

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

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

Da jeder der Spielcharaktere besondere Fähigkeiten hat, ist es oft nicht egal, wer einen Ort bzw. Gegenstand untersucht. Der gerade aktive Spieler kann aber jederzeit alle Teammitglieder um Hilfe bitten; in dem Fall kombiniert ihr die Nummer des Charakters mit der Nummer des zu untersuchenden Orts oder Gegenstands.

Es wird immer wieder vorkommen, dass der Spieler oder die Spielerin, die einen Ort untersucht, eine Karte bekommt, die ihn oder sie vor eine Entscheidung stellt. Dabei handelt es sich um Reaktionen auf ein plötzliches Ereignis – keine Zeit, das mit der Gruppe zu besprechen. Daher müsst ihr die Karte still lesen, euch alleine entscheiden und der Gruppe dann den entsprechenden Eintrag vorlesen.

Kapitel 1: Findet die vermissten Dorfbewohner

Folgt zunächst den Aufbauanweisungen in Eintrag 100.

Ortskarte A: Eure Mission hat sich gerade in Rauch aufgelöst – im wörtlichen Sinn, da euer Flugzeug brennt. Statt hochgesteckter Ziele müsst ihr euch erst mal um eins kümmern: Überleben.

Untersucht dazu das Flugzeug. Jack im Pilotensitz (101) ist nicht ansprechbar, aber ihr bekommt hier Zugang zur Steuerkonsole (#18). Um damit etwas anzufangen, braucht ihr aber noch mehr Informationen. Um die Tür (201) sicher zu nutzen, braucht ihr noch Vorbereitungen. Der Koffer (301) enthält Jacks Sachen, darunter einen Kondor-Anhänger (#20). Dr. Peabody (1120) identifiziert ihn als altes kunsthandwerkliches Stück aus leitfähigem Quarz. In Jacks Rucksack (401) findet ihr ein Benutzerhandbuch fürs Flugzeug (#19). Es ist in einem unverständlichen Dialekt geschrieben. Die Zeitung (501) enthält einen Artikel (#16), der es Professor McGuinn erlaubt, das Handbuch zu entschlüsseln (1619, ihr erhaltet #22). Jetzt wisst ihr, wie ihr die Steuerkonsole einstellen müsst, noch aber ist sie defekt und lässt sich nicht bedienen. In der Truhe (601) hat sich ein Jugendlicher versteckt, Felix. Er ist von nun an Teil eures Teams. Außerdem ist dort eine kleine verschlossene Holzkiste (#15). Sie lässt sich mit dem Kondor-Anhänger öffnen (1520); darin ist ein Fernglas (#21). Felix kann die Steuerkonsole reparieren (1318, ihr erhaltet #23). Um die Konsole richtig einzustellen, haltet euch an die Anweisungen in Eintrag 901 und vergleicht die Werte auf Karte 23 mit den Zielwerten auf Karte 22: Die momentane Airspeed ist 90 und ihr braucht 60, die Differenz ist also 30; die momentane Vertical Speed ist 0 und ihr braucht -2, der Unterschied ist also 2; die momentane Flughöhe ist 5 und ihr braucht 3, der Unterschied ist also 2. Ihr lest also den Eintrag 3022 und könnt ein Häkchen neben die 101 legen.

Schaut mit dem Fernglas aus der Flugzeugtüre (21201), dann erhaltet ihr Karte #17 und seht mögliche Landeplätze. Eintrag 650 (zu dem der Tür-Eintrag 201 leitet) stellt euch vor die Wahl, welchen der Plätze ihr anzielen wollt. Wenn ihr euch unschlüssig seid, fragt Rita. Sie empfiehlt die Minus-förmige Lichtung, ihr lest also Eintrag 350, folgt den Anweisungen dort und landet auf Ortskarte B.

Ortskarte B: Beim Baumstumpf (112) nehmt ihr ein flaches Holzstück mit (Plättchen Z2). Für das Vogelnest (212) und das Äffchen auf der Schlingpflanze (312) braucht ihr Unterstützung, die ihr noch nicht habt. Über die Statue (412) weiß Dr. Peabody Interessantes (11412); ihr versteht ihre Worte als Warnung und greift der Statue lieber nicht in den Mund. Bei 512 liegt Prof. McGuinns Fallschirm; hier könnt ihr euch Schnüre abschneiden, sobald ihr etwas zum Schneiden findet. Bei 612 kommt ihr weiter zu Ortskarte C und der Lösung ein Stück näher.

