

Die Komplettlösung zu Ultima 9

Tips und Tricks

- Speichert öfters ab, da ihr bei diesem Spiel ziemlich schnell sterben könnt.
- Das Springen ist sehr einfach. Zeigt einfach mit dem Cursor an die Stelle, zu der ihr springen wollt und betätigt dann die Leertaste.
- Nehmt unterwegs alle Säcke mit, die ihr finden könnt, um dort Objekte verstauen zu können. Wichtig sind einige Zutaten (Schwefelpulver, Spinnenseide und Schwarzfelsen), da ihr diese für ein Rätsel benötigt.
- Wir haben nicht alle Nebenaufgaben und alle Örtlichkeiten des Spieles aufgeführt. Die wichtigen Dinge sind jedoch alle ausführlich beschrieben.
- Unterhaltet euch mit allen Leuten und stellt alle Fragen, um möglichst viel Informationen zu erhalten.
- Lest euch alle Bücher, Schriftrollen und Briefe durch, um Hinweise zu erhalten.
- Nehmt, nachdem ihr einen Schrein gereinigt habt, stets die Rune mit, die anschließend auf dem Schrein zu finden ist.
- Durchsucht alle Räume, Kisten, Vasen und ähnliches, um alle Gegenstände zu finden.

Cheats:

Nachfolgend zwei Cheats, mit denen das Spiel leichter zu bewältigen ist. Hierzu sei jedoch gesagt: Solltet ihr mit dem Unsterblichkeitscheat spielen, könnt ihr nicht den Abspann verfolgen. Im letzten Raum werden euch nämlich die acht Runen aus dem Gepäck genommen. Spielt ihr mit dem Fliegencheat, übergeht ihr das eine oder andere Mal Stellen, an denen eine Bodenplatte oder ähnliches durch Berühren aktiviert werden muß. Also seht euch vor.

Im Ultimaverzeichnis befindet sich eine Datei mit Namen: default.kmp.

Öffnet diese mit Hilfe eines Editors und sucht dort die Zeile `cheat commands`. Fügt darunter einfach die folgenden Sätze ein:

alt+shift+i = toggle_avatar_invulnerable

alt+shift+l = toggle_avatar_fly

Speichert dann ab.

Haltet ihr dann während des Spieles die oben angegebenen Tasten gedrückt, seid ihr unverwundbar (+i) oder könnt durch Wände fliegen (+l).

Der Lösungsweg

Der Beginn

Ihr erwacht in eurem Haus. Hier gilt es zunächst, sich mit der Steuerung vertraut zu machen und verschiedene Gegenstände einzusammeln. So könnt ihr zum Beispiel im Schlafzimmer ein Buch, den Ankh und den Fernseher anklicken. Auch der Lichtschalter läßt sich betätigen.

Habt ihr hier alles erledigt, öffnet und durchquert die Tür, die in einen Gang führt. Genau vor euch findet ihr auf einer Kommode ein weiteres Buch und einen **Gürtel**, die ihr anklicken müßt. Nachdem ihr euch die dazugehörigen Informationen reingezogen habt, durchquert die zweite Tür, die von diesem Gang aus abgeht.

Ihr findet euch im Badezimmer wieder, wo euch das nächste Buch und ein Ankh erwarten. Ferner findet ihr hier in einem Wäschekorb die ersten Klamotten in Form einer **Hose** und eines **Hemdes**. Nachdem ihr diese Teile angelegt habt, verläßt das Badezimmer wieder und steigt nun über die Treppe im Flur hinunter in das Erdgeschoß des Hauses.

Gleich vor euch auf dem Computertisch liegen ein Buch und ein **Schlüssel**, den ihr aufnehmen solltet. Hinter euch steht in der Ecke eine Truhe, die eine **Karte** eures Heimatortes beinhaltet. Außerdem solltet ihr euch noch den **Rucksack** greifen, der im Regal zu finden ist. In der Küche befindet sich nichts von Bedeutung, ihr könnt also das Wohnzimmer aufsuchen. Dort solltet ihr euch zunächst dem Tisch nähern, auf dem das **Tagebuch** liegt. Dieses zieht ihr mit gedrückter Maustaste in euren Rucksack. Von nun an habt ihr die Möglichkeit, mit Hilfe der `J-Taste` dieses Buch zu öffnen. Ihr findet darin verzeichnet verschiedene Hinweise zum Spiel. Ferner könnt ihr darin abspeichern und alte Spielstände laden. Unter dem Fernseher liegt ein weiteres Buch zum Lesen. Nachdem ihr euch noch den **Kompaß** vom Kaminsims eingesteckt habt, könnt ihr das Haus endlich verlassen.

Um euch ein wenig im Kampf zu üben, solltet ihr nun den hinteren Teil des Hauses aufsuchen. Dort findet ihr unter anderen eine Zielscheibe, vor der ein **Bogen** und ein paar **Pfeile** liegen. Nehmt diese Dinge an euch und schießt damit auf die Zielscheibe (der Ankh verrät euch, wie das geht). Auf der anderen Seite steckt ein **Schwert** in einem Stein, das ihr euch ebenfalls aneignen solltet. Nachdem ihr mit diesem ein wenig auf die Puppe eingeschlagen habt, könnt ihr euch daran machen, euer Grundstück zu verlassen. Schaut euch zunächst ein wenig auf der Insel um. Ihr findet hier eine kleine Höhle, die ihr durchsuchen könnt. Ferner trifft ihr auf ein paar Feinde und kommt an einen See, in dem ihr schwimmen üben könnt. Habt ihr also alles erledigt, sucht den Wagen der Zigeunerin auf und betretet diesen. Setzt euch im Innern auf den Stuhl und beantwortet die 7 Fragen der Dame.

Habt ihr schön alle Fähigkeiten geübt, könnt ihr mit `ich bin bereit` antworten. Daraufhin folgen die eigentlichen Fragen, deren Beantwortung darüber entscheidet, mit welchen Fähigkeiten und Charakterzügen ihr in den Kampf zieht. Hier unsere Antworten:

1. Das Gold ehrlich abliefern...
2. Mein reines Leben opfern...
3. Mein Leben demütig fortsetzen...
4. Dem Kampf tapfer beitreten.
5. Meinen Herrn demütig in seinem Glauben lassen.
6. Das beachtliche Kopfgeld...
7. Mein Leben demütig zu Ende leben...

Sodann bestreitet ihr die Reise als frommer Hirte. Nach ein paar weiteren Informationen, macht ihr euch nun auf den Weg zu dem erschienenen Moongate. Betretet dieses und werdet so nach Britannia teleportiert.

Stonegate

Ihr findet euch in einem kleinen Schlafzimmer wieder. Nachdem ihr wieder handeln könnt, dreht euch nach links und nähert euch der Truhe in der Ecke. Öffnet diese und entnehmt ihr mehrere Objekte, wie **Zaubersprüche**, **einen Trank** und **einen Sack mit weiteren Tränken** (ihr solltet alle Säcke aufnehmen, die ihr findet. Darin könnt ihr dann weitere Gegenstände verstauen). In der Ecke, rechts hinter der Truhe, steht ein **Zauberstab**, der sich ebenfalls einstecken läßt.

Nähert euch sodann dem hier befindlichen Regal, in dem sich einige Bücher befinden, die ihr lesen könnt. Neben dem Regal steht ein kleiner Tisch, mit einem **Trank** und einem weiteren Buch. Verlaßt dann das Zimmer und bemerkt an der Ecke, genau vor dem Zimmer einen **kleinen Dolch**, der an der Wand lehnt. Nehmt diesen an euch und zieht ihn auf **Alent**, um euch damit auszurüsten.

Es geht dann die Treppe hinunter bis in den nächsten Raum, wo ihr das **rote Buch** aufnehmt, das sich in der Glasvitrine befindet. Zieht dieses Buch auf euren Rucksack und ihr befindet euch von nun an im Besitz des Zauberbuches. Nähert euch der erloschenen Fackel an der linken Wand und öffnet das Buch durch Drücken der S-Taste. Schlagt eine Seite weiter und findet vier aufgezeichnete Zaubersprüche. Klickt hier nun auf den Spruch `Entzünden`, woraufhin sich der Mauszeiger blau verfärbt. Klickt ihr damit nun auf die erloschene Fackel, wird diese entzündet und öffnet somit das Kraftfeld auf der linken Seite.

Ihr könnt danach der dahinter befindlichen Treppe weiter in den nächsten Raum folgen. Dreht euch dort nach links und seht auf einem gegenüberliegenden Vorsprung eine Ratte, die ihr mit Hilfe des `Stein`-Zauberspruches aus dem Weg räumt. Ist dies passiert, springt mit Hilfe der Leertaste auf eben den Vorsprung, auf dem ihr gerade die Ratte getötet habt, um dort den Hebel an der Wand zu betätigen. Durch diese Aktion öffnet sich eine Tür im unteren Bereich. Begeht euch jetzt also in den unteren Bereich (hier steht in einer Ecke noch ein **roter Trank**) und öffnet dort die eben entriegelte Tür. Seht vor euch eine weitere Truhe, die ein **paar Stiefel** beinhaltet, die ihr euch gleich anlegen könnt.

Vor dem nächsten Gitter stehend bereitet einen `Windstoß` Zauber vor und feuert damit auf die Vase, die hinter dem Gitter auf einem Regal steht. Trefft ihr die Vase mit dem Spruch, öffnet sich auch das Gitter. Folgt dem weiteren Verlauf und landet schließlich in einer Sackgasse und vor einem roten Knopf. Betätigt diesen Knopf, um mit Hilfe einer Plattform nach unten gefahren zu werden.

Am Zielort angelangt, wendet euch nach links (springt von der Plattform runter) und nähert euch dem an der Wand befindlichen Ventilrad. Betätigt dieses, um das Wasser aus dem Graben links neben euch abfließen zu lassen. Ihr springt nun in den trockengelegten Graben hinunter, sammelt euch das **Gold** ein und drückt dann den blauen Knopf auf dem Felsblock. Es fahren daraufhin links und rechts ein paar Steinblöcke aus der Wand. Wendet euch der rechten Wand zu und klettert über die dort befindlichen Steinblöcke nach oben (mit Hilfe der C-Taste). Oben angekommen folgt der nächsten Treppe, die nach unten führt (unterhalb des großen Felsens).

Der nächste Gang führt euch in ein Korridor, der gleich darauf von Flammen versperrt wird. Eure Aufgabe hier ist es nun, sechs hintereinander liegende Flammen mit Hilfe des `Löschen`-Spruches zu löschen, um schließlich die beiden Kohlenbecken links und rechts der Statue zu erreichen. Löscht also nacheinander alle sechs Flammen mit Hilfe des korrekten Spruches und achtet darauf, nicht von den Flammen verletzt zu werden. Steht ihr schließlich am anderen Ende des Korridors, löscht ebenfalls die Flammen in den beiden Kohlenbecken links und rechts der Statue, woraufhin alle Flammen erlöschen. Somit ist auch der Weg nach links frei, der euch vor eine Tür und schließlich in die Freiheit bringt.

Im Freien trifft ihr auf die ersten Gegner, die ihr allesamt erledigen solltet. Ihr findet hier einen kleinen Pool, auf dessen Boden sich eine Schatztruhe befindet. Taucht hinunter und holt euch das **Gold** aus der Truhe - achtet dabei aber auf den herum schwimmenden, großen Fisch. Habt ihr hier alles erledigt, sucht die Höhle auf, die sich genau auf der anderen Seite der Tür befindet. Im Innern der Höhle trifft ihr auf einen böartigen Wächter der Wyrmgarde, mit dem ihr euch zunächst unterhaltet (gebt ihm beliebige Antworten). Danach folgt ein Kampf, bei dem ihr dem Wächter gegenüber treten müßt. Ihr müßt den Gegner nicht besiegen. Gelingt euch dies aber, erhaltet ihr zum Dank ein **Schwert**. Jedenfalls müßt ihr irgendwie auf die

Steinplattform gelangen, die sich weiter im Innern der Höhle auf dem Boden befindet. Betretet ihr diese Plattform nämlich, werdet ihr ins Schloß ~~Britannia~~ teleportiert.

Britannia

Hier solltet ihr gleich eine der großen Doppeltüren durchschreiten, um euch im Thronsaal wiederzufinden. Nähert euch hier Lord British, mit dem ihr ausgiebig reden solltet. Gebt dem Lord euer Wort zu helfen und erhaltet den ersten Auftrag: ~~Dungeon~~ Despise aufzusuchen.

Nachdem ihr eine **Karte des Landes** erhalten habt und wieder handeln könnt, dreht euch um und steigt die Schräge hoch in das Obergeschoß. Hier trifft ihr auf eine Musikerin, mit der ihr ein paar Worte wechseln könnt. Noch weiter oben befindet sich eine Art Arbeitszimmer auf der einen Seite. Sucht hier alles ab und betretet dann durch die große Doppeltür auf der rechten Seite das Schlafzimmer vom Lord British. Untersucht dort alle Schränke nach Gegenständen und seht euch den großen Spiegel an. In einer der Ecken befindet sich außerdem ein Teleporter, der euch in das Zimmer einer Zauberin bringt. Redet mit dieser und erfahrt ein wenig mehr über Magie. Habt ihr hier alles erledigt und eingesammelt, kehrt über den Teleporter zurück in Lord Britishs Zimmer. Wieder an der Schräge geht es diesmal auf der anderen Seite nach oben. Dort nämlich befindet sich euer Schlafzimmer. Findet hier mehrere **Tränke, Bücher** und **Gold** (auf dem Bett).

Ihr könnt nun das Zimmer und den Thronsaal wieder verlassen und euch im Vorraum nach rechts wenden. Betretet das dort befindliche Museum und untersucht dort die Wände genauer. An zwei Stellen bemerkt ihr eine Art Geheimtür, die ihr jeweils durchqueren könnt. Folgt den Gängen und betretet verschiedene Zimmer mit Objekten (von diese Zimmer führt jeweils eine Aufzugsplattform nach oben). Ferner läßt sich im Museum ein Gitter öffnen, hinter dem sich ein Teleporter befindet - dieser führt euch ins Gefängnis. Nachdem hier alles abgegrast wurde, könnt ihr das Schloß verlassen.

Im Freien angelangt, könnt ihr das Schloß zunächst nach rechts umgehen. Ihr stoßt ganz im Westen auf ein großes Heckenlabyrinth, das ihr betreten solltet. Speichert am besten vorher ab, falls ihr nicht wieder herausfinden solltet. Jedenfalls findet ihr im Innern des Labyrinthes **Gold, Tränke** und auf einem Brunnen in der Mitte ein **Flammenschwert**. Dies ist eine gute Waffe und sollte gesucht werden.

Bei Bedarf könnt ihr euch nun noch ein wenig in der Stadt umsehen. Andernfalls begeben euch über die Brücke im Süden des Schloßhofes und betretet die eigentlich Stadt. Am nächsten Abzweig haltet euch links (Osten) und verläßt die Stadt wieder. Überquert eine zweite Brücke und trifft dahinter auf eine Frau. Sprecht diese an und bemerkt, daß es sich hierbei um Sarah, die Hüterin des Schreins handelt. Fragt diese über den Schrein und das Siegel aus (ihr erfahrt das Wort `MU`). Nachdem ihr alles erfahren habt, folgt dem Weg einfach weiter nach Osten, geht dabei einen Hügel hinauf, und trifft schließlich auf den versteinerten Shamino, der euch ein paar interessante Dinge zu berichten weiß. Ihr macht euch nun zunächst auf den Weg zum ~~Dungeon~~ Despise, da eine Meditation am Schrein vorerst noch nichts bringt.

Um besagtes Dungeon zu finden, kehrt zurück zu der Kreuzung, wo sich Sarah aufhält und wo sich die Hütte befindet. Dort wendet ihr euch nach Norden und folgt dem Weg. Ihr landet schließlich bei einem Bauernhaus, das ihr betreten könnt. Im Innern trifft ihr auf Gwenna, die euch ein wenig über Iolo erzählt. Habt ihr alles erfahren, verläßt das Gebäude wieder und folgt dem Weg, auf dem ihr auch gekommen seid, weiter nach Norden. Kurz darauf findet ihr euch bei einem Abzweig wieder, dem ihr nach rechts folgt. Steigt eine Schräge hinauf, zwischen zwei dunklen Felsen hindurch und findet euch vor dem Eingang des Dungeons wieder, das ihr nun betretet.

Dungeon Despise

Folgt dem Pfad, bis ihr vor einer Ratte und einem Spinnennetz landet. Durchschlagt das Spinnennetz mit Hilfe eurer Waffe, tötet dann die Ratte und nähert euch der Tür am Ende des Ganges. Betätigt auf der rechten Seite den Hebel, um die Tür zu öffnen und durchquert diese dann. Wendet euch dahinter nach rechts und nähert euch der nächsten Tür. Hört zwei Männer, die sich hinter der Tür angeregt miteinander unterhalten. Stellt euch nun ziemlich nah vor eben diese Tür und dreht euch dann ein wenig nach links. In

der Ecke steht auf dem Boden eine kleine Truhe, die ihr öffnet. Entnehmt ihr einen **Schlüssel**, mit dessen Hilfe sich die vor euch liegende Tür öffnen läßt. Durchquert diese dann und unterhaltet euch mit den beiden Männern über einen **Kiran-Stein**.

Nachdem ihr alles erfahren habt, verlaßt den Raum wieder und nähert euch nun der gegenüberliegenden Tür - diese ist verschlossen. Bemerkt links neben der Tür eine erloschene Fackel an der Wand, die ihr mit Hilfe des `Entzünden`-Zauberspruches zum brennen bringen müßt. Sobald die Fackel brennt, öffnet sich die Tür und ihr könnt den nächsten Raum betreten. Findet hier ein paar Säulen vor. Eure Aufgabe ist es nun, über eben diese Säulen (begeht euch zuerst auf die niedrigste und springt von dort aus immer auf die nächste) bis ganz auf die höchste Säule zu springen, auf der sich ein gelber Stein befindet. Um von einem Sockel zum nächsten springen zu können, zeigt zunächst mit dem Cursor auf euer Ziel und betätigt dann die Leertaste. Habt ihr schließlich den höchsten Sockel erreicht, nehmt den **Kirian-Stein** an euch und springt weiter auf den vor euch befindlichen Sockel. Dort nämlich befindet sich ein blauer Knopf, dessen Betätigung das Gitter im Süden öffnet.

Springt nun wieder herunter auf den Boden und durchquert das eben geöffnete Gitter. Es folgt ein kurzer Gang. Öffnet dort die Holztür und betretet den nächsten Bereich. Nach ein paar Metern landet ihr vor einem Loch im Boden, in das ihr hinein springen solltet. Folgt im unteren Teil dem Gang, bis ihr in einem größeren Raum landet. Trinkt hier nicht von dem Brunnen auf der rechten Seite, da das Wasser vergiftet ist. Links an der Wand hängt ein Bild, das ihr anklicken könnt. Es offenbart sich so eine **Rüstung**, die ihr gleich anlegen solltet. Nachdem ihr auch noch die hier befindliche Truhe geleert habt, geht es weiter den Gang entlang, bis ihr euch in einer Sackgasse wiederfindet. Betätigt dort den Hebel auf der rechten Seite, um die vor euch befindliche Wand zu öffnen - durchquert diese nach Westen.

Ihr findet euch in einem großen Raum wieder, in dessen Mitte sich ein Wasserbecken befindet. Dreht euch nach links, steigt die Stufen nach oben und nehmt den mit **Wasser gefüllten Eimer** an euch. Sucht nun die andere Seite des Raumes auf, steigt wiederum auf das Podest und setzt den gefüllten Wassereimer auf dem Sockel ab. Wurde alles richtig gemacht, öffnet sich eine Tür im Süden. Durchquert diese und folgt dem nachfolgenden Gang bis zu einem Abzweig. Klickt dort das gelbe Bild vor euch an (an der Wand), um einen **Trank** erscheinen zu lassen. Steigt dann rechts die Stufen hinauf und findet euch in einem Raum wieder. Vor euch bemerkt ihr an der rechten Wand (in der Ecke) ein schiefes Schild, das ihr anklickt. Auf diesem Weg öffnet sich ein Geheimraum, in dem ihr ein paar Gegenstände finden könnt.

Zurück in dem größeren Raum wendet ihr euch jetzt der Nordostecke zu. Findet dort einen Hebel, dessen Betätigung das Gitter in diesem Raum öffnet. Durchquert also das nun offene Gitter nach Osten und entdeckt im nächsten Raum rechts auf dem Boden eine Leiche. Um diese Leiche herum liegen verschiedene nette Gegenstände.

Weiter geht es in den nächsten Raum, in dessen Mitte sich ein großer Müllhaufen befindet. In diesem Müllhaufen liegt ein **Schlüssel**, den ihr euch greifen müßt. In einer Truhe findet ihr einen **Bogen samt Pfeile** und in einer anderen Ecke ein kleines Spinnennetz. Zerknüllt dieses und legt so einen **Beutel** frei - nehmt diesen mit, um mehr Gegenstände tragen zu können.

Mit Hilfe des Schlüssels schließt ihr nun die Tür im Osten auf und durchquert sie. Betretet den nächsten Raum, dessen Ausgangstür ebenfalls verschlossen ist. Genau über der Doppeltür hängt ein Steingesicht, auf das ihr mit Hilfe des Bogens schießen müßt. Wurde dies erledigt, öffnet sich die darunter befindliche Tür und ihr könnt den nächsten Bereich betreten.

Im Eßzimmer greift den vor euch befindlichen **Schlüssel**, der an der Ostwand hängt. Steigt jetzt rechts (Osten) die Stufen nach oben und tretet dort auf die Bodenplatte in der Nordostecke. Dies öffnet die vor euch befindliche Wand, die ihr nun durchqueren könnt. Folgt dem nachfolgenden Gang, bis in eine kleine Vorratskammer. Öffnet rechts die Truhe und entnehmt dieser einen kleinen **Schlüssel**. Betretet dann die hier befindliche Bodenplatte, die sich als Teleporter entpuppt. Ihr findet euch in einem anderen Raum wieder. Nähert euch langsam dem vor euch liegenden Bereich und beachtet die Speere, die von Zeit zu Zeit aus dem Boden kommen. Rennt im richtigen Moment vor und zu dem Hebel. Betätigt diesen, um das weiterführende Gitter zu öffnen. Durchquert auch dieses und betretet einen Raum, auf dessen Boden ein großer Kreis gezeichnet ist. Wartet hier kurz und es folgt eine Sequenz, während der ein **blauer Stein**

erscheint. Nehmt diesen an euch und kehrt über den Teleporter hinter dem Stachelraum zurück in das Eßzimmer.

Durchquert dieses nach Westen und betretet den nächsten Bereich. Findet hier eine Truhe (rechts in einer Nische) und links an der Wand einen blauen Knopf, dessen Betätigung die Wand öffnet. Folgt dem Gang, schlägt unterwegs ein paar Spinnennetze kaputt, steigt eine Treppe hinauf und landet schließlich im nächsten Raum. Nähert euch dort auf der linken Seite dem großen Hebel unterhalb des Hochstandes, der auf der anderen Seite ein Wasserbecken verschwinden läßt. Begeht euch nun zu der Stelle, an der sich das Wasserbecken befand und findet eine Geheimtür vor, die ihr öffnet. Betätigt den dahinter befindlichen lila Knopf, der das Gitter öffnet, das ihr nun durchqueren könnt.

Wendet euch danach nach rechts und bemerkt einen Zaun, der euch darin hindert, einen Hebel zu erreichen. Um den Zaun nun überqueren zu können, sucht und findet den Stuhl, der neben dem Tisch steht und verfrachtet diesen, mit gedrückter Maustaste, genau vor den Zaun. Klettert dann auf den Stuhl und weiter auf dessen Lehne. Von der Lehne aus könnt ihr dann über den Zaun und auf die andere Seite springen. Betätigt dort den Hebel, der den Zugang zur nächsten Tür ebnet. Ist dies erledigt, nähert euch wiederum dem Zaun und greift euch den Stuhl, den ihr nun über den Zaun und auf eure Seite bugsiiert. Plaziert ihn wiederum nah am Zaun (diesmal auf der anderen Seite), klettert auf ihn und springt dann auf die Lehne. Von der Lehne aus läßt sich der Zaun überspringen (erfordert vielleicht ein wenig Übung). Geht nun weiter vor in Richtung Wasserbecken, auf dessen Grund ~~Schlüssel~~ **Schlüssel** liegt, den ihr euch greift.

Ihr öffnet und durchquert nun endlich die Tür im Westen und betretet die Kapelle. Auf einer der Holzbänke liegt ein **Schlüssel**, den ihr euch einstecken müßt. Nähert euch nun dem Altar und entzündet die darauf befindlichen Kerzen mit Hilfe des passenden Zauberspruches. Hinter euch erscheint dann eine Art Regenbogen, der, bei Betreten, eure Lebenspunkte wieder herstellt.

Ihr könnt die Kapelle nun durch die Doppeltür verlassen. Im nächsten Bereich solltet ihr gleich links die Nische betreten und dort den Hebel an der Wand betätigen. Dadurch rettet ihr einen Mann, den ihr anschließend ausfragen könnt. Zum Dank für seine Rettung überreicht er ~~grüner~~ **Kiran-Stein**. Geht nun ein Stück weiter vor und betretet den offenen kleinen Raum auf der rechten Seite. Umgeht den darin befindlichen Orb und findet im Sockel einen roten Knopf, dessen Betätigung den Schlüssel aus dem gegenüberliegenden Raum anzieht. Ihr könnt euch ~~Schlüssel~~ **Schlüssel** dann vom Boden aufheben.

Folgt nun dem Gang weiter nach rechts (Osten) und durchquert die Tür am unteren Ende. Ihr befindet euch nun in dem Raum, in dem die verschiedenen Kirian-Steine auf die passenden Säulen gesetzt werden müssen. Bevor ihr euch daran macht, steigt zunächst rechts auf die Erhöhung und lest dort das aufgeschlagene Buch auf dem Podest. Durch diese Aktion öffnet sich eine Geheimwand, die ihr jetzt durchqueren könnt. Im nächsten Raum steht ein Springbrunnen in der Mitte, den ihr nach links umgeht. Findet auf der linken Seite also einen blauen Knopf (etwas versteckt) an der Statue des Springbrunnens, den ihr drückt. Dadurch öffnet sich eine Nische mit Truhe.

Lauft danach weiter nach Osten und ans Wasser. Geht ins Wasser hinein und schwimmt vor in einen größeren Bereich. Haltet euch dort links und findet einen großen Hebel unter Wasser, den ihr betätigt. Dadurch wird ein Felsblock verschoben und gibt somit den Zugang zu einem **Beutel** und dem **roten Kiran-Stein** frei. Habt ihr beide Gegenstände aufgenommen, schwimmt zurück zu dem Geheimraum, geht an Land und betretet erneut den Raum mit den vier Säulen.

