Walkthrough Adventure Games – Im Nebelreich

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.

Jeder Charakter hat seine eigene **persönliche Mission**, bei der er oder sie im Lauf des Spiels mehr über sich herausfindet und sich weiterentwickelt. Diese Missionen werden im allgemeinen Walkthrough nur angedeutet und am Ende nochmals gebündelt zusammengefasst.

Tipp: Um mit einem NSC zu sprechen oder ihm einen Gegenstand zu zeigen bzw. anzubieten, kombiniert ihr die Nummer des NSC mit dem Buchstaben der Ortskarte, wo er/sie sich aufhält bzw. die NSC- mit der Gegenstandsnummer. Die meisten der NSCs wechseln im Lauf des Abenteuers mindestens einmal ihren Aufenthaltsort, und in jeder neuen Situation haben sie Unterschiedliches zu sagen. Es lohnt sich daher, sie mehrmals an den verschiedenen Orten anzusprechen.

Kapitel 1: Findet die vermissten Dorfbewohner

Ortskarte A: Zu Anfang des Spiels kommt ihr in euer Dorf Hochfels zurück und findet es verlassen. Eintrag 100 erzählt euch, wie ihr in diese Situation gekommen seid. Lest diesen Eintrag und den Eintrag zu Ortskarte A.

Natürlich wollt ihr herausfinden, was hier passiert ist und wo eure Nachbarn sind. Dazu untersucht ihr das Dorf. Die Brücke über den Blubberbach (101) führt in die andere Hälfte des Dorfs. Leider hat sich dort ein Troll namens Krack niedergelassen. Ohne irgendein Hilfsmittel kommt ihr an dem nicht vorbei. Der riesige Fußabdruck (102) verrät euch ein bisschen was von dem, was hier wohl passiert ist. Außerdem findet ihr dort einen abgebrochenen Ast (#17). Bei der Hühnerfarm (106) erinnert euch an Probleme der letzten Zeit. Außerdem findet ihr dort einen Sack Mehl (#10) und einen habvollen Wassereimer (#11).

Bei 103 entdeckt ihr Wolfsspuren (#13). Die Spuren nach Westen (550) führen weiter. Zunächst wollt ihr aber noch den Rest des Ortes untersuchen. Bei 105 liegen bunte Muffins auf dem Boden; außerdem findet ihr dort einen merkwürdigen Spiegel (#32). In ihm seht ihr die Muffins doppelt, also müsst ihr die Anzahl der Muffins der verschiedenen Farben von links nach rechts jeweils verdoppeln, um einen Hinweis auf den Aufenthaltsort eurer Nachbarn zu bekommen: Die Spur führt zu Eintrag 426. Aber noch habt ihr das Dorf nicht ganz untersucht. Die Tür von Häuptling Bobs Hütte (104) ist verschlossen und aus dem Kamin dringt Rauch. Aus Sicherheitsgründen beschließt ihr, die Tür aufzubrechen, das geht mit dem Ast (17104). Nun könnt ihr in die Hütte und stellt fest, dass noch Glut im Kamin ist. Außerdem lasst ihr dort ein Tafelmesser mitgehen (#22). Wicky Waschbär findet in einem Versteck beim Kamin außerdem einen Brief ihres Vaters, der vor einem Jahr plötzlich

aufgebrochen ist (#38), und erschließt sich so ihre persönliche Mission (M6): ihren Bruder Waldemar zu finden.

Aus dem Mehl und dem Wasser (1011) könnt ihr einen Brotteig kneten (#14) und in Bobs Kamin backen (14104). Das resultierende Brot ist zwar ziemlich verkohlt (#12), aber nun habt ihr verschiedene Möglichkeiten, um am Troll vorbeizukommen (Ortskarte a1/Eintrag 321): Ihr könnt ihm mit Schläue das Brot zum Tausch anbieten (423 -> Za112), mit Heimlichkeit und dem Ast einen losen Stein von der Brücke auf ihn herabstürzen lassen (223 -> Ya117) oder ihn mit Stärke und dem Tafelmesser durch eine Lichtreflektion erschrecken (323 -> Xa122). In allen drei Fällen trollt er sich und ihr könnt über die Brücke in den anderen Ortsteil (Ortskarte B). Die Eigenschaft, die ihr gerade erfolgreich eingesetzt habt, könnt ihr alle steigern.

Ortskarte B: Auch auf dem anderen Ufer des Blubberbachs ist Hochfels fast völlig verlassen. Die Mühle (206) steht leer, der Müller ist verschwunden und die Kornvorräte des Dorfs auch. Noch etwas und jemand, was ihr unbedingt finden wollt! Im Baumhaus (208) eures Barden Karim Chamäleon findet ihr Amiras Tagebuch, das euch in Zukunft Informationen zur Geschichte dieser Gegend liefern wird, immer wenn ihr bestimmte Überreste entdeckt. Außerdem findet ihr dort eine Wünschelrute (#27). Bei der nördlichen Felswand (202) hat jemand eine Laterne liegen gelassen (#15); um sie zum Leuchten zu bringen, fehlen euch noch die Mittel. Bei der östlichen Felswand (201) blickt ihr hinab auf den ewigen Nebel, der Hochfels umgibt. Nur mit Schläue 2 oder mehr könnt ihr durch den Nebel etwas erkennen – vielleicht lohnt es sich, hier später noch mal herabzuschauen. 203 ist die Hütte der Kräuterfrau Wanda Wombat. Dort findet ihr eine Notiz (#16), die vor dem purpurnen Nebel warnt und Ideen für ein Gegenmittel skizziert. Matti Maulwurf findet hier außerdem eine zerbrochene Steinplatte (#36) und seine persönliche Mission (M5), mehr darüber herauszufinden. Am Lagerfeuer (204) vom letzten Dorffest erinnert ihr euch an einen unglücklichen Vorfall und findet euren Glücksstein wieder (#18). Bei 205 schläft Fred Faultier, der selbsternannte Wächter des Dorfes. Er hält einen Zettel in der Hand, den ihr vorsichtig herauszupft (#97). Wicky Waschbär kann ihm im Schlaf Fragen stellen und dabei etwas zu ihrer persönlichen Mission erfahren. Von dem purpurnen Nebel bei 207 haltet ihr besser Abstand: Er raubt Erinnerungen und Kräfte; wer sich ihm nähert, wird bewusstlos und muss von seinen Kameraden gerettet werden.

Jetzt aber nichts wie los auf die Suche nach den Dorfbewohnern! Dazu stehen euch zwei Wege offen: Ihr könnt dem Hinweis der Muffins folgen (Eintrag 426) und nach Süden zu Ortskarte C gehen, oder die Wolfsspuren über Eintrag 550 nach Westen bis zu Ortskarte D verfolgen. Im Folgenden wird der Weg beschrieben, der zuerst nach Westen führt.

Ortskarte D: Die Wolfspuren führen weiter nach Norden zu einer dichten Hecke (401). Hier kommt ihr erst mal nicht durch. Allerdings findet ihr einen Hosenträger von einem Dorfbewohner (#28). Erst mal schaut ihr euch weiter um. In der Mitte der Lichtung steht eine große Eiche (402). In einer der Astgabeln liegt eine Feder. Aus der Wünschelrute (#27) und

dem Hosenträger (#28) könnt ihr euch eine prima Steinschleuder basteln (#29) und damit die Feder herunterschießen (#30). Zwischen den Tannen (404) schwirren Glühwürmchen herum. Lotst eines davon in die Laterne (15404), dann leuchtet sie (#19) und wird euch in Zukunft gute Dienste leisten. Bei der hinteren Baumgruppe (406) ist ein Schlammloch, in das ihr voll Vergnügen hineinspringt und dabei einen Regenwurm findet (#25). 405 ist ein Zunderbaum, von dem ihr etwas Harz mitnehmt (#92).

Bei 403 geht der Weg nach Süden in den immer düsterer werdenden Wald (Ortskarte E) weiter. Zoey Ziege trifft hier auf ein verirrtes Wolfsjunges (#34) und hat damit ihre persönliche Mission (M4): Die Familie des Wolfsjungen finden und es heimbringen.

