

Ken Follet - Die Säulen der Erde - Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Wenn man das Spiel bei Steam spielt, dann gibt es für bestimmte Dinge Errungenschaften. In dem Spiel gibt es Entscheidungen, die man treffen muss und manche davon verändern den Spielverlauf. Es gibt auch sogenannte Nebenrätsel, die man gut oder schlecht lösen kann. Nach jedem Kapitel gibt es eine Auflistung der Dinge die man getan hat. Zu Beginn gibt es das Tutorial, welches erklärt wie man spielt. Es gibt Aktionen bei denen man die linke Maustaste drücken muss wenn ein weißer Punkt auf einem grünen Balken zu sehen ist.

Tutorial:

- auf den Boden klicken um zu dieser Stelle zu laufen
- Gegenstände mit der rechten Maustaste ansehen (mitunter mehrmals ansehen)
- Gegenstände mit der linken Maustaste nehmen
- Gegenstände aus dem Inventar mit anderen Gegenständen benutzen
- einen Ort verlassen (wird mit einem Pfeil angezeigt)

Buch 1 - Aus der Asche

Prolog

Shiring / England:

- Tom, Agnes, Alfred und Martha sind im Wald
- **das Feuerholz ansehen und benutzen**
- **den Zunder aus dem Inventar mit dem Feuerholz benutzen**
- Tom antwortet seiner Frau: Du weißt ich könnte soviel mehr ...
- es gibt den Hinweis Wasser zu suchen
- den Hinweis nehmen
- **den Metallkessel ansehen und nehmen**
- **den Stab ansehen**
- **Toms Gnomon untersuchen**
- nach rechts gehen
- in den Wald gehen
- die gefrorene Pfütze ansehen
- **den Metallkessel mit der Pfütze benutzen** (Maustaste drücken wenn der weiße Punkt auf dem grünen Balken ist)
- das so oft machen bis Tom Wasser im Metallkessel hat

- zurück gehen zum Lagerfeuer
- den Metallkessel mit Wasser mit dem Feuer benutzen
- es gibt ein Gespräch: Ich werde eine Kathedrale bauen / Beginne mit den Wänden / Baue ein Portal / Baue Fenster ein / Es wird Hoffnung geben
- die Geburt beginnt
- **mit Agnes reden und fragen wie er helfen kann**
- **sieh dich um**
- **den Umhang nehmen und Agnes damit zudecken**
- **mit den Kindern sprechen**
- **Martha soll das Feuer größer machen und Alfred soll noch mehr Wasser holen**
- **mit Agnes sprechen**
- **ihr eine Geschichte erzählen**
- **ihr noch eine Geschichte erzählen**
- **fragen was er noch tun kann**
- **sieh dich um**
- **die Hände in den Kessel mit warmen Wasser tauchen**
- **Agnes streicheln**
- **weiter mit ihr reden**
- Zwischensequenz
- das Kind wird geboren (**Errungenschaft: Gute Hebamme**)
- Agnes stirbt

Kapitel 1 - Philip

Philip / Kingsbridge:

- das Pony streicheln
- Bruder Paul kommt
- Philip klärt ihn über seinen Fehler auf
- den Käse nicht anbieten (kann man aber auch machen) / drohen es dem Prior zu sagen
- Philips Bibel - akzeptieren
- die Hütte ansehen
- den Pfad zwischen den Bäumen gehen
- den Kalkstein ansehen
- zurück gehen
- den Weg zur Mühle gehen
- die Mühltür ansehen
- sie ist verschlossen
- zum Dorf gehen
- das Dorf ansehen

- die Straße nach Norden nehmen
- zum Tor gehen

Priorei Kingsbridge:

- das Pferd ansehen und die Stallungen
- den eingestürzten Turm und das Gästehaus ansehen
- den Weg um die Kathedrale nehmen
- die Gräber ansehen und das frische Grab ansehen
- das Haus von Prior James ansehen
- die Tür ist verschlossen
- **zum Kreuzgang gehen**
- den Garten ansehen
- nach rechts gehen
- **durch die Tür in die Kathedrale gehen**
- **Zwischensequenz**
- **Gespräch: Wir sind glücklich / Wie ist James gestorben**
- **Hinweis: Was macht Francis hier**
- **die jungen Mönche ansehen und ihr Gespräch belauschen**
- **mit den Novizen sprechen**
- **stimme zu Fragen zu beantworten: Jeder von uns ist Gottes Tempel / es war kein Selbstmord**
- durch die Tür in die Kathedrale gehen
- das Weihwasserbecken ansehen
- **die Kerzen ansehen**
- **die Kerzen alle ausblasen (Errungenschaft: Es werde Dunkel)**
- den Altar ansehen
- **den Riss in der Wand ansehen**
- **Francis ansehen und mit ihm sprechen / Ich bin froh dich zu sehen / Gott hat einen Plan**
- **Hinweis: Rivalität um den Thron**
- **fragen wie er helfen kann**
- **ein Ritter hatte eine geheime Botschaft (Ritter finden)**
- **Hinweis: Vermisster Ritter**
- in die Gruft des Heiligen Adolphus gehen
- das Eisentor ansehen
- es ist verschlossen
- die Krypta verlassen
- den Weg zum Kreuzgang nehmen
- nach links gehen
- **man kommt zur Vorderseite der Kathedrale und bekommt eine Karte der Priorei**
- **die Karte ansehen**
- **die Küchentür ansehen**

- **in die Küche gehen**
- den Herd, die Küchengeräte und den schönen Topf ansehen
- **mit Milius sprechen** (vielleicht unterschätzen wir ihn /frage nach dem Ritter / frage nach Nominierung / beende das Gespräch)
- er sammelt Samen für den Garten
- **mit Cuthbert sprechen** (Philip gibt ihm den Käse / nach Ritter fragen / du wirkst bekümmert / die Novizen bestehlen ihn / beende Gespräch)
- die Küche verlassen
- den Weg um die Kathedrale nehmen
- **Bruder Arnold ist auf dem Friedhof**
- **mit ihm sprechen** (nach dem Ritter fragen)
- **mit den Novizen sprechen** (Philip belauscht sie)
- **Hinweis: Schlüssel ist im Riss**
- **in die Kathedrale gehen**
- **den Riss an der Wand benutzen und Philip findet die Schlüssel**
- **in die Gruft gehen**
- **den Schlüssel mit dem Eisentor benutzen**
- den Sarkophag ansehen
- die Dunkelheit überall ansehen bis etwas davonfliegt
- **das seltsame Wesen ansehen**
- **es ist eine Eule**
- die Krypta verlassen
- in den Kreuzgang gehen
- **von dort zum Kapitelhaus gehen** (die Frage nach der Sakristei nicht beantworten)
- **mit Andrew sprechen**
- Philip sagt er war schockiert vom Tod des Priors
- nach dem Ritter fragen und dem neuen Prior
- das Gespräch beenden
- **zur Mühle gehen und die Tür mit dem Schlüsselbund öffnen (Errungenschaft: Noch ein Geheimnis)**
- das Tuch ansehen und zur Seite ziehen
- die Holzschnitzerei ansehen und untersuchen
- die Mühle verlassen
- die Straße nach Süden zur Zollstation gehen
- **mit Bruder Paul sprechen** (der friert)
- nach seinem Fuß fragen (Paul sollte einen heißen Stein haben) und nach dem Ritter / wie könnte ein Brief Schaden bringen
- **nach dem Gespräch zu dem Weg zwischen den Bäumen gehen**
- **hier liegen Bucheckern auf dem Boden**
- **die Bucheckern nehmen**
- ins Kloster gehen
- in die Kathedrale gehen
- **mit dem Kantor und dem Chor sprechen**
- **Philip sagt das die Geräusche aus der Krypta von einer Eule kommen**

