

## **Książę i Tchórz**

Jesteś już na cmentarzu? Koniecznie porozmawiaj z grabarzem. Prowokuj go do momentu, w którym weźmie się po raz trzeci za wywoływanie duchów (uuu... mroczna historia). Czynność ta wywoła czarodzieja, który wręczy Ci mapę.

Po zakończeniu rozmowy weź łopatę i rozkop cztery groby. W każdym z nich coś znajdziesz. Otwórz skrzynię na przedmioty i kliknij na mapie. Wybierz miasto.

Jesteś już w mieście? Porozmawiaj ze złodziejem. Męcz go tak długo, aż pozwoli Ci się przeszukać. Zyskasz w ten sposób wytrychy i kości. Te ostatnie z pewnością przydadzą się do gry. Podejdź do kupców grających w kości i - korzystając z ich nieuwagi - podmień im kostki. Kiedy to zrobisz, weź książkę z tobołka i skieruj się do alchemika.

Alchemik bardzo się ucieszy, gdy dasz mu książkę. Porozmawiaj z nim na temat karypla i zdmuchnij kurz ze słoja. Teraz pogawędź chwilkę z karyplem. Po rozmowie wyjdź na zewnątrz i poszukaj żebraka. Gdy zdejmie but, zabierz mu go i skieruj się do karczmy.

Tam spotkasz mnicha. Porozmawiaj z nim, a odsłoni się nowy obszar na Twojej mapie. Udaj się do świątyni, podejdź do ołtarza i na znakach użyj Homunkulusa. Zamień też kilka słów z ołtarzem, aż wymówi słowo Zandahan. Bóstwo, które się pojawi, z pewnością odczaruje Twe przedmioty, jeśli porozmawiasz z nim na temat interesów.

Wróć do miasta i porozmawiaj ze znanymi Ci już kupcami o demonach. Potem udaj się do karczmy, a w jej wnętrzu wręcz krasnoludowi klejnot. Porozmawiaj o demonach z czarownikiem, daj mu czar, a na Twej mapie pojawi się nowa lokalizacja.

Wyjdź z karczmy i podejź do najgrubszego kupca. Wręcz mu but żebraka, a uzyskasz dostęp do kolejnej lokacji. Po tych czynnościach udaj się do zamku Garrahan i pogawędź ze strażnikiem.

Stamtąd udaj się do zamku Fiord i wejź do środka, by wreszcie dostać się do kurhanu. Gdy pojawią się zjawy, musisz użyć małego podstępu. Klikaj wielokrotnie przyciskiem myszy, a Książę pozostanie na swoim miejscu. Po tej czynności wejź do środka i zamień kilka słów z kościotrupem. Przysięgnij mu, że użyjesz broni tylko do zniszczenia zła. Weź kastet i użyj go na dźwigni. Na tym, na razie, zakończ swoją misję w zamku i wróć do knajpy. Porozmawiaj z czarownikiem (opowiedz mu o zamku) i zamień kilka słów z barmanem. Potem wróć do czarodzieja, a ten przemieni Cię w niedźwiedzia. Uwolnij się z więzów i wejź w drzwi na górze ekranu. Potem w kolejne. Gdy znajdziesz się w sypialni, zabierz z łóżka wstążkę. Skieruj się do skarbcza i otwórz zamek za pomocą wytrychów (tych od złodzieja). Otwórz skrzynię i za pomocą dźwigni uruchom czaszki. Użyj czerwonego przycisku, gdy czaszki z rozchylonymi szczękami znajdują się w jednej linii. Weź lustro, wyjdź na podwórko i użyj sznura. Teraz wróć do zamku Fiord.

Użyj Homunkulusa na potworze, zaś na wrotach - lustro. Wejź po schodach po prawej stronie i zabierz talizman i księgę. Przeczytaj papiery leżące na stole i wróć do maga. Daj mu księgę, a w zamian otrzymasz czar.

Idź do barda i zabierz mu zwitek. Wyjdź na zewnątrz i krętą alejką skieruj się do domu barda. Oddaj zwitek jego kobiecie i zabierz lutnię oraz wszystkie przedmioty, które wypadły przez okno. Wróć do karczmy i zdej bardowi relację z przebiegu zdarzeń. Wróć do jego domu i weź perfumy. Otwórz też klatkę słowika. Gdy wyjdiesz z domu, koniecznie porozmawiaj z kotem (użyj fiu - fiu - fiuuu!). Podnieś szlafmycę i użyj czaru. Znajdziesz się u Pana Słońce. Na napisie użyj Homunkulusa, użyj też kamienną tablicę. Wciśnij kolejno: ogień, wodę i tornado, a

następnie środkowy przycisk. Przejdź przez most i porozmawiaj z Panem Słońce. Użyj na nim lutni i skieruj się do zamku Fiord.

Wejdź do sali z wampirem i czekaj tam tak długo, aż usłyszysz głos dobiegający z zewnątrz. Teraz porozmawiaj kolejno z dziewczyną i z Arivaldem. Ten przeniesie Cię do tajemniczej krainy. Idź do sklepu mięsnego i trzykrotnie porozmawiaj ze sprzedawcą. Wyjdź na chwilę i powróć, by z drzwi zabrać siekiere. Na dziedzińcu spotkasz kobietę. Daj jej amulet, a w zamian otrzymasz szal. Użyj go na sprzedawcy, a dostaniesz czosnek. Oddaj szal i skieruj się do kościoła na pogawędkę z księdzem.

