

Der zweite Teil der Lösung

Ultima 9 Ascension

Die Reise des Avatars geht weiter: Vier Schreine und der Guardian warten noch.

Nachdem wir im letzten Heft den Avatar aus Origins Rollenspiel Ultima 9 bis fast zum Shrine of Justice begleitet haben, geht's nun genau dort weiter. Aufgepaßt: Eingeklammerte Zahlen im Text verweisen auf Orte auf der Britannia-Karte (unten); Zahlen in Klammern stehen für Plätze auf den jeweiligen Stadt- und Dungeonkarten.

Komplettlösung – Teil 2



Die interessantesten Orte **Britannias** auf einen Blick.

Justice

SCHREIN reinigen **TIP 62:** Kehren Sie nach Yew zurück, um den Schrein (P) zu säubern. Besuchen Sie den Gerichtshof und die zerstörte Siedlung bei (Q). Dann geht's zurück nach Britain, wo Sie mit Raven in See stechen.



Buccaneer's Den: Kehren Sie zu Raven zurück.

TIP 63: Ravens Schiff wird vom Guardian entführt. Reden Sie auf Terfin mit Samhayne, ehe er stirbt. Kehren Sie nach dem Treffen mit dem Guardian zum Schiff zurück. Ihre Reise führt Sie dann nach Buccaneer's Den.

Eine NACHT mit Raven

TIP 64: Gehen sie zum Kartographen (5), und kaufen Sie ihm eine Karte ab. Raven treffen Sie in ihrem Haus (6). Die Frage, ob Sie ihr vertrauen, bejahen Sie. Dann geht's zum Dock. Lesen Sie das Navigationsbuch von Raven, und fahren Sie nach Trinsic.

Honor

Mit DUPRÉ sprechen

TIP 65: In der Bastion (1) von Trinsic bekämpfen Sie die Geisterkrieger. Dort im ersten Stock finden Sie Lucian, der behauptet, Dupré könne Ihnen weiter-



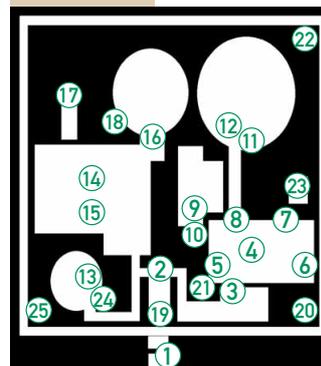
In **Trinsic** kann der Schmied das einzigartige Blackrock-Schwert anfertigen.

helfen. Sie entdecken die Überreste von Dupré in einer Urne im verlassenen Fort (2) am Strand. Bringen Sie die Urne zum Schrein (R). Sprechen Sie dort mit Myrea, und vollziehen Sie dann das Ritual so, wie Myrea es Ihnen erklärt. Nach dem

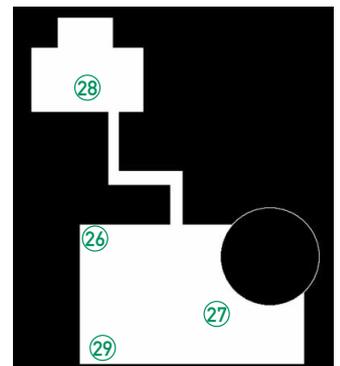
Augen WEGDREHEN

Gespräch mit Dupré besorgen Sie sich einen schwarzen Trank und betreten den Dungeon Shame (S).

TIP 66: Der erste Raum von Shame beherbergt einen Knopf (1) an der Wand. Drücken Sie darauf, trinken Sie den schwarzen Trank, und treten Sie durch das Fallgitter. Im nächsten Raum befinden sich zwei rote Wachaugen (2). Über deren Säule ist hinten ein Marmorgesicht angebracht. Schießen Sie darauf, um die Augen von den Ausgängen wegzudrehen, und verlassen Sie den Raum dann in Richtung (3).



Shame: Schwarze Tränke schließen die grauen Wachaugen.



Shame: Suchen Sie das mächtige Blitzschwert bei (26).

