

Die Komplettlösung zu Ultima 8: Pagan

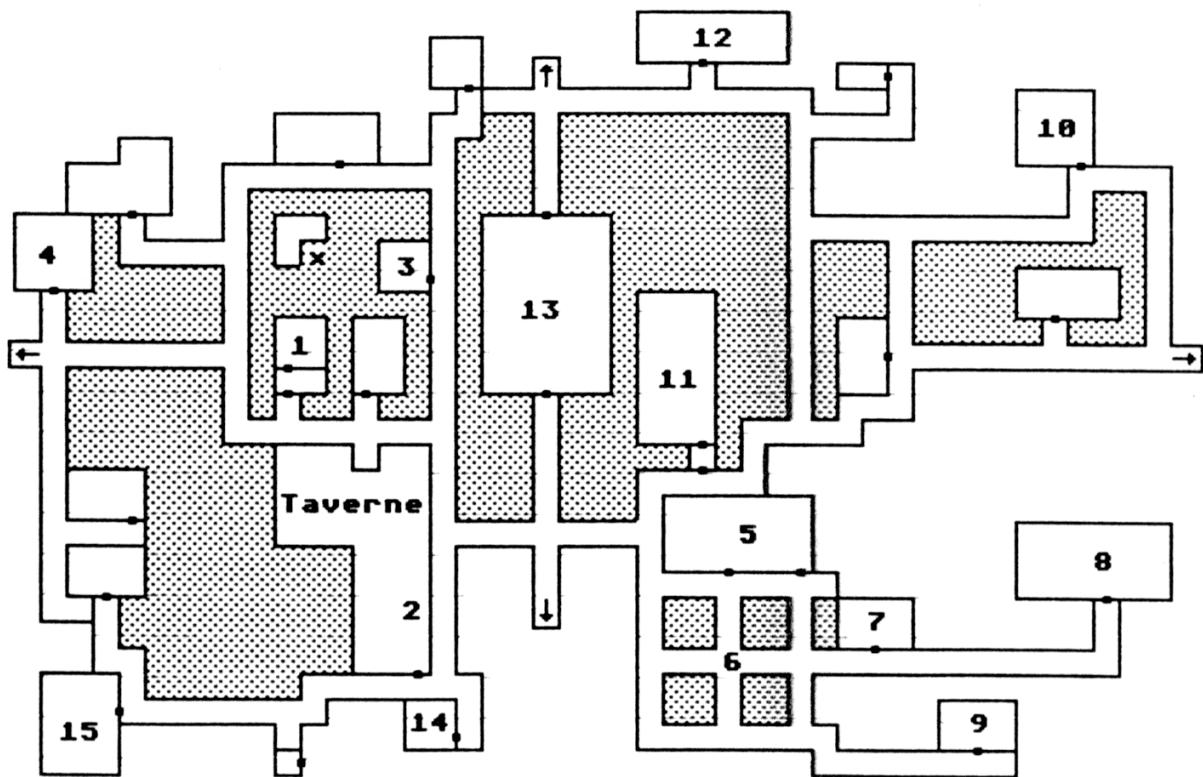
Vor dem Anfang: Diese Komplettlösung ist die Beschreibung des Weges, mit dem Ihr das Ende von Ultima 8 erreichen könnt. Um aber bessere Ausrüstungsgegenstände und Ähnliches zu erhalten, ist es von Zeit zu Zeit erforderlich, den „vorgeschriebenen Weg“ zu verlassen. Kleine Hilfestellungen dazu geben Euch die Passagen mit der Überschrift „Special“. Viel Spaß!

Nach dem Intro erwacht der Avatar am Strand und sieht Devon, den Fischer, der ihn vor dem Ertrinken gerettet hat. Ihr erfahrt von ihm die ersten Sachen über die Welt Pagan und deren Götter. Nach dieser interessanten Plauderei geht der Avatar weiter nach Westen zur Brücke (davor jedoch eine Schlafmatte von Devon mitnehmen!! Diese könnt Ihr immer benutzen, wenn Ihr mal im Kampf verletzt worden seid). Neben der Treppe zur Brücke stehen zwei Holzfässer, in denen man einen Dagger und einen Brief findet. Es geht weiter die Brücke hinunter nach Süden.

Ihr werdet so Zeige einer Hinrichtung. Nach diesem schrecklichen Schauspiel spricht die Wache mit dem Avatar; Ihr solltet vorsichtig antworten. Da Ihr im Augenblick nichts anderes tun könnt, geht weiter in die Stadt.

Tenebrae

Von der Wache an der Kreuzung erfahrt Ihr den Weg. Geht also als erstes in Richtung Westen zu der Armeniedlung und der Taverne. Ihr kommt an ein Holzhaus, wo nur das Buch in der Truhe interessant ist (Geschichte vom ersten Necromanten).



- | | |
|--------------------------|-----------------------------------|
| 1) Truhe (Gems und Helm) | 9) Tarnas Haus |
| 2) Buch | 10) Magier Beren |
| 3) Toter Bauer - Buch | 11) Rhians Haus (Witwe von Toran) |
| 4) Devons Haus | 12) Bücherei - Bentic |
| 5) Kampflehrer | 13) Palast |
| 6) Tempel der Hydra | 14) Shaanas Haus (die Henkerin) |
| 7) Araminas Haus | 15) Korrik, der Schmied |
| 8) Majordomus Salkind | 16) Stöcke |

In dem Wachhaus oberhalb und nördlich des Palastes findet Ihr in einer Truhe einen nützlichen Schlüsselring. An diesen könnt Ihr von nun an alle gefundenen Schlüssel hängen (es müssen nicht mehr alle Schlüssel durchprobiert werden, welcher denn jetzt passt, sondern nur noch der Schlüsselring). In das Haus gelangt Ihr, indem Ihr über die Fassade bei der Wasserlache klettert.

Die Stadt ist in 3 Teile aufgeteilt: im Westen leben die Armen (Schmied und Taverne), im Norden liegt der Palast und im Osten wohnen die Reichen (Bibliothek). Die Bibliothek solltet Ihr als nächstes ansteuern. Ihr erfahrt dort von Bentik, dem Bibliothekar, etwas über die Stadtbewohner. Ferner erfahrt Ihr etwas über Mythran. Dieser wohnt auf einem Plateau, das sich durch den nördlichen Ausgang und durch eine Höhle erreichen lässt. Macht euch auf den Weg.

Special:

Um für spätere Kämpfe gut gerüstet zu sein, verlaßt Tenebrae nach Westen und haltet Euch nordwestlich. Ihr trefft auf einen Wasserfall mit ein paar Guhls, wo Ihr auf dessen Ebene klettert. Dort findet Ihr gleich im Westen eine kleine Höhle - im Westen dieser Höhle liegt eine Truhe mit guten Gegenständen. Die sollten für den Anfang reichen!

Der Weg zu Mythran

Der Weg durch die Höhle ist recht einfach, da es nur eine Richtung gibt. Am Wasser müßt Ihr kräftig springen, vorher abspeichern. Um durch die Gittertore zu kommen müßt Ihr über die Hängebrücke und dort die Hebel drücken, bzw. Ziehen (von links unten nach rechts oben):

- | | |
|---------------|--|
| 1. Hebel: 2 x | 4. Hebel: 1 x |
| 2. Hebel: 1 x | 5. Hebel: 1 x |
| 3. Hebel: 2 x | 6. Hebel: gar nicht benutzen
Hebel in der Mitte nicht benutzen! |

Nun könnt Ihr über die Hängebrücke zurück zum Seilzug direkt vor dem Gitter. Der einst defekte Hebel ist nun funktionstüchtig und öffnet das Gitter. Zum Ausgang ist es dann nur noch ein kleines Stück an ein paar Guhls vorbei gerannt. Auf der anderen Seite des Berges sollte man sich vor den roten Pilzen in acht nehmen, sie explodieren.

Special:

Im Nordosten des Plateaus befindet sich im übrigen eine Höhle, bewacht von einigen Wechselbälgern, in der sich der legendäre Hammer ‘Knochenbrecher’ befindet.

Mythran

Dieser Mensch ist sehr gesprächig und Ihr erfahrt viel über Pagan. So z. B., daß Ihr, um diese Welt verlassen zu können, erst die Macht der Titanen brechen müßt. Vorerst gilt es jedoch die magischen Künste dieser zu erlernen; dabei helfen Euch die Nekromanten.