Ortskarte E: Auf dem Weg durch den finsteren Wald trefft ihr zwei eurer vermissten Dorfbewohner: Den Bürgermeister Bob Bulle (70) und den Barden Karim Chamäleon (72). Beide sind gerade völlig verwirrt und ihr könnt sie zu keinem vernünftigen Wort bewegen. Was vorhin bei 501 im Gebüsch geraschelt hat, ist nun verschwunden, aber ihr könnt euch dort einen Ast aufsammeln, falls ihr noch keinen habt (#17). Wenn Zoey Ziege den Felsen bei 505 hochkraxelt, erlebt sie dort einen weiteren Abschnitt ihrer persönlichen Mission; ansonsten ist das eine Sackgasse. In den Spinnweben bei 502 haust – Überraschung – eine Spinnendame, Sonea. Ihr könnt ihr ausweichen, aber eigentlich wollt ihr den Inhalt des zappelnden Kokons befreien. Dazu müsst ihr Sonea irgendwie ablenken oder vertreiben (e1/Eintrag 432). Ihr könnt sie mit Stärke und der Glühwürmchenlaterne erschrecken, da sie sich vor Licht fürchtet (722 -> Xe119), sie mit Heimlichkeit und dem Glücksstein ablenken (622 ->Ye118) oder ihr mit Schläue und dem Spiegel einen passenden „Gesprächspartner“ vermitteln (822 -> Ze132). Ihr verbessert dann jeweils die eingesetzte Fähigkeit. In jedem Fall könnt ihr aus dem Kokon die Kräuterfrau des Dorfes, Wanda Wombat, befreien (71). Auch sie hat allerdings alles vergessen und kann euch im Moment nicht helfen. Außerdem sammelt ihr von Soneas Lager noch etwas Spinnenseide (#21) und Spinneneierschalen (#20) ein. Nun könntet ihr bei 503 zurück auf Ortskarte D gehen; ihr wollt aber weiter den Weg entlang in Richtung Westen ziehen (504). So gelangt ihr an das Ufer eines Sees (Ortskarte C).

Ortskarte C: Falls ein Charakter 2 oder mehr Heimlichkeit hat, könnt ihr am Weg bei 302 etwas entdecken (#35); ansonsten könnt ihr auch später wieder hierherkommen, wenn ihr die Voraussetzung erfüllt. Der See (303) wird später für die persönliche Mission von Sami Schildkröte wichtig. Die Hütte (305) ist der vorläufige Unterschlupf von Harry Otter (74), den ein Fluch aus seinem Zuhause hierher gebracht hat und hier hält. Er ist Kunsthandwerker und kann euch im Lauf des Spiels über verschiedene Sachen, die ihr findet, Interessantes erzählen. Später könnt ihr ihm vielleicht auch helfen heimzukommen …

Auf dem Steg (301) geht ihr ein Stück auf den See heraus. Wenn Sami Schildkröte das tut, erhält er hier seine persönliche Mission (M7) – herausfinden, wo er herkommt – und findet eine Muschel (#40). Für alle gilt: Das hier ist ein perfekter Ort zum Angeln! Also bastelt ihr aus dem Ast (#17) und der Spinnenseide (#21) eine Angel (#23). Mit dem Regenwurm (#25) als Köder (#24) könnt ihr hier einen schönen Fisch angeln (24301). Der Fisch springt zwar

zurück ins Wasser, aber immerhin behaltet ihr ein paar schillernde Schuppen (#26) und die Erinnerung an ein beeindruckendes Erlebnis, das ebenfalls eure Fähigkeiten steigert. Der purpurne Nebel (306) ist zum Glück weit genug vom Ufer weg, um keine Gefahr zu sein. Am Ufer des Blubberbachs bei 304 findet ihr ein Düsterkraut (#91). Nun habt ihr alle Zutaten, um das von Wanda notierte Gegenmittel gegen die vom Purpurnebel verursachte Vergesslichkeit zusammenzumischen: Spinneneierschale, Fischschuppen und Feder. Ihr lest also den Eintrag 202630 und könnt in Wandas Hütte, die dabei etwas in Mitleidenschaft gezogen wird, eine Portion Erinnerungstrank zusammenbrauen (#31). Jeder von euch kann eine Fähigkeit verbessern. Mit dem Trank kehrt ihr in den düsteren Wald zurück (Ortskarte E) und könnt einen eurer Nachbarn heilen. Dazu kombiniert ihr die Nummer des Tranks mit der Nummer der entsprechenden Person. Für wen entscheidet ihr euch? Hier gibt es keine falsche Wahl. Jeder der drei kann euch auf seine Art helfen, durch die Hecke in Richtung Wolfsbau zu gelangen. Dazu sprecht ihr diejenige Person an, nachdem sie ins Dorf auf Ortskarte A zurückgekehrt ist, zum Beispiel lest ihr für Wanda Wombat den Eintrag A71. Kleiner Tipp: Je nachdem, wen ihr heilt und wer euch also hilft, durch die Hecke zu kommen, könnt ihr unterschiedliche Eigenschaften verbessern. Bob Bulle verbessert eure Stärke, Karim Chamäleon eure Schläue und Wanda Wombat eure Heimlichkeit. (Später, in Kapitel 2 und 3, könnt ihr übrigens bei jeder dieser Personen die jeweilige Eigenschaft noch trainieren.)

Nun kommt ihr also bei Ortskarte D durch die Hecke bei 401. Die Person, die euch geholfen hat, bleibt auf Ortskarte D zurück; ihr aber geht weiter nach Norden zu Ortskarte F.

Ortskarte F: 602 ist der Eingang zum Wolfsbau. Wenn ihr dort hineingeht, kommt ihr nicht so bald wieder zum Dorf und Umgebung zurück; bevor ihr das tut, stellt also sicher, dass ihr hier alles erledigt habt, was ihr wollt. Und erkundet hier erst mal die Gegend. Was bei 603 auf den ersten Blick wie normale Pilze aussieht, sind in Wirklichkeit intelligente Pilzlinge, die sich um ein Wolfshäufchen streiten. Falls ihr den Wombatkot dabeihabt (#35), könnt ihr ihnen damit einen Gefallen tun und Freunde gewinnen (#33). Bei der Höhle bei 601 erlebt Matti Maulwurf eine Vision zu seiner persönlichen Mission (#46); alle anderen stellen nur fest, dass diese Höhle wohl mal von Wölfen bewohnt war, aber schon lange verlassen ist.

Seid ihr bereit, den Wolfsbau zu betreten? Wenn nein, könnt ihr bei 604 zurück durch die Hecke gehen und noch Dinge erledigen. Wenn ja, kommt ihr nun bei 602 in den Bau auf Ortskarte G.

Ortskarte G: Bei 701 ist ein enger Durchgang, den ihr nur mit 3 oder mehr Heimlichkeit passieren könnt. Wenn ihr euch durchquetscht, gelangt ihr in eine mit unverständlichen Runen übersäte Höhle und entdeckt Vogelspuren am Boden. Was hier wohl passiert ist? Die Tür bei 702 ist verschlossen, dahinter hört ihr einen Wolf Selbstgespräche führen. Nur mit Schläue 3 oder mehr versteht ihr ihn: Er macht sich Sorgen wegen eines größenwahnsinnigen Vogels, dessen Verhalten den Wolfsbau und Hochfels bedrohe, und meint, dass jetzt nur noch die Pilzleute helfen können, die Ausbreitung zu verhindern. Mit Ausbreitung meint er den purpurnen Nebel. Wenn euch die Pilzlinge (#33) begleiten, könnt ihr hier klopfen und sie dem

Wolfsschamanen vorstellen, worüber sich beide Seiten sehr freuen. Dieses Erlebnis steigert eure Schläue.

Bei 704 gabelt sich der Tunnel: Der bergab führende rechte Tunnel (703) sieht bröselig und nicht vertrauenerweckend aus. Eine Säule verdeckt einige Runen. Selbst wenn ihr genug Stärke habt, um sie zu verschieben, tut das besser nicht – sonst bringt ihr den Tunnel zum Einsturz und könnt euch gerade noch zurück retten. Bei 705 geht es zum großen Raum, in dem sich die meisten Wölfe aufhalten. Je nachdem, was eure beste Eigenschaft ist, nähert ihr euch ihnen auf unterschiedliche Art. Wie auch immer ihr aber an die Sache herangeht, ihr müsst mit der Anführerin des Rudels, Wespa, reden (Ortskarte g1). Dabei erfahrt ihr einiges, was eure bisherige Sichtweise der Ereignisse auf den Kopf stellt. Und ihr trefft ein paar Dorfbewohner, die hier Zuflucht gefunden haben: die Seherin Eulalia Eule (73), den Handwerker Ezra Eidechse (75) und die Farmerinnen Heidi und Holly Huhn (78), Hannis Schwestern. Doch auf einmal verschwinden mit einem Puff Ezra, Heidi und Holly und nun verbreitet sich der Pupurnebel auch im Wolfsbau und blockiert die meisten Wege (g2/706). Euch bleibt nichts anderes übrig, als die Treppen zum unteren Ausgang des Wolfsbaus hinabzusteigen. Damit habt ihr Kapitel 1 abgeschlossen.

Übrigens: Wenn Zoey Ziege versucht, das Wolfsjunge dem Schamanen oder der Anführerin abzugeben (34702 oder 34705), erfährt sie bald, dass das Kind zu einer anderen Gruppe Wölfe gehört, die weiter im Osten lebt. Sie muss die Kleine also erst mal weiter betreuen. Beim Schamanen erhält sie dafür ein Wolfsamulett, das sie den Angehörigen des Wolfsmädchens zeigen soll, um ihren guten Willen zu belegen (#08). Falls Zoey sich nicht an den Schamanen gewandt hat, bekommt sie das Amulett auch, wenn sie sich am Schluss im durch den Purpurnebel veränderten Wolfsbau noch mal zum Versammlungssaal zurückwendet (707).

Kapitel 2: Sucht die verschwundenen Dorfbewohner und findet mehr über Hanni und das Buch heraus

Ihr beginnt Kapitel 2 in der Schlucht unterhalb des Wolfsbaus (Ortskarte H). Folgt den Aufbauanweisungen in Eintrag 200.

