Da wir bald in Fragen zu Legend of Faerghail ersticken, hier also die heißersehnte Lösung aller Probleme. Legen wir mal los: Am Anfang war nicht etwa das Feuer, sondern eine Abenteurergruppe. Diese muß man erstmal (nach eigenen Vorlieben) zusammenstellen. Hier ihre Eigenschaften:

Die Kämpfer:

1. Der Krieger: Verfügt über große Körperkräfte, aber keine Magie. Kann manchmal verschlossene Türen einfach einrennen.
2. Der Schmied: Ist ein As im Reparieren von beschädigten Waffen, taugt auch als Kämpfer, und kann durch magische Kräfte kartographieren und Wände einreißen.
3. Der Barbar: Ist dem Krieger ähnlich, aber weitaus geschickter.
4. Der Dieb: Kann Fallen unschädlich machen, Türen öffnen und Gegner durch hinterhältige Angriffe töten oder schwer verletzen.
5. Der Mönch: Kämpft fabelhaft ganz ohne Waffen und ist dem Dieb recht ähnlich.
6. Der Waldläufer: Ähnelt dem Barbaren und kann ab der sechsten Erfahrungsstufe Zaubersprüche der Druiden anwenden und die gegnerische Kampfkraft einschätzen.
7. Der Paladin: Ist ein guter Kämpfer und beherrscht ab der vierten Erfahrungsstufe die Zaubersprüche des Priesters.

Die Magier:

1. Der Druide: Kann durch Zaubersprüche die Natur beeinflussen.
2. Der Priester: Seine Magie dient vorwiegend der Verteidigung und der Heilung.
3. Die Heilerin: Heilt Wunden, was auch sonst?
4. Der Magier: Kann mit seinen Sprüchen nicht nur verteidigen, sondern auch angreifen.
5. Der Illusionist: Erzeugt Illusionen und Trugbilder.

Bei der Auswahl der Rassen sollte man besonders auf Elfen und Halblinge setzen. Sie sind geschickt im Umgang mit Schußwaffen aller Art.

Nun aber zum ersten Auftrag: Eine fünfköpfige Crew zusammenstellen, ausrüsten und raus aus der Stadt Thyn. Das Amulett der Wache unbedingt behalten! Den Krieger, der auch nach Cyldane will, mitnehmen. Er ist ein guter Kämpfer und kann einen toten Kameraden bis zu zweimal wiederbeleben. Von der Stadt aus ziehen wir Richtung Westen zum Gebirge und betreten den nördlichen Eingang der Stollen von Khazad Maran. Gleich nach der Eingangstreppe dem Stollengang westlich bis zur dritten Abzweigung nach Süden folgen. Dort abbiegen – am Ende dieses Ganges befindet sich in einer Kiste eine Kristallkugel. Mit ihrer Hilfe kann man eine Karte des Stockwerkes anlegen. Anschließend über die nordwestlich liegende Treppe in die zweite Etage hinabsteigen. Dort findet man nach 24 Schritten ostwärts und 23 Schritten Richtung Süden den Schlüssel zur Notausgangstür. Diese befindet sich im Nordwesten des unteren Stollens. Nach Verlassen der Mine sollte man möglichst schnell nordwestlich zur Stadt Cyldane eilen. Dort erhält man vom Grafen höchstpersönlich den Tip, mal in der Abtei Sagacita vorbeizuschauen.

Ehe wir jedoch seinem Rat folgen, gehen wir erstmal nach Norden zum Orakel. Man trifft einen alten Mann, den wir aufnehmen – den Lederbeutel gut aufheben! Weiter den Gang zum Orakel entlang, bis zu den vier Wächtern. Die Antworten auf ihre Fragen sind FEUER, TOCHTER, ECHO und AUGEN. Den Spruch des Orakels merken oder aufschreiben! Nun auf zur Abtei, die sich im Süden der westlichen Wildnis befindet. Wir treffen wieder einen Weggefährten und finden jede Menge Bücher. Man sucht nach dem Buch über die Legende von Faerghail und findet eine Hälfte davon. Ab in die zweite Etage der Abtei, wo wir in einem Geheimraum beim Altar einen Zaubertrank und ein magisches Schwert entdecken. In die Katakomben gelangt man durch ein Loch im Boden des westlichen Teils der Etage. Hier sucht man zuerst nach einem Seil, mit dem man wieder in die Abtei zurück gelangen kann. Den steinernen Sarkophag schleppen wir auch noch mit und begeben uns in den zweiten Level der Katakomben, wo man den fehlenden Teil des Buches findet. Nun durch die Abtei zum Eingang der Minen zurück.

