

ROZWIĄZANIE PRZESŁANE PRZEZ TOMKA BIANGA, LAT 13, Z CHOCZEWA

SEPTERRA CORE

POWŁOKA DRUGA

1. Po przepędzeniu burmistrza wypyujemy wujka na wszystkie dostępne tematy. Zabieramy chleb z lodówki stojącej w sąsiednim pokoju i ruszamy na pustynię (wyjście z Oazy znajduje się w południowo-wschodniej części osady..
2. Po opuszczeniu Oazy kierujemy się na zachód przez teren Złych Ziem. Walczymy tylko z jasnymi wilkami, ciemnobrązowe są dla nas na razie zbyt silne.
3. Za mostem odnajdujemy Świątynię Azziza. Wysłuchujemy nauk starca, by otrzymać pierwszą Kartę Losu. W drodze powrotnej raz jeszcze pokonujemy wilki grasujące na Złych Ziemiach. Wracamy do domu i regenerujemy siły klikając na łóżku.
4. Tym razem wędrujemy na południe, do Stacji Pomp. To Tori jest poszukiwanym przez burmistrza szmuglerem! Pokonujemy strażników, którzy chcą nas aresztować, a następnie wracamy do Oazy.
5. Rozmawiając z robotami, mówimy o burmistrzu. Gdy maszyny podejmują strajk, bez przeszkód dostajemy się do domu. Wujek martwi się o Toriego, który ukrył się Kanionie Banitów. Mamy szukać pomocy u Grubba.
6. Pracownia Grubba znajduje się na jednym z południowych cypli. Grubb przyłącza się do nas, gdy opowiadamy o Torim. Przed wyjściem zabieramy zieloną prądnicę. Kierujemy się do Stacji Pomp.

7. Przy ogromnej rurze znajdujemy przewód. Wchodzimy na górę, aż drogę zagraza nam masywny wiatrak. Przyglądamy się skrzynce po lewej stronie. Klikamy na wizerunek twarzy Grubba, by mechanik otworzył drzwiczki.
8. Teraz przechodzimy do menu ekwipunku. Klikamy na przewodzie, a następnie na otwartej skrzynce. W ten sam sposób dołączamy do przewodu prądnicę (klikamy na skrzynce nie na przedzie). Wiatrak zatrzymuje się otwierając przejście.
9. Przedzieramy się przez Pustynne Rury eliminując atakujące nas stwory. Regenerujemy siły w małej wiosce Galdon i ruszamy do Kanionu Banitów pokonując opryszków, którzy ośmielią się zastąpić nam drogę.
10. Gdy odnajdujemy Toriego pojawia się strażnik, z którym rozprawia się trzech tajemniczych magów. Podśluchujemy podstępne plany prezydenta Dugana i ruszamy na Trzecią Powłokę, gdzie leży Miasto Wichrów. Nie zapominamy zabrać ekwipunku martwego strażnika!

POWŁOKA TRZECIA

11. Idziemy do Południowego Folwarku i rozmawiamy ze starszą kobietą karmiącą kury przy zagrodzie Helgaków. W czasie rozmowy klikamy na wizerunku Grubba, który naprawia uszkodzony odtwarzacz. W ramach podziękowania otrzymujemy 10 porcji nasion dla ptaków.
12. W pobliskim sklepie kupujemy buteleczkę. Opuszczamy Południowy Folwark i udajemy się na zachód na Cmentarz Lamentu. Przechodzimy wąskim przejściem za kurhanem na północy. Karmimy kolorowego ptaka ziarnem i zabieramy amulet ze skrzyni.
13. W północnej części cmentarza przyglądamy się świetlistym oparom dymu. Gdy klikamy na nich lewym przyciskiem myszy, ukazuje się zombie. Jest bardzo powolny, zatem bez trudu go pokonujemy.

14. Po zniszczonym stworze pozostaje plama kwasu. Nabieramy trochę żrącego płynu do zakupionej wcześniej buteleczki. Opuszczamy Cmentarz Lamentu i wędrujemy do Miasta Wichrów.
15. Podążamy do biblioteki, gdzie skręcamy w prawo. Tutaj w stalowej obręczy zamocowana jest kamienna głowa. Wydobywamy ją z obręczy używając buteleczki z kwasem.
16. Głowę Draxa mocujemy na kamiennym posągu stojącym w zachodniej części Cmentarza Lamentu. Pokonujemy ożywionego giganta i wezwanych przez niego zombie, po czym wchodzimy do podziemi drzwiami, które wcześniej blokował posąg.
17. Na pierwszym skrzyżowaniu skręcamy w prawo i przełączamy dźwignię na końcu korytarza. Przechodzimy przez drzwi, które właśnie otworzyliśmy i ponownie kierujemy się w prawo. Korytarz doprowadza nas do schodków, którymi dostaniemy się do siedziby Świętej Gwardii.
18. Oglądamy przerywnik, w którym prezydent Dugan i jego łowcy zabijają Bowmana. Uciekamy przez katakumby. Runner opuszcza drużynę, a jego miejsce zajmuje Corgan.
19. Wracamy na Cmentarz tą samą drogą, którą tu przybyliśmy. Tuż przed wyjściem atakują nas pomocnicy Dugana. Pokonujemy ich, a Corgan prowadzi nas przez żelazną bramę do zakazanej części cmentarza.
20. Roi się tu od martwiaków, ale ponieważ stwory są bardzo wolne, bez strat szkolimy się zdobywając zarazem przedmioty leczące. W północno-wschodniej części cmentarza znajdujemy skrzynię z ekwipunkiem.
21. We wschodniej części cmentarza, za jedną z krypt znajdujemy dźwignię. Otwiera ona żelazną bramę w północnej części cmentarza. Przechodzimy przez bramę i raz jeszcze pokonujemy pomocników Dugana.
22. Trafiamy do obozu uciekinierów z Miasta Wichrów. Zapada decyzja o

wyprawie na Czwartą Powłokę. Wcześniej trzeba odwiedzić wioskę Armstrong. Wypoczywamy w pobliskim namiocie. W wiosce możemy zmienić skład drużyny, ale nie pozbywamy się Corgana.

23. Idziemy na północ przedzierając się przez góry pełne wilków. Gdy docieramy do Armstrong okazuje się, że Wybrańcy dotarli tu przed nami. Miasto leży w gruzach. Pokonujemy Seline i przedostajemy się w północno-zachodnią część osady.

24. Ze skrzyni zabieramy zapasy i ruszamy w drogę powrotną do obozu w Zamrożonych Górach. Animowany przerywnik wyjaśnia nam więzy łączące Seline i Doskiasa.

25. W obozie wręczamy Layli zapasy. Wypoczywamy w namiocie i opuszczamy obóz kierując się na wschód. Przedostajemy się przez Cmentarz Lamentu i ruszamy na Lotnisko Halgaków położone w południowo-zachodniej części Powłoki

26. Gdy odejdą pilnujący lotniska żołnierze, podchodzimy do urzędniczki i pytamy ją o paszport. Następnie wracamy do Południowego Folwarku.

27. W sklepie z uzbrojeniem rozmawiamy z ubranym w zielony fartuch Maxtonem. Klikamy na wizerunku Corgana. Maxton rozpoznaje przyjaciela i otwiera kratę kryjącą tajne przejście do biblioteki. Wchodzimy do otworu w podłodze.

