



DER SILBER SAMENTM

Spielanweisung

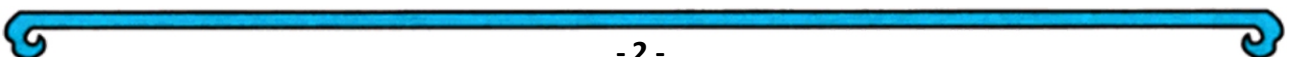
verfasst von
Issantar

Neuaufgabe durch
Sir John



Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	2
Lagebericht von Isstanar	3
Die Garnison von Seriss	4
Die Schattenschwestern.....	5
Seriss: Der Bergfried der Ordnung	6
Magische Gegenstände	7
Schnellasten	8
Komplettlösung	9
Grundmission	10
Seriss: Der Bergfried	10
Die Schattenschwestern.....	10
Issiks Irrgarten.....	11
Der verlassene Vorposten.....	12
Aram-Dols Schlupfwinkel.....	14
Das Reich des Berserkers	16
Magische Kugelsteine.....	17
Der Silberne Samen	17
Weitere magische Gegenstände	17



Lagebericht von Tsstanar



Verehrter Ordnungshierophant,

Es ist mir eine Freude, Dir den ersten Bericht über meinen neuen Einsatzort zukommen zu lassen. Die beigelegte Karte des Bergfrieds soll Dir dabei helfen, Dir ein Bild von Seriss und den besonderen Gegebenheiten dieses Ortes zu machen.

Meine Ankunft verursachte einige Aufregung in der Garnison – aber darauf war ich vorbereitet. Ich kann Dir versichern, dass ich die Situation völlig unter Kontrolle habe. Die Krieger müssen lernen, meinen Befehlen Folge zu leisten und mir den Respekt zu zollen, der mir als Kommandant der

Ordnungstreitkräfte dieses Postens gebührt. Mit der Zeit werden sie die Bedeutung von Ethik und Disziplin verstehen.

Soweit es in meiner Macht steht, werde ich sie tiefer in die Prinzipien einweisen und ihnen bei ihren inneren Konflikten zur Seite stehen. Es ehrt mich, dass meine Vorgesetzten mir diese Aufgabe anvertraut haben. Ich werde wie immer mein Bestes geben, um die mir gegebenen Befehle zu befolgen und allen Erwartungen vollkommen zu entsprechen.

Hochachtungsvoll
Tsstanar



Die Garnison von Seriss

Dieses Kommando besteht nur noch aus drei Ordnungskriegern. Da der Großteil der Arbeit durch Automatone verrichtet wird, gibt es für die menschlichen Krieger im Bergfried nur wenig zu tun. Sie allen warten gespannt auf Neuigkeiten über die an der Front wütende Schlacht. Als neuer Kommandant dieses Postens bin ich ihre einzige Informationsquelle.

Die Krieger halten sich gewöhnlich in ihren Kammern auf und ergehen sich in immer neuen Banalitäten, um der Eintönigkeit ihres Lebens zu entfliehen. Ich muss jedoch gestehen, dass sie recht gut miteinander arbeiten.

Tsandar ist jetzt Stabschef dieses Vorpostens. Meine Ankunft scheint ihn erschüttert und mit Neid erfüllt zu haben. Ich denke, dass er mir die Schuld für seine Degradierung zuschreibt. In meiner Abwesenheit spricht er oft von seinem früheren Kommandanten Ardiniss und preist ihn. Mit diesem Krieger sind Schwierigkeiten zu erwarten.

Glissa ist die Magierin dieses Vorpostens und damit von gleichem Rang wie Tsandar. Sie erwägt immer häufiger die Vorteile des ewigen Lebens als Ordnungsautomaton. Ich denke, sie bewundert mich. Mit der Zeit wird sie vielleicht würdig sein, das Größte aller Opfer zu erbringen.

Surok ist der Heilkundige im Bergfried. Er ist sehr viel älter als seine Gefährten und scheint die von ihm erwartete Disziplin leid zu sein. Das Wegsterben seiner Freunde in den letzten, harten Jahren hat in ihm wohl eine tiefe Bitterkeit hinterlassen. Er scheint sich in meiner Umgebung nicht wohl zu fühlen, was sicher an meiner Erscheinung liegt. Ich hoffe, ihm bald ein neues Pflichtbewusstsein beizubringen.





Die Schattenschwestern

Mitunter höre ich zufällig Gespräche zwischen den Kriegern hier in Seriss. Sie erwähnen oft die Namen dreier Magierinnen, die Mitglieder eines dunklen Ordens sind –

Riena, Solaria und Drusilla

Den mir derzeit vorliegenden Informationen nach zu urteilen, verfügen diese Schwestern über große Macht.

Sie sind den Ordnungstreitkräften nicht sonderlich zugetan. Sie glauben an ihre eigenen Prophezeiungen. Sie faseln oft von der Vernichtung des „Schergen der Prophezeiung“. Sie glauben, dass ihr auserkorenes Opfer durch die Mächte des Amuletts des Gleichgewichts hierherkommen wird.

Ich weiß nicht, was ich von ihrem Gerede halten soll. Es scheint mir unwahrscheinlich, dass sie von unserem Helden, dem Verfechter des Gleichgewichts, sprechen. Sollte er hierherkommen, werde ich ihm den magischen Schlüsselring übergeben, wie Ihr mir befahlt, oh Calithiss, verehrter Ordnungshierophant.

Die Schattenschwestern haben dem Bergfried bisher keine Schwierigkeiten bereitet, und ich werde ihnen daher gestatten, weiterhin in dieser Gegend zu bleiben. Obwohl ich ihnen keineswegs Vertrauen schenke, wurde ein Vertrag unterzeichnet. Den Schwestern ist erlaubt am Eingang eines jeweils anderen Verlieses zu verweilen, solange sie ankommende Eindringlinge, die den Weg nach Seriss suchen, abweisen.

Ich bin noch nicht lange genug hier, um für Dich eine valide Einschätzung von Wesen und Charakter der drei Schwestern abgeben zu können, aber bis zu meinem nächsten Bericht werde ich sicher mehr Material gesammelt haben.