Da der Ausgang leider verschüttet ist, steigen wir in die vierte Etage hinab und beantworten die Frage des Elementarwächters mit PFLUG, das Portal öffnet man mit dem Amulett. Die Treppe hinunter steigen und zu den aneinander angrenzenden Treppen gehen. Die östliche Treppe führt in die östliche Wildnis. Dort begibt man sich zum Elfenfriedhof (im Osten) und schaut sich die Gräber an. Weiter südöstlich trifft man eine Heilerin, der man das Amulett zeigt. Die Alte rückt daraufhin einen Zauberstab raus, mit dem man die ganze Gruppe heilen kann. Danach Richtung Nordosten zur Pyramide der Elfen. Der Wächter am Eingang stellt eine Frage zum Stammbaum im Handbuch auf Seite 33. In der Pyramide begibt man sich in die zweite Etage zum Gefängnis der Elfen. Dem Wächter genügt ein WAS auf seine Frage. In der darüberliegenden Etage öffnet man die Geheimkammern im Westen mit den Schlüsseln der Elemente Erde, Luft, Feuer und Wasser. In der Bibliothek nimmt man die Inforolle E mit und geht nun auf die Suche nach dem Weihwasser. In der vierten Etage befindet sich der Herrscher der Elfen. Man erledigt ihn (Vorsicht, abspeichern!), nimmt ihm die Dämonenmaske ab und wickelt sie in den Lederbeutel ein.

Im Südwesten der Etage liegt die Behausung des verbannten Elfenherrschers. Mit Hilfe des Weihwassers können wir die magischen Runen passieren. Hat man sich aus der Pyramide gekämpft, sollte man rasten, denn nun wird es hart. Wir begeben uns zum Tempel in der Nähe der Stadt Thyn, wo wir im zweiten Level eine Mithrilkugel finden. Zufällig laufen wir einer Drachenstatue über den Weg und nehmen deren Stab mit. Die Antwort auf die Frage des Feuerelementars heißt UND. Nun wieder retour in die Wildnis und zum verfallenen Schloß. Südlich des Eingangs durch die Doppeltür das Schloß betreten, das Kraftfeld durch den Knopf in der Wand rechts hinter der Tür ausschalten. Weiter durch die Galerie in den rechten Turm. In der zweiten Etage den Schloßherren mit der Mithrilkugel bewerfen, die Kugel wieder mitnehmen und weiter bis in den fünften Stock. Dort angekommen den Raum durch eine Geheimtüre verlassen. Im Norden kann man die Türe mit der Aufschrift „Zugang nur für den Schloßherren" mit der Mithrilkugel öffnen und das Schwert „Inquisitor" mitnehmen. Zurück in den vierten Stock, zur Geheimtür im Südosten,

über die Brücke zum anderen Turm und dort den Sandeimer nehmen. Durch die Türe im Norden den Gang betreten und Sand ausstreuen, da der Gang recht rutschig ist! In der fünften Etage die Türe mit der Aufschrift mit der Kugel öffnen und den Smaragd im Wasserbecken mit dem Fischkescher bergen. Nun zum Labor des Alchemisten. Wer aus dem brodelnden Kessel trinkt, verbessert seine körperlichen Fähigkeiten, ist aber leider vergiftet! Kein Problem, wenn man ein Gegengift oder den richtigen Zauberspruch parat hat. Jetzt aber ab in die Kellergewölbe! Entweder über die Treppen (Rätsellösung im zweiten Stock ist TREPPE), oder durch die östliche Türe im vierten Stock. In der ersten Etage des Kellers die Knochen mitnehmen und sie in der untersten Etage an die Hunde verfüttern. Hat man schließlich den Türschlüssel gefunden, kann man das Schloß durch die Eingangstüre verlassen. Wer sich übrigens ausrasten möchte, sollte nach einer Holzkurbel suchen, mit der sich die Fensterläden öffnen lassen – bei Tag ist man so vor den Untoten geschützt. Hoffentlich habt Ihr unterwegs auch den „Götterhammer" eingesackt, das ist nämlich eine prima Waffe!

