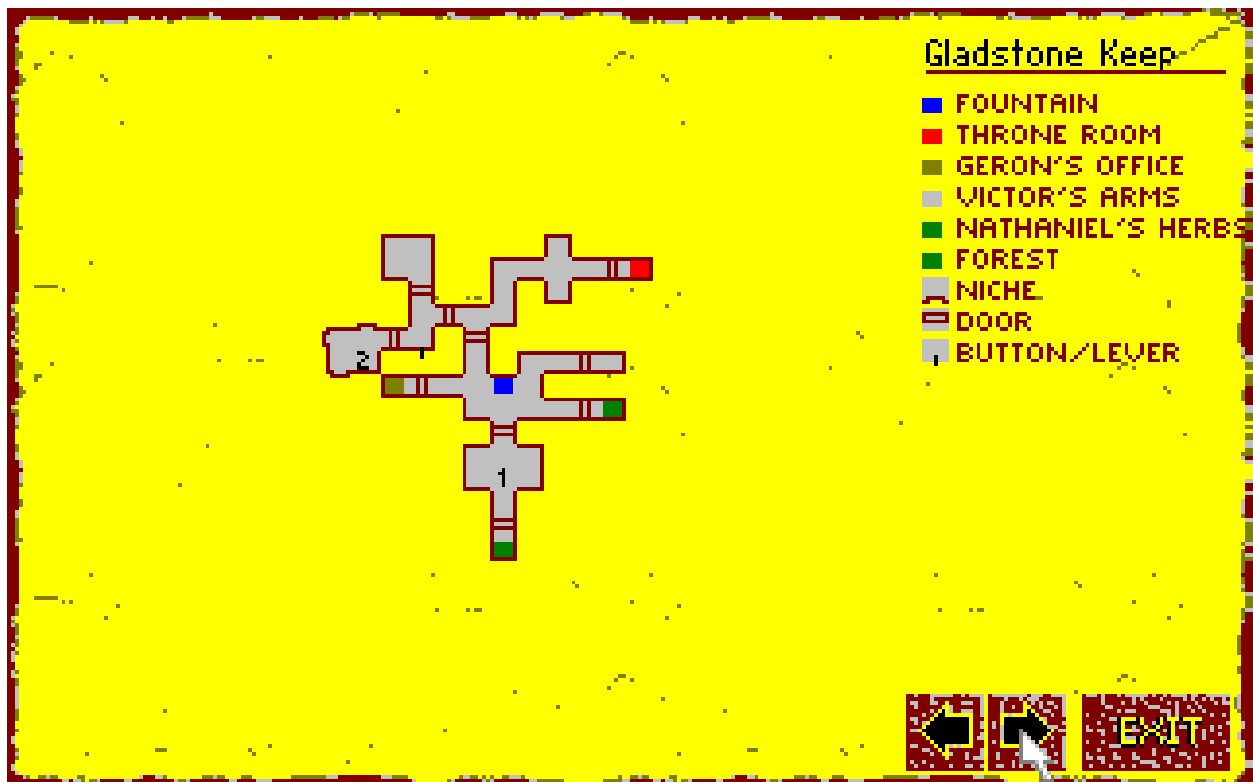
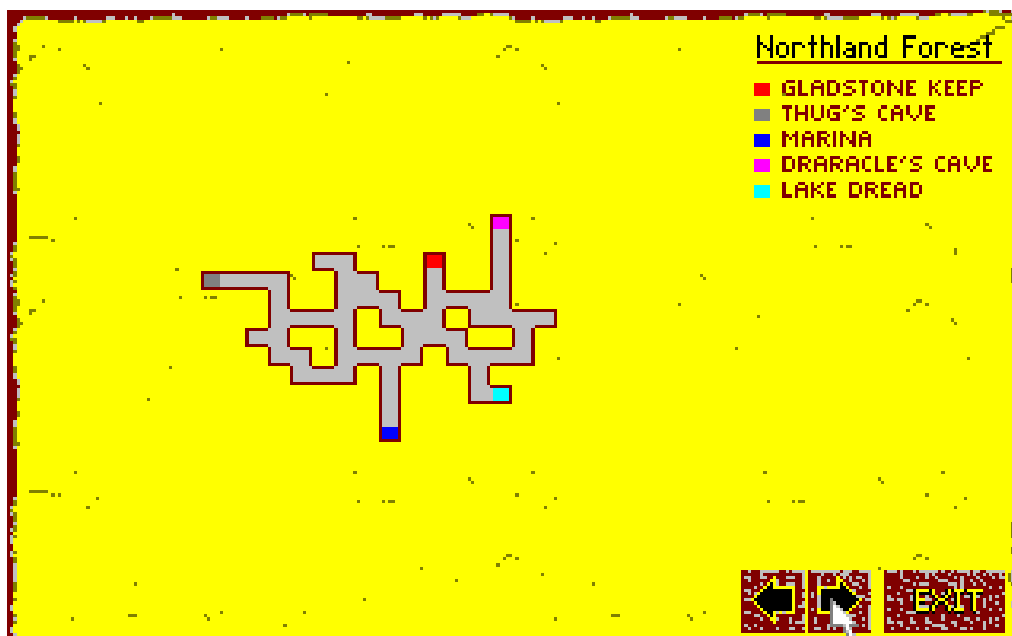


DIE FESTUNG GLADSTONE



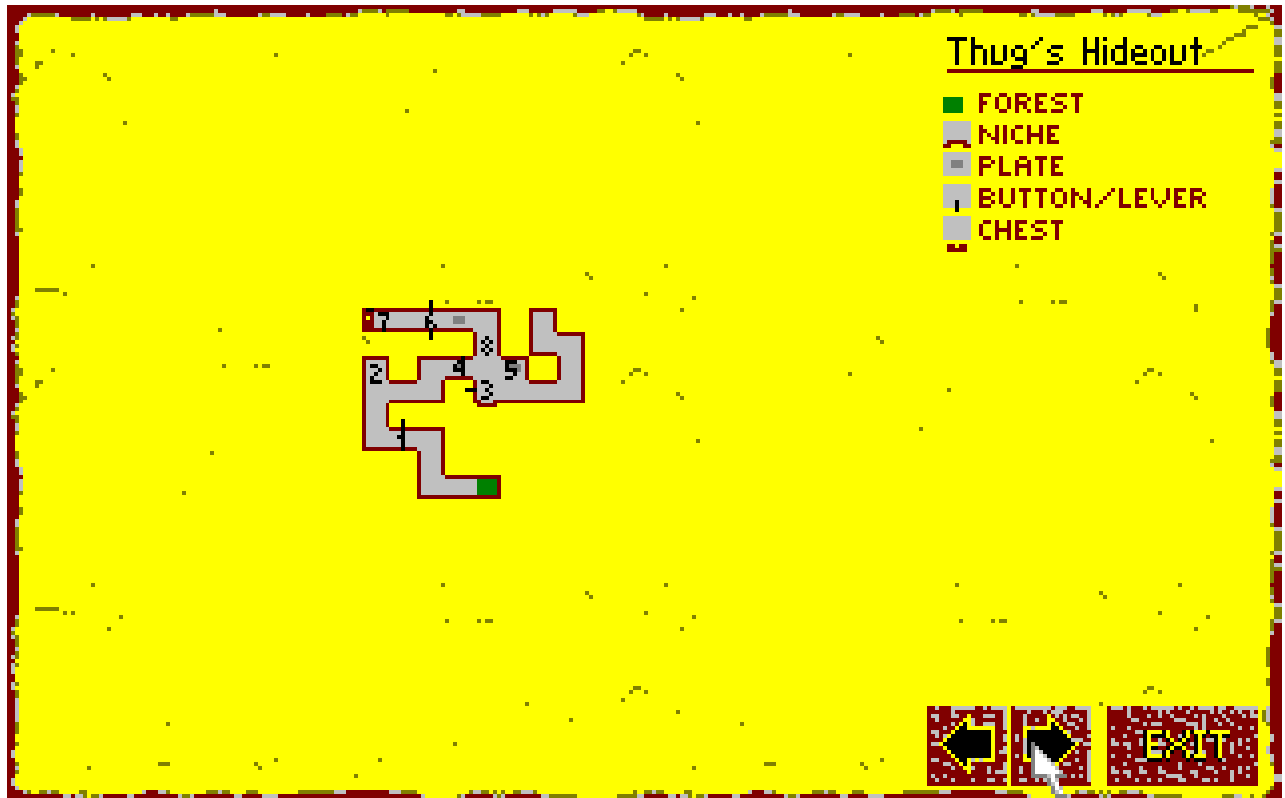
Sie beginnen bei Position 1. Gehen sie nach Norden und sprechen sie mit König Richard. Gehen sie als nächstes zu Position 2 und nehmen sie den magischen Atlas (automatische Karte). Besuchen sie Geron's Büro und lassen sie sich das Schreiben des Königs geben. Gehen sie danach in den Wald.

DER NÖRDLICHE WALD



Gehen sie zu der Diebeshöhle. Versuchen sie, an den Wachen vorbei zu schleichen.

DIE HÖHLE DER DIEBE

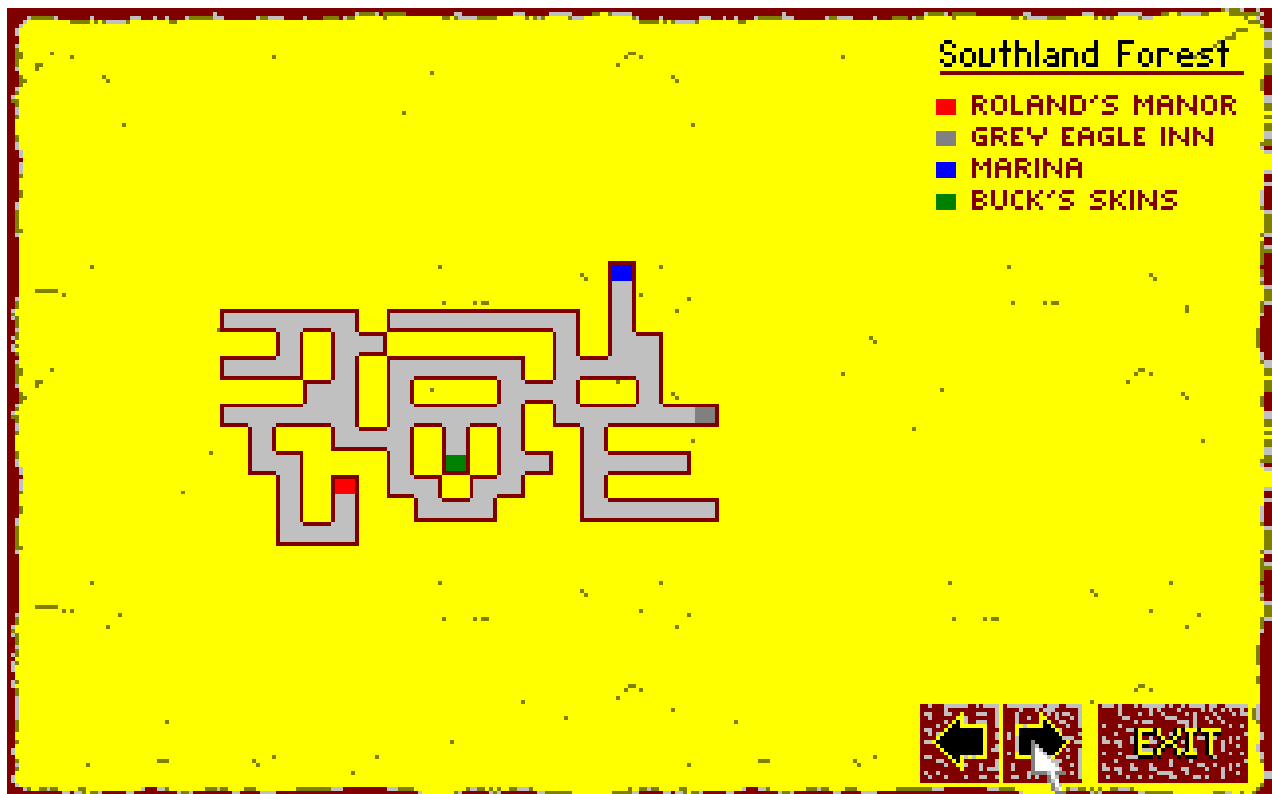


Drücken sie den Hebel bei Position 1, um die Wand zu öffnen. Holen sie sich die Laterne von Position 2. Drücken sie den Knopf bei Position 3, damit eine Nische erscheint. Nehmen sie sich daraus den Schlüssel des Diebs. Beschweren sie die Platte 4 mit zwei Gegenständen. Nehmen sie den Gegenstand von Platte 5. Drücken sie den Knopf an der südlichen Wand bei Position 6, um den Knopf an der nördlichen Wand erscheinen zu lassen. Drücken sie den Knopf an der nördlichen Wand, um den Knopf an der westlichen Wand erscheinen zu lassen. Drücken sie nun den Knopf an der westlichen Wand, um diese verschwinden zu lassen. Öffnen sie die Truhe bei Position 7 mit dem Schlüssel des Diebs, den sie bei Position 3 erhalten haben. Gehen sie nun zurück zum Wald.

WIEDER DER NÖRDLICHE WALD

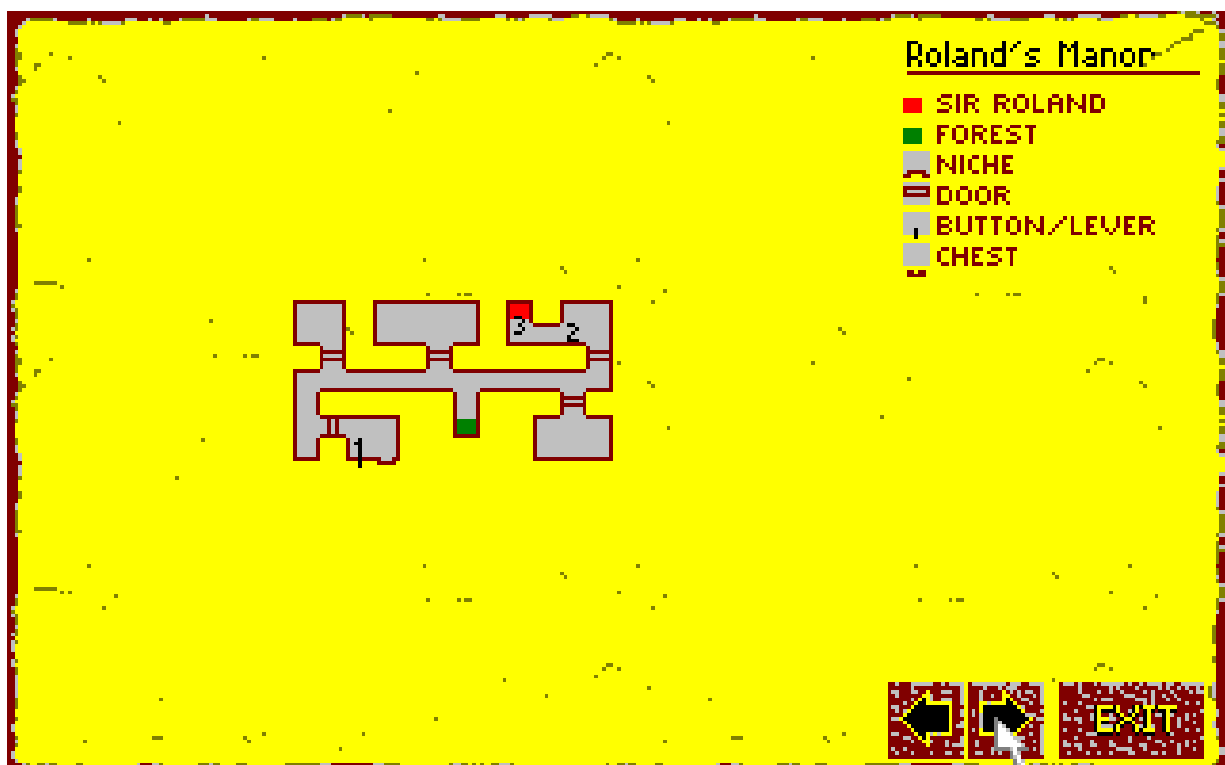
Gehen sie zum Hafen und geben sie der Angestellten das Schreiben des Königs.

DER SÜDLICHE WALD



Gehen sie zum Gasthof „Grauer Adler“ und sprechen sie dort mit dem Kerl links. Er ist Timothy und wird sie begleiten. Klicken sie die rechte Tür an. Sie werden einen Kompass erhalten. Machen sie sich nun auf den Weg zu Rolands Landgut.

ROLANDS LANDGUT



Drücken sie den Knopf bei Position 1, damit eine kleine Nische mit einigen Gegenständen erscheint. Gehen sie zum östlichsten Raum und erschlagen sie die Orks und Ogre. Nachdem sie sie besiegt haben, drücken sie den Knopf an der westlichen Wand bei Position 2, damit die Wand verschwindet. Sprechen sie bei Position 3 mit dem sterbenden Roland. Nachdem er gestorben ist, nehmen sie Rolands Schlüssel und öffnen sie damit die Truhe. Gehen sie zurück zum Wald.

WIEDER DER SÜDLICHE WALD

Gehen sie zum Hafen und bezahlen sie für die Überfahrt.

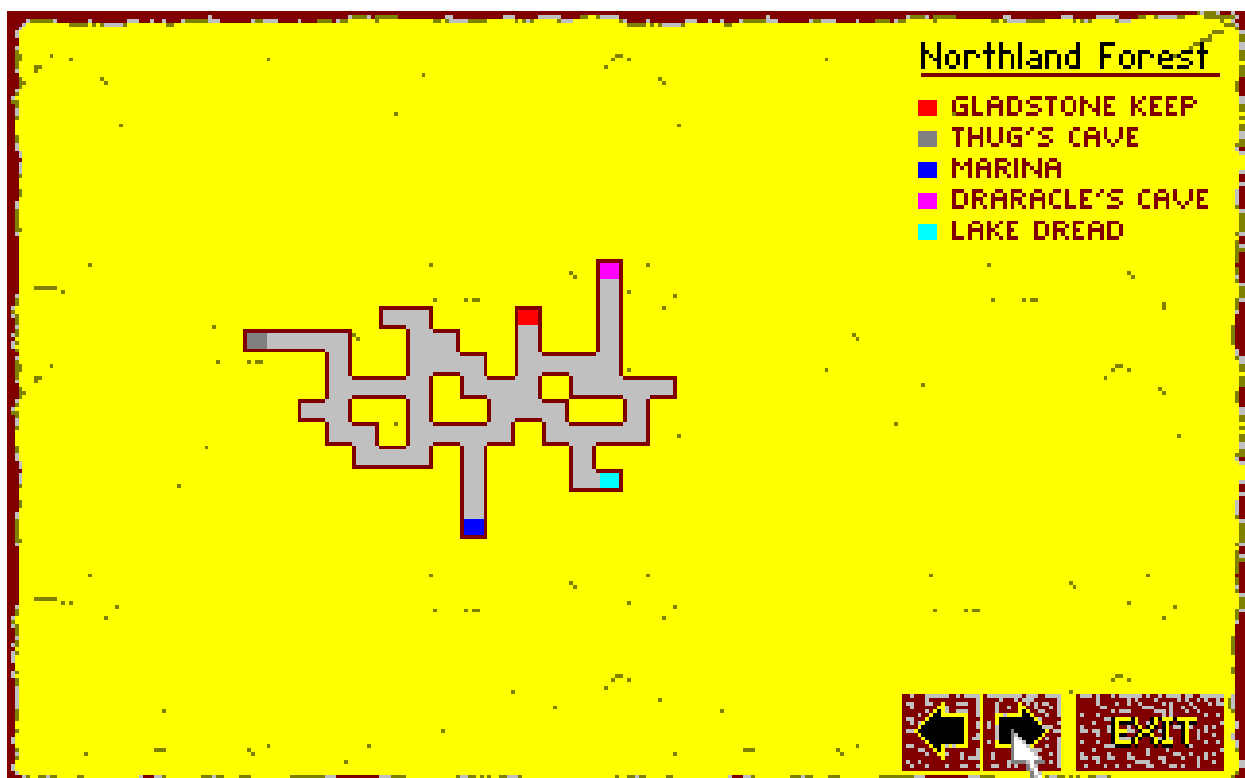
WIEDER DER NÖRDLICHE WALD

Gehen sie zurück zur Festung Gladstone.

WIEDER DIE FESTUNG GLADSTONE

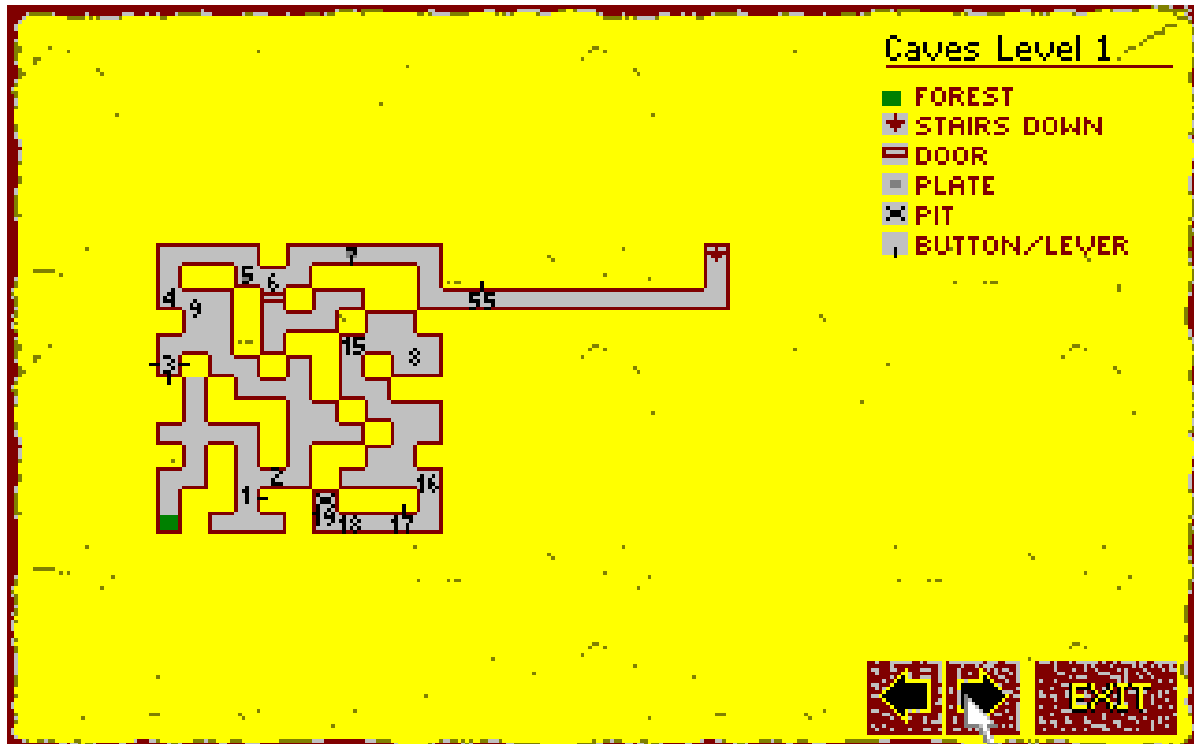
Gehen sie zum Thronsaal und schauen sie sich die Sequenz an. Sprechen sie mit den vier Ratsmitgliedern und gehen sie mit Baccata zurück in den nördlichen Wald.