28. Rozmawiamy z opatem i prosimy go o paszport. Otrzymujemy dokument i wracamy do tajnego przejścia, którym dostaliśmy się do biblioteki. Wędrujemy na Lotnisko Helgaków i wręczamy paszport urzędniczce. Klikając na zielonym znaku zgadzamy się na podróż na Piątą Powłokę.

POWŁOKA PIĄTA

29. W czasie podróży zostajemy zestrzeleni. Maya budzi się w domu przyjaznych

mieszkańców Ankary. Ich miasto zostało napadnięte przez żołnierzy Jinam, którzy oskarżają Ankarę o zamordowanie prezydenta Jinamu.

30. Opuszczamy dom i kierujemy się na wschód. Karmimy nasionami kolorowego ptaka i schodzimy po schodach.

31. Tym razem idziemy na zachód i rozmawiamy z mężczyzną w zielonych spodniach. Pytamy go przede wszystkim o Corgana. Tym sposobem zdobywamy miecz gwardzisty.

32. Idziemy wzdłuż siatki by zbliżyć się do uwięzionego Corgana. Wręczamy mu miecz i zagadujemy strażników pilnujących wejścia do tymczasowego więzienia.

33. Pokonujemy strażników i opróżniamy stojącą nieopodal skrzynkę.

Wychodzimy z ogrodzonej klatki i kierując się na wschód wychodzimy z miasta. Podążamy do Kanionu Mesy.

34. Przedostając się przez skalny labirynt docieramy do ogromnego mostu nad przepaścią. Za mostem w metalowej beczce znajdujemy amulet ochrony przed ogniem. Wyjście z obszaru znajduje się na wschodzie, ale wcześniej warto zapuścić się w skalną odnogę i nakarmić kolorowego ptaka.

35. Po przemierzeniu kolejnego labiryntu wąwozów wydostajemy się na mapę Powłoki. Kierujemy się na północ do wraku Statku Bojowego Jinamu. W środku przełączamy dźwignie w korytarzu po lewej i po prawej stronie.

36. Teraz przechodzimy przez drzwi na wschodzie i odnajdujemy Grubba. Nasz towarzysz znalazł przy strażniku holowiadomość. Opuszczamy statek i kierujemy się na południe do Bazy Ankaran.

37. Rozmawiamy z jedynym stojącym tu strażnikiem. Gdy klikamy na wizerunku Mayi otrzymujemy nieśmiertelnik - dziwny naszyjnik żołnierza Jinamu.

38. Rozmawiamy z Led i odtwarzamy holowiadomość na holoprojektorze. Tym sposobem odkrywamy nieczne plany Doskiasa. By dostać się do Kapitolu potrzebujemy konwertera energii. Ponownie ruszamy na Statek Bojowy Jinamu.

39. Skracamy w pierwszy korytarz po prawej stronie i otwieramy drzwi naszymi - nieśmiertelnymi. W pierwszym pokoju po prawej, przy resztkach robota znajdujemy przydatny ekwipunek.

40. Kolejny korytarz po prawej stronie doprowadza nas do dźwigni otwierającej stalowe drzwi. Przechodzimy przez nie i w laboratorium na końcu korytarza znajdujemy konwerter energii. Warto przeszukać również drugie laboratorium gdzie znajdujemy między innymi przedmiot wzmacniający mięśnie.

41. Wracamy do Bazy Ankaran i wręczamy Led konwerter energii. Teraz klikamy na statku i lecimy do Kapitolu. Do Mayi dołączają Led i Runner. Pozostali członkowie drużyny nie mieszczą się na statku.

42. Rozmawiając z strażnikiem klikamy na wizerunku Led. Wchodzimy do środka i odtwarzamy holowiadomość. Niestety generał Campbell wyruszył, by uaktywnić maszynę zagłady. Ruszamy jego tropem. W tym samym czasie Doskias kradnie klucze do Źródła.

43. W podziemnych korytarzach na pierwszym skrzyżowaniu skręcamy na wschód. Starą górską drogą podążamy na północ i wchodzimy do Laboratorium. Niestety rozmowa z generałem nie przynosi efektu. Tymczasem pojawia się Selina, która deklaruje pomoc. Wraz z nią wyruszamy śladem Campbella.

44. Pokonujemy kilku strażników, ale gdy docieramy do generała jest już za późno! Maszyna zniszczenia uderza w Jinam. Z kolejnych przerywników poznajemy szczegóły planu Doskiasa. Lord Gunnar pragnie go zatrzymać i prosi nas o pomoc. Ruszamy na czwartą powłokę.

POWŁOKA CZWARTA

45. Znajdujemy się teraz w barze o nazwie "Dom Uciech". Wychodzimy na zewnątrz lokalu i klikamy na łańcuch w podstawie dźwigu. Teraz klikamy na wizerunku Led. Nasza operacja powoduje, że z dźwigu spada wielka skrzynia.

46. Wracamy do baru. Wspinamy się po schodach na górę i skręcamy do pokoju po prawej. Rozmawiamy z Lochem. Dialog kończy się walką (zostaniemy przeniesieni na zewnątrz lokalu). Starcie wygrywamy atakując skrzynie stojącą za Lochem. Po wygranej walce zdobywamy klucz do kryjówki łowców.

47. Idąc wzdłuż nabrzeża dochodzimy do schodów, po których wchodzimy na górę. U pierwszej sprzedawczynie kupujemy zatyczki oraz terrarium, a u aptekarki - mieszadło. Schodzimy na dół i wychodzimy z Czerwonej Dzielnicy.

48. Kierujemy się do dzielnicy Łowców Nagród. Idziemy prosto, schodzimy po pochylni, a następnie idziemy pomostem aż dochodzimy do wielkich okrągłych drzwi z wizerunkiem czerwonej czaszki.

49. Na prawo do nich znajduje się zawór, na którym używamy klucza do kryjówki łowców. Przechodzimy przez drzwi. Podest prowadzi nas do wielkiej rury. Wchodzimy do jej wnętrza. Jesteśmy w kryjówce Łowców Nagród!

50. Na początku idziemy na podest gdzie przełączamy dźwignię. Następnie udajemy się w południowo-zachodni kraniec planszy. Tu rozmawiamy z mężczyzną ubranym na niebiesko, który dziękuje nam za uwolnienie.

51. Wracamy do "Domu Uciech" w Czerwonej Dzielnicy. Rozmawiamy z stojącym przy barze Aryamem, by przyłączyć go do drużyny. Opuzczamy Czerwoną Dzielnicę i udajemy się do lokacji Przewóz Transportu.

52. Pomost doprowadza nas do schodów. Schodzimy na dół i idziemy wzdłuż nabrzeża do kapitana stojącego naprzeciwko skrzyń z owocami.

53. Rozmawiając z kapitanem klikamy na wizerunku Aryama. Pytamy o statek transportowy i wybieramy "Idź na powłokę siódmą". Przed odlotem czeka nas pojedynek z Dukem - przywódcą łowców nagród. (Nim opuścimy Piątą Powłokę warto kupić wyposażenie u tutejszych handlarzy).

POWŁOKA SIÓDMA

54. Opuszczamy Strefę Lądowania i udajemy się na północ, wzdłuż górskiego pasma. Omijamy Wioskę Kościanego Kręgu i docieramy do Jaskiń Wschodniej Góry.

55. W jaskiniach idziemy pochylnią, by przez skalny most dostać się na pochylnię wiodącą na niższy poziom. Skręcamy na wschód, zaraz potem na północ.

Przechodzimy pod mostem, za którym skręcamy na zachód. Teraz idziemy cały czas prosto by dotrzeć do wyjścia.

