

# Das Geheimnis der Druiden

## Mitspielende Personen

- Blake, Arthur, Archäologe in London
- Browning, Janet, Computerexpertin bei Scotland Yard
- DeNeuve, Capitaine der Fähre zwischen England und Frankreich
- Druiden im Kloster in der Vergangenheit
- Gärtner vor dem Anwesen von Lord Sinclair in London
- Halligan, Brent, der Held des Spiels und Detective bei Scotland Yard
- Hastings, Professor in der Library of Oxford
- Hecker, Chris, im Labor von Scotland Yard
- Lord Sinclair, Chef der Neodruiden "Der Zirkel" in London
- Lowry, Steve, Detective bei Scotland Yard
- Maglor, verbündeter Druide in der Vergangenheit
- Miller, Chief Inspector bei Scotland Yard
- Neodruiden auf dem Anwesen von Lord Sinclair in London
- Mrs. Owen, Bibliothekarin in der Library of Oxford
- Pierre, Angler in Carmors
- Polizeibeamter im Epping Forrest
- Schmied im Kloster in der Vergangenheit
- Serstan, Kopf der Druiden in der Vergangenheit
- Turner, Melanie, Archäologin im Museum von Oxford
- 2 Wachen auf dem Anwesen von Lord Sinclair in London
- 2 Wachen in der Vergangenheit

## Lösung

**Scotland Yard:** Zu Beginn des Spiels bekommt man von Chief Inspector Miller den Auftrag, eine Serie von ungeklärten Skelett-Morden aufzuklären. Man sollte hier ausführlich mit dem Chief Inspector reden. *Ein zweites Gespräch darf man aber nicht anfangen, sonst hängt sich das Programm anschließend auf und man kommt nicht mehr weiter.* Nach dem Ende des Gesprächs nimmt man sich die Packung Streichhölzer vom Tisch des Chefs.

Anschließend geht man in sein eigenes Büro (in der Mitte auf der anderen Seite des Gangs) und öffnet alle Schubladen des Schränkchens links neben der Tür. So findet man ein Tuch, Handschuhe, Plastiktüten und Apfelsaft. Man kann auch einmal versuchen zu telefonieren (Freisprechanlage einschalten (der Knopf mit dem Lautsprechersymbol bei den F-Tasten), dann eine Null wählen); man bekommt aber keine Amtsleitung. Danach verläßt man Scotland Yard durch den Fahrstuhl rechts neben dem eigenen Büro.

**Epping Forrest:** Auf der dann erscheinenden Karte kann man nun auf den Epping Forrest klicken und kommt so zum Ort des Verbrechens. Hier unterhält man sich erst einmal ausführlich mit dem Polizisten. Danach geht man weiter auf die Lichtung und untersucht die dunkle Stelle auf dem Boden. Dort findet man die Knochen des Toten, von denen man sich rechts einen großen Knochen nehmen kann, wenn man die Plastiktüten damit benutzt. Etwas weiter links findet man auf dem Boden angesengte Grashalme, die man ebenfalls mit einer Plastiktüte sicherstellt. Sobald man diese Beweismittel an sich genommen hat, fährt man wieder ins Büro.

**Scotland Yard:** Mit den Fundstücken geht man ins Labor (gegenüber dem Zimmer des Chief Inspectors) und redet dort mit Chris. Außerdem zeigt man ihm den Knochen. Leider kann er einem im Moment nicht wirklich helfen, aber er kennt einen Professor Turner vom Museum von Oxford, der einem vielleicht unterstützen kann. Also geht es dorthin.

**Museum of Oxford:** Wieder kann man nach dem Benutzen des Fahrstuhls auf der Karte das neue Ziel anklicken. Am Ziel angekommen geht man zum Eingang, um dort festzustellen, das das Museum wegen Renovierungsarbeiten geschlossen ist. Also geht man wieder zur Straße. Rechts findet man eine Telefonzelle, in der man Professor Turner anrufen könnte, aber man hat kein Geld und kommt hier deshalb im Moment nicht weiter. Also geht man erst einmal nach links zu dem Bettler. Mit diesem redet man solange, bis man erfahren hat, daß er eine junge Frau ins Museum hat gehen sehen und das er dringend etwas zu trinken braucht. Und in seiner Mütze liegen ein paar Münzen, die man dringend zum Telefonieren brauchen könnte. Nach dem Gespräch nimmt man sich rechts von ihm den umgefallenen Flachmann und fährt wieder ins Büro.

**Scotland Yard:** Man geht wieder ins Labor und sieht sich dort um. Hinten links findet man ein Regal mit Flaschen, die man mit dem Tuch sauberreiben kann. Danach spricht man Chris an und erzählt ihm, daß das Museum geschlossen ist. Dann spricht man Chris auf die ganzen Flaschen an und erfährt so, daß sich darin unter anderem Alkohol befindet. Wenn man Chris nun sagt, daß man ihn um diesen Job beneidet, weil er im Dienst ganz legal Alkohol trinken könnte, bietet Chris einem auch einen Schluck an. Da der Alkohol aber ziemlich unverdünnt ist, haut er einen aus den Socken und man verliert den Boden unter den Füßen. Nachdem man wieder aufgewacht ist, geht man auf der rechten Seite nach hinten und nimmt sich die schwarze Flasche mit dem Fingerabdruckpulver aus dem Regal. Dann geht man zu dem Regal auf der linken Seite und benutzt das Fingerabdruckpulver mit den vorher saubergewischten Flaschen. Darauf erscheinen dann bei einer Flasche Chris' Fingerabdrücke. Diese Flasche Ethanol nimmt man sich. Mit dieser füllt man den Flachmann des Bettlers zur Hälfte auf, danach schüttet man noch Apfelsaft nach. Danach stellt man die Flasche Ethanol wieder ins Regal zurück, damit Chris nichts bemerkt. Anschließend geht es zurück zum Museum.

**Museum of Oxford:** Man gibt dem Bettler die Flasche, der einen kräftigen Schluck nimmt und dann sofort ins Reich der Träume fällt. Dann kann man sich sein Geld aus der Mütze nehmen. Nun kann man endlich in der Telefonzelle telefonieren gehen. Man nimmt den Hörer ab und kann (erst) dann das zweite Telefonbuch von links aufschlagen, um die Nummer des Professors zu finden. Dann wirft man die Münzen oben in den Schlitz und klickt einfach auf das Zahlenfeld, um den Professor anzurufen. Allerdings geht eine Frau an den Apparat und wimmelt einen ab. Daher geht es wieder zurück zu ...

**Scotland Yard:** Man geht erneut ins Labor und redet mit Chris. Er kennt die junge Frau, es ist Professor Turners Tochter Melanie. Mit dieser Information geht es wieder zum Museum.

**Museum of Oxford:** Wieder in der Zelle braucht man die Nummer diesmal nicht mehr im Telefonbuch zu suchen, Brent kennt sie bereits. Man nimmt also den Hörer ab, wirft das Geld ein und ruft Melanie Turner an. Da man ihren Namen kennt, ist sie nun gesprächiger und hilfsbereiter, und man kann zu ihr ins Museum kommen. Also geht man zum Eingang und wird dort auch schon erwartet.

Drinne redet man ausgiebig mit Melanie Turner und gibt ihr den Knochen, den sie für einen untersuchen will.

Danach spielt man Melanie. *Hier gibt es einen ziemlich ärgerlichen Bug: Wenn man das verbrannte Gras vom Tatort noch nicht eingesammelt hat, gibt Brent Melanie zwar den Knochen, aber anschließend haben weder er noch sie den Knochen. Er ist dann einfach verschwunden und man muß es mit einem früheren Spielstand erneut versuchen (dann also erst das Gras holen).* Man geht auf der rechten Seite nach vorne an den Tisch mit dem Mikroskop und der Schleifmaschine. Wenn man den Knochen mit dieser benutzt, hobelt man ein Stück von dem Knochen ab. Dieses legt man unter das Mikroskop (erst das Mikroskop näher ansehen) und stellt es dann mit dem Rad rechts scharf. Wenn man es maximal scharf eingestellt hat, betrachtet man den Knochen genauer (darauf klicken). So erkennt man, daß sich Metall am Knochen befindet, beim zweiten Hinsehen erkennt man sogar, daß es sich um Gold handelt. Anschließend geht man zu dem Tisch mit den Sichel. Hier benutzt man den Knochen mit der Sichel ganz vorne; auf diese Weise erkennt Melanie, daß der Knochen Kerben aufweist, die mit einer solchen Sichel zugefügt worden sein könnten. Wenn man jetzt noch die Zeitschrift auf dem Tisch durchsieht (zweimal rechts klicken), erfährt man von Ritualmorden englischer Druiden mit goldenen Sichel. All dies kann man nun Brent Halligan erzählen. So berichtet Melanie auch von Arthur Blake, der sich mit Druiden und ihren Ritualen bestens auskennt.

