

# **Die Komplettlösung zu Chronicles of the Sword**

## **Der Beginn**

Ihr beginnt in der Eingangshalle von König Arthurs Schloss, wo Ihr auf Lancelot trefft. Sprecht diesen nach dem Einführungssatz nochmals an und stellt ihm alle möglichen Fragen - Ihr erfahrt, was Ihr eigentlich zu tun habt. Geht danach durch die linke hintere Tür ins Kaminzimmer. Hier nehmt Ihr Euch eine der weissen Kerzen aus dem Kerzenständer von dem langen Holztisch (der Kerzenständer befindet sich ein Stück weiter links). Habt Ihr eine der Kerzen in Eurem Inventar, benutzt diese sogleich mit dem Feuer im rechten Kamin - die Kerze müsst nun brennen.

Verlassst den Raum nun wieder und geht von der Eingangshalle aus weiter durch die hintere rechte Tür. Ihr landet im Beratungszimmer, wo Ihr Euch links auf dem grossen runden Tisch den goldenen Kelch anseht. Nachdem Ihr diesen leider nicht mitnehmen könnt, geht weiter nach unten und verlasst diesen Raum durch die hintere linke Tür. Ihr kommt in den Thronsaal, wo Ihr zu dem rechten Holztisch gehen müsst - Ihr seht den Raum dann aus einer anderen Perspektive. Nun seht Ihr auch auf dem linken Tisch eine Laterne stehen, die Ihr gleich an Euch nehmt. Benutzt diese Laterne im Inventar gleich mit der brennenden Kerze, worauf Ihr eine brennende Laterne erhaltet. Verlassst den Raum durch die hintere rechte Tür und Ihr kommt so in den Innenhof des Schlosses. Hier geht es weiter durch die hintere linke Tür in die Kapelle.

## **Die Suche nach Merlin**

Der erste Auftrag besteht darin, den Zauberer Merlin zu finden. Da Ihr hier nichts weiter tun könnt, ausser ein paar Dinge anzusehen, geht wieder zurück in die Eingangshalle und verlasst diese durch die mittlere Tür am unteren Bildrand - Ihr landet so im Schlosshof. Hier geht es gleich durch die linke Holztür, die Euch in Merlins Turm bringt. Im Innern des Turmes steht Ihr vor einem verschlossenen Gitter. Dies könnt Ihr öffnen, in dem Ihr die erloschene (glühende) Fackel zweimal betätigst, die sich an der

Wand, links neben dem Gitter befindet. Nachdem das Gitter offen ist und Ihr den dunklen Gang dahinter betreten wollt, werdet Ihr wieder rausgeschmissen, da es zu dunkel ist. Geht also ins Inventar, holt Euch die brennende Laterne heraus und benutzt diese mit dem dunklen Gang (klickt mit der Laterne dorthin, wo der rote Pfeil erscheint - ein Stück rechts). Nachdem ein wenig Licht in die Sache gekommen ist, könnt Ihr die Treppe nach unten gehen. Unten angekommen landet Ihr vor einer Holztür (auf der linken Seite), durch die Ihr gehen müsst. Ihr landet so in einer unterirdischen Höhle, aus der Ihr links hinten die weissen Pilze aufnehmt. Nun müsst Ihr das Wasser, links neben der Brücke anklicken (sucht den richtigen Punkt - es erscheint ein roter Pfeil) - Ihr findet dort etwas Rotglühendes: einen Totenschädel mit zwei Rubinaugen - aufnehmen. Mit diesen beiden Sachen im Gepäck geht es weiter nach oben (ungefähr in der Mitte der Höhle) - Ihr kommt so in das Mausoleum. Hier steht ein grosser Sarg, auf dem Ihr ein altes Messer und einen dreckigen alten Becher aus Gold findet - beides ist mitzunehmen. Lauft nun weiter nach links unten, um den Sarg herum und steigt die hintere Treppe nach oben - Ihr landet wieder in der Kapelle des Schlosses.