WIEDER DER NÖRDLICHE WALD



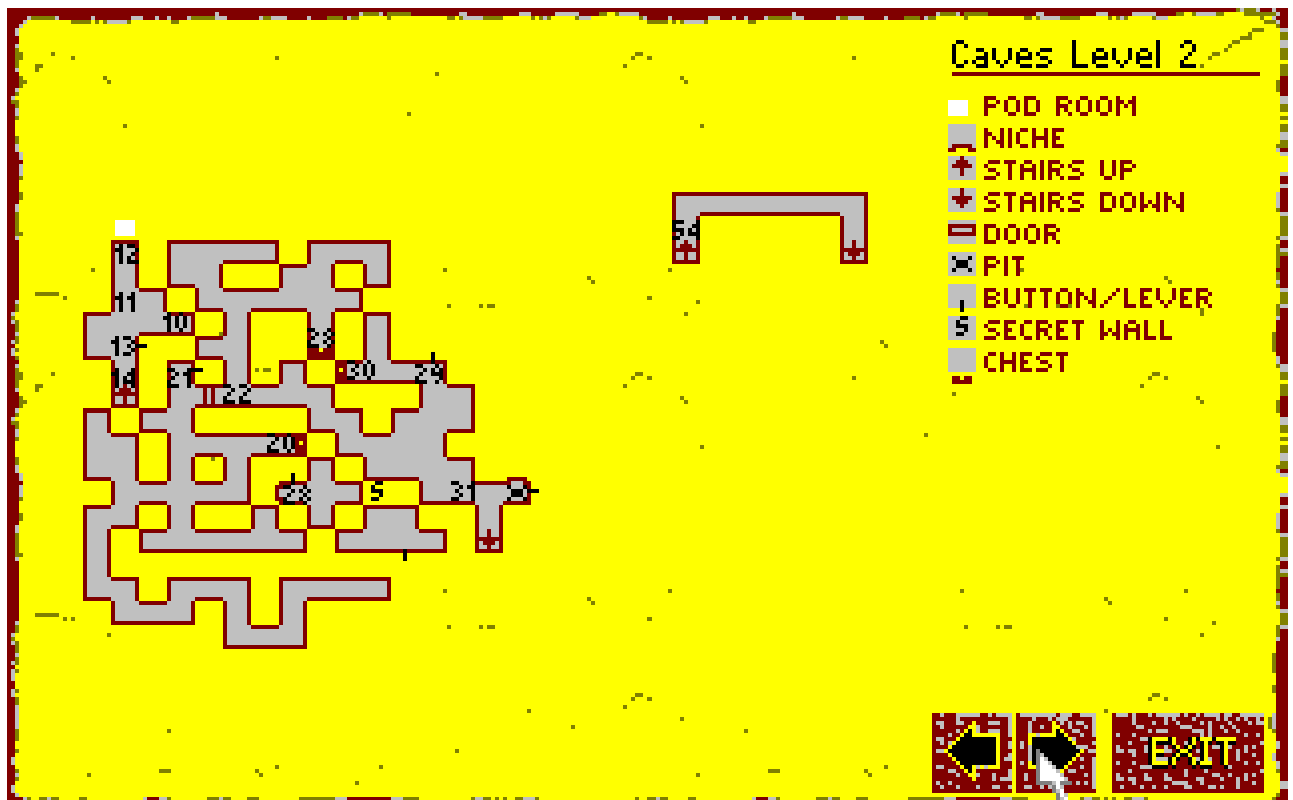
Gehen sie zur Höhle des Drarakels.

DIE HÖHLEN LEVEL 1



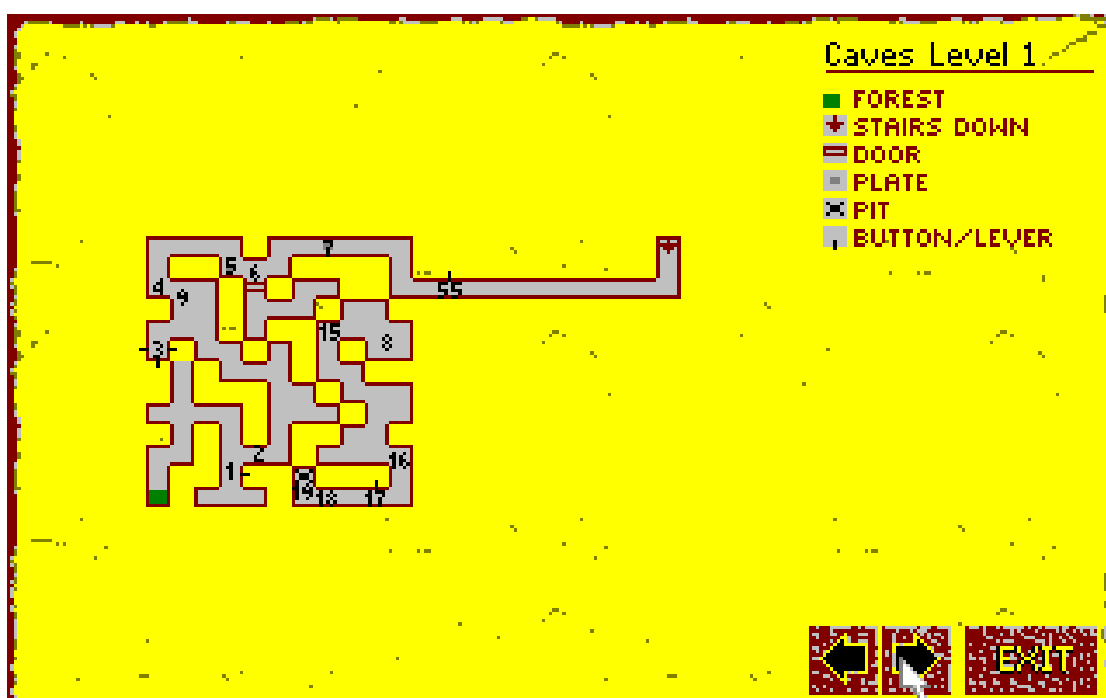
Gehen sie zu Position 1 und ziehen sie an den Hörnern, damit die Wand bei Position 2 verschwindet. Bei Position 3 drücken sie einfach alle Knöpfe, damit die Löcher verschwinden. Wenn sie zu Position 4 gehen, werden diese sich zwar wieder öffnen, doch machen sie sich darum keine Sorgen. Wenn Platte 5 beschwert wird, öffnet sich die Tür bei Position 6. Dies ist zwar optional, aber die Katzenkreaturen haben gute Ausrüstung. Beschweren sie Platte 7, um die Schussanlage in der Wand außer Kraft zu setzen. ANMERKUNG: Die Karte zeigt, dass es keine Verbindung zwischen dem Platz bei Position 7 und dem bei Position 8 gibt. Grund dafür ist, dass die Karte erstellt wurde, bevor die gesamten Höhlen beendet worden waren. Es gibt einen Weg hindurch. Durch eine der Ratten bei Position 8 werden sie ein Smaragdauge finden. Nehmen sie es, gehen sie zurück zu Position 9 und lassen sie sich in das Loch fallen.

DIE HÖHLEN LEVEL 2



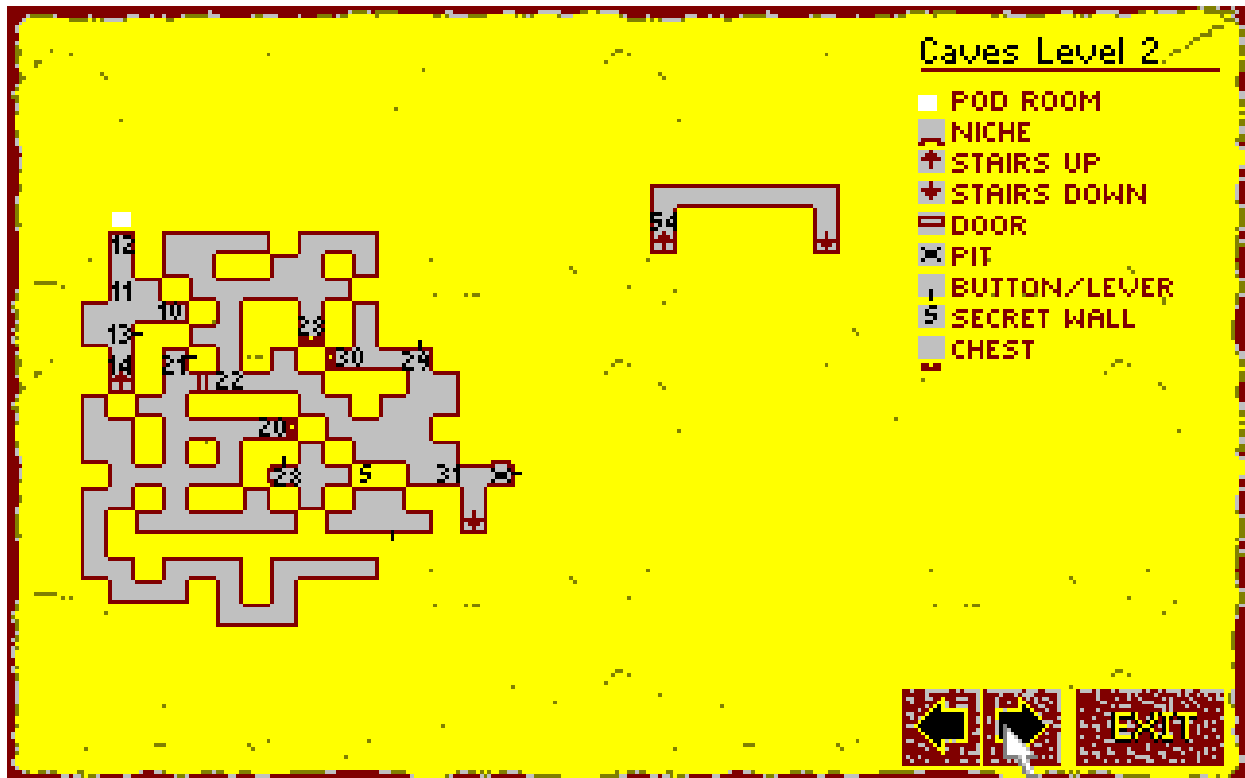
Töten sie die Saurierkreatur. Holen sie den Hammer von Position 9. Drücken sie den Knopf bei Position 10, um die nördliche Wand verschwinden zu lassen. Betreten sie den Kapselraum bei Position 12 und schneiden sie die Rechte af, um einen dritten Gefährte zu bekommen (sie können auch die anderen Kapseln aufschneiden). Drücken sie den Knopf bei Position 13, um die südliche Wand verschwinden zu lassen. Steigen sie die Leiter bei Position 14 hinauf.

WIEDER DIE HÖHLEN LEVEL 1



Gehen sie zurück zu den drei Knöpfen bei Position 3 und drücken sie sie erneut. Gehen sie zu Position 15 und schlagen sie zweimal mit dem Hammer auf die südliche Wand ein, damit sie zerbricht. Gehen sie zu Position 16 und schlagen sie dreimal mit dem Hammer auf die südliche Wand ein. Drücken sie den Knopf bei Position 17, um die westliche wand bei Position 18 verschwinden zu lassen. Lassen sie sich in das Loch bei Position 19 fallen.

WIEDER DIE HÖHLEN LEVEL 2

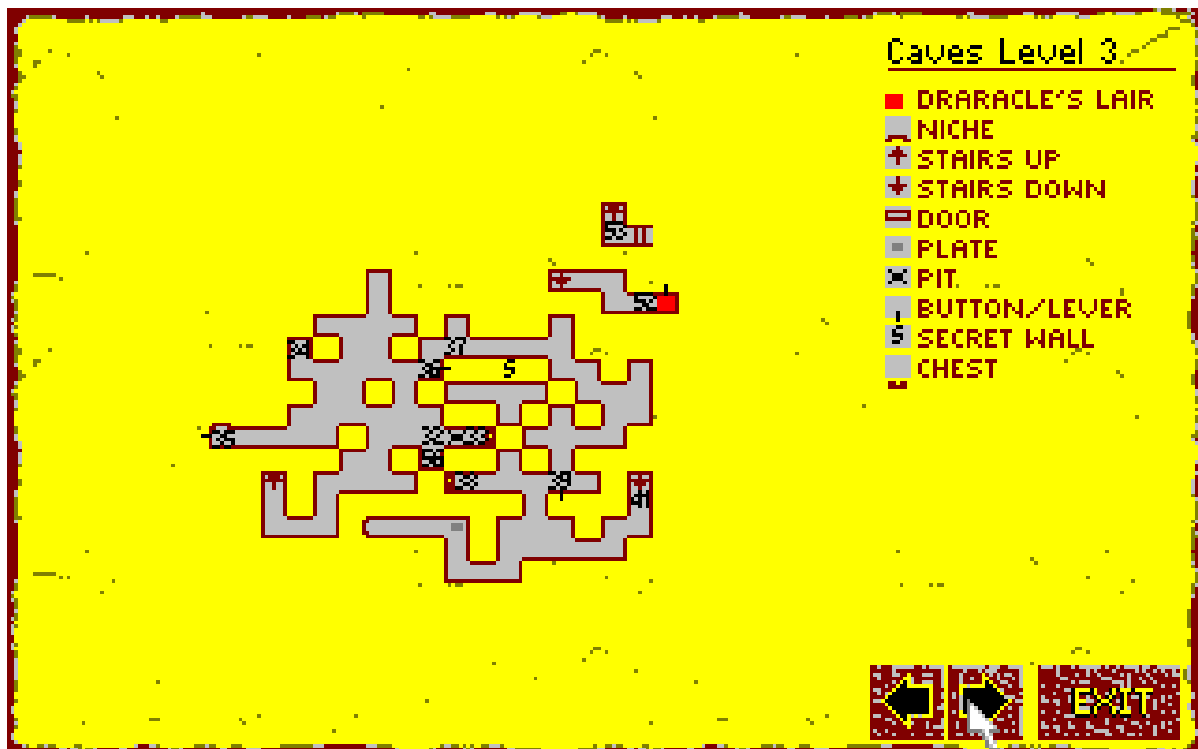


Gehen sie zu Position 20 und knacken sie die Truhe. Nehmen sie sich das Saphirauge. Gehen sie zu Position 21 und drücken sie den Knopf, um die Tür zu öffnen. Setzen sie die Smaragdauge in den östlichen Drache und das Saphirauge in den westlichen Drachen ein. ANMERKUNG: Es gibt von nun an zwei mögliche Wege: Den Weg des Juwelendolches, der hier zuerst beschrieben werden soll, und den Weg des Silberkelches.

Der Juwelendolch: Gehen sie von Position 22 nach Osten, ansonsten werden sie den Weg des Silberkelches gehen müssen. Bei Position 28 können sie den Knopf drücken, um eine Nische mit etwas Ginseng zu öffnen. Bei Position 29 brauchen sie zwei Dolche. Drücken sie den Knopf, ziehen sie an den Hörnern, drücken sie den Knopf, knacken sie das Schloss, drücken sie den Knopf, legen sie einen Dolch in die Nische, drücken sie den Knopf, legen sie den zweiten Dolch in die Nische und drücken sie den Knopf, um die westliche Wand verschwinden zu lassen. Erschlagen sie die Höhlenmenschen und zerschlagen sie die Truhe bei Position 30. nehmen sie den Juwelendolch und die Einfrieren-Schriftrolle aus der Truhe. Erlernen sie jetzt den Zauberspruch „einfrieren“. Sie werden ihn später brauchen. Gehen sie zu der Treppe und werfen sie bei Position 31 einen Stein über das Loch an den Knopf, damit das Loch den Ort wechselt. Gehen sie nun die Treppen hinunter.

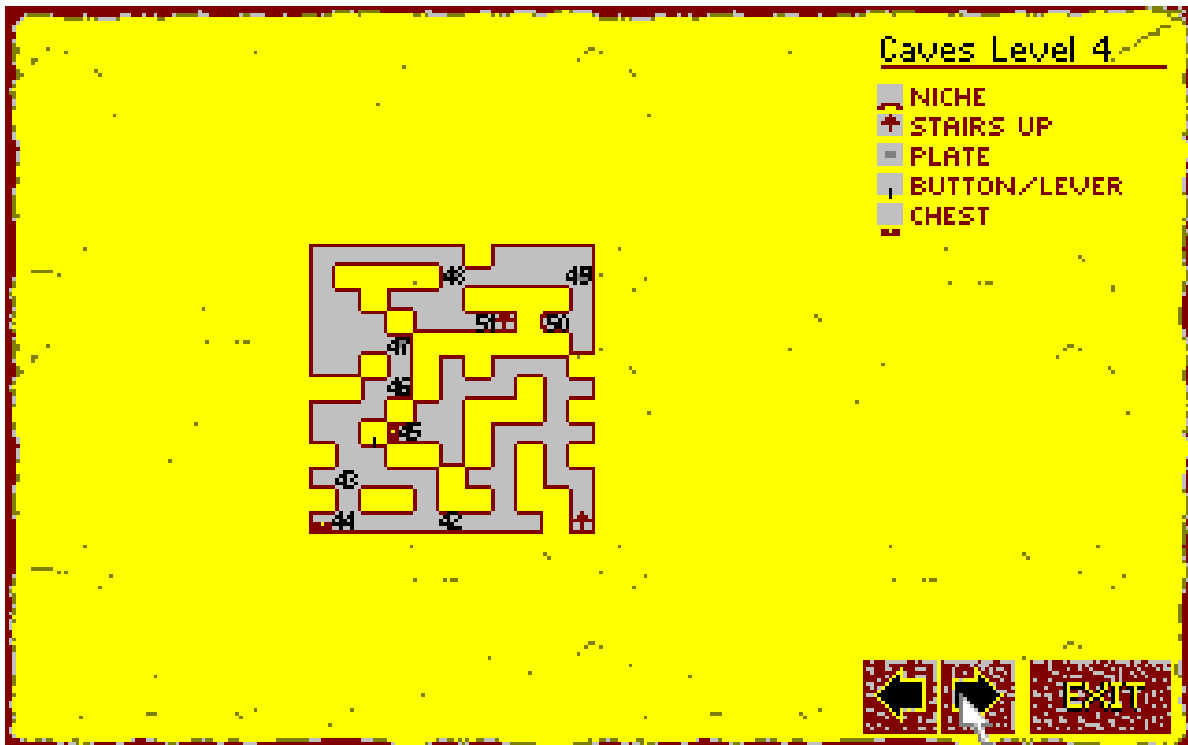
Der Weg des Silberkelches:

DIE HÖHLEN LEVEL 3



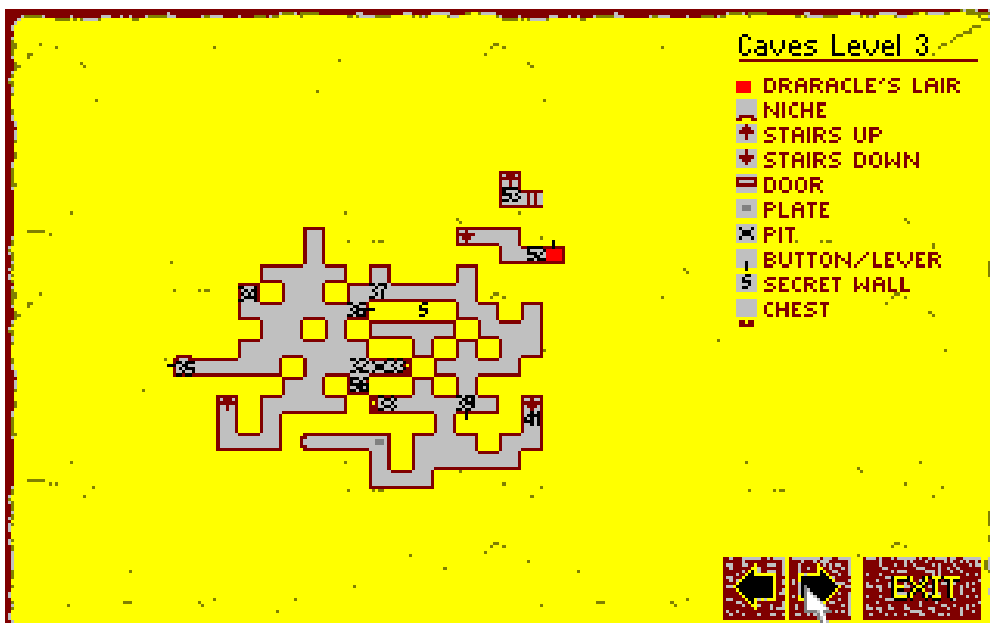
Gehen sie zu Position 32. Das Loch ist eine Illusion. Sie können darüber laufen und die Truhe bei Position 33 knacken, um einige Gegenstände zu erhalten. Des Weiteren, sollten sie noch keine leeren Flaschen haben, nehmen sie sich die von Position 56. Sie werden drei davon brauchen, also nehmen sie sie auf, wann immer sie können. Sie können bei Position 34 den Eisernen Schlüssel erhalten (ich habe noch immer nicht herausgefunden, wofür er zu gebrauche ist). Bei Position 35 können sie einen Knopf drücken, um eine Nische mit einem Dolch und Aloe erscheinen zu lassen. Gehen sie zu Position 36 und drücken sie den Knopf, um die Wand bei Position 37 verschwinden zu lassen. Knacken sie die Truhe bei Position 38 und nehmen sie sich den Roten Schlüssel. Öffnen sie das Rote Schloss bei Position 39 mit dem Roten Schlüssel. Gehen sie die Treppe bei Position 41 hinunter!

DIE HÖHLEN LEVEL 4



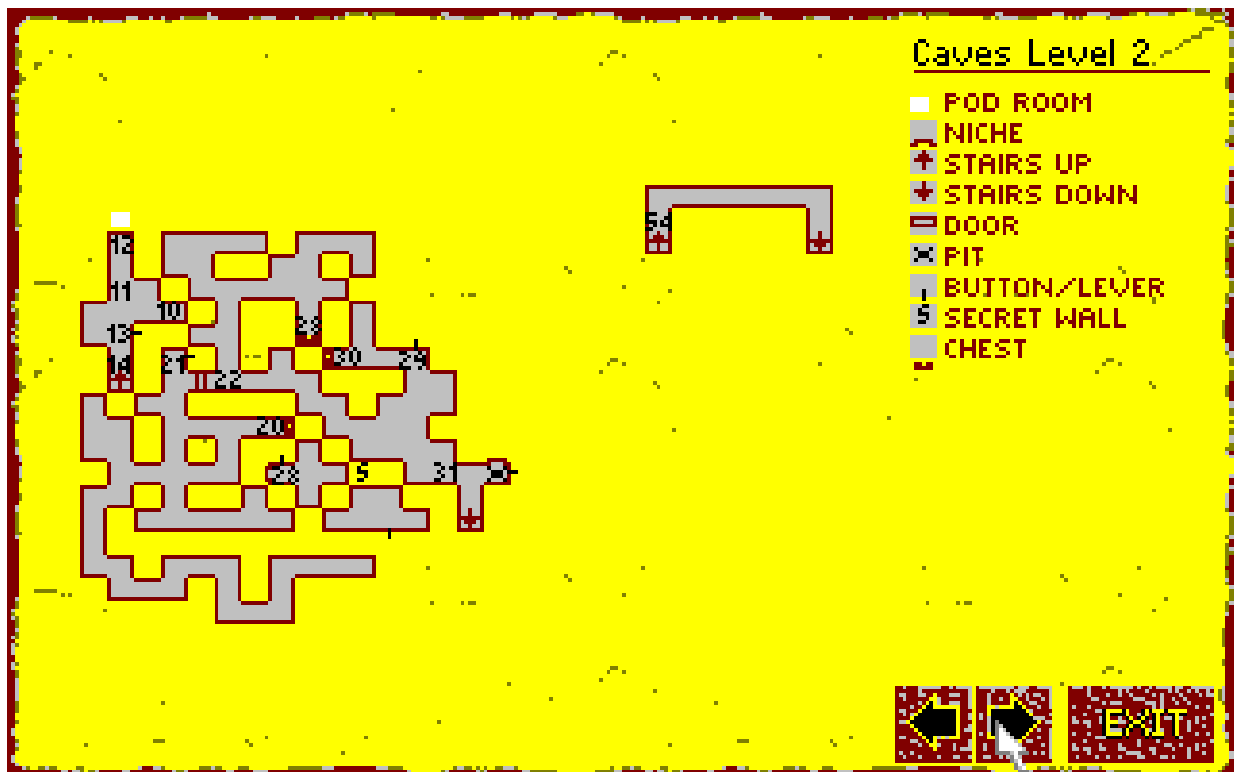
Drücken sie den Knopf bei Position 42, um die westliche Wand verschwinden zu lassen. Weichen sie dem Feuerball aus. Gehen sie zu Position 43 und zerstören sie die Wand mit dem Hammer. Knacken sie die Truhe bei Position 44, um einen Bezel Ring zu erhalten. Sie können auch die Truhe bei Position 45 knacken, um eine Armbrust zu erhalten. Zerstören sie die nördliche Wand bei Position 46 mit dem Hammer. Beschweren sie die Platten 47, 48 und 49, um die jeweiligen Feuerballwerfer außer Kraft zu setzen. Sie können den Knopf bei Position 50 drücken, um eine Nische mit einem Dolch und etwas Geld zu öffnen. Gehen sie bei Position 51 die Treppe nach oben.