- der Chor probt
- **in die Küche gehen**
- **die Bucheckern in den bunten Topf legen (Errungenschaft: Garten Eden)**
- Milius nach dem Brief von Ritter fragen
- die Küche verlassen
- zum Friedhof gehen
- **zum Haus des Prior gehen**
- die Tür ist jetzt offen
- **Remigius ist im Haus**
- **mit ihm sprechen**
- nach den Dokumenten fragen
- er darf sie nicht sehen und Remigius will sie verbrennen
- **eine Kapitelversammlung organisieren - nehmen**
- nach dem Tod des Priors fragen
- das Zimmer verlassen
- **zum Kapitelhaus gehen**
- **mit Andrew sprechen**
- ihm sagen das die Dokumente und Bücher nicht verbrannt werden dürfen
- die Bibel zitieren
- es soll eine Versammlung geben
- **alle müssen an der Versammlung teilnehmen - nehmen**
- **in die Kathedrale gehen**
- **das Zeichen für die Versammlung mit Francis und mit dem Kantor und dem Chor benutzen**
- **in die Küche gehen**
- **Cuthbert die Schlüssel geben, aber Philip soll sie noch behalten**
- **das Zeichen für die Versammlung mit Cuthbert und Milius benutzen**
- **den Herd und die heißen Steine ansehen**
- **das Tuch aus dem Inventar (vom Käse) mit dem heißen Stein benutzen** (man bekommt den heißen Stein auch wenn man Cuthbert den Käse nicht gegeben hat)
- die Küche verlassen
- zum Friedhof gehen
- **das Zeichen für die Versammlung mit Arnold benutzen**
- **zum Kreuzgang gehen**
- **das Zeichen für die Versammlung mit den beiden jungen Mönchen benutzen**
- **zum Zollhaus gehen**
- **Bruder Paul das Tuch mit dem heißen Stein geben**
- **das Zeichen für die Versammlung mit Bruder Paul benutzen (Errungenschaft: Vollversammlung)**
- zum Kloster gehen und zum Kapitelhaus
- **mit Andrew sprechen**
- sagen die Kapitelversammlung ist wichtiger
- entscheiden ob man verrät wer den Schlüssel geklaut hat (derjenige wird später aus dem Kloster geworfen) (beim zweiten Mal spielen habe ich mich entschieden den Namen nicht

- zu nennen)
- **wenn man den Namen verrät gibt es die Errungenschaft: Petze**
- bei der Versammlung die folgenden Antworten geben:
- darauf bestehen das man James gut kannte und das es unklug war auf das Eis zu gehen und Gott prüft uns alle
- Philip sagt er will der Priorei helfen
- Philip wird als Prior vorgeschlagen
- wenn man keine der Fragen beantwortet (einfach abwarten) bekommt man die **Errungenschaft: Silentium est aureum** (Philip wird trotzdem als Prior vorgeschlagen)
- **Francis und Philip sind im Haus von James**
- sie wollen den Brief vom Ritter suchen
- die Briefe, Dokumente, die Schreibtafel und das Fass ansehen
- die Bücher und das Bett ansehen
- **den Folianten ansehen**
- **Philip hat den Brief des Ritters gefunden**
- **den Brief untersuchen**
- Philip soll den Brief zum Bischof von Kingsbridge bringen / fragen warum ich nach dem Motiv fragen
- **mit dem Plan einverstanden erklären (Errungenschaft: Mann der Politik)**
- erklärt man sich nicht einverstanden, fehlt später ein Kapitel

Kapitel 2 - Jack

Chute Forest / Jack

- Jack soll etwas zu essen jagen
- **nach links gehen und die Hufspuren ansehen**
- **es ist die Spur von einem Reh**
- nach rechts gehen
- das Reh erscheint
- **die Steinschleuder mit dem Reh benutzen**
- dabei einen Mausklick machen wenn der Punkt auf dem grünen Strich ist
- es klappt aber trotzdem nicht
- das Reh verschwindet, aber es erscheint kurz darauf am Wasser
- **jetzt wieder die Steinschleuder mit dem Reh benutzen und im richtigen Moment die Maustaste drücken**
- **das Reh ist tot**
- **das Reh nehmen**
- Jack bringt es in die Höhle
- in der Höhle wohnt er mit seiner Mutter, die noch nicht zurück ist

- **das Buch lesen** (nicht für Nachschlagen entscheiden / Rezitiere den Vers / Denke nach / wird keine Burg...)
- die Burg ansehen
- **Karl den Großen (gebastelte Figur) nehmen**
- das Fleisch sollte geräuchert werden
- die Werkzeuge ansehen / den Bogen von Ellen ansehen
- **einen trockenen Holzsplit nehmen (liegt vorn am Bildschirmrand) und mit dem Herd benutzen**
- **vor der Höhle die Äste nehmen und mit dem Herd benutzen**
- **das Fleisch ist geräuchert**
- dann wieder vor die Höhle gehen
- Jack hört ein Geräusch
- **dem Lärm folgen**
- Jack findet seine Mutter
- sie beobachten wie ein Mönch (Francis) ein Baby im Arm hält und dann verschwindet
- ist er ein Mönch
- **das blutige Tuch ansehen und nehmen**
- **den Erdhügel ansehen und benutzen**
- den Fuß ansehen
- **zurück in den Wald gehen**
- **die gefrorene Pfütze ansehen**
- da taucht Alfred auf
- er nimmt Jack das Buch weg
- Gib mir mein Buch (Jack bekommt das Buch zurück)
- Jack sagt das er das Baby nicht hat und das ein Mönch mit dem Baby weggegangen ist
- Tom und Martha erscheinen auch
- sie wollten das Baby holen
- **Jack soll ihnen helfen den Mönch zu finden und Jack stimmt zu (Nicke)**
- **folge den Spuren**
- **überquere den Fluss**
- **hilf Alfred**
- **geh weiter**
- Zwischensequenz
- aufstehen
- Alfred wecken (ihn anklicken)
- der Nebel hebt sich
- Herr Karl der Kaiser ... / ich bin kein Tier, ich bin Jäger
- Alfred sagt im Nebel ist etwas
- die ??? anklicken
- Zwischensequenz
- Jacks Mutter kommt
- alle sind in der Höhle
- **gib Alfred Suppe**
- **gib Martha Suppe**

- **nimm dir Suppe**
- ich werde eine Burg sehen

Kapitel 3 - Die Verschwörung

Palast des Bischofs / Philip

- Philip steht vor dem Palast
- zu den Stallungen gehen
- **eine Handvoll Heu nehmen und dem Pony geben**
- **dann das Fass mit den Äpfeln ansehen und einige Äpfel nehmen**
- **die Äpfel dem Pony geben (Errungenschaft: Für eine alte Freundin sorgen)**
- an die Tür vom Palast klopfen (Mausklick wenn der weiße Punkt auf der grünen Linie ist)
- ich muss den Bischof sprechen
- sagen er ist Prior von ...
- und die Antwort offen sagen
- warten bis man reingelassen wird
- **mit dem Bischof sprechen**
- vom neuen König erzählen, Lügen, den Brief vom Ritter zeigen und Francis Beteiligung nicht erwähnen
- der Bischof sagt das Philip richtig gehandelt hat
- er soll zurück nach Kingsbridge gehen
- zum Pony gehen und zurück nach Kingsbridge

Höhle / Jack:

- Martha ist verschwunden
- Martha ansehen
- **mit Martha sprechen**
- sie weint
- **Jack sagt ihr das er eine Schleuder hat und das er immer für sie da ist und er gibt ihr die Strohpuppe**
- Martha geht jetzt mit
- sie wollen nach Shiring gehen
- in die Stadt gehen
- den Wald verlassen
- weiter in die Stadt gehen

- nach Earlcastle gehen

Earlcastle / Jack:

- **Tom geht zum Grafen um nach Arbeit zu fragen**
- **mit Alfred sprechen** (er ist groß / Alfred denkt das er Tom egal ist - nehmen)
- über den Hof gehen und Tom zum Turm folgen
- **vor dem Turm mit den Rittern sprechen** (gibt extra Aufgabe, wenn man will)
- in den Turm gehen
- Tom bekommt keine Arbeit
- **die Keule vom Tisch stehlen** (im richtigen Moment mit der Maustaste klicken) **und den Brief nehmen**
- **ins Obergeschoss gehen**
- ein Mann sagt er kann nicht zu Prinzessin Aliena gehen
- die Lady Aliena / Prinzessin im Turm - nehmen / ich will die Lady sehen / darf ich die Lady sehen / Hamleigh / gehe
- nach dem Gespräch den Turm verlassen
- **zu den Rittern gehen und ihnen die Keule geben**
- **die Ritter sagen es war doch nur ein Scherz (Errungenschaft: Möchtegern Ritter)**
- zum Brunnen gehen
- **Alfred die Keule geben**
- **mit Martha sprechen und ihr von der Prinzessin erzählen**
- **Martha und Jack dürfen zur Prinzessin**
- du bist schön / sag etwas kluges / hör auf sie anzustarren / das ist meine Mutter / ich habe keinen Vater
- die erzählt ihnen von einem Angriff
- **mit Tom sprechen, der in der Nähe vom Turm steht**
- sie wollen dich nicht haben / was suchst du
- **Jack soll kaputte Stellen in der Burg finden, damit Tom Arbeit findet**
- **Jack erzählt Tom noch von Alfred und dem Angriff**
- zum Brunnen gehen
- **den Brunnen ansehen**
- **der ist kaputt**
- zum Wehrgang gehen und dann zum Mann auf dem Wehrgang
- der Mann ist ein Ritter
- mit dem Ritter sprechen
- keine Antworten geben (einfach die Zeit verstreichen lassen)
- gehe
- Errungenschaft: Anstarrchampion
- **dann den Wehrgang ansehen**
- **der ist kaputt**
- nach links gehen
- zum Turm gehen