Dann spielt man wieder Brent Halligan und spricht noch einmal ausgiebig mit Melanie, die gerne auch weiterhin behilflich wäre und auf dem Laufenden gehalten werden möchte. Anschließend verläßt man das Museum und besucht Arthur Blake.

**Arthur Blake:** Man geht zum Haus und klingelt. Drinne spricht man dann mit Arthur Blake über alle Themen. Der erzählt einem, das man das Amulett der Transformation suchen muß. Dieses soll zuletzt in einem Schloß in Frankreich aufbewahrt worden sein.

Also geht es weiter nach Portsmouth und von da aus weiter mit dem Schiff nach Carmors.

**Carmors:** Am Hafen spricht man erst einmal mit dem Kapitän, der ist aber nicht sonderlich gesprächig. Also spricht man den Angler weiter rechts an, der ist mitteilbarer als der Kapitän. Man redet mit ihm über das Angeln, bis das Gespräch irgendwann auf den Kapitän kommt. Dann fragt man ihn nach Capitaine DeNeuve und anschließend: "Ihn zu nehmen wissen? Wie meinen Sie das?". *Wenn man einen anderen Weg durch das Gespräch genommen hat, kommt man erst einmal nicht mehr an diese Gesprächsstelle. Dann muß man erst das Gespräch beenden, zum Schloß gehen (an dem Wagen vorbei) und dann wieder zurück zum Hafen und zum Angler gehen, um es erneut zu versuchen.* Anschließend geht man wieder zum Kapitän der Fähre, den man nun richtig ansprechen kann. Daraufhin ist er auch viel freundlicher und mitteilbarer. Man sollte ihn solange ausfragen (immer wieder ansprechen), bis man *alle* Themen durchgesprochen hat, so erfährt man etwas über Pierre und die Geschichte des Schlosses. Insbesondere weiß man nun, daß das Schloß durch einen Druidenzauber mit Salz zerstört worden sein soll. Wenn man dann die Fähre genauer betrachtet, findet man Salzablagerungen an deren Rumpf. Schließlich geht man noch einmal zu Pierre und redet mit ihm über alle restlichen Themen (ebenfalls immer wieder neu ansprechen). Man muß insbesondere mit ihm über den Kapitän reden und ihn fragen, ob er mit ihm befreundet ist, denn so erfährt man, daß ihn die herumstreunende Katze des Kapitäns stört. Erst jetzt taucht diese auf, und man muß sie fangen. Man begibt sich auf dem Bildschirm in die Ecke unten links, so daß man vor den Fässern steht. Wenn die Katze sich dann links von Halligan hinsetzt, wirft man Janets Tuch über sie und fängt sie so. Nun kann man mit ihr zum Angler gehen und sie dort freilassen (mit dem Angler benutzen). Das Tier stößt auch direkt seinen Eimer mit Ködern um und Pierre benötigt neue. Nachdem man ihm versprochen hat, auf seine Angelausrüstung achtzugeben, geht er Nachschub holen, und man kann sich seine Angel und den Eimer nehmen. Im Inventar verbindet man die beiden und benutzt sie dann zusammen mit der Fähre. Auf diese Weise kommt man an einige Salzklumpen. Man sollte nun zum Schloß hochgehen. Dazu geht man auf den Wagen zu und weiter nach hinten rechts.

Das Schloß selbst ist zwar völlig unwichtig, ansehen kann man sich die Ruinen aber dennoch, wenn man mag. Irgendwann muß man aber links an den Schloßruinen vorbei gehen, bis man auf eine Treppe stößt, die nach links unten zu einem umzäunten Friedhof führt.

Leider ist das Tor verschlossen, aber der Fallakte kann es nicht lange standhalten (auch wenn das nicht wirklich naheliegend ist). Man geht dann über den Friedhof zu einer Kapelle und sucht sich hier einen Grabstein mit einer Mulde darauf (diese werden durch ein Lupensymbol dargestellt, es gibt mehrere davon). In diese Mulde legt man sie Salzkumpen und zerbröseln es dann mit dem Knochen, der eigentlich als Beweisstück dienen sollte. Anschließend nimmt man das Salz an sich. Weiter hinten auf dem Friedhof findet man das Mausoleum des Schloßherren, das ebenfalls wie ein Schloß aussieht. Wenn man das Salz auf dieses Mausoleum wirft, zerfällt es wie schon das richtige Schloß und legt eine Schatulle frei. Diese kann man öffnen, um darin das gesuchte Amulett zu finden. Leider ist man dabei beobachtet worden, was der etwas einfältige Halligan im Gegensatz zum Spieler aber nicht bemerkt.

Mit dem Amulett geht es zum Hafen zurück, wo man den Kapitän fragt, wann er wieder abfährt. Das ist zwar erst in zwei Stunden, aber man steigt dennoch schon einmal ein. So kommt man in die ...

**Schiffsfähre:** *(Man muß nun ein geeignetes Versteck für das Amulett finden, auch wenn mir nicht wirklich klar ist warum. Motiviert wird diese Handlung jedenfalls nicht wirklich.)* In dem Luftschtach rechts oben unter der Decke kann man eine Klappe öffnen. Dort kann man das Amulett verstecken.

Danach begibt man sich an Deck, um die frische Luft zu genießen. Wenn man wieder zurückkommt, ist die ganze Kabine durchwühlt, und das Amulett ist ebenfalls gestohlen worden. Auf dem Boden findet man neben dem Hocker noch Tannennadeln, die man in einer Plastiktüte als weiteres Beweismittel verpacken kann. Beim Fall helfen diese einem aber nicht, man braucht sie nicht wirklich. Nicht einmal Chris kann etwas mit ihnen anfangen. Dann verläßt man die Kabine und ist wieder in England.

**Arthur Blake:** Zuerst geht man zu Arthur Blake und erzählt ihm alles. Im folgenden Gespräch erfährt man von einer Druidengruppe in London, die sich der Zirkel nennt. Diese gilt es nun ausfindig zu machen, leider kann einem Arthur Blake hier nicht weiterhelfen. Nachdem man ihn gebeten hat, Melanie alles zu erzählen, fährt man zurück ins Büro.

**Scotland Yard:** Kaum ist man wieder auf der eigenen Dienststelle, da brüllt der Chief Inspector auch schon nach einem. Also geht es in sein Büro. Nach dem unerfreulichen Gespräch geht man erst einmal in das eigene Büro.

Hier blinkt der Anrufbeantworter, also sollte man sich erst einmal alle Nachrichten anhören. Dies geht wie folgt: mit dem obersten Knopf spielt man die gerade aktuelle Nachricht ab, mit den beiden Knöpfen darunter kann man zwischen den einzelnen Nachrichten wechseln. Die meisten Nachrichten sind nicht wichtig, allerdings hat man eine Drohnachricht, deren Absender man gerne ausfindig machen würde.

Also geht man links vom eigenen Büro in Janets Computerraum und spricht mit ihr. Sie will Informationen aber erst dann herausgeben, wenn man ein vom Chef unterschriebenes Informationsfreigabe-Formular hat. Einen entsprechenden Vordruck bekommt man auch direkt von ihr. Wenn man den dem Chief Inspector vorlegt, wird man aber enttäuscht, er will ihn einfach nicht unterschreiben. Daher muß man ihn übers Ohr hauen. Weiter hinten im Raum kann man sich noch ein Klemmbrett, Kohlepapier und einen Materialbeschaffungsantrag nehmen. Dann klemmt man zuerst das Informationsfreigabe-Formular auf das Klemmbrett, anschließend das Kohlepapier und dann den Materialbeschaffungsantrag. Wenn man sich alles zusammen im Inventar ansieht (rechte Maustaste), muß man aber leider erkennen, daß das Kohlepapier noch übersteht und daß Chief Inspector Miller wohl nicht so dumm sein wird, diesen Trick nicht zu durchschauen. Man braucht daher eine Schere.

