



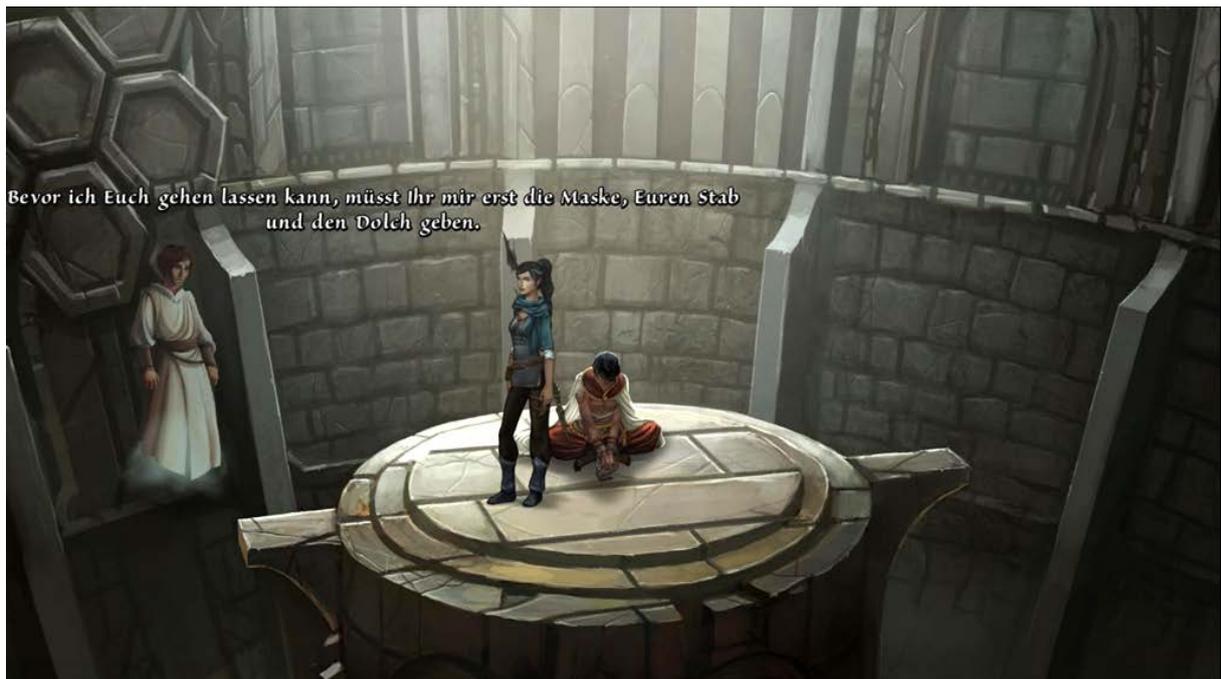
Lösungshilfe by **Locke**

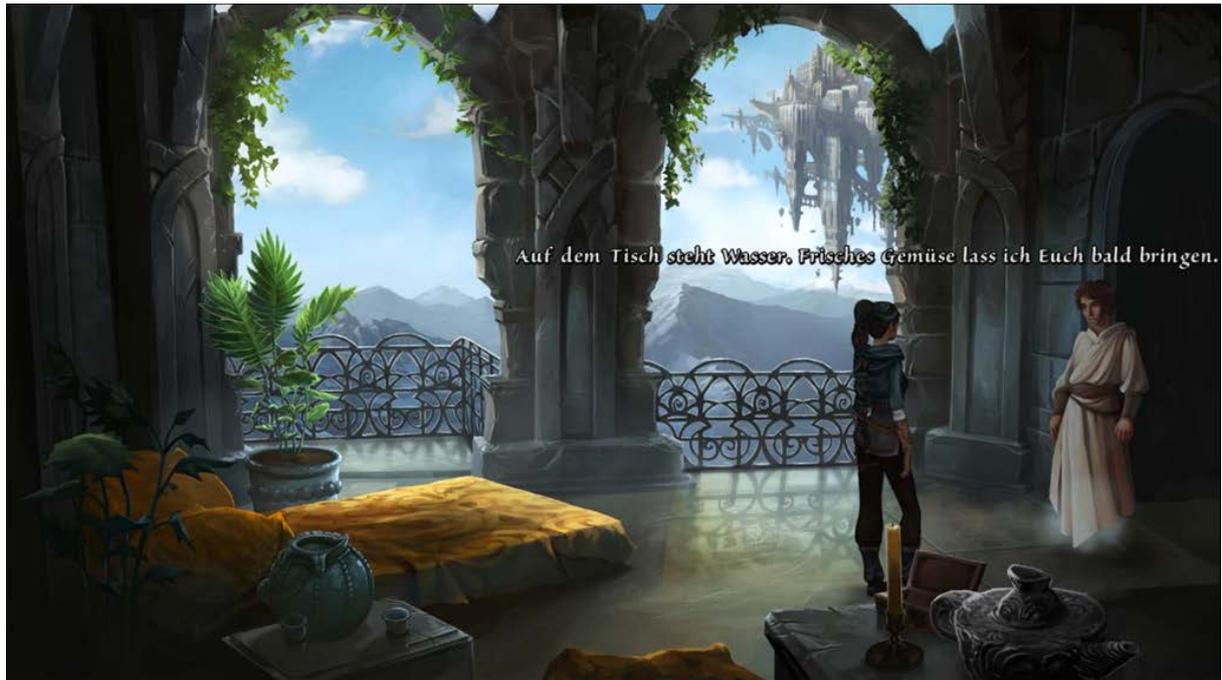


**Im Buch des Magiers findet Bryda einen Absatz vom Vorabend des Dämonenangriffs!
Hier wird über einen Streit zwischen **XERXES** u. **WACHIM** berichtet.
Zu diesem Zeitpunkt trifft Sadja ein.**



**Hier werden wir, auf kleinen Umwegen, zum Prinzen geführt.
Nur leider sitzt dieser im Gefängnis u. wir müssen wir Magier Xerxes unsere Maske, den Stab u. den Dolch geben!
Dann verschwindet er für kurze Zeit u. wir reden mit Prinz **KASIM**.**





Dann taucht Xerxes wieder auf u. bringt uns an einen gemütlicheren Ort!



**Wir schauen uns um, betrachten die Pflanze u. stellen fest dass sie sich wie Wachs anfühlt!
Da wir nicht schlafen wollen, gehen wir in die Halle. Leider werden wir wieder auf unser Zimmer geschickt!
Hier wundern wir uns über die Bewegungen unserer Pflanze u. fassen sie an.**

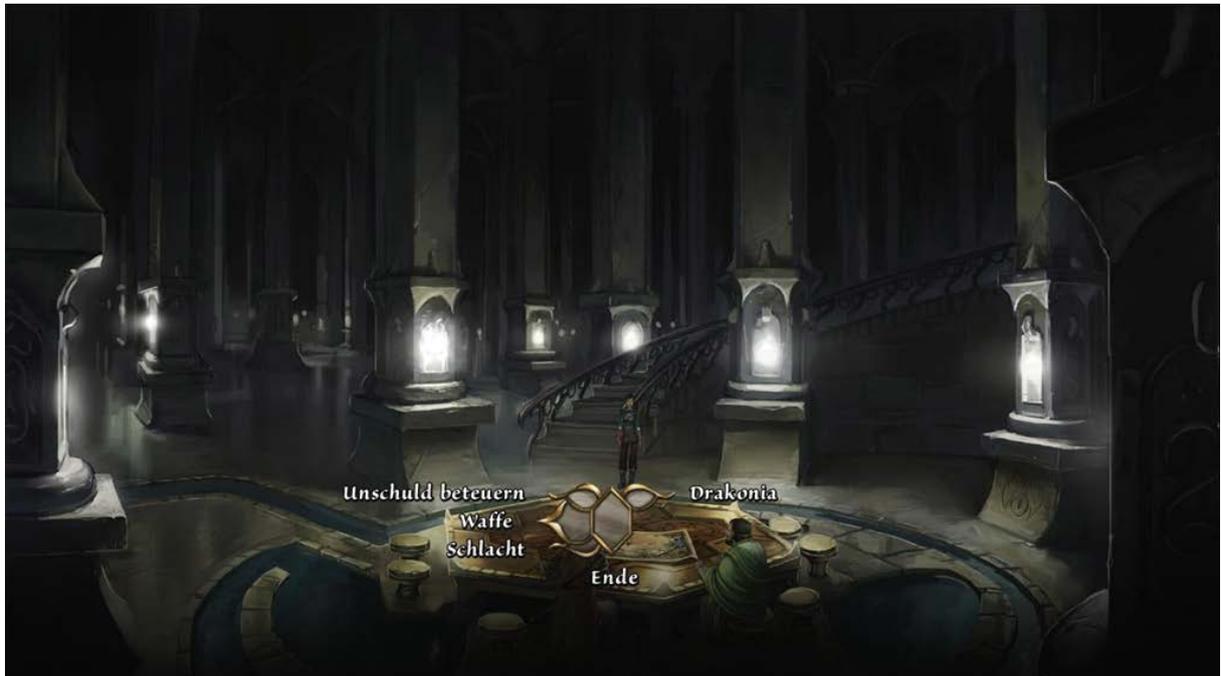


Ein Luftgeist fliegt heraus u. wir fragen ihn ob er mit uns *spielen möchte!*

Ok. dann *lass uns verstecken spielen!*

Ok. *Du versteckst mich vor den Magiern!*

Nun nimmt uns der Luftgeist mit auf die fliegende Festung!