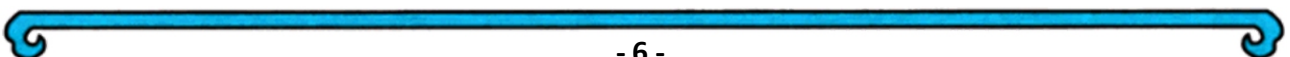
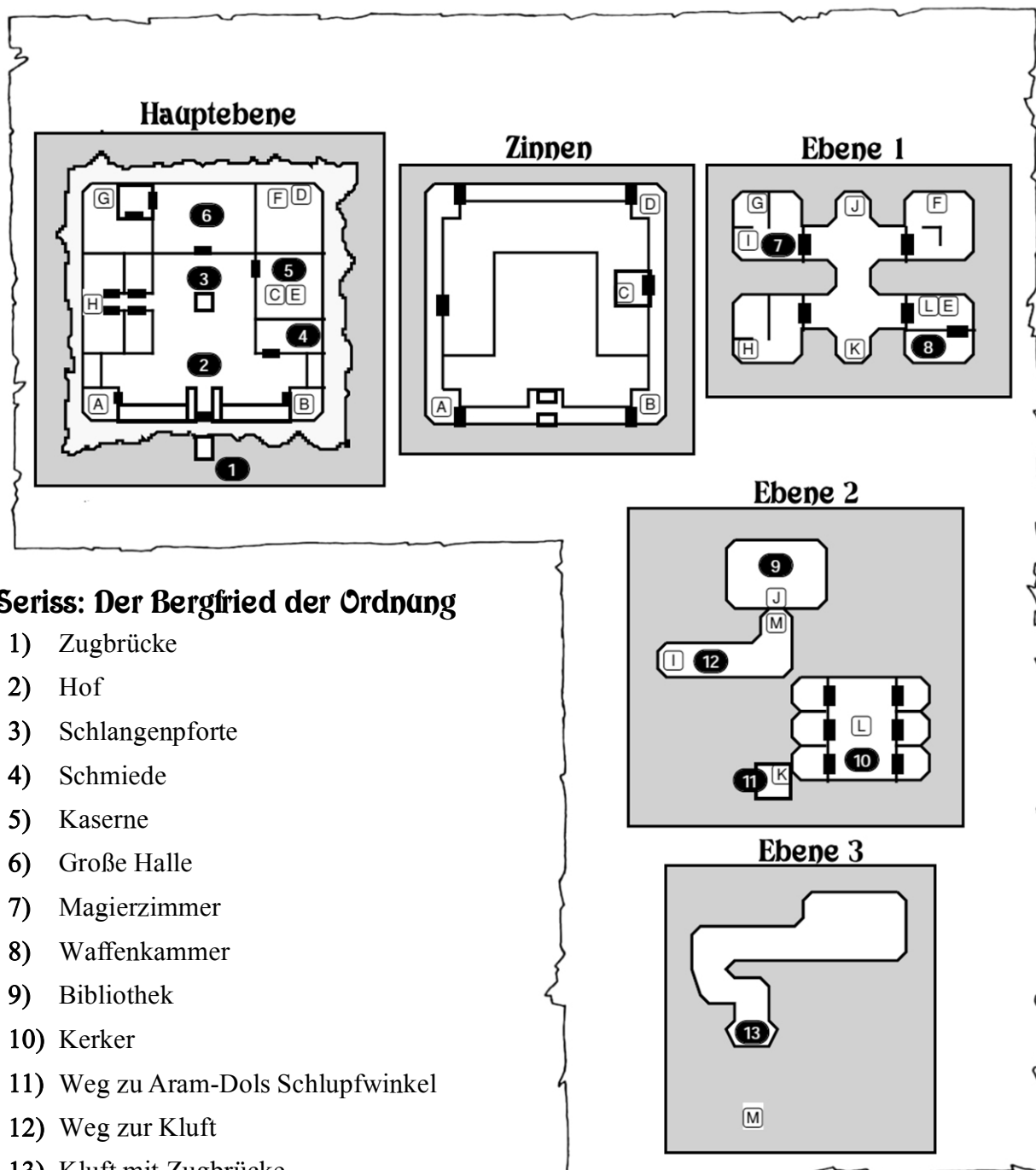




Seriss: Der Bergfried der Ordnung

Gefährliche Verliese umgeben den Bergfried. Einige waren einst Teil des Bergfrieds und wurden erst nachdem man sie verlassen hatte zu dem, was sie heute sind. Andere wurden ehemals von den Mächten des Chaos genutzt und man munkelt, dass diese Gebiete heuer von fürchterlichen Wesen heimgesucht werden.

Hinweis: Auf dieser und allen anderen Karten (mit Ausnahme des Irrgartens) kennzeichnen in Kästchen mit abgerundeten Ecken befindliche Buchstaben (A, B, C usw.) den Anfang und das Ende eines Treppenhauses. Auf der Karte des Bergfrieds, beispielsweise, bezeichnet A ein ebenerdig beginnendes Treppenhaus, das in eine Ecke der Zinnen führt.





Magische Gegenstände

Es folgt eine kurze Beschreibung aller magischen Gegenstände der Erweiterung „Der Silber-Samen“ sowie kurze Notizen zu deren Verwendung. Sie erwerben diese wirkungsvollen Hilfen, indem Sie die Aufgaben lösen. Sollten Sie beim Auffinden der Gegenstände Hilfe benötigen, schlagen Sie in der Komplettlösung nach.

Schlüsselring - Während der Schlüsselring in Ihrem Besitz ist, wird jeder Schlüssel in Ihrem Inventar automatisch daran angehängt. (Sie können einen Schlüssel auch beim Schlüsselring benutzen, um ihn dem Ring hinzuzufügen.) Der Schlüssel verschwindet, und Sie brauchen nie mehr in Ihrem Inventar nach dem richtigen Schlüssel zu suchen. Verlieren Sie den Schlüsselring nicht; er bleibt ansonsten mitsamt der daran befindlichen Schlüssel für alle Zeiten verschwunden. Informationen zur Verwendung des Schlüsselrings finden Sie weiter unten unter Schnellasten.

Helm des Lichts – Dieser Helm dient als ständige Lichtquelle – Man muss keine angezündete Fackel mehr mit sich führen, während der Helm getragen wird. Dadurch bleiben die Hände frei für Waffen und Schilde. Der Helm hat denselben Verteidigungswert wie ein magischer Helm (4). Tragen Sie ihn wie einen normalen Helm.

Gürtel der Stärke – Dieser Gürtel erhöht ihre Stärke um zehn Punkte. Tragen Sie ihn wie einen normalen Gürtel. (Vergewissern Sie sich, dass der entsprechende Platz geöffnet ist, bevor Sie den Gürtel anziehen.)

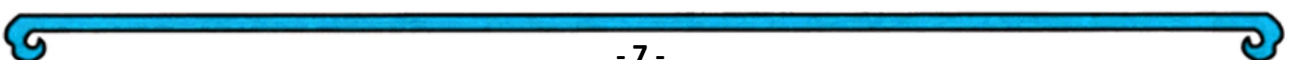
Ring von Thal – Mit diesem Ring verfügt man über unbegrenzt viele Zauberreagenzien. Stecken Sie ihn wie einen normalen Ring auf den Finger, damit Sie nie mehr Reagenzien für Ihre Zauber suchen müssen. Die Wirkung des Ringes ist auf den Avatar beschränkt.