WIEDER DIE HÖHLEN LEVEL 3



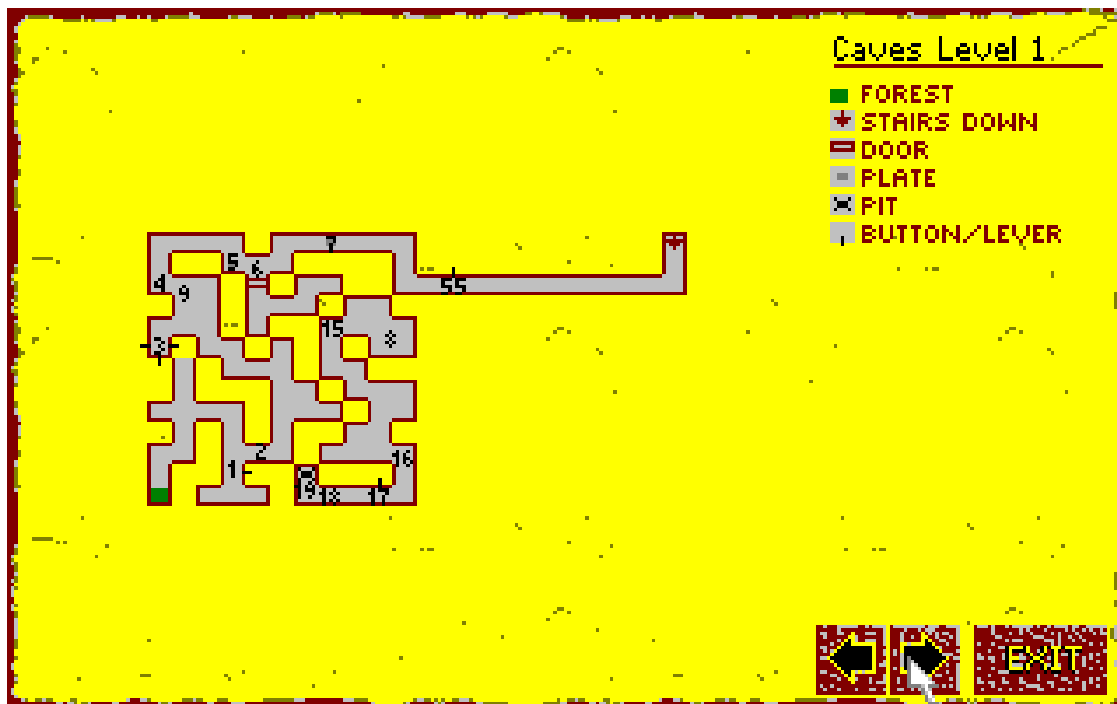
Gehen sie zu der Höhle des Drarakels bei Position 52. Klicken sie den Bogengang an und legen sie den Juwelendolch/Silberkelch auf den Altar. Gehen sie zurück zum Drarakel und lassen sie sich die Rätselschriftrolle geben. Gehen sie die Treppe bei Position 53 nach oben. Sie können jetzt nicht mehr in die Höhle zurück.

WIEDER DIE HÖHLEN LEVEL 2



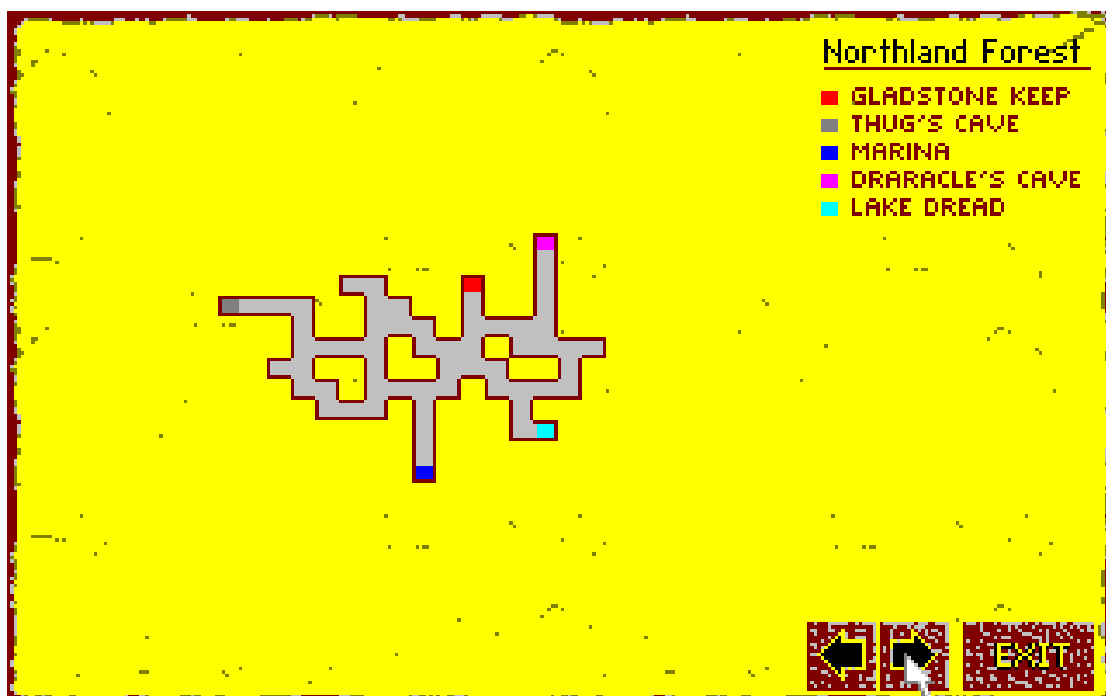
Gehen sie die Treppe bei Position 54 nach oben.

WIEDER DIE HÖHLEN LEVEL 1



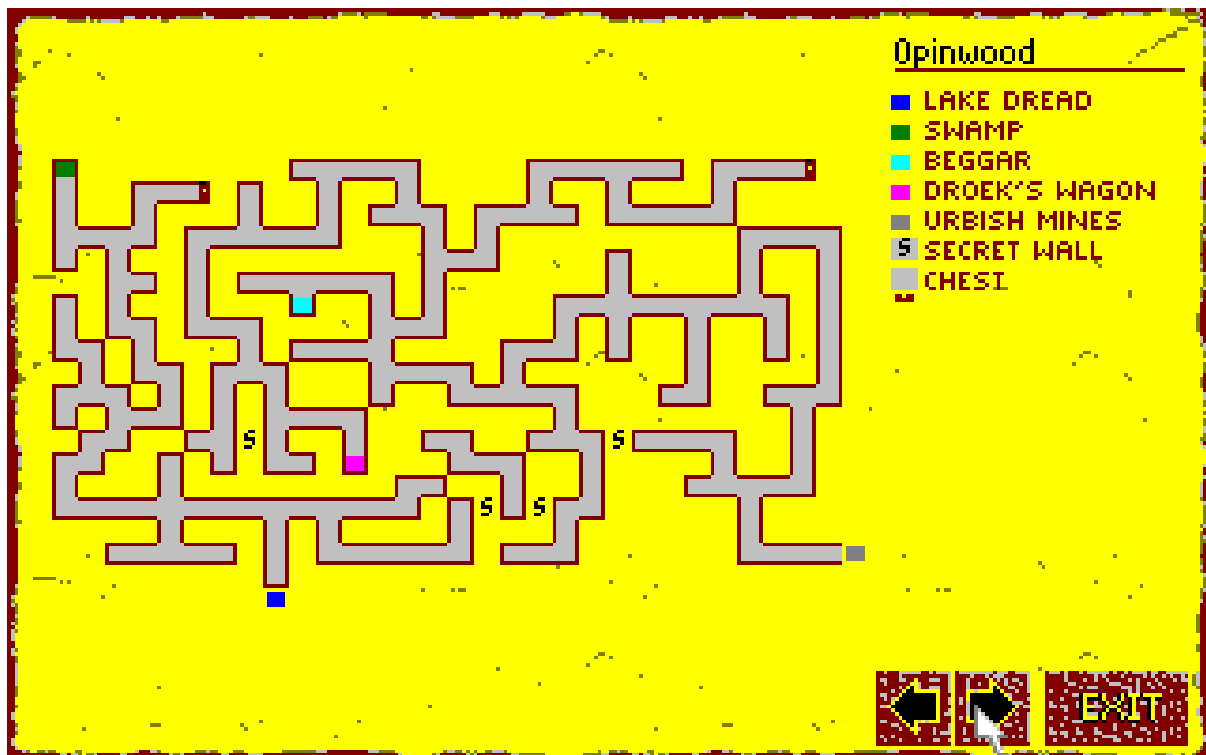
Ziehen sie an den Hörnern bei Position 55, um die westliche Wand zu öffnen. Verlassen sie die Höhle.

WIEDER DER NÖRDLICHE WALD



Erschlagen sie die Orks, die außerhalb der Höhle auf sie warten. Sprechen sie mit Timothy, der sterben wird. Gehen sie zu Lake Dread, wo sie eine Überfahrt zum Opinwald erhalten werden und Victor treffen.

DER OPINWALD



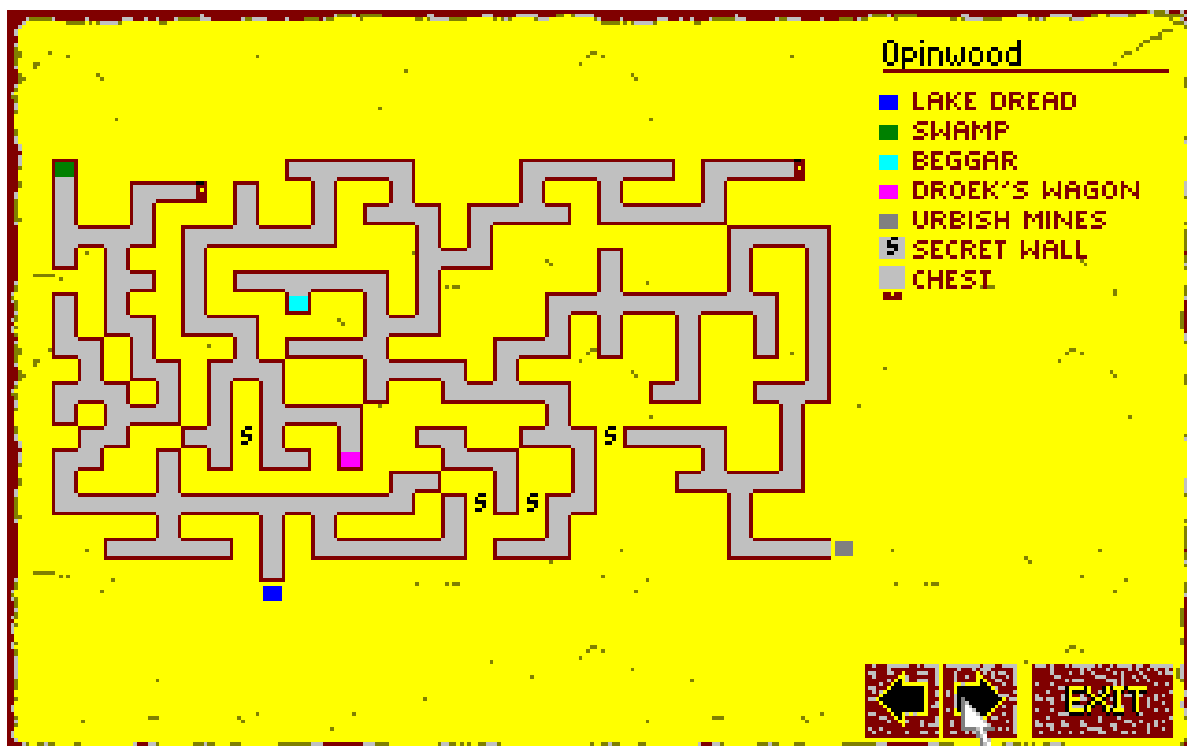
Gehen sie in den Sumpf.

DER GORKHA SUMPF



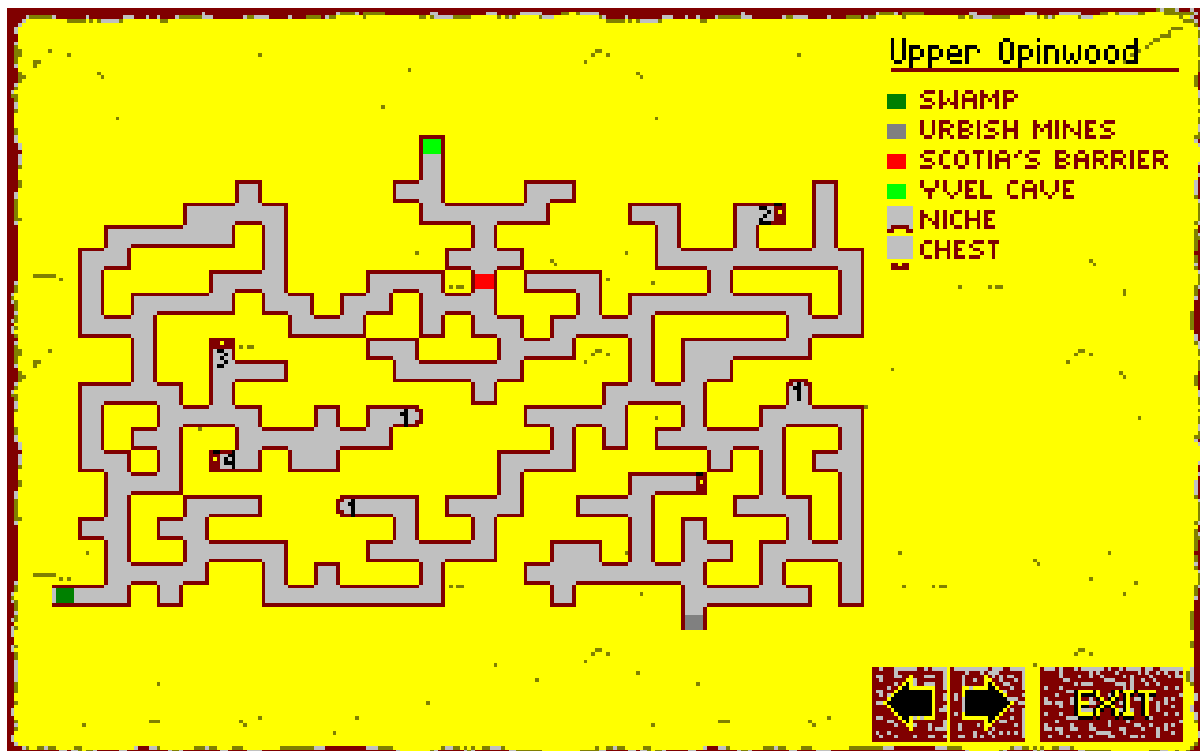
Benutzen sie bei Position 1 eine leere Flasche, um aus dem Loch Sumpfwasser zu holen. Dieses ist eine der Zutaten des Elixiers, das Richard heilen kann. Bei Position 2 können sie sich einen Double Ring holen, wenn sie die Truhe knacken. UM EINE DER ZUTATEN BEKOMMEN ZU KÖNNEN, MÜSSEN SIE DEN MEDIZINMANN AUFSUCHEN. SIE MÜSSEN WENIGSTENS DAS „Pulver eurer Mutter“ ENTSCHLÜSSEN LASSEN. Gehen sie als nächstes zu dem Gorkha-Anführer. Wenn er sie fragt, was sie ihm für den Rubin der Wahrheit geben wollen, geben sie ihm einfach irgendetwas. Er wird ihnen den Auftrag geben, den Zeremonienbronzehelm zu holen. Akzeptieren sie. SIE KÖNNEN ÜBER DIE LÖCHER LAUFEN, INDEM SIE DIESE EINFRIEREN. Den Helm finden sie in der Nähe von Position 3. Eines der Baummonster hat ihn. Sie werden es also erst töten müssen, bevor sie den Helm holen können. Kehren sie zum Anführer zurück und überreichen sie ihm den Helm. Sie haben nun den Rubin der Wahrheit. Gehen sie zurück in den Opinwald.

WIEDER DER OPINWALD



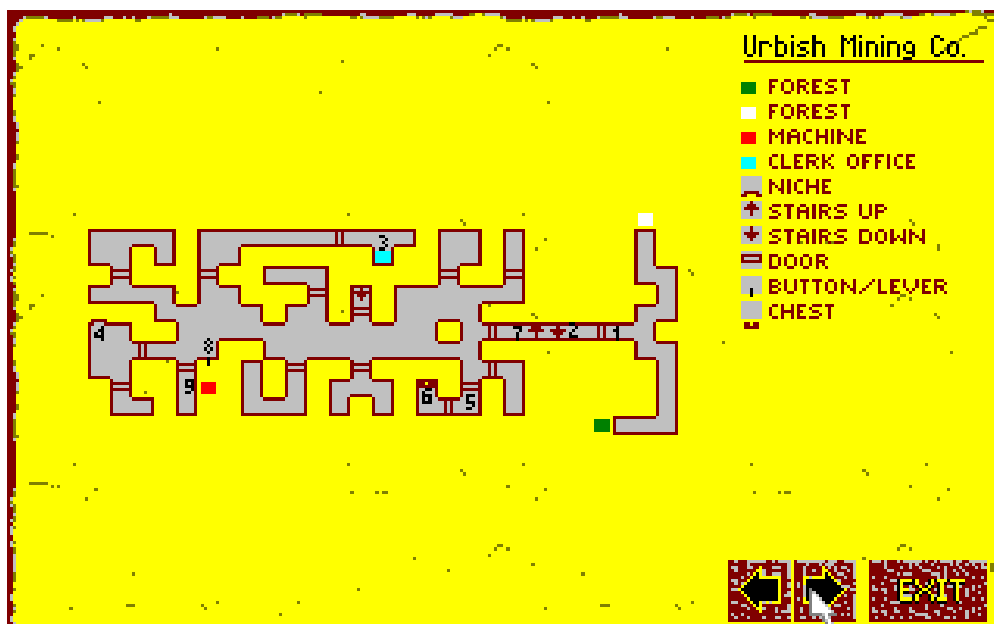
Besuchen sie Droek's Wagen, WÄHREND SIE DEN RUBIN TRAGEN. Er wird ihnen jetzt glauben, dass sie sind, wer sie sind. Sprechen sie nun mit Dawn. Sie wird ihnen ihren Schlüssel geben – einen der vier, den sie brauchen, um Richard aus der magischen Hülle zu befreien. Sie wird ihnen auch leere Flaschen geben, um die Zutaten zu sammeln. NOTIZ: SOLLTEN SIE DIE URBISH MINEN ERLEDIGT HABEN, BEVOR SIE DAWN AUFSUCHEN, WIRD SIE IHNEN AUCH DEN WICHTIGEN VAELAN'S WÜRFEL GEBEN. AUF JEDEN FALL WIRD IHNEN DER ZWEITE, DEN SIE AUFSUCHEN, DIESEN WÜRFEL GEBEN. IN DIESEM WALKTHROUGH IST ES PAULSON IN DEN URBISH MINEN. Sie werden jetzt noch nicht bereit sein, in die Minen zu gehen. Gehen sie einfach hindurch und was auch immer sie tun: Gehen sie nicht durch diese Tür. Der Larkhon wird sie mit Sicherheit töten.

DER OBERE OPINWALD



Benutzen sie an einem der Hornissennester, die mit der Nummer 1 gekennzeichnet sind, eine leere Flasche. Der Honig ist die zweite Zutat für das Elixier. Zerschlagen oder knacken sie die Truhe bei Position 2, um eine Walkürenarmbrust zu bekommen, die Feuerbälle verschießt. Zerschlagen oder knacken sie die Truhe bei Position 3, um eine Jadekette zu erhalten. Knacken sie die Truhe bei Position 4 und nehmen sie sich den Grünen Totenschädel. Gehen sie zurück in die Urbish-Minen.

DIE „URBISH-MINING-CO.“



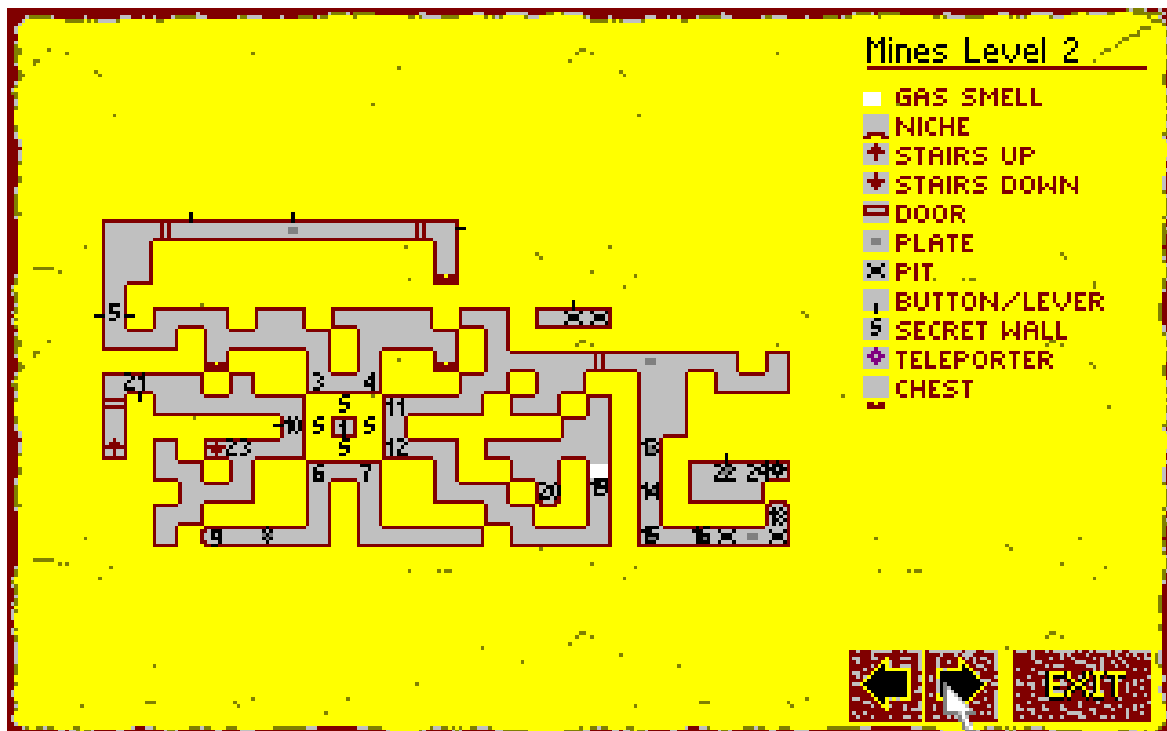
Öffnen sie jetzt die Tür. Um den Larkhon zu töten, müssen sie den Grünen Totenschädel benutzen. Eventuell müssen sie die Minen ein paar Mal verlassen, sollte ihnen die Magie ausgehen. NOTIZ: Dies ist der einzige Weg den Larkhon zu töten. Nachdem dieser tot ist, gehen sie die Treppe bei Position 2 hinunter. Sprechen sie mit dem Angestellten bei Position 3. bevor sie ihn verlassen, nehmen sie die Spitzhacke mit, die links von ihm liegt. Holen sie sich den Großen Hammer aus der Nische bei Position 4. Schließen sie die nördliche Tür, um die Tür bei Position 5 zu öffnen, da beide nicht gleichzeitig offen sein können (öffnen sie die nördliche, gehen sie hindurch, schließen sie die nördliche und öffnen sie die westliche). Knacken sie das Schloss bei Position 6 und nehmen sie sich den Silberschlüssel. Gehen sie die Treppe bei Position 7 hinunter.

DIE MINEN LEVEL 1



Benutzen sie den Silberschlüssel aus dem oberen Level, um das Schloss bei Position 1 zu öffnen. Drehen sie bei Position 2 das nördliche Rad einmal und drücken sie den Knopf bei Position 8, um einen Teleporter und ein Loch erscheinen zu lassen (drehen sie das südliche rad und drücken sie den Knopf, erscheint ein Teleporter, der sie zum Verwaltungslevel zurückbringt; drehen sie jedoch beide Räder und drücken den Knopf, erscheint lediglich das Loch). Gehen sie zuerst durch den Teleporter.

