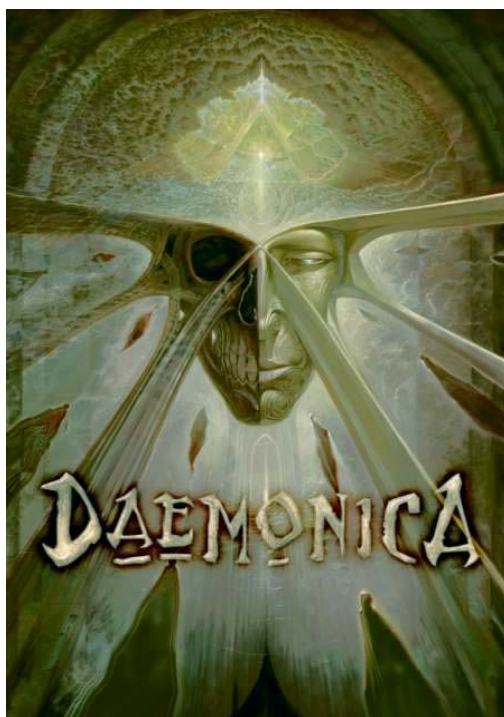


# Daemonica



**Lösungshilfe (Ver. 1.10) von Halwadar exklusiv für**

**Adventureinsel**

<http://www.adventureinsel.de>

**und**

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

<http://www.gamepad.de>

**Mein Dank geht an den Druiden, für seine freundliche  
Unterstützung und Hilfe.**

**Anmerkung:**     **Ich habe die Kämpfe auf leicht gestellt.**  
**Die Kräuter werden bei jedem neuen Akt wieder neu auf dem Gelände erscheinen. Man sollte sich nur die Position der Felsträne merken.**  
**Diese findet man nur unter dem Steg zum Kloster, vor dem Eingang zum Friedhof und vor den Toren des Dorfes unter einem Baum, in der Nähe der Felswand.**

### **Akt 1: Blinde Gerechtigkeit**

Wir folgen dem Weg und treffen auf die Torwache.

Dieser will uns aber nicht reinlassen, da sich draußen Banditen herumtreiben. Wir haben aber unser Einladungsschreiben vom Bürgermeister bei uns und zeigen ihm dieses. Der Bürgermeister empfängt uns freundlich und überlässt uns die Entscheidung, ob wir ihm zu unserem Quartier folgen oder uns das Dorf anschauen möchten. Wir entschließen uns dem Bürgermeister zu folgen und betreten gemeinsam, nach einem kurzen Gespräch mit ihm vor der Tür, unsere Bleibe.

Dort unterhalten wir uns mit dem Bürgermeister ausführlich.

Nachdem er unsere Bleibe verlassen hat, schauen wir uns in dieser mal genau um. Vor allem im Keller.

Auf dem Arbeitstisch im Keller platzieren wir den Satz für die Zubereitung der Latwergen, der im Hause des Bürgermeisters zu finden ist, wenn er nicht schon im Inventar ist.

Daraufhin, verlassen wir unsere neue Bleibe und schauen uns im Dorf um.

Während dessen sammeln wir fleissig die Kräuter ein, die wir unterwegs finden.

Wenn ihr jedes Mal einen neuen wichtigen Punkt im Dorf findet, erscheint unten rechts im Bildschirm die Meldung: Karte aktualisiert, aber manchmal nur, wenn ihr ein Gebäude betretet(z.B. Haus vom Bürgermeister und die Kneipe).

Während diesem Rundgang durch das Dorf, unterhalten wir uns mit allen Personen, die wir treffen.

Vor allem mit folgenden Personen:

Im Gasthaus mit: Dem Wirt Robert Mollins, Galfrid Limsey, dem alten Harrel und dem Bürgermeister.

Mit dem Schmied John Cobb

Mit dem Doktor in seinem Haus.

Mit John Limsey, dem Stiefsohn von Galfrid Limsey, hinter dem Haus von Galfrid Limsey.

Mit Mary Harrel gegenüber dem Grundbesitz von Galfrid Limsey, auf einem Feld.

Mit Helen Saintjohn, der Frau vom Bürgermeister, in der Marsch.

Mit Emma, dem Hausmädchen vom Bürgermeister, im Haus vom Bürgermeister.

Sowie mit dem Kräuterweib Maud Litcott, in ihrem Haus.

Man muss manche Personen mehrmals ansprechen, um sämtliche Gesprächsoptionen durchzugehen.