Verlass das Schloss durch die Tür unten in der Eingangshalle und lauft auf dem Hof weiter nach vorne. Von hier aus müsst Ihr nun nach rechts hinten, vor den offenen Stall. Ihr trefft hier auf einen Typen namens Wilf, den Ihr auf alles ansprecht. Nun widmet Ihr Euch der offenen Stalltür. Ihr findet in dem dahinter befindlichen Raum auf dem Boden einen grossen Holzeimer und an der Holzsäule in der Mitte des Raumes hängend eine Art Löffel - nehmt Euch beides mit. Benutzt Ihr nun im Inventar den Löffel mit dem Totenschädel, erhaltet Ihr zwei rote Edelsteine (Rubine). Weiter geht es nach vorne und vom Hof aus weiter durch die linke offene Tür in die Schmiede. Hier findet Ihr auf einem kleinen Holzschemel links neben der offenen Tür ein Hufeisen liegend, das Ihr mitnehmt. Nachdem Ihr mit dem Schmied über alles gesprochen habt, könnt Ihr diese Räumlichkeit wieder verlassen.

Auf dem Hof müsst Ihr nun weiter nach links, wo Ihr hinten links mit der Wache vor dem Haupttor sprecht. Nachdem Ihr wieder ein paar Dinge erfahren habt (und noch nicht eingelassen werdet) geht es die rechte hintere Treppe nach oben. Ihr landet vor Morganas Zimmer, wo Ihr mit dem Diener der Dame über alle Punkte sprecht - dieser möchte Euch ebenfalls noch nicht einlassen (Ihr erfahrt von ihm, dass er gerne einen über den Durst trinkt). Verlass diesen Ort also wieder, geht auf dem Hof

nach unten und betretet nochmals Merlins Turm auf der linken Seite. Diesmal folgt der linken Treppe nach oben. Wollt Ihr die Treppe nun weiter hinaufsteigen, werdet Ihr immer wieder nach unten verfrachtet. Widmet Euch auf dem ersten Treppenabsatz also dem Seepferdchenbild auf der linken Seite. Bei diesem Bild müsst Ihr Euer Schwert (befindet sich im Inventar) mit dem Auge des Seepferdchens benutzen - Ihr müsst das Schwert genau mit dem Hotspot (roter Pfeil, die richtige Stelle ist ziemlich klein) Auge benutzen, da sich sonst nichts tut (versucht es eventuell öfters). Habt Ihr das Auge getroffen, fährt eine unsichtbare Wand herunter und Ihr landet im oberen Teil des Turmes vor einer geschlossenen Tür - öffnet und betretet diese.

So kommt Ihr auf einen kleinen Rundgang des Turmes, an dessen rechter Seite sich eine Leiter befindet, die Ihr nach oben klettert. Endlich befindet Ihr Euch in Merlins Kammer, wo Ihr das Buch auf dem Tisch und die brennende Laterne auf dem hinteren Teil des Tisches jeweils zweimal untersucht. Es erscheint Merlin, den Ihr über alles ausfragt (sprecht Merlin öfter an, um alle Fragen ansprechen zu können). Schliesslich erzählt Euch der Zauberer von einem Auftrag (nachdem Ihr Merlin freundlich angesprochen habt), der mit Morgana zu tuen hat - Ihr sollt der Dame eine Schriftrolle überbringen (diese bekommt Ihr automatisch).

## Morgana

Der zweite Auftrag besteht darin, der Zauberer Morgana eine von Merlin ausgehändigte Schriftrolle zu überbringen. Verlass den Turm wieder und geht auf dem Hof angekommen nochmals in die Schmiede. Sprecht dort mit dem Schmied über alles, besonders über den feinen Helm - Ihr erfahrt, dass dieser noch nicht fertig ist. Egal, Ihr nehmt ihn Euch trotzdem. Und zwar liegt dieser auf dem linken Tisch (dort, wo auch die ganzen Waffen liegen). Leider möchte der Schmied etwas dafür haben - gebt ihm also die beiden Rubine und nehmt Euch dann endlich den langersehnten Helm. Es geht zurück ins Schloss und dort durch die rechte hintere Tür ins Beratungszimmer. Geht hier einen Abschnitt weiter nach unten (Ihr befindet Euch immer noch im Beratungszimmer, seht dieses nur aus einer anderen Perspektive) und seht Euch von dort aus rechts den grossen Steintisch genauer an. Hier findet Ihr nun unter dem Steintisch auf dem Boden liegend eine Kanne (tankard), die Ihr Euch einsteckt. Mit dieser im Inventar geht es zurück über den Hof in die Schmiede, wo Ihr jetzt in der hinteren rechten Ecke ein Fass mit Ale (Bier) findet (um dieses auch