GESICHTER
abschießen
lassen

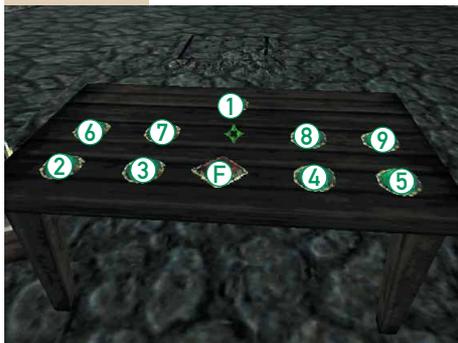
TIP 67: Dort befindet sich ein Marmorgesicht, dem gegenüber ein Wachauge Feuer und Energiekugeln verschießt. Stellen Sie sich zwischen Auge und Gesicht, und sobald das Auge gefeuert hat, gehen Sie aus der Schußlinie. Das Gesicht wird getroffen, worauf eine Mauer verschwindet. Berühren Sie im Zimmer (4) die beiden Statuen bei (5) und (6), was zwei weitere Marmorgesichter (7) und (8) erscheinen läßt. Wieder müssen beide getroffen werden. Im nächsten Raum drücken Sie den Knopf bei (9). Ein sich bewegendes Marmorgesicht taucht auf und muß wie gehabt vom Auge getroffen werden. Dann erscheint eine kleine Nische (10), in der Sie den Knopf drücken. Die Barriere zum nächsten Raum verschwindet.

STATUEN
berühren

TIP 68: Drücken Sie den Knopf bei (11), dann den bei (12). Die Statuen wandeln ständig ihre Farben. Berühren Sie jede Statue einmal, wenn sie die Farbe schwarz angenommen hat. Es erscheint eine neue Statue. Berühren Sie die, wenn sie rot ist, und eine Kiste taucht auf. Daraus nehmen Sie die schwarze Kugel und kehren zum Raum (2) zurück.

Alle Gesichter **AB-SCHIESSEN**

TIP 69: Wenden Sie die Wachaugen erneut ab, und gehen Sie zum Kontrolltisch (13). Die Knöpfe (1) bis (9) lassen Marmorgesichter im Raum erscheinen.



Tip 69: Drücken Sie den jeweils nächsten Knopf, sobald die Kugel von der Wand abprallt.

Der Knopf (F) erzeugt einen Energieball, der an den Fratzen abprallt. Erzeugen Sie das erste Gesicht und die Energiekugel. Drücken Sie Knopf (2), wenn die Kugel das erste Antlitz getroffen hat, dann Knopf (3), wenn das zweite Gesicht getroffen ist und so

weiter. Wenn alle Gesichter abgeschossen sind, können Sie den Raum (14) betreten.

Rote FLÄCHEN
meiden

TIP 70: Achtung: Rote Flächen teleportieren den Avatar zurück in die vorherige Kammer. Beschießen Sie mit dem Bogen das Marmorgesicht (15). Dann springen Sie auf den ungefährlichen Bodenflächen bis hinter das Gesicht und betätigen dort den Schalter. Weiter geht's bei (16), achten Sie aber darauf, daß das rotierende Wachauge Sie nicht sieht.

Alle **SCHALTER**
umlegen

TIP 71: Im nächsten Zimmer erwarten Sie ein weiteres rotierendes Wachauge und viele Schalter. Legen Sie alle um, meiden Sie dabei das Auge. Wenn Sie fertig sind, kehren Sie in den Raum davor zurück und setzen die schwarze Kugel auf das Podest (17).

BLAUE Kugel
berühren

TIP 72: Steigen Sie die neu entstandene Treppe hinauf, und drücken Sie den Knopf (18). Eine Plattform erscheint und bringt Sie zu einer Statue (19). Die müssen Sie in drei verschiedenen Farben erleuchten. Dazu befinden sich drei leuchtende Kugeln im Raum, die zunächst berührt werden wollen. Gehen

Sie über das leuchtende Feld zur blauen Kugel (20), und berühren Sie sie. Dann kehren Sie zur Statue zurück und fassen sie ebenfalls an.

ROTE Kugel

TIP 73: Drücken Sie nun den Schalter am Wachauge (21), und berühren Sie die rote Kugel (22). Geben Sie die Farbe zuvor an die Statue (19) weiter.

GELBE Kugel

TIP 74: Bei (23) führt eine kurze Treppe hinauf zu einem Schalter. Ein Druck darauf läßt bei (24) eine Plattform erscheinen. Fahren Sie darauf zur gelben Kugel (25), berühren Sie sie, und kehren Sie wieder nach (19) zurück. Die Statue verschwindet nun und hinterläßt einen Teleporter.