Handschuhe von Karas dem Schnellen – Diese Handschuhe erhöhen die Geschicklichkeit des Trägers um zehn Punkte. Sie haben denselben Verteidigungswert wie magische Handschuhe (3). Vergewissern Sie sich, dass Sie nicht bereits Handschuhe tragen, wenn Sie die Handschuhe von Karas überziehen.

Erinons Axt – Durch diese wirkungsvolle Waffe erhöht sich die Kampffähigkeit um zehn Punkte. Die Schlagkraft der Axt beträgt 20, ihre Reichweite 4 (kann nicht geworfen werden). Die Axt gelangt automatisch in Ihre rechte Hand, sofern Sie nichts anderes in dieser Hand halten.

Kugeln – Die Kugelsteine dienen ausschließlich zur Erlangung des Silbersamens.

Silberner Samen – Sie müssen den Silbersamen an einem heiligen Ort pflanzen. Es ist der Samen des magischen Baums des Gleichgewichts. Dieser Baum kann die Schlangeninsel vor der Zerstörung retten.





Schnellasten

Die Erweiterung „Der Silber-Samen“ ermöglicht zudem die Nutzung mehrerer neuer Schnellasten, die sowohl mit diesem Zusatzteil als auch mit dem Basisspiel der „Schlangeninsel“ verwendet werden können. Die Schnellasten ersparen Ihnen beim Spiel Zeit, da Sie weniger lange mit der Verwaltung Ihres Inventars beschäftigt sind. Verschiedene Vorgänge können jetzt mit einem einzigen Tastenanschlag erledigt werden. Beachten Sie, dass die Tastenanschläge für Schlangeninsel und alle anderen Funktionen unverändert bleiben.

Überprüfen der Zeit

Wenn Sie über eine Taschenuhr verfügen, können Sie jederzeit die Uhrzeit überprüfen, indem Sie auf der Tastatur auf **(W)** drücken.

Verpflegung

Um sich selbst und Ihre Gefährten zu verpflegen, drücken Sie auf **(F)** und klicken dann auf die hungrige Person. Dadurch wird die Person mit ausreichend Nahrung versorgt. (Dies setzt voraus, dass ein Mitglied Ihrer Gruppe derzeit über Verpflegung verfügt. Mit **(F)** wird keine Nahrung geschaffen, sondern lediglich verfügbare Nahrung schnell verteilt.)

Verwendung der Schlüssel

Wenn Sie über den magischen Schlüsselring verfügen, brauchen Sie nicht mehr nach einzelnen Schlüsseln zu suchen. Drücken Sie **(K)**, woraufhin ein Fadenkreuz erscheint. Klicken Sie dieses über einem verschlossenen Objekt. Sofern Sie über den richtigen Schlüssel verfügen, wird das Objekt geöffnet. (Ein dem Schlüsselring hinzugefügter Schlüssel kann nicht mehr entfernt werden – aber dafür gibt es auch keinen Grund.) Für magisch verschlossene Türen wird ein Zauber benötigt.

Knacken von Schlössern

Wenn Ihr Inventar einen Dietrichsatz enthält, drücken Sie zum Knacken eines Schlosses **(P)**.



Komplettlösung

Verwenden Sie die Überschriften, um den gewünschten Abschnitt zu finden. Wenn Sie nur einen vagen, leicht rätselhaften Hinweis wünschen, lesen Sie nur den fettgedruckten einführenden Satz. Die genaueren Einzelheiten finden Sie im Rest des Abschnitts. In den Klammern am Ende eines Abschnitts stehen interessante Informationen, die jedoch zur Lösung vom Silber-Samen nicht erforderlich sind.





Grundmission

Um in den Besitz des Silbersamens zu gelangen und die Schlangeninsel vor der sicheren Zerstörung zu retten, müssen Sie die vier magischen Kugelsteine erlangen. (Nähere Informationen finden Sie unter „Magische Kugelsteine“ sowie in den spezifischen Hinweisen in der Auflösung.)

Seriss: Der Bergfried

Machen Sie Isstanar ausfindig und sprechen Sie mit ihm.

Holen Sie sich von ihm den magischen Schlüsselring. Jeder Weg, der aus dem Bergfried hinausführt, stellt eine Aufgabe dar. Jede Aufgabe ist eine Gelegenheit für Sie, eine mächtige Waffe oder einen magischen Gegenstand zu erwerben. Die Eingänge finden Sie, indem Sie die Festung erkunden und mit den Kriegern sprechen. Der Heilkundige Surok holt Sie ins Leben zurück, sollten Sie während des Spiels getötet werden. Er wird Ihnen soweit er kann helfen.

(Isstanar hat seinen Körper mit einem Automaton getauscht. Er verlangt totalen Gehorsam von seinen Untergebenen.)

Die Schattenschwestern

Glauben Sie nicht alles, was Ihnen die Schattenschwestern erzählen.

Die drei Schattenschwestern sind mächtige Magierinnen, die glauben, dass sie Sie nach Ihrer Ankunft vernichten müssen. Sie geben Ihnen bei den Eingängen der Verliese Hinweise. Nur Drusilla ist vertrauenswürdig. In der letzten Szene müssen Sie die Schattenschwestern töten. Bei jeder der drei Schwestern finden Sie einen Schlüssel. Diese Schlüssel öffnen die Türen zu der Lichtung, in der Sie den silbernen Samen pflanzen müssen.

(Die Schwestern kommen nicht sehr gut miteinander aus.)



