

Die schwarzen Reiter - Komplettlösung

© 1999-2019 Motelsoft

Harald Breitmaier & Heinz Munter

www.motelsoft.de

BURG HELM

Zu Spielbeginn in der Burg Heinrich und Torwald rekrutieren, sowie den Schlüssel zur Waffenkammer bei Larkus holen, den Geleitbrief des Königs finden und den Auftrag von Elenora annehmen.

Im Burghof umdrehen und die Tür zum rechten Turm betreten.

Beim Waffenmeister die rechte Kiste aufmachen.

(Kombination: rot,grün,blau).

Ausrüstung mitnehmen und anziehen, dann die Burg verlassen.

Beim Haus südlich der Burg mit Mork reden und seine Hütte ansehen. Wasserflaschen mitnehmen.
Im Wald rechts daneben den Rolander mitnehmen.

Weiter westlich befindet sich ein Holzfäller, bei dem man Arbeit findet wenn man pleite ist, die Naturgilde und die eigene Hütte.

In dieser kann sich die Party bei Bedarf etwas heilen.

Im Gästehaus daneben können die Charakter wieder rekrutiert werden, die sich bei einem Kampf verletzt zurückgezogen haben.

Im Wald nördlich der eigenen Hütte vorwärts, links, vorwärts laufen und etwas Walderde mitnehmen.
Wieder zum Ausgangspunkt zurückkehren und dann 2 x vorwärts, rechts, 2 x vorwärts, links, 3 x vorwärts laufen und heilige Walderde mitnehmen.

Jetzt weiter Richtung Süden an der Stadt vorbeigehen und den 2 Hütten im Süden einen Besuch abstatten.

Bei der einen mit Arcan reden. Er verrät uns das die schwarzen Reiter mit dem entführten Kind Richtung Wartstein geflohen sind.

Bei der anderen Sirius rekrutieren.

Im Wald noch einen Rolander mitnehmen.

Die Höhle ganz im Süden vorerst noch meiden, die Party ist noch zu schwach.

Nun in die Stadt gehen und die Diebesbande im Kampf besiegen.

Im ersten Haus auf der rechten Seite den Auftrag von Therwald annehmen und das Haus verlassen, um ihm Rolands zu besorgen.

Dazu Rolander mit Walderde mischen.

Das Haus wieder betreten und Therwald das Rolands geben.

Dafür erhalten wir von ihm eine magische Karte.

Nach Wartstein reisen.

WARTSTEIN

In die Stadt(rote Häuser) gehen und den Auftrag von Frederick annehmen.

In die Hafenstadt gehen und am Hafen mit dem Matrosen reden.

Von ihm bekommt man den Tipp vom Grasland.

Bei der Hütte im Süden den Auftrag von Harm annehmen.

Die Bestie in der Höhle westlich davon besiegen und dann nochmals mit Harm reden. (Kann auch später erledigt werden)

In der Höhle daneben den roten Tempelsand mitnehmen.

Roten Tempelsand mit heiliger Walderde mischen um ein Säckchen zu erhalten.

Zum Grasland reisen.

GRASLAND

Südlich in die Hütte gehen und die Lupe holen.
Diese Frederick in Wartstein geben. Dafür erhält man von ihm einen magischen Spiegel.

In der nördlichen Höhle mit Markus reden und das Pergament holen.
In der südlichen Höhle den Auftrag von Zoran annehmen und den Dungeon betreten.
Hier die 3 Sonnenreflektoren aktivieren und den Ring der Heiterkeit finden.
Den Ring Zoran geben und dafür 5000 Dukaten Belohnung einstreichen.

Tipp: Zum Händler gehen und bessere Rüstung kaufen !!!

Im Zeltlager der Wache den Geleitbrief des Königs zeigen.
In den Hütten weiter südlich mit Helena reden (Auftrag) und den Auftrag von Lina annehmen.
Im Schäferdorf mit Sarel reden (Auftrag).
In der Hafenstadt in die linke Gasse gehen und mit Udelinde (Auftrag) und Walfried dem Fischer (Auftrag) reden.

Immer weiter Richtung Süden gehen.
Zuerst mit Renroth reden (Auftrag).
Dann den schwarzen Reiter besiegen und den Kristall des Bösen mitnehmen.

