

Das schwarze Auge – Memoria - Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Geron der Vogelfänger ist wieder unterwegs. Bei seinem letzten Abenteuer wurde die Fee Nuri in einen Raben verwandelt und nun will er sie wieder in eine Fee verwandeln. Wenn man das Spiel bei Steam spielt dann gibt es für bestimmte Handlungen Errungenschaften. Soweit ich die Errungenschaften finde, werde ich sie aufschreiben.

Vorspann:

- Geron geht zur Lichtung
- vor dem Zelt sitzt die Tochter von Fahi
- mit ihr sprechen
- sie hat eine Hölzchenfestung gebaut, die aber immer wieder umfällt
- Geron soll sie reparieren
- er hat immer noch den Zauberspruch zum Reparieren
- **im Inventar den Zauberspruch (links, das gelbe Zeichen) mit der Festung benutzen**
- das klappt aber so nicht
- **die Truhe ansehen und öffnen**
- **die Glasflasche nehmen**
- **den Zauberspruch mit der Glasflasche benutzen**
- das ergibt viele Scherben
- **die Scherben mit der Festung benutzen**
- hier das Spiel speichern
- **dann den Zauberspruch mit den Scherben benutzen**
- die Festung ist nun in der Glasflasche und fällt nicht mehr um
- Geron darf nun ins Zelt zu Fahi
- Geron wird gefragt ob er Rätsel mag
- wenn er „Nein“ sagt, dann ist das Spiel schon zu Ende, aber es gibt die **Errungenschaft „Kurz und schmerzlos“**
- dann den Speicherstand aufrufen und diesmal „Ja“ (ich mag Rätsel) sagen

Kapitel 1

Fasar / Grabkammer (Sadja):

- jetzt spielt man die Prinzessin Sadja
- sie steht vor einer Tür zu einer Grabkammer
- den Wächter ansehen, den Arm, die Säulen und den Zierbogen ansehen
- **die Tür ansehen**
- sie ist verschmutzt
- **mit dem Magier sprechen** (alle Themen)
- in die Halle gehen
- **zum Kampfplatz gehen**
- die Wand ansehen
- die Tasche von Harun ansehen
- **den Dolch nehmen, der auf dem Boden liegt**
- **den Dolch mit der Tasche benutzen**
- es fallen einige Dinge heraus
- den Weg ein Stück weiter gehen
- dort liegen die Sachen
- **den Alkohol, den Verband und die Bürste nehmen**
- zurück zum Grabeingang gehen
- **die Bürste mit der Tür benutzen**
- ein Stück vom Schloss (Käfer) fällt ab
- rechts vom Zierbogen läuft eine klebrige Flüssigkeit herunter
- **den Dolch mit der klebrigen Flüssigkeit benutzen**
- **dann den Dolch dem Magier geben**
- der klebt das abgebrochene Stück wieder an
- die Tür öffnet sich
- in die Grabkammer gehen
- hier ist es dunkel
- **die Räucherschale ansehen und versuchen zu nehmen**
- dabei kommt Sadja an einen Haken und blutet
- **den Räucherstab nehmen**
- **die Räucherschale nehmen**
- **die Silberschale, die auf dem Boden liegt, nehmen**
- **im Inventar den Alkohol mit dem Verband benutzen**
- **den alkoholgetränkten Verband mit der Silberschale benutzen**
- **die Silberschale mit dem blutigen Haken benutzen**
- es folgt eine Zwischensequenz
- die glühenden Augen vom Kopf des Wächters ansehen
- **den Räucherstab mit den glühenden Augen benutzen**
- **dann den Räucherstab mit der Räucherschale benutzen**
- **die Räucherschale an den blutigen Haken hängen**
- **den Verband mit dem blutigen Haken benutzen**
- **dann den blutigen Verband mit der Räucherschale benutzen**
- Sadja hält einen Stab fest und der spricht mit ihr
- Sadja verspricht dem Stab das sie ihn mitnimmt
- sagen er soll Licht machen
- der Stab sagt das Sadja das selber machen kann
- im Inventar ist ein Zauberspruch
- **den Zauberspruch mit der Dunkelheit benutzen**
- jetzt gibt es Licht
- das Gespräch beenden
- Sadja muss den Stab befreien

- **die Kette nehmen und mit dem Ringhalter benutzen**
- **die Metallkugel nehmen und mit dem Loch benutzen**
- **jetzt den Stab nehmen**
- **den Zauberspruch mit dem Arm vom Wächter benutzen**
- der Arm fällt vom Magier runter
- **Sadja nimmt den Dolch und die Maske vom Magier**
- sie spricht noch mit dem Magier bevor er stirbt
- **durch das Loch in der Tür sehen**
- dahinter ist es dunkel
- wieder zurück in den Raum
- **die brüchige Wand ansehen**
- der Riss ist nicht mehr zu sehen
- **den Zauberspruch mit den Feuerschalen benutzen**
- jetzt ist der Lichtstrahl im Riss in der Wand zu sehen
- **den Dolch mit dem Riss benutzen und ihn vergrößern**
- **mit dem Zauberspruch wieder Licht machen**
- **dann durch das Loch sehen**
- Sadja kann Harun sehen
- **den Zauberspruch mit dem Wächter an der Wand benutzen**
- der wacht auf
- **den Wächter 3x gegen die Wand schlage lassen**
- dann fällt eine Feuerschale herunter
- **die Feuerschale benutzen (der Wächter nimmt sie) und dann in den Säulengang links werfen**
- wieder zurück in den Raum gehen
- **durch das Loch in der Tür sehen**
- **den Zauberspruch mit der Feuerschale benutzen**
- jetzt ist es auf der anderen Seite hell
- **den Zauberspruch mit dem Wächter benutzen**
- **dann den Arm benutzen und so das Käferbein zur Tür schieben**
- **im Inventar den Verband mit dem Stab benutzen**
- **dann den Stab mit dem Käferbein benutzen**
- **das Käferbein mit dem klebrigen Dolch benutzen**
- **dann das Käferbein mit dem Käfer an der Tür benutzen**
- unten in der Tür ist nun auch ein Loch
- zurück in den Raum
- nochmal durch das Loch in der Wand sehen
- den Zauberspruch mit dem Wächter benutzen und ihn dann gegen die Wand hauen lassen und zwar so oft bis die **Errungenschaft „Weltenschütterer“** kommt
- zurück in den Raum und zur Tür gehen
- **die Kette nehmen und mit dem Loch unten in der Tür benutzen**
- **dann durch das Loch in der Tür sehen**
- **den Zauberspruch mit dem Arm vor der Tür benutzen**
- **den Arm mit dem Zierbogen benutzen**
- der Arm hält sich dort fest
- **dann den Arm mit der Kugel an der Kette benutzen**
- die Kugel rollt auf dem Boden nach vorn zu einem anderen Wächter
- **den Zauberspruch mit dem Wächter vorn im Bild benutzen**
- **die Kugel nehmen** (der Wächter soll die Tür einreißen, aber es klappt nicht)
- **die Kugel wieder nehmen und in die Halle werfen**

- **mit dem Zauberspruch den großen Wächter wecken**
- auf der Hand von dem großen Wächter (Koloss) liegt die Kugel
- aber die Hand kann sie nicht richtig greifen
- auf der Hand ist aber noch ein kleiner Wächter
- **den kleinen Wächter wecken und ihn die Kugel nehmen lassen**
- **dann den Koloss wecken und die Hand mit dem kleinen Wächter benutzen, der die Kugel festhält**
- jetzt zieht der Koloss die Tür auf
- einer der Begleiter taucht wieder auf und Sadja verspricht ihm den Rubin wenn er sie ans Ziel bringt mit der Maske
- damit endet die Geschichte
- **Geron ist wieder im Zelt**
- er soll das Rätsel lösen (es geht um den Spruch über der Grabkammer)
- er bekommt 3 Tage Zeit das Rätsel zu lösen, dann zieht Fahi weiter
- nach dem Gespräch ist Geron wieder in seinem Haus