Issiks Irrgarten

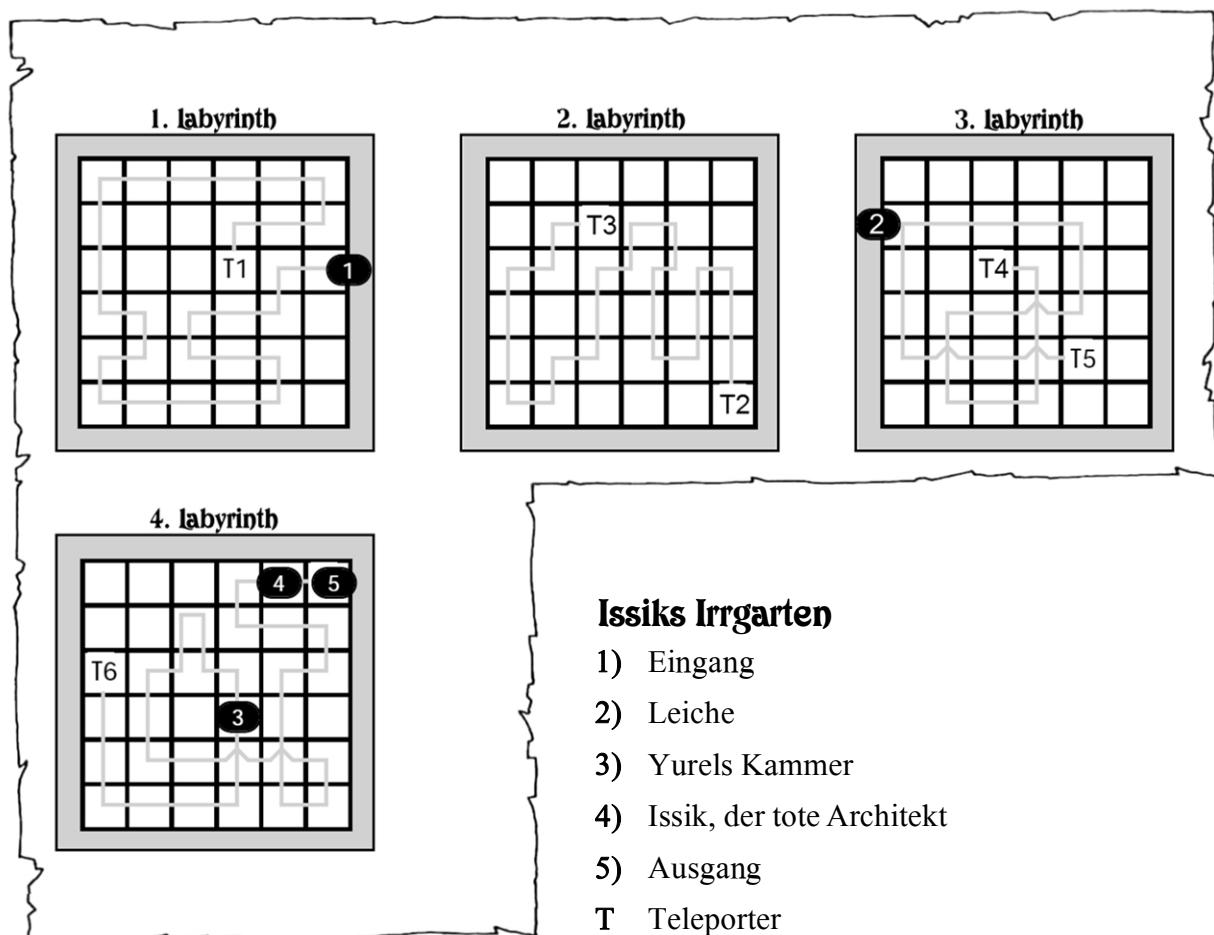
Käse, Katzen und (natürlich) Leichen sind hier die wichtigen Elemente.

Auf Drusilla und ihre Informationen ist Verlass. Sie ist die einzige unter den Schattenschwestern, die Sie nicht anlügt. Ihre Gefährten weigern sich, den Irrgarten zu betreten. Wenn Sie hineingehen, verschwinden alle Gegenstände aus Ihrem Inventar, bis Sie den Irrgarten wieder verlassen. Sie können hier etwas Käse bei einer Leiche finden. Suchen Sie das „Chaosmonster“ Yurel. Es hat die lila Kugel in seinem Besitz und tauscht sie gegen Käse ein. Der Helm des Lichts befindet sich auf Issiks Leiche. Wenn Sie den Irrgarten verlassen, können Sie Ihr Inventar zurückverlangen.



(Dieser Ort war ursprünglich als Lager für Schätze von Ordnung vorgesehen.)

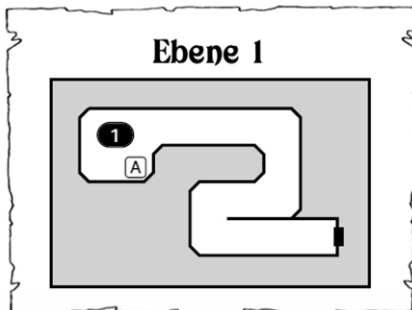
Yurel



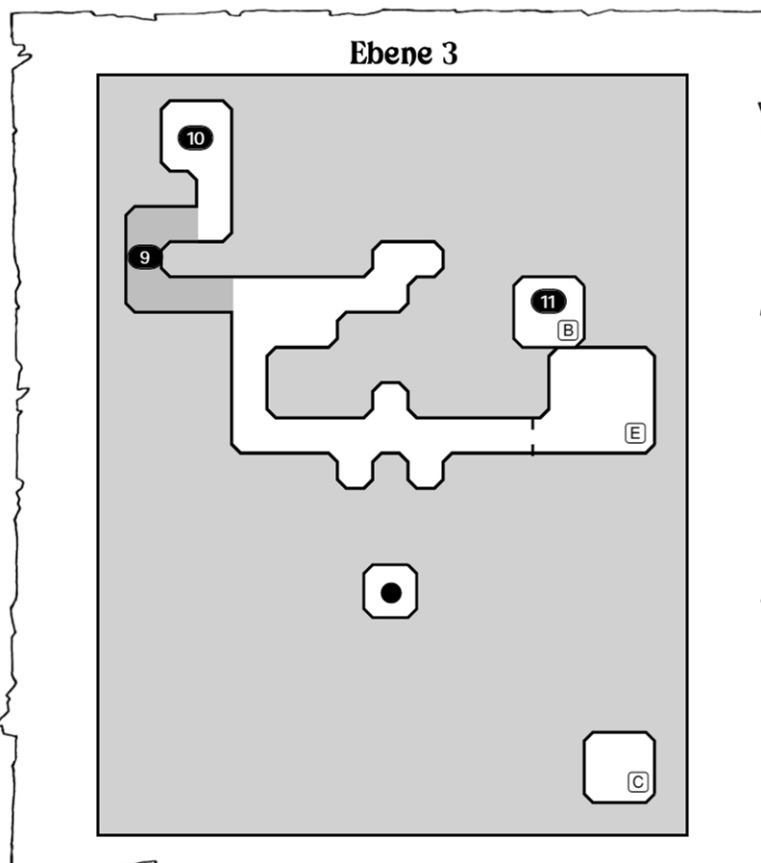
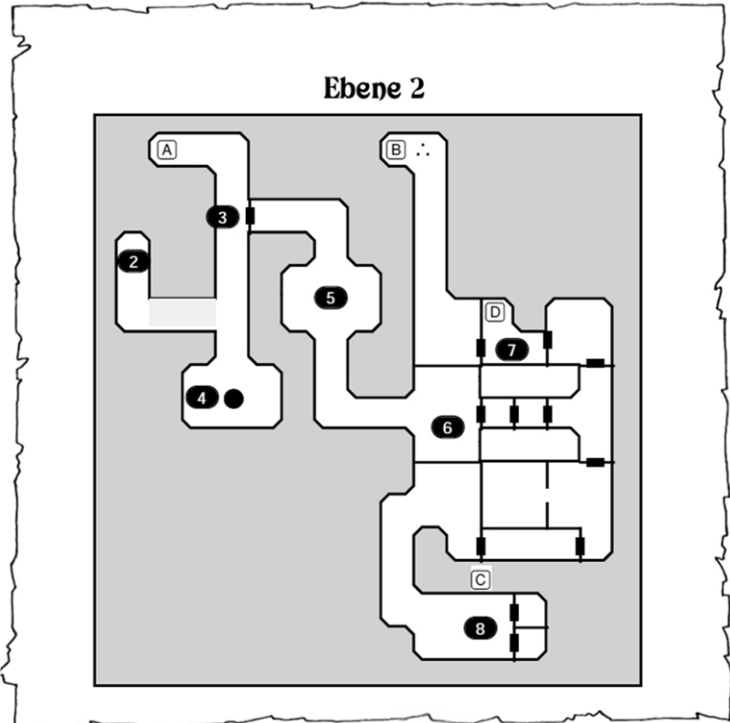