Ortskarte H: Hier im Canyon trefft ihr Ezra Eidechse wieder, der magisch hierhin versetzt wurde. Wenn ihr ihn ansprecht (H75), erfahrt ihr, was ihm seit eurem letzten Treffen zugestoßen ist, und er gibt euch eine merkwürdige kleine Pfeife (#67). Sami Schildkröte kommt bei diesem Gespräch außerdem mit seiner persönlichen Mission ein Stück weiter. Der Ausgang des Wolfsbaus (152) und damit der Rückweg nach Hochfels ist von Purpurnebel versperrt (#39). Der stachlige Strauch daneben treibt jedoch vor euren Augen eine Blüte (#59). Das Gebäude (155) stellt sich als Wohnhaus und Werkstatt heraus. Dies ist das Zuhause von Harry Otter. Der Schlüssel fehlt jedoch. Die Statue (153) stellt Amira dar – über diese berühmte Persönlichkeit werdet ihr im Lauf des Abenteuers noch mehr herausfinden. Beim Betrachten erhaltet ihr ein kleineres Pendant zu dem Stab, den sie in den Händen hält (#58). Wenn ihr bei der Höhle (154) den Lichtstrahl hineinlenkt – das geht mit dem Spiegel (#32) oder Bobs Tafelmesser (#22) – erfahrt ihr in Amiras Tagebuch etwas zur Geschichte

dieser Gegend. Bei 151 geht der Weg über das ausgetrocknete Flussbett weiter in den Canyon zu Ortskarte i.

Ortskarte i: In diesem trockenen Canyon entdeckt ihr die Ruinen einer alten Stadt (251). Unter einer der massiven Bodenplatten ist ein wichtiges Geheimnis verborgen. Um die Platte beiseite zu schieben, braucht ihr allerdings sehr viel Kraft – oder die Hilfe von Bürgermeister Bob, der allerdings zur Zeit unerreichbar ist. Das ist eine Aufgabe für später. Der oktaederförmige Stein auf dem Podest (254) ist von einem Kraftfeld abgeschirmt; um da heranzukommen und ihn genauer anzusehen, benötigt ihr ein Hilfsmittel, das ihr noch nicht habt. Immerhin findet ihr an der Südostseite der Ruine (255) eine Sonnengarbe (#93), eine seltene Pflanze, die Gegenständen und Personen besondere Kraft verleiht. Aber nein, sie kann euch nicht helfen, die Platte zu verrücken.

Bei 252 geht es weiter in einen Seitencanyon nach Osten (Ortskarte J) und bei 253 nach Süden (Ortskarte K). Wir gehen hier erst mal nach Osten.

Ortskarte J: Dieses Seitental ist großteils mit Purpurnebel gefüllt und blockiert (351). Die Spuren, die in den Nebel hineinführen (354), zeigen, dass es dort wohl irgendwo hingeht – aber ohne Hilfsmittel oder Führer habt ihr hier keine Chance weiterzukommen. Dafür findet ihr in der Spur eine erstaunlich vitale Bohnensprosse (#55). Der Baum dagegen (353) ist vom Purpurnebel geschädigt und abgestorben. Wenn ihr die davor stehende Vogeldame ansprecht (J80), erfahrt ihr, dass sie Sheila Spottdrossel heißt und versucht, sich einen unverständlichen Spruch zu merken. Dabei will sie sich nicht stören lassen und fliegt weg zu Ortskarte H. Dort könnt ihr sie später noch mal ansprechen und mehr erfahren. Erst mal aber erkundet ihr hier weiter. Bei 352 steht ein weiterer Oktaeder; auch er ist von einem Kraftfeld geschützt und noch unerreichbar. Daher bleibt euch erst mal nichts anderes übrig, als zurück zur Ruinenstadt und von dort bei 253 nach Süden zu gehen (Ortskarte K).

Ortskarte K: Bei 456 hat jemand ein seltsames Muster in den Sand gezeichnet. Spuren führen davon fort – die gleiche Art Spuren, wie sie bei J in den Purpurnebel geführt haben. Wer das wohl war? (Falls ihr bei B/201 mit 2 oder mehr Schläue in den Nebel hinabgeschaut habt, habt ihr von Ferne zugesehen, was hier passiert ist: Ein Ritual und eine Explosion; anscheinend ist dann der Ritualführende nach Norden weggegangen.) Wer auch immer das war, er oder sie hat etwas verloren: einen blauen Glasring in Form einer Schlange (#57).

Dieser Ring ist ein Teil eines wertvollen Artefakts. Kombiniert ihn mit Amiras Stab (5758), dann entsteht daraus ein magischer Schlangenstab (#47). Mit diesem Stab könnt ihr den Fluch brechen, der auf Harry Otter liegt! Geht dazu auf Ortskarte C und kombiniert den Stab mit Harrys Nummer (4774). Das ist ein Erlebnis, das eure Fähigkeiten verbessert – und Harry kann nun zu seiner Werkstatt auf Ortskarte H zurückkehren. Allerdings ist die Werkstatt noch verschlossen und ihr habt noch keinen Weg gefunden, der euch zurück auf Ortskarte C bringt. Ihr fahrt daher mit eurer Suche fort und untersucht den Canyon bei K weiter.

455 ist ein Gasthaus, das in einem älteren Gebäude untergebracht ist. Allerdings ist niemand hier, es wurde offenbar erst vor Kurzem verlassen. Bei 452 entdeckt ihr einen weiteren riesigen Fußabdruck wie den aus Hochfels. Anscheinend ist der Riese von eurem Dorf hier in den Canyon und dann weiter nach Osten gegangen. Folgen könnt ihr ihm im Moment noch nicht, die Felswände sind zu steil. Bei 454 führt der Canyon weiter nach Süden. Im Westen seht ihr die ewige Nebelwolke nun von unten (451). Unter dem Nebel findet ihr eine Banane am Boden liegen (#82). Und dahinter ist die Felswand, an deren oberem Ende Hochfels liegt (453). Wenn ihr die Bohnensprosse bei dem kleinen Rinnsal einpflanzt (55453), wächst sie blitzschnell zu einer Riesenbohnenranke heran und ihr habt nun wieder einen Weg nach Hochfels und zu euren Nachbarn!

Ortskarte B: Wieder verbessert das eindrückliche Erlebnis eine beliebige Fähigkeit für jeden von euch. Wanda Wombat hat inzwischen alle kuriert. Sie kann euch in Zukunft helfen, Kräuter und seltsame Pflanzen zu bestimmen. Beispielsweise verrät sie euch, dass die purpurne Blüte (#59) ein Schlummerdorn ist, ein starkes Schlafmittel; dass Sonnengarben (#93) Kraft geben und Gegenstände verstärken und für Bob interessant sind; und dass Zunderbaumharz (#92) Gegenstände miteinander verbindet und für Karim interessant ist. Ihr könnt bei den entsprechenden Dorfbewohnern im Austausch gegen eure Pflanzenfunde eure Fähigkeiten verbessern: Mithilfe des Düsterkrauts (#91) hilft euch Wanda Wombat, eure Heimlichkeit zu verbessen. Im Austausch gegen das Zunderbaumharz (#92) schult Karim Chamäleon eure Schläue und im Austausch gegen die Sonnengarbe (#93) trainiert Bob Bulle eure Stärke. Die jeweiligen Verbesserungen gelten immer für jedes Gruppenmitglied. Zunderbaumharz und Sonnengarbe könnt ihr aber später auch noch brauchen, um von Harry Otter eine mächtige Waffe zu bekommen. Eure Entscheidung, was euch wichtiger ist. Die Dorfbewohner können euch aber auch bei bestimmten Problemen unterstützen. Zum Beispiel könnt ihr nun Bob Bulle bitten, euch in der Ruinenstadt zu helfen, die Steinplatte beiseite zu schieben.

Ortskarte i: Wenn ihr Bobs NSC-Marker in die Ruinenstadt legt und Eintrag 70251 lest, verschiebt ihr mit vereinten Kräften die Steinplatte. Dann entdeckt ihr einen unterirdischen Raum mit mehreren Rätseln zu Feuer, Wasser und Luft (#60, #61, #62). Um die Rätsel zu lösen, fehlen euch noch Informationen und Hilfsmittel, aber ihr seid auf einem guten Weg dazu. Dazu erkundet ihr jetzt den Canyon weiter in Richtung Süden (K/454 -> Ortskarte M).

Ortskarte M: Hier ist eine weitere Riesenspur (552) mit einem Hinweis darauf, dass ihr vielleicht euren Müller und die Vorräte beim Riesen finden werdet. Die Stadt auf dem Felssporn (551) könnt ihr im Moment noch nicht erreichen. Bei 553 geht es nach Westen in einen übelriechenden Sumpf (Ortskarte L). Am halb abgestorbenen Baum (554) findet ihr einen kleinen Schlüssel (#65) – das ist der Schlüssel zu Harry Otters Werkstatt. Ihr könnt ihn ihm jetzt oder später bringen, besser ist aber gleich.