Glyph of HONOR

TIP 75: Sie landen in einem Kristallkäfig. Sprechen Sie das Mantra of Honor aus, wenn man Sie danach fragt. Bei (26) finden Sie das mächtige Blitzschwert. Damit tötet Ihr Held Eve (27) und holt sich danach endlich die Glyph of Honor.

Zur **Chalice of HONOR**

TIP 76: Betreten Sie die Höhle (28). Dort will Blackthorn den Ehrenpokal tauschen. Lehnen Sie ab, und verlassen Sie die Höhle wieder. Dupré erscheint und teilt Ihnen mit, daß Sie ein neues Gefäß zum Chalice of Honor machen müssen. Nehmen Sie dazu irgendeinen Kelch mit, und teleportieren Sie von (29) zurück nach (19). Von dort aus verlassen Sie den Dungeon.

CHALICE
wiederherstellen

TIP 77: Sie kehren nach Trinsic zurück, wo Sie mit Virgil (3) sprechen. Bei seinem Haus ist ein Dimensionsportal entstanden, das nur von einem Paladin geschlossen werden kann. Sprechen Sie Lucero (4) darauf an. Nachdem er von Ihnen und Lucian überzeugt wurde, treffen Sie ihn bei Virgils Haus (T) wieder. Kämpfen Sie gegen die Spinnen, bis Lucero stirbt. Dann gehen Sie zur Bastion und übergeben den Kelch an die Statue vor dem Bastionsgebäude. Sprechen Sie mit Vidos, und nehmen Sie den neuen Chalice of Honor mit. Nach der Reinigung des Schreins segeln Sie nach Valoria.

Mit dem **Kelch zur BASTION**

Valor

Mit **LAMBERT**
sprechen

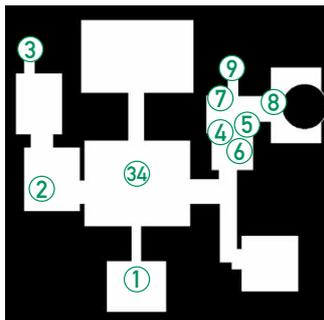
TIP 78: Laufen Sie am Strand entlang, bis Sie auf den Paladin Sir Reynald (1) treffen. Er gibt Ihnen seinen Schild. Betreten Sie das Festungsterrain bei (2), und sprechen Sie mit Sir Lambert (3). Er sagt Ihnen, daß Sie einen roten Drachen töten müssen, damit Sie die Festung von Valoria betreten dürfen.

Der Weg nach **DESTARD**

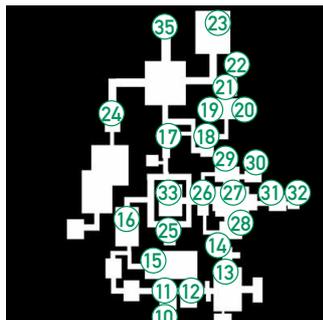
TIP 79: Ihr Weg führt Sie nach Britain, dort reden Sie in der Kneipe (6) mit Sir Robin. Der erklärt Ihnen den Weg zum Dungeon Destard. Durchqueren Sie Paws, und suchen Sie danach eine Schlucht, die durch die Berge bis nach Dawn (U) führt. In den Bergen über Dawn gibt es ein zugefrorenes Loch, das mit Feuerbällen oder dem Lightning-Bolt-Zauber geöffnet werden kann. Einen Lightning Bolt finden Sie am Fuß des Berges. Springen Sie in das Loch.

ROTES Fragment
finden

TIP 80: Sie finden sich im Dungeon Destard bei (1) wieder. Gehen Sie zur Druckplatte (2), und legen Sie irgendeinen Gegenstand darauf. Bei (3) befindet sich das rote Eierschalenfragment. Nehmen Sie es mit, und laufen Sie nach (4).



Destard: In Talornias Schatzkammer finden Sie die Chest of the Troll.



Destard: Nehmen Sie bei (24) unbedingt die rote Kerze mit.

Zur Glyph of VALOR

TIP 81: Töten Sie dort alle Ratten, und sprechen Sie danach mit dem Gefangenen (5). Sein Schlüssel ist bei (6). Sprechen Sie außerdem mit Adreanna (7). Nun geht's zu Geoffrey (8). Wenn Sie ihn provozieren, läuft er weg und überläßt Ihnen die Glyphe kampfflos. Holen Sie sich die Glyph of Valor, und betreten Sie dann den Teleporter (9).