Der verlassene Vorposten

Erkunden Sie das Gebiet und durchsuchen Sie die Leichen nach nützlichen Gegenständen.



Geben Sie nicht auf, wenn Sie einige Türen nicht öffnen können – wenn es sich dabei nur um Täuschungen handelt, können Sie einfach hindurchgehen. Zum Entfernen der Kraftfeldmauern (5) drücken Sie die drei Knöpfe in der folgenden Reihenfolge: oben rechts, oben links, unten links (Ausrichtung wie auf der Karte).



Durchsuchen Sie die Leichen nach allerlei nützlichen Gegenständen. Platzieren Sie die Blitzpeitsche auf den Absatz bei (7), um die Treppe hinunterzugehen.

Wenn Sie am unteren Ende von Treppenhaus E angekommen sind, gehen Sie durch die Tür, töten die belebte Rüstung und drücken dann in umgekehrter Reihenfolge (dritte, zweite, erste) auf die Platten in den Alkoven. (Die Platten müssen sich in der ursprünglichen Position befinden, damit die Falle entschärft wird: die erste nach oben, die zweite nach unten und die dritte nach oben.) Dadurch werden die Schlaffelder, die zur roten Kugel (9) führen, entfernt.



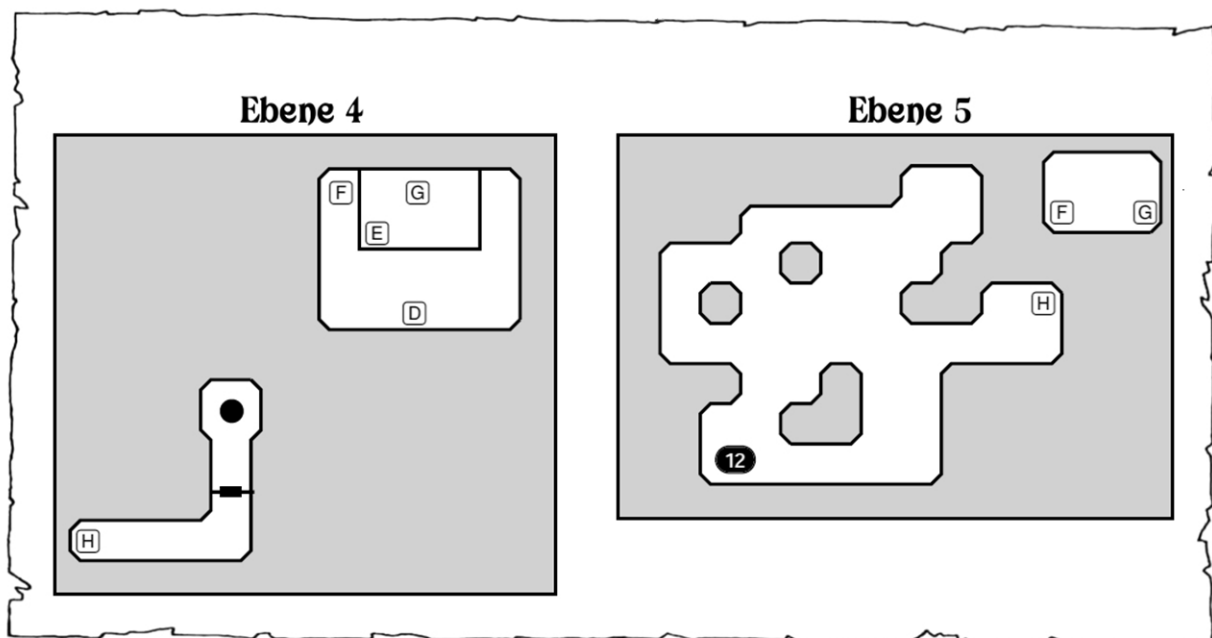
Suchen Sie in der Folterkammer (8), den Geheimgang (in der Eisernen Jungfrau) und eine magische Schriftrolle (in der linken Zelle). Der Geheimgang führt zu mehreren Pulverfässern, die sich beim Freilegen des Wegs zum Treppenhaus **B** als nützlich erweisen. Wenn Sie die magische Schriftrolle außerhalb der Kraftfeldmauern am unteren Ende des Brunnens lesen, werden die Mauern zerstört.

Bei der Leiche (10) befindet sich ein Stück Seil. Verwenden Sie das Seil beim Messingbrunnen, um auf den Grund zu gelangen, zitieren Sie den Inhalt der magischen Schriftrolle (8) bei den Kraftfeldmauern, und gehen Sie dann die Stufen bei **H** hinunter. Töten Sie die Eiselementare und nehmen Sie den Gürtel der Kraft von der Nähe des Schatzhaufens auf.

(Loriel webte diesen Gürtel für ihren Gatten aus den Haaren von Riesen und sprach einen Zauber darüber aus, um dem Träger Stärke zu verleihen.)