Andergast / Haus von Geron:

- Nuri sitzt als Rabe auf dem Tisch
- eine Wunde ist an ihrem Flügel ist aufgegangen
- Geron muss ihr eine Salbe machen
- **das Rezept auf dem Tisch ansehen**
- **das Wirselskraut nehmen**
- **den Topf ansehen**
- er ist ganz fettig
- **den Vorhang ansehen**
- **das Messer mit dem Vorhang benutzen**
- **den Stoffstreifen mit dem Topf benutzen**
- der Stoffstreifen ist nun fettig
- **das Wirselskraut in das Vogelbad legen**
- **das Messer mit dem Kraut benutzen**
- **dann den Stoffstreifen mit dem Vogelbad benutzen**
- **die Salbe mit Nuri benutzen (Errungenschaft: Kapitel 1 Erfolg)**

Kapitel 2

Andergast / Auf der Lichtung:

- Geron übt mit Nuri das Fliegen, nachdem die Wunde wieder geheilt ist
- dann zum Zeltplatz gehen

Andergast / Zeltplatz:

- Fahi ist weg
- auf dem Platz stehen mehrere Steinsäulen
- ein Magier (Eulrich) und seine Assistentin (Bryda) versuchen von den Säulen zu erfahren was passiert ist
- **Geron sieht sich die Absperrung an und die Tasche**
- in der Tasche ist ein Hammer, aber den kann sich Geron nicht nehmen solange der Magier da ist
- **die Säulen ansehen**
- der Magier fühlt sich gestört und Bryda sagt Geron er soll verschwinden
- um die Lichtung gehen
- hier ist auch eine Absperrung
- Geron kommt weder zum Zelt noch zu der Truhe
- er muss Bryda ablenken
- wieder nach vorn zum Magier gehen
- **Nuri mit der linken Säule benutzen**
- sie soll dem Magier Antworten geben
- und zwar die folgenden Antworten:

elf bis fünfzehn
Krokusfarbene Brosche
aus Nordost
gen Nordwest

- bei diesen Antworten braucht der Magier die Hilfe von Bryda
- Geron geht um die Lichtung
- **das Messer mit der Absperrung benutzen**
- **ins Zelt gehen**
- alles ansehen
- **die exotische Gurke nehmen**
- **das Kästchen und alle Kissen ansehen**
- **das Bett ansehen**
- **den Teppich ansehen**
- **da liegt ein Schlüssel darunter**
- **den Schlüssel nehmen** (beim zweiten Mal Spielen lag der Schlüssel unter den Kissen im Bett)
- Geron hört das Bryda zum Zelt kommt
- **er benutzt den Zauberspruch mit dem Wandteppich**
- **da ist nun ein Riss drin**
- **durch den Riss das Zelt verlassen**
- Geron verschließt den Riss automatisch
- hier hinter dem Zelt steht auch eine Steinsäule
- diese hat die Maske in der Hand
- sie lässt sich aber nicht einfach nehmen
- zum Wagen gehen

- **den Keil vor dem Rad wegnehmen**
- der Wagen fährt ein Stück
- zur Truhe gehen
- **den Schlüssel mit der Truhe benutzen**
- **die Truhe öffnen**
- da liegt noch die Glasflasche drin
- **den Meißel aus der Truhe nehmen**
- **die Truhe offen lassen**
- um die Lichtung gehen und nach vorn zum Magier
- **den Zauberspruch mit der Glasflasche benutzen**
- **während der Zauberer abgelenkt ist, schnell den Hammer aus der Tasche nehmen**
- **im Inventar Hammer und Meißel kombinieren**
- wieder zum Zelt gehen und zur Säule mit der Maske
- **Hammer und Meißel mit der Maske benutzen**
- **dann den Zeltplatz verlassen**
- der Magier kommt und nimmt Geron die Maske weg
- Bryda spricht mit Geron
- sie stellt ihm einige Fragen
- mit den folgenden Antworten gibt es eine Errungenschaft:

**eine uralte magische Waffe
hinter dem Zelt
Geron**

- **Errungenschaft: ehrlich währt am längsten**
- mit Bryda sprechen (alle Themen)
- nach dem Gespräch geht Geron wieder nach Hause
- nach draußen gehen
- zum Marktplatz gehen

Andergast / Marktplatz:

- **mit dem Händler sprechen**
- bei ihm wurde etwas gestohlen
- in die Schankstube gehen
- **mit Jacomo sprechen**
- er gibt Geron einen Weinkrug
- **mit Hilda sprechen**
- **das Schwein über dem Feuer drehen (Errungenschaft: schön knusprig)**
- **den Zauberspruch mit dem Weinfass benutzen**
- es läuft nun Wein aus dem Fass
- **den Weinkrug mit dem Fass benutzen**
- **Jacomo den Weinkrug geben**
- das Spiel abspeichern für zwei verschiedene Errungenschaften
- **mit der Heldengruppe sprechen**

- mit dem Holzfäller, dem Thorwaler und dem Schlafenden sprechen
- dann einen Verdacht äußern und sagen das der Thorwaler lügt und das er keinen Kater hat
- das bringt Geron eine blutige Nase ein und die Errungenschaft: Nasenbluten
- den Spielstand wieder aufrufen (Errungenschaft bleibt erhalten)
- wieder mit dem Holzfäller, dem Thorwaler und dem Schlafenden sprechen
- einen Verdacht äußern und sagen das der Thorwaler lügt
- diesmal sagen „er war gar nicht hier“
- das gibt eine hitzige Diskussion und Hilda sagt dann das sie mit auf dem Zeltplatz war
- Hilda erzählt was passiert ist
- dann taucht Bryda auf und nimmt Geron mit nach draußen
- Geron sagt das er Bryda helfen wird den Dämon zu fangen
- Geron braucht eine Zeichnung vom Dämon, einen Köder und einen Kraftspeicher
- Bryda gibt ihm einen Zauber (links oben im Inventar, sieht rot aus) mit dem er feststellen kann wo etwas magisch ist
- außerdem bekommt er einen Merktzettel und Papier und Kohlestift
- Errungenschaft: Meisterdetektiv
- den Zauber benutzen und das magische Leuchten anklicken
- Geron findet Scherben, die er mitnimmt
- in die Schankstube gehen
- mit Hilda sprechen und fragen ob sie den Angreifer zeichnen kann
- sie zeichnet ihn
- die Schankstube verlassen
- nach rechts gehen
- da ist die Akademie
- in die Akademie gehen
- durch die Tür gehen
- an die Tür vom Magister klopfen
- mit dem Magier sprechen
- Geron bekommt die Maske nicht
- nach dem Gespräch in die Bibliothek gehen
- mit dem Schatten sprechen
- den Schatten fragen wer er ist und nach Bryda fragen und nach einem Astralspeicher fragen und dem Verhärtungszauber
- die Bibliothek verlassen
- das Spiel speichern für zwei verschiedene Errungenschaften
- zum Dormitorium gehen
- gleich beim Eingang gibt es Diele die knarrt
- wenn Geron auf die knarrende Diele läuft, dann bemerkt ihn der Novize und wirft ihn raus
- dreimal auf die Diele treten (Errungenschaft: Trampeltier)
- den Spielstand wieder aufrufen und zum Dormitorium gehen
- dann bei der Tür stehen bleiben und die Scherben, die auf dem Boden liegen mit dem gelben Zauberspruch reparieren
- nun einen Bogen um die knarrende Diele machen
- erst nach links gehen und dann um die erste Reihe der Betten herum
- alle Truhen öffnen und ansehen

