

# Ritter Arthaud - Abenteuer im Heiligen Land

## Rätsellösungen

(Ulla Vorwerk)

### Übersicht der Rätsel:

1. Die Belagerung von Dun-le-Roy
  - 1.1. Tribok auslösen (nur 1 Lösung)
  - 1.2 Sappe graben (nur 1 Lösung)
2. Im Hafen von St. Gilles
  - 2.1. Schiff beladen (mehrere Lösungen)
3. Die Seeschlacht
  - 3.1. Vorbereitungen (nur 1 Lösung möglich)
  - 3.2 Seeschlacht (mehrere Lösungen möglich, Geschicklichkeitsspiel)
4. Die Überfahrt
  - 4.1 Al Harawi ausrüsten (nur 1 Lösung)
  - 4.2. nach Akkon segeln (nur 1 Lösung)
5. Akkon
  - 5.1 Akkon erkunden, um Eintritt in die Karawanserei zu erlangen (mehrere Lösungen möglich)
6. Die politischen Parteien im Königreich Jerusalem / Transport der Holzladung nach Kerak
  - 6.1. Vier Hauptpersonen den beiden politischen Parteien zuordnen (nur 1 Lösung)
  - 6.2 Vorbereitung des Holztransportes nach Kerak (nur 1 Lösung)
  - 6.3. Die Route nach Kerak (mehrere Lösungen möglich)
7. Die Festung Kerak
  - 7.1. Die Festung für die Belagerung durch den Sultan Saladin vorbereiten (mehrere Lösungen möglich)
  - 7.2. Zwei Kriegsgeräte Saladins zerstören, um das Ausfalltor frei zu bekommen (nur 1 Lösung)
  - 7.3. Die Passage, die Saladin über den Wehrgraben gebaut hat, zerstören
8. Jerusalem
  - 8.1. Den Mord am kleinen Balduin verhindern - Gedicht sortieren (nur 1 Lösung)
  - 8.2 Lichterbaum entzünden (nur 1 Lösung)
  - 8.3 Jerusalem erkunden (mehrere Lösungen möglich)
  - 8.4 den Leidensweg Christi nachvollziehen (nur 1 Lösung)
9. Das Heilige Grab
  - 9.1. Das Pergament von Wilhelm von Tyros finden
10. Der Uroboros
  - 10.1. Die Reliquien in Dun-le-Roy finden

### Vorbemerkung:

1. Viele Objekte, die zur Lösung nötig sind und die hier aus den Schauplätzen entnommen werden, kann man ebenso gut aus dem Archiv holen, in das man über Links aus dem Räseltext oder über das QM (QuickMove) Symbol gelangt.

2. Bei manchen Räseln gibt es nur die eine Lösungsmöglichkeit, die unten geschildert wird (abgesehen von der unter 1. angesprochenen "Variationsmöglichkeit" und abgesehen davon, dass man die Objekte manchmal auch in anderer Reihenfolge sammeln kann). Bei manchen Räseln gibt es aber ganz verschiedene Lösungsmöglichkeiten. Ich habe das bei jedem Räsel vermerkt.

3. Bei denjenigen Räseln, bei denen es ums Einsammeln und Platzieren von Gegenständen geht, wurden die einzelnen Schritte in Tabellen aufgeschrieben. Die einzelnen Felder bedeuten (meistens):

Gegenstand	wo er zu finden ist	was damit zu tun ist	Folgen der Handlung / Hinweise
------------	---------------------	----------------------	--------------------------------

**"sammeln"** = mit der Maus anklicken, dann wandert das Objekt unten in die Sammelleiste.

**"D&D"** = drag and drop; **"D&D auf X"** = mit der Maus auf Gegenstand X schieben

**"neu"** = auf Grund einer Aktion ist auf dem Schauplatz etwas Neues erschienen - damit muss man dann meist irgendwas tun, das wird aber in der nächsten Tabellenzeile erklärt.

**"Aktion"** = auf dem Schauplatz geschieht etwas, die Handlung geht voran.

**"?QM"** = Gegenstand aus der Sammelleiste aufs Fragezeichen ziehen - Dadurch wird die zugehörige QuickMove-Archivseite aufgeschlagen, der man dann weitere Objekte oder Informationen entnehmen kann.

**"schnell !!!!"** = Hinweis, dass es einen Zeitfaktor gibt. Wenn man zu langsam ist, dann geht irgendwas schief und das Räsel ist misslungen, d.h. fängt wieder von vorne an.

## 1. Die Belagerung von Dun-le-Roy

### 1.1. Tribok auslösen (nur 1 Lösung)

#### 1.1.1. Schauplatz "Hügel":

Steinhaufen	rechts	sammeln	---
Schutthaufen aus Steinen und Holz	rechts	sammeln	---

#### 1.1.2. Schauplatz "Äußere Grabenböschung"

Ausklinker	hinter den Ästen des Baumes links unten	sammeln	---
Steinbohrer	zwischen den Ästen des Baumes links unten	sammeln	---

#### 1.1.3. Schauplatz "Hügel"

Steinbohrer	Sammelleiste	D&D - Ogier, Steinhauer, links unten von hinten zu sehen, schwarzes Gewand	neu: Steinkugeln
Steinkugeln	Mitte unten	sammeln	---

#### 1.1.4. Schauplatz "Äußere Grabenböschung"

Steinhaufen	Sammelleiste	D&D auf "Hotte" (Tribok)	---
Schutthaufen aus Steinen und Holz	Sammelleiste	D&D auf "Hotte" (Tribok)	---
Geschosse für den Tribok	Sammelleiste	D&D auf "Schlinge" (Tribok)	---
Ausklinker	Sammelleiste	D&D auf "Winde" (Tribok)	Aktion: der Tribok wird ausgelöst.

## 1.2 Sappe graben (nur 1 Lösung)

### 1.2.1. Schauplatz “Burghof”

Armenischer Ingenieur	Mittlere Person in der Gruppe links unten im Schutz des Schildes	sammeln	---
Holztrümmer	ganz rechts am Bildrand, vor dem Turm	sammeln	---

### 1.2.2. Schauplatz “Hügel”

Holzstapel, aufgeschichtet von den Holzfällern	links unten	sammeln	
Holzstapel, aufgeschichtet von den Holzfällern	Sammelleiste	D&D auf “Schreiner und Zimmerleute” (Bildmitte)	neu: bewegliche Schutzschilde
bewegliche Schutzschilde	rechts neben den Schreibern und Zimmerleuten	sammeln	

### 1.2.3. Schauplatz “Äußere Grabenböschung”

Garin, Tribok	rechts unten	sammeln	---
Urban, Sappeur	Personengruppe ganz rechts	sammeln	
Urban, Sappeur	Sammelleiste	?QM	Info, dass man Pikeniere braucht

### 1.2.4. Archiv

Pikeniere	Archiv	sammeln	---
-----------	--------	---------	-----

### 1.2.5. Schauplatz “Die Untergrabung” (das ist zugleich der Rätsel-Screen. Im linken Feld kann der Räseltext aufgerufen werden.)

bewegliche Schutzschilde	Sammelleiste	D&D auf “Areal, das für die Untergrabung vorgesehen ist” / schnell!!!	Hinweis: Arthaud hat sich im Turm verschanzt und schleudert Steine auf die Stelle, deshalb:
Garin, Tribok	Sammelleiste	D&D auf “hinter die Schutzschilde” / schnell!!!	---
Armenischer Ingenieur	Sammelleiste	D&D auf “Areal,	Aktion: Der

		das für die Untergrabung vorgesehen ist”	Ingenieur plant den Verlauf der Sappe
Sappeur	Sammelleiste	D&D auf “Eingang des Tunnels”	---
---	---	wenn Mauszeiger wie Spitzhacke aussieht: Mausklick	Aktion: Der Sappeur fängt an zu graben.
---	---	solange Maus wie Spitzhacke - weiterklicken, bis es nicht mehr geht.	Hinweis: Man kann nicht weiterklicken, weil es in der Sappe zu dunkel ist.

