

BLACK CRYPT



Black Crypt Lösungshilfe

Editiert und Illustriert 2006 © germany

BLACK CRYPT

Players Guide

Über das Abenteuer der 'Schwarzen Krypta'

Vor 22 Jahren wurde Estoroth Paingiver, ein mächtiger Vertreter des Klerus, wegen schändlicher Taten aus dem Land Astera verbannt. Ein Jahr darauf kam er mit einem Heer von Dämonen und anderen Untoten zurück und unterwarf Astera - oder glaubte es wenigstens. Die Vier Gilden von Astera schlossen ein Bündnis, und nach vielen Anstrengungen und dank des Heldenmuts von vier Männern gelang es ihnen, Estoroth ein zweites Mal zu verbannen - diesmal in eine andere Dimension.

Nun öffnet sich der zweidimensionale Schlund, der Estoroth und seine Gesellen gefangenhält, allmählich. Vier neue Helden werden aufgeboten, sich in dieses Verlies zu wagen, vier magische Waffen zu finden und den Feind für immer unschädlich zu machen. Deine Gruppe sind diese Vier. Mit Verstand, Zaubersprüchen und Waffen, die Ihr unterwegs findet, müßt Ihr Euch durch die immer mächtigeren Feinde schlagen und schließlich Estoroth selbst von Angesicht zu Angesicht gegenübertreten.

Viel Glück, Ihr Helden von Astera.

Am Schauplatz des schwarzen Krieges angekommen, entdeckt Ihr, daß Ihr nicht die ersten seid, die riskieren, in das Grab der vier Helden einzudringen.

Der einst versiegelte Eingang zur Krypta ist aufgebrochen worden, und unter den vielen Knochen und Relikten, die vom schwarzen Krieg übrigblieben, sind die Reste von Dutzenden glückloser Abenteurer; ihre Waffen und ihre Notizen können Euch helfen, den Gefahren der schwarzen Krypta zu trotzen ...

Dies sind die vier Relikte, die Ihr finden müßt:



PROTECTOR



FORCEHAMMER



VORTEX



SOULFREEZER



ALLGEMEIN

Diese ersten zwei Level sind leicht und ohne starke Monster, aber schon relativ umfangreich. Die erste Hauptaufgabe ist, dem **Oger** im Level 2 einen Schlüssel abzujagen, mit dem man die Tür zum dritten Level öffnen kann.

Um den doppelköpfigen Oger zu besiegen, muß unbedingt die 'Ogre-Blade' im ersten Level gefunden werden. Dazu wird ein Schlüssel benötigt, der im zweiten Level liegt. Das bedeutet, man muß mindestens einmal an dem Oger vorbei !

Die anderen Monster, die vorkommen, sind schwarze, fliegende Augen. Diese können die Party auch auf Distanz mit Feuerzauber verwunden, sind aber sonst recht schwach.

LEVEL 1

Am Start sammelt man alles ein, was zu finden ist. Darunter ist ein Schlüssel, mit dem man die Türe im Osten öffnen kann. Dahinter ist der erste Rätselraum, in dem man ein paar Augenmonster bekämpfen darf und wo weitere Ausrüstung zu finden ist. Drückt man den Schalter in der Nische, erscheint ein Teleporter, der die Party hinter eine der magischen Barrieren beamt. Mit der 'Dispell-Scroll' die hier ebenfalls zu finden ist, kann man dann diese und auch die zweite magische Barriere entfernen und bekommt dafür eine etwas bessere Waffe.



Das war aber erst der Anfang. In der Mitte dieses Levels ist ein Rundgang, in dem man wieder Ausrüstung findet. Die Glyphen-Falle kann man mit dem entsprechenden Spruch des Zauberers oder mit der " Glyph-Scroll ", die man hier findet, entfernen. Drückt man den Hebel in der Nische, geht eine weitere Nische auf und ein zweiter Hebel erscheint. Drückt man diesen, erscheint ganz links noch ein Hebel und die Kammer in der Mitte steht dann offen. Drückt man den dritten Hebel, erscheint in der Wand eine Tür, hinter der uns ein Teleporter zur " Ogre-Blade " bringen würde, wäre diese Tür nicht noch verschlossen. Diesen benötigten Schlüssel kann erst tiefer im zweiten Level finden. Doch bevor wir uns dahin begeben, kann man noch die restlichen Gänge im ersten Level abklappern.

LEVEL 2

Wir sind mit der Treppe ins zweite Level gestiegen. Hier lauert in einer großen Halle der Oger auf uns. Jetzt sollte man schnell den Hebel in der SW-Ecke der Halle betätigen, in der SO-Ecke geht die Wand auf und wir werden dort hinteleportiert. Geht man diesen Gang weiter, kann man nicht mehr vom Oger verfolgt werden und ist fürs erste sicher. Die kleinere Halle hier ist mit Hindernissen gespickt, die man einfach umgehen kann. Gelegentlich auftauchende Augen kann man wohl ohne Probleme erledigen. Im Osten sind noch ein paar Kammern mit weiterer Ausrüstung.

Mit einem Schalter kann man die Wand im Süden öffnen, wo man zu einer Inschrift gelangt und nacheinander drei Wege aufgehen. Diese kann man nacheinander abgehen und dabei weitere Gegenstände finden. Der zweite Weg führt in einen Raum mit zwei Schaltern. Der



rechte entfernt eine Säule von einer Nische mit Ausrüstung, der andere teleportiert uns raus aus dieser Sackgasse. Im dritten Weg findet man eine Steintafel, die dem Kämpfer mehr Stärkepunkte gibt (mit der Tafel auf das Symbol des Kämpfers klicken), und einen Schalter der die Wand daneben und eine Kammer in der Oger-Halle öffnet. In dieser Kammer finden wir endlich den Schlüssel für die Tür im ersten Level. Den Teleporter schalten wir zuerst mit dem Hebel auf eine Extrakammer, und dort gewesen wieder zurück auf die alte Stellung. Der Teleporter bringt uns jetzt hoch ins erste Level direkt vor die (noch) verschlossene Tür. Hinter ihr finden wir kurz darauf die lang gesuchte "Ogre-Blade" und dazu noch ein Buch mit neuen Zaubersprüchen für den Magier (mit dem Buch auf das Zauberbuchsymbol des Magiers klicken).

Die "Ogre-Blade" gibt man nun seinem Kämpfer, heilt alle Charaktere aus und stärkt seinen Kämpfer noch mit einem " Strength "-Spruch (oder Potion). Dann speichert man am Eingang zur Oger-Halle ab.

Die Taktik, um den Doppelkopf-Oger besiegen zu können, lautet wie folgt: Man geht in die Halle, wo man Platz zum Bewegen hat. Man wartet bis der Oger auftaucht. Man läßt ihn vor sich treten, schlägt mit einer Hand (z.B. rechts per Mausklick) zu und weicht dann mit der anderen Hand (z.B. links per Tastatur) ein Feld aus. Bei Bedarf hat man noch Zeit sich dem Oger wieder zuzudrehen.

Mit dieser " draufhauen und sofort ausweichen "-Taktik kann man ihn (und auch alle anderen Gegner) sehr gut besiegen, denn man ist immer schneller als sein Gegner! Eventuell gestorbene Krieger kann man mit der " Life-Scroll " wiederbeleben, indem man den " Death Gem " in die linke Hand nimmt und mit der Scroll! rechts zaubert.

Mit diesem Schlüssel kann man jetzt die Emerald-Tür öffnen, hinter der noch gute Ausrüstung liegt und in einem Geheimraum findet man sogar eine Schatzkiste. Dar magische Feld vor der Treppe verschwindet, wenn man die Kopierschutzabfrage (Siehe Zaubersprüche weiter unten) richtig beantwortet hat.

LEVEL 3, 4 + 5



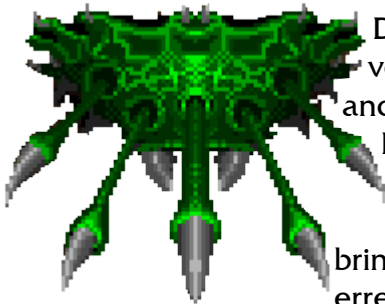
Auch die Level 3, 4, 5 hängen miteinander zusammen, wobei Level 5 nur ein paar Kellerräume von Level 4 enthält. Gleich zu Beginn sieht man eine Tür mit einem roten Schloß. Hinter ihr führt eine Treppe runter ins sechste Level, dem nächsten großen Abschnitt. Der Schlüssel liegt im dritten Level im " Mund " des Totenschädels. Aber dieses Level ist verseucht mit unsichtbaren Monstern, die man zudem nicht besiegen kann, es sei denn, man findet die "Maske der wahren Sicht" und gibt sie seinem Anführer zum tragen.



Dann kann man die Monster sehen und auch bekämpfen. Um aber soweit zu kommen, muß man erst dem Goldgesicht, das die Maske bewacht, die "Augen der wahren Sicht" bringen und einsetzen. Und diese findet man erst, wenn man im vierten Level vier Rätselabschnitte bewältigt hat.

LEVEL 4 + 5

Da man im dritten Level zur Zeit nichts machen kann, steigen wir gleich herunter in den vierten Level. Sofort tauchen hier alle paar Minuten plötzlich Diebe auf, die uns einen Gegenstand aus der Hand stehlen können und dann sofort wieder verschwinden. Sobald man einen bemerkt, sollte man ihn mit allen verfügbaren Waffen und Zaubersprüchen angreifen, ehe er wieder verschwunden ist. Hat man ihn besiegt, läßt er zum Glück alles Gestohlene liegen. Es gibt vier Diebe, die man alle besiegen muß, bevor man seine Ruhe hat. Die anderen Gegner in diesem Level sind seltsame Stechmonster, die einen schwer vergiften können.



Deshalb liegen hier auch einige Gegengifte herum. Ist ein Spieler vergiftet, aber noch nicht zu schwer verletzt, ist es sinnvoll, noch andere Stecher zu bekämpfen, bevor man seine Leute wieder heilt. In diesem Level gibt es vier Brunnen in vier Rätselbereichen.

Diese muß man nacheinander erobern und dann vom jedem Brunnen etwas Wasser in einem Wasserbeutel zu seiner Nische bringen, die man mit dem Teleporter direkt am Eingang des Levels erreicht. Diese Nischen sind mit Türen verschlossen, die aufgehen, wenn man den Wasserbeutel in die Nische legt. Hat man alle vier Nischen versorgt, findet man hier jetzt auch die 'Eyes of truesight', die im dritten Level gebraucht werden.

Im Südteil des Levels führt eine Tür in eine Halle mit Stechmonster. Hier findet man den Schlüssel zum öffnen des ersten Rätselraums. Ein Schalter öffnet eine Wand, hinter der das Vorratslager der Diebe liegt. Es ist mit einer Glyphen-Falle gesichert, die man nur mit der 'Remove-Glyph-Scroll' aus dem dritten Level weg bekommt, die man aber jetzt noch nicht haben kann. Deshalb wartet man bis das dritte Level gelöst wurde. Wer gleich durch-geht, wird sofort getötet.

Mit dem gefundenen Schlüssel wird die Tür im Norden der Eingangstreppe geöffnet. Hinter einer zu entfernenden magischen Barriere ist der Schalter, der einen Schalter im Hauptraum entstehen läßt, der dann den ersten Rätselraum links oben öffnet. Sobald man dort eindringt geht die Säule wieder zu. In der linken Wand ist ein Minischalter. Wenn man ihn drückt, gehen alle drei Löcher zu, dann kann man schnell den Gang nach hinten eilen. Wer sich aber vorher bewegt, wird in ein Loch fallen. Hinten kann man einen Teleporter aktivieren, der einem in einen Gang und von dort wieder an den Eingang teleportiert. Mit dem Schlüssel aus dem Gang kann man jetzt den ersten Brunnen links öffnen und dessen Wasser in seine Nische bringen.

Kommt man zurück, ist rechts oben ein neuer Schalter entstanden, der die zweite Rätselzone öffnet. Hier liegt ein Zauberstab in einer Nische. Nimmt man ihn, wird man in den Keller transportiert.

Um zwei Ecken ist hier ein Bodenschalter, der die Tür öffnet und schließt, eine Säule entstehen läßt, einen Teleporter aktiviert und zwei weitere Schalter freimacht. Tritt man genau fünfmal auf den Schalter, sind alle Wege frei und der Teleporter da. Der Schalter beim Teleporter öffnet den Ausgang wieder und läßt in der Haupthalle einen Schalter entstehen, der den Säuleneingang im Osten öffnet. Hier befinden sich drei Dunkelfelder die man mit dem Lichtspruch des Klerikers beleuchten kann. Hat man die Monster überwältigt, steht man vor einer magischen Barriere, die man nur mit " Dispell " wegbekommt, wenn man vorher den Schalter in der rechten und dann in der linken Nische gedrückt hat. Hier gibt's dann wieder den Schlüssel, um den Brunnen zu öffnen, und einen Schalter, um den Ausgang zu öffnen. Jetzt kann man wieder eine Ladung Wasser abliefern.

Der nächste Schalter erscheint nun im Hauptraum, Mitte unten. Er öffnet die Säule rechts unten, wo man in einem Gang lauter Monster hinter magischen Wänden sehen kann. Sobald man eine Wand mit "Dispell" entfernt hat, gehen alle anderen auch weg und man muß gegen eine Horde von Gegnern kämpfen, darunter auch ein Extradieb. Hat man diesen Kampf überlebt, erhält man zur Belohnung ein starkes Schwert und den Schlüssel für den Brunnen. Ein Schalter öffnet den Ausgang wieder und man darf wieder Wasser schleppen.

Jetzt auf zur letzten Rätselzone. Der Schalter, um diese zu öffnen, erschien dieses Mal im Westen der Haupthalle. Ein langer Gang geht auf, man muß wieder ein paar Stechpalmen verdreschen und steht dann vor einer Inschrift. Dieser Schalter öffnet den Raum im Westen der Haupthalle, allerdings nur so kurz, daß man entweder eine Teleport-Scroll benutzen muß, um rechtzeitig hinzukommen, oder man benutzt den einschaltbaren Teleporter links im Gang dazu. Im so erreichten Raum liegt in der Mitte der Schlüssel für den Brunnen. Allerdings geht die Wand über dem Schlüssel nur weg, wenn man in der Ecke steht, und dann ist er nicht erreichbar. Die Lösung ist einfach, man legt ein Objekt in die erreichbare Nische, worauf eine Säule verschwindet (den Gegenstand kann man wieder mitnehmen) und eine andere Nische frei wird. Hat man dies reihum dreimal gemacht, ist die Wand weg und der Schlüssel erreichbar. Der Hebel in der Ecke öffnet dann wieder den Ausgang.

Nun darf man den letzten Brunnen öffnen und noch mal Wasser schleppen, dann erhält man die '**Eyes of truesight**' und kann ins dritte Level zurückkehren.



LEVEL 3

Man setzt die Augen in das goldene Gesicht ein und die Tür der Südhalle geht auf. Hier muß man aufpassen, nicht in eine Falle zu treten, und findet unten schließlich die '**Mask of truesight**'. Diese muß man seinem Magier aufsetzen - nur er kann sie tragen - und ihn zum Anführer machen (gelbes Quadrat). Jetzt sieht man die Unsichtbaren endlich und kann sie auch wirksam bekämpfen. In der riesigen



Halle in der Form eines Totenschädels findet man u.a. Die '**Remove-Glyph-Scroll**' für das Diebeslager im vierten Level und eine '**Dispell-Scroll**', die die magischen Barrieren des 'Mundes' entfernen kann. Dort findet man dann auch den roten Schlüssel für das sechste Level.

LEVEL 6, 7, 8 + 9



ALLGEMEIN

Level 6 ist wieder ein Verteilerlevel, für den man Schlüssel aus den tieferen Leveln 7, 8 und 9 besorgen muß. Hat man diese gefunden, öffnet sich eine Treppe herunter ins zehnte Level. Level 8 enthält nur ein paar Kellerräume von Level 7. Hier begegnen wir einer neuen Monstersorte, den violetten Totenschädeln. Dies sind schon etwas üblere Gegner. Sie sprechen Feuer- und andere Zaubersprüche und können somit auch auf Entfernung angreifen. Übel wird es, wenn sie die ganze Party für ein paar Sekunden lang lähmen (Party held) und dann immer munter angreifen. Hier hilft die bewährte Taktik : Draufschlagen und schnell ausweichen.

Die gehörnten Gesichter, die wir hier ebenfalls öfter antreffen, sind dagegen fast harmlos, da sie minder starke Zaubersprüche verwenden. Es tauchen auch noch ein paar grüne Schleimpfützen auf, die einen eventuell vergiften, aber sonst relativ harmlos sind.



einer
finden

LEVEL 6

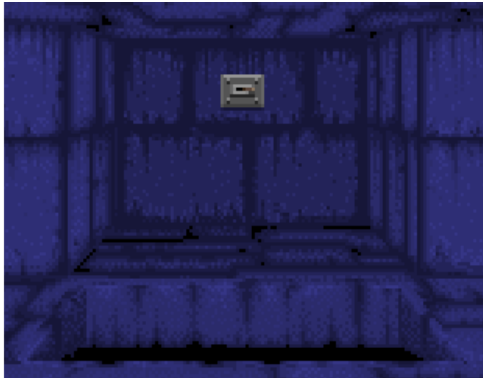
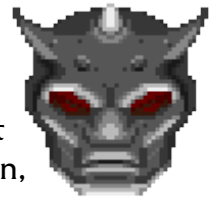
Hier ist eigentlich fast nichts los, nur der Purpurschädel am Anfang und eine (einfache) Glyphen-Falle stehen uns im Weg. Dann ist man schon an Gabelung: Links befindet sich ein Druidenkopf, für den wir zwei Schlüssel müssen, damit er uns den Weg öffnet, wo man dann als Belohnung wieder diverse Ausrüstung finden kann. Zuerst aber noch die Schlüssel holen...