- **den roten Zauberspruch benutzen**
- er zeigt die vierte Truhe an
- **die vierte Truhe ansehen (das magische Leuchten anklicken)**
- **Geron findet den Kraftspeicher und nimmt ihm mit**
- **das seltsame Artefakt neben dem Novizen nehmen**
- **zu den Truhen gehen und dann die erste Reihe der Betten entlang gehen und um den Vorhang zur Tür** (also auf demselben Weg den Raum wieder verlassen) (**Errungenschaft: schleich dich**)
- die Akademie verlassen
- zu Gerons Haus gehen

Andergast / Haus von Geron:

- **im Haus den roten Zauberspruch benutzen**
- Geron findet weitere Scherben
- **im Inventar die Scherben miteinander kombinieren**
- **dann den gelben Zauberspruch verwenden**
- es entsteht eine Glasschatulle
- etwas scheint aber zu fehlen
- das Haus verlassen

Andergast / Marktplatz:

- **dem Händler die Glasschatulle zeigen**
- die wurde ihm gestohlen
- es fehlt ein roter Rubin auf der Glasschatulle
- der Händler will die Schatulle zurück, aber Geron meint sie wäre gerade kaputt gegangen
- **dem Händler die Zeichnung vom Angreifer zeigen**
- in die Schankstube gehen
- den gelben Zauberspruch mit den Scherben benutzen und die Schatulle ist wieder ganz
- **die Glasschatulle mit dem Weinfass benutzen**
- dann zur Akademie gehen
- in die Bibliothek gehen
- **dem Schatten die exotische Gurke aus dem Zelt geben**
- **dann den Schatten bitten den Wein auf der Glasschatulle zu verhärten**
- **es entsteht ein roter Rubin**
- **dem Schatten den Kraftspeicher und das Artefakt zeigen**
- dann die Akademie verlassen
- in den Wald gehen

Andergast / Zeltplatz:

- **die Tasche vom Magier ansehen und die magische Muschel nehmen**

- zu der Säule mit der Maske gehen
- die magische Muschel mit der Säule benutzen
- Geron vervollständigt die Zeichnung von Hilda
- zu Bryda gehen
- ihr das seltsame Artefakt geben
- sie merkt das es kein Kraftspeicher ist (Errungenschaft: geködert)
- ihr die Zeichnung geben und den Rubin und den Kraftspeicher
- es folgt eine Zwischensequenz
- dann geht es mit Prinzessin Sadja weiter

Lagerplatz:

- Rachwan will Sadja nichts zu Essen geben
- er will die Silberschale
- Sadja gibt sie ihm nicht
- die Blumenwiese, das Gebüsch, und das Loch (Bau von einem Hasen) links ansehen
- das Fell, das Seil und die Holzscheite nehmen
- den Dolch mit den Holzscheiten benutzen
- die sind nun angespitzt
- das Fell mit der Blumenwiese benutzen
- dann die Pflöcke mit dem Fell benutzen
- die Pflöcke wieder nehmen (bis auf einen)
- Rachwan will den Dolch, aber Sadja gibt ihn nicht her
- den Löwenzahn pflücken und den Stock beim Baum nehmen
- das Seil mit dem Fell (den Löchern im Fell) benutzen
- den Stock mit dem Fell benutzen
- die Falle für den Hasen ist fertig
- den Löwenzahn auf den flachen Stein legen
- dann neuen Löwenzahn holen und vor das Loch (Bau) legen
- der Hase kommt zur Falle
- zum Gebüsch gehen und das Seilende nehmen
- ist der Hase in der Falle, dann am Seil ziehen
- die Falle mit dem Hasen nehmen (Errungenschaft: Firuns Geselle)
- Rachwan gibt Sadja Feuersteine
- die Feuersteine nehmen
- er will den Stab, aber den gibt Sadja ihm nicht
- die Holzpflocke mit der Feuerstelle benutzen
- dann die Feuersteine mit dem Holz benutzen
- Zwischensequenz
- auf die Anhöhe gehen (Errungenschaft: Kapitel 2 Erfolg)

Kapitel 3

Raschtulswall / Sadja:

- Sadja sagt das sie durch das Labyrinth muss und sie nimmt sich rote Beeren, die sie auf dem Weg ablegt, damit sie weiß wo sie bereits war
- es empfiehlt sich einen Speicherstand vom Ausgangspunkt zu haben, falls man sich hoffnungslos verirrt im Labyrinth
- unterwegs kann man den Weg mit roten oder blauen Beeren markieren
- die Dornenbüsche und die Fährten ansehen
- **den Pfad ganz links nehmen**
- die Fährte ansehen
- **den Pfad nach oben nehmen**
- **da liegen Knochenreste vom Hasen am Baum und der Dolch von Sadja steckt im Baum**
- allerdings steckt der Dolch sehr weit oben
- den Pfad nach links nehmen
- dort gibt es blaue Beeren
- die blauen Beeren nehmen
- dann den Pfad nach rechts gehen
- da sind Bestien
- wieder zurück gehen und den Pfad nach links gehen
- dort ist aber Schluss (Abgrund)
- wieder zurück gehen
- den Weg nach oben gehen zum Dolch im Baum
- dann den Weg zurück gehen zum Ausgangspunkt (rechts oben und unten)
- **vom Ausgangspunkt**
- **nach rechts oben gehen und dann nach links gehen**
- **dann nach links oben gehen (und nach oben gehen ?)**
- **hier ist ein Fuchs**, der aber wegrennt (**Errungenschaft: Phex zum Grube**)
- wenn man einige Zeit herumläuft, dann erscheint oben rechts eine Icone (damit kann man das Labyrinth überspringen)
- **läuft man nun eine längere Zeit durch das Labyrinth dann erhält man irgendwann die Errungenschaft: Der Weg ist das Ziel**
- man kann ein Reh und ein Wildschwein auf den Wegen finden
- nun zurück zum Ausgangspunkt gehen oder den Speicherstand mit dem Ausgangspunkt aufrufen
- **vom Ausgangspunkt erst nach links und dann nach oben gehen**
- **dann ist Sadja wieder beim Dolch**
- **von hier nach rechts oben gehen** (Weg rechts vom Dolch)
- **wieder nach rechts oben gehen**
- **nach links oben gehen**
- **in der Mitte nach oben gehen**
- **nochmal in der Mitte nach oben gehen**