56. Jesteśmy po drugiej stronie góry. Udajemy się na północ do "Ruin Kopalni", gdzie znajdujemy rzeczy wybuchowe oraz latarnię biolum. Oba przedmioty ukryte są w skrzyniach w dwóch różnych częściach kopalń. Opuszczamy góry i udajemy się do Mrocznego Jeziora.

57. Podchodzimy do brzegu. Klikamy na rzeczy wybuchowe, a następnie na wodzie. Następuje podwodny wybuch, a po chwili z wody wynurzają się ciała helgaków. Ciała tworzą mosty, po których przedostajemy się w północno-zachodni kraniec lokacji. Po drodze warto nakarmić kolejnego kolorowego ptaka, który ukrył się na jednej z wysp (by go odnaleźć z pierwszej wyspy idziemy po ciałach na wchód).

58. Po moście z kości opuszczamy Mroczne Jezioro i wchodzimy na Cmentarz Helgaków, skąd zabieramy kość helgaka, która leży tuż przy zejściu z mostu (po lewej stronie). Wracamy na Strefę Lądowania i prosimy kapitana by zawiózł nas na Trzecią Powłokę.

POWŁOKA TRZECIA

59. Idziemy do Południowego Folwarku. Dajemy kość helgaka rzeźbiarzowi mieszkającemu w chacie naprzeciwko bramy wejściowej. Po chwili otrzymujemy flet helgaka.

60. Wracamy na lotnisko helgaków i rozmawiamy urzędniczką o statku

transportowym. Wybieramy "Idź na powłokę czwartą".

POWŁOKA CZWARTA

61. Rozmawiamy z kapitanem, pytamy go o "statek transportowy" i wybieramy "Idź na powłokę siódmą".

POWŁOKA SIÓDMA

62. Opuzczamy Strefę Lądowania i udajemy się do Jaskiń Wschodniej Góry. Przechodzimy przez jaskinie i kierujemy się do leżącego na południu Lasu Mold. Tam kierujemy się ścieżką wiodącą na wschód aż docieramy do rozwidlenia. Skręcamy na północ, potem na wschód by ostatecznie opuścić lokację.

63. W północno-wschodniej części obszaru znajdujemy czerwony kwiat. Klikamy na flecie Helgaka a następnie na roślinie. Kwiat otwiera się. Napełniamy latarnię biolum nektarem klikając na latarni a następnie na rozwiniętym kwiatku.

64. Wychodzimy z lasu i wchodzimy do Jaskiń Zachodniej Góry. Schodzimy pomostem w dół by opuścić jaskinie wyjściem na południowym-zachodzie. Idziemy korytarzem, ale nim wejdziemy do następnej lokacji nakładamy Mayi zatyczki (dwukrotnie klikamy na nich w menu ekwipunku).

65. Walczymy z potworem. Najskuteczniejszy jest atak kombinacją Kart Losu Hydroatak + Przyzwanie, oraz samym Hydroatakiem. Wygrywamy niszcząc stworowi wszystkie trzy nogi (potwór losowo odnawia kończyny).

66. Wychodzimy z jaskiń i idziemy do Wioski Kościstego Kręgu. Używamy pełnej latarni biolum na jednym ze słupów. Wchodzimy do wioski i w czasie rozmowy z Przywódcą Wioski poruszamy temat Wybrańców. Do drużyny przyłącza się Badu.

67. Wybieramy Badu do drużyny i wychodzimy z wioski. Przechodzimy przez jaskinie, gdzie Badu odkrywa rudę. Na razie nie jesteśmy w stanie jej wydobyć. Idziemy do Lasu Mold.

68. Ścieżka prowadząca na północ doprowadza nas do wystających z ziemi masywnych skał. Odszukujemy pomiędzy nimi bramę. Klikamy na nią, a później na wizerunku Badu. Przechodzimy otwartym przejściem.

69. Przedzieramy się do północno-wschodniej części obszaru i opuszczamy las. Jesteśmy w kopalni. Przejście do następnego obszaru znajduje się na północnym-zachodzie.

70. Odnajdujemy zaginionych mieszkańców wioski Kościstego Kręgu. Uwolnione stwory bez słowa wracają do wioski, a my opuszczamy kopalnię wyjściem na zachodzie.

71. Po krótkiej rozmowie z Kelabem walczymy z górniczym Helgakiem. Po dziesięciu uderzeniach na chwilę znika bariera chroniąca stwora - wtedy atakujemy go najsilniejszym atakiem. Po wygranej walce droga na statek Wybrańców stoi otworem!

STATEK WYBRAŃCÓW

72. Wyłączamy bariery energetyczne dwoma przełącznikami, które znajdują się w południowo-wschodniej części statku. Przeszukujemy skrzynię stojącą w północno-zachodnim pomieszczeniu. Opuszczamy statek przez północno-wschodnie wyjście. Wstawka filmowa przedstawia bitwę o soczewki. Doskias ucieka, a zniszczone soczewkowe statki spadają na ziemię.

POWŁOKA SZÓSTA

73. Zbieramy z ziemi Soczewkową Skorupę i opuszczamy lokację kierując się do Miasta Wyrzutków.

74. Na Promenadzie Handlowej kupujemy nowe, lepsze wyposażenie. W budynku z szyldem Tatro Partor kupujemy od sprzedawcy mięso. Opuszczamy Promenadę Handlową.

75. Wchodzimy do Doków Transportowych i zabieramy świder (wierćtarke) leżący zaraz przy wejściu. Wychodzimy z miasta.

76. Przechodzimy przez Zachodnią Górską Bazę Piratów i kierujemy się do wioski Pranno. Tam odszukujemy rozbity wóz i zabieramy rosnącą przy nim roślinę. To ziele-antidotum. Karmimy ziarnem kolejnego kolorowego ptaka.

77. Wchodzimy do hotelu XANDERS. Tutaj regenerujemy siły i zmieniamy skład drużyny. Koniecznie zabieramy ze sobą Aryama. Kierujemy się do Zachodniej Górskiej Bazy Piratów. Tam skręcamy w korytarz wiodący na południe by przedostać się do kolejnego obszaru.

78. W północno-zachodniej części zaśnieżonych gór odnajdujemy potwora strzegącego swego gniazda. Pokonujemy go by zabrać z gniazda jajo Helgaka. To stwór ognia, zatem walcząc z nim warto wykorzystywać ataki oparte na karcie losu - Hydroatak. Wracamy do jaskiń piratów i wychodzimy przez wyjście na zachodzie.

79. Kierujemy się na Bagna Zielonego Błota i wchodzimy na Południowe Bagna. Przedostajemy się do jeziora, gdzie widzimy lądujący statek powietrzny. (w drużynie musi być Aryam!)

80. Pojawia się przyjaciel Aryama robot Lobo. Rozmawiamy z nim o Conorze i o wytatuowanej dziewczynie. Teraz kierujemy się na Wschodnie Bagna. Tam idziemy aż napotkamy pijawki. Po drodze karmimy ziarnem kolorowego ptaka.

81. Klikamy na mięsie a następnie na pijawkach. Stwory zostają oszołomione, zatem spokojnie zabieramy je (wystarczy na nich kliknąć). Opuszczamy tą część bagien i udajemy się na Zachodnie Bagna.

82. W południowo zachodniej części obszaru zbieramy roślinę snu. Idziemy nieco bardziej na północ gdzie w wodzie kryje się przerażająca bestia.