Auf geht's zum letzten Minentrip: Wir gehen durch den südlichen Eingang, Richtung Süden zum Schwert im Stein. Der Schwächste der Gruppe kann das Schwert herausziehen. Nun in die tieferen Etagen der Minen. Um das Syphonbecken in der fünften Etage zu durchtauchen, muß man alle Gegenstände wie Panzer, Amulette, Ringe und Waffen ablegen (nicht wegwerfen!). Den so gefundenen Kraftring mitnehmen, den verschütteten Gebetsstein dreimal berühren und weiter in die sechste Etage. Westwärts bis zu dem Lichtstrahl, der den Weg versperrt. Mit dem Metall Adamit gehen wir nach Südosten und nennen dem Zwerg den Namen SPINGO, worauf wir in einen Raum mit Rüstungen gelangen. Nun macht man sich auf die Suche nach dem Zwergenschmied, der aus dem Adamit ein Spiegelschild macht, mit dem man durch den Lichtstrahl gelangt. Dahinter findet man den Ring Korona. In der letzten Etage der Mine muß man der Karte auf dem Amulett (siehe Rückseite des Handbuches) folgen, um zur Westseite zu gelangen. Dort liegen einige gute Waffen.

Weiter geht's nach Norden über die Treppe in die westliche Wildnis, zum Vulkan. Um die Eingangstüre zu öffnen, muß man in der Morgendämmerung den Schlüsselstab, den Smaragd und die Korona zusammenstecken. Man gelangt in ein Labyrinth und von dort aus in den zweiten Stock. Der Erdelementar in diesem Level fragt nach der EISBLUME. Man erhält einen Lehmklumpen und wird zum Wasserelementar geschickt, dem man den Lehm gibt, dafür eine Handvoll Wasser erhält und zum Luftelementar teleportiert wird. Man vermischt Lehm und Wasser, gibt das Ganze dem Luftelementar, welcher daraus einen Schlüssel formt und uns zum Aufgang zur dritten Etage transportiert. Den Lavasee im dritten Stock kann man mit dem Sarkophag befahren. Man schippert zuerst in den rechten Arm des Sees zum Feuerelementar. Dort wird der Schlüssel gebrannt, mit dem man die tönerne Türe im Süden der Etage aufsperren kann. Die letzte große Schlacht beginnt! Schnell noch alle Drachenrüstungen und -waffen anlegen, den Drachen töten und die Maske in seinem Blut versenken. Kleiner Tip: Das Biest kann nur zweimal seinen Drachenatem anwenden, danach richtet es weit weniger Schaden an. Ist das Vieh erledigt, kann man sich zurücklehnen und die Endsequenz genießen!

Im übrigen haben wir anschließend noch ein paar Karten für Euch, die restlichen folgen in den nächsten Ausgaben.

Delta PD
Schwalbacherstr. 61
6200 Wiesbaden 1
Tel. 0611 - 379189
BTX 0611379189

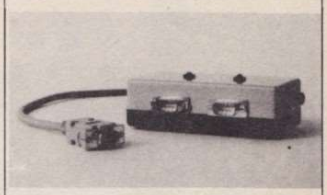
Amiga Public Domain, Hard- und Software zu Traumpreisen..
Wo gibt es das sowas...?
Na bei uns..!!! Wir machen kleine Preise die sich jeder leisten kann..

