

## Wegweiser für Weltenretter, Teil 1

# Ultima 9 Ascension

Mit unserem ausführlichen Reiseführer gehen Sie in Britannia nicht verloren.

Neben prächtiger Grafik und exorbitanten Hardware-Anforderungen birgt das Rollenspiel Ultima 9 von Origin massenweise Rätsel, die gelöst werden wollen, bis der Guardian besiegt ist. Wir beschreiben den Weg des Avatars von der Erde bis nach Terfin, der Festung des Guardians. Unser Wegweiser beschränkt sich dabei auf die zur Spiellösung relevanten Rätsel. Die Subquests bringen zusätzlich Karma, Gold oder Ausrüstungsgegenstände ein, ändern aber nichts am eigentlichen Spielverlauf. Ein eingeklammelter Buchstabe im Text verweist auf einen Ort auf der Karte Britannias, die Sie auf dieser Seite finden; eingeklammerte Zahlen sind Plätze auf Dungeon- oder Stadtkarten.

## Allgemeine Tips

**Der MONSTER-Ablenk-Trick** **TIP 1:** Sollten Ihnen die Monster allzu lästig werden, öffnen Sie einfach Ihren Rucksack und schieben ihn zur Sichtverbesserung in eine Bildschirmcke. Dann



Die interessantesten Orte Britannias.

Alle Mantras auf einen Blick	
Mantra of Compassion	MU
Mantra of Humility	LUM
Mantra of Honesty	AHM
Mantra of Justice	BEH
Mantra of Sacrifice	CAH
Mantra of Honor	SUMM
Mantra of Valor	RA
Mantra of Spirituality	OM

verlieren die Monster jegliches Interesse am Avatar. Selbst der Guardian wird dadurch zum harmlosen Passanten. Wenn Sie allerdings mit offenem Rucksack angreifen, wird er (ab Version 1.07) automatisch geschlossen.

**TIP 2:** Das Karma des Avatars, also auch sein maximaler Magievorrat, hängt stark davon ab, wie der Held sich auf seinen Reisen benimmt. Vollbringt er gute Taten, steigt sein Karma (immer gut an einem speziellen Soundeffekt im Moment der Tat zu erkennen), schlech-

**GUTE Taten lohnen sich** te Taten schmälern die Zauberkraft. Der Diebstahl irgendwelcher Gegenstände, egal wo, ändert das Karma nicht. Nehmen Sie also ruhig mit, was Ihnen gefällt.

### Welche Waffe gegen welches Monster?

Giant Bat	Einhänder, Zweihänder, Fernwaffen, Flächenzauber
Vampire Bat	Einhänder, Zweihänder, Flächenzauber
Brute	Einhänder
Creeper Plant	Feuerzauber
Crustacean	Fäuste, Stäbe, Erd-, Feuer- und elektrische Zauber
Demon	Wasserzauber
Slasher Demon	Erdzauber
Dragon	Glasschwert
Gargoyle Drone	Zweihänder
Winged Gargoyle	Fernwaffen
Gazer	Schwerter
Ghost	magische Schwerter
Ghoul	Einhänder, Zweihänder und Feuerzauber
Goblin Grunt	Luft-, Feuer- und Wasserzauber
Goblin Seargant	Elektrische Zauber
Goblin Shaman	alle Waffenarten
Hellhound	Wasserzauber
Icehound	Feuerzauber
Lich	elektrische Zauber
Mimic	Fäuste, Stäbe, Feuerzauber
Predatory Fish	Feuer- und elektrische Zauber
Giant Rat	Einhänder
Sea Serpent	Feuerzauber
Skeleton	Fäuste, Stäbe
Spectre	magische Schwerter
Giant Spider	Fäuste, Stäbe, Feuerzauber
Small Spider	Fäuste, Einhänder, Zweihänder, Stäbe, Feuerzauber
Phase Spider	Fernwaffen, Erdzauber
Vulture	Einhänder, Zweihänder, Fernwaffen
Wolf	Einhänder
Archer	Fäuste, Einhänder, Zweihänder, Stäbe
Bandit	Einhänder
Mage	Fäuste, Einhänder, Zweihänder, Stäbe, Fernwaffen
Pirate	Fäuste, Stäbe
Thief	Einhänder
Thug	Einhänder
Wyrmguard	Schwerter

# Komplettlösung

## Auf der Erde

**ALLES**  
absuchen



**Die Erde:** Ihre Heimat dient lediglich als Trainingscamp zum Warmwerden.

**TIP 3:** Nachdem Sie aus dem Bett sind, vervollständigen Sie zunächst Ihre Ausrüstung. Im Bad finden Sie Kleidung, im Raum davor Ihren Gürtel. Nehmen Sie im Erdgeschoß den Hausschlüssel vom Computertisch, den Rucksack aus dem Regal, das Journal vom Wohnzimmer und den Kompaß vom Kaminsims. Verlassen Sie das Haus. Draußen findet Ihr Held sein Schwert (1) sowie Pfeil und Bogen (2).

**TIP 4:** So bewaffnet verlassen Sie das Grundstück bei (3) und erkunden das Gelände. Machen Sie sich dabei in aller Ruhe mit der Steuerung Ihres Charakters vertraut. Die Erde ist ein reines Trainingsgelände, man kann nicht

verletzt werden, leider aber auch keine Gegenstände mit nach Britannia nehmen. Sobald Sie sich bereit fühlen, geht's zur Zigeunerin (4), die Ihnen einige Fragen stellt. Töten Sie nach dem Quiz das Monster bei (5), und betreten Sie das Mondtor.

