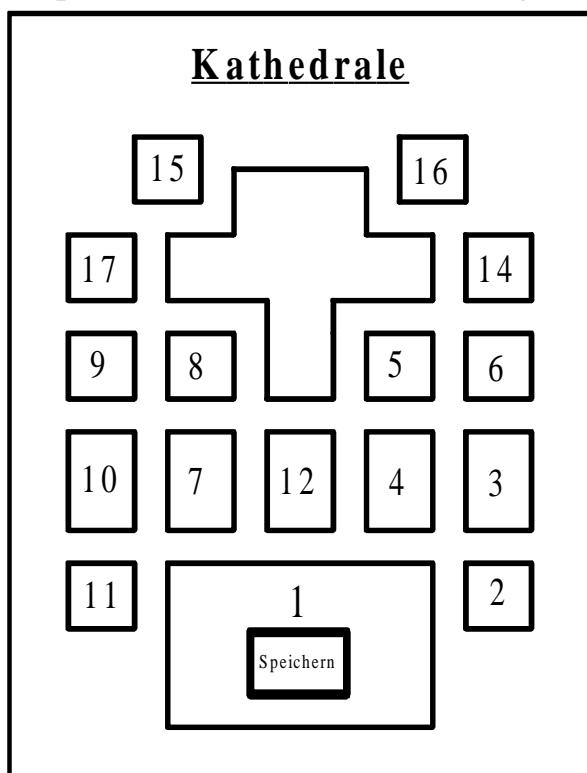
dort vor dem Altar **Blutphiole** und **Runendreieck** ein und marschiert nun links oben durch, wo Ihr unbedingt abspeichern solltet.

Lauft jetzt in diesem Raum im oberen Abschnitt die Treppe hoch, geht oben rechts durch, nehmt die **Blutphiole** auf und benutzt links den Teleporter. Die weiteren Schritte müssen sehr schnell erledigt werden (verschafft Euch nach jeder Teleportation erst mal einen Überblick (F6 oder L2-Taste)). Lest Euch also den nächsten Absatz gut durch und lauft was das Zeug hält (allen Attacken so gut es geht ausweichen und einige Gegner mit

Geisttod erledigen).

Rennt hoch (5 Treppen) zum nächsten Teleporter und steigt auf diesen. Folgt dem nächsten Verlauf nach unten und rechts (**Blutphiole**) zum nächsten Teleporter, folgt dann dem rechten Eisverlauf nach unten zum nächsten Teleporter und steigt darauf. Lauft im nächsten Abschnitt nach unten zum Teleporter, folgt dann dem Verlauf zum nächsten Teleporter, hoch zum Teleporter, runter zum Teleporter, hier den linken Teleporter benutzen, runter zum großen Teleporter, dann den linken Teleporter benutzen, hier links den kleinen, roten Teleporter benutzen, weiter zum unteren linken Teleporter, nach unten zum Teleporter, nach oben zum Teleporter, dort die Treppe hoch und in der Mitte des Platzes den **Seelenräuber** (neue Waffe) aufnehmen.

Anschließend lauft Ihr die rechte Treppe hinunter zum Teleporter und marschiert dann nach unten, wo Ihr gleich wieder abspeichert.



Weiter geht es nach unten zum Raum 13 und von dort ganz rechts nach oben durch (rechts neben der offenen Mitteltür), wo Ihr schon wieder abspeichern könnt.

Danach lauft Ihr oben rechts durch (nächster Bereich), drückt dort ganz oben den Wandschalter, geht rechts durch, betätigt oben beide Schalter hinter den Spiessen mittels Energieblitze und lauft dann unten über die entstandene Brücke. Nehmt jetzt den Seelenräuber zur Hand (Gegner können mit einem Schlag vernichtet werden), zieht im unteren Bereich rechts in der Nische die Kette, dann links in der Nische die Kette und marschiert nach unten zum nächsten Bereich.