Diese kann man in Lowrys Büro auf seinem Schreibtisch finden, leider will er sie aber nicht hergeben. Also redet man mit Lowry über alle Themen (immer wieder mit ihm reden), bis man seine Durchwahl (196) erfahren hat.

Danach geht man wieder ins eigene Büro und geht zum Telefon. Beim Anrufbeantworter stellt man die fünfte Nachricht ein (die Aufforderung des Chefs, sofort in sein Büro zu kommen, ohne aber einen Namen zu nennen); eventuell muß man die Nachricht vorher noch einmal abhören. Dann drückt man beim Telefon auf das Lautsprechersymbol, wählt 196 und spielt Lowry die Nachricht vor. Der macht sich dann sofort auf zum Chief Inspector.

Also kann man nun in sein Büro gehen und ihm die Schere klauen. Mit dieser geht es wieder ins eigene Büro. Dort benutzt man die Schere im Inventar mit dem Klemmbrett und schneidet so die überstehenden Seiten des Kohlepapiers ab.

Danach geht man zum Chef und läßt sich von ihm den Materialbeschaffungsantrag unterschreiben. So kommt man gleichzeitig an die benötigte Unterschrift auf dem Informationsfreigabe-Formular.

Daher kann man wieder zu Janet, der man das Formular gibt. Im folgenden Gespräch erfährt man, wer der Kopf des Zirkels ist: Lord Sinclair. Am Ende des Gesprächs muß man Janet um einen Ausdruck der Recherche bitten. Diesen kann man sich aus dem Drucker links neben Janet nehmen. Sieht man sich diesen an, erfährt man auch die Adresse des Lords.

Draußen auf dem Gang macht man am Kopierer noch eine Kopie des Computerausdrucks für Melanie, dann fährt man zum Museum.

**Museum of Oxford:** Am Eingang wirft man die Kopie des Computerausdrucks in den Briefschlitz und begibt sich dann zum Anwesen von Lord Sinclair. Wenn man möchte, kann man auch noch zu Arthur Blake fahren und ihn auf den neuesten Stand bringen, notwendig ist dies aber nicht.

**Lord Sinclairs Anwesen:** Am Eingang kann man versuchen, den Butler zu überzeugen, einen reinzulassen (Klingel drücken), dies ist aber aussichtslos. Also geht man nach rechts und untersucht dort den Zaun und die Hecke. Die sehen so aus, als könne man sich ein Loch durch die Hecke schneiden, aber die eigene Schere ist viel zu schwach. Also geht es erst einmal wieder am Eingang vorbei nach links. Dort findet man einen Gärtner, dessen Heckenschere man benötigt. Man kann aber erst einmal ausführlich mit ihm reden und erfährt so etwas über das Anwesen und den Lord. Nach dem Gespräch zündet man den Haufen Gras mit den Streichhölzern an. Der Gärtner geht dann Löschwasser holen (oder die Feuerwehr rufen); in diesem Zeit kann man ihm die Heckenschere klauen. Mit dieser geht man wieder auf die andere Seite des Grundstücks. Dort schneidet man mit der Heckenschere erst ein Loch in die Hecke und dann in den freigelegten Drahtzaun. Leider geht die Heckenschere dabei kaputt. Also macht man mit Lowrys Schere weiter, lange hält die aber auch nicht durch. Mit den Handschuhen drückt man den Draht dann zweimal auseinander und erzeugt so ein ausreichend großes Loch. Leider steht der Zaun unter Strom, so daß man nicht so ohne weiteres hindurch kommen kann. Deshalb packt man das grüne Tuch in einen Plastikbeutel und legt dieses als Isolation unter das Loch. Direkt unter der Tüte findet man noch ein Stück Draht, das man vorsorglich einsteckt. Jetzt kann man gefahrlos durch das Loch gehen, wird aber auf der anderen Seite der Hecke direkt von einem der Gorillas von Lord Sinclair gefangen genommen und in ein Zimmer eingesperrt.

Hier betrachtet man das große Bild über dem Bett. Dabei wird es schnell Abend. Man nimmt sich das Bild von der Wand und zieht mit dem Bild den Nagel aus der Wand, an dem es hing. Unter der Tür kann man inzwischen im Dunkeln Licht erkennen, wenn man durch das Schlüsselloch blickt, bleibt aber alles Schwarz. Der Schlüssel muß also noch stecken, und diesen muß man sich nun organisieren. Dazu bearbeitet man im Inventar das Bild mit dem Nagel und erhält so einerseits das Bild selbst und andererseits den Rahmen. Danach betrachtet man den Lichtspalt unter der Tür genauer. Hier kann man die Fliesen mit dem Nagel lösen, indem man die untere Kante der Fliese links unterhalb der Tür mit dem Nagel bearbeitet. So entfernt man zwei Fliesen und legt an ihre Stelle das Bild (warum man erst die Fliesen entfernen mußte (immerhin ist der Spalt ja nicht gerade klein) und warum man weder die Fallakte noch den Computerausdruck statt des Bildes nehmen kann, ist nicht wirklich verständlich). Jedenfalls kann man nun mit dem Nagel den Schlüssel aus dem Schlüsselloch stoßen. Dann zieht man das Bild wieder nach innen und nimmt sich den Schlüssel, mit dem man anschließend die Tür öffnen kann. Auf dem Flur folgt man einer der beiden Treppen nach unten und geht dann zwischen ihnen hindurch nach hinten in einen Saal mit einem festlich geschmückten Tisch. Noch weiter durch kommt man zum Wald des Anwesens und wird hier Zeuge eines Menschenopfers. Dabei wird man auch ohnmächtig. Man findet sich dann an dem gedeckten Tisch wieder, wo man Menschenfleisch verspeist und so völlig in den Bann der Neodruiden gerät.

Inzwischen hat Melanie den Computerausdruck erhalten und man spielt wieder sie. Vor dem Anwesen kommt man am Eingang wie schon Brent nicht weiter: der Butler wimmelt einen ab. Also geht man zu dem Loch im Zaun. (*Wenn man als Brent Halligan nicht den Draht unter der Plastiktüte genommen hat, sollte man dies nun mit Melanie Turner nachholen.*) Dann geht man durch das Loch und versteckt sich sofort hinter einem Busch. Bei diesem findet man einige kleine Steine, die man direkt einsteckt. Hier sollte man unbedingt speichern, denn nun kann man sterben und dann ist das Spiel vorbei und man muß mit dem letzten Spielstand wieder neu anfangen! Vor einem befinden sich zwei Wachen, eine steht nur herum, die andere läuft auf und ab. Wenn die einem den Rücken zukehrt, wirft man an dem anderen vorbei die kleinen Steine in den Busch neben dem Eingang (nicht zu dem Busch vor dem offenen Fenster).

Beide Wachen rennen dann dort hin, und wenn beide kurz vor dem Busch am Eingang sind, rennt man mit Melanie zu dem Busch vor dem Fenster (nicht direkt zum Fenster). Von hier aus kann man dann ungesehen durch das offene Fenster in das Gebäude einsteigen.