Bei dem Haus ganz im Süden den Auftrag von Selma annehmen.
Dann Selma (gute Magierin) rekrutieren und das schlechteste Party Mitglied entlassen.

Die Höhle links neben dem Haus betreten.
Hier Lea besuchen (Auftrag), die 3 Sonnenreflektoren aktivieren und das Kreuzamulett von Selmas totem Freund mitnehmen.
Weiter östlich einen weiteren Sonnenreflektor einschalten.

Zurück zur Hafenstadt und in die rechte Gasse gehen.
(ein paar Bomben dürften für die Brutos Ritter genügen) Ins hintere Haus gehen und ins Loch hüpfen.
Den Käfig mitnehmen und die Zahlenkombination an der rechten Wand lesen. Mit dieser den Durchgang öffnen. Dahinter ist Lara in einem Käfig gefangen. Mit ihr reden (Auftrag) und das Schloß am Käfig mit dem Zahlencode auf dem Pergament öffnen.
Die Kiste öffnen nicht vergessen.
Zur kleinen Wüste reisen.

KLEINE WÜSTE

4 Dornensträucher mitnehmen.
Zurück zum Grasland reisen.

GRASLAND

Rolander und Dornenstrauch mischen. Die entstandene Glücksdroge Lina geben.
Sarel im Schäferdorf einen Dornenstrauch geben. Jetzt Sarel in seinem Haus im Dorf aufsuchen und mit ihm reden (Auftrag).
Die Bestien in der Höhle südlich vom Dorf vernichten und das Amulett mitnehmen.
Das Amulett Sarel geben. Dafür erhält man von ihm einen Sack mit Dürffleisch.
Den Sack mit Dürffleisch zu Walfried in die Hafenstadt bringen. Dafür erhält man von ihm einen frischen Fisch.
Nach Auwald reisen.

AUWALD

Das Blatt des Goldstrauches, Rolander und Rotkopfpilz suchen und mitnehmen.
Rolander, Rotkopfpilz und Dornenstauch mischen. Es ergibt ein Rotkopfsäckchen.
3 Sonnenreflektoren aktivieren.
1 Turm aktivieren.
Mit Salmon dem Seemann sprechen (Auftrag).
Im magischen Gemäuer 3 x vorwärts, links, 2 x vorwärts, links, 3 x vorwärts laufen.
Rote Paste nehmen und den Käfig damit einstreichen.
Zum Grasland reisen.

GRASLAND

Udelinde mit dem Rotkopfsäckchen heilen.
Zur kleinen Wüste reisen.

KLEINE WÜSTE

In die untere Pyramide gehen.
Mit dem präparierten Käfig die Schlange fangen.

Zurück zum Grasland reisen.

GRASLAND

Renroth den Käfig mit der Schlange geben, er schliesst sich der Party an. Im Zelt aus der Kiste den Sternenring holen.
Nach Burg Helm reisen.

BURG HELM

In der Burg Elenora das Blatt des Goldstrauches geben.
Weiter nach Auwald reisen.

AUWALD

Salmon den Sternenring geben. Die 3 schwarzen Reiter besiegen. (3 Kristalle des Bösen)
Zur großen Wüste reisen.

GROßE WÜSTE

Am Altar den Fisch vergolden.
Den 1. Turm aktivieren.
Aus der unteren Pyramide die alte Schriftrolle holen.
Nach Auwald reisen.

AUWALD

Mit dem Schiff zur kleinen Insel segeln.

KLEINE INSEL

In der Höhle das Säckchen benutzen, dann hinuntergehen und den Hebel ziehen.

Im Turm zuerst den Zahlencode 999 eingeben, dann mit der Sklavin sprechen und dem Wächter das Kreuzamulett zeigen.

Mit Dorlane reden, sie verrät uns den Türcode 393.

Den Sonnenreflektor aktivieren.

Mit Melissa reden (Auftrag).

Sofort nach Auwald segeln.

AUWALD

Den Altar zerstören und wieder zur kleinen Insel segeln.

KLEINE INSEL

Melissa aufsuchen.

In die mittlere untere Höhle gehen.