Der verlassene Außenposten

- | | |
|---------------------------------------|------------------------|
| 1) Eingang | 7) Treppe zur 4. Ebene |
| 2) Hebel zum Öffnen der Geheimtür (3) | 8) Folterkammer |
| 3) Geheimtür | 9) Schlaffeld |
| 4) Messingbrunnen | 10) Rote Kugel |
| 5) Kraftfeldmauern und Knöpfe | 11) Leiche |
| 6) Leichen | 12) Schatzhaufen |



Aram-Dols Schlupfwinkel

Machen Sie sich auf jede Menge Kämpfe gefasst. Halten Sie nach illusionären Wänden und Gängen Ausschau, und lesen Sie die Schrifttafeln sorgfältig durch. Lösen Sie die Hebelrätsel, um weiterzukommen.

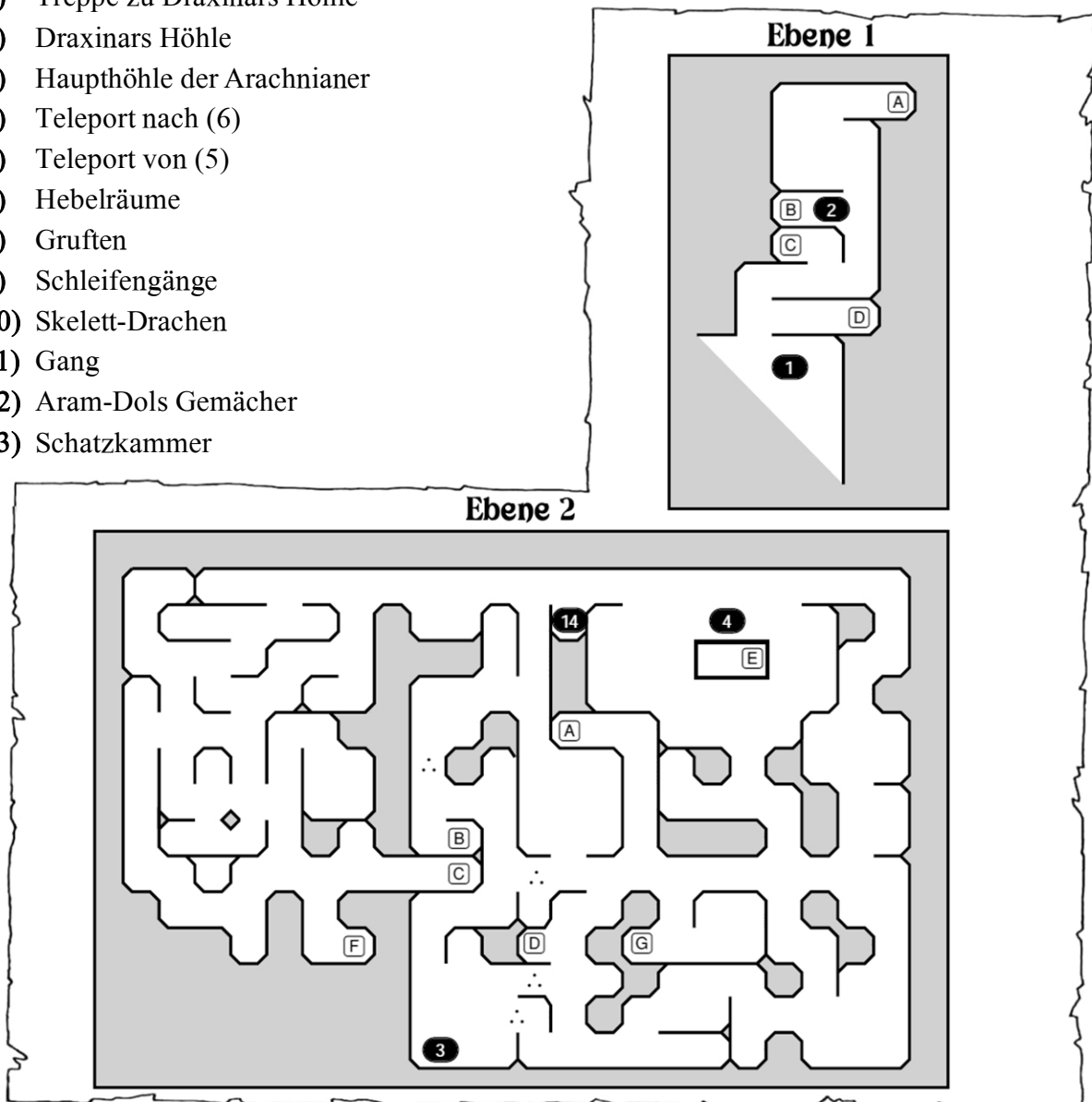
Es ist nicht notwendig, Draxinar (den Drachen) zu töten. Es ist sogar besser, wenn Sie das nicht tun. Draxinar erzählt Rätsel und liefert Informationen. Nach der Teleportation zu (6) kann der hinter dem Sockel versteckte Schlüssel zum Aufschließen der Tür zu Treppe L verwendet werden. Die Treppe führt nach unten zu einem Hebel, an dem gezogen werden muss, um die Geheimtür bei (9) zu öffnen. (Hinter dieser Geheimtür verbirgt sich jedoch nichts, das von Nutzen sein könnte.)



Draxinar

Aram-Dols Unterschlupf

- 1) Eingang
- 2) Treppe zu Draxinars Höhle
- 3) Draxinars Höhle
- 4) Haupthöhle der Arachnider
- 5) Teleport nach (6)
- 6) Teleport von (5)
- 7) Hebelräume
- 8) Gruften
- 9) Schleifengänge
- 10) Skelett-Drachen
- 11) Gang
- 12) Aram-Dols Gemächer
- 13) Schatzkammer