In diesem Zimmer kann man sich erst einmal in aller Ruhe umsehen. Wichtig sind aber nur zwei Dinge: das Pentagramm und das Bild daneben. Zunächst geht man zu dem Pentagramm und betrachtet es genauer. Man kann den inneren Kreis und den äußeren Kreis drehen. Den inneren dreht man so, daß die schwarze Kugel auf dem Pentagramm ganz unten zum stehen kommt (einfach auf diesen Kreis klicken). Nun dreht man den äußeren Kreis so (auf die Figuren klicken), daß die einzige Figur mit ausgebreiteten Armen ebenfalls ganz unten (auf dem Kopf) steht (nur in dieser Stellung stehen sich schwarze Kugel und Figur genau gegenüber). Dann hört man ein Klicken und sieht sich das Bild genauer an. Auf diesem sieht man drei helle „Gegenstände“: einen Stern, den Mond und einen Tierschädel. Deren gedachte Position auf einer Uhr sollte man sich merken: 10:00 Uhr, 1:00 Uhr und 6:00 Uhr. Nun schiebt man das Bild beiseite und findet dahinter einen Tresor, den man mit den obigen Zahlen öffnen kann. Zuerst muß man das Zahlenrad nach links auf die 10 drehen (auf die linke Seite des dicken Knopfs in der Mitte klicken), dann drückt man den Knopf, dreht das Zahlenrad nach rechts (auf die rechte Seite des dicken Knopfs drücken) zur 1, drückt erneut den Knopf und dreht dann wieder nach links zur 6. Dann drückt man ein letztes Mal auf den eckigen Knopf und schon ist der Tresor geknackt. Aus ihm nimmt man sich das gestohlene Amulett und ein Pergament.

Nun kommt Brent ins Zimmer und will Melanie töten, die kann sich aber wehren. Und nach einem kräftigen Schlag auf den Kopf ist Brent auch wieder bei Sinnen. Beide verdrücken sich dann zu Arthur Blake.

**Arthur Blake** Diesem gibt man das Amulett und das Pergament. Leider kann er das Pergament aber erst dann übersetzen, wenn man ihm ein bestimmtes Buch aus der Bibliothek in Oxford besorgt hat. Man muß solange mit Blake reden, bis man den Titel des Buchs erfahren hat, notfalls muß man mehr als einmal mit ihm reden. So erfährt man auch von einem Ort namens Twelve Bridges, an dem Zeitreisen möglichen sein sollen. Danach fährt man zur Bibliothek, während Melanie ins Museum fährt. Falls Melanie das Stück Draht vor Sinclairs Anwesen genommen hat, wird dieses nun automatisch in Brents Inventar befördert.

**Library of Oxford:** Man geht direkt in die Bibliothek und redet mit der Bibliothekarin Mrs. Owen. Leider ist diese völlig unkooperativ: man soll sich die gesuchten Informationen über den Stellplatz des gesuchten Buchs selber an einem Computer suchen. Den einzigen Computer der Bibliothek findet man links in einem Nebenraum. Allerdings ist er besetzt, ein Professor Hastings arbeitet gerade selbst daran. Und er braucht noch sehr lange, wie man erfahren kann, wenn man mit ihm spricht. So erfährt man aber auch, daß ihm der Wagen vor der Bibliothek gehört. Daher muß man ihn vertreiben. Und das kann man nur auf sehr unfeine Art machen. Man geht in den Nebenraum rechts vom Schreibtisch der Bibliothekarin und findet dort auf dem ersten Tisch jede Menge Bücher. Eines davon nimmt man sich. Dann geht man wieder in die Eingangshalle. Am Ausgang erkennt man Magnetschranken, wie man sich auch aus Kaufhäusern kennt. Wenn man hier mit dem Buch nach draußen gehen würde, würde das die Bibliothekarin sofort merken. Also macht man das nicht, sondern geht wieder zu dem Professor und steckt im das Buch in die Tasche.

Dann geht man nach draußen vor die Bibliothek und sieht sich den Wagen genauer an (2x mit der Lupe). Dann erkennt man, daß die Scheibe des Wagens ein kleines Stück offensteht und das der Wagen alarmgesichert ist. Mit dem Draht kann man nun den Wagen knacken (wenn man den Draht noch nicht hat, muß man ihn sich nun endlich vor der Hecke von Sinclairs Anwesen wie oben beschrieben holen). Allerdings geht dabei wie erwartet die Alarmanlage los und der Professor will nach draußen stürmen. Mit dem Buch in der Tasche kommt er aber nicht weit, denn nun muß er der Bibliothekarin Rede und Antwort stehen.

Damit ist der Computer nun frei und man kann sich vor ihn setzen. Indem man ihn benutzt, erfährt man den Stellplatz des gesuchten Buches: 48/3-C-B. Um den Computer wieder zu verlassen, klickt man einfach darauf. Man geht dann wieder in die Eingangshalle und dort in den Gang hinter dem Schreibtisch der Bibliothekarin. Bei dem Regal mit der Überschrift 'C' klickt man auf die Reihe mit der Nummer drei im rechten Regal. Brent steigt dann die Leiter hoch und nimmt sich das gesuchte Buch. Wenn man sich das Buch auszuleihen versucht, wird man aber enttäuscht: dieses Exemplar ist nicht ausleihbar. Also geht man erneut in den rechten Raum zu den Büchern auf dem Tisch und benutzt das gesuchte Buch mit

einem der auf dem Tisch liegenden. Brent nimmt sich dann einen Schutzumschlag und legt ihn um das Buch für Blake. So präpariert kann man sich das Buch ausleihen und fährt wieder zu ...

**Arthur Blake:** Man gibt Arthur das Buch und geht dann vom Schreibtisch weg. Dann kommt Melanie ebenfalls wieder dazu und man redet noch ein wenig, bis plötzlich das Haus zu wackeln beginnt. Melanie und Brent bringen sich dann in Sicherheit, bevor ein Meteor das ganze Haus zerstört und Arthur darin umkommt. Nun muß man das Rad der Zeit zurückdrehen, und dazu muß man nach ...

**Twelve Bridges:** Hier führen insgesamt 12 Streinbrücken zu einer Felseninsel, und man muß über eine der Doppelbrücken hinüber auf die andere Seite. Zuerst sollte man sich aber das Pergament selbst ansehen. Auch das Warnschild sollte man genauer untersuchen, denn hier kann man sich die beiden Bretter nehmen. Danach geht man weiter zu den Brücken durch. Nur die linke von den beiden Brücken ist noch halbwegs intakt, allerdings kommt man nicht ganz hinüber, weil am Ende ein Teil der Brücke fehlt. Hier legt man eines der beiden Bretter zwischen die beiden Brücken (also rechts vor Brent), dann kann man sich auf das Brett stellen. Nun legt man das zweite Brett vor sich und geht einen Schritt weiter auf dieses. Anschließend nimmt man sich wieder das erste Brett und legt auch dieses vor sich hin. So kommt man immer weiter die Brücke entlang. Wenn es nicht mehr weiter geht, kann man wieder links auf die Brücke springen. Das letzte Brett steckt man wieder ein. Melanie kommt dann einfach so nach, aber hinter ihr stürzt die Brücke ein. Zurück geht es also nicht mehr, aber man möchte ja eh in die Vergangenheit reisen.

Auf der Felseninsel geht man zu dem Turm, vor dem sich eine Art Waage befindet. Hier legt man das Amulett in der Korb an einer Seite der Waage, daraufhin öffnet sich der Eingang zum Turm. Dort hinein muß man, aber da man das Amulett nicht zurücklassen will, muß man die Tür nun blockieren. Das kann man am besten mit dem Brett, das man sich eben von der Brücke genommen hat. Dann nimmt man sich wieder das Amulett aus dem Korb und betrachtet den Korb genauer. An dessen Seite findet man eine Schraube, die man herausdreht und einsteckt. Auch den Haken sollte man mitnehmen. Danach betritt man den Turm.

Wenn man das Brett von der Tür wieder wegnimmt, erscheint eine riesige Sanduhr in der Mitte des Raums. Diese kann man von allen vier Seiten ansehen. An einer Seite findet man eine Schraube, die man mit der Schere herausdrehen kann. Dann kann man anschließend den Haken in das hohle, innere Viereck schieben. Nun setzt sich die Sanduhr in Betrieb, der Boden öffnet sich und Melanie und Brent fallen in die Vergangenheit.

Dort angekommen werden Melanie und Brent gefangengenommen und voneinander getrennt.