DIE MINEN LEVEL 2



Sie werden bei Position 1 erscheinen. Drücken sie die Knöpfe 3 und 4, verschwindet die nördliche Wand. In diesem Abschnitt gibt es jedoch nur Wahlaufgaben (um an den drei Rädern vorbeizukommen, drehen sie zuerst das linke, dann das rechte und schließlich das in der Mitte, damit die nördliche Wand verschwindet). Drücken sie die Knöpfe 6 und 7, damit die südliche Wand verschwindet. Beschweren sie Platte 8 und nehmen sie sich den Minenschlüssel 4 aus der Nische. Benutzen sie diesen bei Position 10, um die zwei westlichen Wände verschwinden zu lassen. Hier können sie jedoch noch nichts ausrichten. Drücken sie den Knopf bei Position 11, damit sich die östliche Wand öffnet. Gehen sie durch die Tür, wird sie sich hinter ihnen schließen. Beschweren sie Platte 13, treten sie darauf, beschweren sie Platte 14 und werfen sie etwas auf Platte 15. Beschweren sie Platte 16. Lassen sie sich einmal verbrennen und nehmen sie sich den Stab des Feuerballs aus der Nische. Dies wird die Tür öffnen. Auf dem Weg zurück werden sie sich noch einmal verbrennen lassen müssen. Drücken sie den Knopf bei Position 12. benutzen sie bei Position 19 den Stab der Feuerbälle oder benutzen sie eine Feuerballzauber (sie sollten wenigstens zwei Einheiten entfernt stehen, um nicht geröstet zu werden). Nehmen sie bei Position 20 den Minenschlüssel aus der Nische. Öffnen sie damit das Schloss bei Position 21 und gehen sie die Treppe hinauf.

WIEDER DIE MINEN LEVEL 1



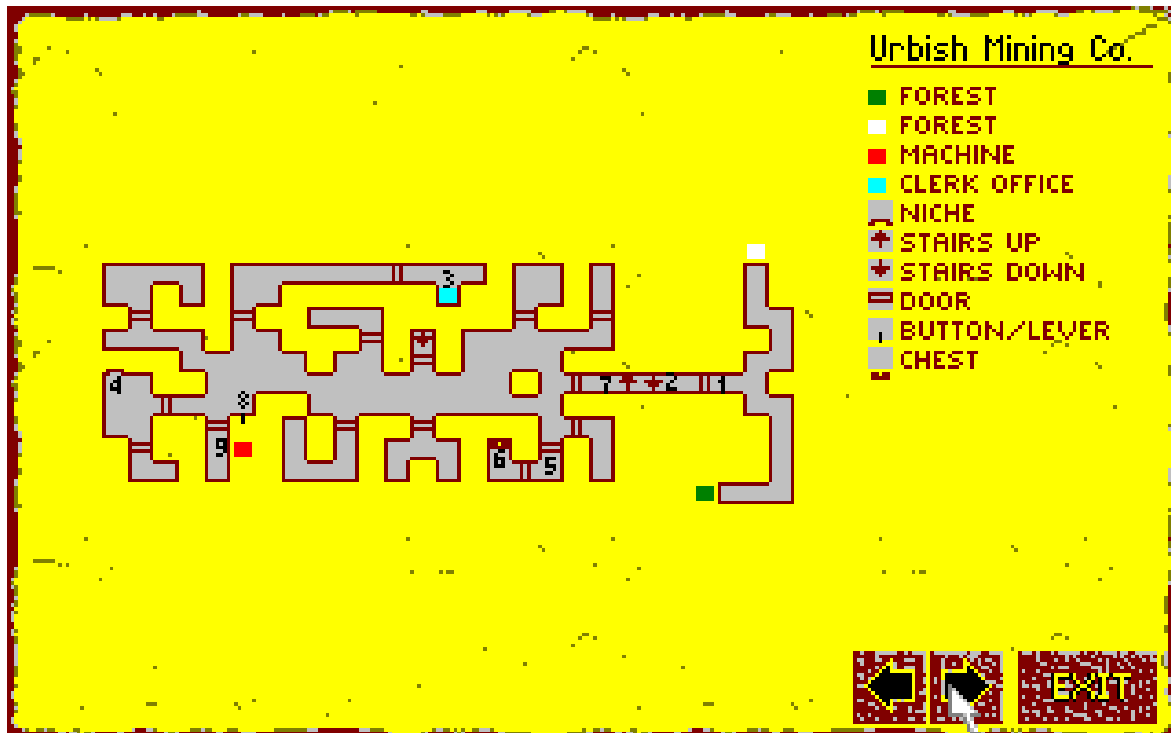
NOTIZ: Dieser Ort ist wirklich verrückt. Nehmen sie sich den Minenschlüssel 2 von Position 3. gehen sie durch die geheime Wand bei Position 4 (sie wird sich hinter ihnen schließen. Um sie wieder zu öffnen, benutzen sie bei Position 5 den Minenschlüssel 2.) Drehen sie das Rad bei Position 6. Holen sie sich einen zweiten Minenschlüssel 2 aus der Nische bei Position 7. Lassen sie sich in das Loche fallen.

WIEDER DIE MINEN LEVEL 2



Beschweren sie die Platte bei Position 22 und drücken sie den Knopf an der nördlichen Wand. Betreten sie den Teleporter bei Position 24.

WIEDER DIE „URBISH MINING CO.“



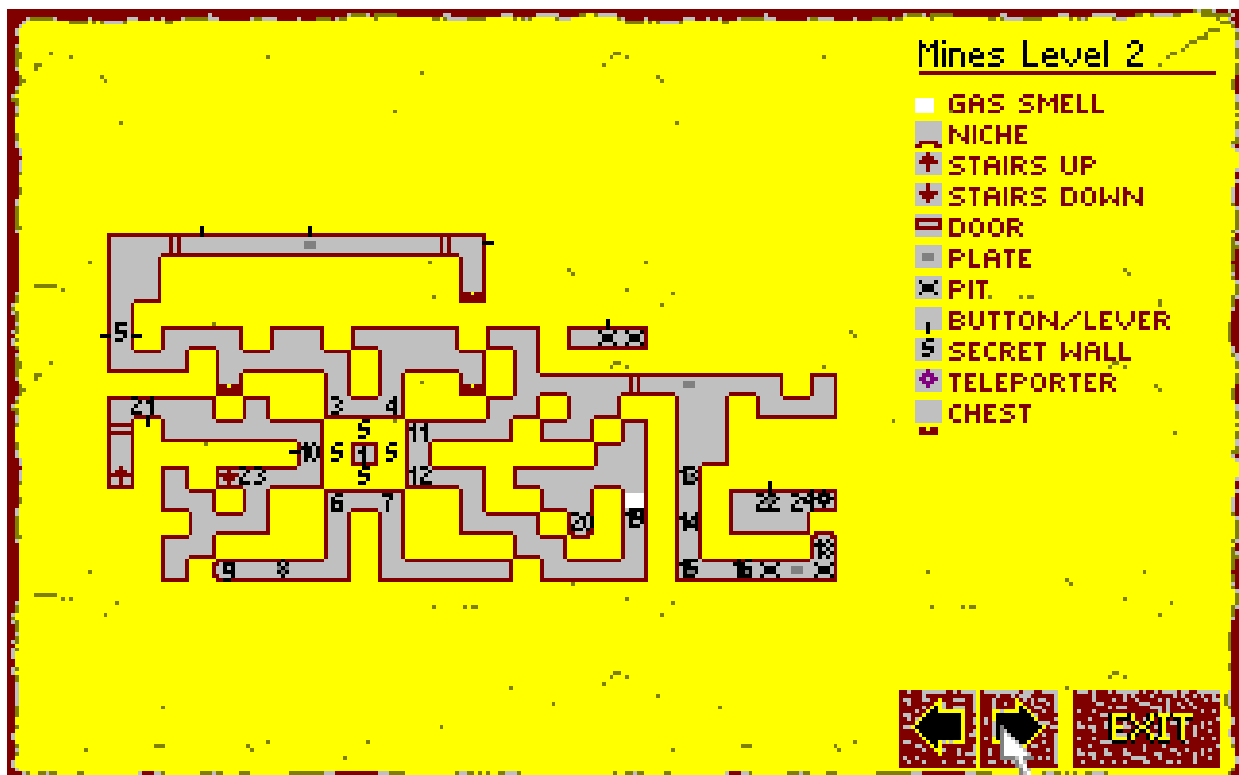
Gehen sie die Treppe bei Position 7 hinunter.

WIEDER DIE MINEN LEVEL 1



Drehen sie bei Position 2 eines der Räder und drücken sie den Knopf. Lassen sie sich in das Loch fallen.

WIEDER DIE MINEN LEVEL 2



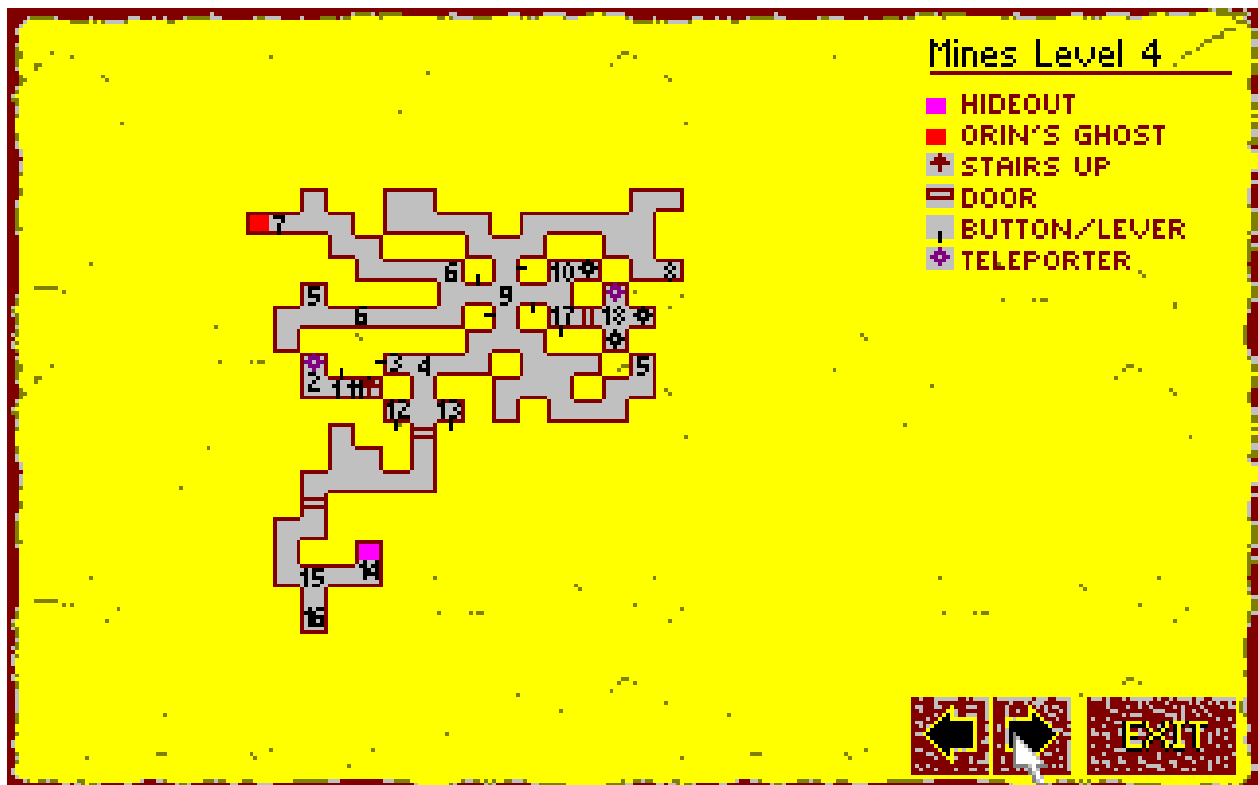
Lassen sie sich in das zwei Schritte östlich gelegene Loch fallen, oder drücken sie den Knopf an der nördlichen Wand, eine Schritt östlich.

DIE MINEN LEVEL 3



Holen sie sich den Silberschlüssel aus der Nische bei Position 1. Benutzen sie ihn bei dem Schloss bei Position 2, um die Wand zu öffnen. Gehen sie durch die geheime Wand in der südwestlichen Ecke und knacken sie die Truhe bei Position 3. Entnehmen sie den Goldjuwel. Benutzen sie diesen bei Position 4. Ziehen sie bei Position 5 beide Hebel und fahren sie mit dem Minenwagen. Gehen sie zu Position 6. Auf dem Weg dorthin werden sie einige Knöpfe drücke müssen. Benutzen sie an der südlichen Wand die Spitzhacke und nehmen sie das Kohlestück. Gehen sie zurück zum Minenwagen. Ziehen sie diesmal den linken Hebel nach unten und lassen sie den rechten oben. Fahren sie wieder mit dem Minenwagen. Knacken sie das Schloss bei Position 7, um die Tür zu öffnen. Gehen sie die Treppen bei Position 8 die Treppe hinunter.

DIE MINEN LEVEL 4



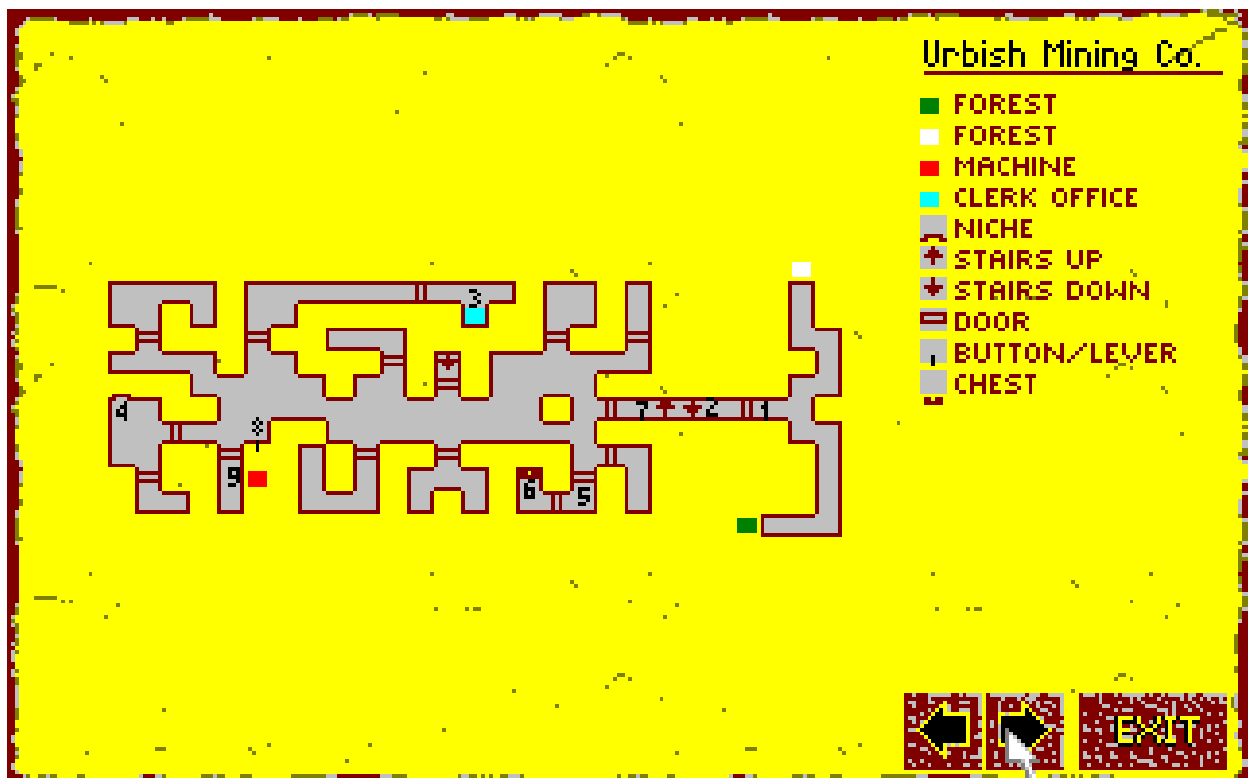
Drücken sie den Knopf bei Position 1, um den Teleporter erscheinen zu lassen. Betreten sie den Teleporter bei Position 2. Drücken sie bei Position 3 den Knopf an der westlichen Wand, um den Feuerballwerfer aufzuhalten. Erschlagen sie wenigstens eines der Steinmonster bei Position 5 und nehmen sie sich den Blutstein. Dieser ist die dritte Zutat für das Elixier. Bei Position 9 befindet sich eine Drehscheibe. Drehen sie alle Räder um die Drehscheibe, wird er ausgeschaltet. Nutzen sie die Spitzhacke, um die Verschüttungen bei den Positionen 6 aus dem Weg zu räumen. Klicken sie bei Position 7 die Knochen an, damit sie lebendig werden. Nachdem sie wieder zusammengefallen sind, klicken sie rechts neben die Knochen um einen Rostigen Schlüssel zu bekommen. Gehen sie zu Position 8 und durchsuchen sie die Knochen zweimal. Die Notiz brauchen sie nicht, aber das Zahnrad ist wichtig. Gehen sie bei Position 10 in den Teleporter und bei Position 11 die Treppe hinauf.

WIEDER DIE MINEN LEVEL 3



Betreten sie den Teleporter bei Position 9.

WIEDER DIE „URBISH MINING CO.“



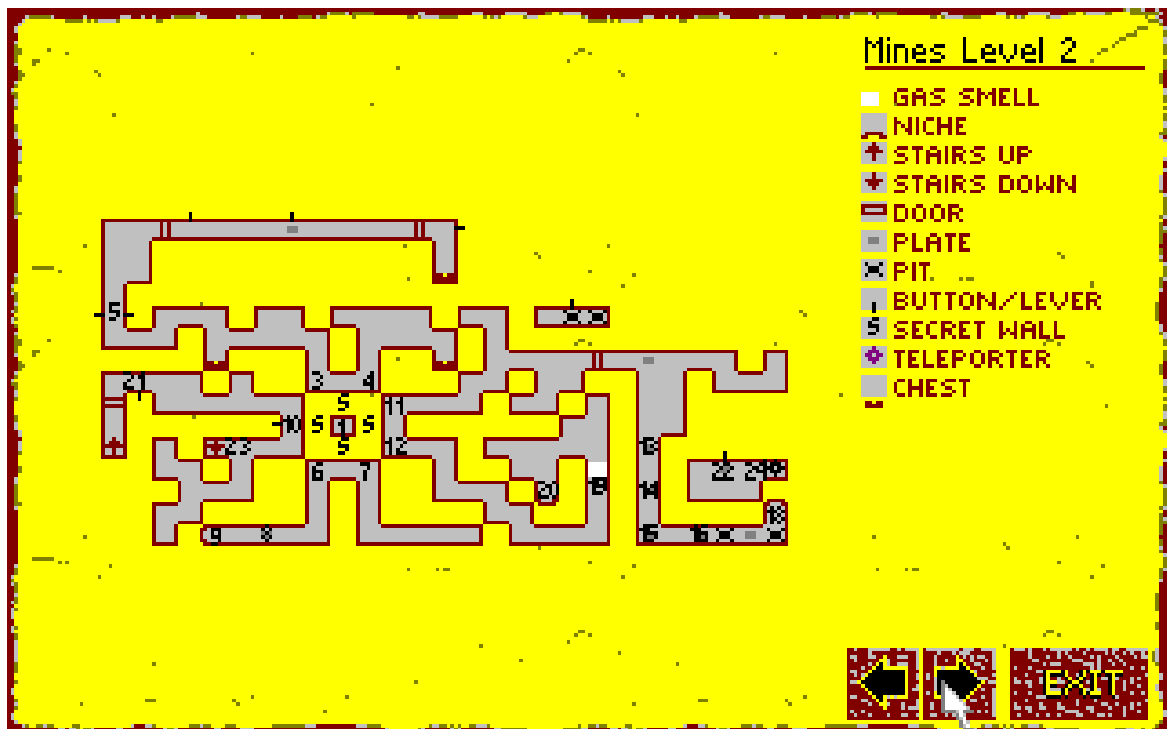
Knacken sie das Schloss bei Position 8, um die Tür zu öffnen. Bei Position 9 befindet sich eine Maschine. Setzen sie das Zahnrad bei dem rad ein, dass sich leicht links unter dem bereits vorhandenen Zahnrad befindet (der Kreis, der sich am weitesten links befindet). Öffnen sie das Gitter und legen sie das Stück Kohle hinein. Ziehen sie an dem Hebel oben. Gehen sie jetzt wieder die Treppe bei Position 7 hinunter.

WIEDER DIE MINEN LEVEL 1



Drehen sie das nördliche Rad, drücken sie den Knopf bei Position 8 und gehen sie durch den Teleporter.

WIEDER DIE MINEN LEVEL 2



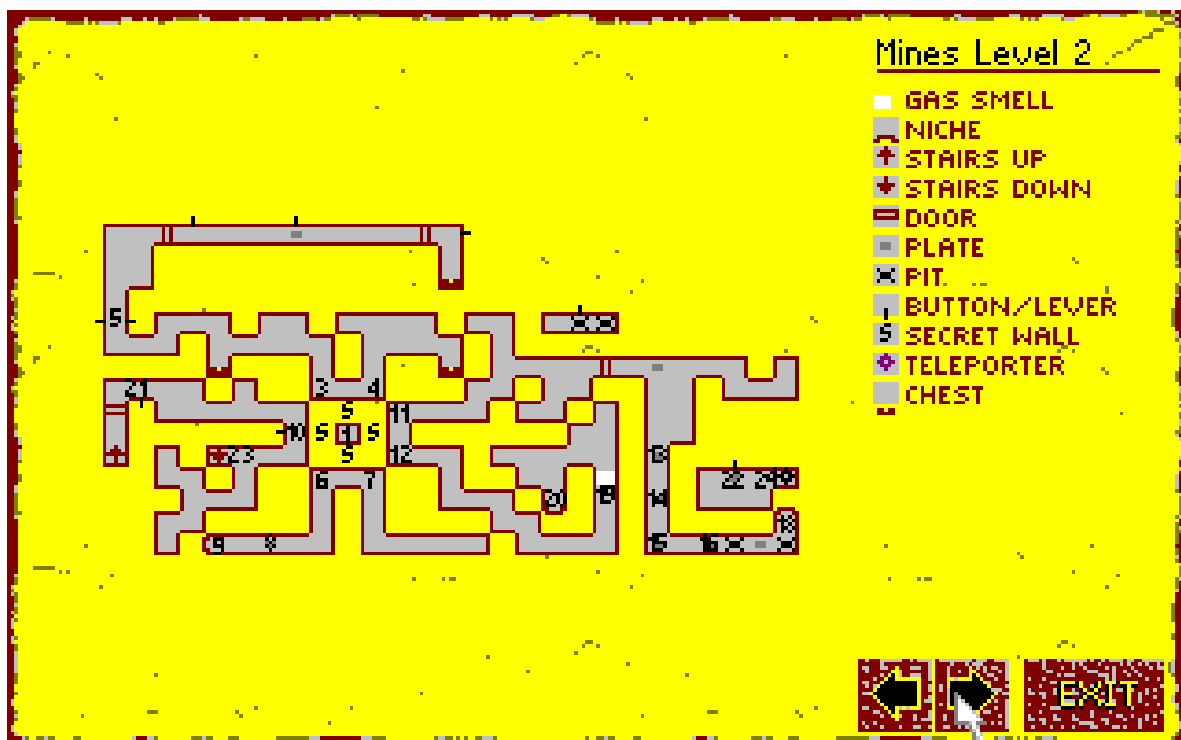
Gehen sie jetzt die Stufen bei Position 23 hinunter.

WIEDER DIE MINEN LEVEL 3



Drücken sie bei Position 10 den Knopf an der westlichen Wand. Holen sie sich den Glänzenden Schlüssel aus der Nische, die in der nördlichen Wand erscheint. Gehen sie die Stufen bei Position 11 wieder hoch.