GRÜNES Fragment einsacken

TIP 82: Ihr Avatar erscheint bei (10). Laufen Sie an der Drachenstatue (11) vorbei, und schalten Sie die Statue dort per Hebel ab. Öffnen Sie das Fallgitter zum Raum (12) mit dem nahen Hebel, wobei Sie den roten Schädel einstecken. Die Druckplatte öffnet das Fallgitter wieder. Im Trainingsraum hängen bei (13) einige Schmuckdolche an der Wand. Hängen Sie die Klingen gerade auf. Weiter geht's bei (14). Dort warten das grüne Fragment und bei (15) ein Buch, das nur das Wort INOPIA enthält. Dies ist das Machtwort, das zum Verlassen des Dungeons benötigt wird.

So finden Sie das GELBE Fragment

TIP 83: Steigen Sie in Raum (16) auf beide Druckplatten, und drücken Sie dann den Schalter an der Westwand. Nun stecken Sie bei (17) Darims Journal ein und gehen nach (18). Sobald Sie eintreten, schließen sich die Türen, und Gas strömt in die Kammer. Drücken Sie schnell auf den vorgeschobenen Mauerstein in der Nordwand, und verlassen Sie den Saal in Richtung des Raums (19). Vorsicht vor dem Nebel in der Raummitte. Sammeln Sie bei (20) den Schlüssel ein, der die Tür bei (21) öffnet. Gehen Sie zum Sarg (22), und töten Sie den Zombie, der erscheint. Im Sarg liegt das gelbe Fragment.

BLAUES Fragment

TIP 84: Nun verlassen Sie die Gruft wieder und holen sich bei (23) ungefährdet das blaue Eierschalenfragment. Nur ein Fragment fehlt Ihnen noch.

Eintritt in die KAPELLE

TIP 85: Weiter geht's nach (24). In der Truhe dort liegt eine rote Kerze, den Schlüssel zur Truhe findet Ihr Held in einer der Kisten in der Nähe. Nun beschafft der Avatar bei (25) einen weiteren Schlüssel. Bei (26) drückt er die Knöpfe an beiden Podesten und betritt beide Nebenräume. In jedem muß wieder ein Schalter umgelegt werden.

So beschwören Sie einen DÄMON

TIP 86: Treten Sie in die Kapelle (27) ein, und deaktivieren Sie die Drachenstatuen mit dem Hebel auf der rechten Seite nahe der Statuen. Nun können Sie unbehelligt das Buch auf dem Altar lesen. Nehmen Sie das Blutfläschchen vom Labortisch (28) mit, und rücken

WEISSES Fragment

Sie bei (29) das Bild gerade. Der erscheinende Schlüssel wandert ins Inventar, genau wie die Kugel im Geheimraum bei (30). Gehen Sie nach (31), und berühren Sie die Drachenstatue. Dann holen Sie von (32) den abgerissenen Kopf, den Sie bei (33) aufs Pentagramm legen. Die rote Kerze, die Kugel und das Blutfläschchen kommen auf die Podeste. Töten Sie den Dämonen, der erscheint, und nehmen Sie den übriggebliebenen Zauberspruch sowie die rote Kerze mit.

Das Ende des DRACHEN

TIP 87: Teleportieren Sie von (10) zurück nach (9), und geben Sie Adreanna Darims Journal. Die Dame überreicht Ihnen das weiße Eierschalenfragment. Nun haben Sie alle beisammen.

TIP 88: Gehen Sie zurück in die große Halle (34), wo Sie die Fragmente auf die entsprechenden Podeste legen. Danach können Sie Talornias Höhle betreten. Töten Sie den Drachen, und nehmen Sie seinen Kopf mit. Sprechen Sie ein letztes Mal mit Adreanna, und teleportieren Sie anschließend wieder nach (10). Von hier aus geht's zum Ausgang (35), den Sie benutzen können, nachdem Sie das Machtwort INOPIA ausgesprochen haben.