- die Mauer bei den Rittern ansehen
- sie ist kaputt
- zu Tom gehen und ihm von den drei Dingen erzählen die kaputt sind
- Tom geht wieder zum Grafen und er bekommt nun Arbeit (**Errungenschaft: Irgendwie befreundet**) (wenn man nicht nett ist zu Alfred, dann gibt es die Errungenschaft: Einsamer Wolf)

Kapitel 4 - Der Prior von Kingsbridge

Priorei Kingsbridge / Philip:

- Philip ist in der Küche
- wir müssen Selbstversorger werden
- im Hof sind Soldaten
- **in den Kreuzgang gehen**
- **mit Francis sprechen**
- die beiden Männer wegen Gotteslästerung ermahnen
- der Bischof will Philip sprechen
- **zum Haus des Prior gehen**
- der Bischof und Remigius sind dort
- fragen wer die Männer waren
- **Philip bekommt einen Rosenkranz - untersuchen**
- über Mut und Veränderung reden
- Philip wird Prior von Kingsbridge und Remigius sein Stellvertreter
- es folgt eine Zwischensequenz
- dann geht es mit Jack weiter
- seine Mutter ist bei ihm
- Jack fragt nach seinem Vater / was ist mit ihm passiert / warum hast du nie was erzählt
- dann erfolgt der Angriff

Kapitel 5 - Der Mann in Flammen

Kingsbridge / Philip:

- an der Brücke stehen viele Flüchtlinge
- **Philip sagt das sie die Leute alle aufnehmen werden**
- **das letzte Brot nehmen**

- **das Brot den Verletzten, den Kindern und den Kindern ohne Eltern geben**
- **Philip Notiz zu den Flüchtlingen untersuchen**
- Tom kommt zu Philip
- er würde den Turm wieder aufbauen
- die Reparaturen sind aber zu teuer
- Tom, Martha, Jack und seine Mutter sitzen zusammen am Tisch
- Jack fragt seine Mutter: kennen die dich ?
- fragen warum Tom nicht die Kirche reparieren darf
- Jack will sich umsehen
- **mit dem alten Mönch sprechen (stimme zu)**
- um die Kathedrale gehen
- **zum Kreuzgang gehen**
- dort sind Remigius und Philip
- **mit Philip sprechen**
- Remigius sagt das die Mutter von Jack im Wald lebt
- **Philip fragt nach seinem Namen (Jack Builder)**
- **in die Kathedrale gehen**
- Zwischensequenz
- **die Kerze vom Altar nehmen**
- den Riss in der Wand ansehen
- **die Stufen nach oben gehen**
- **Jack ist auf dem Dachboden**
- **nach rechts gehen**
- **das Nest ansehen**
- **die Kerze mit dem Nest benutzen (Tu es nicht)**
- **Errungenschaft: Laune des Schicksals**
- **es fängt an zu brennen**
- **nach unten gehen**
- alle Ausgänge sind verschlossen
- **wieder nach oben gehen**
- **nach rechts gehen zum Fenster**
- **durch das Loch in der Wand klettern**
- unterdessen ist Philip im Haus des Priors und schreibt seinem Bruder einen Brief
- Mein lieber Bruder ...Francis ist nicht verantwortlich ...ich werde sie bleiben lassen.... vom Baby erzählen Brief beenden
- zur Tür gehen
- die Kathedrale brennt und stürzt ein
- Jack weiß das er etwas Schlimmes getan hat
- Tom räumt den Schutt auf und spricht mit Philip
- der sagt es ist Gottes Strafe
- **Tom sagt er will ihm etwas zeigen**
- **Philip sieht sich den Stab an**
- **er sieht die Sonne**
- er hat wieder Hoffnung

- Tom soll die Kathedrale wieder aufbauen
-

Kapitel 6 – Die Hamleights

Philip / Winchester:

- Philip erhält eine Einladung
- Zwischensequenz
- **Philip soll ein Geständnis von Bartholomäus bekommen - nehmen**
- **auf die linke Seite vom Hof gehen**
- **mit dem Kerkermeister sprechen** (das Symbol von Bartholomäus benutzen)
- in den Kerker gehen
- **mit Bartholomäus sprechen**
- Philip sagt das es seine Schuld ist / war es eure Verschwörung wert / ich soll euch zu einem Geständnis bringen /ich habe die Flüchtlinge aufgenommen
- **er bekommt das Geständnis**
- den Kerker verlassen
- **mit Lady Hamleigh sprechen**
- wie kann ich euch helfen / bezweifele ihre Worte / verlange Beweise
- er soll mit William reiten
- zu William aufschließen
- William sagen er soll weiterreiten
- Halt machen
- versuchen mehr zu hören
- sie kommen zum Palast des Bischofs
- **das Pferd von William ansehen**
- **Philip findet einen Brief in der Satteltasche**
- **den Brief untersuchen**
- durch das Tor oben links gehen
- in den Nebel sehen
- da ist etwas
- es ist eine Baustelle
- **die Baustelle ansehen**
- zurück durch das Tor gehen
- zum Eingang des Palastes gehen
- William hat im Gemach des Bischofs gewütet
- Unterhaltung: er musste nichts sagen / inwiefern arbeitet ihr für den Bischof / es ist Zeit das wir gehen / nicht einmal Gott wird diese Sünde vergeben
- **die Unordnung auf dem Tisch ansehen**
- **den Teller, den Becher und das Messer nehmen**
- **dann alles wieder ordentlich auf den Tisch stellen** (**Errungenschaft: Alles in Ordnung**)
- man kann auch die 3 Dinge behalten und erhält dann wenn man geht die **Errungenschaft:**

- **Bruder Tuck** (wenn man auch das Heu und die Äpfel genommen hat)
- **Timothy nach der Baustelle fragen** (Symbol mit ihm benutzen)
- **William das Steinrelief zeigen und ihn in das Feuer schauen lassen** (eventuell mehrmals)
- William sieht etwas in dem Feuer und will schnell weg
- sie reiten zurück nach Winchester
- **mit Lady Hamleigh sprechen** (Bauplatz / Stimme dem Handel nicht zu / Verhandle / euer Angebot reicht nicht / teile die Grafschaft)
- **Errungenschaft: Verhandlungsgeschick**
- **zum Bischof Waleran gehen und mit ihm sprechen** (ich habe das Geständnis / was die Kinder betrifft)
- dann die Burg verlassen
- am nächsten Tag sind wieder alle versammelt
- Zwischensequenz

Kapitel 7 – Finale Buch 1

Kingsbridge

- **Tom zeigt Philip seine Pläne für die Kathedrale**
- alle Punkte auf den Zeichnungen anklicken
- den Grundriss zeigen und die Kosten optimistisch einschätzen
- den Querschnitt und den Aufriss zeigen
- Tom sagt er will die Kathedrale bauen, weil es seinem Leben Sinn gibt und er möchte die Leute an Gottes Gnade erinnern
- **den Arbeitsvertrag untersuchen**
- **Jack geht zu seiner Mutter und spricht mit ihr**
- sie gibt ihm Kräuter
- den Weg entlang gehen
- **Paul die Kräuter geben**
- Zwischensequenz (**Errungenschaft: Ende von Buch 1**)

Buch 2 – Wer Wind sät

Kapitel 8 - Aliena

Earlcastle / Aliena:

- Aliena erzählt was passiert ist
- im Raum umsehen
- es klopft an der Tür
- **nach links gehen und die Tür öffnen**
- **Matthew nach den Waffen fragen**
- dann geht Aliena zu William
- mit ihm sprechen (die Antworten spielen keine Rolle)
- Aliena soll etwas zu essen besorgen
- Richard ist am Stall angekettet
- mit Richard sprechen und mit Walter
- **in die Speisekammer gehen**
- alles ansehen
- **das Tuch nehmen**
- **darunter ist Brot**
- **das Brot nehmen und das vergammelte Fleisch**
- zum Wohnturm gehen
- **es ist egal ob man William das Brot oder das Fleisch gibt**
- **es folgt eine Zwischensequenz**
- am Ende sind Richard und Aliena angekettet am Stall und Richard ist am Ohr verletzt
- **Richard 3x ansprechen bis er wach ist**
- **mit Richard sprechen**
- **das Hufeisen ansehen und nehmen**
- das Hufeisen ist zu weit weg
- **den Hammer ansehen, der über dem Rad hängt**
- **mit Richard sprechen und ihm sagen er soll ihr das Hufeisen zuwerfen**
- **das Hufeisen nehmen und mit dem Hammer benutzen**
- hier muss man wieder im richtigen Moment klicken (weißer Punkt auf grünem Streifen)
- der Hammer fällt herunter
- **den Hammer nehmen**
- **den Hammer mit der Kette benutzen** (wieder im richtigen Moment klicken)
- Aliena hat sich befreit
- sie befreit auch Richard
- **das Pferd nehmen**
- Aliena braucht noch die Waffen