Wenn wir das gesamte Dorf durchforstet haben, muss unsere Karte so aussehen:



- 1: Kräuterweib
- 2: Marsch
- 3: Kloster
- 4: Begräbnis
- 5: Totengräber Roger Duncombe
- 6: Richtplatz
- 7: Mein Haus
- 8: Bürgermeister Philip Saintjohn
- 9: Schmied John Gobb
- 10: Gasthaus „Zum zerbrochenen Krug“
- 11: Grundbesitz GalfridLimsey
- 12: Doktor Clement Baker
- 13: Fischer Simon Lynse

Wir besuchen auch das Haus vom Totengräber und finden in der Kiste einen Anzünder. Beim Kamin steht eine Schaufel, welche wir mitnehmen.

Wer möchte, kann auch den Eimer mitnehmen.

Haben wir dies erledigt, beginnen wir unser erstes Quest:

### Ein wenig Privatleben:

Wir benötigen zuerst ein Schloss für unsere Tür.

Also gehen wir zum Schmied und fragen ihn nach einem Schloss (wenn man nicht schon vorher danach gefragt hatte).

Wir erfahren, dass er eines hat, aber den Schlüssel in der Marsch in einen Teich gefallen ist.

Also machen wir uns auf in die Marsch und schauen uns den rechten Teich genauer an.

Wir gehen geschwind zu dem Fischer(13) und fragen ihn, ob er uns seine Angel leiht.

Nachdem wir ihm erzählt haben, wie Emma für ihn fühlt, fischt er uns den Schlüssel aus dem Teich.

Damit begeben wir uns zum Schmied, zeigen ihm den Schlüssel und erhalten darauf das Schloss, welches wir auch gleich an unsere Haustür befestigen.

**Achtung:** Wenn man dies vergisst, ist das Spiel bald beendet.

Anschließend gehen wir zum Richtplatz und reden mit der Wache.

Diese möchte gerne was zu trinken, also ab in das Gasthaus und mit dem Bürgermeister darüber reden. Dieser sagt uns, wir sollten uns an den Wirt wenden. Leider gibt er uns nur einen leeren Krug. Den Wein sollen wir uns doch selber vom Bürgermeister holen.

Weiter zum Haus vom Bürgermeister und wir versuchen die Karaffe mit Wein zu nehmen. Doch Emma lässt uns erst nicht.

Wir reden mit ihr nochmals über Simon und bekommen dann unseren Wein.

Leider reicht der Wein alleine nicht aus, die Wache einzuschläfern.

Darum müssen wir ein Latwerge anmischen. Und zwar die Latwerge : schwere Lieder. Dafür müssen wir in den Keller von unserer neuen Bleibe.

Dort angekommen klicken wir links auf den Satz für die Zubereitung von Latwerge, welche auf dem Arbeitstisch stehen.

Es öffnen sich unser Inventar und unser Kräuterbeutel.

Mit dem Rezept aus dem Diarium nehmen wir 1x Elvarius, 1x Wasserkraut und 1x Dämonsklaue und klicken abschließend oben links auf die zwei Reagenzgläser. (s.Bild)



Anschließend ziehen wir die Latwerge auf den Krug und haben somit einen Krug mit Wein und Schlaflatwerge.

Ab geht es zur Wache am Richtplatz.

Dieser geben wir den Schlafwein und schneiden den Totengräber mit dem Dolch ab.

Anschließend wird er in den Keller geschleppt.

Dort müssen wir nun unseren ersten Soulgreep anmischen.

Fall man noch nicht alle benötigten Kräuter dabei hat, muss man draußen die fehlenden noch suchen.

Wir schlagen im Diarium nach und müssen 2x Elvarius, 2x Wasserkraut, 1x Dämonsklaue und 2x Felsträne nehmen.

Und wieder oben links auf die Reagenzgläser klicken und wir haben unseren ersten Soulgreep angemischt.

Dieser wird auch gleich per Doppelklick eingenommen und wir landen nach einer Zwischensequenz im

### **Tempel der Opfer.**

Wir drehen uns einmal um die eigene Achse und gehen durch die Tür rechts neben dem Bild des Gehängten.

Am Altar der Wege wählen wir mit der linken Maustaste Liebe und bestätigen mit der rechten Maustaste.

Am Zeichenaltar wählen wir Rephen, Schmied des Schicksals und am Altar des Vermittlers wählen wir Dahn-en-nyan, Trägerdämon.

Wir verlassen den Raum und gehen durch die Tür, rechts neben dem Sonnenbild.

Haben wir alles richtig gewählt erscheint uns der Geist vom Totengräber und wir unterhalten uns mit ihm.

Zum Abschluss versprechen wir ihm noch, seinen Leichnam zu verbrennen.

Nach einer kurzen Zwischensequenz landen wir wieder im Keller unserer Unterkunft.

Unser nächster Quest beginnt.

### **Versprochen ist Versprochen:**

Wir nehmen den Leichnam vom Totengräber auf und bringen ihn zum Begräbnis.  
Mit dem Anzünder zünden wir den Scheiterhaufen an und diese Quest wurde erfüllt.

