

**ACHTUNG! Dieses Walkthrough enthält Spoiler!!!**  
**Benutzung auf eigene Gefahr.**

Wir beschreiben **einen** möglichen Lösungsweg. Ihr könnt die Orte aber auch in einer anderen Reihenfolge erkunden. Einige Gegenstände lassen sich auf unterschiedliche Art nutzen und manche Rätsel könnt ihr auf verschiedene Weisen bzw. in anderer zeitlicher Abfolge lösen.

Jeder Charakter, den ihr spielen könnt, hat Stärken und Schwächen. Daher ist für manche Aufgaben der eine Charakter geeigneter als der andere. Hier wird bei kritischen Aktionen jeweils darauf hingewiesen, wer das am besten macht.

Wenn ihr mit einer Person im Spiel sprechen oder Gegenstände mit ihr kombinieren wollt, dann schaut unter der Nummer des Orts nach, an dem sich die Person aufhält, bzw. kombiniert die Nummer der Gegenstandskarte mit diesem Ort. Der eine oder die andere kann sich euch auch anschließen. Dann steht jeweils im Abenteuerbuch, wenn diese Person etwas beiträgt.

Im Lauf des Abenteuers könnt ihr Edelsteine finden. Die braucht ihr zwar nicht, um euer Ziel zu erreichen, aber sie bringen euch Punkte. Alle Lebensmittel, die ihr findet, können Schaden heilen; ihr könnt sie aber auch noch anders einsetzen. Wie, wird im folgenden Walkthrough beschrieben.

Manchmal verändert sich durch eure Aktionen auch eine Ortskarte; dann wird diese Ortskarte durch eine andere ersetzt.

Zum Schluss noch ein paar Hinweise:

Denkt daran, die Einträge der jeweiligen Ortskarten (A, B, C etc.) zu lesen, wenn ihr sie erstmals erkundet.

Und Easter-Eggs oder den besten Weg zur optimalen Punktzahl beschreiben wir in diesem Walkthrough nicht!

## Kapitel 1 – Findet den Ausgang der Burg und entkommt dem Verlies.

**Ortskarte A:** Ihr erwacht ohne Erinnerungen in einer Zelle. Lest den Eintrag A im Abenteuerbuch. Die Türe (101) hat ein massives eisernes Schloss, das bekommt ihr nicht so ohne Weiteres auf. Wenn ihr aber das Türblatt genauer untersucht (201), stellt ihr fest, dass das Holz schon beschädigt ist und mit Gewalt wohl aufzubrechen geht. Dafür braucht ihr das richtige Werkzeug. Das Eisengitter (401) im Boden lässt sich nicht aufhebeln. Greift besser nicht hinein, das glitzernde Ding erreicht ihr nicht mit bloßer Hand und dort unten haust allerhand bissiges Getier. Hilfreicher ist da das Gitter im Fenster (801). Dort könnt ihr eine Eisenstange lösen (#11). Zwar ist die Lücke im Fenster immer noch zu schmal zum Durchquetschen, aber aus der Eisenstange und dem losen Ziegel bei 501 (#10) könnt ihr einen improvisierten Hammer bauen (#12). Ideal, um die Tür aufzubrechen – aber bevor ihr das tut, untersucht ihr noch den Rest der Zelle. Beim angeketteten Gerippe (301) findet ihr eine Goldmünze (#15). Die Kiste auf der Pritsche (701) ist fest verriegelt. Auch hier hilft rohe Gewalt in Form eures improvisierten Hammers. Dann könnt ihr aus der zertrümmerten Kiste eine Karte eurer unmittelbaren Umgebung bergen (#14). Unter der Pritsche (601) findet ihr einen Bronzeschlüssel (#13). Der öffnet zwar nicht das Eisenschloss eurer Zelle, aber die Handschellen des Skeletts (301). Was für eine Gemeinheit, den Schlüssel knapp außer Reichweite des Gefangenen hinzulegen! Dem Toten nützt es zwar nichts mehr, wenn ihr ihn befreit, aber hinter der Stelle, wo sein Arm war, findet ihr in einer Mauerritze einen Rubin (#16).

So, nun habt ihr hier erst mal alles abgesucht. Ein paar gezielte Schläge mit dem Hammer auf die Schwachstelle (12201) brechen die Tür auf. Erstaunlicherweise ist draußen kein Wächter zu sehen und so tretet ihr in eine Halle der Burg (Raumkarte C).