Ortskarte H: Ihr bringt den Schlüssel zu Harry bzw. seiner Werkstatt (6574 oder 65155). Wenn ihr ihn nun auf H erneut ansprecht (H74), bietet er euch an, aus seiner angefangenen Keule, Zunderbaumharz und Sonnengarbe eine magische Waffe für euch zu fertigen. Wenn ihr das möchtet, lest den Eintrag 749293 und ihr erhaltet die meisterliche Keule (#66).

Wenn ihr schon mal auf H seid, könnt ihr hier auch noch mal mit Sheila reden (H80). Dabei zeigt sie euch einen seltsamen achtseitigen Stein, den sie bei den Spuren im Purpurnebel gefunden hat, und ist bereit, ihn gegen einen normalen Gegenstand zu tauschen. Dafür könnt ihr verschiedene Sachen verwenden, je nachdem, was ihr noch habt und worauf ihr verzichten könnt: das verkohlte Brot (1280), euren Glücksstein (1880) oder Bobs Tafelmesser (2280). Im Austausch dafür gibt sie euch einen gravierten kleinen Oktaeder (#37) und fliegt weiter zur Ruinenstadt, Ortskarte i. Dieser Oktaeder ist der Schlüssel, um die Kraftfelder über den großen Oktaedern zu öffnen. Bei 254 könnt ihr damit oben auf dem Stein die Zahl 6 und unten die Zahl 3 lesen. Bei 352 erkennt ihr oben auf dem Stein die Zahl 4 und unten 2. Wie ihr von dem Rätsel bei der Ruinenstadt wisst, muss es noch einen dritten Oktaeder geben. Um den zu suchen, geht ihr nun weiter von M aus bei 553 nach Westen in den Sumpf (Ortskarte L).

Ortskarte L: Im Sumpf entdeckt ihr weitere Riesen-Fußabdrücke (651) und umgeht den Purpurnebel (654) weiträumig. Das Kraftfeld um den Oktaeder (653) löst sich mithilfe eures kleinen Steins (#37) auf und ihr erkennt unten auf dem Stein die Zahl 4; die Oberseite ist jedoch zu stark verwittert, um noch etwas zu entziffern.

Bei dem Haus (652) werdet ihr Zeugen eines Dramas: Ein Krokodil hat eine Hundedame gefangen und offenbar als Hauptmahlzeit eingeplant! Um sie zu retten, könnt ihr auf drei verschiedene Arten vorgehen (L1/Eintrag 675): Ihr könnt das Krokodil mit Stärke und der meisterlichen Keule bewusstlos schlagen (587 -> XL166), sie mit Heimlichkeit und der Pfeife in den Purpurnebel locken, so dass sie ihre Speisepläne vergisst (687 -> YL167), oder ihr mit Schläue den Schlummerdorn als Gewürz unterjubeln (787 -> ZL159). In jedem Fall verbessert ihr die Fähigkeit, die ihr genutzt habt, und könnt die Hundedame befreien. Es ist Hermine Hund (76), die Köchin des Gasthauses bei K/455. Sie kehrt nun dorthin zurück. Wenn ihr Hermine in ihrem Gasthaus ansprecht (K76), schenkt sie euch zum Dank ein Medaillon mit einem Feuersymbol (#68). Am besten spricht Wicky Waschbär Hermine hier an, dann erzählt ihr Hermine noch etwas zu ihrer persönlichen Mission und schenkt ihr Zitronenscheiben (#03). Wenn Wicky die Zitrone über die Rückseite ihres Briefes reibt (0338), erscheint dort ebenfalls Text (#53), der außer der offensichtlichen auch eine codierte Botschaft enthält, die später noch weiterhelfen wird.

Nun habt ihr alles beisammen, um die Rätsel in dem unterirdischen Raum in der Ruinenstadt zu lösen.

Ortskarte i: Das Feuerrätsel ist einfach: Ihr platziert dort das Feuer-Medaillon (6068). Für das Wasserrätsel müsst ihr dem Verlauf des ausgetrockneten Flussbetts folgen: Es bildet von Norden nach Süden die Zahlen 7 (Ortskarten i und H), 1 (Ortskarte K) und 2 (Ortskarte M). Schaut also unter Eintrag 61712 nach und löst damit das Wasserrätsel. Für das Lufträtsel sind die Zahlen auf den Oktaedern die Lösung: Ihr braucht erst die Oberseite des schwarzen Oktaeders, also 6, dann die Unterseite des blauen Oktaeders, also 2, und zuletzt die Oberseite des gelben Oktaeders. Die ist unlesbar, aber da bei den anderen beiden immer die Oberseite das Doppelte der Unterseite gezeigt hat, schließt ihr, dass hier das Doppelte von 4, also 8 hingehört. Ihr lest also den Eintrag 62628 und löst damit das Lufträtsel. Jetzt, wo ihr alle drei Elemente aktiviert habt, normalisiert sich das Gleichgewicht der Elemente hier im Canyon: Es regnet und das Wasser kehrt zurück in das trockene Flussbett! Jeder von euch kann eine Eigenschaft verbessern und Ortskarte M wird durch N ersetzt.

Ortskarte N: Die Rückkehr des Wassers hat hier einiges verändert. Der verdorrte Baum schlägt wieder aus (557). Aus der Stadt auf dem Felssporn ist ein Vogel herabgekommen: Ivan Ibis (77), ein Mönch des Amira-Klosters. Wenn ihr ihn auf Karte N erneut ansprecht (N77), erzählt er etwas von den Ereignissen der vergangenen Tage, vor allem vom Magier Julius. Außerdem händigt er euch ein Blatt mit Runen aus (#56), der wohl den Zugang zum geheimen Quartier von Julius öffnen kann. Sami Schildkröte erfährt zudem im Gespräch mit Ivan etwas zu seiner persönlichen Mission.

Im Sanatorium von Donnerfall (555) trefft ihr Heidi und Holly Huhn wieder. Beim Belauschen ihres Gesprächs erfahrt ihr, dass sich Hannis Verhalten stark verändert hat, seit sie ein altes Buch gefunden hat. Wenn ihr sie ansprecht (N78), erzählen sie noch mehr und kehren anschließend nach Hochfels zurück. Der Tempel (556) ist der Erforschung von Amiras Leben gewidmet. Hier könnt ihr immer wieder etwas über Artefakte erfahren, die ihr unterwegs findet.

Jetzt ist euer weiterer Weg klar: Ihr müsst es irgendwie durch den Purpurnebel im Seitental schaffen (J/351), an Julius' Wächter vorbeikommen und das Tor zu dessen geheimem Unterschlupf öffnen, um diesen zu erkunden. Schwierige Aufgaben!

Ortskarte i: Bevor ihr euch ins Tal mit dem Purpurnebel macht, sprecht am besten Sheila Spottdrossel in der Ruinenstadt noch mal an und fragt sie nach ihrem Merkspruch (i80). Dann erklärt sie, dass sie ihn im Seitental mit dem toten Baum gehört hat. Sie bietet euch an, euch den Spruch beizubringen. Mit sehr viel Schläue könnt ihr ihn euch merken, ansonsten könnt ihr Karim Chamäleon um Hilfe bitten. Holt ihn dazu auf i und kombiniert seine Zahl mit der Sheilas (7280). Karim ist zwar ein miserabler Sänger, aber schlau und gebildet. Er kann sich den Spruch rasch merken und bringt ihn euch anschließend geduldig bei (#81). Dieser Spruch wird euch bald helfen.

Ortskarte J: Um durch den Purpurnebel zu gelangen und das Portal zu öffnen, verwendet ihr die Rune, die Ivan Ibis euch gegeben hat (56351). Und schon habt ihr das nächste Problem: Wie kommt ihr an Julius' Handlanger vorbei (j1/Eintrag 821)?

Hier habt ihr wieder mehrere Möglichkeiten: Ihr könnt mit Stärke, Schläue oder Heimlichkeit vorgehen. Na ja, eher die letzten beiden. Die meisterhafte Keule könnt ihr hier nicht einsetzen und um den Lakaien mit schierer Stärke zu besiegen, bräuchtet ihr schon die legendäre Stärke von 7. Da geht ihr vielleicht doch besser mit Schläue oder Heimlichkeit vor.

Mit Heimlichkeit beobachtet ihr, dass er vom gelben Schmetterling fasziniert ist, und ködert ihn mit etwas Gelbem: der Banane (597 -> Yj182). Mit Schläue nutzt ihr die Litanei der Beherrschung, die Sheila Julius abgelauscht hat (697 -> Zj181). Wieder verbessert ihr die eingesetzte Fähigkeit – und nun ist der Weg frei durchs Portal in Julius' Unterkunft (Ortskarte O).

Ortskarte O: Der Eingangsbereich ist mit Runen übersät. Jeder Charakter, der sie betrachtet, erfährt hier etwas zu seiner oder ihrer persönlichen Mission: Matti erlebt eine Vision (#51), Wicky entdeckt Waschbärspuren im Boden und erfährt etwas über den Weg, den sie noch zu gehen hat. Für Sami zeigen die Runen eine gereimte Rätsel-Botschaft (#04) und Zoey wehrt sich selbstbewusst gegen die Stimme in ihrem Kopf.