wirklich zu finden, müsst Ihr vorher mit dem Diener vor Morganas Tür gesprochen und erfahren haben, dass dieser gerne einen über den Durst trinkt - am liebsten Bier). Benutzt nun also die Kanne (tankard) mit dem Alefass und bringt diese mit Alkohol gefüllte Kanne dem Diener vor Morganas Zimmer (die Treppe rechts neben dem Haupttor nach oben gehen). Hat der Diener das Getränk erhalten, könnt Ihr endlich die rechte Tür betreten und landet so im Innern von Morganas Gemächern. Folgt dem Gang nach unten und Ihr trefft auf König Arthur, den Ihr auf alles ansprecht. Gebt ihm dann die Schriftrolle von Merlin und sprecht ihn daraufhin nochmals an.

Nachdem die Schriftrolle weg ist, müsst Ihr diesen Abschnitt des Gebäudes verlassen und zurück auf den Schlosshof kehren. Von dort aus geht es zurück in Merlins Turm, wo Ihr oben angekommen mit dem Magier sprecht - Ihr erfahrt, dass das mit der Schriftrolle eine Falle war und der Mensch in Morganas Gemächer gar nicht der König war. Verlasst nun den Turm wieder und kehrt zurück in das Schloss, wo Ihr die Treppe hinter Lancelot nach oben steigt. Auf der Balustrade geht durch den rechten Torbogen, wo Ihr im dahinter liegenden Raum auf den König trefft. Sprecht Ihr diesen an erzählt Euch auch dieser, dass er nicht die Person in Morganas Gemächer war und Ihr Euch die Schriftrolle wieder holen sollt.

Es geht also wieder raus aus dem Schloss und auf dem Schlosshof nach unten. Von dort weiter nach links und dort die Treppe rechts hinten nach oben gestiegen. Nun wieder in die Gemächer Morganas gehen und dem Gang folgen. Am anderen Ende des Ganges findet Ihr nun auf dem Boden links die Schriftrolle liegen, die Ihr wieder an Euch nehmt. Versucht Ihr nun, die hintere Tür zu durchqueren, werdet Ihr von einem Monster zurückgedrängt. Benutzt also hier zweimal den Helm aus Eurem Inventar mit eben dieser Tür, worauf Ihr in Morganas Zimmer landet. Sprecht hier angekommen mit der Dame über alles und gebt Morgana dann die Schriftrolle (sprecht dann nochmals über alles mit der Dame) - es folgt eine kleine Zwischensequenz, da der erste Auftrag erfolgreich bestanden wäre.

## Der Schutzring

Der zweite Auftrag besteht darin Merlin verschiedene Zutaten zu besorgen, damit dieser Euch daraus einen Schutzring herstellen kann. Ihr benötigt drei Dinge - als da wären: ein bestimmtes Wasser, Drachenschalen und ein wenig Feengold.

Nach einem längeren Gespräch landet Ihr wieder in Merlins Turmzimmer, wo Ihr den Zauberer nochmals auf alles ansprecht - Ihr erhaltet einen weiteren Auftrag - die Suche nach einem bestimmten Brunnen. Verlasst nun den Turm wieder, geht auf dem Schlosshof nach unten und Ihr bemerkt im nächsten Abschnitt, dass das linke Tor nun offen steht - geht hier hinaus und Ihr landet vor dem Schloss.