WIEDER DIE MINEN LEVEL 2



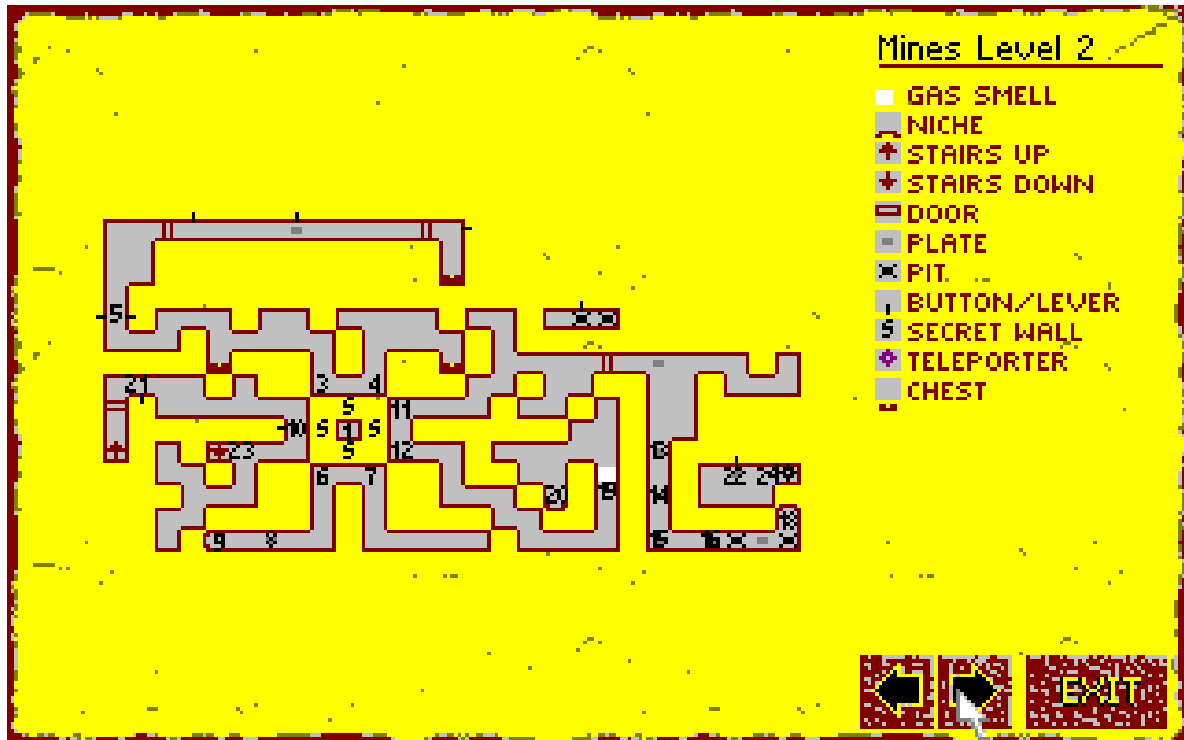
Gehen sie die Treppe bei Position 21 hinauf.

WIEDER DIE MINEN LEVEL 1



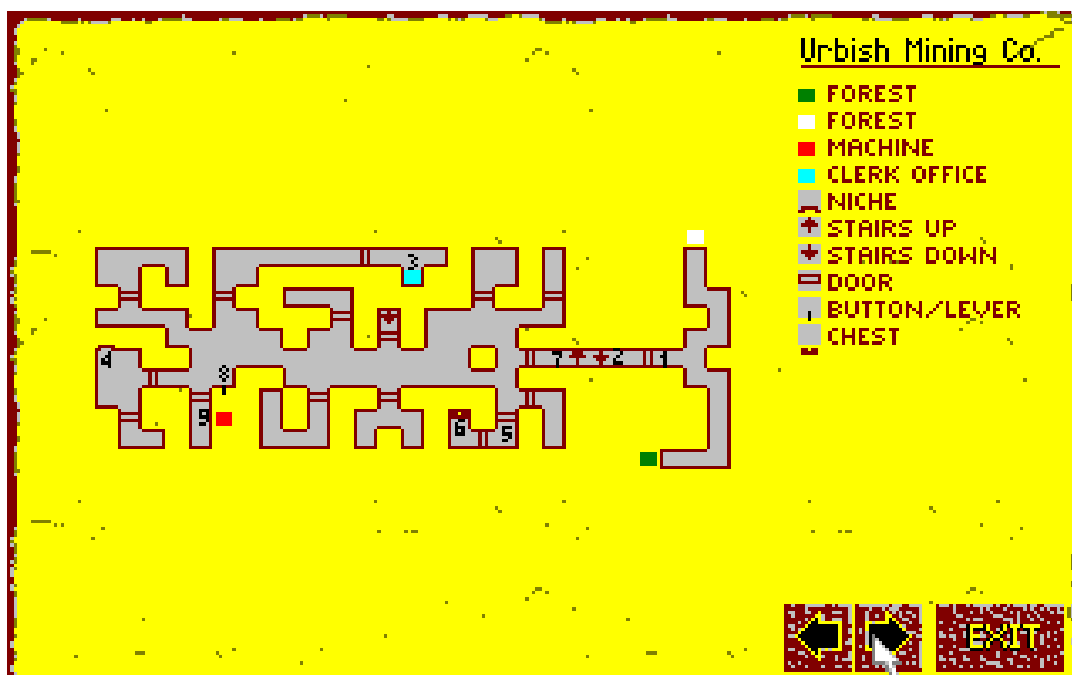
Lassen sie sich in das Loch bei Position 7 fallen.

WIEDER DIE MINEN LEVEL 2



Benutzen sie den Teleporter bei Position 24.

WIEDER DIE „URBISH MINING CO.“



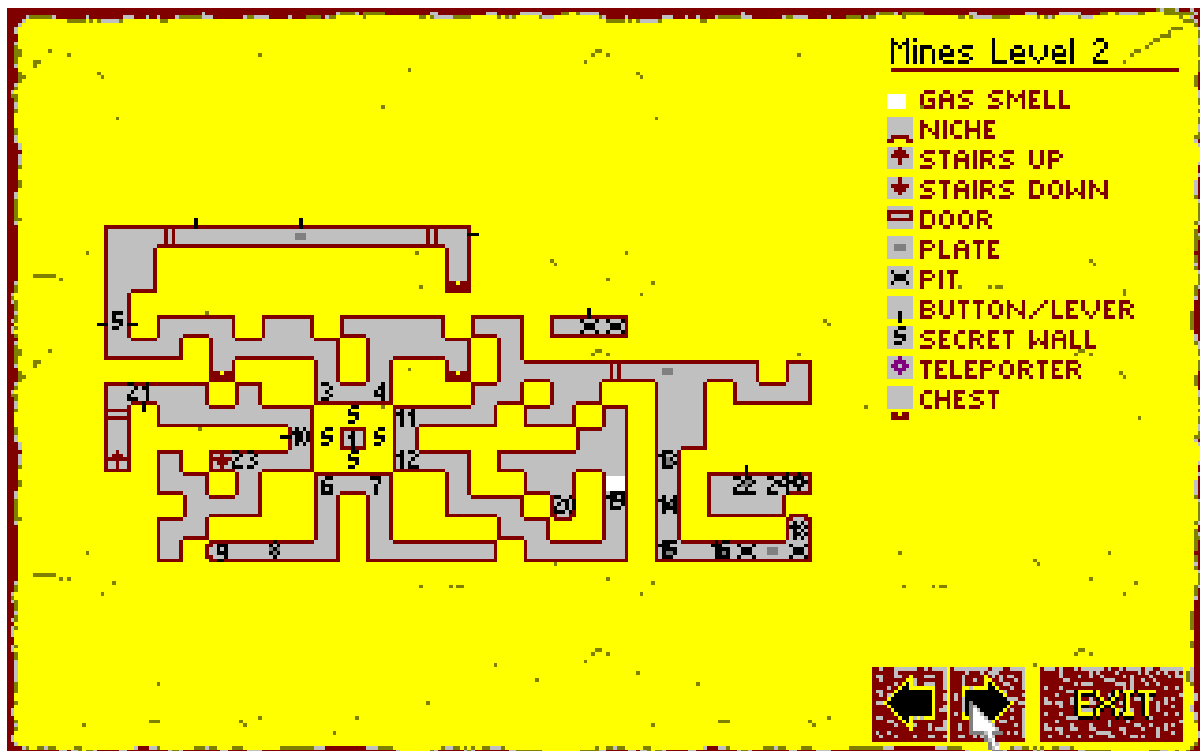
Gehen sie die Stufen bei Position 7 hinunter.

WIEDER DIE MINEN LEVEL 1



Lassen sie sich in das Loch bei Position 8 fallen.

WIEDER DIE MINEN LEVEL 2



Lassen sie sich in das Loch im Osten fallen.

WIEDER DIE MINEN LEVEL 3



Stellen sie bei Position 5 den linken Hebel nach unten und den rechten nach oben. Fahren sie wieder mit dem Minenwagen. Gehen sie die Treppe bei Position 8 hinunter.

WIEDER DIE MINEN LEVEL 4



Betreten sie den Teleporter bei Position 2. benutzen sie den Glänzenden Schlüssel, um das Schloss bei Position 12 zu öffnen, und den Rostigen Schlüssel, um das Schloss bei Position 13 zu öffnen. Sobald alle Schlösser geöffnet wurden, wird sich die Tür öffnen. Sprechen sie bei Position 14 mit Paulson. Er wird sie von nun an begleiten. Nehmen sie Paulsons Schlüssel 8 (die Pyramide, die er erscheinen lässt), bevor sie den Raum verlassen. Drehen sie sich zusammen mit Paulson in Richtung der südlichen wand bei Position 15. Ein Knopf wird erscheinen. Drücken sie ihn, um die südliche Wand zu öffnen. Nehmen sie von Paulsons Equipment bei Position 16 auf jeden fall den Minenschlüssel 4 und – AM WICHTIGSTEN – Vaelan's Würfel mit. Benutzen sie den Minenschlüssel 4, um das Schloss bei Position 17 zu öffnen. Betreten sie den nördlichsten der drei Teleporter bei Position 18, um zum obersten Level zurückzukommen.

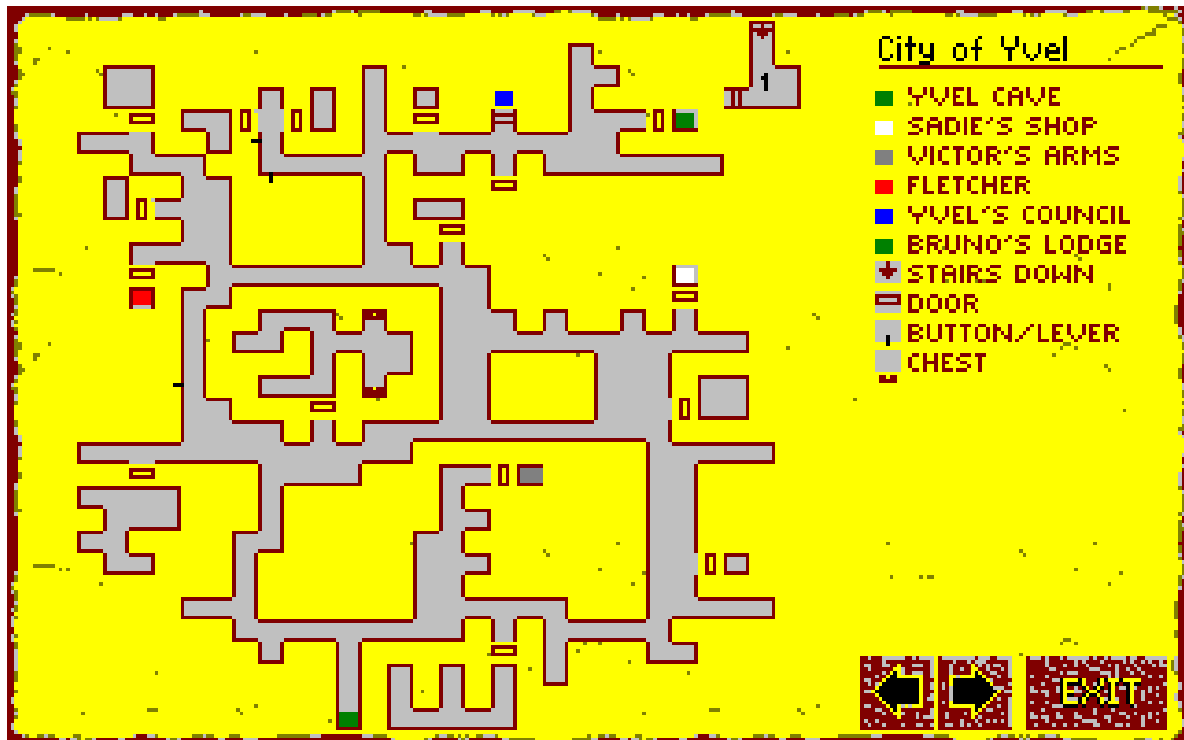
ZUM LETZTEN MAL DIE „URBISH MINING CO.“

Gehen sie die Treppen nach oben in Richtung Oberer Opinwald.

WIEDER DER OBERE OPINWALD

großen Orks in der Nähe von Position 1 töten. Zerstören sie die zweite Barriere und betreten sie Yvel.

YVEL

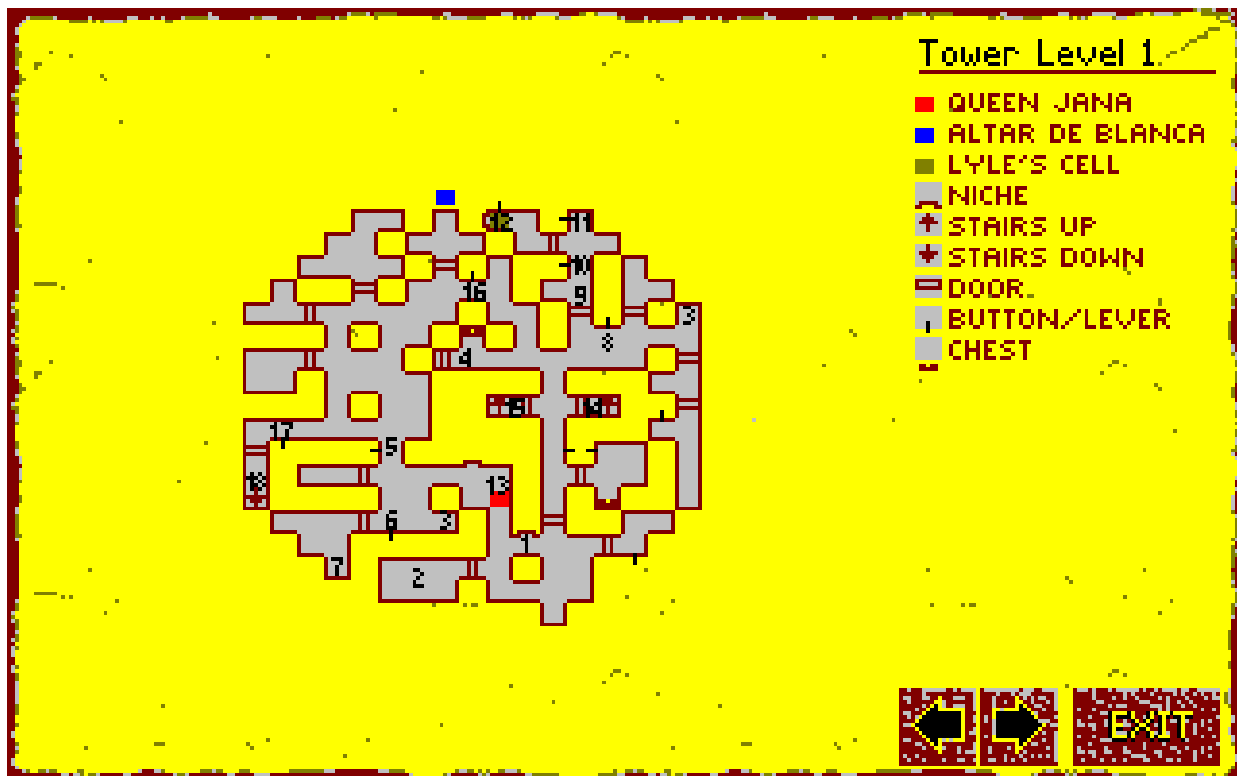


Gehen sie zu Sadies laden. Wenn sie die Rätselschriftrolle entziffert haben (zumindest den Teil mit dem „Pulver eurer Mutter“), wird sie ihnen die letzte Zutat für das Elixier geben: Erdpulver (Mutter Erde). Wenn sie wollen, können sie noch kurz bei Victor einkaufen, doch dort gibt es nichts Wichtiges. Gehen sie zurück in die Wälder von Yvel.

WIEDER DIE WÄLDER VON YVEL

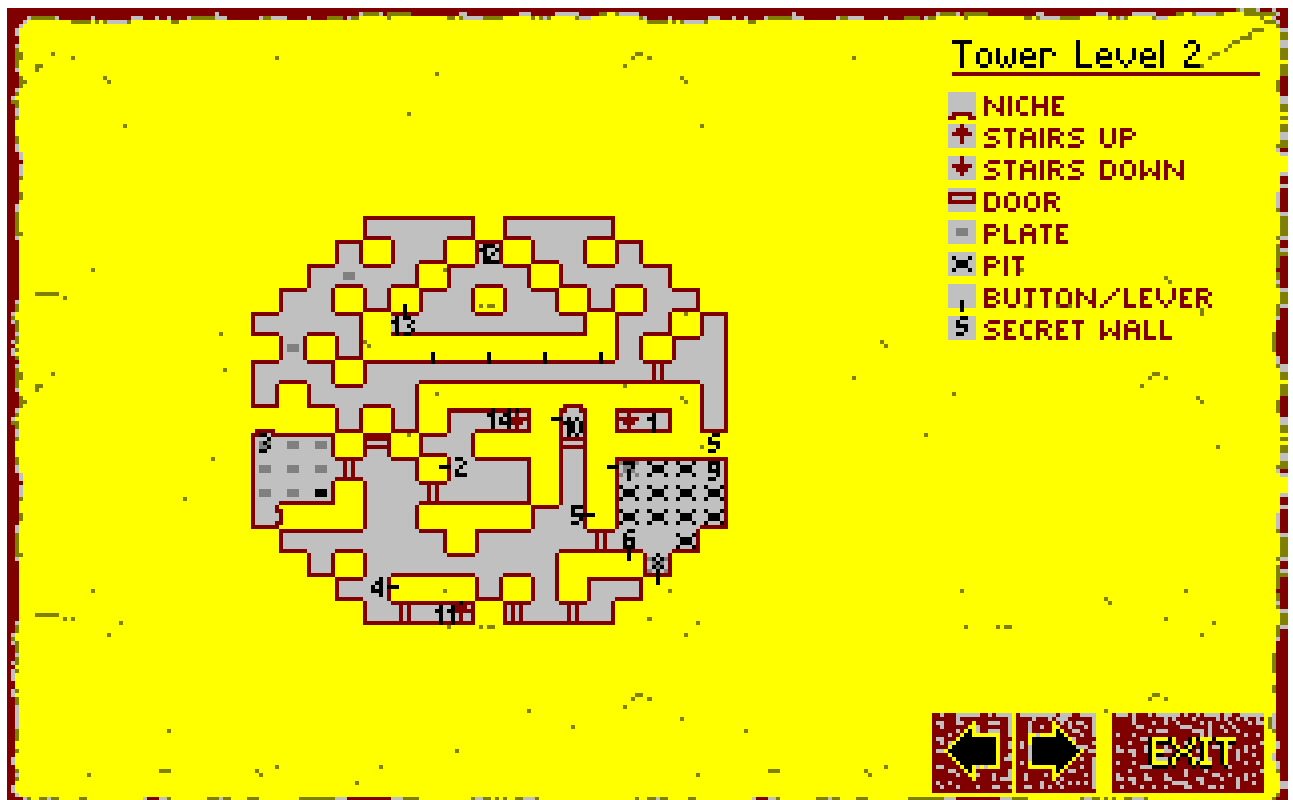
Gehen sie zum Weißen Turm.

WHITE TOWER LEVEL 1



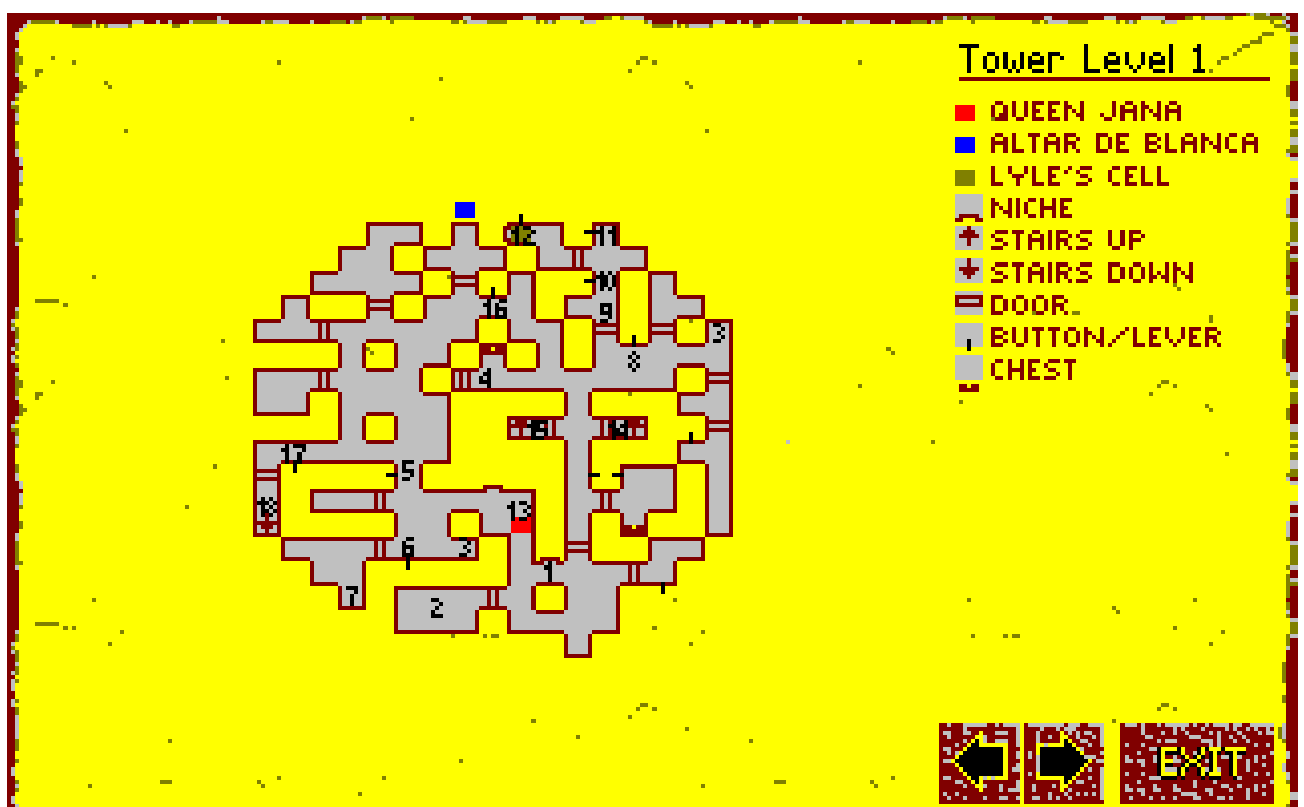
Holen sie sich einen mystischen Schlüssel, indem sie eine der Amazonen bei Position 2 besiegen. Um sich die lästigen Kanalmonster vom Hals zu halten, schließen sie die Gitter bei den Positionen 3. Sollten sie bei Position 4 gefangen werden, passiert das nur, weil hinter ihnen eine Wand erscheint, sobald sie die Tür öffnen. Schließen sie die Tür einfach wieder, um sich zu befreien. Sie können das Schloss bei Position 5 knacken, doch es befindet sich nichts dahinter. Benutzen sie bei Position 6 den mystischen Schlüssel von Position 2, um die Tür zu öffnen. Holen sie sich einen anderen mystischen Schlüssel von Position 7. Benutzen sie diesen Schlüssel bei Position 8, um die Tür zu öffnen. Nehmen sie sich einen weiteren mystischen Schlüssel, nachdem sie die Amazonen bei Position 9 besiegt haben. Drücken sie den Knopf bei Position 10 und benutzen sie diesen Schlüssel bei Position 11. Sobald sie den Knopf gedrückt und das Schloss geöffnet haben, wird sich die Zelle öffnen. Befreien sie Lyle. Drücken sie den Knopf bei Position 12, um eine Nische zu öffnen. Nehmen sie den Bernsteinring und setzen sie ihn in der Nische bei Position 1 ein. Besiegen sie die feministische Königin Jana bei Position 13 und holen sie sich einen weiteren mystischen Schlüssel von ihr. Gehen sie bei Position 14 die Treppe hoch.