Bei 852 steht eine weitere Statue von Amira, die diesmal nach Südwesten zeigt. Das Steinportal bei 853 ist versperrt, bis ihr den Code findet. Dieser ist in den beiden Abbildungen von Amira und daneben stehenden Text angedeutet: Zieht von jeder der beiden Amira-Statuen auf H und O aus gedanklich eine Linie in die Richtung, in die sie deutet. Am Schnittpunkt dieser Linien befindet sich Hermines Gasthaus mit der eingeritzten Zahl 609. Also ist 609 der richtige Code und ihr müsst beim Eintrag 609853 nachlesen, um das Portal zu öffnen. Nun könnt ihr die Orte 854, 855 und 856 erreichen, aber noch nicht den Ausgang bei 857. Beim Wasserbecken (854) könnt ihr möglicherweise eine Vision zur Geschichte dieser Gegend erleben, wenn ihr in einer der Eigenschaften richtig gut seid. Im Schutt (856) entdeckt ihr eine Runentafel (#85) mit zwei codierten Botschaften. Nun geht es weiter zur großen Halle 855. Dort begegnet ihr dem Zauberer Julius (Ortskarte o1). Je nachdem, was eure beste Eigenschaft ist, verläuft die Begegnung unterschiedlich. In jedem Fall aber könnt ihr ihn mit eurer Entschlossenheit beeindrucken und seine Illusion entlarven. Ihr kommt mit dem nun normal großen Julius ins Gespräch und erfahrt, dass auch er nicht verantwortlich für den Purpurnebel ist, sondern im Gegenteil ein Mittel dagegen sucht. Und dass Hanni Huhn und das Buch etwas mit dem Nebel zu tun haben. Julius überreicht euch eine Löwenmaske (#41) und weist euch den Weg weiter in die Berge, bei 857 die Treppen hoch. Damit habt ihr Kapitel 2 erfolgreich abgeschlossen.

Kapitel 3: Stoppt Hanni Huhn und das Buch und findet euren Müller Max.

Folgt zunächst den Aufbauanleitungen in Eintrag 300.

Ortskarte P: Nach einem langen Anstieg erreicht ihr ein Hochplateau. In der Höhle (181) riecht es nach Wolf. Im Düsteren ist euch das zu unheimlich und ihr kehrt um. Ihr könnt die Höhle mit der Laterne erkunden (19181), dann stellt ihr fest, dass sie hastig verlassen wurde. Wenn Zoey sich hier mit dem Wolfsamulett (#08) hineinwagt, erfährt sie etwas zur Geschichte ihres kleinen Findelkinds und erhält statt des Amuletts einen großen Zahn (#09).

In den drei Hütten (182) haben vielleicht mal drei Schweinchen gewohnt, aber jetzt sind sie ebenfalls verlassen. Nur in der Hütte aus Stein findet ihr etwas: Fußspuren von Wolf und Huhn, eine Menge Schutt, einen nimmervollen Beutel (#50), einen Zettel (#86) und ein halbfertiges alchemistisches Gebräu (#84). Sami Schildkröte findet hier noch mehr, nämlich eine Schildkrötenspur. Er folgt ihr und entdeckt in einem magischen Geheimversteck eine leere Phiole (#05). Auf der unteren Terrasse klammern sich abgestorbene Bäume (183) an den Rand eines scheinbar bodenlosen Abgrunds (185). In einem Astloch findet ihr hier einen äußerst merkwürdigen Stein (#89). Darauf steht der Entschlüsselungs-Code für die Runentafel, die ihr in Amiras Höhle gefunden habt (#85): Lest dort nur jeden dritten Buchstaben. Der obere Text heißt: „Phönixlilie belebt Grün“, der untere Text „Blut und Frost besiegt Schwert“. Beide Hinweise werden euch später helfen, auch den Stein selbst könnt ihr noch brauchen. Zunächst aber steigt ihr die Treppe bei 184 hinunter und erreicht Ortskarte Q.

Ortskarte Q: Die Szene, die ihr beim Betreten des unteren Plateaus erlebt habt, warnt euch vor, nicht einfach auf die Brücke (283) hinauszulaufen. Untersucht besser erst einmal die Umgebung. Unter den Felsbrocken bei 281 entdeckt ihr eine weitere, kleinere Statue von Amira. Als ihr ihren Kopf berührt, gibt es einen Blitz und die Brücke fängt an zu schwingen. Das zu wissen kann später noch wichtig werden. Aus dem Hang des Abgrunds (282) funkelt euch etwas entgegen. Versucht nicht, es zu erreichen, sonst stürzt derjenige ab und kann sich gerade noch an einer Wurzel festhalten (#83). Und das Funkeln war eh nur eine Sinnestäuschung. Mitten auf diesem kleinen Plateau findet ihr einige versengte Hühnerfedern (285), die offenbar Hanni hier verloren hat. Der Obelisk (284) ist mit unlesbaren Runen beschriftet. Zu seinen Füßen wächst eine Phönixlilie (#48). Der oberen Inschrift auf der Tafel aus Amiras Höhle folgend mischt ihr die Phönixlilie mit der Pflanzenwuchs-Tinktur (4884). So erhaltet ihr zwei Portionen einer wirksamen Pflanzenwuchstinktur (#87). Falls einer von euch an der Wurzel über dem Abgrund hängt, könnt ihr damit den dazugehörigen Baum wiederbeleben (87282 oder 8387) und euren Freund retten. Außerdem geht ihr am besten jetzt gleich noch mal die Treppe hoch zur Terrasse und wendet die Tinktur auf die abgestorbenen Bäume an (87183). Dann wächst dort eine lange, stabile Ranke (#43).

Nun habt ihr hier die Möglichkeiten erschöpft und macht euch ans Überqueren der Brücke (283). Sobald ihr euch nähert, steht plötzlich mit einem Blitz Hanni Huhn auf der Brücke, mit einem Buch in der Hand und nur noch wenigen Federn am Leib, und versperrt euch den Weg (Ortskarte q1/Eintrag 881). Schnell wird klar, wer von beiden das Sagen hat: das Buch. Wieder habt ihr die Wahl, wie ihr weiter vorgehen wollt. Wenn ihr Stärke nutzen wollt (416), setzt entweder die Keule ein (Xq166) oder einer von euch benötigt eine legendäre Stärke von 7. Mit beidem könnt ihr Hanni besiegen – sie teleportiert sich dann weg – und eure Stärke

steigern. Für Heimlichkeit (361) sollte jemand von euch bei der Amirastatue bei 281 stehen, denn ohne Hilfsmittel funktioniert die Ablenkung nicht. Bei richtiger Positionierung könnt ihr die Umgebung nutzen, also 571 wählen: Während einer mit Hanni redet, berührt der andere die Statue und Hanni wird von der schaukelnden Brücke geschleudert. Keine Sorge, die Magie des Buches teleportiert sie fort, bevor sie abstürzen würde. Alle verbessern ihre Heimlichkeit um 1. Mit Schläue (561) solltet ihr auf Zeit spielen (971), denn Hanni steht viel zu sehr unter dem Einfluss des Buchs, um vernünftig mit sich reden zu lassen. Wenn ihr aber auf Zeit spielt, kommt erstaunlicherweise der Troll Krack wieder aus dem Abgrund hochgeklettert. Er schlägt von unten gegen die Brücke und Hanni, Buch und Krack stürzen ab, wobei sich Hanni in Sicherheit teleportiert. Alle verbessern ihre Schläue um 1 und die Brücke ist frei. Zum Glück stellt sich außerdem heraus, dass Krack sich mit einem Seil gesichert hatte. Offenbar ist der Troll gar nicht so blöd, wie er ausschaut … und da er mittlerweile recht freundlich wirkt, stört es euch auch nicht, dass er nun nach Hochfels zurückwill. Auf der Brücke findet ihr noch etwas, was Hanni dort verloren hat: eine Stück Bucheinband (#88).

Spielt Matti Maulwurf mit, findet er außerdem eine zerbrochene Brille dort (#01). Diese Brille kann Matti von Harry Otter und Ezra Eidechse reparieren lassen (017475). Er erhält dann eine heile Brille (#02), mit der er nicht nur hervorragend sieht, sondern auch Verborgenes entdecken kann. Betrachtet Matti damit seine zerbrochene Runentafel (0236), erfährt er, dass ihm sein Großvater seine Werkstatt vermacht hat. Diese befindet sich am Ende des südlichen Ganges in der großen Wolfshöhle, also (mit Purpurnebel) 708. Wenn Matti jetzt oder später diesen Gang mit seiner Brille betrachtet, kann er den Gang freigraben, findet die Werkstatt und kann sie öffnen. Damit ist Mattis persönliche Mission abgeschlossen und er kann seine Charakterkarte durch die #52, mit Brille, ersetzen.

