

Komplettlösung zu

Salamambo – Gefahr in Karthagos

© by [Nikki](#)

Diese Lösung obliegt dem Copyright des Autors/der Autorin und darf weder ganz noch in Auszügen auf irgendeine Weise veröffentlicht werden. !!!

Kapitelindex:

1. Karthago - Verlies
2. Karthago - Gefängnisvorraum
3. Karthago - Außerhalb des Gefängnisses
4. Söldnerlager - Lager von Hannon (1)
5. Söldnerlager - Lager von Matho (1)
6. Söldnerlager - Lager von Autharite (1)
7. Söldnerlager - Dorf der Esser von Scheußlichkeiten (1)
8. Söldnerlager - Lager von Matho (2)
9. Söldnerlager - Lager von Narr'Havas (1)
10. Söldnerlager - Lager von Hannon (2)
11. Söldnerlager - Lager von Matho (3)
12. Söldnerlager - Lager von Narr'Havas (2)
13. Söldnerlager - Lager von Autharite (2)
14. Söldnerlager - Dorf der Esser von Scheußlichkeiten (2)
15. Karthago - Weg in die Stadt
16. Karthago - Kanalsystem
17. Karthago - Straßen von Karthago
18. Karthago - Wie Du in den Tempel kommst
19. Tempelanlage - Tempel des Mordoch
20. Tempelanlage - 1. Prüfung
21. Tempelanlage - 2. Prüfung
22. Tempelanlage - Tempelgarten
23. Tempelanlage - Tempel der Tanith
24. Söldnerlager - Lager von Matho (4)
25. Söldnerlager - Dorf der Esser von Scheußlichkeiten (3)
26. Axbergpass - Zugang ins Innere des Berges
27. Axbergpass - Flucht vor dem Drachen
28. Axbergpass - 1.Prüfung
29. Axbergpass - 2. Prüfung
30. Berg der Einsamkeit
31. Die Schlacht am Meer
32. Belagerung Karthagos - Lager von Narr'Havas (3)
33. Belagerung Karthagos - Das Katapult
34. Belagerung Karthagos - Lager von Narr'Havas (4)
35. Belagerung Karthagos - Lager von Matho (5)
36. Belagerung Karthagos - Lager von Autharite (3)

37. Belagerung Karthagos - Dorf der Esser von Scheußlichkeiten (4)
38. Axbergpass
39. Berg der Einsamkeit
40. Letzte Schlacht

Es ist ein mausgesteuertes Adventure - Spiel. Du schlüpfst in die Rolle von Spendius, der als Sklave in einem Verlies in Karthago sitzt. Bei dem Versuch sich zu befreien muss er die Hilfe von anderen annehmen, was ihn in immer größere Gefahr bringt. Deine Aufgabe besteht darin ihn heil durch das kriegerische Zeitalter der Antike zu bringen. An einigen Stellen des Spiels kann Spendius zwar sterben, wenn er nicht schnell genug reagiert, aber Du brauchst trotzdem nicht alle 2 Minuten abzuspeichern, da das Spiel kurz vor Deinem Fehltritt wieder einsetzt.

Karthago

Verlies

Vor Dir siehst Du nur **Knochen**, von denen Du aber an drei verschiedenen Stellen einige aufnehmen kannst und auch eine **große Tibia**. Da Du flüchten möchtest und der einzige Ausgang in einem Loch oben in der Decke besteht, stapelst Du nun die Knochen in der Mitte vor Dir aufeinander, damit Du sie als Leiter benutzen kannst. Erst die sehr festen Knochen, dann die festen Knochen und zum Schluss die Knochenobendrauf. Dann klickst Du einfach auf das Loch in der Decke und Spendius klettert nach oben.