LEVEL 7 + 8

Wir haben den Teleporter in der Mitte genommen und sind so ins Mondlevel gelangt. Durch die dunkelblauen Wände kann man weniger erkennen als vorher.

Wir befinden uns in der Mitte des Levels, von einem kleinen Rundgang gehen wieder versperrte Wege in drei Richtungen. Damit haben wir wieder drei Rätselzonen, in denen man je einen Schlüssel finden muß, um den Hauptschlüssel fürs das sechste Level zu finden.

Nach einem Rundgang ist die Mitte offen, ein Minischalter dort öffnet dann die erste Zone rechts. Hier kommt man in einen Raum mit Loch und violetter Totenschädel, den man sofort erledigen sollte. Per Loch oder Kellertreppe kommt man in einen Kellerraum, wo hinter einer Geheimwand noch so ein Schädelchen lauert. Wieder oben tritt man in der Halle hinten auf den Bodenschalter (Achtung Falle), was die Wand zum Nebenraum öffnet. Von dort tauchen erst mal etliche Horngesichter auf, die aber nicht so schlimm sind. In diesem neuen Raum ist oben eine Nische, die einen unsichtbaren Bodenschalter hat. Tritt man auf ihn, wird man kurz festgehalten und von hinten angegriffen. Dafür erscheint in der anderen Halle rechts unten ein weiterer Bodenschalter. Tritt man auf diesen, verliert man alle Objekte aus den Händen und wird wieder angegriffen.



Lohn der Mühe: Das Loch vor dem Wandhebel ist zu und dieser öffnet nun die Tür im Nebenraum, hinter der der erste gesuchte Schlüssel und ein Zauberbuch liegt.

Wieder im Rundgang angekommen, ist jetzt eine weitere Wand offen und ein Schalter öffnet die zweite Zone. Hier sind zwei Wandnischen, vertauscht man die Gegenstände, geht die Wand auf. In der anschließenden Halle wird man immer wieder mal von Hornköpfen angegriffen. Von hier führen verschiedene Treppen in den Keller, nur die wo wir runter müssen ist noch mit einer Säule versperrt.

Diese läßt sich aber mit dem Minischalter im Keller der rechten, unteren Treppe wegschalten. Diese Treppe dann runter und wieder hoch und wir stehen in der Parallelhalle, wo wir prompt von einer Schleimpfütze angegriffen werden (harmlos). Die beiden Treppen



ganz links führen uns zu Kellerräumen, wo wir wieder unser " vertausche mich "-Spielchen abziehen dürfen. Es erscheinen Bodenschalter, die die Schatzkammer in der Halle oben öffnen, in der der zweite Schlüssel liegt.

Wir gehen in den Rundgang zurück, wieder ist eine Wand auf, wieder schalten wir die Säule weg. Im nun offenen Gang wird uns ein kniffliges Rätsel gestellt, dessen Lösung wir erst noch finden müssen (einen Hinweis enthielt schon die Schriftrolle von vorhin). Hinter der Glyphen-Falle geht erst die Wand zu, dann blubbert der Schleim im Gabelgang. Nach dem Lesen der Tafeln teleportieren wir uns in einen ähnlichen Gang, zwar ohne Schleim, aber dafür mit einer Falle.

Auch hier lesen wir die Tafeln und kommen in einen anderen Gang, wo wir nach Kampf und Schalterei die Hinweise zum Rätsel finden. Zurück zu diesem, die Lösung zur Frage " Wie lange dauerte der schwarze Krieg? " lautet ganz einfach " 40 ". Ein neuer Gang geht auf, und wenn man hinter der Tür durch die Scheinwand tritt, steht man einem starken Pupurschädel gegenüber. Der Rückweg wird automatisch versperrt. Deshalb geht man besser gleich ganz in den Raum, wo man dem Schädel ausweichen kann. Hier wird es jetzt besonders fies.

Estoroth will testen, ob wir noch ohne Magie überleben können, und macht deshalb unsere Zaubersprüche wirkungslos. Wir müssen also wieder auf die alte "draufhauen und ausweichen" -Taktik zurückgreifen. Haben wir überlebt, gibt's einen Schlüssel für die kommende Tür und wieder ein Zauberbuch. Ein Minischalter öffnet uns wieder den Ausgang. Es kommt noch eine Tür, eine einfache GlyphenFalle und ein Monster, dann haben

wir auch den dritten goldenen Schlüssel gefunden.

Vom Rundgang aus können wir alle goldenen Tore öffnen und treffen dahinter einen besonders starken Purpurschädel, der uns aber nicht durch die Tür verfolgen kann! Mit distanzierten Zaubersprüchen setzen wir ihn schachmatt und finden dahinter den ersten Schlüssel fürs sechste Level.

LEVEL 9

Mit dem rechten Teleporter von Level 6 kommen wir in dieses Sonnenlevel. Dieser Level besticht durch seine grelle, rote Farbe. Gleich zu Beginn darf man ein schwieriges Rätsel knacken. Um die Hinweise dazu zu finden, schaltet man noch zwei Mauern weg und wehrt ein paar Monster ab. In dem langen Gang hinter der Tür sind 12 Nischen voller Totenschädel. Man muß sowohl die richtigen als auch die passende Reihenfolge herausbekommen. Die zwölf Nischen repräsentieren die zwölf Monate. Die erste von der Tür aus links ist Januar, dann immer an der Wand entlang, bis man wieder an der Tür ist, das ist Dezember.

Die Reihenfolge ist: **Februar, April, Juli, Oktober** - also die 2, 4, 7 und 10. Nische. Nimmt man diese Schädel heraus, geht die Wand im Norden auf. Bei einem falschen bekommt man einen Feuerball verpasst. Hat man sich vertan, muß man alle Schädel zurücklegen und wieder von vorn anfangen.

In der nun offenen Halle muß man mal wieder eine Horde Monster vertrimmen. Am Ende eines langen Ganges nach unten liegt ein Schlüssel für die Tür links in der Halle. Dahinter sind viele Scheinmauern, an deren Ende ein anderer Schlüssel zu finden ist, mit dem die Tür im Norden vom Rätselgang geöffnet werden kann. Dort befindet sich der Eingang zu einer großen Halle voller Dunkelfelder und einigen Monstern. Mit den Licht-Zaubersprüchen ist die Orientierung aber problemlos. Sind alle Objekte eingesammelt und der Schlüssel gefunden, kann man auch die letzte verschlossene Tür öffnen. Dahinter sind wieder zwei Schrifttafeln an der Wand, die einem Fragen stellen, die man aber mit den inzwischen gefundenen Hinweisen problemlos beantworten kann. Die Lösung für die erste Tafel lautet: **'OAKRAVEN'**, eine Wand geht auf. Die Lösung für die zweite lautet: **'WHITEOAK'**, die Wand geht auf und in einem Seitengang findet man schließlich den Sonnenschlüssel für das sechste Level.



LEVEL 10



ALLGEMEIN

Toll, endlich mal ein Level das ganz für sich allein steht, ohne Missionen in darunterliegenden Höhlen. Dafür ist es aber auch ganz schon umfangreich ausgefallen. Außerdem steht uns am Ende dieses Levels ein wahrhaft mörderisches Duell bevor. Ein Kampf mit dem untoten Drachen Temin, der nach dem Oger der zweite Supergegner ist, den wir treffen. Um diesen Drachen aus dem Reich der Toten herbeizuholen ist es nötig, die drei Drachenstatuen zu finden, die Temin herbeirufen können. Andere Monster gibt es aber auch zuhauf: krabbelnde Spinnenmonster, von denen manche besonders riesig sind. Die kleineren sind dagegen leicht zu schlagen, tauchen dafür aber immer wieder mal auf. Wenn man allerdings Pech hat können sie die Spieler vergiften.

LEVEL 10

Nach dem Gemetzel in der Eingangshalle öffnen wir die Türen links und finden hier
wiedermal eine Skull-Glyphen-Falle (die ja tödlich ist). Nördlich der
Eingangshalle liegt eine Rätselzone mit vielen versteckten Schaltern. Der
erste Schalter rechts öffnet die Säulen links und rechts. Links ist in einer
Nische wieder ein Schalter, der die Wand öffnet. Dort vor der Säule,
die eine Wandnische versperrt, ist ein Schalter, der in dem mittleren
Gang die Säule wegschaltet
(Vorsicht, sehr schmerzhaftes Falle!). Dort ein Stück weiter an der Gabelung links schaltet
man die Säule weg, die die Wandnische versperrte, geht in den Teleporter und steht dann
bei der Wandnische.



Hat man alle Gegenstände rausgenommen, geht ab der Gabelung rechts die Säule weg. Der
Schalter dort schaltet etwas verzögert die Wand und die Säule in der Mitte weg und
der dortige Bodenschalter läßt die Säule ganz verschwinden. Links kann
man jetzt noch die Wand öffnen und hat dann hier immer freien
Durchgang. Hinter einer gewöhnlichen magischen
Barriere liegt dann die Drachenkammer, allerdings
noch ohne Drache, dafür findet sich noch ein
Zauberbuch und den Schlüssel für die Tür in
der Eingangshalle rechts. In die Nischen im
Norden dieser Halle müssen wir die drei
Statuen des Drachen Temin legen, dann wird er
links erscheinen und nach seiner Überwältigung
den Weg ins nächste Level freigeben.

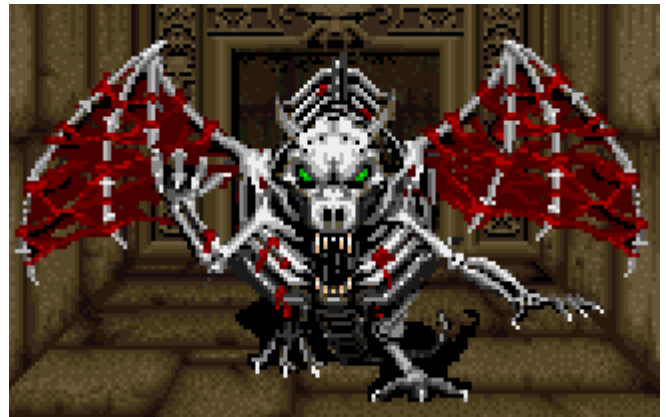


Die Suche nach den drei Statuen beginnt in der großen Halle östlich der Eingangshalle. Im
Süden der Halle ist ein Gang mit (Heil)-Brunnen, im Norden ist ein Geheimraum und in der
Mitte ist ein kreuzförmiger Teleportergang mit vier Teleportern. Wir gehen jetzt der Reihe
nach alle Teleporter durch. Jedesmal wird man in einen jeweils anderen) kleinen Raum
teleportiert in dem ein Schalter ist, den wir betätigen. Hat man alle vier Teleporter durch, ist
rechts in der großen Halle durch die Schalter ein Gang aufgegangen, der einen Hebel
verborgen hatte, mit dem man die vier Teleporter abschalten kann. In der Mitte dieses
Kreuzgangs kann man dann jede Menge Ausrüstung einsammeln. Wir finden die
Handschuhe von Temin und erfahren, daß die Statuen nur mit diesen gefahrlos transportiert
werden können, worauf wir die Handschuhe unserem Anführer geben. Des weiteren fanden
wir auch die " Remove-Glyph-Scroll " für die tödliche Glyphenfalle vom Anfang. Zu dieser
gehen wir gleich anschließend, dahinter beginnt ein langer Gang mit Türen. Am Ende finden
wir wieder einen Schalter an der Wand, diesen drücken wir gleich fünfmal! Jetzt sind fünf
Gänge aufgegangen, vorerst gehen wir allerdings geradeaus weiter. Die magischen Barrieren
können wir mit den gefundenen " Dispell-Scrolls " beseitigen. Hinter einer Halle mit
Dunkelfeldern finden wir dann die Überreste der letzten Gruppe, die sich mit dem Drachen
Temin angelegt hatte. Darunter ist auch die Kiste von Temin, in der wir die Statuen gefahrlos
transportieren können (wieder dem Anführer geben). Der gefundene Schlüssel öffnet uns
jetzt die Tür in der großen Halle ganz rechts unten, wo sich " so ein Zufall " schon die erste
Drachenstatue befindet und ein weiterer Drachenschlüssel.

Wir gehen zurück an die Stelle wo wir vorhin die 5 Wände weggeschaltet haben und hier
links runter und holen uns den Stronghold-Schlüssel hinter dem Teleporter. Dieser paßt in
eine Tür auf der anderen Seite des Ganges und dahinter findet man den Nachtschlüssel.

Zuerst verbraten wir aber noch den Drachenschlüssel an der Tür im Raum weiter oben, der einen Teleporter versperrte, der uns in eine kleine Kammer fährt, in der die zweite Statue verborgen lag. Jetzt fehlt nur noch der Gang nach links oben, wo wir wieder verschiedenen Hindernissen und Monstern ausweichen müssen, ehe wir die Kammer der dritten Statue mit dem Nachtschlüssel öffnen können.

Hat man alle drei Statuen in der Kiste zur Drachenkammer gebracht, stellt man sie nacheinander in die Wandnischen die sich dann jeweils öffnen. Vor der dritten Statue sollte man unbedingt abspeichern, denn dann erscheint sofort der Drache Temin aus dem Reich der Toten und diesem kann man dann nicht mehr ausweichen ! Man sollte vorher sämtliche Kampfsprüche bereit-machen und diese dann gnadenlos runterleiern (Eiszauber sind wirkungs-voll), fürs Waffenschwingen bleibt nämlich keine Zeit mehr...



Drache Temin

Hat man alle Sprüche gezaubert dürfte der Drache hinüber sein, ohne daß einer der eigenen Leute gestorben ist.

LEVEL 11 + 12



In diesen Leveln gibt es keine Gegner und keine Rätsel zu knacken. Sie müssen wohl als Erholungslevel gedacht sein, denn Ausrüstung gibt es dagegen massenhaft. Hier liegen die Gräber der großen Vorbilder unserer Spielfiguren, und hier lagen einst die vier magischen Artefakte. Kein Wunder also, daß es jede Menge Steintafeln gibt, die verschiedene Charaktereigenschaften unserer Spieler verbessern. Hat man den Teleporter ins zwölfte Level gefunden, muß dort wieder eine Kopierschutzabfrage beantwortet werden, bevor es runter geht ins wahrhaft gigantische dreizehnte Level.



LEVEL 13



ALLGEMEIN

Level 13 ist ein gigantischer Verteilerlevel. Von hier aus kann man über Treppen im Westen, Norden, Süden, Südosten die Treppen für Level 14, 16, 21 und 24 erreichen. Dazu ist es nötig, jeweils eine Kugel zu finden und in einer speziellen Nische abzulegen. Dann erscheint die Treppe fürs jeweilige Level. In jedem dieser vier Zweiglevel kann man dann endlich eine der Waffen des schwarzen Krieges finden, die man ja braucht, um Estoroth in seiner Gruft zu besiegen. Hat man alle vier beisammen, hat man auch vier Schlüssel gefunden, mit denen man jeweils eine spezielle Schatzkammer plündern darf. Außerdem öffnen sie in der Mitte des Levels 13 ein Tor, das uns direkt bis an die Gruft von Estoroth im Level 27 führen wird. Doch bis dahin ist es noch ein langer Weg.

Von der Treppe her kommt man direkt in die Hauptkammer in der Mitte. Hier trifft man auch auf die Monster, die in diesem Level vorkommen: auf Spinnen, die krank machen

können, und ebenfalls grüne Tentakelpflanzen, die Magie benutzen und die Gruppe ebenfalls lähmen können. Aus dieser Kammer führen Türen in alle vier Richtungen davon. Jede führt in ein von den anderen ab-geschlossenes Gebiet. In jedem Gebiet findet sich die schon erwähnte Kugel 'orb of planes' und der erste Schlüssel für die jeweilige Schatzkammer. Den zweiten findet man erst mit der jeweiligen Waffe weiter unten in den tiefsten Höhlen. Am Ende jedes Gebietes teleportiert uns ein Bodenschalter zu dem gesuchten Altar, in dem die Kugel abgelegt werden muß, worauf dann eine Treppe nebenan erscheint.



Ein zweiter Bodenschalter befördert erst dann wieder direkt in die Hauptkammer. Außerdem gibt es in diesen Gebieten einige Ausrüstungs-gegenstände zu finden. Alle Objekte außer den Helmen des Triton, die es erlauben, im Wasser zu Atmen (water breathing), sollte man sich für Level 21 aufsparen. Dieser Level steht unter Wasser !



Hat man später jede Schatzkammer öffnen können, sind in der Hauptkammer vier Nischen aufgegangen. Eine davon hat einen Bodenschalter der noch einen entstehen läßt usw. Von der letzten Nische wird man dann über ein kurzes Wegstück in Level 14 zum Eingang der Gruft von Estoroth gelangen können.

Level 14 + 15



ALLGEMEIN

Diese Level sind das Reich des Possessors. Er ist das einzige Monster, das hier sein Unwesen treibt. Jeden Schaden den er uns zufügt, erhöht wieder seine Lebenskraft. Er kann mit Magie nur bedingt geschwächt werden, nur physische Gewalt kann ihn so sehr schwächen bis er schwarz wird und verschwindet. Ertaucht dann aber nach ca. 5-10 Minuten wieder auf und verfolgt die Party unbarmherzig, auch wenn man sich wegteleportiert. Deshalb sollte man immer einen Teleportspruch in Reserve halten, der die Gruppe bis zur Treppe zum Level 13 bringen kann. Dort ist man sicher und kann sich ausruhen. Wir werden ihn besiegen, aber erst im Schlußkampf in seiner eigenen Gruft. Bis dahin ist die beste Taktik nach wie vor: Zuschlagen und seitlich ausweichen.

LEVEL 14

Hat man fürs erste Ruhe vor dem Possessor, kann man daran gehen die Rätsel zu lösen. Östlich vom Eingang in einer Halle ist ein Relief aus Totenschädeln. Hier muß man drei Schädelkronen einsetzen um den Schlüssel ins nächste Level zu bekommen. Der Geheimraum kurz vorher gibt uns dazu drei Schlüssel für drei Zonen in denen man je eine Krone finden kann.