WHITE TOWER LEVEL 2



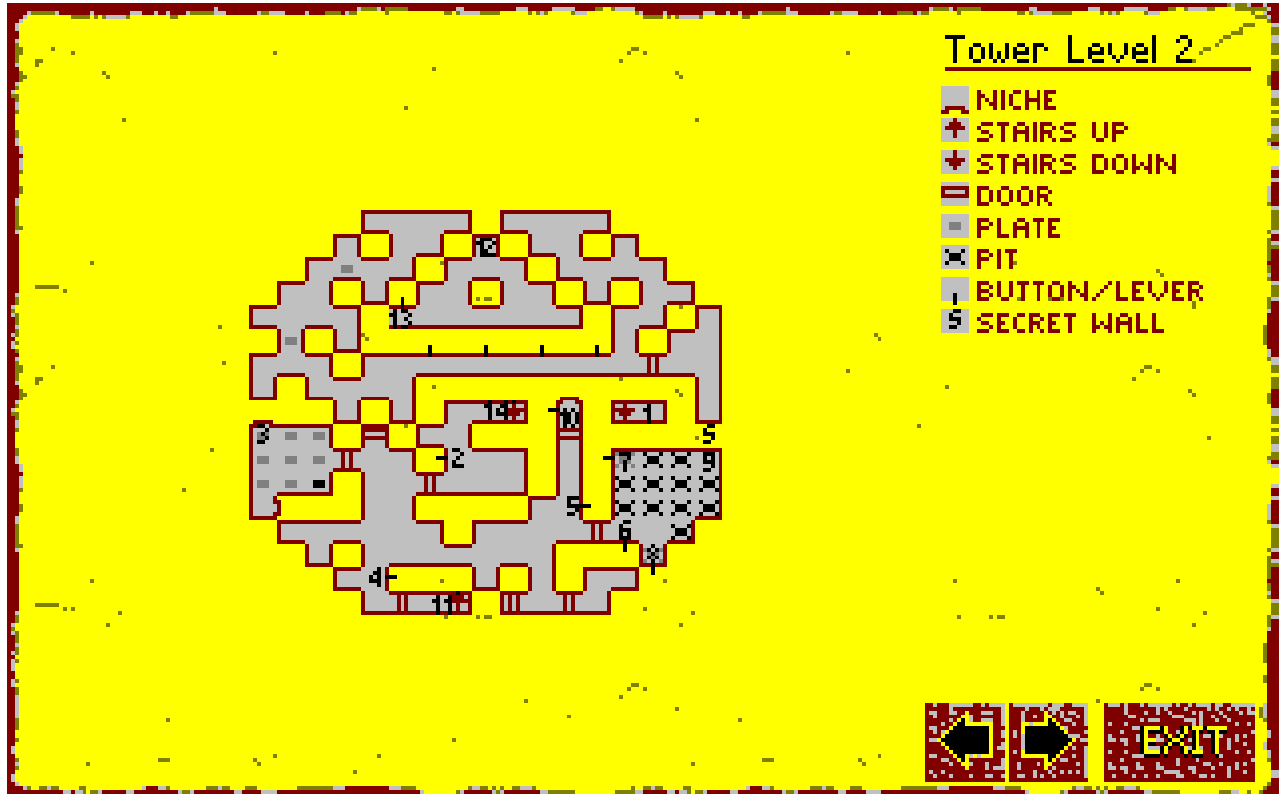
Holen sie sich bei Position 1 einen mystischen Schlüssel. Gehen sie die Treppe wieder hinunter.

WIEDER WHITE TOWER LEVEL 1



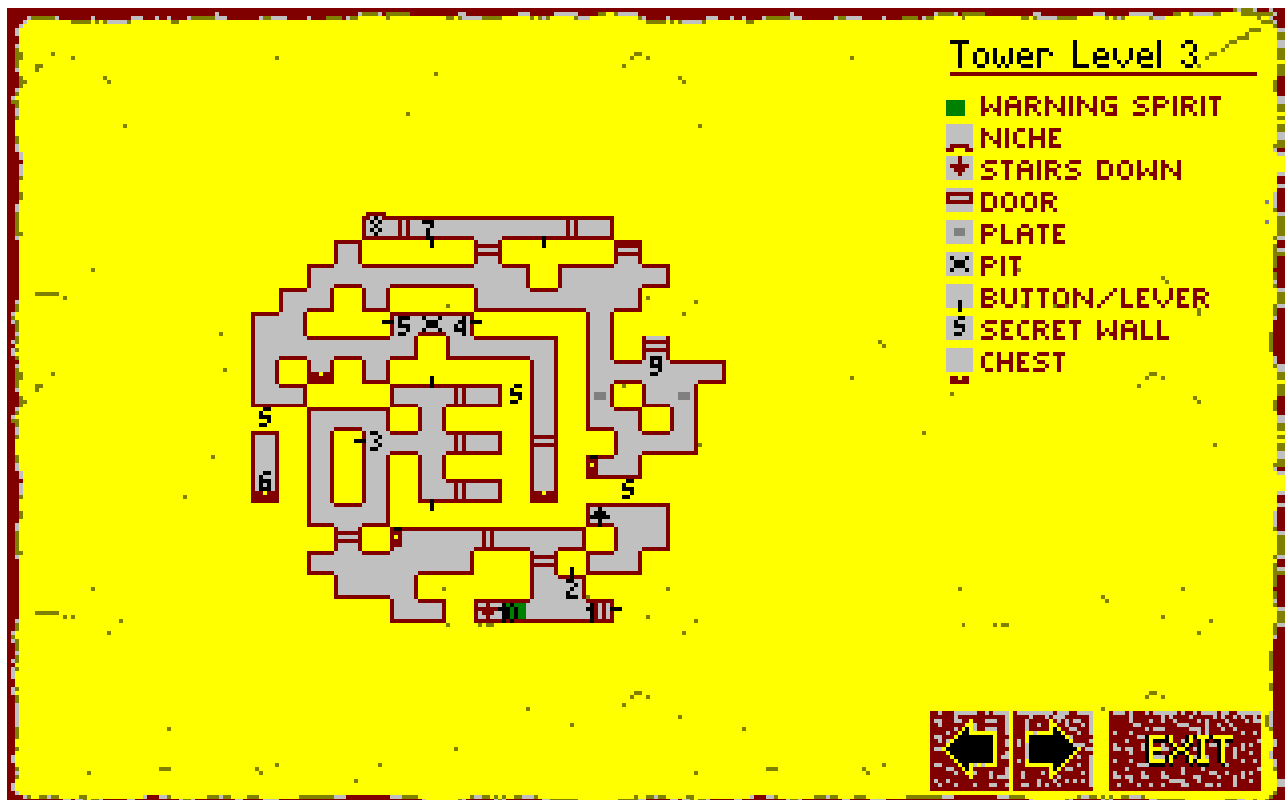
Gehen sie bei Position 15 die Treppe hinauf.

WIEDER WHITE TOWER LEVEL 2



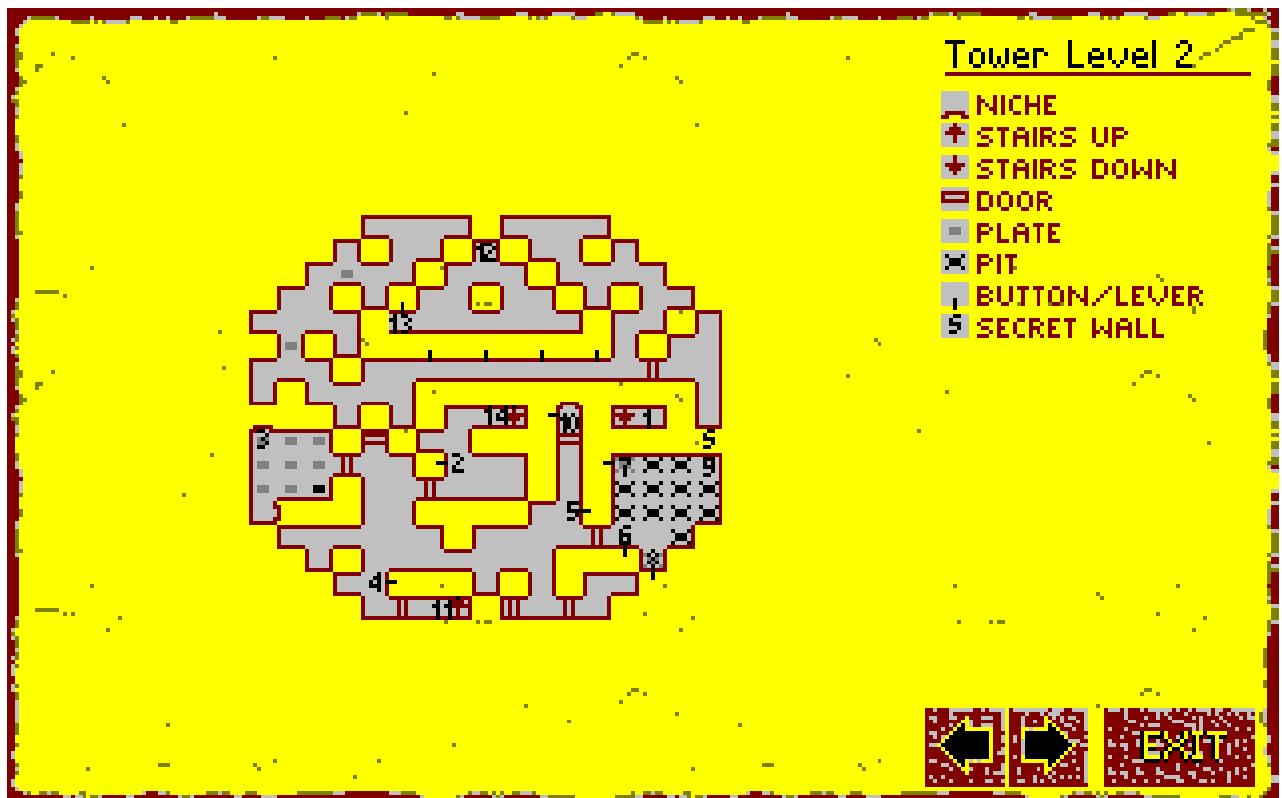
Benutzen sie den Schlüssel von Position 1, um die Tür bei Position 2 zu öffnen. Holen sie sich den mystischen Schlüssel aus der Nische bei Position 3, während sie den Feuerbällen ausweichen. Knacken sie das Schloss bei Position 5, um das Schloss zu öffnen. Benutzen sie den mystischen Schlüssel von Position 13 des ersten Levels, um das Schloss bei Position 6 zu öffnen. Laufen sie nun über die Loch-Trugbilder (!) wie folgt: i i i P (wobei E der Eingang ist, P reale Löcher und i Trugbilder. Sobald sie Position 7 erreicht haben, nehmen sie sich den mystischen Schlüssel, der auf dem Loch liegt, und drücken sie den Knopf an der Wand. Gehen sie auf demselben Weg zurück. Ein Loch ist verschwunden, das Loch bei Position 8 ist nur eine Illusion. Drücken sie den Knopf bei Position 8, damit das Loch bei Position 9 verschwindet. Leider gibt es hinter dieser geheimen Wand nichts Besonderes. Schließen sie bei Position 10 die Tür hinter sich, entnehmen sie der Nische den mystischen Schlüssel, öffnen sie die Tür und gehen sie wieder. Benutzen sie den mystischen Schlüssel von Position 3, um die Tür bei Position 4 zu öffnen. Gehen sie die Stufen bei Position 11 hinauf. Sollten sie in Level 3 in das Loch fallen, werden sie irgendwo bei Position 12 auftauchen. Sie werden den Minotaurus töten müssen (er hat einen exzellenten Großhammer „Donner“) und sein Horn abbrechen. Setzen sie das Horn bei Position 13 ein und gehen sie.

WHITE TOWER LEVEL 3



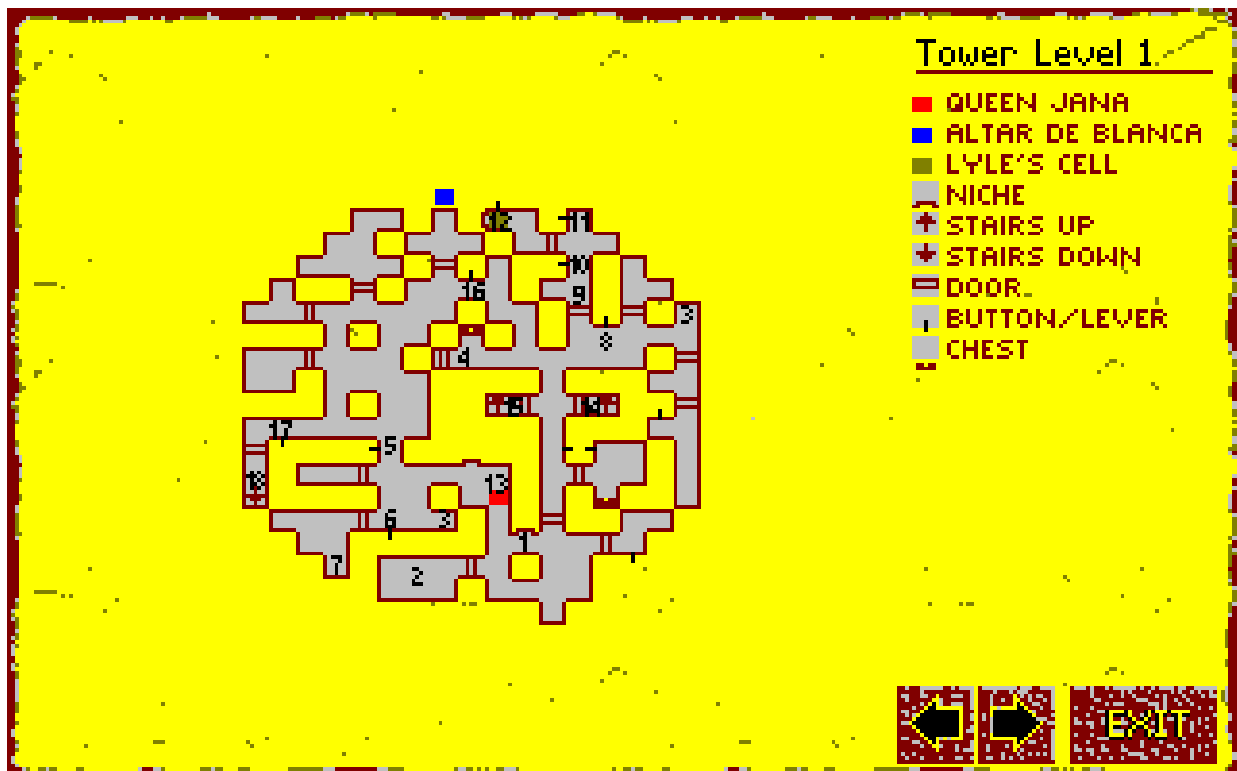
Öffnen sie die Tür bei Position 1. Drücken sie den Knopf AUF DEM BODEN, um einen mystischen Schlüssel aus der Nische entnehmen zu können. Benutzen sie diesen, um die Tür bei Position 2 zu öffnen. Drücken sie den Knopf bei Position 3, damit die östliche Wand verschwindet. Öffnen sie die nördlichste der drei Türen und laufen sie am Ende des Ganges durch die geheime Wand. Drücken sie den Knopf bei Position 4 UND werfen sie etwas über das Loch an den Knopf bei Position 5. Beides zusammen wird das Loch schließen (sollten sie hineinfallen, werden sie bei Position 12 im Level 2 erscheinen). Gehen sie durch die geheime Wand zu Position 6. Gehen sie zu Position 7 und benutzen sie den mystischen Schlüssel von Position 7 aus Level 2, um die Tür zu öffnen. Entnehmen sie den Elfenbeinschlüssel aus der Nische bei Position 8. gehen sie die Treppe bei Position 10 hinunter. Die „Sie haben kein Vertrauen“ Tür ist erst zugänglich, wenn sie den „Schmelztiegel des Vertrauens“ erhalten haben. Sie können dann zwischen zwei Truhen mit mittelmäßigen Schätzen wählen.

WIEDER WHITE TOWER LEVEL 2



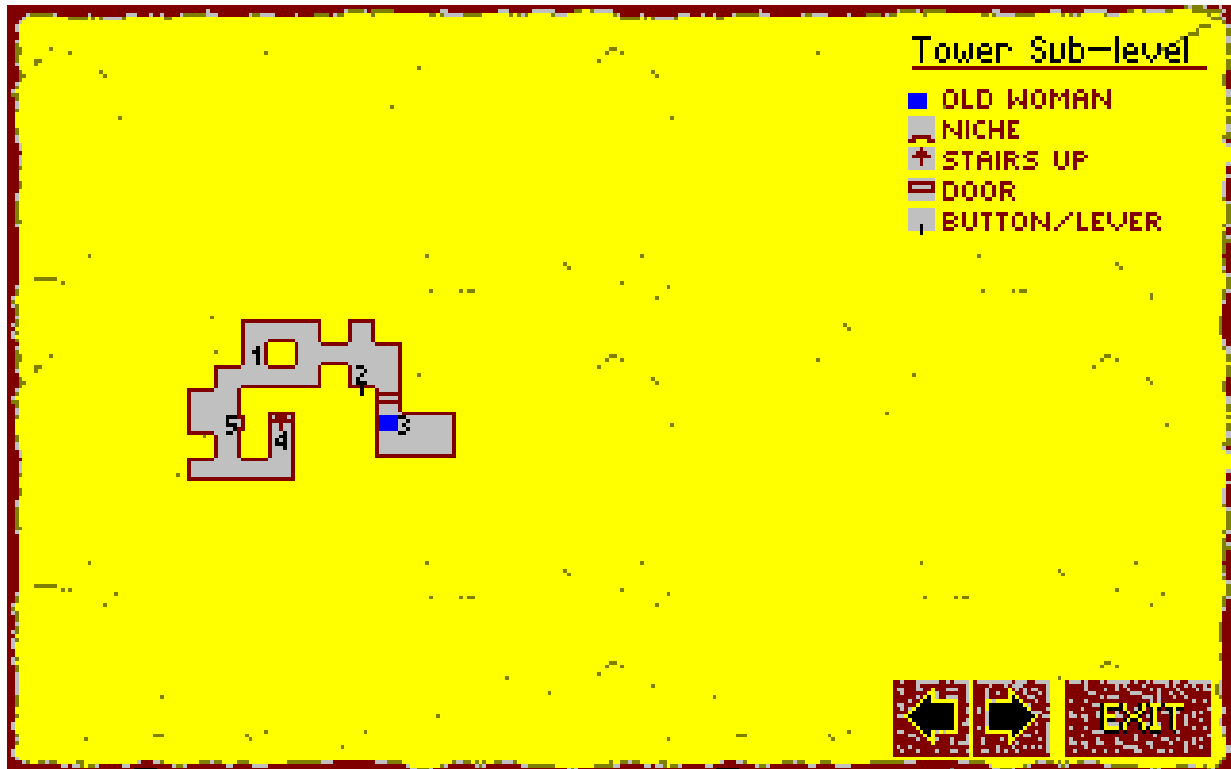
Gehen sie einfach die Treppe bei Position 14 hinab.

WIEDER WHITE TOWER LEVEL 1



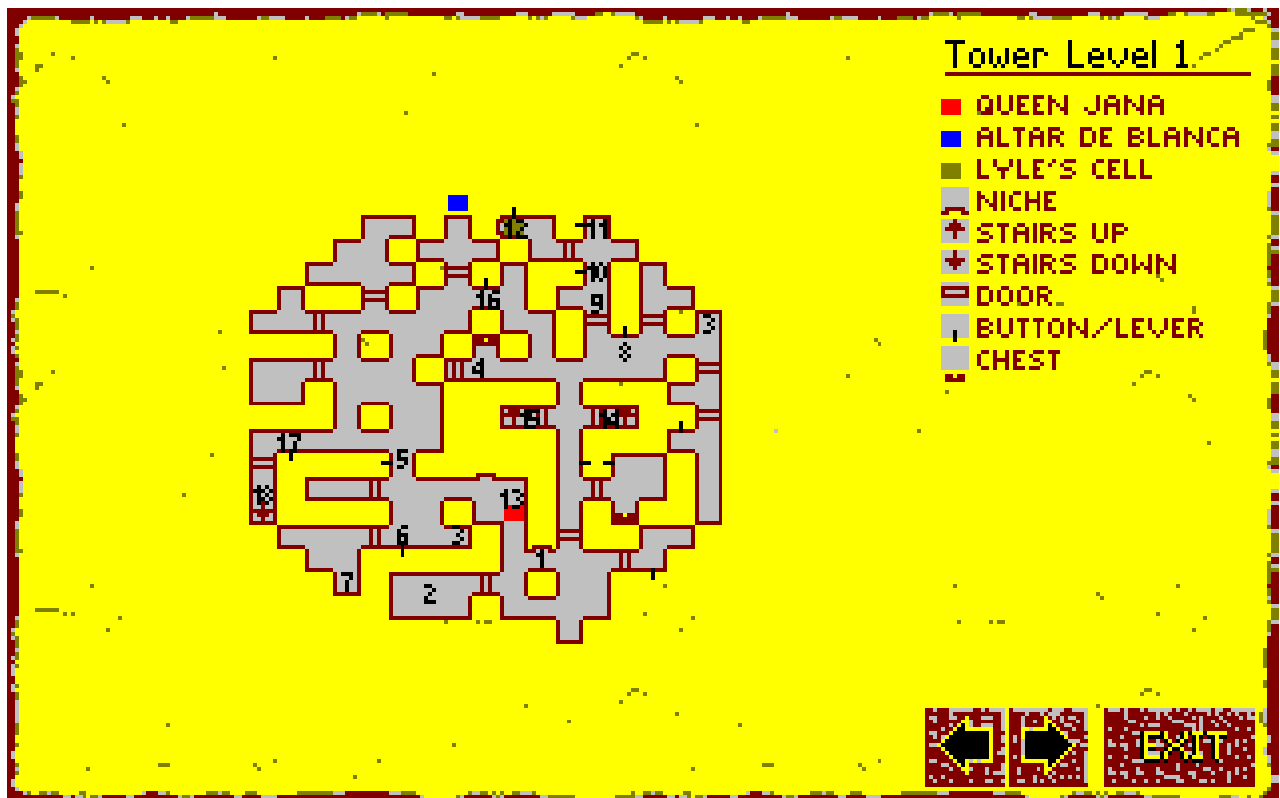
Benutzen sie den mystischen Schlüssel von Position 10 im zweiten Level, um die Tür bei Position 16 zu öffnen. Gehen sie zu Position 17 und benutzen sie den Elfenbeinschlüssel, um die Tür zu öffnen. Gehen sie die Treppen bei Position 18 hinunter.

WHITE TOWER – UNTERGESCHOSS



Bei Position 1 finden sie ein einfaches Rätsel. Erhaschen sie einfach alle vier Gegenstände und legen sie eines in jede der vier Nischen (Diese Gegenstände können später aus der Nische bei Position 5 wiedererlangt werden). Das wird eine Teleportation verhindern. Benutzen sie den mystischen Schlüssel von Position 6 aus Level 3, um die Tür bei Position 2 zu öffnen. Sprechen sie mit der alten Frau und überwinden sie den Kopierschutz. Lassen sie sich von ihr den Schmelzriegel des Vertrauens geben. Gehen sie die Treppe bei Position 4 hinauf.

WIEDER WHITE TOWER LEVEL 1



Gehen sie zum Altar de Blanca. Setzen sie den Schmelztiegel des Vertrauens auf den Hals. Geben sie die vier Zutaten für das Elixier in den Kopf: Sumpfwasser, Hornissenhonig, Mutter der Erde und einen Blutstein. Nehmen sie den Kopf wieder auf. Verlassen sie den Weißen Turm.

WIEDER DIE WÄLDER VON YVEL

Gehen sie nach Yvel.