83. wykorzystujemy świder by wydrążyć otwór w jaju Helgaka. Napęlamy jajo zielelem snu. Dajemy zatrute jajo potworowi kryjącemu się w wodzie i

wykorzystując sen bestii poimy jego krwią znalezione wcześniej pijawki.

84. Opuszczamy bagna i kierujemy się do Miasta Wyrzutków. Na promenadzie handlowej wchodzimy do Tatio Partor i dajemy pijawki kobiecie. Maya zostaje wytatuowana.

85. Idziemy do robota Lobo na Południowych bagnach. Rozmawiając z nim klikamy na wizerunku Mayi. Poznajemy plan akcji przeciwko Connorowi. Otrzymujemy również racę i klucz do doków.

86. Idziemy do Doków Transportowych w Mieście Wyrzutków. Rozmawiamy z urzędnikiem na końcu korytarza i w czasie dialogu klikamy na wizerunku Aryama. Tym sposobem zdobywamy dokument - Manifest Cargo.

87. Manifest wręczamy Strażnikowi Doków. Dopiero teraz z pomocą klucza do soków otwieramy drzwi. W przerywniku oglądamy jak Maya podstępem dostaje się do więzienia Connora.

88. Przedostajemy się przez kolejne części bazy kierując się cały czas na południowy-zachód. Przełączamy dźwignię. Podążamy korytarzem, który odsłania się za opuszczoną ścianą.

89. Wychodzimy na powierzchnię. Klikamy na racy, a następnie na niebie.

Nadlatuje Lobo ze wsparciem dla Mayi. Wzmocnieni wracamy do bazy Connora.

90. Otwiera się kolejne przejście, za którym przełączamy dźwignię. Teraz trafiamy do pomieszczenia gdzie stoi skrzynia. Zabieramy z niej Niebieski Klucz Wyspy. Na skrzyżowaniu skręcamy w prawo.

91. W kolejnej części bazy odszukujemy niebieski panel, który aktywujemy niebieskim kluczem. Drzwi otwierają się a w stojącej za nimi beczce odnajdujemy czerwony klucz wyspy.

92. Wracamy do wschodniej części bazy otwierając mostek dźwignią. Przejście na północ otwieramy używając czerwonego klucza na podeście z czerwoną lampą. Droga do siedziby Connora stoi otworem!

93. Strzelamy w działka, bowiem szefa piratów nie da się zaatakować bezpośrednio. Ostatecznie Connor ucieka, a my znajdujemy klucz do celi. Idziemy do więzienia i otwieramy kluczem kolejne drzwi. W pierwszej celi siedzą niewolnicy, a w drugiej załoga statku Lobo. Po uwolnieniu więźniów przedostajemy się do tajnego wyjścia gdzie wcześniej wezwaliśmy Lobo.

94. Wsiadamy na statek. Od tej chwili zyskujemy swobodny dostęp do wszystkich Powłok. Wykorzystując tak ogromną swobodę poruszania warto odwiedzić sklepy i udoskonalić swe uzbrojenie. Gdy kończą się nam zasoby finansowe lecimy na Pierwszą Powłokę.

POWŁOKA PIERWSZA

95. Wchodzimy do Stolicy Wybrańców i kierujemy się do Zachodniej Dzielnicy. Odnajdujemy czerwony klucz do Kapitolu ukryty w beczce stojącej w północnej części obszaru.

96. Opuszczamy lokację i tym razem kierujemy się do Wschodniej Dzielnicy. Ulica doprowadza nas do panelu z czerwonym ekranem. Używamy na panelu czerwonego klucza do kapitolu by wyłączyć barierę energetyczną.

97. Odszukujemy w północno-wschodniej części miasta pojemnik stojący w pobliżu uszkodzonych czołgów. Z pojemnika zabieramy silnik czołgu.

Opuszczamy Wschodnią Dzielnicę.

98. Teraz wchodzimy do Głównej Dzielnicy. Odnajdujemy uszkodzony czołg i montujemy w nim silnik czołgu. Pancerny pojazd rusza do przodu odsłaniając przejście, do którego wchodzimy.

99. Przelączamy dźwignię i idziemy do północno-wschodniego krańca dzielnicy gdzie napotykamy strażników w złotych zbrojach. Żołnierze prowadzą nas do lorda Gunnaram, który powierza nam kolejne zadania: chronić Imperatora i odzyskać artefakt.

100. Trafiamy do głównego korytarza pałacu Imperatora. Idziemy prosto i wchodzimy w pierwsze drzwi po lewej. Odszukujemy niebieski klucz do pałacu i wracamy do głównego korytarza.

101. Idziemy korytarzem do pulpitu z niebieską kulą. Uaktywiamy pulpit niebieskim kluczem do pałacu i przechodzimy otwartym przejściem do kolejnej części pałacu.

102. Odszukujemy pierwszą dźwignię. Przełączamy ją otwierając przejście do korytarza gdzie znajduje się druga dźwignia. Gdy ją przełączymy trafiamy do korytarza z ostatnią trzecią dźwignią. Po przełączeniu trzeciej dźwigni wracamy i raz jeszcze przełączamy pierwszą dźwignię.

103. Dopiero teraz otwiera się przejście do komnaty żółtego maga. Walczymy z nim atakując wyczarowane przez niego niebieskie kule. Trafiona kula przesuwana się w kierunku maga. Gdy zbliży się wystarczająco blisko - wybucha. Osłabiony magik ucieka, a my znajdujemy czerwony klucz do pałacu. Wracamy do głównego korytarza.

104. Wchodzimy w pierwsze drzwi po lewej stronie licząc od głównego wejścia do pałacu. Idziemy prosto i wchodzimy schodami na górę. Tam odszukujemy drzwi, które otwieramy czerwonym kluczem do pałacu. Wchodzimy do środka.

105. Walczymy z zielonym magiem, którego atakujemy kartą losu - ogień. Po walce znajdujemy żółty klucz do pałacu. Wracamy do głównego korytarza.

106. Podchodzimy do panelu z żółtą kulą i aktywujemy go żółtym kluczem do pałacu. Przejście prowadzi nas do schodów wiodących do kolejnej części pałacu.

107. Przełączamy dwa przełączniki. Pierwszy znajduje się w zachodniej części lokacji, drugi w południowo-wschodniej. Przełączamy dwa przełączniki w centralnej części mapy i ruszamy właśnie otwartym przejściem.

108. Walczymy z czerwonym magiem. Ranimy go tylko wtedy, gdy nie chronią go kolorowe kule. Kule są słabe i znikają już po jednym trafieniu, ale mag stale je

odnawia. Najrozsądniej jest niszczyć kule atakami raniącymi jednocześnie kilku przeciwników. Po wygranej walce znajdujemy zielony klucz do pałacu.

109. W animowanym przerywniku widzimy jak Doskias wykorzystuje miecz Gemmy do pokonania Gunnara.

110. Wracamy do głównego korytarza pałacu i kierując się na wschód docieramy do kolejnych drzwi. Otwieramy je używając zielonego klucza do pałacu na podeście z zieloną kulą. Idziemy dalej docierając do sali tronowej.

111. Niestety słudzy Doskiasa zabijają Imperatora. Walczymy z trzema magami atakując przeciwnika stojącego w środku. Gdy go ranimy eksploduje raniąc jednego z pozostałych magów. Po wygranej walce znajdujemy klucz rdzenny i uciekamy z Pałacu.

POWŁOKA DRUGA

112. Wykorzystując możliwości statku lecimy na Drugą Powłokę. Wybieramy do drużyny Selinę i lecimy do Kanionu Banitów. W południowo-wschodniej części kanionu są słabo widoczne drewniane drzwi.