Ganz abgesehen von diesen persönlichen Abenteuern könnt ihr nach Hannis Verschwinden nun den zweiten Versuch starten, die Brücke zu überqueren. Haltet euch dabei an die Warnung der Buchseite, die ihr in der Hütte gefunden habt (#86), und betretet nur die dort eingezeichneten Bretter. Das sind in Laufrichtung die Nummern 5, 2, 4 und 7. Ihr lest also Eintrag 5247 und gelangt sicher auf die andere Seite der Schlucht und nach einem weiteren Weg zu einer Hochebene (Ortskarte R).

Ortskarte R: Hier hat offensichtlich der Riese sein Lager aufgeschlagen! Seid vorgewarnt: Jedes Mal, wenn ihr hier etwas untersucht, wird der Marker am linken Rand eins höher geschoben, und wenn ihr alles Erreichbare untersucht habt, kommt der Riese zurück. Macht euch schon mal Gedanken darüber, was ihr dann tut. Noch habt ihr aber Zeit. Das erste, was euch ins Auge fällt, ist sicher der Käfig (385). Hier ist euer vermisster Müller Max Maus (79) gefangen! Nach dem Erstkontakt solltet ihr in nochmals ansprechen (R79). Dann erfahrt ihr einiges von dem, was hier passiert ist und warum der Riese Vorräte sammelt und Müller entführt. Befreien könnt ihr Max im Moment leider noch nicht. Bei 383 findet ihr viele Fußabdrücke vom Riesen, die beweisen, dass er sich hier regelmäßig aufhält. Bei 384 sind all die Sachen gehortet, die der Riese eingesammelt hat. Darunter sind auch die fehlenden Vorräte eures Dorfes. Mit dem nimmervollen Beutel könnt ihr sie einpacken und mitnehmen

(50384, dadurch tauscht ihr #50 gegen #63 aus). Bringt, jetzt oder später, den Beutel nach Hochfels zur Hühnerfarm (63106)!

Ortskarte B: Angesichts der wiedergefundenen Vorräte freuen sich alle sehr und ihr könnt eine weitere Eigenschaft steigern. Der Troll Krack lässt sich nun im Dorf nieder (e2) und bietet an, die Vorräte zu bewachen. Wenn Zoey Ziege Krack den Zahn aus dem Wolfsbau zeigt (09107), kommt sie mit ihm ins Gespräch und er überzeugt sie, dass sie das Wolfsjunge als kleine Schwester adoptieren sollte. Damit ist Zoeys persönliche Mission abgeschlossen und das Wolfskind erhält endlich einen Namen: Evi (#98).

Außerdem erfahrt ihr, dass der Dorfrat tagt und sich dazu mit den Vögeln von Donnerfall beraten will. Für diese langwierigen Diskussionen habt ihr aber erst mal keinen Nerv und kehrt in das Lager des Riesen zurück, wo noch einiges ungeklärt ist.

Ortskarte R: Das Feuer (381) ist gewaltig und zeigt an, dass der Riese wohl noch in der Nähe ist. Sein Zelt (382) ist ebenso gewaltig; dort findet ihr außer einem Namensschild „Ron“ auch noch eine Seite aus einem Buch (#45). So, nun habt ihr eure Zeit ausgereizt: Der Riese kommt zurück (Ortskarte r1/Eintrag 777)! Mit Stärke gegen ihn zu kämpfen (472), ist keine gute Idee – Ron ist in jedem Fall stärker und eure meisterhafte Keule wirkt auf ihn nicht. Ihr könnt ihn entweder mit Heimlichkeit und dem Rankenseil zu Fall bringen (372 -> Yr143) oder, wenn einer von euch über legendäre Heimlichkeit (7) verfügt, ihn sogar ohne Hilfsmittel überlisten (462). Mit Schläue könnt ihr Ron mit der Löwenmaske erschrecken (572-> Zr141). Die erfolgreich eingesetzte Eigenschaft steigern ihr, und Ron läuft über alle Berge davon. Dabei verliert er eine Schriftrolle (#90). Leider ist sie mit einem Schloss gesichert. Aber habt ihr nicht etwas, das wie ein Schlüssel aussieht? Richtig, der Decodier-Stein (#89) passt hier. Ihr kombiniert also 8990 und entsiegelt die Schriftrolle (#42). Die darauf angegebenen Himmelsrichtungen geben einen Hinweis auf einen Weg durch den purpurnen Nebel (386)! Da ihr Max zur Zeit nicht befreien könnt, macht ihr euch auf den Weg und startet dabei bei den Steinen rechts. Von dort geht ihr nach Südwesten (SW), Westen (W), Nordwesten (NW) und zuletzt wieder Südwesten (SW), also an den Baumstämmen 2, 4, 1 und 5 vorbei. Der Eintrag 2415 beschreibt euren Weg durch den Nebel, bis ihr Ortskarte S erreicht.

Ortskarte S: Auf dieser lieblichen Ebene sticht natürlich zuerst der Steinkreis mit dem purpurn leuchtenden Kristall in der Mitte ins Auge. Bei näherer Untersuchung des Kristalls (481) stellt ihr fest, dass er die Lichtstrahlen aufsaugt statt abstrahlt und wohl die Ursache für den Purpurnebel ist. Ihr müsst irgendwie die Runensteine (482) verschieben oder sonst wie neutralisieren, um die Ausbreitung des Nebels zu stoppen. Wie ihr das machen könnt, dazu fehlt euch aber noch ein Hinweis. An dem rotblättrigen Baum (483) erntet ihr eine saftige Blutfrucht (#94) Vom Baum im Südwesten (484) aus erhascht ihr noch einen Blick auf den davonkletternden Ron und beginnt, euch nach allgemeinem Frieden zu sehnen. Bevor ihr aber

solchen Utopien nachgehen könnt, habt ihr aber konkretere Probleme und folgt dem Weg nach Osten (485) weiter zu Ortskarte T.

Ortskarte T: Hier steht Amiras Turm (581)! Leider ist er komplett von Purpurnebel umgeben und nicht erreichbar. Im idyllischen See (582) findet ihr einen riesigen Schlüssel (#95) und habt schon eine Idee, wo der passen könnte.

Sami Schildkröte hat hier eine kurze Vision, in der er den Inhalt einer Phiole in einen anderen See gießt. Zudem habt ihr hiermit das letzte Gewässer gefunden, von denen in Samis Runen-Rätsel die Rede ist. Die Gewässer sind der See hier (582), das Wasserbecken in Amiras Höhle (854), der wieder befüllte Fluss bei Donnerfall (552), der Sumpf (651) und der See südlich von Hochfels (303). Die richtige Reihenfolge ist also 58563. Wenn du bei diesem Eintrag nachschaust, erlebt Sami eine weitere Vision und die Phiole füllt sich mit Wasser (#06). Wenn er später dieses Wasser im See (303) ausschüttet, erfährt er, woher er kommt, und auch, was er mit seiner Zukunft anfangen kann. Damit ist Samis Mission erfüllt und er erhält ein Wasser-Amulett (#07).

Aber zurück zur Gegenwart: Die Konstruktion im Wald (583) entpuppt sich als Minenschacht. Hier könnt ihr euer Rankenseil (#43) als Kletterhilfe anbringen und hinunterklettern. Dabei findet ihr einen grünen Kristall (#96).

Wicky Waschbär entdeckt außerdem in der Nähe des Schachts Waschbärspuren. Sie führen zu einem überwucherten Eingang, bei dem sie nur mit dem richtigen Passwort eingelassen wird. Diesen Code verrät die Rückseite des Briefs von Wickys Vater (#53). Reiht dafür die Zahlen aneinander, die anstelle von Buchstaben eingesetzt sind: 10815. Wicky darf passieren und entdeckt, dass hier ihr Bruder Waldemar in einer Zelle eingesperrt ist. Er soll schon abgeholt werden, sicher nicht zu gutem Zweck. Mit Vorder- und Rückseite vom Brief des Vaters zusammen, also 3853, können Wicky und Waldemar fliehen. Damit hat Wicky ihre Mission erfüllt. Ihr Bruder Waldemar (54) bleibt nun bei ihr.

Beim Pavillon (584) findet ihr eine Buchseite mit Runen (#44). Auf dem Stein (585) ist eine Botschaft eingraviert, die euch auffordert, eine der Blumen zu pflücken (#49). Sie hat nicht nur eine beruhigende und ermutigende Wirkung: Wenn ihr die Frostnelke mit der Blutfrucht kombiniert (4994), entsteht daraus eine frostige Blutfrucht (#69) – die laut der zweiten Inschrift auf dem Runenstein ein Schwert besiegen kann.

Die Buchseite aus dem Pavillon gibt euch das Wissen, um das Rätsel des Steinkreises zu lösen. Ihr marschiert damit also zurück zu Ortskarte S.

Ortskarte S: Wenn ihr die Runensteine in der Reihenfolge, die auf der Buchseite (#44) angegeben ist, mit dem Finger entlangfahrt, entstehen daraus die Ziffern 2 – 4 – 0. Lest also Eintrag 240 und siehe da, ihr habt die zerstörerische Anordnung aufgelöst! Alle Charaktere verbessern ihre Schläue und Eulalia Eule erwacht aus ihrer Trance und geht ins Sanatorium.