## In Stonegate

**AUSRÜSTUNG**  
sammeln

**TIP 5:** Nach einer kurzen Zwischensequenz findet der Avatar sich in einem Zimmer in Stonegate wieder. Nehmen Sie alle brauchbaren Utensilien und das Kurzschwert an sich, bevor Sie den Raum verlassen. Eine Etage tiefer befindet sich Ihr Zauberbuch. Zünden Sie per Zauber die erloschene Fackel an. Das Energiefeld verschwindet, und Sie setzen Ihren Weg fort.

**RATTE**  
töten

**TIP 6:** Das nächste Stockwerk ist weitgehend weggebröckelt. Töten Sie die ekelhafte Ratte auf dem gegenüberliegenden Vorsprung mit dem Steinzauber, und springen Sie hinüber. Betätigen Sie den Hebel – ein Stockwerk tiefer öffnet sich eine Tür. Gehen Sie hindurch und die Treppe hinunter. Mit dem Windzauber fegt der Avatar die Vase hinter dem herabgelassenen Fallgitter vom Brett.

**Feuer**  
**AUSBLASEN**

**TIP 7:** Das Gitter gibt den Weg in einen Poolraum frei. Drehen Sie dort am Ventilrad an der Wand, und drücken Sie dann den Knopf im Pool. Weiter geht's nach unten. Mit dem Löschauber bahnen Sie sich einen Weg bis zu der Statue. Dort angekommen, löschen Sie die beiden Fackeln neben dem Schützen – der Weg nach draußen ist frei.

**TELEPORTER**  
nutzen

**TIP 8:** Verlassen Sie den Turm, und erforschen Sie die Gegend. In einer nahen Höhle bewacht ein Mitglied der Wurm-Garde einen Teleporter. Töten Sie den Wächter mit einem Steinzauber (oder per Feuerball-Scroll), und steigen Sie auf den Teleporter.

## Compassion

**SCHLOSS**  
erkunden

**TIP 9:** Sie finden sich im Schloß in Britain wieder. Reden Sie mit Lord British, und versprechen Sie ihm Hilfe. Anschließend halten Sie ein Schwätzchen mit Vasagalem, dem Gargoyle. Erforschen Sie nun Ihr eigenes Zimmer, und stecken Sie dort das Buch über Zaubersprüche ein. In Lord British's Gemach untersuchen Sie den Spiegel, bevor es per Teleporter ins Labor des Magiers geht. Hier können Sie die ersten Zaubersprüche erlernen. Anschließend bietet sich die weitere Erforschung des Schlosses und seiner Geheimgänge an.



**Britain:** Erforschen Sie Lord British's Stadt gewissenhaft, bevor Sie Ihre Abenteuer beginnen.

suchen Sie den Spiegel, bevor es per Teleporter ins Labor des Magiers geht. Hier können Sie die ersten Zaubersprüche erlernen. Anschließend bietet sich die weitere Erforschung des Schlosses und seiner Geheimgänge an.

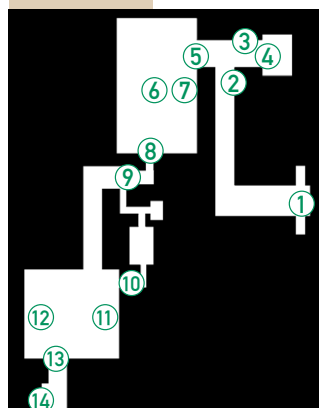
**TIP 10:** Verlassen

**SCHWERT**  
im Labyrinth

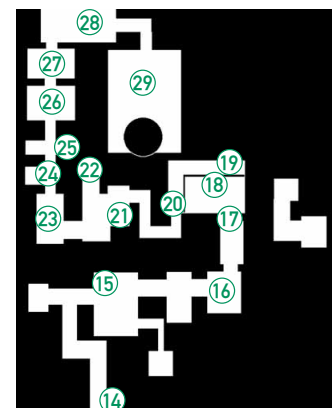
Sie dann das Schloß (1), und betreten Sie das Labyrinth im Westen (2). In dessen Zentrum wartet das Flammenschwert, eine mächtige Waffe. Ein Glaschwert finden Sie im Brunnen bei (3), wenn Sie eine der dort herumliegenden Münzen hineinwerfen. Es ist das mächtigste Schwert im ganzen Spiel, kann jedoch nur einmal benutzt werden. Horten Sie es also, bis Sie einen würdigen Gegner finden.

**Vorbereitungen vor**  
**DESPISE**

**TIP 11:** Schauen Sie sich Britain an, und sprechen Sie mit den Bewohnern. Vor allem in der Kirche (4) und der Wachkaserne (5) findet Ihr Held Ausrüstung. Schließlich verlassen Sie den Ort durch das Ost-Tor, und sprechen auf der anderen Fluß-Seite mit Sarah. Die verrät Ihnen unter anderem das Mantra of Compassion. Beten Sie am Shrine of Compassion (A), und betreten Sie danach den Dungeon Despise (B) bei (1).



**Despise:** Kurz vor dem Schwimmbad liegt eine Wyrmguard-Rüstung.



**Despise:** Retten Sie den armen Thadious vor dem Zerquetschwerden.

**Zum ersten**  
**KIRAN**  
Stone

**TIP 12:** Die Gewölbe durchqueren Sie bis nach (2), wo Sie am Hebel ziehen. Das Fallgitter gibt dann den Weg frei. Nehmen Sie den Schlüssel aus Kiste (3), und öffnen Sie damit die Gefängnistür (4). Sprechen

**Heiliges  
WASSER**

Sie mit den Insassen der Zelle. Zünden Sie danach per Zauber die Fackel neben Tür (5) an, und betreten Sie den Raum hinter der Tür. Über die zerstörten Säulen geht's nach (6), wo ein Teil des Kiran Stone liegt. Der Knopf bei (7) öffnet die Tür bei (8).