### 1.2.6. Schauplatz “Hügel”

Fackeln	rechts unten hinter dem abgebrochenen Ast	sammeln	---
---------	---	---------	-----

### 1.2.7. Schauplatz “Untergrabung”

Fackeln	Sammelleiste	D&D auf “Eingang des Tunnels”	Aktion: Sappe wird erleuchtet. Von nun an kann man durch Mausclick den Sappeur wieder weitergraben lassen.
---	---	2mal Sappeur weiterklicken, aber nicht öfter!!!	Hinweis: wenn man öfter als 2x klickt, bricht der Tunnel zusammen.

### 1.2.8. Schauplatz “Hügel”

Stützbalken	vor und hinter dem abgebrochenen Ast rechts unten	sammeln	---
-------------	---	---------	-----

### 1.2.9. Schauplatz “Untergrabung”

Stützbalken	Sammelleiste	D&D auf “drittes Teilstück der Sappe”	Aktion: Ein Zimmermann baut ein Gerüst
-------------	--------------	---------------------------------------	--

			zum Abstützen
---	---	Imal Sappeur weiterklicken	Aktion: er gräbt bis unter den Bergfried. - Achtung !!! Angriff von Arthauds Leuten!!!
Pikeniere	Sammelleiste	D&D auf letzten Abschnitt der Sappe ("Gegenangriff") - schnell!!!	Aktion: Die Pikeniere besiegen Arthauds Männer
Holztrümmer	Sammelleiste	D&D auf "unter dem Bergfried"	Aktion: Feuer! Der Bergfried stürzt zusammen.

## 2. Im Hafen von St. Gilles

### 2.1. Schiff beladen (mehrere Lösungen)

Es geht darum, das Schiff im Hafen von St. Gilles auszustatten mit

1. Proviant
2. Waffen
3. einigen "Experten".

Hierfür hat Arthaud eine Geldbörse mit 100 Denaren. Ihm werden allerlei Dinge angeboten. Jeder Kauf reduziert seine Barschaft. Dann muss er wieder Dinge verkaufen, um zu Geld zu kommen. Neben den gesuchten Gütern werden ihm auch Informationen, sprich Ratschläge und Geheimnisse, zum Kauf angeboten, die nützlich sind, z.B. weil er erfährt, dass jemand etwas Bestimmtes dringend braucht und gut dafür zahlen würde ...

"Kaufen" geht so: Gegenstand anklicken, dann erscheint ein Fenster mit dem Preis und einer Ja/Nein-Option.

"Verkaufen" geht so: D&D auf den Käufer

Hier einer von mehreren Lösungswegen (auf die Angaben, wie sich die Barschaft jeweils verändert, wurde verzichtet):

#### 2.1.1. Schauplatz "Gasse"

Frischfleisch	Fleischerstand links, an der Mauer hängende Keule	2mal kaufen	
Dörrobst	ganz rechts unten	kaufen	
Stoff	die Gasse entlang, links hinter dem Mauervorsprung	kaufen	
1 Frischfleisch	Sammelleiste	D&D auf Räucherammer (rechts)	neu: Dörrfleisch
Dörrfleisch	oben rechts in der Räucherammer	kaufen	

#### 2.1.2. Schauplatz "Die Kais"

Stoff	Sammelleiste	verkaufen an Bacchio (Matrose, sitzt links unten auf den Säcken)	
Amphoren mit Wein aus Zypern	Antonin, Weinhändler, rechts unten im Torbogen	2mal kaufen	
Frischobst	Elias, Obst- und Gemüsehändler, Stand im rechten Gebäude	2mal kaufen	

1 Frischobst	Sammelleiste	D&D auf Pilger Brieuc (vor dem Schiff, der mittlere der Dreiergruppe)	
1 Frischobst	Sammelleiste	D&D auf Antonin, den Weinhändler	Aktion: Antonin macht daraus alexandrisches Eingemachtes
Töpfe mit alexandrischem Eingemachten	direkt vor Antonin	sammeln	
1 Amphore Wein aus Zypern	Sammelleiste	D&D auf Quentin, den Templer (Es-korte) (vor der Weinhandlung)	
Gemüse	im Gebäude rechts, neben dem Obststand	kaufen	
Schwert	lehnt an der Mauer des Gemüseladens	sammeln (im Knauf sind Reliquien)	
Pilgerstrosack	hinter der Frau in Rot links unten	sammeln	
Rat von Sigebert (Würfelspieler)	vorne, spielt an der Kiste, der Rechte	kaufen	Info: "Schlangenkorb gut gegen Piraten". neu: hinter ihm erscheint ein Schlangenkorb
Schlangenkorb	hinter Sigebert	sammeln	

### 2.1.3. Schauplatz "Gasse"

Topf mit alexandrischem Eingemachten	Sammelleiste	verkaufen an Bindo, den Matrosen (sitzt rechts vor der Räucherammer)	
--------------------------------------	--------------	--	--

### 2.1.4. Schauplatz "Die Komturei"

Rosenkranz	unter der linken Hand des Dogen von Venedig, der vorne am Tisch auf der rechten Seite sitzt	sammeln	
2 Fässer mit Wasser aus dem Fluss Gard	ganz links unter dem Fenster	kaufen	

1 Fass mit Wasser aus dem Fluss Gard	Sammelleiste	verkaufen an Arnulf, der an der Säule in der Mitte lehnt	
1 Frischfleisch	Sammelleiste	verkaufen an Eduard den Küchenmeister, der rechts etwas in den Brennofen schiebt	
Vinzenz, Schiffszimmermann	lehnt an der Säule vorne links	sammeln	(soll die Ladeluke nach dem Beladen kalfatern)
Fulbert, Aufseher	sitzt ganz rechts am Tisch	Dienst kaufen	wird einen Dienst leisten - wenn man den Schauplatz verlässt und erneut anklickt, sieht man: Fulbert hat Arthaud eine Schale überlassen.
Tauwerk	hinten der Säule vorne links	kaufen	

Schauplatz verlassen, wieder reingehen

Schale	auf dem Tisch rechts, direkt oberhalb des Kopfes des Mannes, der ganz vorne sitzt	sammeln	
--------	---	---------	--

#### 2.1.5. Schauplatz "Landungsbrücke der Lucina"

Reliquien aus dem Schwertknauf	Sammelleiste	verkaufen an Pilger Martin (links neben der Frau in rot)	
Pilgerstrosack	Sammelleiste	verkaufen an Pilger Médard (rechts von der Frau in rot, von hinten zu sehen)	
Schlangenkorb	Sammelleiste	verkaufen an Euber, Wachposten (neben der	

		Schiffsbrücke)	
Vinzenz, Schiffszimmermann	Sammelleiste	D&D auf Teer-Kocher	neu: Teer
Kessel mit Teer	neben Teerkocher	kaufen	
Tauwerk	Sammelleiste	D&D auf Maclou und Alexis (Besatzung)	Aktion: die beiden öffnen die Ladeluke - neuer Schauplatz "Schiff von innen"

#### 2.1.6. Schauplatz "Schiff von innen"

Gemüse	Sammelleiste	verkaufen an Erhart, Kellermeister, links auf dem mittleren Deck	
Dörrfleisch	Sammelleiste	verkaufen an Erhart, Kellermeister, links auf dem mittleren Deck	
Dörrobst	Sammelleiste	verkaufen an Erhart, Kellermeister, links auf dem mittleren Deck	
Amphoren mit Wein aus Zypern	Sammelleiste	D&D auf Laderaum	
Fässer mit Wasser aus dem Fluss Gard	Sammelleiste	D&D auf Laderaum	

#### 2.1.7. Schauplatz "Die Komturei"

Astrolabium	rechts auf dem Kamin	kaufen	
gusseiserner Schlüssel	Mitte, vor den Schilden der Templer	kaufen	

#### 2.1.8. Schauplatz "Die Kais"

Rosenkranz	Sammelleiste	verkaufen an Pilger Léger (Dreiergruppe vor Schiff, der rechte)	
Schale	Sammelleiste	verkaufen an Pilger Hubert	

		(Dreiergruppe vor Schiff, der linke)	
Geheimnis von Ithier, Würfelspieler	Vordergrund, spielt an der Kiste, der linke	kaufen	Information "Katze mitnehmen"
Pferde	Bildmitte	kaufen	

### 2.1.9 Schauplatz "Die Komturei"

Katze	läuft hinter der Eingangstür vorüber	sammeln	
-------	--------------------------------------	---------	--

### 2.1.10 Schauplatz "Schiff von innen"

Pferde	Sammelleiste	D&D auf Laderaum	
gusseiserner Schlüssel	Sammelleiste	D&D auf Elie, Küstenlotse, bedient außerdem das Katapult	
Katze	Sammelleiste	D&D auf Kellermeister	
Astrolabium	Sammelleiste	D&D auf Milon, Steuermann	
Teerkessel	Sammelleiste	D&D auf Besatzungsmitglieder	Aktion: Die Ladeluke wird geschlossen; das Schiff läuft aus.