**Ortskarte C:** Von der Halle aus gehen drei weitere Zellentüren ab (105, 205, 305). Der Gefangene aus 305 ist bereits geflohen, offenbar indem er das Schloss geschmolzen hat. Seltsam. Bei 105 trifft ihr auf den freundlichen Bergmann Monte (#81). Nach dem Erstkontakt könnt ihr euch entscheiden, wer von euch sich mit ihm unterhält. Je nachdem macht euch Monte unterschiedliche Geschenke: Okoro bekommt Brot (#71), Haruka einen Glücksbringer (#73), Aref einen Zettel mit einem Tagebucheintrag (#72) und Cassandra eine Flasche mit einem schwarzen Trank (#70). Jeder dieser Gegenstände kann auf unterschiedliche Art nützlich sein. Der schwarze Trank alleine hat keine Wirkung, aber er kann, mit etwas anderem gemischt, zum Heiltrank werden. Das Brot heilt ebenfalls ein

wenig Schaden, der Tagebucheintrag gibt euch einen Warnhinweis und der Glücksbringer kann einmal Schaden verhindern. Befreien könnt ihr Monte im Moment noch nicht. In Zelle 205 sitzt Jin, der Juwelier, der euch um etwas zu trinken bittet und erzählt, dass in den Minen unter der Burg Edelsteine zu finden sind. Auch ihn könnt ihr jetzt noch nicht befreien.

Bei den drei Hebeln lasst ihr vom linken (505) besser die Finger, das ist eine Falle. Der mittlere (605) ist eingerostet und lässt sich nicht bewegen. Der linke (705) hakt ebenfalls. Wenn ihr die Treppe (405) hochgeht, gelangt ihr zu einem Raum mit einem massiven Tor (Raumkarte D). Was dort los ist, wird weiter unten beschrieben. Die Tür (805) führt in die Wächterstube. Öffnet sie besser vorsichtig! Dann gelangt ihr unverletzt zu Raumkarte E.

**Raumkarte E:** In der Wachstube begegnet ihr Edric (#90; Ortsnummer 407). Er ist der Gefangene, der aus Zelle 305 geflohen ist, und begegnet euch freundlich. Von ihm erfahrt ihr einiges Interessantes. Als gewitzter Händler bietet er euch außerdem allerlei zum Kauf an, was er bisher im Verlies gefunden hat: ein Heilkraut (#18), einen Ring (#19) oder einen Bronzeschlüssel (#20). Den Schlüssel braucht ihr später unbedingt, die anderen Sachen können je nach Spielverlauf und euren Prioritäten noch nützlich werden. Das Heilkraut heilt nicht nur Schaden, sondern auch diverse Vergiftungen, die ihr euch später zuziehen könntet, wenn ihr nicht aufpasst. Der Ring bietet später die Möglichkeit, Punkte zu bekommen. Auf dem Tisch findet ihr ein kleines Stück Käse (#52) und ein Messer (#24). Der Ofen (207) kann später noch nützlich werden. Im Schrank (307) entdeckt ihr einen Besen (#17). Auf dem Regal (607) findet ihr eine Münze (#21), die ihr, wenn ihr wollt, gleich bei Edric ausgeben könnt. Ihr könnt aber auch noch damit warten und erst mal weitersuchen. Das Fass (507) ist mit Wein gefüllt. Später werdet ihr noch etwas finden, mit dem ihr den Wein zum durstigen Jin transportieren könnt. Die Tür (707) ist verschlossen und kann nur von der anderen Seite geöffnet werden. Hier kommt ihr also erst mal nicht weiter.

**Raumkarte D:** Haltet Abstand vom Tor (109) und vom Holzhaufen (209)! Sonst erwischt euch die Falle, die in der steinernen Maske über dem Tor versteckt ist. Diese Orte solltet ihr erst untersuchen, nachdem ihr die Falle entschärft habt. Das Spinnennetz (509) untersucht ihr besser auch nur von ferne. Das geht, indem ihr es mit dem Besen (#17) wegfegt. Dann fällt ein weiterer Bronzeschlüssel (#25) zu Boden. Der Besen ist jetzt voller krabbelnder Spinnen, aber den braucht ihr eh nicht mehr. Ihr wollt hier bestimmt lieber im übertragenen Sinn aufräumen als wörtlich. In das Fass (309) könnt ihr dagegen unbeschadet hineingreifen und findet dort eine weitere Münze (#22). Die lose Bodenplatte (409) könnt ihr, wenn ihr

wollt, mit dem Messer (#24) aus der Wachstube aufhebeln. Dabei würde allerdings das Messer kaputt gehen und das könnt ihr, je nachdem, wie ihr euch später entscheidet, eventuell noch brauchen. Wenn ihr die Platte aufhebelt, findet ihr darunter einen Smaragd (#44). Die Wand bei 609 zeigt ein interessantes Graffiti.