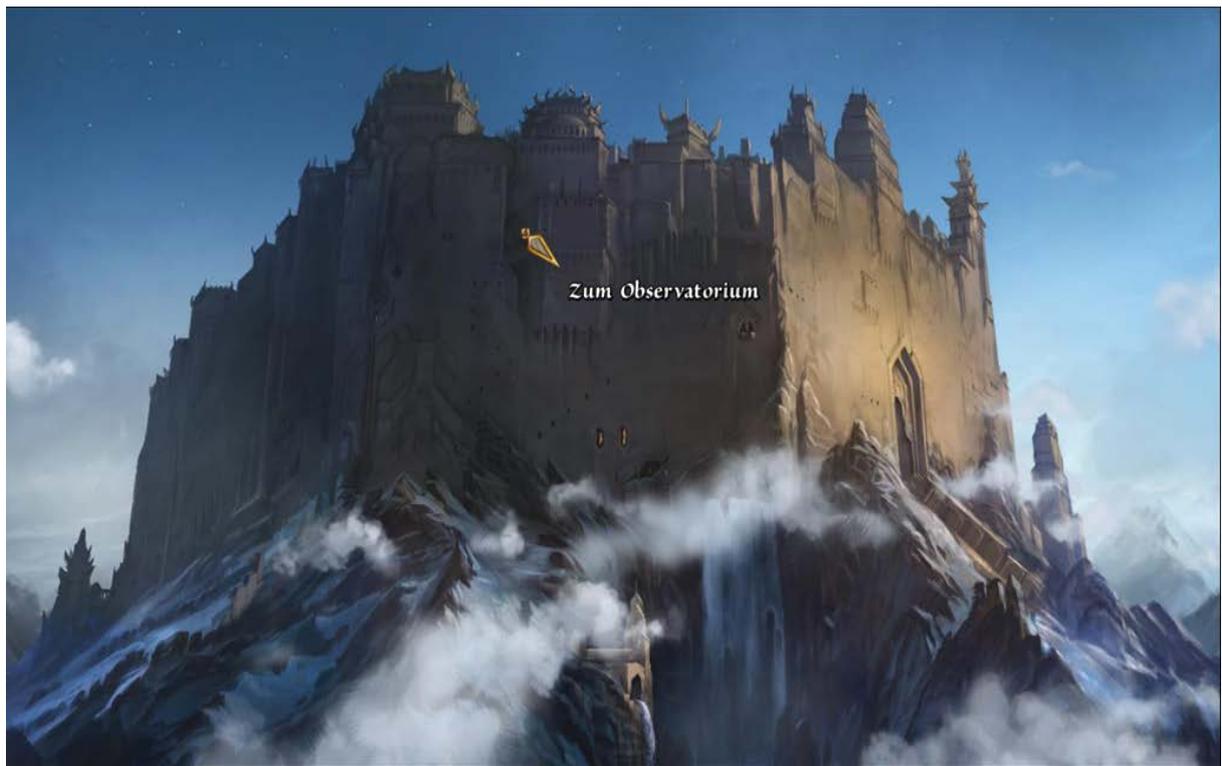


Hier unterhalten wir uns mit Admiral **WACHIM** u.
wählen die Optionen:

Waffe, geweihte Waffe u. Unschuld beteuern.

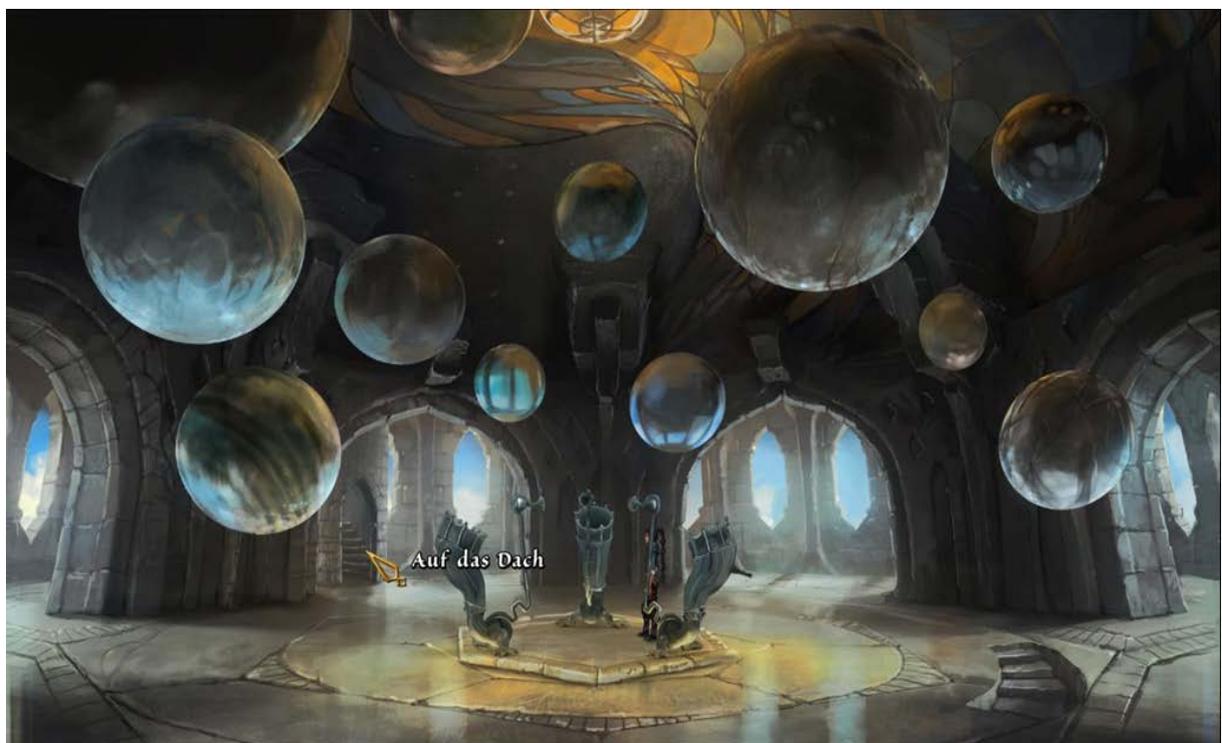
Locke

05. September 2013



Nun sehen wir uns etwas um, werden wir erwischt so landen wir im Gästezimmer u. fangen wieder an!

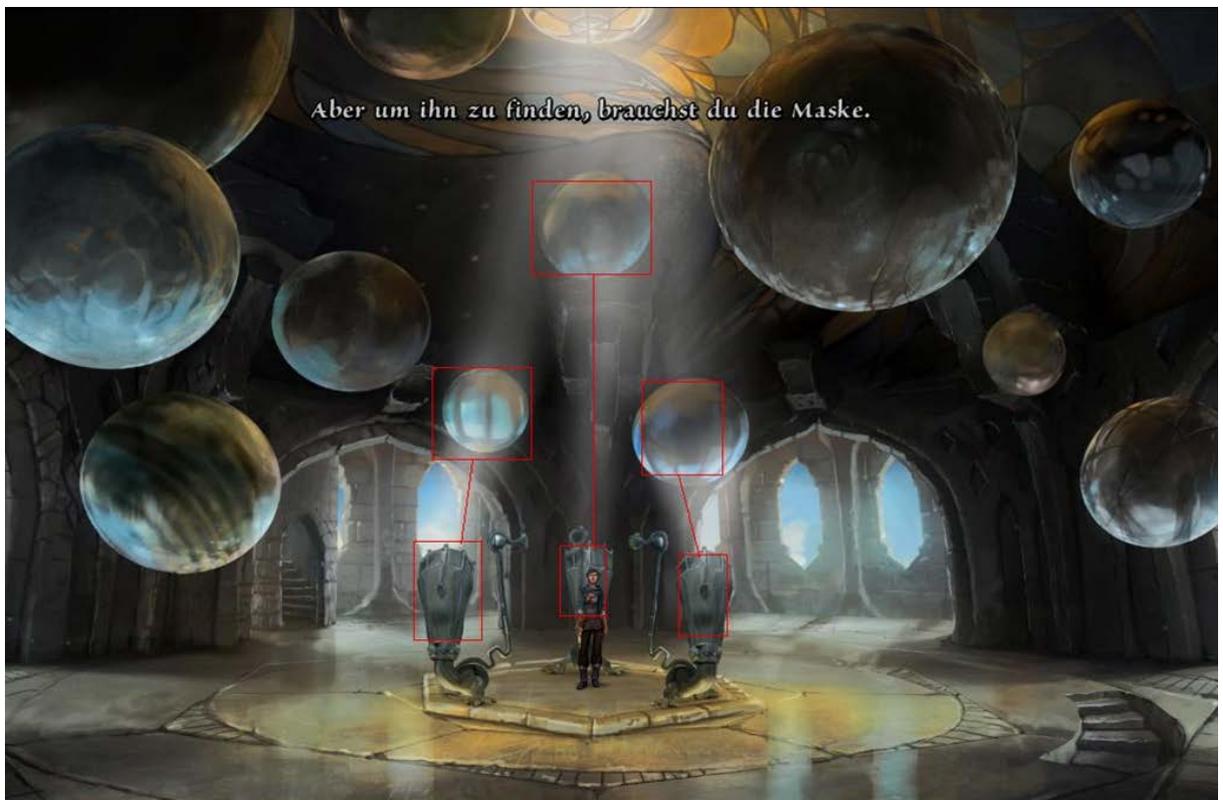
Wir begeben uns ins Observatorium!