Folgt dort dem Verlauf, drückt unterhalb der Treppe links an der Wand den gelben Schädelschalter, sammelt das **Runendreieck** ganz unten auf und lauft am Ende links durch (nächster Bereich). Geht dann nach links und nach oben durch, folgt dem Verlauf, drückt den gelben Schalter im unteren Bereich an der Wand und marschiert dann unten rechts durch. Lauft nun oben durch, folgt dem Verlauf, drückt den gelben Schalter an der oberen Wand, geht die Treppe hinunter und dann unten durch. Weiter geht es nach links und im nächsten Abschnitt die beiden Treppen hinab, wo Ihr wieder links an der Wand einen gelben Schalter betätigten und dann rechts durchlauft. Nun geht Ihr nach rechts, oben durch, die Treppe hinab, drückt den gelben Schalter (links an der Wand), geht die nächste Treppe hinab, drückt wieder einen gelben Schalter (links an der Wand) und wandert unten dann links hindurch.

Geht jetzt nach links, oben durch, folgt dem Verlauf, drückt den gelben Schädelschalter (an der oberen Wand), sammelt das **Herz** auf und verlässt den Bereich unten wieder. Lauft hier nach unten und links durch zum nächsten Bereich. Benutzt hier das Flammenschwert und den Haßzauber, folgt dem Verlauf, drückt den gelben Schädelschalter an der unten gelegenen Wand und lauft am Ende unten durch. Geht dann rechts durch, die Treppe hinab, drückt den gelben Schädelschalter an der Wand, geht über die erschienene Brücke, nehmt unten rechts die **Blutphiole** auf, marschiert nach links, betätigten den gelben Schalter an der Wand in der unteren, linken Nische und lauft links durch.

Geht nun weiter links durch, folgt dem Verlauf, drückt den gelben Schalter und begebt Euch dann rechts hindurch. Geht rechts durch, holt Euch das **Runendreieck**, geht die Treppe hinunter, drückt den gelben Schalter, folgt dem Verlauf, drückt am Ende einen weiteren Schalter, sammelt auf dem Weg noch das **Herz** ein und marschiert dann links durch. Geht Ihr im nächsten Abschnitt oben links durch (**Herz**), findet Ihr im nächsten

Abschnitt oben links die **Gespenstrüstung**, die Ihr gleich anlegt, bevor Ihr Euch zum Raum 17 der Kathedrale zurückteleportiert (dazu rechts den kleinen Teleporter benutzen).

Dort angekommen lauft Ihr nach rechts zum Raum 13, wo Ihr Euch nun oben in der Mitte hinter dem Altar (dazu dem roten Teppich folgen) durch die rot beleuchtete Tür begebt (nächster Bereich). Nehmt hier den Seelenräuber zur Hand (Gespenstrüstung anbehalten) und lauft ganz oben links durch die offene Tür, wo Ihr endlich wieder abspeichern könnt.

Lauft Ihr jetzt oben links weiter, trefft Ihr Lady Azimuth, mit der Ihr gleich einen Kampf ausfechten müßt. Versorgt Euch also mit Blut und Energie und marschiert nach oben zum nächsten Bereich. Weicht nun den Geschossen aus und versucht an Lady Azimuth heranzukommen (kreisförmig heranlaufen), um sie mit dem Seelenräuber zu schlagen (einige Male. Beachtet, daß die Dame nach einem Treffen immer an einer anderen Stelle wieder auftaucht). Habt Ihr sie erledigt, schnappt Ihr Euch noch das **Auge der Azimuth** und verlaßt den Schauplatz nach oben rechts wieder (eventuell müsst Ihr vorher noch die beiden Monster töten), wo Ihr sogleich das **Zeitflußgerät** findet. Lauft anschließend nach oben weiter, benutzt dort den Teleporter und speichert am anderen Ende ab.