Achtet hier nun auf die Oberfläche der Säulen, die alle eine verschiedene Farbe haben. Auf diese Farben müßt ihr nun die passenden Kiran-Steine packen (rot, grün, gelb und blau). Beachtet, daß, wenn die Steine richtig plaziert wurden, diese zu schweben beginnen. Wurde alles korrekt erledigt, folgt eine kurze Sequenz und ein Schild erscheint in der Mitte der Säulen. Nehmt dieses **Kiran-Schild** an euch (rüstet euch damit gleich aus) und packt ebenfalls die **vier Kiran-Steine** wieder ein, die euch beim Juwelier in Britannia ein schönes Sümchen einbringen.

Wurde hier alles erledigt, sucht erneut den Geheimraum auf und nähert euch dort dem Wasser. Betretet das kühle Naß und schwimmt in den größeren Bereich. Seht genau vor euch einen Durchgang, der halb unter Wasser liegt. Schwimmt durch eben diesen Durchgang hindurch und geht dahinter wieder an Land. Folgt dem Tunnel bis in einen Lavaraum, wo ihr zunächst einmal abspeichern solltet.

Betretet dann die vor euch liegende Brücke und nähert euch einem Wächter. Kämpft gegen diesen, doch tötet ihn nicht., Nachdem ihr den Gegner zweimal getroffen habt, erzählt er euch ein interessantes Geheimnis. Stellt ihm die Frage:

Iolo? Woher soll ich wissen...

Seid danach gnädig und laßt den Mann leben.

Steckt danach eure Waffe weg und nähert euch dem anderen Ende der Brücke (Süden). Steigt dort die Schräge nach oben und landet in einem kleinen Raum. Hier schwebt der **Glyph des Mitgefühls** über einem Podest. Nehmt dieses Teil an euch und macht euch dann auf den Rückweg zum Ausgang des Dungeons. Dazu müßt ihr denselben Weg nehmen, über den ihr auch gekommen seid (im Raum mit dem großen Pool in der Mitte müßt ihr die gegenüberliegende Tür durchqueren und dahinter über den Abgrund springen). Sobald ihr den Dungeon verlassen und das Freie erreicht habt, folgt eine schöne Sequenz. Sobald ihr wieder handeln könnt, werdet ihr von einer Dame namens Raven angesprochen, die einen Beweis von euch möchte, der euch als Avatar ausweist. Ihr sollt der Dame eine Rune zu den Docks von Britannien bringen.

Nachdem ihr also wieder handeln könnt und sich der Glyph in eurem Besitz befindet, solltet ihr zurück zu Sarah kehren. Diese erzählt euch jetzt vom Siegel und das ihr am Stein meditieren müßt, um dieses zu erhalten.

Folgt nun - von Sarah aus gesehen - dem Weg nach Osten, der in die Berge führt. Auf der Bergspitze angelangt (links neben euch befindet sich die Steinfigur), wendet euch nach rechts und folgt dem Pfad nach Südosten. Am Ende dieses Pfades gelangt ihr auf eine Lichtung. Inmitten dieser Lichtung steht ein zerteilter Altar, den ihr anklickt. Sprecht nach Aufforderung das Wort `MU` und erfahrt näheres über das Siegel, das sich im Besitz des Bürgermeisters Britannia befinden soll.

Kehrt also zurück in die Stadt und sucht dort den Schloßhof auf. Wendet euch dort nach links und betretet das Haus des Bürgermeisters. Im Innern betretet sogleich das Zimmer auf der linken Seite, in dem ihr auf einen Mann trifft, der euch mitteilt, der Bürgermeister ~~Prinze~~ **Prinze** ist, um seine Tochter zu suchen.

Nebenaufgaben:

Ein Mädchen benötigt **Schlangenweyn**

Vor der Kathedrale steht ein Mädchen, das ein wenig Schlangenweyn benötigt. Nehmt den Auftrag an und betretet danach die Kathedrale. Durchquert diese und betretet den Raum hinter dem Altar mit dem großen Faß. Sprecht die Frau in diesem Raum an und erhaltet einen weiteren Auftrag, nämlich die silberne Schlange zu finden. Doch dies erledigt ihr erst in einem späteren Abschnitt. Findet hier auf einem kleinen Tisch stehend eine **grüne Flasche mit Schlangenweyn**, die ihr euch einsteckt. Auf dem größeren Tisch liegt außerdem ein **Schlüssel**, den ihr mitnehmen könnt. Gebt die Flasche dem Mädchen vor der Kathedrale.

Flammenschwert

In der Mitte des Gartenlabyrinthes im Schloßhof befindet sich das **Flammenschwert**.

Das gläserne Schwert

Auf dem Platz vor der Kathedrale steht ein kleiner Brunnen. Auf einer Bank direkt neben dem Brunnen liegen ein paar **Münzen**. Nehmt diese auf und werft sie in den Brunnen hinein, woraufhin das **gläserne Schwert** erscheint. Eine gute Waffe, die aber nach einigen Schlägen zerbricht.

Der Bettler

Im Süden von Britannien läuft ein Bettler bei den Docks herum. Gebt ihm ein wenig Geld und erhaltet dafür **Mana**.

Die Reise nach Paws

Verläßt Britannia durch das Tür im Südwesten. Ihr findet dort Wegweiser, die den Weg nach Paws ausweisen. Trefft unterwegs auf eine blinde Frau, die euch ein paar Dinge zu erzählen weiß. Ein paar Meter weiter stoßt ihr auf einen brennenden Bauernhof. Nähert euch dessen Eingang und löscht das Feuer in der Tür mit Hilfe eines Löschen`-Zauberspruches. Betretet dann das Haus und erfahrt von dem kleinen Jungen, daß seine Mutter entführt wurde. Verläßt das Haus und schaut auf der rechten Seite nach oben. Ihr seht dort eine Brücke, bei der ihr die gesuchte Mutter bei Bedarf finden könnt.

- Geht dazu zurück in Richtung Britannia und haltet euch am Wegweiser links (Norden). Folgt dem Pfad, bis ihr auf der linken Seite eine Hütte entdeckt. Betretet diese, tötet den darin befindlichen Mann und betätigt dann den Hebel, der sich genau unter der Leiche befindet (in der Ecke auf dem Boden). Es wird daraufhin ein Felsen hinter der Hütte bewegt. Verläßt die Hütte wieder und umgeht diese. Auf der Rückseite liegt nun ein Bergpfad frei, dem ihr bis ganz nach oben folgt. Am Abzweig haltet ihr euch links und stoßt so auf die Gangster. Tötet diese und nähert euch danach der Frau. In einer Ecke auf der linken Seite (hinter dem Baumstamm) befindet sich ein weiterer Hebel, der den Felsen hinter der Hütte wieder frei räumt. Sprecht dann mit der Frau und auch dieser Auftrag wäre erfüllt. Wenn ihr wollt, lauft zurück bis zum Abzweig und dort geradeaus weiter über eine Brücke. Auf der anderen Seite wendet euch gleich nach rechts und steigt den Bergpfad nach oben. Ihr erreicht schließlich einen schneebedeckten Platz, auf dem ihr euch links haltet. Findet und betretet eine Höhle. Am Ende dieser Höhle stoßt ihr auf einen See. Umgeht diesen nach rechts, tötet die beiden Banditen und springt ins Wasser. Unterhalb der großen Säule führt ein Unterwassertunnel in eine Höhle mit viel Gold. -

Folgt dem weiter führenden Weg, bis ihr eine Brücke erreicht, die von einem Troll bewacht wird. Dieser möchte Zoll von euch haben. Fragt ihn, was 10 Goldstücke sind und überquert danach die Brücke, ohne einen Pfennig zu bezahlen (rechts neben der Brücke befindet sich noch eine kleine Höhle, in der eine Truhe steht. In eben dieser Truhe findet ihr ein **Ventilrad**). Nach ein paar Metern folgt eine Sequenz, in der ihr den Bürgermeister von Britannia seht.

Paws

Überquert danach die Planken, die über den Sumpf führen und betretet das Haus, in dem sich der Bürgermeister befindet. Redet mit diesem und erfahrt, daß seine Tochter von Kobolden entführt wurde. Verläßt das Haus des Bürgermeisters also auf der anderen Seite und wendet euch dort nach links. Überquert den Sumpf nach Süden und landet vor dem Haus der Heilerin. Vor diesem Haus stehend folgt ein Rechtsschwenk. Die nächste Planke führt euch vor ein großes Steinhaus ganz im Süden, das von einem Kobold bewacht wird. Tötet diesen Gegner, betretet das Haus und steigt links die Treppe nach oben. Im Obergeschoß stoßt ihr auf weitere Feinde, die es zu töten gilt. Einer der Kobolde besitzt einen **Hammer**, den ihr nach dessen Ableben an euch nehmen solltet - eine gute Waffe.

Habt ihr also alle Bösewichte besiegt, nähert euch der Tochter des Bürgermeisters, mit der ihr ein paar Worte wechseln solltet. Ist dies geschehen und habt ihr alles erfahren, macht euch auf den Rückweg zum Haus des Bürgermeisters, dem ihr die frohe Botschaft überbringt. Tragt dem Mann auf, die Kranken und Armen besser zu behandeln und befragt ihn dann nach dem Herz des Mitgefühls. Ihr erhaltet daraufhin das **Herz des Mitgefühls**.

Nebenaufgaben:

Kaputtes Ventil

Vor einem der Häuser steht eine Frau, die euch erzählt, daß das Ventil der Pumpe beschädigt ist. Befindet sich das Ventilrad (siehe Lösung) bereits in eurem Inventar, könnt ihr die Hütte betreten und das Ventil in die Öffnung in der Wand einsetzen. Ist dies passiert, dreht daran und kehrt zurück zu der Frau. Erzählt ihr von eurem Fortschritt und der Auftrag wäre erfüllt.

Die Heilerin

Die Heilerin in diesem Ort kann euch vollständig heilen. Bringt ihr der Dame im späteren Verlauf Schlangenweyn, erhaltet ihr für jede abgegebene Flasche **Manapunkt**.

Jetzt, wo ihr alles besitzt, um den Schrein zu beschwören, geht es zu eben diesem zurück (beim Bergpfad östlich von Britannia und Sarah - gegenüber der Steinfigur). Beim Schrein angekommen benutzt ihr nun das Herz und den Glyph mit diesem, um beide Gegenstände dort abzulegen. Sprecht danach das Wort MU aus und verfolgt eine schöne Sequenz. Es folgt eine Steigerung, bei der ihr eine bestimmte Fähigkeit erhöhen könnt. Wählt diese aus und nehmt danach **Steinherz (Rune)** und das **blaue Herz** wieder an euch. Kehrt alsdann zurück nach Britannia, wo ihr euch den Docks nähert. Sucht dort das einzige Schiff auf und springt auf dessen Deck. Begebt euch auf dessen Brücke, wo ihr mit Raven spricht. Da ihr euch endlich im Besitz der Rune befindet, bringt sie euch in die nächste Stadt.

Buccaneer`s Den

Am Zielort angelangt, verläßt das Schiff nach rechts, indem ihr auf den Steg hüpfet. Lauft vor, die Stufen hinab und springt links vom zweiten Steg ins Wasser hinein. Schwimmt in den Fluten geradeaus bis zur anderen Seite und verläßt das Wasser über die dort befindlichen Stufen. Geht nach oben und durchquert die erste Tür, um euch in der Taverne wiederzufinden. Im Innern der Taverne steigt ihr die Treppe nach oben, wendet euch dort angekommen gleich nach links und durchquert die Tür. Im Freien geht es dann nach links und auf die dort befindliche Plattform. Fahrt mit dieser nach oben auf den Berg und haltet euch dort links. Nach ein paar Metern gelangt ihr vor ein großes Gebäude, das ihr betretet. Ihr trefft hier auf Samhayne, mit dem ihr euch unterhaltet. Nehmt seinen Auftrag an (sagt ihm aber, daß ihr alles der Reihe nach erledigen wollt) und der Mann bietet euch im Austausch für die Säule ein Codex an. Ihr erfahrt von einem Ort namens New Magincia, zu dem ihr euch nun aufmacht.

Kehrt über den Aufzug zurück in die Taverne, wo ihr euch mit den Leuten über New Magincia unterhalten solltet. Ihr erfahrt von einem Kartenzeichner **Knegan**, der euch weiterhelfen kann.

Verläßt als die Taverne, geht nach unten zum Wasser und springt hinein. Schwimmt auf die andere Seite und zieht euch dort wieder an Land (wo sich das kleine Schiff befindet). Folgt dem Steg nach links und sucht das erste Haus auf der linken Seite auf (ziemlich weit oben). Ihr trefft darin auf den Kartenzeichner der euch erzählt, daß man New Magincia nur durch einen Tunnel nahe dem Leuchtturm erreichen kann. Leider benötigt ihr ein Kennwort, um den Tunnel durchqueren zu können.

Um dieses zu erfahren, müßt ihr nochmals euer Schiff aufsuchen und Raven danach befragen. Nachdem ihr das Wort also erfahren habt, macht euch erneut auf den Weg zur Spitze des Berges (durch die Taverne und mit dem Aufzug hochfahren) und nähert euch dort dem Haus von Samhayne. Lauft diesmal jedoch rechts an dem Haus vorbei und folgt dem Bergpfad, bis zu einem Abzweig (es gibt nur eine Möglichkeit). Lauft dann weiter nach rechts in Richtung Leuchtturm und findet nach ein paar Metern auf der rechten Seite den Abgang zu einer Höhle (der Eingang wird von zwei Steingesichtern flankiert).

Betretet diese und folgt dem Tunnel bis vor ein Spinnennetz. Zerschlagt dieses und nähert euch dem Steingesicht, das euch nach dem Kennwort fragt. Gebt dieses ein (keelhaul) und folgt dann dem weiteren Verlauf nach links. Durchquert einige Stachelfallen, zerschlagt ein paar Spinnennetze und findet euch schließlich in einer schneebedeckten Außenwelt wieder.

Nebenaufgaben:

Das Gildenhaus

Nachdem ihr mindestens fünf Schreine repariert habt, kehrt hierher zurück und besucht Raven in ihrem Haus. Sie brennt euch ein Zeichen in den Arm, mit dem ihr von nun an das Gildenhaus betreten könnt. Dort findet ihr eine sehr **gRüstung**.

Prostituierte

Westlich der Taverne stoßt ihr auf eine Dame, die euch für 100 Goldstücke eine schöne Zeit verspricht. Wenn ihr ein wenig Schlangengegengift trinkt, bevor ihr euch mit der Frau einlaßt (dieses findet ihr, bevor ihr die silberne Schlange befreit), erwacht ihr neben einem Mann.

Geisterpirat

Neben dem Leuchtturm befindet sich ein Geist, der eine Flasche Rum von euch will. Kauft dieses Getränk in der Taverne und bringt es dem Geist. Ihr erfahrt daraufhin von einem versunkenen Schiff, nördlich des Leuchtturmes. Das Schiff befindet sich ziemlich weit nördlich!

Geschlagener Mann

Auf der nördlichen Insel haltet euch östlich, bis ihr ein Mann seht, der geschlagen wird. Nachdem ihr mit der Person geredet habt, die den armen Mann schlägt, könnt ihr den Peiniger für ein paar extra **Manapunkte** töten.

Schatzkarte

Der Kartenzeichner bietet euch eine **Schatzkarte** für 50 Goldstücke an. Diese zeigt einen Brunnen auf einem Hügel, südwestlich von Samhayne's Haus. Laßt euch dort ins Loch fallen und findet euch in der Kanalisation wieder. Dort befindet sich **Schatz**.

Die silberne Schlange

Habt ihr vorher in Britannia besagten Auftrag erhalten (siehe Lösung), könnt ihr euch hier daran machen, dieses Tier zu finden. Begeht euch dazu auf die nördliche Insel und sucht den Mann auf, der geschlagen wird. Dreht euch um und ihr bemerkt einen Pfad, der auf den Berg führt. Dreht euch auf der Bergspitze um, bis ihr einen Blätterhaufen seht. Dieser Haufen versteckt den Zugang zu einer Höhle. Lauft durch die Blätter hindurch und in die Höhle. Folgt dem Innern dieses Tunnels bis hin zum anderen Ende (solltet ihr unterwegs in eine Falle geraten, könnt ihr euch aus dieser wieder befreien, indem ihr auf den losen Stein an der Wand klickt). Habt ihr dieses erreicht, findet ihr euch in einem größeren Abschnitt mit einem Piratenschiff wieder. Ihr trefft hier auf drei Piraten. Diese könnt ihr aus der Entfernung bequem mit Hilfe des `Stein`-Zauberspruches erledigen. Nachdem die Feinde besiegt sind, schießt mit einem Pfeil auf die Gesichtplatte hinter der silbernen Schlange. Untersucht die Leichen nach einem **Schlüssel** und klickt dann auf die Bodenplatte unterhalb der silbernen Schlange. Diese sollte daraufhin verschwinden.

Leuchtturm Smaragd

Am Strand, direkt südlich von Samhayne's Haus, befindet sich eine Höhle, in der es lila glüht. Ihr findet darin eine Truhe mit einem **Leuchtturm Smaragden**.

New Magincia

Nachdem ihr die Höhle verlassen habt, wendet euch gleich nach rechts, folgt dem Weg und steigt schließlich über einen Pfad nach oben auf den Berg. Am Ende des Pfades führt eine Art Brücke (umgefallenes Mauerwerk) hinüber auf die andere Seite. Überquert mit Hilfe dieses Teiles den Abgrund und wendet euch auf der anderen Seite nach rechts. Geht nun solange nach vorne, bis ihr ein großes grünes Gebäude seht. Vor eben diesem Haus steht eine Frau namens Katrina, die ihr anspricht. Sie erzählt euch alles weitere über den nächsten **Glyph** und das dazugehörige Siegel.

Bevor ihr das Siegel von Katrina erhaltet, solltet ihr der Frau helfen. Ihr sollt ein Geiernest und den Leitwolf aus dem Weg schaffen. Außerdem erfahrt ihr, daß das Mantra der Demut `LUM` heißt. Macht euch also zunächst daran, die beiden Aufgaben zu lösen, die **Katrina** gestellt hat.

Zunächst macht ihr euch auf die Suche nach dem Geiernest. Kehrt dazu zu der Stelle zurück, an der ihr den Abgrund überquert habt (umgestürztes Bauwerk). Rechts neben dieser Brücke (ein wenig weiter hinten)

befindet sich ein etwas größerer Hügel. Umgeht diesen und findet auf der rechten Seite des Hügels eine umgekippte Säule, die nach oben auf die Spitze führt. Lauft und springt über eben diese Säule bis auf die Spitze, auf der ihr das Geiernest findet. Entzündet dieses mit dem entsprechenden Zauberspruch und diese Gefahr wäre gebannt.

Nun geht es auf die Suche nach dem Leitwolf. Überquert dazu zunächst die Brücke wieder und lauft auf der anderen Seite links den gewundenen Pfad hinab bis auf die unterste, schneebedeckte Ebene. Dort geht ihr nun weiter vor (in Richtung Süden) und bis ans Wasser. Folgt dem Wasser nach rechts, bis ihr auf der anderen Seite (links) eine größere Insel entdeckt. Schwimmt zu eben dieser Insel, geht dort an Land und sucht die Mitte auf, wo ein großer grüner Dom steht, dessen Dach kaputt ist. Auf einer Seite dieses Doms befindet sich eine Tür, durch die ihr das Innere des Gebäudes erreichen könnt. Geht also hinein und stößt im Innern auf den Leitwolf, den ihr umbringt. Ist auch dies erledigt, kehrt zurück auf die Hauptinsel, wo ihr den Berg besteigt und erneut Katrina aufsucht.

Sobald ihr euch der Dame nähert und die beiden Aufträge erfüllt habt, übergibt sie euch den **Stab der Demut**. Fragt sie noch einmal nach dem Standort des Schreins der Demut und macht euch dann auf den Weg. Umgeht das Haus von Katrina auf der rechten Seite und nähert euch der dahinter befindlichen Klippe. Bemerkt am Klippenrand eine kaputte Mauer. Links neben dieser Mauer schaut ihr nach unten und entdeckt so einen Vorsprung, auf dem sich eine kleine Steinplatte befindet. Rutscht zu diesem Vorsprung hinunter und betretet die dort befindliche Bodenplatte. Es erscheint daraufhin der Schrein der Demut, zu dem ihr nun schwimmen könnt.

Klickt am Zielort angelangt auf den zerteilten Altar und sprecht das Mantra der Demut `LUM`. Nach einer kurzen Sequenz findet ihr euch in einem anderen Ort wieder.

Ambrosia

Ihr findet euch auf dem Hauptplatz von Ambrosia wieder. Nachdem ihr mit den beiden Gargoyles gesprochen habt, folgt ihr dem Weg, der nach Osten vom Hauptplatz wegführt. Betretet das dort befindliche Gebäude und unterhaltet euch im Innern mit dem Monster. Ihr erfahrt viele Dinge von ihm, unter anderem, was ihr benötigt, um die Königin sehen zu können und was ihr benötigt, um nach Hythloth zu gelangen. Dazu benötigt ihr das Wissen eines Mannes namens Wismeth, den ihr aber nur fliegend erreichen könnt. Ihr müßt euch also auf die Suche nach einem geeigneten Objekt begeben.

Kehrt zunächst zurück auf den Hauptplatz, den ihr diesmal nach Süden hin verlaßt. Folgt dem Weg nach rechts und steigt im Westen die Schräge nach oben. Ihr gelangt vor ein Gebäude, das ihr nach rechts umgeht. Auf dieser Seite befindet sich eine Rampe, die ins Innere dieses Gebäudes führt. Betretet das Haus und sprecht ein wenig mit Voresh. Tut dies möglichst freundlich. Nachdem ihr ein wenig mehr erfahren habt, wendet euch nach links und seht einen **großen Kristall** auf dem Tisch an der Wand. Nehmt diesen an euch und verlaßt das Gebäude wieder. Steigt die Rampe hinunter, geht rechts um das Gebäude herum und weiter die Rampe auf der linken Seite hinab. Am unteren Teil dieser Rampe dreht euch gleich nach rechts und findet euch in einem kleinen Bereich mit zwei Podesten wieder. Auf einem der Podeste befindet sich bereits ein großer Kristall, auf den rechten Podest packt ihr den eben erworbenen Kristall. Es öffnet sich daraufhin die Mauer, durch die ihr treten könnt. Ihr trefft dahinter auf einen ungeflügelten Gargoyle, mit dem ihr reden müßt. Ihr erfahrt von Stiefeln, mit denen man fliegen kann. Sagt eurem Gegenüber, ihr würdet diese Stiefel gerne mal sehen und der Ungeflügelte läuft los. Folgt diesem und befragt ihn, nachdem er zum Stehen gekommen ist, nochmals aus. Ihr erfahrt von einer Geheimwand und einem Toten, der zugedeckt ist und die Stiefel trägt.

Springt also gleich rechts neben den Gargoyle ohne Flügel durch die Wand und geht einfach nach vorne. Ihr landet auf der anderen Seite, wo ihr nach links und runter laufen müßt. Auf dem Boden angekommen findet ihr eine Leiche, neben dem die besagten **Stiefel** zu finden sind. Zieht euch diese über und betätigt die Leertaste, um die Stiefel zu aktivieren. Schaut nun nach oben und lauft los, woraufhin ihr bemerken werdet, daß ihr in der Luft gehen könnt - dies funktioniert jedoch **Ambrosia**.

Kehrt also zurück auf den Hauptplatz, stellt euch dort in die Südostecke, aktiviert eure Stiefel und läuft durch die Luft in eben diese Richtung. Ziemlich weit oben, etwas weiter rechts, findet ihr Wislens Werkstatt (diese schwebt in der Luft), die ihr betretet. Erfahrt etwas über einen Statue, die ihr in einen Gang einsetzen sollt. Nehmt diesen Auftrag an und erfahrt, wo ihr die besagte Statue finden könnt. Erhaltet ferner von dem Kerl, während des Gesprächs, **roten Edelstein**.

Verlaßt jetzt das Gebäude wieder, wendet euch davor stehend nach rechts (Westen) und nähert euch einfach dem nächsten Haus (aktiviert dazu die Stiefel). Landet auf dem Dach dieses Gebäudes, über dem ein großer Ball hängt. Findet hier ferner einen kleinen Brunnen in der Mitte und vier, darum plazierte Säulen. In drei dieser Säulen befindet sich bereits ein roter Edelstein. In eine Säule muß der Edelstein eingepaßt werden, den ihr eben von Wislem erhalten habt. Es folgt daraufhin eine Sequenz und ihr findet euch danach auf dem Hauptplatz wieder. Beachtet, daß hier der Brunnen zerstört wurde.

Es geht nun weiter nach Westen, wo sich nach ein paar Metern das nächste Gebäude befindet (etwas weiter rechts). Steigt über die dort befindliche Rampe nach oben und betretet das Haus, in dem drei aufgeschlagene Bücher auf drei Podesten liegen. Lest all diese Bücher durch, woraufhin in der Mitte des Raumes auf einem weiteren Podest ein viertes Buch erscheint. Nachdem ihr euch auch dieses gelesen habt, erscheint **grüner Edelstein**, den ihr an euch nehmt.

Verlaßt damit das Haus und fliegt eine Etage höher. Findet dort einen Kristallsockel, in dessen unterem Bereich sich eine Vertiefung befindet. Steckt ihr in diese Vertiefung nun den grünen Edelstein, öffnet sich die Kammer der Königin und es erscheint **Halskette**, die ihr an euch nehmen solltet.

Sucht nun erneut die Werkstatt von Wislem auf, die nun dem Boden etwas näher gekommen ist (dabei handelt es sich um das abgestürzte Gebäude in der Südostecke). Wislem steht vor der Werkstatt und zwar auf dem Boden, Sprecht diesen an und befragt ihn nach der Schlafkammer der Königin. Nachdem ihr alles erfahren habt, übergibt euch der Kerl einen großen Kristall. Betretet damit die Werkstatt von Wislem und setzt den eben erhaltenen Kristall in den leeren der beiden Sockel auf der linken Seite ein. Ist dies passiert, erscheint **gelber Edelstein**, den ihr natürlich an euch nehmt.

Ihr macht euch nun auf den Weg zur königlichen Kammer. Dabei handelt es sich um das einzige Gebäude, das noch in der Luft schwebt. Der Eingang wird von zwei großen Kristallen flankiert. Betretet das Haus und setzt im Innern den gelben Edelstein in die Vertiefung des Podestes ein. Durch diese Aktion senkt sich der Boden. Speichert nun zunächst ab, bevor ihr euch durch das Loch im Boden nach unten fallen laßt. Hier trifft ihr auf die Königin, die euch angreift. Ihr solltet nicht gegen dieses Biest kämpfen, sondern euch möglichst schnell hinter die Königin begeben und euch **eines der Eier** krallen (weicht dabei möglichst den Geschossen aus, mit denen der Feind nach euch wirft).