Die nächste Quest folgt.

### **Eine kleine Bagatelle:**

Wir müssen eine Brosche finden und begeben uns deshalb in das Haus vom Bürgermeister um ihn nach der Brosche zu fragen.

Leider kann bzw. will er uns nicht viel dazu sagen.

Deshalb gehen wir mal zum Schmied und reden mit ihm darüber.

Er will den Bürgermeister mal die Meinung stechen und wir begeben uns wieder zum Bürgermeister.

Diesmal gibt er uns mehr Informationen.

Nach der Auskunft vom Bürgermeister, müssen wir auf dem Friedhof suchen.

Wir begeben uns dahin und finden die Brosche bei zwei Farnen. (s. Bild)



Diese Quest wurde somit auch erfüllt.

Die nächste Quest müssen wir erfüllen

### **Hilfe aus dem Jenseits:**

Wer ist der Besitzer der Brosche?

Also bekommen alle Hauptpersonen diese Brosche gezeigt und werden befragt.

Bei Galfrid Limsey bekommen wir dann die Auskunft, dass sein Stiefsohn so eine verloren hat.

Also begeben wir uns zu diesem.

Wir finden ihn immer noch hinter dem Haus von Limsey beim Schwertkampfüben.

**Achtung:** Bevor ihr mit ihm redet abspeichern!

Nun erfolgt unser erster Schwertkampf.

Aber wenn ihr die Kämpfe auf leicht gestellt habt, ist es einfach.

Mit der Leertaste geht man in Deckung und diese dann loslassen und mit der linken Maustaste ein bis zweimal auf den Gegner einschlagen und dann sofort wieder Deckung.

Ist der Kampf überstanden, kommt ein Gespräch mit dem aufgeregten Bürgermeister.

Wieder haben wir eine Quest erfüllt und müssen nun die nächste bestehen.

### Geborgenheit der vier Wände:

Wir sollen Helen nach Hause schicken, also springen wir mittels der Karte zur Marsch und suchen sie. Wir finden sie links vom linken Teich.

Wir sprechen mit ihr, aber leider will sie nicht nach Hause. (Wenn man mit ihr über alles reden will, muss man sie zweimal ansprechen)

Wieder eine Quest erfüllt.

Zum Abschluss des ersten Aktes sprechen wir noch mit dem Schmied und dem Doktor.

Beide teilen uns mit, dass wir sie am nächsten Tag nochmals aufsuchen sollen.

Danach begeben wir uns in unsere Bleibe und klicken auf das Bett um zu schlafen.

Es folgt eine weitere Zwischensequenz und wir landen im

### Akt 2 : Stimme und Finsternis

Wir wachen erholt auf und bemerken vor der Tür das viele Blut.

Die zerbrochene Angelrute haben wir auf und gehen ins Gasthaus, um mit dem Bürgermeister und Galfrid Limsey zu reden.

Anschließend gehen wir in die Marsch und reden hier mit Helen. Danach besuchen wir auch noch das Kräuterweib Mauth.

Daraufhin schauen wir am Richtplatz vorbei und gehen nun zum Schmied.

Auch mit diesem unterhalten wir uns und möchten dann mit ihm trainieren.

Dies führen wir erstmal solange aus, uns eine neue Art vom Fechthieb beibringt.

Danach üben wir noch mit ihm, bis er uns sagt, das er wie Hund geschlagen sei und wir Klasse wären.

Wenn unsere Energie zu stark abgesunken ist, dann müssen wir in Keller und eine Latwerge zur Stärkung mischen.

Nun begeben wir uns auf einen Rundgang durch das Dorf um Kräuter zu sammeln.

Während diesem Rundgang treffen wir Mary an einer abgelegenen Ecke der Karte (s. Bild)

Wir unterhalten uns auch mit ihr und erfahren, dass sie ihren Mann sucht.



Anschließend gehen wir in das haus vom Bürgermeister und reden mit Emma.

Sie will in die Marsch gehen und Simon suchen.

Nun begeben wir uns zum Doktor und reden mit ihm.

Wir erfahren von ihm, das die Dokumente gestohlen wurden.

**Achtung:** Wir müssen den Doktor mehrmals ansprechen.

Somit beginnt unsere nächste Quest

### **Verlorene Dokumente:**

Wir verlassen das Haus und untersuchen das Maisfeld gegenüber dem Haus.  
Wir bemerken eine Stelle, wo die Pflanzen zertreten worden sind und betrachten sie genauer.  
(s. Bild)



Wieder zurück zum Doktor ins Haus und ihm darüber berichten.  
Wir erfahren, dass es das Feld von Galfrid Limsey ist.  
Deshalb gehen wir in das Gasthaus und reden mit Limsey darüber.  
Mit den neuen Informationen gehen wir wieder zurück zum Doktor und teilen ihm mit, dass der alte Harrel der Dieb ist.  
Quest erfüllt und eine neue beginnt.