Wir beginnen mit der Tür rechts beim Eingang. Wir rennen den langen Gang nach Süden in den Teleporter rein. Dreimal muß man jetzt in einem Parallelgang nach Norden rennen, mit dem Schalter den Teleporter im Süden aktivieren und diesen dann benutzen. Hat man es geschafft, findet man am Ende eines gewundenen Gangs die erste Krone. Falls man zu lange zögert, erscheinen Löcher im Boden, die in einen Keller führen. Dort gibt es noch einen Geheimraum und einen Teleporter für zurück.

Das zweite Gebiet ist links unten. Hier sind drei Teleporter, die den Weg versperren. Der im Westen geht manchmal aus, dahinter ist ein Schalter, der den gegen über deaktiviert. Dort ist ein Schalter, der den in der Mitte deaktiviert und zwei Wände öffnet. Im Süden ist noch ein Teleporter, der aus ist, wenn man sich beeilt hat. Rechts findet man eine " Remove-Glyph-Scroll " die später wichtig ist. Der Teleporter ganz links unten führt in eine scheinbare Sackgasse. Jetzt wird's etwas knifflig. An der Wand im Süden ist ein Nanoschalter

(super winzig), der nach einer Minute oder so, die Wände im Süden anscheinend rumlaufen, damit sich auch irgendwann die zweite Mauer in der Mitte, die letzte Wand und man



Minute oder so, die Wände im Süden anscheinend rumlaufen, damit sich auch irgendwann die zweite Mauer in der Mitte, die letzte Wand und man

Das dritte Gebiet beginnt links nach links hinter den anderen. Der und dieser schaltet die rechte wird mit de gefundenen Rolle von Südwand macht dann den Links geht's runter. wo man einen muß man über zwei Bodenschalter. einen schweren Gegenstand hin und weg, bis die Wand vor einem weg ist, und benutzt dann den Nanoschalter, um das ganze abzustellen.

oben. Der Teleporter rechts bringt uns Schalter dort öffnet rechts einen anderen Säule weg. Eine tödliche Glyphen-Falle vorhin beseitigt. Der Nanoschalter an der restlichen Weg frei. Jetzt ist man durch. Schlüssel für die Tür rechts findet. Dazu

die eine Wand hin und her schalten. Man legt einen schweren Gegenstand hin und weg, bis die Wand vor einem weg ist, und benutzt dann den Nanoschalter, um das ganze abzustellen.

Jetzt hat man den Schlüssel für das Gebiet rechts oben, wo man jede Menge Wände hin und her schalten kann. Wichtig ist nur der Schlüssel im Geheimraum im Gang nach Süden hinter der Z-Tür. Damit bekommt man die dritte Krone ganz rechts oben. Stellt man alle drei Kronen auf ihren Platz. geht eine Nische auf, in der de Schlüssel fürs nächste Level liegt.

LEVEL 15

Man gelangt in einen Keller hinter dessen Wänden die Grabkammern vieler Krieger liegen. Man findet hier viele nutzlose Dinge und ein Stone-Mace. Dies ist eine der besten Waffen dieses Spiels! Mit ihr kann man locker ein Monster auf einen Streich erledigen. Am oberen Ende wartet der Possessor auf uns (vorher abspeichern!). Wie er zu behandeln ist, wurde ja schon erwähnt. Wichtig ist, daß er keinen unserer Leute tötet, denn dann hat er wieder volle Energie. Also um ihn herumtänzeln und draufhauen bis uns schwindlig wird. Wenn man einen starken Kämpfer hat, gibt man ihm das Stone-Mace. Mit etwas Glück kann man ihn dann schon mit einem Schlag vernichten. Hat man das geschafft, bekommt man den Schlüssel für seine Gruft, wo man die erste der schwarzen Waffen findet. Es ist der Soulfreezer, der später im Endkampf vom Magier benutzt werden kann, vorerst aber noch nutzlos sein wird.





ALLGEMEINES

Auch wenn es viel klingt, diese fünf Level sind nicht sehr umfangreich. Hier führen ein Haufen Treppen rauf und runter, so daß man die einzelnen Level nicht hintereinander abklappern muß, sondern etwas durcheinander. An Monstern gibt es diesmal stierköpfige Krieger, die ganz schön zuhauen können, falls sie nicht Magie benutzen oder die Gruppe kurzfristig lähmen. Ein besonders tückischer Feind sind die Wandmonster, die aussehen wie eben eine Wand und nur erkennbar sind, wenn sie furchtbar zuschlagen. Zum Glück können sie sich nur sehr langsam bewegen. Am Ende steht wieder ein Obergegner, ein stierköpfiger Dämon, der eine weitere Waffe aus dem schwarzen Krieg bewacht.

LEVEL 16

Links ist eine lange Halle mit zwei Schaltern an der Wand. Drückt man den untersten zwei Mal, gehen zwei Säulen weg, ein weiterer Schalter erscheint, man verliert alles aus den Händen und außerdem wird man noch von Stierkriegern angegriffen. Der neue Schalter öffnet ebenfalls zwei Säulen und läßt im Süden eine Wand und einen anderen neuen



Schalter entstehen und wieder gibt's frische Monster. Drückt man diesen neuen und den vierten Schalter ganz oben, geht gegenüber eine Nische auf, in der ein Hebel die restlichen Nischen und den Ausgang öffnet. In der 2. Nische von unten bewacht ein Wandmonster den Schlüssel für die Tür vom Eingang rechts. Hat man alles gedrückt und aufgesammelt geht's dorthin. Einem Stierkrieger im Seitenraum jagen wir den Schlüssel für die Tür rechts oben ab. Dahinter ist ein Loch im Boden, das uns bis ins Level 18

fallen läßt.

LEVEL 18

Neben der Halle wo wir gelandet sind, liegt hinter der Tür, der verschlossene Aufgang einer Wendeltreppe, an deren Ende der Teleporter ins 19. Level liegt. Um den Schlüssel zu finden müssen wir uns erst durch andere Aufgänge wieder hoch ins 16. Level arbeiten. Hinter dem normalen Ausgang der Halle links unten befindet sich in einem Geheimraum ein Schlüssel für eine Tür in Level 17. Rechts unten in der Halle ist ein Geheimgang, der uns durch verschiedene Windungen in einen Gang mit Säulen führt. Links unten am Gangende steht ein Wandmonster auf einem unsichtbaren Bodenschalter der eine Nische öffnet, wo uns ein Rätsel gestellt wird. Die Lösung lasen wir auf einem bereits gefundenen Papier. Sie heißt "NINTH" und öffnet den Aufgang.

LEVEL 17

Hier folgen wir zuerst dem langen Gang zu einem Raum, in dem wieder ein Stierkrieger

eingesperrt ist. Er besitzt den Schlüssel für die Tür, an der wir vorbeikamen. Kurz dahinter ist die Tür, deren Schlüssel wir bereits in Level 18 fanden. Jetzt sind wir auch schon wieder in Level 16, lassen uns durch ein Loch nach Level 17 fallen und gehen dort links um die Ecke zu einer anderen Treppe und hoch, wo wir dann den Schlüssel für die Wendeltreppe ins 19. Level finden

(durch das rechte Loch kommt man dort sehr schnell hin).



LEVEL 19

Der Teleporter hat uns in eine Halle voller unsichtbarer Teleporter gebracht. Auf einem Papier, das wir fanden, lesen wir den richtigen Weg durchs Labyrinth. Den Stierkrieger am Ende muß man verdreschen, ohne aus versehen in einen Teleporter zu geraten. Hat man noch ein paar Wandnischen geplündert, geht's runter ins Level 20.

LEVEL 20

Hier stehen wir sofort dem Oberdämon der Stierkrieger gegenüber, der übrigens die Schlüssel für die verschlossenen Türen besitzt . Die Taktik ist altbekannt: zuhauen und ausweichen

(Stonemace benutzen!). Hinter den Türen kann man die magischen Barrieren mit der hier gefundenen "Dispell-Scroll" entfernen.

Dahinter liegt dann auch schon die zweite sagenhafte Waffe aus dem schwarzen Krieg, das Vortex-Schwert für unseren Kämpfer, das auch erst im Endkampf voll zur Geltung kommen wird. Die gewöhnlichen Monster lassen sich besser mit bereits gefundenen Waffen besiegen.

LEVEL 21, 22 + 23



ALLGEMEINES

Diese Level bieten endlich mal wieder etwas (grafische) Abwechslung, denn sie sind (wohl vom Schmelzwasser der letzten Eiszeit) völlig überflutet. Das wirft auch gleich Probleme auf, denn wer kann schon unter Wasser atmen? Nun alle, die einen Gegenstand (Triton-Helm, Ring oder Trunk) fürs Wasser-Atmen besitzen, werden keine Probleme haben. Solche Ausrüstung konnte man sich schon in Level 13 besorgen. Hier unten findet man weitere Objekte zu diesem Zweck, die man auch brauchen kann, denn Ringe und Tränke verlieren mit der Zeit ihre Wirkung und dann muß man eben wieder Wasser schlucken, also keine unnötige Trödelei! Die Fische hier unten sind übrigens recht lasch und auch die Wassermänner benutzen nur den üblichen Zauberkram. Nur eine Einschränkung gibt es: Feuerzauber aller Art ist absolut wirkungslos. Ganz unten befindet sich der Oberwassermotz.

LEVEL 21 + 22

Man startet rechts von der Mitte dieses großen Unterwasserlevels. In dieser Mitte umschließen Rundgänge einen Raum, in dem die dritte der gesuchten Waffen liegt. Den Schlüssel zu dieser Tür bekommt man vom Wasserlord zwei Level tiefer. Um den Weg dorthin zu öffnen muß man aber wieder zuerst vier Schlüssel finden, die hinter den vier Türen hier oben verborgen sind.

Wir beginnen mit der Tür rechts oben. Wir folgen dem Hinweis und schließen die Tür hinter uns. Daraufhin gehen kurz darauf zwei Seitengänge auf, in denen es etwas für frischen Atem gibt. Schließt man die Tür nochmals gehen auch die anderen Gänge auf, wir finden eine Perle, besiegen ein paar Monster und legen die Perle in ihre Muschel. Daraufhin haben wir schon den ersten Schlüssel gefunden.

Den zweiten suchen wir nun im Gebiet rechts unten. Dort ist die Muschel in einem Geheimgang versteckt, die Perle müssen wir sogar noch weiter unten suchen. Dazu muß man ganz rechts unten einem Wassermann zwei Schlüssel für ein Gefängnis abnehmen, das sich hinter der Treppe im Level 22 befindet. Mit den Schlüssel befreien wir hier drei eingesperrte Monster, die uns dann nichts mehr tun, sondern zum Dank eine Wand öffnen, hinter der eine Treppe wieder hoch führt, wo die gesuchte Perle und noch mehr herumliegt. Hat man die Perle zurück in die Muschel plaziert, bekommt man dann den zweiten Schlüssel.

Die gleiche Prozedur wiederholen wir im Gebiet links unten. Einzige Besonderheit hier: es gibt Fallen, die einem kurzfristig lähmen. Nun können wir schon mal drei der Türen öffnen und finden dabei ein neues Schwert für den Kämpfer.

Das Gebiet links oben bietet wieder etwas Neues. Vor einem nach Osten gewundenen Gang voller Türen ist ein unsichtbarer Bodenschalter, der alle Türen nacheinander öffnet. Ganz hinten liegt die gesuchte Perle und anderer Kram. Da man nach ein paar Sekunden hier wieder raus teleportiert wird, sollte man sich mit dem Einsammeln beeilen. Im Westen ist so ein ähnlicher Gang, wo ein Bodenschalter die geschlossene Tür kurz später öffnet, worauf man wieder Atemtränke findet. Die Perle einsetzen und da liegt schon der letzte gesuchte Schlüssel.

LEVEL 23

Nun kann man die Türen zum Level 23, die Behausung des Wasserlords, öffnen. Dieser bewegt sich sehr flink durchs Wasser und man sollte aufpassen, nicht in einer der Sackgassen oben und unten zu landen. Ansonsten ist auch er nicht schwerer zu besiegen als die anderen Obermonster. Mit seinem Schlüssel können wir dann seine Schatzkammer ausrauben, wo wir u.a. den Schlüssel für die Tür vom Anfang finden, hinter der das Protector-Schild verborgen war. Dieser Schild wird später der Druide im Endkampf gegen Estoroth tragen.



LEVEL 24, 25 + 26



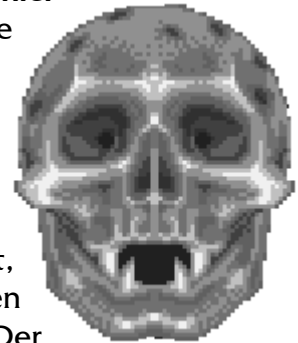
ALLGEMEINES

Auch dieser Abschnitt hat seine Besonderheiten: In der Halle in der Mitte des Levels lauert die Medusa, ein riesiger schwebender Totenkopf, schon auf uns. Ein paar ihrer versteinerten Opfer kann man im Gang beim Eingang bewundern. Wurde einer unserer Mitstreiter aus Versehen ebenfalls versteinert, so steht er jetzt hier vorne bei den Neuzugängen. Mit den bisher gefundenen "Stone-to-Flesh"-Sprüchen, kann man sie zum Glück wieder reaktivieren. Die anderen Monster, die hier noch auftauchen, sehen aus wie Nebelgesichter, benutzen Zaubersprüche beim Angriff und dürfen auch mit diesen bekämpft werden. Die Medusa selbst kann man nur mit dem Spiegelschild besiegen, das eingesperrt hinter drei

Türen in der Mitte der Halle liegt, wobei man diese drei Schlüssel erst vorher wieder finden muß. Dieses Prinzip ist ja wohl inzwischen altbekannt.

LEVEL 24

Gleich am Eingang wird man von Nebelgesichtern angegriffen. Hat man sich die Figuren angesehen, kann man die Haupthalle betreten. Falls man der Medusa hier begegnet, hilft vorläufig nur sofortiges Wegrennen. Zum Glück kann sie uns nicht durch Türen oder in die Geheimräume folgen, wo man sich dann ausruhen kann. Noch nützlicher ist es, immer ein paar Teleportsprüche bereit zu haben, dann braucht man nicht mehr so oft an der Medusa vorbeizulaufen.



Als erstes suchen wir die SO-Ecke der Halle auf, wo der Schlüssel liegt, der in die Geheimtür im Gang der Neuzugänge paßt, wo man dann den Ring von Demajen findet. Zurück in die Medusahalle in die NO-Ecke. Der



Teleporter dort bringt uns runter ins Level 26, das nur aus einem kleinen Raum voller Fallen besteht. Diese kann man alle ausschalten, wenn man den Ring von Demajen in die Nische am Teleporter ablegt. Hinten findet man einen Schlüssel, dessen zugehörige Tür wir jetzt aufsuchen werden. In der Ecke links oben in einem Gang voller Teleporter wählen wir den mittleren, der uns in einen abgetrennten Höhlenteil nördlich davon bringt. Hier gibt es im Süden die Tür für unseren Schlüssel. Der Schalter, der den Steinkreisteporter

ausschaltet, ist in der Sackgasse links um die Ecke. Jetzt hat man den ersten Spiegelschlüssel gefunden. In diesem Raum öffnen sich zwei Löcher im Boden, wenn man zwischen die Wandsäule tritt. Im Kellerraum darunter findet man wieder einen Schlüssel, der gleich gebraucht wird, wenn man sich hochteleportiert und an die Nordwand der Medusahalle begeben hat.

Dort gibt's noch einen Geheimgang zwischen zwei Säulen und eine Tür, in die der letzte Schlüssel paßt. Dahinter liegt dann schon der zweite Spiegelschlüssel.

Den letzten zu bekommen ist etwas trickreicher. Man begibt sich zur Ostseite der Medusahalle, wo eine noch unerforschte Tür ist. Tritt man durch sie aktiviert man einen unsichtbaren Schalter, der abwechselnd eine Wand ein- und ausschaltet und dazu unsere Gruppe wieder zurück in die Halle befördert und zum anderen einen Teleporter dahinter einschaltet, der uns beim zweitenmal in einen Raum voller Schalter bringt. Einige dieser Schalter sind nutzlos. Nur der ganz im Osten öffnet beim erstenmal ein Loch, das in einen Keller führt und das man mit dem Schalter an der Nordwand wieder schließen kann.

Er bringt uns beim zweiten Drücken in einen Parallelraum, wo man mit dem Schalter auf der Nordseite des östlichen Pfeilers die Wand öffnen kann. Hinter dieser Wand kann man noch ein paar Hindernisse ausschalten und findet schließlich den dritten Spiegelschlüssel.

Wir teleportieren uns zurück in den Nordteil der Halle, wo wir jetzt alle drei Spiegeltüren öffnen können. Man findet dahinter das Spiegelschild und kann sich jetzt aufmachen, die Medusa zu suchen (oder draußen warten bis sie von selbst kommt). Jetzt braucht man nur einmal den Spiegel auf die Medusa aktivieren und sie zerstört sich selbst. Zurück bleibt dann der Forcehammer, die vierte und letzte Waffe aus dem schwarzen Krieg, die für unseren Kleriker bestimmt ist und für den Endkampf mit Estoroth gebraucht wird.

LEVEL 13 & 14

Es ist jetzt Zeit, ins dreizehnte Level zurückzukehren, dort die vierte Schatzkammer zu öffnen und sich dann in die Mitte der Halle zu begeben. Man betritt nacheinander alle vier jetzt offenen Nischen, wird schließlich in einen Gang im 14. Level befördert, wo der Eingang in die Gruft von Estoroth liegt.