**TIP 13:** Verlassen Sie den Raum durch die gerade geöffnete Tür, und springen Sie bei (9) in die Grube. Der Hebel bei (10) öffnet den Weg ins Schwimmbad. Den gefüllten Eimer (11) plazieren Sie auf dem Altar (12). Verlassen Sie den Raum bei (13). Das nächste Ziel ist die untere Ebene (14).

**Zum  
ZWEITEN  
Kiran Stone**

**TIP 14:** In einem Hinterzimmer (15) finden Sie einen Hebel. Damit machen Sie den weiteren Weg frei. Im Nest bei (16) nimmt der Avatar den Schlüssel mit, im folgenden Zimmer Pfeil und Bogen. Die Tür bei (17) wird per Pfeilschuß auf das Ziel darüber geöffnet. Greifen Sie sich den Schlüssel bei (18), und betreten Sie den geheimen Raum (19). Er wird über die Druckplatte vor seinem Eingang geöffnet. Der Teleporter bringt Sie dann in einen Raum, der den blauen Kiran Stone beherbergt.

**Zum  
DRITTEN  
Kiran Stone**

**TIP 15:** Mit dem Stein im Gepäck teleportieren Sie zurück und drücken den Knopf bei (20). Durch die Geheimtür geht's nach (21). Ziehen Sie am Hebel, dann wird ein Geheimraum zugänglich, in dem Sie, ebenfalls per Hebel, das nächste Fallgitter öffnen. Dahinter klettert Ihr Held auf den Tisch und springt über den Zaun (22). Betätigen Sie einen weiteren Hebel, dann betreten Sie den Tempel (23). Wenn die Kerzen auf dem Altar entzündet werden, sendet der Ankh im Hintergrund einen Heilungsstrahl aus. Nehmen Sie den Schlüssel von der Bank, und verlassen Sie den Raum. Draußen heißt es abermals einen Hebel (24) ziehen, aber diesmal blitzschnell. Sie retten damit Thadious das Leben und erhalten von ihm den grünen Kiran Stone.

**Der  
ANKH  
heilt****Zum  
VIERTEN  
Kiran Stone**

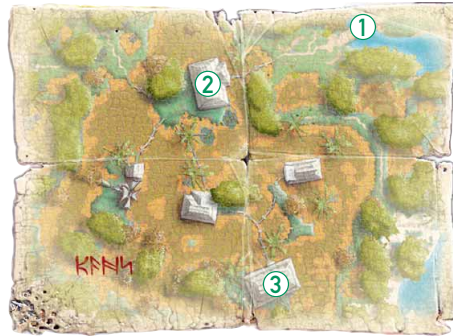
**TIP 16:** Drücken Sie bei (25) den Knopf am Gerät, und betreten Sie, um einen Schlüssel reicher, den folgenden Raum (26). Der Avatar liest das dort liegende Buch und verläßt den Raum in Richtung (27). Drücken Sie dann den Knopf am Brunnen, und schwimmen Sie durch den unterirdischen See zum Hebel (28). Betätigen Sie ihn, und nehmen Sie den roten Kiran Stone mit, der sich nun offenbart.

**Glyph of  
COM-  
PASSION**

**TIP 17:** Bei (29) treffen Sie Ihren alten Freund Iolo. Nach wenigen Schlägen gibt er auf und bittet um Gnade. Gewähren Sie ihm die, und holen Sie die Glyph of Compassion aus der Säule. Dann kehren Sie nach (26) zurück, wo Sie die Kiran-Steine auf den Podesten plazieren. Der Kiran Shield erscheint. Mit dem guten Stück verlassen Sie den Dungeon.

**MERIBETHS  
Rettung**

**TIP 18:** Zurück in Britain wird Killigan, der Diener des Bürgermeisters, nach dem Verbleib seines Herrn befragt. Ihr nächster Weg führt Sie dann nach Paws. Sie verlassen Britain durch das West-Tor. Sprechen Sie auf dem Weg mit Altara. Die Brücke (1) vor Paws wird von einem Troll bewacht. Wenn Sie ihn fragen, wieviel zehn Goldstücke sind, läßt er Sie in seiner



**Paws:** Fallen Sie nicht in die giftigen Sümpfe!

**SHRINE  
säubern**

**TIP 19:** Nachdem der Avatar mit Meribeth und ihrem Vater gesprochen hat, geht's mit dem Siegel zurück zum Schrein. Dort legt Ihr Held Glyphe und Siegel auf den Altar und spricht das Mantra.

**Humility****Mit  
SAMHAYNE  
reden**

**TIP 20:** Gehen Sie an Bord von Ravens Schiff im Hafen von Britain, und segeln Sie mit ihr nach Buccaneers's Den. Ihr erster Weg führt zum Anwesen von Samhayne (1). Dann kehren Sie zu den Raven (2) zurück und erhalten von ihr das Paßwort zum Tunnel nach New Magincia.



**Buccaneer's Den:** Hier finden Sie die für die Serpentine-wine-Produktion nötige Silberschlange.

**Die SILBER-  
SCHLANGE  
retten**

die silberne Schlange aus der Kirche von Britain festhalten. Dort finden Sie eine Zielscheibe, auf die Sie einen Pfeil abschießen. Eine Treppe fährt aus. Steigen Sie die Stufen hinab, und töten Sie die Piraten. Mit Dunstons Schlüssel wird die Silberschlange befreit. Gehen Sie zum Tunnel nach (4). Das Paßwort lautet »keelhaul«.