Zum Beispiel vertreiben wir sämtliche Bomico Titel das ganze Jahr zu SSV und WSV Preisen...
Auch haben wir Amiga PD zu langgesuchten Preisen die sonst keiner bietet...
...auf 3.5" ab 100 St. je **DM 1,95**
...auf 5.25" ab 100 St. je **DM -,80**
genaue Preisstaffelung auf Anfrage...

Das große PD-Buch Band 1 - 4 je **DM 41.95**
PD-Schatztruhe Taschenbuch je **DM 14.95**

Wir berechnen bei Vorauskasse DM 4,- bei NN DM 8,- und bei Ausland DM 16,-
- Irrtümer vorbehalten -
-Andere Anzeigen sind ungültig-

Klick!! Und der Horror mit der Umstöpselei zw. Maus und Joystick, Kopierschutzstecker und BTX u.v.m. hat ein Ende! Durch den Original Maus-Joystick-Adapter von H+W.



Vorgestellt in Joker 9/90. Der Adapter ist 100% kompatibel zu folgenden Computern:
AMIGA, ATARI, C64-128 u.a. komplett mit LED's.
Preis nur **DM 45,–** unverbindlich DBGM!

SPECIAL OFFER:
X-COPY II incl. Hardware . 79,– DM
TurboPrint II ..... 79,– DM
TurboPrint Professional ..... 179,– DM

Bootselectoren
für Amiga DF1, DF2 ..... 17,– DM
H+W Sicherheitssystem ..... 29,– DM

Technische Änderung und Druckfehler vorbehalten
Alle Preise zzgl. 8,– DM Versandkosten

H. + W. Computer + Zubehör
Egonstr. 13, 4650 Gelsenkirchen
24 Stunden-Bestellservice
Tel. 02 09 / 6 74 62

512KB + Uhr 159,–
Speichererw. A500, abschaltbar, 1 Jahr Gar., akkugep. Uhr, eigene Herstellung.

3,5" ext. 199,–
ext. 3,5" Amigalaufwerk, abschaltb., Metallgehäuse, Amiga Joker: absolut zuverlässig.

65 MB HDD 1085,–
Autobootfilecard, 18-20 ms, 440 KB/s, Autopark, komplett formatiert, eigene Herstellung.

Eizo 9060SZ
14", 820 x 620, Multis., voll entsp., inkl. Amigakabel ab Lager!!

Eizo 9070SZ
16", 1024 x 768, Multis., nur für A3000, o. entspr. Grafikkarten ab Lager

Wir sind u. a. autorisierter Händler der Fa. Rein für Eizo, NEC, NCL, Omti ...
Amigamonitorkabel an SUB-D 9 pol. Eizo 9060SZ 49,–
Amigamonitorkabel an SUB-D 15 pol. Buchse 59,–

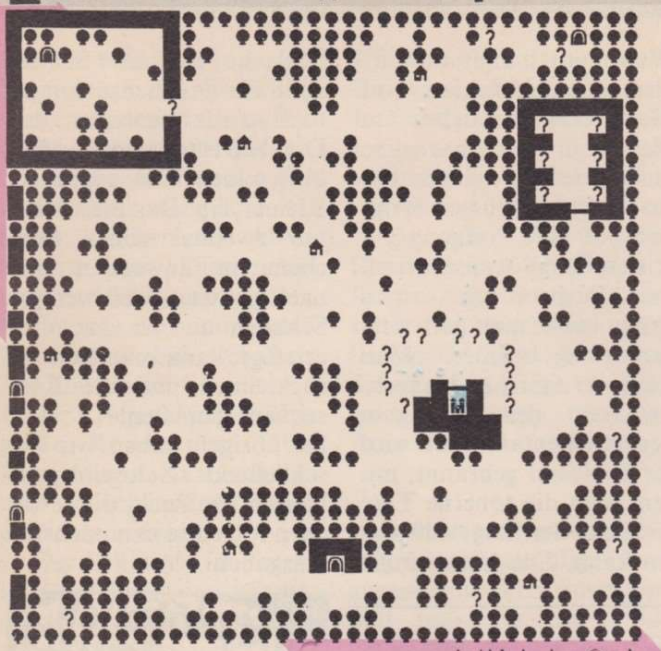
AHS-GmbH
Laden: Schirngasse 3 - 5,
Postfach 100248
6360 Friedberg 1,
Telefon 0 60 31 - 6 19 50