- da steht ein Monolith
- den Monolith ansehen
- **das Seil mit der Schlaufe nehmen**
- **nun zurück zum Dolch gehen (unten links, rechts, links, rechts unten, rechts unten)**
- **das Seil mit dem Dolch benutzen und den Dolch nehmen**
- Sadjja hat ihren Dolch wieder
- **nun nach rechts oben gehen**
- **nochmal nach rechts oben gehen**
- **nach links oben gehen**
- **nach oben gehen**
- **nach links gehen**
- dort versperrt ein Dornenbusch den Weg nach links
- **den Dolch mit dem Dornenbusch benutzen**
- der Weg ist frei
- **nach links gehen**
- da kommt ein großes Spinnennetz
- **das Gestrüpp rechts nehmen**
- **das Seil mit dem Gestrüpp benutzen**
- **dann die Feuersteine mit dem Gestrüpp benutzen**
- **das brennende Gestrüpp mit dem Spinnennetz benutzen und dann den Stab aus dem Netz nehmen (Errungenschaft: Stufe aufgestiegen)**
- **den Pfad nach oben gehen**
- das kaputte Zelt, das Lagerfeuer und das tote Pferd ansehen
- **weiter nach oben, oben, oben und nach links oben**
- Sadjja kommt aus dem Wald
- es ist ein Wasserfall zu sehen
- **zum Wasserfall gehen**
- hier sind zwei Amazonen und sie haben Rachwan, der kopfüber an einem Ast hängt
- Sadjja spricht mit den Amazonen (2x die Wahrheit sagen, nach der Verwundeten fragen, nach der Mission fragen und nach der Wüste fragen, dann nach Rachwan fragen, aber sie wollen ihn nicht freilassen)
- das Gespräch beenden
- der Stab sagt das er die Halskette von Rachwan braucht
- **den Stein nehmen, der auf dem Boden liegt und dann mit dem kleinen Wasserfall benutzen**
- **die Malerei auf dem Felsen ansehen** (Obst pflücken, Lagerfeuer, Jagd, Frau, Mann und Drachen)
- **nach oben gehen und nach links**
- die Äste ansehen
- **den Dolch mit den Ästen benutzen**
- **den Ast mit dem großen Wasserfall benutzen**
- der Ast verfängt sich in der Halskette und bleibt dann am Stein hängen
- **nach unten gehen**
- **die Halskette nehmen**
- der Stab gibt Sadjja einen Visionen Zauberspruch (oben links im Inventar)
- den Zauberspruch muss man mit einem Gegenstand (der Halskette) benutzen und dann 3 Dinge für die Vision aussuchen

- **den Visionen Zauberspruch mit der Halskette benutzen und dann die alte Amazone, Rachwan und das Lagerfeuer anklicken**
- die junge Amazone gibt Sadjä einen Stofffetzen und sagt sie soll Rachwan knebeln
- **Sadjä aber benutzt den Visionen Zauberspruch mit dem Stofffetzen und klickt dann noch das Amazonenschild, Rachwan und Obst pflücken an**
- Rachwan ist befreit
- Sadjä sagt das sie seine Fesseln lösen wird
- **Dolch mit Rachwan benutzen**
- Zwischensequenz
- Rachwan versucht jedoch wieder Sadjä zu schaden
- diesmal mischt sich aber der Stab ein und verwandelt die Hand von Rachwan in Stein
- dann geht es weiter mit Geron

Andergast /Zeltplatz:

- Geron wird wach
- am Lagerfeuer sitzt Fahi
- er spricht mit ihm
- **über die Träume, den Dämon und das Rätsel sprechen**
- sagen das der Rubin der Stein ist
- Zwischensequenz
- **Errungenschaft: Kapitel 3 Erfolg**

Kapitel 4

Andergast / Lichtung:

- Nuri und Geron sind auf der Lichtung
- **alle Themen durchgehen**
- dann kann Nuri wieder fliegen
- Zwischensequenz

Andergast / Akademie:

- Geron steht vor dem Gebäude der Akademie
- ins Gebäude gehen
- da kommt Bryda und sagt das sie die Latrinen putzen muss und das der Magier nicht da ist
- sie gibt Geron eine Wegbeschreibung zum Haus vom Magier

Andergast / Haus vom Magier:

- mit dem Schatten links oben sprechen
- mit den Raben sprechen
- Geron verscheucht die Raben
- ein Rabe ist Nuri
- mit Nuri sprechen (sie soll was finden das Geron ins Haus kommt)
- hier geht es kurz mit Nuri weiter
- sie ist im Haus
- die Bücher ansehen
- das Lineal nehmen und unter der Bücher schieben
- Nuri wirft so die Bücher runter
- den Dietrich nehmen
- Nuri fliegt aus dem Haus und gibt Geron den Dietrich
- dann geht es wieder mit Geron weiter
- den Dietrich mit der Tür benutzen
- ins Haus gehen
- der Magier wurde zu einer Statue versteinert
- die Statue anfassen (Errungenschaft: Unheilsbringer)
- jetzt die Statue mit dem gelben Zauberspruch so oft reparieren und zerstören bis es die Errungenschaft: Sadist gibt
- der Magier scheint etwas aus einer Schublade genommen zu haben
- die Statue zerstören und dann die Schublade nehmen
- in der Schublade ist Staub
- die Schublade mit dem Staub mit dem Staubhaufen benutzen
- dann den Staubhaufen wieder mit dem gelben Zauberspruch reparieren
- der Magier hat einen Schlüssel in der Hand, aber Geron kommt nicht ran
- den Honig und die Kerze nehmen
- dann auf den Dachboden gehen
- die Tür ansehen und das Schloss
- den Besen nehmen
- wieder nach unten gehen
- die Statue wieder zerstören
- dann den Besen mit dem Staubhaufen benutzen
- Geron kehrt den Staubhaufen an eine andere Stelle
- den Staubhaufen mit dem gelben Zauberspruch wieder reparieren
- jetzt kommt Geron an den Schlüssel
- die Kerze mit dem Schlüssel benutzen
- dann den Schlüssel nehmen
- es ist ein Wachsabdruck
- den Honig mit dem Wachsabdruck benutzen
- das Haus verlassen
- den Wachsabdruck mit dem Honig mit dem Schatten benutzen
- der benutzt seinen Verhärtungszauber
- wieder ins Haus gehen
- auf den Dachboden gehen

- **den gelben Zauberspruch mit dem Wachsabdruck benutzen**
- der Wachs zerfällt und der Schlüssel kommt zum Vorschein
- **dann den Schlüssel nehmen und mit dem Schloss benutzen**
- die Tür öffnen und in die Schreibstube gehen
- in einer Ritze vom Fußboden ist ein merkwürdiges Glitzern zu sehen
- Geron sieht sich um
- **das Gefäß nehmen**
- **die Zeichnung ansehen**
- dahinter ist ein Geheimfach
- das Geheimfach ansehen
- die Studien ansehen
- **die versteinerte Ratte ansehen**
- **den gelben Zauberspruch mit der versteinerten Ratte benutzen**
- **dann das Gefäß mit dem Staub benutzen**
- das Geheimfach verlassen
- **die Kohlezeichnung ansehen**
- **die Liste ansehen**
- **die Bibliothek ansehen**
- **das Gefäß mit dem Staub mit der Ritze im Boden benutzen**
- **dann mit dem gelben Zauberspruch die versteinerte Ratte reparieren**
- Geron kann jetzt den roten Rubin auf der versteinerten Ratte sehen
- er versucht den Rubin zu nehmen, aber er fällt wieder in einen Traum
- es geht mit Sadsja weiter

Raschtulswall / Sadsja:

- Sadsja und Rachwan stehen vor einer Felswand
- Rachwan soll Sadsja helfen
- der will aber nicht helfen wenn sie ihm seine Hände nicht wieder gibt
- der Stab sagt Sadsja soll Rachwan die Maske aufsetzen
- mit dem Stab sprechen (alle Themen)
- **Sadsja bekommt den Zauberspruch zum Versteinern**
- den Zauberspruch mit der Pflanze ausprobieren
- **mit Rachwan sprechen (Maske, Kälte, Hilfe)**
- Rachwan sagt ihm sei nicht kalt
- **den Visionen Zauberspruch mit der Halskette benutzen und dann das eisige Funkeln, die Eiszapfen und den Schnee anklicken**
- bei dieser Vision wird es Rachwan doch kalt und er sagt sie soll ein Feuer machen
- **den Ast aus dem Inventar mit der Feuerstelle benutzen**
- **den Alkohol mit dem Ast benutzen**
- **dann die Feuersteine mit dem Ast benutzen**
- es ist aber zu windig an der Stelle
- **den Dornenbusch ansehen**
- **mit dem Zauberspruch den Dornenbusch versteinern**
- **jetzt die Feuersteine mit dem Ast benutzen**