Hier geht es nun nach unten, einmal nach oben, dann nach links - Ihr landet vor einem Wasserfall. Benutzt hier den Helm mit dem Wasser, um ein wenig des köstlichen Nasses abzuschöpfen. Es geht zurück nach rechts und noch ein weiteres Mal nach oben, worauf Ihr zu einem Haus kommt. Seht Euch hier die verschlossene Türe des Gebäudes an und kehrt durch den Wald zurück ins Schloss (dreimal nach unten gehen). Hier geht gleich rechts hinten die Treppe nach oben und sprecht Morganas Wache an, worauf Ihr die leere Kanne zurück erhaltet. Geht hier dann weiter durch die rechte Tür und folgt dem Gang in Morganas Zimmer. Ihr findet dort auf dem Tisch eine kleine orangene Karaffe gefüllt mit Drachenblut (dragon blood) - nehmt Euch diese mit.

Ihr verlasst das Schloss nun wieder und geht zurück zu dem verschlossenen Haus im Wald (durch das offene Haupttor im Schloss). Benutzt hier nun das Drachenblut mit der verschlossenen Tür, worauf diese sich öffnet - Ihr landet so im Innern des Gebäudes. Hier geht nun zuerst nach rechts, wo Ihr im nächsten Abschnitt einen kleinen unterirdischen See vorfindet. Benutzt mit diesem Wasser die eben besorgte leere Kanne, worauf ein Skelett auftaucht und Euch angreift. Habt Ihr dieses Monster besiegt benutzt Ihr die Kanne nochmals mit dem Wasser des kleinen Sees (möglichst die Kanne mit der Mitte des Sees benutzen und nachsehen, ob sich danach auch wirklich Wasser in der Kanne befindet) - diesmal könnt Ihr Euch ungestört ein wenig des Wassers abschöpfen.

Mit diesem Wasser geht nun zurück in das Schloss, wo Ihr Merlin in seiner Turmkammer einen Besuch abstattet. Sprecht diesen an und gebt ihm schliesslich die Kanne mit dem seltsamen Wasser. Darauf folgt eine kleine Ruhepause, nach der Ihr sogleich einen weiteren Auftrag erhaltet. Nachdem Ihr also Merlin wieder auf alles angesprochen habt verlasst das Schloss und kehrt zurück in den Wald. Dort geht es ein weiteres Mal in das Haus, in dessen Innerem Ihr diesmal zweimal nach links geht. In diesem Abschnitt findet Ihr auf dem Boden ein grosses Horn liegen, das Ihr Euch

einstellt. Verlasst das Haus wieder, geht einmal nach unten und von dort nach rechts.

Ihr landet vor der Höhle eines Drachen. Wartet, bis dieser wieder in der Höhle verschwunden ist, und benutzt dann das Horn zweimal mit der Höhle. Der Drache verlässt die Höhle und Ihr könnt diese nun in aller Ruhe betreten. Im Innern dieser Gruft findet Ihr auf dem Boden ein Drachenei, das Ihr mitnehmen könnt. Geht nun weiter nach rechts und Ihr landet in einem weiteren Abschnitt der Höhle. Hier findet Ihr ein grünes Ei, das in einem Nest liegt - leider ist das Ei zu heiß zum Anfassen. Benutzt deshalb das Wasser in dem Helm (vom Wasserfall) mit dem grünen Ei, um es abzukühlen und nehmt es dann auf. Ihr benötigt nun noch einen Stock, den Ihr von dem grossen Nest aufnehmen könnt (einfach das Nest anklicken). Benutzt dann im Inventar den Stock mit dem abgekühlten Ei, worauf Ihr die gesuchten Drachenschalen erhaltet. Mit diesen geht es zurück ins Schloss und zu Merlin, dem Ihr die Schalen übergebt.

Der letzte Auftrag erwartet Euch - Ihr sollt ein wenig Feengold besorgen. Verlasst also das Schloss wieder und geht einmal in den Wald hinein. Hier findet Ihr auf dem Waldboden ein paar Pilze, von denen Ihr den rechten roten Pilz aufnehmen könnt. Benutzt Ihr nun diesen roten Pilz mit einem der anderen Pilze auf dem Boden der Lichtung schrumpft Ihr und könnt Euch so mit den Feen unterhalten. Nachdem Ihr diese über alles ausgefragt habt, gebt ihnen den Goldbecher, den Ihr auf dem Sarg unter dem Schloss gefunden habt - als Dank erhaltet Ihr einen Klumpen des gesuchten Feengoldes. Geht danach wieder nach hinten, kehrt zurück ins Schloss und in Merlins Turm, wo Ihr diesem das Feengold überreicht.