Bevor Ihr in die Stadt zurück geht, kauft Euch noch eine Schriftrolle zum Öffnen magischer Türen von Mythran. Zurück in die Stadt und diese dann über die Straße nach Osten verlassen. Ihr befindet Euch nun nahe dem Friedhof.

Schneller geht dies mit dem Teleportgegenstand, den Euch Mythran gegeben hat (In diesem Ostteil der Stadt könnt Ihr an einer erdigen Stelle ziemlich weit im Osten durch den Boden brechen, und Euch auf die Suche nach einer weiteren magischen Waffe begeben).

Der Friedhof

Nach Norden der Straße nach und Ihr kommt zum Friedhof, wo Ihr sogleich mit Vividos sprecht. Ihr erhaltet von Ihm den Auftrag, einen Zeremoniendolch wiederzubeschaffen. Es geht also noch einmal zurück nach Tenebrae, wo Ihr Euch mit Arannia, der Dienerin Mordeas, im Ostteil der Stadt unterhältet. Diese trifft Ihr nachts, zur Zeit der Blutwache an.

Von Ihr erhaltet Ihr nach einem Gespräch schließlich den Schlüssel zu der Truhe, in der sich der Dolch befindet. Diese steht in den Gemächern Mordeas, im Palast. Den Schlüssel für die Gemächer findet Ihr im Thronsaal Mordeas (ebenfalls im Palast), in der Südwestecke unter einem Kissen auf dem Tisch (diesen könnt Ihr aber nur an Euch bringen, wenn Mordea gerade beim Essen sitzt!).

Habt Ihr den Dolch, geht es zurück zu Vividos, dem Ihr das Messer sogleich überreicht. Dieser führt das Totenritual an seiner Lehrerin durch. Ihr bietet ihm sodann an, sein Schüler zu werden - Euer nächster Auftrag: ein paar Reagenzien zu suchen.

Henkersmaske, eine Pflanze mit schwarzen Blättern, die zwischen dem Friedhof und Tenebrae wächst, gilt es zu besorgen. Ihr findet diese östlich und ein Stück südlich des Friedhofs in einer Mulde - sehen aus wie schwarze Pilze. Weiterhin braucht Ihr ein paar Stöcke von einem geisterumgebenen Ort. Diesen findet Ihr im Norden von Westtenebrae (das x auf der Karte!). Also zurück nach Tenebrae.

Am Westtor erfahrt Ihr, das Bentic hingerichtet wurde und Devon in Haft sitzt. Stattet also Devon einen Besuch ab (im Keller des Palastes) und er bittet Euch um Hilfe. Daraufhin solltet Ihr mit Majordomus Salkind sprechen. Salkind erzählt Euch, daß Devon hingerichtet werden soll. Im Tagebuch auf Salkind's Schreibtisch steht, daß das Beweismaterial in der Kammer im Keller liegt.

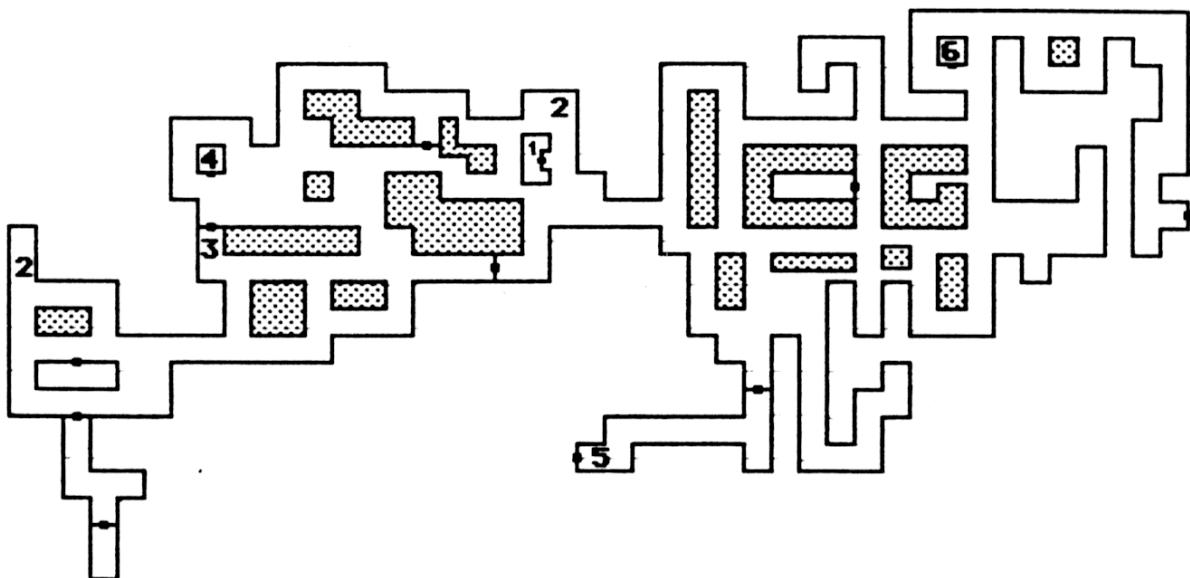
Im Verlies unter Mordeas Palast, die Treppe zum Verlies ist links vom Thronsaal, seht Ihr einen Raum ohne Eingang, in dem ein Buch liegt. In diesen Raum kommt Ihr mit der Schriftrolle Mythrans zum Öffnen magisch verschlossener Türen. Lest dann in dem Raum das Buch: es ist ein Stammbuch der Gezeitenfürstin Mordea. Leider werdet Ihr kurz darauf ebenfalls verhaftet

und zum Hinrichtungsplatz geführt. Devon wartet schon auf Euch und Ihr erklärt den Umstehenden, daß Devon eigentlich der richtige Gezeitenfürst ist. Devon ist frei und tötet Mordea.

Geht nun mit den Reagenzien (Stöcken und Henkersmaske) zurück zu Vividos und gebt ihm diese - Ihr erhaltet dafür den Schlüssel des Wächters. Mit diesem kommt Ihr in die Katakomben. Zuvor müßt Ihr jedoch in die Bibliothek, im ersten Stock von Vividos Haus. Steckt dort die Reagenzien und den leeren Beutel ein, den Ihr hier findet.

Es geht aus dem Haus und nach Norden, wo Ihr die Gruft findet. In der kleinen Gruft angekommen, steckt die Reagenzien Blut und Schwarzmoor in den Beutel und wandelt diese mit dem Schlüssel des Wächters in den Spruch 'offene Erde' um (Doppelklick auf Schlüssel, dann auf Beutel). Benutzt dann gleich das so entstandene Zaubersymbol und Ihr kommt in die oberen Katakomben.

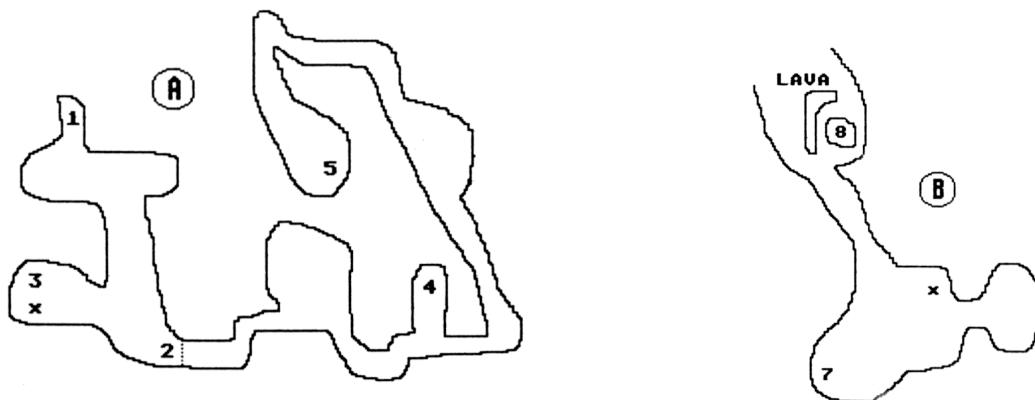
Die oberen Katakomben



- 1) Hinweis! (mit Weisenschlüssel öffnen)
- 2) Reagenzien
- 3) Herr der Schlüssel - Schlüssel (der Schlüssel der Weisen)
- 4) Kaylith, der Schatzmeister
- 5) Zu den unteren Katakomben. Tür mit Schlüssel der Weisen öffnen - in die Totengruft
- 6) Guhl. Öffnet man die Tür und tritt ein, bricht der Boden auf und Ihr gelangt in eine Höhle, die zum ersten Nekromanten führt.
- 7) zu Karte A bei dem Abschnitt „Der Weg zum Bergkönig 1“.