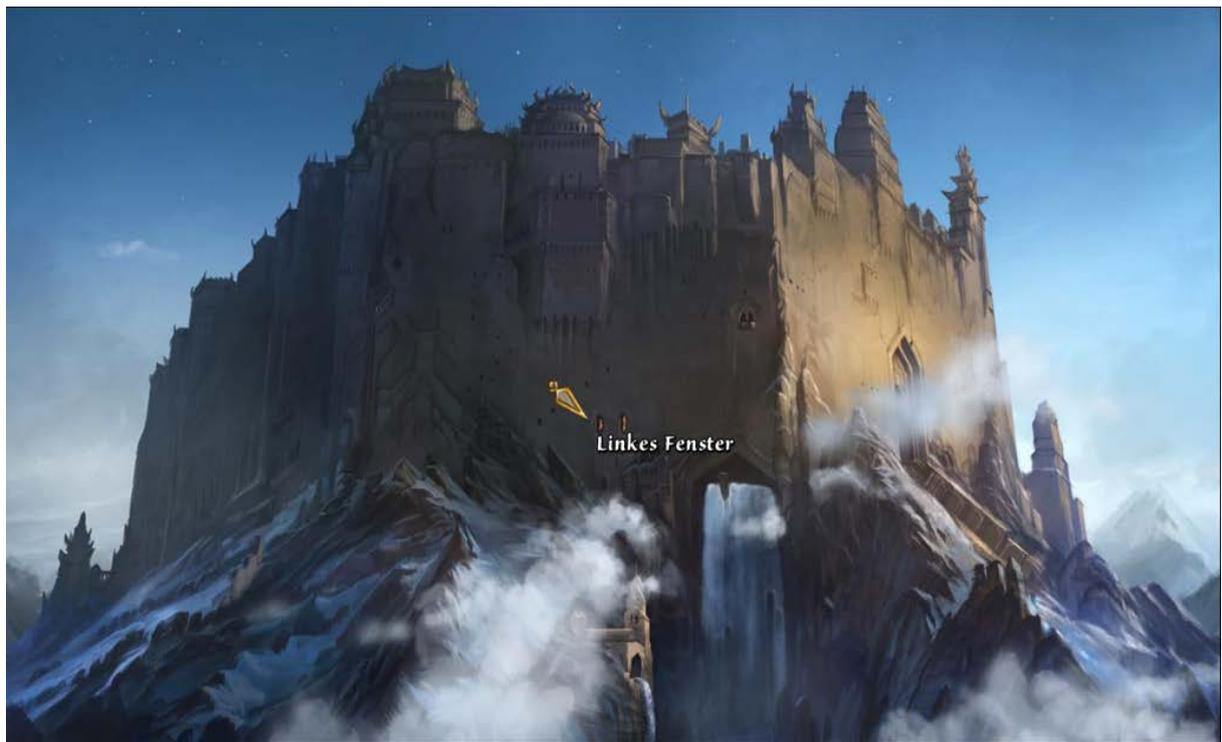
Hier schauen wir uns alles an u. gehen anschließend auf das Dach.



Hier sehen wir einen jungen Mann am Rand des Gefängnisses, können aber nicht verstehen was er sagt. Also gehen wir wieder zurück ins Observatorium. Dort richten wir die Hörner auf die darüber liegende Sphäre aus u. können hören was gesprochen wird.



Jetzt fliegen wir „nach draußen“ u. ins linke Fenster.



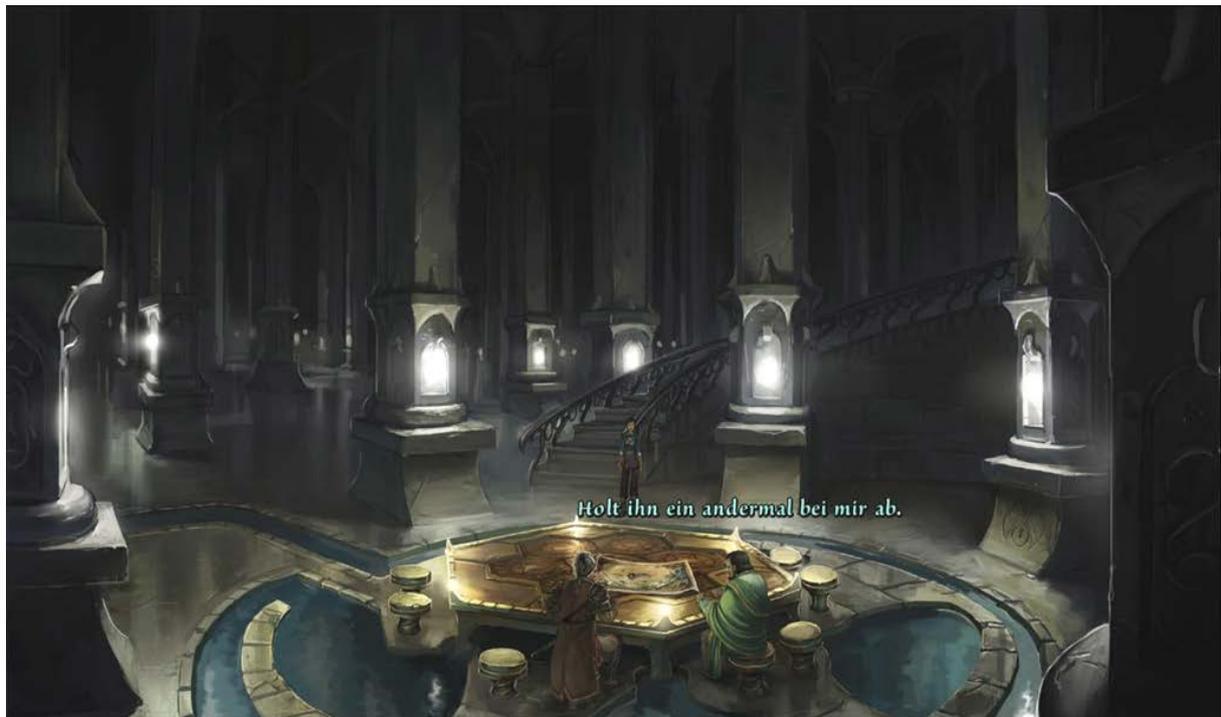
Wir sehen wie **ERZADEPT fleißig arbeitet u. neben ihm unseren Dolch!**

Also nehmen wir den Wasserkessel vom Herd u. stellen ihn auf die glühende Platte.

Dann verschwinden wir u. kommen durch das rechte Fenster zurück!



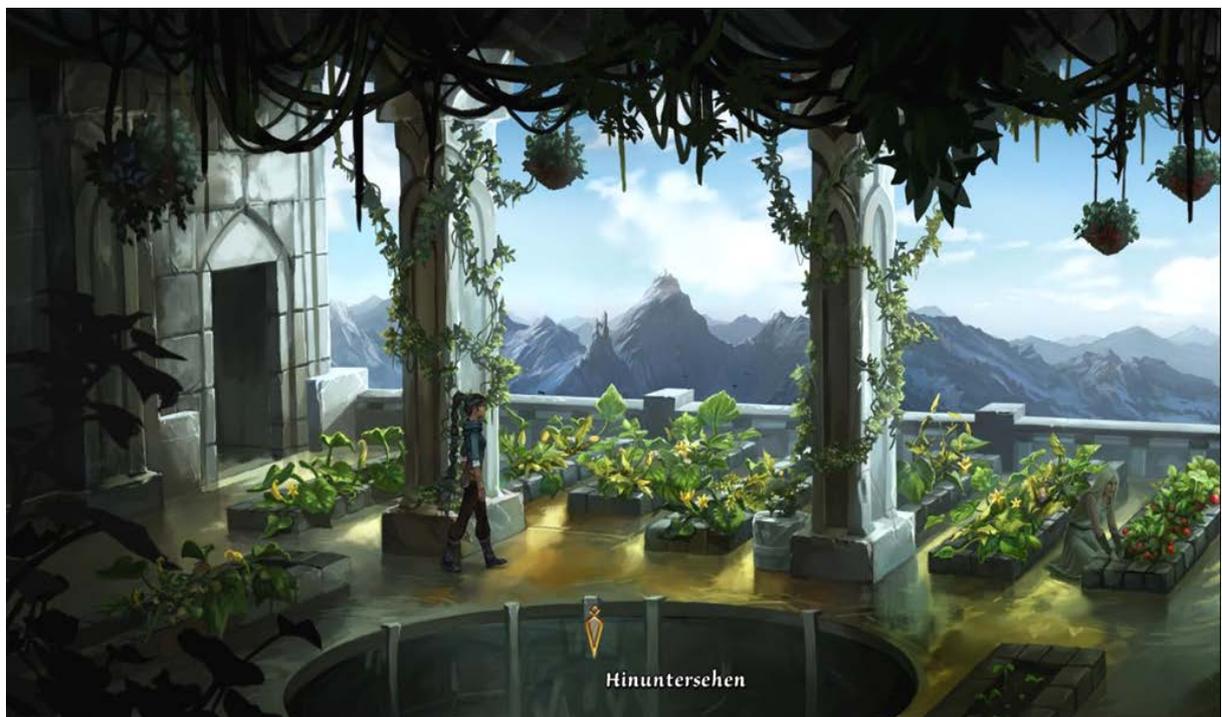
Wir nehmen den **Dolch u. verschwinden, den Wasserlauf entlang, zum Admiral.**



**Wir übergeben ihm den Dolch zur Weihung u. erzählen ihm was wir im Observatorium belauschen konnten!
Nun ist auch der Admiral überzeugt u. nimmt uns in seinem Heer auf!**



Das wird auch Xerxes mitgeteilt u. nun können wir uns frei bewegen!
Nun besuchen wir den Dachgarten, schauen nach Kasim u. reden mit der **HUMUSADAPTIN!**



Anschließend gehen wir in die Drachenhalle u. hier in die dunkle Ecke.



Wir tasten uns vor, fühlen eine **Lampe (Finsternis) u. nehmen sie mit!**

Nun gehen wir nochmals ins Erzlabor, schauen uns alles an (Maske, Stab etc.) u. löchern den Erzadept solange bis er auf den Tisch haut u. der Kelch auf den Boden fällt.

Nun heben wir den **Kelch auf u.**



gehen nach rechts in die Haupthalle!