### 3. Die Seeschlacht

#### 3.1. Vorbereitungen (nur 1 Lösung möglich)

es gibt 3 Schauplätze: Back, Poop (Aufbau auf dem Achterdeck) und Laderaum. Letzterer ist zugleich der Rätselscreen mit der Anweisung, die Zutaten für das griechische Feuer zusammenzubringen.

##### 3.1.1. Back

Kalksäcke	links neben Katapult	sammeln	?QM Archivseite "griechisches Feuer" - Info was man alles fürs griechische Feuer braucht
-----------	----------------------	---------	--

##### 3.1.2. Archiv

Pech	Archivseite "griechisches Feuer"	sammeln	im Text auf "Pyrotechniker" klicken
Naphta	Archivseite "Pyrotechniker"	sammeln	

##### 3.1.3. Laderaum

Achtung, hier lassen sich die meisten Gegenstände verschieben!

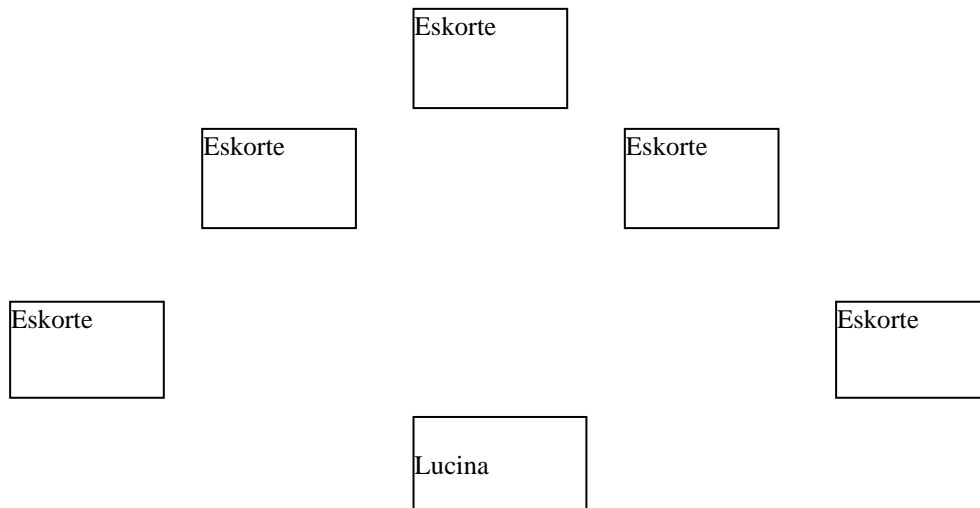
Tau	auf den Säcken in der Mitte	sammeln	
Sack mit Schwefel	die Kisten hinter dem Kessel beiseiteschieben (genau hinschauen, ist schwer zu sehen) - dahinter ist der Sack	sammeln	
Salpeter	die vier großen Säcke vor der Holzladung beiseite schieben - dahinter ist der Salpeter	sammeln	
Salpeter	Sammelleiste	D&D auf Bronzeschale	
Kalksack	Sammelleiste	D&D auf Bronzeschale	neu: Gemisch aus Kalk und Salpeter
Gemisch aus Kalk u. Salpeter	Bronzeschale	D&D auf	

		Schiffskoch	
Pech	Sammelleiste	D&D auf Schiffskoch	
Naphta	Sammelleiste	D&D auf Schiffskoch	
Schwefel	Sammelleiste	D&D auf Schiffskoch	Aktion: neuer Schauplatz "Seeschlacht"

### 3.2 Seeschlacht (mehrere Lösungen möglich, Geschicklichkeitsspiel)

Der Schauplatz "Seeschlacht" ist der Rätselscreen.

Aufgabe 1: die fränkische Flotte in pfeilförmige Anordnung um die Lucina herum bringen, also so: *Grafik nur in Layout Ansicht sichtbar*)



Um das zu erreichen, stehen einem zwei Kommandos zur Verfügung:

1. Schiff drehen (Schiff erst anklicken, dann den "Drehen"-Button benutzen)
2. Segel setzen = Schiff fährt / Segel reffen = Schiff bleibt stehen (Schiff erst anklicken, dann "Segel setzen-Button" benutzen)

Vorne (= oben) sind die Angreifer. Man kann mit der Maus den Bildschirm scrollen (nach oben, nach unten).

Es gibt hier mehrere Möglichkeiten. Eine davon ist erstmal abzdrehen:

1. Lucina anklicken, in Gegenrichtung drehen, Segel setzen - Lucina fährt nach hinten/unten.
2. Dasselbe mit den beiden äußersten Eskortenschiffen tun
3. Dasselbe mit den beiden mittleren Eskortenschiffen tun
4. Schiffe anhalten und wieder umdrehen
4. Wenn das Ganze in etwa wie ein Dreieck aussieht (muss nicht perfekt sein), ertönt das Kommando "In Stellung! Die Brandgeschosse sind bereit! Spannt die Tauen zwischen den Schiffen usw."

Dann folgt Aufgabe 2:

Das Tau aus der Sammelleiste auf die Schiffs-Linie ziehen .

Dabei auf das Kreuz zwischen Mast und Rah eines der Schiffe zielen.

Damit verbindet man die Schiffe, und die Aufgabe ist gelöst.

## 4. Die Überfahrt

### 4.1 Al Harawi ausrüsten (nur 1 Lösung)

#### 4.1.1. Schauplatz "Poop"

Schiffstagebuch (laut Archiv ist darin eine Seekarte)	rechts auf dem Pult	sammeln	
---	---------------------	---------	--

#### 4.1.2. Schauplatz "Laderaum"

Astrolabium	auf einem der Holzstapel, ziemlich in der Mitte	sammeln	
-------------	---	---------	--

#### 4.1.3. Schauplatz "Back"

Bordbuch	Sammelleiste	D&D auf Al Harawi	Aktion: Al Harawi setzt seinen Bericht fort
Astrolabium	Sammelleiste	D&D auf Al Harawi	neu: Schauplatz "Kurs auf Akkon"

#### 4.2. nach Akkon segeln (nur 1 Lösung)

die Aufgabe lautet, nach Akkon zu segeln mit Hilfe der *Seekarte* (den Kurs festlegen), des *Astrolabiums* (aktuelle Position bestimmen) und des *Steuers* (den Wind ausnutzen).

Außerdem müssen unterwegs *befreundete Häfen* angelaufen werden um die Vorräte wieder aufzufüllen. Ein Maßstab zeigt an, wie viel Vorräte noch vorhanden sind - wenn er auf null steht, sinkt das Schiff, und man muss wieder ganz von vorne anfangen, egal, wie weit man schon war.

Man kann jederzeit zwischendurch wieder die aktuelle Position bestimmen (Astrolabium) und sich die Seekarte anschauen. Das Schiff segelt in dieser Zeit nicht weiter.

Es nützt nichts, Zwischenstationen der Fahrt zu speichern, wenn man diese Stände wieder lädt, stellt man fest, dass man wieder auf den Anfang zurückgeworfen ist.

1. *Exakte Position bestimmen* - auf Symbol "Astrolabium klicken". / den Zeiger mit der Maus auf den Polarstern ausrichten (Abstand der beiden hinteren Sterne vom Großen Wagen 5 mal nach oben zu verlängern). Die Position wird angezeigt. zurück.