Besorgt Euch hier als erstes den Schlüssel des Herrn der Schlüssel. Weiter geht es zu dem Haus mit dem Guhl. Betretet Ihr dieses, fällt Ihr durch den Boden und kommt so in die Höhle mit dem ersten Nekromanten.

Die unteren Katakomben

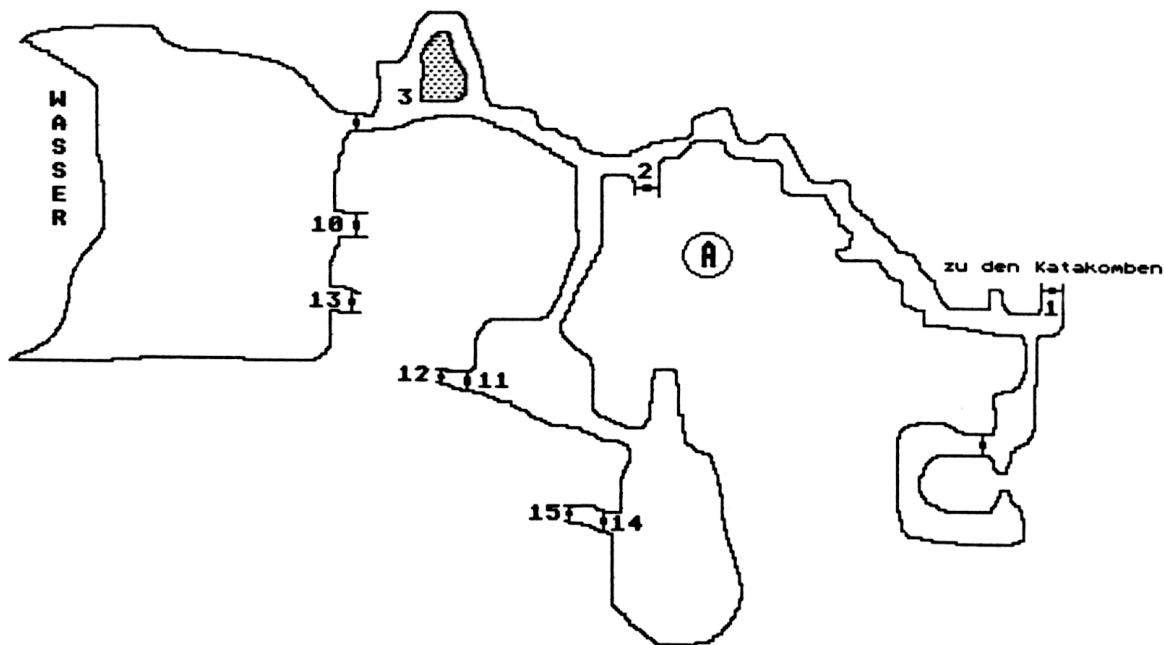


x) Ankunft

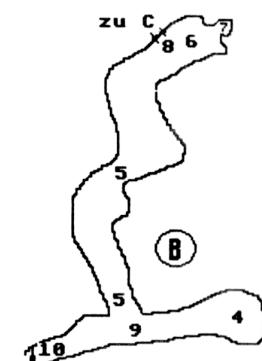
- 1) erster Nekromant lehrt Euch Todesmaske (mit Seance wecken). Der Weg zum 2. Nekromanten ist nun frei (jeder neu gelernte Zauberspruch muß auf dem Weg zum nächsten Nekromanten aufgesagt werden).
- 2) wird nach 1 zum Durchgang frei.
- 3) Reagenzien
- 4) Zweiter Nekromant lehrt Euch Felsenhaut.
- 5) Dritter Nekromant lehrt Euch Beschwörung - Teleport zu 6
- 6) vierter Nekromant lehrt Euch ewiger Frieden. Danach Teleport in eine Höhle mit Waldstück und vielen Reagenzien. Beim Betreten der Hütte werdet Ihr in die nächste Höhle (B, bei x) teleportiert.
- 7) magische Rüstung

- 8) kleine Felseninsel in der Lava. Beim Betreten dieser Insel werdet Ihr zum 5. Nekromanten teleportiert. Dieser lehrt Euch Wiedergeburt. Diesen Spruch wendet in der engen Passage an, die mit Feuerpfeilen beschossen wird. Devion, der sechste Nekromant erwacht zu neuem Leben und lehrt Euch den Golemspruch. Diesen benötigt Ihr, um die Tür zum Bergkönig zu öffnen.

Der Weg zum Bergkönig 1



- 1) Eingang/Ausgang zu den Katakomben
- 2) verschlossene Tür (mit Weisenschlüssel öffnen) - aber erst nach Abschnitt „Silberfels“!
- 3) Tür mit Schalter
- 4) Ruinen - zwei Hebel
- 5) Schwebende Brückenteile
- 6) Kraftfelder
- 7) Truhe - Schlüssel für 8
- 8) verschlossene Tür
- 9) Teleport von Karte C (im Abschnitt „Der Weg zum Bergkönig 2“).
- 10) Steinportal (mit Golemspruch öffnen)
- 11) Gitter (mit Hebel daneben öffnen)
- 12) verschlossene Tür - mit Schlüssel der Weisen öffnen
- Karthaxsee - Hydros.
- 13) verschlossene Tür - mit Schlüssel der Weisen öffnen
- Abschnitt „Pilgerfahrt 3“, Karte D Punkt A.
- 14) Hebel. Links daneben an Steinwand 2. Hebel - öffnet Durchgang zu 15.
- 15) Tür - zu Titan Pyros



16) Halle des Bergkönigs

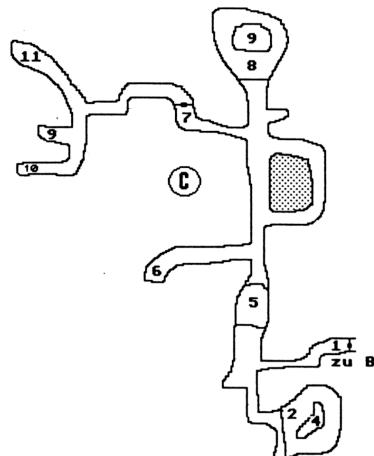
In der Halle des Bergkönigs angekommen, mixt die Reagenzien für den Spruch ‘Golem’ (die Reagenzien für diesen Spruch sind in der Höhle vorhanden). Zauber den Spruch dann auf das Erdstück vor der Doppeltür, worauf der Golem diese öffnet.

Weiter geht es auf Karte B. Hier müßt Ihr zuerst nach Norden zu den Ruinen, wo Ihr zwei Hebel findet (einer vor und einer in den Ruinen). Ihr müßt beide Hebel benutzen. Ihr könnt jetzt zurück nach Westen, wo über einem langen Schacht (5) eine Brücke entsteht. Nun ist ein wenig Reaktion gefragt, speichert also ab und macht Euch ans Überqueren der schwebenden Brückenteile.

Habt Ihr diese Strapaze glücklich überstanden, kommt Ihr an einer verschlossenen Tür vorbei (8), die sich mit dem Schlüssel aus der Truhe 7 öffnen lässt - durchlaufen. Dazwischen stoßt Ihr auf Kraftfelder die Ihr erkennen könnt, wenn Ihr etwa hindurchwerft (probiert es mal mit den Pilzen). Der Zauberspruch 'Felsenhaut' hilft ebenfalls.

Der Weg zum Bergkönig 2

- 1) Tür zu Karte B aus Abschnitt „Der Weg zum Bergkönig 1“
- 2) Auf- und abtauchende Felsen - von Punkt 3 springen, dort ist nur ein Felsen
- 4) Skelett mit Schlüssel
- 5) Auf- und abtauchende Felsen
- 6) Truhe mit Zaubertränken
- 7) verschlossene Tür. Mit dem Schlüssel des Skeletts öffnen.
- 8) fliegende Felsen
- 9) Teleporter zurück zu Karte B aus Abschnitt „Die unteren Katakomben“
- 10) Teleporter - Mythrans Gegenstand benutzen (Zielpunkt)
- 11) Der Bergkönig



Hier geht es zuerst nach Süden, wo Ihr Euch den Schlüssel von dem Skelett auf der Insel holt. Im Norden geht es dann weiter. Am See wieder eine kleine Super Mario-Sequenz (Timing ist gefragt). Die östliche Felsenkette funktioniert nur, wenn man wartet, bis der erste Felsen anfängt abzutauchen und Ihr erst dann auf den zweiten springt (hier hilft nur ausprobieren).