Ortskarte C: Hier seht ihr als Erstes das Wrack eures Flugzeugs (109); darin entdeckt ihr ein kaputtes Radio (#24) und das Forschungsheft mit wertvollen Informationen. Schaut es euch am besten genau an, die Tipps helfen euch im Folgenden, Rätsel zu lösen und Fallen zu vermeiden oder zu überwinden. Während ihr noch das Wrack untersucht, klettert Jack vom Baum, in dem er mit seinem Fallschirm gelandet ist, und gehört von jetzt an zur Gruppe. Auf den Baum (209) könnt ihr selbst nicht klettern. Wenn Felix das Radio untersucht (1324), findet er darin eine Glasscherbe (#29). Mithilfe von Jacks Kondor-Anhänger aus leitfähigem Quarz kann Felix das Radio kurzzeitig wieder zum Laufen bringen (2024), und ihr könnt den Funkverkehr eurer mysteriösen Angreifer abhören. Was sie sagen, wirft allerdings mehr Fragen auf, als es beantwortet. Ihr pflückt die Frucht bei 309, es ist eine Drachenfrucht (#28). Die Statue (409) untersucht am besten Dr. Peabody (11409); auf ihre Ausführungen hin greift ihr der Statue ins Maul und erhaltet einen Kristallsplitter (#32). Nun geht ihr erst mal zurück zum Rand des Dschungels (Ortskarte B), denn jetzt habt ihr alles Nötige, um dort weiterzukommen.

Ortskarte B: Mit der Glasscherbe könnt ihr vom Fallschirm ein Bündel Schnüre abschneiden (29512 ▶ #30). Die Drachenfrucht lockt das Äffchen auf der Liane an (28312); es bleibt von nun an bei euch und ihr nennt es Marvin (#25). Marvin ist es auch, der für euch ins Nest hochklettert (25212) und dort eine geschnitzte Steinscheibe findet (Plättchen Z6). Nun habt ihr hier alles abgegrast und geht zurück zu Ortskarte C.

Ortskarte C: Ihr lasst Marvin den Baumstamm hochklettern (25209). Oben findet er zwar nichts, reißt aber ein weiteres Holzstück los, das ihr mitnehmt (Plättchen Z4). Durch den dichten Dschungel bei 509 findet sich nur Rita zurecht (12509). Sie führt euch zu Ortskarte D.

Ortskarte D: Ihr habt den Azcana-Fluss erreicht (105) und erfahrt, wie ihr vorgehen müsst, um ein Floß zu bauen (#R2). Da euch dafür aber noch Material fehlt, erkundet ihr erst mal den Uferstreifen. Die Statue (405) lasst ihr am besten wieder von Angela Peabody untersuchen (11405) und sie rät euch davon ab, ins Maul zu fassen. Den Felsen (505) kann nur Jack anheben (14505) und findet darunter ein weiteres Holzstück (Plättchen Z5). In den Sandstein sind Symbole geritzt (305), die Professor McGuinn am besten lesen kann (10305). Die Felswand (205) verbirgt eine Öffnung; in die Steinplatten sind ebenfalls Symbole geritzt (#27). Wenn ihr euren steinernen Totenkopf (Plättchen Z6) an die passenden Zacken anlegt, könnt ihr auf den braunen Erhebungen am anderen Ende die richtigen Zahlen ablesen: 396. Lest diesen Eintrag, und die Tür öffnet sich. Der gerade aktive Spieler rutscht einen abschüssigen Höhlengang hinunter und erhält Karte #39, die er leise lesen muss. Du erinnerst dich an Professor McGuinns Übersetzung der Felsritzungen vom Mond im Westen und lässt dich also nach Westen weiterrutschen. Auf diesem Weg kommst du sicher unten an und kannst dein Team nachholen, zusammen gelangt ihr zu Ortskarte d1.

d1: Die seltsam geformten Tropfsteine (137) leuchten in einem kalten blaugrünen Licht auf, als ihr die Höhle betretet. Bei der Statue (237) findet ihr alte Opfertafeln und nehmt ein Brett (Plättchen Z3) und eine Handvoll Matsch (#51) mit. Auf dem Altar (337) liegt ein in Pergament eingewickelter Gegenstand. Um ihn mitzunehmen, müsst ihr ihn gegen etwas gleich Schweres austauschen – da bietet sich der Matsch von gerade eben an (51337). Das passt zwar nicht ganz und ihr müsst rasch aus der Höhle fliehen, immerhin erhaltet ihr aber ein Stück von einem Stadtplan (#31) und eine metallene, mondformige Scheibe (Plättchen Z7). Dann gelangt ihr zurück zu Ortskarte D.

Ortskarte D: Falls ihr hier bisher etwas ausgelassen habt, habt ihr nun eine letzte Gelegenheit, es zu untersuchen. Ansonsten könnt ihr den Anweisungen von Karte #R2 und Eintrag 155 folgen und aus den Schnüren (#30) und den Holzstücken (Plättchen Z2, Z3, Z4 und Z5) ein Floß zusammenbauen. Die richtige Lösung ist 305225. Folgt den Anweisungen bei diesem Eintrag. Lest die Regeln für die Floßfahrt auf #R3, platziert euren Floßmarker wie angegeben auf d2 und fahrt los, indem ihr Eintrag 103 lest.