Ihr habt nun die drei Schlüssel für das große Tor, aber noch kommt ihr nicht unverletzt dran. Dafür muss einer von euch noch mal zurück zur Halle (Raumkarte C) und dort am linken Hebel (705) ziehen. Jetzt, wo ihr wisst, dass das Maskensymbol wohl für die Maske über dem Tor steht, zerrt ihr mit aller Kraft daran und bekommt den Hebel bewegt. So könnt ihr die Falle entschärfen! Tauscht nun Raumkarte D durch Raumkarte Q aus.

**Raumkarte Q:** Nun könnt ihr endlich unter dem Holzstapel (809) wühlen. Dort findet ihr eine weitere Münze (#23). Wie, das war gar nicht eure Priorität? Na gut, ihr könnt jetzt auch das Tor (709) in Ruhe untersuchen und drei Schlösser mit den drei Bronzeschlüsseln öffnen. Das Tor öffnet sich – und es ist tatsächlich das Burgtor, der Weg in die Freiheit! Ihr steht vor einer geöffneten Zugbrücke (Raumkarte F).

**Raumkarte F:** Der Weg ist frei (112). Damit könnte euer Abenteuer schon vorbei sein – nur findet ihr hier auch den Beweis, dass euer Freund Berengar in der Burg ist und offenbar gut bewacht wird. Da ihr nicht ohne ihn abhauen wollt, beschließt ihr, umzudrehen und nach ihm zu suchen. Vorher untersucht ihr aber noch schnell den Zettel, der neben der Zugbrücke hängt (212). Er bestätigt nochmals, dass Berengar im Turm sitzt. In der Kiste (312) findet ihr ein Stück Schinken (#47) und ein Fläschchen Königswasser (#35), eine hoch ätzende Säuremischung, die Gold auflöst. Damit habt ihr jetzt die Möglichkeit, eines der goldenen Schlösser zu schmelzen! Gratulation, ihr habt Kapitel 1 erfolgreich abgeschlossen.

## Kapitel 2 - Findet Berengar!

Gleich zu Anfang müsst ihr euch entscheiden: Wollt ihr Edric gegen den Wächter zu Hilfe eilen oder euch lieber verstecken? Wenn ihr euch versteckt, läuft der Wächter einfach an euch vorbei, dabei verliert ihr allerdings das Messer, falls ihr es noch habt. Und ihr findet Edric nur noch tot in der Wachstube (könnt also auch nichts mehr von ihm kaufen). Falls ihr Edric zu Hilfe eilen wollt, ist es nützlich, dass Messer noch zu haben. Im Kampf erleidet ihr auf jeden Fall Schaden, aber mit Messer weniger als ohne. Durch eure Hilfe rettet ihr Edric. Aus Dankbarkeit schenkt er euch eine der Abenteuerkarten #70 (schwarzer Trank), #71 (Brot), #72 (Tagebucheintrag) oder #73 (Glücksbringer). Falls ihr das Messer noch habt, könnt ihr jetzt noch die Bodenplatte bei 409 aufstemmen und euch den Smaragd holen – in Zukunft braucht ihr das Messer nicht mehr. Und jetzt fällt euch noch eine Veränderung in der Wachstube auf:

**Raumkarte R:** Denn nun steht die Tür offen (807)! Wenn ihr hindurchgeht, entdeckt ihr ein Labor (Raumkarte G).

**Raumkarte G:** Im alchemistischen Labor gibt es allerhand zu finden. Die Bücher im Regal (102) verraten einiges darüber, was hier so vor sich ging und geht; außerdem findet ihr dort ein Blatt Papier (#40). Im oberen Regalfach (302) ist eine leere Glasflasche (#30) heil geblieben. Die könnt ihr in der Wachstube nebenan am Weinfass (507) füllen (ihr erhaltet #31) und könnt damit Jin in Zelle 205 eine Freude machen. Dafür gibt er euch eine Buchseite mit einer codierten Botschaft (#42). Im unteren Regalfach (702) steht ein Kännchen Schmieröl (#29). Dafür werdet ihr auch bald Verwendung haben. Auf dem Tisch (402) entdeckt ihr ein Fläschchen mit einem blauen Trank (#32). Besser nicht trinken! Wer davon kostet, wird von Halluzinationen befallen und kann sich nicht mehr alleine irgendwohin wagen, bis ihr das Gegenmittel angewendet habt. Dafür würden die Halluzinationen allerdings ein bisschen etwas über eure Geschichte verraten. Diesen Trank müsst ihr zuerst noch verarbeiten, dann wird er sehr nützlich. Direkter zu gebrauchen ist das, was ihr in der Schreibtischschublade (602) findet: eine Schriftrolle (#27) mit dem Code für eure Buchseite (#42). Der Text lautet übersetzt: „Erwecker wird ueberleben.“ Was damit wohl gemeint ist? Der Code kann euch aber auch noch später nützlich sein. Die Bodenluke (802) und die Tür (502) sind jeweils mit massiven silbernen Schlössern gesichert. Hier kommt ihr erst mal nicht weiter. Frei zugänglich ist dagegen der Treppenaufgang (202). Dort gelangt ihr zur Wendeltreppe im Turm, Raumkarte H.

