

Aquí está la solución de este juego:

Comienzas en un pasillo con la única compañía de dos inofensivas criaturas. Camina hacia el sur y encontrarás una puerta que conduce a una habitación en la que llama la atención la presencia de un espejo. La puerta se cerrará a tus espaldas, pero no te preocupes y mueve el espejo para conseguir que la luz se refleje contra la pared opuesta y deje al descubierto un compartimiento cerrado. Si te acercas a la puerta situada junto al compartimiento, se abrirá repentinamente un agujero en el suelo.

Tu caída te conduce hasta un laberinto de túneles. Aquí encontrarás dos personajes, un raptor - Lincoln - que deberás eliminar antes de que te ataque, y una criatura - Lurka - que te pedirá ayuda para salir de donde ha quedado atrapado. Ofrécete a ayudarlo e investiga por los pasillos para encontrar un cofre cerrado que no puedes abrir y recoger una bolsa de municiones, un trozo de tapiz y una arma contra elefantes.

Cuando encuentres una cuerda, tira de ella y una rampa te permitirá salir del laberinto. Ve a la derecha hasta llegar a una sala con una especie de dinosaurio enjaulado. Una de las puertas lleva a una habitación circular con una extraña máquina similar a un planetario, y la única puerta abierta conduce a una nueva habitación con tres espejos, una fuente y una especie de bañera. Una pequeña abertura en la pared te permite llegar a una gran habitación cuya maquinaria parece indicar que es de la sala de proceso de una mina.

La maquinaria de la mina está de momento inactiva, así que abre las dos puertas situadas en los laterales y cruza la situada a la izquierda para llegar a una pequeña habitación en la que el suelo está cubierto de agua caliente. En esta habitación, que se comunica con el pasillo inicial, hay una rueda sobre una tubería vertical que debes hacer girar hasta crear una conexión con la abertura de la izquierda.

Regresa a la mina y examina todos los cubos de piedra hasta localizar uno en el que parece haber dentro un objeto metálico. Ahora, sube por la rampa, coge unas tenazas y manipula las palancas para conseguir que el gancho atrape el cubo de piedra que te interesa y lo deje caer sobre la máquina de la derecha. La máquina en cuestión es una sierra mecánica, la cual cortará el cubo después de que actives el control situado junto a la sala de la tubería y dejará caer la llave que se encontraba en su interior.

En la habitación del planetario hay un aparato parecido a un ordenador. Si lo activas podrás enfrentarte a una prueba de habilidad en la que debes conseguir que una esfera llegue hasta el centro de una serie de anillos concéntricos, y para ello debes pulsar el botón de la esquina superior izquierda para hacer caer la esfera y hacer girar los anillos adecuadamente cuando su abertura esté libre.

Al resolver el juego se pone en marcha parte del mecanismo del planetario, pero para activarlo totalmente debes regresar a la habitación del dinosaurio, hacer que las rejas de la jaula acaben con él activando la palanca que se encuentra en la cara exterior de la columna norte y pulsar sobre los dos dispositivos en forma de mano que se encuentran en las caras exteriores de las columnas norte y sur.

Así, además, se abre una nueva puerta que llega hasta la habitación del espejo. Allí utiliza la llave encontrada en la mina para abrir el compartimiento y dentro encontrarás un escudo. Si regresas al planetario verás que la maquinaria se ha puesto en marcha y que si colocas el escudo sobre la abertura del suelo conseguirás abrir una nueva puerta.

Hay otro escudo, como el primero, pero con un procedimiento distinto para conseguirlo. Si regresas a la habitación de la bañera y los tres espejos verás que el espejo de la derecha está roto y te permite pasar a una segunda sala práctica mente igual a la primera en la que observarás también la presencia de una bañera colocada contra una pared y un pilar en el centro.

Sube unas escaleras, recoge dos trozos de tapiz y utilízalos junto con el que encontraste en los pasillos del laberinto para reconstruir un gran tapiz dividido en cuatro fragmentos observa que uno de los trozos ya está colocado y que puedes hacer girar el panel sobre el que se encuentra para revelar un mensaje-

.