Die schwebenden Platten bei 8 könnt Ihr umgehen, wenn Ihr nach Westen lauft und so herunterfällt. Im Nordwesten befindet sich der Bergkönig. Dieser möchte, daß Ihr Lothian in seiner Erde begrabt. Näheres dazu wird Euch Vividos verraten (siehe nächstes Kapitel).

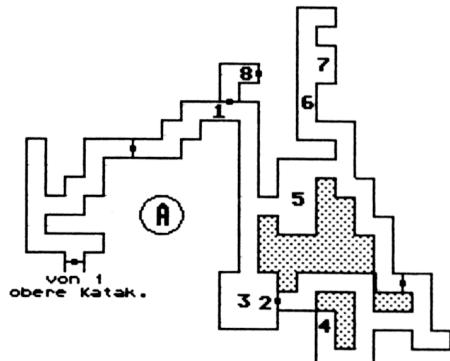
Das Begräbnis Lothians und die Pilgerfahrt

Zurück bei Vividos erzählt diesem von Eurem Treffen mit dem Bergkönig und der letzten Aufgabe, Lothian zu begraben. Ihr erhaltet daraufhin von Vividos den Novizenschlüssel (Schlüssel der Weisen). Lothian findet Ihr ausserhalb des Hauses in der nordöstlichen Ecke. Nachdem Ihr diese begraben habt (Lothian benutzen, Doppelklick mit linker Maustaste), sprecht nochmal mit Vividos. Ihr werdet nun offiziell zu dessen Schüler und somit auch Nachfolger ernannt. Eine weitere Aufgabe erwartet Euch: Ihr sollt eine Pilgerfahrt zu Moriens Geburtsort machen.

Dazu geht Ihr zurück in die oberen Katakomben, wo Ihr mit dem Schlüssel der Weisen die Tür mit der Aufschrift ‘Ihr reist Eurem Schicksal entgegen’ öffnen könnt (1). Geht dann weiter in den Raum mit den 5 Hebeln und der Truhe. Um an die Truhe zu gelangen legt die Hebel im Norden, im Nordosten und im Südosten um (Diese Kombination funktioniert nicht immer, manchmal reichen auch 2 Hebel aus - Zufall oder Fehler?). Wollt Ihr diese Hebelaktion nicht machen, könnt Ihr sie auch über 5 (Karte) umgehen. Ihr findet dann in der Truhe einen Schlüssel, mit dem Ihr die Tür (2) im Norden öffnen könnt. Hier findet Ihr im Südosten den „Schädel der Beben“!

Als nächstes geht es durch das Labyrinth (5). Die Gitter entfernen sich durch Bodenplatten, den kleinen Abgrund (6) könnt Ihr einfach überspringen. Beim Grabstein (7) schließlich zaubert ‘offene Erde’ und springt in das Loch (die notwendigen Reagenzien findet Ihr hier).

- 1) verschlossene Tür (wird mit ‘6’ der nächsten Karte geöffnet)
- 2) verschlossene Tür
- 3) 5 Hebel-Truhe mit Schlüssel zu 2
- 4) Schädel der Beben
- 5) Labyrinth mit Gittern
- 6) Abgrund
- 7) Grabstein und Reagenzien
- 8) zu 14 - siehe nächste Karte



Die Pilgerfahrt 2

Beim Gitter (3) werft etwas auf die dahinterliegende Plattform, worauf sich das Gitter öffnet. In dem dahinterliegenden Raum greift Euch die beiden Schlüssel (einer im Kästchen im Südosten, der andere auf dem Tisch im Südwesten). Die Lichtschranke (7) könnt Ihr einfach überspringen.

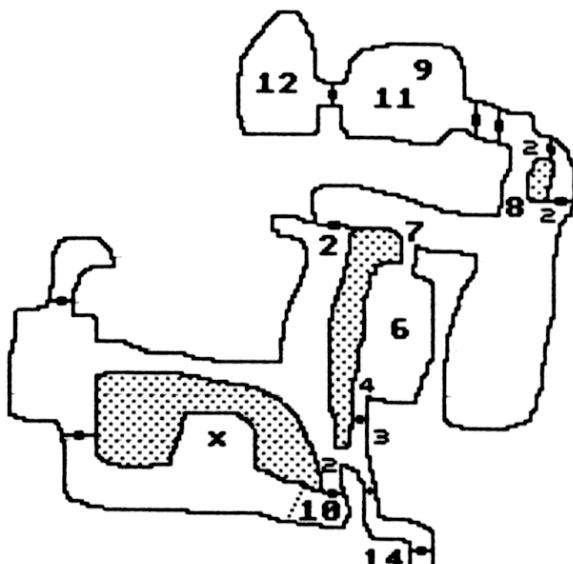
Bei 8 findet Ihr ein kleines Puzzle: vor den Steintreppen ist jeweils eine Bodenplatte. Tritt man auf die Bodenplatte vor der Treppe, versinkt die erste Stufe und taucht erst wieder auf, wenn man auf die Bodenplatte mit einem leeren Feld tritt. Ziel ist es, eine aufsteigende Treppe zu erschaffen. Die Reihenfolge mit der Ihr die Bodenplatten betretet ist folgende (l=links, r=rechts, m=Mitte): r, l, r, m, l, m, r, l, m, r, l, r, m, l, m, l, r, m, r, l, m, r, l, r, m, l, m. Jetzt müßte sich die Treppe in der Mitte befinden und der Durchgang ist frei.

Um lebend durch die Strahlenbarriere zu gelangen, müßt Ihr ‘Felsenhaut’ zaubern. Die beiden dahinterliegenden Türen lassen sich mit den beiden Schlüsseln öffnen. In dem Altarraum findet Ihr unter dem Skelett, das auf der Bank liegt, einen Schlüssel. Mit diesem könnt Ihr alle verschlossenen Türen (2) öffnen.

Im Süden findet Ihr schließlich ein zealanisches Zeremonienschild. Dieses Schild legt im Altarraum auf den Altar, worauf die Statuen der drei alten zealanischen Gottheiten mit Euch sprechen. Unterhaltet Euch ausführlich mit ihnen und Ihr erfahrt von Kumash-Gor, der im angrenzenden Raum liegt. Die Tür dorthin öffnet mit der Schriftrolle von Mythran.

Der Geist von Kumash-Gor lässt sich mit einem ‘ewiger Frieden’ - Spruch in die ewigen Jagdgründe befördern. Ihr findet dann die Obeliskenspitze und einen Säbel. Zurück im Altarraum erzählen uns die Götter etwas über den Stein und die Titanen. Ihr sollt mehr über die Titanen in Erfahrung bringen. Doch zuvor geht es weiter mit der Pilgerfahrt.

- x) Ankunft vom Grabstein (Punkt 7 der Karte im vorhergehenden Kapitel)
- 2) verschlossene Tür
- 3) verschlossene Tür
- 4) Plattform
- 6) 2 Schlüssel
- 7) Lichtsperrre
- 8) Puzzle
- 9) Skelett - darunter Schlüssel
- 10) zealanisches Zeremonienschild
- 11) Altarraum
- 12) Kumash-Gor
- 14) zu 8 bei vorheriger Karte

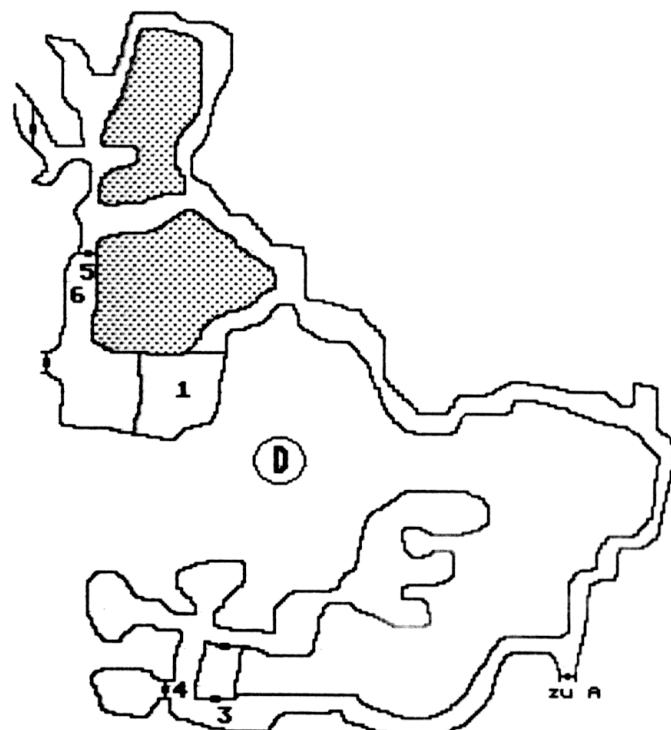


Die Pilgerfahrt 3

Es geht zurück in die Halle des Bergkönigs, wo Ihr mit dem Schlüssel der Weisen die östliche Tür öffnet (A-13). Haltet Euch hier nördlich. Den Lavasee (1) könnt Ihr auf der südlichen Seite umgehen/umspringen. Bei 6 liegt die Leiche Mariotas, der Vorsitzenden, die den Schlüssel für die Versammlung der Toten (3) hat.

