

Zweiter Keller – Lösungsbuch

Als erstes reist ihr zum Leuchtturm in Anvil und dort werdet ihr im linken Bereich des Leuchtturm eine Falltür finden. Aktiviert sie und die Quest wird starten. Nun findet ihr euch in einem kleinen Raum wieder.



Abbildung 1:

Nehmt euch das Buch auf dem Hocker. In dem Buch steht das erste Rätsel welches euch sagen soll, dass etwas, in diesem Fall die Wand links (siehe Abbildung 1) zwischen 6 Uhr und 18 Uhr verschwindet. Dann kommt ihr an eine Treppe. Der Durchgang hinter euch wird sich wieder schließen und ihr geht die Treppe hinunter.

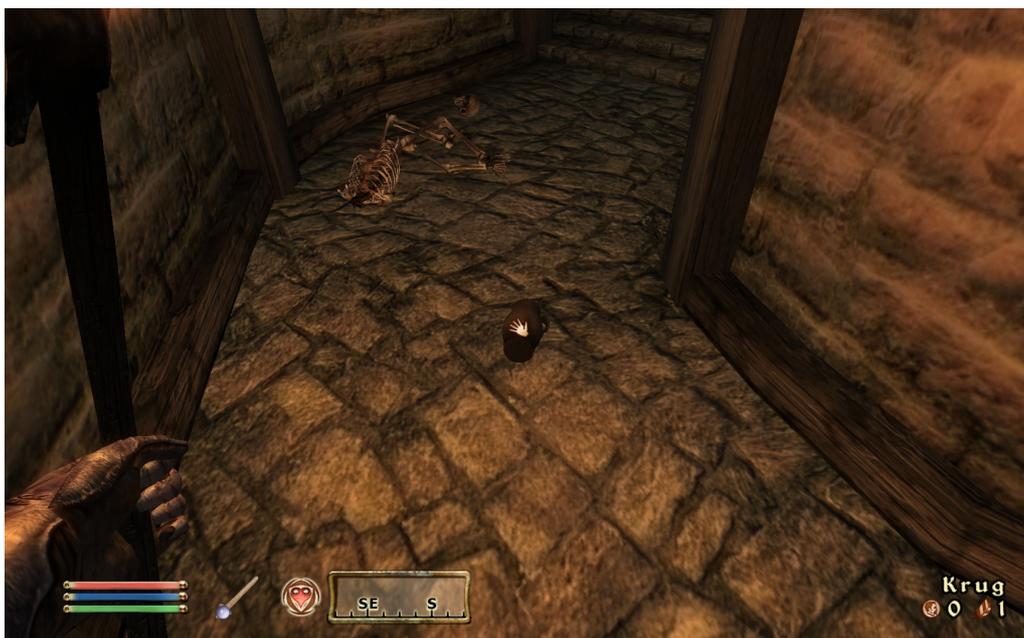


Abbildung 2:

Nehmt euch den Krug (siehe Abbildung 2) und lauft weiter. Nun kommt ihr an eine Sackgasse. In dem Regal liegt ein Buch mit dem 2. Rätsel. Es soll euch erklären, dass ihr den Kelch in die Truhe (siehe Abbildung 3) legen sollt. Legt nichts anderes hinein sonst seht ihr diese Sachen nie wieder. Die Leiter ist erst gleich wichtig da sie jetzt noch abgeschlossen ist.



Abbildung 3:

Die Wand ist nun weg und ihr seht 2 Kisten und 1 Fass. Aus diesem nehmt ihr euch den Schlüssel und wenn ihr wollt die anderen Sachen. Es erscheint ein Skelett (siehe Abbildung 4) hinter euch welches ihr aber im Schlaf umbringen werdet. Jetzt könnt ihr die Leiter hinauf gehen.



Abbildung 4:



Abbildung 5:

Ihr seid nun auf der Spitze des Leuchtturms und in der Nähe der Falltür liegt eine Rolle. Ihr müsst sie nehmen um die Quest zu beenden. Wenn ihr das gemacht habt seid ihr mit meiner Grundlage für die Rätselreihe fertig.

Achtung: In der Rolle steht, dass ihr sie nicht wegwerfen sollt. Dies ist wichtig weil ihr eventuell die anderen, im Moment noch nicht vorhandenen, Rätsel nicht findet könntet.

Ich hoffe ihr habt Spaß mit diesem und den anderen Mods.

Ein Mod von: Genuigr