**Raumkarte H:** Das Fenster (104) enthält eine Botschaft – leider ist sie unvollständig. Den Notizen an der Wand (204) entnehmt ihr einige Informationen über die Gefangenen, die hier untergebracht sind, und findet dort auch eine große Karte (#45). In Zelle 304 ist Nuha, die Rätselmeisterin, eingesperrt. Zelle 404 beherbergt Brigh, eine starke Kämpferin. Bei ihr müsst ihr vorsichtig sein und überlegen, wer sich ihr nähert, denn sie ist stinksauer auf den Hüterbund und ist überzeugt, dass ihr dazugehört. Daher greift sie sofort an. Am besten geht Okoro an ihre Zellentür: Durch seine Kampferfahrung kann er ihrem Angriff ausweichen. Am schlimmsten würde sie Aref treffen. Nachdem sie sich ein wenig beruhigt hat, verspricht Brigh, für euch zu kämpfen, falls ihr sie befreit.

Nun habt ihr alle Gefangenen gefunden, die hinter goldenen Schlössern sitzen. Ihr habt aber nur einmal Königswasser und müsst euch entscheiden, wen ihr befreit. Monte der Bergmann kann euch einige Sicherheitstipps zu den Stollen und zum Gestein geben. Jin wird euch helfen, wertvollere Juwelen zu finden. Nuha gibt Hinweise zu Rätseln und kann vor der einen oder anderen Falle warnen. Und Brigh wird im Zweifelsfall für euch kämpfen und euch direkt vor Schaden bewahren. Übrigens werdet ihr später noch eine weitere Portion Königswasser finden, aber ihr könnt definitiv nicht alle Gefangenen befreien.

Die Treppenstufen nach oben (504) sind mit Markierungen versehen. Manche der Stufen sind bröckelig. Hier könnt ihr nur weitergehen, wenn ihr die richtige Kombination von betretbaren Stufen wisst. Also später. Erst einmal kehrt ihr zurück zur Halle (Raumkarte C), denn hier habt ihr inzwischen eine weitere Möglichkeit.

**Raumkarte C:** Mit dem Öl im Kännchen (#29) könnt ihr den mittleren Hebel (605) lockern. Sobald ihr ihn zieht, öffnet sich ein Geheimgang nach unten! So gelangt ihr zu den Minen, Raumkarte i.

**Raumkarte i:** Die Nachricht am Balken (503) bestätigt, dass die Minen mit Zwangsarbeit gegraben wurden. Wenn ihr von Monte begleitet werdet, kann der euch wertvolle Informationen zu den Minen geben: Die Mine 203 ist gefährlich. Tatsächlich ist sie von giftigen Dämpfen erfüllt, die alle Personen auf Raumkarte i schädigen würden, wenn ihr sie freisetzt, daher meidet ihr sie besser komplett. In Mine 303 findet ihr eine Büchse mit Pulver (#33) und wenn ihr weitergrabt einen Rosenquarz (#64). Noch weiter solltet ihr allerdings nicht graben, sonst stoßt ihr wieder auf giftige Dämpfe.

Das Pulver aus der Büchse (#33) macht auf dem scheinbar leeren Blatt Papier (#40) eine weitere codierte Botschaft sichtbar (#42). Entschlüsselt lautet sie: „Bestie kein lila Trank.“

Am interessantesten ist der steile Schacht 403. Den sollten Haruka oder Cassandra erkunden, die beiden Männer würden darin stolpern und sich verletzen. Nachdem der Weg einmal gegangen wurde, können die anderen gefahrlos folgen. So gelangt ihr in eine unterirdische Kammer, Raumkarte J.