Über den anderen Teleporter (rechts) gelangt Ihr nun wieder ins Freie, wo Ihr sogleich vor Euch den Fledermausturm (7) aktivieren müßt. Erst dann fliegt Ihr als Fledermaus zurück zu den Säulen, wo Ihr automatisch die Säule der Dimension repariert und einen neuen Auftrag erhältet.

Willendorf

Anschließend fliegt Ihr zum eben aktivierten Fledermausturm (7) (unterhalb der Kathedrale) zurück, nehmt das Flammenschwert zur Hand (wendet am Besten die Blutdusche auf die Menschen an) und wandert unten durch das Tor. Folgt dann dem Weg nach rechts (nächster Bereich), weiter nach rechts am Wegweiser (Willendorf) vorbei, springt als Wolf die Steinstufen hinunter und marschiert weiter nach rechts an den Zelten vorbei zum nächsten Bereich.

Aktiviert rechts auf einer Anhöhe den Fledermausturm (8) und stellt Euch dann rechts daneben auf den Aussichtspunkt (rotes Dreieck), um "Willendorf" in der Ferne zu sehen. Danach geht es dem Weg nach nach rechts oben (zuerst wieder die Anhöhe runtergehen und an den Zelten vorbei nach rechts), wo Ihr wieder einmal eine Höhle betretet. Folgt im Innern der Höhle dem Verlauf nach oben und lauft oben durch, um abzuspeichern.

Weiter geht es nun nach links oben durch, wo Ihr die Geistkontrolle auf den rechten Mann (auf der Anhöhe) anwendet, mit diesem den Hebel oben an der Wand betätigt, rechts dem Verlauf folgt und schließlich eine **Magiekugel** einsackt. Kontrolliert dann den Mann auf der linken Anhöhe, betätigt den Hebel, geht links durch, drückt oben den Wandschalter, lauft unten rechts durch, sammelt die **Gegenstände** auf und kehrt in Euren Körper zurück. Anschließend marschiert Ihr oben durch in den nächsten Raum, an den Zackenkugeln vorbei (**Magiekugel**) und weiter nach oben (nächster Bereich).

Folgt hier dem Verlauf in den nächsten Bereich, sammelt dort alles ein und kontrolliert den Geist des Menschen, der sich auf der unteren Ebene aufhält. Holt mit diesem den **Geistfolterzauber**, wendet diesen Zauber auf eines der Geschöpfe (unten) an, betätigt oben an der Wand den Hebel (Tür öffnet sich) und sammelt unten das **Runendreieck** auf. Benutzt die Geistfolter dann noch mit dem Skelett (in der oberen Nische) und betätigt wiederum einen Hebel an der Wand, wodurch auf der rechten Seite eine Brücke erscheint. Über diese lauft Ihr dann oben durch die Tür, benutzt die Geistfolter mit dem Skelett (oben), stellt den Hebel um und geht über die Brücke. Verfahrt dann auf die gleiche Weise noch einmal mit dem nächsten Skelett und marschiert nach oben zum nächsten Bereich.

Im nächsten Raum gleich beim oberen Skelett die Geistfolter anwenden, dann den Hebel an der Wand betätigen, im eigenen Körper links über die Brücke laufen, das **Runendreieck** aufsammeln. Von hier aus oben wieder ein Skelett geistfoltern, einen Hebel betätigen und dann im eigenen Körper unten über die Brücke und weiter unten durchlaufen (nächster Bereich). Sammelt dort **Blutphiole** und **Magiekugel** ein und begebt Euch nach rechts (nächster Bereich). Speichert im oberen Raum nochmals ab und folgt dann dem Verlauf nach unten, um die Höhle wieder zu verlassen.