Ihr erhaltet nun von Merlin den Schutzring und macht Euch auf die Reise in einen anderen Abschnitt (Ihr erhaltet vor Eurer Abreise noch automatisch ein Stück Brot).

## Der Heiltrank

Nachdem Eure Begleiterin auf der Reise verletzt wurde habt Ihr nun den Auftrag von einer alten Hexe einen Heiltrank anfertigen zu lassen. Auch hierzu benötigt Ihr wieder drei verschiedene Zutaten, die da wären: eine Schüssel, Brotkrümel und etwas Honig.

Im neuen Abschnitt angekommen kommt Ihr an das Haus einer alten Frau, die Ihr über alles ausfragt (Ihr erhaltet die neuen Aufträge). Geht danach zweimal runter und von dort nach links - Ihr landet wieder im Wald des ersten Abschnittes. Folgt dem Weg nach unten ins Schloss und besucht hier den Zauberer Merlin in seinem Turm. Nachdem Ihr diesen auf alles angesprochen und wieder einiges erfahren habt verlasst den Turm und geht weiter ins Schlossinnere. Folgt dort der Treppe in der Eingangshalle nach oben und geht auf der Balustrade weiter in das obere Zimmer. Ihr trefft in diesem Raum auf die Königin, die Ihr ansprecht. Habt Ihr sie über alles ausgefragt (besonders über eine geliehene Schüssel) erhaltet Ihr eine Schüssel.

Mit dieser im Gepäck geht es zurück in den Wald, dort nach rechts und in den zweiten Abschnitt. Folgt dort dem Weg nach oben vor das Hexenhaus. Benutzt nun im Inventar das kleine Messer (aus dem Mausoleum) mit dem Brot, worauf Ihr ein paar Brotkrümel erhaltet. Sprecht nun die alte Hexe nochmals an und gebt ihr die von der Königin erhaltene Schüssel. Des Weiteren gebt ihr dann die Brotkrümel. Leider ist die Alte immer noch nicht zufrieden und möchte auch noch ein wenig Honig haben - macht Euch also auf die Suche.

Folgt dem Weg nach unten, bis Ihr vor der Tür eines Klosters landet. Nehmt Ihr hier den linken oberen Weg (der Untere führt in den Wald zurück), kommt Ihr zu einem Imker, den Ihr auf alles ansprecht. Geht nun wieder nach rechts und weiter nach rechts durch das Tor in das Kloster hinein, wo Ihr auf dem Innenhof mit dem Mönch links am Brunnen über alles redet. Danach untersucht Ihr in diesem Abschnitt rechts den offenen Stall (Ihr seht auf der rechten Seite drei Türen, von denen die ganz rechte offen ist), aus dem Ihr Euch ein wenig trockenes Stroh herausnehmen könnt. Es geht nun weiter nach links, in den 2. Hofabschnitt. In der Mitte dieses Platzes steht ein Brunnen, an dem Ihr das Stroh benutzen müsst, um es ein wenig zu befeuchten. Verlassst das Kloster nun wieder und geht weiter nach links oben zum Imker.

Benutzt hier angekommen das Stroh mit der brennenden Laterne, worauf das Stroh glimmt. Dieses glimmende Stroh benutzt Ihr nun mit dem rechten großen Bienenkorb, worauf Ihr endlich in den Besitz des Honigs kommt. Mit diesem geht es zurück zum Haus der Hexe (nach rechts, links runter und immer nach oben). Gebt Ihr dieser nun den Honig, landet Ihr automatisch im Innern des Hexenhäuschens. Verlassst das Häuschen gleich

wieder und Ihr landet automatisch im Kloster. Sobald Ihr wieder handeln könnt, befindet Ihr Euch einen Abschnitt hinter dem Kloster.