**Raumkarte J:** In der Opferschale (108) wurden keine blutigen Opfer, sondern alchemistische Experimente durchgeführt. Nicht wirklich beruhigend. Als Überrest davon findet ihr einen roten Trank (#38). Ein Schluck davon kuriert die Auswirkungen des blauen Tranks, den Hauptteil braucht ihr aber für anderes. Der steinerne Sarkophag (208) dagegen ist leer. Hinter den Efeuranken (308) findet ihr eine Glaskugel (#82). Je nachdem, wer hineinschaut, erhaltet ihr unterschiedliche Informationen zur Vergangenheit des Wächterordens und zu eurer eigenen Vergangenheit. Es kann nur eine Person hineinschauen. In dem Sandhaufen bei 408 findet ihr eine bunte Glasscherbe (#34). Prima, wieder ein Puzzleteil!! 508 ist einfach nur eine Statue mit maskenhaften Gesichtszügen. Bei der zerstörten Statue (608) entdeckt ihr eine Steinplatte, hinter der ein Hohlraum ist; die blitzförmige Vertiefung ist ein Öffnungsmechanismus. Er lässt sich mit dem blitzförmigen Ornament des Fingerrings (#19) betätigen, den ihr von Edric kaufen konntet. Hinter der Platte ist ein Saphir (#57).

Mischt den roten (#38) mit dem blauen Trank (#32) und ihr erhaltet einen leuchtenden lilafarbenen Trank (#39). Von diesem vorsichtig ein paar Tropfen in den schwarzen Trank (#70) geträufelt macht diesen zu einem mächtigen Heiltrank, den derjenige, der ihn gemischt hat, sofort anwendet – überlegt euch also, wer das macht. (Der blaue oder der rote Trank alleine mit dem schwarzen kombiniert ergibt ebenfalls Heiltränke, aber weniger starke.) Keine Sorge, ihr verbraucht dabei nicht alles vom lila Trank, sondern nur einen kleinen Schluck. Den Rest braucht ihr noch.

Jetzt habt ihr alles, was ihr braucht, um die Hauptaufgabe des Kapitels in Angriff zu nehmen und in den Turm, wo ihr Berengar vermutet, hochzusteigen. Die Glasscherbe (#34) passt perfekt ins Fenster (104). Das vervollständigte Bild (#79) zeigt die Zahl 347. Ihr müsst auf der Treppe also die 3., 4. und 7. Stufe betreten (Eintrag 347504). Auf diese Weise erreicht ihr das Turmzimmer, Raumkarte K.

**Raumkarte K:** Im Turmzimmer steht euch die Bestie gegenüber! Es ist ein Steingolem, der euch sofort angreift. Wenn euch die Kämpferin Brigh begleitet (#77), deckt sie euren vorläufigen Rückzug und ihr kommt ohne Schaden davon. Nachdem ihr euch auf der Treppe etwas von eurem Schrecken erholt habt, könnt ihr euch überlegen, wie ihr die Bestie am besten angeht. Na klar: Mit dem lilafarbenen Trank (#39), von dem euch die Nachricht #42 verraten hat, dass die Bestie ihn nicht verträgt. Also schleu-

dert ihr dem Golem den Trank entgegen und instinktiv schnappt er danach und verschluckt ihn. Das ist sein Ende. Nun entdeckt ihr, dass seine massige Gestalt etwas verborgen hat: Auf dem Thron sitzt Berengar – und er ist gar nicht so sehr erfreut, euch wiederzusehen. Offenbar ist hier doch einiges anders, als ihr dachtet. Mit dieser Entdeckung habt ihr Kapitel 2 erfolgreich abgeschlossen. Und euer neues Ziel für Kapitel 3 lautet:

### **Kapitel 3 - Findet die östlichen Gräber und vereitelt dort Berengars Pläne!**

**Raumkarte K:** Wollt ihr mit Berengar diskutieren oder ihn angreifen? Umstimmen wird er sich nicht lassen, aber beim Diskutieren liefern euch seine Angebereien etwas mehr Informationen. Allerdings verursacht er euch bei seiner Flucht dann unweigerlich Schaden. Den gleichen Schaden erleidet ihr auch, wenn ihr ihn direkt angreift – es sei denn, ihr habt Brigh (#77) mit dabei, dann kommt ihr heil davon. Und habt nun zum ersten Mal Gelegenheit, den Thronsaal zu erkunden. Der Thron (113) ist für den Leiter des Hüterbundes gedacht. Setzt euch besser nicht darauf, sonst signalisiert euch der Thron schmerzhaft, dass ihr hier fehl am Platz seid. Das Symbol auf der Lehne ist das Zeichen des Hüterbundes, das euch in der Burg immer wieder begegnet. Im Maul der Schädel-Maske (213) hinter dem Thron findet ihr einen silbernen Schlüssel (#28). Da habt ihr sicher schon eine Idee, wo der passt, oder? Hinter dem Banner (313) ist ein loser Stein. Die Höhlung dahinter enthält nichts von Interesse, aber der Stein selber ist interessant (#37). Er liefert Hinweise auf kommende Rätsel und Fallen – falls euch die Rätselmeisterin Nuha (#76) begleitet, kann sie euch bei der Auflösung der Rätsel helfen. Sie durchschaut, dass die Kreuze Gefahren darstellen. Das gilt übrigens auch für die große Karte (#45).