2. *Seekarte konsultieren* - auf Symbol "Seekarte" klicken. / Breitengrad verschieben, bis er so in etwa die Position hat, die man soeben mit dem Astrolabium gemessen hat. *Irgendwo auf diesem Breitengrad befindet man sich* (Längengrad konnte man damals noch nicht messen); da man ja gerade St. Gilles verlassen hat, ist man noch ziemlich weit westlich.

3. Gucken, *wo der nächste befreundete Hafen ist*, den man anlaufen kann, um Vorräte aufzufüllen). Das ist Palermo. *Kurs* festlegen: erst nach Süden bis nahe Afrika, dann nach Osten. Seekarte wieder schließen.

4. *nach Palermo segeln, dabei den Wind ausnutzen* (Windrose: der rote Pfeil zeigt, woher der Wind weht). Wenn man den Wind nicht berücksichtigt, schafft man es nicht !!!

5. Aus dem Räseltext weiß man, dass man über Kandia (auf Kreta) muss. Also wieder: Seekarte: Kurs festlegen (nach Osten, durch die Meerenge von Messina, nach Südost, dann Ost). Wind ausnutzen!

6. Nach Akkon segeln, das östlich und ganz leicht südlich von Kandia liegt, auf kürzester Route. Mit Hilfe der Seekarte den Breitengrad von Akkon bestimmen, dann darauf zu segeln. Sobald man den Breitengrad hat, immer geradeaus, keine Kurswechsel mehr.

## 5. Akkon

### 5.1 Akkon erkunden, um Eintritt in die Karawanserei zu erlangen (mehrere Lösungen möglich)

Um in die Karawanserei zu gelangen, braucht man einen Passierschein. Den wiederum bekommt man nur, nachdem man in allen Vierteln Akkons gewesen ist. In jedem Viertel wohnt eine bestimmte Gruppe (Ritterorden, Händler ...), die nicht ohne weiteres Einlass gewährt, man muss also wieder in den verschiedenen Schauplätzen Gegenstände einsammeln, den Wächern an den Toren der Viertel geben usw.

Ein möglicher Lösungsweg:

#### 5.1.1. Schauplatz "Kais"

Schiffstagebuch	auf der Lucina, hinter dem Mann, der an dem Seil zieht	sammeln	
-----------------	---	---------	--

ins Innere Akkons gehen (rechts durch den großen Torbogen, Mausklick).

neuer Schauplatz: Straße von Akkon (Ausschnitt eines größeren Straßenbildes), unten rechts neben dem Fragezeichen: Stadtplan von Akkon, aktueller Standort durch roten Kreis markiert, Information über die verschiedenen Schauplätze durch Drüberfahren mit der Maus. Um Arthaud und Al Harawi in ein bestimmtes Viertel laufen zu lassen, immer auf den Stadtplan schauen, um sich den Weg klarzumachen.

Arthaud Richtung Venezianisches Viertel laufen lassen. Wachposten verlangt Passierschein. Zu Maimonides gehen.

#### 5.1.2. Schauplatz "Haus von Maimonides"

Mikouat	auf dem Tisch	sammeln	
Möbelstück mit magischem Quadrat	rechts neben dem Tisch	anklicken	

magisches Quadrat lösen (Zahlen mit Maus verschieben):

4	3	8
9	5	1
2	7	6

Das Möbelstück öffnet sich.

Friedensvertrag zwischen Saladin und Raimund III. v. Tripolis	im Möbel	sammeln (wird im weiteren Verlauf gebraucht)	
---	----------	--	--

Zum Stadtplan zurückkehren, zum Hauptmarkt des pisanischen Viertels laufen (südlich des Viertels der Chaîne).

### 5.1.3. Schauplatz “Pisanischer Markt”

Händler Eugenio sprechen lassen - er sucht nach Dingen, die die Venezianer kompromittieren. Da bietet sich das Schiffstagebuch an (Inhalt: Venezianer mit Assassininen unter einer Decke)

Schiffstagebuch	Sammelleiste	D&D auf Eugenio	neu: Wappenschild der Templer erscheint.
Wappenschild der Templer	unterer Bildrand, ziemlich weit rechts (die runde Form bei dem Haufen Münzen, das ist ein Siegel, auf dem das Wappen abgebildet ist; in der Sammelleiste erscheint es dann als Schild)	sammeln	
Honig aus Syrien	Krug, unterer Bildrand, Mitte	sammeln	

Als nächstes: zur Hafenfestung im Templerviertel im Süden. Der Wachposten verlangt einen Passierschein.

### 5.1.4. Schauplatz “Templerviertel”

Wappenschild der Templer	Sammelleiste	D&D auf Wachposten	Wachposten lässt Arthaud und Al Harawi durch.
--------------------------	--------------	--------------------	---

in die Festung gehen. Dort Gerhard v. Ridfort (Seneschall des Templerordens) sprechen lassen. Der beklagt sich über Raimund v. Tripolis und dessen Bündnis mit dem Sultan, wofür er gern einen Beweis hätte.

Friedensvertrag	Sammelleiste	D&D auf Raimund v. Tripolis	Aktion: Raimund v. Tripolis gibt dafür einen Passierschein - den Wappenschild der Hospitaliter, der in der
-----------------	--------------	-----------------------------	--

			Sammelleiste erscheint.
--	--	--	-------------------------

Zum Hospitaliter-Viertel gehen. Der Wachposten verlangt, dass Arthaud und Al Harawi sich ausweisen sollen.

#### 5.1.5. Schauplatz "Hospitaliter-Viertel"

Wappenschild der Hospitaliter	Sammelleiste	D&D auf Wachposten	Wachposten lässt Arthaud und Al Harawi durch.
-------------------------------	--------------	--------------------	---

durch das Tor gehen - Arthaud und Al Harawi befinden sich nun im St. Johannis-Saal

Wappenschild der Dt. Ritter	über der linken Tür im Hintergrund	sammeln	
Genuesisches Wappenschild	über der rechten Tür im Hintergrund	sammeln	

auf die linke der beiden Truhen klicken - Truhe öffnet sich.

Mohn	in der Truhe	sammeln	
------	--------------	---------	--

Als nächstes in die Geschäftsstraße des genuesischen Viertels gehen. Der Wachposten verlangt einen Passierschein.

Genuesischen Wappenschild	Sammelleiste	D&D auf Wachposten	Wachposten lässt Arthaud und Al Harawi durch.
---------------------------	--------------	--------------------	---

Arthaud und Al Harawi am Wachposten vorbeilaufen lassen, immer geradeaus - plötzlich befinden sich die beiden in der genuesischen Gasse.

#### 5.1.6. Schauplatz "Genuesische Gasse"

Mirouad	ganz links unten	sammeln	
Michrat	ganz links unten	sammeln	

auf "Rückkehr nach Akkon" (Bildmitte) klicken.

es folgt ein nächtlicher Überfall der Assassinen, bei dem Arthaud verletzt wird.

#### 5.1.7. Schauplatz "Hospital der Deutschen Ritter"

für das Folgende braucht man noch 2 Dinge aus dem Archiv:

Mirouad oder Michrat	Sammelleiste	?QM	
Nadel	Archiv "Persischer Chirurg"	sammeln	

Mohn	Sammelleiste	?QM	
Alraune	Archiv "Apotheker"	sammeln	

zurück zum Schauplatz "Hospital der Deutschen Ritter"

Michrat	Sammelleiste	D&D auf Maimonides	Maimonides sprechen lassen - man erfährt, was Maimonides als nächstes tun will.
Mirouad	Sammelleiste	D&D auf Maimonides	Maimonides sprechen lassen - man erfährt, was Maimonides als nächstes tun will.
Mikouat	Sammelleiste	D&D auf Maimonides	Maimonides sprechen lassen - man erfährt, was Maimonides als nächstes tun will.
Nadel	Sammelleiste	D&D auf Maimonides	Maimonides sprechen lassen - man erfährt, was Maimonides als nächstes tun will.
Honig aus Syrien	Sammelleiste	D&D auf Al Harawi	
Mohn	Sammelleiste	D&D auf Al Harawi	
Alraune	Sammelleiste	D&D auf Al Harawi	

Arthaud ist geheilt. - Der Rabbi Abraham erscheint und erzählt, dass Rainald von Chatillon befohlen hat, dass die Juden nicht mehr den Tempel des Patriarchen in Hebron besuchen dürfen.