Habt ihr euch eines der Eier geschnappt, verlaßt diesen Raum möglichst schnell wieder durch den Tunnel und haltet euch am nächsten Abzweig zunächst rechts. Findet am Ende des Ganges eine Truhe mit **Gold** und ein **Glasschwert**. Geht dann zurück und folgt dem gegenüberliegenden Gang, um in einem kleinen Raum zu landen. In dessen Mitte steht ein Teleporter, auf den ihr springt. Ihr werdet so in den nächsten Abschnitt gebracht.

Hythloth

Dieses Dungeon ist sehr schwierig. Das Hauptziel besteht darin, die farbigen Statuen einzusammeln und diese auf die entsprechenden Podeste zu stellen.

Ihr findet euch in einem überfluteten Bereich wieder. Folgt diesem Kanal solange, bis auf der rechten Seite eine Treppe nach oben führt. Steigt diese hinauf und betretet den Tunnelgang, um das eigentliche Dungeon zu betreten. Ihr landet kurz darauf vor einem verschlossenen Gitter. Haltet euch hier zunächst rechts und betretet einen kleinen Raum. Steigt hier über die Treppe hinunter und zerschlägt das große Spinnennetz, das über die Wasserstelle gespannt ist. Begeht euch dann in das Wasser und findet an der Wand (linke Seite) ein Ventilrad, dessen Betätigung eine Plattform in einem anderen Bereich aktiviert. Steigt dann über die Stufen wieder nach oben und haltet an der Ostwand nach einem gelben Stein Ausschau. Drückt diesen,

um eine Geheimwand zu öffnen. Folgt dem nun offenen Gang bis vor eine Truhe, die die erste **Statue** beinhaltet (grün).

Begeht euch nun zurück zum Anfangspunkt und folgt dem gegenüberliegenden Gang weiter nach Westen. Ihr gelangt schließlich in einen großen Raum, der mit giftigem Wasser überflutet ist. Es bleibt euch nichts anderes übrig, als in dieses Wasser hineinzuspringen und möglichst schnell links um die Ecke zu schwimmen und dort über die Schräge wieder Land zu betreten. Hier liegt gleich eine **rote Flasche**, mit der ihr euch wieder heilen könnt. Ist dies passiert, geht weiter vor und findet in einer Truhe die **Schlammstiefel**, mit denen ihr euch von nun an unbeschadet durch das giftige Wasser begeben könnt (dazu sind die Stiefel natürlich anzuziehen).

Springt also wieder zurück ins Wasser und schwimmt zu der heruntergelassenen runden Plattform. Klettert auf eben diese und springt einmal (auf der Plattform stehend), woraufhin euch dieser Aufzug in einen höher liegenden Raum bringt. Sucht und findet hier einen höher gelegenen Hebel an der Wand, dessen Betätigung das Gitter im Anfangsbereich öffnet, das weiter nach Norden führt. Begeht euch also zurück zum Anfangsbereich, wo ihr das nun offene Gitter nach Norden durchquert (zerschlägt das dahinter befindliche Spinnennetz).

Folgt dem nächsten Abzweig nach links (Westen) und betretet einen kleinen Raum mit einem Loch in der Mitte. Springt durch das Loch nach unten ins Wasser und taucht dort weiter auf den Grund. Schaut euch hier um und findet die **rote Statue**, die ihr an euch nehmt. Ist dies geschehen, betätigt schnell das Ventilrad links daneben und taucht durch die Öffnung wieder nach oben (möglichst schnell, da das Wasser nach kurzer Zeit wieder sinkt). Oben angekommen solltet ihr möglichst schnell zurück ans Land klettern (C-Taste betätigen), bevor das Wasser wieder sinkt.

Ist euch alles gelungen, kehrt zurück zu der Kreuzung. Hier geht es diesmal nach links (Norden) weiter. Im nächsten Raum packt ihr die rote Statue auf den in der Mitte befindlichen roten Sockel, woraufhin sich ein Gitter in einem anderen Teil des Dungeons öffnet. Ihr geht danach weiter nördlich und biegt am Abzweig nach rechts ab (Osten). Ihr landet in einem großen Raum mit Wasser in der Mitte. Rechts neben euch befindet sich ein Ventilrad an der Wand, dessen Betätigung das Wasser für eine kurze Zeit senkt. Habt ihr am Ventil gedreht, hüpfst schnell ins Wasser und findet kurz darauf, nachdem das gesamte Wasser abgeflossen ist, die **gelbe Statue** am Boden - nehmt diese an euch.

Verläßt diesen Raum nun wieder und folgt dem Gang weiter nach Westen. Ganz am Ende des Ganges betretet ihr einen größeren Raum, der von einem Wächter bewacht wird. Tötet diesen Kerl und springt dann in die giftige Brühe. Schwimmt bis ganz zum Ende durch und gelangt an eine große, glühende Säule. Umschwimmt diese und taucht genau hinter der Säule nach unten. Findet unter Wasser einen Eingang, der ins Innere der Säule führt. Dort befindet sich der **Glyph der Demut**, den ihr euch greifen müßt.

Ihr könnt nun in den Bereich zurückkehren, in dem ihr zu Beginn die Schlammstiefel gefunden habt. Fahrt dort mit der Plattform erneut nach oben (sollte die Plattform nicht da sein, müßt ihr zunächst im gegenüberliegenden Raum das Ventilrad betätigen) und setzt in dem kleinen Raum die gelbe Statue auf den gelben Sockel. Wurde dies erledigt, hebt sich das nächste Gitter.

Geht nach getaner Arbeit zurück zu der Kreuzung am Anfang des Levels und folgt dort der Schräge nach oben (Norden). An der nächsten Kreuzung geht es dann weiter nach rechts (Osten). Sobald ihr den nächsten Raum betretet, schließen sich vor und hinter euch die Gitter. Nähert euch der Mitte des Raumes und nehmt die dort liegende **Rüstung** an euch. Sobald ihr dies getan habt, beginnen sich die Mauern zu bewegen. Nähert euch dem Gitter im Osten und wartet solange, bis sich dieses öffnet. Rennt dann schnell durch, um nicht von den Mauern erdrückt zu werden.

Dreht euch danach um und wartet, bis die Mauern einen schmalen Gang freigeben. Durchquert den Raum dann wieder in Richtung Westen und findet in dem davor liegenden Bereich auf der rechten Seite eine Leiche liegen. Bei dieser befindet sich ein Zettel, auf dem verschiedene Codes verzeichnet sind. Seht euch diesen **Zettel** an und steckt ihn dann ein.

Dreht euch danach wieder um und durchquert erneut den Raum mit dem schmalen Durchgang. Folgt der nachfolgenden Kreuzung nach rechts (Süden) und betretet einen kleinen Raum, in dessen Mitte sich ein Wasserbecken befindet. Taucht in das Wasser ein und betätigt das dort befindliche Ventilrad, um ein

naheliegendes Gitter zu öffnen. Verlaßt also den Raum wieder und wendet euch am Abzweig nach rechts, um das offene Gitter zu durchqueren. Durch den nächsten Raum geht es ebenfalls weiter nach Osten, bis ihr schließlich in einem größeren Bereich landet. Hier befinden sich mehrere Säulen, über die es zu springen gilt. Um die andere Seite zu erreichen, müßt ihr diese jedoch in einer bestimmten Reihenfolge überqueren. Die korrekte Reihenfolge findet ihr auf dem Codezettel. Wartet, bis die Säulen, auf die ihr springen müßt wieder aufgetaucht sind und hüpfet dann über eben diese. Am Ende folgt ein Riesensatz auf den Vorsprung, auf dem sich das grüne Podest befindet, auf das ihr die grüne Statue absetzt - dadurch öffnet sich das nächste Gitter. Rechts und links des Podestes befinden sich außerdem zwei Ventilräder, die beide betätigt werden müssen. So öffnen sich zwei weitere Gitter.

Lauft durch die Räume (vom Vorsprung aus hüpfet ihr ins Wasser und schwimmt zu der gegenüberliegenden Treppe) zurück zu der nächsten Kreuzung, wo es diesmal nach rechts durch das offene Gitter geht (Norden). Ihr befindet euch nun in einem Raum mit einem Pool und einer Ratte. Folgt diesem Raum nach rechts und um die Ecke und findet in einer Truhe die vierte und letzte **Statue** (blau). Schaut auf unseren Plan, um den dazugehörigen Sockel zu finden (dieser befindet sich in einem Raum nahe dem Bereich mit der großen, schimmernden Säule). Beachtet beim Betreten dieses Raumes, daß eine Pfeilfalle ausgelöst wird. Setzt die blaue Statue auf das Podest und das vierte und letzte Gitter wurde geöffnet.

Kehrt nun in den Raum zurück, aus dem ihr euch gerade eben die blaue Statue aus der Truhe genommen habt, durchquert diesen und folgt dem nachfolgenden Abzweig diesmal nach rechts (Osten). Habt ihr alle Statuen richtig eingesetzt, sind hier alle Gitter offen und ihr landet schließlich in einem Bereich, in dem die Wände transparent sind, sich aber nicht durchqueren lassen. Geht hier vor bis zur Wand und wendet euch dann nach rechts. Folgt dem weiteren Weg um eine Ecke, bis der nächste Gang nach rechts abgeht. Folgt auch diesem bis in einen kleinen Raum mit einer Truhe. Öffnet diese und entnehmt ~~die~~ **Statue**.

Umgeht dann diesen Bereich und die Truhe nach rechts oder links und findet in einer kleinen Nische, genau hinter der Truhe, einen **Schlüssel** liegen - nehmt diesen an euch. Verlaßt dann diesen Bereich, kehrt zurück zur Truhe, der ihr die lila Statue entnommen habt, lauft von dort aus weiter nach Westen und folgt dem Abzweig nach rechts (Norden). Es folgen zwei Rechtsschwenks und ihr müßt euch vor einer weiteren Truhe wiederfinden, die ihr mit Hilfe des Schlüssels öffnen könnt. In dieser Truhe befindet sich eine große Winde und am linken Rand ein kleiner Hebel, dessen Betätigung das hinter euch liegende Gitter öffnet. Durchquert dieses und folgt der nächsten Möglichkeit nach links. Hier befindet sich ein kleiner Raum mit einem Teleporter, den ihr betreten solltet (der weitere Weg nach Norden führt euch in den zweiten Teil des Dungeons, in dem sich jedoch nichts von Bedeutung befindet. Wenn ihr wollt, könnt ihr diesen Teil noch durchsuchen).

Nachdem ihr in dem kleinen Raum gelandet seid, springt in das Wasserbecken vor euch und taucht dort durch das Loch auf dem Grund. Folgt dem Loch unter Wasser bis ganz nach unten und folgt dann dem Gang bis vor eine Mauer (auf der anderen Seite befindet sich ein Gitter). Vor der Mauer schaut nach oben an die Decke und findet dort einen Gang, der wieder nach oben führt. Taucht durch diesen auf und findet euch vor NewMagincia wieder.

Schwimmt zu dem zerteilten Altar im Wasser und benutzt mit diesem den Glyph und den Stab der Demut. Sprecht dann das Mantra `LUM`. Verfolgt die Sequenz und steigt danach eine weitere Stufe auf. Sucht euch wiederum eine Fähigkeit aus, in der ihr aufsteigen wollt. Nachdem ihr wieder handeln könnt, nehmt die **Rune der Demut** an euch.

Stattet jetzt Katrina einen Besuch ab, redet mit dieser und begeben euch dann durch den Tunnel auf den Rückweg nach Buccaneer's Den. Dort sucht ihr das Haus von Samhayne auf, das ihr betretet. Holt dort eure Belohnung ab und werdet danach eingesperrt.

Deceit

Findet euch all eurer Sachen beraubt in einer Gefängniszelle wieder. Dreht euch dort nach links und bemerkt in der Wand eine Geheimtür. Öffnet und durchquert diese. Am Ende des Ganges tretet vor die Wand, die nach kurzer Zeit verschwindet. Lauft danach vor die nächste Wand, die ebenfalls nach kurzer

Zeit verschwindet. So könnt ihr einen Raum erkennen, den ihr nach rechts betretet. In diesem Raum befindet sich eine große transparente Spinne, die ihr anklickt. Nach dieser Aktion leuchtet die Spinne blau. Von nun an sind alle Gitter transparent und ihr könnt diese durchqueren.

Kehrt also zurück in eure Zelle und geht einfach durch das Gitter und in den Gang. Links neben euch befindet sich an der Wand ein grüner Knopf, den ihr betätigt. Dreht euch danach um und betätigt den grünen Knopf neben eurer Zellentür ebenfalls, um auch diese zu öffnen.

Kehrt jetzt durch eure Zelle und den Geheimgang zurück in den Raum mit der Spinne, die ihr wiederum berührt. Nachdem der Raum rot leuchtet, verläßt den Raum und eure Zelle erneut - die Zellentür steht nun offen. In der gegenüberliegenden Zelle befinden sich ein paar **Tränke**. **Rechts** auf einem Tisch findet ihr einen **Schlüssel** und links daneben auf einem der Fässer einen weiteren **Beutel**. Öffnet jetzt die Holztür im Gang und macht euch danach erneut auf den Weg zu der Spinne, die ihr anklicken müßt.

Kehrt dann zurück zu der Holztür, öffnet diese mit Hilfe des Schlüssels, durchquert das dahinter befindliche Gitter und dreht euch im nächsten Bereich um. Betätigt den grünen Knopf, um das Gitter zu öffnen und kehrt ein letztes Mal zu der Spinne zurück. Nachdem ihr diese berührt habt, durchquert erneut die offene Holztür und das dahinter liegende nun ebenfalls offenstehende Gitter. Dreht euch im nächsten Bereich nach links und entdeckt an der Wand die nächste Geheimtür, die ihr öffnet und durchquert.

Ihr gelangt schließlich in einen Raum, in dem ihr auf keinen Fall die Truhe berühren solltet - diese entpuppt sich nämlich als Monster! Betätigt hier den roten Knopf, um eine Lampe einzuschalten und berührt dann den Feuertopf in der Mitte des Raumes. Wendet euch nun der Ausgangstür zu und bemerkt, daß sich nach einiger Zeit die beiden Statuen in den Ecken zu drehen beginnen. Wartet nun solange, bis sich die beiden Statuen anschauen (sich also die beiden Gesichter zuwenden) und klickt dann schnell auf die Tür, die sich in eben diesem Moment öffnen läßt.

Der nächste Gang führt euch zu einem Abzweig, dem ihr zunächst nach rechts folgt. Ihr findet euch in einem kleinen Raum wieder, in dem drei Säulen mit je einem Knopf stehen. Einer der Knöpfe läßt eine Brücke in einem anderen Raum erscheinen, ein anderer läßt einen **Trank** erscheinen und der dritte Knopf ruft ein Skelett herbei. Tötet dieses und findet dann über der eben manipulierten Säule ein **Schwert**, das ihr euch nehmen solltet. Es geht nun durch den Gang weiter in den nächsten großen Raum.

Bei Betreten der Lava erscheint unter euch eine blau schimmernde Brücke, über die ihr die Plattform auf der rechten Seite erreichen könnt (speichert am besten vorher ab, damit ihr nochmals laden könnt, solltet ihr in die Lava fallen). Geht also ein wenig vor, dann nach rechts bis zu der Plattform mit dem Wandteppich und den beiden Knöpfen. Drückt hier den blauen Knopf, woraufhin eine Art Brücke zu einer kleinen goldenen Plattform erscheint. Überquert also diese Brücke und besteigt die goldene Plattform. Diese bringt euch vor einen weiteren Felsblock, auf den ihr schließlich steigt (beachtet auf eurer Reise die Feuer spuckende Statue). Hier befinden sich an der rechten Wand viele rote und blaue Knöpfe. Drückt hier solange auf alle Knöpfe, bis hinter euch eine kleine Treppe erscheint. Ist dies der Fall steigt über die Stufen bis ganz nach oben, wo ihr rechts an der Wand den lila Knopf drückt. Es erscheint daraufhin eine weitere goldene Plattform direkt vor euch, die ihr besteigt. Fliegt mit dieser los und in Richtung mittlere Plattform. Dort befindet sich ein grüner Knopf, den ihr unbedingt beim Vorbeifliegen drücken müßt. Die Plattform hält inne und ihr begeben euch auf die Plattform. Drückt den lila Knopf, der sich auf der anderen Seite rechts auf dem Boden befindet, um eine weitere goldene Plattform erscheinen zu lassen.

Steigt nun auf eben diese Plattform und laßt euch zurück zu dem Felsblock mit dem Wandteppich bringen. Dort wird jetzt der lila Knopf betätigt. Auch hierauf erscheint wiederum eine goldene Plattform, die euch vor eine weiße Statue und fünf Knöpfe bringt. Eure Aufgabe hier wird es nun sein, die Statue so auszurichten, daß das Gesicht der Statue dem Steingesicht am Sockel der Steintreppe zugewandt ist. Drückt dazu den großen blauen Knopf, um die Statue in großen Schritten nach links zu drehen und den kleinen blauen Knopf, um die Statue in kleinen Schritten nach links zu drehen. Befindet sich die Statue schließlich in einer Linie mit dem Steingesicht, drückt ihr den mittleren Knopf, um einen Feuerball zu aktivieren (wir drückten einmal den großen blauen und fünfmal den kleinen blauen Knopf). Habt ihr das Steingesicht getroffen, verschwindet auf der mittleren Plattform das Kraftfeld oder Teleportations.

Dreht nun die Steinstatue mit Hilfe des großen grünen Knopfes um 180 Grad (dort befindet sich an der Wand ein zweites Steingeficht) und richtet es durch dreimaliges Drücken des kleinen blauen Knopfes aus. Betätigt dann den roten Knopf, um einen Feuerball abzufeuern, woraufhin eine goldene Plattform angefahren kommt, die ihr besteigt. Fahrt mit dieser zurück zum Wandteppich und drückt dort den blauen Knopf. Laßt über die erschienene Brücke zur nächsten goldenen Plattform und fahrt mit dieser zum Plateau mit den vielen Knöpfen. Besteigt dort die Steintreppe, drückt auf den lila Knopf, geht auf die nächste goldene Plattform und drückt beim Vorbeifahren auf den grünen Knopf, um vor der mittleren großen Steinplattform zum Stehen zu kommen. Begeht euch auf eben diese Plattform und steigt dort auf den freigelegten Teleporter, um so in einem neuen Bereich zu landen.

Folgt hier zunächst der Steinbrücke in Richtung Glyph. Leider fällt dieser, sobald ihr euch diesem nähert, in die Lava hinunter. Auf dem Podest, über dem vorher der Glyph schwebte, findet ihr einen blauen Knopf, der gedrückt werden sollte. Durch diese Aktion wird eine kleine Brücke umgeklappt. Dreht euch jetzt ein wenig nach rechts und springt hinüber auf die Plattform mit dem Tisch. Auf eben diesem Tisch befinden sich vier Knöpfe, die das daneben befindliche Steingeficht bewegen. Gegenüber vom Steingeficht steht eine weiße Statue. Ihr müßt das Steingeficht nun so ausrichten, daß der Feuerball der weißen Statue es trifft. Wir haben achtmal den blauen und siebenmal den lila Knopf betätigt. Tut dies ebenfalls und springt danach zurück auf den Steinpfad. Folgt diesem auf die andere Seite und zu der weißen Statue (beachtet dabei, daß ihr von den beiden anderen Statue beschossen werdet) und klickt solange auf diese (jedes Anklicken feuert einen Ball ab), bis eine kurze Sequenz folgt, in der eine goldene Plattform erscheint.

Laßt dann zu der goldenen Plattform und laßt euch mit deren Hilfe zu einem weiteren Steinblock bringen. Geht dort wieder an Land und besteigt den Teleporter. Ihr findet euch in einem kleinen Raum wieder, wo ihr zunächst nach unten springen müßt. Sucht und findet hier eine Statue, die ihr berührt. Es erscheinen kurz darauf gleich daneben (auf einem Podest) ein paar **Pfeile**. Nähert ihr euch einem der beiden Spiegel, erscheint auf einem nahe gelegenen Tisch ein **Bogen**. Nehmt diese Sachen an euch und untersucht dann die oben befindlichen Wände. An einer Stelle entdeckt ihr ein Steingeficht, auf das ihr mit dem Pfeil und Bogen schießen solltet. Trefft ihr es, tauchen links neben einem Steinblock ein paar Stufen auf. Steigt über diese Stufen nach oben auf den Block und betretet die dort befindliche Bodenplatte. So erscheint an der gegenüberliegenden Wand ein weiteres Steingeficht, das ihr mit dem Bogen beschießen solltet. Es erscheint so für kurze Zeit eine Art Brücke, die die beiden Blöcke miteinander verbindet. Rennt schnell über diese Brücke, da sie gleich darauf wieder verschwindet. Auf der anderen Seite angelangt, steigt auf den Teleporter, um wiederum im Lavaraum zu landen.

Dort geht es mit der goldenen Plattform zurück zu dem großen Steinsteig. Geht auf diese Steinbrücke und dreht euch ein wenig nach rechts, um an der gegenüberliegenden Wand ein weiteres Steingeficht zu erkennen. Schießt auch auf dieses, um eine weitere Brücke erscheinen zu lassen. Überquert diese und betätigt das Ventilrad auf der anderen Seite, das einen Teil der Lava abfließen läßt. Ist dies passiert gilt es, vier Kugeln zu finden und diese in die passenden Sockel einzusetzen.

Geht zunächst an die Stelle, an der sich der Tisch mit den vier Knöpfen befindet und springt von dort aus hinunter. Wendet euch dann nach links und springt über eine paar Erhebungen, bis ihr im Lavasee einen kleinen Obelisk seht. Von diesen gibt es mehrere. Berührt ihr diese, senkt sich für kurze Zeit die Lava im umliegenden Bereich. Es offenbart sich eine Truhe, der ihr euch nähert. Öffnet diese und entnehmt ihr die **rote Kugel**. Begeht euch danach schnell wieder auf die höher liegenden Felsen, bevor die Lava kommt. Sucht nun einen kleinen Bereich auf, der sich weiter links vorne befindet (rechts unterhalb des Tisches mit den Knöpfen). Geht dort hinein und steigt auf den Teleporter, der euch in einen kleinen Raum manövriert. Hier stehen zwei Kisten, die ihr nicht berühren solltet - Monster. Betretet statt dessen den Teil des Bodens, der anders aussieht und dreht euch um. Es schwebt nun ein Steingeficht vor euch herum (nur wenn ihr auf dem helleren Teil des Bodens steht), das ihr ein paarmal mit dem Bogen treffen müßt. Dies ist gar nicht so einfach, weil das Gesicht ziemlich schnell fliegt. Wartet, bis es langsamer wird und schießt dann darauf. Habt ihr das Gesicht ein paarmal getroffen, erscheint links auf einem kleinen Podest die nächste magische **Kugel in blau**. Nehmt diese an euch und kehrt über den Teleporter zurück in den Lavaraum.

Klettert dort wiederum hinauf auf den Steinsteig (dort, wo die drei Statuen stehen) und folgt diesem bis zu der goldenen Plattform, mit der ihr schon einmal gefahren seid. Besteigt diese und fährt ein Stück, bis ihr rechts unten ein freigelegtes Steinplateau mit Sockel seht. Springt dort hinab und nähert euch dem Obelisken in der Lava. Berührt diesen, um die Lava abfließen zu lassen und folgt dann dem Steinboden um die Ecke. Umgeht dort den großen Felsbrocken nach links und findet in einer Ecke den nächsten Teleporter, auf den ihr steigen solltet.

Ein weiterer kleiner Raum erwartet euch. Hier könnt ihr die Kiste öffnen und dieser **Tränke** entnehmen. Nähert euch dann dem Podest in der Mitte und drückt den darauf befindlichen grünen Knopf. Nun erscheinen an den Wänden rings um euch herum verschiedene Steingesichter (manchmal mehrere auf einmal), die ihr in einer bestimmten Zeit abschießen müßt. Haltet euch am besten immer in Bewegung und haltet nach eben diesen Gesichtern Ausschau. Schießt sie möglichst schnell hintereinander ab. Nachdem ihr eine bestimmte Anzahl von Gesichtern getroffen habt, erscheint ein Steinstern. Trefft ihr auch diesen, erwartet euch zum Dank die **grüne magische Kugel** auf dem Podest. Nehmt sie an euch und kehrt über den Teleporter zurück in den Lavaraum.

Dreht euch dort nach rechts und findet den nächsten Obelisken, auf den ihr klickt. Nachdem die Lava abgeflossen ist, rennt schnell zurück in den Anfangsbereich. Also dort, wo sich der Steinsteig mit den drei Statuen befindet. Seid ihr dort angelangt, wendet euch nach links und sucht den dort befindlichen Höhlenbereich auf (auch hier hängt ein Steinpodest von der Decke herunter). Springt schnell an Land, bevor die Lava wieder steigt. Wendet euch hier nach rechts und entdeckt einen Teleporter, den ihr besteigt. Ihr findet euch daraufhin in einem kleinen Labyrinth wieder. In diesem findet ihr den Teleporter, einen Hammer (gute Waffe), eine Truhe mit einem Zauberspruch und einen Sockel mit einem roten Knopf. Drückt zuerst den roten Knopf, woraufhin über der Truhe ein Steingesicht erscheint. Dieses bleibt nur für eine kurze Zeit sichtbar - beeilt euch also ein wenig. Rennt zu dem Gesicht und schießt darauf. Ist euch dies gelungen, erscheint ein weiteres Gesicht bei Teleporter. Rennt auch dort wieder schnell hin und schießt auf dieses. Das letzte Gesicht erscheint an der Wand in einer Ecke. Sucht und findet dieses und erschießt es. Habt ihr alle drei Gesichter innerhalb der Zeit getroffen, erscheint beim Sockel die **gelbe magische Kugel**. Nehmt diese an euch und kehrt über den Teleporter zurück in den Lavaraum.

Sucht und findet hier nun die drei Podeste mit den Krallen, in die ihr die vier magischen Kugeln einsetzt (drei Podeste befinden sich im unteren Bereich und ein weiteres auf dem großen Steinsteig - den Steg erreicht ihr über eine goldene Plattform). Habt ihr alle vier Kugeln eingesetzt, führt ein Weg von dem Steinsteig hinaus zu einem größeren Steinplateau. Auf diesem Plateau erwartet euch ein Teleporter, der euch in den nächsten Bereich bringt.

Wartet hier nun solange, bis euch eine Zauberin ihren Hund auf den Hals hetzt. Tötet diesen mit Hilfe des Hammers und wartet danach wieder ein wenig. Es erscheinen ein paar Felsen in der Lava, über die ihr die Insel erreichen könnt, auf der sich auch die Zauberin befindet. Dort angekommen, tritt euch die Zauberin entgegen. Auch diese solltet ihr leben lassen. Tötet lediglich ihre beiden Abbilder, die mit den Schilden in der Hand und weicht danach solange den Angriffen Mariahs aus, bis auf einer Seite der Insel eine goldene Plattform erscheint. Rennt dort hin, besteigt das Teil und laßt euch von der Plattform vor eine Schräge bringen. Steigt diese Rampe nach oben und entnehmt dem Raum den **Glyphen der Rechtschaffenheit**.