Im Freien folgt Ihr nun dem Weg nach links und unten (nächster Bereich), lauft weiter nach unten (am roten Dreieck vorbei) und betretet links die nächstmögliche Höhle. Ihr entdeckt so eine neue **Blutquelle**, aus der Ihr natürlich gleich einmal trinkt (verleiht Stärke). Begebt Euch danach wieder hinaus, macht Euch auf den Weg zur oberen rechten Höhle (am Wegweiser nach rechts gehen, auf dem weiteren Weg einen großen Fels verschieben) und speichert drinnen angekommen erst einmal ab.

Verkleidet Euch nun als Mensch (gleiches Bild, wie auf dem Boden abgebildet. Ihr werdet so nicht angegriffen) und marschiert nach oben zum nächsten Bereich. Verschiebt dort die Lore, sammelt alle **Gegenstände** ein und lauft auf der linken Seite oben durch. Verschiebt wieder eine Lore

nach oben, sammelt oben alles ein, geht auf der rechten Seite oben durch, verschiebt eine Lore und lauft weiter oben durch. Folgt dem Verlauf, sammelt unter anderem ein **Runendreieck** ein, verwandelt Euch zurück und erledigt den Typ rechts hinter der Lore (diesen seht Ihr nicht - wendet am besten Blutdusche an). Sodann könnt Ihr diese verschieben, dem Verlauf weiter nach oben folgen (wieder als Mensch verwandeln) und die **Blutphiole** aufnehmen. Rechts müßt Ihr dann wieder ein paar Typen beseitigen, um die nächste Lore verschieben zu können (siehe oben). Begebt Ihr Euch dann auf der rechten Seite unten durch, entdeckt Ihr wieder eine **Blutquelle**, aus der Ihr einmal als Vampir trinkt. Von nun an könnt Ihr als **Betörer** auftreten (Vampir und Adliger zugleich), wenn Ihr die Menschenverkleidung auswählt (tut dies gleich).

Marschiert jetzt unten durch, folgt dem Verlauf nach unten (Steine verschieben) und speichert dort nochmals ab (untere, rechte Ecke), bevor Ihr die Höhle wieder nach unten verläßt. Ihr landet auf diese Weise im Örtchen "Willendorf", wo Ihr dem Weg nach links in den nächsten Bereich folgt (gegebenenfalls ein paar Häuser aufsuchen). Marschiert dann weiter nach links (Ort verlassen und immer dem Weg folgen), überquert die Steinbrücke nach links und lauft nun durch das Tor zum Schloßbereich.

Durchsucht hier die Häuser nach **Gegenständen** und begebt Euch anschließend in den kleinen Turm auf der linken Seite (in der Mitte der Stadtmauer). Lauft im Innern links herum, die Treppe hinunter, die nächste Treppe wieder hoch und folgt dem Verlauf der Stadtmauer nach oben bis in den nächsten Turm (Norden). Betätigt dort im Innern den orangen Hebel, lauft nach rechts, betätigt dort noch einen Hebel und marschiert dann in diesem Raum unten durch. Folgt nun dem Verlauf der Stadtmauer nach rechts, steigt die Leiter hinunter (Osten), steigt die nächste Treppe hinauf und wandert links herum wieder nach draußen.

Elzevir, der Puppenmacher

Als nächstes geht es dann im Dorf ganz oben in der Mitte durch das geöffnete Stadttor zum nächsten Bereich. Betretet dort oben das Gebäude und lauft auf dem Teppich nach oben. Daraufhin folgt eine Sequenz, in der Ihr den Auftrag erhaltet, Euch auf die Suche nach dem Puppenmacher Elzevir zu machen. Sobald Ihr wieder handeln könnt, lauft Ihr zweimal unten durch (auf dem roten Teppich entlang) und begebt Euch dort in den linken Raum, wo Ihr sechs Fässer öffnet (**Gegenstände**) und in der Mitte mal wieder abspeichert.