Venezianisches Zugangsrecht	auf dem Tisch links	sammeln	
-----------------------------	------------------------	---------	--

Zur Karawanserei gehen. Der Wachposten verlangt eine Genehmigung, die Karawanserei zu betreten.

Venezianisches Zugangsrecht	Sammelleiste	D&D auf Wachposten	
-----------------------------	--------------	-----------------------	--

Arthaud durchs Tor gehen lassen. - Zwischenerzählung: Versteigerung des Holzes.

## 6. Die politischen Parteien im Königreich Jerusalem / Transport der Holzladung nach Kerak

### 6.1. Vier Hauptpersonen den beiden politischen Parteien zuordnen (nur 1 Lösung)

hier muss man zunächst Informationen sammeln, d.h. die verschiedenen Personen auf den Schauplätzen sprechen lassen, und sie einsammeln:

#### 6.1.1. Schauplatz "Pisanischer Markt":

Raimund von Tripolis	Mann mit rotem Mantel, steht mit dem Rücken zum Spieler	sammeln	
----------------------	---	---------	--

#### 6.1.2. Schauplatz "Burg der Templer"

Gerhard von Ridfort	links unten	sammeln	
Rainald von Chatillon	links unten, Bildrand	sammeln	

#### 6.1.3. Schauplatz "Genuesische Gasse":

Johann von Ibelin	Mann im grünen Mantel	sammeln	
-------------------	-----------------------	---------	--

jetzt muss man die Personen den beiden Parteien zuordnen:

#### 6.1.4. Schauplatz "Sankt-Johannis-Saal"

Gerhard von Ridfort	Sammelleiste	D&D auf rechte Seite (Partei des Hofes)	Aktion: er erscheint dort.
Rainald von Chatillon	Sammelleiste	D&D auf rechte Seite (Partei des Hofes)	Aktion: er erscheint dort.
Raimund von Tripolis	Sammelleiste	D&D auf linke Seite (Partei der Barone)	Aktion: er erscheint dort.
Johann von Ibelin	Sammelleiste	D&D auf linke Seite (Partei der Barone)	Aktion: er erscheint dort.

## 6.2 Vorbereitung des Holztransportes nach Kerak (nur 1 Lösung)

### 6.2.1. Schauplatz "Kai"

Fässer mit Süßwasser	am Kai	sammeln	
----------------------	--------	---------	--

### 6.2.2. Schauplatz "Sankt-Johannis-Saal"

Guichard, Templerritter	rechts unten im weißen Mantel	sammeln	
Maugis, Hospitaliter-Ritter	rechts unten im schwarzen Mantel	sammeln	
Guichard, Templerritter	Sammelleiste	?QM	Archiv "Tempelritter", scrollen "Turkopolen" anklicken
Schahzamane, arabischer Kundschafter	Archiv "Turkopolen"	sammeln	

### 6.2.3. Fondaco

Fässer mit Süßwasser	Sammelleiste	D&D auf Aymon, Anführer des Geleitzuges der Tempelritter	
Guichard, Templerritter	Sammelleiste	D&D auf Aymon, Anführer des Geleitzuges der Tempelritter	
Maugis, Hospitaliter-Ritter	Sammelleiste	D&D auf Aymon, Anführer des Geleitzuges der Tempelritter	
Schahzamane, arabischer Kundschafter	Sammelleiste	D&D auf Aymon, Anführer des Geleitzuges der Tempelritter	neu: Schauplatz "Königreich Jerusalem"

### 6.3. Die Route nach Kerak (mehrere Lösungen möglich)

Ziel: die Karawane nach Kerak bringen.

dabei muss der Spieler auf folgendes achten:

- Der Bildschirm kann gescrollt werden (Maus an den jeweiligen Rand ziehen, klicken)
- das Wasser darf unterwegs nicht ausgehen - südlich und östlich von Jericho geht das Wasser doppelt so rasch verloren,
- in den Oasen kann man den Wasservorrat ergänzen,
- auf Straßen geht es schneller voran als auf Sandpisten,
- unterwegs verliert man Lasttiere,
- wenn man in eine Zitadelle der Templer kommt, erhält man Wasser und Lasttiere,
- wenn man in eine Zitalle der Hospitaliter kommt, erhält man Krieger für die Eskorte.
- man muss in den fränkischen Festungen übernachten - wenn man das nicht tut, erscheint beim Weitergehen schnell eine Rückmeldung, dass man in einen Hinterhalt geraten sei und alles verloren ist,
- man muss unterwegs Angriffen ausweichen,
- bei einem Angriff verringern sich Gefolge, Lasttiere und Wasser und man verliert 1 Kundschafter.

Wenn unterwegs die Vorräte ausgehen oder die Eskorte/Kundschafter komplett aufgerieben wurde, muss man wieder neu von Akkon aus anfangen. Allerdings kann man das durch häufiges Zwischenspeichern (immer wenn man in den Festungen der Templer oder Hospitaliter ist) umgehen.

als Hilfsmittel gibt es links oben 4 "Anzeiger", die man im Auge haben muss:

Wasser

Lasttiere

Eskorte

Kundschafter

daneben ist eine Uhr, die die Stunden angibt (wenn man in einer Festung ist, klickt man solange, bis man auf "Frühmette" kommt - dann ist Zeit um Aufbruch)

*hier nun ein möglicher Lösungsweg:*

Den roten Strich so ziehen, dass Arthaud in die Templerfestung Cäsarea läuft.

Weiter zur Templerfestung Jaffa - dort übernachten (auf die rote Fahne klicken, bis die Uhr "Frühmette" anzeigt).

Weiter zur Hospitaliterfestung Blanchegarde.

Weiter zur Templerfestung Gaza - dort übernachten (s.o.).

Weiter zur Festung Berthgibelin, dabei den Hinterhalten ausweichen, dort übernachten (s.o.).

Weiter zur Templerburg "Burg der Feigen", dabei den Hinterhalten ausweichen, dort übernachten (s.o.).

Weiter nach Paumier - Achtung, schwierige Stelle! Im Fall eines Hinterhalts gegebenenfalls zurück zur Burg der Feigen, dort übernachten (s.o.), am nächsten Morgen nochmal versuchen. Von Paumier aus dann nach Kerak.

## 7. Die Festung Kerak

### 7.1. Die Festung für die Belagerung durch den Sultan Saladin vorbereiten (mehrere Lösungen möglich)

Der Spieler hat **10** Tage Zeit und muss, um genügend Vorräte zu erzeugen und zu speichern, folgendes tun:

- Die Produktionsstätten in Kerak (Bäckerei, Kelter ...) öffnen
- auf dem Markt vor Kerak Rohstoffe kaufen (in der Geldbörse sind zu Beginn 10 000 Denare)
- Rohstoffe D&D auf die Produktionsstätten (dort werden sie verarbeitet).
- Fertige Produkte erscheinen in der großen Halle oder unter dem Ausfalltor und zählen zu den gespeicherten Vorräten
- wenn man nur produziert und speichert, geht einem zu früh das Geld aus. Deshalb muss man zu Beginn fertige Produkte auch auf dem Markt verkaufen, um wieder Geld einzunehmen, um die Produktionsstätten weiter betreiben und neue Rohstoffe kaufen zu können.

An "Vorräte" oben in der Leiste kann der Spieler sehen, wieviel Vorräte er schon hat bzw. noch braucht.