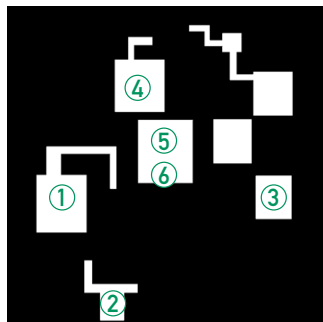
**KATRINAS  
Aufträge**

**TIP 22:** In New Magincia suchen Sie Katrina (C) auf. Sie verrät das Mantra of Humility. Ihre Aufträge sind einfach zu lösen: Das Geiernest befindet sich ganz in der Nähe bei (D). Brennen Sie es einfach mit einem Entzünden-Zauber nieder. Den Alpha-Wolf finden Sie auf der kleinen Insel (E). Töten Sie das Vieh, und holen Sie bei Katrina das Siegel. An der Nordküste (F) der Insel steht ein Stein vor, auf dem sich eine Druckplatte befindet. Stellen Sie sich darauf, dann taucht der Schrein aus den Fluten auf. Beten Sie am Heiligtum, und Sie finden sich in Ambrosia wieder.

**FLUG-  
SCHUHE  
finden**

**TIP 23:** Suchen Sie Voresh (1) auf, und sprechen Sie mit ihm, den dort herumliegenden Schlüssel stecken Sie ein. Damit öffnen Sie die Zelle des Namenlosen (2). Unterhalten Sie sich mit ihm über seine fliegenden Schuhe. Er zeigt Ihnen das Versteck.





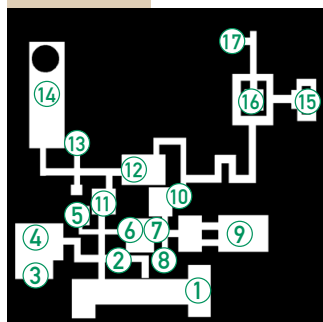
**Ambrosia:** Die Flugschuhe bringen Sie an jede Stelle der Stadt.

**GARGOYLE-Ei bergen**

Sie das Amulett, und aktivieren Sie die Statue (5). **TIP 25:** Damit ist das Ende von Ambrosia besiegelt. Kehren Sie zu Wislem zurück. Er gibt Ihnen einen Kristall, den Sie in seiner Werkstatt anwenden. Sie erhalten den Schlüssel zur Brutkammer (6). Dringen Sie in die Kammer ein, schnappen Sie sich dort ein Gargoyle-Ei, und verlassen Sie Ambrosia per Teleporter (im hinteren Teil der Brutkammer).

**Zur GRÜNEN Statue**

**TIP 26:** In Hythloth angekommen (1), verlassen Sie das Wasser und betreten den ersten Raum (2). Drehen Sie am Ventilrad in der Grube, und drücken Sie den vorgeschobenen Stein an einer der Wände. Der nun geöffnete Geheimgang führt zu einer Truhe, in der sich die grüne Statue befindet.



**Hythloth:** Mit den Swamp Boots geht's gefahrlos durch jeden Sumpf.

**Zur BLAUEN Statue**

**TIP 28:** Im Raum (6) steckt Ihr Held die herumliegenden Hosen ein und geht zum Ausgang (7). Die Wände schieben sich zusammen – kurz bevor sie sich treffen, öffnen sich aber die Fallgitter der Ausgänge. Rennen Sie hinaus. Im Wasserbad des Raums bei (8) öffnet ein Dreh am Ventil die Kammer bei (9). Gehen Sie dorthin, und springen Sie über die Säulen auf das Podest am anderen Ende des Raumes. Die grüne Statue kommt auf das gleichfarbige Podest, dann drehen Sie an beiden Ventilrädern. Im Raum (10) können Sie nun die blaue Statue einsammeln.

**Zuletzt: Die GELBE Statue**

**TIP 29:** Stellen Sie die rote Figur bei (11) auf, und drehen Sie dann im Raum (12) am Ventil. Das senkt den Wasserspiegel. Nehmen Sie nun die gelbe Statue. Das blaue Figürchen wird in Raum (13) platziert, das gelbe bringen Sie in den Raum, der mit dem Aufzug bei (4) zu erreichen ist.

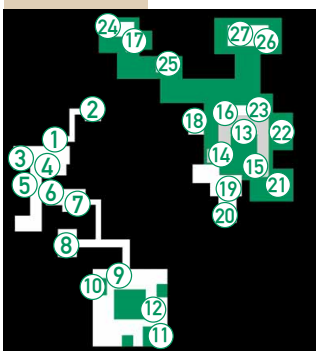
**Glyph of HUMILITY**

**TIP 30:** Der Avatar durchquert danach den langen Raum (14) und taucht hinter der Säule ab. Unter Wasser geht's in den Turm zur Glyph of Humility. Besorgen Sie sich den Schlüssel bei (15), und öffnen

**TIP 24:** Mit den Schuhen erreichen Sie Wislems Haus (3). Er will, daß Sie die Statue der Königin aktivieren. Bevor Sie den Auftrag erfüllen, fliegen Sie zum Temple of Singularity (4) und lesen dort alle drei Bücher. Lesen Sie das vierte Buch, das dann erscheint, und stecken Sie den anschließend auftauchenden Power Cube ein. Der Cube wird im oberen Stockwerk des Tempels auf die Säule gesetzt. Nehmen

**SCHREIN reinigen**

**Durch GE-SCHLOSSENE Türen**



**Deceit:** Töten Sie nur Mariahs Doppelgänger, und die Glyphe gehört Ihnen.

**VISION verrät den Weg**

**Richtigen KNOPF drücken**

Sie damit die Truhe bei (16). Die Seilwinde zieht das Fallgitter im Norden hoch. Nehmen Sie den Teleporter bei (17) nach draußen, und tauchen Sie aus dem Meer auf. Wenn Sie den Schrein gereinigt haben, kehren Sie zu Samhayne zurück. Dort gibt's ein überraschendes Zusammentreffen mit Blackthorn, der Sie kurzerhand in den Kerker Deceit wirft.