113. Przyglądając się ukrytym drzwiom klikamy na wizerunku Seliny. Pokonujemy bandytów i zabieramy ze skrzyni pieczęć Armstrong. W kanionie karmimy kolejnego kolorowego ptaka. (Siedzi na dachu budki, przy której wcześniej odnaleźliśmy Toriego).

POWŁOKA TRZECIA

114. Lecimy do Armstrong na Powłoce Trzeciej i idziemy na cmentarz w północnej części miasta. Pokonujemy demona. Stwora łatwo unicestwić używając na nim przedmiotów leczących np.: Kamienia Duszy.

115. Wkładamy pieczęć Armstrong w otwór na postumencie. Corgan i Selina godzą się, dzięki czemu nie będą wzajemnie atakować się w czasie walki.

POWŁOKA PIĄTA

116. Wybieramy do drużyny Lobo, lecimy na powłokę piątą i wchodzimy do statku bojowego Jinamu. Na pierwszym skrzyżowaniu skręcamy w prawo. W kolejnej części statku kierujemy się na zachód. Tam w jednym z pomieszczeń stoją dwa cylindryczne zbiorniki. Przyglądamy się im i klikamy na wizerunku Lobo. Robot odczytuje informacje na temat odtrutki.

117. Wracamy do głównego korytarza i podążamy nim na północny-wschód. Przyglądamy się drzwiom i klikamy na wizerunku Lobo. Robot otwiera drzwi, a w korytarzy za nimi przy jednym z ciał znajdujemy kartę ochrony Jinam.

Opuszczamy statek bojowy Jinamu.

118. Lecimy do miasteczka Gregor i rozmawiamy z mężczyzną, który kiedyś wręczył nam miecz Corgana. W czasie rozmowy klikamy na wizerunku Lobo. Robot uzdrawia Ankaran, a Led uznaje Lobo za przyjaciela. Dziewczyna nie będzie już atakować robota w czasie walki.

119. Wybieramy do drużyny Grubba i Led i lecimy do Stolicy Ankary. Idziemy do wielkich pancernych drzwi otoczonej po obu stronach panelami. Oglądamy drzwi, a następnie klikamy na wizerunku Led.

120. W środku Led zostaje zaatakowana przez kilku piratów. Teraz decydujemy czy Grubb ma pomóc dziewczynie, czy szukać wyposażenia. Wybieramy opcję "Pomóż Led!". Dzięki temu dwójka naszych mechaników zyskuje atak specjalny.

121. Idziemy do miejsca, w którym rozbił się statek Led i rozmawiamy z piratem stojącym na kamieniu. Dialog kończy się walką po wygraniu, której znajdujemy klucz do laboratorium. Opuszczamy miasto

122. Lecimy do Laboratorium Naukowego Ankaranu. Używamy na drzwiach klucza do laboratorium i wchodzimy do wewnątrz. Przeszukujemy teren laboratorium, by odnaleźć trzy maski ochronne oraz diamentowe koło.

123. Koło leży na stole w pomieszczeniu z wielkimi szklanymi słojami, wewnątrz których uwięziono nieznane istoty. Opuszczamy laboratorium i lecimy do Oazy na powłoce drugiej.

POWŁOKA DRUGA

124. Wchodzimy do Sterty Złomu w Oazie. Pokonujemy dwa roboty. Najłatwiej zniszczyć je z wykorzystując umiejętność naprawa, jaką dysponują Grubb i Led. Z sterty Złomu zabieramy hak mocowniczy oraz rurę. Wychodzimy z miasta.

POWŁOKA SIÓDMA

125. Lecimy na Cmentarz Helgaków na powłoce siódmej. W północnej części lokacji odszukujemy okrycie helgaka przypominające leżące w wodzie duże zielone koło. Gdy używamy na kryciu haka mocowniczego Lobo wciąga je na statek.

126. Opuszczamy Cmentarz Helgaków i lecimy do Ruin Kopalni. Dajemy pustelnikowi diamentowe koło a potem soczewkową skorupę. W zamian otrzymujemy soczewki źródła.

127. Opuszczamy Ruiny Kopalni i kierujemy się do Lasu Mold. Zakładamy maskę ochronną każdemu członkowi drużyny. Przechodzimy do dalszej części lasu przejściem na południowym wschodzie.

128. Schodzimy do podziemnej wioski pochylnią znajdującym się w południowo-wschodniej części obszaru. Kierujemy się do wyjścia na wschodzie. Zabieramy czerwony klucz wioski i wracamy do głównego korytarza jaskini.

129. W północno-zachodniej części obszaru są dwa wyjścia. Przechodzimy tym, które prowadzi bardziej na północ. Zamknięte drzwi otwieramy czerwonym kluczem wioski. Odnajdujemy niebieski klucz.

130. Wracamy do głównego korytarza jaskini. Przechodzimy przejściem w

północno-zachodniej części obszaru wiodącym bardziej na zachód. Zamknięte drzwi otwieramy niebieskim kluczem wioski. Przeszukujemy pomieszczenie by odnaleźć pazur boga piekła. Wychodzimy z Lasu Mold.

131. Lecimy do Jaskiń Zachodniej Góry. Idziemy do komnaty, w której pokonaliśmy trójnogiego potwora. Podchodzimy do niecki wypełnionej lawą. Używamy pazura boga piekła na kluczu rdzennym. Otrzymujemy pazur z kluczem rdzennym. Tak skonstruowany przedmiot używamy na niecce wypełnionej lawą. Otrzymujemy objawiony klucz rdzenny. Wychodzimy z jaskiń.

POWŁOKA DRUGA

132. Lecimy na do Świątyni Azziza na Powłoce Drugiej. Pokazujemy Azzizowi Objawiony Klucz Rdzenny. Wracamy do Lasu Mold.

POWŁOKA SIÓDMA

133. Przedzieramy się przez las do kopalni. Idziemy do następnej części kopalni (przejście znajduje się w północno-zachodnim krańcu obszaru). Wchodzimy w nowe przejście, które pojawiło się w południowo-wschodnim krańcu tego obszaru.

134. Odnajdujemy dźwignię, która otwiera drzwi do dalszej części labiryntu. Przechodzimy przez nie i zjeżdżamy ruchomym podestem na niższy poziom. Kierujemy się na północny- zachód. Zabijamy demona i zbieramy z ziemi czerwony klucz rdzenia.

135. Drzwi zamykają się i otwierają prowadząc nas do kolejnych potworów i strzeżonych przez nie kluczy. Ostatecznie zdobywamy cztery klucze rdzenia: czerwony, żółty, zielony i niebieski. Ruchomym podestem wracamy na wyższy poziom labiryntu.

136. Przechodzimy w przeciwny kraniec labiryntu i ruchomym podestem zjeżdżamy na dół. Czerwonym kluczem rdzenia otwieramy drzwi na północnym-

wschodzie. Idziemy korytarzem i przełączamy dźwignię. Wracamy do sali centralnej.

137. Zielonym kluczem otwieramy drzwi na północnym-zachodzie i przełączamy kolejną dźwignię. Znow wracamy do sali centralnej.

138. Żółtym kluczem rdzenia otwieramy drzwi na południowym-zachodzie i przełączamy dźwignię. Nim wrócimy do sali centralnej zabieramy amulet ukryty w beczce.

139. Teraz otwieramy niebieskim kluczem rdzenia drzwi na południowym-wschodzie. Na końcu korytarza znajdujemy podest wiozący nas na górę.