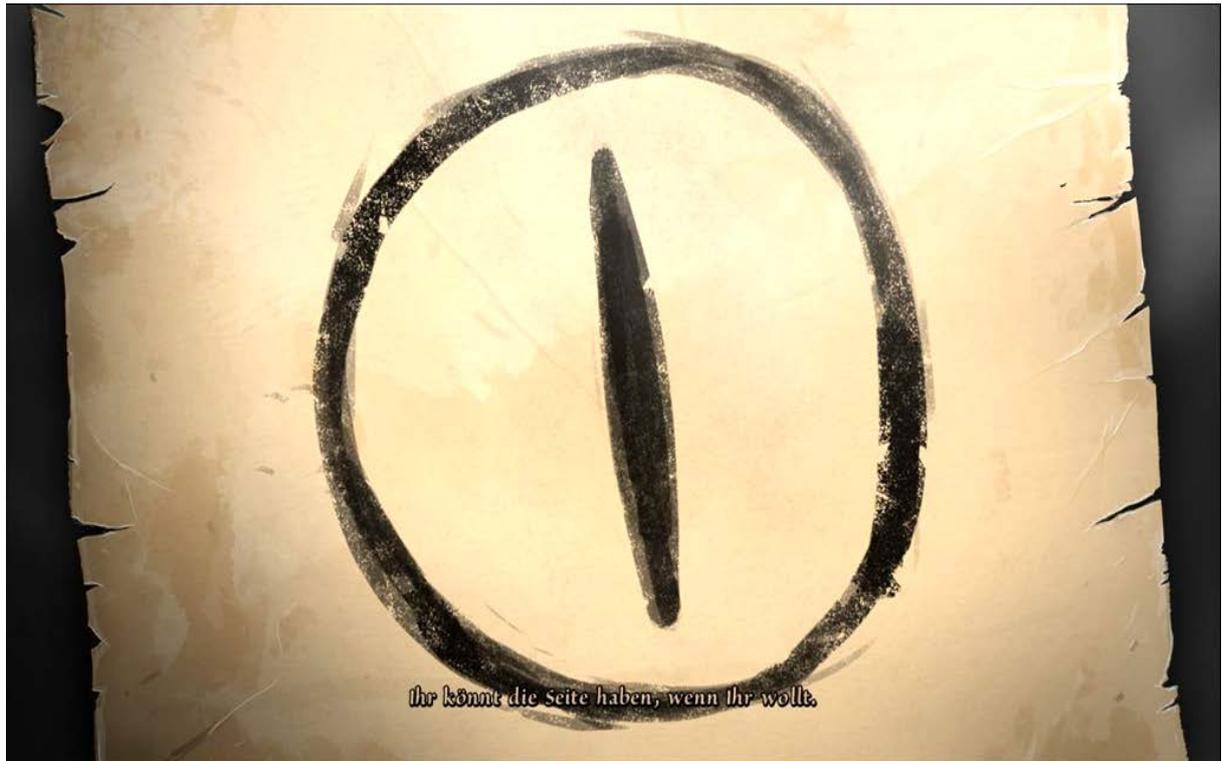


Wir durchqueren die Halle, gehen rechts die Treppe hoch u. landen in der Bibliothek.



Hier reden wir mit **ARIARCHOS u. gehen alle Offerten durch!**

**Wir erhalten auch die Skizze eines Symbols.
Finden wir dieses Symbol, so haben wir auch die
Kammern des Gartens gefunden!**



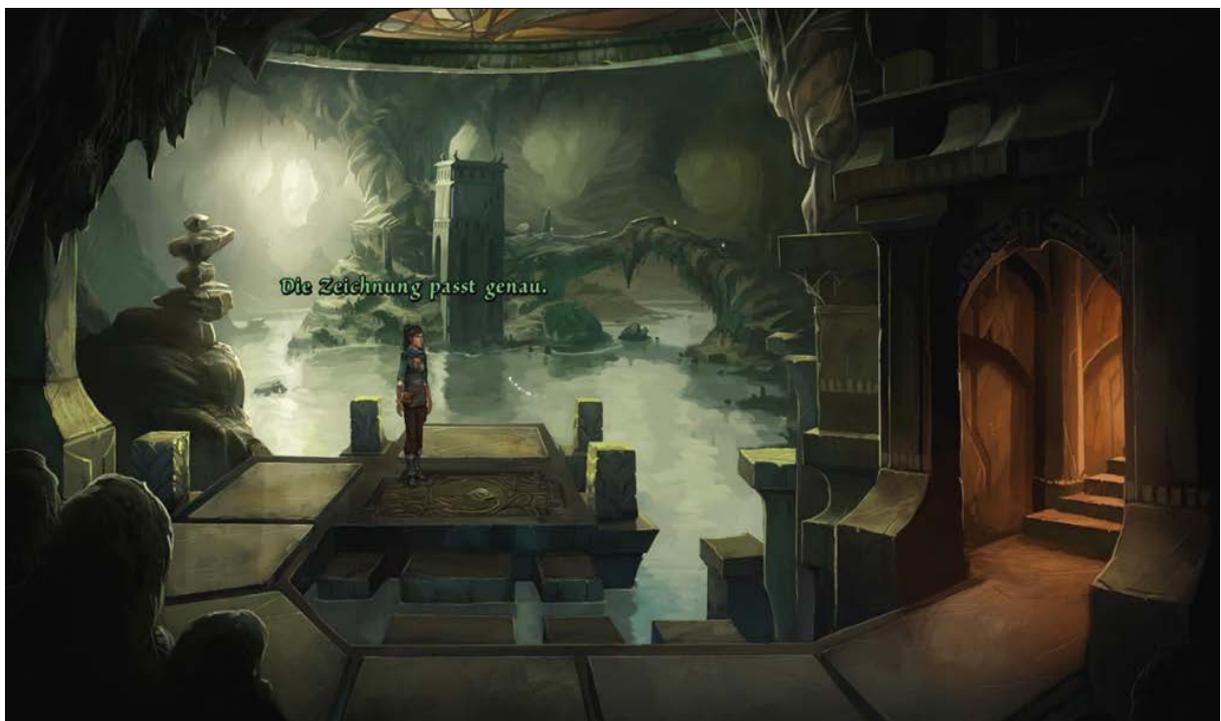
Wir bedanken uns, gehen zurück in die Haupthalle u. dann nach rechts.



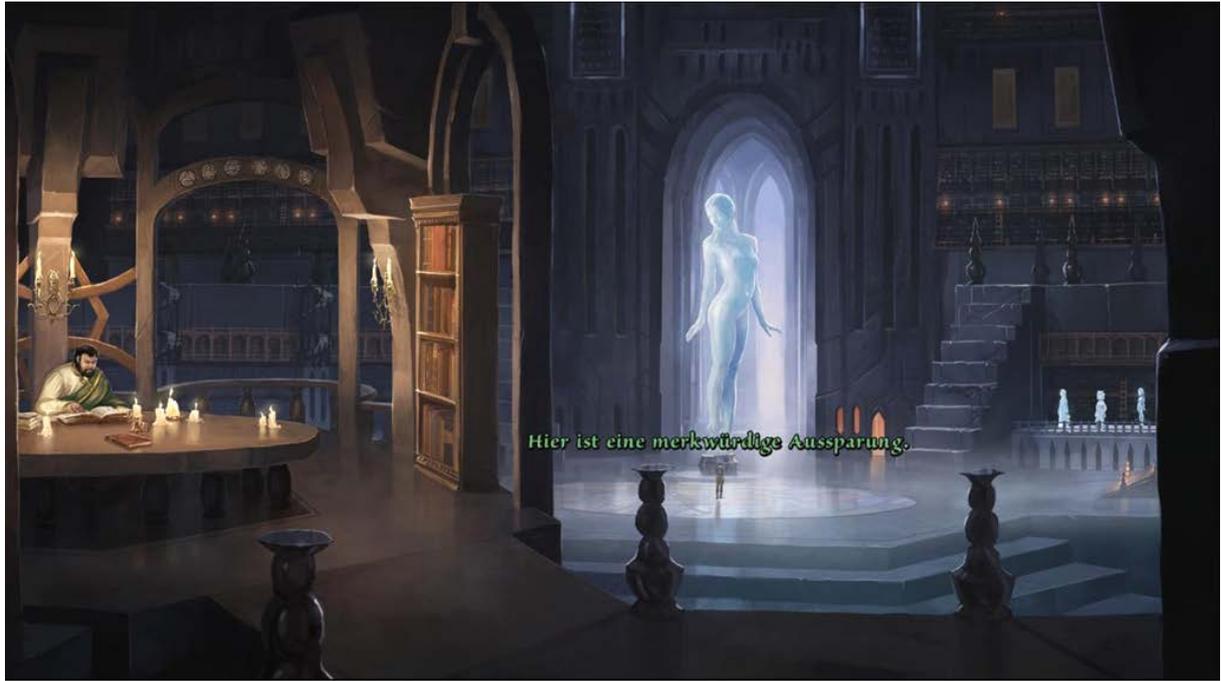
Hier landen wir an einem See!



Hier sehen wir ein nicht mehr ganz vollständiges Symbol, legen unsere Skizze darauf u. stellen fest dass es passt!



**Nun schauen wir uns noch das schöne Buntglasfenster an u. gehen zurück in die Bibliothek.
Von hier aus schauen wir es uns ebenfalls an u.**



sehen ein Symbol, schauen es uns an u. besuchen unseren Stab.

Locke

07. September 2013



Jetzt da wir wissen wer der Stab ist u. was passiert ist, verzeihen wir dem Stab u. bekommen unsere Zauber zurück!



Diesen wenden wir auf den Kelch u. dann auf die *Sphäre*, den *Besen* u. die zerbrochene *Platte* an u. reden mit dem Erzmagier!