**Honesty**

**TIP 31:** Nach kurzer Zeit taucht in Ihrer Zelle (1) eine Geheimtür auf. Folgen Sie dem Pfad dahinter zu einer Spinnenskulptur (2). Bei jeder Berührung der Skulptur wechseln Sie zwischen der stofflichen und einer ätherischen Ebene. Berühren Sie die Spinne. Drücken Sie vor Ihrer Zelle den Knopf, und berühren Sie die Spinne noch einmal. Bei (3) können Sie nun Sack und Schlüssel einsammeln und nach der nächsten Berührung die Tür (4) und das Fallgitter (5) öffnen. Nachdem Sie die Spinne nochmals angefaßt haben, gehen Sie (jetzt wieder stofflich) bei (6) durch die Geheimtür nach (7).

**TIP 32:** Ein Kontakt mit dem Ofen

läßt eine leuchtende Kugel in die Luft steigen. Wenn die Kugel grünes Licht ausstrahlt, schicken Sie Ihren Helden aus dem Raum nach (8). Berühren Sie alle drei Ständer im Raum. Sie erleben eine Vision. Erschlagen Sie das Skelett, und überqueren Sie die Lava (9) an der Stelle, die in der Vision gezeigt wurde.

**TIP 33:** Drücken Sie an der Wand (10) den linken Knopf und steigen Sie auf die Plattform. Drücken Sie dann bei (11) auf den zweiten Schalter von links in der mittleren Reihe. Dann klettern Sie die neue Treppe hinauf und drücken oben den Knopf. Eine Plattform erscheint, die Sie zurück nach (10) bringt.

**TIP 34:** Nun benutzt der Avatar den rechten Knopf und die andere Plattform. Bei der Statue angekommen, probieren Sie das Steuerpult aus. Richten Sie die Statue auf die beiden Marmorgesichter aus, und beschießen Sie beide mit blauen Energiekugeln. Zurück geht's nach (10), von dort fahren Sie erneut nach (11) und nehmen die Plattform zurück nach (10). Wenn die jedoch am Steinaufbau in der Mitte vorbeifliegt, drücken Sie den Knopf (12) an der Seite des Baus. Steigen Sie auf den Aufbau, und teleportieren Sie sich weg.

**TIP 35:** Sie treffen bei (13) ein. Drücken Sie bei (14) den Knopf, der nach dem Verschwinden der Glyph



**Tip 33:** Dieser Knopf bringt Sie als einziger weiter.

**GESICHTER treffen**

**GESICHT verschieben**

kommen, probieren Sie das Steuerpult aus. Richten Sie die Statue auf die beiden Marmorgesichter aus, und beschießen Sie beide mit blauen Energiekugeln. Zurück geht's nach (10), von dort fahren Sie erneut nach (11) und nehmen die Plattform zurück nach (10). Wenn die jedoch am Steinaufbau in der Mitte vorbeifliegt, drücken Sie den Knopf (12) an der Seite des Baus. Steigen Sie auf den Aufbau, und teleportieren Sie sich weg.

**BOGEN**  
einsammeln**Der  
SPIEGEL**  
heilt**LAVASPIEGEL**  
senken**BLAUE**  
Kugel holen**ROTE**  
Kugel ein-  
sammeln**GRÜNE**  
Kugel  
nehmen**GELBE**  
Kugel  
finden und  
plazieren**Glyph of  
HONESTY**

erscheint. Machen Sie sich mit den Kontrollen auf dem kleinen Tisch vertraut. Verschieben Sie damit das fliegende Marmorgesicht so, daß es von der Statue (15) getroffen wird. Damit die Figur feuert, müssen Sie sie berühren. Sobald das Gesicht getroffen wurde, erscheint bei (16) eine Plattform.

**TIP 36:** Steigen Sie ein, und benutzen Sie bei (17) den Teleporter. Sie erreichen einen Raum ohne Ausgänge. Töten Sie die Spinne, und sammeln Sie den Bogen ein. Durch Berührung der Statue erhalten Sie die nötigen Pfeile. Ein Blick in den Spiegel daneben wirkt heilend. Mit Pfeil und Bogen beschießen Sie das Marmorgesicht an der Wand. Steigen Sie die neue Treppe hinauf, und treten Sie auf die Druckplatte. Durch Beschuß des nächsten Marmorgesichts wird der Weg zum Teleporter frei. Nach einem Sprung zurück nehmen Sie erneut die Plattform. Bei (16) angekommen, feuern Sie auf das Marmorgesicht bei (18). Es erscheint eine Brücke, an deren anderem Ende ein Ventil ist. Damit läßt sich der Lavaspiegel senken.

**TIP 37:** Springen Sie nach (19) hinunter, und teleportieren Sie. Auf dem Teppich stehend beschießt Ihr Held mit Pfeilen das fliegende Marmorgesicht, bis eine blaue Kugel erscheint. Er sammelt sie ein und beamt sich zurück nach (20).