### **Harrel, wo bist Du?:**

Wir besuchen den Schmied und fragen ihn, ob er Harrel gesehen hat.  
Anschließend gehen wir zu Limsey ins Gasthaus und reden mit ihm über den alten Harrel.  
Wir besuchen nun das Kräuterweib und müssen noch eine Quest zusätzlich erfüllen.

### **Was die anderen nicht sehen:**

Mauth benötigt für ihre spezielle Latwerge ein ganz spezielles Kraut (Schlangenzunge), was man nur mit der Latwerge Azraims Auge finden kann.  
Also gehen wir in den Keller und mischen 1x Serpentia (haben wir von Mauth bekommen), 1x Felsträne, 2x Damonsklaue und 2x Elvarius zusammen und erhalten die Latwerge.  
Ihr solltet darauf achten, dass eure Energie auf 30 steht, ansonsten noch eine Latwerge zur Stärkung mischen.  
Nun gehen wir in die Marsch und gehen zu dem rechten, von zweien, Moorwächter und hören ein ungewöhnliches Geräusch. Wir wenden uns gehen Norden und gehen an das Ufer. Kurz vor den Baum.



Ein Vogel erscheint und wir nehmen schnell die Latwerge Azraims Auge ein. Und folgen dem Vogel bzw. seinem Schatten.



Wir finden das Kraut und begeben uns unverzüglich zu dem Kräuterweib.  
Wir geben ihr das Kraut und sie treibt die Latwerge Azraims Auge aus unserem Körper.  
Leider ist unsere Energie stark gesunken. Damit haben wir die eine Quest auch erfüllt.

Also verlassen wir das Kräuterweib, sammeln Kräuter und gehen in den Keller unserer Bleibe.

Hier mischen wir uns die Latwerge Sneeys Berührung und trinken diese auch gleich, damit wir wieder zu Kräften kommen.

Nun gehen wir wieder zum Kräuterweib zurück und erfahren, dass der alte Hassel in der alten Mine ist.

Wir begeben uns sofort zum Stadttor und reden mit der Stadtwache Peter Walding.

Leider lässt er uns nicht raus, da sich eine Bande Banditen nähert.

Wir brauchen die Erlaubnis vom Bürgermeister.

Also gehen wir zum Gasthaus und fragen den Bürgermeister.

Aber er gibt uns keine Genehmigung, das Dorf zu verlassen.

Wir gehen jetzt zum Schmied und von dort den Weg in Richtung Norden . Bei einer Lampe, gegenüber unserer Bleibe steht ein Mönch.

Wir sprechen ihn an und er gibt uns einen Schlüssel für das Kloster, da der Abt uns zu sprechen wünscht. Eine neue Quest beginnt

### **Zurück zu Gott:**

Wir begeben uns zum Kloster, schliessen mit dem Schlüssel das Haupttor des Klosters auf, überqueren den großen Hof und sprechen dann mit dem Abt.

Wir sollen mit einem Mönch reden, der einen Selbstmord beabsichtigt.

Also gehen wir in Richtung zum Haus vom Totengräber.

Rechts davon sehen wir den Mönch auf dem Felsen stehen.

Wir reden mit ihm, können aber seinen Selbstmord nicht verhindern.

Auch diese Quest wurde erfüllt.

Wir gehen wieder zurück zum Abt teilen ihm mit, das wir den Selbstmord nicht verhindern konnten.

Nun sprechen wir den Abt ein zweites Mal an und unterhalten uns mit ihm alle Themenpunkte.

Wir erhalten eine neue Quest und sollen den Toten Mönch zum Kloster bringen.

### **Ort der letzten Ruhe:**

Wir gehen ins Gasthaus und reden mit dem Bürgermeister.

Diesmal bekommen wir die Erlaubnis, das Dorf zu verlassen und gehen gleich zum Stadttor. Dort sprechen wir die Stadtwache zweimal an und können das Dorf verlassen.

**Achtung:** Jetzt abspeichern.

Wir wenden uns nach links (Richtung Nordost). Wir entdecken einen seltsamen Ort, der aus drei Hinkelsteinen besteht.

Wenn wir davon aus in Richtung Norden laufen, treffen wir auf einen Banditen.

Erst reden wir mit ihm und dann müssen wir einen Fechtkampf mit ihm ausüben.

Als wir ihn besiegt haben untersuchen wir seinen Leichnam und nehmen die Mönchskutte an uns.

Wir wenden uns gen Süden und treffen auf die Mine.

Diese wird betreten und wir zünden jede Fackel mit dem Anzünder an.

Bei der letzten Fackel nach rechts abbiegen(Süden) und die nächste Fackel anzünden.