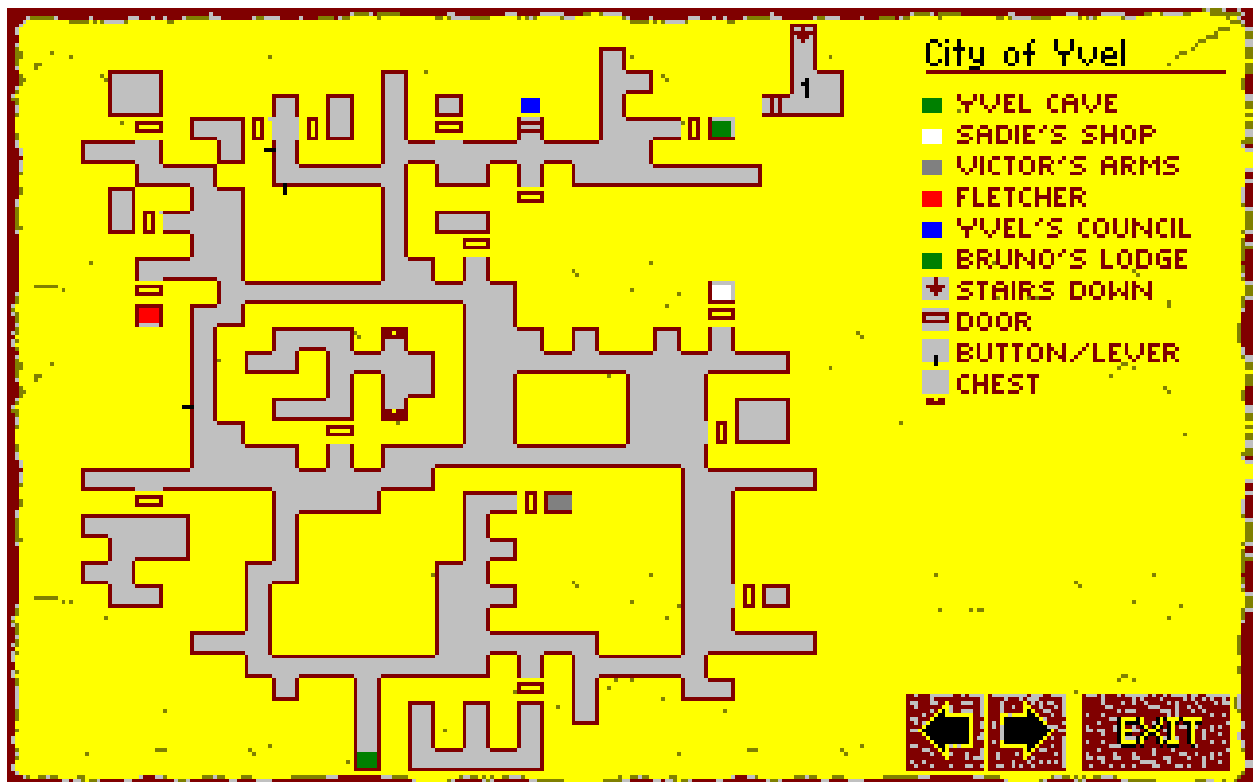
WIEDER YVEL

Gehen sie zum Stadtrat von Yvel und reden sie mit Geron. Er wird ihnen sagen, dass sie Dawn suchen sollen. Verlassen sie Yvel wieder.

WIEDER DIE WÄLDER VON YVEL

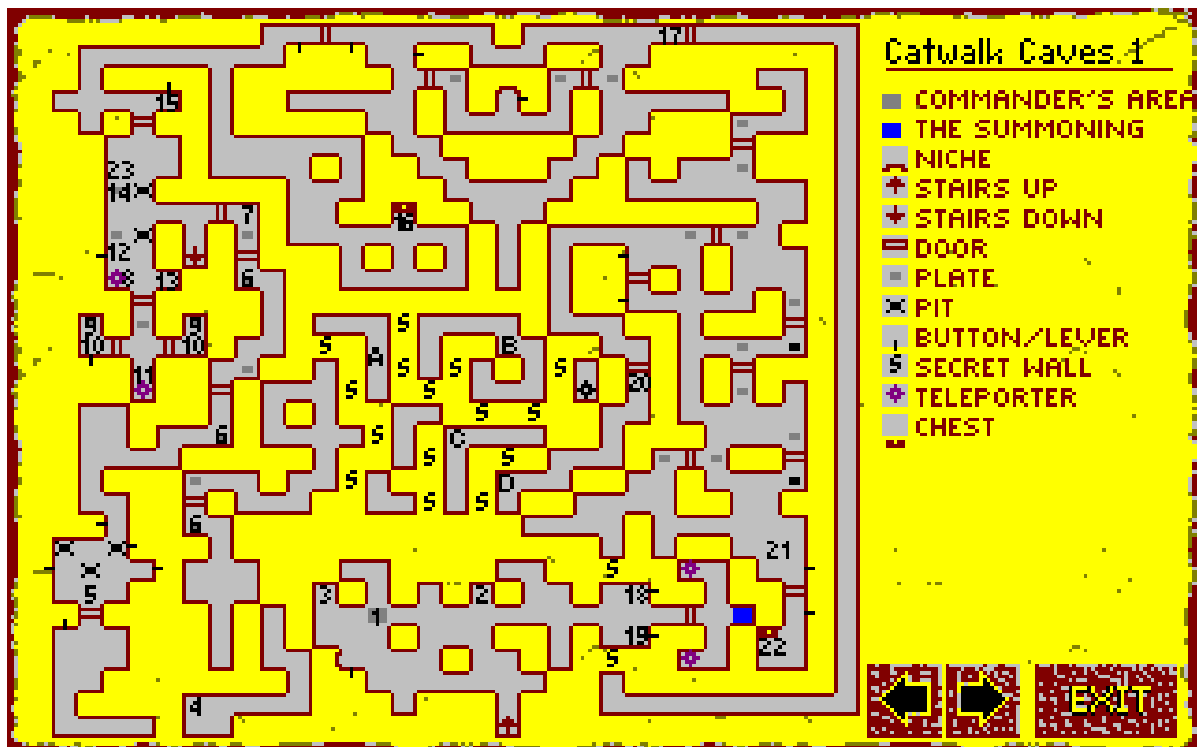
Machen sie sich auf den Weg zurück nach Opinwood. Bevor sie dort ankommen, wird Dawn erscheinen und sie um ihren Schlüssel bitten. Widersprechen sie ihr: sie ist tatsächlich Scotia. Erschlagen sie Scotia's Echse (sie wird dann wegfliegen) und gehen sie zurück nach Yvel.

WIEDER YVEL



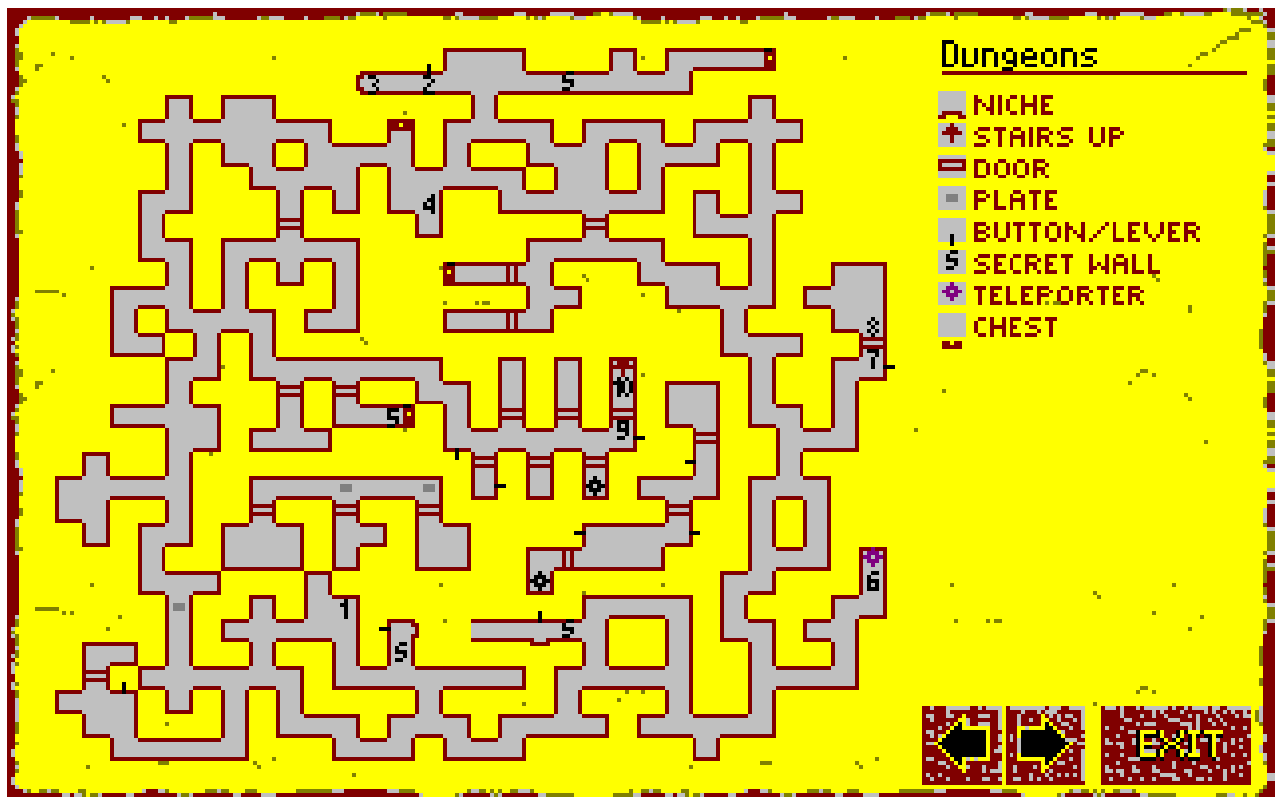
Gehen sie zum Stadtrat. Geron wird sie darüber informieren, dass die Stadt angegriffen wird. Sie werden die Ritter und Orks solange bekämpfen müssen, bis sie die Nachricht erhalten, dass sie die Rückzugshörner der Orks hören. Gehen sie zu Brunos Gasthof und durch die Hintertür, die nun offen steht. Erschlagen sie die Orks und drücken sie den Knopf bei Position 1. gehen sie nun die Stufen zu den Katzenstieghöhlen hinunter.

DIE KATZENSTIEGHÖHLEN



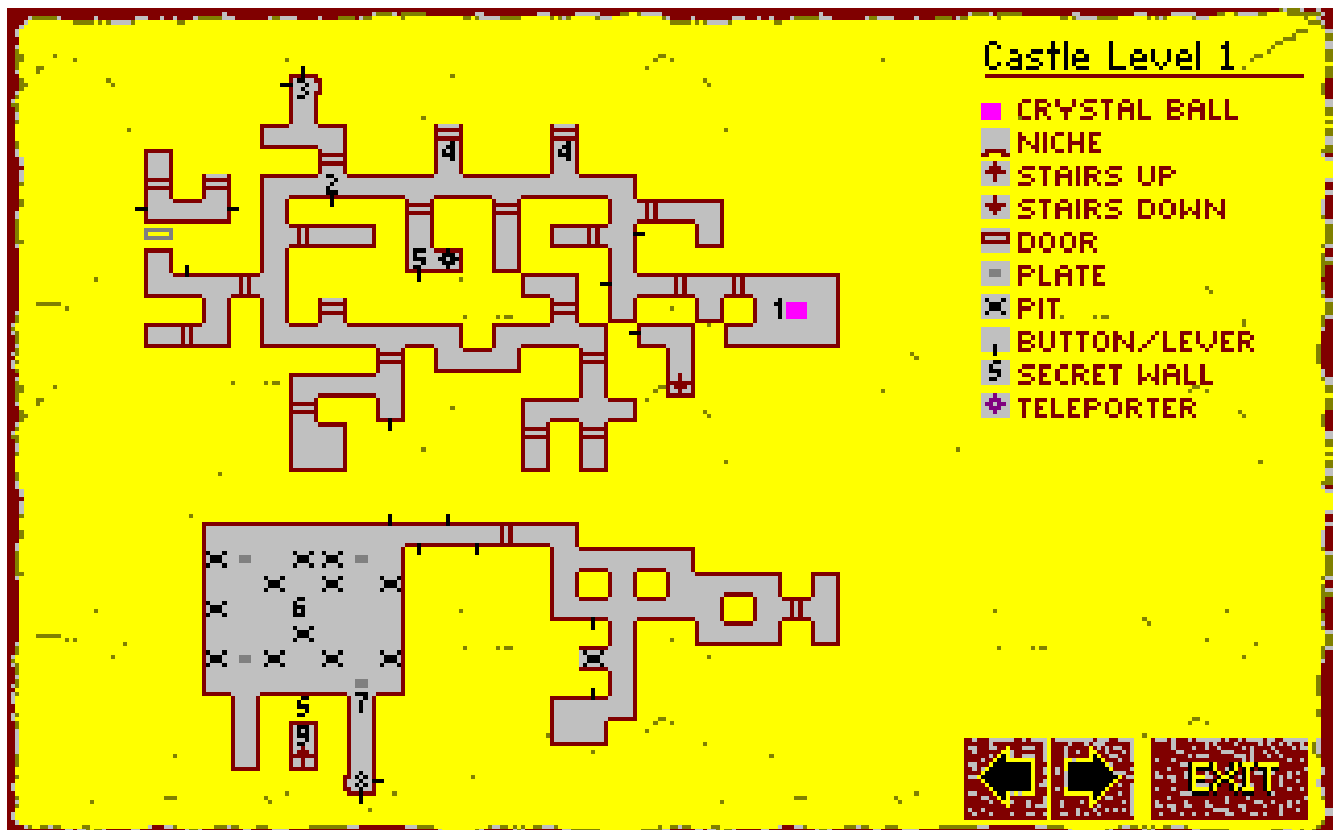
HINWEIS: Benutzen sie den Funkenzauber, um die Lichtpunkte zu töten. Gehen sie zu Position 1 und besiegen sie den Kommandeur Fendorn. Nehmen sie sich Gerons Schlüssel, die Statue und den Dunklen Schutzhandschuh. Platzieren sie die Statue auf dem Ständer bei Position 2. Benutzen sie den Handschuh bei dem Handabdruck an der westlichen Wand bei Position 3 und bei der westlichen Wand bei Position 4. Drücken sie einen Knopf in Zimmer 5, um ein Loch verschwinden zu lassen. Gehen sie danach zu dem verschwundenen Loch und drücken sie dort den Knopf. Wiederholen sie diesen Vorgang, bis sie alle Knöpfe gedrückt haben und ihr Weg frei ist. Treten sie bei Position 6 auf die Druckplatte, um die gegenüberliegende Tür zu öffnen. Benutzen sie bei Position 7 den Handschuh, um die Tür zu öffnen. Betreten sie den Teleporter bei Position 8 und beschweren sie Platte 9 mit drei Gegenständen. Drücken sie den Knopf bei Position 10, um die Tür zu öffnen, und betreten sie den Teleporter bei Position 11. Drücken sie den Knopf bei Position 12 und betreten sie den Teleporter bei Position 13. Beschweren sie Platte 9 wieder mit drei Gegenständen, drücken sie den Knopf bei Position 10 und betreten sie den Teleporter bei Position 11. Beschweren sie Platte 14 mit drei Gegenständen Obwohl es nicht erscheinen wird, als ob sie diese beschwert hätten, so wird es doch auf diese Art funktionieren. Betreten sie den Teleporter bei Position 23. Sie können bei Position 15 den Hebel ziehen, um die Tür zurück zu öffnen. Knacken sie die Truhe bei Position 16, um den gelben Schlüssel zu erhalten und benutzen sie bei Position 17 den Handschuh, um die Tür zu öffnen. Gehen sie den ganzen Weg durch diesen Gang zurück. Benutzen sie den gelben Schlüssel bei Position 18. Gehen sie zurück zu Position 4 und benutzen sie diesmal den Handschuh mit dem Handabdruck an der nördlichen Wand. Durchqueren sie das kleine Labyrinth in folgender Reihenfolge: ABCD. Benutzen sie bei Position 20 den Handschuh, um die Tür vor ihnen zu öffnen. In Raum 21 werden sie einen blauen Schlüssel finden, nachdem sie die Ritter erschlagen haben. Öffnen sie mit ihm die Truhe bei Position 21, um den kleinen Schlüssel zu erhalten. Um zurück zu gelangen, gehen sie durch die geheime Wand und benutzen sie den Schlüssel bei Position 19. Die Tür sollte sich nun öffnen. Gehen sie hinein. Man wird sie bitten, eines von zwei Völkern zu vernichten. Es ist eigentlich egal, welches sie nehmen, doch die Knowles sind einfacher zu besiegen. Es wird daher empfohlen, den nördlichen Teleporter zu betreten.

DAS LABYRINTH



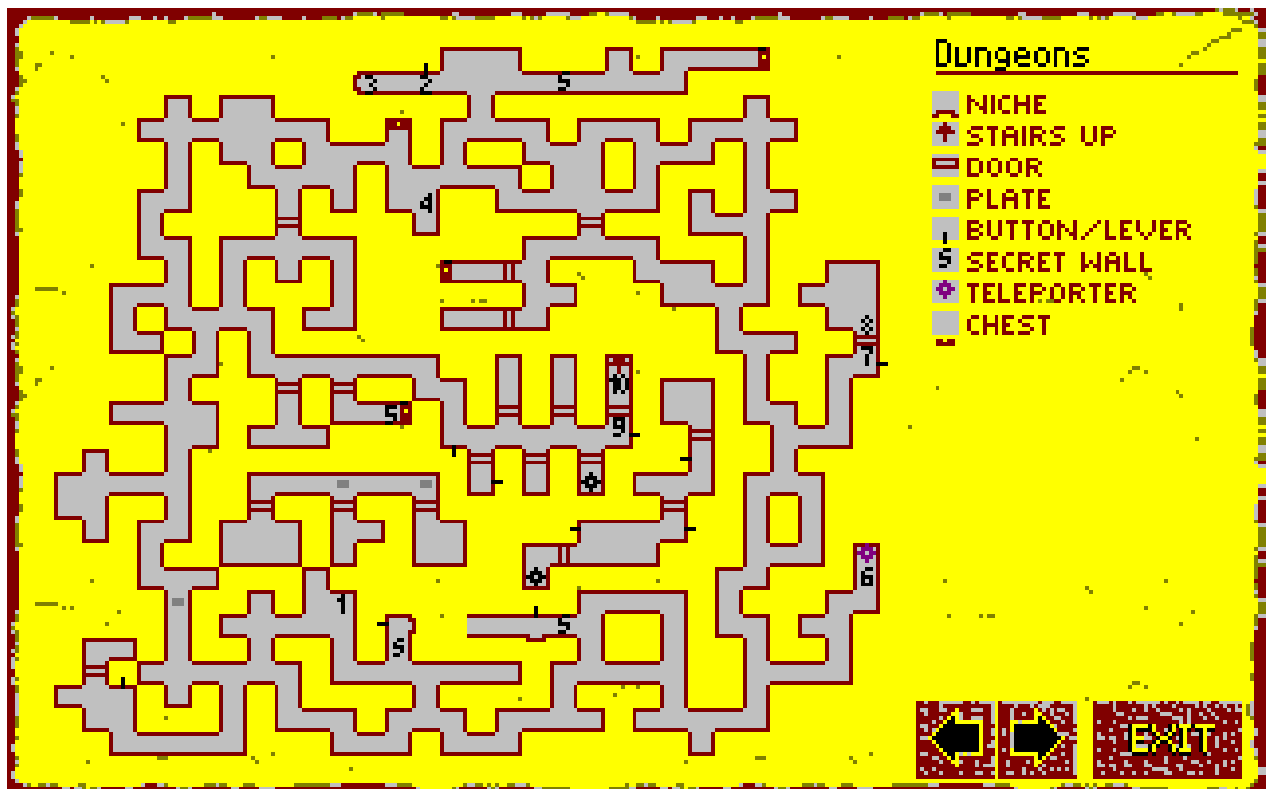
Holen sie sich bei Position 1 den Kupferschlüssel. Drücken sie bei Position 2 den Knopf, um die Wand verschwinden zu lassen, und holen sie sich Nathaniels Schlüssel aus der Nische bei Position 3. Holen sie sich bei Position 4 den Goldenen Schlüssel und knacken sie die Truhe bei Position 5, um einen Diamanten zu erhalten, mit dem sie später Dawn befreien können. Der Teleporter bei Position 6 kann sie in die Katzenstieghöhlen zurückbringen, wenn sie das möchten. Benutzen sie bei Position 7 den Kupferschlüssel, um die Tür zu öffnen. Sollten sie alle Feinde getötet haben, werden sie hier mit Gegenständen und Fähigkeiten belohnt. Dennoch ist es einfacher, die drei Kreaturen einfach anzugreifen. Sie sind einfach zu besiegen und es erspart ihnen eine Menge Zeit. Nachdem sie sie besiegt haben, nehmen sie auf jeden Fall den Knowle Schlüssel und den Würfel von Vaelan mit. Benutzen sie den Knowle Schlüssel bei Position 9, um die Tür zu öffnen, und gehen sie die Treppe bei Position 10 hinauf.

SCHLOSS CIMMERIA LEVEL 1



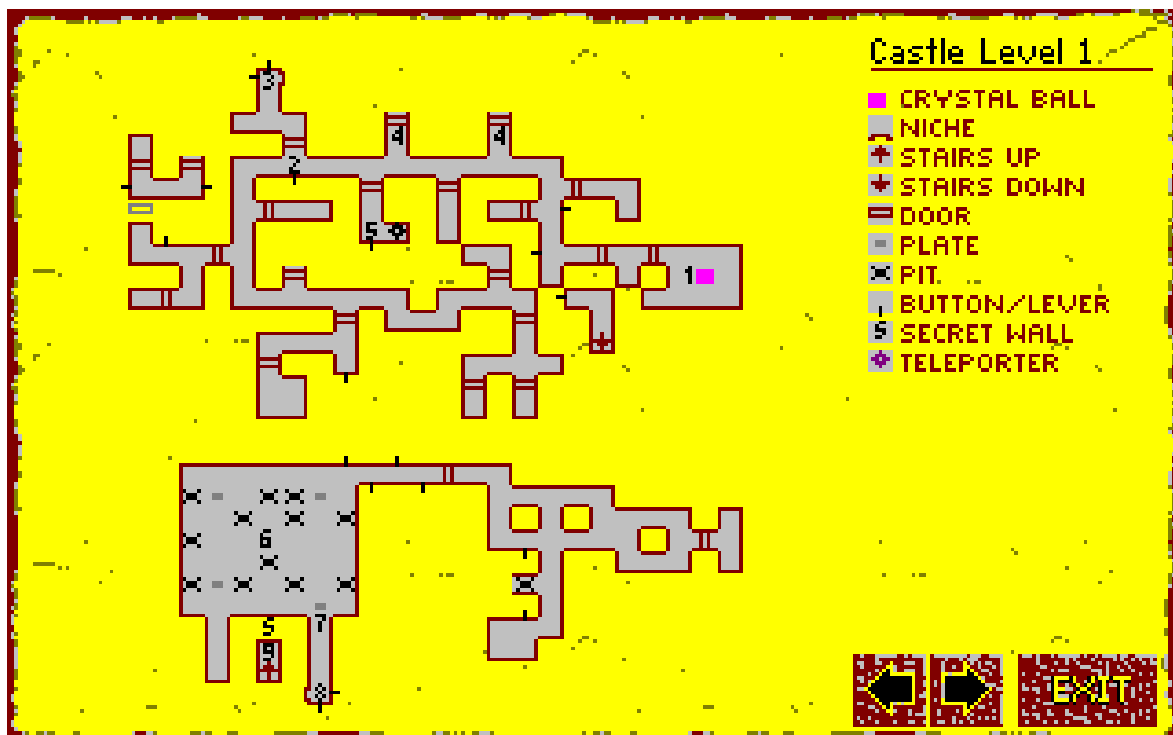
HINWEIS: Die Gitter bei Position 4 können sie öffnen, indem sie mit einer Fernkampf-Waffe hindurch schießen. Sie können so eine gute Waffe erhalten. Bei Position 1 können sie den Diamanten benutzen, um Dawn zu befreien. Dies ist jedoch nicht wichtig für den Spielverlauf. Wenn sie Position 2 erreichen, werden ihnen zu beiden Seiten die Wege blockiert. Ziehen sie an der Zunge an der nördlichen Wand, um die Tür zu öffnen. Drücken sie bei Position 3 den nördlichen Knopf, um eine Nische zu öffnen, aus der sie die Kobrafigur entnehmen sollten. Springen sie nun in das Loch.

WIEDER DAS LABYRINTH



Gehen sie die Treppe bei Position 10 hinauf.