## Die Reise

Eure Aufgabe ist nun, einen Schmuggler zu überreden, Euch auf die nächste Insel zu bringen. Geht nach oben zurück ins Kloster und im Hof durch die rechte hintere Tür. Ihr landet in der Kapelle, wo Ihr links auf dem Boden einen Blasebalg liegen seht, den Ihr Euch aufnehmt. Geht wieder raus aus der Kapelle und weiter durch das linke hintere Gitter. Folgt dann dem Pfad nach unten und nehmt Euch am Strand die kaputte Amphore auf, die rechts unter dem Steg liegt. Geht dann weiter nach links und von dort in die Höhle hinein - dort seht Ihr ein paar Gegenstände auf dem Boden herumliegen. Von diesen Dingen könnt Ihr Euch ein Stück Seil aufnehmen (rope/liegt vor den ganzen Vasen). Verlasst die Höhle nach rechts, wo Ihr auf einen Schmuggler trefft, mit dem Ihr sprecht. Ihr erfahrt so was dieser Mensch will (nämlich eine Flasche Honigwein), damit er Euch in seinem Boot mitnimmt. Es geht also zurück in das Kloster, wo Ihr mit dem Mönch am Brunnen sprecht. Gebt Ihr diesem dann die am Strand gefundene Amphore, erhaltet Ihr zum Dank eine Flasche mit Honigwein (mead). Diese bringt Ihr zurück zum Schmuggler, der Euch daraufhin auf die nächste Insel bringt.

## Der Weg ins Schloss

Eure Aufgabe wird nun sein, einen sicheren Weg in das Schloss Morganas zu finden. Ihr landet an einem Strand, wo Ihr Euch gleich die Muschel (ein Stück rechts auf dem Sand) aufnehmt. Weiter geht es nach rechts, wo Euch eine grosse Schlange den Weg versperrt - diese müsst Ihr umbringen. Benutzt also das Schwert mit diesem Ungetüm, worauf das Vieh in zwei Teile gespalten wird. Ihr könnt nach gewonnener Schlacht an der Schlange nach oben klettern und landet so auf einem Bergplateau. Hier angekommen findet Ihr rechts unten den Schlangenschwanz um einen Felsen gewickelt. Benutzt hier das Schwert mit der Rassel am Ende des Schwanzes, worauf diese in Eurem Inventar landet. Weiter geht es nun in den Wald (zweimal nach oben, dann zweimal nach rechts), wo Ihr schliesslich einen kleinen roten Pilz seht, den Ihr aufnehmt. Benutzt diesen Pilz hier gleich wieder mit den anderen Pilzen auf diesem Platz. Ihr schrumpft und trefft auf ein paar Elfen, mit den Ihr sprechen könnt. Gebt der Elfe daraufhin erst die Schlangenrassel, dann den Schutzring. Verlasst den Elfenort nach unten und geht im Wald weiter zweimal nach unten. In diesem Waldstück liegt

links neben einem Baum ein schwarzer Stein auf dem Boden (es ist der mittlere der Bäume auf der linken Seite des Weges - direkt am Wegesrand, der Stein liegt rechts neben dem Baum). Es geht weiter nach unten, dann nach oben. Ihr landet in einem weiteren Waldstück, wo im oberen Teil mehrere helle Lichtstrahlen das Dickicht durchdringen - hier geht es weiter nach oben.