Danach steigt Ihr links unten die Treppe hinab und lauft durch die rechte Tür zum nächsten Bereich. Folgt dann dem Verlauf zum nächsten und übernächsten Bereich, leert die Truhe, drückt als Nebel rechts und links in den Nischen an der Wand die grünen Wandschalter und geht weiter in der Mitte des Raumes nach oben durch. Betätigt auch hier oben an der Wand einen grünen Schalter, marschiert nach links weiter und speichert im nächsten Raum wieder ab.

Anschließend geht Ihr rechts raus und sofort nach unten durch, worauf Ihr wieder im Freien landet. Lauft hier nach unten und ein Stück nach rechts, wendet die Geistkontrolle auf den ersten Turmwächter an (dieser befindet sich oben auf der Turmmauer), geht mit diesem in den Turm hinein, betätigt den Hebel und kehrt dann in Euren Körper zurück. Verfahrt Ihr mit dem zweiten Turmwächter (diesen findet Ihr auf der Turmmauer auf der rechten Seite) auf die gleiche Weise (Gedanken übernehmen und Schalter betätigen), ist das Tor (zwischen den Türmen) schließlich offen. Durch dieses lauft Ihr dann durch, betretet oben den nächsten, offenen Turm und dort im Innern über die Treppe den nächsten Bereich.

Folgt hier dem Verlauf, stellt den Hebel in der rechten Nische um, verwandelt Euch in Nebel, marschiert an Stacheln und Speeren vorbei nach links (fahren die Stacheln nach oben, werdet Ihr wieder zum Anfang zurückgeworfen) und sammelt im nächsten Raum oben alle **Gegenstände** ein, bevor Ihr am Ende rechts die Treppe hochsteigt. Geht Ihr dann im nächsten Abschnitt unten hindurch, landet Ihr wieder im Freien, wo Ihr links den Fledermausturm (9) aktiviert. Anschließend folgt Ihr dem Weg nach oben zum nächsten Bereich.

Lauft dort links herum am Zaun entlang und betretet dann nach rechts den Ort "Stahlberg", wo Ihr einige Häuser aufsuchen solltet, um **Herzen** und andere **Gegenstände** einzusammeln (auch draußen im Dorf gibt es in den Ecken einiges zu finden). Seid Ihr versorgt, könnt Ihr den Ort oben wieder verlassen (von rechts zum Ausgang laufen) und dem Weg nach oben folgen (nächster Bereich).

Geht nun unter der großen Steinstatue durch, bei den Zelten nach links und folgt dem Weg weiter nach links zum nächsten Bereich, wo Ihr am Ende auf ein großes, verschlossenes Tor stoßt. Dieses könnt Ihr öffnen, indem Ihr die Geistfolter auf den Typen hinter dem Tor anwendet und mit diesem oben einen Hebel betätigst. Marschiert dann (wieder im eigenen Körper) durch das Tor, lauft weiter nach oben (Haßzauber anwenden) am See entlang, dann links über den schmalen Weg (dieser führt über das Wasser) und betretet dort das gelbe Gebäude.

Lauft nun im Innern des Gebäudes weiter links oben durch, folgt dem Verlauf bis zu den Fässern im unteren Bereich, benutzt dort die Geistfolter, um mit dem Typ hinter den Fässern unten den Hebel zu stellen und marschiert dann oben durch die geöffnete Tür. Folgt dem Verlauf (weicht den Zackenkugeln aus), geht über das Eis, steigt die Treppe hoch und drückt am Ende den Wandschalter. Lauft dann rechts durch (Ihr befindet Euch wieder im ersten Raum) und weiter rechts oben durch (nächster Bereich).

Steigt die nächste Treppe hinab, betätigt den Hebel, geht rechts durch, als Nebel an den Speeren vorbei, holt mit Hilfe einer Geistfolter unterhalb der Spiesse das **Runendreieck** (es öffnet sich außerdem die obere Tür) und begebt Euch gleich oben durch die Tür. Hier müßt Ihr in der unteren rechten Nische mit einem Energieblitz den Wandschalter hinter den Spiessen betätigen, bevor Ihr unten links durch die Tür könnt. Folgt dann dem Verlauf, drückt am Ende den Wandschalter und marschiert schließlich links durch die Tür (erster Raum).