- **zur Mauer gehen**
- **dann nach rechts gehen**
- **das rote Tuch ansehen und nehmen**
- Aliena hat die Waffen
- **den Dolch nehmen**
- **Richard bekommt ein Schwert**
- **das Pferd anklicken**
- **die Satteltasche vom Pferd abnehmen**
- das klappt nicht
- **den Dolch mit der Satteltasche benutzen (Satteltasche abschneiden)**
- **die Satteltasche nehmen**
- **da ist Hafer drin**
- **den Hafer mit dem Pferd benutzen**
- Richard soll auf das Pferd steigen
- Aliena steigt auch auf und dann flüchten sie
- **Reite in den Wald**
- **Reite nach Winchester**
- **unterwegs treffen sie eine Frau die ihre Hilfe anbietet**
- **der Frau vertrauen**
- sie gehen alle zu einer Hütte (bestehe darauf Richard zu helfen)
- die Frau sagt das die Wunde ausgebrannt werden muss
- der Mann von der Frau kommt
- kämpfen
- die Frau und der Mann verschwinden mit dem Pferd
- **Aliena versorgt die Wunde von Richard**
- **weiter nach Winchester gehen**
- nach 2 Tagen kommen sie in Winchester an

Kapitel 9 – Der Schwur

Winchester / Aliena:

- **zum Stadthaus gehen**
- da wohnt jemand anderes drin (klopfe / die Hamleights wohnen dort)
- zur Kirche gehen
- es öffnet niemand
- **zur Kathedrale gehen, aber auch da öffnet niemand**
- **zur Taverne gehen**
- **zum Gasthaus gehen**
- zum Haus gehen
- niemand will ihnen helfen
- **zum Haus in der Nähe der Münze gehen**

- **ein Mann öffnet**
- nach einem Nachtlager fragen
- in Richtung Münze gehen
- da kommt der Mann wieder und lässt sie übernachten (Annehmen)
- **am nächsten Tag ist Richard schon weg und Aliena geht zum Schloss**
- **Richard steht bei der Treppe**
- **mit ihm sprechen**
- **die Wache will sie nicht ins Schloss lassen**
- **sie erfahren das ihr Vater im Kerker ist**
- nach links gehen zum Kerker
- dort spricht gerade eine Frau mit dem Kerkermeister
- **mit dem Kerkermeister sprechen**
- **er will einen Penny, damit sie ihren Vater besuchen können**
- **nach der Frau fragen die gerade mit dem Kerkermeister gesprochen hat**
- es ist Meg und sie ist auf dem Markt
- **zum Marktplatz gehen**
- **mit Meg sprechen** (fragen was sie im Kerker wollte)
- **anbieten zu arbeiten um das Geld für den Kerkermeister zu bekommen**
- **Richard und Aliena sollen die Wollsäcke zählen**
- Richard beginnt zu zählen und sagt es wären 23 Säcke
- Aliena zählt die Säcke selber (dazu jeden Wollsack anklicken)
- **sie kommt auf 22 Säcke**
- mit Richard sprechen
- **zu Meg gehen und sagen das sie 22 Säcke gezählt haben**
- **sie bekommen 1 Penny und zwei halbe Panny**
- den Marktplatz verlassen und zum Schloss gehen
- zum Kerkermeister gehen (ihn anklicken)
- **dem Kerkermeister einen Penny geben**
- **der will jetzt aber 2 Penny**
- **Aliena sagt: das hätte ich nicht von dir gedacht / ich dachte du wärst ein anständiger Mensch**
- **nun dürfen sie sogar kostenlos zu ihrem Vater**
- Richard und Aliena besuchen ihren Vater (uns geht es gut / er wurde umgebracht)
- **den Krug nehmen**
- **den Krug mit dem Wasser benutzen das an der Wand herunter tropft**
- **den Krug mit Wasser dem Vater geben**
- **er sagt das er Geld bei einem Priester für sie hinterlassen hat (was sollen wir dann tun)**
- **sie sollen das Geld holen und dann zur Tante gehen**
- **zum Schloss sollen sie einen Schwur leisten**
- **Aliena sagt: Ich schwöre** (das ist wichtig; nicht erst darüber diskutieren)
- den Kerker verlassen
- zur Feste gehen
- Zwischensequenz
- jetzt sollten sich Richard und Aliena nicht von den Rittern erwischen lassen (aber falls es doch passiert kann man an der Stelle wieder weiter spielen)
- **mit den Frauen sprechen und nach dem Priester fragen**
- **zum Gasthaus gehen**

- **mit dem Mann dort sprechen**
- **sie sollen einen Stallburschen mit grüner Mütze suchen**
- **oberhalb der Kathedrale wird ein Bild von jemanden gezeigt**
- aufpassen das man keinen Weg gehen wo die Ritter stehen
- **das ist der Stallbursche mit dem Stallburschen sprechen**
- der Priester heißt Vater Ralph
- **zur Kirche beim Osttor gehen**

Winchester / Hintergasse / Aliena:

- **mit dem Priester sprechen**
- sagen er soll ihnen das Geld geben
- er weiß angeblich von nichts
- sie brauchen Beweise
- **Aliena sagt sie sieht sich um**
- **das Fass ansehen und versuchen zu bewegen**
- **es ist zu schwer**
- **den Dolch mit dem Fass benutzen**
- **dann das Fass bewegen**
- **Aliena findet den Geldgürtel, aber ohne Geld**
- **den leeren Geldgürtel mit dem Priester benutzen**
- sagen das sie ihr Geld wollen
- **den Dolch mit dem Priester benutzen**
- **den Dolch an die Kehle setzen**
- **jetzt bekommen sie ihr Geld** (was noch übrig geblieben ist)
- Richard und Aliena wollen jetzt zu ihrer Tante
- **nach Huntleigh gehen**
- **ohne Umweg nach Huntleigh gehen**
- ein Schäfer sagt ihnen wie sie zum Haus der Tante kommen
- am Ende stehen sie vor einem verlassenem Haus

Huntleigh / Verlassenes Haus:

- im Haus umsehen
- **das Regal mehrmals ansehen**
- **mit Richard sprechen**
- **das Haus verlassen**
- **den Stall und den Karren ansehen**
- **das niedergebrannte Haus ansehen und untersuchen**
- **nach rechts gehen (spazieren)**
- **mit dem Schäfer sprechen**
- nach der Tante fragen
- es waren Ritter da
- fragen was er tut

- sagen sie könnte die Wolle nach Winchester bringen / anbieten die Wolle zu kaufen
- **das Geld mit dem Schäfer benutzen**
- nach dem Preis fragen
- der Schäfer will 1,5 Pfund pro Wollsack haben
- sagen das sie erst die Qualität überprüfen will
- **den Wollsack ansehen und benutzen**
- **mit dem Schäfer sprechen und 1 Pfund anbieten**
- **bei dem Angebot von 1 Pfund bleiben bis er zustimmt**
- der Schäfer sagt ihr noch das jemand sie sucht
- Aliena geht ins Haus
- **mit Richard sprechen und ihm sagen das sie Geld mit Wolle machen können**
- **Richard ist zufrieden**
- **der Mann, der sie gesucht hat, kommt in das Haus und greift Richard an**
- **nicht zögern und den Dolch mit dem Mann benutzen (Errungenschaft: Wir zwei)**
- Aliena und Richard machen sich auf den Weg nach Winchester um die Wolle zu verkaufen
- sie kommen auf dem Markt an

Winchester / Marktplatz / Aliena:

- **die Notizen von Aliena untersuchen**
- **mit dem Wollhändler sprechen** (wir sind nur hier um zu verkaufen)
- er will eine Probe von der Wolle
- zum Wollkarren gehen und Wolle nehmen
- **die Wolle dem Wollhändler geben**
- **der will nur 1 Pfund zahlen** (das ist was ich selber bezahlt habe / sprich selbst)
- das Angebot nicht annehmen
- **den Wollkarren mehrmals benutzen** (bis Richard und Aliena nichts mehr einfällt)
- jetzt wissen sie wie gut ihre Wolle ist
- **mit dem Wollhändler sprechen: Lobe die Wolle (trocken, sauber, stark)**
- **er fragt nach dem Preis**
- **vernünftigen Preis (1,5 Pfund) sagen**
- **sie einigen sich auf 1,25 Pfund**
- **stimme zu**
- **die Wolle ist verkauft (Errungenschaft: Der erste Profit)**
- Philip taucht auf und spricht mit Aliena
- sie könnte in Kingsbridge die Wolle verkaufen
- Aliena stimmt zu
- sie kommt nach Kingsbridge und trifft auf Jack

Kapitel 10 – Der Aufstieg von Kingsbridge

Kingsbridge / Jack:

- es sind 5 Jahre vergangen
- Zwischensequenz
- Jack hat drei Aufgaben
- er soll den Kragstein fertig machen und Alfred eine Abreibung verpassen (ist beides optional)
- außerdem soll er Aliena sagen was er für sie empfindet
- optional sind auch die Beseitigung von drei Wespennestern und die Hilfe für die Walkerinnen (die optionalen Sachen sollte man aber vor den Hauptaufgaben abgeschlossen haben, sonst hat man keine Gelegenheit mehr dazu)
- **den Kragstein anklicken und fertig machen**
- den Kragstein immer wieder anklicken bzw. sagen man arbeitet weiter und dann immer im richtigen Moment klicken (weißer Punkt auf grüner Linie) bis der Kragstein fertig ist (wenn er nicht fertig wird, ist es auch nicht schlimm)
- dann die Kathedrale verlassen und zum Marktplatz gehen
- **mit Martha sprechen und dabei die Umgebung beobachten**
- **nach dem Gespräch bekommt Jack noch eine Nachricht von Ellen**
- die Nachricht untersuchen
- Jack hat nun auch eine Karte von der Priorei
- um die Kathedrale gehen
- dort streiten zwei Arbeiter
- **mit Arnold sprechen**
- **das Wespennest an der Mauer ansehen**
- **die Schleuder mit dem Wespennest benutzen** (es gibt 3 Nester, die abgeschossen werden müssen für eine Errungenschaft)
- das Nest fällt herunter
- zum Kreuzgang gehen
- zur Front der Kathedrale gehen
- den Weg nach links gehen
- Jack trifft auf Tom und der fragt warum er nicht bei der Arbeit ist
- Jack sagt das er die Arbeit noch fertig macht und das er sein Bestes gibt
- den Weg nach links gehen
- **zur Mühle gehen**
- **hier ist Aliena**
- **mit ihr sprechen** (erst auswählen das sich beide ansehen)
- Jack sagt ihr was er für sie empfindet
- nach dem Bruder von Aliena fragen
- Aliena fragt Jack ob er noch die Bibel liest
- dann fragt sie wie das Buch heißt das sie beide lesen wollten (Die Amores)
- Jack sagt er wird das Buch finden

- noch über alle Themen sprechen
- **dann gehen Aliena und Jack in die Kathedrale**
- **Zwischensequenz**
- **hier hängt auch ein Wespennest**
- **die Schleuder mit dem Wespennest benutzen bis es herunter fällt** (fehlt noch ein Nest)
- **die Kathedrale verlassen und zur Mühle gehen**
- **hier ist auch ein Wespennest**
- **die Schleuder mit dem Wespennest benutzen**
- das dritte Nest ist kaputt (**Errungenschaft: Kammerjäger**)
- **in die Mühle gehen**
- Jonathan spielt mit Ameisen
- **einige Ameisen nehmen**
- die Mühle verlassen
- **die Straße zur Brücke gehen**
- **zu Jacks Steinbruch gehen**
- **hier ist Ellen**
- **mit Ellen sprechen**
- hinter die Kathedrale gehen
- **zum Eingang vom Haus des Priors gehen**
- hier ist Remigius
- er lässt Jack nicht nach dem Buch suchen
- **zu den Arbeitern gehen und mit ihnen sprechen**
- **ihnen Vorbilder nennen**
- **solange andere Leute anwählen bis der Subprior angezeigt wird**
- **dann den Subprior wählen**
- Remigius kommt zu den Arbeitern und spricht mit ihnen
- **in der Zeit kann Jack wieder in das Haus gehen**
- **mit den jungen Mönchen sprechen**
- einer schreibt eine Kopie von Philips Buch
- das Buch untersuchen
- **nach dem Buch fragen (Symbol vom Buch mit den Mönchen benutzen)**
- **das Buch soll es in Winchester geben**
- Jack meint das sollte er Aliena sagen
- das Haus verlassen
- **wieder in die Kathedrale gehen**
- **hier ist Alfred**
- **die Schleuder mit Alfred benutzen**
- **dann die Ameisen mit Alfred benutzen**
- **dann etwas vor ihm in den Sand schreiben**
- **Alfred entschuldigt sich (Errungenschaft: Vergeltung)**
- den Riss in der Kathedrale ansehen
- er kommt immer wieder und niemand weiß warum
- in die Krypta gehen
- die Ratte ansehen und verscheuchen
- die Ratte verschwindet
- die Mauer ansehen

- dahinter ist ein Hohlraum
- die Pläne ansehen
- die Krypta verlassen
- die Kathedrale verlassen
- **zu den Walkerinnen gehen** (ist optional)
- mit ihnen sprechen
- **sie haben zerschundene Hände**
- zur Brücke gehen und zum Steinbruch
- **mit Ellen sprechen**
- **sie gibt Jack Kräuter und sagt er soll eine Salbe daraus machen**
- **zur Kathedrale gehen und in die Küche gehen**
- **mit Milius sprechen** (Kräuter mit Milius benutzen)
- **Jack darf den Mörser benutzen**
- **die Kräuter mit dem Mörser benutzen und dann wieder im richtigen Moment mit der Maus klicken wenn der weiße Punkt auf der grünen Linie ist**
- **Milius macht dann die Salbe fertig**
- **die Salbe nehmen**
- **zu den Walkerinnen gehen und ihnen die Salbe geben (Errungenschaft: Held der Arbeit)**
- **zu Alienas Haus gehen und mit ihr sprechen** (hast du Besuch)
- dann zum Kloster gehen
- **mit Philip sprechen** (er steht auf dem Markt)
- in die Kathedrale gehen
- **Tom spricht mit Jack**
- dann fallen Steine herunter und Tom entkommt nur knapp
- war es ein Versehen oder ein Anschlag
- **Jack sagt er hat einen Mönch auf dem Markt gesehen und das der Mönch fast auf die Hühner getreten wäre**
- **Jack verfolgt den Mönch**
- **zur Brücke gehen und zum Steinbruch**
- **der Mönch will verschwinden und Jack holt seine Schleuder raus**
- **jetzt muss man beim ersten Mal treffen**
- wenn Jack den Mönch trifft, dann wird Ellen mit dem Mönch reden und er wird seinem Auftraggeber sagen das Tom tot ist
- wenn Jack nicht trifft, dann wird der Mönch sagen das Tom nicht tot ist und dann wird ein anderer kommen und Tom töten
- **Jack hat den Mönch getroffen (Errungenschaft: Wer ist der Täter)**
- **den Brief von Gloucester untersuchen**
- Jack soll mit Tom sprechen
- es gibt eine Zwischensequenz
- **Philip und Aliena reiten nach Shiring**
- erst der Straße nach Shiring folgen, dann mit den Bauern reden
- Aliena sagt der Graf muss Verständnis zeigen
- weiter reiten nach Shiring
- mit der alten Frau sprechen und fragen was passiert ist
- nach Shiring reiten

Kapitel 11 – Der neue Graf

Philip und Aliena in Shiring:

- Philip muss warten bis er zum Grafen darf
- Aliena soll Meg und Richard finden
- nach links gehen
- hier ist Meg
- **mit Meg sprechen**
- **sie hat gerade einen schwierigen Kunden**
- **Aliena hilft ihr bei dem Kunden (Sei diplomatisch / Sprich das Problem an)**
- Aliena soll beweisen das die Wolle eine gute Qualität hat
- den Markt verlassen
- **zu den flämischen Händlern gehen und mit ihnen über die Wolle sprechen (das Symbol mit der Wolle mit den Händlern benutzen)**
- **die Händler sind begeistert von der Wolle**
- wieder zum Marktplatz gehen
- **mit dem Kunden sprechen**
- **Aliena sagt das die flämischen Händler von der Wolle begeistert sind**
- **der Kunde ist noch nicht überzeugt**
- **Aliena sagt sie hält eine Auktion ab und dann sagt sie das sie einen Kompromiss anbietet**
- **der Kunde bezahlt jetzt die Wolle und Aliena bekommt ihr Geld (Errungenschaft: Fähige Händlerin)**
- **zu Philip gehen und ihm das Geld geben**
- Aliena kann entscheiden ob sie Philip mehr oder weniger oder gleich viel Geld geben will wie Richard (ich habe Philip mehr Geld gegeben, aber es scheint keine Auswirkung zu haben)
- **mit dem Vogt sprechen und nach Richard fragen (Symbol von Richard mit ihm benutzen)**
- **er ist in einer Taverne**
- den Markt verlassen
- **mit dem Schmied sprechen und nach der Taverne fragen (Symbol benutzen)**
- **nach rechts zum Schänkenviertel gehen**
- in der Taverne nach rechts gehen
- dort sitzt Richard mit zwei Rittern
- **Aliena spricht mit Richard und fragt ihn wieviel Geld er braucht**
- **Richard streitet sich mit Alonso**
- Aliena soll den Streit schlichten
- **mit dem Wirt sprechen und fragen wie er den Streit beenden würde**
- **Aliena bekommt Brot**
- **die Taverne verlassen**
- **zu dem Mädchen mit dem Fleisch gehen**