- es gibt ein großes Feuer
- Rachwan geht näher an das Feuer
- **mit dem Zauberspruch die Grasbüschel versteinern**
- jetzt kann sich Rachwan nicht mehr bewegen
- **die Maske mit Rachwan benutzen**
- der Stab sagt jetzt die vier Zeilen des Spruches auf, den Sadja sagen soll
- es gibt dann immer die Auswahl zwischen drei Zeilen die man anwählen kann
- hier die richtige Reihenfolge:

zweite Zeile

letzte Zeile

zweite Zeile

erste Zeile

- der Spruch funktioniert, aber Rachwan hat sein Gedächtnis verloren
- das wollte Sadja nicht
- es geht mit Geron weiter

Andergast / Haus des Magier:

- **die Schreibstube verlassen**
- auf dem Dachboden steht ein Dämon
- er spricht mit Geron
- es erscheinen 6 Köpfe
- Geron soll jedem Kopf ein Element zuordnen (Erz, Luft, Wasser, Feuer, Humus oder Eis)
- Geron kann erst einmal mit allen Köpfen sprechen und dann auf Schweigen klicken
- er kann aber auch gleich ein Element zuordnen und wenn es falsch war kann er es wieder ändern
- die richtige Zuordnung lautet:

Kopf links auf dem Boden = Eis

Kopf links an der Decke = Luft

Kopf am Balken in der Mitte = Feuer

Kopf oben rechts auf dem Boden = Erz

Kopf unten rechts auf dem Boden = Wasser

Kopf rechts an der Decke = Humus

- jetzt steht Geron das Tor zu Drakonia offen
- **zum Dämon gehen**
- **der ist versteinert**
- der Dämon hält ein Buch in der Hand
- Bryda kommt
- Zwischensequenz
- Bryda liest aus dem Buch (**Errungenschaft: Kapitel 4 Erfolg**)

Kapitel 5

Drakonia / Drachenhalle:

- nach einer Zwischensequenz geht es mit Sadja weiter
- der Admiral und der Luftmagier sind hier
- Sadja spricht mit ihnen
- sie sagt das sie in die Schlacht ziehen will und das sie die Maske bringt
- der Luftmagier will sie zum Prinzen bringen
- er fragt nach der Maske und Sadja sagt das sie nichts weiß
- **dann alle Gesprächsthemen durchgehen**
- Sadja kommt zum Prinzen, der gefangen gehalten wird
- sie soll die Sache erklären (alle Themen durchgehen)
- **dann den Spielstand speichern**
- Sadja soll dem Luftmagier ihren Dolch, die Maske und den Stab geben
- **beim ersten Mal benutzt Sadja den Dolch, die Maske und den Stab mit dem Abgrund (Errungenschaft: Rebell)**
- den Speicherstand wieder aufrufen
- **beim zweiten Mal gibt Sadja den Doel, den Stab und die Maske dem Luftmagier (Errungenschaft: Gutmütig)**
- Sadja wird in ein Schlafgemach gebracht
- dort soll sie bis zum Morgen warten

Drakonia / Gästezimmer:

- die fliegende Festung ansehen
- **die Pflanze ansehen und das Bett**
- **zur Haupthalle gehen**
- das funktioniert aber nicht
- **die Pflanze wieder ansehen**
- sie bewegt sich obwohl kein Wind keinen
- den Spielstand hier abspeichern
- **aus der Pflanze erscheint ein Luftgeist** (gibt man beim ersten Mal die richtigen Antworten, dann gibt es eine Errungenschaft)
- folgendes zum Luftgeist sagen:

Lass uns spielen

Lass uns verstecken spielen

Du versteckst mich vor den Magiern

- **Errungenschaft: Händchen für Geister**
- der Luftgeist hebt Sadja in die Lüfte und fliegt mit ihr nach draußen

- sie kann nun auswählen wohin sie fliegen will

Drakonia / Ratshalle:

- **Sadja wählt das Fenster mit den ??? aus**
- dort ist der Admiral
- mit ihm sprechen (alle Themen)
- Sadja braucht eine geweihte Waffe
- nach dem Gespräch sieht sich Sadja um
- **die Laternen ansehen und das Siegel unter der Laterne rechts**
- den Tisch ansehen
- dem Flusslauf nach links folgen
- Sadja ist wieder draußen
- jetzt zum linken Fenster fliegen
- hier ist der Erzadept

Drakonia / Labor:

- wenn Sadja zu weit nach vorn geht, dann wird sie gesehen und landet wieder im Gästezimmer
- im Labor kann Sadja ihren Dolch sehen, den Stab und die Maske
- aber sie kann nicht zu den Sachen gehen
- **den Wasserkessel nehmen und mit dem Herd benutzen**
- **dann durch das Fenster nach draußen fliegen**
- **gleich durch das rechte Fenster wieder ins Labor fliegen**
- der Erzadept steht jetzt am Herd
- **Sadja nimmt sich den Dolch und verschwindet wieder durch das Fenster**

Drakonia / Ratshalle:

- **den Dolch Ariarchos geben**
- er wird ihn weihen und Sadja kann den Dolch später wieder abholen
- die Ratshalle verlassen und zum Observatorium fliegen

Drakonia / Observatorium:

- an der Decke schweben Sphären (Kugeln)
- darunter stehen drei Hörner die sich drehen lassen
- stellt man die drei Hörner gleich beim ersten Versuch auf die richtigen Sphären, dann gibt es eine Errungenschaft

- stehen die Hörner richtig, dann sind Stimmen zu hören
- **das linke Horn auf die vierte Sphäre von links stellen**
- **das mittlere Horn auf die Sphäre genau oben drüber stellen**
- **das rechte Horn auf die sechste Sphäre von links stellen** (siehe Bild)
- **Errungenschaft: Großer Lauschangriff**



- Sadja hört ein Gespräch vom Prinzen
- die Treppe links führt zum Dach
- hier ist die Humusadeptin
- wenn Sadja gesehen wird, dann landet sie im Gästezimmer
- zur Ratshalle fliegen

Drakonia / Ratshalle:

- **mit dem Admiral sprechen**
- **ihm vom Plan des Prinzen erzählen**
- kurz werden Geron und Bryda eingeblendet
- sie unterhalten sich und Bryda liest weiter aus dem Buch vor
- dann geht es mit Sadja weiter
- Sadja darf mit in die Schlacht ziehen
- deshalb darf sie sich jetzt auch frei bewegen und überall hingehen
- in die Haupthalle gehen

Drakonia / Haupthalle:

- **in die dunkle Ecke gehen**
- Sadjja sagt das in der Finsternis eine Lampe steht
- **sie nimmt die Lampe**
- dann sagt sie das die Finsternis aus der Lampe kam, denn jetzt ist die Ecke hell
- zum Observatorium gehen und von dort zum Dach gehen

Drakonia / Dach:

- mit der Humusadeptin sprechen
- dann zum linken Fenster vom Labor fliegen

Drakonia / Labor:

- **mit dem Erzadept sprechen** (alle Themen, vor allem nach der Maske fragen, dann wirft er einen Kelch auf den Boden)
- das Gespräch beenden
- **den Kelch vom Boden nehmen**
- den Schleifstein, die Tafel und die Erze ansehen
- mit dem Steingesicht sprechen und mit dem Stab, aber beide antworten nicht
- den magischen Apparat ansehen
- die leuchtende Kugel mit den ??? ansehen
- zur Haupthalle gehen