Weiter geht es nun durch die mittlere Tür nach oben, wo Ihr sogleich eine **Blutphiole** einsackt. Verwandelt Euch dann in einen Wolf und setzt springend Euren Weg über die Hindernisse in den nächsten Bereich fort. Betätigt im gelben Raum oben den Wandschalter, folgt dem weiteren Verlauf nach rechts unten, betätigt oberhalb der Treppe den Bodenschalter (über das Faß spiegt Ihr mit dem Wolf), lauft rechts hindurch (in diesem Raum könnt Ihr wieder einen Wandschalter betätigen), folgt weiter dem Verlauf an den Speeren vorbei (am besten als Nebel) und geht dann links und gleich wieder oben durch (hier die Gefangene aussaugen). Marschiert Ihr dann weiter nach oben, könnt Ihr endlich wieder abspeichern.

Anschließend geht Ihr oben durch, wo Ihr auf den Puppenmacher trefft, den es zu besiegen gilt. Bewaffnet Euch also mit Seelenräuber und Gespenstrüstung, versorgt Euch mit Blut und Energie und wandert dann oben durch. Schlägt dort auf den Puppenmacher ein (ca. 10-15 mal), bis Ihr ihn erledigt habt (beachtet, daß dieser mit Messer um sich wirft) und lauft dann oben durch, wo Ihr schließlich die **Puppe** findet. Mit dieser im Gepäck marschiert Ihr zurück nach unten, speichert nochmals ab, folgt dem Verlauf weiter nach unten, geht links durch, geht unten durch (erster Raum) und verlaßt unten das Gebäude wieder.

Draußen angekommen fliegt Ihr dann als Fledermaus nach Willendorf, wo Ihr gleich oben durchs Tor lauft. Folgt nun im Dorf dem Weg nach oben, geht durchs nächste Tor auf der anderen Seite und betretet oben das Schloß. Folgt Ihr drinnen dem roten Teppich ganz nach oben, übergebt Ihr

automatisch die Puppe und erhaltet schließlich die benötigten Truppen (Sequenz).

Nemesis

Kurz darauf findet Ihr Euch auf dem Schlachtfeld wieder. Marschiert dort ganz nach oben (nächster Bereich), weiter nach oben (nächster Bereich) und wieder nach oben Richtung Turm, worauf eine weitere Sequenz erfolgt. Ist diese vorüber, befindet Ihr Euch innerhalb der Mauern einer kleinen Festung. Wendet Ihr dort die Geistfolter auf den einzigen Gegner an, erfolgt eine weitere Sequenz, nach der Ihr dann durch die kleine Tür (links vom Tor) gehen könnt, um abzuspeichern.

Weiter geht es dann durchs große Tor (raus aus dem Abschnitt und rechts durch das offene Tor), wo Ihr dem Verlauf nach links oben zum nächsten Bereich folgt. Tretet hier als Betörer auf und durchquert den Euch bekannten Ort (im linken Zaun den Eingang ins Dorf suchen), den Ihr nach oben wieder verläßt. Folgt dem Weg dann nach oben (nächster Bereich), durchquert auch hier die Siedlung (eventuell die Häuser durchsuchen) und wandert weiter nach oben zum nächsten Bereich (immer auf dem Weg bleiben). Dort marschiert Ihr oben durchs offene Tor und betretet schließlich die schwarze Festung (einfach weiter nach oben gehen), in der Ihr gleich abspeichert.