**TIP 38:** Die aus der Lava ragenden Obelisken senken den Lavapegel bei Berührung für 15 Sekunden vollständig ab. Nutzen Sie das aus, um ungefährdet nach (21) zu laufen. Berühren Sie dort den Obelisken, und öffnen Sie dann die in der Lava aufgetauchte Truhe. Mit der roten Kugel daraus geht's nach (22). Legen Sie eine Kugel in den Halter.

**TIP 39:** Bei (23) nehmen Sie den Aufzug. Oben kommt eine Kugel in den leeren Halter. Mit der Plattform (16) geht's wieder nach (17), diesmal benutzen Sie jedoch den Teleporter bei (24). Der bringt den Avatar in einen kleinen Raum. Dort drückt er den Knopf und schießt die an den Wänden erscheinenden Marmorgesichter mit Pfeilen ab, bis nach dem fünfzehnten Gesicht eine grüne Kugel erscheint, die er einsteckt. Per Teleporter geht es zurück.

**TIP 40:** Zu Fuß erreichen Sie den Halter (25), in den wieder eine der Kugeln gehört. Benutzen Sie den nächsten Teleporter bei (26). Schauen Sie sich den Raum, in dem Sie landen, genau an, und drücken Sie dann den Knopf über dem Podest. Es erscheint die Vision eines Marmorgesichts in diesem Raum. Suchen Sie die Stelle, und schießen Sie das Gesicht ab. Mit den folgenden Steinköpfen funktioniert es genauso. Wenn alle abgeschossen sind, nehmen Sie die gelbe Kugel und verlassen den Raum. Plazieren Sie auch die letzte Kugel (in den Halter in der Nähe), und laufen Sie anschließend nach (23) zurück, wo es per Aufzug nach oben geht.

**TIP 41:** Der Avatar steigt in den Teleporter (27) und tötet den Höllenhund sowie die Doppelgänger von Mariah, wobei er die Magierin selbst verschont. Eine Plattform taucht auf, mit der's zur Säule geht und nach dem

**Heartstone  
TYDUS**  
zeigen

**Moonglow:** Das Lycaeum erscheint erst, wenn Sie den Magier Tydus in Ihre Gewalt gebracht haben.

**Batista  
tauscht  
SIEGEL**  
gegen Schild

Einsammeln der Glyph of Honesty weiter zu einem Teleporter, der den Helden vor den Dungeon beamt.

**TIP 42:** Verlassen Sie Deceit, und reden Sie mit Duncan. Nach dem Gespräch suchen Sie Tydus (1) in Moonglow auf. Tydus trägt Ihnen die Suche nach einem Stab auf. Sie

finden bei (G) aber zunächst lediglich Duncans Dolch, den Sie sogleich zurückbringen. Sprechen Sie Tydus darauf an, und er schickt Sie zur Höhle (H), wo sich ein Dämon herumtreibt. Betreten Sie dessen Höhle unbewaffnet, und neh-

men Sie den Heartstone mit. Wenn Tydus damit konfrontiert wird, gibt er den Weg zum Orakel frei.

**TIP 43:** Per Luftschiff erreichen Sie das Orakel, das Ihnen das Mantra of Honesty verrät. Besuchen Sie Batista (2), sie verspricht das Siegel im Tausch gegen einen Schild aus Mariahs Haus (3). Wenn Sie Mariah verschont haben (siehe Tip 41), bringt sie Ihnen nun das Ritual of Restauration bei. Im Haus ist im Vorratsraum ein Teleporter versteckt, der Sie in einen Raum mit zwei geheimen Nebenkammern bringt. Räumen Sie die Tonnen davor weg, und stellen Sie in beiden Kammern eine Tonne auf die Druckplatte. Dann betreten Sie den zuvor magisch geschützten Raum und entwenden den Schild. Nun rückt Batista das Siegel raus. Stellen Sie den Shrine (I) wieder her. Anschließend geht's mit Raven zurück nach Cove.

**Sacrifice****RAXOS**  
muß sterben

**TIP 44:** An den Docks von Cove angekommen, führt Ihr erster Weg zum Haus von Raxos (K). Bestechen Sie die Wache vor dem Haus, um hineinzukommen. Raxos erklärt Ihnen seinen verrückten Plan zur Ret-

tung Britannias, von dem er nicht abweichen will. Töten Sie ihn, wenn er angreift, und öffnen Sie mit seinem Schlüssel die verschlossene Tür im Haus. Dahinter ist Nico aus Britain gefangen. Er gibt Ihnen den Orb of the Moons.

**TIP 45:** Springen



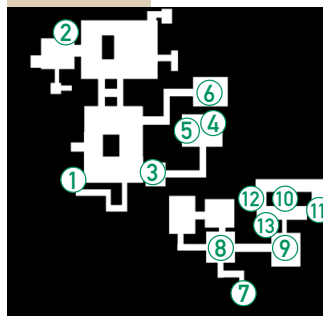
**Minoc:** Finden Sie das Schwert Gringolet, bevor Sie den Dungeon von Minoc betreten!

**GRINGOLET**  
ist im See

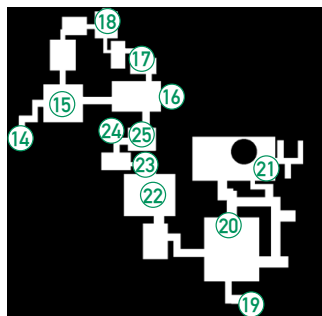
Sie in den See vor dem Haus. Am Nordufer des Sees befindet sich eine Höhle, in der das gegen Untote wirksame Schwert Gringolet verborgen ist.