Besteigt daraufhin wieder die goldene Plattform, die euch diesmal zu einem Teleporter bringt. Tretet auf eben diesen und findet euch in einem anderen Bereich wieder. Folgt dem Tunnel, bis ihr wieder im Freien landet.

Moonglow

Ihr trefft auf einen Ritter, der euch des Diebstahls bezichtigt. Seid freundlich zu dem Kerl und sagt ihm, ihr hättet den Dolch nicht. Danach könnt ihr Duncan über alles mögliche befragen. Habt ihr alles erfahren, sucht diese kleine Insel ab oder geht gleich nach vorne und schwimmt durch das Wasser zur Hauptinsel. Vor der Treppe liegend findet ihr dort einen **Stab** und die **Karte von Moonglow** (neben der

Feuerstelle). Steigt dann über die Treppe nach oben und nähert euch Moonglow. Sobald ihr das Dorf betreten wollt, werdet ihr von einem kleinen Jungen angesprochen. Dieser möchte, daß ihr seinen Vater vor Räubern rettet. Dies entpuppt sich als Nebenaufgabe.

Betretet also das Dorf und sucht ein Haus auf, das auf einem Hügel gebaut wurde. Betretet dieses und trifft im Innern auf eine Dame namens Batista, mit der ihr über alle Punkte sprechen müßt. Ihr erfahrt unter anderem, daß Batista das Siegel und das Mantra der Rechtschaffenheit besitzt. Das Mantra lautet `UH`. Um das Siegel zu erhalten, sollt ihr einen magischen Schild aus dem ~~Haus~~ **Magierschild** Mariah besorgen. Macht euch also auf den Weg zu eben diesem Haus. Betretet es und findet im Innern ein paar schwebende Plattformen vor. Auf der linken Seite befindet sich Raum mit einer Falltür (solange ihr nicht mit Batista gesprochen habt, wird dieser Raum durch ein Kraftfeld versperrt). Betretet also diesen Raum und öffnet die Falltür. Legt einen Teleporter frei, der euch in den Keller des Hauses bringt. In einem Nebenraum könnt ihr das Schild sehen, das jedoch von zwei Barrieren versperrt wird.

Kehrt also zurück in den Kellerraum und schaut euch links und rechts die Wände genauer an. Hinter ein paar Fässer, die ihr zuerst aus dem Weg schaffen müßt, befindet sich jeweils eine Geheimtür. Legt diese also frei, öffnet die Geheimtüren und betretet nacheinander die beiden dahinter liegenden Räume. Dort findet ihr jeweils eine Bodenplatte und ein paar Fässer. Stellt in beiden Räumen ein Faß auf die dort befindliche Bodenplatte, um so beide Barrieren zu deaktivieren. Wurde dies erledigt, kehrt zurück in den Raum mit dem Schild, wo ihr nun auf Mariah trifft. Ihr erfahrt von dieser etwas über eine neue Beschwörungsformel, die an jedem Schrein angewandt werden kann - merkt euch diese: *vas mani corp*. Nach ein paar weiteren Informationen greift ihr euch das **Magierschild**, das ihr zurück zu Batista bringen solltet. Um dieses Haus wieder verlassen zu können, solltet ihr über die schwebenden Plattformen zu dem goldenen Fahrstuhl springen, euch mit diesem zum Speicher bringen lassen und von dort aus über das Dach zurück auf den Boden springen. Sprecht mit Batista und übergebt dieser das Schild im Tausch gegen die **Urkunde der Rechtschaffenheit**.

Als nächstes gilt es, einen Ort namens Lycaeum zu finden. Dazu kann euch der alte Tydus ein paar wertvolle Informationen geben. Doch bevor er euch alles über das Orakel erzählt, sollt ihr zunächst eine kleine Aufgabe für ihn erledigen. Ihr sollt dem Alten den Stab der Weisheit beschaffen. Dieser befindet sich in einer Höhle mit einer kleinen Statue davor.

Verlaßt Moonglow durch das Tor rechts neben Batistas Haus und biegt vor dem Tor gleich nach links ein. Geht nach vorne, bis ihr auf einen Weg gelangt, dem ihr dann weiter nach rechts folgt. Lauft immer auf dem Weg entlang und klettert dabei erst über einen kleinen, dann über einen großen Steinblock, der den Weg versperrt. Gleich hinter dem großen Steinblock (auf diesen müßt ihr erst klettern, dann rüberspringen) bemerkt ihr auf der rechten Seite die Höhle mit der Statue davor. Betretet diese und trifft im Innern auf zwei Diebe, die ihr ausschalten müßt. Durchsucht die Höhle dann und findet auf der rechten Seite, hinter der Feuerstelle **Duncans Dolch**, den ihr euch aneignen müßt.

Da der gesuchte Stab hier nicht zu finden ist, kehrt ihr zurück nach Moonglow und in Tydus Haus. Berichtet ihm von den Dieben und erfahrt von einer zweiten Höhle im Norden, deren Eingang von einem roten Edelstein gesäumt wird. Verlaßt Moonglow diesmal durch das Tor rechts neben Tydus Haus und biegt dahinter gleich nach links ab. Nach ein paar Metern seht ihr auf der rechten Seite eine Art Steintor, unter das ihr durchgehen müßt. Haltet euch danach rechts und folgt dem Bergpfad, bis ihr rechts neben euch den Eingang zu der gesuchten Höhle findet. Betretet die Höhle und folgt dieser (zerschlägt unterwegs ein paar Spinnennetze), bis ihr von einem Dämonen angesprochen werdet. Seid freundlich zu ihm und erfahrt von einem Herzstein. Schenkt dem Dämonen euer Vertrauen und er verschwindet. Betretet den Raum und entnehmt dem Podest auf der linken Seite den **Herzstein**. Ferner liegt auf dem Boden hinter den beiden Kisten ein **Schlüssel**. Ein zweiter **Schlüssel** befindet sich im Mund des Steingegesichtes an der Wand. Mit diesen Schlüsseln lassen sich die beiden Truhen öffnen und die darin befindliche **Rüstung** entnehmen.

Habt ihr alles erledigt, tretet auf den Teleporter und findet euch im Freien und vor der Höhle stehend wieder. Kehrt zurück nach Moonglow und sucht dort erneut das Haus von Tydus auf. Erzählt ihm von dem

Herzstein und übergibt diesen erst, nachdem euch Tydus etwas über das Lycaeum erzählt hat. Besagter Ort wird offenbart und ihr könnt das Haus verlassen.

In der Luft schwebt besagtes Gebäude über der Dorfmitte. Ihr müßt nun warten, bis es Nacht ist. Erst nachdem ihr die Sterne am Himmel sehen könnt, solltet ihr Tydus Haus erneut betreten. Findet an der Wand links hinter Tydus einen Knopf, dessen Betätigung eine goldene Plattform herbei ruft. Fahrt mit dieser Plattform bis ganz nach oben und geht dort hinaus auf den Balkon. Springt in das hier befindliche Segelboot und fahrt mit diesem von einem Haus zum anderen (bleibt einfach im Boot stehen). Nach einer längeren Reise hält das Boot auch vor dem Lycaeum, das ihr endlich betreten könnt. Ihr erfahrt von einem Mantra, das am Himmel stehen soll. Nähert euch also dem Teleskop, das in diesem Raum zu finden ist und schaut hindurch. Ihr entdeckt so das Wort `AHM` (nur in der Nacht!).

Nähert euch nun dem aufgeschlagenen Buch der Wahrheit auf dem Podest und beantwortet die Frage mit `ja, das bin ich, leider.` Ihr könnt und müßt **Blatt der Wahrheit** anschließend an euch nehmen.

Verlaßt nun das Lycaeum wieder mit Hilfe des Bootes und begeben euch dann auf den Boden und vor das Haus. Diesmal verlaßt ihr Moonglow wieder durch das Tor rechts neben Batistias Haus. Überquert die davor befindliche Brücke und findet dahinter auf der linken Seite einen Friedhof, den ihr überqueren müßt. Nehmt euch dabei vor den Leichen in acht und laßt diese in Ruhe. Gleich hinter dem Friedhof bemerkt ihr auf der linken Seite einen Holzzaun, in dessen Mitte sich der Eingang zu einer Höhle befindet. Betretet diese Höhle und durchquert sie. Ihr landet schließlich wieder im Freien, Folgt hier dem Bergpfad nach rechts oben, bis auf die Spitze. Hier findet ihr auch den Schrein. Benutzt mit diesem den Glyph und die Urkunde (Blatt mit der blauen Hand darauf) und sprecht dann **Mantra** `AHM`.

Nachdem ihr eine Stufe gestiegen seid, nehmt die **Rune** an euch und kehrt durch die Höhle und über den Friedhof zurück nach Moonglow. Sucht dort den Hafen auf, wo nun das Schiff von Raven zu finden ist. Springt auf eben dieses und redet mit der Dame. Erhaltet während der Unterhaltung euren Rucksack wieder und vertraut Raven. Ihr erhaltet dann die Möglichkeit, euer nächstes Reiseziel zu bestimmen. Wir entscheiden uns für **Minoc**.

Nebenaufgaben:

Der lügende Junge

Während eures Aufenthaltes in Moonglow trifft ihr dreimal auf einen kleinen Jungen, der euch jedesmal etwas anderes erzählt. Einmal wird seine Mutter überfallen, ein anderes Mal sein Vater. Nach dem dritten Mal sucht ihr Joshuas Haus auf und betretet dieses. Redet im Innern mit dem Vater des Jungen, Joshua, und erfahrt von seinem Tagebuch. Dieses findet ihr in einer kleinen Hütte nahe des Hafens. Holt euch das Tagebuch und bringt es Joshua, um ein paar **Spruchrollen** zu erhalten.

Duncans Dolch

In einer der Höhlen Moonglows (siehe Lösung) findet ihr bei zwei Dieben Duncans Dolch. Greift euch diesen und bringt ihn Duncan zurück. Er lehrt euch dafür eine neue Schwertattacke.

Minoc

Zunächst legt ihr an einer kleinen Insel namens Cove an. Begeben euch hier an Land und lauft ein wenig umher. Ihr findet hier einen Händler und auf der anderen Seite des Flusses das Haus von Raxos, dem ersten Bürger von Cove.

Macht euch nun auf den Weg zum ersten wichtigen Standort in diesem Ort, dem Zigeunercamp (dieses befindet sich nördlich von Raxos Haus. Ihr erkennt das Camp an einem großen Lagerfeuer). Sobald ihr euch diesem nähert folgt eine Sequenz, während der ihr auf Blackthorn trifft. Dieser spricht einen Fluch auf die Zigeuner aus und verschwindet wieder. Nachdem ihr wieder handeln könnt, redet mit den verschiedenen Personen in der Nähe. Erfahrt von Laszlo, daß dieser ein paar sehr wichtige Dinge besitzt, die ihr für eure weiteren Aufgaben benötigt. Doch bevor er euch diese übergibt, möchte er von euch zuvor

die Schwarzfels-Kristallkugel haben. Diese findet ihr in einem Dungeon namens Schwarzfelsminen. Dazu kommen wir gleich.

Bevor ihr euch auf die Suche nach besagten Kristall begeben, solltet ihr euch zunächst noch auf die Suche nach der Wahrsagerin Morganna begeben. Nördlich des Camps steht ein Wohnwagen direkt vor den Bergen. Darin findet ihr die Wahrsagerin, die euch das Mantra des Schreins verrät (CAH). Nachdem die Dame gestorben ist, verläßt den Wagen wieder und nähert euch links dem Fluß, der die beiden Zigeunerlager voneinander trennt.

Springt in diesen Fluß hinein und folgt diesem nach Südosten und in eine Höhle hinein. Folgt dieser Wasserhöhle bis fast zum anderen Ende und bemerkt kurz vor dem anderen Ausgang auf der linken Seite einen Felsen, auf dem ein Schwert liegt. Dieses Schwert (**Gringolet**) müßt ihr euch aneignen (einfach vom Wasser aus aufnehmen), da es wichtig für einen späteren Abschnitt des Spieles ist. Außerdem ist es eine sehr gute Waffe gegen Geister.

Habt ihr diese Waffe also an euch genommen, kehrt zurück zu den Zigeunerlagern und nähert euch dem Camp auf der östlichen Seite (auf der anderen Seite des Flusses). Ganz im Norden dieses Camps führt ein Pfad auf einen Hügel hinauf. Folgt diesem und findet schließlich den Eingang in eine Höhle. Betretet und durchquert diese und findet auf der anderen Seite auf der linken Seite den Eingang in eine Mine und somit das nächsteDungeon.

Nebenaufgaben:

Raxos und Nico

Geht ihr links um das Haus des ersten Bürgers Raxos herum, findet ihr im hinteren Teil, unter dem Dach, ein kleines Fenster, dem ihr euch nähert. Ihr werdet so von einem Magier namens Nico angesprochen, der euch bittet, ihn zu befreien. Reinigt also zunächst einmal den Schrein und betretet danach das Haus von Raxos. Sprecht diesen an: `Ja, ihr wart sehr grausam` und erhaltet daraufhin den **Schlüssel** von Raxos (wie gesagt, erst nachdem ihr den Schrein gereinigt habt). Öffnet mit diesem Nicos Zelle und erhaltet zum Dank einen**Mondstein**, mit dem ihr euch von einem gereinigten Schrein zum ~~anmelden~~ teleportieren könnt.

Das verwunschene Haus

Ganz im Süden von Minoc befindet sich ein altes verbranntes Haus. Wenn ihr dieses Haus während der Nacht betretet, trifft ihr auf Dayla, ein kleines Geistermädchen. Sprecht über alle Punkte mit dem Mädchen und sie bittet euch, ihr Puppe zu finden. Begeht euch danach nach Norden zu dem Fluß, der sich zwischen den beiden Zigeunerlagern befindet. Springt ins Wasser und geht dort hinter den Wasserfall. Dort befindet sich ein Tagebuch, das ihr lesen müßt. Ebenfalls findet ihr hier die **Puppe**, die ihr aufhebt und dem Geistermädchen zurück bringt.

Der verwunschene Friedhof

Genau hinter Daylas Haus befindet sich ein Friedhof, auf dem ein paar ärgerliche Geister ihr Unwesen treiben. Redet ihr daraufhin mit dem Händler nahe den Docks erfahrt ihr, daß die Leute aus dem Dorf die Toten bestohlen haben. Betretet danach Raxos Haus und schaut im Innern unter alle Stühle in den Ecken. Ihr findet so eine Falltür. Öffnet diese und gelangt so in den Besitz einer **Geister-Halskette**. Habt ihr zuvor auch eine andere Aufgabe auf dem Weg nach Paws (das brennende Haus - siehe Lösung) erledigt, solltet ihr euch außerdem im Besitz des **Geisterarmbandes** befinden. Befinden sich als beide Geisterschmuckstücke in eurem Besitz, kehrt zurück auf den Friedhof und betretet dort die Gruft. Plaziert beide Schmuckstücke in dem offenen Sarg und beachtet, daß ihr dabei von einem der Geister beobachtet werden müßt.

Covetous

In diesemDungeon sind folgende Dinge zu beachten:

- Magie funktioniert in der gesamten Mine nicht!

- Grüne Pfützen könnt ihr benutzen. Die heilen euch.
- Skelette könnt ihr mit einem Holzstab oder ähnliches am besten bezwingen. Beachtet aber, daß sich diese Biester nach einiger Zeit wieder aufrappeln.
- Achtet auf die Zombies, da euch diese Monster verletzen können. Bei Bedarf könnt ihr diese langsamen Wesen auch umgehen.

Level 1

Folgt dem Tunnel, bis ihr in einen großen Raum kommt. Durchquert diesen nach Norden und es gibt zwei Möglichkeiten, weiterzugehen. Beide führen zum selben Ziel. Rechts geht ein Förderband entlang und links führt eine Schiene in den Tunnel hinein. Wir entschieden uns für links und kletterten auf die Schiene. Folgt der Schiene in den Tunnel hinein, springt unterwegs über einen Felsen und landet schließlich vor einem kleinen Minenwagen. Klickt diesen an, um ihn wegzuschieben. Der Wagen hält kurz daraufhin wieder inne und ihr umgeht diesen nun über einen der Querbalken. Folgt dem weiteren Verlauf der Schiene, bis ihr schließlich im nächsten Raum landet. Hier befinden sich ein paar kleinere Lavapools.

Von diesem größeren Bereich führen mehrere kleine Räume ab. In einem Raum findet ihr einen grünen Pool, in einem anderen (Norden) ein **großes Holzrad** (dieses steht vor ein paar Kisten), das ihr mitnehmen müßt.

Mit diesem Rad im Gepäck kehrt ihr nun über die Schiene zurück in den ersten großen Raum. Springt dort von der Schiene herunter und begeben euch in den nordöstlichen Bereich. Dort betretet ihr einen kleinen Höhlenabschnitt mit einem hohen Turm in der Mitte. Steigt über die Schräge an dem Turm bis ganz nach oben und lauft dort durch einen Gang in den nächsten Bereich. Ihr findet euch schließlich vor einer Art Brunnen und einem Wasserfall wieder (genau vor dem Abgrund steht eine kleine **Ölkanne**, die ihr mitnehmen solltet). Umgeht dieses Gebilde nach rechts und entdeckt an der Südwand ein Ventilrad, dessen Betätigung den Wasserlauf hinter euch stoppt. Tretet nun an eben die Stelle heran, an der früher das Wasser nach unten geflossen ist und seht auf der rechten Seite ein kleines Zahnrad. Unter diesem kleinen Zahnrad fehlt etwas. Steckt also jetzt euer großes Holzrad auf den freien Nippel unterhalb des kleinen Zahnrades. Kehrt dann zurück zu dem hinter euch befindlichen Ventilrad, an dem ihr nochmals drehen müßt. So beginnt der Apparat zu laufen und ihr habt ungewollt einen Aufzug repariert.

Ihr geht nun zurück zum Turm, steigt über die Schräge hinab in den Anfangsbereich und haltet euch dort gleich rechts (Norden). Im nächsten Bereich folgt ihr dem Tunnel nach rechts (folgt also der Schiene nach Osten), bis ihr auf ein Skelett trifft, das euch anspricht. Dieser Gegner läßt sich nur mit dem Schwert Gringolet töten. Ich hoffe, ihr führt dieses bei euch (siehe Lösung). Legt besagtes Schwert also an und nähert euch dem Feind. Mit Gringolet ist das Skelett überhaupt keine Schwierigkeit. Habt ihr den Gegner also besiegt, durchsucht seine Überreste, um einen **Schlüssel** zu finden - nehmt diesen an euch. Nehmt außerdem den **Brustkorb des Skelettes** mit, um es an einer Wiederauferstehung zu hindern.

Mit dem Schlüssel läßt sich die Truhe auf der linken Seite der Aufzugsplattform öffnen. Findet darin einen blauen Knopf, dessen Betätigung eine Platte unterhalb der Kabine entfernt. Tretet sodann auf die Aufzugsplattform, dreht euch um und wendet euch der linken Seite zu. An einem Balken, ein wenig vor der Plattform bemerkt ihr vier Knöpfe. Einen roten für die erste Etage und drei blaue. Drückt nun also den zweiten Knopf von oben (gleich den ersten blauen unterhalb des roten), um die 2. Etage zu erreichen.

Level 2

Folgt hier der Schiene, bis ihr auf einen Minenwagen trifft. Stoßt (klickt) diesen an (eventuell öfters), bis der Wagen durch die vor euch befindliche Holzwand prescht. Es bleibt so eine Öffnung in der Holzwand, durch die ihr nun treten könnt.

Folgt der Schiene weiter, bis ihr auf den zweiten Minenwagen trifft. Klettert in diesen Wagen hinein (C-Taste) und er fährt mit euch zusammen los (dazu müßt ihr euch im tieferen Teil des Wagens befinden). In dem Wagen überquert ihr eine Schlucht. Auf der anderen Seite angekommen, verläßt den Wagen springend wieder und lauft weiter Richtung Osten. Folgt dem schmalen Weg um die große Säule und landet schließlich vor drei Kisten, auf der eine Laterne steht. Schaut euch hinter diesen drei Kisten genauer um

und bemerkt eine weitere, offenstehende Kiste. Guckt in diese hinein und findet darin einen **Schlüssel**, den ihr aufnehmt.

Kehrt mit dem Schlüssel im Gepäck zurück in den Bereich, wo der Minenwagen steht und geht dort nun weiter nach Westen. Am Ende dreht ihr euch nach links und bemerkt ein paar große Felsen, über die ihr die Schlucht springend überqueren könnt.

Auf der anderen Seite angekommen, geht weiter nach vorne (Südosten) und stößt auf eine kleine Nische, in der ihr von einem Skelettkopf angesprochen werdet. Nähert euch diesem Kopf und verspricht ihm, zu helfen. Nehmt danach den **Kopf** von dem Holzstab und macht euch über die Schiene auf den Rückweg zum Aufzug. Dort angekommen öffnet wiederum die Truhe auf der linken Seite (mit Hilfe des Schlüssels) und drückt den darin befindlichen grünen Knopf, um die Klappe unterhalb der Plattform zu entfernen. Betretet die Plattform, dreht euch um und drückt diesmal den dritten Knopf von oben, um in die nächste Etage zu gelangen.

Level 3

Folgt auch hier wieder dem Verlauf der Schiene, bis in einen großen Raum. Geht ihr hier auf der Schiene weiter, beginnt die Erde zu beben. Wird hielten uns einfach genau in der Mitte der Schiene und überquerten den Abgrund, ohne daß uns etwas zustieß. Solltet ihr dennoch abstürzen, könnt ihr über die Felsen nahe dem grünen Becken wieder nach oben klettern.

Folgt auf der anderen Seite der Schiene weiter bis zum Ende hin. Ihr müßtet nun in einem kleineren Raum stehen. Untersucht dort die Ostseite und findet an einer ganz bestimmten Stelle ein grünes Schimmern vor. Zu eben dieser Stelle müßt ihr über die links daneben befindlichen Felsen springen (dies ist nicht so einfach. Hüpfst erst auf den kleineren Fels und von diesem aus dann schräg rechts auf die höhere Stelle). Laßt euch oben angekommen nach unten zu dem grünen Glühen fallen und findet dort, gleich hinter dem grünen Becken, eine **Krone** auf dem Boden liegen, die ihr aufnehmt. Setzt euch diese gleich auf den Kopf und bemerkt, wie es heller wird. Dies ist für einige dunkle Passagen ~~Dulgers~~ sehr wichtig.

Sucht nun die Nordwand dieses Bereiches ab (springt zunächst wieder über die Felsen zurück in den unteren Abschnitt) und findet dort hinter ein paar Felsbrocken einen Gang, der weiter nach Norden führt. Haltet euch am darauffolgenden Abzweig östlich (rechts) und findet im nächsten Höhlenabschnitt einen Tunnel, der weiter nach Norden führt. Folgt diesem und landet schließlich in einem weiteren kleinen Raum. Genau vor euch stehen drei Explosivfässer, die ihr benutzen müßt. Die Fässer explodieren und legen einen Tunnel frei, der zum Friedhof führt.

Lauft hier gleich rechts die Wand ab und findet schließlich im Norden, hinter einem Felsen, einen kleinen Tunnel, der hinunter vor ein Grab führt. Nähert euch diesem und legt den mitgeführten Schädel (den, den ihr vorher auf einem Holzstab gefunden und mitgenommen habt) links neben dem Grab auf dem Boden ab. Es erscheint daraufhin auf dem Grabstein **Schlüssel**, den ihr aufnehmt.

Lauft alsdann zurück zur Schiene und folgt dieser bis vor den Aufzug. Öffnet dort auf der linken Seite die Truhe (mit Hilfe des Schlüssels) und betätigt im Innern den roten Knopf, der die Klappe unterhalb der Plattform entfernt. Steigt nun in den Aufzug und betätigt diesmal den untersten Knopf, um eine Etage tiefer zu fahren.

Level 4

Im letzten Level angelangt folgt erneut der Schiene, bis ihr vor einer Wasserstelle landet. Geht in das Wasser und taucht nach Norden. Ihr gelangt kurz darauf in einen großen Bereich, wo ihr auftauchen und Luft schnappen könnt. Habt ihr euch wieder erholt, begeben euch erneut unter Wasser und sucht dort den Tunnel, der weiter nach Norden führt. Taucht immer Richtung Norden (geradeaus) und geht schließlich über die Schiene wieder nach oben und an Land.

Ihr findet euch in einem großen Raum mit riesigen Säulen wieder. Wendet euch hier gleich nach rechts und folgt dem Pfad nach Osten. Sobald der Gang wieder breiter wird, stößt ihr links auf eine Dame namens Julia. Fragt die Dame, wer sie ist und stellt ihr dann die Frage, ob sie sich dafür entschieden hat, dem Guardian zu dienen. Tötet Julia daraufhin schnell (ist ein leichter Gegner) und folgt dem Weg weiter nach

Osten. Biegt am Ende nach links ab und springt schließlich links ins Wasser hinein. Im Wasser taucht unter und bemerkt links in der großen schimmernden Säule eine Schräge, die ins Innere der Säule führt. Folgt dieser und findet im Innern endlich den **Glyphen des Opfers**. Nehmt diesen an euch und verläßt die Säule wieder.

Taucht wieder hinaus und klettert über die Felsen auf der rechten Seite an Land. Im großen Bereich kehrt ihr nun zurück in den Süden und zu der dort befindlichen Schiene, die ins Wasser führt. Kehrt zurück ins Wasser und taucht erneut in den großen Unterwasserbereich. Haltet euch dort rechts und sucht nach dem Unterwassertunnel, der weiter nach Westen führt. Folgt diesem ein kleines Stück und geht schließlich wieder an Land.

Auf der rechten Seite stehen drei weitere Explosivfässer, die ihr durch Anklicken zur Explosion bringen müßt. Es öffnet sich so der nächste Tunnel, der euch in einen größeren Abschnitt führt. Den hier befindlichen Abgrund könnt ihr überqueren, indem ihr auf der Westseite über die dort stehenden Felsen klettert. Nähert euch auf der anderen Seite der großen Steintür, die ihr öffnet und durchquert.

Betretet den nächsten Raum, wo ihr auf die goldene Inschrift der Bodenplatte den Gringolet ablegt. Dadurch öffnet sich das Kraftfeld im Westen, das ihr nun durchqueren könnt. Betretet den nächsten Raum und findet hier den Lich. Sobald ihr euch diesem nähert, beginnt er zu reden und schickt euch zwei Zombies auf den Hals. Erledigt diese und geht danach erneut auf den Lich zu. Diesmal müßt ihr diesen Kerl im Kampf besiegen. Nehmt den Hammer zu Hand und schlägt auf den Gegner ein. Beachtet, daß dieser Zaubersprüche verwendet und von Zeit zu Zeit unsichtbar wird. Merkt euch die Stelle, an der sich der Lich befand und schlägt auch dann noch darauf ein, wenn der Lich unsichtbar ist. Weicht also möglichst den Zaubersprüchen aus und schlägt solange auf ~~den~~ ein, bis dieser stirbt.