Der Purpurnebel wird sich nun nach und nach auflösen. Jetzt könntet ihr Amiras Turm erreichen. Bevor ihr das aber tut, habt ihr noch etwas Wichtiges vor: Ihr geht zu Rons Lager zurück und befreit mit Hilfe des großen Schlüssels aus Amiras See den Müller Max aus seinem Käfig (95385). Da Max ziemlich abgemagert und geschwächt ist, bringt ihr ihn ins Sanatorium der Vögel auf Ortskarte N. Wenn ihr mögt, könnt ihr noch mal mit allen Freunden reden, die sich dort aufhalten. Letzten Endes haben sie aber nichts wirklich Wesentliches beizutragen. Ihr macht euch umso entschlossener auf zu Amiras Turm.

Ortskarte t1: Ihr nähert euch Amiras Turm, der nun frei liegt (586). Sobald ihr klopft, erscheint Hanni, die nun kaum noch wiederzuerkennen ist und ein großes Schwert trägt (Ortskarte t2/Eintrag 463). Vom Runenstein wisst ihr, was gegen das Schwert hilft: Ihr werft Hanni die frostige Blutfrucht zu (69463). Sie spießt die Frucht auf, Saft spritzt auf sie und bricht den Bann des Buchs, der auf ihr lag. Hanni ist frei! Das Buch allerdings ist verschwunden und hat sich vermutlich im Turm verschanzt. Nur eine lose Seite ist liegengeblieben (#64). Da hilft nur, in den Turm vorzudringen, Stockwerk für Stockwerk.

Ortskarte t3: Die Zeichen an der linken Wand (681) deuten darauf hin, dass ihr die Zahlen von zwei Buchseiten addieren müsst. Im Gegensatz zu allen anderen Situationen ist hier tatsächlich addieren gemeint – nicht kombinieren. Die Schrift auf der rechten Seite (682) bestätigt das und verrät, dass Amira einst diese Seiten aus dem Buch riss. Das Bild in der Mitte (683) illustriert diese Szene. Ihr braucht also die Seitenzahlen von zwei Seiten aus dem großen Buch. Gefunden habt ihr bisher die Seiten #44, #45, #64, #86 und #97. Davon sind aber nur auf zwei Seiten die Seitenzahlen lesbar: #64 hat die Seitenzahl 180 und #97 die Seitenzahl 179. Wenn ihr das zusammenrechnet, kommt ihr auf 359. Das ist der Code, um ins nächste Stockwerk des Turms zu gelangen.

Ortskarte t4: Hier müsst ihr in der Mitte des Tischs (689) den grünen Kristall aus dem Minenschacht einlassen: 96689. Das genügt aber nicht, ihr müsst den Kristall berühren und dabei das Aktivierungswort sprechen. Dieses Wort steht auf der Buchseite #64, auf der der Kristall abgebildet ist. Aber Vorsicht: Die Seitenzahl zeigt, dass das Blatt spiegelverkehrt ist, es ist wohl nur ein Abklatsch der richtigen Seite. Das Wort ist also nicht AHOY, sondern YOHA. Somit ist 8108 -> 2222 der richtige Eintrag, der euch hier weiterführt.

Sobald ihr das Wort gesprochen habt, öffnen sich in den Fenstern dieser Galerie Portale an verschiedene Orte der Umgebung und eure Freunde kommen alle in den Turm. Die Barriere vor der Treppe öffnet sich, dahinter liegt ein weiterer Teil eines Bucheinbands (#99). Ihr nehmt ihn und steigt gemeinsam ins oberste Stockwerk, um das magische Buch zu konfrontieren.

Ortskarte t5: Nur gemeinsam könnt ihr das bösartige Buch besiegen. Dafür müsst ihr noch ein weiteres Rätsel lösen. Setzt die beiden Teile des Bucheinbands zusammen (#88, #99) und

deutet sie mit Hilfe der Buchseite #97: Es geht darum, wie viele von euch welche Hüllen haben, also Fell, Schuppen oder Federn. Euch selbst zählt ihr dabei nicht mit, da ja nicht festgelegt ist, wie viele Charaktere mitspielen, und ihr hier die Haupthandelnden, nicht die Unterstützer seid. Von den anwesenden Freunden haben 5 Fell (Bob, Wanda, Harry, Hermine und Max), 2 Schuppen (Karim und Ezra) und 5 Federn (Olga, Ivan, Heidi, Holly und Sheila). So kommt ihr zu Eintrag 525 und könnt gemeinsam das Buch konfrontieren und bändigen. Je nachdem, ob ihr dabei Stärke, Heimlichkeit oder Schläue nutzt, verwendet ihr eine andere Taktik und erreicht ein etwas anderes Ergebnis. Ihr könnt euch daran orientieren, was eure beste Eigenschaft ist, oder euch auch für eine der Varianten frei entscheiden. In jedem Fall aber heißt es: Glückwunsch, ihr habt das Buch bezwungen und das Abenteuer erfolgreich bestanden!

Persönliche Missionen

M4: Zoey Ziege

Die unabhängige Zoey findet ihre persönliche Mission (M4), indem sie D/403, den Weg in den südlichen Wald, untersucht. Dort trifft sie ein verwirrtes einsames Wolfsjunges (#34) und lässt sich von seinen großen Augen breitschlagen, sich seiner anzunehmen und seine Familie zu suchen. Wenn Zoey bei E den Felsen (505) erkundet, folgt ihr das Wolfsmädchen und klettert noch ein Stück höher, sodass Zoey ihm helfen muss. Es liegt nahe, dass Zoey im Wolfsbau (Ortskarte G) versucht, das Kind abzugeben. Wenn sie das beim Wolfsschamanen (34702) versucht, erklärt er ihr, dass die Kleine zu einem anderen Rudel weiter im Osten gehört und hier im gefährdeten Bau nicht sicher wäre. Er gibt ihr ein Wolfsamulett (#08), mit dem sie dem anderen Rudel ihre guten Absichten verdeutlichen kann. Wenn Zoey stattdessen im Versammlungsraum der Wölfe versucht die Kleine zu übergeben (34705), weigert diese sich, ihre Seite zu verlassen. In diesem Fall kann Zoey das Wolfsamulett bekommen, indem sie sich nach dem Gespräch mit Wespa nochmals zu dem nun mit Purpurnebel gefluteten Raum zurückwendet (707 -> 368 -> 568), was aber erst möglich ist, wenn mit der Bohnenranke ein Weg zurück gefunden wurde. Dann betonen die Wölfe, dass sie die Kleine nicht aufnehmen können und dass sie offenbar gerne bei Zoey ist, und geben ihr das Wolfsamulett (#08).

Während Zoey in Julius' Unterschlupf (Ortskarte O) die Runen bei 851 studiert, hört sie eine Stimme in ihrem Kopf, die ihre „Gefährtin in der Not" erwähnt. Zoey verbittet sich jede Einmischung und meint, dass sie die Kleine baldmöglichst bei ihrer Familie abgeben will, worauf die Stimme mit Skepsis reagiert, aber nicht weiter drängt. Kurz darauf findet die Gruppe auf dem Hochplateau (Ortskarte P) einen Wolfsbau (181). Hier sollte Zoey mit dem Wolfsamulett in der Hand hineingehen (08181). Dann erlebt sie in einer Vision, was hier passiert ist: Der Riese hatte die Wölfe angegriffen und im Chaos ist die Kleine weggelaufen. Dann kam eine kleinere Gestalt, die nur der Troll Krack sein kann, und kämpfte gegen den Riesen. Der Riese verschwand, übrig blieb ein ausgeschlagener Zahn. Am Ende der Vision wendet sich ein alter Wolf direkt an Zoey und sagt ihr, dass das Rudel weit nach Osten geflohen ist und dass sie ihnen nicht folgen, sondern sich an den Beschützer des Rudels

wenden soll. Statt des Wolfsamuletts bekommt Zoey nun den großen Zahn (#09). Die Gelegenheit, ihn zu übergeben, kommt, sobald die Gruppe die Vorräte des Dorfs vom Riesen zurückgewonnen und ins Dorf gebracht hat. Dann lässt sich Krack unter der Brücke über den Blubberbach nieder, die nun die Nummer e2/107 bekommt. Mit der Kombination 09107 zeigt Zoey Krack den Zahn und bittet ihn, ihr mit der Betreuung des Wolfsmädchens zu helfen. Er lehnt das ab, da Kinder vor ihm Angst haben, meint aber, dass die Kleine offenbar gerne bei Zoey ist und dass Zoey eine verantwortungsvolle große Schwester sein kann. Bei Schwierigkeiten bietet er seine Hilfe an. Zoey gefällt die Idee; sie beschließt, sich weiter um das Wolfsmädchen zu kümmern, und gibt ihr den Namen Evi (#98). Damit ist ihre persönliche Mission abgeschlossen.