Anschließend geht Ihr oben durch die Mitte (benutzt hier Chausrüstung und Flammenschwert), folgt dort dem Verlauf ganz nach rechts und dann nach oben zum nächsten Bereich. Folgt dort dem Verlauf, lauft als Nebel über den Sumpf nach rechts und hoch, betätigt dort an der Wand eine Kette, geht dann rechts weiter, geht oben durch, folgt ganz oben dem Verlauf nach rechts, sammelt dort in einer Nische die **Blutphiole** ein, drückt am Ende den Wandschalter (an der Wand in der Nische ganz rechts aussen - hinter einem kleinen Sumpfstück) und marschiert schließlich in diesem Abschnitt auf der linken, oberen Seite oben durch. Betätigt im nächsten Abschnitt gleich in der oberen Nische die Kette und lauft dann links unten durch die offene Tür (nächster Bereich).

Dort drückt Ihr rechts oben an der Wand den blauen Schalter, nehmt das **Runendreieck** auf, geht links durch, danach oben durch (nächster Bereich). Benutzt hier den Lichtzauber, (um besser sehen zu können) folgt dem rechten Verlauf nach oben, drückt ganz oben an der Wand den roten Schalter, geht links durch, drückt dort in dem kleinen Raum wiederum den roten Schalter und geht nochmals links durch, um den dritten, roten Schalter zu drücken. Begebt Euch dann nach unten und

marschiert nun an den Klingen vorbei durch die geöffnete, mittlere Tür nach oben (nächster Bereich).

Lauft jetzt rechts herum, die Treppe hinunter und unten durch, worauf Ihr ein Gespräch belauschen könnt. Danach lauft Ihr oben wieder raus (nachdem das Gespräch beendet ist), geht die zweite Treppe hoch und gleich weiter oben durch. Betätigt dort den blauen Schalter in der ersten Nische auf der rechten Seite, lauft oben durch (nächster Bereich), betätigt dort die blauen Schalter in der rechten und linken Sackgasse (dazu jeweils bei der ersten Kreuzung nach links und rechts und hoch gehen) und oben in der Mitte nur den rechten Schalter (geht also vor der verschlossenen Tür nach rechts), um die Tür zu öffnen. Geht durch diese hindurch (nächster Bereich), betätigt rechts in einer Nische den Schalter und marschiert weiter hoch zum nächsten Bereich, wo Ihr sogleich abspeichert.

Bewaffnet Euch anschließend mit Seelenräuber und Gespenstrüstung (Blut und Energie auffüllen), denn gleich gilt es wieder einen Obermotz zu besiegen. Lauft also oben durch, erledigt die Gehilfen und widmet Euch dann dem Boss. Versetzt diesem einen Schlag und weicht seinem dann aus. Verfahrt auf diese Weise solange (ca. 50 mal), bis Ihr ihn schließlich vernichtet habt (Übung macht den Meister. Versucht, hintereinander auf den Gegner einzuschlagen (gedrückte Altaste) und diesen nicht zum Zug kommen zu lassen).

Habt Ihr es schließlich geschafft, lauft Ihr oben durch, wo Ihr das **Zeitflußgerät** aufnehmt. Geht dann nach unten (Sequenz) und weiter nach unten, um erst mal wieder abzuspeichern. Lauft nun immer nach unten (durch zwei Bereiche), betätigt im dritten Bereich rechts in der Nische den blauen Schalter, geht unten durch und weiter links unten durch die offene Tür (steigt nicht die Treppe hinab - nächster Bereich).

Hier lauft Ihr kurz rechts herum, gleich wieder links durch die offene Tür in der Mauer (nächster Bereich), folgt dem Verlauf ganz nach oben durch und drückt im nächsten Abschnitt am Ende den roten Wandschalter. Kehrt dann wieder nach unten zurück (nächster Bereich), geht weiter durch die untere, rechte Tür in den Anfangsbereich und marschiert von dort aus jetzt unten durch die geöffnete Tür in der Mitte. Geht in dem kleinen Raum rechts durch, oben durch (nächster Bereich), folgt dem Verlauf als Nebel nach rechts unten und verläßt diesen Bereich am Ende wieder. Folgt dann dem Verlauf nach unten und nach links (**Magiekugeln**), lauft unten durch (haltet Euch immer unten und links), sammelt alle vier **Herzen** ein und speichert schließlich wieder ab.