Examina la placa con símbolos situada junto a la bañera y dirígete a la puerta derecha de la mina, que conduce a una habitación en la que destaca la presencia de un pozo. Si examinas el pozo más de cerca recibirás la visita de un espectro y observarás la presencia de una llave que puedes recoger con ayuda de las tenazas.

Ahora observa el panel situado cerca de la puerta y manipula las dos palancas y las dos ruedas situadas en la parte inferior para alterar las conexiones de las tuberías de manera que reflejen la posición indicada en la placa que examinaste junto a la bañera -la tubería de la izquierda debe encajar sobre el tercer agujero y la de la derecha sobre el cuarto-.

Al regresar a la habitación de los tres espejos y el gran tapiz observarás que la bañera se ha vaciado y que hay un prisma en el fondo. Coloca el prisma sobre la biblia de piedra que es parte del pilar colocado en el centro de la sala, sitúate frente al pilar para activar el prisma y, además de contemplar una aparición, se abrirá una puerta detrás de la cual encontrarás el escudo.

La llave encontrada en el pozo permite abrir el cofre situado en el laberinto de túneles y conseguir un amuleto.

Es el momento de volver al planetario, coger un pergamino y atravesar la puerta cuyo acceso quedó abierto al colocar el escudo. Después de atravesar

un pasillo en el que encontrarás otros dos pergaminos, llegarás a una gran capilla en la que encontrarás un nuevo pergamino sobre el órgano. Contiene instrucciones de un amigo desconocido, así que haciendo caso de sus consejos dirígete al confesonario del extremo noreste, corre la cortina y examina el ojo de la cerradura.

Una de las puertas laterales de la capilla conduce a un pasillo desde el que podrás conversar con la persona que dejó el pergamino sobre el órgano. Se trata de Philip, uno de los doce míticos caballeros templarios, el cual contestará a la mayoría de tus preguntas, pero no podrás acercarte a él ya que la puerta de la sacristía se encuentra cerrada. Si sigues caminando llegarás hasta una sala en la que hay un nuevo pozo. Recoge un pergamino del suelo y baja por la escalera situada en el interior del pozo.

Al llegar hasta abajo serás atacado por un Caballero Templario llamado Talum, que solamente podrás eliminar si utilizas rápidamente el arma contra elefantes - si Talum te elimina aparecerás en la biblioteca junto a Jobias, el maestro de los templarios -. Te encuentras en los pasillos de un sistema de alcantarillas. Si abres la reja situada junto a las escaleras por las que has bajado podrás acceder a una pequeña celda que resulta ser la habitación de Lurka. Pero su habitación está dividida en dos partes y en la sección a la que tienes acceso sólo puedes encontrar una pluma rota.

La habitación más interesante accesible desde el pasillo es el salón de los Templarios.

Edgar, uno de los Caballeros Templarios, te estará esperando cuando llegues y te pedirá que le hagas llegar un cofre de su propiedad que se encuentra en el puerto, un lugar que al parecer él mismo no puede visitar. Si aceptas la misión Edgar se marchará del salón y te permitirá investigar bajo las sillas de los doce caballeros, donde encontrarás la llave de la sacristía, varios pergaminos y otros objetos. Localiza en los pasillos una escalera muy parecida a la que utilizaste para bajar hasta esta zona y que te permitirá llegar a la biblioteca. Aquí puedes escuchar las conversaciones almacenadas en un curioso sistema de tubos y coger varios objetos: una llave, dos pergaminos y un libro. También puedes examinar la máquina que se encuentra detrás de la cortina y comprobar que moviendo adecuadamente el espejo puedes acceder a tres visiones de otros tantos lugares de Aeternis.

La llave encontrada en el salón abre la puerta de la sacristía. Recoge dos pergaminos y baja por una escalera de caracol hasta alcanzar una nueva puerta que conduce a otro pasillo. La reja colocada en la mitad del pasillo se abre con la llave de la biblioteca y una escalerilla te permite llegar hasta el puerto.