Dorthin geht es jetzt. In der Mitte des Raumes befindet sich ein Grab, das sich mit dem Spruch ‘offene Erde’ öffnet und das Herz der Erde freigibt. Danach könnt Ihr weiter zur Totengruft.

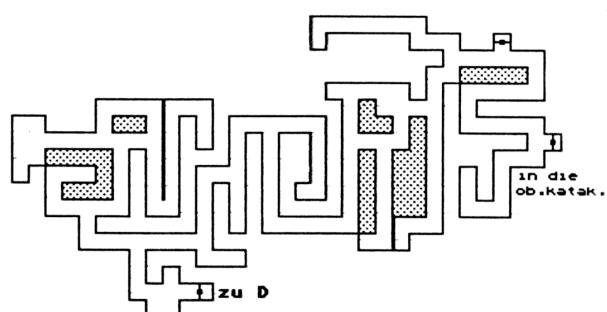
- 1) Lavasee mit Brücke und rollenden Steinen
- 2) zur Totengruft
- 3) Versammlung der Toten
- 4) Gitter schließt sich bei Annäherung
- 5) Gitter mit Hebel öffnen
- 6) Mariota - Vorsitzende - hat Schlüssel für 3



Die Pilgerfahrt 4 - Die Totengruft

Hier soll sich der Leichnam Morians befinden?

Danach geht es weiter nach Silberfels. Teleportiert Euch zur Halle des Bergkönigs und geht dort zu 2.

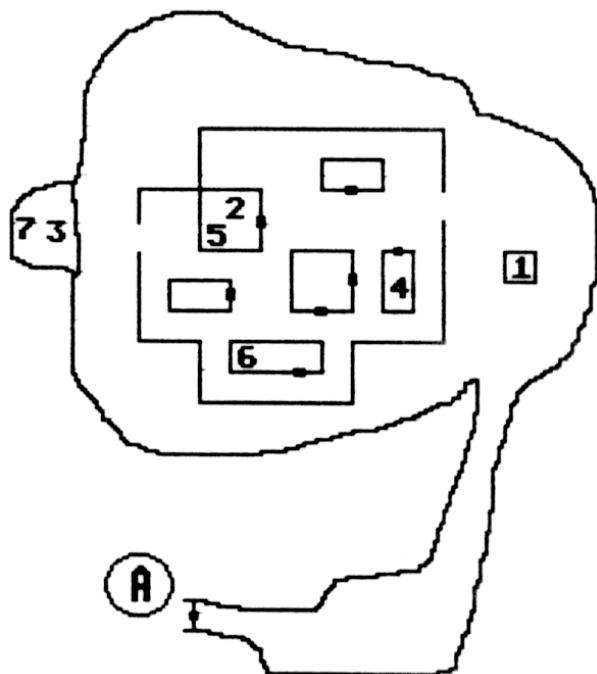


Der Weg nach Silberfels

Auf Silberfels angekommen sprecht mit Stellos. Sagt Ihm, daß Ihr dem Orden beitreten möchtet und er schickt Euch zu Xavier. Sprecht dann mit Xavier. Dieser stellt Euch zwei Prüfungen: die der Weisheit und die Prüfung des Gleichgewichts. Die Prüfung der Weisheit besteht aus 5 Fragen, die richtig beantwortet werden müssen. In der Bibliothek des Klosters könnt Ihr Euch auf die Fragen vorbereiten. Insgesamt gibt es 10 verschiedene Fragen, die in verschiedenen Kombinationen gestellt werden. Hier hilft nur ausprobieren und der Grundsatz der Ehrlichkeit weiter (vorher abspeichern).

- 1) Teleporter
- 2) Kloster
- 3) Felsen - 2. Prüfung
- 4) Stellos
- 5) Xavier
- 6) Cyrrus
- 7) Sturmspitze

Für die zweite Prüfung schickt Euch Xavier auf die Sturmspitze, bei der es darum geht, den Windstößen standzuhalten. Dazu verlassst Ihr die Stadt in westlicher Richtung und klettert auf die Felsen zu dem Felsen mit dem Zeichen Stratos. Der Wind versucht Euch nun von dem Felsen zu wehen. Diesem tretet Ihr entgegen, indem Ihr in die entgegengesetzte Richtung lauft.



Habt Ihr auch diese Prüfung bestanden geht es zurück zu Xavier, der Euch nun zu Stellos schickt. Von Stellos erhaltet Ihr dann den Auftrag, Eure eigenen Symbole der Thraumaturgie anzufertigen. Dazu benötigt Ihr Silber, das Ihr in der Höhle unterhalb des Klosters findet. Den Schlüssel zu dem Raum mit dem Silber erhaltet Ihr ebenfalls von Stellos. Es geht nun die Treppe in der Küche des Klosters runter in die Höhle.

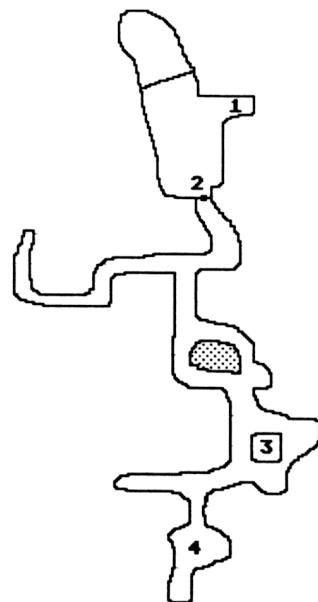
Die Suche nach dem Silber

Seit Ihr in der Höhle unter dem Kloster, wendet Euch gleich nach Osten. Bei 3 findet Ihr ein Haus ohne Türen. Dieses läßt sich mit Mythran's Schriftrolle öffnen. Hier findet Ihr das Schwert 'Nehdra's Nadel'. Die Silberbrocken findet

Ihr im östlichen Teil - sowohl in der Höhle, als auch im Gang davor. Benötigt werden für alle Symbole 8 Brocken.

Habt Ihr Euch das Silber besorgt, geht es zurück nach Tenebrae, wo Ihr den Schmied Korrik aufsucht. Dieser schmiedet Euch die benötigten Symbole. Die fertigen Symbole legt Ihr auf den Altar in dem Kloster von Silberfels, wo sie von Stratos mit Kraft versehen werden. Habt Ihr auch dies erledigt, erhaltet Ihr von Stellos den letzten Auftrag. Ihr sollt nochmal in die Höhle unter dem Kloster, wo Ihr die Aufgabe findet.

- 1) Treppe vom Kloster
- 2) Tür - mit Stellos Schlüssel öffnen
- 3) Haus (Nehdra's Nadel)
- 4) verwundetes Thorax
- x) Silberbrocken



Der dritte Test

Zurück in der Höhle für den dritten Test, findet Ihr im Westen ein verwundetes Thorax. Da Ihr nicht runterspringen könnt (es gibt kein Zurück), zaubert mit dem Armbandsymbol 'schwebender Diener' um das Thorax an den Rand der Klippe zu bringen. Mit dem offenen Handsymbol wird dann eine 'gradenvolle Genesung' gezaubert, womit auch der dritte Test bestanden wäre.

Es geht zurück zu Xavier, dem Ihr von Euren bestandenen Abenteuern berichtet. Xavier erzählt Euch daraufhin von einem Diebstahl. Sprecht ihn nochmals an, diesmal allerdings unter Verwendung des Zauberspruches 'wahre Worte' - weitere Informationen.

Weiter geht es bei Stellos, der auch wieder ein paar interessante Dinge zu berichten weiß. Dann zu Cyrrus, den Ihr wiederum unter Anwendung des Spruches 'wahre Worte' befragt. Ihr erfahrt, daß Torwin auf dem Weg zur Sturmspitze ist.