Przełączmy dźwignie na końcach odgałęzień po lewej i prawej stronie głównego mostu.

140. Utworzone przejście doprowadza nas do Boga Piekła. Używając kombinacji Kart Losu Hydroatak + Przyzwanie zadajemy potworowi największe obrażenia.

141. Przesławiamy dźwignie w odgałęzieniach po prawej i lewej stronie i kierujemy się nowo utworzonym mostem na północy-wschód.

142. Doskias odbiera nam klucz do Źródła i poznaje tajemnicę koniunkcji. Cudem udaje nam się uratować. Budzimy się w kopalniach. Wychodzimy na powierzchnię i opuszczamy Las Mold.

POWŁOKA TRZECIA

143. Lecimy w Zamrożone Góry na Powłoce Trzeciej. Rozmawiamy z Laylą o Gunnarze. Poznajemy plan wyzwolenia miasta i otrzymujemy klucz do zbiornika.

144. Wybieramy do drużyny Lobo i lecimy do Zbiornika Wodnego w Mieście Wichrów. Kluczem do zbiornika otwieramy bramę. Na wysuniętym pomoście używamy na wodzie dużego okrycia Helgaka. Klikając na kołyszącym się na wodzie okryciu przepływamy na drugą stronę zbiornika.

145. Przełączamy dźwignię na północy. Idziemy do wyjścia na północnym-

zachodzie. W następnej lokacji rozmawiamy z dwoma gwardzistami. Za strażnikami jest przejście do kolejnej lokacji. Używamy soczewki źródła na kablu. Lobo przepala kabel. Opuszczamy las.

146. Udajemy się w Zamrożone Szczyty i rozmawiamy z Laylą poruszając temat Miasta Wichrów. Lecimy do Połudnowego Folwarku i przechodzimy znanym nam tajnym przejściem. Pamiętajmy, że by z niego skorzystać w drużynie musi być Corgan!.

147. W bibliotece rozmawiamy z Opatem, poruszając temat świętego gwardzisty. Mnich otwiera nam drogę do pałacu. Przebijamy się przez trzy kolejne piętra pałacu, aż docieramy na dach.

148. Wchodzimy do statku Wybrańców. Przełączmy dwie dźwignie. Pierwsza znajduje się w wschodniej części statku, druga w zachodniej. Wychodzimy wyjściem na północy. Pokonujemy generała Balcaama, ale Layla pozwala mu uciec. Miasto Wichrów jest wolne!

POWŁOKA DRUGA

149. Lecimy do świątyni Azziza. Wewnątrz spotykamy również córkę Imperatora - księżniczkę Alisę i robota Markhama. W czasie rozmowy poznajemy plan Dorskisa, który chce użyć rakiet zagłady do rozwiązania zagadki anioła. Markham wręcza nam klucz do kanałów Wybrańców.

POWŁOKA PIERWSZA

150. Lecimy na Powłokę Pierwszą i wchodzimy do Podziemnego Kanału Wybrańców. Otwieramy drzwi kluczem do kanałów Wybrańców i wchodzimy do środka. Kanałem dostajemy się do piwnic pałacu.

151. Kolejne drzwi otwieramy ukrytą dźwignią. Idziemy w najbardziej wysuniętą na północ części obszaru. Przełączmy dźwignię i wchodzimy po schodach na

wyższy poziom. Lokację opuszczamy przez wyjście na zachodzie.

152. Z tej lokacji wychodzimy północnym wyjściem. Przełączmy dwa przełączniki. Pierwszy w południowo-zachodnim rogu mapy, drugi w północno-wschodnim. Wchodzimy w przejście, które właśnie otworzyliśmy. Zabieramy zielony klucz do pałac i opuszczamy lokację.

153. Idziemy do sali tronowej. Drzwi otwieramy klikając na zielonym kluczem do pałacu na stojącym obok pulpicie. Podsluchujemy rozmowę Doskiasa z Kelabem.

154. Pokonujemy Kelaba zdobywając odbitkę dnia zagłady. Wychodzimy z pałacu tą samą drogą, którą do niego weszliśmy.

POWŁOKA DRUGA

155. Lecimy do Świątyni Azziza i dajemy mędrcom odbitkę dnia zagłady.

POWŁOKA SZÓSTA

156. Lecimy do Szczeliny Dnia Zagłady, która znajduje się na północ od Pranno. Odnajdujemy przejście i schodzimy nim pod ziemię.

157. Przedzieramy się przez labirynt. Na końcu spotykamy mózg składający się z czterech części. Aby wygrać musimy zniszczyć wszystkie. Podczas walki pomocna jest kombinacja kart losu: bariera + ziemia + działanie na wszystkich.

158. Po walce mózg przeistacza się i walczymy z nim ponownie. Gdy bestia ginie pojawia się Balcaam i rani Layle. Wściekły Corgan zabija generała. Akcja przenosi się na statek Lobo. Bliska śmierci Layla zostaje umieszczona w komorze hibernacyjnej.

POWŁOKA DRUGA

159. Znow lecimy do Świątyni Azziza na Powłoce Drugiej. Rozmawiamy z mędrcem poruszając temat Toriego. Lecimy do Oazy i wchodzimy do Przedmieść

Oazy. Idziemy do domu naszego wujka. Odpowiadamy na zadawane przez niego pytania, a następnie poruszamy temat Toriego. Opuszczamy miasto.

160. Wybieramy do drużyny Corgana i lecimy do Fabryki. Tam spotykamy Toriego, który wyjaśnia, w jaki sposób burmistrz przeprogramował roboty Grubba. Przyglądamy się wejściu do fabryki i klikamy na wizerunku Corgana.

161. Wojownik otwiera portal, który przenosi nas do wnętrza fabryki. Rozmawiamy z Strażnikiem Alfa i otrzymujemy przeformatowany dysk. Opuszczamy lokację.

162. Lecimy do Oazy i wchodzimy do Budynków Huty. Odszukujemy komputer burmistrza i wkładamy do niego przeformatowany dysk. Pojawia się burmistrz, ale przeganiają go mieszkańcy Oazy. Zdobywamy klucz do kanału i opuszczamy lokację.

POWŁOKA CZWARTA

163. Lecimy na Targ Świata i udajemy się na Przewóz Transportu. Schodzimy po schodach na dół. Idziemy w zachodnią część lokacji i oszukujemy ogromne koła pokryte rdzą. Na kołach jest biały znak, na którym używamy klucza do kanałów. Wchodzimy do środka.

164. Kanałami docieramy do dżungli, gdzie znajdujemy roślinę uzdrowienia. Odszukujemy w dżungli miejsce, w którym na ziemię pada jasny snop światła. Tutaj klikamy na zwisającej ze ściany winorośli zdobywając wino wzrokowe. Wracamy na statek Lobo.

POWŁOKA SZÓSTA

165. Lecimy do Ruin Wybrańców znajdujących się w północnej części Powłoki. Wewnątrz używamy wina wzrokowego na panelu obok drzwi. Wchodzimy po schodach. Idziemy na prawo i karmimy kolorowego ptaka. Wychodzimy przez

północno-wschodnie wyjście.

166. Odnajdujemy czerwony klucz do świątyni i wracamy do pierwszej części świątyni. Schodzimy schodami na niższy poziom i używamy czerwonego klucza do świątyni na podeście z czerwoną kulą.