Sorprendido al encontrar ante tus ojos lo que parece ser un antiguo barco del siglo XIII, decides explorar el puerto y tomar nota de sus diversos accesos. Una palanca colocada sobre la pared abre las puertas dobles de la sala de proceso de la mina, una segunda escalera conduce a una sala medio inundada

por el agua y dos boquetes permiten acceder a nuevos lugares. Atraviesa el boquete situado en la pared oeste hasta llegar a una pequeña habitación. A través de una ventana podrás conversar con otro raptor y advertirle que un saurio estaba a punto de atacarle. Cuando el raptor se marche podrás abrir la puerta quitando antes la barra que la atrancaba, recoger un pergamino del interior de un pequeño cofre colocado sobre la mesa, seguir caminando hasta llegar a una nueva escalera de caracol y desde allí, abriendo otra puerta atrancada, llegar a la habitación cubierta de agua caliente. Así has conseguido abrir un acceso directo entre la zona inicial del templo y el puerto.

Dirígete a la sala de proceso de la mina y entra en el vehículo situado en el centro. Ahora que las puertas dobles están abiertas puedes activar la tercera palanca para cerrar las puertas laterales del vehículo y, luego, la segunda palanca para ponerlo en marcha. El vehículo logrará atravesar un puente de roca sobre el puerto hasta detenerse cerca del barco, donde podrás activar de nuevo la tercera palanca para salir del vehículo.

Una vez en el barco, coge dos pergaminos y abre la puerta que conduce a la bodega de la nave, donde encontrarás un frasco de una sustancia ácida llamada "aqua fortis" y podrás subirte a uno de los cofres para alcanzar una palanca guardada en el interior del barril.

Lo siguiente es cumplir las órdenes de Edgar y hacerle llegar su cofre, y para ello debes manipular las dos palancas que controlan el gancho para sacar el cofre de la bodega y depositarlo junto al vehículo de la mina. Regresa al vehículo y activa la primera palanca para atrapar el cofre con las pinzas delanteras del vehículo. Luego, cierra las puertas laterales, utiliza un poco de aqua fortis sobre la segunda para eliminar el óxido que la había atascado y actívala para retroceder hasta la mina.

Al llegar a la mina Edgar te pedirá que metas el cofre en la sierra, un proceso que no te costará demasiado completar si recuerdas los pasos que realizaste antes con el cubo de piedra. Al poner en marcha la sierra, Edgar exclamará indignado que el cofre estaba vacío, te acusará de haberte quedado con su contenido y te atacará, de manera que no te quedará más remedio que ser más rápido que él y matarle.

Si regresas al pasillo que conduce al salón verás que hay un saliente en la pared donde puedes colocar la palanca encontrada en el barco. Al moverla se abrirá un compartimiento donde encontrarás el segundo escudo, y si lo colocas en la abertura del suelo del planetario abrirás parte de un acceso situado en la capilla.

Ve al puerto y atraviesa el boquete que te faltaba, el situado en el extremo sur, hasta llegar a un embarcadero donde hay un pequeño bote.

Recoge una pequeña manguera, conéctala a la tubería, haz huir al monstruo que merodeaba a tu alrededor vertiendo en el agua un poco de aqua fortis y, después de esto, pon en marcha el bote activando la palanca.