LEVEL 27 + 28



Am Eingang der Gruft befindet sich wieder eine Kopierschutzabfrage (das ist die letzte), nach der man die große Oberkammer der Gruft betreten kann. Hier trifft man auch gleich auf die Anführer der Legionen Estoroths, die den verborgenen Eingang bewachen. So stark sie sind, unseren angesammelten Waffen können auch sie nicht widerstehen. Nach einem Rundgang durch die Kammer, wobei wir ein paar Hinweise für den Endkampf fanden, stellen wir fest: Da ist eine Tür, deren Schlüssel nicht zu finden ist. Denkt man an all die Rätsel zurück, die schon von uns gelöst worden sind, kommen wir auf diese Idee: Wir schließen die Tür der kleinen Ostkammer und laufen dann an ihrer Südwand entlang. Und siehe da, wir hören wieder Schritte! Ein weiterer Ritter erscheint und will uns fertigmachen. Da er den Schlüssel für die verschlossene Tür besitzt, zeigen wir auch diesmal keine Gnade. Betritt man den ehemals verschlossenen Raum, erscheint eine zweite Tür, deren Schlüssel wieder fehlt.



Aber für uns ist das ja kein Problem mehr. Wir holen einen Ritter herbei, diesmal mit der kleinen Nordkammertür. Hat man diese Prozedur zum vierten Mal hinter sich, ist nun wirklich und endlich der Eingang zur Gruft von Estoroth offen.

LEVEL 28

Gleich wird **Estoroth** vor uns stehen. Wir heilen alle Mitglieder unserer Gruppe, machen unseren Zauberschutzschirm bereit. Für Notfälle merken wir uns den Teleportspruch, für schnelle Reaktionen wird der " Haste "-Spruch sorgen. Die gefundenen Waffen des schwarzen Krieges werden ausgepackt, frisch poliert und verteilt. Unser Kämpfer bekommt

das " Vortex "-Schwert, der Kleriker den " Forcehammer ", der Magier wird den " Soulfreezer " bedienen, während der Druide uns mit dem " Protector " beschützen muß. Wir sind bereit, wir öffnen die Tür.

Estoroth steht nun vor uns! Wir müssen erkennen, das ist kein Spiel mehr, er will uns diesmal richtig an den Kragen. Der Kämpfer und unser Kleriker schlagen abwechselnd auf Estoroth ein und dann weichen wir alle einen Schritt aus. Wir sind schneller als Estoroth! Nach einigen Treffern ist er geschwächt. Das Vortex-Schwert beginnt nun blau zu glühen das war das Zeichen, die magischen Kräfte unserer Waffen zu gebrauchen! Der Druide benutzt jetzt den

" Protector ", der Magier läßt die Kräfte des Seelenbanners los (jeweils linker Mausklick). Estoroth steht nun gelähmt vor uns. Damit hatte er wohl nicht gerechnet! Unser Kämpfer öffnet das Dimensionstor mit der Magie des Vortex-Schwertes (rechter Mausklick) und die magische Kraft des " Forcehammer " befördert ihn hinweg aus unserer Dimension (rechter Mausklick).

DER SIEG IST UNSER !

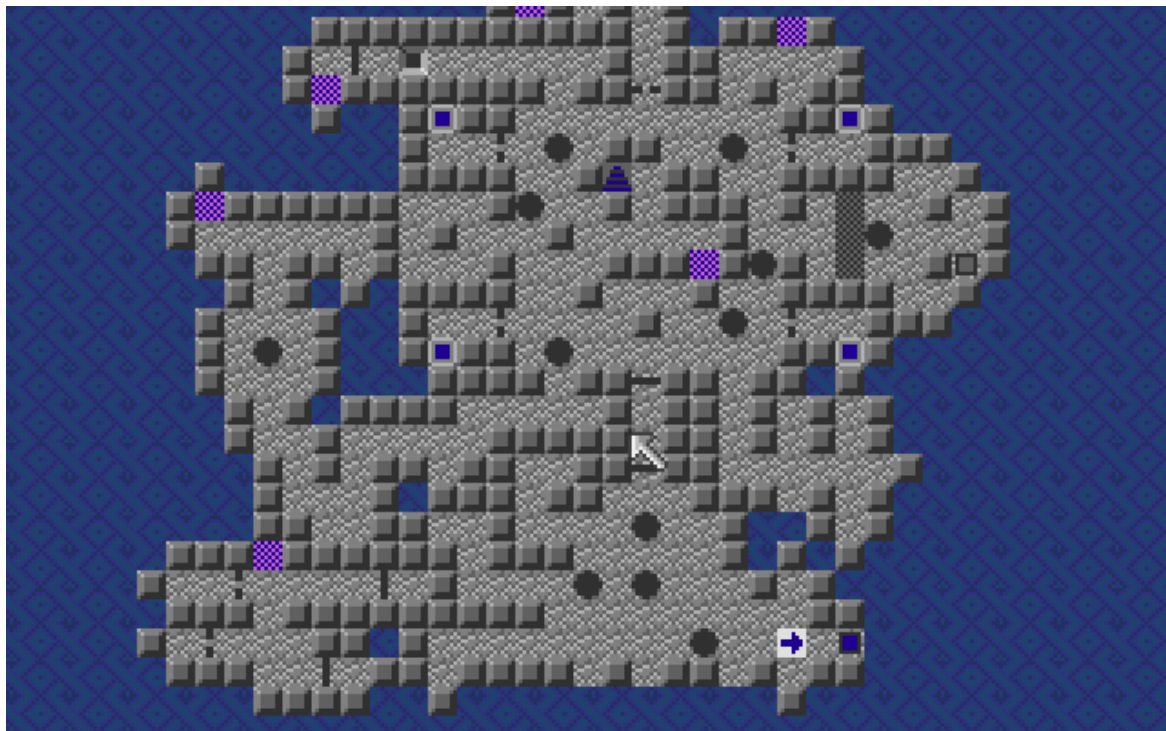


Alle Karten zu Black Crypt

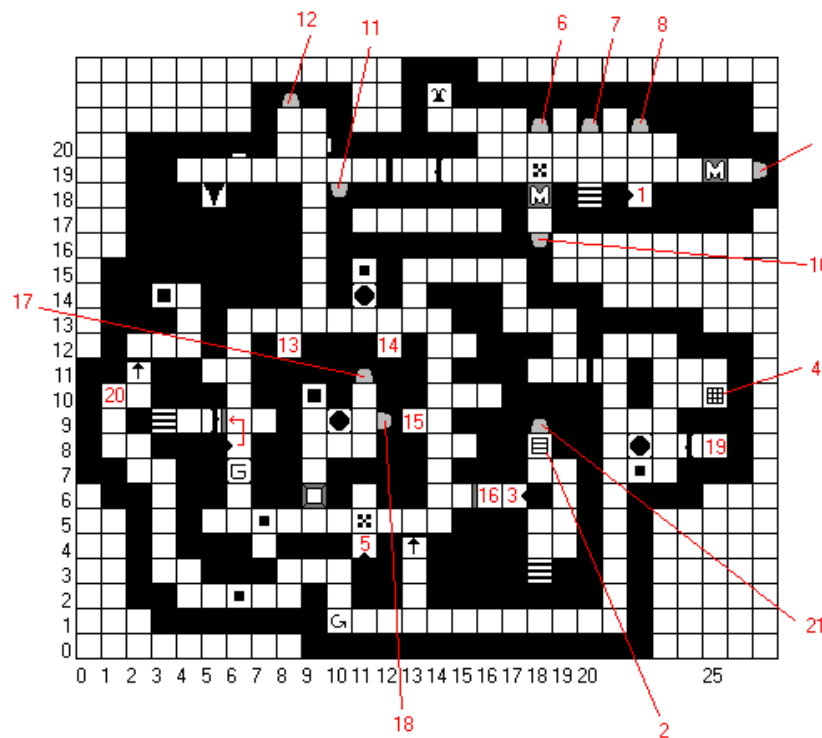
Einige wichtige Anmerkungen zu den Maps:

Kartenkoordinaten sind in der Reihenfolge **Pos. X, Pos. Y, Level #** angegeben.

Inviso = Unsichtbar

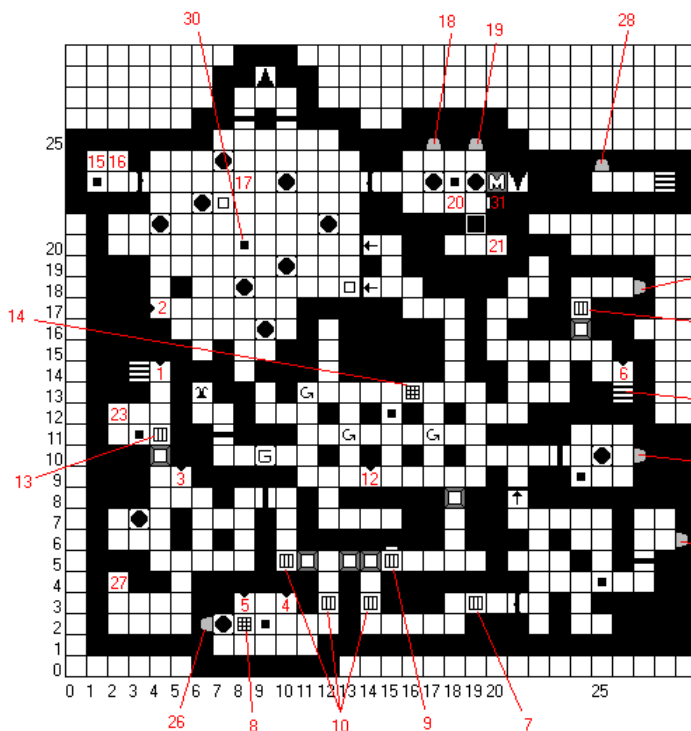


	Wall		Trap		Floor Pit
	Illusionary Wall		Magic Field		Ceiling Pit
	Alcove		Spinner		Floor/Ceiling Pit
	Floor Plate		Glyph		Door
	Inviso Floor Plate		Anti-Magic Zone		Locked Door
	Plaque		Teleport		Stairs Down
	Special Panel		Inviso Teleport		Stairs Up
	Oneway Wall		Darkness		Fountain
	Removable Wall		Monsters		Switch
	Pillar		Monster Generator		Statue



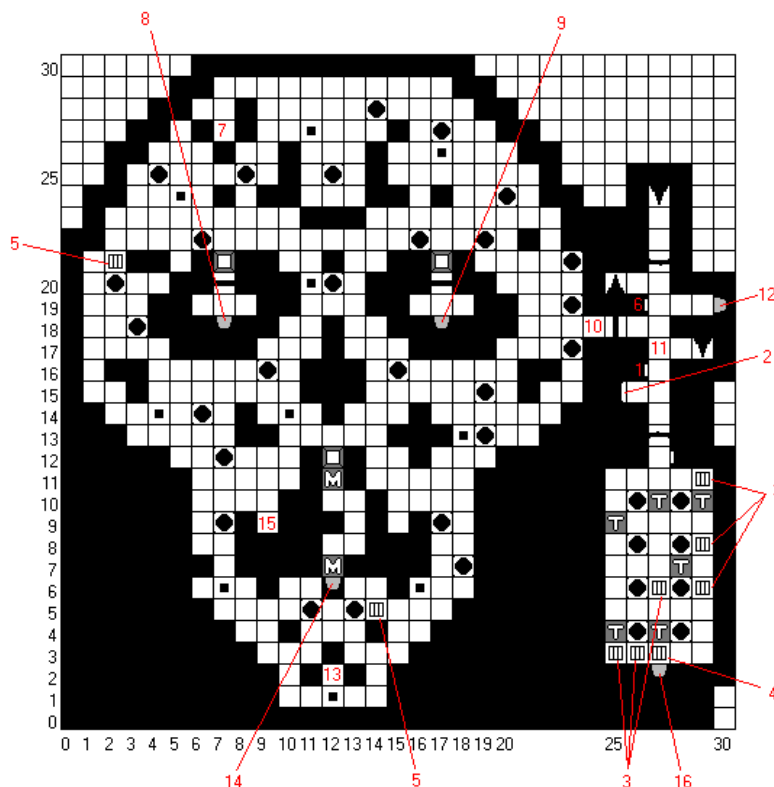
LEVEL 1

- 1) Button: Enables Teleport at (20,18,1).
- 2) Inviso Floor Plate: Opens Door at (3,23,2) & Removes Walls at (14,18,2) & (14,20,2).
- 3) Button: Creates Switch at (6,8,1) & Removes Wall at (9,6,1).
- 4) Floor Plate: Opens Door at (24,8,1).
- 5) Switch: Removes wall at (15,6,1) & Removes pillar at (11,14,1).
- 6) Alcove: Quiver with Arrows.
- 7) Alcove: Bow.
- 8) Alcove: Water Skin.
- 9) Alcove: War Hammer.
- 10) Alcove: Scroll of Dispel Magic.
- 11) Alcove: Tower Shield, Holding Bag, Throwing Daggers.
- 12) Alcove: Wooden Shield, Backpack with food.
- 13) Heart Key: Opens Door at (14,19,1). Food.
- 14) Food, Scroll of Life.
- 15) Scroll.
- 16) Gauntlets.
- 17) Alcove: Helmet.
- 18) Alcove: Water Skin, Glyph Scroll.
- 19) Water Skin, Leather Armour.
- 20) Food.
- 21) Alcove: Ogre Blade, Necromancers Guide, Scroll of Remove Trap.



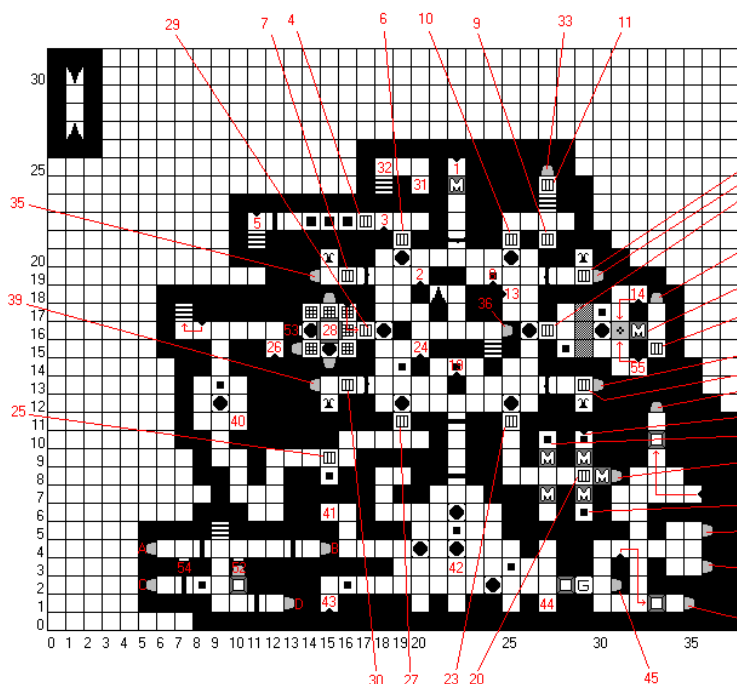
LEVEL 2

- 1) Switch: Toggles Teleport (3,14,2) between destinations (28,23,2) & (6,9,1).
- 2) Switch: Teleports to (15,18,2). Chain Leggings.
- 3) Button: Removes Wall at (4,10,2). Teleports in monster at (5,8,2).
- 4) Switch: Toggles Pillar at (7,2,2).
- 5) Switch: Teleports to (14,13,2).
- 6) Button: Removes wall at (24,16,2).
- 7) Inviso Floor Plate: Holds Party, Opens Door at (21,3,2). Summons Monster.
- 8) Floor Plate: Teleports party to (10,3,2).
- 9) Inviso Floor Plate: Removes walls at (14,5,2) after 2 seconds, (13,5,2) after 6 seconds, (11,5,2) after 12 seconds.
- 10) 3 Inviso Floor Plates: Replace walls at (14,5,2), (13,5,2) & (11,5,2).
- 11) Teleport: Sends party to (10,21,2).
- 12) Switch: Removes wall at (18,8,2).
- 13) Inviso Floor Plate: Replaces Wall at (4,10,2).
- 14) Floor Plate: Teleports party to (18,15,2).
- 15) Storm Wand.
- 16) Scroll of Teleportation.
- 17) Death Gem, Leather Leggings, Backpack with info scroll.
- 18) Alcove: Spellbook "Prayers of Drin" (Cleric), Bracers of Protection(+1).
- 19) Alcove: Chain Mail Armour, Crown of Detection.
- 20) Quiver with Arrows(6), Bag of Kelson with food, Quake Scroll.
- 21) Chest, Plate Leggings, Gauntlets of the Titans(+1 Armour Class; +1 Strength).
- 22) Alcove: Holding Bag with Throwing Daggers(4).
- 23) Chest, Throwing Daggers +1(2), Ring of Protection(+1), Key to Door at (5,9,1).
- 24) Alcove: Coffin; 3 Potions(Strength, Healing, Cure Poison).
- 25) Alcove: Belt, Scroll of Life.
- 26) Alcove: War Hammer, Food.
- 27) Tablet of Runetek(+1 Strength).
- 28) Alcove: Axe & Food.
- 29) Inviso Pressure Plate: Triggers Fire Trap.
- 30) Ogre: Requires Ogre Blade to Kill, Holds Key to Door at (14,23,2).
- 31) Copy Protection Plaque. Requires info from Manual to Pass.



LEVEL 3

- 1) Plaque
- 2) Panel: Place Eyes of True Sight here to open door at (27,13,3).
- 3) Inviso Floor Plates: Teleport party to (27,20,3).
- 4) Inviso Floor Plate: Removes walls at (12,12,3), (17,21,3) & (7,21,3).
- 5) Inviso Floor Plate: Summons Monster.
- 6) Plaque
- 7) Food
- 8) Alcove: Coffin with Cure Poison Potions(2), Scroll of Dispelling, Scroll of Healing.
- 9) Alcove: Ring Mail, Long Sword, Scroll of Dispelling.
- 10) Scroll
- 11) False Scroll
- 12) Alcove: Ring of Location(Auto Map - 20 Min Duration).
- 13) Wound Healer Wand, Death Gems.
- 14) Alcove: Ring Leggings, Red Key to Door (27,21,3), Spellbook "Wizard Word"(Magic User), Glyph Scroll.
- 15) Death Gem, Amulet of Protection(+2).
- 16) Alcove: Spellbook "Cult of Magic"(Magic User), Mask of True Sight.