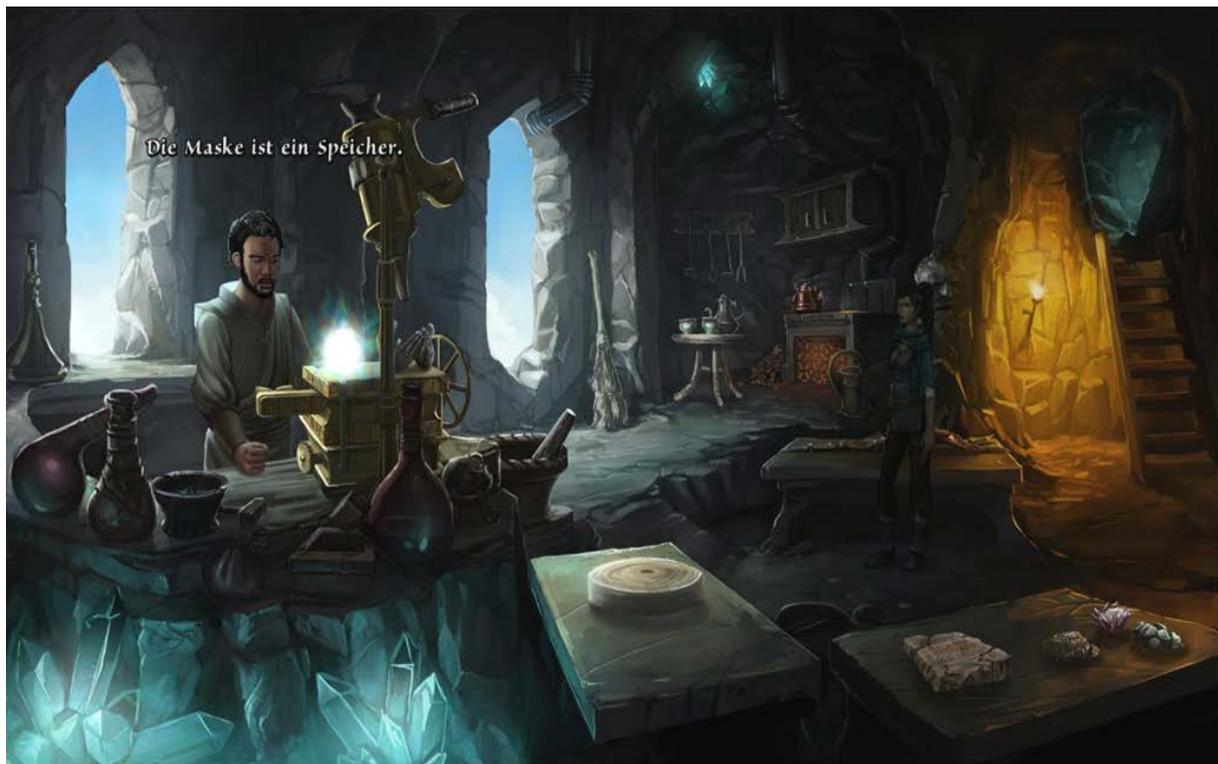
ich will die Arbeit an der Sphäre abbrechen, aber noch gibt es keine gute Alternative.



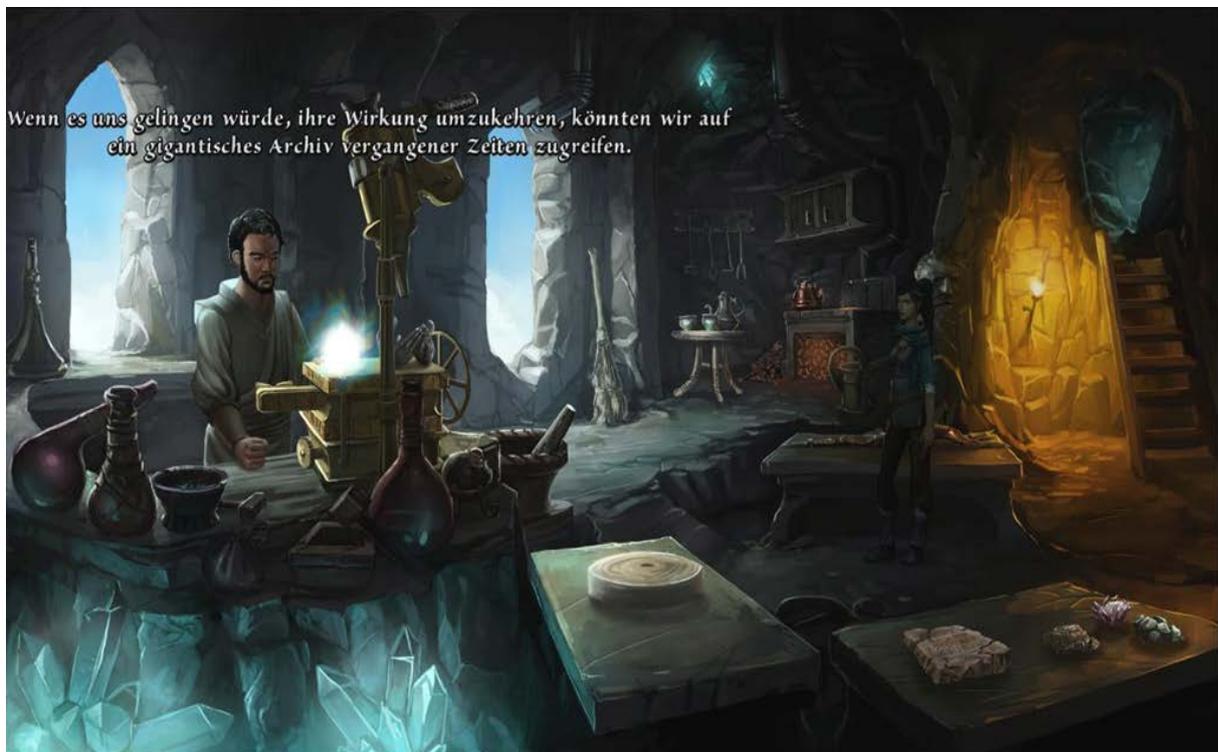
Als Alternative wenden wir den Visionszauber auf den Kelch an u. markieren: *Teegedeck*, *Erze* u. *Maske*!



**Bingo!
Es hat geklappt, er untersucht die Maske u.**



stellt fest dass sie wie ein riesiger Speicher funktioniert u. alles was sie sieht, hört etc. in sich aufsaugt!



Nun geben wir ihm unseren Rubin u. üben etwas Druck, damit er die Masken-Magie umkehrt, aus!



Ihr habt großes Glück, dass Ihr noch sprechen könnt.

**Er tut es u. es klappt!
Wir unterhalten uns u. probieren unsere
Fähigkeiten aus!**

Mit **aktivieren/deaktivieren bewegen wir den
magischen Apparat.**

Dann probieren wir das **Vision schicken mit
3 beliebigen Objekten, aus.**

Zum Schluss **versteinern wir den Erzadapt u.**



Ich schätze, der Zauber nimmt es nicht so genau, in welche Gesteinsart er jemanden verwandelt.



entfernen die **leuchtende Kugel** aus dem Gerät!
Jetzt hören wir seltsame Geräusche von der Statue.



Wir gehen hin u. der **Erzgeist** wird von der
leuchtenden Kugel angezogen!



**Nun begeben wir uns in den Dachgarten u. fangen den
Humusgeist ein!**



**Jetzt kombinieren wir, im Inventar den Rubin mit der
Finsternis u. er fängt an zu strahlen!**

Locke

08. September 2013



Dann gehen wir in die Ratshalle u. fangen uns, mit Hilfe der leuchtenden Kugel, den **Feuergeist ein! Nun schauen wir uns rechts das Siegel an u.**

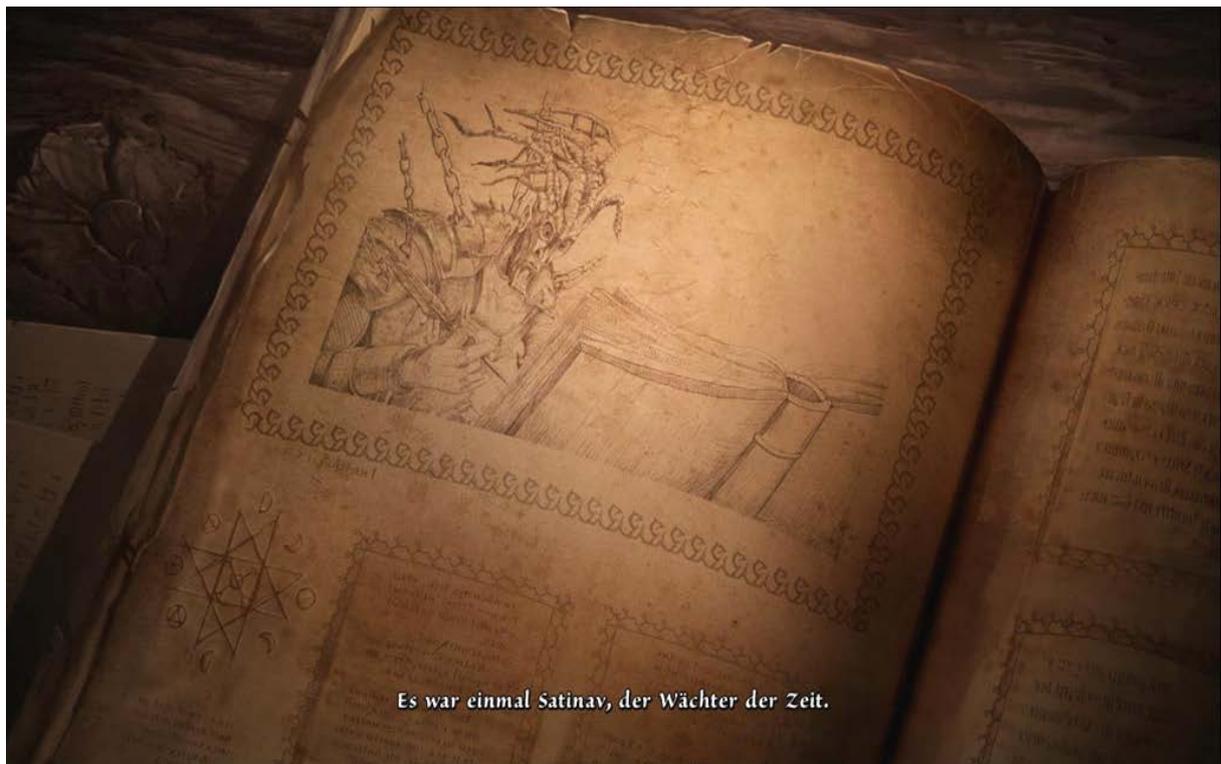


werden teleportiert!