La siguiente puerta conduce a un laboratorio. Philip te dará algunas útiles indicaciones y se marchará, momento en el que podrás observar que hay un manojo de llaves sobre el cadáver de un alquimista situado en una esquina de la habitación. El cadáver está envenenado y para neutralizarlo hay que preparar una fórmula química colocando el frasco en la parte inferior del alambique y vertiendo en orden extracto de luna, sangre y aqua fortis. Si derramas el contenido del frasco sobre el cadáver podrás recoger las llaves y, de nuevo con ayuda del aqua fortis, podrás conseguir un segundo escudo colocado cerca del alambique (puedes comprobar que los dos primeros escudos están duplicados). Al abrir la puerta con las llaves llegas a un nuevo grupo de pasillos similares a los que ya conoces. Ataca a Edgar antes de que sea demasiado tarde - como puedes observar es posible matar a un personaje y volverlo a encontrar a los pocos minutos - y detrás acceso a varias salas. Si tienes la mala suerte de ser atacado por Edgar, aparecerás de nuevo encerrado en una jaula, pero podrás salir de ella si después de aguantar la palabrería de Lurka conduces con cuidado la conversación con un templario. Una de las salas accesibles desde este nuevo pasillo es la segunda sección del dormitorio de Lurka, donde encontrarás un trozo de cera, un rollo de pianola y una placa con un dibujo. En la capilla te encontrarás con Talum, así que intenta evitarle e introduce el rollo de pianola en la abertura cerca del órgano y escucharás un mensaje de Tobías. Al introducir el rollo se abrirá el altar de la capilla y, ya que las barras que protegían su interior han desaparecido totalmente al colocar el segundo escudo en la sala del planetario, nada te impide descender por la abertura que ha quedado libre debajo del altar.

Estás en un pasillo con una sola salida que conduce a una enorme sala con varias alturas y habitada por un enorme monstruo prehistórico. El borde del pasillo es resbaladizo y te hará caer a la sala si no tienes cuidado, así que acércate a una de las paredes del pasillo y podrás recoger una barra de madera. Aproximadamente en el centro del pasillo hay una escalerilla que conduce a una habitación con mecanismo. Recoge un saco de harina, introduce la barra de madera en el agujero libre y actívala para ponerlo en marcha. Si ahora vuelves a bajar observarás que la cuerda ha dejado libre una enorme rueda de piedra colocada junto a la escalera, así que empújala en dirección a la salida del pasillo y conseguirás eliminar al monstruo.

Ahora ya puedes dejarte caer a la sala sin peligro. Entra en el ascensor y manipula la palanca para subir un piso y llegar a un sistema de estrechas pasarelas en el que debes calcular tus pasos con cuidado. Dos son las puertas accesibles desde aquí, una que conduce a la cocina y otra al estudio de un Caballero Templario llamado Geffrye.

Abre la puerta de la cocina y dentro encontrarás un horno. Abre la puerta del horno y manipula la palanca derecha para extraer una gran bandeja que, si la

abres, observarás que se trata de un molde para hacer galletas. Hay doce diseños en la bandeja, cada uno con el símbolo de uno de los templarios, y lo que tienes que hacer es colocar harina o cera en los tres diseños correctos, cerrar el molde, introducirlo en el horno y cerrar el horno para cocinar tres obleas. Tal como indica la placa que encuentres en la habitación de Lurka, los diseños correctos son los que identifican a Tobías, Talum y Malik - los números 3, 5 y 10 si los numeras de izquierda a derecha y de arriba abajo.

Ahora tienes que subir al piso superior, pero ya que el ascensor no está accesible, tienes que dar un gran rodeo. En la cocina hay otra puerta que conduce a un laberinto de túneles de color verde que simbolizan el interior de un gigantesco árbol. Observa la forma del laberinto que aparece en el automapa para localizar la salida que conecta con la habitación donde encontraste el saco de harina. De este modo, puedes volver a la sala del monstruo muerto, activar la palanca de la pared para llamar el ascensor y utilizarlo para subir dos pisos. Al llegar junto a una extraña puerta recibirás la visita del fantasma de un templario llamado Vincent que, si eres amable con él, te revelará importantes datos. Una vez sólo, introduce las tres obleas en la boca de la puerta para conseguir abrirla, activa la estatua que hay en su interior y podrás escuchar un mensaje de Tobías y recibir una llave. Al cogerla aparecerá Geffrye explicándote que el tercer escudo se encuentra en la habitación donde almacenan la carne.