- **ihr das Brot geben**
- **zu den Mönchen gehen und fragen wie sie den Streit schlichten kann (Symbol benutzen)**
- **die Mönche geben ihr eine Dame Spiel**
- in die Taverne gehen
- **das Dame Spiel Alonso geben**
- **Richard und Alonso spielen** (vorsichtiger Zug / gehe entschlossen vor / sei vorsichtig)
- **Alonso gibt sich geschlagen (Errungenschaft: Teamspieler)**
- **die Taverne verlassen und den Mönchen das Dame Spiel geben**
- **dann wieder in die Taverne gehen und Richard das Geld geben**
- **zu Philip gehen**
- sie dürfen jetzt zum Grafen
- William ist jetzt Graf und er sagt das Philip keine Genehmigung für den Wollhandel hat (nicht antworten)
- Philip und Aliena dürfen gehen
- Philip hat noch erfahren das sein Bruder tot ist (er hat ihn verraten, wenn er ihn nicht verraten hat beim Bischof, dann lebt er noch)
- **Philip will zum König und er reist nach Lincoln**
- Reise mit den Rittern / gehe durch das Lager / weise Richard zurecht / geh schlafen
- Philip träumt (das war nicht Gott)
- Reite nach Lincoln
- Währenddessen ...

Kapitel 12 – Das große Tier

Philip in Lincoln

- Philip will beim König um eine Marktlizenz bitten
- **mit dem Ritter vor der Kathedrale sprechen**
- in die Kathedrale gehen
- **mit König Stephan sprechen**
- der König muss die Kathedrale verlassen, aber da warten Bogenschützen
- Philip soll das Problem lösen
- **die Kathedrale verlassen und mit dem Ritter sprechen** (Symbol benutzen)
- **der sagt das die Bogenschützen nicht auf Bauern und Mönche schießen**
- **in die Kathedrale gehen und das dem König sagen** (Symbol benutzen)
- der König verkleidet sich entweder als Bauer oder er verlangt von Philip die Kutte (je nachdem was man früher für Entscheidungen getroffen hat / Tu was man dir sagt)
- mit dem König über das Abkommen sprechen
- ihn sagen das Aliena und Richard keine Verräter sind
- es gibt eine Zwischensequenz
- **für den Frieden beten**

- **das Wesen ansehen und benutzen**
- Philip erkennt die Wahrheit
- unterdessen treffen sich Aliena und Jack in Kingsbridge
- sie gestehen sich gegenseitig ihre Liebe
- Philip und der König befinden sich jeweils in einem Käfig
- **mit dem König, Richard und den Menschen am Feuer sprechen**
- **der König gibt Philip die Marktlizenz und lässt ihn frei**
- wenn man Francis nicht verraten hat, dann lässt er Philip frei und die Marktlizenz bekommt er von Königin Mathilde (nicht auf die Frage antworten)

Kapitel 13 - Die Wollmesse

Tom in Kingsbridge:

- Philip ist wieder in Kingsbridge
- Tom spricht mit Philip
- **Philip möchte das Jack ein Novize wird und Tom stimmt zu**
- **zum Markt gehen und mit Martha sprechen**
- **den Markt verlassen**
- Tom geht mit Jonathan in die Kathedrale
- Philip spricht mit Jack
- Alfred kommt zu Aliena und bittet sie seine Frau zu werden
- in der Kathedrale spricht Tom mit Jonathan
- **dann taucht William auf**
- **er sagt das der Baumeister tot ist und Tom sagt "Ja, das stimmt"** (wenn er sich zu erkennen gibt stirbt er und wenn Jack den Mönch nicht getroffen hat, dann stirbt Tom auch)
- William reitet aus der Kathedrale (seine Leute haben den Heiligen aus der Krypta mitgenommen)
- Tom wird verletzt
- Kingsbridge wird überfallen und es sterben viele Leute
- Jack muss Jonathan finden
- die Tür ist verschlossen
- **die Tür zur Mühle nehmen**
- **Jack tritt die Tür ein**
- Philip geht zur Mühle
- in die Mühle gehen
- Zwischensequenz
- **mit Ellen sprechen**
- **die Kräuter nehmen und Mary geben**
- William kommt und sucht nach Überlebenden
- **im Versteck müssen alle leise sein** (also wieder rechtzeitig klicken, wenn der weiße Punkt auf der grünen Linie ist)

- Jack und Philip suchen Aliena und Jonathan
- Aliena ist auf dem Markt
- Philip findet Jonathan und Tom
- mit Tom sprechen
- **am nächsten Tag soll Philip Fragen beantworten**
- **einfach durch die Dialoge klicken**
- Philip kann keine Zuversicht geben
- Tom wird von Ellen gepflegt
- Zwischensequenz

Kapitel 14 - Abschied

Aliena in Kingsbridge:

- **Aliena steht vor der Mühle**
- **mehrmals an die Tür klopfen bis sie sich öffnet**
- **in die Mühle gehen**
- Jack ist hier
- er hat eine Überraschung für Aliena (eine Maschine)
- sie sagt die Erfindung ist fantastisch, aber sie braucht sie nicht mehr, weil sie heiraten wird um Richard zu helfen
- **Aliena sagt Jack was sie wirklich empfindet und sie gibt ihm Hoffnung**
- dann geht sie
- unterdessen schreibt Philip einen Brief (es spielt keine Rolle was man schreibt)
- **nach einem Zwischenfall landet Jack in einer Zelle**
- er kann sich umsehen, aber nichts machen
- **dann kommt seine Mutter Ellen**
- **sie sagt ihm das es eine lockere Platte in der Zelle gibt**
- **mit dem Symbol für die Platte, die Platten in der Zelle absuchen**
- **dann die Schüssel nehmen**
- **die Schüssel mit der kleinen Platte benutzen**
- **dann die andere Platte anheben**
- Jack ist frei
- er trifft Ellen und sie erzählt von seinem Vater
- kurze Zwischensequenz
- Aliena ist im Haus
- sie ist mit Alfred verheiratet
- Philip klopft an die Tür und sagt das Jack weg ist (bleib ruhig, wir haben nicht alle enttäuscht, ich habe nicht mitgezählt, es tut mir leid ich brauche Zeit, könntest du es dir leisten, du hast recht)
- es werden die folgenden Tage gezeigt
- **Aliena nimmt die Kräuter und benutzt sie mit dem Kochtopf**

- **sie nimmt die Eier (rechts neben Alfred) und benutzt sie mit dem Kochtopf**
- Philip und Tom kommen vorbei
- mit Philip sprechen (seid nicht so zynisch Philip, ich denke Alfreds Pläne sind gut, Alfred würde seine Arbeit verlieren)
- **den Eintopf rühren und nehmen**
- jetzt werden die Monate angezeigt
- Martha ist da
- mit ihr unterhalten (er will besser sein als Jack, wechsele das Thema, es geht gut voran, es wird einen Adler zeigen)
- **Aliena webt ein Wappen**
- **sie sucht sich ein Wappentier aus (den Adler)**
- sie spricht mit Ellen (sie will zu Jack)
- **später kommt Richard und sie gibt ihm das Wappen**
- **das Wappen untersuchen**
- nach draußen gehen
- mit Martha sprechen und ihr sagen das sie Tante wird
- Aliena bekommt Jacks Kind
- nach draußen gehen
- mehrmals mit Martha sprechen
- **die Kathedrale fällt zusammen**
- **Zwischensequenz in Shiring**
- Aliena verlässt Kingsbridge
- **Errungenschaft: Das Ende von Buch 2**

Buch 3 - Im Auge des Sturms

Kapitel 15 - Die Reise

Cherbourg / Aliena:

- Aliena ist auf einem Schiff
- **bei der Ankunft mit dem Steinmetz sprechen**
- **ihn fragen wo er nach Arbeit suchen würde und ihm sagen das sie jemanden sucht**
- nach dem Gespräch nach rechts gehen
- **mit der Kutscherin sprechen**
- nach Lessay fragen
- Jack könnte auch in Barfleur sein
- **Verlasse Cherbourg**
- **fahre nach Lessay**

- weiter nach Le Mont Saint Michel
- weiter nach Le Mans
- weiter nach Tours
- nach 2 Monaten ist Aliena in Tours

Tours / Aliena:

- Aliena sucht nach Jack
- mit dem Baumeister sprechen
- ihn solange nach Jack fragen bis er sagt das er hier gearbeitet hat
- nach dem Gespräch geht es nach La Rochelle
- unterwegs geht es Aliena nicht gut
- für eine Rückkehr und Rast entscheiden
- Aliena hat Fieberträume (Griechenland und Kingsbridge auswählen)
- wenn Aliena aufwacht bekommt sie ihr Baby
- das Baby stillen
- Aliena will beten gehen, weil sie und ihr Baby noch leben
- an der Statue beten
- dann den Kragstein ansehen
- der Arbeiter sagt das den Kragstein ein Mann mit viel Begabung gemacht hat
- mit dem Arbeiter sprechen
- der sagt das der Baumeister Jack rausgeworfen hat, weil er besser ist als der Meister
- der Arbeiter weiß auch das Jack den Jakobsweg gehen wollte

An einem fernen Ort:

- es folgt eine Zwischensequenz mit Jack und drei Gelehrten
- Jack soll drei Dinge erklären (singender Vogel aus Metall, Esel und Statuette)
- den kleinen Behälter ansehen und nehmen
- den Behälter mit Wasser füllen und wieder zusammensetzen
- die Kerze nehmen
- die Kerze mit dem Behälter benutzen
- Banu Musa untersuchen
- der Vogel zwitschert und die Gelehrten wollen wissen wie das geht
- Jack erklärt es ihnen (Erkläre es)
- wieder den Behälter nehmen und mit Wasser füllen
- den Behälter mit Wasser füllen und mit dem Esel benutzen
- der Esel spuckt etwas aus
- Jack erklärt wie es funktioniert (Erkläre es)
- den kleinen Tisch ansehen
- die Statuette nehmen und auf den kleinen Tisch stellen
- die Statue weint
- Jack sagt es ist ein Rätsel
- die Tochter des Hauses versucht zu erklären wie es funktioniert

- Jack sagt das sie Recht hat
- dann geht es mit Aliena weiter

Auf dem Jakobsweg:

- das Baby weint und ein Pilger beschwert sich darüber
- **Aliena versucht das Baby zu beruhigen**
- **dann geht sie spazieren**
- **zum Flussufer gehen**
- eine blinde Frau steht im Wasser
- mit ihr sprechen
- sie sucht ihren Ring
- Aliena hilft bei der Suche
- etwas links anklicken „Suche Ring“
- dann an etwa der Stelle wo Aliena vorher stand auf Suche Ring klicken
- da liegt der Ring
- **den Ring nehmen und der blinden Frau geben**
- dann sitzen wieder alle am Feuer
- **mit der Frau sprechen** (fragen ob ihr jetzt wärmer ist und nach dem Ring fragen,nach der Stiefmutter fragen)
- nach dem Gespräch den Camino de Santiago untersuchen
- **weiter geht es auf dem Jakobsweg**
- **es geht immer weiter auf dem Weg bis es der blinden Frau schlecht geht**
- **Aliena bleibt bei der Frau**
- **sie bleibt bei ihr bis sie gestorben ist**
- dann geht Aliena weiter nach Santiago

Santiago de Compostela:

- **mit der Wirtin sprechen**
- sie versteht Aliena nicht
- **das Symbol von Jack mit der Wirtin benutzen**
- **dann das Symbol vom Baby mit der Wirtin benutzen**
- **dann auf etwas zeigen (zeige die Kathedrale)**
- ein Pilger spricht mit der Wirtin
- sie wissen das es um Jack geht
- **Aliena erfährt das Jack nach Toledo gegangen ist**
- Reise nach Toledo

Toledo:

- **Aliena klopft an die Tür von Raschid, dem Gelehrten**
- ein Diener kommt

- Aliena soll warten
- **nach rechts gehen**
- **einen Blick hineinwerfen (in den Raum der dort ist)**
- **hineingehen**
- es ist der Raum in dem Jack war
- **die Steinschleuder ansehen und nehmen**
- **es ist die Steinschleuder von Jack**
- **Errungenschaft: Jack war hier**
- nach draußen gehen
- da steht die Tochter
- **mit der Tochter sprechen**
- sie sagt Jack war nicht hier, aber Aliena sagt sie hat die Steinschleuder gesehen
- die Frauen unterhalten sich
- **Aliena erfährt das Jack nach Paris wollte**
- **sie reist nach Paris**
- 3 Monate später in Paris

Paris / Basilica of Saint-Denis:

- **nach rechts gehen**
- **das Buntglas ansehen und benutzen**
- Aliena zeigt dem Baby das Buntglas
- Jack hört Aliena und geht zu ihr
- Jack fragt ob sie ihn heiraten will
- **Jack und Aliena heiraten und bleiben 1 Jahr in Paris**
- dann wollen sie zurück nach Hause

Cherbourg:

- Jack und Aliena wollen auf das Schiff
- es stehen aber viele aufgebrachte Leute davor
- **die Menge beruhigen und mit der Menge sprechen**
- **mit dem Priester sprechen**
- es erscheint ein Symbol das sie etwas Nützliches im Gepäck haben
- **die Truhe öffnen**
- **die Statuette nehmen**
- links beim Wasser ist eine kühle Stelle
- **die Statuette mit der kühlen Stelle benutzen**
- **dann die Statuette mit der Menge benutzen**
- **die Statuette weint**
- Jack sagt: seht sie an / wegen des Verhaltens von euch / erzähl eine Geschichte
- die Menge beruhigt sich und sie wollen das Jack und Aliena die Statuette nach Kingsbridge bringen
- die Leute spenden auch noch Geld

- Jack trifft seine Großmutter

Kapitel 16 – Zuhause

Kingsbridge / Philip:

- **Philip und Jonathan stehen im Garten**
- Jonathan will den Garten in Ordnung bringen
- **Philip sagt das er erst Unkraut jäten muss und dann den Boden umgraben und dann Saatgut streuen**
- Philip geht das Saatgut aus der Küche holen
- er holt die Bucheckern
- **sie legen die Bucheckern in die Erde**
- **dann sagt Philip es muss noch gewässert werden**
- Jonathan will Wasser vom Fluss holen
- **später am Tag spricht Philip mit seinen Leuten**
- **er sagt: sie brauchen keine Kirche / behauptete das der Mensch Gott sei**
- **Jonathan kommt**
- **höre ihm zu**
- es sind Leute gekommen mit der Statuette
- **Philip bekommt einen Brief**
- **den Brief untersuchen**
- **Philip soll die weinende Madonna und die Spendengelder bekommen**
- mit dem Mann sprechen
- Philip ist nicht überzeugt das der Mann aus Afrika kommt
- **die Umgebung erkunden**
- mit den fremden Mönchen sprechen
- mit den Zuschauern sprechen
- **die Rückseite vom Wagen ansehen**
- den Vorhang ansehen
- die Abdeckung ansehen
- die Rückseite verlassen
- die seltsamen Tiere ansehen
- **mit dem Jongleur sprechen**
- mit Remigius sprechen
- **man sieht auf der Rückseite vom Wagen ab und zu einen Jungen rausgucken**
- **wenn der Junge zu sehen ist, dann auf die Rückseite vom Wagen gehen**
- **mit dem Jungen sprechen**
- der Junge sagt aber nichts
- die Rückseite vom Wagen verlassen
- Zwischensequenz
- **dem maskierten Mann folgen**

- **Philip findet Jack, Aliena und ihren Sohn Tom**
- Philip fragt wo sie waren und er bezweifelt das das Geld reichen wird
- Martha kommt dazu
- sie sagt das Tom und Ellen wieder im Wald leben und das Alfred weggegangen ist
- die Madonna weint
- Philip spricht mit Remigius und befürwortet das Wunder
- Jack und Aliena besuchen Tom und Ellen
- Zwischensequenz

Kapitel 17 – Der Sturm

Kingsbridge / Jack (elf Jahre später):

- das Familiendokument untersuchen
- Jack muss herausfinden warum die Ostwand bald zusammenbrechen wird
- **das Werkzeug (Hammer und Meißel) ansehen und nehmen**
- die Mauer und die Holzbalken ansehen
- den Riss im Gewölbe ansehen
- **das Werkzeug mit dem Riss benutzen** (wieder zum richtigen Zeitpunkt klicken; wenn der weiße Punkt auf der grünen Linie ist)
- **Jack sagt das der Grund in der Krypta liegt**
- er geht nach unten und will dann auf Tom warten
- Philip und Jonathan unterhalten sich gerade über das 2. Buch von Philip
- Jack kommt
- er geht in die Kathedrale
- **in die Krypta gehen**
- **den Riss ansehen und benutzen**
- **das Werkzeug mit dem Riss benutzen und wieder rechtzeitig klicken**
- Philip und Jonathan sind auch da
- Jack hat einen Raum freigelegt
- er geht in die Kammer
- Jonathan holt eine Fackel
- **die Bürste ansehen und benutzen**
- **es ist eine Peitsche**
- **den Holzbecher ansehen**
- **es ist ein Kelch**
- **den Sarg ansehen**
- **es ist ein Bett**
- Jonathan kommt mit der Fackel
- der Kelch ist der Messkelch der Kathedrale, der den Jacks Vater gestohlen haben soll – nehmen
- **Philip will von Jack eine Antwort (gestehe nicht das du die Kathedrale angezündet**

hast)