**LASZLO**  
braucht  
eine Kugel

**TIP 46:** Nun ist es Zeit, das Zigeunerlager in Minoc zu besuchen. Blackthorn versucht gerade, den Zigeunern eine der beiden Linsen für den Codex of Ultimate Wisdom abzunehmen. Nach Blackthorns Verschwinden sprechen Sie mit Laszlo (1). Der gibt Ihnen Linse und Tear of Sacrifice nur, wenn Sie ihm eine Kristallkugel aus Blackrock besorgen. Die Kugel ist im Dungeon Covetous (L) zu finden. Holen Sie sich bei Morganna (2) das Mantra of Sacrifice, und betreten Sie anschließend den Dungeon.



**Covetous:** Bringen Sie Scully zu seinen Überresten zurück.



**Covetous:** Der Helm of Radiance erspart Ihnen den Lichtzauber.

**AUFZUG**  
in Covetous  
reparieren

**TIP 47:** Im Dungeon Covetous ist Magie nutzlos, decken Sie sich entsprechend mit Heiltränken ein. Covetous ist der einzige Ort, an dem Sie Blackrock-Brocken finden können. Nehmen Sie vier Stücke mit: Eins brauchen Sie auf der Insel des Avatars, drei können Sie in Trinsic zu einem Schwert verarbeiten lassen. Sie betreten die alte Mine bei (1). Besorgen Sie sich bei (2) das Zahnrad, und laufen Sie die Rampen (3) hoch in den Raum mit dem Aufzugmechanismus. Dann drehen Sie das Ventilrad (4) zu und setzen das Zahnrad bei (5) ein. Drehen Sie das Wasser nun wieder auf. Das nächste Ziel: der Aufzug (6).

**LOTHAR**  
mit Gringolet  
besiegen

**TIP 48:** Dort hält der untote Schwertmeister Lothar Wache. Bewaffnen Sie sich mit Gringolet, und sprechen Sie ihn dann an. Er fordert Sie zum Kampf. Nach Ihrem Sieg nehmen Sie seinen Schlüssel und öffnen damit die Kiste am Aufzug. Drücken Sie dann den Knopf in der Kiste, und fahren Sie mit dem Aufzug in das zweite Untergeschoß.

**Aufzug-**  
**schubst**  
**ÖFFNEN**

**TIP 49:** Vom Aufzug (7) aus geht's nach (8). Dort schubsen Sie den herumstehenden Karren in den Tunnel. Der Karren durchbricht die Absperrung am Ende. Springen Sie in den nächsten Kohlenwagen (9), und fahren Sie damit über den Abgrund nach (10). Bei (11) findet man in einer Kiste einen Schlüssel. Klettern Sie bei (12) über die Steine, nehmen Sie den Totenschädel (13) mit, und öffnen Sie mit dem Schlüssel die Kiste beim Aufzug. Der Knopf darin gibt den Weg ins dritte Untergeschoß frei.

**Weg**  
**FREI-**  
**SPRENGEN**

**TIP 50:** Vom Aufzug (14) geht's in den Raum (15). Springen Sie auf den Stützbalken der Eisenbahnbrücke über die Grube. Bei (16) finden Sie den Helm of Radiance. Nun berühren Sie die Sprengstoff-Fässer (17), dadurch wird der Weg freigelegt. Der Schädel aus dem zweiten Untergeschoß kommt auf das

**JULIA**  
überzeugen

Grab bei (18). Dann erhalten Sie einen Schlüssel, der die Kiste am Aufzug öffnet. Drücken Sie den Knopf, um auf die vierte Ebene zu fahren.

**Kampf**  
gegen den  
**LICH**

**TIP 51:** Der Aufzug kommt bei (19) an. Tauchen Sie bei (20) durch bis zur Säule. Dann gehen Sie auf Julia (21) zu und überzeugen sie davon, dem Guardian zu widerstehen. Sie flüchtet und gibt den Weg zur Glyphie frei. Schwimmen Sie in die Säule.

**Das**  
**SIEGEL**  
finden

**TIP 52:** Tauchen Sie durch die geflutete Mine bis zum Raum (22). Den verschlossenen Durchgang sprengen Sie mit den dort abgestellten Sprengstoff-Fäßchen frei. Der Zugang zum Lich Khelereth erfordert das Schwert Gringolet. Legen Sie es auf dem Pentagramm (23) ab, und gehen Sie weiter. Nun folgt ein Kampf gegen Khelereth, danach erscheint eine Kristallkugel. Wenn Ihr Held die berührt, wird der Weg zur Blackrock-Kugel (24) frei. Nehmen Sie das Teil an sich, und sprengen Sie die Pulverfässer bei (25). Verlassen Sie Covetous.

**TIP 53:** Gehen Sie zu Laszlo, und zeigen Sie ihm die Kugel aus Blackrock. Er gibt Ihnen einen Schlüssel. Damit öffnen Sie Laszlos Wagen (3). Dort findet Ihr Held das Siegel und eine der Linsen. Nach der Wiederherstellung des Schreins (M) geht's nach Britain zurück.

## Justice

**Mit den**  
**GARGOYLES**  
reden

**TIP 54:** Ein Besuch bei Lord British ist fällig, damit er für Sie die Barriere räumt, die den Landweg nach Yew versperrt. In Yew gehen Sie gleich zum Gericht (1).