Macht Euch ebenfalls auf den Weg dorthin, wo Ihr schließlich auf Torwin trefft. Ihr hört Euch dessen Geschichte an und erfahrt so, daß Torwin seinen Vater Toran zum Leben erwecken will. Er glaubt Euch nicht als Ihr ihm erzählt, daß Toran bei der Lauernden (Hydros) ruht. Darauf wirft Torwin seinen Ring und das Symbol weg und springt von der Sturmspitze.

Nehmt beides auf und gebt das Symbol Xavier. Stellos berichtet dann von den Vorfällen. Dieser schickt Euch zu der letzten Prüfung: der Prüfung des Glaubens.

Die Prüfung des Glaubens

Ihr sollt zurück auf die Sturmspitze und von dieser springen, um Stratos Stimme zu hören. Dort angekommen müßt Ihr mehrere Sprünge machen, um in die Nordwestecke zu gelangen. Dort erhaltet Ihr von Stratos zur Belohnung das Flügelsymbol. Sie erwähnt auch den ‘Atem des Windes’, den sie Euch aber nicht geben will. Zaubert deshalb an der Stelle, an der Ihr von Stratos abgesetzt wurdet, einen ‘Energie der Enthüllung’-Spruch. Ihr seht so den Atem des Windes nördlich von Euch.

Mit Hilfe des Spruches ‘schwebender Diener’ könnt Ihr Euch den Atem holen.

Benutzt den Teleportgegenstand, um von hier zu verschwinden, und erzählt Euch Erlebnisse Stellos, der schon etwas bemerkt hat. Er erzählt eine längere Geschichte und stirbt schließlich. Nach einer Gedenkminute geht es weiter zu Cyrrus, dem Ihr alles erzählt. Er verläßt daraufhin den Ort, um in Tenebrae seine heimliche Flamme zu heiraten. Ihr aber macht Euch jetzt auf die Suche nach Hydros.

Der Besuch bei Hydros

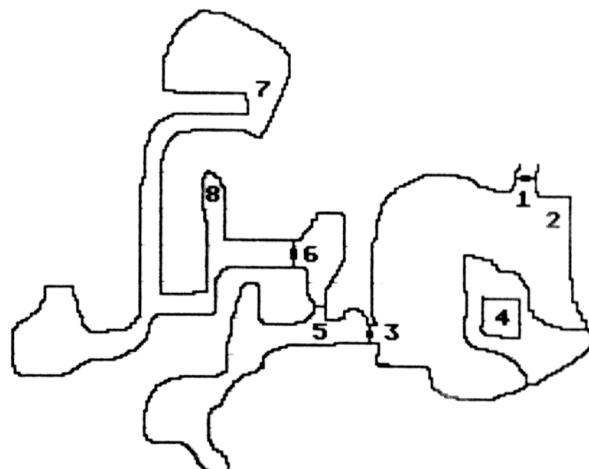
Der Zugang zur Höhle von Hydros findet Ihr auf der Karte A im Kapitel ‘Der Weg zum Bergkönig 1’ Punkt 12. Ihr betretet daraufhin eine sehr große Höhle, in deren Mitte sich ein ausgetrockneter See befindet. Einige der Steinbrücken führen zur Mitte des Sees, wo Ihr auf Hydros trefft. Diese will Euch die Gezeitenmacht geben, wenn Ihr die Geliebte des Mannes findet, der sie festhält. Dort sollt Ihr den Boden öffnen um den See mit Wasser zu füllen und Hydros befreien.

Verlasst also die Höhle durch den Ausgang im Südwesten. Bei 5 (jetzt geht es mit der Karte aus diesem Abschnitt weiter!) befindet sich eine Mauer, bei der

an einer Stelle ein Zacken fehlt - an dieser Stelle könnt Ihr über die Mauer klettern. Das Gitter bei 6 öffnet sich, indem Ihr den ersten Schalter drückt.

Bei 7 findet Ihr endlich das Grab, bei dem Ihr ‘offene Erde’ zaubert. Das Wasser fließt nun ab und Ihr könnt zurück zu Hydros. Da wir Sie befreit haben, will sie Euch zum Dank noch nicht umbringen, sondern sich erst an den Nachkommen ihrer Kerkermeister rächen.

- 1) zur Höhle A-12
- 2) Teleporterplattform
- 3) zum Grab
- 4) Hydros
- 5) Mauer
- 6) Mauer mit Gitter und zwei Schaltern
- 7) Grab
- 8) Helm, mag. Beinschützer



Mit Hilfe des Teleportergegenstandes geht es nun zu Devon in Tenebrae, dem Ihr erzählt, was Ihr getan habt. Devon gibt Euch den Rat, zu den Hexern zu gehen.

Der Weg zu Pyros (Karte A ‘Der Weg zum Bergkönig 1’ Punkt 10)

Kommt Ihr an den Lavafluß, erscheint nochmal Devon, der eine Warnung ausspricht. Nachdem der Mann verschwunden ist, müßt Ihr den Lavafluß überqueren. Im Süden befindet sich eine Landzunge, von deren südwestlichsten Punkt der Sprung auf die andere Seite gelingt, natürlich nur mit Unterstützung eines ‘Luftsprung’-Spruches.

Auf Morgaelin angekommen, sprecht mit Eurem alten Bekannten Beren. Dieser rät Euch, mit Bane zu reden. Nichts wie hin. Von dieser erfahrt Ihr einiges, insbesondere über Vardion. Ihr erhaltet den Auftrag, das Vertrauen Vardion’s zu gewinnen. Als Belohnung werdet Ihr als Novize oder sogar als Akoluth aufgenommen. Als Zeichen des Vertrauens verrät sie Euch ihren richtigen Namen: Sabrina.

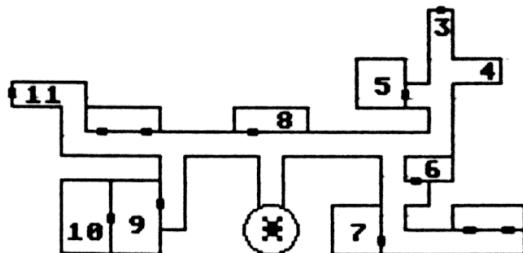
Bei Vardion schließlich erfahrt Ihr wieder ein wenig mehr. Ferner sollt Ihr den wahren Namen Bane’s herausfinden. Geht auf den Handel ein und Ihr erfahrt den wahren Namen Vardions: Morduin.

Diesen Namen verrätet Bane, die daraufhin einen Dämonen heraufbeschwört, um Vardion zu töten. Nachdem dies getan ist erscheint Malchir, der alle Akoluthen braucht. Bane schlägt Euch als Nachfolger Vardions vor. Ihr erhaltet von Bane den Schlüssel zur Bücherei, wo Ihr Euch auf das Ritual vorbereiten sollt.

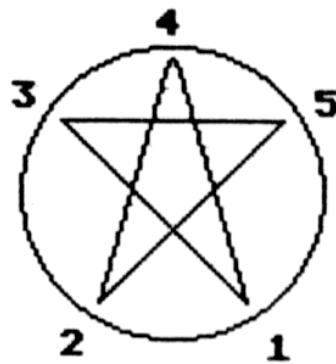
In der Bücherei übt die folgenden Zaubersprüche: ‘Feuerkugel’, ‘Funkenflug’ und ‘Hitzeschild’. Um einen Spruch durchführen zu können, müßt Ihr die Kerzen und die Reagenzien so auf dem Pentagramm plazieren, wie sie in den Zauberbüchern beschrieben sind. Das Symbol plaziert in der Mitte und die Kerzen muß man anzünden (Doppelklick auf die Kerze). Ein weiterer Doppelklick auf das Symbol aktiviert den Zauber (auf die untere Spitze des Symbols klicken).

Habt Ihr den Test bei Bane bestanden gewährt sie Euch Zugang zur Obsidianfestung, wo Malchir Euch dem zweiten Test unterzieht.

- 3) Ankunft
- 4) Teleporter (Zielpunkt)
- 5) Akoluth Bane
- 6) Akoluth Beren
- 7) Akoluth Gorgond
- 8) Oberak. Vardion
- 9) Saal der Hexer
- 10) Bücherei
- 11) Obsidianfestung



- 1) Aphelion
- 2) Mesostel Ze
- 3) Perivulka Ze
- 4) Perivulka Pa
- 5) Mesostel Pa



Die Zubereitung der Zaubersprüche:

S = Symbol, Z = Zauberstab, DT = Dämonentalisman, K = rote Kerze (die roten Kerzen kommen auf diese Positionen, auf die restlichen Positionen werden schwarze Kerzen gestellt).