- währenddessen ist Waleran bei William und beklagt sich über das Buch von Philip
- er sagt der krieg ist zu Ende – untersuchen
- im Dokument steht das Richard und Aliena Shiring wiederbekommen
- zur selben Zeit ist Aliena im Sturm unterwegs

Aliena im Sturm:

- **nach rechts gehen bis zum Eingang einer Hütte** (ab und zu muss man mit der Maus klicken wenn der weiße Punkt auf der grünen Linie ist)
- in die Hütte gehen
- jemand ruft um Hilfe
- **die Hütte verlassen und rechts die Frau finden, die unter dem Pferd liegt**
- **mit der Frau in die Hütte gehen**
- die Frau heißt Elisabeth
- mit den Bauern sprechen
- mit der alten Frau sprechen
- mit dem schroffen Bauern sprechen
- **die Decke ansehen und nehmen und mit Elisabeth benutzen**
- **das Feuer ansehen und den Topf mit Suppe**
- **die Schüssel vom Tisch nehmen**
- **die Schüssel mit dem Topf benutzen und die Suppe Elisabeth geben**
- dann mit ihr sprechen
- **Errungenschaft: Ein Hilferuf**
- Elisabeth ist die Frau von William Hamleigh (ist euer Mann der Graf von Shiring / warum habt ihr ihn geheiratet / sei direkt)
- Walter kommt um Elisabeth zu holen
- **gib ihr den Dolch (Errungenschaft: Selbstverteidigung)**
- Aliena sagt zu William: Das Mädchen bleibt bei mir
- Williams Ehefrau – untersuchen

Kapitel 18 – Outlaws

Kingsbridge / Philip:

- Philip schreibt einen Brief an seinen Bruder
- er schreibt über das Buch, die Krypta und Kingsbridge
- das Priorszimmer verlassen
- die Gräber ansehen
- die Kathedrale ansehen
- **um die Kathedrale gehen**

- **die Küche ansehen**
- **da ist jemand**
- **in die Küche gehen**
- Jack kommt dazu
- Philip spricht mit den Leuten (wenn man Bruder Markus nicht verraten hat, ist nur ein Kind in der Küche; mit ihm sprechen)
- er wird von einem Mann bedroht
- **Jack sagt er soll ihm einen Stein zuwerfen (rechtzeitig klicken)**
- **die Steinschleuder benutzen (rechtzeitig klicken)**
- der Mann wird getroffen
- es ist Bruder Markus
- **Errungenschaft: Bruder Markus**
- dann treffen sich alle und beraten was sie machen sollen
- Jack sagt: beruhigen
- Richard sagt es gibt einen Vertrag
- Tommy sagt man sollte den Outlaws zu essen geben
- Philip sagt sie sollten Mitgefühl zeigen
- Aliena sagt sie wird mit Regan Hamleigh (der Mutter von William) sprechen
- Aliena geht nach Earlscastle

Kapitel 19 – Die Rückkehr nach Earlscastle

Earlscastle / Aliena:

- sie muss am Vogt vorbeikommen (einfach nur abwarten)
- eine Frau aus der Warteschlange sagt etwas und der Vogt will sie in den Hof schicken, aber dann schickt er Aliena zu William
- **die Ritter ansehen und belauschen**
- **mit den Rittern sprechen** (Aliena sagt sie will zu Lady Hamleigh und sie fragt ob ihr Vater wirklich so schlimm war)
- dann gehen
- **den Hof überqueren**
- **zu Elisabeth gehen und mit ihr sprechen**
- Aliena sagt das sie mit Lady Hamleigh sprechen muss / Elisabeth könnte beim Wollhandel helfen, sie soll Aliena zu Lady Hamleigh bringen / ich gehe zu Walter/
- Elisabeth sagt sie soll mit Walter sprechen
- **nach links gehen zum Stall und von dort aus auf die Mauer steigen** (nicht den direkten Weg nehmen, weil der Mann am Eingang zum Wohnturm sie erkennen würde)
- **mit Walter sprechen** (sagen das Elisabeth meint er würde helfen / sagen sie will zu Lady Hamleigh /sagen sie wäre besser wie ihr Vater /sagen sie würde besser sein als William)
- **Walter bringt Aliena zu Lady Hamleigh**
- Elisabeth ist auch hier
- Aliena entschuldigt sich für das Eindringen

- sie appelliert an das Gewissen und sie sagt es wird alles noch schlimmer
- dann kommt William ins Zimmer
- **Elisabeth ersticht William**
- William ist tot
- Zwischensequenz
- **Errungenschaft: Der Eid**
- **die Flagge mit dem Adler wird gehisst**
- **Aliena sagt das William sich selbst getötet hat und das es jedem frei steht zu gehen**
- **zu Richard sagt sie: vielleicht brauchst du mich nicht mehr**
- Richard wird Graf von Shiring (wenn Aliena die Sache selbst übernehmen will, dann wird sie Gräfin und es gibt die Errungenschaft: Gräfin Aliena)
- Wiedereinsetzung von Richard von Shiring – untersuchen

Kapitel 20 – Das Ende

Der Tag des Prozesses

- es gibt einen Prozess gegen Philip wegen seinen Aussagen im zweiten Buch
- **Philip sagt er ist unschuldig**
- Aliena beschuldigt Waleran
- Remigius wird befragt
- **Jonathan sagt er hat keinen Vater und Philip würde niemals lügen**
- Philip sagt das Jonathan im Wald ausgesetzt wurde
- **Aliena vergibt Philip**
- **Jack sagt er heißt Jack Jackson**
- Philip soll auf den Scheiterhaufen kommen
- Ellen meldet sich zu Wort
- **Tom sagt das er der Vater von Jonathan ist**
- **zeige den Kelch**
- der Bischof vertagt den Prozess bis Sonnenuntergang
- bis dahin haben alle Zeit einen Zeugen zu finden
- **Jonathan zeichnet auf ein Blatt Papier die Gesichter von Waleran und von Jacks Vater**
- **die beiden Gesichter anklicken (mit links und rechts) und alle geben ihre Meinungen und Fakten dazu ab**
- auf das Gesicht von Jacks Vater klicken und es dann mit Waleran benutzen
- **Jonathan zeichnet jetzt die Gesichter von Hamleigh und James**
- Waleran, James und Hamleigh waren am Tod von Jacks Vater beteiligt
- alle Personen anklicken
- von den dreien lebt nur noch Waleran
- **Jonathan zeichnet das weiße Schiff**
- das weiße Schiff anklicken und mit Jacks Vater benutzen und dann das Schiff mit Hamleigh benutzen

- **Jonathan zeichnet König Stephan**
- **ihn anklicken und mit Waleran benutzen**
- sie brauchen einen Zeugen der Waleran auseinandernimmt
- Waleran anklicken und mit James benutzen
- **Jonathan zeichnet den Kelch**
- den Kelch anklicken und mit James benutzen
- **Jonathan zeichnet die geheime Kammer**
- **die geheime Kammer mit James benutzen**
- **Remigius war dabei**
- Remigius ist der Zeuge (**Errungenschaft: Die Wahrheit kommt ans Licht**)
- sie müssen Remigius finden
- Jonathan sagt das er Remigius suchen wird
- es erscheint eine Karte vom Ort und das Symbol von Remigius
- **zur Menschenmenge gehen**
- **das Symbol von Remigius mit der Menschenmenge benutzen**
- Remigius war gerade noch da, ist aber gegangen
- **zum großen Haus gehen, aber Remigius ist schon wieder weg**
- **zur Kirche St. Georg gehen**
- in der Kirche versucht der Gehilfe von Waleran gerade Remigius zu erhängen
- **jetzt muss man wieder rechtzeitig klicken (weißer Punkt auf grüner Linie)**
- **dann stürzt der Gehilfe ab und ist tot, während Remigius lebt**
- **Remigius steht als Zeuge zur Verfügung und er erzählt die Wahrheit**
- dann taucht noch Lady Hamleigh auf
- Waleran wird festgenommen
- der Bischof entscheidet aber trotzdem das Philip auf den Scheiterhaufen kommt

Kapitel 21 – Epilog

Kingsbridge / Philip:

- Philip kommt zurück
- **über die Brücke gehen**
- **nach Hause gehen**
- **mit dem Prior sprechen** (es ist Jonathan)
- in die Kathedrale gehen
- hier ist Waleran
- mit ihm sprechen
- er will wissen ob Philip Gott gesehen hat
- Zwischensequenz vom Scheiterhaufen
- das war vor 20 Jahren
- **Philip antwortet nicht**
- dann trifft er alle Leute wieder die er kennt und man erfährt was sie unterdessen alle tun

- Errungenschaft: Ende

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 02.09.2019

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:kerstin.haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>