d2: Dr. Peabodys Kommentar zur Statue (11103) überzeugt euch, dass es sich lohnt, in deren Mund zu greifen, und ihr erhaltet einen weiteren Kristallsplitter (#33). Dann geht die Fahrt weiter. Bei 203 seht ihr ein Zelt am Ufer stehen und der aktive Spieler muss mit Karte #26 entscheiden, ob er oder sie rufen will oder nicht. Lasst es besser bleiben, denn im Zelt ist einer der Agenten! Wählt also Eintrag 755 und fahrt still weiter. Bei 303 teilt sich der Fluss und der aktive Spieler muss anhand von Karte #40 entscheiden, das Floß in den westlichen oder östlichen Flussarm zu lotsen. Beide Alternativen sind gleich gut, daher werden hier beide Möglichkeiten beschrieben.

d3: Bei 803 greifen euch Piranhas an. Wehrt sie mit Schlägen ab (455), und ihr kommt unbeschadet durch. Bei 630 windet sich eine Anakonda um deinen Arm; du bekommst Karte #35 und musst überlegen, wie du sie loswirst. Das geht beispielsweise, indem du mit der Glasscherbe auf sie einstichst (2935). Mit anderen Gegenständen könntest du die Anakonda auch zum Loslassen bewegen, aber du verlierst den entsprechenden Gegenstand dabei und die Glasscherbe wirst du am wenigsten vermissen. Bei 139 trifft ihr wieder mit dem Flussarm von d4 zusammen. Sofort steht die nächste Entscheidung an, ob ihr in die westliche (d5) oder östliche Flussgabelung (d6) nehmen wollt. Hier gibt es keine bessere oder schlechtere Wahl. Im Folgenden werden beide Varianten beschrieben; jetzt aber erst mal zum Flussarm d4.

d4: Bei 703 geratet ihr in einen Strudel. Paddelt mit der Drehrichtung des Strudels im Gegenuhrzeigersinn (Eintrag 439), denn so entkommt ihr ihm schneller und leichter, als wenn ihr gegen die Strömung ankämpft. Ein Stück weiter bei 530 springt dann ein wütender Affe den aktiven Spieler aus einem Baum am Ufer an (#36). Marvin vertreibt ihn tapfer (2536). Bald darauf trifft ihr dann bei 239 wieder mit dem Flussarm von d3 zusammen und müsst euch gleich entscheiden, ob ihr euer Floß in den westlichen Flussarm (d5) oder den östlichen Arm (d6) steuert. Auch hier sind beide Entscheidungen gleich gut.

d5: Bei 130 müsst ihr euch schon wieder entscheiden, welchen Flusszweig ihr nehmen wollt. Hier ist eindeutig die westliche Fahrrinne besser; im Sand der Insel bei 230 findet ihr eine weitere Kristallscherbe (#34). Die Spinne bei 330 dagegen (ein achtbeiniges Tier, wie bei der Warnung im Forschungsheft) markiert Steinschlaggefahr. Die beiden Arme treffen sich nach der Insel wieder und ihr kommt weiter zu Karte d7. Da sich hier die Flussarme wiedertreffen, wird erst einmal die andere Route geschildert.

d6: Bei 403 müsst ihr euch mal wieder entscheiden, welchen Flusszweig ihr nehmen wollt. Hier ist der östliche Weg, zur 603, besser. Jacks Forschungsheft hat euch ja vor achtbeinigen Tieren gewarnt, daher sollte ihr die vom Oktopus-Bild umgebene Höhle 503 meiden. Da ist die Höhle bei 603 lohnender, hier könnt ihr einen weiteren Kristallsplitter (#34) greifen, bevor euch die Strömung weiterführt. Dann treffen sich die Flussarme wieder und ihr kommt zu d7.

d7: Bei 730 stürzt ihr einen Wasserfall hinunter, hier endet Kapitel 1. Folgt den Anweisungen im Eintrag 730 und notiert oder fotografiert euren Spielstand. Wenn ihr so weit seid, dass ihr mit Kapitel 2 beginnen wollt, lest Eintrag 200 und folgt den dortigen Aufbau-Anweisungen.

Kapitel 2

Ortskarte E: Nach eurem Sturz den Wasserfall hinunter wacht ihr in einem fremden Zimmer auf, offenbar in einer Privatwohnung. Eure Sachen sind weg, ihr müsst alle Gegenstandskarten mit #R4 abdecken und könnt sie vorerst nicht benutzen. Die am Boden liegenden Bücher (102) deuten darauf hin, dass es die Wohnung von Dr. Velasquez sein könnte. Der Blick aus dem Fenster (202) zeigt den Hauptplatz von Azcana. Nun wisst ihr, wo ihr seid, aber nicht, wie ihr hierhergekommen seid und wer dieses Chaos angerichtet hat. Am Bild (302) hat jemand ein elektrisches Gerät installiert – das schaut sich besser Felix genauer an (13303). Er identifiziert es als Abhörgerät, sollte aber nicht ohne weitere Hilfsmittel versuchen, es auszuschalten. Unter dem Teppich (502) entdeckt ihr eine Falltür und könnt Karte e1 auf Ortskarte E legen. Die Falltür (602) führt in einen alten Keller, in einer der gemauerten Wände ist eine Türe, die mit Symbolen aus Ka umgeben ist. Die könnt ihr noch nicht öffnen, also steigt ihr wieder ins Zimmer hoch und nehmt den normalen, wenn auch jetzt ramponierten Ausgang (402). Er führt euch auf den Hauptplatz von Azcana, Ortskarte F.