Drakonia / Haupthalle:

- zu den ??? oben rechts gehen
- das ist die Bibliothek

Drakonia / Bibliothek:

- **die Eisstatue ansehen**
- **das Buntglasfenster ansehen**
- zur Lesestube gehen
- das Bücherregal ansehen
- die Runen ansehen (sind von links nach rechts die Runen für Feuer, Luft, Eis, Wasser, Erz und Humus)
- **mit Ariarchos sprechen** (alle Themen)
- **Sadjja bekommt eine Zeichnung mit einem Strich**
- Sadjja braucht die Maske

- sie kennt jetzt auch den Namen vom Stab (Halef ben Jalif)
- die Bibliothek verlassen und in die Haupthalle gehen
- von dort zu den unteren ??? gehen
- da ist ein See

Drakonia / Untergrundsee:

- **den See ansehen**
- **das Ornament ansehen**
- das Monument ansehen
- das Buntglasfenster oben an der Decke ansehen
- den See verlassen
- zum Labor gehen

Drakonia / Labor:

- **mit dem Stab sprechen**
- Sadjja sagt seinen Namen
- jetzt hat Sadjja die Zaubersprüche wieder (solange sie den Stab festhält)
- **den Visionen Zauberspruch mit dem Kelch vom Erzadept benutzen**
- **dann den Besen, die Tafel und die Kugel mit den ??? anklicken**
- **dann wieder den Visionen Zauberspruch mit dem Kelch benutzen**
- **diesmal die Maske, den Teetisch und die Erze anklicken**
- der Erzadept nimmt sich jetzt die Maske und untersucht sie
- er sagt das die Maske Erinnerungen speichert und das man die Maskenmagie auch umkehren kann
- **Sadjja sagt das er die Maskenmagie umkehren soll**
- dazu fehlt ihm aber noch ein Edelstein
- **nach dem Gespräch gibt Sadjja ihm den roten Rubin und sie setzt den Forscher unter Druck**
- es folgt eine kurze Zwischensequenz
- Sadjja setzt nun die Maske auf
- sie bekommt den ersten Zauberspruch
- **den Aktivieren Zauberspruch mit dem magischen Apparat benutzen**
- es funktioniert
- **dann kommt der Visionen Zauberspruch**
- **diesen mit dem Kelch benutzen und dann einfach drei Sachen anklicken** (egal welche)
- das klappt auch
- dann soll Sadjja den Stein aus der Maske nehmen
- auch dann funktioniert die Maske noch
- der Erzadept will die Maske zurück haben
- **Sadjja hat nun auch den Zauberspruch zum Versteinern**
- **den Spruch mit dem Erzadept anwenden und er wird zu einem Kristall**
- **die Kugel mit den ??? nehmen**

- das Steingesicht reagiert darauf
- **die Kugel mit den ??? mit dem Steingesicht benutzen**
- **Sadja hat nun einen Erzgeist im Inventar**
- zur Ratshalle gehen

Drakonia / Ratshalle:

- zu der Laterne links gehen
- **die Kugel mit den ??? mit der Laterne benutzen und Sadja hat einen Feuergeist**
- **das Siegel an der Laterne rechts ansehen**
- Sadja landet in einem kleinen Raum
- **den Schemel benutzen**
- Sadja setzt sich auf den Schemel und sie setzt die Maske auf
- **dann die Pflanzen versteinern bis sich eine Stimme meldet**
- **jetzt den Aktivieren Zauberspruch mit dem Siegel benutzen**
- Sadja erfährt den ersten Teil einer Geschichte über Satinav
- dann landet sie wieder in der Ratshalle

Drakonia / Dach:

- **die Kugel mit den ??? mit den Beeten benutzen**
- **Sadja hat nun den Humusgeist**

Drakonia / Bibliothek:

- zum Lesesaal gehen
- **dort die Kugel mit den ??? mit dem Bücherregal benutzen**
- **Sadja hat den Eisgeist**

Drakonia / Untergrundsee:

- **die Kugel mit den ??? mit dem See benutzen und Sadja hat den Wassergeist**
- **Errungenschaft: Elementarist**
- das Ornament ansehen
- **die Zeichnung mit dem Kreis und dem Strich darin mit dem Ornament benutzen**
- es fehlt aber noch etwas

Drakonia / Dach:

- **in das Loch sehen**

- vor einem Sechseck schwebt ein Luftgeist
- Sadjja muss nun die anderen Geister in der richtigen Reihenfolge (war auf dem Bogen mit den Runen in der Bibliothek zu sehen) auf das Sechseck bringen
- dazu einfach den jeweiligen Geist nehmen und mit dem Sechseck benutzen, wo der Geist hingehört
- das Sechseck in der Mitte bleibt frei
- vom Luftgeist ausgehend geht es mit folgenden Geistern nach oben und dann nach rechts und unten weiter:

Luftgeist

Eisgeist

Wassergeist

Erzgeist

Humusgeist

Feuergeist

- in der Mitte vom Sechseck erscheint jetzt das Siegel
- **das Siegel ansehen**
- Sadjja landet wieder in einem kleinen Raum
- **den Schemel benutzen**
- **den Aktivieren Zauberspruch mit dem Siegel benutzen**
- dann gibt es den zweiten Teil der Geschichte
- danach ist Sadjja wieder auf dem Dach

Drakonia / Bibliothek:

- zum Buntglasfenster gehen
- **den Rubin mit der Finsternis benutzen**
- **die umgekehrte Finsternis mit dem Buntglasfenster benutzen**
- dann zum See gehen

Drakonia / Untergrundsee:

- zum Ornament gehen
- **das Ornament ansehen**
- hier ist auch ein Siegel
- Sadjja landet wieder in einem kleinen Raum
- **den Schemel benutzen**
- **den Aktivieren Zauberspruch mit dem Siegel benutzen**
- sie erfährt nun den dritten Teil der Geschichte
- es geht um den Garten
- dann folgt eine Zwischensequenz mit Bryda und Geron
- **Geron spricht alle Themen mit Bryda durch und sagt dann „Ich habe alles verstanden“**

- dann geht es weiter
- Sadjja ist noch einmal beim Stab und spricht mit ihm
- dann steht sie vor einem Monolith

Drakonia / Monolith:

- **den Monolith ansehen**
- dann taucht das Siegel auf
- hier mal speichern
- **das Siegel ansehen**
- es entsteht ein Loch
- **das Loch ansehen**
- **dann das Seil aus dem Inventar mit dem Monolith benutzen**
- **jetzt erst noch den Felsen links ansehen**
- **da ist eine Zeichnung zu sehen**
- **den Felsen näher ansehen**
- **dann öffnet sich die Höhle des Scheiterns**
- **in die Höhle gehen (Errungenschaft: Wer sucht, der findet)**
- die Höhle wieder verlassen (hat bei mir nicht funktioniert, ich musste den Speicherstand wieder aufrufen, aber die Errungenschaft bleibt erhalten)
- **am Seil nach unten in das Loch klettern**
- **den Stein benutzen**
- Sadjja setzt sich auf den Stein und benutzt die Maske
- der Prinz kommt und nimmt ihr die Maske weg
- wenn der Prinz weg ist fangen die Blätter an sich zu bewegen und dann erscheint der Luftgeist (3x mit dem Mauszeiger zu der Stelle gehen, wo die Blätter wackeln)
- er bringt Sadjja nach oben
- dort steht eine Frau mit Pfeil und Bogen, die will das Sadjja wieder nach unten klettert
- **mit der Frau sprechen (fragen wer sie ist, wovor sie sich fürchtet)**
- **sagen: töte mich**
- **dann die Lüge aufdecken**
- **sagen: du kannst mich nicht töten**
- daraufhin verschwindet die Frau
- Zwischensequenz
- **Errungenschaft: Kapitel 5 Erfolg**