167. Przełączmy dźwignię i wychodzimy przejściem na południowym-zachodzie. Z południowo-zachodniej części lokacji zabieramy ukryty w pojemniku talizman Wybrańca. By wydostać się z świątyni ponownie przełączamy kilka dźwigni.

POWŁOKA DRUGA

168. Lecimy do Fabryki. W środku dajemy Strażnikowi Alfa roślinę uzdrowienia i talizman Wybrańca. Opuszczamy fabrykę.

POWŁOKA TRZECIA

169. Wybieramy do drużyny Corgana i lecimy do Miasta Wichrów. Idziemy do siedziby Świętej Gwardii po drodze zabierając farbę w sprayu stojącą przy ścianie z kolorowym napisem.

170. Przed siedzibą Gwardii tłoczą się mieszkańcy miasta. Rozmawiając z nimi klikamy na wizerunku Corgana. Strażnik dostaje się do środka i rozmawia z odmienioną ukochaną.

171. Wychodzimy z miasta i lecimy do Południowego Folwarku. W barze rozmawiamy z generałem Campbellem zyskując rzeczy wybuchowe.

POWŁOKA SIÓDMA

172. Lecimy do Ruin Kopalni. Używamy roślinę leczącą na misce do mieszania. Na misce z rośliną używamy flet Helgaka. Otrzymujemy Antidotum Mold. Dajemy antidotum pustelnikowi i rozmawiamy z nim na temat materiałów wybuchowych. Otrzymujemy kolejne dwa egzemplarze rzeczy wybuchowych oraz topór pick.

173. Teraz kierujemy się do Jaskiń Zachodniej Góry. Podchodzimy do miejsca, w którym Badu odkrył rudę i używamy na widocznej na ścianie rudzie topora pick. Zdobywamy rudę doric.

POWŁOKA TRZECIA

174. Wybieramy do drużyny Aryama. Lecimy na Cmentarz Lamentu i wchodzimy do katakumb. Idziemy do zamurowanego przejścia, które wysadzamy używając rzeczy wybuchowych. Nieco dalej wysadzamy kolejne zamurowane drzwi. Wychodzimy przez południowo-zachodnie wyjście.

175. Przedostajemy się na przeciwległy kraniec mapy. Wydobywamy ze skrzyni czerwony klucz do katakumb. Opuszczamy lokację wejściem, którym tu weszliśmy. Idziemy do południowo-wschodniego wyjścia.

176. Zamknięte drzwi otwieramy czerwonym kluczem do katakumb. Przechodzimy do kolejnego fragmentu katakumb. Przedzieramy się w południową część mapy i przełączamy dźwignię umieszczoną na wyniesieniu w kształcie krzyża.

177. Odszukujemy dźwignie, które otwierają drzwi w na północy. Przełączamy je i wracamy na podest. Raz jeszcze przestawiamy znajdującą się tutaj dźwignię. Idziemy do wyjścia na północy, (ale nie do tego, którym tu weszliśmy!). Na blokującej przejście ścianie używamy rzeczy wybuchowych.

178. Wchodzimy do Laboratorium Kontroli Jinamu. Zabieramy czerwony klucz do laboratorium Jinamu i opuszczamy lokację.

179. Wchodzimy do Laboratorium Naukowego Jinamu. Pulpit z czerwonym ekranem aktywujemy czerwonym kluczem do laboratorium Jinamu. Odnajdujemy niebieski klucz do laboratorium Jinamu.

180. Wchodzimy do Laboratorium Głównego Jinamu. Pulpit z niebieskim ekranem aktywujemy niebieskim kluczem do laboratorium Jinamu. Idziemy w północny

kraniec laboratorium. Pulpit z szarym ekranem aktywujemy używając karty ochrony Jinamu.

181. W środku atakuje nas Nekromanta Drax. Pokonujemy go używając na nim przedmioty leczące (na przykład trzy sztuki rogu obfitości). Z pojemnika zabieramy sekretną broń. Opuszczamy laboratorium i wracamy na powierzchnię.

182. Lecimy do Miasta Wichrów i wchodzimy do siedziby Świętej Gwardii. Dajemy Layli tajną broń i poznajemy dalszy plan działań. Opuszczamy miasto.

POWŁOKA SZÓSTA

183. Lecimy do Miasta Wyrzutków na Powłoce Szóstej. Wchodzimy do doków i rozmawiamy z zarządcą poruszając temat statku transportowego. Dostajemy klucz do jamy skarbu. Opuszczamy miasto.

184. Lecimy do Górskiej Bazy Piratów. W bazie kierujemy się do południowego wyjścia. Przedzieramy się przez góry i docieramy do jaskini. Znajdujące się wewnątrz drzwi otwieramy kluczem do jamy skarbu.

185. Powoli idziemy do przodu. Gdy ujrzymy na ekranie świetlistą kulę klikamy na farbie w sprayu a następnie na kuli. Pojawia się potwór, którego z łatwością pokonujemy używając na nim przedmiotów leczących. Z beczki wyjmujemy klucz pompy. Wracamy do jaskini piratów.

186. Idziemy do północnego wyjścia. Odszukujemy wielki zbiornik z paliwem i montujemy brakującą rurę. Następnie używamy na zbiorniku klucz pompy. Naprawiliśmy dopływ paliwa. Opuszczamy bazę piratów.

187. Lecimy do Doków Transportowych w Mieście Wyrzutków i rozmawiamy z zarządcą. Otrzymujemy klucz do doku. Zatem mamy statki, ale brakuje nam pilotów. Wychodzimy z miasta.

POWŁOKA CZWARTA

188. Lecimy na Targ Świata. Wchodzimy do Dzielnicy Łowców Nagród. Odszukujemy dwóch mężczyzn stojących przy drzwiach ozdobionych rysunkiem czerwonej czaszki.

189. Wchodzimy do budynku obok i karmimy ziarnem siedzącego na skrzyniach kolorowego ptaka. Wychodzimy na zewnątrz i rozmawiamy z łowcami nagród poruszając temat statku transportowego. Rozpoczyna się ewakuacja.

190. Obejmujemy dowództwo nad drużyną Corgana, która walczy z Marghamem. Najpierw zabijamy żołnierzy w białych pancerzach dopiero potem atakujemy Marghama.

191. Teraz obejmujemy dowództwo nad drużyną Mayi i walczymy z Alisą. Taktyka walki jest podobna: najpierw eliminujemy pomocników Alisy, a dopiero później córkę Imperatora.

POWŁOKA TRZECIA

192. Lecimy do Miasta Wichrów i rozmawiamy z Laylą w siedzibie Świętej Gwardii. By przeciwstawić się Ostrzu Gemmy, którym walczy Doskias musimy odnaleźć Miecze Demonów Marduka. Opuszczamy miasto.

POWŁOKA PIĄTA

193. Lecimy do miasta Gregor. Rozmawiamy z mężczyzną stojącym w północno-wschodniej części lokacji. W czasie rozmowy klikamy na wizerunku Mayi, a następnie poruszamy temat Connora. Dostajemy od Fergususa klucz do metra Ankaran. Wychodzimy z miasteczka.

194. Lecimy na Starą Górską Drogę. Wchodzimy do tunelu. Idziemy prosto i na pierwszym skrzyżowaniu skręcamy w prawo. Idziemy kawałek prosto i znów skręcamy w prawo. Zamknięte drzwi otwieramy kluczem do metra Ankaran.

195. Odszukujemy klucze do więzienia: niebieski i czerwony. Wracamy do

głównego holu i otwieramy zamknięte drzwi aktywując czerwony pulpit czerwonym kluczem do więzienia, a pulpit niebieski niebieskim kluczem do więzienia. Wchodzimy do środka.