Ortskarte F: Der Platz wird dominiert von einem zentralen Uhrturm (113). Er ist verschlossen und ihr erfahrt von einem Passanten, dass der Schlüssel im Museum erhältlich ist. Der Gullideckel (513) führt in die Kanalisation hinunter, wo Felix zwei Bruchstücke einer alten Steintafel (#46, Plättchen Z11) findet. Der Zeitungsleser auf der Bank (613) ist euch wahrscheinlich schon auf den ersten Blick suspekt. Trotzdem könnt ihr ihn gefahrlos ansprechen. Er stellt sich als Señor Fintra vor – glauben müsst ihr ihm das nicht. Vom Platz aus geht es in drei Richtungen weiter: zum Antiquitätenladen (213), zum Gasthaus (313) und zum Museum (413). Fangt zum Beispiel mit dem Antiquitätenladen an, ihr kommt zu Ortskarte G.

Ortskarte G: Der Laden ist vollgestopft mit interessanten Dingen (224, 324, 424, 524), aber die Inhaberin (124) ist gerade so schlecht gelaunt, dass ihr euch nicht traut, irgendetwas genau anzuschauen. Sobald ihr sie anspricht, erfahrt ihr warum: Jugendliche haben am Vortag in ihrem Laden eine wertvolle Steintafel zerbrochen. Wenn ihr ihr das Bruchstück zeigt, das ihr in der Kanalisation gefunden habt (46124), wird sie viel aufgeschlossener und bittet euch, ihr bei der Suche nach den restlichen Stücken zu helfen. Ihr bekommt ein weiteres Bruchstück (Plättchen Z9) zum Vergleich. Außerdem könnt ihr Ortskarte G durch Q ersetzen, das heißt, jetzt könnt ihr die Waren im Laden anschauen.

Ortskarte Q: Die Inhaberin des Antiquitätenladens (125) ist nun viel zugänglicher und bereit, euch zu beraten. Das Geschirr (225) stammt laut ihrer Aussage aus dem Restaurant von Señor Fintra – jetzt wisst ihr, dass das der Gastwirt am Ort ist. Auf dem Regal liegt etwas, das wie eine alte Sonnenuhr aussieht (325). Marvin holt sie euch herunter (25325) und die Inhaberin schenkt euch den Ladenhüter (#49). Angela Peabody (1149) stellt fest, dass der Zeiger fehlt und die Uhr irgendwo eingesetzt war. Der Papierstapel (425) ist wenig informativ, immerhin könnt ihr euch einen Schmierzettel mitnehmen (#54). Auf dem Regal liegt ein Elektrogerät (525), das euch die Inhaberin gerne überlässt (#63). Felix identifiziert es (1363) als Audio-Decoder. Da hier im Laden nichts weiter zu tun ist, geht ihr weiter über den Hauptplatz (F/313) zum Gasthaus, Ortskarte H.

Ortskarte H: Der Gastwirt hat Schwierigkeiten, die Ofentür (135) aufzubekommen. Jack hilft ihm dabei (14135). Ihr nehmt ein Stück Kohle mit (#50) und könnt h1 auf Ortskarte H legen, da der Wirt jetzt Zeit für euch hat. An der Theke (235) bekommt ihr einen Imbiss und außerdem ein weiteres Stein- tafel-Bruchstück (Plättchen Z12). Der Tisch (335) ist für zwei Personen gedeckt und der Wirt schenkt euch das Papiergewicht auf der Serviette (#57), ein Stück alte Wandvertäfelung. Bei den Fotos an der Wand (435) entdeckt ihr eins, das den Wirt zusammen mit Dr. Velasquez auf einer archäologischen Expedition zeigt. Offensichtlich sind die beiden befreundet. Gut zu wissen! Jetzt geht ihr aber endlich Dr. Velasquez im Museum suchen (F413, führt zu Ortskarte i).

Ortskarte i: Die Tür hinten im Raum (146) führt zu Dr. Velasquez' Büro, aber sie ist verschlossen. Ein mit Bleistift gekritzelttes Sonnensymbol und eine Reihe Pfeile führen zu einem Zettel, den Dr. Velasquez versteckt hat (#44). Er ist in einer Schrift geschrieben, die die meisten der Gruppe nicht verstehen, aber Prof. McGuinn entschlüsselt sie problemlos (1044, ihr bekommt #45). So erfahrt ihr, dass Dr. Velasquez vor den Agenten geflohen ist und dass ihr dem Gastwirt Señor Fintra die alte Ka-Maske zeigen müsst, damit er euch zu ihr führt. Aha, das ist also der richtige Señor Fintra. Aber wo die alte Ka-Maske finden? Erst mal schaut ihr euch im Museum weiter um. Der Museumswärter (246) stellt sich ebenfalls als Señor Fintra vor und ist wenig hilfsbereit. Sehr verdächtig. Auf der Vitrine (346) liegt ein Elektrogerät (#42), das Felix als Störsender identifiziert (1342). Außerdem findet ihr hier einen alten Schlüssel (#43) – vielleicht den zum Uhrturm? Das Prunkstück der Sammlung (446) ist eine alte Steintafel, die wohl einen Teil eines Stadtplans aus der Zeit des alten Ka zeigt. Mit Kohle und Papier könnt ihr sie abpausen (Eintrag 104, ihr bekommt #52). Jetzt habt ihr die beiden fehlenden Teile (#31 und #52) aus dem Plan in Montanas Forschungsheft und könnt ihn bei Bedarf zusammenbauen. Bei 546 findet ihr auf dem Boden ein weiteres Steinplattenfragment (Plättchen Z10).