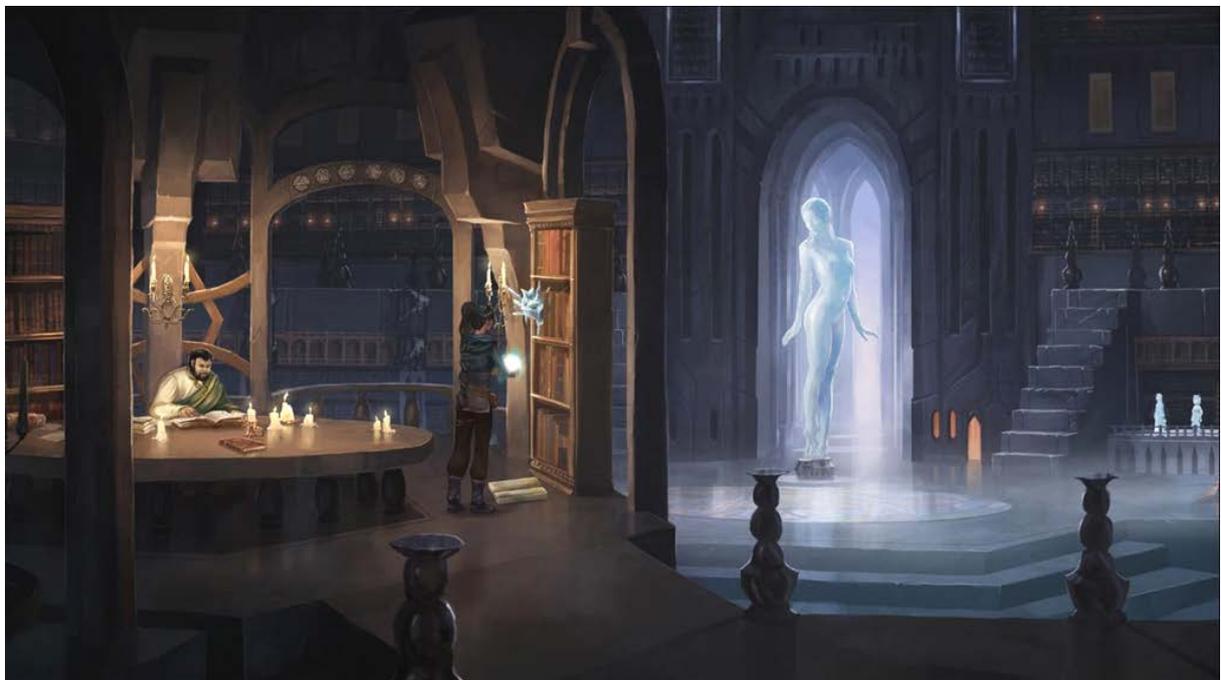


**Wir setzen uns auf den Schemel.
Dann setzen wir uns die Maske auf u. fangen an die
Pflanzen zu versteinern.
Plötzlich hören wir eine Stimme u. wenden den
Aktivieren/deaktivieren-Zauber auf das Siegel an!
Dann werden wir sanft umklammert u.
hören seine Geschichte!**





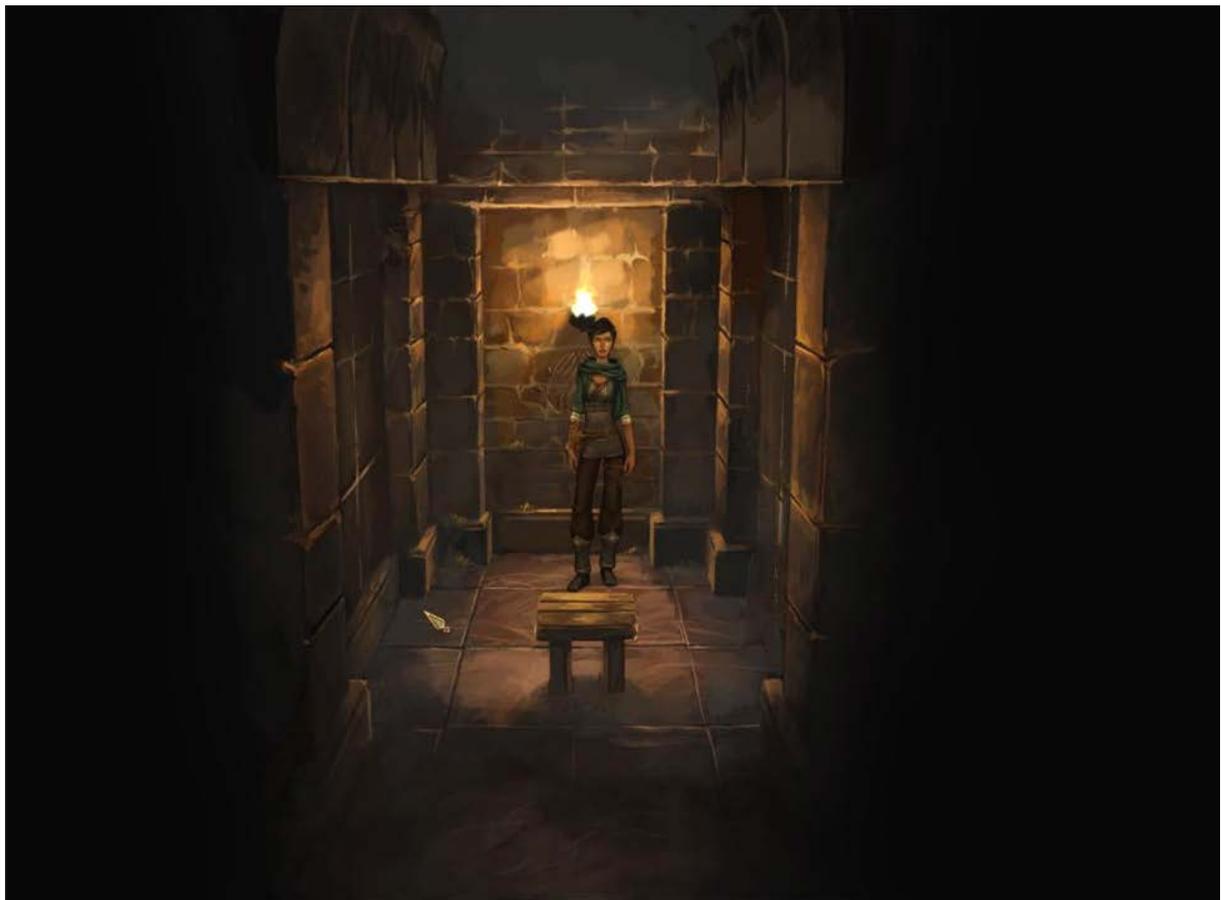
**Wir hören uns die ganze Geschichte an u. sehen nun
manche Sachen mit anderen Augen!
Jetzt nehmen wir die Maske wieder ab u gehen in
den Lesesaal!**



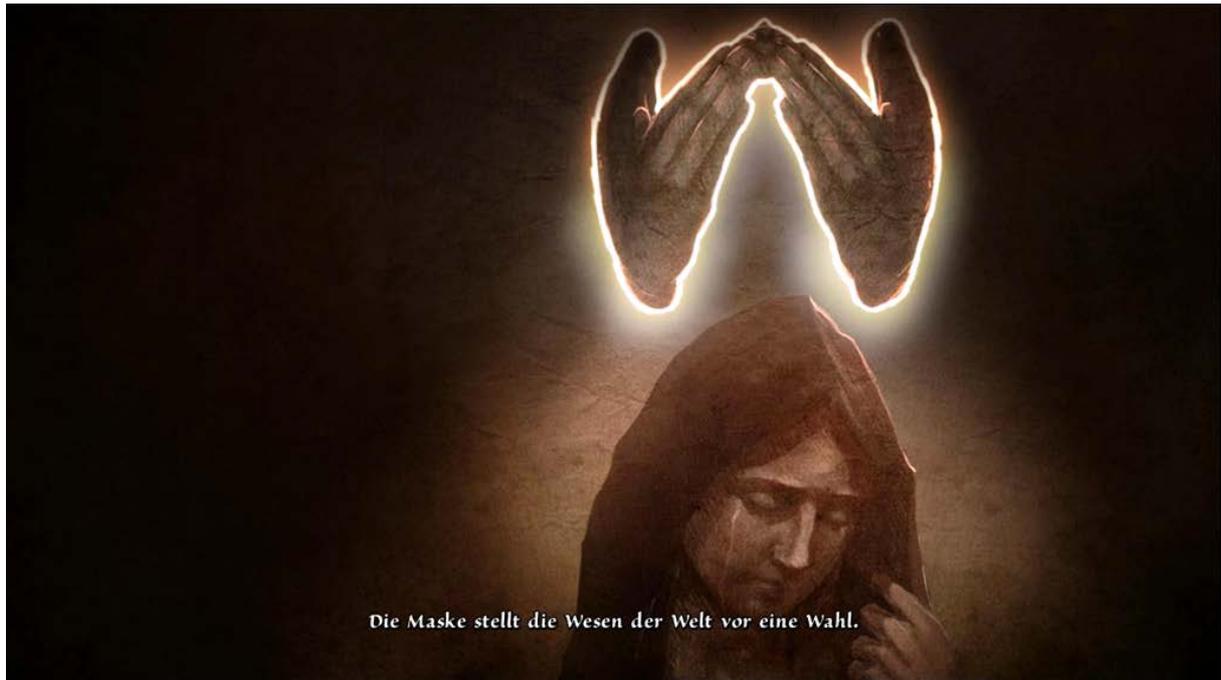
**Hier wenden wir die leuchtende Kugel auf das
Bücherregal an u. locken den **Eisgeist** heraus!
Nun gehen wir zum Buntglasfenster, stellen unsere
umgekehrte Finsternis darauf u. gehen zum See.**