Ihr landet schliesslich vor einem weiteren Berg - hier stehen ein paar aufgespiesste Totenschädel. Ihr findet, bei genauerer Untersuchung der Totenköpfe, einen Holzstab ohne Totenkopf, den Ihr aufnehmen könnt (der Stab befindet sich ein Stück weiter hinten auf der rechten Seite). Ihr könnt Euch nun daran machen, den Berg zu besteigen (rechts hinten befindet sich ein Pfad, den Ihr hochgehen könnt). Nachdem Ihr dem Pfad weiter nach links gefolgt seit, kommt Ihr zu einer Art Brücke. Hier untersucht alle Seile und die Planken (auf dem Boden der Brücke), die sich als noch tauglich erweisen. Schaut Ihr Euch jedoch den hinteren linken Holzstab an der Brücke an müsst Ihr feststellen, daß dieser schon ziemlich verrotet ist - zum Glück habt Ihr ja einen intakten Holzstab (von den Totenköpfen) dabei. Benutzt also zuerst Euer Drachenhorn mit dem alten Holzstab, um diesen ein wenig freizugraben und ersetzt diesen dann durch den gefundenen Holzstab (Ihr habt nur eine Möglichkeit, dies zu tun - speichert also vorher ab. Ihr wisst, dass Ihr alles richtig gemacht habt, wenn mit dem Horn gegraben wird und, nachdem Ihr die Stäbe ausgetauscht habt, die Nachricht `perfect...` erscheint). Nachdem die Brücke nun repariert wäre, könnt Ihr diese ruhig nach rechts überqueren. Folgt der Brücke und Ihr kommt schliesslich vor das Tor eines grossen Schlosses.

## In Morganas Schloss

Eure Aufgabe ist es, aus einem Verlies zu entkommen. Geht weiter in Richtung des verschlossenen Tores nach rechts und Ihr seht dieses in Grossaufnahme vor Euch. Auf dem Tor seht Ihr einen metallenen Totenkopf mit Speeren unten dran. Diese Speere verbergen ein rostiges Schloss, das Ihr mit Hilfe des schwarzen Steines aufbrechen könnt (Stein mit Schloss benutzen). Das Tor öffnet sich und Ihr könnt Euch rechts vom nun offenen Tor ein Stück der aufgebrochenen Eisenkette mitnehmen. Weiter geht es nun endlich in das Schlossinnere nach oben. Hier geht es weiter nach links, wo Euch ein weiterer Kampf erwartet. Habt Ihr diesen halbwegs überstanden (ein Skelett schlägt Euch von hinten auf den Kopf), landet Ihr angekettet in einer Zelle. Hier nun müsst Ihr der Wache Ragnar

bestimmte Antworten geben, um zu überleben: 3, 1, 3, 3, 1, 2. Ihr landet danach bei Morgana, mit der Ihr ebenfalls sprechen müsst: 1, 1, 1, 1, 1, 1 - Ihr werdet daraufhin in eine Grube geworfen.

Lauft hier nach oben und einmal nach unten. Ihr findet in diesem Abschnitt auf dem Steinweg (ungefähr in der Mitte des Weges, auf der rechten Seite kurz neben dem Wasser) einen kleinen rostigen Schlüssel, den Ihr Euch einsteckt. Geht nun weiter zweimal nach unten, wo Ihr auf eine weitere verschlossene Tür trefft. Links neben dieser Tür befindet sich eine grosse ölige Fackel, mit der Ihr den eben gefundenen Schlüssel benutzt. Der Schlüssel wird so vom Rost befreit und Ihr könnt mit diesem nun das Schloss an der Tür öffnen (das Schloss befindet sich ungefähr in der Mitte der Tür). Es geht nun weiter nach oben, durch die Tür. Folgt dem Weg nach vorne und Ihr landet wieder im Eingangsbereich des Schlosses.

## Die Vernichtung Morganas

In diesem Abschnitt müsst Ihr ein paar Elfen weitere Zutaten besorgen, dass diese einen Zauberspruch gegen Morgana anfertigen können. Die benötigten Dinge sind: eines von Morganas Haaren, eine Urne und ein paar von Morganas Fingernägel.

Versucht hier, rechts das Schwert vom Boden aufzuheben und Ihr erfahrt Eure nächste Aufgabe. Nachdem Ihr mit den Elfen über alles gesprochen habt, geht nach links (dort, wo der linke Elf sitzt) und nehmt Euch dort das Haar mit, das im Spinnennetz zwischen dem Türrahmen hängt (einfach das Spinnennetz anklicken).