Nun drehen wir uns nach links (Osten), zünden die nächste Fackel an und klettern über das Seil nach unten.

Unten angekommen drehen wir uns nach Süden und folgen dem Gang bis zum Ende.

Jetzt nach Osten drehen und wieder dem Gang folgen.

**Achtung:** Abspeichern.

Bei der nächsten Kreuzung nach Norden drehen und dem Gang folgen.

Wir finden den alten Harrel und treffen auf unseren nächsten Gegner.

Erst reden wir mit ihm und dann wird wieder einmal ein Fechtkampf ausgeführt.

Leider flüchtet Greere bevor wir ihn erledigen konnten.

Somit haben wir die Quest Wo ist Harrel erfüllt. Und haben die nächste Quest zu erfüllen

### **Halbtoter:**

Nun benutzen wir die Mönchskutte mit dem Leichnam vom alten Harrel und schleppen ihn in unseren Keller.

Jetzt müssen wir nochmals seine Frau finden und sie nach dem Geburtstag fragen

Nachdem wir erfahren haben, das er am St. Patrick-Tag Geburtstag hat, gehen wir in unseren Keller und bereiten uns einen Soulgreep zu, welchen wir auch gleich einnehmen.

Wieder landen wir im Tempel der Opfer und gehen durch die Tür rechts neben dem Bild mit dem durch eine Waffe getöteten.

Am Altar des Weges wählen wir Reichtum, am Zeichenaltar Lertyan, Hirt der Träume und am Altar des Vermittlers Dahn-en-nyan, Trägerdämon.

Wir verlassen den Raum und gehen wieder durch die Tür, rechts neben dem Bild der Sonne. Es erscheint der Geist vom alten Harrel und wir reden mit ihm über alles.

Im Keller wieder zurückgekehrt, begeben wir uns zum Kloster und berichten dem Abt vom Wassergrab des Mönches.

Anschließend begeben wir uns zum Doktor, teilen ihm alles mit und sollen morgen wieder kommen. Damit haben wir alle noch ausstehende Quests erfüllt.

Zum guten Schluss gehen wir in unsere Bleibe und legen uns ins Bett.

Nach einer traumhaften Nacht landen wir im



<http://www.adventureinsel.de>

und

**CD ROM & Softwareservice**  
Kratz

<http://www.gamepad.de>

### **Akt 3: Schatten der Vergangenheit**

Jemand hat an die Tür geklopft, also begeben wir uns nach draussen und lernen Fabius kennen, mit dem wir uns unterhalten.

Nachdem dieser verschwunden ist, begeben wir uns in die Marsch zu Emma und sammeln jetzt wieder fleissig Kräuter.

Da Emma auf uns einen sehr verwirrten Eindruck macht, begeben wir uns zu Mauth, dem Kräuterweib. Wir unterhalten uns mit ihr und bekommen das Rezept für Latwerge Nebel der Erinnerung. Es beginnt eine weiterer Quest

### **Frische Erinnerungen:**

Wenn wir die dafür benötigten Kräuter haben, begeben wir uns in unseren Keller und bereiten diese Latwerge zu.

Damit gehen wir wieder zu Emma und lassen sie sie trinken.

Quest erfüllt.

Weiter geht es zum Doktor. Doch dieser ist nicht da und wir treffen nur den Bürgermeister an. So reden wir halt mit ihm und bekommen eine neue Quest.

### **Versteckspiel:**

Wir müssen den Doktor suchen und begeben uns zum Kräuterweib Mauth.