Oto kolejne gesty: złożone ręce, pokrapianie się, ty-ci-tyci i kształt butelki. Gdy wyjdiesz na zewnątrz będziesz z powrotem w swoich czasach. Idź do eremitorium i użyj siekiery na drzewie, potem sztyletu na gałęzi i połącz swoje znaleziska. Użyj na krzyżu czosnku i wody święconej i tak uzbrojony udaj się do wampira.

Przeszukaj trumnę i wyjdź przed bramę zamku. Podnieś łuskę i udaj się do miasta na spotkanie z alchemikiem. Dostaniesz od niego kartkę. Użyj jej na łusce. Idź do pustelni i pokaż wynik swych działań pustelnikowi.

Teraz skieruj swe kroki do smoczej jaskini. Pokrop pajęczynę perfumami (flakonik z domu barda) i użyj sztyletu na skale. Przyjrzyj się smokowi i wróć do karczmy. Rozmawiaj kolejno z krasnoludem i Arivaldem. W Silmamnionie weź kamień (leży ich tam cały stos) i rzuć w ptaka. Weź kolejny i rzuć w księgę, potem znowu w ptaka, a księga w końcu spadnie.

Wróć do smoczej jaskini i przyłóż gadowi kastetem. Efekt swych działań wzmocnij zaklęciem. Teraz zamień kilka słów z dziewczyną i użyj czaru na sztylecie, by ten zamienił się w miecz. Użyj go na kajdanach skuwających dziewczę i wyjdźcie na powietrze.

Swe kolejne kroki skieruj na cmentarz. Pogadaj z grabarzem i użyj na nim

talizman. Wróć do karczmy i powiększ zakonnika czarem. Weź pasek, który zgubi i idź do młyna (nieopodal kurhanu).

W środku czeka Cię cała kupa roboty. Najpierw przyjrzyj się małej szczelinie. Wsadź w nią dziewczynę. Cóż... Zaklinowała się. Spróbuj ją popchnąć i zajrzyj jeszcze raz do szczeliny. Zaczaruj sztylet i mieczem powiększ dziurę. Użyj paska zakonnika na dziurze, a na nim trzonka od siekiery. W ten sposób zdobędziesz szczura, którego potrzebuje grabarz.

Wróć na cmentarz i wręcz gryzonia grabarzowi. W zamian dostaniesz obole. Stamtąd udaj się do karczmy i porozmawiaj z nieznajomą. Użyj na niej talizman.

Teraz na chwilkę udaj się po eliksir szybkości do alchemika i wróć do knajpy. Spróbuj zabrać kufel krasnoludowi. Kiedy podniesie się z dziewczyną, zabierz mu trunek. Krasnolud troszkę się wścieknie i da Ci niezłego łupina. Cóż, stało się...

Wyjdź z karczmy i za pomocą mapy przenieś się do Silmaniony. Idź na mokradła, użyj eliksiru od alchemika i napełnij kufel bagnistym szlamem.

Wróć do karczmy i daj kufel nowopoznanej. Następnie przekaz go krasnoludowi. Pogawędź chwilę z dziewczyną i wyjdź przed knajpę. Weź szal leżący przed wejściem i użyj szalu na dziewczynie (w knajpie). Z trucizną idź do młyna. Użyj jej na pomoście.

No i jesteś... w piekle. Użyj eliksiru szybkości i zaczaruj sztylet. Ciachnij mieczem diabła i przejdź przez pierwsze drzwi. Powiedz diabłu, że byłeś poborcą podatkowym., gdy będzie Cię przenosił musisz trzymać udziec (warunek konieczny).

Użyj udźca na strażniku i przeciągnij go do trójkąta. Zdmuchnij świece i zabierz rogi. Wyjdź i kieruj się do końca w prawo. Przy strumieniu lawy zakręć zawór. Użyj rogu diabła na zaworze, a po wybuchu zbierz jego pozostałości. Przejdź przez drzwi i rozbierz manekina. Użyj jego powłoki na łożu. Wróć do

miejsca z trzema świecami i użyj sztyletu na czerwonej. Potem zdmuchnij białą. Wróć do komnaty i pogmeraj sztyletem w ogniu, a wygrzebiez kawałek węgla. Poczekaj, aż ostygnie i zabierz go ze sobą. Poszukaj sali tortur (po drodze podgrzewaj lekko węgielek świecami) i włóż węgielek i świecę do paleniska. Teraz zanurz powłokę manekina w smole i załóż na nią rogi. Wyjdź z sali i zatrzymaj się na chwilę przed wnęką. Włóż diabelski strój, pogadaj z diabłami i udaj się w stronę celi. Zajrzyj do środka przez kratę. W celi pchnij kamień i czym prędzej wróć do miejsca, w którym się przebrałeś i zdejmij strój.

Teraz czeka Cię spotkanie z samym Lucyferem. Postaraj się go nie zdenerwować. Używaj jak najkrótszych zwrotów... Ufff. Znowu się udało.