Mit dem Silberschlüssel in der Hand geht ihr jetzt zurück ins alchemistische Labor (Raumkarte G).

**Raumkarte G:** Der Silberschlüssel (#28) öffnet sowohl die Falltür im Boden (802) als auch die Tür neben dem Bücherregal (#502). Hinter der Tür führt eine kurze Steintreppe hinunter zu einer Höhle (Raumkarte L). Unter der Falltür klettert ihr eine dunkle Treppe hinab in eine Folterkammer (Raumkarte M).

**Raumkarte L:** In dem Brunnen findet ihr ein Stück Seil (#49). Das kann man immer brauchen! Unter dem Haufen Schutt und Trümmer am Fuß der Treppe (210) ist eine Perlmuttertscheibe vergraben (#63). Davon werdet ihr später noch mehr finden, sie sind Hinweise zur Lösung eines Rätsels. Die



Statue (310) stellt Wulfred, den Gründer des Hüterbundes, dar. Falls euch Nuha (#76) begleitet, kommt sie auf die Idee, dass die Statue ideal platziert ist, um Sonnenstrahlen hin zu dem finsternen Eingang gegenüber der Schlucht abzulenken. Man müsste nur noch etwas Reflektierendes finden ... nein, die Perlmutterfliese reicht hier nicht aus. Im Moment ist das aber eh noch nicht relevant, denn die Schlucht (410) ist zu tief und die Wände zu scharfkantig, um hinunter und auf der anderen Seite wieder hoch zu klettern. Auch das Seil hilft hier nicht weiter, es ist zu kurz. Allerdings erkennt ihr am Boden der Schlucht ein interessantes Muster. Da ihr hier erstmal nicht weiterkommt, geht ihr zurück ins Labor und steigt von dort in die Folterkammer (Raumkarte M) hinunter.

**Raumkarte M:** Ganz schön gruselig hier! Beim Betreten der Folterkammer erwischt euch eine Vision – oder eine zurückgekehrte Erinnerung? Je nachdem, wer von euch hier zuerst herabgestiegen ist, bekommt ihr noch unterschiedliche kleine Zusatzinformationen. Klar ist: Das Zepter des Gründers kann Berengar, der den Zweck des Hüterbundes pervertiert hat, schaden. Mit dieser Erkenntnis kommt ihr wieder in der Gegenwart an. Bei der Folterbank (506) gibt es nichts weiter zu holen als einen kalten Schauer. Auf dem Regal (606) dagegen findet ihr noch ein Fläschchen Königswasser (#43) und könnt damit einen weiteren Gefangenen befreien. Bei den Schädeln an der Wand hilft euch der Stein aus dem Thronsaal (#37): Untersucht nur den untersten Schädel (306), dort findet ihr eine zweite Perlmutterfliese (#53). Von den anderen Schädeln haltet ihr euch besser fern, dort sind Fallen versteckt. Von der Kette (406) könnt ihr den Metallhaken abmontieren (#36). Knotet ihn gleich am Seil fest (#49), dann erhaltet ihr ein nützliches Werkzeug (#51). Falls euch Monte begleitet, hat er eine Idee, wo das eingesetzt werden könnte: In der Kanalisation hat er ein Zepter gesehen, das man mit diesem Werkzeug angeln könnte. Über dem Zepter war laut seiner Schilderung ein Gitter, und ihr ahnt vielleicht, wo das ist... richtig: in eurer ehemaligen Zelle!

**Raumkarte A:** Mithilfe des Hakens am Seil (#51) könnt ihr durch das Gitter im Boden (401) das Zepter (#60) des Gründers des Hüterbundes angeln, dessen „Entsorgung“ ihr beim Betreten der Folterkammer in eurer Vision gesehen habt. Nach diesem kurzen Exkurs (den ihr euch natürlich auch für später aufheben könnt) kehrt ihr wieder in die Folterkammer zurück.

**Raumkarte M:** Das Gitter (706) könnt ihr mit etwas Kraftaufwand aufstemmen. Jetzt könnt ihr hinunterklettern in die Kanalisation (Raumkarte N).