Im nördlichen Raum den vergoldeten Fisch in der Mitte benutzen.

Im südliche Raum den vergoldeten Fisch zuerst in der Mitte, dann links benutzen.

Im östlichen Raum den vergoldeten Fisch rechts benutzen.

Im westlichen Raum den vergoldeten Fisch in der Mitte benutzen.

Ins Dorf gehen und Auftrag von Edehorst annehmen.

Zur Insel des Orakels fahren.

INSEL DES ORAKELS

Den 2. Turm aktivieren.

Mit Diterrot reden (Auftrag). Von ihm erhaltet ihr einen Teleporter mit dem man jedes Land direkt erreichen kann.

Im Haus die Vase mitnehmen.

Zur kleinen Insel teleportieren.

KLEINE INSEL

Die Vase mit dem heiligen Wasser füllen.
Zur Stadt gehen und Edehorst die Vase geben.
Dann am rechten Skelett vorbei ins Dungeon gehen.
Hier den Stern des Orakels und die Vase finden und mitnehmen.
Die Vase wieder mit dem heiligen Wasser füllen.
Am Turm den Türcode(393) eingeben, den uns Dorlane verraten hat.
Oben den goldenen Fisch benutzen. Dafür erhält man einen Kristallfisch.
Nach Burg Helm teleportieren.

BURG HELM In der Burg (ersten Raum rechts) dem schlafenden König den Helm wegnehmen.

Zur Insel des Orakels teleportieren.

INSEL DES ORAKELS

Diterrot den Helm geben, er modifiziert dafür den Teleporter.
Zum Eisland teleportieren.

EISLAND

Mit dem Mann beim Haus reden.
Nach Burg Helm teleportieren.

BURG HELM

In der Burg mit dem sterbenden Waffenmeister reden.
Der linke Fackelhalter öffnet einen Geheimgang.
Mit Irlande reden (Auftrag).

Nach Vulkano teleportieren.

VULKANO

Den 3. + 4. Turm aktivieren.
Die 8 schwarzen Reiter besiegen. (8 Kristalle des Bösen)
Den Sonnenreflektor aktivieren. Es müssen jetzt insgesamt
12 Sonnenreflektoren aktiviert sein.
Das am Boden liegende Skelett gibt ein Versteck frei.
Aus der Schatztruhe den Sternschlüssel nehmen.
Nach Burg Helm teleportieren.

BURG HELM

In der Burg Irlande die Kristalle geben. Daraus macht sie uns mit Hilfe ihrer Tirallie die
Kristallschlüssel.
Zur großen Wüste teleportieren.

GROßE WÜSTE

Zum Schrein gehen (er ist jetzt geöffnet) und den Stern der Veränderung mitnehmen.
Zur Insel des Orakels teleportieren.

INSEL DES ORAKELS Zum Orakel gehen.

Dem Wächter am Eingang den Stern des Orakels geben.
Dem Orakel selbst den Kristallfisch geben. Dafür erhält man von ihm die Gabe der Verwandlung.
Zum Eisland teleportieren.

EISLAND

Jetzt kann die Party in verwandeltem Zustand die Brücke passieren.

Die Höhle betreten, 4 x vorwärts laufen dann die linke Statue untersuchen.
Es erscheint ein magisches Tor. Den Stern der Veränderung benutzen.
Das nächste Tor mit dem Sternschlüssel aufschliessen.
Nachdem der Darkmage besiegt ist die Höhle verlassen und den Turm betreten.
Im Turm den versteinerten Königssohn mit dem heiligen Wasser übergießen.
Die Säule rechts vom Jungen untersuchen.
Sobald die Party teleportiert ist 1 x links drehen.
Die hintere Wand links oben untersuchen.

Nach einer weiteren teleportation 1 x gerade aus gehen dann den Gang bis zum Ende laufen und links abbiegen.

An der Tür die Kristallschlüssel benutzen.

Dahinter wartet Fürst Tjalf.

Nachdem er besiegt ist gerade aus gehen und es ist geschafft.

GRATULIERE - DIE SCHWARZEN REITER UND IHR FÜRST SIND BESIEGT!

© 1999-2019 Motelsoft

Harald Breitmaier & Heinz Munter

www.motelsoft.de