Leider will sie nicht noch einmal ihre spezielle Latwerge benutzen.  
Deshalb begeben wir uns nun zum Schmied und fragen ihn, ob er den Doktor gesehen und reden auch über Fabius.  
Leider weiß er auch nichts und wir gehen ins Gasthaus, fragen den Wirt Mollins und gehen aber auch alle anderen Fragen mit ihm durch.  
Leider hat er den Doktor auch nicht gesehen und wir gehen zum Stadttor um die Wache zu fragen, ob er den Doktor raus gelassen hat.  
Natürlich hat er das, aber wir werden es dem Bürgermeister nicht verraten.  
Somit verlassen wir auch das Dorf und springen mittels der Karte zur Mine(Schächte)  
**Achtung:** Gleich nach dem wir die Mine betreten haben, abspeichern.  
Nun folgen wir wieder den Gang wie in Akt 2 und treffen wieder auf Greere.  
Diesmal müssen und werden wir ihn besiegen.  
Wir entdecken den Doktor und sprechen mit ihm.  
Leider ist er ernsthaft verletzt und wir können ihn nicht transportieren.  
Also gehen wir zurück in unseren Keller und bereiten die Latwerge Sneeys Berührung zu.  
Da die Karte in der Mine nicht verfügbar ist, müssen wir die Mine wieder so verlassen, wie wir gekommen sind.  
Wenn man noch nicht genügend Kräuter besitzt, geht man am besten den ganzen Weg zum Keller zurück.  
Wenn man das Gelände draussen nach Kräutern absucht, trifft man, in der Nähe der drei Hinkelsteine, auf einen verängstigten Dorfbewohner. Mit ihm kann man reden, muss man aber nicht.  
Im Keller angekommen, bereiten wir die Latwerge zu, gehen wieder zurück zur Mine zum Doktor und geben ihm die Latwerge.  
Automatisch landen wir mit dem Doktor in unserer Bleibe und stellen fest, dass die Latwerge nicht gewirkt hat. Schnell fragen wir ihn noch, in welchem Monat er geboren wurde.  
Quest erfüllt.  
Der Doktor verstirbt und wir schleppen ihn in den Keller. Dort bereiten wir uns einen Soulgreep zu und nehmen sie auch gleich zu uns.  
Wieder landen wir im Tempel der Opfer.  
Diesmal gehen wir zu der Tür, rechts neben dem Bild mit dem Vergifteten.  
Am Altar des Weges wählen wir Wissen, am Zeichenaltar Talanos, Zeitweber und am Altar des Vermittlers wählen wir wieder Dahn-en-nyan, Trägerdämon aus.  
Wir verlassen wieder den Raum und durch die Tür rechts neben dem Bild von der Sonne.  
Hier sprechen wir dem Geist vom Doktor über alles und erfahren so äußerst interessante Informationen.  
Es beginnt eine neue Quest

### **Halber Weg zum Untergang:**

Wenn man sich im Diarium unter Notizen den Text zu diesem Quest durchliest, ist die Lösung der Friedhof.  
Also begeben wir uns dahin und treffen auf Fabius.  
Wir reden mit ihm (eventuell mehrmals ansprechen)  
Während dem Gespräch erhalten wir eine neue Quest.

### **Kleine Hilfe für Fabius:**

Fabius sucht die Stadtwache Robert Orley.  
Diesen suchen wir in der Marsch. Er ist an der Stelle, wo Helen sich im Akt 2 aufhielt.

Mit dieser Information begeben wir uns wieder zurück zu Fabius auf dem Friedhof und geben ihm die gewünschte Information. Quest erfüllt.

Damit er den Friedhof verlässt, müssen wir erstmal diesen verlassen.

Vorher heben wir aber noch das Stoffstück, welches vor dem Mausoleum(hinter Fabius) liegt, auf und begeben uns zum Abt ins Kloster.

Wir unterhalten uns mit dem Abt und erhalten eine neue Quest

#### Klostergarten:

Er vermisst zwei seiner Brüder, aber da wir ja schon ein Stoffstück einer Kutte gefunden, zeigen wir ihm dieses auch gleich und haben somit diese kleine Quest auch erfüllt.

Nun begeben wir uns wieder auf den Friedhof und machen uns auf die Suche nach dem Stein. Zunächst bemerken wir die zwei Schilder auf dem Mausoleum.

Anschliessend lesen wir alle Kreuzinschriften.

Beim Grabkreuz von Jonathan Winter werden wir fündig.

Wenn die Inschrift in Beziehung zu dem Text im Diarium, Notizen, halber Weg zum Untergang setzten und schauen, das das Kloster im Norden vom Kreuz steht müssen wir im Westen des Kreuzes suchen.

Also drehen wir uns in Richtung Westen und entdecken hinter dem Baum weiche Erde.

Wir benutzen die Schaufel und finden den Stein.

Quest erfüllt.

**Achtung:** abspeichern

Wir gehen nun zu Mauth.

Aber leider ist sie tot und wir müssen uns gegen einen Zombie wehren.

Wenn wir ihn besiegt haben, nehmen wir die tote Mauth auf und landen automatisch in unserer Bleibe.

Überraschender Weise ist Helen da. Wir reden mit ihr.

Am nächsten morgen begleiten wir Helene vor die Tür und treffen dort ihren Mann, den Bürgermeister an.

Helene geht nach Hause und wir unterhalten uns mit dem Bürgermeister.

Dieser bittet uns, ihn in seinem Haus zu besuchen, um über sein Angebot zu reden.

Diesem kommen wir auch nach und gehen zu seinem Haus.

Dort angekommen sprechen wir ihn gleich an und er bietet uns ein Glas Wein.

Wir unterhalten uns weiter mit ihm und stellen fest, dass er uns vergiftet hat.

Ebenso teilt er uns mit, dass er Helene im Fluss ertränkt hat.