Aus den Bruchstücken (Plättchen Z9, Z10, Z11 und Z12) sowie der Karte #46 könnt ihr nun die zerbrochene Steinplatte aus dem Antiquariat zusammenbasteln. Entsprechend den Anweisungen auf Karte #46 zählt ihr die abgebildeten Panther, Vögel und Muscheln und kommt zum Eintrag 467. Ihr bringt die Steinplatte zur Antiquarin zurück und bekommt zum Dank ein Replikat einer Ka-Maske (#47). Damit geht ihr nun zum Gasthaus.

Ortskarte H: Ihr zeigt dem Wirt an der Theke die Ka-Maske (47235). Er verrät euch, dass Dr. Velasquez ihm einmal erklärt hat, im Notfall würde sie sich in der Kanalisation verstecken. Er empfiehlt euch, die Ka-Maske hinunterzuwerfen, um zu zeigen, dass ihr es seid. Also geht ihr zurück zum Hauptplatz und zum Kanalisationsschacht.

Ortskarte F: Ihr werft die Ka-Maske in die Kanalisation (47513). Daraufhin kommt Dr. Rosa Velasquez aus einem Seitenkanal gewatet und schließt sich euch an. Ihr könnt Karte #48 zu eurer Gruppe dazulegen. Jetzt habt ihr noch zwei Orte in Azcana nicht zu Ende erkundet: den Uhrturm und den Keller unter Dr. Velasquez' Wohnung. Fangt erst mal mit dem Uhrturm an. Den könnt ihr ja jetzt mit dem Schlüssel aus dem Museum aufschließen (43113). Legt Karte f1 passend auf F. Die blockierte Tür hat nun die neue Nummer 813. Ihr könnt sie einfach mit Gewalt aufdrücken, Jack ist dazu stark genug (14813). Sobald ihr jedoch den Uhrturm betretet, stürzt ihr in eine von den Agenten gestellte Falle. Getreu einem Tipp aus den Forschungsnotizen, an den ihr euch noch erinnert, bleibt ihr besser am Boden und lest Eintrag 293. Der aktive Spieler bekommt Karte #61 und muss sich gleich noch mal still entscheiden: Im Boden graben oder gegen die Wandplatten drücken? Da laut Forschungsnotizen blaue Steine schwach sind, entscheidest du dich für das zweite und liest Eintrag 593 vor. Die Steine lassen sich leicht in eine dahinter liegende Höhlung drücken und ihr entkommt der Falle unbeschadet. Zudem findet ihr einen weiteren Kristallsplitter (#62) und bald danach eure Sachen wieder. Nun könnt ihr zur Spitze des Uhrturms hochsteigen (713►913) und habt dort eine tolle Rundschau über die Stadt Azcana. Außerdem nehmt ihr von hier einen Stadtplan mit (#55).

Nun geht es zurück in Dr. Velasquez' Wohnung.

Ortskarte E: Hier kann Felix mithilfe des Störsenders das Abhörgerät hinter dem Bild ausschalten (42302, ihr erhaltet #60). Das zerstörte Abhörgerät lässt sich wiederum mit dem Audio-Decoder kombinieren (6063) und ihr könnt ein interessantes Gespräch der Agenten mithören. Nach diesem Spaß kümmert ihr euch nun um die mysteriöse Tür an der Kellerwand. Die bei 602 beschriebene quadratische Vertiefung hat genau die Maße der Sonnenuhr aus dem Antiquitätenladen. Noch ist die Sonnenuhr allerdings unvollständig. Dr. Velasquez kann sie mit dem Stück alte Wandvertäfelung reparieren (4957▶126) und identifiziert das Teil als Monduhr, nicht Sonnenuhr. Ihr erhaltet Karte #56, die ihr neben der mysteriösen Türe einsetzt (56602). Nach ein bisschen Knobeln könnt ihr mit der passenden Beleuchtung die Gravierungen auf der Türe genau erkennen (#41). Wenn ihr das kombinierte Schädel-Mond-Amulett (Plättchen Z6 und Z7) auf diese Karte legt, könnt ihr den Lösungscode ablesen: 582. Ihr lest diesen Eintrag im Abenteuerbuch und gelangt zu Ortskarte J.