Reise nach VALORIA

TIP 89: Sie kehren nach Britain zurück, von wo Sie mit dem Schiff nach Valoria reisen. Sprechen Sie erneut Sir Lambert an, der läßt Sie nun passieren. Reden Sie mit Meranthon (4). Er erzählt von einem Buch, das das Geheimnis der Befreiung Valorias enthalten soll. Sie finden es in einer Höhle bei (5). Lesen Sie es, und sprechen Sie dann



Auf einer von Valorias Inseln reden Sie mit Artos. Der verrät Ihnen das Mantra of Valor.

mit Lambert und Artos bei (6). Geben Sie Lambert den Schild seines Bruders Reynald. Dann schwimmen Sie zum Schrein (7) und besiegen den Dämon. Nehmen Sie das Siegel mit, und suchen Sie Artos bei (8) auf. Er sagt Ihnen das Mantra of Valor. Nach der Säuberung des Schreins geht's per Schiff nach Britain. Sollte Ravens Segler nicht bereits in den Docks liegen, zünden Sie das Signalfeuer am Strand an.

SCHREIN säubern

mit Lambert und Artos bei (6). Geben Sie Lambert den Schild seines Bruders Reynald. Dann schwimmen Sie zum Schrein (7) und besiegen den Dämon. Nehmen Sie das Siegel mit, und suchen Sie Artos bei (8) auf. Er sagt Ihnen das Mantra of Valor. Nach der Säuberung des Schreins geht's per Schiff nach Britain. Sollte Ravens Segler nicht bereits in den Docks liegen, zünden Sie das Signalfeuer am Strand an.

Spirituality

Ankh of SPIRITUALITY herbeirufen

TIP 90: In Britain besuchen Sie wieder das Schloß. Hennington teilt Ihnen mit, daß Lord British den üblen Blackthorn in dem Abyss trifft. Sprechen Sie Siona, die Hofmusikantin, auf ihr Instrument an: Daraufhin erhalten Sie ein Notenblatt, das Sie auf das Harpsichord in Lord Britishs Zimmer legen. Das Siegel erscheint. Nun folgt eine Seefahrt nach Skara Brae, wo Sie mit dem Beschützer der Stadt über Mantras reden. Dann schwimmen Sie in den teils gefluteten Temple of Spirituality (V).

Drei Leute BEFRAGEN

TIP 91: Teleportieren Sie ins Valley of Souls. Sprechen Sie mit Calan, und überzeugen Sie ihn davon, daß es für Diebstahl keine Rechtfertigung gibt. Laufen Sie dann in den ersten Stock des Hauses im Südwesten des Tals. Dort nehmen Sie das Baby an sich und bringen es Elizabeth. In der Kneipe erzählen Sie Mathis davon, daß sein Dorf in Schutt und Asche liegt. Sie haben dieses Dorf (siehe Tip 62) zuvor bereits erkundet. Jeder der drei Gesprächspartner teilt Ihnen die Position eines der Gegenstände mit, die nötig sind, um Shamino wiederzuerwecken.

Die Frage des ORAKELS

TIP 92: Zunächst fahren Sie mit dem Schiff nach Moonglow. Dort betreten Sie das Lycaeam und schauen sich das aufgeschlagene Buch an. Beantworten Sie die Frage des Orakels so, daß der Avatar Schuld an den aktuellen Geschehnissen hat. Dann reisen Sie samt Buch ins vertraute Britain.

Den Tempel RUFEN

TIP 93: Von Britain aus geht's über die Berge zur Emphath Abbey (W). Der Avatar spricht mit Bruder Brock, der ihn auf den Temple of Love verweist. Nun müssen alle drei Leuchter angezündet werden, was eine große Flamme entfacht. Ihr Held tritt in die Flamme, daraufhin erscheint der Tempel. Im ersten Obergeschoß finden Sie die Kerze.

Zur Bell of COURAGE

TIP 94: Die Glocke befindet sich in den Ruinen von Serpents Hold. Reisen Sie nach Trinsic, und suchen Sie bei (X) unter Wasser den Eingang zum versunkenen Gemäuer. Drinnen biegen Sie rechts und dann wieder rechts ab. In der Truhe liegt ein Schlüssel. Gehen Sie abermals rechts und dann durch den kreisförmigen Gang bis zur Tür. Dahinter wartet Groldek: Reden Sie mit ihm, danach müssen Sie mit ihm kämpfen. Vor Groldeks Kammer ist eine Wand verschwunden. Nehmen Sie die Glocke mit, und sprechen Sie Lyssa an. Anschließend geht's wieder an die Oberfläche und ins Tal der verlorenen Seelen.