Habt ihr den Feind besiegt, berührt die Kristallkugel inmitten des Raumes, woraufhin sich eine Geheimtür in der Nordwand öffnet. In diesem Geheimraum befindet sich in der großen Truhe die langersehnte **Schwarzfelskugel**, die ihr natürlich an euch nehmt. Mit der Kugel im Gepäck geht es ein Stück zurück und vor den Durchgang zum Lichraum. Dreht euch vor diesem Durchgang stehend nach links und findet an der Ostwand einen hervorstehenden Stein, den ihr betätigt. Durch diese Aktion öffnet sich eine Wand, links neben dem Knopf. Betretet einen größeren Raum, in dem ein Skelett am Tisch sitzt und sucht dort auf der linken Seite ein Explosivfaß (kleines Faß mit X). Zieht dieses mit gedrückter Maustaste auf das Gitter, das sich auf dem Boden inmitten des Raumes befindet, um es dort abzustellen. Klickt ihr nun auf dieses Faß, explodiert es und reißt so das Gitter auf. Springt nun durch das offene Gitter hinunter ins Wasser, wo ihr dem Nordgang folgt. Dieser führt nur in eine Richtung und schließlich wieder an die Oberfläche und vor die InselMinoc. Bedenkt, daß ihr unterwegs an den kleinen Luftbläschen auftanken könnt.

Auf der Insel angekommen, wendet ihr euch nach Süden und lauft über der Bergkamm und die Brücke zurück ins Zigeunerlager (ebenfalls im Süden). Nähert euch dort dem Lagerfeuerplatz im westlichen Teil des Lagers und redet dort mit dem Zigeuner im weißen Hemd. Übergebt ihm die Kristallkugel und verlangt dafür die **Linse** und das **Siegel**. Stellt der Kristallkugel daraufhin eine Frage und erhaltet schließlich den **Schlüssel** zum Wagen des sterbenden Zigeuners. Diesen Wagen findet ihr ein Stück im Westen. Klickt einfach auf die Tür, um diese zu öffnen und findet im Innern des Wagens auf dem Bett die blaue **Codexlinse** und in der großen Truhe die **Träne des Opfers**. Ferner liegt auf dem Regalbrett hinter dem Bett noch ei**Schlüssel**.

Da sich nun alle wichtigen Dinge in eurem Besitz befinden, kehrt über die Brücke vor dem Haus des ersten Bürgers zurück zur Anlegestelle. Gleich in der Näher des Steges findet ihr den zerbrochenen Schrein, auf den ihr den Glyphen und die Träne des Opfers packt. Sprecht dann das Mantra 'CAH' aus und verfolgt die Sequenz. Steigt eine Stufe auf, nehmt die **Rune** und die **Träne** an euch und kehrt dann zurück auf euer Schiff. Unterhaltet euch dort ein wenig ~~an~~ und laßt euch daraufhin nach ~~Britain~~ bringen.

In Britain angekommen, macht euch auf den Weg ins Schloß, das ihr betretet. Sucht im Innern den Thronraum auf und redet dort mit Lord British (sollte dieser hier nicht anzutreffen sein, begeben euch in sein Zimmer). Fragt ihn nach dem Weg nach Yew und der Lord erklärt euch genau, wie ihr zu besagtem Dorf gelangt (erst dann öffnet sich nämlich der Durchgang zur Höhle).

Verlaßt also das Schloß und den Hof und wendet euch in der Stadt nach Westen. Durchquert das Tor im Südwesten und folgt dem Weg bis zum ersten Wegweiser (Paws und Britain). Folgt dort dem Weg nach Norden und betretet die Höhle am Ende des Bergpfades (geht dazu einfach immer geradeaus). Folgt der Höhle bis zu einem Abzweig, wo es nur noch nach rechts oder links weitergeht. Entscheidet euch hier für links (Süden). Am Ende des Tunnels landet ihr in einem kleinen Höhlenbereich mit vielen Kisten. Beachtet, daß einige Kisten sich als Monster entpuppen. Vor dieser letzten Höhle geht ein dunkler Bereich nach rechts ab (Westen). Folgt diesem, klettert über einen Felsen und landet schließlich im Freiland vor

Yew

Folgt dem einzig möglichen Weg, durch ein Orklager hindurch und an zwei Zelten vorbei, bis ihr schließlich an eine Steinbrücke gelangt, die ihr überqueren müßt. Ihr erfahrt von einem Mann, daß eine Piratin (Raven) des Mordes angeklagt wurde. Auf der anderen Seite der Brücke befindet sich endlich ~~Yew~~ Stadt. Redet dort mit den Leuten und erfahrt, daß das Verfahren ~~Regen~~ schon heute stattfinden soll.

Überquert nun den Fluß, der beide Hälften von Yew voneinander trennt. Hüpfst dazu am besten über die Steine, die sich im Wasser befinden (etwas weiter links). Auf der anderen Seite läuft ein wenig weiter nach Osten, dann nördlich. Ihr gelangt an ein Farmhaus, das ihr nach rechts umgeht. Geht auf ein kleines Waldstück zu und findet dort einen Pfad, der nach links in Richtung Gerichtsplatz führt. Sucht diesen Gerichtsplatz also auf und verfolgt, wie Raven angeklagt wird. Ihr erfahrt, das sie zunächst in das Gefängnis Wrong gebracht werden soll.

Nachdem ihr wieder handeln könnt, verlaßt den Schauplatz und werdet am Ende des Pfades von einem Gargoyle angesprochen. Seid nett zu diesem Kerl (Antworten 1, 1) und erzählt ihm, daß ihr ein Ei der Königin bei euch führt (dieses habt ihr hoffentlich aus einem früheren Dungeon mitgenommen - siehe Lösung). Fragt ihn danach ein wenig aus und erfahrt von einem Aufzug, der zu einem Kerl namens Vasagnalem führt.

Begeht euch also zunächst wieder in den westlichen Teil Yews und haltet dort nach einer Gondel Ausschau, die nach oben in die Bäume führt. Fahrt mit dieser also hoch und sucht nun das Haus, in dem sich Vasagnalem befindet. In besagter Hütte angelangt, redet mit diesem und erzählt ihm, ihr hättet ein Königinnen-Ei dabei. Fragt ihn nachdem dem Mantra, dem Siegel und der Codex Linse. Erhaltet von dem Kerl die **rote Codexlinse** und erfahrt, daß weitere Informationen aus verschiedenen Büchern zu erfahren sind. Verlaßt dieses Haus wieder und kehrt zurück auf den Boden der Tatsachen.

Sucht und findet auf der anderen Seite des Flusses nun ein Gebäude, zu dem eine Art Wendeltreppe hinauf führt. Steigt also über diese Treppe nach oben und betretet so die Bibliothek. Im Innern findet ihr drei Bücher, die verstreut herum liegen - ein blaues auf dem Tisch, ein rotes und ein gelbes auf dem Boden. Nehmt jetzt ein Buch nach dem anderen auf und packt dies in die dazugehörige Lücke des jeweiligen Bücherregals (rot zu rot, blau zu blau und gelb zu gelb). Wurden alle drei Bücher in die dazugehörigen Lücken gepackt, öffnet sich eine Nische und gibt ein Buch preis, das aufgeschlagen auf einem Podest liegt. Schaut euch dieses Buch an und erfahrt so das Mantra der Gerechtigkeit, das da lautet `BEH`. Ferner erfahrt ihr, wo ihr das Symbol der Gerechtigkeit finden könnt.

Nebenaufgaben:

Der Meisterbogenschütze

Im östlichen Teil von Yew findet ihr einen eingezäunten Platz mit Zielscheiben. Sprecht den darin befindlichen Mann an und erlernt von diesem die Kunst des Bogenschießens. Für 2000 Gold lehrt er euch den Feuerpfeilschuß. Bevor ihr diesen Schuß jedoch erlernen könnt, müßt ihr zuvor in Britannia (im Pfeil und Bogenladen) die Grundkenntnisse des Bogenschießens bereits erlernt haben.

Es geht nun auf den Weg zum Dungeon Wrong, das jedoch sehr weit entfernt ist. Beginnt eure Reise beim Meisterbogenschützen in Yew. Haltet euch von dort aus südöstlich, bis ihr einen Weg erreicht. Folgt dieser Straße dann weiter nach Nordosten. Den gesamten Weg zu beschreiben wäre viel zu kompliziert. Deshalb

hier nur der Hinweis, daß ihr immer dem Wegweiser folgen müßt, auf dem ein unleserliches Wort mit einem blutroten Strich verzeichnet ist. Haltet also immer nach diesen Wegweisern Ausschau und folgt diesen. Überquert dabei einen schneebedeckten Berg. An einer bestimmten Stelle trifft ihr auf eine grüne Flagge. Folgt hier nicht dem Wegweiser, sondern macht euch zunächst über den ansteigenden Pfad in Richtung Süden auf den Weg zur Bergspitze, um auf dort auf einen großen Geier zu treffen. Dieser spricht euch an und stellt euch drei Fragen. Gebt die folgenden Antworten:

- Ja, ich bin auf der Suche nach der Feder.
- Prüft mich...
- Nein...
- Nein...
- Nein...

Habt ihr alle drei Fragen mit `nein` beantwortet, erhaltet ihr von dem Geier die **Feder der Gerechtigkeit**.

Kehrt nun zurück zu der grünen Flagge und folgt weiterhin den Wegweisern, bis ihr vor einer langen Steinbrücke landet - überquert diese. Auf der anderen Seite der Brücke dreht euch gleich nach links und folgt der Treppe hinunter zum Steg, wo euch bereits Vasagralem erwartet. Dieser erzählt euch, daß sich der Eingang zum Kerker unter Wasser befindet. Springt also in das kleine Boot, das am Steg befestigt liegt und fährt mit eben diesem zu einer kleinen Insel. Begeht euch dort an Land, springt ins Wasser und taucht unter. Direkt unterhalb des Weges, auf den ihr eben gesprungen seid befindet sich ein großer Tunnel, in den ihr taucht. Folgt diesem (an den kleinen Luftbläschen könnt ihr Luft tanken), bis ihr euch vor den Toren des Kerkers wiederfindet - geht dort an Land.

Wrong

Dieses Dungeon ist sehr groß und verzweigt. Wir führen nachfolgend den direkten Weg auf, um das Ziel zu erreichen. Wenn ihr jedoch wollt, könnt ihr das Dungeon auf eigene Faust noch weiter erkunden.

Beachtet, daß ihr die Wachen ziemlich schnell töten müßt, möglichst, bevor euch diese sehen. Sobald euch diese nämlich entdeckt haben, vergehen nur ein paar Sekunden, bevor ihr wieder in eurer Zelle am Anfang des Dungeons landet. Speichert am besten vor jeder Wächterauseinandersetzung ab!

Ihr landet vor einer Tür, an deren Seite sich zwei Schädel befinden. Klickt ihr auf den linken Schädel, öffnet sich die Tür. Betretet den dahinter liegenden Raum und wendet euch dort der linken Wand zu. Klickt dort auf das mittlere der drei Bilder, das sich verschiebt. Hinter dem Bild kommt ein Knopf zum Vorschein, dessen Betätigung eine Zelle öffnet, die ihr später betreten müßt. Betätigt ihr diesen Knopf nicht, werdet ihr zu gegebenem Zeitpunkt verhaftet.

Durchquert nun die nächste Tür und trifft dahinter auf eine Wache. Tötet diese nicht, sondern laßt euch gefangen nehmen und einsperren. Einige Teile dieses Dungeons erreicht ihr nur, wenn ihr euch zuvor habt einsperren lassen. Findet euch also kurz darauf in einer Zelle wieder, all eurer Sachen beraubt. Findet zunächst auf dem Müllhaufen in einer Ecke der Zelle einen **schwarzen Trank** und einen **Dolch** - nehmt beides auf. Verschiebt danach die Holzbank (mit gedrückter Maustaste), um eine Geheimtür freizulegen. Öffnet diese und folgt dem Tunnel immer geradeaus, bis ihr vor einer weiteren Geheimtür landet (Rückseite), die ihr öffnet - betretet die dahinter befindliche Zelle.

Findet dort auf der rechten Seite eine Laterne und links daneben auf dem Boden eine Bodenplatte. Zieht die Laterne nun also mit gedrückter Maustaste auf die Bodenplatte, um diese zu beschweren und das Gitter zu öffnen. Verlaßt die Zelle und öffnet im Gang die Tür links neben euch. Im nächsten Flur patrouilliert eine Wache. Wartet, bis diese euch den Rücken zuwendet und betretet dann den Gang. Nähert euch dort der Tür auf der rechten Seite und achtet darauf, von der Wache nicht gesehen zu werden. Öffnet und durchquert die Tür und landet in einem kleinen Raum. Die darin befindliche Truhe enthält euer **Gepäck** und einen **Schlüssel**. Nehmt also alles an euch und speichert ab.

Öffnet dann die Tür wieder und wartet, bis euch die Wache erneut den Rücken zuwendet. Springt dann schnell heraus, nähert euch dem Wächter und versucht diesen zu töten, bevor euch dieser wieder

einsperren kann. Sollte dies nicht beim ersten Mal klappen, wiederholt den Vorgang solange, bis der Wächter endlich aus dem Weg geräumt wurde.

Kehrt danach zurück in den Gang im Osten und widmet euch dem dort befindlichen Kasten an der linken Wand. Öffnet diesen mit Hilfe des eben gefundenen Schlüssels und betätigt den freigelegten Hebel. Dieser öffnet das Gitter am Boden und legt somit eine Treppe frei - steigt über diese in den unteren Bereich h. Folgt hier dem Tunnel bis vor eine Tür, die in die Folterkammer führt. Nähert euch dort der nächsten Tür und entsperrt diese, indem ihr links daneben dem Hebel an der Spindel betätigt. Öffnet danach die Tür und folgt dem nachfolgenden Gang bis vor eine Treppe. Steigt über diese nach oben und durchquert die Tür auf der linken Seite, neben der sich ein Schild befindet.

In diesem Raum findet ihr in einer Kiste einen **Schlüssel** und an der Wand einen roten Knopf. Nehmt den Schlüssel an euch, drückt den roten Knopf und verläßt den Raum wieder. Wendet euch dann nach links und durchquert die Doppeltür gleich neben euch. Im nachfolgenden Gang stoßt ihr in der Zelle auf der rechten Seite auf Raven, die euch bittet, sie zu befreien. Öffnet also den Kasten rechts neben dem Gitter und betätigt den darin befindlichen Hebel, um die Zelle zu öffnen. Betretet diese dann und bemerkt, daß es sich bei der Gefangenen gar nicht um Raven handelt. Tötet also den Doppelgänger (Zombie) und seht euch dann in der Zelle um. In einer der Ecken liegt ein **Buch** auf dem Boden, das ihr mitnehmen solltet. Es enthält einen wichtigen Hinweis für ein späteres Rätsel.

Verläßt die Zelle nun wieder, durchquert die Doppeltür links neben euch und folgt dem davor befindlichen Tunnel nun auf die andere Seite. Der weiterführende Gang geht abwärts und um ein paar Ecken. Ihr landet schließlich vor einer Wache, die hinter einem Tisch sitzt. Da dieser Kerl nicht hinter dem Tisch hervor kommt, könnt ihr ihn in Ruhe lassen. Folgt dann dem Gang weiter und tötet die nächste Wache. Überquert ein Gitter am Boden und öffnet dahinter die Tür auf der linken Seite. Ihr stoßt dahinter auf einen Wolf (töten) und einen **Totenschädel** am Boden, den ihr mitnehmt.

Verläßt die Zelle wieder und folgt dem Gang weiter nach links. Ihr gelangt schließlich vor ein großes Gitter, das ihr jedoch nicht öffnet. Folgt statt dessen dem Gang weiter nach links und wendet euch im nächsten Bereich nach links. Ihr steht vor einem Gitter, das von fünf Schädeln umgeben ist. Öffnet nun das Buch, das ihr kurz zuvor in einer Zelle gefunden habt und findet darin die Reihenfolge, in der ihr die verschiedenen Schädel drücken müßt:

5

3 2

1 4

Ist das Gitter offen, springt durch die dahinter liegende Feuerwand und betätigt schnell das Ventilrad auf der linken Seite, um das Feuer zu löschen. Das Ventilrad auf der rechten Seite hinter dem Spinnennetz hebt eine Plattform, auf der sich Raven befindet. Klickt Raven an und erhaltet einen **Schlüssel** von der Dame. Nachdem ihr ein wenig mit ihr gesprochen habt, verläßt die Zelle wieder und wendet euch nach links. Durchquert die nun offene Tür nach Osten (nehmt euch vor der Wache in acht), dann die Doppeltür am Ende des Ganges. Landet genau vor einer grünen Flagge an der Wand mit zwei roten Knöpfen. Betätigt den linken der beiden Knöpfe, um die Tür rechts neben euch zu öffnen, die in den Anfangsbereich des Dungeons zurück führt. Wendet euch dann nach links und folgt dem weiteren Verlauf des Ganges (durchquert nicht die eben geöffnete Tür).

Ihr landet schließlich in einem weiteren Zellenbereich, der von einem Soldaten bewacht wird. Tötet die Wache und geht dann weiter, bis zu einem Bodengitter. Rechts an der Wand befindet sich ein schwarzer Knopf, dessen Betätigung das Gitter am Boden öffnet. Steigt über die freigelegte Treppe nach unten und wendet euch am Abzweig nach links. Durchquert das offene Gitter, tötet eine Wache und geht weiter in den Raum mit der Treppe. Betätigt dort den hellen Knopf an der Wand, um das Gitter über euch zu öffnen. Steigt dann über die Treppe nach oben und zieht euch in den Gang. Folgt diesem nach vorne (Süden), bis hin zu dem Schreibtisch, hinter dem eine grüne Flagge hängt (wenn ihr wollt, könnt ihr zunächst den offenen Raum auf der linken Seite (Osten) betreten). Betätigt dort das Ventilrad an der linken Wand, um ein Unterwassergang zu öffnen. Springt dann in die Fluten und folgt dem freigelegten Unterwassergang, um im nachfolgenden Raum eine gute **Rüstung** zu finden). Auf eben diesem Schreibtisch steht links eine Vase,

die ihr verschieben könnt. So kommt ein roter Knopf zum Vorschein, dessen Betätigung das Gitter rechts neben euch öffnet.

Ihr könnt den dahinter liegenden Raum nun betreten. Folgt dort dem Gang hin zu einem Abzweig. Nähert ihr euch der vor euch befindlichen Zelle (Süden), bittet euch eine Sklavenhändlerin, sie freizulassen. Tut dies nicht, da ihr sonst Karmapunkte verliert. Folgt ihr dem Gang weiter nach Osten, stoßt ihr um die Ecke auf eine Tür mit drei Zielen. Hierher müßt ihr zu einem späteren Zeitpunkt nochmals kommen - merkt euch also den Weg.

Folgt dem Gang also nach Westen, bis ihr vor ein Bodengitter kommt. An der linken Wand befindet sich ein schwarzer Knopf, dessen Betätigung das Bodengitter öffnet. Ist das Gitter schließlich offen, begeben euch nach unten und folgt dem Gang in einen kleinen Raum mit einer Truhe und vier Knöpfen. Da die Truhe verschlossen ist, kümmert ihr euch zunächst um die Knöpfe. Betätigt auf keinen Fall den grünen Knopf, da dieser Wachen herbeiruft. Drückt also zuerst den blauen Knopf, der die Tür mit den drei Zielen öffnet. Betätigt danach den roten Knopf, der euch vor die Zelle der Sklavenhändlerin teleportiert. Da die Tür bei den Zielen nur für eine bestimmte Zeit geöffnet ist, solltet ihr euch beeilen. Dreht euch also am Zielort angekommen nach rechts und folgt dem Gang nach Osten bis zum Ende hin (umgeht dabei das Loch im Boden). Dreht euch dann nach rechts und durchquert die offene Tür mit den Zielen. Habt ihr es geschafft, diese rechtzeitig zu durchqueren (ist dies nicht der Fall, wiederholt diesen Vorgang einfach nochmals), geht es weiter in einen Raum mit vier Truhen. Zwei davon entpuppen sich als Monster - abspeichern und ausprobieren.

Der weitere Weg führt euch schließlich in einen Raum, in den ihr eingesperrt werdet. Nach kurzer Zeit verschwindet der Boden unter euch und ihr landet im Wasser. Taucht nun unter und sucht einen Unterwassertunnel auf. Auf dem Boden dieses Tunnels befindet sich ein Ventilrad, das ihr anklicken müßt. Beachtet, daß sich dieses nicht bewegt. Taucht ihr jedoch wieder auf bemerkt ihr, daß sich die Gittertüren geöffnet haben. Verlaßt diesen Raum jetzt also durch den Ausgang im Westen.

Ein weiteres Gitter öffnet sich bei Annäherung. Um die Ecke erwarten euch weitere Gitter, die sich öffnen und schließen. Wartet einfach vor dem jeweiligen Gitter, bis dieses sich öffnet und passiert es dann schnell. Am Ende dieses Ganges (es führt ein Raum nach links ab, den ihr jedoch vorerst nicht beachten solltet) gelangt ihr in einen weiteren Raum, der sich nach Betreten schließt. Ihr trifft hier auf die Magierin Jaana, die ihr töten oder durch eine geschickte Wortführung überlisten könnt. Hier die Punkte, die ihr bei der letzten Möglichkeit einhalten müßt:

- Ich bin nicht dein Feind.
- Ich muß gehen.

Nähert euch dann der Winde auf der rechten Seite, bei der ihr den kleinen Hebel benutzt. Es wird daraufhin ein Käfig herabgelassen, den die Magierin einsperrt. Führt die Konversation dann wie folgt fort:

- Daraus wird nichts, Jaana.
- Öffne das Fallgitter, Jaana.
- Na schön, du öffnest das Fallgitter...

An dieser Stelle könnt ihr euch entscheiden, ob ihr die Dame eingesperrt laßt oder sie befreit. Egal, was ihr unternimmt, Jaana will euch töten. Wir haben sie im Käfig gelassen, Wichtig ist, daß die Gitter geöffnet wurden und ihr den weiterführenden Gang im Westen betreten könnt.

Ihr gelangt schließlich in einen Raum mit einer großen schimmernden Säule. Hüpf über die davor stehenden Felsbrocken, um den dahinter liegenden Eingang in die Säule zu finden (Westen). Tretet also in die Säule und entnehmt dieser die **Glyphen der Wahrheit**.

Ihr kehrt nun zurück durch den Raum mit der gefangenen Magierin und folgt dem nachfolgenden Gang, bis rechts ein Tunnel abgeht. Folgt diesem nach Süden in den Raum mit der sich drehenden Stachelsäule. Links hinter dieser Säule findet ihr einen hervor stehenden Stein an der Wand, dessen Betätigung die Stachelsäule verschwinden und einen Teleporter erscheinen läßt. Benutzt nun diesen Teleporter, um euch im Anfangsbereich des Dungeons wiederzufinden.

Tötet dort zunächst die große Spinne und lauft vor bis zu dem Abzweig. Wendet euch dort nach rechts und folgt dem Gang in die Zelle (öffnet dazu den hinteren Teil der Geheimtür). Verlaßt die Zelle und geht dann

weiter nach links durch die offene Tür (Süden). Öffnet das vor euch befindliche Gitter (rechts daneben den Kasten öffnen und den Hebel betätigen). Lauft dahinter weiter zu dem Brunnen und wendet euch dann nach links. Durchquert das sich öffnende Gitter und folgt dem Tunnel und der Treppe nach oben und zurück ins Freie. Tötet dort eine Wyrmwache und lauft weiter nach rechts. Nähert euch der riesigen Doppeltür, öffnet und durchquert diese, um vor den Toren des Kerkers zu landen.

Wendet euch dort nach rechts und überquert die Brücke, um das Festland zu betreten. Folgt dem langen Weg zurück nach Yew und sucht dort den Westbereich des Dorfes auf. Haltet euch dort nördlich und findet auf einem Platz, hinter einem kleinen Hügel den zerbrochenen Schrein, auf den ihr den Glyphen und die Feder packt. Sprecht danach das Mantra der Gerechtigkeit `BEH` aus und reinigt somit diesen Schrein.

Nachdem ihr eine Stufe aufgestiegen seid, nehmt die **Rune** und die **Feder** an euch und lauft zurück zum Gerichtsplatz von Yew. Raven wird nun freigesprochen und ihr kehrt zurück **Britannien**.

Sucht dort den Hafen auf und steigt dort in Ravens Schiff. Sprecht mit der Dame und sie teilt euch mit, daß ihr das Schiff von nun an allein lenken könntet. So begeben sich ihr nach Buc's Den, wo ihr jedoch von einer seltsamen Macht in Empfang genommen werdet. Ihr landet so in

Terfin

Redet hier zunächst nochmals mit Raven, bevor ihr an Land geht. Folgt dem Weg immer nach Norden, bis ihr schließlich vor zwei riesige Türen gelangt. Diese öffnen sich bei Annäherung und ihr betretet die dahinter befindliche Höhle, indem ihr durch den Mund tretet.

Geht im Innern des Gebäudes immer nach Norden und betretet schließlich einen dunklen Bereich mit schwarz-rotem Boden. Durchquert auch diesen Raum und durchquert am Ende die sich öffnende Doppelsteintür. Dahinter trifft ihr auf den Guardian, der euch ein wenig quält. Während der Sequenz müßt ihr ein paarmal auf den Gegenstand hacken, bevor dieser aufgibt und euch zurück zum **Schiff**.

Betretet dieses, redet mit Raven und fahrt zurück nach Buc's Den.

Am Zielort angelangt folgt ein weiterer Wortwechsel mit Raven. Ihr sollt zum Kartographen und euch Karten besorgen. Geht also an Land und sucht das Haus des Kartenmachers auf. Fragt diesen nach **Seekarten von Britannia** und kauft diese für 250 Goldstücke.

Mit der Karte im Gepäck geht es wieder raus an die frische Luft. Folgt dort dem Steg nach rechts, springt ins Wasser und schwimmt weiter nach rechts um die Ecke, bis vor ein großes gestrandetes Schiff - dem Wohnort von Raven. Betretet dieses Schiff und öffnet die Tür im hinteren Teil des Decks. Triffst im Innern auf Raven, der ihr euer Leben anvertraut. Nehmt danach auf dem linken Stuhl Platz und verlebt eine wunderschöne Nacht. Am nächsten Morgen nähert ihr euch dem Bett, lest den Brief und zieht euch die Klamotten über, die ebenfalls auf dem Bett verstreut liegen. Kehrt dann zurück zur Anlegestelle. Sprecht an Bord des Schiffes mit Raven und erhaltet ein **Buch**, das euch die Kunst des Segelns lehrt. Sucht euch als nächstes **Trinsic** aus.