Ortskarte J: Ein Gang führt weiter ins Ungewisse (404). Um euch hier zu rechtezufinden, studiert ihr erst mal das Stadtplan-Modell (604). Rita vergleicht es mit dem Plan des modernen Azcana vom Uhrturm (55604) und stellt fest, dass das Ganze dem Plan aus Montanas Forschungsheft entspricht. Dieser Plan, ergänzt mit den Karten #31 und #52, wird euch im Folgenden zur Orientierung dienen. Dazu ein paar Tipps: Der Raum mit dem Stadtmodell, also Ortskarte J, ist mit einer Mondsichel markiert. Die Dreifachpfeile, die ein wenig nach stilisierter Tanne aussehen, markieren Sackgassen. Entsprechend dem Hinweis im Forschungsheft müsst ihr zuerst den im Plan mit einem Kreuz markierten Raum aufsuchen und dann den mit der Flamme.

Ihr geht nun bei 404 in den Gang und lest bei 504 weiter. Die Agenten sind euch auf den Fersen! Ihr müsst euch entscheiden, ob ihr euch in dem blockierten Seitengang verstecken oder weiter den Gang nach Süden entlang fliehen wollt. Da ihr in der Stadt schon alles gefunden und erledigt habt, ist weiterrennen die bessere Wahl. Lest Eintrag 804 und folgt den Anweisungen darauf. Ihr bewegt euch ab jetzt durch ein unterirdisches Labyrinth. Falsche Gänge zu erkunden kostet wertvolle Zeit, manche sind auch mit Fallen ausgerüstet. Entscheidet euch also anhand eures Plans klug, welchen Weg ihr gehen wollt. Auch Rita kann an vielen der Kreuzungen Tipps geben, wo es sich lohnt weiterzugehen und wo nicht. Den Anfang macht Karte j1.

j1: Euer von Norden herkommender Gang mündet in einen Raum mit Mittelsäule (im Plan etwas links von der Mitte). Der Weg nach Osten (264) ist eine Sackgasse. Nehmt besser den Weg, der zuerst nach Westen geht und dann gleich nach Süden abknickt (364), dann kommt ihr zu j2.

j2: Zwischen den Statuen nach Osten weiterzugehen (375), hat jetzt noch keinen Sinn, erkundet erst mal Gang 275 in Richtung Süden. Damit kommt ihr zu Karte j3.

j3: Ihr kommt von Osten her in einen Raum mit drei weiteren Ausgängen – im Plan ist er auf Karte #52. Der Gang in Richtung Norden (286) führt in einen Raum mit interessanten Wandmalereien und Nischen. Sie zu untersuchen (Eintrag 686) hat Vor- und Nachteile: Ihr findet hier einen weiteren Kristallsplitter (#53), allerdings kostet es auch Zeit und die Agenten schließen auf. Der Gang nach Süden (486) führt zu einer Falle, ignoriert den lieber. Mit dem westlichen Gang (386) erreicht ihr einen interessanten Raum (j4, im Plan auf Karte #52 mit einem Kreuz markiert).

j4: Beim Betrachten der verschlossenen Tür (670) findet ihr heraus, dass es sich um eine Bibliothek handelt und der Eingangscode vermutlich in der Nähe steht. Also studiert ihr die Symbole bei 660, zählt die Zahl der Striche (das ist ja laut Forschungsheft das Zahlensystem von Ka) und kommt auf den Code 427. Unter diesem Eintrag gelangt ihr in die Bibliothek. Die ist leider fast leer, aber ihr findet dort einen stilisierten metallenen Baum (Plättchen Z8). Damit kommt ihr bei j2/375 weiter. So gelangt ihr in den Hauptraum des unterirdischen Labyrinths, im Plan auf Karte #31 mit einer Flamme markiert. Hier entwickeln sich die

Ereignisse für alle unerwartet und euer nächstes Ziel wird klar: Ihr müsst in die Antarktis. Damit habt ihr Kapitel 2 erfolgreich abgeschlossen. Notiert oder fotografiert euren Spielstand und wenn ihr so weit seid, Kapitel 3 anzufangen, lest Eintrag 300.

Kapitel 3

Folgt den Anweisungen in Eintrag 300.

Ortskarte K: Bei eurem Weg durchs Eisberg-Labyrinth startet ihr bei Eintrag 860, euer Ziel ist die 873. Ein paar Tipps für die Routenplanung: Haltet Abstand vom Wal bei 864 und der engen Stelle bei 865. Damit braucht ihr auch 861 und 863, die zu diesen Stellen führen, gar nicht erst anzusteuern. Das Schiffswrack zwischen 870 und 871 solltet ihr dagegen von beiden Enden aus erkunden – durchfahren könnt ihr aber nicht.