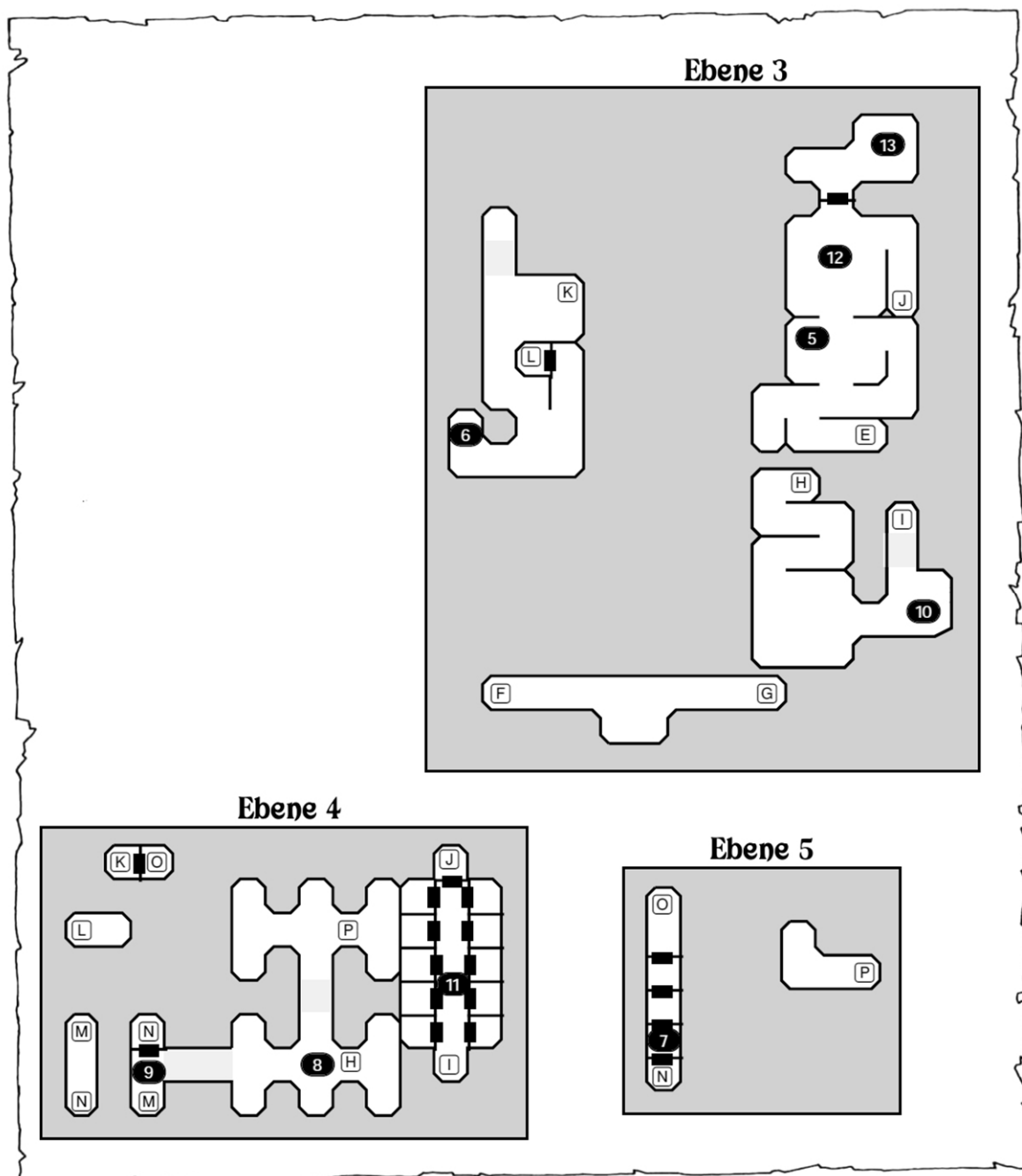




Sie müssen einen Reihe von Räumen mit Hebel durchqueren (7). Im ersten Raum gilt das Runenschild: „Rate richtig oder stirb!“ Ziehen Sie beim ersten aus drei Hebeln bestehenden Satz („Zwei nach unten“), nur den zweiten. Beim nächsten, auf fünf Hebeln bestehenden Satz („Aus drei mach acht“), betätigen Sie die Hebel 1, 2 und 5. Beim dritten, aus sieben Hebeln bestehenden Satz („vier schalten, um zwölf zu erhalten“), betätigen Sie die Hebel 1, 2, 3 und 6.

Wenn Sie den Gang (11) entlang gehen, müssen Sie den Schalter in jedem Raum betätigen. Nach dem Drücken aller zehn Schalter müssen Sie den Messinghebel betätigen, damit die Tür am Ende des Ganges entriegelt wird.

Vernichten Sie Aram-Dol. Schließen Sie mit dem an seiner Leiche befindlichen Schlüssel die Tür zur Schatzkammer auf. In dem Raum finden Sie die Handschuhe von Karas dem Schnellen, Erinons Axt und die blaue Kugel.





Das Reich des Berserkers

Der Schein trügt in diesem Verlies. Vertrauen Sie diesem Unmenschen nicht.

Alles, was der Berserker sagt, ist nur in seinem eigenen Interesse. Der Ring von Shal und die goldene Kugel sind hier verborgen. Es ist möglich, den Kreissägen zu entgehen, aber nicht einfach (2). Meiden Sie die Abkürzung (3). Sie sieht zwar einladend aus, ist aber voller Schlaffelder. Die in dem Verlies befindlichen Truhen sind größtenteils leer, können aber dennoch von Nutzen sein, da sie explodieren. Setzen Sie sie beispielsweise gegen die Zyklopen ein. Manche Durchgänge scheinen kaum überwindbar zu sein. Achten Sie auf Ihre Umgebung. Halten Sie Ausschau nach illusionären Mauern. Die Schussfallen (11) können Ihnen nichts antun, wenn Sie einfach weitergehen.