**Raumkarte N:** Das Erste, was in der Kanalisation eure Aufmerksamkeit auf sich zieht, sind die Kisten in der Ecke. In der obersten Kiste (411) findet ihr eine dritte Perlmuttertscheibe (#56) und habt damit das Set komplett. Von Kiste 511 – mit dem Symbol des Hüterbundes, wie im Tagebucheintrag des Wächters notiert (#72) – haltet ihr euch besser fern, darin sitzt ein bissiges Stabinsekt. In Kiste 611 findet ihr eine kleine Schatztruhe, die ihr im Moment noch nicht öffnen könnt. Dazu braucht ihr etwas, was ihr noch finden werdet.

Bei 711 ist eine weitere Gefangene eingesperrt. Ihr könnt euch entscheiden, wer sie anspricht. Das macht am besten Aref. Denn diese Gefangene, die Heilerin Sirona, erkennt euch als ehemalige Mitglieder des Hüterbundes und ist gar nicht gut auf euch zu sprechen, am ruhigsten reagiert sie noch auf Aref. Sie verrät euch einiges von der Geschichte hier und bittet euch, sie zu befreien. Sie hat auch eine Idee, wie das funktionieren könnte, die ihr allerdings noch nicht umsetzen könnt. Erst mal könnt ihr Sirona etwas zu essen geben: den Käse (#52), das Brot (#71) oder den Schinken (#47). Am besten schmecken ihr Schinken oder Käse. In jedem Fall aber gibt sie euch zum Dank einen Diamanten (#65).

Den Ratten (111) nähert ihr euch am besten mit einem Futterangebot. Dabei werdet ihr diese Essenskarte los. Aber eine der Ratten schnappt sich ein Stück und läuft weg. Ihr könnt ihr folgen und sie führt euch zu einem interessanten Ort. Alternativ könnt ihr euch die Ratten auch so anschauen. Dann wird derjenige, der das tut, gebissen, schlägt aber (halb versehentlich) eine der Ratten bewusstlos (#46).

Falls ihr die Ratte gefangen habt (#46), könnt ihr ihr ebenfalls etwas zu essen geben. Dabei behaltet ihr die Essenskarte, denn ihr gebt ihr nur ein kleines Stück. Dann wird sie wieder wach, schnappt sich das Futter und flitzt damit in die Kanalisationstunnel. Ihr folgt ihr und gelangt so in einen Raum, der ungewöhnlich warm ist – dank eines seltsamen geschuppten Eis! Ihr nehmt euch das Ei (#61) und fangt die mittlerweile zahme Ratte (#91) wieder ein. Das geschuppte Ei ist ein Drachenei, von dem Sirona gesprochen hat. Ihr müsst nur noch eine Möglichkeit finden, es auszubrüten. Dazu braucht ihr kräftige Wärme. Die findet ihr im Ofen in der Wachstube (Raumkarte R).

**Raumkarte R:** Ihr platziert das Drachenei (#61) im Ofen (207) und nach einiger Zeit schlüpft daraus ein Drachenbaby (#62)! Das ist nicht nur niedlich, sondern kann euch auch helfen, Sirona zu befreien. Also nichts wie zurück in die Kanalisation mit eurem neuen Freund.

**Raumkarte N:** Ihr setzt das Drachenei (#62) vor Sironas Gitter (711) und krault es. Und auf einmal niest es Feuer und schmilzt damit die Gitterstäbe. Jetzt ist Sirona frei (#89) und heilt aus Dankbarkeit eure Verletzungen.

Das Drachenei könnt ihr aber auch finden, indem ihr selbst die Tunnel erkundet und die richtigen Abzweigungen nehmt. Dabei hilft euch die große Karte (#45). Wenn ihr darauf etwas von dem Pulver aus der Büchse (#33) verstreicht, erscheint darauf kurz das Drachenei eingezeichnet. Jetzt müsst ihr nur noch jeweils die richtigen Abzweigungen identifizieren. Vorsicht, die Stellen mit X sind gefährlich! Die meidet ihr besser.

Nehmt dafür den rechten Tunnel (311), geht dann nochmals rechts (Eintrag 345) und dann links (Eintrag 645). Dann gelangt ihr in einen Raum voller Spinnweben. Die Spinnen beißen und fügen gleich viel Schaden zu, wie das die Ratte getan hätte, aber ihr findet dabei ebenfalls das Drachenei (#61) und kehrt damit in die Kanalisation zurück.