*hier nun ein möglicher Lösungsweg:*

1. Tag	Schauplatz Ausfalltor	Ton	aus Tongrube	sammeln	
	Schauplatz Kerak/Markt	Produktionsstätten: Fleischerei, Olivenpresse, Kelter, Mühle, Feinbäckerei, Brennofen	innerhalb der Festung Kerak	alle nacheinander öffnen	
		Vieh, Oliven, Trauben, Getreide, Datteln	Händler auf dem Markt vor der Festung	alles kaufen (aber nur 1 mal - gleich mehrmals kaufen nützt nichts, da die Produktionsstätten nur begrenzte Verarbeitungskapazität haben)	
		Vieh	Sammelleiste	D&D auf Fleischerei	
		Oliven	Sammelleiste	D&D auf Olivenpresse	
		Trauben	Sammelleiste	D&D auf	

				Kelter	
		Getreide	Sammelleiste	D&D auf Mühle	
		Datteln	Sammelleiste	D&D auf Feinbäckerei	
		Ton	Sammelleiste	D&D auf Brennofen	
<i>Fazit: Weniger Geld in der Geldbörse.</i>					
					Klick auf "1 Tag weiter"
2. Tag	Schauplatz Kerak/Markt	Berquil-Kanalisation, Bäckerei	innerhalb der Festung Kerak	beide öffnen	
		Vieh, Oliven, Trauben, Getreide, Datteln	Händler auf dem Markt vor der Festung	alles kaufen	
		Vieh, Oliven, Trauben, Getreide, Datteln	Sammelleiste	D&D auf die versch. Prod.stätten in Kerak	
	Schauplatz Ausfalltor	Ton; Mehlsack; Tonziegel	Ton: links, am Fuß der steilen Treppe; Mehlsack: links auf der Holzladung; Tonziegel: linke Seite, im mittleren der drei Durchgänge durch die Mauer	alles sammeln	
	Schauplatz Großer Saal	Kuhhäute; Stapel Dattelbrote; Amphore Olivenöl; Weinfass	Kuhhäute: Mitte vorn auf dem Boden; Stapel Dattelbrote: im Korb rechts neben den beiden Säcken mit dem Hasen drauf; Amphore Olivenöl: lehnt an der rechten vorderen Säule; Weinfass:	alles sammeln	

			ziemlich genau in der Bildmitte		
	Schauplatz Kerak/Markt	Ton	Sammelleiste	D&D auf Brennofen	
		Tonziegel	Sammelleiste	D&D auf Berquil-Kanalisation	
		Mehlsäcke	Sammelleiste	D&D auf Backstube	
		Kuhhäute, Dattelbrote, Olivenöl, Weinfässer	Sammelleiste	verkaufen = D&D auf die Händler der Karawanserei	
<i>Fazit: Guthaben an Geld ist wieder gestiegen.</i>					
					Klick auf "1 Tag weiter"
3. Tag	Schauplatz Kerak/Markt	Vieh, Oliven, Trauben, Getreide, Datteln	Händler auf dem Markt vor der Festung	alles kaufen	
		Vieh, Oliven, Trauben, Getreide, Datteln	Sammelleiste	D&D auf die versch. Prod.stätten in Kerak	
	Schauplatz Ausfalltor	Ton; Mehlsack; Tonziegel	siehe 2. Tag	alles sammeln	
	Schauplatz Großer Saal	Kuhhäute; Stapel Dattelbrote; Amphore Olivenöl; Weinfass; und NEU: Brotstapel, Fass Wasser	siehe 2. Tag; Brotstapel: im Korb, auf der rechten Seite durch das Regal durch zu sehen; Fass Wasser: ganz links neben der Wache	alles sammeln	
	Schauplatz Kerak/Markt	Ton, Tonziegel, Mehlsäcke	Sammelleiste	D&D auf die versch. Prod.stätten	
		Kuhhäute, Dattelbrote, Olivenöl, Weinfässer und NEU: Korb mit Broten; Fass Wasser	Sammelleiste	verkaufen = D&D auf die Händler der Karawanserei	

*Fazit: Nur die Produktion von Fleisch wird bald das "Soll" erfüllt haben. Wenn das soweit ist, kann man den Überschuss verkaufen!*

					Klick auf "1 Tag weiter"
4. Tag	Schauplatz Kerak/Markt	Vieh, Oliven, Trauben, Getreide, Datteln	Händler auf dem Markt vor der Festung	alles kaufen	
		Vieh, Oliven, Trauben, Getreide, Datteln	Sammelleiste	D&D auf die versch. Prod.stätten in Kerak	
	Schauplatz Ausfalltor	Ton; Mehlsack; Tonziegel	siehe 2. Tag	alles sammeln	
	Schauplatz Großer Saal	Kuhhäute; Stapel Dattelbrote; Amphore Olivenöl; Weinfass; Brotstapel, Fass Wasser	siehe 2./3. Tag	alles sammeln	
	Schauplatz Kerak/Markt	Ton, Tonziegel, Mehlsäcke	Sammelleiste	D&D auf die versch. Prod.stätten	
		Kuhhäute, Dattelbrote, Olivenöl, Weinfässer; Korb mit Broten; Fass Wasser	Sammelleiste	verkaufen = D&D auf die Händler der Karawanserei	
					Klick auf "1 Tag weiter"

*Fazit: Der Fleischvorrat ist fast aufgefüllt, die Geldbörse ist gut gefüllt - von jetzt an braucht weniger verkauft zu werden.*

5. Tag	Schauplatz Kerak/Markt	Vieh, Oliven, Trauben, Getreide, Datteln	Händler auf dem Markt vor der Festung	alles kaufen	
		Vieh, Oliven, Trauben, Getreide, Datteln	Sammelleiste	D&D auf die versch. Prod.stätten in Kerak	
	Schauplatz Ausfalltor	Ton; Mehlsack; Tonziegel	siehe 2. Tag	alles sammeln	
	Schauplatz Großer Saal	Kuhhäute, SONST	siehe 2./3. Tag	sammeln	

		NICHTS			
	Schauplatz Kerak/Markt	Ton, Tonziegel, Mehlsäcke	Sammelleiste	D&D auf die versch. Prod.stätten	
		Kuhhäute, SONST NICHTS	Sammelleiste	verkaufen = D&D auf den Händler der Karawanserei	
					Klick auf "1 Tag weiter"

*Fazit: Der Fleischvorrat ist aufgefüllt, auch die übrigen Vorräte wachsen jetzt merklich an.*

6. Tag	Schauplatz Kerak/Markt	Vieh, Oliven, Trauben, Getreide, Datteln	Händler auf dem Markt vor der Festung	alles kaufen	
		Vieh, Oliven, Trauben, Getreide, Datteln	Sammelleiste	D&D auf die versch. Prod.stätten in Kerak	
	Schauplatz Ausfalltor	Ton; Mehlsack; Tonziegel	siehe 2. Tag	alles sammeln	
	Schauplatz Großer Saal	Kuhhäute	siehe 2./3. Tag	sammeln	
	Schauplatz Kerak/Markt	Ton, Tonziegel, Mehlsäcke	Sammelleiste	D&D auf die versch. Prod.stätten	
		Kuhhäute	Sammelleiste	verkaufen = D&D auf den Händler der Karawanserei	
					Klick auf "1 Tag weiter"

*Fazit: Die Vorräte wachsen weiter merklich an.*

7. Tag	Schauplatz Kerak/Markt	Vieh, Oliven, Trauben, Getreide, Datteln	Händler auf dem Markt vor der Festung	alles kaufen	
		Vieh, Oliven, Trauben, Getreide, Datteln	Sammelleiste	D&D auf die versch. Prod.stätten in Kerak	
	Schauplatz Ausfalltor	Ton; Mehlsack; Tonziegel	siehe 2. Tag	alles sammeln	
	Schauplatz Großer Saal	Kuhhäute	siehe 2./3. Tag	sammeln	
	Schauplatz Kerak/Markt	Ton, Tonziegel,	Sammelleiste	D&D auf die versch.	