**Yew:** Vasagraleam ist nur per Seilbahn erreichbar.

Dort wird Raven gerade der Prozeß gemacht. Verlassen Sie den Gerichtshof, und sprechen Sie mit dem Gargoyle Desbet (2). Wenn Sie ihm das Gargoyle-Ei zeigen, werden Sie zu einem Treff mit Vasagraleam eingeladen.

**TIP 55:** Zunächst

**Mit**  
**VASA-**  
**GRALEM**  
reden

geht's in die Bücherei (3). Räumen Sie die Bücher zurück in die Regale. Das Book of Justice erscheint, darin finden Sie das Mantra of Justice. Gehen Sie zu Desbets Haus (4), wo Sie die Seilbahn nehmen. Die bringt sie zu Vasagraleams Haus (5). Um die zweite Linse zu bekommen, geben Sie ihm das Gargoyle-Ei.

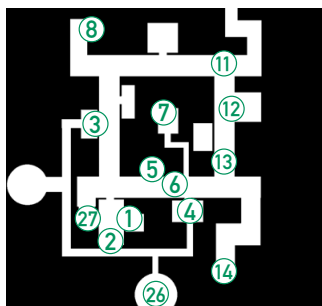
**EUSTUS'**  
Rätsel lösen

**TIP 56:** Besuchen Sie den Vogel Eustus (N) in den Bergen. Er stellt Ihnen drei Fragen, die Sie alle mit »nein« beantworten. Nach Erhalt des Siegels suchen Sie Vasagraleam bei (O) auf. Steigen Sie in sein Boot. Nach kurzer Fahrt hält es an einem Vorsprung, wo sich unter Wasser der Eingang in den Dungeon Wrong befindet.

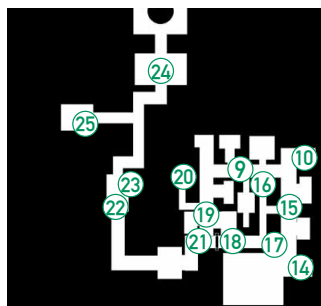
**Nicht**  
**ERWISCHEN**  
lassen

**TIP 57:** Wrong wird gut bewacht. Sollte Sie eine Wache sehen, werden Sie in den Kerker geworfen. Laufen Sie zur Tür (1), und drücken Sie dort den linken Schädel. Im Raum dahinter berühren Sie das Bild (2). Das öffnet für kurze Zeit ein Fallgitter bei (3). Dort schleichen





**Wrong:** Im Gefängnis spukt Raven.



**Wrong:** Joana ist bei (24).

### RAVENS Befreiung

Sie im rechten Augenblick hindurch und schieben in der Zelle die Bank beiseite. Öffnen Sie die Geheimtür, und folgen Sie der Höhle bis in die Zelle (4). Sie finden eine Druckplatte, die das Fallgitter öffnet. Stellen Sie einen Gegenstand auf die Druckplatte, und schleichen Sie in den Raum (5). Der Schlüssel in der Truhe öffnet den Kasten bei (6). Ziehen Sie am Hebel, springen Sie in die nun geöffnete Grube, und besuchen Sie die Folterkammer (7). Betätigen Sie die Seilwinde.

**TIP 58:** Der Avatar läuft nun zur Treppe (8), die ins Untergeschoß führt. Nach dem Hauptkorridor (9) geht's bei (10) zur oberen Ebene zurück. Öffnen Sie mit dem Hebel im Kasten (11) das nahe Gitter, dann ziehen Sie sich zurück und warten, bis die Wache das Gitter passiert hat. Ein weiterer Zug am Hebel (11) sperrt die Wache ein. Bei (12) finden Sie Raven. Das Gitter

### MAUER- STEINE drücken

der Zelle öffnet sich, wenn die Totenköpfe in der Reihenfolge links unten, rechts oben, links oben, rechts unten, ganz oben gedrückt werden. Drehen Sie in der Zelle an beiden Ventilen, und reden Sie mit Raven.

**TIP 59:** Ravens Schlüssel paßt in das Portal bei (13). Laufen Sie die Treppen (14) hinunter, und betätigen Sie den leicht aus der Wand stehenden Stein bei (15). Bei (16) ist ein Hebel, der ein weiteres Fallgitter kontrolliert. Sperren Sie die dort patrouillierende Wache hinter dem Gitter ein. Dann drücken Sie bei (17) den nächsten aus der Wand ragenden Stein und räumen bei (18) das Tintenfaß beiseite. Das bringt einen Knopf zum Vorschein, den Sie drücken. Bei (19) finden Sie wieder einen vorstehenden Stein. Drücken Sie darauf und anschließend auf den Knopf bei (20).

### JAANA einsperren

**TIP 60:** Eilen Sie durch die Tür (21) und dann weiter, bis Sie Raum (22) erreichen. Mit dem Ventil (23) werden die Fallgitter geöffnet. Im Raum (24) wartet Jaana. Ziehen Sie rasch an der Seilwinde, damit Jaana eingesperrt wird. Überzeugen Sie Ihre ehemalige Weggefährtin, daß sie das Gitter zur Säule freigibt. Holen Sie sich die Glyphe aus der Säule. Weiter geht's bei (25).

### FLUCHT aus Wrong

**TIP 61:** Dort müssen Sie den grünlichen Stein suchen und drücken. Per Teleporter kommt Ihr Held nach (26). Durch Zelle (4) und Ausgang (27) gelangt er hinaus. Weiter geht's im nächsten Heft und vorab im Internet: [www.gamestar.de/u9/loesung.htm](http://www.gamestar.de/u9/loesung.htm)

**GUN**