Als nächstes geht es unten durch, worauf Ihr wieder im Freien landet und dann immer nur nach unten marschiert (durchs Tor, durch den Ort, an der kaputten Statue vorbei, durch den nächsten Ort - dieser ist nach links zu verlassen), bis Ihr schließlich (auf dem Weg die **Herzen** sammeln) im Schloß angelangt (das Schloß müsst Ihr links umgehen, dann von unten durch das offene Tor betreten - Sequenz folgt). Anschließend müßt Ihr alle Feinde auf dem Platz und auf dem Richtplatz (die Wesen auf den Erhöhungen verschwinden nach einiger Zeit automatisch) erledigen, (am besten mit dem Blutduschespruch) bevor Ihr oben durchs Tor gehen könnt. Im nächsten Bereich gilt dasselbe (Feinde erledigen (auch auf der Erhöhung - dieser verschwindet nach einiger Zeit) und anschließend oben durchs Tor laufen).

Geht dann weiter nach rechts und unten durchs Tor, erledigt wieder alle Wesen, geht unten durchs nächste Tor, erledigt die Wesen und lauft weiter unten durch. Hier bewaffnet Ihr Euch mit Seelenräuber und Gespenstrüstung und schlägt sooft auf den Obermotz (Möbius) ein (dieser verschwindet dauernd.. Stellt Euch am besten in einige Ecke und erwartet Euren Feind dort, um im nicht allzuviel Angriffsmöglichkeiten zu geben) bis auch dieser sein Leben aushaucht. Nehmt danach noch **Möbius` Sanduhr** auf (wartet vorher noch, bis der Magier von der Anhöhe auf den Boden springt und schlägt diesen dann mit dem Schwert) und begebt Euch schließlich unten hinaus, worauf es automatisch zu den Säulen geht.

Das Ende

Nähert Ihr Euch nun rechts den Säulen, könnt Ihr ein Gespräch verfolgen (Sequenz), wonach schließlich der Endkampf gegen den Totenbeschwörer ansteht. Bewaffnet Euch mit Knochenrüstung und Flammenschwert (füllt Blut und Energie auf) und benutzt Implosionsgeschosse (beachtet, daß sich der Boss inmitten der Säulen auf dem Platz befindet und dieser immer wieder neue Feinde herbeizaubert - versucht also möglichst schnell, den Oberboss zu attackieren. Auch wird dieser Typ sich hin- und herteleportieren). Attackiert den Totenbeschwörer aus nächster Nähe immer wieder mit dem Flammenschwert, bis dieser eine Pause einlegt und sich verwandelt (Sequenz). Sobald ihr wieder handeln könnt, schnappt ihr Euch oben die **Waage des Anacrothe** und **Mortanius` Auge** (links und rechts des Monsters), worauf automatisch die letzten beiden Säulen repariert werden.

Doch der Kampf ist noch nicht vorüber, denn jetzt gilt es noch, das letzte Monster zu besiegen. Nehmt den Seelenräuber zur Hand und schlägt auf

das Monster ein, sobald es in Erscheinung tritt. Lauft dann im Zickzackkurs hin und her, daß es Euch nicht angreifen kann und schlägt im richtigen Augenblick wieder auf den Gegner ein. Verfahrt auf diese Weise solange, bis Ihr es vernichtet habt. Ist es soweit, werdet Ihr automatisch aufgefordert abzuspeichern. Habt Ihr auch dies getan, müßt Ihr Euch entscheiden, ob Ihr die Welt verfluchen (linke Karte wählen) oder erlösen (rechte Karte wählen) wollt. In beiden Fällen erfolgt eine kleine Sequenz, womit Ihr dieses Abenteuer siegreich bestanden habt.