Den linken Tunnel (211) meidet ihr besser ganz, der ist einsturzgefährdet. Aber im rechten (311) gibt es noch mehr zu entdecken außer dem Spinnen-Raum. Dafür geht ihr an der ersten Verzweigung links (245), dann wieder links (445) und dann rechts (946). So gelangt ihr an eine große Steintüre und zu Raumkarte O.

**Raumkarte O:** In diesem Kuppelraum kann die Kanalisation reguliert werden. Das Gitter im Oberlicht (114) verrät euch, wo ihr seid: unterhalb der Höhle mit der Schlucht (Raumkarte N). Den Zufluss bei 314 untersucht ihr besser nicht näher, denn sonst schlängelt sich ein Blitzaal um euren Arm – ziemlich ungesund. Bei 414 entdeckt ihr einen weiteren Edelstein, der allerdings in einer Kristallschicht eingebettet ist und sich nicht so leicht lösen lässt. Falls ihr Jin dabei habt (#75), verrät der euch, dass ihr den Stein mithilfe eines Diamanten freischneiden könnt. Ihr benutzt also den Diamanten (#65) von Sirona und könnt mit einiger Mühe einen Topas (#69) aus der Kristallschicht lösen (der Diamant wird bei der Aktion nicht beschädigt).

Jetzt könnt ihr eure Aufmerksamkeit dem Mechanismus (214) zuwenden. Es ist eine Wasserpumpe mit einem Regelwerk aus Zahnrädern. Hier sind die Perlmutterfliesen (#53, #56 und #63) der Code. Sortiert die Fliesen von groß nach klein und zählt jeweils ihre Ecken. So kommt ihr zum Eintrag 485214. Rasch füllt das Wasser den Kuppelraum und ihr kommt gerade noch rechtzeitig hinaus und drückt die Steintüre zu. Das steigende Wasser flutet nun auch die Schlucht; Raumkarte L wird durch Raumkarte B ersetzt.

**Raumkarte B:** Über die wassergefüllte Schlucht könnt ihr nun hinüberschwimmen und erreicht den Durchgang 510. Er führt zu den östlichen Gräbern, Raumkarte P.

**Raumkarte P:** Die Ornamente auf dem Sarkophag (515) zeigen, dass darin kein toter Mensch liegt, sondern ein weiterer Steingolem. Und wohl auch in den übrigen Steinkisten. Das Becken (415) in der Raummitte ist aus einem seltsamen, düsteren Stein. Falls euch Monte (#74) begleitet, weiß er, dass diese Art Stein sich erhitzt und explodiert, sobald sie von Sonnenlicht getroffen wird. Auf diese Weise könntet ihr also diesen ganzen Raum samt Golems sprengen. Um das tun zu können, fehlt euch aber noch eine entscheidende Komponente. Also untersucht ihr die Wasserspeier an den Wänden. Wieder hilft euch dabei der Stein aus dem Thronsaal (#37). Er zeigt, dass im rechten und linken Wasserspeier (115 und 315) Fallen lauern, davon lasst ihr also besser die Finger. Dem Wasserspeier 215 dagegen könnt ihr mutig ins Maul greifen und findet darin einen silbernen Mondsichel-Anhänger (#48), der genau in das Schloss des Schatzkästchens (#50) passt. Darin befindet sich ein Spiegel (#54). Mit diesem Spiegel zieht ihr euch nun am besten alle wieder an die andere Seite der Schlucht auf Raumkarte B zurück – denn was ihr jetzt vorhabt, ist für alle, die im Raum mit den Sarkophagen bleiben, gefährlich.

**Raumkarte B:** Ihr balanciert den Spiegel (#54) auf den Armen der Statue (310), sodass er das Sonnenlicht in den Raum mit den Sarkophagen ablenkt. Mächtiges Badabumm! Damit habt ihr die Steingolems zerstört und Berengars Pläne vereitelt. Nun könntet ihr eigentlich in aller Ruhe die Burg verlassen – dumm nur, dass sich Berengar direkt vor der Zugbrücke aufgebaut hat (#66). Wenn ihr in der Burg noch etwas erkunden oder holen wollt, habt ihr nun noch vier Züge Zeit dafür. Danach müsst ihr euch entscheiden, wie ihr weiter verfahren wollt. Welche Möglichkeiten ihr habt, hängt davon ab, wer euch begleitet, ob ihr das Zepter gefunden habt und auch davon, wie gesund ihr noch seid. Grundsätzlich gibt es die Möglichkeiten: Das Drachenbaby freilassen, Berengar angreifen (mit oder ohne Brighs Hilfe) oder euch bei Dunkelheit unbemerkt aus dem Staub machen. In jedem Fall aber heißt es:

Gratulation, ihr habt das Abenteuer bestanden!