SHAMINOS Befreiung

TIP 95: Betreten Sie die Höhle am Ende des Tals. Wenn Sie dem Gang folgen, finden Sie eine Kammer, in der die sterbliche Hülle von Shamino aufbewahrt wird. Entzünden Sie alle Feuerbecken im Raum, und platzieren Sie Buch, Kerze und Glocke auf den Podesten. Dann lesen Sie das Buch, benutzen die Glocke, entzünden die Kerze und sprechen das Mantra of Spirituality. Shamino kehrt zurück und beschwört Malchir. Der erklärt Ihnen, wie Sie den Abyss betreten können.

Der Weg in den ABYSS

TIP 96: Fahren Sie zur Insel des Avatars, suchen Sie das Pentagramm, und legen Sie Sulphur-Asche, Spinnenseide, ein Stück Blackrock, den Dämonenschädel sowie die rote Kerze in die Mitte des Sterns. Entzünden Sie die Kerze. Pyros kommt und nimmt Sie mit zum Abyss. Dort springen Sie in das Loch im Boden, das von vier Statuen flankiert wird.

Zur LUFTKUGEL

TIP 97: Sie landen auf dem obersten von vier kleinen Balkonen. Gehen Sie durch die Tür und in den linken Raum. Nachdem Sie den lästigen Gazer erledigt haben, drücken Sie den herausgeschobenen Mauerstein rechts. Dann betreten Sie den rechten Raum und bleiben auf dem Gesicht am Boden stehen.

Zur FEUERKUGEL

Gehen Sie beiseite, sobald ein Energieball abgeschossen wird. Nehmen Sie die auftauchende Kugel mit, und teleportieren Sie heraus.

TIP 98: Betreten Sie den linken Raum. Nach dem Kampf mit den Höllenhunden muß erst der rechte, dann der linke Knopf gedrückt werden. Nehmen Sie die Kugel an sich, und drücken Sie den hervorstehenden Mauerstein. Im rechten Raum löschen Sie per Zauberspruch beide Flammenbecken und steigen anschließend auf den Teleporter.

Zur ERDKUGEL

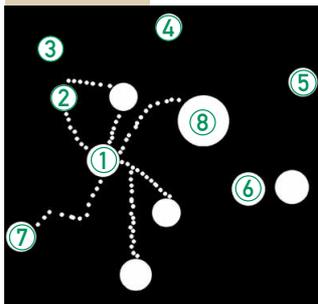
TIP 99: Springen Sie im linken Saal über die Gruben, und legen Sie am Ende des Raums einen Gegenstand auf die Druckplatte. Das erzeugt eine schmale Treppe. Oben erklimmen Sie den Balken. Am anderen Ende des Balken berühren Sie den Ankh und balancieren zurück. Nun klettern Sie auf die Seite des Parallelbalkens und drücken den hervorstehenden Mauerstein. Anschließend geht's wieder runter, wo der Zeit-Stop-Zauber und ein Buch in einer neuen Nische warten. Verlassen Sie den Raum in Richtung des rechten Zimmers. Vor dem Eintreten setzen Sie den Zauber ein. Nehmen Sie dann die Kugel im Raum, und benutzen Sie den Teleporter.

Zur WASSERKUGEL

TIP 100: Das Wasserbecken des linken Zimmers lädt zum Tauchen ein – steigen Sie auf die Treppenstufen, sobald sie aus der Wand hervorkommen. Drücken Sie den hervorstehenden Mauerstein, und betreten Sie danach den Saal auf der rechten Seite. Die Kugel ist eingefroren und kann mit Feuerzaubern befreit werden. Nehmen Sie die Kugel, und teleportieren Sie hinaus.

Kampf auf der LUFT-Ebene

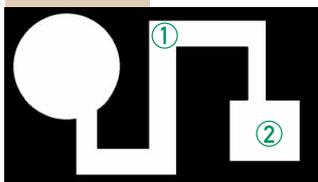
TIP 101: Sie landen am Boden des Schachts mit den Balkonen. Legen Sie die Luft-Kugel in den Halter, und teleportieren Sie in die Luft-Ebene nach (1). Zaubern Sie Ethereal Sight, und springen Sie nach (2). Wenn Sie die unsichtbare Kugel haben, geht's weiter zur nächsten Plattform. Dort wird's genauso gemacht, bis Sie wieder bei (1) ankommen. Springen Sie dann nach (7), und werfen Sie sämtliche eingesammelten Kugeln auf die Barriere. Mit dem Schwert springen Sie nach (8) und erledigen den Drachen. Teleportieren Sie von dort zurück.