Regresa al ascensor, baja un piso y abre la puerta que conduce al estudio de Geffrye, donde hablarás con él para obtener diversas informaciones y coger un libro. Aquí hay dos puertas más y de momento cruza la que conduce al almacén de carne que está conectado con la cocina por un montacargas. Examina los trozos de carne hasta localizar el que tiene en su interior el escudo que buscabas. La otra puerta conduce a una gran torre o Ziggurat. Baja con cuidado las estrechas escaleras que conducen a la torre y sube hasta su extremo superior donde hay un soporte en forma de escudo. Coloca allí el tercer escudo, manipula el soporte y provocarás una rotación de la torre de manera que a tus espaldas aparecerá una puerta.

La puerta conduce a una de las primeras localidades del juego, la del dinosaurio enjaulado, así que coge de nuevo el escudo y dirígete al planetario. Coloca el escudo en la abertura del suelo y se abrirá otra de las puertas de la sala.

Te encuentras en una habitación circular con varios paneles en las paredes. Coloca la llave de la estatua en el agujero situado en uno de los paneles y repentinamente aparecerán cinco pequeños modelos a escala de otras tantas localidades de Aeternis. Cualquier manipulación que realices sobre los modelos tendrá efecto inmediato en las localidades reales. Los pasos que debes seguir son los siguientes:

- Activar el acueducto para que, al inundar la sala de agua y vaciarla de nuevo, el monstruo que la habitaba muera ahogado.

- Abrir las dos puertas de la habitación que está llena de gas venenoso para abrir el acceso a la chimenea.
- Abrir la puerta de la sacristía en la catedral.
- Inundar de agua la sala del ascensor que ya conoces y el fondo del Ziggurat.
- Abrir la puerta en lo alto de la rueda del molino hidráulico.

Una vez manipulados los modelos, encontrarás a tus espaldas el soporte del tercer escudo y activándolo podrás rotar la sala de manera que te puedas mover libremente entre la torre del Ziggurat y la habitación de los modelos.

Baja las escaleras de la torre del Ziggurat, gira a tu izquierda y continúa recto sobre una estrecha pasarela hasta abrir una puerta y llegar a un nuevo sistema de túneles. Las dos puertas de este pasillo conducen a la catedral y a la cripta.

Una vez en la catedral, entra en la sacristía evitando el gigantesco monstruo y manipula el sistema que libera los tubos del órgano, con lo que conseguirás acceder a una palanca metálica y atrapar al monstruo entre los tubos y hacer un enorme agujero del suelo. Entra en la habitación trasera de la sacristía. Allí puedes encontrar un pergamino y una cajita dorada que contiene una llave y posee un compartimento secreto en el que hay un broche. Coloca la palanca metálica para reforzar la palanca del suelo, baja por las escaleras para llegar hasta un lugar donde podrás detener el movimiento del molino de agua, vuelve atrás y activa la palanca para, de esta manera, elevar una cortina en el fondo de la catedral. Ahora hay que seguir explorando el molino de agua. Aprovecha que la rueda está inmóvil para caminar por ella hasta alcanzar una puerta y coloca el broche sobre una placa dorada para deshacerte de un bloque de piedra que cerraba el camino.

Tus sensores indican la presencia de gas venenoso detrás de la siguiente puerta, así que abre la rejilla situada en la parte inferior de la puerta para lograr que el gas, más pesado que el aire, desaparecerá por una rejilla. Ahora ya puedes entrar sin peligro en la habitación y coger el preciado anillo que se halla en poder de un cadáver.

Regresa a la catedral, sal al pasillo y busca la entrada de la cripta. Al acercarte a las rejas situadas en la pared opuesta el monstruo que estaba atrapado entre los tubos del órgano te verá y caerá a la capilla al intentar atraparte. El monstruo morirá en la caída y abrirá uno de los sarcófagos liberando a Claude, el Caballero Templario que estaba encerrado en su interior. La puerta situada detrás de las rejas conduce a unas escaleras de caracol con dos puertas. Una de ellas, que estaba cerrada por dentro, abre un acceso directo con la catedral y la otra, que se abre con la llave de la caja dorada, conduce al púlpito de la catedral y te permite coger una biblia.

Si ahora regresas a la catedral, podrás observar que la cortina con los dibujos de escudos ha desaparecido y ha dejado libre el acceso a un altar que puede ser empujado para revelar un túnel debajo.