**Burg:** Melanie findet sich in einer Küche auf einer kleinen Burg (oder einem befestigtem Wachposten) wieder. Dort sieht man sich erst einmal ein wenig um. In einem Regal rechts findet man insgesamt sechs verschiedene Gewürze, von denen man sich jeweils etwas nimmt. Ebenfalls einstecken muß man die Waagschale aus dem Regal. Auf dem Tisch findet man eine Holzschale, die man auch brauchen kann. Und schließlich findet man auf einem Faß ein Rezeptbuch. Dieses sollte man sich durchlesen. Die Sprache, in der es geschrieben ist, ist zwar nicht Hochdeutsch, aber dennoch gut zu verstehen. Wenn man sich insbesondere das Rezept für den Schlaftrunk durchgelesen hat, steckt man das Buch wieder ein (mit ESC schließen) und betrachtet die Waage genauer. In diesem Zustand kann man sie nicht benutzen, aber mit der Waagschale kann man sie reparieren.

Nun verläßt man den Raum und kommt in einen Raum mit zwei Wachen. Man redet ausführlich (und mehr als einmal) mit der ersten Wache. Irgendwann wollen die beiden etwas zu essen und zu trinken. Also bietet man den beiden nun an, einen Liebestrank für sie zu bereiten. Das wollen die beiden sich natürlich nicht entgehen lassen. Nun geht man solange immer wieder zwischen Küche und den Wachen hin und her, bis diese sich über ihren Sold unterhalten. So erfährt man nebenbei, daß sie Sold in Münzen mit dem Gewicht einer Unze bekommen haben. Zum Abwiegen der Kräutermengen klaut man dem ersten Soldaten nun noch seinen Sold. Links neben seiner Schulter findet man seinen Geldbeutel, aus dem man sich eine Münze nimmt.

Dann geht man wieder in die Küche und zur Waage. In die rechte Waagschale legt man die Münze und kann nun die einzelnen Kräuter abwiegen. Außerdem muß man ihre Farbe, die sie in Wasser annehmen, herausfinden. Dazu nimmt man sich mit der Holzschale aus dem Kessel am Feuer ein wenig heißes Wasser. An der Waage wiegt man dann eine Unze eines beliebigen Krauts ab und wirft dieses abgewogene Kraut in das warme Wasser. So erfährt man, welche Farbe dieses Kraut in Wasser annimmt. Anschließend kippt



man das farbige Wasser in das leere Faß neben der Waage. All dies wiederholt man für jedes einzelne Kraut, bis man alle Farben kennt. Insgesamt findet man so die folgenden Farben für die einzelnen Kräuter:

Kraut	Farbe
Kraut, das sich wie ein Schwamm anfühlt	lila
Kraut, das nach Anis duftet	blau
Kraut, das nach Zimt duftet	rot
Kraut, das nach Menthol duftet	weiß
getrocknete Blätter einer unbekanntes Pflanze	gelb
fleischige Blätter eines Staudengewächses	hellbraun

Für den Schlaftrunk benötigt man 2 Unzen roter, 1 Unze gelber und 2 Unzen grüner Kräuter. Da man keine grün färbenden Kräuter hat, muß man sich diese aus jeweils 1 Unze gelber und 1 Unze blauer Kräuter mischen. Um den Schlaftrunk zu mischen, geht man also wie folgt vor:

- Man holt sich wieder frisches Wasser aus dem Kessel am Feuer, wiegt 1 Unze von dem Zimt ab und wirft die abgewogenen Kräuter in das Wasser.
- Danach wiegt man noch 1 Unze Zimt ab und wirft auch diese in die Schale.
- Danach wiegt man 1 Unze getrockneter Blätter ab und legt diese in die Schale.
- Das wiederholt man mit einer zweiten Unze getrockneter Blätter.
- Zuletzt gibt man noch eine Unze Anis in die Schale

Die Flüssigkeit ist nun wieder ganz klar geworden (in welcher Reihenfolge man die einzelnen Kräuter beigemischt hat, ist dabei völlig egal).

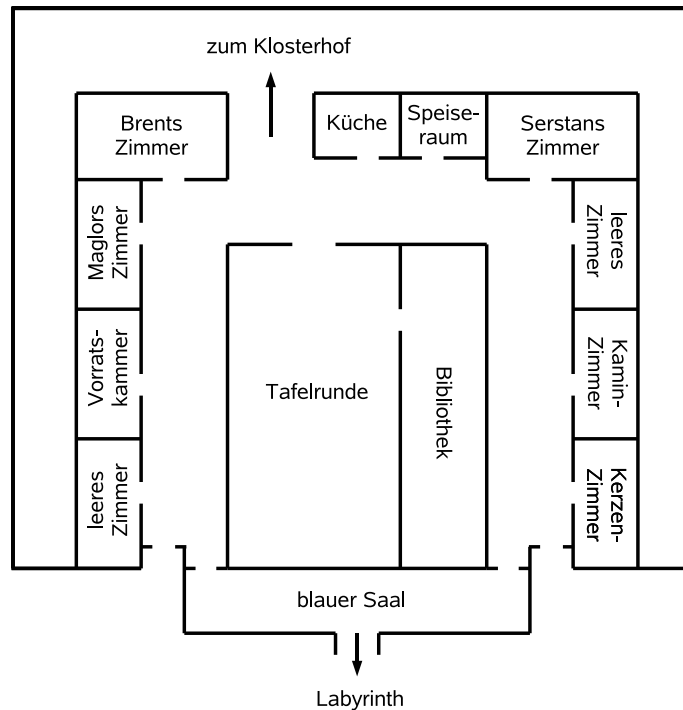
Man geht daher wieder zu den Wachen und gibt der ersten den vermeintlichen Liebestrank. Danach geht man noch einmal in die Küche, wartet ein wenig und geht dann wieder zurück zu den inzwischen tief und fest schlafenden Wachen. Wenn man die hintere Wache untersucht, findet man bei ihr einen Schlüssel. Dann verläßt man diesen Raum durch die andere Tür und geht die Treppe nach unten.

Unten findet man Brent in einem Kerker eingesperrt. Mit dem Schlüssel kann man seine Zelle aber schnell aufsperrern und ihn befreien. In diesem Keller findet man auch eine große Truhe. Diese sieht man sich genauer an und verschiebt sie dann mit Brents Hilfe (einfach Truhe benutzen). Darunter findet man dann einen Geheimgang. Dieser Gang spaltet sich immer weiter auf und wird immer dunkler. Welchen Weg man nimmt, ist völlig egal, denn nach kurzer Zeit wird man auf jeden Fall wieder geschnappt: diesmal von den Druiden.

**Kloster:** Wenn man wieder aufwacht, ist man in einem Kloster gelandet und spielt wieder Brent. Man sieht sich in dem Raum ein wenig um. Man nimmt sich das herumliegende Laken und blickt aus beiden Fenstern. Dann betritt ein Druiden das Zimmer und man redet mit ihm. Er heißt Maglor und will einem helfen, Serstan, den Kopf der Druiden, an dem Ritual zu hindern. Die Hauptarbeit soll man natürlich wieder selbst machen. Maglor sagt einem, daß man den Kristallkugelraum finden muß. Er weiß aber nicht, wo sich dieser Raum befinden könnte. Immerhin darf man sich im Kloster frei bewegen; allerdings nur bis zur eigenen Hinrichtung. Mit dieser eher beunruhigenden Information verläßt der Druiden das Zimmer.

Da es in diesem Raum nichts mehr zu tun gibt, verläßt man ihn ebenfalls. Die Skizze auf der nächsten Seite gibt einen Überblick über das Kloster. Links von der eigenen Kammer kommt man in Maglors Zimmer. Und den findet man auch hier. Man sollte nun noch einmal ausgiebig mit ihm reden, denn sonst verpasst man eine spielentscheidende Information. So erfährt man, daß Melanie hier ebenfalls gefangen und wohl in der Bibliothek zu finden ist. Das wichtigste ist aber der Zeitpunkt des Rituals: Es soll in 2 Tagen zur sechsten Stunde der Nacht vollzogen werden. Danach verläßt man Maglors Zimmer wieder.

Rechts von dem Raum, in dem man in diesem Kloster aufgewacht ist, gibt es einen Durchgang in den Klosterhof. Den nimmt man aber noch nicht, sondern geht erst weiter durch zur Küche. Dort findet man auf einem Tisch ein Kraut und auf einem zweiten Tisch einen Tiegel. Anschließend geht man durch den Durchgang zum Klosterhof.