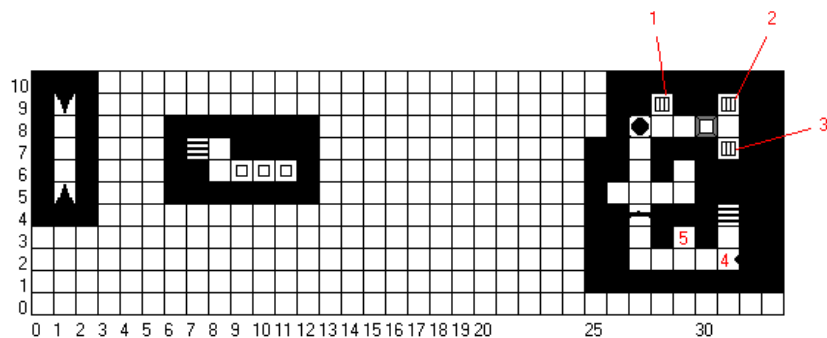


LEVEL 4

- 1) Button: Enables Switch at (20,19,4).
- 2) Switch: Slides Pillar back from (19,20,4) to (19,19,4) for 5 seconds.
- 3) Button: Removes 3 Pits at (14,22,4), (15,22,4) & (16,22,4).
- 4) Inviso Floor Plate: Replaces 3 pits above.
* 14,22 after 2 seconds.
* 15,22 after 3 seconds.
* 16,22 after 4 seconds.
- 5) Button: Activates Teleport at (11,21,4) & Inviso Floor Plate at (19,21,4), Horn of Plenty.
- 6) Inviso Floor Plate: Slides Pillar permanently to (19,19,4). Disables Switch at (20,19,4).
- 7) Inviso Floor Plate: Enables Switch at (24,19,4). Opens Door at (8,4,4).
- 8) Switch: Slides Pillar from (25,20,4) to (25,19,4) for 4 seconds.
- 9) Inviso Floor Plate: Enables Inviso Floor Plate at (25,21,4).
- 10) Inviso Floor Plate: Slides Pillar permanently to (25,19,4), Disables Switch at (24,19,4).
- 11) Inviso Floor Plate: Activates Teleport at (27,23,4).
- 12) Inviso Floor Plate: Enables Alcove at (15,4,4) to receive Water Skin.
- 13) Switch: Slides Pillar back from (26,16,4) to (26,15,4) for 4 seconds.
- 14) Button: Disables Anti-Magic at (31,16,4).
- 15) Magic Field.
- 16) Inviso Floor Plate: Enables Switch at (22,14,4), Scroll.
- 17) Inviso Floor Plate: Slides Pillar permanently to (26,15,4), Disables Switch at (25,18,4).
- 18) Inviso Floor Plate: Enables Alcove at (13,1,4) to receive Water Skin.
- 19) Switch: Slides Pillar from (25,12,4) to (25,13,4) for 3 seconds.
- 20) Inviso Floor Plate: Enables Inviso Floor Plate at (25,11,4).
- 21) Five Magic Fields: Will drop if one is dispelled, Setting Monsters free.
- 22) Switch: Activates Switch at (20,15,4).
- 23) Inviso Floor Plate: Slides Pillar permanently to (25,13,4). Disables Switch at (22,14,4).
- 24) Switch: Slides Pillar from (19,12,4) to (19,13,4) for 3 seconds. False Scroll.
- 25) Inviso Floor Plate: Enables Inviso Floor Plate at (19,11,4).
- 26) Switch: Slides Pillar from (18,16,4) to (18,17,4) for 3 seconds.
- 27) Inviso Floor Plate: Slides Pillar permanently to (19,13,4). Disables Switch at (20,15,4).
- 28) Corner Plates Remove walls in centre of room revealing a key. Middle plates replace walls. Place any item in alcoves to remove pillars. Place item in alcove at (15,14,4) to remove walls and reveal key to door at (17,13,4). Switch at (16,17,4) Creates Floor Plate at (17,16,4).
- 29) Inviso Floor Plate: Slides Pillar Permanently to (18,17,4). Disables Switch at (12,15,4).
- 30) Inviso Floor Plate: Enables Alcove at (5,2,4) to receive Water Skin.
- 31) Fork Key to Door at (17,19,4).
- 32) Scroll of Cure Poison.
- 33) Alcove: Firewand.
- 34) Alcove: Water Skin, Sight Giver Mace.

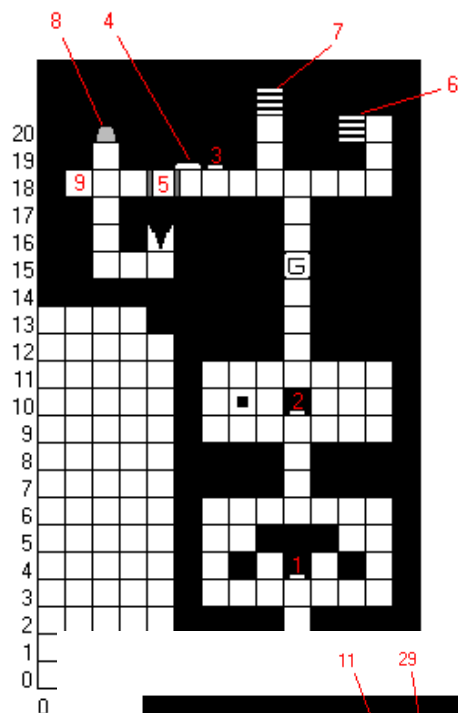
- 35) Alcove: Water Skin, Bracers of Agility, Helm.
- 36) Sword "Hopeblade", Potion of Cure Poison, Scroll of Life.
- 37) Fork Key to Door at (27,19,4), Belt of Strength(+1), Bag of Holding with food.
- 38) Alcove: Water Skin, Bow +1.
- 39) Alcove: Water Skin, 2 Potions(Invincibility, Cure Poison).
- 40) Holding Bag with Potion of Cure Poison, Food.
- 41) Scroll of Teleportation, Food, Box Key to Door at (22,21,4).
- 42) Brown Pants, Death Gem, Scroll.
- 43) Button: Removes wall at (28,2,4), Scroll of Cure Poison.
- 44) Food.
- 45) Alcove: Wand of Dispelling.

- 46) Alcove: Crown of Wisdom.
- 47) Alcove: Leather Leggings +1.
- 48) Alcove: Amulet of Comprehension, Food.
- 49) Alcove: Food, Holding Bag with Leather Boots, Potion of Extra Healing.
- 50) Coffin with 3 Potions(Cure Disease), Scroll of Cure Poison.
- 51) Tablet of Dvergar (Increases Intelligence).
- 52) Eyes of True Sight Plaque.
- 53) Plaque
- 54) Place Water Skins in Alcoves A-D to teleport the party out of the room, Close door and Open wall section revealing alcove at (10,3,4), Eyes of True Sight.
- 55) Button: Enables Button at (32,18,4).
- 56) Alcove: Fork Key to Door at (27,13,4), Sword +1



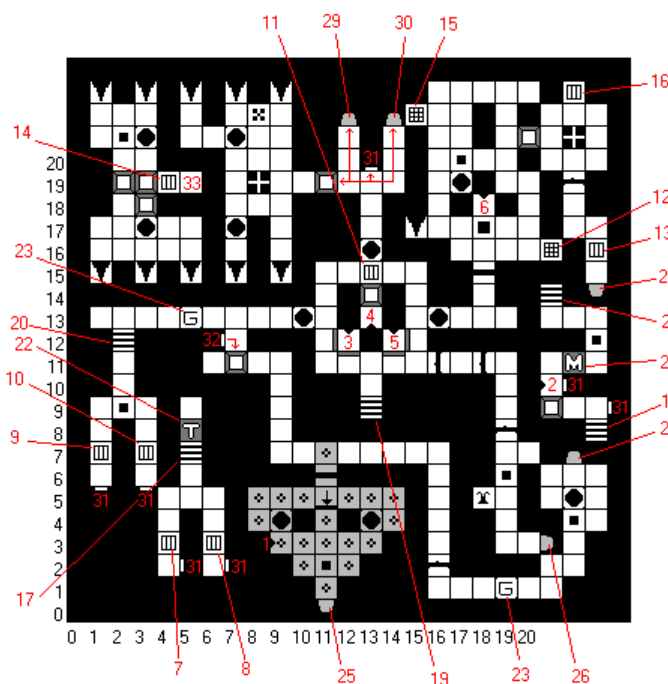
LEVEL 5

- 1) Inviso Pressure Plate:
 - A. Toggles Door at (27,4,5). Removes Wall at (30,8,5).
 - B. Toggles Pillar at (27,8,5).
 - C. Toggles Teleport at (31,4,5).
- 2) Inviso Pressure Plate:
 - A. Does Nothing
 - B. Toggles Teleport at (31,4,5).
 - C. Toggles Teleport at (31,4,5).
- 3) Inviso Pressure Plate:
 - A. Toggles Pillar at (27,8,5).
 - B. Toggles Pillar at (27,8,5).
 - C. Toggles Door at (27,4,5).
- 4) Switch: Enables Switch at (25,18,4).
- 5) Potion: Extra Healing.



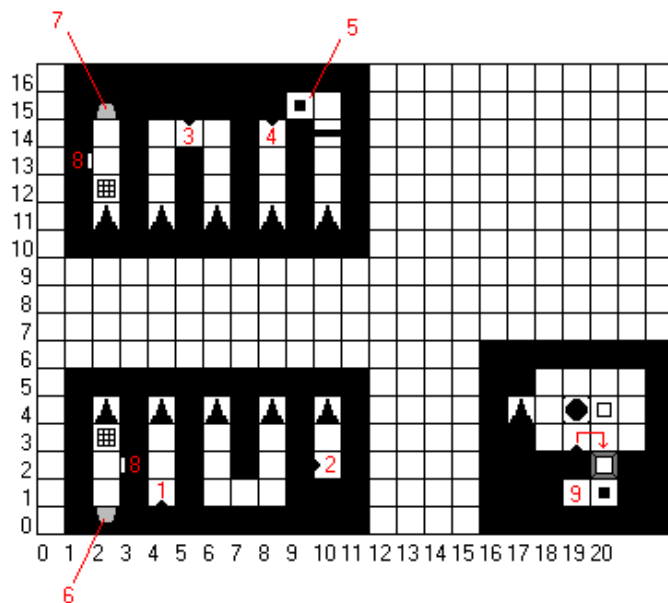
LEVEL 6

- 1) Plaque
- 2) Plaque
- 3) Plaque
- 4) Druid Panel: First Key Opens Wall at (5,18,6), Second Key Opens Wall at (4,18,6).
- 5) Sword: Frost Razor
- 6) Teleport to Level 9
- 7) Teleport to Level 7
- 8) Alcove: Black Horn
- 9) Figurine of Deflection, Helm of Triton, Scroll of Detection, Food.



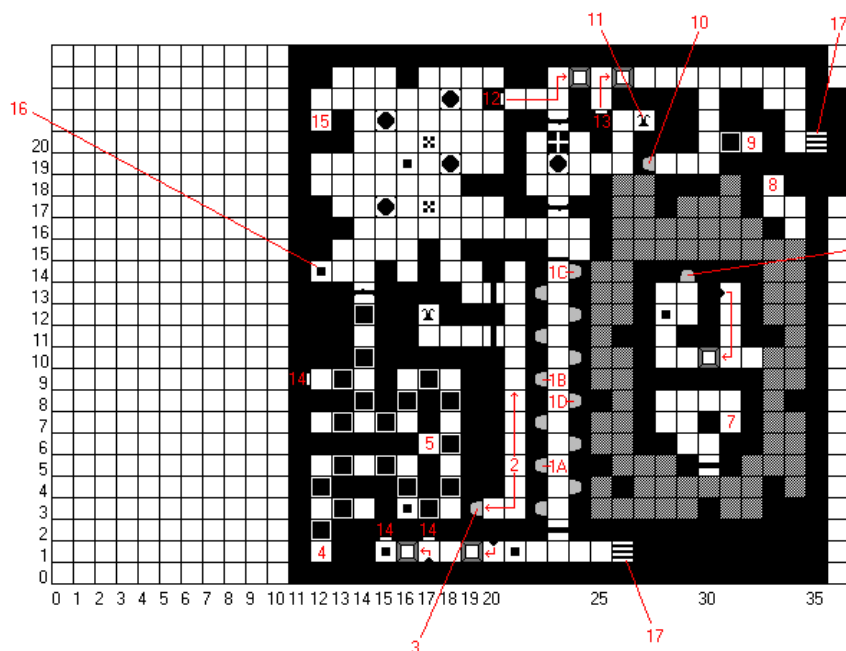
LEVEL 7

- 1) Button: Toggles Pillar at (9,4,7).
- 2) Button: Removes Wall at (21,9,7).
- 3) Button: Removes Pillar at (10,13,7). Scroll of Cure Poison
- 4) Button: Removes Pillar at (16,13,7).
- 5) Button: Removes Pillar at (13,16,7). Glyph Scroll.
- 6) Button: Opens Door at (22,19,7).
- 7) Inviso Floor Plate: Enables Inviso Floor Plate at (6,3,7).
- 8) Inviso Floor Plate: Creates Teleport at (5,7,7).
- 9) Inviso Floor Plate: Enables Inviso Floor Plate at (3,7,7).
- 10) Inviso Floor Plate: Creates Teleport at (2,12,7).
- 11) Inviso Floor Plate: Removes wall at (13,14,7).
- 12) Floor Plate: Teleports Party's belongings to (20,16,7). Summons a Monster to (19,16,7). Removes Pit at (18,17,7).
- 13) Inviso Floor Plate: Removes walls at (14,11,7) & (15,12,7).
- 14) Inviso Floor Plate: Removes walls at (11,12,7) & (12,11,7).
- 15) Floor Plate: Removes wall at (20,21,7). Creates Cold Trap at (15,22,7).
- 16) Inviso Floor Plate: Enables Floor Plate at (21,16,7). Summons Monster to (22,22,7). Creates Hold Party Trap at (22,23,7).
- 17) Teleport: Goes to (21,13,7).
- 18) Teleport: Goes to (1,13,7).
- 19) Teleport: Goes to (8,20,6).
- 20) Teleport: Goes to (5,9,7).
- 21) Teleport: Goes to (5,6,7).
- 22) Fire Trap.
- 23) Glyphs.
- 24) Magic Field.
- 25) Alcove: Druid Book "Force of the Elements", Rectangle Key to Door at (16,2,7). Fire Wand.
- 26) Alcove: Plate Armour, Plate Leggings, "Moon Key", to Druid Panel at (5,19,6).
- 27) Alcove: Gold Key to Door at (19,8,7). Raven Shield, Tablet of Oakraven.
- 28) Alcove: Gold Key to Door at (18,11,7). Quiver, Potion of Extra Healing, Druid Book "Manual of the Planes".
- 29) Alcove: Coffin.
- 30) Alcove: Bow.
- 31) Plaques.
- 32) Plaque: Answer is 40.
- 33) Chest: Gold Key to Door at (16,11,7). Food, Ring of Air Elemental, Amulet of Protection(+2).



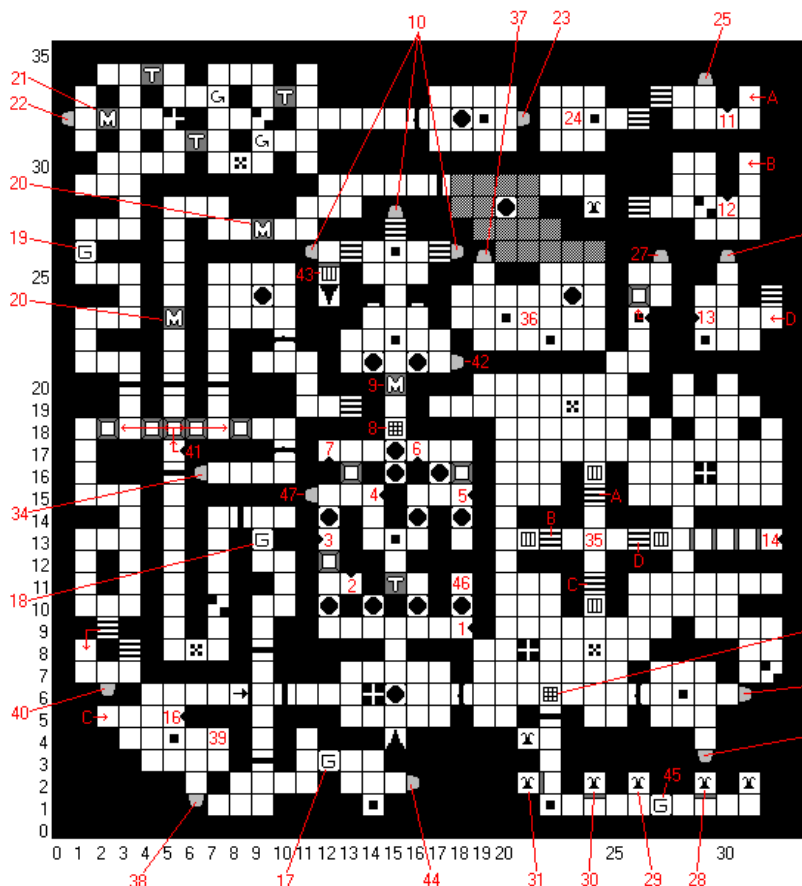
LEVEL 8

- 1) Switch: Summons Monster to {4,2,8}.
- 2) Switch: Removes a Pillar at {7,17,7}.
- 3) Switch: Teleports Party to {7,1,8}.
- 4) Switch: Creates Cold Trap at {8,14,8}.
- 5) Robes of Sundar.
- 6) Alcove: If Hammer is placed inside; Activates Floor Plate at {2,3,8} which removes walls at {3,18,7} & {2,19,7}.
- 7) Alcove: If Mace is placed inside; Activates Floor Plate at {2,12,8} which removes wall at {3,19,7}.
- 8) Plaques.
- 9) Food & Scroll of Detection.