Wir fallen in Ohnmacht und nach einer kurzen Zwischensequenz wachen wir auf und befinden uns in



<http://www.adventureinsel.de>

#### Akt 4: Einbruch der Finsternis

Wir haben zwar den Giftanschlag überstanden, aber unsere Lebensenergie ist stark gesunken. Also begeben wir uns nach draussen, sammeln so viele Kräuter wie möglich. Die besten Stellen sind beim Kloster, in der Marsch und bei dem Scheiterhaufen.

Hauptsächlich Wasserkraut und Blutblatt. Anschließend begeben wir uns in den Keller unserer Bleibe und stellen fest, dass jemand die Leichen beseitigt hat.

Nun entledigen wir uns einiger Gegenstände im Inventar um Platz zu schaffen für einige Portionen Sneeys Hauch. Diese wären: die zerbrochene Angelrute, die Brosche, die Schaufel und der Schlaftrank. Nun bereiten wir uns ca. 3 Portionen von Sneeys Hauch zu. Eine nehmen wir gleich selber zu uns, um den Energieverlust vom Giftanschlag auszugleichen.

Anschließend gehen wir zum Schmied und stellen fest, dass er einen Zombie erledigt hat. Wir unterhalten uns mit ihm und gehen in das Gasthaus.

**Achtung:** vorm Betreten des Gasthauses abspeichern.

Dort angekommen, müssen wir den Wirt vor dem Zombie beschützen und bekämpfen diesen. Nach dem Kampf verlassen wir das Haus und wir gehen zur Brücke, westlich vom Haus des Doktors. Dort sehen wir Galfrid Limsey neben einem Baum liegen.



Wir sprechen ihn an und geben ihm eine Portion Sneeys Hauch.

Nun müssen wir nachsehen, ob der Weg zum Haus von Limsey frei ist.

**Achtung:** abspeichern

Auf dem Grundstück von Limsey finden wir noch einen Zombie und vernichten ihn.

Wir gehen wieder zurück zu Limsey und teilen ihm mit, dass der Weg jetzt frei ist.

Nun beginnen wir die Quest

### **Meine tote Liebe:**

Wir begeben uns an die Stelle, an der wir im ersten Akt den Fischer getroffen haben.

Dort liegt die Tote Helen am Ufer.

Wir heben sie auf und bringen sie in den Keller unserer Bleibe.

Hier angekommen, bereiten wir uns die Latwerge Soulgreep zu und nehmen sie auch gleich zu uns.

Im Tempel der Opfer gehen wir durch die rechts neben dem Bild des Ertränkten.

Am Altar des Weges wählen wir Liebe, am Zeichenaltar Rephen, Schmied des Schicksals und am Altar des Vermittlers wählen wir diesmal Marghet-en-dryat, Schenker des Lebens aus.

Wir verlassen den Raum und gehen wieder durch die Tür rechts neben der Sonne.

Obwohl alles richtig ausgeführt wurde, kehrt Helene nicht zurück.

Diese Quest wurde aber trotzdem erfüllt und wir beginnen mit der nächsten

### **Einer der zwei:**

Nun noch mal stärken mit Sneeys Hauch, wenn nötig und gehen in das Kloster.

Dort reden wir mit Abt und betreten die Gruft.

Wir folgen dem Gang bis zur ersten Fackel und sehen Fabius hinter einer verschlossenen Gittertür. Wir reden mit ihm und gehen weiter geradeaus über eine Hängebrücke in einen

großen Raum. Wir drehen uns nach rechts und entdecken einen Durchgang mit Fahnen links und rechts. Die massive Tür dahinter ist versperrt.

Wieder zurück in den großen Raum, nach Norden drehen und den Gang betreten.

Am Ende des Ganges nach Westen drehen und den Gang entlang laufen, bis wir links einen Raum mit einem Zombie sehen.

**Achtung:** jetzt abspeichern

Wir betreten diesen Raum und kämpfen gegen den Zombie.

Ist dieser erledigt, durchsuchen wir ihn und finden einen unbekanntes Gegenstand.

Auch bemerken wir noch das Wasserbecken im Raum.

Wir verlassen den Raum wieder durch die Tür, durch die wir gekommen sind.

Drehen uns nach Westen, gehen ein Stück und öffnen die nächste Tür auf der rechten Seite.

Dort öffnen wir die Truhe und finden eine Latwerge Sneeys Hauch.

Die Zelle wieder verlassen und weiter nach Westen laufen. An der Ecke nehmen wir die erloschene Fackel von der Wand und gehen weiter in Richtung Süden.

Am Ende des Ganges gehen wir nach Westen über die Brücke.

Am Ende gehen wir in den ersten Raum links.

Sehen die Hebel und stellen fest, dass einer fehlt.

Wir benutzen die erloschene Fackel als Hebelersatz und legen alle Hebel nach unten.

Somit haben wir alle Zellentüren geöffnet.

Im ersten Raum rechts gibt es einen leeren Eimer, den wir mitnehmen, wenn wir noch keinen im Inventar haben.