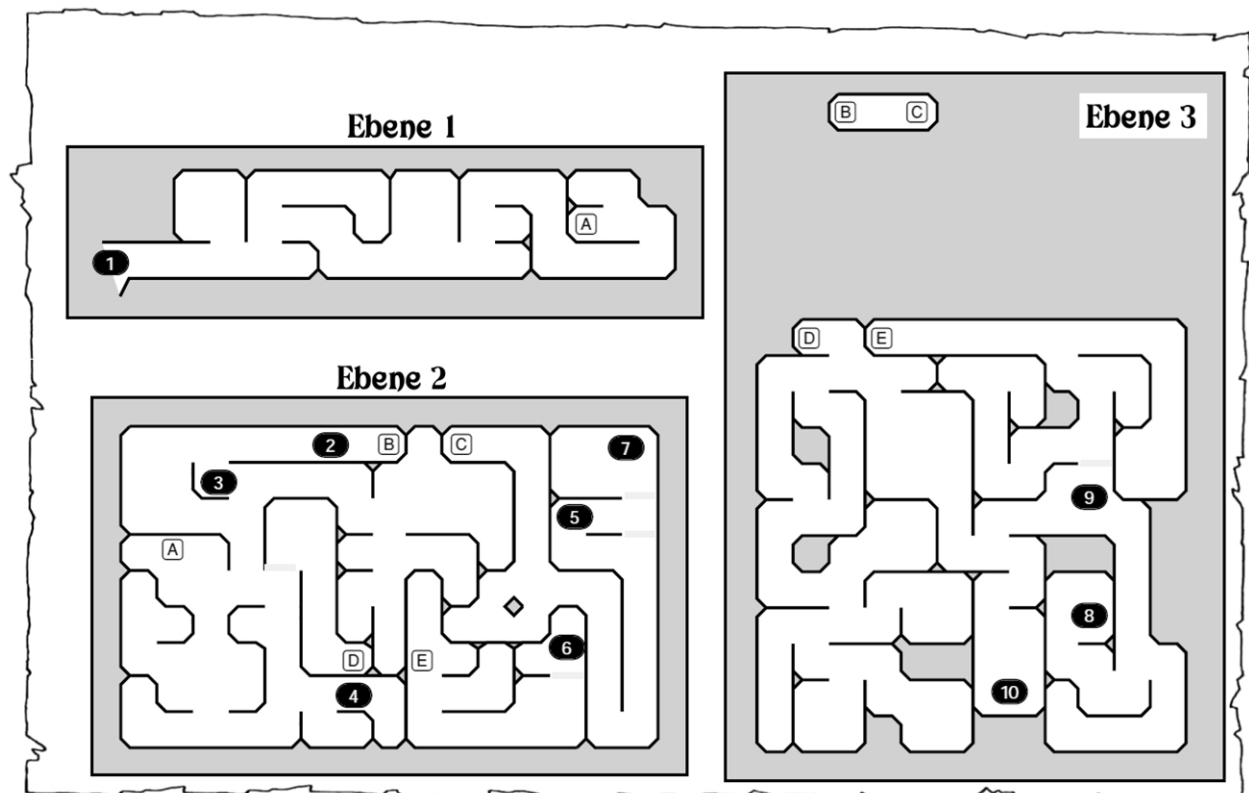


Der Berserker

(Die Identität des Berserkers ist nicht schwer zu erraten – es ist Shal.)

Das Reich des Berserkers

- | | |
|---------------------------|-----------------------------------|
| 1) Eingang | 6) Ring des Shal (unter Trümmern) |
| 2) Kreissägen | 7) Kammer des Berserkers |
| 3) Abkürzung (gefährlich) | 8) Gaffer |
| 4) Explodierende Truhen | 9) Schussfallen |
| 5) Unpassierbarer Gang | 10) Goldene Kugel |





Magische Kugelsteine

Im Verlauf des Spiels müssen Sie vier magische Kugeln in Ihren Besitz bringen, um den silbernen Samen zu gewinnen und die Schlangeninsel vor der Zerstörung zu retten.

Die Kugelsteine haben unterschiedliche Farben: Rot, Blau, Lila und Golden. Jedes Verlies enthält eine Kugel. Die lila Kugel befindet sich im Irrgarten. Aram-Dols Schlupfwinkel enthält die blaue Kugel. Die rote Kugel finden Sie im verlassenen Vorposten des Bergfrieds und die goldene Kugel im Reich des Berserkers.

Der Silberne Samen

Bringen Sie erst alle anderen magischen Gegenstände in Ihren Besitz. Verwenden Sie die Kugeln, um das Kellergewölbe aufzuschließen.

Um den Silbersamen zu erlangen, benötigen Sie die vier magischen Kugeln. Finden Sie das Kellergewölbe unter dem Bergfried, in dem der Silbersamen verborgen ist (die Labortreppe unter dem Weinfass **(I)** hinunter nach **(13)**; das Fass wird durch Drücken des Knopfes hinter dem Leuchter **(J)** bewegt, wie auf der Karte von Seriss verzeichnet). Legen Sie auf jeden Sockel eine Kugel, um den Keller zu öffnen. Nehmen Sie sich den silbernen Samen. Bekämpfen Sie die Schattenschwestern, wenn diese auf der Bildfläche erscheinen. Nehmen Sie die Schlüssel von den Leichen der Schattenschwestern. Öffnen Sie die verschlossenen Türen gegenüber des Silbersamens und betreten Sie die Tunnel, die vom Bergfried hochführen.

Sie kommen zu einer Lichtung. Der Mönch Karnax erscheint, um Ihnen zu helfen. Pflanzen Sie hier den Silbersamen und sehen Sie zu, wie der Baum des Gleichgewichts wächst. Durch den Tunnel gelangen Sie zurück zum Bergfried.

Weitere magische Gegenstände

Im Nachschlageteil finden Sie eine Beschreibung zur Benutzung der einzelnen Gegenstände.

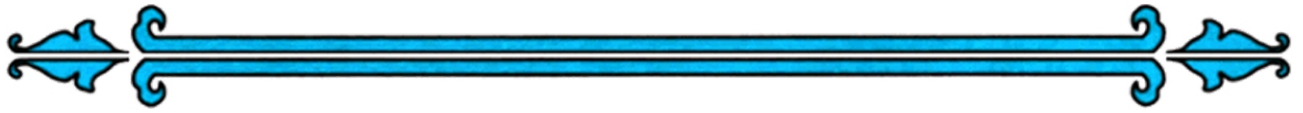
Schlüsselring – Isstanar gibt Ihnen nach Ihrer Unterhaltung den Schlüsselring.

Handschuhe von Karas dem Schnellen und Erinons Axt – Diese Gegenstände sind ausgesprochen wirkungsvoll, und es ist nicht einfach, sie zu erlangen. Sie finden Sie in Aram-Dols Schatzkammer.

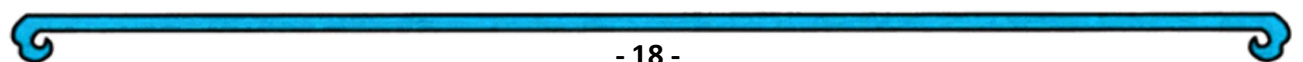
Gürtel der Stärke – Diesen Gürtel finden Sie im verlassenen Vorposten bei **(9)**.

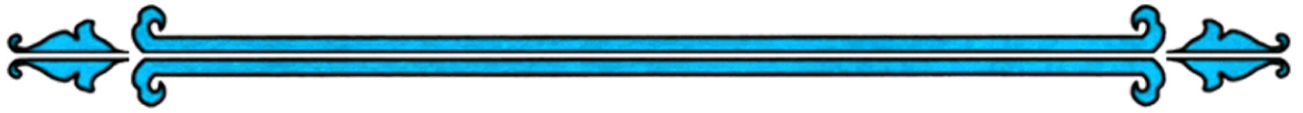
Helm des Lichts – Der Helm befindet sich auf dem toten Architekten im vierten Sektor des Irrgartens.

Ring des Shal – Der Ring ist im Reich des Berserkers bei **(6)** unter einem Haufen Trümmer verborgen.

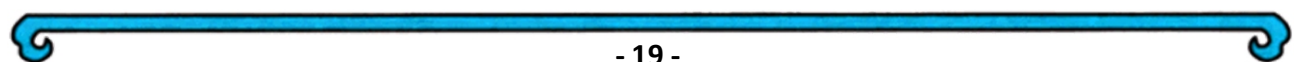


Notizen





Notizen





 **ORIGIN™**
We created worlds.®

P.O. Box 161750 • Austin, TX 78716