REIN Elektronik

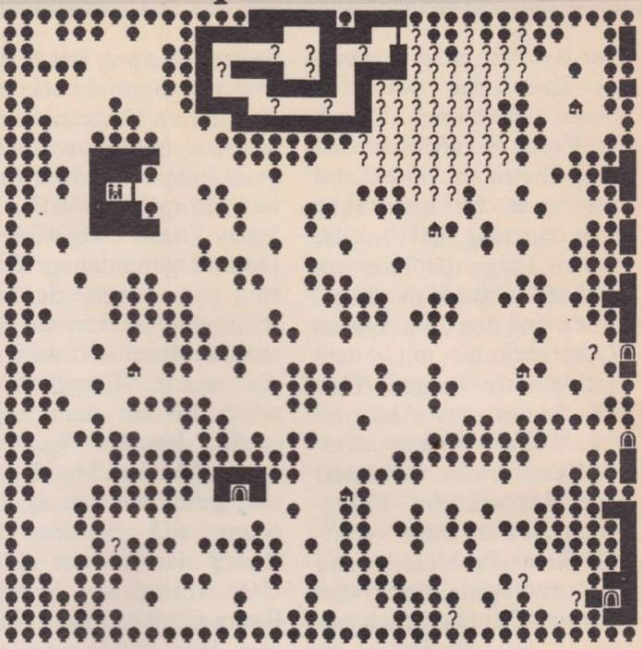
AHS

Wir führen alle Amiga Games von Bomico, United Software, Rushware ... allein über 250 aktuelle Titel in unserem Ladengeschäft!!!

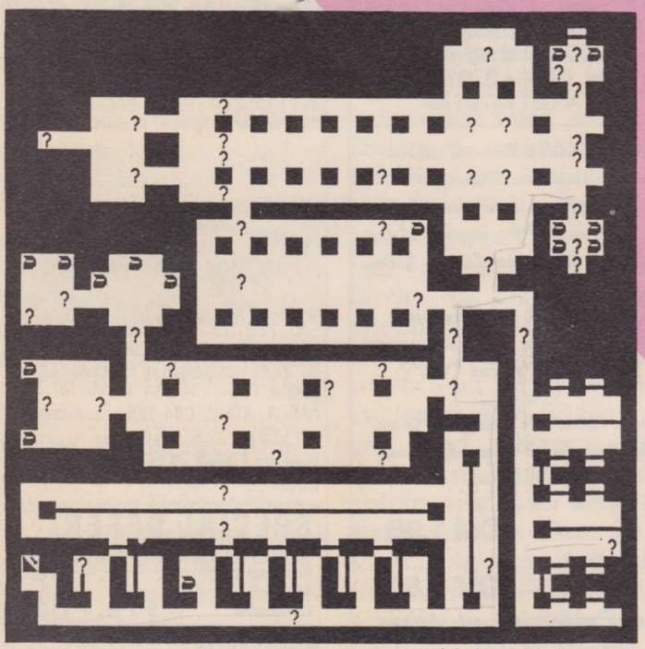
! Mechanische Falle
Hort eines Monsters
? Rätsel, Gegenstand, etc.
Nach oben führende Treppe
Nach unten führende Treppe
Mauerteil
Tür (Nord-Süd Richtung)
Tür (Ost-West Richtung)
Eingang eines Labyrinths (Dungeon)
Wirtshaus in der Wildnis
Stadt in der Wildnis
Baum in der Wildnis