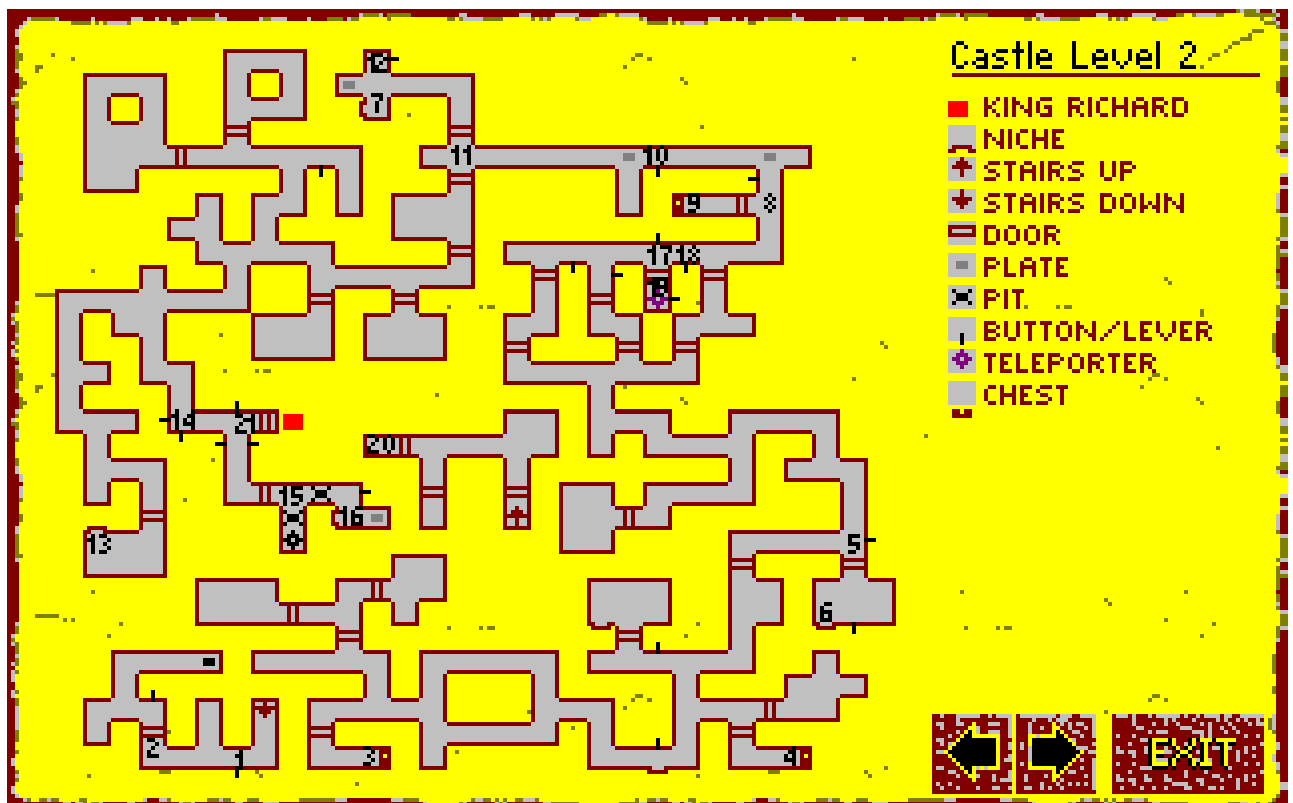
WIEDER SCHLOSS CIMMERIA LEVEL 1



Drücke sie den Knopf bei Position 5, um einen Teleporter erscheinen zu lassen und gehen sie hindurch. Laufen sie weiter bis zu Raum 6. verzweifeln sie nicht, wenn ihr Atlas

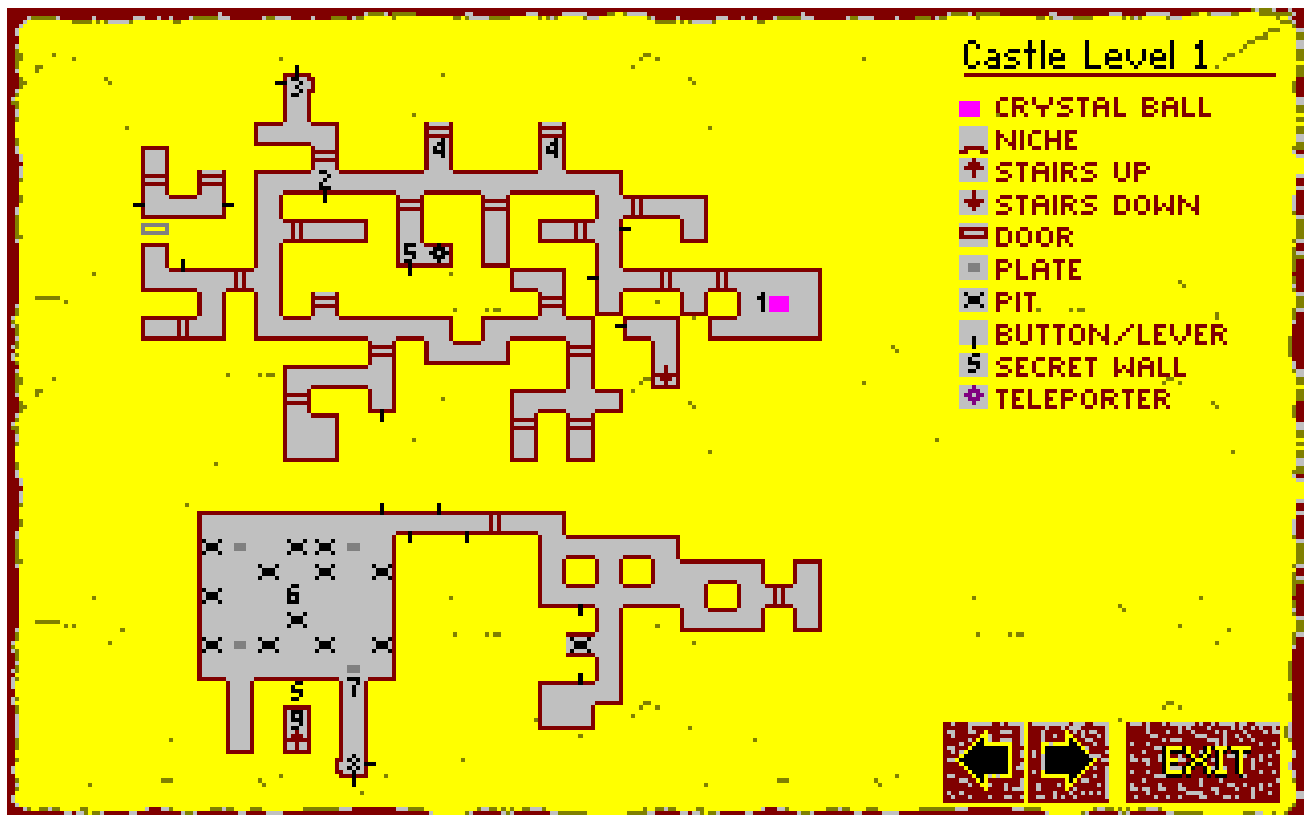
verschwindet. Es ist nur vorübergehend. In diesem Raum gibt es viele Löcher und Drehscheiben, also seien sie sehr vorsichtig. Halten sie Ausschau nach den vier Platten in dem Raum und beschweren sie diese mit jeweils einem Gegenstand. Nachdem sie dies geschafft haben, gehen sie zu Position 7. Drücken sie den Knopf, um die südliche Wand verschwinden zu lassen und drücken sie bei Position 8 beide Knöpfe, um eine Nische erscheinen zu lassen. Entnehmen sie die Drachenstatue und gehen sie durch die geheime Wand in der Mitte des Raumes 6. Stiegen sie die Treppe bei Position 9 hinauf.

SCHLOSS CIMMERIA LEVEL 2



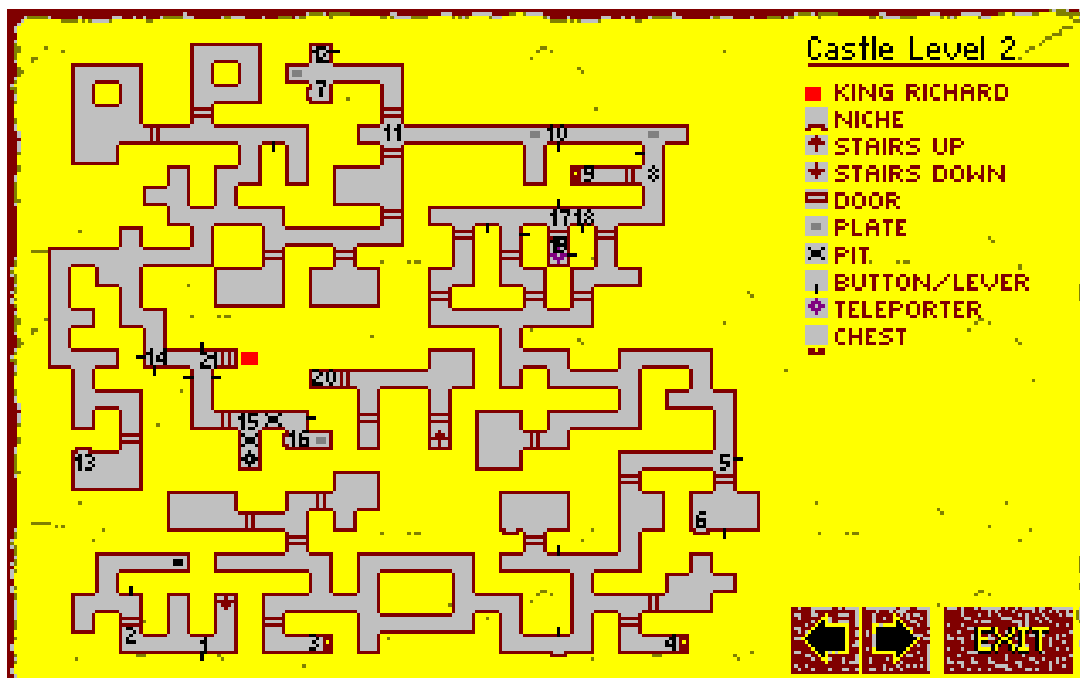
Ziehen sie an der Zunge bei Position 1, um die Tür 2 zu öffnen. Knacken sie bei Position 3 die Truhe, um sich den Stab Gustavus und den Dolch Ripose zu holen. Bei Position 4 können sie eine Truhe knacken, um Armschützer der Verteidigung und zwei Asse zu bekommen. Knacken sie das Schloss bei Position 5 und holen sie sich die Einhornstatue aus der Nische bei Position 6. Ziehen sie bei Position 10 an der Zunge, um die Wand vor ihnen zu öffnen. Die Türen bei Position 11 sind etwas heimtückisch. Drückt man den Knopf der südlichen, öffnet sich die nördliche und umgekehrt. Drücke sie den Knopf bei Position 12, um eine Nische bei Position 7 erscheinen zu lassen. Entnehmen sie den Natternschlüssel. Benutzen sie diesen, um die Tür bei Position 8 zu öffnen. In der Truhe Nummer 9 befindet sich der Westwood-Stab. Holen sie sich bei Position 13 den Schwarzen Schlüssel (Noir Schlüssel) aus der Nische. Bei Position 13 befinden sich zwei Knöpfe. Der südliche wird sie in das Labyrinth zurückwerfen, während der östliche neben ihnen eine Wand öffnen wird. Bei Position 15 müssen sie etwas über das Loch im Süden werfen. Dies wird einen Teleporter im südlichen Korridor erscheinen lassen. Werfen sie einen Gegenstand in den Teleporter, damit das Loch verschwindet, und betreten sie ihn. Holen sie sich den Aasschlüssel aus Nische 16. Springen sie in das Loch daneben.

WIEDER SCHLOSS CIMMERIA LEVEL 1



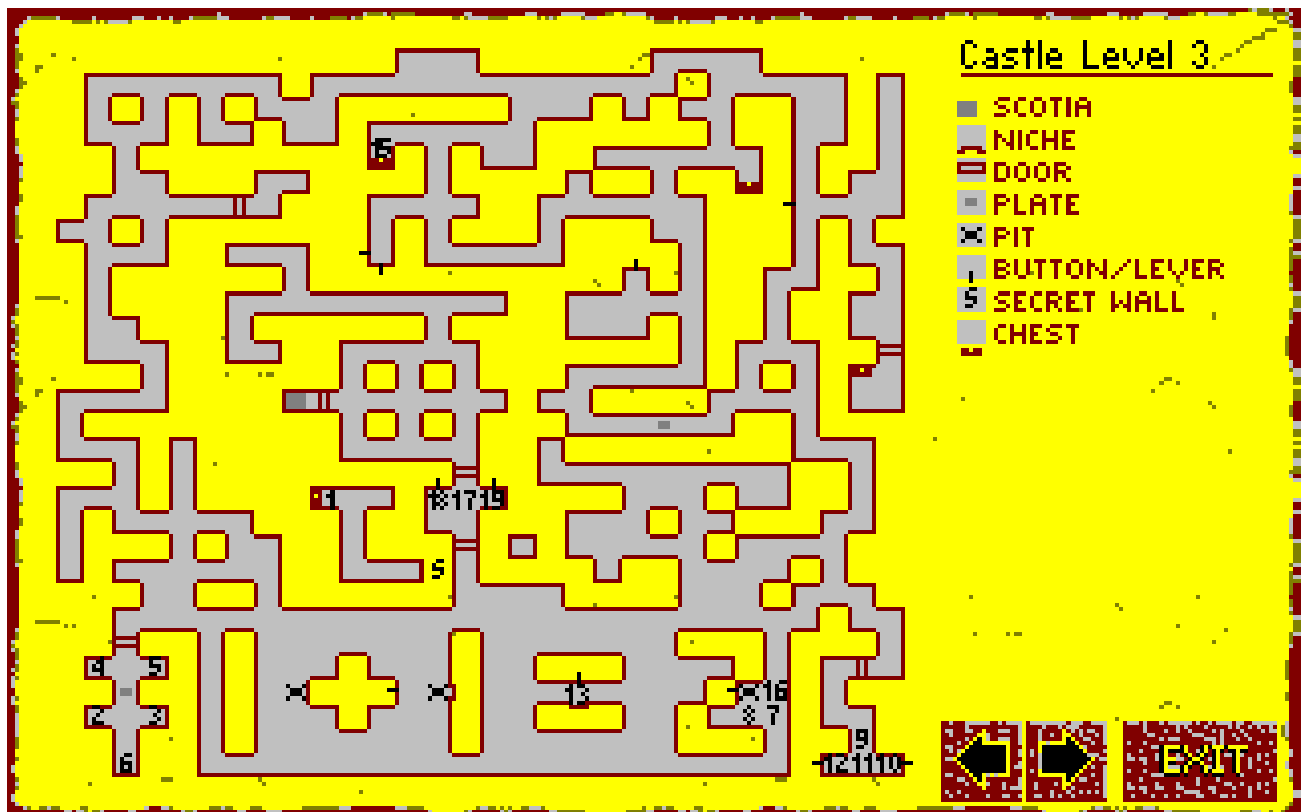
Benutzen sie den Teleporter bei Position 5 und gehen sie die Treppe bei Position 9 hinauf.

WIEDER SCHLOSS CIMMERIA LEVEL 2



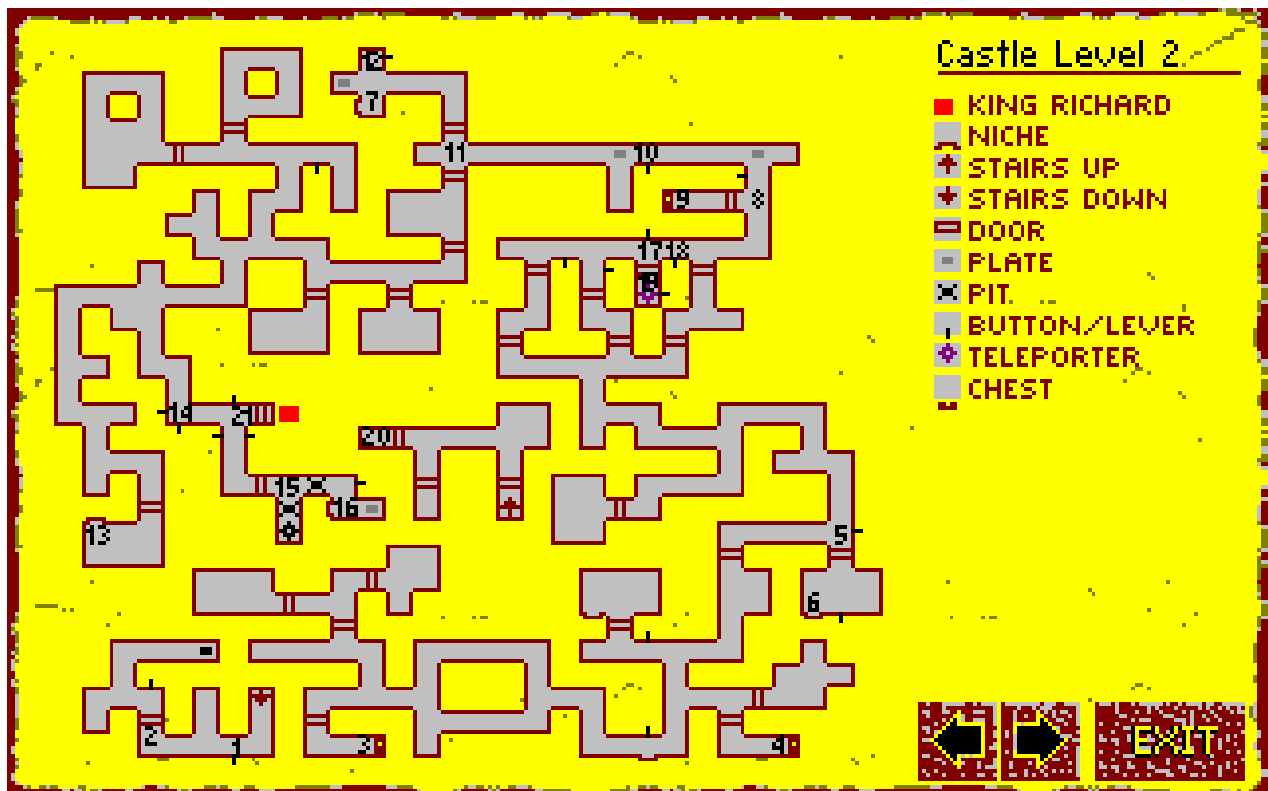
Begeben sie sich zu Position 17. benutzen sie dort den schwarzen Schlüssel und ziehen sie an der Zunge bei Position 18. Als nächstes durchschreiten sie die Tür, die sie eben geöffnet haben, und drücken den Knopf an der südlichen Wand bei Position 19. Sie werden zu Position 20 teleportiert. Gehen sie die Treppe hinauf.

SCHLOSS CIMMERIA LEVEL 3



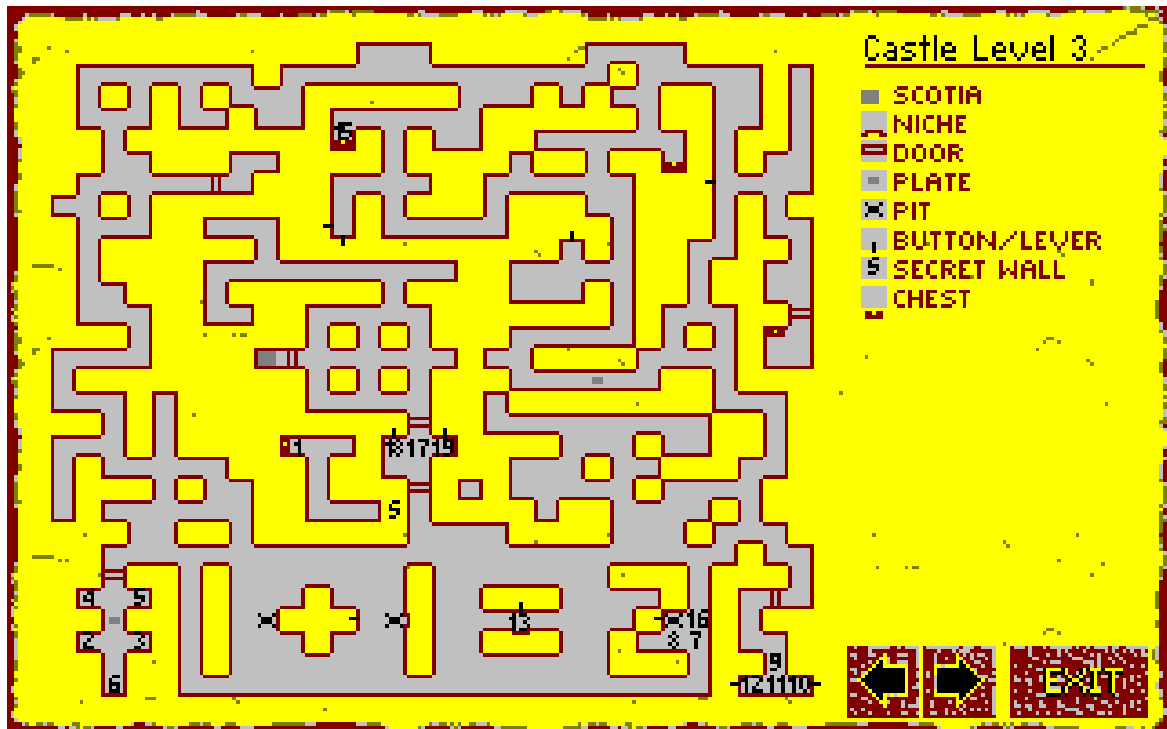
Bei Position 1 können sie die Truhe knacken, um eine Armbrust „Ewigkeit“ und einen Bastionpanzer zu erhalten. Gehen sie zu der Tür im südwestlichen Teil dieses Levels. Öffnen sie sie und legen sie folgende Gegenstände an den spezifischen Stellen ab: 5 – Ein Panzer (irgendeiner), 4 – eine Waffe (irgendeine), 3 – Medizin (muss ein Kraut sein, kein Trank), 2 – Schmuck (muss ein Ring oder eine Kette sein). Holen sie sich nun den Stumpfen Schlüssel aus der Nische bei Position 6. gehen sie zu Position 7 und drücken sie den Knopf an der westlichen Wand, um diese verschwinden zu lassen. Drücken sie bei Position 8 den Knopf, wodurch die Wand bei Position 9 verschwinden wird. Gehen sie dorthin. Gehen sie zu Position 11, dann zu Position 10 und drücken sie den östlichen Knopf, gehen sie zurück zu Position 11 und nehmen sie die Menschenfigur aus der Nische. Legen sie einen Gegenstand in die Nische, gehen sie zu Position 12 und drücken sie dort den Knopf. Verlassen sie diesen Ort wieder. Gehen sie zu Position 13, drücken sie den Knopf an der Nordwand und entnehmen sie den Goldenen Schlüssel aus der Nische in der Südwand. Gehen sie nun zu Position 14, öffnen sie mit dem Stumpfen Schlüssel die Truhe und entnehmen sie den Silbernen Schlüssel. Gehen sie anschließend zu Position 16 und lassen sie sich in das Loch fallen.

WIEDER SCHLOSS CIMMERIA LEVEL 2



Gehen sie zu Position 21 und benutzen sie den Aasschlüssel, um diese Tür zu öffnen. Betreten sie den Raum und platzieren sie die Figuren in folgender Reihe: Hinterer Raum: Einhorn-Drache-Kobra-Mensch :Vordere Raum. Platzieren sie nun die Schlüssel (die gelben Pyramiden) in folgender Reihe auf der magischen Hülle: Hinten: Dawn-Geron-Nathaniel-Paulson :Vorne. Verabreichen sie dem König nun das Elixier und geben sie ihm eine Waffe. Er gibt ihnen dafür die Scherbe der Wahrheit geben. Verlassen sie den Raum, lagern sie die Scherbe in ihrem Inventar und klicken sie auf diese, während sie den Rubin der Wahrheit in den Händen halten. Sie werden so beide zur Ganzen Wahrheit verschmelzen lassen. Betreten sie den Teleporter bei Position 19 und gehen sie wieder die Treppe hinauf.

WIEDER SCHLOSS CIMMERIA LEVEL 3



Gehen sie zu Position 18 und benutzen sie den Silberschlüssel, benutzen sie den Goldschlüssel bei Position 19. Gehen sie durch die Tür, nach Westen und durch die dort befindliche Tür. Öffnen sie diese und gehen sie hinein. Scotia wird sie nun angreifen. Wenden sie gegen sie die Ganze Wahrheit an, während sie sich verwandelt (Ganze Wahrheit auswählen und Rechtsklick auf eine ihrer Personen). Somit wird Scotia in ihrer menschlichen Form gefangen und sie können sie relativ leicht töten.

Tadaaa!

Genießen sie die Endsequenz.