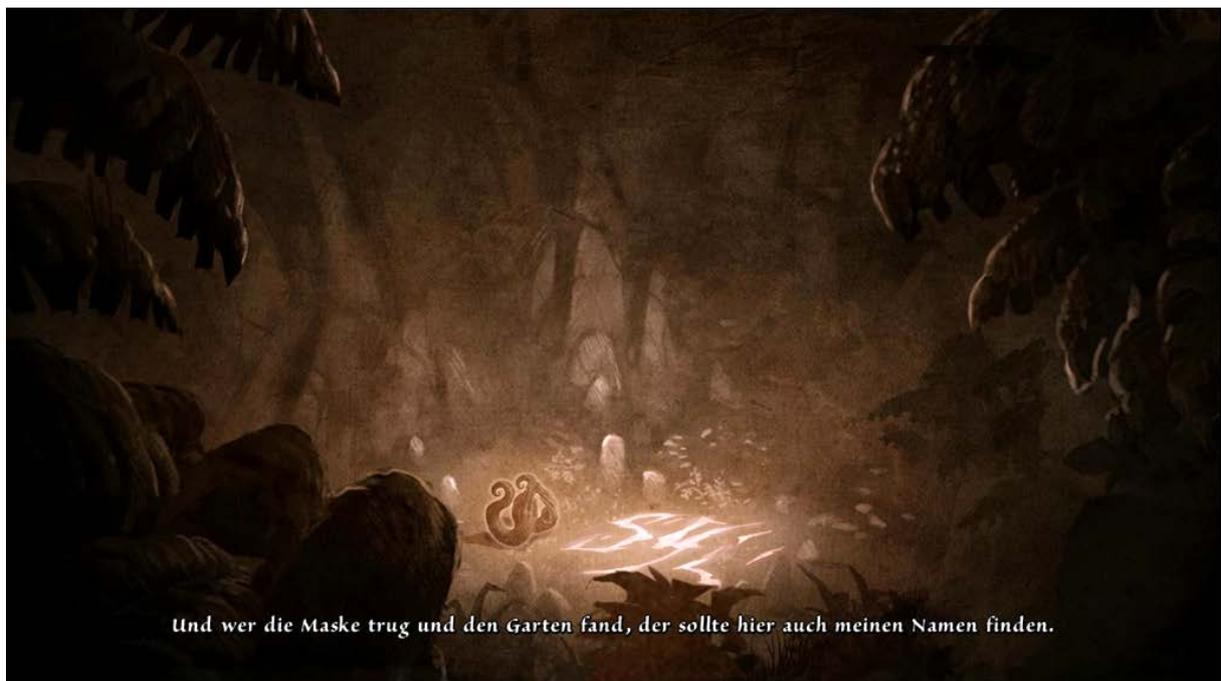
Hier schauen wir uns das beleuchtete Ornament an u. landen in einer weiteren Kammer!



**Wieder setzen wir uns auf den Hocker, legen die Maske an u. aktivieren das Ornament!
Nun hören wir einen weiteren Teil der Geschichte.**



Die Maske stellt die Wesen der Welt vor eine Wahl.



Und wer die Maske trug und den Garten fand, der sollte hier auch meinen Namen finden.

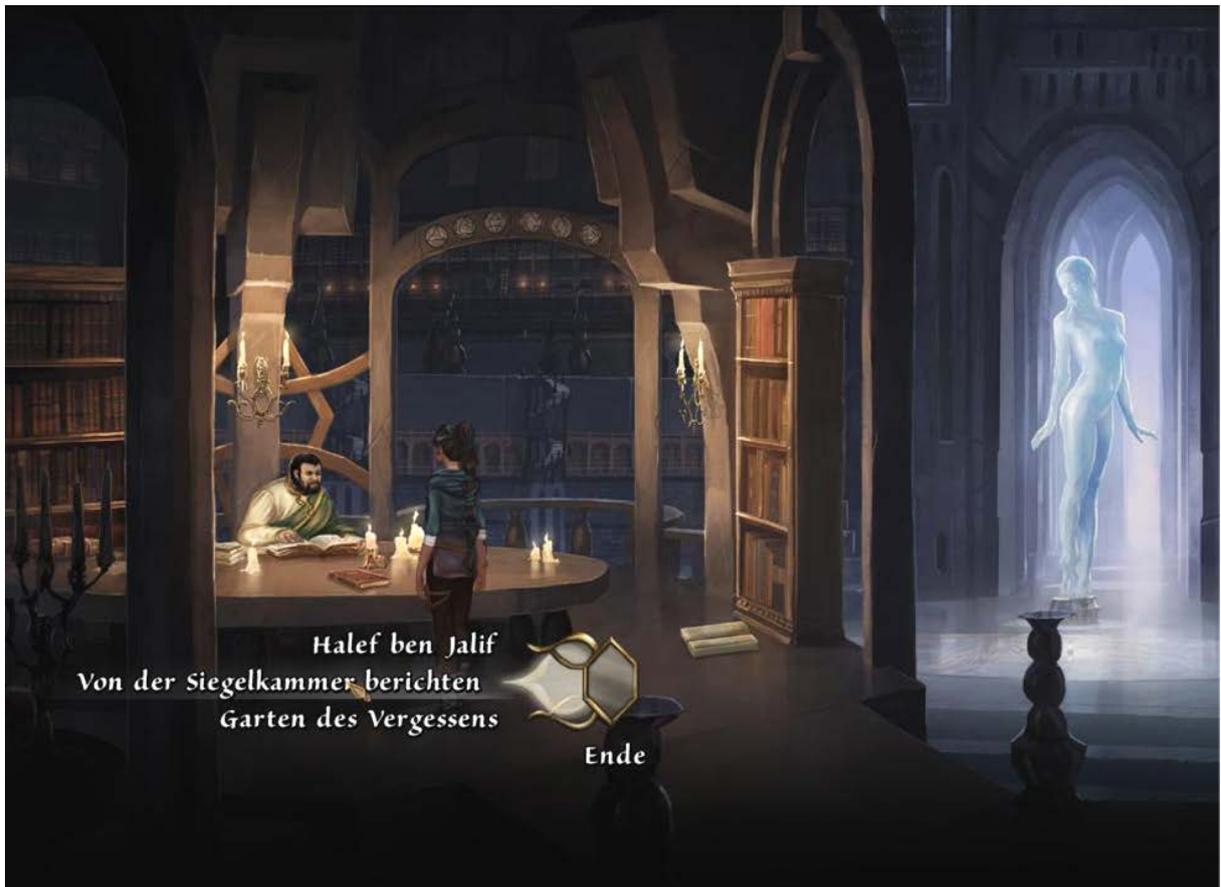
**Nach dieser „Vorlesung“ nehmen wir die Maske ab u.
gehen zum See.
Hier wenden wir die leuchtende Kugel an u. locken
damit den **Geist des Wassers** heraus!**

Locke

09. September 2013



**Dann gehen wir in die Bibliothek u. berichten was
geschehen ist!**



**Jetzt schauen wir uns die Runen an u. begeben wir uns
in den Dachgarten!**



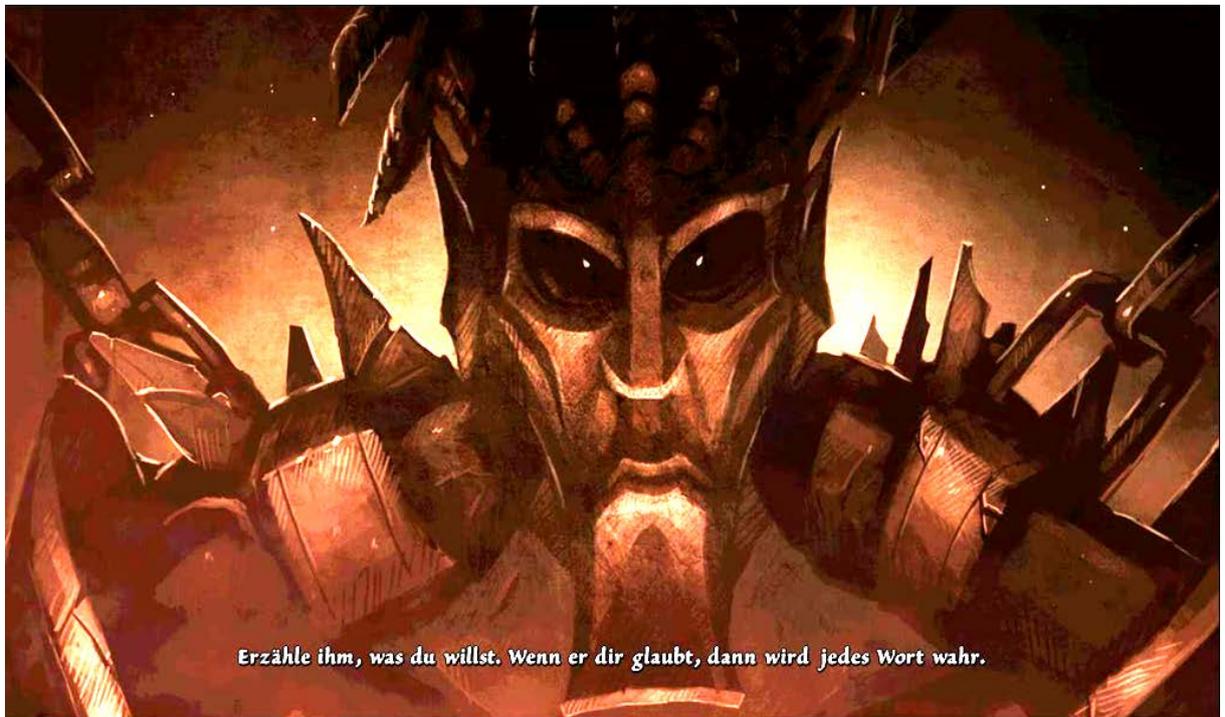
Feuer – Luft – Eis – Wasser – Erz – Humus.



Hier setzen wir die Geister an ihren Platz u. berühren das Symbol u.