LEVEL 9

- 1) Path of Skulls: Remove Skulls in correct order:
A-{22,5,9}.
B-{22,9,9}.
C-{24,14,9}.
D-{24,8,9}.
- 2) Hallway of Heat: Move quickly to alcove at the end.
- 3) Alcove: Iron Key to door at {14,13,9}, Water Skin, Holding Bag with Robes of the Forest.
- 4) Rectangle Key to door at {23,17,9}, Scroll of Healing.
- 5) Apple, Leather Boots, Leather Armour(+2).
- 6) Alcove: Iron Key to door at {23,21,9}, Two food units, Holding Bag with 4 Throwing Daggers(+2).
- 7) Fire Wand.
- 8) Scroll, Coffer with Ring of Protection(+2), Potion of Extra Healing, Potion of Invincibility.
- 9) Shield of Displacement.
- 10) Alcove: Spellbook "Wisdom of the Druids", Helm, Plate Boots, Sun Key to Druid Panel on Level 6.
- 11) Fountain of Healing (2 Servings).
- 12) Plaque: Answer is Dakraven.
- 13) Plaque: Answer is Whiteoak.
- 14) Plaques.
- 15) Water Skin, Potion of Cure Disease, Food, Death Gem.
- 16) Quake Scroll.
- 17) Teleport to Level 6 at {12,20,6}.

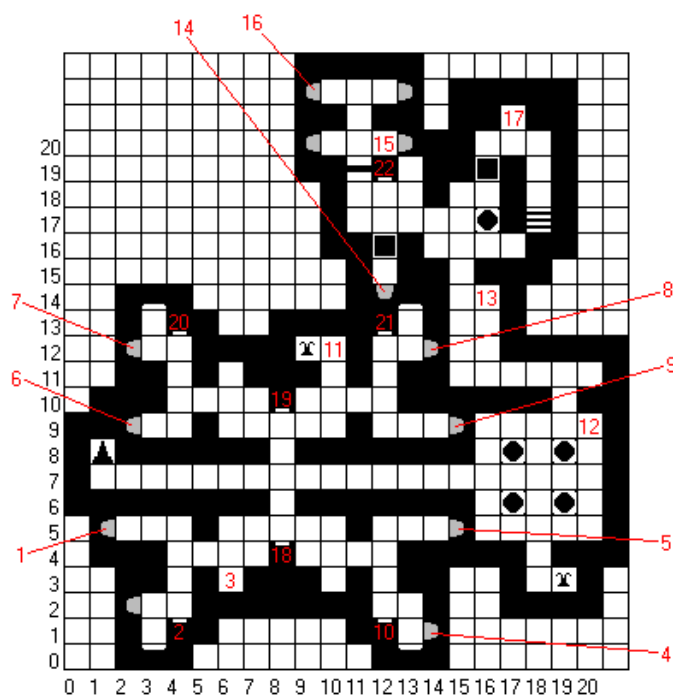


LEVEL 10

- 1) Button: Removes Pillars at (18,10,10) & (12,10,10).
- 2) Button: Removes Wall at (12,12,10) & Pillar at (16,10,10).
- 3) Button: Removes Pillars at (12,14,10) & (16,14,10) when Enabled.
- 4) Button: Enables Button at (12,13,10).
- 5) Button: (Time Delay) Opens Wall Section at (18,16,10) & Removes Pillar at (15,17,10) for 3 seconds.
- 6) Button: Removes Pillar at (17,16,10) for 2 seconds.
- 7) Button: Removes Wall at (13,16,10).
- 8) Floor Plate: Removes Pillars at (15,17,10) & (17,16,10).
- 9) Magic Field.
- 10) Three Alcoves: Place Idols of Temin here to open the way to the Dragon Lich, Wall at (12,25,10) and the stairs to the Heroes Tombs.
- 11) Button: Removes Wall section at (31,13,10).
- 12) Button: Removes Wall section at (30,13,10).
- 13) Button: Removes Wall section at (29,13,10).
- 14) Button: Removes all Teleports at (26,13,10), (24,11,10), (22,13,10) & (24,15,10).
- 15) Floor Plate: Toggles between 2 Wall Sets:
 - 1- (22,4,10), (26,1,10), (31,1,10).
 - 2- (22,2,10), (24,1,10), (29,1,10).
- 16) Button: Removes Wall Section at (28,13,10).
- 17) Glyph of Cold.
- 18) Glyph of Death.
- 19) Glyph of Fire.
- 20) Magic Field.
- 21) Magic Field.
- 22) Demon Dicer Sword, Ring of Location.
- 23) Slayer Bow, Quiver with 5 Arrows(+1), Idol of Temin.
- 24) Idol of Temin, Death Gem, Wizard Blade (Raises owners spell casting level).
- 25) Scroll of Dispelling.
- 26) Scroll of Dispelling.
- 27) Food, Scroll of Cure Poison, Coffer with Ring of Air Elemental, Potion of Cure Poison.
- 28) Fountain of Healing (2 Servings).
- 29) Fountain of Healing (2 Servings).
- 30) Fountain of Disease (5 Servings).
- 31) Fountain of Poison (5 Servings).
- 32) Dragon Key to Door at (10,22,10), Amulet of Piety.
- 33) Idol of Temin, Coffer with Potions; Invincibility, 2 Cure Poison.

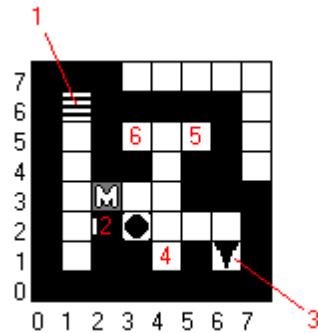
- 34) Night Key to Door at (16,32,10).
- 35) Chest with Scroll of Temin, Chain Mail Armour/Leggings(+1), Clerical Spellbook "Book of Retribution", Scroll, Gauntlets of Temin.
- 36) Chest of Temin.
- 37) Food, Bracers of Might(+1 Strength), Stronghold Key to Door at (26,6,10), Tablet of Kaolic(Increases Wisdom +1).
NOTE: In Alcove is Teleport Scroll (Two Spells).
- 38) Scroll of Dispelling.
- 39) Scroll.
- 40) Stronghold Key to Door at (10,17,10).
- 41) Press Button 5 Times to remove 5 Walls. (If Pressed a 6th time all Walls will reset).
- 42) Clerical Spellbook "Tome of Life", Dragon Key to Door at (18,6,10).
- 43) Dragon Lich Inviso Floor Plate to open Wall.
- 44) Scroll of Life.
- 45) Glyph of Poison.
- 46) Scroll of Detection.
- 47) Belt, Helmet, Arrows(2), Food.

Note: The initial section with the first seven switches and plate 8 may have errors. Info on how to remove certain pillars was not included in the original manual. I have therefore substituted the most logical explanations here. Be Warned.



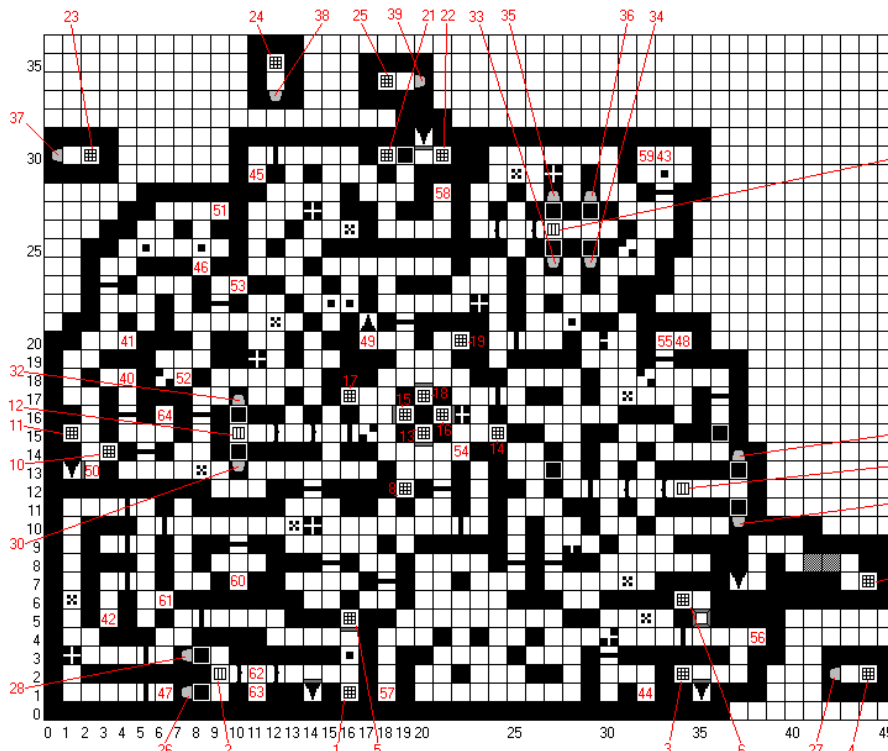
LEVEL 11 HEROES TOMB'S

- 1) Alcove: Food (2 Units).
- 2) Runetek's Tomb Plaque.
- 3) Tablet of Runetek (+1 Constitution).
- 4) Alcove: Druid Spellbook "Book of Fire".
- 5) Alcove: Tablet of Oakraven (Restores all Druid Spells), Food.
- 6) Alcove: Food.
- 7) Alcove: Cleric Spellbook "Manual of Piety".
- 8) Alcove: Magic User Spellbook "Libram of Dark Magic", Scroll.
- 9) Alcove: Coffer with Food, Ring of Health.
- 10) Oakraven's Tomb Plaque.
- 11) Tablet of Dvergar (+1 Constitution).
- 12) Tablet of Oakraven (+1 Constitution).
- 13) False Scroll, Shirt.
- 14) Alcove: Tower Shield (+1).
- 15) Death Gem, Old Clothes, Scroll, Arrows(3).
- 16) Alcove: Tablet of Kaolic (+1 Constitution).
- 17) Gauntlets.
- 18) Plaque.
- 19) Plaque.
- 20) Kaolic's Tomb Plaque.
- 21) Dvergar's Tomb Plaque.
- 22) Plaque.



LEVEL 12

- 1) Teleport to (18,17,11).
- 2) Plaque (Request info from Manual).
- 3) Stairs to (17,21,13).
- 4) Tablet of Dvergar (Restores all magic user spells).
- 5) Scroll of Life.
- 6) Gauntlets of Dexterity.



LEVEL 13

- 1) Floor Plate: Teleports Party to (12,34,13).
- 2) Inviso Floor Plate: Removes Wall at (20,14,13).
- 3) Floor Plate: Teleports Party to (43,2,13).
- 4) Floor Plate: Teleports Party to (35,2,13).
- 5) Floor Plate: Teleports Party to (19,13,13).
- 6) Floor Plate: Teleports Party to (23,15,13).
- 7) Floor Plate: Teleports Party to (22,16,13).
- 8) Floor Plate: Teleports Party to (16,4,13).
- 9) Inviso Floor Plate: Removes Wall at (22,16,13).
- 10) Floor Plate: Teleports Party to (17,17,13).
- 11) Floor Plate: Teleports Party to (1,30,13).
- 12) Inviso Floor Plate: Removes Wall at (18,16,13).
- 13) Floor Plate: Enables Plate at (19,16,13).
- 14) Floor Plate: Teleports Party to (35,6,13).
- 15) Floor Plate: Enables Plate at (20,17,13), Tablet of Dvergar.
- 16) Floor Plate: Teleports Party to (43,7,13).
- 17) Floor Plate: Teleports Party to (2,14,13).
- 18) Floor Plate: Enables Plate at (21,16,13).
- 19) Floor Plate: Teleports Party to (19,30,13).
- 20) Inviso Floor Plate: Removes Wall at (20,18,13).
- 21) Floor Plate: Teleports Party to (21,20,13).
- 22) Floor Plate: Teleports Party to (19,34,13).
- 23) Floor Plate: Teleports Party to (2,15,13).
- 24) Floor Plate: Teleports Party to (16,2,13).
- 25) Floor Plate: Teleports Party to (20,30,13).
- 26) Alcove: Scroll of Stone to Flesh, Water Skin.
- 27) Alcove: Removes Wall at (35,5,13), Enables Floor Plate at (24,15,13), Disables Floor Plate at (34,2,13), Teleports Party to (35,2,13), Removes Wall at (35,2,13).
- 28) Alcove: KnightHelm, Scroll of Runetek, Cavalier Sword, Shield(+2).
- 29) Alcove: Storm Shield.
- 30) Alcove: Scroll of Dvergar, Rod of Chaos, Robes of the Elders, Crown of Stone.
- 31) Alcove: Scroll of Oakraven, Ring of Water Breathing, Coffe with Potion of Cure Disease, Potion of Extra Healing.
- 32) Alcove: Possession Scroll.
- 33) Alcove: Empty.
- 34) Alcove: Ice Mail Armour.
- 35) Alcove: Holy Symbol.
- 36) Alcove: Scroll of Kaolic, Doom Hammer.
- 37) Alcove: Enables Floor Plate at (3,14,13), Enables Floor Plate at (16,17,13), Disables Floor Plate at (1,15,13), Teleports Party to (2,15,13), Removes Wall at (2,13,13).

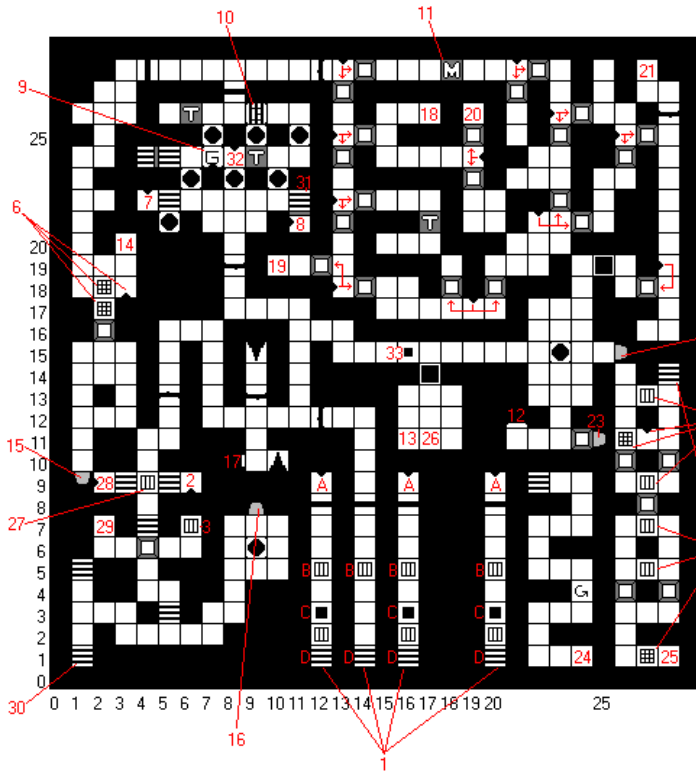
- 38) Alcove: Removes Wall at (16,4,13), Enables Floor Plate at (19,12,13), Creates Wall at (16,2,13), Teleports Party to (15,2,13), Removes Wall at (14,2,13).
- 39) Alcove: Enables Floor Plate at (18,30,13), Enables Floor at (22,20,13), Disables Floor Plate at (21,30,13), Teleports Party to (20,30,13), Removes Wall at (20,30,13).
- 40) Nether Key.
- 41) Coffe with Gaurdian Amulet (Protection from Possession).
- 42) Nether Key.
- 43) Nether Key.
- 44) Orb of Planes.

- 45) Orb of Planes.
- 46) Orb of Planes.
- 47) Orb of Planes.
- 48) Nether Key, Potion of Cure Disease.
- 49) Nether Scroll.
- 50) Tablet of Kaolic.
- 51) Nether Staff.
- 52) Tablet of Runetek.
- 53) Water Skin.
- 54) Scroll of Orbs.
- 55) Tablet of Kaolic.

- 56) Tablet of Runetek.
- 57) Tablet of Dvergar.
- 58) Tablet of Dvergar.
- 59) Tablet of Kaolic.
- 60) Water Skin.
- 61) Tablet of Oakraven.
- 62) Helm of Triton.
- 63) Tablet of Oakraven, Coffe.
- 64) Dark Staff.