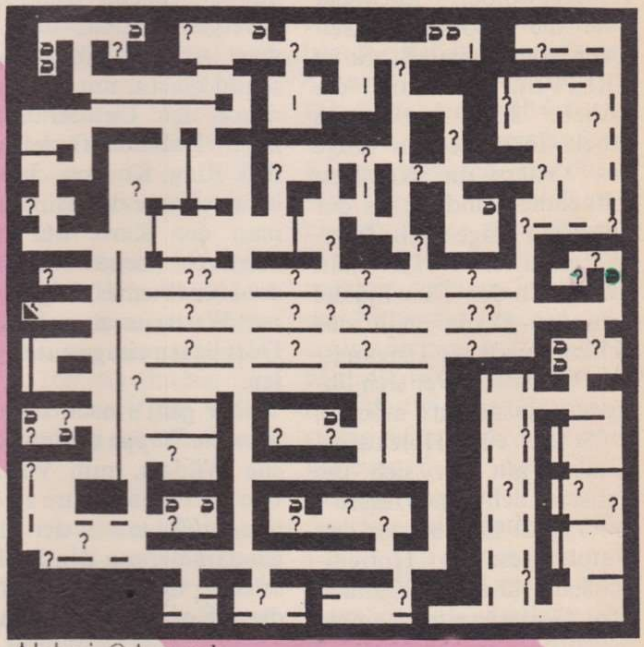
Wildnis Ost



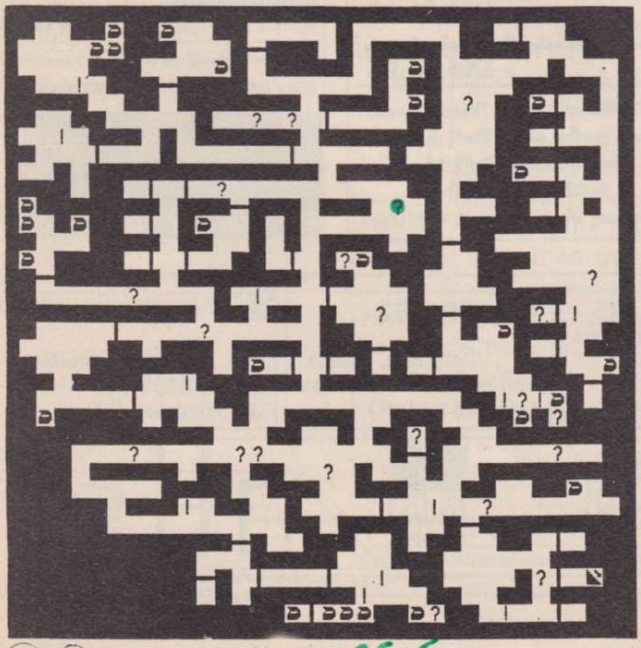
Wildnis West



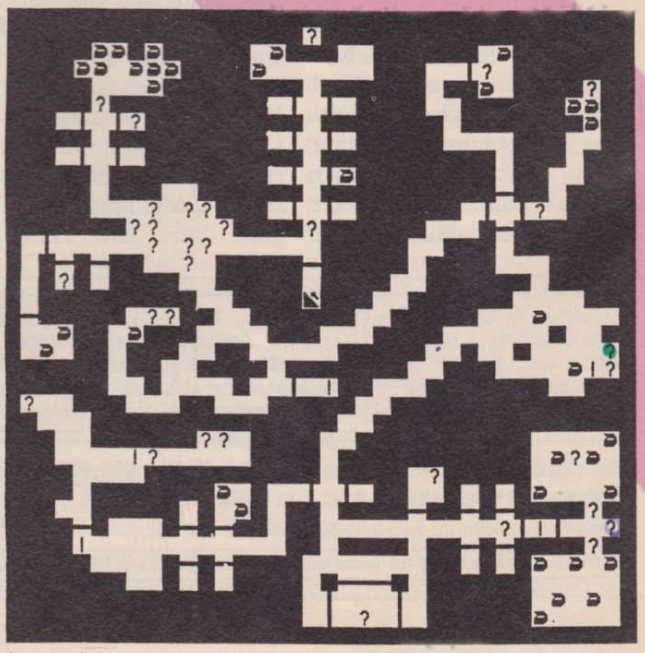
Abtei 1.Level



Abtei 2.Level



Katakomben 1.Level



Katakomben 2.Level