Es müssen alle Kerzen an sein. Das Symbol oder der Stab kommen in die Mitte. Doppelklick dann auf den Berührungs punkt von Symbol und Pentagramm.

- Flammenwurf (S oder Z): K1, Asche 1, Bimsstein 3 und 4.
- Feuerkugel (S oder Z): K 1, 3, 5, Asche 5, Bimsstein 3, Eisen 2.
- Funkenflug (S oder Z): K 1, 3, 4, Asche 2, 5, Bimsstein 1.
- Hitzeschild (S oder Z): K 3, 4, Obsidian 3, 4, Eisen 1.
- Flammenlöscher (S oder Z): K keine, Bimsstein 1, 3, 4.
- Dämonenbann (S oder DT): K 1, 2, 3, 4, Asche 5, Bimsstein 2, Eisen 3, 4, Dämonenknochen 1.
- Feuerwall (S oder Z): K 3, 4, 5, Asche 5, Obsidian 3, 4, Eisen 1.
- Feuerrüstung (S oder Z): K 2, 3, 4, Asche 5, Obsidian 3, 4, Eisen 1, Schwefel 2.
- Flammentod (S oder Z): K 2, 5, Bimsstein 3, Obsidian 4.
- Dämonenruf (S oder DT): K 1, 3, 4, 5, Asche 2, Bimsstein 5, Obsidian 3, 4, Dämonenknochen 1.
- Feuerball (S oder Z): K 1, 2, 4, Asche 2, Bimsstein 4, Eisen 5, Schwefel 1.
- Flammeninferno (S oder DT): K 1, 2, 3, 4, 5, Asche 2, Bimsstein 3, Obsidian 4, Eisen 5, Schwefel 1, Dämonenknochen 1, 3, 4.

Die Obsidianfestung

In der Obsidianfestung begegnet Ihr Malchir, der Euch zum zweiten Test begrüßt. Ihr macht Euch auf zu seinen Gemächern. Malchir verschwindet sogleich und hinterläßt Euch zwei Angreifer. Laßt Euch auf keinen Kampf ein, sondern rennt gleich in den dahinterliegenden Raum.

Ihr trefft dort auf Arcadion der Euch bei den Vorbereitungen hilft. Ihr sollt vier spezielle Hexensymbole besorgen. Die benötigten Reagenzien und Symbole erhaltet Ihr von Arcadion. Bereitet nun ein paar Zaubersprüche von: Feuerrüstung, Funkenflug und Flammenlöscher. Fixiert diese am besten auf Zauberstäbe oder Ruten, da Ihr diese Sprüche öfter braucht.

Es geht nun in Richtung Westen, wo Ihr zu 4 teleportiert werdet. Hier wendet Euch nach Südwesten. Wendet bei 5 den Feuerrüstungsspruch an und lauft so schnell wie möglich zu 6. Verzichtet auf Kämpfe mit den Killern.

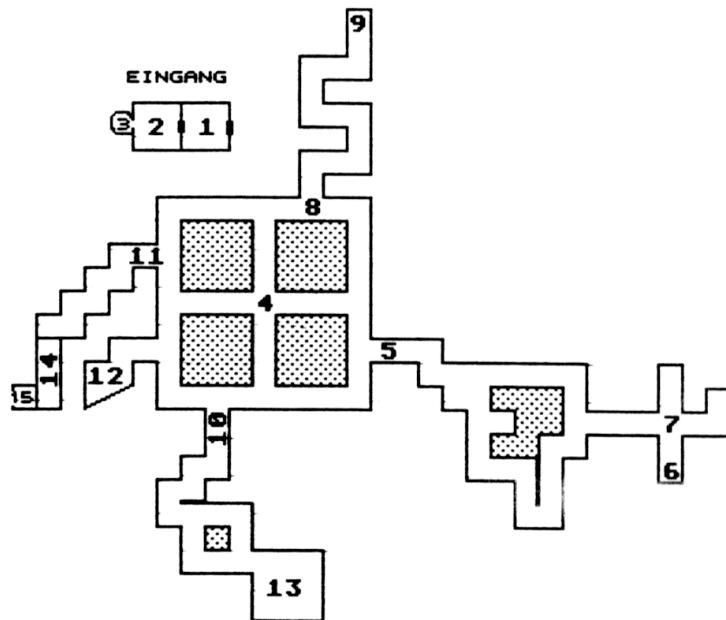
Bei 8 steht ‘Flam Por’, Ihr zaubert also einen Funkenflugspruch, um über die rollenden Steine und die roten Pilze kurz vor 9 zu gelangen. Im Süden die Tafel ‘An Flam’ - der Feuerlöschspruch ist gefragt. Bei 13 findet Ihr ein von Flammen umgebenes Pentagramm. Mit dem Zauberspruch löscht Ihr alle 5 Kerzen und die Flammen verschwinden. Als Bonus zum 3. Symbol erhaltet Ihr noch einen magischen Helm.

Auf zum 4. Symbol. Die Tafel bei 11 bereitet Euch auf die bevorstehenden Gefahren vor. Doch bevor Ihr zum Lavasee bei 14 kommt, müßt Ihr Euch erst

durch die Stalaktitenhöhle kämpfen. Solltet Ihr noch einen ‘ewigen Frieden’-Spruch haben, benutzt diesen bei dem Geist. Beim Lavasee (14) zaubert den ‘Hitzeschild’-Spruch, Ihr könnt so auf die dunklen Lavafelder treten, ohne zu verbrennen. Schließlich trefft Ihr noch auf einen Dämonen, der sich mit ‘Dämonenbann’ aus dem Weg räumen lässt. In der Truhe (15) schließlich findet Ihr da 4. Symbol (Vorsicht, die Truhe explodiert).

Beim Zauberer (12) findet Ihr, ausser einigen Zaubersprüchen, Reagenzien und ein Pentagramm, das Buch für den Spruch ‘Flammeninferno’. Habt Ihr alle 4 Symbole, stellt Euch auf 4 (dem Ankunftsplatz) und Ihr werdet zurück zu Arcadion teleportiert. Dieser gratuliert und sagt, der Weg zu Malchirs Gemächern sei nun frei. Es geht zum letzten Test; stellt Euch auf 3 und Ihr landet bei Malchir.

- 1) Malchir
- 2) Arcadion
- 3) Teleport zu 4
- 5) Schrifttafel
- 6) 1. Symbol
- 7) Magisches Schild
- 8) Schrifttafel
- 9) 2. Symbol
- 10) Schrifttafel
- 11) Schrifttafel
- 12) Zauberer - Buch:
Flammeninferno
- 13) Magischer Helm und
3. Symbol
- 14) Lava
- 15) 4. Symbol



Malchirs Gemächer

Hier angekommen stellt Euch Malchir dem letzten Test. Ihr sollt nacheinander die Sprüche: Feuerkugel, Feuerball und Dämonenruf dort vorbereiten und dann auf Malchir zaubern. Ihr dürft dazu Malchir’s Reagenzien, Symbole und Talismane benutzen. Haltet die oben genannte Reihenfolge ein und Malchir unterzieht Euch einem kleinen Abschlusstest.

Ihr solltet vor diesem Test unbedingt einen Dämonenbannspruch bereitet haben, da ein Dämon heraufbeschworen wird, den Ihr bannen müsst. Ist alles geschafft,

werdet Ihr von Malchir zum Akoluth erkoren und könnt dem Anrufungszeremoniell Pyros beiwohnen.

Es geht nun zu eben dieser Zeremonie, wo einige sehr aufschlussreiche Dinge ablaufen. Am Ende dieser Veranstaltung kehrt Ihr in die Obsidianfestung zurück, um Euch die Flammenzunge zu holen. Bevor Ihr in den Besitz dieses wichtigen Gegenstandes kommt, erwartet Euch ein Kampf gegen einen Magier. Bevor Ihr den Kampf beginnt, solltet Ihr einen Feuerrüstungzauberspruch sprechen. Während des Kampfes solltet Ihr so nah wie möglich an den Magier herangehen und diesen mit Eurer Waffe bearbeiten. Tötet Ihr schnell, damit er keine Zeit hat, einen Spruch anzuwenden.

Habt Ihr den Typen besiegt, nehmt die Flammenzunge und das Buch, das dabei liegt - lest es durch.

Es geht nun zurück nach Tenebrae. Der Teleportationsgegenstand ist wieder funktionsfähig, wenn Ihr die Dämonenklippe wieder in Richtung Höhle verlasst und den Lavafluß überquert (mit einem Hitzeschildspruch). An der Eingangstür (Karte A 'Der Weg zum Bergkönig 1' Punkt 15) funktioniert der Teleporter wieder ohne Einschränkung.