		Mehlsäcke		Prod.stätten	
		Kuhhäute	Sammelleiste	verkaufen = D&D auf den Händler der Karawanserei	
					Klick auf "1 Tag weiter"
<i>Fazit: Jetzt ist es soweit, dass einige der Produktionsstätten wieder geschlossen werden können.</i>					
8. Tag	Schauplatz Kerak/Markt	NUR Oliven, Trauben, Datteln	Händler auf dem Markt vor der Festung	alles kaufen	
		NUR Oliven, Trauben, Datteln	Sammelleiste	D&D auf die versch. Prod.stätten in Kerak	
		Backstube, Mühle, Brennofen	innerhalb der Festung Kerak	alle schließen	
	Schauplatz Ausfalltor	NUR Mehlsack; Tonziegel	siehe 2. Tag	alles sammeln	
	Schauplatz Kerak/Markt	NUR Tonziegel, Mehlsäcke	Sammelleiste	D&D auf die versch. Prod.stätten	
					Klick auf "1 Tag weiter"
<i>Fazit: Die Vorräte sind jetzt komplett.</i>					

## 7.2. Zwei Kriegsgeräte Saladins zerstören, um das Ausfalltor frei zu bekommen (nur 1 Lösung)

7.2.1 Schauplatz "Bergfried" - mit Hilfe des Katapults eine Belagerungsmaschine von Saladin zerstören

Lubiette (Katapult v. Rainald)		anklicken	man kommt näher ran
Geschoss aus Stein	linke Ecke des Bergfrieds	sammeln; ?QM	
Fellweg	Archiv Seite Katapult	sammeln	
eiserner Schlüssel	Archiv Seite Katapult	sammeln; zurück zum Rätsel	
Geschoss aus Stein	Sammelleiste	D&D auf "Löffel" des Wurfarms	
Fellweg	Sammelleiste	D&D auf "Balken"	
eiserner Schlüssel	Sammelleiste	D&D auf "Zahnrad zum Einstellen der Seilspannung des Wurfarms"	
Spannvorrichtung für die Seile des Katapults	rechts am Katapult der eiserne Schlüssel	auf "stark" stellen	
Zugseil	am Katapult, hält den Löffel in seiner Position fest	anklicken	Aktion: Geschoss zerstört Katapult

### 7.3. Die Passage, die Saladin über den Wehrgraben gebaut hat, zerstören

#### 7.3.1. Schauplatz “Großer Saal”

Schiffsgerippe	lehnen rechts an der vordersten Säule	sammeln	
----------------	---------------------------------------	---------	--

#### 7.3.2. Schauplatz “Burg von Kerak und Markt von Moab”

Schiffsgerippe	Sammelleiste	D&D auf Kurtinen der Hurden	Neu: es entsteht das Gerüst einer Hurde
----------------	--------------	-----------------------------	---

Im Räseltext auf “Kriegsgeräte” und dann auf “Belagerungsturm” klicken.

Kuhhäute	Archiv “Belagerungsturm”	sammeln	Text scrollen, dann auf “Armbrustschütze” klicken
Armbrustschütze	Archiv “Fränkisches Fußvolk”	sammeln	zurück zum Räsel
Kuhhäute	Sammelleiste	D&D auf Hurde	Neu: Schutz des Daches der Hurde

#### 7.3.3. Schauplatz “Ausfalltor”

Lehm	links unten auf dem Boden, neben den Holzbalken	sammeln	
------	---	---------	--

#### 7.3.4. Schauplatz “Burg von Kerak und Markt von Moab”

Lehm	Sammelleiste	D&D auf Hurde	Neu: schützt zusätzlich die Kuhhäute auf dem Dach
Armbrustschütze	Sammelleiste	D&D in die Hurde	Aktion: Armbrustschütze entzündet die Burgkatze auf Saladins Passage.

## 8. Jerusalem

### 8.1. Den Mord am kleinen Balduin verhindern - Gedicht sortieren (nur 1 Lösung)

#### 8.1.1. Schauplatz "Ölberg"

Roter Ton	vom unteren Bildrand ausgehen - in der rechten Hälfte wächst ein kleines Bäumchen. Von dessen Wipfel um etwa die Höhe des Bäumchens nach oben - dort liegt der Rote Ton.	D&D auf Rabbi Abraham	neu: Golem und Kerze erscheinen.
Kerze = Schamasch	rechts zu Füßen von Al Harawi	sammeln	

#### 8.1.2. Schauplatz "Grotte der Seelen"

eine Stimme flüstert immer wieder einzelne Verszeilen eines Spruches, und zwar in wechselnder Reihenfolge.

rechts auf die Wand klicken (wenn man genau hinsieht, erkennt man dort eine Schrift). Die Satzteile erscheinen in einem großen Durcheinander auf der Mauer und müssen mit der Maus wie folgt sortiert werden:

Im Angesicht der Dunkelheit, die hereinbrechen wird, vertrauet den Engeln ...  
lauscht den Schwingen der Flügel Gabriels.  
Sobald euch das Rauschen umhüllt,  
spricht dieses Gedicht,  
und das Licht wird zurückkehren.

Aktion: Der "Glanz des Schwarzen Steins" fällt von der Mauer an der Treppe herab.

"Glanz des Schwarzen Steins"	auf dem Boden	sammeln	
------------------------------	---------------	---------	--

oben auf die Treppe klicken (zum Schauplatz "Templum Domini")

#### 8.1.3. Schauplatz "Templum Domini"

ganz oben über den Baldachin klicken ("Zugang zur Domkuppel") - Bild wechselt in die Kuppel.

"Glanz des Schwarzen Steines"	Sammelleiste	D&D auf den "Scheitelpunkt des Felsendoms"	Aktion: Lichtstrahlen, Mordversuch usw.
-------------------------------	--------------	--	---

## 8.2 Lichterbaum entzünden

### 8.2.1. Schauplatz “Die Ställe des Salomon”

auf den Hebel links vom Skelett an der Mauer klicken - das Wasser im Tauchbecken verschwindet, es erscheinen hebräische Buchstaben.

die hebräischen Buchstaben	im Becken	sammeln	
“Zugang zum Lichterbaum”	der Gegenstand etwas rechts vom Mittelpunkt des Bildes	anklicken	neu: die Zahlen 1,5,10 und 5 erscheinen.
Buchstabe “He”	Sammelleiste	?QM	
Buchstabe “Aleph”	Archiv “Das hebräische Alphabet”	sammeln	
Buchstabe “Iodh”	Archiv “Das hebräische Alphabet”	sammeln	zurück
die drei Buchstaben	Sammelleiste	D& D auf die entsprechenden Nummern (Alef = 1, He = 5, Iod = 10)	Neu: Satz “Gott EHYE = Ich werde sein”, acht Kerzen sind erschienen
Schamasch (Kerze)	Sammelleiste	D&D auf rechten Kerzenhalter am Leuchter	Aktion: Kerzen entzünden sich. - Erzählung geht weiter.

### 8.3 Jerusalem erkunden (mehrere Lösungen möglich)

(Rätsel ähnlich wie Rätsel 5.1. Akkon erkunden)

Es geht zunächst darum, in die wichtigen Gebäude bzw. Stadtviertel die jeweiligen Bewohner einzusetzen; danach muss Arthaud den Leidensweg entlanglaufen.

Die wichtigen Gebäude / Stadtviertel kann man sich auf dem Stadtplan ansehen:

Auf den kleinen Stadtplan unten neben der Sammelleiste klicken, dann erscheint er groß. Mit der Maus darüber fahren - die Namen erscheinen:

- “Templum Domini” oder Tempel des Herrn, ehemaliger Felsendom
- Mutterhaus und Hauptquartier der Templer
- Sankt Maria der Deutschen
- Nonnenkloster Bethanien
- Viertel St. Stephan
- Markt der italienischen Geldwechsler
- Heiliges Grab
- Zitadelle Davids, Residenz des Königs von Jerusalem
- St. Anna-Kapelle
- Königspalast, Residenz des Hofes von Jerusalem

Als erstes sollte man die benötigten Personen einsammeln:

#### 8.3.1. Schauplatz “Ölberg”

Nonnen aus dem Kloster Bethanien	unterer Bildrand, Mitte	sammeln	
Kreuzritter aus deutschen Landen	rechts unten	sammeln	

#### 8.3.2. Schauplatz “Gasse in Jerusalem”

Levantinische Christen	die beiden Personen etwas oberhalb der Bildmitte	sammeln	
Italienische Geldwechsler	links neben dem Mann im gelben Umhang	sammeln	
Händler religiöser Andenken	unten links der Mann in weiß vor den Gegenständen auf der Mauer	sammeln	
Milizsoldaten	die beiden unten in der Gasse (bewegen sich)	sammeln	

dann im Räseltext auf “Jerusalem” klicken. Es erscheint der Archivtext “Jerusalem. Text scrollen, auf “Templer” klicken.