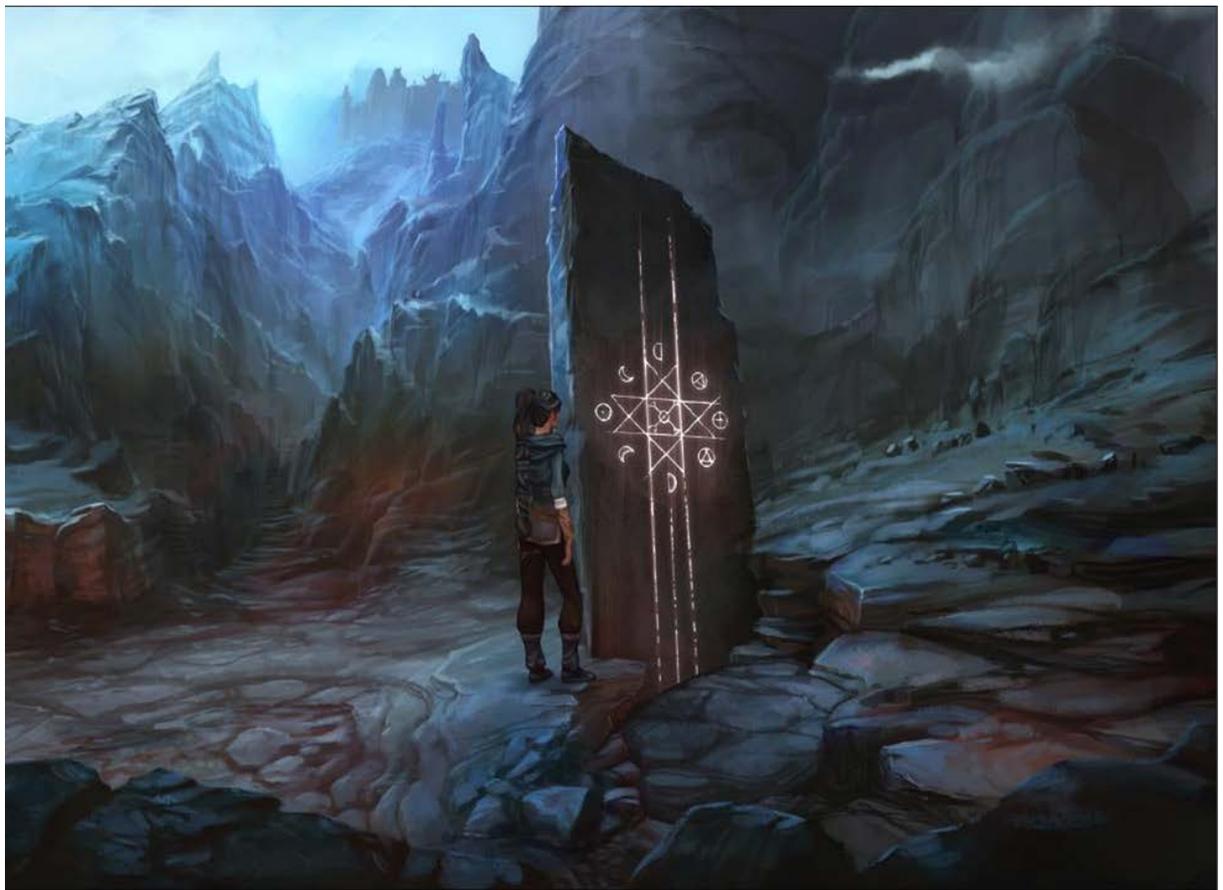


befinden uns in der 3. Kammer u. gehen wie gewohnt vor!



Erzähle ihm, was du willst. Wenn er dir glaubt, dann wird jedes Wort wahr.

Anschließend gehen wir zu unserem Stab u. entschuldigen uns!



Hier berühren wir das Symbol zu unseren Füßen u. auf dem Monolithen entsteht eine Grafik u. davor ein Loch.

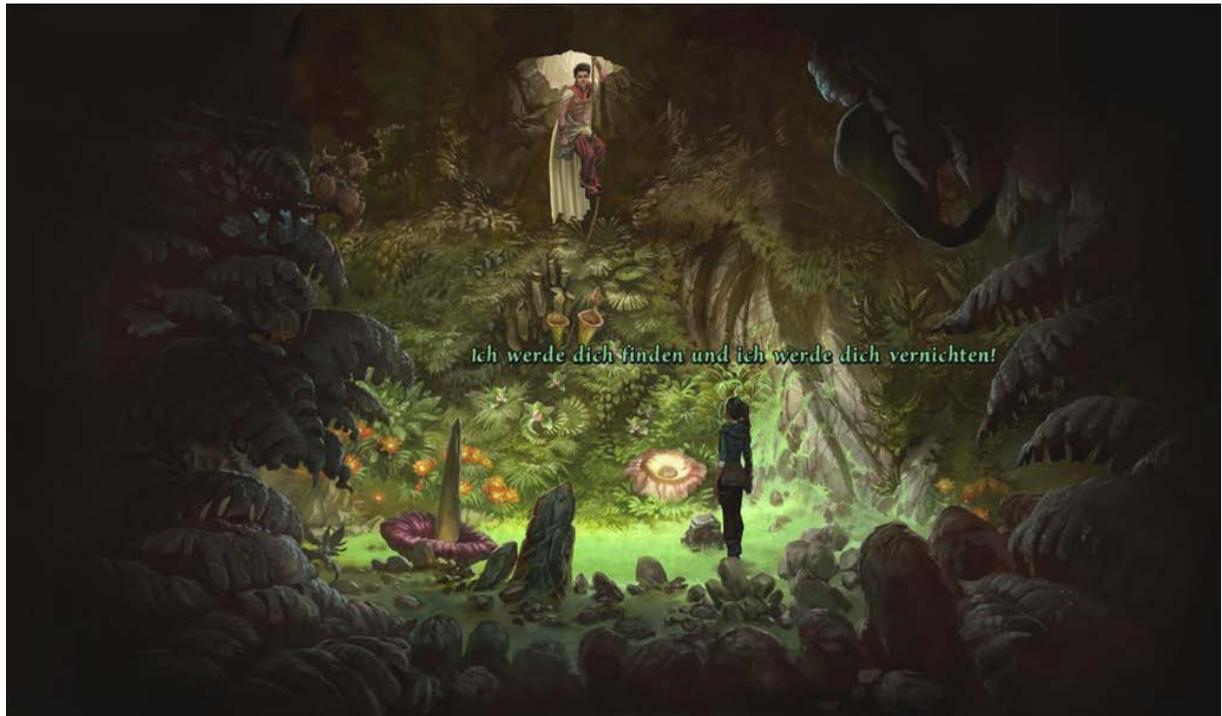
Nun nehmen wir unser Seil, binden es am Monolithen fest u. seilen uns ab!



Dann setzen wir uns auf den Stein, folgen wieder den Anweisungen u. erfahren den geheimen Namen!



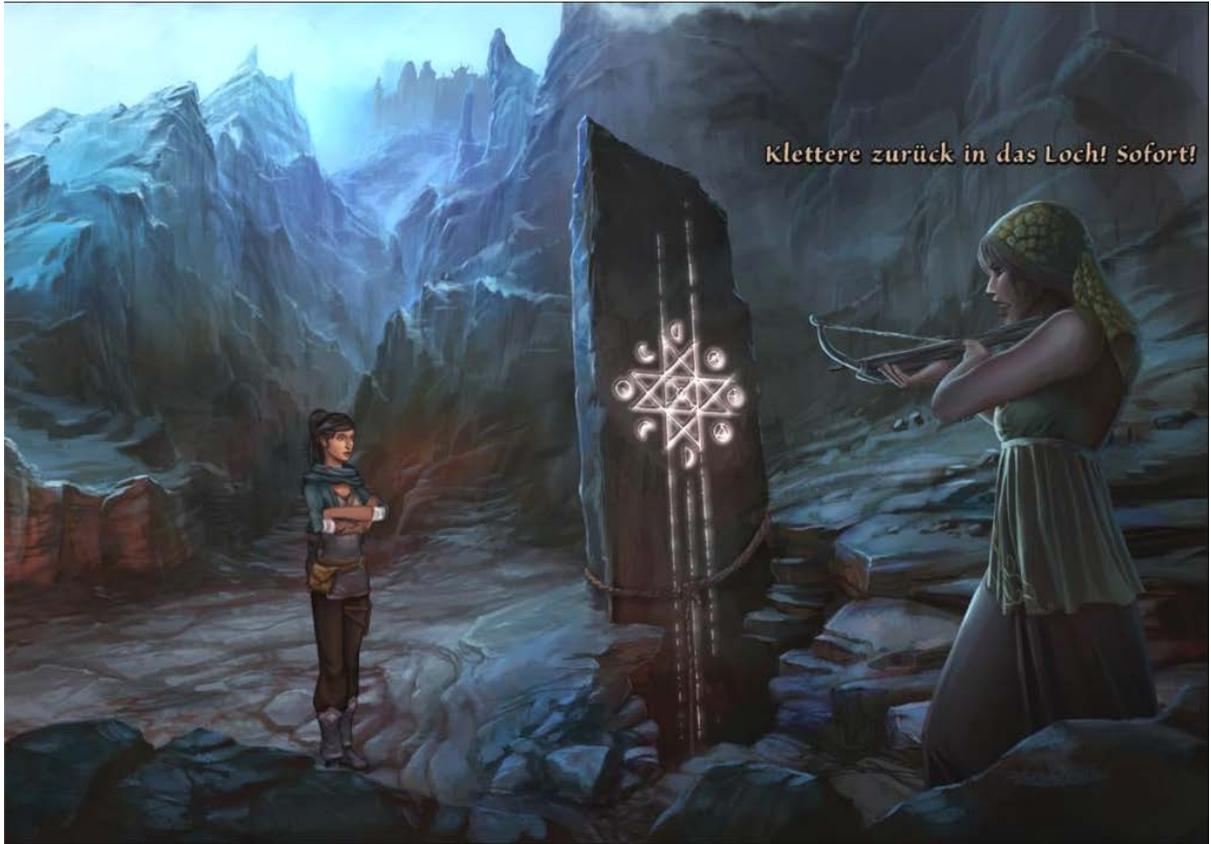
**Während wir träumen, raubt Kasim unsere Maske u. verhöhnt uns.
Dann verschwindet er wieder u. wir sind im Garten gefangen!**



**Aber zum Glück nicht lange, denn wir sehen eine
Bewegung u. tippen auf die Pflanze.
Das wiederholt sich bis sich unser Luftgeist blicken
lässt u. wir mit seiner Hilfe den Garten
verlassen können!**



**Leider erwartet uns draußen ein neues Problem!
Diesem müssen wir uns nun stellen.**



Wir reden solange mit dem Straßenmädchen bis es den Mut verliert uns zu töten u. sich Satinav um sie kümmert!



Nun folgt eine letzte Szene mit Geron.



Locke

09. September 2013