Tenebrae 2

In Tenebrae angekommen, sprecht mit Devon und fragt ihn nach der 'Träne des Meeres'. Er erzählt Euch, daß er vor Jahren einen solchen Stein aus dem Meer geangelt habe und er diesen in seinem Arbeitszimmer aufbewahrt. Ihr erhaltet den Schlüssel für dieses Zimmer, das sich im südwestlichen Teil des Palastes befindet. Öffnet dort die Truhe und nehmt Euch die Träne der Meere heraus. Ihr befindet Euch nun im Besitz aller 5 Steine und ein aufklärendes Gespräch mit Mythran steht an.

Mythran und die Thraumaturgie

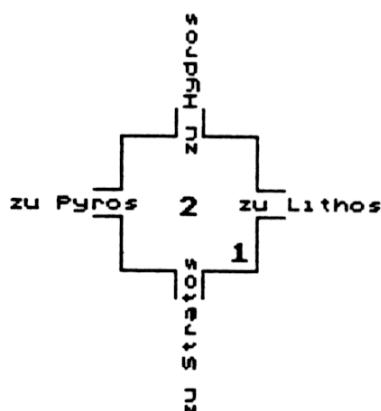
Bei Mythran angekommen sprecht mit ihm über das Schwarzgestein, das Ihr Euch bei den Hexern angeeignet habt. Ihr erfahrt etwas mehr über dieses Gebilde und Mythran zaubert ein Buch herbei, das sich eingehender damit befaßt. Dieses Buch findet Ihr im 1. Stock des Hauses unter dem zealanischen Zeremonienschild mit dem Titel 'Die Zerstörung des Tempels'.

Zurück bei Mythran schlägt diesem vor, den Obelisken wiederaufzubauen. Er will Euch ferner helfen Pagan zu verlassen, in dem er Euch später den Spruch 'ätherische Reise' geben will (diesen braucht Ihr aber nicht).

Es geht nun daran, die Titanen zu vernichten. Zuvor habt Ihr die Gelegenheit, einige thraumaturgische Zaubersprüche und Reagenzien zu kaufen, die jedoch allesamt nicht ganz billig sind.

Seid Ihr gut gerüstet geht es daran, den Titanen gegenüberzutreten. Dazu teleportiert Euch auf die Dämonenklippe (auf Morgaelin). Fertigt Euch alsdann ein paar Dämonenzauber-, Hitzeschilder- und Feuerrüstungssprüche an und plaziert danach die einzelnen Elementssymbole in beliebiger Reihenfolge und beliebiger Kerzenkombination auf dem Pentagramm. Stellt Euch selbst dann in die Mitte und klickt zweimal auf die Obeliskenspitze. Ihr landet im alten Tempel, von wo aus Ihr die vier Titanen erreichen könnt.

- 1) Ankunft
- 2) Pentakel

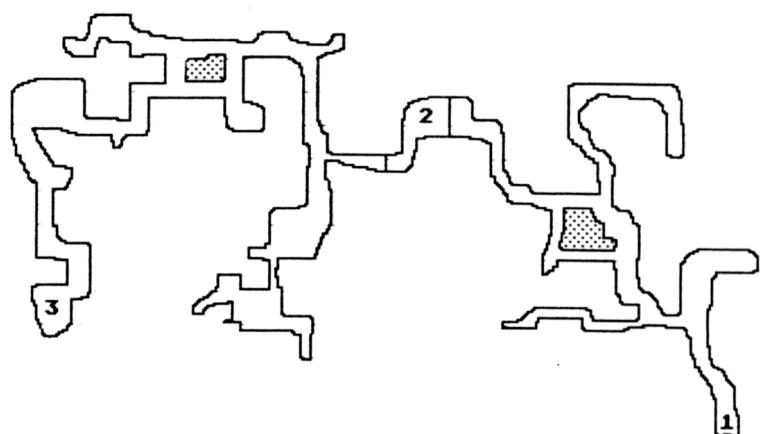


Der Erdtitan

In der Domäne des Erdtitans braucht Ihr ein Hitzeschield bei dem Lavasee (2). Ihr kommt so ohne Probleme über die Lava und kämpft Euch durch zu Punkt 3. Ihr findet hier den Herrn der Erde, Lithos. Da er sehr erbost über Euch ist, setzt er zwei Golems auf Euch an.

Benutzt das Herz der Erde (Doppelklick darauf, dann auf Lithos) mit Lithos, woraufhin dieser in das Herz verbannt wird. Es beginnt zu glühen und Ihr werdet in den Tempel der Alten zurückteleportiert - weiter zum nächsten Titanen.

- 1) Eingang
- 2) Lavasee
- 3) Lithos



Der Luftpitan

Hier angekommen, solltet Ihr Euch vor den Brücken in acht nehmen, die beim Betreten einstürzen. Lasst deshalb am besten (?) alle Schätze und Rüstungen liegen und springt nur in nordöstliche Richtung. Nach ein paar langen Sätzen trefft Ihr auf Stratos, die Euch einen Luftwirbel entgegenschleudert. Seid Ihr schnell genug, reicht auch hier wieder ein Doppelklick auf den Atem des Windes und dann auf Stratos. Mit dem glühenden Atem des Windes werdet Ihr wieder in den Tempel teleportiert - weiter geht's beim nächsten Titanen.

Der Wassertitan

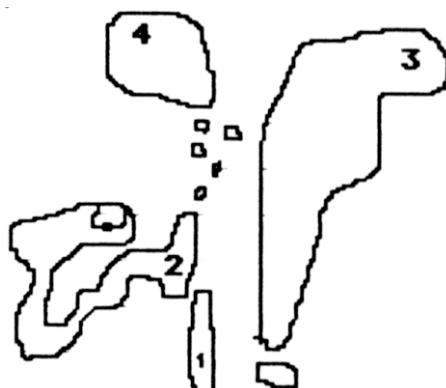
Kommt Ihr hier an, befindet Ihr Euch auf einer kleinen steinigen Insel, die Ihr über die, im Westen liegenden Steine im Wasser, verlasst. In Sprungweite ist ein fester Stein im Wasser, auf den Ihr springt und einen Luftschriftensprung zaubert; macht danach einen weiten Sprung nach Westen. So kürzt Ihr die Hüpferei erheblich ab und landet auf einer großen Insel. Im Westen trifft Ihr schließlich auf Hydros, die Ihr mit der Träne des Meeres verbannt (siehe oben). Ihr landet wieder im Tempel, wo Ihr Euch gleich auf zum letzten Titanen macht.

Der Feuertitan

Hier haltet Euch zu Beginn nordöstlich, springt und lauft über die Lava und kommt schließlich zu einem kleinen Tempel (3). Es erwarten Euch ein paar Dämonen, gegen die ein paar wohldosierte Dämonenbannsprüche helfen. In dem kleinen Tempel findet Ihr eine Truhe mit 10 kleinen weißen Sphären. Nehmt Euch diese alle und geht zum Symbol im Südwesten (2). Legt dort die Sphären auf die leuchtenden Platten und es erscheinen Steinplatten in der Luft. Diese bringen Euch ein Stückchen näher zu Pyros.

Ihr landet schließlich auf einem großen Steinplateau, wo Ihr im Nordwesten auf Pyros stoßt. Benutzt hier die Flammenzunge (siehe oben) und Ihr landet wieder im Tempel.

- 1) Anfang
- 2) Rätsel
- 3) Tempel
- 4) Pyros



Das Ende

Seid Ihr wieder im Tempel gelandet, plaziert die Elementsymbole in folgender Reihenfolge:

Obeliskenspitze - Aphelion (1)
glühender Atem des Windes - Mesostel Ze (2)
glühende Flammenzunge - Perivulka Ze (3)
glühende Träne des Meeres - Perivulka Pa (4)
glühendes Herz der Erde - Mesostel Pa (5)

Nun stellt Euch selbst in die Mitte des Pentakels und klickt die Obeliskenspitze zweimal an. Danach klickt den Avatar an und Ihr könnt die Macht des Äthers spüren. Die Obeliskenspitze verwandelt sich in eine glühende Obeliskenspitze, die Ihr aufnehmt und gleich darauf wieder auf ihren Platz zurückstellt. Der Obelisk wird wieder hergestellt und Ihr könnt diesen betreten

Betrachtet Euch den schönen Abspann und freut Euch auf Teil 9!

ENDE