Draußen geht man nach links (bezogen auf die Richtung, in die man gegangen ist; auf dem Bildschirm also nach rechts) zu einer Schmiede. Wenn man diese betritt, kann man drinnen mit dem Schmied reden. Er mag die Druiden nicht, ist also ein idealer potentieller Verbündeter. Leider geht ihm immer wieder das Feuer aus, so daß er seine Arbeit nicht machen kann. Den Grund dafür findet man draußen, wenn man zum Dach hochsieht. Oben auf dem Kamin hat es sich ein Vogel gemütlich gemacht und sein Nest verstopft den Abzug (noch besser kann man das von Brents Zimmer aus sehen). Bevor man dem Schmied hilft, geht man erst einmal weiter an der Schmiede vorbei zu einem Schuppen. Vor dem findet man auf einem Baumstamm mit einer Axt ein kleines Stück Holz. Nachdem man sich dieses genommen hat, geht man wieder zum Eingang ins Kloster und hier weiter auf dem Hof nach links. Dort findet man ein großes Gemüsebeet, das mit einem Rohr bewässert werden kann. Hier legt man das Kraut aus der Küche auf das Abflußgitter und dreht dann an dem Hebel an dem Rohr. Wasser kommt aber noch keines heraus, also folgt man dem Rohr ganz nach hinten durch bis zu einer Zisterne. Dort findet man an dem Rohr ebenfalls einen Hebel, den man öffnet. Nun fließt das Wasser in das Gemüsebeet, kann aber nicht ablaufen. Weil man das Beet nun unter Wasser gesetzt hat, kriechen einige Regenwürmer aus dem Boden. Diese kann man einstecken. Dann geht es wieder zur Schmiede. Links vom Eingang kann man nun auf das Dach klettern. Oben legt man die Regenwürmer ein ganzes Stück links vom Kamin auf das Dach. Der Vogel holt sich dann die Würmer und fliegt anschließend gesättigt eine Runde. Daher kann man nun das Nest vom Kamin herunterstoßen. Wieder in der Schmiede kann man dem Schmied nun das Versprechen abnehmen, daß er einem als Gegenleistung auch einmal hilft.

Danach geht man wieder ins Kloster und durch die große Metalltür zu einer Art Tafelrunde. Am anderen Ende findet man eine Art Rechenschieber mit Metallstangen und Kugeln; wofür die gut sind, erfährt man aber erst später. Durch eine zweite, kleine Tür kommt man in die Bibliothek des Klosters, in der man auch Melanie findet. Man kann mit ihr reden, muß das aber nicht wirklich. Sie will weiter in ihren Büchern stöbern, wird Brent also nicht wirklich helfen.

Da es hier sonst nichts zu tun gibt, geht man den U-förmigen Gang weiter durch zu Serstans Zimmer. Der wirft einen aber schon nach kurzer Zeit wieder raus. Da man als Detective recht hartnäckig sein kann, versucht man es noch zweimal, dann kann man sich auch hier ungestört umsehen. Rechts vom Schreibtisch entdeckt man unter dem Bild ein Geheimfach (das Loch in der Mauer). Dort hinein steckt man das kleine Stück Holz und geht dann wieder nach draußen.

Man folgt dem U-förmigen Gang weiter nach „unten“, wo man auf der rechten Seite in das dritte Zimmer geht. Dort findet man Unmengen an Kerzen, von denen man sich zwei aus dem Regal hinten rechts mitnimmt. Im zweiten Raum auf der rechten Seite (den Gang also ein wenig zurückgehen), gibt

es den einzigen brennenden Kamin im Kloster. Daher stellt man den Tiegel in den Kamin und legt die Kerzen hinein. Nach kurzer Zeit kann man den geschmolzenen Wachsblock aus dem Tiegel nehmen.

Am Ende des Ganges kommt man (genauso wie am anderen Ende des U's) in einen blau erleuchteten Saal mit einem verschlossenen Tor. Hier kommt man aber vorerst noch nicht weiter.

Daher geht man erst einmal wieder in Maglors Zimmer und redet mit ihm (vorher kann man, muß aber nicht, noch einmal mit Melanie in der Bibliothek reden. Hier erfährt man dann etwas über die 4 Elemente). Man muß Maglor nun bitten, daß er einem freien Zugang zu Serstans Zimmer verschafft.

Nachdem er gegangen ist, geht man wieder in Serstans Zimmer und es ist auch wirklich leer. Man geht zu der Stelle, an der das Geheimfach in der Wand ist. Da man vorher das Holzstück in das Fach gelegt hat, ist es nun nicht ganz verschlossen und man kann den Stein herausziehen. Drinnen findet man eine Truhe, die man ebenfalls herausholt und auf den Schemel rechts in der Ecke stellt. Automatisch ist dann auch schon die Truhe geöffnet und man kann sich einen Schlüssel herausnehmen. Mit dem Kerzenwachs macht man einen Abdruck von dem Schlüssel und legt ihn dann wieder in die Truhe. Dann nimmt man das Holzstück aus dem Geheimfach und legt die Truhe wieder hinein. Mit dem Stein verschließt man anschließend wieder das Geheimfach, so daß Serstan nichts bemerken kann.

Man geht wieder zum Schmied und läßt sich von ihm – nach anfänglichem Zögern – einen Nachschlüssel machen. Dazu gibt man ihm den Wachsblock. Da der Schmied eine Weile braucht, geht man kurz ins Kloster zurück und kann noch einmal mit Maglor und Melanie reden. *Jetzt ist die allerletzte Gelegenheit den Zeitpunkt des Rituals zu erfahren. Wenn man diese Information jetzt nicht von Maglor bekommt, bekommt man sie nie mehr und kann das Spiel nicht mehr aus eigener Kraft schaffen. Erst wenn man in einer Lösung nachsieht, kann man später eine Aufgabe erledigen. Ein ziemlich ärgerlicher Bug!* Von Melanie kann man noch erfahren, daß alle Druiden magische Kreisel bei sich tragen. Reden muß man aber mit keinem von beiden, man kann auch sofort wieder zum Schmied gehen und bekommt dann den Schlüssel von ihm, wenn man mit ihm redet.

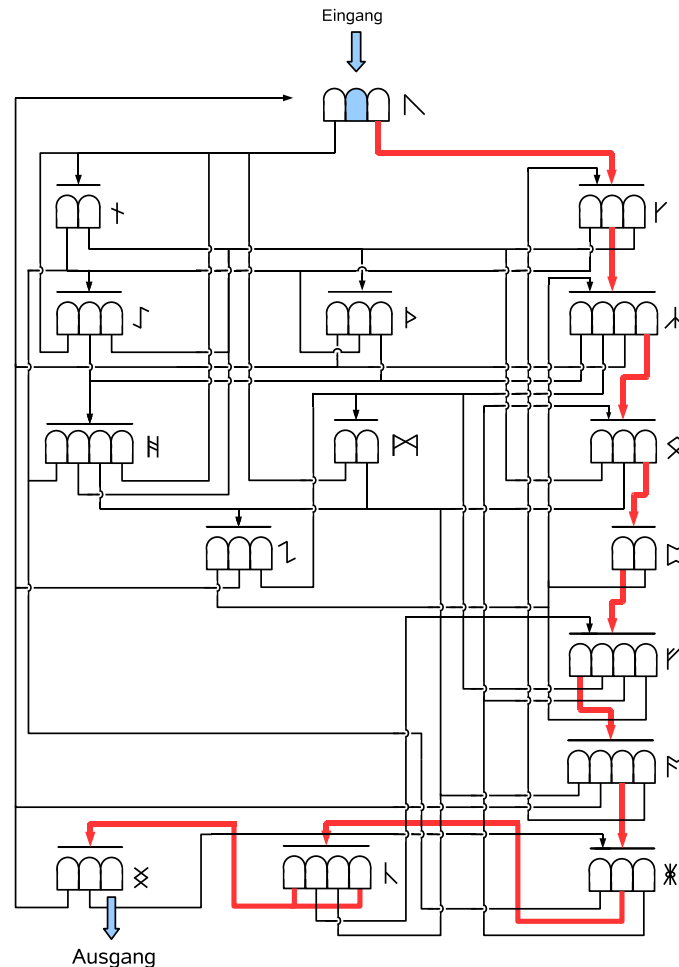
Im Kloster geht man nun in den blauen Saal und schließt mit dem Schlüssel die beiden Vorhängeschlösser auf. Dann nimmt man noch den Riegel vor dem Tor weg, öffnet es und kann anschließend durch das Tor in einen dunklen Gang gehen.