Luft-Ebene: Hier haben Sie eine weitere Chance auf ein Blitzschwert.

Auf der FEUER-Ebene

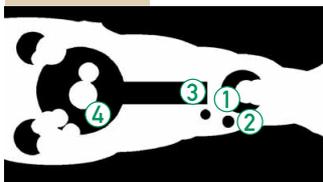
TIP 102: Wenn Sie die Feuer-Kugel in den Halter legen, geht's zur Feuer-Ebene. Dort müssen Sie einen Feuer-Dämonen erschlagen, der in der Mitte der Ebene zu finden ist. Meiden Sie alle anderen Dämonen.



Erd-Ebene: Geben Sie auf lästige Mimics in Kistenform acht!

TIP 103: Nun erreichen Sie per Erd-Kugel die Erd-Ebene. Gehen Sie dort von (1) nach (2), wo der üble Erd-Dämon auf Sie lauert. In einer der Kisten finden Sie eine Blackrock-Rüstung. Teleportieren Sie damit zurück.

Zur **WASSER-Ebene** **TIP 104:** Per Wasserkugel kommen Sie auf die Wasser-Ebene (1). Lassen Sie sich ins feuchte Naß fallen, und ziehen Sie sich bei (2) an Land. Springen Sie über die einzelnen Fragmente nach (3), und laufen Sie von dort aus bis nach (4), wo das See-Ungeheuer wartet.



Wasser-Ebene: Bekämpfen Sie das See-Ungeheuer vom Land aus.

BRITISH gegen Blackthorn

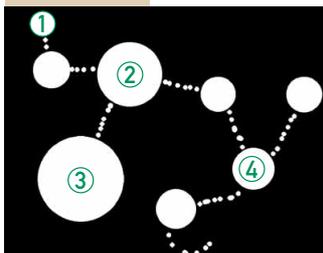
schnitt des Dungeons. Springen Sie auf die tieferen Felsvorsprünge, bis Sie die Brücke durch den Lavasee erreichen. Am anderen Ende der Brücke wird Ihr Held Zeuge des magischen Gefechts zwischen Lord British und Blackthorn. Nachdem Blackthorn das Zeitliche gesegnet hat, holen Sie die Glyphe aus der Säule. Lord British bringt Sie zurück zur Insel des Avatars.

CODIX lesen

TIP 106: Schaffen Sie den Codex zurück in seine Höhle (Y). Plazieren Sie die Linsen auf den Podesten, und lesen Sie das Buch. Weiter geht's in Britain.

Der letzte SCHREIN

TIP 107: Lord British ist im Schloßpark, wenn Sie mit ihm reden, teleportiert er Sie. Sie erscheinen im Void bei (1). Gehen Sie von (2) nach (3), und nehmen Sie dort den Teleporter. Oben reinigen Sie den Schrein. Springen Sie anschließend zum Moongate hinüber, das nach Britain führt. Legen Sie Ihren Moonstone im Moongate bei (4) ab, und sprechen Sie das Mantra MU. Verabschieden Sie sich im Schloß von Ihren Gefährten. Danach führt der Weg des Avatars nach Terfin. In seinem Reisegepäck müssen sich unbedingt alle acht Siegel befinden.

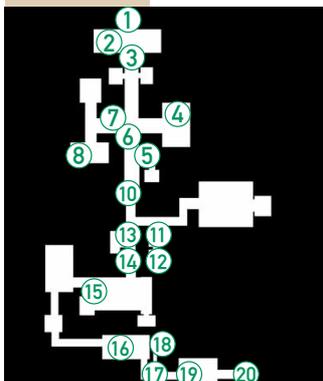


Ethereal Void: Sprechen Sie ein weiteres Mal mit Dupré.

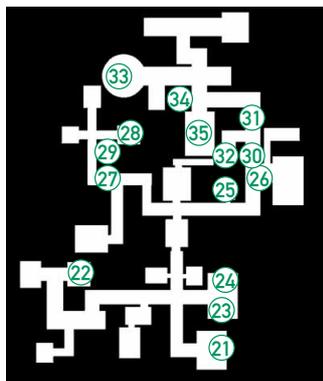
Der Showdown

Auf TERFIN

TIP 108: Suchen Sie in den Bergen (Z) nach einem geheimen Eingang. Der führt nach (1). Steigen Sie auf die Druckplatte bei (2), was die Tür bei (3) öffnet. Ein Druck auf den Schalter bei (4) läßt eine Tür bei (5) erscheinen. Betätigen Sie den hervorstehenden Mauer-



Terfin: Erweisen Sie der armen Maria im Dungeon die letzte Gnade.