Es gibt für den Weg durchs Eislabyrinth mehrere mögliche Routen; die (trotz Umwegen) sinnvollste ist: 860862, 862870, 870871 – durchs Schiffswrack kommt ihr nicht, aber ihr findet im Treibgut ein Fass mit Schwarzpulver (#66). Da es hier nicht weitergeht, dreht ihr um und fahrt 870862, dann 862871, wo ihr das andere Ende des Schiffswracks untersucht (Eintrag 875) und einen alten Taucheranzug findet (#65). Von dort geht es weiter: 871872, dann 872869 und 869868. Hier könnt ihr mithilfe des Taucheranzugs die dunkle Stelle im Wasser erkunden (Eintrag 889). Sie stellt sich als Schiffsfriedhof heraus, wo Jack eine Signalpistole findet (#68). Im Prinzip könntet ihr jetzt schon bei 873 anlanden, ihr macht aber noch einen kleinen Abstecher und fahrt 868867 und dann 867866, wo ihr bei Eintrag 880 eine hölzerne Kiste aus dem Wasser fischt und darin einen weiteren Kristallsplitter findet (#67). Nun geht es endlich in Richtung Ziel. Ihr fahrt 866867, 867868 und 868873. Da ihr Schwarzpulver und Signalpistole habt, könnt ihr Eintrag 915 lesen und euch den Weg zum Land freisprengen. Nun kommt ihr endlich an auf Ortskarte L.

Ortskarte L: Auf dem Weg an Land seht ihr eine dunkle, sich bewegende Stelle unterm Eis (106). Selbst wenn ihr später das richtige Werkzeug findet, um sie zu erforschen, lohnt es sich nicht, da es sich nur um eine Luftblase handelt. Geht lieber weiter zur Statue (206), die mit einer Eisschicht überzogen ist und erst später erforscht werden kann. In der eingefrorenen Kiste (406) findet ihr eine Drahtspule (#73). Indem ihr die Anhöhe hochsteigt (306), gelangt ihr zu einer Polarbasis, Ortskarte M:

Ortskarte M: In der Eishöhle (411) findet ihr Tonbandspulen (#75). Bei der verstreuten, zerstörten Ausrüstung (511) ist das einzige noch halbwegs Brauchbare die kaputten Schneeschuhe (#70). Ihr könnt sie mit dem Draht reparieren (7073) und erhaltet funktionsfähige Schneeschuhe (#74). Bei 611 geht es weiter ins Landesinnere, der Weg ist aber schwierig und ihr habt erst mal eine Polarbasis zu erkunden. Im Vorratsschuppen (311) findet ihr einen Eispickel (#69). Damit könnt ihr die Statue am Ufer vorsichtig freiklopfen (Ortskarte L, Eintrag 69206) und aus ihrem Mund einen weiteren Kristallsplitter ziehen (#79). Zurück zu Ortskarte M: Das Zeichen auf der Wand bei M/211 ist das Kennzeichen der Gruppe, zu der die Basis gehört. Der Eingang bei 111 führt euch ins Gebäude und auf Karte m1.

m1: Den Stahlschrank (116) bekommt Jack auf (14116). Darin ist ein Gerät (#83), das Felix als Tonbandgerät identifiziert (1383). Die Tonbandspulen passen genau hinein (7583, ihr erhaltet #84). Um sie abzuspielen, braucht ihr allerdings noch Strom. Beim Durchsuchen der Halle (216) findet ihr einen Zettel mit einer Zeichnung (#71). Der Gang (316) führt tiefer in die Polarbasis und auf Karte m2.

m2: Bei 110 liegt ein bewusstloser Mann am Boden. Auf den Versuch, ihn zu wecken (Karte #82), reagierte er panisch und der aktive Spieler muss sich entscheiden: beruhigend auf ihn einreden oder ohrfeigen? In diesem Fall ist Gewalt eine Lösung (Eintrag 610) und ihr könnt ohne Zeitverlust Eintrag 710 lesen. Von dem so aus seiner Panik gerissenen Mann erfahrt ihr Interessantes über den Orden der Hüter, werdet vor dem aus den Rohren bei 210 ausströmenden Lachgas gewarnt und erhaltet eine weitere Zeichnung (#72) und Pfefferspray (#78). Im Spind (310) hängt ein Zettel mit einer Warnung, die ihr euch merken solltet. Die elektrische Konsole (410) ist schwer beschädigt, aber Felix (13410) stellt fest, dass eine Steckdose noch Strom liefert. Hier könnt ihr euer Tonband abspielen (84410); es ist eine Art Forschungstagebuch der Agenten und ihr erfahrt Hochinteressantes. Nun ist es aber Zeit, weiter ins Landesinnere vorzustoßen. Dafür sollte Rita den Weg bei M/611 erkunden, lest also den Eintrag 12611. Mit ihrer Führung schafft ihr es zu Ortskarte N.