El túnel conduce a una sala circular en la que hay un monstruo dormido. Atraviesa la sala lo más lejos posible de él para que no se llegue a despertar, abre la reja que hay y activa la palanca para evitar que la reja caiga sobre ti en el momento en el que cruces la puerta. Habla con el desdichado Colin - el cuerpo que está atravesado por las rejas - y coge el cuarto y último escudo.

Un mensaje de Tobías te espera en la próxima habitación. Pero nada más acabar el mensaje, Geffrye hablará contigo desde detrás de una puerta cerrada y te recomendará que no hagas caso de las instrucciones de Tobías y que te dirijas hasta el planetario para colocar el cuarto escudo recién encontrado siguiendo un camino distinto. Acepta los consejos de Geffrye. Se puede llegar a resolver siguiendo la ruta indicada por Tobías, pero en ese caso el desarrollo del resto del juego será algo distinto.

Un túnel te conduce a una sala inundada por una viva luz de color blanco producida por unos hongos venenosos. La única salida de la sala está tapada por hongos, así que déjala libre rápidamente, abre la puerta y toma las escaleras que suben.

Has llegado al laboratorio de Malik. La siguiente puerta está cerrada, pero puedes abrirla activando las tres palancas en el orden 3 - 2 - 1 con el fin de que el monstruo inmóvil se ponga súbitamente en marcha y abra la puerta en su carrera. Evita por todos los medios ser arrollado por el monstruo y examina un panel secreto que hay en la pared para acceder a un libro y varias notas.

El túnel te conduce al Ziggurat. Camina por cuidado por los estrechos pasillos, sube a lo alto de la torre y activa el soporte del escudo para hacer girar la torre y regresar a la habitación de los modelos. Si colocas el cuarto escudo sobre un soporte de la pared opuesta la habitación girará de nuevo para comunicar otra vez con el planetario.

El lugar donde se debe insertar el último escudo solamente se abrirá si te colocas sobre una roca saliente. Ahora que has introducido los cuatro escudos en sus lugares, el planetario desaparece dejando al descubierto un gran cilindro circular cuyo fondo está cubierto por unos pinchos mortales, así que baja con cuidado saltando entre los tablones de madera y recoge un cuchillo colocado sobre uno de ellos.

Al pisar el centro de este cilindro serás transportado a una gran localidad en cuyo centro se encuentra la rampa que conduce a lo que llevas mucho tiempo buscando, al tan ansiado Grial. Pero nada más cogerlo, la mayoría del suelo se hunde reduciéndolo a una serie de estrechos pasillos y plataformas.

Tu objetivo en este momento consiste en escapar de tan peligroso lugar, pero para ello hay que seguir un camino determinado, ya que si pisas las plataformas incorrectas el techo descenderá y acabará aplastándote, pero para ello cuentas con tres oportunidades. El camino correcto, para no fallar, que has de seguir está señalado en un grabado que está colocado en el pedestal del Grial, y es de la siguiente manera: este - este - noroeste - sur - suroeste - este - este - suroeste - noroeste.

Una vez hayas salido victorioso de este embrollo, regresa a la catedral. Ahora que has conseguido colocar el cuarto escudo, la puerta con el dibujo de cuatro escudos se abrirá, y te permitirá, así, acceder a una especie de laberinto que hay. Talum está allí para impedir el acceso a la siguiente sala, pero Claude le atacará y ambos caerán al vacío dejándote el camino libre.

El Caballero Templario Geffrye te estará esperando en el próximo túnel y te guiará hacia la salida. Pero ya muy cerca de la puerta final, Tobías atacará a Geffrye de manera despiadada y se marchará sin decir palabra, consiguiéndole robar la sustancia que otorga a los Caballeros Templarios la vida eterna. El desdichado Geffrye envejecerá súbitamente ante tus propios ojos y no podrá contemplar tu triunfo. Abre la parte inferior de la puerta con ayuda del Grial y escapa de Aeternis con la prueba de tu victoria.