Terfin: Für den Schatzkammerschlüssel gibt Ciara einen wichtigen Würfel.

SCHLÜSSEL besorgen

stein bei (6), und treten Sie durch die Tür bei (7). Der Schlüssel bei (8) öffnet die Tür bei (5). Wenn Sie Korridor (9) betreten, rücken die Wände des Raums auf Sie zu. Am Ende des Korridors erscheint ein Schalter. Betätigen Sie den, und holen Sie sich die Schlüssel (10) und (11). Ein Druck auf den rechten herausragenden Mauerstein bei (12) öffnet einen Durchgang bei (13).

Den GRÜNEN Würfel finden

TIP 109: An der nächsten T-Kreuzung nehmen Sie den rechten Gang, um dann bei (14) die Kugel zu berühren. Bei (15) löschen Sie die Fackel an der Wand. Nehmen Sie nun den herumliegenden Schlüssel an sich. Öffnen Sie die Tür, erschlagen Sie den Dämon, und nehmen Sie den grünen Würfel. Weiter geht's in die Grube bei (16) und von dort nach (17). Ziehen Sie den Hebel, und gehen Sie weiter nach (18). Sprechen Sie mit Maria. Es hat keinen Einfluß auf Ihr Karma, ob Sie das Kind erschlagen oder nicht. Bei (19) teleportieren Sie auf die nächste Ebene.

Zum GELBEN Würfel

TIP 110: Sie treffen bei (20) ein. Berühren Sie das Bild links, und verlassen Sie den Raum. Bei (21) betätigen Sie den Schalter. Auf dem Tisch liegen der gelbe Würfel und ein Schlüssel. Damit geht's nach (22).

Zum BLAUEN Würfel

TIP 111: Stecken Sie den blauen Würfel ein, und benutzen Sie den Teleporter (23). Der bringt Sie in eine kleine Höhle. Sobald Sie den Dämon besiegt haben, können Sie den roten Würfel mitnehmen und wieder herausbeamen. Wenn Sie den roten Würfel in das Loch in der kleinen Steinsäule stecken, dürfen Sie den Raum wieder verlassen.

Der ROTE Würfel

TIP 112: Gehen Sie nach (24), wo Sie den Ritter berühren. Nehmen Sie den Todeszauber mit, und reden Sie dann mit Ciara bei (25). Bei (26) hilft Ihnen ein Telekinese-Zauber, den Knopf hinter dem Fallgitter zu drücken. Nun ist der Weg zu Agmar bei (27) frei. Berühren Sie das große Bild mit den glühenden Augen, dann drücken Sie den Knopf, der dahinter zum Vorschein kommt. In der Truhe bei (28) liegt ein Schlüssel, den Sie zu Ciara bringen, worauf Sie den roten Würfel erhalten. Der kommt in die kleine Säule bei (29). Holen Sie sich den Schlüssel aus den Spinnenweben (30). Öffnen Sie damit die Truhe (31), und laufen Sie in das Besprechungszimmer (32).

TELEPORTER erzeugen

TIP 113: Nun drücken Sie den Knopf am kleinen Thron und ziehen dann am Hebel im Mund des Dämonen bei (33). Setzen Sie im Saal (34) die drei Würfel in die Säulen ein. Es erscheint eine Kugel, die Sie ins Loch oberhalb des Throns werfen. Das erzeugt einen Teleporter bei (35), der Sie weiterbringt.

Das Ende des GUARDIAN

TIP 114: Treten Sie in den Saal ein, und setzen Sie auf jedem der Podeste eines der Siegel ab. Treten Sie in die Mitte des Raums, und sprechen Sie die Worte des Lebens: SANCT VAS GRAV IN MANI AN CORP. Der Guardian kommt und schießt mit Blitzen. Holen Sie schnell drei Brocken Blackrock vom zerstörten Black Gate, und legen Sie die Steine in der Raummitte ab. Nach dem dritten Klumpen sprechen Sie die Worte der Vernichtung: VAS KAL AN MANI IN CORP HUR TYM. Das ist das Ende des Guardians!