Geht danach wieder nach unten zu den Elfen und von dort aus weiter nach rechts (dort, wo der rechte Elf steht). Hier geht nun zweimal nach vorne, einmal nach rechts und nach oben, durch die Steintür mit dem Spinnensymbol darauf. Ihr trefft in dem dahinter liegenden Raum auf den Vampir Ragnar, mit dem Ihr über alles sprecht. Geht daraufhin nochmals zurück zu den Elfen und sprecht ein weiteres Mal mit diesen. Nun macht Euch nochmals auf den Weg nach rechts, geht zweimal nach oben und in dem grossen Raum geht es diesmal nach rechts unten. Ihr landet so im Thronsaal, wo Ihr rechts hinter die Treppe gehen müsst. Ihr kommt so zu einer Tür, durch die Ihr in Morganas Gemächer gelangt. Hier befindet sich auf der rechten Seite eine Art Schminktisch mit Spiegeln und Flaschen darauf. Auf diesem Tisch müsst Ihr die ganz linke Seite untersuchen

(neben den Parfümflaschen), wo Ihr eine kleine Haarbürste (hairbrush) findet. Habt Ihr diese könnt Ihr den Raum wieder nach links verlassen, zweimal nach unten einmal nach oben und ein weiteres Mal nach unten gehen.

Ihr befindet Euch nun in einem Bild mit einem grossen dreieckigen Durchgang und vier schwarzen, versteinerten Bäumen. Hier nun müsst Ihr den schwarzen Stein mit dem 2. Baum von rechts benutzen, worauf dieser einen Zweig verliert - nehmt Euch diesen versteinerten Zweig auf und geht zweimal nach oben in das grosse Zimmer. Ihr findet in diesem Raum auf der linken Seite eine grosse hölzerne Urne, die Ihr zweimal mit dem steinernen Zweig bearbeitet - endlich haltet Ihr die langersehnte kleine Urne in der Hand, mit der es zurück in die Empfangshalle zu den Elfen geht. Gebt Ihr der rechten Elfe nun die kleine Urne, möchte dieser noch ein Haar von Morgana haben. Da sich auch dieses schon in Eurem Besitz befindet, könnt Ihr das Haar gleich an die Elfe weiterreichen. Endlich könnt Ihr Eurer Schwert wieder vom Boden aufnehmen und müsst noch einen letzten Auftrag ausführen - ein paar Fingernägel besorgen.

Geht dazu wieder durch den rechten Durchgang und in dem grossen Zimmer nach rechts. Weiter durch die obere Steintür, wo Ihr das Schwert mit dem Vampir Ragnar benutzt, um ihn anzugreifen. Nachdem Ihr diesen endlich getötet habt klickt Ihr die Leiche an und findet so eine grosse Halskette (locket). Öffnet diese im Inventar mit Hilfe des kleinen Messers worauf sich der Behälter öffnet und ein paar von Morganas Fingernägel preisgibt. Mit dieser letzten benötigten Zutat geht es ein weiteres Mal zu den Elfen im Empfangssaal. Nachdem Ihr der rechten Elfe die Fingernägel überreicht und anschliessend mit ihm über alles gesprochen habt, kehrt zurück in den Raum, in dem Ihr eben den Vampir Ragnar getötet habt.

## Das Ende

Findet nun einen Behälter mit Weihwasser und vernichtet damit den Vampir endgültig.

Hier hat sich nun die hintere Tür mit dem goldenen Symbol geöffnet, durch die es nun weitergeht. In der dahinter befindlichen Halle geht Ihr die linke Treppe herunter. Unten angekommen bemerkt Ihr an der rechten Wand zwei goldene Käfige. In dem rechten der beiden Käfige befindet sich ein Skelett. Diesen Käfig müsst Ihr genau untersuchen. Im Boden dieses

Käfigs befindet sich nämlich eine Flasche mit heiligem Wasser, das Ihr unbedingt benötigt - sucht den unteren Teil des Käfigs also genauestens ab. Habt Ihr die Flasche gefunden (klickt die Flasche zweimal an) steigt die Treppe wieder nach oben und verlasst die Halle. Benutzt im nächsten Raum das heilige Wasser mit der Leiche des Vampirs, womit das Abenteuer überstanden wäre.