Dieser führt zu einem etwas eigenwilligen Labyrinth. Durch dieses muß man am Ende ganz nach unten zur Sohle des Schachts kommen. Erstaunlicherweise kommt man dabei aber durch denselben Gang, durch den man auf einen der Balkone gelangt, nicht zwangsläufig zum selben Balkon zurück, von dem aus man losgegangen ist. Wenn man sich selbst durch dieses Labyrinth kämpfen will (was nicht allzu schwierig ist), muß man sich nur merken, welcher Gang zu welchem Balkon führt; durch welchen Gang man bei einem bestimmten Balkon herauskommt, ist völlig irrelevant. Jeder Balkon ist mit einem eindeutigen Zeichen versehen, dies sollte bei der Orientierung helfen. Auf der nächsten Seite ist eine Skizze mit den Verbindungen dargestellt. Die einzelnen Positionen sind nicht ihrer Höhe im Schacht nach geordnet, sondern der Übersichtlichkeit halber umgruppiert. Der rote Weg ist der kürzeste zum Ziel, die anderen Wege sind für diejenigen eingetragen, die sich verlaufen haben und die von einem beliebigen Punkt aus zum Ziel wollen. Wer gar keine Lust hat, es selbst zu versuchen, kommt mit folgender Kombination schnell ans Ziel (jede Zahl gibt – von links gezählt – die Nummer des Ausgangs auf einem Balkon an, den man nehmen muß):

3 2 4 3 1 1 3 2 4 3

Unten angekommen geht man durch einen Gang in einen Raum mit einem Steinauge in der Wand. Hier dreht man sich um und schließt die Holztür. Dann öffnet sich das Auge und man kann in einen großen Saal gehen. Dort findet man eine Kristallkugel. Wenn man diese anklickt, sieht man das Stonehenge der Neuzeit, also das zerstörte, während man doch eigentlich das unzerstörte sehen sollte. Wenn man wieder Richtung Ausgang geht, kann man vor dem Auge nach links und rechts zu weiteren Rechenschiebern gehen. Der links ist noch intakt und sieht fast genauso aus wie der oben im Saal mit der Tafelrunde, allerdings hat er sieben Stangen statt nur fünf. Der Rechenschieber auf der rechten Seite ist dagegen völlig zerstört. Im Moment kann man hier nichts tun, also geht man wieder nach oben ins Kloster. Diesmal muß man nicht durch das Labyrinth, sondern kommt sofort nach oben.

Man geht wieder in den Saal mit der Tafelrunde. Hier findet man Maglor, den man sofort anspricht. Von ihm erfährt man, daß die Stangen mit den Kugeln Kalender darstellen, und daß der Kalender



in diesem Raum immer das aktuelle Datum anzeigt (wenn man den Kalender verstellt hat und nun nicht mehr das korrekte, aktuelle Datum kennt, braucht man nur den Raum zu verlassen und wieder hineinzugehen, anschließend zeigt der Kalender wieder das richtige Datum). Von Maglor erfährt man auch, daß Serstan das Kalendersystem erweitert hat, was die zusätzlichen zwei Stangen an dem Kalender unten im Krystallkugelraum erklärt. Man sollte sich also das aktuelle Datum, genauer die Einstellungen der Kugeln, merken. Diese sind:

Reihe	Zahl der Unterteilungen pro Stange	Kugel in Feld
1 (oberste)	14	1
2	6	2
3	4	3
4	8	4
5 (unterste)	12	5

Nun geht es wieder nach unten durch den blauen Saal und das Labyrinth zum Krystallkugelraum. Dort geht man zum intakten Kalender und betrachtet ihn genauer. Dieser hat (von oben nach unten) 12, 2, 14, 6, 4, 8 und 12 Felder pro Stange, die oberen beiden Stangen sind also neu hinzugekommen gegenüber dem oben im Kloster. Die Bedeutung der oberen beiden Stangen ist aufgrund des Zeitpunkts des Rituals recht leicht erkennbar. Oben stehen die Stunden des Tages von 1 bis 12, und die zweite Stange unterscheidet zwischen Tag und Nacht. Danach würde man bei der dritten Stange eine Information über den eingestellten Tag erwarten. Damit sind die Einstellungen klar: Zunächst stellt man bei den unteren fünf Stangen die Kugeln an die gleichen Stellen wie oben im Kloster. Wer mag, kann sich durch einen Blick in die Krystallkugel davon überzeugen, daß Stonehenge noch völlig intakt ist. Dann geht man wieder zum Kalender und stellt (von oben nach unten) die Kugeln auf die Positionen 6 (für die 6. Stunde), 2 (für Nacht), 3 (für 2 Tage später), 2, 3, 4 und 5 ein. Ein Blick durch die Krystallkugel zeigt nun das Ritual und Serstan, der einen Stab in der Hand hält.

Anschließend geht man wieder in die Kammer, in der man erstmals im Kloster aufgewacht ist. Dort erscheint kurze Zeit später auch Maglor. Nach dem Austausch von Informationen vermutet Maglor den Stab in einem der Tempel unten beim Fluß. Da man aber bereits von Serstans Schergen gesucht wird, kann man das Zimmer nicht mehr verlassen. Man nimmt sich daher das Laken (aus dem Inventar oder vom Bett, wenn man es nicht schon vorher eingesteckt hat) und brennt mit der Kerze auf dem Tisch ein Loch hinein (leider nicht wirklich naheliegend). Danach sieht man aus dem linken Fenster und erkennt dort die beiden Tempel. Wenn man das Laken mit den Tempeln „benutzt“, verwenden Brent und Maglor das Laken als Fallschirm und segeln damit aus dem Kloster hinunter zum Fluß. Leider wird Maglor dabei von einem von Serstans Schergen mit einer Feuerkugel beschossen und getroffen, so daß er abstürzt.

**Wald:** Im Fluß gelandet geht man wieder zurück in den Wald und sucht nach Maglor, den man schwerverletzt auf einer Lichtung findet. Nur noch Misteln können ihn retten, und die soll man nun suchen gehen. Rechts von ihm findet man ein Brennesselfeld. Mit den Handschuhen kann man diese beiseite schieben und sich dahinter die Misteln nehmen. Wenn man diese Maglor bringt, muß man leider feststellen, daß er schon verstorben ist. Wenn man ihn untersucht, kann man sich seinen magischen Kreisel nehmen. Danach geht man wieder über den Fluß zum linken Tempel (den ersten, den man erreicht).

**Tempel links:** Man betritt den Tempel und findet im Vorraum einen sechseckigen Tisch mit vielen Kratzspuren. Auf diesem Tisch benutzt man Maglors Kreisel, woraufhin sich eine runde Tür öffnet. Der Raum dahinter ist eine Art Drehscheibe, die einen immer wieder zu anderen Räumen im Tempel dreht. Einige dieser Räume enthalten allerdings nichts. Dann muß man sich weiter drehen (einfach wieder in den runden, mittleren Raum gehen).

Im zweiten Raum, den man so erreicht, findet man auf dem Boden einige Schalter. Der linke und der rechte sind defekt. Man drückt den mittleren Schalter. Nun kann man auch andere Räume im Tempel betreten. Man steigt also wieder in den Drehraum und steigt beim nächsten Raum aus.

Hier findet man in einer Schale einen Feuerstein. Über eine Treppe kommt man zu einer weiteren Schale mit einer Schöpfkelle. Nachdem man sich beides genommen hat, dreht man sich weiter zum nächsten Raum mit einer Schale.