Gerhard v. Ridfort	Archiv "Templer"	anklicken - es erscheint die Seite "Der Seneschall Gerhard von Ridfort" - sammeln	2x zurück bis Seite "Jerusalem"
--------------------	------------------	---	---------------------------------

Archivseite "Jerusalem": auf "Heiliges Grab" klicken

Heraklius	Archiv "Hl. Grab"	anklicken - es erscheint die Seite "Heraklius" - sammeln	Text scrollen - auf "Agnes von Courtenay" klicken
Agnes von Courtenay	Archiv "Agnes von Courtenay"	anklicken - sammeln	3x zurück bis Seite "Jerusalem"

Archivseite "Jerusalem": Text scrollen, auf "Könige" klicken

Balduin IV.	Archivseite "Balduin IV."	sammeln	zurück
-------------	---------------------------	---------	--------

Nun kann man Arthaud zu den Gebäuden / Vierteln gehen lassen. Wenn man den jeweiligen Bewohner einsetzt, erscheint der Straßename - so erkundet man Jerusalem.

Hier einer der möglichen Lösungswege:

Schauplatz "Stadtplan": vor Arthaud klicken, dann läuft er los.

Bei der St. Anna-Kapelle	D&D Levantinische Christen	es erscheint "Josafatgasse"
Querstraße nehmen zum Templerhaus	D&D Gerhard v. Ridfort	"Schönes Tor", "Esplanade des Tempels"
Durch das "Schöne Tor" gehen, das Seitengässchen einschlagen bis zu St. Maria der Deutschen	D&D Deutscher Ritter	"Gerbergasse"
Die "Gerbergasse" hinauf bis zum Nonnenkloster Bethanien	D&D Bethanien-Nonnen	"St.-Julianus-Gasse", "St.-Johannes-Gasse"
Die St.-Julianus-Gasse" einschlagen - unten am Bildrand erscheint der Markt der Italienischen Geldwechsler	D& D Italienischer Geldwechsler	"Gasse der schlechten Küche" (ist etwas schwer zu sehen, da die Gasse mit Gebäuden "überdacht" ist)
Durch die "Gasse der schlechten Küche" entlang bis zum Hl. Grab.	D&D Heraklius	"Gasse der Palmträger", "Gasse des Patriarchen"
"Gasse der Palmträger", "Gasse des Patriarchen"	D&D Händler religiöser Andenken	"Spaniengasse", "St.-Stephans-Gasse"

hinunter, dann rechts abbiegen zum Viertel St. Stephan		
zurückgehen bis zum Tankredsturm	D&D Milizsoldat	“Gasse des Heiligen Grabes”
zurückgehen, abbiegen zur Zitadelle Davids	D&D König Balduin IV.	“Davidsgasse”, “Tempelgasse”
weitergehen zum Königspalast	D&D Agnes von Courtenay	“Gasse der Armenier”

Jetzt ist also der Stadtplan mit Straßennamen erschlossen - man sieht, dass die 12 Leidensstationen Christi erschienen sind.

#### **8.4 den Leidensweg Christi nachvollziehen (nur 1 Lösung)**

Arthaud muss jetzt diesen Leidensweg nachvollziehen, indem er ihn in der richtigen Reihenfolge abläuft:

- zurück in die Josafatgasse (1. Station)
- dann den Weg des Kreuzes entlang:
- Esplanade des Tempels
- Tempelgasse
- Gerbergasse (Richtung Bethanien)
- Eingang zur St-Julianus-Gasse und sofort in die
- St.-Johannes-Gasse, Gasse der Palmträger.

Auf den Eingang zum Heiligen Grab in der Gasse der Palmträger klicken.

Vorsicht, die kleinste Abweichung führt dazu, dass man den Weg von neuem machen muss.

## 9. Das Heilige Grab

### 9.1. Das Pergament von Wilhelm von Tyros finden

Laut Räseltext (Schauplatz “Heiliges Grab”) soll man im Heiligen Grab das Licht des Heiligen Geistes, das durch das offene Dach des Heiligen Grabes fällt, so lenken, dass man dadurch das Pergament von Wilhelm von Tyros in der Kapelle der Hl. Helena findet. Dazu muss man erstmal 5 heilige Gegenstände finden.

#### 9.1.1. Schauplatz “Heiliges Grab”

Priester Thomas	beim Hochaltar	sammeln	
Pilger	links unten	sammeln	wenn man sie sprechen lässt, erfährt man, dass im Viertel St. Stephan Reliquien zum Verkauf stehen)

#### 9.1.2. Schauplatz “Straße in Jerusalem”

Agnes von Courtenay	Frau mit weißem Schleier	sammeln	
Pilger	Sammelleiste	D&D auf Händler v. religiösen Andenken	Neu: Pilger erscheinen im Bild vor dem Händler stehend
Ziborium	beim Angebot des Händlers, zwischen den beiden Pilgern zu sehen	sammeln	
Kelch	beim Angebot des Händlers, zwischen den beiden Pilgern zu sehen	sammeln	

#### 9.1.3. Schauplatz “Tempel des Herrn”

Agnes von Courtenay	Sammelleiste	D&D auf Heraklius	Aktion: beide gehen aus dem Bild
Kandelaber	links vorne	sammeln	

#### 9.1.4. Schauplatz “Ölberg”

Priester Thomas	Sammelleiste	D&D auf “Altar”	
Kreuz	leuchtet in der Ferne	sammeln	Aktion: Licht fällt auf das Grab

			Christi im Heiligen Grab
Kreuz, Kelch, Ziborium oder Kandelaber	Sammelleiste	?QM - "Die Kultgegenstände \ "Bischofsstab" anklicken	
Bischofsstab	Archivseite "Heraklius"	sammeln	

#### 9.1.5. Schauplatz Heiliges Grab

Kreuz	Sammelleiste	D&D auf Grab Christi	
Bischofsstab	Sammelleiste	D&D auf "Nabel der Welt"	
Kelch	Sammelleiste	D&D auf Hochaltar	
Ziborium	Sammelleiste	D&D auf Anfang der Treppe der Krypta der Hl. Helena	
Kandelaber	Sammelleiste	D&D in Krypta der Hl. Helena	
<p>aufs Kreuz klicken - Lichtstrahl auf Bischofsstab;  auf den Bischofsstab klicken - Lichtstrahl auf den Kelch  auf den Kelch klicken - Lichtstrahl auf das Ziborium  aufs Ziborium klicken - Lichtstrahl auf Kandelaber  <b>ES ERSCHEINT DAS PERGAMENT VON WILHELM VON TYROS</b></p>			

lesen, wegeklicken.

## 10. Der Uroboros

### 10.1. Die Reliquien in Dun-le-Roy finden

#### 10.1.1. Schauplatz “Krypta in Dun-le-Roy”

im Räseltext auf den Link “vier Elemente” klicken, Text scrollen, dann auf “Alchimisten”.

Uroboros	Archiv “Alchimist”	sammeln	
----------	-----------------------	---------	--

#### 10.1.2. Schauplatz “Kapelle von Dun”

Uroboros	Sammelleiste	D&D auf den dicken Stein der Säule der Kapelle	Aktion: Säule dreht sich, es erscheint ein Stein mit dem Bild des Uroboros. Unten in der Krypta haben sich die Pfeiler ebenfalls gedreht.
----------	--------------	--	---

#### 10.1.3. Schauplatz “Krypta in Dun-le-Roy”

2mal auf linke Seite eines jeden Pfeilers klicken, so dass zum Schluss die vier Elemente zum Uroboros weisen. Die Kapelle stürzt ein.

Al Harawî erzählt das

ENDE.