Trinsic

Begeben sich an Land und betreten das große Gebäude direkt vor euch. Dabei handelt es sich um eine verwunschene Bastion.

Steigt im Innern dieser Bastion über die Treppe nach oben in das Obergeschoß, wo ihr gleich den Raum auf der rechten Seite aufsuchen solltet. In diesem nämlich befindet sich ein Geist, der euch vom Mantra der Ehre erzählt. Dupre soll dieses kennen, jedoch liegt der Kerl bereits im Grab.

Ihr macht euch nun in den Süden der Insel auf, wo ihr auf einem größeren Platz den Schrein findet. Bei diesem Schrein trifft ihr auf die Hüterin, die euch näheres über Dupre zu berichten weiß. Ihr erfahrt, daß seine Überreste in der Festung der Paladine zu finden sind. Kehrt dazu zurück nach Norden, in Richtung Stadt und bewegt euch von dort aus nach Westen. Hier stoßt ihr auf zerstörte Mauern und Gebäude. Auf einem Hügel steht ein intaktes Haus, das ihr betretet (davor erwarten euch zwei Beholder). Findet im

Innern dieses Hauses auf der rechten Seite einen offenen Sarg, aus dem ihr die **Urne** mit Dupres Asche entnehmt.

Mit dieser Asche kehrt ihr zurück nach Süden und zum Schrein. Benutzt die Urne nun mit dem Schrein, um den Geist von Dupre herbeizurufen. Erhaltet von diesem die Information, den Kelch der Ehre in einem Dungeon namens Shame zu suchen. Ferner erfahrt ihr ~~Mantra~~ **Mantra** der Ehre, das da lautet `SUMM`.

Kehrt sodann zurück in die Stadt, wo ihr das Gebäude im Westen aufsucht und betretet. Begeht euch dort in die untere Etage und betretet den Raum mit den Vitrinen. Trefft dort auf den Krämer, den ihr anspricht. Ihr erfahrt so von einem Mann, der sich seit etwa vierzehn Tagen in der Gegend herumtreibt.

Verläßt also die Stadt nach Westen und folgt dem Strand nach Norden bis vor die Gebirgskette. Lauft dort weiter nach Westen und findet ein Zelt, vor dem ihr von einem Mann angesprochen werdet. Dieser Kerl greift euch gleich danach an und ihr tötet den Feind. Durchsucht danach das Zelt und findet ein Buch darin, das ihr lesen solltet. Ihr findet darin verschiedene Aufzeichnungen, die Auskunft darüber geben, daß es sich bei dem Getöteten um einen Spion handelte.

Ihr macht euch danach auf den Weg nach Norden. Findet ganz im Norden eine Straße, die auf einen Hügel führt. Folgt dieser und findet so den Eingang ~~Dungeon~~ **Dungeon** Shame - betretet dieses.

Shame

Dieses ~~Dungeon~~ **Dungeon** ist nicht sehr groß, aber mit ~~Räubern~~ **Räubern** bespielt.

Folgt dem Tunnel bis vor eine Tür, die ihr durchquert. Im nachfolgenden Raum dreht ihr euch nach rechts und betätigt den roten Knopf. So verschwindet nach einiger Zeit das Kraftfeld vor euch. Lauft vor zum Gitter im Süden (achtet dabei auf den Pfeil, der auf euch schießt), das sich öffnet, sobald ihr genau davor steht.

Im nächsten Raum erwarten euch zwei Augen und zwei Gitter. Sobald ihr euch einem der Gitter nähert, erblickt euch eines der Augen und schließt das Gitter vor eurer Nase. Stellt euch nun also an die hintere Wand (im Süden) und schaut hoch über die Augen. Ihr entdeckt ein Steingeficht, auf das ihr mit einem Bogen viermal hintereinander schießt. Dadurch drehen sich die Augen genau auf die gegenüberliegende Seite und ihr könnt die Gitter durchqueren. Entscheidet euch zunächst für die Möglichkeit im Westen.

Ihr landet kurz darauf in einem Raum, in dem euch ein Auge mit einem Feuerball beschießt. Weicht diesem Feuerball aus und beachtet, daß das Auge danach mit einer schwarzen Kugel nach euch schießt (dies geschieht immer abwechselnd: Feuer, Kugel, Feuer, Kugel usw.). Sucht und findet nun in einer Ecke des Raumes ein Steingeficht, vor das ihr euch stellt. Wartet nun, bis das Auge eine schwarze Kugel verschießt und lauft dann von dem Steingeficht weg. Die schwarze Kugel trifft das Steingeficht und öffnet somit eine Geheimwand in diesem Raum. Betretet also den neuen Raum und nähert euch dort nacheinander den beiden Ritterrüstungen. Klickt beide Rüstungen an, um so zwei Steingefichter erscheinen zu lassen. Stellt euch dann nacheinander erneut vor die beiden Steingefichter und wartet, bis eine schwarze Kugel auf euch zugeflogen kommt. Ist dies der Fall, springt zur Seite, woraufhin die Kugel das Gesicht trifft. Auf diesem Wege öffnen sich zwei weitere Geheimwände. In einem der freigelegten Bereich findet ihr ein paar **Tränke**.

Der andere Gang führt euch vor ein Kraftfeld. Geht hier links um die Ecke und findet in der hinteren Nische einen lila Knopf, den ihr drückt. Auf diese Weise erscheint an der Ostwand ein Steingeficht, das sich diesmal allerdings bewegt. Wie auch schon vorher müßt ihr versuchen, die schwarze Kugel auf das Gesicht zu lenken. Da sich dieses jedoch bewegt, wird es euch diesmal etwas schwerer fallen. Nach ein paar Versuchen gelingt es euch jedoch und eine weitere Geheimwand senkt sich. Tötet den auftauchenden Zombie und betätigt dann den blauen Knopf in der freigelegten Nische, um das ~~Kraftfeld~~ **Kraftfeld** zu beseitigen. Betretet den Raum mit den sieben verschiedenfarbigen Statuen und weicht dort zunächst dem Pfeil aus. Dreht euch dann in Richtung Ausgang und betätigt den rechten der beiden Knöpfe (lila). Daraufhin wechseln alle Statuen ihr Farben. Ihr stellt euch nun nacheinander vor jede einzelne Statue, wartet, bis diese sich dunkelgrau verfärbt hat und klickt dann auf eben diese Statue, um deren Farbenwechsel zu stoppen. Sind schließlich alle sieben Statuen grau eingefärbt, erscheint eine achte Statue. Nähert euch auch dieser

und drückt sie solange, bis sich alle Statuen rot verfärbt haben. Es erscheint dann eine Truhe inmitten des Raumes, der ihr die **schwarze Kugel** entnehmt.

Mit dieser im Gepäck geht es nun zurück in den Raum mit den beiden Augen, den ihr diesmal durch das offene Gitter im Osten verläßt. Folgt dort dem Gang nach links in einen Raum mit einem Tisch. Nähert euch dem Tisch, ohne dabei auf die Bodenplatte zu treten. Es gilt nun, die auf dem Tisch befindlichen Knöpfe in einer ganz bestimmten Reihenfolge zu drücken, um eine schwarze Kugel erscheinen zu lassen und diese auf verschiedene Steingesichter zu lenken. Nehmt also unser Bild zu Hilfe und drückt die Knöpfe in der angegebenen Reihenfolge.

1

7 8 9 10

3 4 2 5 6

Der erste Knopf läßt ein Steingesicht an der gegenüberliegenden Wand erscheinen und der zweite Knopf (rot) schießt die Kugel ab. Ihr müßt nun warten, bis die Kugel das Steingesicht getroffen hat und erst dann den dritten Knopf drücken, um ein neues Gesicht erscheinen zu lassen (das erste verschwindet dann nämlich). Sobald die Kugel das zweite Gesicht getroffen hat, drückt ihr den vierten Knopf, um das nächste Gesicht erscheinen zu lassen usw. Habt ihr auf diesem Weg alle Gesichter mit der Kugel beschossen, öffnet sich eine Geheimwand.

Nähert euch langsam dem nächsten Raum und beachtet, daß sich auf dem Boden rote Stellen befinden. Auf diese roten Flächen dürft ihr nicht treten. Nachdem ihr also über das erste rote Feld in den Raum hineingesprungen seid, wendet euch gleich nach rechts und bemerkt an der Wand direkt neben euch einen grünen Knopf, dessen Betätigung das **Kraftfeld** aktiviert.

Folgt dann ein wenig dem grauen Boden und wendet euch schließlich der Ostwand zu. Dort hängt nämlich ein Steingesicht, das ihr mit eurem Bogen beschießt. Habt ihr dieses getroffen, werden weitere Teile dieses Raumes zugänglich, da verschiedene rote Flächen verschwinden. Folgt also dem nun ungefährlichen Boden bis ganz zum anderen Ende hin (Nordostecke). Findet dort an der Wand einen roten Knopf, dessen Betätigung das Auge in der Mitte des Raumes dreht. Ihr müßt nun schnell die Südwestecke aufsuchen, in der nun kurzzeitig das Kraftfeld verschwindet. Sobald sich das Auge wieder bewegt, erscheint auch das Kraftfeld wieder. Begeht euch also möglichst schnell in besagte Ecke, wo das Kraftfeld verschwunden ist und betretet den nächsten Raum (habt ihr es nicht rechtzeitig geschafft, müßt ihr den Knopf nochmals drücken).

Ihr findet euch nun in einem Raum mit einem Auge in der Mitte und vielen im Kreis befindlichen Hebeln wieder. Eure Aufgabe hier wird es sein, alle Hebel zu betätigen, ohne daß euch das Auge dabei sieht. Sucht euch also eine Stelle aus und wartet, bis das Auge an euch vorbeigezogen ist. Ist dies der Fall beginnt möglichst schnell, alle Hebel zu betätigen. Wie gesagt muß euch dies gelingen, ohne vom Auge gesehen zu werden (achtet also stets auf das Auge und haltet euch möglichst auf der Rückseite auf). Ist dies der Fall, werden alle Hebel zurückgestellt und ihr könnt nochmals von vorne beginnen.

Habt ihr es schließlich geschafft und alle Hebel umgelegt, öffnet sich eine weitere Geheimwand in dem Raum mit den roten Bodenflächen. Kehrt also dorthin zurück und betretet den freigelegten Gang. Findet hier ein Podest vor, in das ihr die vorher gefundene schwarze Kugel einsetzt. Durch diese Aktion senkt sich eine Treppe und ihr könnt den oberen Teil des Raumes betreten.

Findet dort auf der rechten Seite einen blauen Knopf an der Wand, dessen Betätigung eine Gondel herbeiruft. Steigt auf diese und werdet vor einer großen grauen Statue gefahren. Wendet euch dort nach links und dem dort befindlichen Auge zu. Im Sockel unterhalb des Auges befindet sich ein Knopf, dessen Betätigung das dahinter befindliche Kraftfeld deaktiviert. Es wird ein rotes Licht freigelegt, in das ihr tretet. Euer Held färbt sich rot und ihr kehrt zurück zu der großen Statue. Berührt diese und sie wird ebenfalls rot. Sucht nun in diesem oberen Bereich noch zwei weitere Lichter auf (blau und gelb), in die ihr ebenfalls treten müßt. Nachdem ihr also gelb leuchtet (um dieses Licht zu erreichen, müßt ihr im Ostabschnitt des oberen Bereiches - zwischen dem roten und dem blauen Licht - eine Treppe finden, die nach unten führt. Entdeckt dort in einer Nische einen Knopf, dessen Betätigung eine Gondel westlich der Statue erscheinen läßt - dies bringt euch zum gelben Licht), kehrt zurück zur Statue und berührt diese. Macht euch zum Schluß auf den

Weg zum blauen Licht (ist einfach durch springen zu erreichen), in das ihr ebenfalls treten müßt. Verfährt ihr die Statue schließlich auch noch blau, wird diese verschoben und gibt einen Teleporter frei, der euch in den nächsten Bereich bringt.

Ihr landet in einem Glaskasten, aus dem ihr nicht herauskommt. Wartet nun ein wenig (schaut euch unter Umständen die Decke an), bis eine Stimme erschallt, die euch nach dem Mantra der Ehre fragt. Antwortet also mit `SUMM`, woraufhin die Wände des Kastens verschwinden. Springt nun auf die in der Nähe schwebenden Glasplattformen, um den Eingang in die Höhle im Norden erreichen zu können.

Betretet die Höhle und folgt dieser bis in einen Bereich, in dem ihr bereits von Blackthorne erwartet werdet. Dieser verlangt im Tausch gegen den Kelch die beiden Codex-Linsen, die ihr bei euch führt. Gebt ihm auf keinen Fall die Linsen! Nachdem Blackthorne verschwunden ist, nehmt einen beliebigen **Kelch** vom Boden und verläßt diesen Bereich. Sobald ihr den Tunnel betretet, erscheint Dupre, der euch mitteilt, daß ihr irgendeinen Kelch mitnehmen könnt. Ihr habt ja bereits einen aufgenommen und kehrt nun zurück zum Abgrund. Springt dort jetzt hinab in den unteren Bereich und tötet die dort lauernde Wyrmgarde. Ist dies passiert, wartet ein wenig und ein Gang erscheint in der riesigen schimmernden Säule. Bevor ihr jedoch diesem Gang ins Innere der Säule folgt, solltet ihr euch zunächst noch das **Blitzschwert** aus der Nordwestecke besorgen. Folgt danach der Schräge ins Innere der Säule und nehmt dort den **Glyphen der Ehre** an euch. In der Südwestecke der Höhle befindet sich hinter einer Säule ein Teleporter, der euch zurück in den oberen Bereich des Dungeons führt. Kehrt dorthin zurück, springt hinunter und verläßt Shame.

Zurück in Trinsic begeben sich ihr euch zu der Bastion (dort wo auch das Schiff vor Anker liegt) und übergibt dem Soldaten direkt vor dem Eingang der Bastion den eingesteckten Kelch. Sprecht dazu mit dem Mann und erklärt ihm, daß der Becher das Symbol der Ehre ist. Er läßt sich nicht überzeugen, erzählt euch jedoch etwas von einem Kerl, der neulich dasselbe gefragt hat.

Macht euch nun auf den Weg in das Wirtshaus, das sich nördlich der Bastion befindet (oberer Bereich). Redet mit der Dame hinter der Theke und erfährt, daß sich ein Gast im Wirtshaus aufhält. Verläßt also das Wirtshaus nach Norden und haltet euch am Abzweig links (Westen). Betretet das dort befindliche Zimmer und redet im Innern mit dem Mann, der euch bittet, ein paar Phasenspinnen zu beseitigen. Dazu benötigt er einen Paladin und ihr bietet eure Hilfe an.

Ihr sucht nun das Gebäude im Südwesten, oberhalb des Waffenladens auf. Dort steht, vor einer Stoffpuppe, ein Kerl mit Schild, den ihr anspricht. Bei dem Mann handelt es sich um einen Paladin, den ihr überzeugen müßt:

- Ich brauche die Hilfe eines Helden
- Schluß damit, Mann!
- Bitte, Luceno,...
- Ihr habt recht...
- Seht ihr das nicht, Luceno?

Dupre erscheint und überzeugt Luceno, euch zu helfen. Ihr macht euch danach auf den Weg zum Haus des Hilfesuchenden. Dieses Haus steht auf einer Insel im Südosten der Stadt (eine Brücke führt dorthin). Auf dem Hof des Hauses lauern bereits die Phasenspinnen, die ihr nicht übersehen könnt. Steht den beiden anderen Männern im Kampf gegen diese Spinnen bei und beachtet, daß immer wieder neue Tiere erscheinen. Die letzte Spinne erwartet euch schließlich vor dem Eingang zum Haus und ist sehr, sehr stark. Habt ihr auch diese besiegt, sprecht den Paladin an, der stirbt. Doch wurde seine Ehre wieder hergestellt und euer Auftrag wäre erfüllt. Nachdem ihr noch mit dem anderen Mann gesprochen habt, kehrt zurück in die Stadt und vor die Bastion.

Dort trifft ihr auf eine Frau, die angesprochen werden muß. Diese Dame entpuppt sich als Gattin des Paladins, die euch für den Tod ihres Mannes verantwortlich macht. Versucht, sie von euren edlen Absichten zu überzeugen und nähert euch dann der großen Statue, die links neben dem Eingang zur Bastion steht. Benutzt den Kelch mit den Füßen dieser Statue, woraufhin der Kelch nach oben in die Hände der Statue schwebt. Wartet ein wenig und nehmt dann den Kelch wieder an euch (aus den Händen der Statue), der sich nun als **Kelch der Ehre** entpuppt.

Sucht nun den südlichen Teil der Insel auf und nähert euch dort dem Schrein. Benutzt mit diesem den Glyphen und den Kelch der Ehre und sprecht dann das Mantra der Ehre aus: `SUMM`. Nachdem ihr aufgestiegen seid, nehmt die **Rune** an euch und kehrt zurück zum Schiff. Redet dort mit Raven und laßt euch diesmal nach Valoria bringen.

Nebenaufgaben:

Shamino-Statue

Nordwestlich von Trinsic findet ihr einen Fluß mit einer Statue in der Mitte. Hierbei handelt es sich um Shamino, mit dem ihr reden könnt.

Beinschutz von Senti

Nordwestlich von Trinsic, in dem Fluß mit Shaminos Statue, findet ihr unter Wasser besagten **Rüstungsgegenstand**.

Leuchtturm Edelstein

Durchsucht den westlichen Teil der Insel, westlich der verlassenen Festung und ihr findet ein auf Grund gelaufenes Schiff. Darin befindet sich bei **Edelstein**.

Todesstab

Auf der südlichen Straße, ungefähr auf halbem Weg zum Schrein, befindet sich eine Höhle, die von Goblins bewacht wird. Betretet diese und untersucht das Wasserbecken. Ihr findet das **Stab des Todes**.

Britannien Stern

Folgt dem Osthügel hinter dem Haus mit den Phasenspinnen und ihr findet eine weitere Goblinhöhle. Im Innern liegt der **Britannien-Stern**, den ihr Bakura in Yew für ein paar Trainingsstunden aushändigen könnt.

Schwarzfels Schwert

Der Waffenhändler von Trinsic ist auf der Suche nach seltenen Materialien. Bringt ihr ihm **drei Stücke des Schwarzfelsens** (diese findet ihr in Covetous), macht er euch ein **Schwert** für 7000 Goldstücke. Dies mag zwar eine ganze Menge Geld sein, doch handelt es sich um die beste Waffe des gesamten Spieles. Das Schwert könnt ihr erst auslösen, nachdem ihr den hier befindlichen Schrein gereinigt habt

Valoria

Am Zielort angelangt, springt zum Steg und geht vor bis zum Wegweiser. Lauft dort weiter nach links in Richtung Valoria (am rechten Strandstück entlang). Nach ein paar Metern trifft ihr auf einen sterbenden Ritter, der euch sein **Erbschild** übergibt und euch bittet, dieses seinem Bruder zu bringen.

Folgt dem Strand weiter, bis ihr links neben euch einen Hochstand entdeckt. Auf der rechten Seite befinden sich zwei Steingesichter. Der Durchgang zwischen diesen Gesichtern wird durch ein paar Pfähle versperrt, die sich jedoch bei Annäherung senken. Folgt der nachfolgenden Schräge hinauf auf einen Berg und vor die Tore der Stadt Valoria. Ein paar Ritter hindern euch am Eintreten und tragen euch auf, zum Beweis eures Mutes den Kopf eines roten Drachens auf **Dungeon Destard** zu besorgen.

Kehrt also zurück zum Schiff, tötet dort die Zombies und tragt Raven auf, euch nach Destard zu schippern. Begeht euch also zunächst nach Britannien, das ihr gleich Richtung Paws wieder verläßt. Folgt nun der Straße bis nach Paws, betretet dieses Dorf und verläßt es über den **Nordwestpfad** wieder.

Destard

Durch das Eis gebrochen, findet ihr euch in einem großen Bereich wieder. Verläßt diesen durch den Gang im Osten. Im nächsten größeren Höhlenbereich geht es nach links (Westen). Durchquert am Ende ein paar

Steinspeere, um im dahinter liegenden Gebiet zu landen. Trefft auf ein paar Höllenhunde, die ihr beseitigt. Sucht hier die Südwestecke auf (klettert dazu über die verschiedenen Plattformen und versucht, nicht in die Lava zu fallen), in der sich eine Bodenplatte befindet. Legt einen Gegenstand auf diese Bodenplatte ab, um diese gedrückt zu halten. Diese Aktion öffnet eine Wand im Norden. In diese Richtung solltet ihr den Bereich nun auch verlassen.

So landet ihr schließlich in einer Drachenbrutkammer. Nehmt euch hier vor dem Lichtdrachen in acht, der euch mit Blitzen bearbeitet. Rennt schnell auf die andere Seite des Raumes, wo ihr im Norden auf die Erhöhung klettert. Findet dort außerdem eine Höhle, die ihr betretet. Auf einer Säule schwebt dort ein Stück der **roten Eierschale**, das ihr an euch nehmt.

Kehrt nun über den Drachenbrut- und den Lavaraum zurück in den großen Anfangsbereich, dem ihr diesmal nach rechts folgt. Bei der zweiten Möglichkeit geht ihr weiter nach rechts (Osten), dann nochmals nach rechts (Süden). Lauft vor, bis ein Dämon erscheint, den ihr tötet. Dreht dann um und geht nach Norden weiter in den Raum mit den vielen Ratten. Tötet diese alle und wartet dann darauf, daß euch ein Mann anspricht, der angeblich gefangen gehalten wird. Ihr erfahrt von einem Schlüssel, der hier irgendwo liegen soll. Sagt dem Mann, ihr sucht danach und findet den Schlüssel auf dem kleinen Plateau, genau westlich des Gefangenen (dort, wo die Leiche liegt). Nehmt den **Schlüssel** an euch und redet dann ein weiteres Mal mit dem Gefangenen.

Folgt diesem Höhlenbereich nun weiter nach Nordwesten und trefft nach ein paar Metern auf einen weiblichen Geist, mit dem ihr ein paar Worte wechselt. Der Geist bittet euch, den Drachen zu töten und ihr einen Beweis dafür zu bringen, daß ihr Mann noch lebt. Dreht euch nun um und folgt dem Höhlenabschnitt im Osten (dort, wo sich die kleinen Lavabecken befinden). Trefft nach ein paar Metern auf eine Wache der Wyrmgarde, gegen den ihr nicht kämpfen dürft. Wählt dazu die folgenden Sätze:

3, 2, 2.

Der Wächter dankt euch, daß ihr ihn verschont und ihr nähert euch der großen schimmernden Säule, genau hinter der Wache. Springt über den Felsen in der Lava hinüber zu der Schräge, die ins Innere der Säule führt und greift euch dort die **Glyphen der Tapferkeit**.

Kehrt anschließend zurück zu der Geisterfrau und betretet die kleine Höhle gleich rechts neben ihr. Steigt dort auf den Teleporter, der euch in den nächsten Abschnitt bringt.

Verläßt den Teleporterraum und werdet gleich von zwei Wyrmwachen angesprochen. Tötet diese Kerle und folgt dem Gang dann nach Norden bis zur Kreuzung (unterwegs werdet ihr von einer Drachenstatue mit Feuer beschossen). Haltet euch dort rechts (Osten) und geht bei der nächsten Möglichkeit wieder rechts (Süden). Betretet die kleine Zelle, woraufhin sich hinter euch das Gitter schließt. Tötet in der Zelle die beiden Ratten, nehmt den **roten Totenschädel** an euch und legt dann einen Gegenstand auf die hier befindliche Bodenplatte, um das Gitter wieder zu öffnen.

Tötet die nächste Wache und folgt dem Gang weiter nach rechts (Osten). Öffnet die Tür am Ende des Ganges und betretet den nächsten Raum, wo euch gleich zwei Wachen gegenüber treten. Habt ihr euch diese vom Hals geschafft, wendet euch der linken Wand zu (Norden) und nähert euch dem kleinen roten Bild (mit den Dolchen drauf), links neben dem Bücherregal. Klickt auf eben dieses Bild, um das Regal zu verschieben und eine Tür freizulegen. Öffnet und durchquert diese nun zugängliche Tür und findet im dahinter liegenden Raum eine Truhe, die die **grüne Eierschale** beinhaltet.

Kehrt zurück in den größeren Raum (wo ihr eben das Regal verschoben habt), den ihr nun wieder nach Westen hin verläßt. Folgt dem Gang bis auf die andere Seite und in einen Raum mit einem Brunnen, der euch heilt. Dieser Raum wird nach Westen hin verlassen. Der nächste Raum erwartet euch kurz darauf. In der Mitte steht dort ein Podest mit Schale. Entnehmt der Schale einen Schlüssel und verläßt den Raum schnell wieder in den weiterführenden Gang, da kurz darauf eine Feuerfalle ausgelöst wird.

Folgt dem nächsten Abzweig zunächst nach rechts (Süden) und steigt ein paar Stufen hinauf. Findet euch vor einem weiteren Höhlenbereich wieder, zu dem ihr hinab springt. Wendet euch unten nach rechts und tötet einen Dämonen. Hinter dem Dämon liegt eine Leiche auf dem Boden, die ein Buch in der Hand hält. Seht euch dieses zunächst an (es enthält das Wort `INOPIA`) und steck es dann ein.

Verläßt nun diesen Bereich wieder über den höher gelegenen Tunnel und nähert euch jetzt dem Gitter im Norden. Öffnet dieses durch Anklicken und betretet den nächsten Raum. Tretet auf die vor euch befindliche Bodenplatte, um ein Podest in der Mitte des Raumes erscheinen zu lassen. Tretet ihr danach noch auf die gegenüberliegende Bodenplatte, erscheinen ein paar Zombies und ein Knopf an der Westwand. Tötet also zunächst die Zombies, bevor ihr den roten Knopf an der Westwand betätigt. Bevor ihr nun den Raum nach Norden hin verläßt, solltet ihr auch noch den lila Knopf auf der Oberseite des Podestes drücken.

Der weitere Gang führt euch zu einem Abzweig, dem ihr weiter nach links (Norden) folgt. Bei der ersten Möglichkeit biegt ihr nach links ab ((Norden)). Steigt die Stufen hinunter in einen kleinen Raum, in dem rechts auf dem Boden ein blaues Buch liegt. Lest dieses durch und nehmt es auf (**Darims Tagebuch**). Klickt ihr danach auf den Totenkopf an der Nordwand, öffnet sich ein Geheimgang. Geht hindurch und findet euch in einem Raum wieder, in dem sich ein Dämon materialisiert. Diesen Kerl konnten wir nicht töten. Rennt also schnell durch diesen Raum durch und folgt dem Gang bis an einen Abzweig. Hier geht es diesmal nach rechts. Nach ein paar Metern landet ihr im nächsten Raum, dieser schließt sich und Gas strömt ein. Nähert euch hier der Wand im Norden und bemerkt dort in der Mitte einen größeren Stein, der aus der Wand heraus ragt. Drückt diesen Stein hinein, woraufhin sich rechts neben euch eine weitere Geheimwand öffnet (Osten) und das Gas abzieht. Rennt schnell durch den neu zugänglichen dunklen Gang, da der Boden heiß ist. Steigt am Ende die Treppe hinab und findet euch im oberen Bereich eines größeren Raumes wieder. Steigt hier rechts die Treppe hinab und schaut unter dieser Treppe in die offene Kiste, die einen Schlüssel beherbergt. Nehmt den **Schlüssel** an euch und öffnet damit die Tür im Norden.