Ortskarte N: Bei genauerem Hinsehen ist die Spitze der Felszacken (115) mit einem seltsamen Material bedeckt, das später noch eine Rolle spielen wird. Zum Steinkreis (215) schafft ihr es nur mit den Schneeschuhen (74215); dort findet ihr ein Polaroidfoto (#76). Auf einem der zerklüfteten Steine (315) entdeckt ihr eine Gravierung (#81) – die stellt doch sicher den König von Kadar! Auch bei 415 ist eine Zeichnung in den Stein geritzt, die eure Vermutung bestätigt, dass die Amulette von Baum, Schädel und Mondsichel zusammengehören. Bei 515 werdet ihr mit einem weiteren Rätsel konfrontiert. Um es zu lösen, müsst ihr die beiden Zeichnungen #71 und #72 „übereinanderlegen“, so dass die mittleren Pfeile deckungsgleich sind. An manchen Stellen ergänzen sich die äußeren Halbkreise zu Kreisen; dort lest ihr auf dem Polaroid (#76) die Zahlen ab: 444. Wenn ihr diese Zahl beim Mechanismus von 515 einstellt

(= Eintrag 444 lest), öffnet sich ein Schacht, in den der aktive Spieler stürzt und Karte #77 leise lesen muss. Du erinnerst dich an die Warnung aus dem Spind, dich besser nicht an Eisvorsprüngen festzuhalten, und liest deinen Mitspielern Eintrag 815 vor. So kommst du unbeschadet in einem fantastischen Höhlenraum an (Ortskarte O) und der Rest der Gruppe folgt dir.

Ortskarte O: Die Statuen (108) sind beeindruckend, führen aber nicht weiter. Die Inschrift (208) dagegen liefert wertvolle Hinweise, wenn Prof. McGuinn sie übersetzt (10208). Der Sockel der Skulptur in der Raummitte (308) besteht aus Platten, die Jack gegeneinander verschieben kann (14308, ihr bekommt Karte #64). Ihr müsst sie so verschieben, dass bei der Markierung das Bild des Königsstabs von Ka entsteht. Dabei helfen euch Karte #68, die Abbildung im Forschungsheft und die Information vom Tonband, dass viele Abbildungen des Königsstabs spiegelbildlich waren. Die Lösung ist 3121. Bei diesem Eintrag versinkt die Wand bei 408 im Boden, aber ihr kommt noch nicht ins Tempelinnere, sondern zu einem weiteren Tür-Rätsel (Karte #80). Hier legt ihr das zusammengesetzte Amulett aus Baum (Plättchen Z8), Schädel (Plättchen Z6) und Halbmond (Plättchen Z7) an den Bogen an und könnt die Lösung ablesen: 3851. Bei diesem Eintrag öffnet sich die Tür und ihr könnt den Tempel von Ka, Ortskarte P, endlich betreten.

Ortskarte P: Bevor ihr die kleine Treppe bei 214 weitergeht, erkundet erst mal diesen fantastischen Raum. Die Skulptur bei 114 scheint leicht elektrisch geladen zu sein und hat laut Angela Peabody irgendeine praktische Funktion, ist aber jetzt noch inaktiv. Auch bei der großen Treppe (314) liegt eine seltsame Energie in der Luft. Die Kugel an der Spitze des Schreins (414) könnt ihr nicht genauer untersuchen. Die Spitze des Tropfsteins (614) ist mit einem fremdartigen Material überzogen, übrigens demselben wie an den Felszacken oberirdisch bei N/115. Das Kernstück des Raums ist die runde Steinstruktur bei 514. Bei näherem Hinschauen entpuppt sie sich als Mechanismus (p1).

p1: Die Schlitz (714) im Mechanismus scheinen für eure Kristallsplitter bestimmt. Ausnahmsweise seid ihr aber erst mal vorsichtig und behaltet die Splitter bei euch. Der Hebel (814) steht auf der Position „eiskalt“. Wenn ihr ihn umlegt (Eintrag 819), ersetzt ihr p1 durch p2.

p2: Der Hebel (914) ist jetzt in Position „heiß“. Ihr könnt beliebig zwischen der heißen und kalten Einstellung hin und her wechseln. Aktiviert würde der Mechanismus mit den Kristallsplittern; solange ihr aber nicht mehr über die Wirkung wisst, lasst ihr das besser bleiben. Vielleicht findet ihr mehr heraus, wenn ihr die Treppe bei P/214 hinuntersteigt. Damit kommt ihr in einen Gang mit vielen Türen, die vermutlich in weitere spannende Räume von Ka führen: Ortskarte p3.

p3: Fünf Türen und eine Inschrift – natürlich studiert Professor McGuinn erst mal die Inschrift (10617). Seid ihr würdig, Ka zu betreten? Wisst ihr, was ihr da tut? Nicht wirklich. Euch bleibt nichts außer Versuch und Irrtum. Tatsächlich bringt euch hier nur Irrtum weiter: Ihr könnt nichts anderes tun, als so lange Türen durchzuprobieren und auf die eine oder andere Art eins auf die Finger zu bekommen, bis euch die Agenten einholen (Eintrag 980). Dann entwickeln sich allerdings die Ereignisse rasant und ihr müsst euch entscheiden, ob ihr den Agenten oder der Menschheit mehr vertraut. Stellt ihr den Mechanismus auf kalt (p4 und n1) oder heiß (p5 und n2)? Eure Entscheidung, aber entscheidet euch rasch! Je nachdem, wie viele Kristallsplitter ihr gefunden habt, wird die Wirkung mehr oder weniger vollständig, und vollständiger ist hier besser.

Auf jeden Fall aber heißt es: Glückwunsch, ihr habt das Abenteuer erfolgreich abgeschlossen!