LEVEL 14

POSSESSOR DEMON DOMAIN



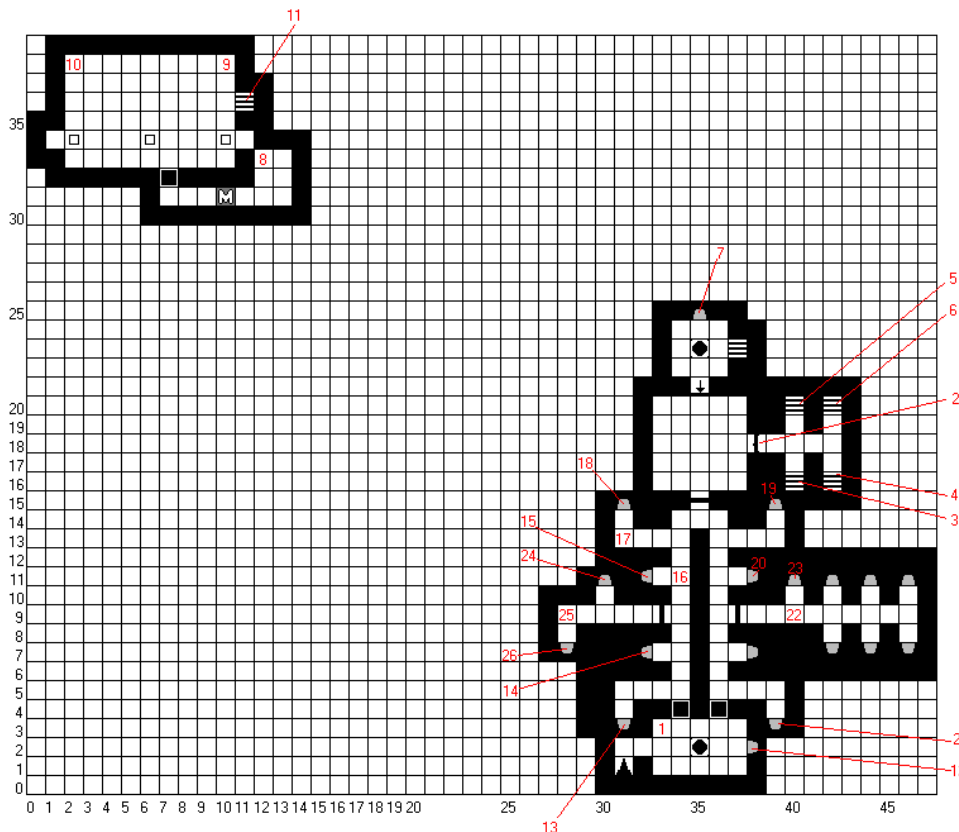
- 1) In this area, you will see switches (Marked 'A'). The switches cause the trap (Marked 'C') 6 squares below to disappear for a time. You must throw the switches (A) and get to the teleports (Marked 'D') before the pits (C) appear.
- 2) Button: Removes Teleport at (4,7,14) for 3 seconds. Removes Walls at (4,6,14). Inviso Floor Plates (Marked 'B') enable the teleports. Pits lead to Level 15 West.
- 3) Inviso Floor Plate: Removes Teleport at (5,3,14) for 3 seconds, Water Skin.
- 4) Depress Secret Button at (27,11,14) to enable Inviso Floor Plate at (27,13,14). Step on Plate at (27,13,14) 6 times to enable plate at (26,11,14), which opens southern Walls. Inviso Plate at (27,9,14) removes wall at (27,8,14).
- 5) Inviso Floor Plate at (27,7,14) creates wall at (27,8,14). Depress Inviso Plate at (27,5,14) 7 times to remove southern walls. Plate at (27,1,14) removes wall at (27,8,14) and enables teleport at (28,14,14).
- 6) Two Floor Plates. North one opens wall section at (2,16,14) and south one closes it. Button at (3,18,14) deactivates both permanently.
- 7) Button: Removes Teleport in the next cell to the West, Deactivates Teleport at (11,22,14) and removes south wall (After about 15 seconds.).
- 8) Button: Teleports Party to (10,22,14). Drops all Possessions, Holds Party. Removes Pillar at (10,23,14).
- 9) Glyph of Death: Button removes pillars at (6,23,14) & (7,25,14). Removes Wall and Teleport at (5,24,14).
- 10) Glyph of Death: Inviso Teleport sends Party to (8,21,14).
- 11) Magic Field.
- 12) Special Panel: 3 Skulls are inset in this panel. Place a Crown on each of them to open wall at (23,11,14).
- 13) Chest with Possessor Keys to Doors at (12,12,14), (8,19,14) & (5,13,14). Flail.
- 14) Tablet of Dvergar (Advances Magic User 1 Level).
- 15) Alcove: Guardian Amulet (Protection from Possession), Shadowmail, Z-Key to Door at (12,28,14).
- 16) Horn of Destruction, Scroll of Remove Glyph.
- 17) Plaque.
- 18) Water Skin.
- 19) Possessor Key to Door at (28,26,14).
- 20) Amulet of Manik - Cursed Item - Reduces Strength by 5.
- 21) Crown.
- 22) Alcove: Quiver with 2 Arrows.
- 23) Alcove: Darkness Key to Door at (9,13,14), Belt of Might (+4 Strength).
- 24) Crown.

- 25) Crown, Ring of Magic Resistance.
- 26) Scroll.
- 27) Inviso Floor Plate: Removes Teleport at (3,9,14) after a few seconds.
- 28) Button: Removes Teleport at (5,9,14).
- 29) Crown of Stone.
- 30) Teleport: Sends Party to (26,14,14).

- 31) Teleport: Sends Party to (4,22,14).
- 32) Button: Removes Pillars at (8,23,14) & (9,25,14).
- 33) Possessor Demon: First Encounter Spot. You will meet him throughout his domain.

LEVEL 15

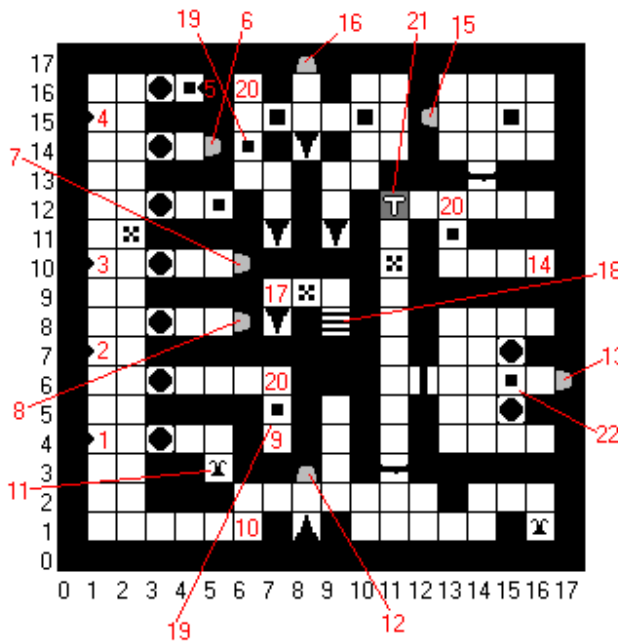
POSSESSOR DEMON DOMAIN



- 1) Tablet of Dvergar (Magic User): Total Healing.
- 2) Locked Door: Possessor has the key and must be killed for it. (Will then drop death gems of dead party members).
- 3) Teleports Party to (4,2,14).
- 4) Teleports Party to (8,21,14).
- 5) Teleports Party to (23,11,14).
- 6) Teleports Party to (36,23,15).
- 7) Alcove: Artifact (Soul Freezer), Crown of the Lion Heart, Octa Key, Gore Skull (Casts random spells).
- 8) Chest with Scroll of Protection from Possession (3 spells at 10th Level), Water Skin, Food.
- 9) Potion of Strength.
- 10) Potion of Cure Poison.
- 11) Teleport to (10,12,14).
- 12) Alcove: Staff, Wooden Shield.
- 13) Alcove: Brown Shirt, Holding Bag with arrows.
- 14) Alcove: Death Gem, Mace.
- 15) Alcove: Death Gem.
- 16) Throwing Dagger.
- 17) Gauntlets.
- 18) Alcove: Belt, Bow.
- 19) Alcove: Death Gem, Yellow Pants & Shirt, Wooden Mace, Wooden Shield.
- 20) Alcove: Death Gem, Hammer.
- 21) Alcove: Axe of Stone, Backpack.
- 22) Stone Mace.
- 23) Alcove: Death Gem, Belt, Staff.
- 24) Death Gem, Wooden Shield.
- 25) Long Sword.
- 26) Death Gem, Helmet.

LEVEL 16

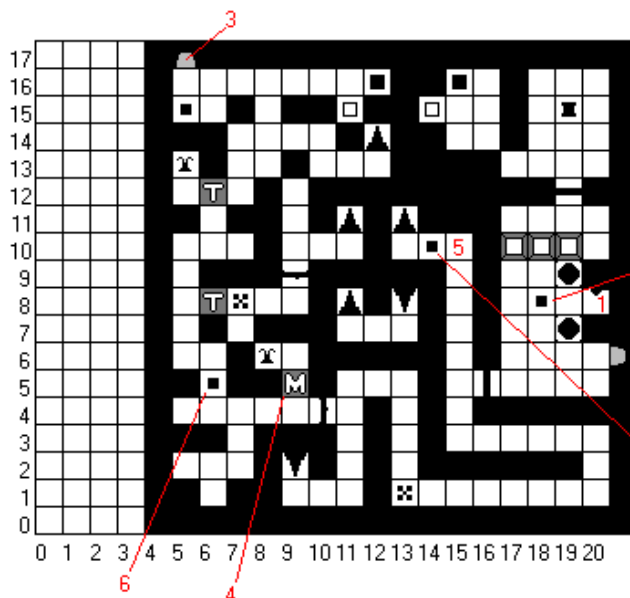
RAM LORD DOMAIN



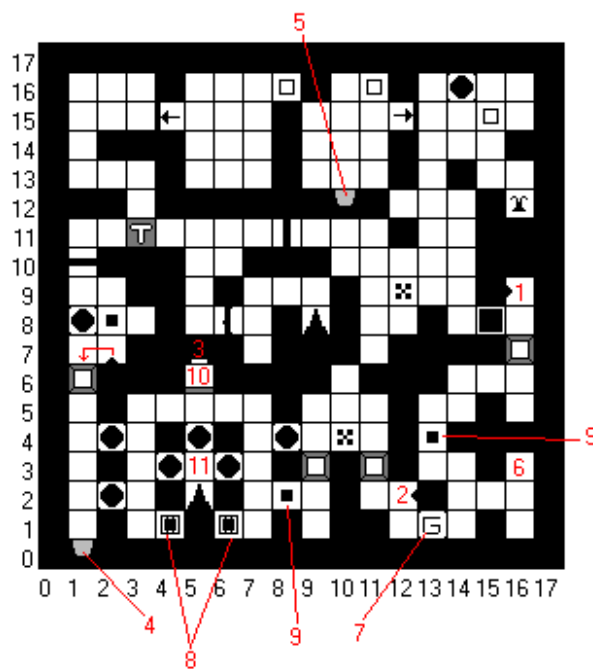
- 1) Button:
 - * (Depressed Once): Removes Pillars at (3,14,16) & (3,12,16) & Enables Button at (1,10,16).
 - * (Depresses Twice): Drops all Possessions.
- 2) Button:
 - * (Depressed Once): Creates Walls at (1,6,16) & (2,6,16) & removes Pillars at (3,4,16) & (3,16,16).
 - * (Depressed Twice): Sets off Fire Trap & Enables Button at (1,15,16).
- 3) Button: Creates Walls at (1,6,16) & (2,6,16), Removes Pillars at (3,10,16) & (3,6,16) & Enables Button at (1,7,16).
- 4) Button: Enables Button at (4,16,16).
- 5) Button: Removes Walls at (1,6,16) & (2,6,16) & Removes Pillar at (3,8,16).
- 6) Alcove: Lyte Boots (Feather Falling).
- 7) Alcove: Ring of Magic Resistance.
- 8) Alcove: Battle Axe (+2).
- 9) Silver Key to Door at (11,3,16).
- 10) False Scroll, Yellow Shirt.
- 11) Fountain of Cure Disease (Two Servings).
- 12) Alcove: Scroll.
- 13) Alcove: Night Shield (Protection from Possession).
- 14) Horn of Destruction (Quake Spell).
- 15) Alcove: Demon Scroll, Water Skin.
- 16) Alcove: Holy Shield, Stone Key to Door at (6,8,18).
- 17) Scroll.
- 18) Teleport: Sends Party to Level 19.
- 19) Illusory Wall Monster. Kill it to get rid of the Wall.
- 20) Food.
- 21) Trap: Another Illusory Wall Monster.
- 22) Ram Demon: Holds Key to Door at (14,13,16).

LEVEL 17

RAM LORD DOMAIN



- 1) Secret Button: Removes Walls at (17,10,17), (18,10,17) & (19,10,17) in sequential order.
- 2) Ram Minor Demon: Holds Key to Door at (10,4,17).
- 3) Alcove: Potion of Invincibility, Troll Belt (Regenerates Hit Points for about 20 Playing Mins.).
- 4) Magic Field.
- 5) Food.
- 6) Wall Monster. Kill it to clear the way.

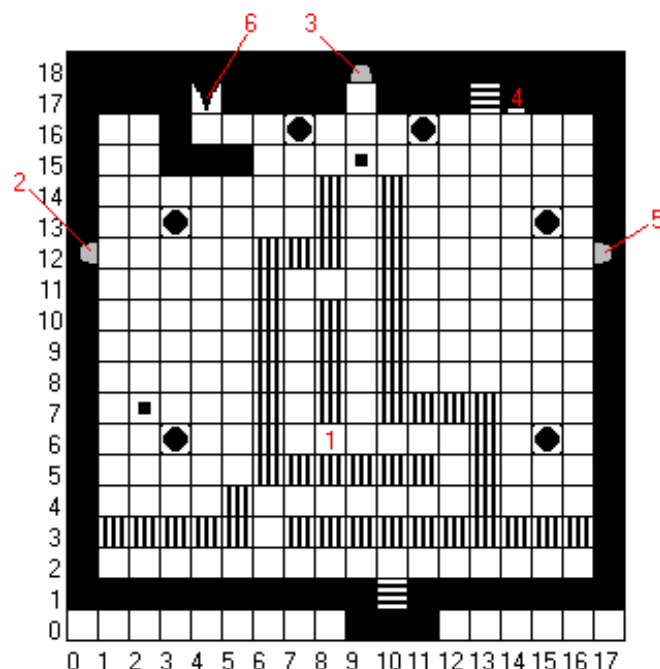


LEVEL 18

RAM LORD DOMAIN

- 1) Secret Button: Removes Wall at (16,7,18).
- 2) Secret Button: Removes Wall at (11,3,18); After 20 Seconds Removes the Wall at (9,3,18).
- 3) Plaque: Answer is Ninth. Removes Pillar at (5,4,18).
- 4) Alcove: Blackjack Chest Armour (Protection from Poison), 'O' Key to Door at (9,9,17).
- 5) Alcove: Scroll of Stone to Flesh.
- 6) Scroll of Cure Poison.
- 7) Glyph of Poison.
- 8) Two Inviso Floor Plates: Kill Wall Monsters on them then step on them to remove Wall at (5,6,18).
- 9) Wall Monster. Kill it to clear the way.
- 10) Food (2 Units).
- 11) Tablet of Runetek.

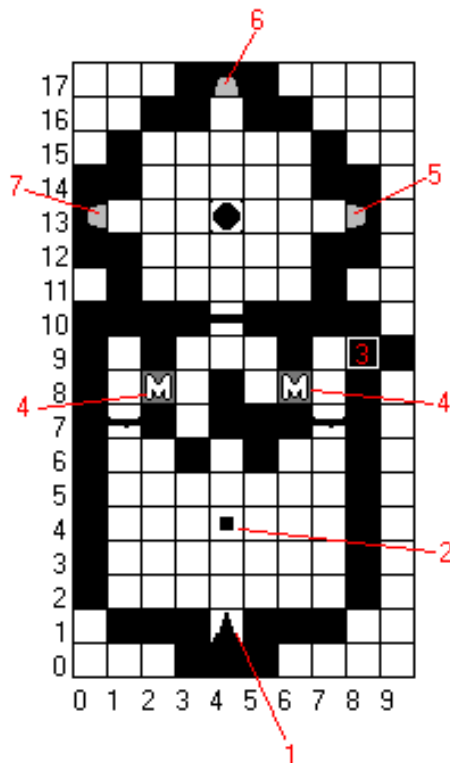
3 The original Manual Never mentioned these two plates, however 2 different walkthroughs do. I have removed the fact that the switch *2* removes the wall at (5,6,18) as this apparently is done by the plates.
This may or may not be an error.



LEVEL 19

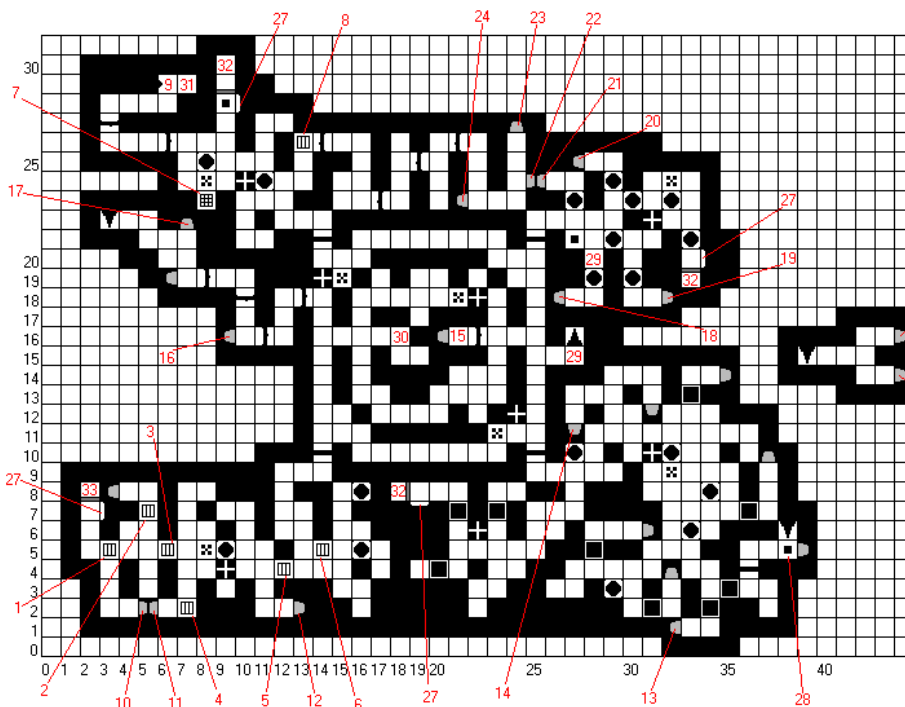
RAM LORD DOMAIN

- 1) Inviso Teleports: Return Party to (9,9,18). Must have the clue at (7,9,16) to Pass.
- 2) Symbol of Plague (Druid). Casts Pestilence.
- 3) Alcove: Tablet of Runetek (Advances Fighter) 1 Level, Blackhorn (Casts Fireballs).
- 4) Plaque: Teleport (To the Left) Takes Party to Level 16.
- 5) Wooden Mace (+4). Food.
- 6) Entrance to Major Ram Demon.