Betretet den kleinen Raum dahinter und nähert euch dem Sarg in der Mitte. Es erscheint ein großer Geist, den ihr leicht mit dem Blitzschwert erledigen könnt. Ist die Plage beseitigt, klettert auf die Erhöhung in der Mitte und entnehmt dem Sarg (der sich nach kurzer Zeit öffnet) die **Eierschale**.

Verläßt die Bereiche wieder und kehrt in den Raum zurück, in dem das Gas ausgeströmt ist. Diesen Raum verläßt ihr jetzt erneut nach Westen. Der weiterführenden Gang nach Norden bringt euch schließlich zu einem zweiten Brunnen, der eure Magiepunkte auffrischt. Der Tunnel im Norden führt euch zum Ausgang des Dungeons, das ihr jedoch erst verlassen könnt, wenn ihr das Wort der Macht kennt - merkt euch also diese Stelle.

Von diesem Raum aus geht ihr jetzt weiter nach links (Westen). Im nächsten Bereich befindet sich rechts eine verschlossene Truhe und links ein paar Kisten. Nähert euch zunächst den Kisten auf der linken Seite und schlägt diese mit einem Schwert kaputt. Nehmt dann die linke dieser Kisten auseinander (packt also die zerschlagenen Holzteile beiseite), bis ihr auf dem Boden der Kiste einen **Schlüssel** findet. Mit diesem läßt sich rechts die verschlossene Kiste öffnen, der ihr eine **Kerze** entnehmen könnt.

Kehrt damit wieder zurück in den Raum mit dem Magiebrunnen, den ihr diesmal nach Osten hin verläßt. Nach ein paar Metern findet ihr euch in einem Höhlenbereich wieder, der von Spinnen bevölkert wird. Tötet diese und findet dann auf einem Podest in einer Nische im Osten die **blaue Eierschale**. Nehmt diese an euch und kehrt erneut zurück in den Magiebrunnenraum.

Verläßt diesen Bereich durch den Tunnel im Süden und haltet euch am nächsten Abzweig rechts. Durchquert den Raum mit dem Dämonen, folgt einer Schräge nach oben und haltet euch am Abzweig links (Osten).

Ihr findet euch kurz darauf an einer Kreuzung wieder. Geht hier einfach weiter geradeaus in Richtung Süden. Biegt um die Ecke und schaut euch hier die rechte Wand genauer an. An einer bestimmten Stelle ist dort ein rotes Pentagramm eingezeichnet. An der gegenüberliegenden Wand befindet sich eine Geheimtür, die ihr öffnen und durchqueren müßt. Betretet so einen kleinen Raum, wo ihr das Spinnennetz auf dem Boden einschlagt. Greift euch dann den **Schlüssel**, der in der Luft schwebt und verläßt diesen Raum dann wieder. Folgt dem Gang nach rechts zurück zur Kreuzung. Hier wendet ihr euch diesmal nach rechts (Osten), wo ihr links und rechts je eine Säule mit einem grünen Knopf bemerkt. Drückt diese beiden Knöpfe und betretet dann nacheinander die beiden kleinen Räume direkt neben den Säulen. Dreht euch im Innern der Räume um und schaut über den Durchgang, um dort nochmals grüne Knöpfe zu erkennen. Habt ihr auch diese beiden gedrückt, verschwindet die Barriere vor dem Tempel im Osten.

Lest ihr hier das Buch auf dem Altar, spuckt eine Statue Feuer nach euch. Öffnet und durchquert statt dessen die Tür direkt hinter dem Altar und folgt der Schräge hinunter in einen weiteren Raum. Berührt hier die große Statue hinter dem Pentagramm, worauf diese verschoben wird und einen Durchgang freigibt. Im dahinter befindlichen Raum liegt ein menschlicher (Leichnam) herum, den ihr euch greift.

Kehrt damit zurück in den Tempel. Diesen verläßt ihr diesmal durch den Gang im Süden. Ihr landet so in einem Labor. Auf der linken Seite des großen Tisches (links neben dem großen Kristall) steht eine kleine **rundliche Flasche mit einer roten Flüssigkeit**. Nehmt diese auf und verläßt das Labor nach Westen. Der nächste Gang führt euch nach Norden und eine Treppe hinunter, hinein in eine Bibliothek. Redet dort mit der Dame Saphera. Erzählt ihr dieser, daß ihr den Drachen töten wollt, greift sie euch an. Berührt ihr das schiefe Bild an der Südwand (hinter Saphera), erscheint ein **Schlüssel** auf dem Tisch, den ihr euch natürlich nicht entgehen laßt.

Öffnet damit die Tür im Osten und betretet den angrenzenden Raum. Dort greift ihr euch die **rote Kugel**, die auf einer Säule in der Nordostecke schwebt. Ihr kehrt sodann zurück in den Tempel. Verläßt diesen diesmal nach Westen und betretet den gegenüberliegenden Raum mit dem großen roten Pentagramm. Verfolgt eine kurze Sequenz und seht euch den Raum dann genauer an. In allen vier Ecken dieses Raumes steht eine Art Sockel, auf die ihr den roten Schädel, die rote Kerze, die Flasche mit Blut und die rote Kugel packt. Dabei ist es egal, in welcher Reihenfolge. Habt ihr einen Gegenstand korrekt abgelegt, beginnt dieser rot zu leuchten.

Wurden also alle Objekte richtig plaziert, nähert euch dem Pentagramm, auf das ihr nun den menschlichen Schädel packt (Leichnam). Nach einer weiteren Sequenz erscheint ein Dämon, den ihr töten müßt. Habt ihr den Kerl besiegt, untersucht dessen Überreste, um einen **Zauberspruch** zu finden - nehmt diesen an euch. Nun müßt ihr euch noch die rote Kerze wieder beschaffen, die ihr auf einem der Podeste plaziert habt. Kehrt nun zurück zu dem Teleporter:

Raum verlassen, an der Kreuzung nach Süden, nächste Möglichkeit nach Westen, nächste Möglichkeit nach Westen, nächste Möglichkeit nach Süden und im hintersten Raum den Teleporter betreten.

Ihr findet euch in dem Höhlenbereich mit dem weiblichen Geist wieder, den ihr gleich anspricht (rechte Seite). Im Austausch für das gefundene Tagebuch erhaltet ihr von der Dame die **weiße Eierschale**. Ihr kehrt jetzt zurück in den Anfangsbereich des Dungeons. Haltet euch dazu zunächst südlich, dann westlich. Inmitten des großen Lavasees schwebt eine unvollständige Eierschale. Springt nun also auf die große Plattform inmitten des Lavasees und findet fünf Säulen, die um diese unvollständige Ei verteilt sind. Schaut euch jetzt die Oberseite einer jeden Säule an und bemerkt, daß diese alle andersfarbig sind. Legt nun auf jede Säule die passende Eierschale (haltet euch dabei wie gesagt an die Farben). Habt ihr eine Eierschale auf die korrekte Säule gepackt, versinkt diese im Boden. Habt ihr also schließlich alle fünf Eierschalen korrekt plaziert, folgt eine kurze Sequenz und die große Eierschale verschwindet.

Ihr sucht jetzt den nördlichen Bereich dieser Höhle auf, wo sich nun das Kraftfeld zwischen zwei Drachenstatuen geöffnet hat. Folgt dem freigelegten Tunnel in einen weiteren Höhlenbereich, wo ihr bereits vom roten Drachen erwartet werdet. Nachdem ihr ein paar Worte mit dem Biest gewechselt habt, geht es daran, dieses zu erschlagen. Nähert euch dazu dem Drachen so gut es geht und bearbeitet diesen mit dem Blitzschwert. Nehmt euch dabei vor seinen Feuerbällen in acht. Ein paar Schläge mit dem Schwert und das Biest ist Vergangenheit. Ihr greift euch dann den **Kopf des roten Drachen** und die anderen Dinge und verläßt diesen Bereich wieder.

Zurück im Anfangsbereich betretet ihr nun wieder die Höhle im Osten. Wendet euch dort nach rechts (Süden) und betretet am Ende die nun zugängliche Drachenschatzkammer. Hier findet ihr **gute Rüstung, Gold, Gegenstände** und ein paar Kistenmonster - speichert also vorher ab. Habt ihr alles aufgenommen, folgt der Höhle zurück nach Norden und hin zur Geisterfrau. Diese dankt euch und verschwindet. Ihr betretet daraufhin den Teleporter in der Nische im Norden und macht euch im zweiten Teil des Dungeons auf den Weg zum Ausgang:

Vor bis zum ersten Abzweig, links (Westen), nächste Möglichkeit links (Norden), nächster Abzweig links (Norden), nächste Möglichkeit links (Norden), durch den Raum mit dem Dämonen, gleich dahinter weiter nach links (Norden) und ihr landet in dem Bereich mit dem Magiebrunnen. Verläßt diesen Bereich nun

durch den Gang im Norden und stößt schließlich auf ein Gesicht aus Stein, das von euch das Wort der Macht wissen möchte. Dieses habt ihr in einem Buch gelesen und könnt es nun aussprechen: `INOPIA`. Verläßt danach das Dungeon und kehrt zurück nach Britannien. Folgt dazu dem Bergpfad zurück nach Paws, durchquert das Dorf und marschiert weiter Richtung Britannien. Dort nähert euch den Docks, betretet euer Schiff und fordert **Raven** auf, euch nach **Valoria** zuschippeln.

Valoria zum 2.

Am Zielort angelangt, verläßt das Schiff und macht euch erneut auf den Weg zur Stadt. Folgt dazu dem Strand nach links und sucht die Stelle mit den beiden Steingesichtern. Folgt dem Weg zwischen den beiden Gesichtern, der vor das Stadttor führt. Redet dort mit der Wache, die euch endlich einläßt. Sprecht ihr die Wache ein zweites Mal an, erzählt ihr ihm von seinem Bruder und dem Schild, das ihr gefunden habt. Erfahrt ferner, daß mit dem Kommandanten etwas nicht stimmen soll.

Betretet nun endlich die Stadt und haltet euch links. Redet dort im Gebäude mit dem Ritter und erfahrt, daß es sich hierbei um Artos handelt. Sucht danach das gegenüberliegende Gebäude auf und sprecht auch dort mit dem Ritter. Ihr erfahrt von einer lähmenden Furcht und einem Tapferkeitsdolch, den die Dämonen haben sollen. Steigt nun draußen auf der rechten Seite die Stufen hinauf und stellt euch genau vor eine der Steintüren, woraufhin sich diese öffnet. Im Innern des Gebäudes trifft ihr auf eine Frau, mit der ihr ein wenig plaudern solltet. Ihr erfahrt von ihrem schwer verletzten Mann. Redet daraufhin mit dem Mann im Bett - ebenfalls in diesem Raum. Von diesem Magier erfahrt ihr von einem heiligen Buch, das gefunden werden muß. Sprecht den Mann danach nochmals an und versucht ihm zu helfen. In einer Sequenz verfolgt ihr, wie der Magier verschwindet.

Verläßt ihr dieses Gebäude nach Norden, landet ihr im Freien und trifft dort auf einen Mann, bei dem ihr etwas kaufen könnt. Hier wäre alles erledigt und ihr könnt die Stadt wieder verlassen. Verfolgt eine Sequenz, während der sich ein großer Dämon das Siegel der Tapferkeit greift. Ihr verläßt nun die Stadt wieder und biegt vor den Toren gleich nach links ab. Haltet euch hier nun südöstlich, folgt also der Schräge hinunter - direkt hinter dem Holzzaun. Unten angekommen haltet euch links (Nordost) und findet gleich darauf eine Leiche am Boden, die ein **Buch** in der Hand hält. Lest dieses, nehmt es auf und findet darunter einen **Schlüssel**, den ihr ebenfalls mitnehmen könnt. Ein Stück weiter vorne findet ihr auf der linken Seite den Eingang in eine Höhle. Betretet diese und tötet das darin befindliche große Monster. Folgt dann dem Verlauf der Höhle bis in den letzten Raum (auf der rechten Seite) und widmet euch dort der Steinsäule neben dem Lavapool. Dort liegt nämlich **Buch der Dämonenkinder**, das ihr unbedingt benötigt. Mit dem Buch in der Tasche kehrt ihr jetzt zurück in die Stadt. Redet dort zunächst mit der Wache am Stadttor (dieser folgt euch in den Kampf), dann mit dem Ritter im linken Haus - auch dieser steht euch im Kampf bei. Verläßt die Stadt nun wieder und sucht nun den Schrein. Dieser befindet sich auf einer kleinen Insel im Norden. Hinter dem Schrein befindet sich außerdem ein Tal, das ihr betretet. Es folgt eine kleine Sequenz, in der eure Freunde die Dämonen bekämpfen. Auch in eurer Nähe taucht ein Dämon auf, den es zu töten gilt. Habt ihr das Biest erledigt, schaut euch das rote Pentagramm am Boden an, dem ihr jetzt den **Dolch der Tapferkeit** entnehmen könnt.

Mit diesem im Gepäck kehrt ihr zurück in die Stadt. Sucht dort nochmals das Haus auf der linken Seite auf, wo euch der Ritter nun das Mantra der Tapferkeit verrät: `RA`. Kehrt nun nochmals zurück zum Schrein (auf der nördlichen Insel), auf den ihr nun den Glyphen und den Dolch der Tapferkeit packt. Sprecht dann das Mantra (RA) und ihr habt auch diesen Schrein gereinigt. Nachdem ihr wieder handeln könnt und eine Stufe aufgestiegen seid, nehmt die **Rune** an euch und kehrt zurück zu eurem Schiff. Unterhaltet euch mit Raven und erfahrt, daß es nur noch einen Schrein gibt, den es zu reinigen gilt. Redet mit Raven offen über eure zukünftigen Ziele und laßt euch dann zurück nach **Brisschippe**.

Dort angekommen sucht das Schloß und den Thronsaal auf, um ein paar Worte mit Lord British zu wechseln. Da dieser jedoch nicht an seinem Platz ist, solltet ihr euch mit dem Kerl im grünen Hemd unterhalten, der im Vorsaal steht. Erhaltet von diesem eine Nachricht von Blackthorne (die ihr euch gleich darauf im Inventar durchlesen solltet) und erfahrt dann, daß sich Lord British auf den Weg gemacht hat, das

Böse zu vernichten. In der Nachricht steht etwas über einen Abgrund und über Skara Brae. Kehrt also zurück zu den Docks, betretet euer Schiff und erzählt Raven, daß ihr Lord British finden müßt. Erklärt euch daraufhin einverstanden, nach Skara Brae zu fahren.

Skara Brae

Am Zielort angelangt, springt auf den Steg und folgt diesem nach Nordosten. Auf dem Weg angelangt, werdet ihr von Shamino angesprochen, der euch etwas über ein Ritual erzählt. Habt ihr dies erfahren, geht weiter vor und nach links um die Ecke. Ihr stoßt so auf eine umgekippte, riesige Statue die euch anspricht. Befragt diese Statue zu allen Punkten und sie spricht einen Segen über euch. Ihr fahrt nun mit dem Schiff zurück nach Britannien.

Dort angekommen, kehrt zurück ins Schloß von Lord British. Betretet im Innern den Thronsaal und steigt dort über eine der beiden Schrägen nach oben zum ersten Absatz. Dort befindet sich eine Klavierspielerin, die ihr anspricht. Fragt sie nach dem Instrument und dem Lied, das sie spielt. Fragt dann, ob ihr das Stück mal spielen dürft und erhaltet daraufhin ein **Notenblatt**. Mit diesem Notenblatt im Gepäck geht es weiter in Lord Britishs Zimmer (in der oberen Etage, linke Seite). Findet auch dort ein Klavier, mit dem ihr das Notenblatt benutzt (bei uns fiel dieses immer wieder runter). Klickt ihr dann auf das Klavier, spielt ihr die gelemte Melodie und eine kleine Truhe auf einem Tisch im Westen verschwindet. Es wird so der **Ankh der Spiritualität** freigelegt, den ihr an euch nehmt. Mit diesem Ankh im Gepäck geht es zurück zum Schiff und weiter nach Skara Brae (ich muß Lord British finden).

Hier gilt es nun, den Tempel der Seelen zu finden. Dieser befindet sich im Nordwesten der Insel und zwar im Wasser. Der Tempel liegt halb unter Wasser. Habt ihr den Tempel gefunden, taucht davor ins Wasser (nehmt euch vor den Wasserschlängen in acht) - Nordwesten - und findet im unteren Teil des Tempels einen Durchgang. Taucht in diesen hinein, folgt ihm und betretet schließlich über eine Treppe das Innere des Tempels. Geht dort ein Stück nach vorne und beobachtet, wie die Barriere verschwindet (dazu muß sich der Ankh in eurem Besitz befinden).

Ihr könnt dann auf die freigelegte Plattform springen, die sich als Teleporter entpuppt. Steigt im nächsten Bereich die Treppen hinab und findet euch schließlich im Freien wieder. Dort erwartet euch bereits ein Geist, den ihr anspricht. Der Mann bittet euch darum, ihm einen Weg nach draußen zu zeigen. Während des Gespräches müßt ihr dem Geist klar machen, daß es falsch war, was er zu Lebzeiten getan hat:

- Stehlen ist falsch
- Man muß für sich selbst...
- Zunächst einmal...
- So lehrst du deine Kinder...

Habt ihr den Kerl überzeugt, könnt ihr ihn nach dem Buch der Wahrheit fragen. Haltet euch danach nördlich und redet mit der Frau vor dem Haus. Ihr erfahrt, daß diese auf der Suche nach ihrer Tochter ist. Erzählt der Dame, was Liebe ist und betretet dann deren Haus. Im Innern liegt ein Buch auf dem Bett, das euch erklärt, wo sich die Ruinen der AbteEdenpathie befindet.

Mit diesem Wissen sucht das nächste Gebäude auf, das sich als Taverne entpuppt. Redet im Innern mit dem Geist von Mathis (rechte Seite) und erfahrt von dessen Tod. Ferner gibt euch ein hier befindliches Buch Auskunft über den Standort von Serpents Hold.

Im Südwesten dieser Geisterstadt steht ein weiteres Haus, das ihr betretet. Sucht im Innern die obere Etage auf, wo auf dem Bett Elizabeths Tochter liegt. Nehmt diese auf und bringt sie ihrer Mutter zurück. Erfahrt von dieser dann näheres über die Kerze der Liebe. Ihr findet in dieser Stadt ebenfalls den Zugang zu einer Höhle (führt über eine Schräge nach oben), die ihr betreten könnt. Im Innern befindet sich ein Raum, in dem Shamino steht. Dieser ist auf der Reise in eine andere Welt. Um diesem zu helfen, müßt ihr ein Ritual ausführen, zu dem ihr jedoch mehrere Dinge benötigt (lest dazu das Buch auf dem Altar): die Glocke der Tapferkeit, das Buch der Wahrheit und die Kerze der Liebe. Ihr macht euch also zunächst auf die Suche nach diesen Objekten.

Kehrt dazu über den Teleporter im Tempel zurück zum ersten Bereich und schwimmt durch das Wasser an Land. Sucht euer Schiff auf und fahrt mit diesem nach Yew. Befragt dazu Raven zunächst nach der Abtei und Serpents Hold, bevor ihr euch auf den Weg ~~nach~~ begeben.

Bevor ihr Yew über die Brücke betretet, haltet euch davor zunächst nördlich. Folgt dem Pfad, bis ihr auf der linken Seite einen Wegweiser entdeckt, der nach Westen zeigt. Folgt hier dem Weg weiter durch ein paar Holzpfähle hindurch und zu einer Art Bergwerk. Tötet dort alle Goblins und findet dann ein aufgeschlagenes Buch neben einem der Häuser. Nehmt dieses an euch (hierbei handelt es sich um einen Brief an Mathis von seiner Mutter). Mit diesem **Brief** in der Tasche kehrt ihr dann zurück nach Yew und betretet die Stadt diesmal.

Von Yew aus macht ihr euch erneut auf den Weg zum Dungeon Wrong (dazu im Süden des Dorfes den Wegweisern mit der blutroten Schrift folgen). Sobald ihr im schneebedeckten Tal des Berges landet und an einen Abzweig ohne Wegweiser gelangt (von dort führt ein Weg nach Süden, der andere nach Norden), geht ihr einfach nach vorne weiter (Osten) und in Richtung Abgrund. Im unteren Bereich befindet sich hier eine Ruine, in dessen Mitte ein Mann steht. Begeht euch zu diesem Priester hinunter und bemerkt, daß ihr die Abtei erreicht habt. Befragt den Mann außerdem nach der Liebe und wendet euch dann nach Süden. Folgt der Schräge nach oben und findet euch schließlich vor drei Feuerschalen wieder. Entzündet hier nun alle drei Schalen (zwei kleine und eine große) mit Hilfe des entsprechenden Spruches und bemerkt dann, wie eine Flamme zwischen den beiden kleinen Schalen erscheint. Tretet ihr nun in diese Flamme hinein, verfolgt ihr eine kurze Sequenz. Hinter euch fährt ein Tempel aus. Ihr springt nun über den Vorsprung im Osten hinauf auf den mittleren Bereich des Tempels, wo sich auch eine Art Podest befindet. Nähert euch diesem und es kommt ~~die~~ **Kerze der Liebe** herausgefahren, die ihr nun an euch nehmen könnt.

Mit diesem Teil im Gepäck kehrt ihr nun wieder zurück zum Schiff, mit dem es erneut nach Skara Brae geht.

Taucht dort angekommen ein weiteres Mal in den Unterwassertempel, springt in den Teleporter und läuft in die Geisterstadt. Sucht dort das Wirtshaus auf, wo ihr Mathis von seinem Dorf erzählt. Ihr erfahrt so von der Glocke der Tapferkeit und daß sich diese in Serpents Hold befindet. Kehrt also zurück zu eurem Schiff und fahrt damit zunächst ~~nach~~ **hins**.

Dort angekommen, klickt die hinter euch befindliche Tür an, um selbst das Schiff steuern zu können. Segelt also los in Richtung Südosten, bis ihr auf eine kleine Inselgruppe stoßt. Legt dort irgendwo an und sucht eine ganz kleine Insel, auf der zwei kaputte Mauerstücke stehen. Von dieser Insel aus taucht ihr Richtung Südwesten ins Wasser. Findet unter Wasser eine Ruine mit goldenen Mauern. Auf dem Boden dieser Ruine befindet sich ein Loch, durch das ihr tauchen müßt. Folgt dem Unterwassergang solange, bis ihr in einem Tunnelstück landet, in dem ihr wieder atmen könnt.

Lauft hier vor bis zum ersten Abzweig und folgt diesem nach rechts (Osten), dann am nächsten Abzweig wieder nach rechts in Richtung Kiste. Rennt hier über den Boden, da dieser nach kurzer Zeit einstürzt. Öffnet dann die Truhe und entnehmt den **Schlüssel**. Zurück zum Abzweig und diesmal nach rechts weiter (Osten). Am nächsten Abzweig begeben ihr euch nach links (Norden), bis ihr auf der linken Seite eine Tür entdeckt. Diese läßt sich mit dem eben gefundenen Schlüssel öffnen. Betretet den dahinter liegenden Raum und trifft auf Groldek, einen Erzmagier. Nachdem ihr ein paar Worte mit ihm gewechselt habt, müßt ihr den Kerl töten. Benutzt dazu am besten Fernwaffen und Zaubersprüche.

Wurde der Feind besiegt, begeben euch auf dessen Plattform und nehmt die guten **Stiefel** an euch. Wartet dann ein wenig, bis sich eine Tür öffnet (dies seht ihr in einer Sequenz). Verläßt dann diesen Raum wieder und betretet den nun offenen Bereich auf der gegenüberliegenden Seite. Trifft dort auf eine Frau, mit der ihr reden könnt. Habt ihr alles erfahren, nehmt die **Glocke der Tapferkeit** an euch (steht auf dem Tisch) und verläßt den Unterwasserbereich. Kehrt zurück zu eurem Schiff, mit dem es wieder einmal nach Skara Brae geht.

Folgt dort angekommen dem Steg und dem Weg, bis ihr von Shamino angesprochen werdet. Ihr erfahrt dann etwas über eine heilige Statue und das Ritual, mit dem ihr Shamino wieder zum Leben erwecken könnt.

Mit diesen Hinweisen im Gepäck geht es weiter in Richtung Inselmitte und dort nach Westen zu dem großen umgefallenen Kopf. Rechts neben diesem großen Kopf ragt eine Hand aus dem Sand, auf die ihr springen müßt. Befindet ihr euch auf der Handfläche, erfahrt ihr das Mantra der Spiritualität, das da lautet: OM.

Danach geht es wieder einmal ins Innere des Unterwassertempels, wo ihr den Teleporter benutzt. Sucht dann die Geisterstadt auf und betretet dort diesmal die Höhle auf dem Hügel im Westen. Im Innern der Höhle folgt ihr dem Abzweig nach links und betretet ganz am Ende den kleinen Raum mit dem gefangengehaltenen Shamino. Hier solltet ihr nun zuerst die vier Feuersockel in Brand stecken (mit Hilfe des passenden Zauberspruches), auf denen sich die hellblauen Lichter befinden. Brennen diese vier Sockel, kümmert euch um die beiden Podeste und das kleine Brett, oberhalb des aufgeschlagenen Buches. Schaut euch diese Podeste an, um zu wissen, welcher Gegenstand auf welches Podest gelegt werden muß. Packt also die Kerze der Liebe, die Glocke der Tapferkeit und das Buch der Wahrheit (dieses befindet sich hoffentlich schon in eurem Besitz - siehe Lösung) auf die entsprechenden Podeste. Lest dann aus dem Buch, entzündet die Kerze (mit dem passenden Spruch) und schlägt die Glocke. Sprecht ihr dann das Mantra aus `OM`, erwacht Shamino zum Leben und erzählt euch ein paar interessante Dinge. Sobald ihr die Höhle verlassen wollt, erscheint ein Geist, zu dem ihr möglichst nett sein solltet. Laßt Shamino mit ihm sprechen und erfahrt, welche Zutaten ihr zum Beschwören eines Dämonen benötigt:

- rote Kerze (diese findet ihr im **Dungeon Destard**)
- Spinnenseide (diese befindet sich in einer belichteten **Spinnhöhle** oder in der Nähe von Spinnennetzen)
- Schwarzfels (Covetous-Minen)
- Sulphur-Asche (dies verkauft euch der Magier in Britannien)
- Dämonenschädel (diesen findet ihr im **Pentagramm**, an dem ihr den Dämonen beschwören müßt).