Kapitel 6

Andergast / Lichtung:

- Geron und Nuri sind auf der Lichtung
- Nuri übernimmt die Suche aus der Luft
- Geron geht zum Wald
- von hier hat er mehrere Anlaufstellen

Andermatt / Wald / Felsen:

- hier ist Ritter Zornbold
- mit ihm sprechen
- dann zurück in den Wald

Andermatt / Wald / Moor:

- das morsche Seil ansehen
- den Reparieren Zauberspruch mit dem Seil benutzen
- dann über den Baumstamm gehen
- weiter ins Moor gehen
- dort steht ein Gruppenführer
- mit ihm sprechen
- er wartet auf den Boten
- wieder zurück gehen
- über den Baumstamm gehen
- dann das Seil wieder kaputt machen
- so kann niemand mehr ins Moor gehen
- zurück zum Wald

Andergast / Wald / Waldstück:

- hier sind eine Gruppenleiterin und ein Jungmagier
- mit der Gruppenleiterin sprechen
- dann zurück zum Wald

Andergast / Wald / Anhöhe:

- hier ist ein Gruppenleiter
- mit ihm sprechen
- dann zurück zum Wald

Andergast / Wald / Ufer:

- hier ist niemand
- wieder zum Wald gehen

Andergast / Wald / Zeltplatz:

- hier sind Bryda und ein Dozent
- **mit dem Dozent sprechen**
- Geron darf am Zeltplatz nichts anfassen
- zurück in den Wald

Andergast / Wald / Wasserfall:

- Nuri ist auch zurück
- sie hat nichts gefunden
- **mit Nuri sprechen**
- **sie direkt navigieren und ihr sagen sie soll am Felsen starten und über den Fluss und das Moor fliegen**
- Nuri tut das
- sie kommt zurück und sagt sie hat ein Mädchen in einem Baum gesehen
- Nuri fragt ob sie für Verwirrung sorgen soll, aber Geron sagt Nein
- **zum Wald gehen, dann sieht man einen Lichtpunkt wandern**
- das ist der Bote
- aufpassen wo er hinläuft (Felsen, Anhöhe oder Waldstück)
- dort muss Geron auch hingehen

Andergast / Wald / Waldstück:

- **den magischen Zauberspruch benutzen und zum magischen Leuchten gehen**
- **hier ist der Bote**
- **mit dem Boten sprechen**
- der ist müde, aber er will sich nicht von Geron ablösen lassen
- **Geron sagt er soll zum Moor gehen, weil sie dort schon auf ihn warten**
- der Bote geht

Andergast / Wald / Moor:

- der Bote konnte nicht über den Baumstamm gehen und er ist eingeschlafen
- die Schriftrolle liegt neben ihm
- **die Schriftrolle nehmen**

Andergast / Wald / Waldstück:

- **der Gruppenführerin neue Befehle geben (sie soll zum Fluss gehen)**
- das tut sie auch, aber der Jungmagier bleibt und will nicht gehen
- zum Wald

Andergast / Wald / Wasserfall:

- **mit Nuri sprechen**
- sie soll den Jungmagier ablenken
- das tut sie auch
- nun zurück zum Waldstück

Andergast / Wald / Waldstück:

- **jetzt kann Geron mit der Tochter von Fahi sprechen** (mit dem Baum sprechen)
- Nuri kommt und sagt das Fahi beim Wasserfall ist
- Geron muss sich überlegen wie die Tochter zum Wasserfall kommt ohne den Suchtrupp in die Hände zu fallen

Andergast / Wald / Zeltplatz:

- **die Lampe nehmen**
- **die Zeltwand ansehen**
- **den gelben Zauberspruch mit der Zeltwand benutzen**
- es ist ein kleiner Riss im Zelt
- **durch den Riss im Zelt sehen**
- Bryda und der Dozent stehen vor einer Karte und unterhalten sich
- der Dozent fragt Bryda wo die Truppen hingehen sollen
- **die Lampe mit der Waldkarte benutzen**
- Zwischensequenz

Andergast / Wald / Wasserfall:

- Geron ist mit Fahi beim Wasserfall
- Zwischensequenz
- der Dämon (Stab) taucht auf und er soll Nuri zurückverwandeln
- Geron sagt er ist bereit
- Nuri kommt, aber sie erkennt niemanden mehr und fliegt weg
- Geron ruft sie und ein Suchtrupp kommt
- **der Dämon verwandelt Fahi und Geron in Steinsäulen**

- **Bryda verhindert das die Steinsäulen zerschlagen werden**
- Geron bekommt nun den letzten Teil der Reise von Sadjja zu hören
- **Errungenschaft: Kapitel 6 Erfolg**

Kapitel 7

Waffenkammer:

- Zwischensequenz
- **an der Waffenschranktür rütteln**
- es fällt ein Streitkolben herunter
- **den Streitkolben nehmen**
- **die Ranke, das Langschwert und den Wurfstern nehmen**
- **die Ranke mit dem Waffenschrank benutzen und das andere Ende mit dem Waffenständer benutzen**
- der Waffenständer muss schwer genug werden um ihn dann zum Eingang zu schieben
- **im Inventar den Streitkolben mit der Schwertscheide benutzen**
- **das Langschwert mit dem Wurfstern benutzen**
- **dann das Langschwert mit dem Schild benutzen**
- **das Schild nehmen**
- **das Langschwert und den Streitkolben mit der Einschlagstelle benutzen**
- **dann das Schild noch über den Streitkolben und das Langschwert legen**
- nun kann Sadjja nach oben klettern
- **die Hellebarde nehmen**
- **wieder nach unten gehen**
- **das Schild nehmen und den Streitkolben**
- **dann die Hellebarde neben das Langschwert über die Einschlagstelle legen und das Schild wieder darüber**
- nach oben klettern
- **den Streitkolben mit der Vitrine benutzen**
- **das schwere Schwert nehmen und nach unten klettern**
- jetzt alle Dinge wieder nehmen
- **dann das Schwert, das Langschwert, den Streitkolben, die Hellebarde und das Schild mit dem Waffenständer benutzen**
- **dann den Waffenständer benutzen und zum Eingang schieben**
- der Waffenschrank ist offen
- **den Stab nehmen**
- **dann den Aktivieren Zauberspruch mit dem Schwebekristall benutzen**
- nach draußen gehen und nach oben gehen
- nach rechts zur Schwebekammer gehen

Schwebekammer:

- in die Schwebekammer gehen
- Zwischensequenz
- Ariarchos lebt noch
- **er hat den Dolch von Sadja und er gibt ihn ihr**
- **den Praios Geweihten ansehen und Sadja nimmt das Zepter**
- **den Efferd Geweihten ansehen und den Gürtel nehmen**
- **den Bora Geweihten ansehen und den Federkiel nehmen**
- **die Steine nehmen**
- **die Steine (alle drei) mit dem Prinzen benutzen**
- der erschafft ein Kraftfeld
- Ariarchos meldet sich zu Wort und er gibt Sadja einen Schlüssel
- **den Schlüssel mit der Turmtür benutzen**
- in den Turm gehen

Turm 1:

- **die Säulen von links nach rechts ansehen**
- leere Säule, Schild, Statue, Fackelhalter und Rüstung
- zum Turm nach oben gehen
- **die Säulen ansehen**
- Fackelhalterung, Schild, Rüstung, leere Säule und Statue
- **den Kristall benutzen**
- der Turm wird abgesenkt
- **zur Brücke gehen**
- **den Zierkopf nehmen**
- wieder zurück gehen
- **den Kristall wieder benutzen**
- über die Brücke zum Turm 2 gehen
- bevor Sadja zum Turm 2 geht noch die kleine Treppe nach oben gehen und den Schwebekristall anfassen (der geht dann nach unten)

Turm 2:

- **den Zierkopf mit dem Kristall benutzen**
- es fällt ein Kristallsplitter herunter
- **den Kristallsplitter nehmen**
- **im Inventar den Kristallsplitter deaktivieren**
- die Leiter nach oben gehen
- da gibt es erst einmal nichts zu tun
- wieder runter gehen
- dann über die Brücke 2 zum Turm 3 gehen

Turm 3:

- **die Säulen ansehen**
- leere Säule, Statue, Rüstung, Schild und Fackelhalterung
- nach oben gehen
- hier ist es dunkel und Sadjja sieht Dinge die nicht da sind
- sie soll den fünf Säulen die richtigen Dinge zuordnen
- sieht man sich die Säulen von Turm 1 und 3 an kommt man auf folgende Reihenfolge von links nach rechts:

Fackelhalterung – Rüstung – Statue – Schild – Nichts

- nun ist alles in Ordnung in dem Raum
- **den Schwebekristall benutzen**
- zur Brücke 2 gehen
- dann zum Turm 2 gehen
- die Leiter nach oben gehen
- dann zum Turm 1 gehen

Turm 1:

- **den Schwebekristall benutzen**
- auf die Brücke 1 gehen
- **im Inventar den Splitter mit dem Zauberspruch aktivieren**
- **den aktivierten Splitter mit den Tentakeln auf der anderen Seite der Brücke benutzen**
- die Tentakel fangen den Splitter und halten ihn fest
- **den Gürtel mit dem Schwebekristall, auf der Brückenseite wo Sadjja steht, benutzen**
- **dann den Schwebekristall benutzen**
- er bleibt im Gürtel hängen und die Tentakel kommen auf die andere Brückenseite
- **über die Tentakel kann Sadjja jetzt in Turm 2 gehen**
- über die Brücke 2 gehen
- hier sind zwei große Tentakel
- **den Dolch mit der linken Tentakel benutzen**
- jetzt ist der Schwebekristall an der rechten Tentakel und näher am Turm
- in den Turm 3 gehen

Turm 3:

- Schwebekristall benutzen
- dann nach links auf Brücke 2 gehen
- hier ist der Schwebekristall
- **den Schwebekristall benutzen** (deaktivieren)

- wieder in den Turm gehen
- **den Schwebekristall benutzen**
- der Turm fährt nach unten
- **durch das Fenster gehen**

Schwebekammer:

- **den Dolch mit den Tentakeln über dem Kraftfeld des Prinzen benutzen**
- Sadjja geht zum Prinzen
- Zwischensequenz
- **den Aktivieren Zauberspruch mit dem Hauptkristall über dem Prinzen benutzen**
- alles wird zerstört und die fliegende Festung stürzt ab
- **jetzt irgendwo im Bild klicken**
- dann steht Sadjja auf
- **den Stab nehmen**
- nach rechts gehen
- **den Stab mit dem Schild benutzen**
- darunter liegt eine verwundete Amazone
- **den Verband mit der Amazone benutzen**
- das Monster hinter Sadjja erwacht
- Zwischensequenz
- **Errungenschaft: Kapitel 7 Erfolg**

Kapitel 8

Andergast / vor der Grabkammer:

- Fahi und Geron sind immer noch versteinert
- Bryda sitzt an einem Lagerfeuer und liest
- **Geron benutzt den gelben Zauberspruch mit dem Kraftspeicher**
- Bryda setzt Geron die Maske auf und sagt er soll den Rubin reparieren
- **Geron benutzt den gelben Zauberspruch mit der Maske und sie ist wieder ganz**
- Bryda sagt den Spruch aus der Maske auf und Geron erhält einen Zauberspruch
- **den Aktivieren Zauberspruch mit dem Kraftspeicher benutzen**
- Bryda geht in die Grabkammer
- Geron hat den Visionen Zauberspruch
- **den Visionen Zauberspruch mit der Kette von Nuri benutzen** und dann die folgenden Dinge anklicken:

Bergspitze
Fluss
Lagerfeuer

- Nuri kommt angeflogen
- Geron hat nun auch den Versteinerungszauber
- er versucht sich zu entsteinern, aber die Kraft reicht nicht
- **den Visionen Zauberspruch mit der Kette von Nuri benutzen** und dann die folgenden Dinge anklicken:

Geron
Nuri
Kraftspeicher

- Nuri bringt den Kraftspeicher zu Geron
- **jetzt kann Geron den Entsteinern Zauberspruch benutzen**
- er befreit sich und Fahi aus dem Stein
- in die Grabkammer gehen

Andergast / Grabkammer:

- Bryda und der Stab sind hier
- der Stab spricht mit Geron
- Geron sagt dem Stab das er alles erzählen soll (ausführlich) und er soll weitersprechen
- über den Garten des Vergessens sprechen
- dann die Themen Nuri, Rätsel am Eingang, Fahis Rolle, Bryda, Satinavs Strafe ansprechen
- **die Maske mit der Büste benutzen**
- **dann sagen: Ich bin bereit**
- auf die Frage wer die Geschichte erzählen soll antworten: Bryda
- Bryda fängt an zu erzählen
- Zwischensequenz
- dann sagen: Ich bin sicher
- Zwischensequenz
- die Grabkammer verlassen
- Fahi sagt das Geron einen Hinweis auf das Rätsel finden soll
- wieder in die Grabkammer gehen
- **den Rubin nehmen, der auf dem Boden liegt**
- dann die Grabkammer wieder verlassen

Andergast / vor der Grabkammer:

- **Geron gibt Fahi den Rubin**
- der hält den Rubin fest und sieht Bilder vor sich
- er sieht den Prinzen und Sadja
- **Geron antwortet erst: sie waren Freunde und dann: sie wurde grundlos gequält**

- Sadja war gar keine Prinzessin und sie konnte auch nicht lesen
- **Geron antwortet dann: Ich verstehe**
- hier sollte man den **Spielstand speichern**, weil es zwei verschiedene Errungenschaften gibt
- wieder in die Grabkammer gehen

Andergast / Grabkammer:

- **Geron benutzt das Grab und Bryda erscheint**
- Geron erzählt die Geschichte nun selber
- **er sagt Sadja verzweifelte, sie konnte nicht lesen**
- das Rätsel ist gelöst
- Bryda verschwindet und der Stab erscheint wieder

Andergast / vor der Grabkammer:

- der Stab sagt das er Nuri wieder verwandeln wird und er fragt Geron was er will
- **Geron sagt: Verwandle sie zurück (Errungenschaft: Ziel erreicht)**
- den Speicherstand wieder laden und wieder in die Grabkammer gehen und die Geschichte richtig erzählen
- dann dem Stab antworten: **Lass sie wie sie ist (Errungenschaft: Freiheit geschenkt)**
- der Stab weiß nun das der Rubin Sadja ist und er holt sie zurück
- damit ist das Spiel zu Ende
- **Errungenschaft: Kapitel 8 Erfolg**

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 20.12.2015

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

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