196. Wewnątrz walczymy z hersztem piratów. Najpierw atakujemy ochroniarzy, a dopiero później samego Connora, który jako robot jest wrażliwy na atak umiejętnością naprawa. Przez całe starcie staramy się utrzymywać barierę ochroną i osłonę cienia (karty losu: bariera i osłona). Po walce zdobywamy ramę lustra Kyry. Opuszczamy bazę piratów.

POWŁOKA SIÓDMA

197. Lecimy do Wioski Kościstego Kręgu. Pokazujemy przywódcy wioski ramę lustra Kyry. Dajemy mu rudę doric a następnie soczewki źródła. Otrzymujemy soczewki z rudą doric. Wychodzimy z wioski.

198. Lecimy do Ruin Kopalni i dajemy Pustelnikowi soczewki z rudą doric. W ten sposób zyskujemy powierzchnię lustra, którą wkładamy w ramę lustra Kyry (klikamy na powierzchni lustra a potem na ramie lustra Kyry).

POWŁOKA CZWARTA

199. Lecimy na Targ Świata i wchodzimy do Przewóz Towaru. Teraz dostajemy się do kanałów, które wcześniej otworzyliśmy. W dżungli idziemy w miejsce, w którym pada jasny snop światła. Klikamy na terrarium a następnie na liściach. Terrarium z liściem wkładamy do dziury w ścianie.

200. Klikamy na lustrze Kyry a następnie na snopie światła. Promienie padają na terrarium i otwiera się tajne przejście. Idziemy starożytną ścieżką, aż do wyjścia na południowym-zachodzie.

201. Wchodzimy do Świątyni Marduka i odczytujemy napis na kamiennej płycie podający kolejność odwiedzania świątyń.

202. Opuszczamy lokację i wchodzimy do Świątyni Wody. Wewnątrz odszukujemy tajemniczą brązową konstrukcję. Gdy przyglądamy się jej bliżej rozpoczyna się walka.

203. Chronimy drużynę kombinacją kart losu: bariera + woda + działanie na wszystkich. Najpierw niszczyliśmy mniejsze urządzenia, dopiero później atakujemy oś główną. Po wygranej walce znajdujemy klucz do świątyni i wychodzimy z lokacji.

204. Wchodzimy do Świątyni Ziemi gdzie niszczyliśmy kolejną maszynę. Taktyka walki jest podobna z tym, że chronimy się kombinacją kart losu: bariera + ziemia + działanie na wszystkich. Po wygranej walce zdobywamy drugi klucz do świątyni.

205. W Świątyni Powietrza walczyliśmy z maszyną chroniąc się kombinacją kart losu: bariera + powietrze + działanie na wszystkich. Zdobywamy trzeci klucz do świątyni.

206. Jako ostatnią odwiedzamy Świątynię Ognia gdzie w walce z machiną chronimy się kombinacją kart bariera + ogień + działanie na wszystkich.

Zdobywamy czwarty klucz do świątyni. W Świątyni Ognia karmimy ziarnem kolorowego ptaka.

207. Wracamy do Świątyni Marduka i otwieramy kolejne wrota używając kluczy do świątyni. Klikamy na talizman Wybrańca a potem na pieczęć imperium. W ten sposób tworzymy pieczęć talizmanu, której używamy na ozdobnych drzwiach.

208. Wewnątrz znajdujemy bliźniacze miecze demonów. Pojawia się Connor, który na własnej skórze poznaje karę za złamanie zakazu walki w świątyni. Opuszczamy miasto Marduka i wracamy na statek Lobo.

POWŁOKA TRZECIA

209. Lecimy do Miasta Wichrów. Rozmawiamy z Laylą. Obserwatorzy zniszczyli flotę Doskiasa. Statek flagowy Heretyka spadł na Powłokę Drugą. Wychodzimy z

miasta.

210. Lecimy do wieży znajdującej się w północno-wschodniej części Powłoki (To jeden z obszarów oznaczonych jako ???). Jeśli zebraliśmy wszystkie dziesięć ptaków klikamy na drzwiach wejściowych do wieży.

211. Wchodzimy do środka. (Uwaga: jeżeli bohaterka nie chce przejść przez drzwi kierujemy nią za pomocą kursorów na klawiaturze). Zabieramy potężne wyposażenie. Przygotowując się do ostatniej podróży dozbrajamy drużynę i wydajemy resztę pieniędzy na przedmioty leczące i regenerujące energię źródła. Selinę i Corgana uzbrajamy w miecze demonów.

POWŁOKA DRUGA

212. Lecimy na Powłokę Drugą i wchodzimy do Statku Bojowego Doskiasa. Drużyna zostaje podzielona na trzy grupy. Pierwsza złożona z: Grubba, Runnera i Badu, druga to: Lobo Led i Aryan, a ostatnia Maya, Corgan i Selina.

STATEK DOSKIASA - GRUPA PIERWSZA i DRUGA

213. Przedzieramy się przez labirynt. Drzwi otwieramy czerwonym (czerwonym i niebieskim w przypadku grupy drugiej) kluczem FS. Każda z grup walczy z maszyną zasilającą pole siłowe mostka. W czasie walki atakujemy jedną z dźwigni najsłabszym atakiem. Teraz uderzamy w otwartą komorę.

214. Po kilkuset obrażeniach komora samoczynnie się zamyka. Otwieramy ją ponownie strzelając w tą samą dźwignię. Powtarzamy operację aż do całkowitego zniszczenia komory. Urządzenie przestaje działać, gdy rozbijemy wszystkie cztery komory.

215. Podczas walki utrzymujemy barierę na każdym członku drużyny. Grubb (Led w przypadku grupy drugiej) atakuje komory umiejętnością naprawa. Nie otwieramy jednocześnie kilku komór, bo każda z nich zwiększa częstotliwość

piorunujących ataków.

STATEK DOSKIASA - GRUPA TRZECIA

216. Idziemy prosto. Spotykamy Kaleba. Podczas walki wojownik tworzy kolorowe bariery, które niszczymy odpowiednią kartą losu. Bariere czerwona - kartą woda, Białą - kartą ogień lub kartą ziemia, zaś bariere niebieską - kartą powietrze. Gdy Kaleba nie jest chroniony przez bariere atakujemy go najsilniejszym uderzeniem.

217. Jeżeli nie niszczymy barier Kaleb przyzywa demony. Eliminujemy je używając na nich przedmiotów leczących, z wyjątkiem tych przedmiotów, które uzdrawiają wszystkich walczących!).

218. Przed końcem walki staramy się zregenerować energie źródła i uzdrowić wszystkich członków drużyny. W wyśledzeniu końca walki pomaga nam umiejętność Corgana - obserwacja. Co prawda nie widać punktów życia Kaleba, ale gdy jest bliski śmierci kreski przybierają kolor czerwony.

219. Na mostku walczymy z Doskiasem. Na początku starcia wzmacniamy drużynę za pomocą kart losu: rzucamy bariere, osłonę cienia oraz przyspieszenie. Staramy się podtrzymywać efekty czarów przez całą walkę. Dbamy też, by liczba punktów życia naszych wojowników utrzymywała się powyżej czterystu.

220. Gdy Doskias tworzy klony używamy ataków, które ranią wszystkich przeciwników, na przykład umiejętność Mayi - rakiet. Samego Doskiasa atakujemy najsilniejszymi atakami.