Kehrt nun also zurück auf euer Schiff und laßt euch jetzt auf die Insel des Avatars bringen (beachtet, daß ihr zuvor die oben genannten Zutaten besorgen müßt, insofern sich diese noch nicht in eurem Besitz befinden).

Insel des Avatar

Betretet am Zielort angelangt den Steg und folgt diesem und dem nachfolgenden Pfad geradeaus. Haltet euch dabei südlich und auf dem Boden (steigt nicht auf einen Hügel hinauf). Ihr gelangt so nach ein paar Metern auf eine Lichtung, in deren Mitte sich das rote Pentagramm befindet. Findet gleich neben dem Pentagramm den **Dämonenkopf**, der auf einem Holzstab steckt. Nehmt diesen Kopf an euch und legt nun die benötigten Zutaten (siehe oben) auf dem Pentagramm ab. Ist dies geschehen, entzündet die rote Kerze, woraufhin ihr euch im Abgrund wiederfindet (vorausgesetzt, ihr habt die richtigen Zutaten benutzt).

Der Abgrund

Folgt hier zunächst dem Weg (springt dabei über die verschiedenen Steinplattformen über die Lava) auf den Hügel und zu den großen Statuen. Diese strahlen in die Mitte und in das dort befindliche Loch. Ihr werdet so in das nächste **Dungeon** teleportiert.

Folgt hier zunächst dem Gang und trifft im nachfolgenden Raum auf einen Beholder. Tötet diesen und rückt dann den helleren Stein im oberen Bereich der Westwand. Verlaßt den Raum dann wieder und folgt dem Gang nun auf die andere Seite (Westen), wo sich nun eine Wand geöffnet hat. Betretet dort einen kleinen Raum auf der linken Seite, auf dessen Boden sich ein Steingesicht befindet. Von der Decke fallen hier von Zeit zu Zeit schwarze Kugeln herunter, die ihr irgendwie auf das Steingesicht am Boden lenken müßt. Stellt euch also auf das Gesicht und rennt dann schnell weg, woraufhin die Kugeln das Gesicht treffen. Ist euch dies gelungen, verschwindet eine der großen Säulen und ermöglicht euch so den Zugang zu einem Teleporter. Betretet diesen (vorher solltet ihr die **dunkle Kugel** einstecken, die sich zwischen den Säulen befindet) und findet euch in einem neuen Bereich wieder.

Nähert euch dem hier befindlichen Gitter, das sich öffnet. Durchquert es und folgt dem Gang in den nächsten Raum. Tötet hier zunächst die beiden Höllenhunde und kümmert euch dann um die beiden roten

Knöpfe an der Ostwand. Betätigt zuerst den rechten, dann den linken Knopf, dreht euch dann um und greift euch von der erschienenen Säule die **rote Kugel**. Klickt danach auf den helleren Knopf an der Nordwand, bevor ihr den Raum wieder verläßt.

Folgt dem Gang nun auf die andere Seite, wo sich eine Wand geöffnet hat. Betretet den nächsten Raum, in dem ihr zunächst links und rechts in den Ecken die beiden Feuer mit dem entsprechenden Spruch löschen solltet (die Feuer in den Ständern). Wurde dies erledigt, erlischt das Feuer in der Mitte dieses Raumes ebenfalls und ein Teleporter wird zugänglich, der euch in die nächste Etage bringt.

Folgt auch hier wieder dem Gang nach links und nehmt euch vor dem Auge in acht, daß über dem nächsten Durchgang wacht. Sieht euch dieses nämlich, kommen ein paar Speere aus der Wand gefahren. Versucht also, das Auge unbeobachtet zu passieren und betretet den dahinter liegenden Raum, in dem zunächst ein Beholder erlegt werden muß. Durchquert diesen Raum dann nach Westen bis vor ein Steinbild an einer Wand. Wendet euch dort nach rechts und entdeckt in einer Nische eine Bodenplatte, auf die ein Gegenstand gelegt werden muß. Ist dies erledigt worden, erscheint eine Steintreppe genau hinter euch. Dreht euch also um und klettert über die Treppe in den oberen Bereich des Raumes. Dort führt ein Balken links neben euch (ein Stück höher gelegen) vor einen Ankh, dessen Berührung das Steinbild an der Wand öffnet - dahinter erwarten euch ein paar nette Gegenstände. Lauft auf dem Balken zurück bis zum anderen Ende, dreht euch dort nach rechts und springt auf den höher gelegenen Vorsprung direkt neben euch. Dort nämlich befindet sich ein heller Stein, dessen Betätigung den Gang auf der anderen Seite öffnet. Verläßt also diesen Raum und folgt dem Gang auf die andere, nun offene Seite. Betretet den Raum, nehmt schnell den **grünen Stein** auf und betretet den Teleporter, bevor euch die fliegenden Plattformen treffen können.

Im nächsten Stockwerk folgt ihr dem Gang in einen Raum mit Wasser. Schwimmt durch das Becken auf die andere Seite und entdeckt dort eine kleine Treppe, die ständig rein- und rausfährt. Springt im richtigen Moment an die Treppe heran, klettert schnell nach oben und betätigt den hellen Knopf, bevor die Treppe wieder verschwindet.

Verläßt den Raum daraufhin wieder und folgt dem freigelegten Flur auf die andere Seite. Tötet dort den Eishund auf der rechten Seite hinter dem Eisgitter und schmelzt danach den Eiskristall links auf dem Teleporter mit Hilfe eines Feuerballs. Nehmt daraufhin die **blaue Kugel** an euch und betretet den freigelegte Teleporter.

Ihr landet in einem Raum, in dem ihr das Podest mit der Kralle aufsuchen müßt. Setzt in diese Kralle nacheinander alle vier Kugeln ein und betretet dann den hier befindlichen Teleporter, der euch zurück in die oberste Etage des Turmes bringt. Diese sieht ähnlich aus wie die erste, unterscheidet sich dennoch. Betretet also den vor euch liegenden Gang und folgt diesem diesmal nach rechts. Geht in den kleinen Raum hinein, wo ihr jetzt über die schwebenden Plattformen in den oben liegenden Gang klettert. Nähert euch am hinteren Ende dieses Ganges dem wabernden Licht, um über einen Teleporter auf das Dach des Turmes teleportiert zu werden.

Springt hier nun über die blauen Säulen in Richtung Nordosten und auf einen kleinen Berg. Dort lauert ein blauer Drache auf euch, den ihr töten müßt. Ist euch dies gelungen, erscheint auf einem anderen Hügel ein Teleporter. Schaut euch ruhig noch ein wenig in diesem Abschnitt um, um ein sehr starkes **Schwert** zu finden. Betretet dann den Teleporter, um euch erneut im Innern des Turmes wiederzufinden.

Steigt über die schwebenden Plattformen hinunter auf den Boden und betretet dort den Teleporter rechts zwischen den Säulen, um die nächste Etage zu erreichen.

Folgt hier dem Gang nach links, um die Ecke und geht ein Stück vor auf eine Feuerwand zu. Wartet vor eben dieser, bis sich links neben euch eine Wand öffnet (Norden), die zu einem weiteren Teleporternebel führt. Betretet diesen und landet in einer Lavalandschaft. Sucht hier einen großen Platz inmitten vieler hoher Säulen auf und findet dort ein großes, von Feuer umgebenes Pentagramm auf. Tretet auf dieses und ein Dämon erscheint. Tötet diesen und ein Teleporter wird sichtbar. Dieser befindet sich ebenfalls auf diesem Platz. Betretet also den Teleporter und landet erneut im Turm.

Folgt dem Gang nach Süden und betretet den Teleporter am Ende des Ganges und im tiefer liegenden Raum.

Im grünen Abschnitt folgt dem Gang nach rechts und betretet den Teleporternebel in der Ecke. Ihr findet euch im Freien wieder. Wendet euch dort nach rechts und folgt dem Weg, bis ihr auf den Erdgolem trifft (auf dem Weg dorthin erledigt ein paar Pflanzen). Tötet diesen und der Teleporter erscheint. Ihr müßt allerdings zunächst erst noch dem Weg auf die andere Seite folgen, um dort am Ende eine Riesenpflanze zu besiegen. Habt ihr auch dies erledigt, kehrt zu der Stelle zurück, an der ihr den Erdgolem besiegt habt. Dort findet ihr jetzt den Teleporter, der euch zurück in den Turm bringt. Wendet euch dort nach links und betretet den Teleporter im nächsten Raum.

Folgt dem Gang nach links in den Wasserraum und taucht dort auf den Grund, um den Teleporternebel zu betreten. Im Freien angelangt durchquert den Steinbogen im Norden und findet dahinter einen See mit Wasserfall. Steigt rechts neben dem Wasserfall nach oben und findet in dem dahinter liegenden Bereich einen größeren See, in dem eine Seeschlange ihr Unwesen treibt. Tötet diese Bestie und kehrt dann zurück zu dem Steinbogen, bei dem der Teleporter erschienen ist. Betretet diesen, um erneut im Turm zu landen. Folgt dort dem Gang wiederum auf die andere Seite, wo ihr in dem kleinen Raum den Teleporter auf dem Sockel links benutzt. Landet im Raum mit dem Krallensockel, wo ihr diesmal durch das Loch im Boden springt.

In diesem Bereich müßt ihr nun bis ganz nach unten auf den Boden gelangen (springt dazu über die verschiedenen Plattformen bis ganz nach unten), wo sich auch eine Brücke befindet. Überquert diese Brücke und trifft auf Lord British. Verfolgt die Sequenz und redet danach erneut mit dem Lord. Nachdem ihr diesem all eure Fragen gestellt habt und dem Lord Recht gegeben habt, erhaltet ihr den **Codex der vollendeten Weisheit**. Nachdem ihr wieder handeln könnt, betretet durch den schmalen Gang die große schimmernde Säule hinter dem Lord und entnehmt dieser den **Glyphen der Spiritualität**. Kehrt danach zurück zu Lord British, der euch auf die Insel des Avatars teleportiert. Verläßt die Lichtung und folgt gleich davor dem Pfad, der nach links auf den Berg führt (Westen). Dieser Pfad führt um eine Ecke (läuft dazu bis vor die Klippe im Süden, gleich hinter dem umgekippten Baum) und vor eine Höhle (davor stehen zwei dreieckige Säulen), die ihr betretet. Folgt dieser bis zum Ende hin und in einen Altarraum. Hier packt ihr nun die rote und die blaue Linse in die beiden Sockel mit der Kralle und danach den Codex der Weisheit auf den Altar. Habt ihr alles richtig gemacht, könnt ihr den Codex nun lesen. Erfahrt wichtige Dinge, im Kampf gegen den Guardian. Ihr könnt jetzt zurück zu eurem Schiff kehren, mit dem ihr nach Britannien fahrt.

Dort angekommen macht ihr euch auf den Weg zum Schloß. Betretet dieses jedoch nicht, sondern umgeht es nach links in Richtung Garten. Dort trifft ihr auf Lord British, den ihr anspricht. Der Lord teleportiert euch in ein Astralwelt, in der ihr den letzten Schrein aufsuchen müßt.

Springt dazu über die kleinen schimmernden Plattformen bis hin auf eine größere fliegende Insel (dort, wo ein Geist herumschwebt - spricht diesen an - und viele Säulen im Kreis herumstehen). Betretet dort den Teleporter in der Mitte, der euch auf die obere Ebene bringt. Dort findet ihr auch den Schrein, auf den ihr den Glyphen und den Ankh packt. Sprecht dann das korrekte Mantra aus (OM) und verfolgt die Sequenz. Nachdem ihr wieder handeln könnt und eine letzte Stufe aufgestiegen seid, greift euch die **Rune** vom Schrein, betretet erneut den Teleporter und springt von der unteren Ebene aus (unterhaltet euch hier noch kurz mit dem ins Leben zurückgerufenen Dupre) über die kleinen Plattformen weiter zum Moongate (dieses befindet sich nun an derselben Stelle, an der ihr in der Astralwelt auch betreten habt).

Zurück in Britannien betretet ihr noch einmal das Schloß, wo ihr auf all eure Freunde trifft. Sucht den Thronsaal auf und redet mit dem Lord, der euch den Ort benennt, an dem sich der Guardian aufhält (Terfin). Mit diesem Wissen kehrt ihr nun zurück zum Schiff, mit dem ihr **Terfin** betreten laßt.

Terfin

Am Zielort angelangt, solltet ihr noch ein letztes Wort mit Raven wechseln. Ihr erfährt so von einer geheimen Höhle.

Betretet das Festland und folgt dort sogleich dem Strand nach Westen. Dieser führt euch weiter nach Norden, dann nach links um die Ecke. Lauft ihr hier ein Stück weiter, entdeckt ihr rechts neben euch einen

Pfad, der auf einen Berg führt. Folgt diesem Pfad dann nach links, am Lavasee vorbei, und geht dann weiter nach rechts um die Ecke. Haltet euch dann links und findet so den Eingang in die besagte Höhle - betretet diese.

Findet im Innern eine Leiche und eine Notiz, die etwas von acht Siegeln besagt. Lauft dann weiter vor, woraufhin ein Kraftfeld verschwindet. Betretet den dahinter befindlichen Teleporter und folgt dem nächsten Gang in einen Raum, in dem euch bereits eine Phasenspinne erwartet. Tötet diese und sucht dann eine Bodenplatte. Diese befindet sich an der Westwand hinter einem Spinnennetz (linke Seite). Tretet auf eben diese Bodenplatte, um das Gitter zu öffnen, das weiter nach Süden führt. Dieses müßt ihr schnell durchqueren, da es sich nach kurzer Zeit wieder schließt.

Folgt dem nächsten Gang nach Süden, zerschlägt das Spinnennetz und geht zunächst dahinter weiter in den linken Gang. Dieser führt in einen größeren Raum, der in drei Bereiche unterteilt ist. Sucht den ganz linken Bereich auf und findet dort auf dem Boden einen blauen Knopf (hinter dem Faß). Drückt diesen, woraufhin sich eine Wand senkt und eine Tür freigibt.

Kehrt nun durch den Gang zurück in den ersten Bereich, wo links (Süden) nun eine Tür zu sehen ist. Rechts neben dieser Tür befindet sich ein heller Knopf an der Wand, dessen Betätigung eine weitere Tür freilegt. Öffnet nun zunächst die Tür im Westen und springt über die gespannten Seile im nachfolgenden Gang (Feuerfallen). Haltet euch am Abzweig links und betretet den Raum am Ende. Nähert euch dort dem Tresen, auf dem ein **Schlüssel** liegt - nehmt diesen an euch. Kehrt nun zurück in den Gang mit den zwei freigelegten Türen, wo ihr nun die Tür im Süden mit Hilfe des eben gefundenen Schlüssels öffnen könnt. Durchquert die offene Tür und folgt dem nächsten Gang einfach immer geradeaus (Süden). Nach ein paar Metern kommen Wände links und rechts auf euch zu und die Wand vor euch schließt sich. Bleibt vor der Wand im Süden stehen, da an dieser kurz darauf ein roter Knopf erscheint. Drückt diesen, woraufhin die Wände wieder verschwinden und sich die Wand öffnet - durchquert diese weiter nach Süden.

Haltet euch am nächsten Abzweig links und betretet gleich darauf den Raum zu eurer Rechten (Süden). Hier liegt rechts auf einem Steintisch der nächste **Schlüssel**, der aufgenommen werden muß. Öffnet und durchquert dann die nächste Tür und findet euch in einem Raum mit vielen Kisten wieder. Öffnet hier nur die mittlere Truhe auf der rechten Seite und entnehmt dieser einen **Schlüssel**. Klickt ihr auf die anderen Truhen, erwarten euch Monster.

Mit dem Schlüssel im Gepäck verlaßt ihr diesen und den nächsten Raum wieder und haltet euch am Abzweig rechts (Osten). Zerschlägt ein Spinnennetz, tötet eine Spinne und betretet gleich darauf die Kanalisation. Sobald ihr ins Wasser tretet, beginnt dieses zu steigen. Taucht einfach weiter nach vorne (Osten) und bemerkt nach ein paar Metern auf der rechten Seite ein kleines Ventilrad an der Wand. Betätigt dieses, um die vor euch befindliche Tür zu öffnen. Durchquert diese also schnell (Osten) und taucht im dahinter liegenden Raum auf, um Luft zu schnappen. Mit vollen Lungen geht es dann auf den Grund dieses Raumes, wo ihr den **Schlüssel** aufnehmt und an dem großen Ventilrad dreht. Durch diese Aktion senkt sich der Wasserspiegel wieder und ihr könnt erneut auftauchen. Folgt der Kanalisation zurück nach Westen und verlaßt diese. Im oben liegenden Gang geht es vor (Westen) bis zur Wand. Dreht euch dort nach links und lauft ein Stück nach Süden. Nach ein paar Metern bemerkt ihr an der linken Wand vier helle Steine, die ein Stück aus der Wand ragen. Betätigt den rechten der vier Steine, woraufhin in der Südwand eine Tür erscheint, die ihr durchqueren müßt.

Folgt dem nachfolgenden Gang bis zum Abzweig und haltet euch dort links. Bei der nächsten Möglichkeit biegt ihr nach dann rechts ab. Tretet auf die Bodenplatte in diesem Gang, woraufhin sich eine Grube auftut, über die ihr springt. Berührt hinter der Grube die Kugel, woraufhin im Westen ein Kraftfeld verschwindet. Betretet also den nun zugänglichen Raum im Westen und seht dort einen Schlüssel, der von Feuer umgeben ist. Löscht das Feuer mit dem entsprechenden Spruch und nehmt den **Schlüssel** an euch.

Verlaßt diesen Raum dann nach Norden und haltet euch am Abzweig links. Durchquert die Tür und verlaßt die nachfolgende Folterkammer gleich wieder durch die Tür auf der linken Seite. Der nächste Gang führt euch in den Thronsaal, wo ihr auf einen Dämonen stößt. Habt ihr diesen getötet, findet an der Nordwand einen **grünen Würfel**, den ihr euch natürlich nicht entgehen laßt. Auf der linken Seite des Throns

(Armlehne) befindet sich ein blauer Knopf, den ihr betätigt. Verläßt diesen Raum dann durch den Gang, der weiter nach Süden führt.

Ihr findet euch schließlich vor einem Abgrund wieder. Im unten befindlichen Raum kommen Speere nach oben gefahren. Springt in diesen Raum hinunter und folgt dort dem Gang nach Norden. Findet euch so in einem kleinen Raum mit einer Leiche und einem großen Hebel wieder. Betätigt ihr hier den großen Hebel, öffnet sich ein Wandstück. Rennt also zurück in den Raum mit den Speeren, klettert dort auf die Erhöhung im Osten und zieht euch hinauf in den neu geöffneten Gang. Folgt diesem um die Ecke und in eine Art Schlafzimmer. Tötet dort das Monster und wendet euch dann links dem kleinen Mädchen zu (direkt neben dem Bett). Sprecht dieses an und erfährt, daß es Schmerzen hat und getötet werden möchte. Entscheidet euch, was ihr tut. Der Gang im Nordosten führt euch zu ~~Tele~~porter, den ihr betreten solltet.

In einem neuen Raum gelandet, dreht ihr euch nach links und berührt das schiefe Bild. Öffnet dann die Tür im Westen und folgt dem dahinter liegenden Gang bis hin zu einer Kreuzung. Biegt dort nach rechts ab und betretet einen Raum, in den ihr eingeschlossen werdet. Nehmt hier nun den **blauen Würfel** vom Tisch auf der rechten Seite und tretet auf das große Pentagramm im Norden. Dieses entpuppt sich als Teleporter und verfrachtet euch in ein Höhlensystem. Lauft hier einfach bis zum Ende durch (Osten), tötet einen Dämonen und nehmt dann ~~roten~~ **Würfel** an euch.

Haltet euch nun vor diesem Raum rechts (Norden) und tretet am Ende auf ein weiteres Pentagramm, das euch zurück in den verschlossenen Raum bringt. Setzt hier nun in die Säule den roten Würfel ein, woraufhin sich die Mauer wieder senkt. Folgt nun dem Gang nach vorne (Westen) und steigt am Ende die Schräge hinab. Im unteren Bereich haltet euch rechts (öffnet nur die rechte der beiden Kisten) und steigt am Ende die nächste Schräge wiederum hinunter (Norden). Haltet euch unten am Abzweig rechts und betretet den Schlafraum. Findet dort auf einem Tisch rechts einen **Schlüssel**, den ihr aufnehmt. Ferner liegt auf diesem Tisch ein **gelber Würfel**, den ihr ebenfalls aufnehmen müßt (sollte der Würfel nicht hier liegen, geht zurück zu der Stelle mit den beiden Kisten und durchquert die dort befindliche Tür. Klickt im kleinen Raum dahinter auf die Säule, die auf dem Pentagramm steht, um diese zu vernichten). Findet in diesem Raum außerdem an der gegenüberliegenden Wand einen hellen Stein, dessen Betätigung ein weiteres Mauerstück öffnet.

Verläßt den Raum wieder, steigt links die Schräge nach oben und folgt der zweiten Schräge bis ganz nach oben. Haltet euch hier bei der ersten Möglichkeit links und öffnet die Tür auf der rechten Seite. Findet im dahinter befindlichen Raum eine Truhe, die einen weiteren **Schlüssel** beinhaltet. Nehmt diesen an euch, verläßt den Raum wieder und betretet rechts den neu zugänglichen rot schimmernden Raum. Verläßt diesen gleich wieder durch die Tür im Norden und landet vor einem Gitter. Dieses läßt sich durch Betätigung des blauen Knopfes öffnen. Betretet die nun offene Zelle und greift euch den **Schlüssel**, der links bei der Leiche liegt. Findet auf der anderen Seite des Raumes einen Hebel, dessen Betätigung eine Geheimwand im Norden öffnet. Durchquert diese und springt im Gang dahinter über die Fässer, um die andere Seite der Feuerabgründe und das Ventilrad zu erreichen. Betätigt dieses, um das Zellengitter zu öffnen.

Verläßt also die Zelle und folgt dem Gang nun nach rechts. Folgt dem Gang, steigt ein paar Stufen hinab und kommt schließlich vor einem weiteren Gitter zum Stehen. Hinter diesem Gitter befindet sich ein blauer Knopf an der Wand. Benutzt nun einen der beiden Spruchrollen auf der rechten Seite (Telekinese) und wendet den Zauber auf den blauen Knopf hinter dem Gitter an. Das Gitter öffnet sich und ihr könnt dieses durchqueren. Haltet euch im nachfolgenden Gang immer rechts und landet schließlich in einem Raum, in dem ihr auf einen Mann trifft. Dieser hält euch für Blackthorne. Versucht, mit ihm zu reden und bekämpft ihn dann. Nach eurem Sieg berührt das Bild an der Ostwand, woraufhin dieses verschoben wird und einen blauen Knopf freilegt. Betätigt diesen und eine kleine Zelle öffnet sich. Sucht diese sogleich auf und öffnet die darin befindliche Truhe, der ihr den Schlüssel zur Schatzkammer entnehmt.

Verläßt die Zelle wieder, kehrt zurück zur Kreuzung und steigt dort rechts die Schräge hinunter (Norden). Öffnet und betretet den Raum, seht aber noch nichts. Kehrt also über den Gang im Süden und Osten zurück zu den Zellen, die ihr passiert. Folgt am Ende dem Verlauf weiter nach Norden und dreht euch vor einem Kraftfeld stehend nach rechts. Seht dort eine Frau, mit der ihr spricht. Fragt sie, wie ihr ihr helfen könnt und befragt sie dann nach der Schatzkammer. Ihr erfährt, daß die Dame nach einem Schlüssel zur

Schatzkammer sucht. Da ihr den Schlüssel bereits besitzt, sprecht ihr die Frau gleich darauf ein weiteres Mal an und übergibt ihr das verlangte Objekt. Im Austausch dafür erhaltet ihr von der Dame den **Würfel der Macht der Königin**.

Dreht euch danach um und setzt den roten Würfel in die vor euch befindliche Säule ein - daraufhin verschwindet das Kraftfeld auf der rechten Seite. Macht euch danach also auf den Weg nach Westen und lauft dort vor bis zu einer Grube. Springt in diese hinein und findet auf dem Boden eine Spinne und einen weiteren **Schlüssel**, den ihr natürlich einsteckt.

Klettert aus der Grube und folgt dem Gang weiter nach Norden. Am nächsten Abzweig geht ihr nach rechts (Norden) und gleich wieder nach links (Westen - dort, wo der Teppich liegt). Betretet am Ende eine Art Sitzungssaal und nähert euch dort dem großen Stuhl (Thron). Auf der linken Armlehne dieses Thrones befindet sich ein roter Knopf, dessen Betätigung einen weiteren Durchgang öffnet.

Verlaßt den Sitzungssaal nun wieder und lauft zurück zum Abzweig. Wendet euch dort nach rechts und gleich nochmals und betretet so die freigelegte Nische. Betätigt dort den großen Hebel in dem Steingesicht, woraufhin das Kraftfeld im Süden deaktiviert wird. Geht also vor, wendet euch nach rechts und betretet den nun zugänglichen Raum im Süden. Setzt hier in die drei freien Säulen nun die drei Würfel ein (gelb, blau und grün), woraufhin auf dem Steintisch eine dunkle Kugel erscheint. Diese Kugel muß nun auf den Sockel zwischen den beiden Säulen gelegt werden. Beachtet dabei, daß ihr die Kugel nicht einstecken könnt - ihr müßt sie also langsam aber sicher in Richtung Sockel bugsieren und sie dort schließlich absetzen. Wurde dies erledigt, erscheint ein Teleporter in einem anderen Raum. Begeht euch dort also hin:

raus aus dem Raum, nach rechts, über das Loch, nach Süden, an den Zellen vorbei nach Westen bis zum Ende, durch die Tür, nach Westen durch das offene Gitter, nach Norden durch die am Ende befindliche Tür. Steigt im nächsten Raum auf einen Teleporter und landet endlich im Thronsaal des Guardian.

Das Ende

Nähert euch der vor euch befindlichen Steintür, die sich öffnet. Durchquert diese und bemerkt im nachfolgenden Raum acht kleine Sockel. Auf eben diese packt ihr die acht Siegel (hoffentlich habt ihr sie alle dabei). Wurde dies bewerkstelligt, sprecht ihr die Worte des Lebens (stellt euch dazu in der Mitte des Raumes auf den Kreis):

SanctVas Grav InMani An Corp.

Daraufhin erscheint der Guardian und versucht, euch zu töten. Sobald ihr wieder handeln könnt, sucht und findet auf dem Boden **kleine rotschwarze Steinchen**. Sammelt drei dieser Steinchen ein und plaziert diese auf dem Kreis in der Mitte des Raumes. Ihr stellt euch nach getaner Arbeit ebenfalls in den Kreis und sprecht die Worte der Armageddon:

Vas Kal AnMani InCorp HurTym.

Nun könnt ihr euch endlich zurücklehnen und die Schlußsequenz verfolgen.