Hier findet man eine Schlauchblase, die man aber nicht mitnehmen kann, und wieder eine Etage höher eine Schaufel. Man kommt danach zwar wieder zum Ausgang zurück, muß aber noch einmal von vorne alle Räume durch.

Im ersten Raum mit den Schalen findet man nun in der unteren Schale Wasser. Mit der Schöpfkelle entnimmt man daraus etwas Wasser und geht dann nach oben zur zweiten Schale, in der man einen zweiten Feuerstein findet.

Im zweiten Raum mit den Schalen findet man in einer Schale Erde, von der man etwas mit der Schaufel mitgehen läßt, und einen Blasebalg.

Noch weiter kommt man zu einem Raum mit der Schlauchblase. Aus dieser entnimmt man mit dem Blasebalg etwas Luft.

Dann verläßt man den Tempel wieder und geht zum zweiten Tempel.

**Tempel rechts:** In der Mitte dieses Tempels findet man ein Podest mit einem Schlüssel darauf, den man aber nicht nehmen kann. Um dieses Steinpodest herum sind insgesamt vier kleinere Räume angeordnet, in denen sich jeweils kugelförmige Gebilde befinden.

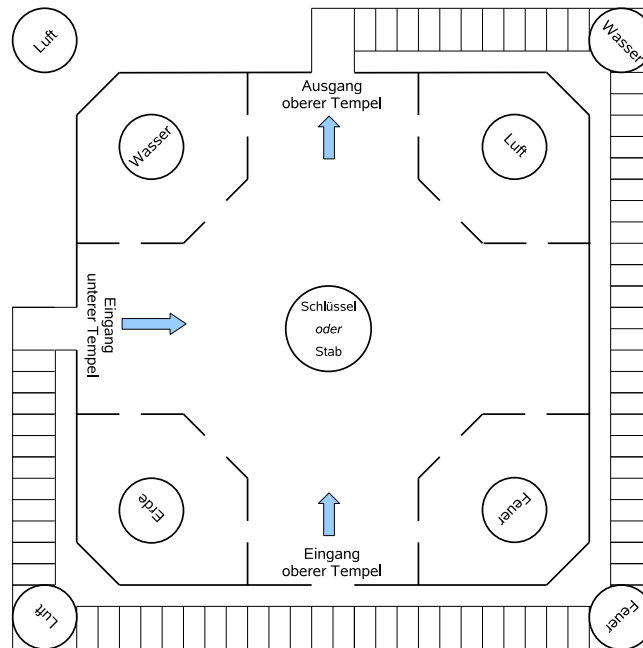
Vom Eingang aus gesehen rechts kommt man in eine Kammer mit einer käfigartigen Kugel, die Stroh enthält. Dieses kann man mit dem Feuerstein anzünden. Das zugehörige Zeichen für Feuer ist ein Kreuz mit Flammen darüber. Zudem kann man hier aus dem Fenster sehen und einen der vier Megalithen erkennen, die um den Tempel angeordnet sind. Sonst bemerkt man bei dem Blick nach draußen aber nichts. Von der Wand kann man sich noch eine Fackel nehmen. Wenn man die Gitterkugel genauer ansieht, erkennt man rechts ein Schloß, das man mit dem Amulett öffnen kann, indem man es einfach dagegen hält. Wenn man das gemacht hat, kann man die Fackel an dem darin brennenden Feuer anzünden.

Nun geht es gegen den Uhrzeigersinn weiter in die nächste Kammer. Dort findet man eine Kugel mit einem Loch, in das man den Blasebalg stecken und die Luft hineinpumpen kann. Als Zeichen findet man hier drei Wellenlinien. Unter der Kugel kann man die Fackel mit einem Schlitz benutzen und so Feuer

unter der Kugel machen (von Melanie weiß man ja, daß Feuer alle Elemente transformiert). Wenn man hier aus dem Fenster sieht, hört man Wasser plätschern.

Noch weiter gegen den Uhrzeigersinn findet man in der nächsten Kammer eine Kugel mit zwei gezackten Linien darauf. Diese Kugel klappt man auf und gießt dann das Wasser hinein. Dann schließt man die Kugel wieder. Auch hier macht man unter der Kugel Feuer und sieht aus dem Fenster. Dabei hört man Windgeräusche.

Im letzten kleinen Raum findet man eine Kugel mit drei geraden Strichen, in die man die Erde gibt. Wie schon zuvor klappt man die Kugel wieder zu und zündet unter der Kugel ein Feuer an. Dann sieht man wieder durch das Fenster. Bei dem Megalithen kann man dann erneut Wind hören. Zur besseren Orientierung soll die folgende Skizze dienen.



Hat man alles richtig gemacht, bricht der Bannkreis um den Schlüssel in der Mitte des Tempels zusammen und man kann ihn sich nehmen. Mit ihm schließt man die Tür gegenüber dem Eingang auf. Durch diese Tür kommt man zu einer sehr ausgedehnten Treppe, der man ganz nach unten folgt. Auf dem Weg muß man insgesamt 8 Steinplatten aus den Wänden ziehen. Dabei findet man jeweils zwei Platten relativ nahe beieinander. So findet man insgesamt einmal das Erdsymbol, zweimal Wasser, zweimal Feuer und dreimal das Symbol für Luft.

Ganz unten kommt man wieder in einen Tempelraum, der dem oberen stark ähnelt. Wieder findet man in der Mitte einen Steinsockel, und auf diesem liegt Serstans Stab, der wie nicht anders zu erwarten ebenfalls durch einen Bannkreis geschützt ist. Und wieder findet man vier Kammern, die jeweils einen Steinsockel und eine kleine Ausgabe der Megalithen enthalten. Und auf die Steinsockel und in die Megalithen kann man jeweils die gefundenen Platten einsetzen. In jede Kammer muß man nun genau die Kachel auf den Steinsockel legen, die dem Element in der gleichen Kammer im Tempelraum weiter oben entspricht, und in den Megalithen muß man die Kachel einsetzen, dessen Element man durch das Fenster hören konnte. Dabei muß man daran denken, daß der Eingang des unteren Tempelraums gegenüber dem Eingang des oberen Bereichs um eine Viertel Drehung im Uhrzeigersinn gedreht ist. Die obige Zeichnung sollte einem die Arbeit erleichtern.

Man beginnt also vom Eingang mit der ersten Kammer rechts und legt dort die Platte mit dem Erdsymbol auf den Steinsockel und eine Wasserplatte in den Megalithen.

Weiter gegen den Uhrzeigersinn legt man in der zweiten Kammer die beiden Feuerplatten sowohl auf den Steinsockel als auch in den Megalithen.

In der dritten Kammer setzt man das Luftsymbol auf das Steinpodest und eine Kachel mit einem Wassersymbol in den Megalithen.

In der letzten Kammer schließlich macht man es genau anders herum.

Jetzt verschwindet auch der Bannkreis um Serstans Stab, den man sich nun nehmen kann. Wenn man dann von dem mittleren Sockel weggeht, erscheint Serstan mit Melanie als Geisel. Unter der Voraussetzung, das weder Melanie noch einem selbst etwas nach dem Ritual geschieht, gibt man ihm den Zauberstab. Serstan schwört dies bei seinem Leben. Kaum hat er den Zauberstab, wird man wieder in die Gegenwart gebracht.

**Stonehenge:** Um wenigstens Sinclair aufzuhalten, stürmt man mit Melanie Richtung Stonehenge, um das Ritual doch noch zu verhindern. Sinclair will aber nicht gestört werden und zieht deshalb einen Bannkreis um Stonehenge, den man nicht durchdringen kann. Damit ist man abgeschnitten. Allerdings hat Serstan, und der lebt ja in Sinclair weiter, mit seinem Leben geschworen, das Melanie kein Schaden zugefügt wird. Also rammt man Melanie die kaputte Heckenschere in den Leib. Da der Schwur nun gebrochen ist, muß Sinclair sich selbst töten, und man hat die Welt noch einmal in letzter Minute gerettet. Da man Melanie natürlich nicht verbluten lassen kann, heilt man sie mit den Mistelzweigen (ohne diese hätte man ihr natürlich nichts angetan). Dann kann man sich den Abspann des Spiels ansehen.