LEVEL 20 RAM LORD DOMAIN

- 1) Stairs to Level 19
- 2) Ram Lord - Holds Key to Two Locked Doors as well as Amulet of Power (+2 AC, +4 Strength) & Belt of Sustenance.
- 3) Scroll of Dispelling.
- 4) Magic Fields
- 5) Alcove: Octa Key.
- 6) Artifact (Vortex).
- 7) Crown of the Serpent (Wearer Immune to all Poison).



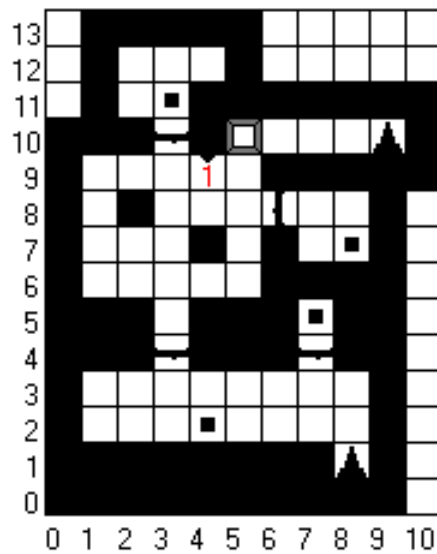
LEVEL 21 WATER LORD DOMAIN

- 1) Inviso Floor Plate: Holds Party.
- 2) Inviso Floor Plate: Holds Party.
- 3) Inviso Floor Plate: Holds Party.
- 4) Inviso Floor Plate: Holds Party.
- 5) Inviso Floor Plate: Holds Party.
- 6) Inviso Floor Plate: Holds Party.
- 7) Floor Plate: Toggles Doors at (3,27,21) & (6,26,21).
- 8) Inviso Floor Plate: Teleports Party to (13,25,21) after 20 Seconds; Opens and Closes Doors at (14,26,21), (17,23,21), (19,25,21) & (21,26,21) at different time rates.
- 9) Switch: Toggles Doors at (6,26,21) & (3,27,21).
- 10) Alcove: Water Skin, Pearl.
- 11) Alcove: Potion of Water Breathing.
- 12) Alcove: Potion of Water Breathing, scroll of Protection against Possession.
- 13) Alcove: Helm of Triton.
- 14) Alcove: Potion of Water Breathing.
- 15) Alcove: Artifact - (Protector).
- 16) Alcove: (Evils Bane).
- 17) Alcove: Tablet of Oakraven.
- 18) Alcove: Potion of Water Breathing.
- 19) Alcove: Potion of Water Breathing, Pearl.
- 20) Alcove: Potion of Water Breathing.
- 21) Alcove: Potion of Water Breathing.
- 22) Alcove: Leather Armour(+3), Plate Leggings(+1).
- 23) Alcove: Potion of Water Breathing, Pearl.
- 24) Alcove: Backpack with Throwing Dagger(+5), Apple.
- 25) Alcove: Pearl, Coffar with Frostwand, Firewand & Dragon Rod.
- 26) Alcove: Potion of Water Breathing, Ring of Water Breathing, Food.
- 27) 4 Oyster Panels: Place Pearl in the Oyster to reveal Secret Wall.
- 28) Creature stands guard of Brig. Holds two keys that open Doors at (3,4,22), and (7,4,22).
- 29) Scroll.
- 30) Tablet of Oakraven.
- 31) Potion of Water Breathing.
- 32) Black Pearl Key.
- 33) Black Pearl Key, Guardian Amulet.

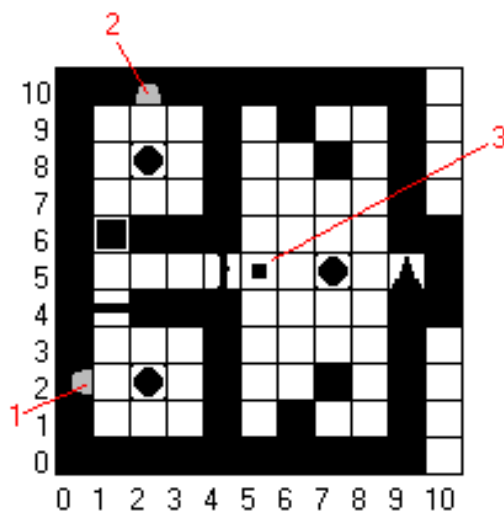
LEVEL 22

WATER LORD DOMAIN

THE BRIG



- 1) Secret Button - Opens Prisoners Doors and Wall Section at (5,10,22).



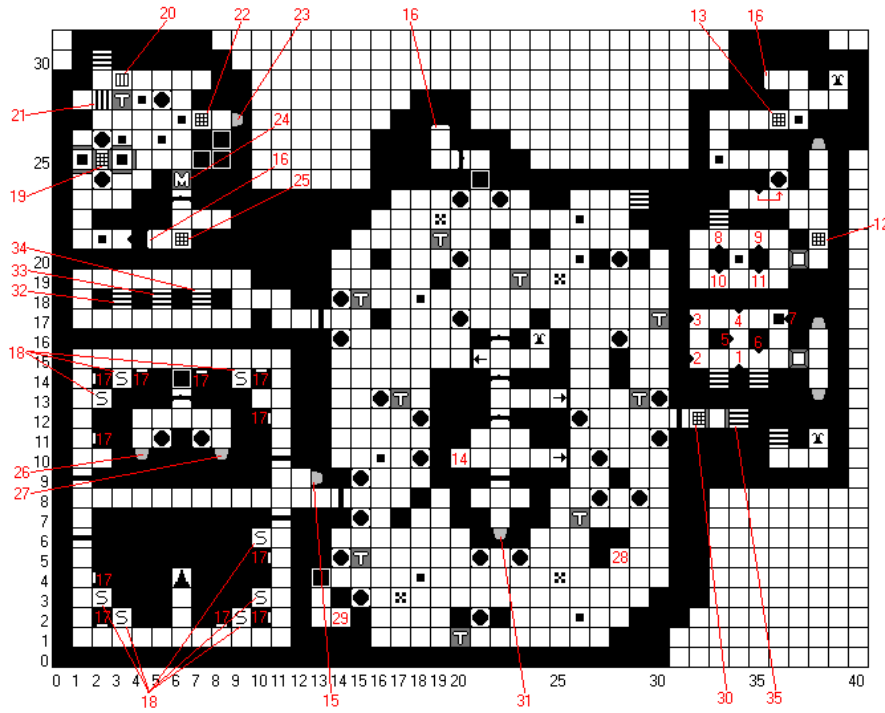
LEVEL 23

WATER LORD DOMAIN

- 1) Alcove: Rod of Resurrection & an Octa Key.
- 2) Alcove: Dragonbane Chest Armour, White Pearl Key to Door at (22,16,21).
- 3) Water Lord; Holds Key to Door at (4,5,23) & Ring of Location.

LEVEL 24

MEDUSA DOMAIN

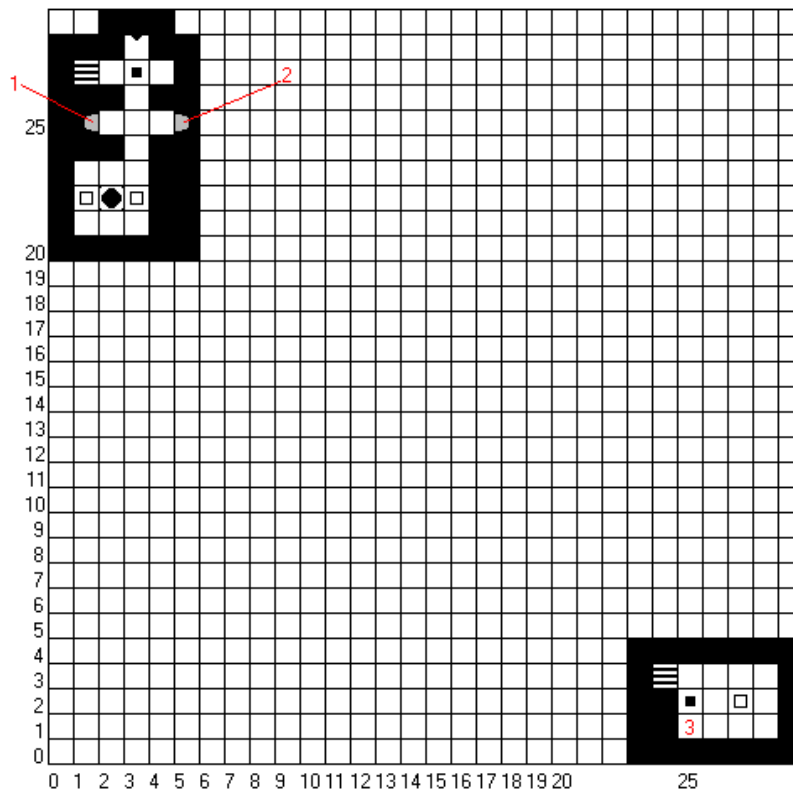


- 1) Button: Removes Wall at (37,15,24) for 3 seconds.
- 2) Button: Creates Trap at Both (34,17,24) & (32,17,24).
- 3) Button: Summons Monster & Removes Teleport at (33,14,24).
- 4) Button: Removes Pit at (36,17,24).
- 5) Depress Button 2nd Time: Removes Pit at (36,17,24).
- 6) Button: Toggles Teleport at (35,14,24).
- 7) Button: Teleports to (36,21,24).
- 8) Button: Summons a Monster.
- 9) Button: Removes Wall Block at (37,20,24) for 4 seconds.
- 10) Button: Toggles Teleport at (33,22,24).
- 11) Button: Places Cold Trap on Party.
- 12) Floor Plate: Teleports Party to (36,20,24) after 20 seconds.
- 13) Floor Plate: Holds Party.
- 14) Tablet of Kaolic (Gain Level).
- 15) False Scroll.
- 16) Special Panels(3) - Medusa Skull & Snakes. Each holds a Key to one of the 3 Doors at (22,12,24), (22,14,24) & (22,16,24); Mirror Key.
- 17) Plaques.
- 18) Previous adventurers were placed here when turned to stone.
- 19) Floor Plate: Removes Wall Blocks at (1,25,24) & (3,25,24) to reveal pits, and creates 2 pillars north and south of the plate.
- 20) Inviso Floor Plate: Summons Monster.
- 21) Inviso Teleport: Sends Party to (4,19,24).
- 22) Floor Plate: Teleports Party to (5,19,24).
- 23) Scroll of Protection from Possession, Staff(+2).
- 24) Magic Field.
- 25) Floor Plate: Teleports Party to (14,17,24).
- 26) Alcove: Scroll of Stone to Flesh, Food.
- 27) Ring of Demajen.
- 28) Guardian Amulet (Protection from Possession), Greengold Key to Door at (6,13,24).
- 29) +3 Platemail, Death Gem, Scroll.
- 30) Floor Plate:
 - * Step Once: Removes Wall at (32,12,24).
 - * Step Twice: Teleports Party to (18,17,24).
 - * Step 3rd: Removes Walls at (32,12,24) & (33,12,24) to Allow Party to teleport beyond.

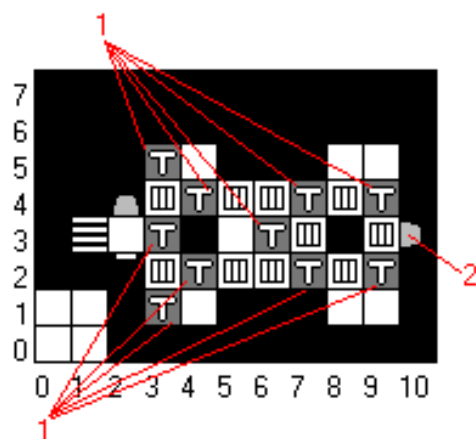
- 31) Alcove: Scroll of Stone to Flesh, Mirror Shield (Used to Kill Medusa), Octa Key.
- 32) Teleport: Sends Party to (22,5,24).
- 33) Teleport: Sends Party to (2,29,24).
- 34) Teleport: Sends Party to (14,4,24).
- 35) Teleport: Sends Party to (34,16,24).

LEVEL 25

MEDUSA DOMAIN



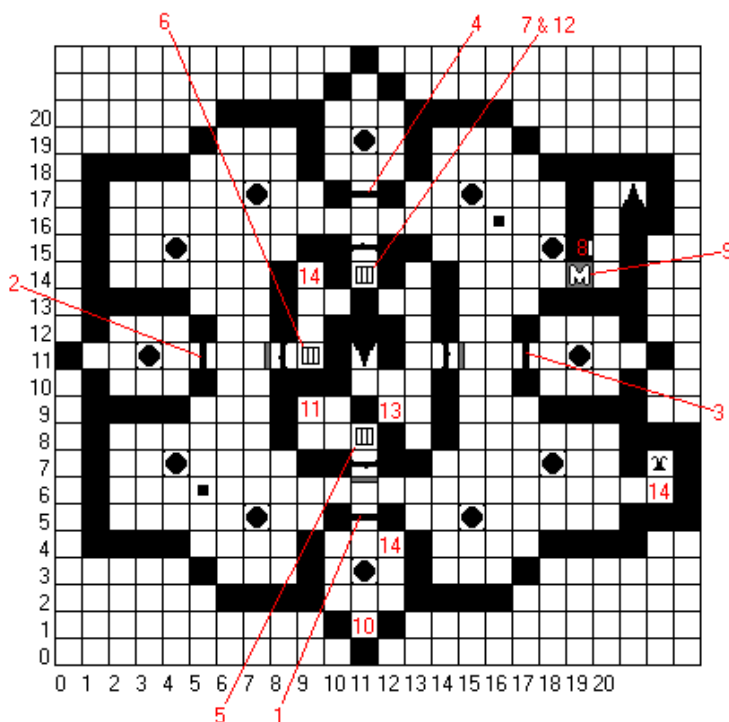
- 1) Scroll of Stone to Flesh, Boots of Stealth.
- 2) Eye Key to Door at (20,25,24).
- 3) Tablet of Kaolic (Cleric); Total Healing.



LEVEL 26

MEDUSA DOMAIN

- 1) High Level Traps can only be deactivated by placing the Ring of Demajen in the Alcove at (2,3,26).
- 2) Alcove: Orb of Life (Raises Dead 10 Times), Eye Key to Door at (6,23,24).



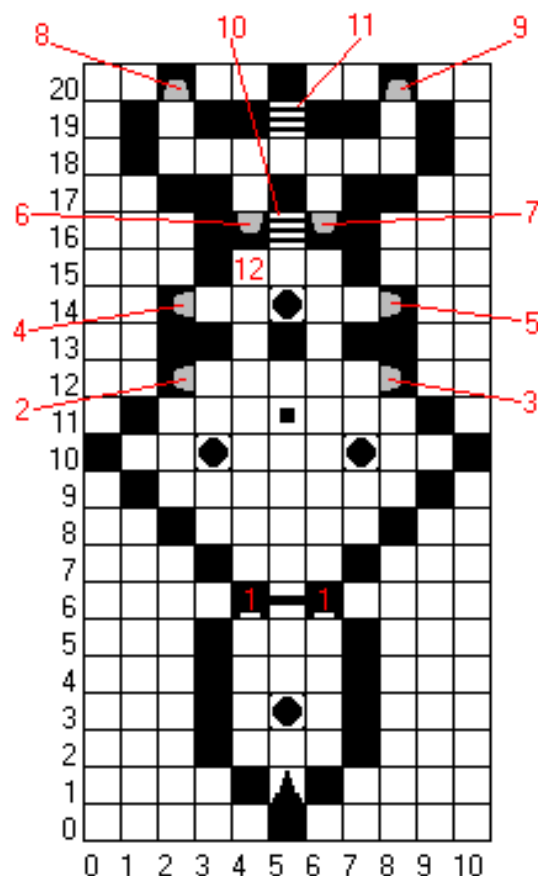
LEVEL 27

ESTOROTH'S DOMAIN

- 1) Pullchain: Pulled Twice, Summons Monster to (11,1,27).
- 2) Pullchain: Pulled Twice, Summons Monster to (1,11,27).
- 3) Pullchain: Pulled Twice, Summons Monster to (21,11,27).
- 4) Pullchain: Pulled Twice, Summons Monster to (11,21,27).
- 5) Inviso Floor Plate: Removes Wall at (15,11,27).
- 6) Inviso Floor Plate: Removes Wall at (11,6,27).
- 7) Inviso Floor Plate: Removes Wall at (7,11,27).
- 8) Plaque: Requires info from Manual to Pass.
- 9) Magic Field.
- 10) Tablet of Kaolic - Grants 10 Hit Points (11,1,27).
- 11) Tablet of Oakraven - Grants 10 Hit Points (9,9,27).
- 12) Tablet of Dvergar - Grants 10 Hit Points (11,14,27).
- 13) Tablet of Runetek - Grants 10 Hit Points (12,9,27).
- 14) Scrolls (12,4,27), (9,14,27) & (22,6,27).

Note: Each Monster that is summoned holds a Ruby Key. These are required to open the centre doors.

You must have opened all 3 others doors and stood on the 3 plates behind them in order that the wall is removed obstructing the final door at (13,11,27) allowing access to level 28.



LEVEL 28

ESTOROTH'S DOMAIN

- 1) Plaques.
- 2) Alcove: Skull of Dvergar.
- 3) Alcove: Skull of Runetek.
- 4) Alcove: Skull of Dakraven.
- 5) Alcove: Skull of Kaolic.
- 6) Alcove: Dragon King Armour.
- 7) Alcove: Smite Staff, Wand of Estoroth.
- 8) Alcove: Helm of Brilliance, Dark Fury +10 (200 Charges).
- 9) Alcove: God Shield, Symbol of Piety.
- 10) Teleport: Goes to (5,18,28).
- 11) Teleport: Goes to (5,2,28).
- 12) Rod of Resurrection.