Nun gehen wir in den zweiten Raum rechts und entdecken die Beule in der Matratze.

Mit dem Dolch öffnen wir diese und erhalten einen zweiten unbekanntes Gegenstand..

Im dritten Raum auf der linken Seite finden wir einen weiteren leeren Eimer, den wir auch mitnehmen, wenn wir noch keine zwei Eimer im Inventar haben.

**Achtung:** Abspeichern.

Wir gehen zum letzten Raum auf der rechten Seite und entdecken einen Zombie.

Wir sprechen mit ihm und erhalten von ihm wichtige Informationen.

Zum Abschluss müssen wir entscheiden, ob wir ihn erlösen oder nicht.

Wenn wir ihn nicht erlösen wollen, müssen wir gegen ihn kämpfen.

Anschliessend gehen wir wieder zurück in den Raum mit den Hebeln, legen alle Hebel wieder nach oben und gehen wieder zurück über die Brücke.

Nach der Brücke geradeaus in den Raum mit dem toten Zombie und beide Eimer im Wasserbecken füllen.

Wieder zurück in Richtung Brücke, aber nicht zur Brücke. Am Ende des Ganges nach rechts (Norden) drehen, am Ende des Ganges nach rechts (Osten) und die erste Zelle links betreten.

Auf der gegenüberliegenden verzierten Wand, entdecken wir einen Geheimschalter und drücken ihn.

Wir betreten die versteckte Bibliothek.

Auf dem ersten Regal links entdecken wir ein wichtiges Dokument. Dies wird aber beim Hotspot als Dolch beschrieben. Dieses aufnehmen und im Inventar mittel Doppelklick lesen.

An der gegenüberliegenden Wand, im rechten Regal finden wir einen Schlüssel



Nun gehen wir wieder zurück in den Raum, wo der Durchgang mit zwei Fahnen links und rechts dekoriert war.

Mit dem Schlüssel aus der Bibliothek öffnen wir die robuste Tür und landen im

### **Akt 5: Von Angesicht zu Angesicht**

Wir gehen über die Brücke und sprechen den Bürgermeister an.

Wir gehen weiter und biegen die Nächste rechts ab.

Leider kommen wir hier nicht weiter, da die Brücke nicht vollständig ist.

Also wieder zurück und nach rechts abbiegen und einen großen Raum mit nummerierten Platten betreten.

Zuerst untersuchen wir die zwei Räume links und rechts, am Anfang des großen Raumes.

An den Wänden dieser Räume entdecken jeweils einen speziellen Mechanismus.

In diese stecken wir jeweils einen von dem unbekanntem Gegenstand hinein.

Somit haben wir das Plattenfeld aktiviert.

Da ja aus dem Schriftstück aus der Bibliothek hervorgeht, das man den Dämon nur zu dritt besuchen kann, benötigen wir die zwei Eimer Wasser.

Den ersten Eimer stellen wir auf die Platte mit der Nummer IV(4), den zweiten Eimer auf die Nummer VI(6) und wir selber auf die Nummer VII(7).

**Anmerkung:** Eine Erläuterung von Maja dazu: *Es gibt 4 Elemente (Wasser, Feuer, Erde und Luft). Wer in Religion aufgepasst hat weiß dass es 7 Todsünden gibt (Maßlosigkeit, Gier, Neid ect.) Die Dämonenzahl 6 ergibt sich schätzungsweise von der bekannten Teufelszahl 666.*

Wir nehmen ein Geräusch wahr und begeben uns wieder zu der nicht vollständigen Brücke. Diesmal können wir sie überqueren.

**Achtung:** Vor dem überqueren der Brücke abspeichern, damit man alle drei möglichen Enden miterleben kann.

Wenn wir gespeichert haben, überqueren wir die Brücke und treffen auf den Dämon und Fabius.

Nun haben wir drei Möglichkeiten, das Spiel zu beenden.

1. Wir lassen Fabius gewähren und erleben das erste Ende
2. Wir lassen Fabius nicht gewähren, kämpfen und töten ihn. Helene erscheint.  
Jetzt müssen wir uns wieder entscheiden.

2.1 Wir benutzen den Dolch auf Helene und erleben das zweite Ende

2.2 Wir entscheiden uns mit ihr zu gehen (auf sie klicken) und erleben das dritte Ende.

Im Anhang noch eine Karte für alle Kräutersuchende

## Anhang:



	<b>Blutblatt</b>		<b>Dämonsclaue</b>
	<b>Elvarius</b>		<b>Wasserkraut</b>
	<b>Felsträne</b>		

# Adventureinsel

<http://www.adventureinsel.de>

und

**CD ROM & Softwareservice**  
Kratz

<http://www.gamepad.de>

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright des Autor unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf.

Wir bitten um Beachtung.