M5: Matti Maulwurf

Matti bekommt seine persönliche Mission, indem er Wanda Wombats Hütte untersucht (B/203). Dort findet er die Bruchstücke einer Steintafel mit Runen (#36), die er als Kind in seiner Kurzsichtigkeit zerbrochen hat. Damals machte die Seherin Eulalia Eule eine rätselhafte Bemerkung, dass das zu seinem Weg gehöre. Nun will er mehr über die Runentafel herausfinden. Wenn Matti auf Ortskarte F den verlassenen Wolfsbau (601) untersucht, erhält er eine Vision (#46), in der er den Werkzeugmacher Milo Maulwurf sieht. Der sieht Matti sehr ähnlich, aber etwas an dessen Augen ist anders – was genau, findet Matti später heraus.

Sobald ihr über die Bohnenranke zurück nach Hochfels könnt, kann Matti Eulalia Eule auf Ortskarte B ansprechen (B73 -> 228). Sie kündigt an, dass seine Reise nach Osten führt und dass handwerklich begabte Freunde ein Segen sind.

Im Eingangsbereich von Julius' Unterschlupf (O/851) erhält Matti eine weitere Vision (#51), die ihn ermutigt: Matti kann ein großer Feinhandwerker werden, braucht dazu aber einen nützlichen Gegenstand und die Hilfe von jemandem aus dem Wald und jemandem aus dem Tal. Kurz darauf, nach der Konfrontation mit Hanni Huhn auf der Brücke über den Abgrund (Q/283), findet Matti eine zerbrochene Brille, die Hanni offenbar fallengelassen hat (#01). Das war also der Unterschied bei den Augen: In seiner ersten Vision hat Milo Maulwurf eine Brille getragen. Diese Brille ist der nützliche Gegenstand, den Matti braucht. Sie muss jedoch repariert werden. Das können Ezra Eidechse (aus dem Wald) und Harry Otter (aus dem Tal), die beiden handwerklich begabten Freunde, für Matti tun. Dazu muss Harry von seinem Fluch befreit sein und seinen Werkstattschlüssel wiederhaben, aber das sollte zu diesem Zeitpunkt ja bereits geschafft sein. Matti kombiniert also die kaputte Brille mit Harry und Ezra (017475) und erhält eine heile Brille (#02), mit der er nicht nur klar sieht, sondern auch besondere Dinge erkennen kann. Durch diese Brille betrachtet enthüllt seine zerbrochene Steinplatte das Testament seines Großvaters (0236), in dem er ihm seine Werkstatt im südlichen Gang der großen Höhle vermacht. Wenn Matti also in den von Purpurnebel durchdrungenen Wolfsbau (g2) zurückkehrt und den südlichen Gang mithilfe seiner reparierten Brille untersucht (02708), kann er den Weg zur Werkstatt seines Großvaters freigraben. Als er die Tür durch die Brille anschaut, öffnet sie sich und zeigt eine gut ausgestattete, aber verstaubte Werkstatt.

Matti beschließt, die Werkstatt in Betrieb zu nehmen, sobald das Buch besiegt ist. Damit ist seine persönliche Mission abgeschlossen und Matti ist in Zukunft ein Brillenträger (#52).

M6: Wicky Waschbär

Wicky entdeckt ihre persönliche Mission im Haus von Bürgermeister Bob Bulle (A/104). Wenn sie das untersucht, nachdem es geöffnet wurde, findet sie am Kamin einen Brief ihres Vaters, der vor einem Jahr überraschend zu einer geheimen Mission aufgebrochen und seither verschollen ist (#38). Im Brief steht, dass der Vater erfahren hat, dass Wickys Zwillingsbruder Waldemar noch lebt, der als kleines Kind entführt wurde. Der Vater will Waldemar suchen gehen und fordert Wicky auf, die Suche zu übernehmen, falls er nicht zurückkommt. Fred Faultier (B/205) weiß mehr darüber. Wenn Wicky ihm im Schlaf Fragen stellt, erfährt sie, dass er ein Gespräch zwischen ihrem Vater und einem Fremden belauscht hat, in dem von einem Verlies die Rede war.

Sobald ihr Hermine Hund gerettet habt und diese in ihr Gasthaus zurückgekehrt ist, sollte Wicky sie dort ansprechen (K76 -> 238). Dann erfährt sie, dass zwei andere Waschbären hier durchgekommen sind – vor einem Jahr ein Zitronen lutschender Waschbär (Wickys Vater) mit einem Buch über Verschlüsselung, der einer heißen Spur nach Norden folgte, und später ein anderer (Waldemar), der mit einem geheimnisvollen Fremden sprach, wobei das Wort „Turm“ fiel. Hermine schenkt Wicky ein paar Zitronenscheiben (#03). Wenn Wicky mit diesen Zitronenscheiben über ihren Brief reibt (0338), entdeckt sie auf der Rückseite eine geheime Botschaft (#53). Darin erfährt sie, dass Waldemar in Schwierigkeiten steckt, weil er gestohlen hat, und dass sie nicht dem Vater folgen, sondern im Osten den Bruder suchen soll. Die anstatt Buchstaben eingesetzten Ziffern sind kein Schreibfehler, sondern ein Code, den Wicky später noch brauchen wird.

Im Eingangsbereich von Julius’ Unterschlupf (O/851) entdeckt Wicky Waschbärspuren und erhält eine Vision, in der vermummte Gestalten nach Norden und dann wieder nach Süden eilen, außerdem sieht sie einen senkrechten Schacht und etwas Glitzerndes. Dieser Schacht ist der Minenschacht bei T/583. In seiner Nähe entdeckt Wicky Waschbärspuren, die sie zu einer fast zugewucherten Tür führen. Mit dem Code von der Rückseite ihres Briefs wird sie durch die Tür gelassen: 10815. Dabei erfährt sie, dass hier ihr Bruder in einer Zelle schmort. Gerade hat sie Waldemar entdeckt, da soll er abgeholt werden, sicher zu nichts Gutem. Mit der Kombination von Vorder- und Rückseite des Briefs vom Vater (3853) können die beiden sich wegteleportieren. Damit ist Wickys Mission abgeschlossen und Waldemar bleibt bei ihr (#54).

M7: Sami Schildkröte

Sami entdeckt seine persönliche Mission, indem er auf Ortskarte C auf den Steg hinausgeht (301). Er fühlt sich mit dem Wasser seltsam vertraut, obwohl er in Hochfels aufgewachsen ist, nachdem eine Reisende ließ ihn als Frischgeschlüpften in der Obhut des Dorfes zurückließ.

Nun will er herausfinden, wo er eigentlich herkommt. Sami nimmt eine Muschel vom See mit (#40).

Wenn ihr im Canyon unterhalb des Wolfsbaus Ezra Eidechse wiedertrefft (H75), kann Sami ihn nach seiner Geschichte fragen. Ezra erzählt dann sowohl, wie seine eigenen Eltern aus dem Süden mit ihm nach Hochfels kamen, als auch von der Reisenden, die Sami als Ei in einem Körbchen mit sich trug und, als er unterwegs schlüpfte, ihn den Leuten von Hochfels anvertraute, weil ihre Mission für ein Baby zu gefährlich wäre. Auch der Mönch Ivan Ibis kann Sami etwas Hintergrundwissen vermitteln: Wenn Sami ihn in Donnerfall anspricht (N77) und fragt, ob er schon andere Schildkröten gesehen hat, erinnert sich Ivan an eine ältere Schildkrötendame, die vor 17 Jahren vorbeikam, und weiß, dass es weit im Südwesten eine Schildkröten-Siedlung gibt. Beim Eingang zu Julius' Unterschlupf erkennt Sami in den Runen ein Rätsel, das nach fünf Gewässern fragt (#04). Auf dem Hochplateau bei den Hütten (P/182) entdeckt er Schildkrötenspuren. Diese führen zu einem Stein in der Wand, hinter dem eine leere Phiole verborgen ist (#05). Diese Phiole spielt eine Rolle in einer Vision, die Sami im See bei Amiras Turm hat (T/582). Dort sieht er sich selbst, wie er aus der Phiole Wasser in einen anderen See gießt. Um das zu erreichen, muss Sami das Rätsel aus den Runen lösen: Gesucht werden fünf Gewässer, davon eins im Norden und vier im Süden. Von Osten nach Westen angeordnet sind das Amiras See (T/582), das Becken in Amiras Höhle (Q/854), der wieder aufgefüllte Fluss bei Donnerfall (N/522), der Sumpf (L/651) und der See südlich von Hochfels (C/303). Die ersten Ziffern zusammen ergeben die Zahl 58563. In diesem Eintrag füllt sich Samis Phiole mit Wasser (#06). Entsprechend seiner Vision sollte er dieses Wasser in einem anderen See ausgießen. Der einzige andere See außer Amiras ist der bei C/303. Wenn Sami dort das Wasser feierlich ausgießt (06303), sieht er in einer Vision den Ort, von dem er stammt, weit im Süden am Meer. Dann sieht er eine Insel in dem See, an dem er gerade steht. Sie enthält eine verlassene Schildkrötensiedlung, im Sand sind magisch geschützte Eier vergraben. Sami beschließt, dass er in Zukunft die Aufgabe übernehmen will, diese Insel und die Eier bzw. Schildkrötenkinder zu beschützen. Er erhält ein Wasser-Amulett (#07), damit ist seine Mission abgeschlossen.