Vorraum des Gefängnisses

Wende Dich nach rechts. Dort sitzt der Wärter schlafend auf einem Stuhl. Mit der Tibia ziehst Du ihm eins über und er landet auf dem Boden. Schnapp Dir die **Schlüssel**, die Du bei ihm nach einer kurzen Untersuchung findest. Vor Dir ist zwar die Ausgangstür, aber erstens bekommst Du sie mit dem Schlüssel nicht auf und zum anderen stehen dort bestimmt noch weitere Wachen, die Dich wieder ins Verlies bringen würden. Also dreh Dich nach rechts. Dort sind zwei Türen. Verwende den Schlüssel an der rechten und Du findest geradeaus einen **Hocker** und links auf der Pritsche ein **Seil**. Beides steckst Du ein. Wieder hinaus und zu der zweiten Tür gehen. Öffne auch sie mit dem Schlüssel. Dort hängt ein Toter, der wahrscheinlich nicht gerade sanft behandelt wurde, was das Gerät auf dem Boden bezeugt. Löse an dem Block zwischen seinen Füßen das Seil. Hinten links ist ein kleines vergittertes Verliesfenster. Darunter kannst du den Hocker aufstellen. Jetzt nimmst Du das andere Seil aus Deinem Inventar und verlängerst damit das Seil der Maschine, das vor Dir auf dem Boden liegt. Das andere Ende bindest Du an das Gitterfenster. Dann drehst Du an der Kurbel und das Gitter wird aus seiner Verankerung gerissen. Nur noch durch das jetzt freie kleine Fenster klettern und schon bist Du aus dem Verlies befreit. Aber wie kommst Du mit den Ketten an den Händen ungesehen aus Karthago heraus?

Außerhalb des Gefängnisses

Mach einen Schritt nach vorne. Eine Frauenstimme warnt Dich vor den Soldaten und vor einer erneuten Gefangennahme. Rede mit ihr, indem Du sie anklickst. Dass Du kein Sklave bist, wird sie Dir nicht abnehmen, da Du ja noch die Ketten trägst, also kannst Du Dir diesen Part sparen. Die restlichen Dinge kannst Du getrost alle mit Ihr durchsprechen, auch wenn mache Sätze Dich nicht weiterbringen. Passieren kann Dir auf jeden Fall nichts. Sie heißt Salamambo, liebt einen Mann namens Matho und möchte ihn heiraten. Sie wird Dir helfen aus Karthago zu kommen, wenn Du dem Söldner Matho eine Nachricht von ihr überbringst. Als Beweis, dass sie Dich geschickt hat, gibt sie Dir eine Statue mit. Du sollst Dich in den Säcken des Schatzmeisters Hannon verstecken, weil dieser bald in das Lager der Söldner reist, um ihnen ihren Lohn zu bringen. Dreh Dich also nach rechts, nachdem das Gespräch beendet ist und Du die **Statue** im Inventar hast. Dort klickst Du einfach auf das Tier und schon bist Du aus Karthago hinaus. *(Die Sequenzen, in denen Du ein Stück der Geschichte weiter erzählt bekommst solltest Du Dir anhören, denn dort sind Informationen versteckt, die Dir später helfen könnten.)*

Söldnerlager

Lager von Hannon

Nun musst Du Matho suchen, auch wenn die Statue zerbrochen ist und der Beweis somit nicht mehr einwandfrei ist, dass Salamambo Dich geschickt hat. Wende Dich ein Stückchen nach links und geh durch den Schnee vom Zelt des Schatzmeisters Hannon weg, denn dort bist Du überhaupt nicht sicher aufgehoben. Also dreimal durch den Schnee stapfen, dann kommst Du an einen Straße.

Lager von Matho

Wenn Du nach links gehst, kommst Du wieder vor die Tore Karthagos, aber da möchtest Du bestimmt nicht mehr hin. Also wende Dich nach rechts. Zweimal geradeaus und Du stehst vor einer Wache. Bleib bei der Wahrheit, dann kommst Du schneller ans Ziel. Also immer das unterste auswählen und Du wirst zu Matho vorgelassen. Zeig ihm die Statue und erzähl ihm von Salamambo. Danach bittest Du ihn noch, Dich von den Ketten zu befreien und er schickt Dich zu Autharite, der Schmiedewerkzeug hat. Du kommst aber nicht drum herum die Statue zu reparieren. Wende Dich nach rechts und sieh Dir bei Hinausgehen die **Karte** auf dem Tisch an. Diese kannst Du jetzt in Deinem Inventar immer wieder anschauen.

Lager von Autharite

Aus dem Zelt raus geht es links daran vorbei, über die Straße drüber weg und dann in Richtung der Flagge immer gerade aus. Dort kommst Du zu einem neuen Zeltlager und drehst Dich nach rechts, denn Du stehst genau vor dem erleuchteten Zelt von Autharite. Dreh Dich nach rechts und Du findest einen **Hammer** auf einem Tisch. Das ist doch genau das richtige Werkzeug, um Deine Ketten zu zerschlagen, also nimmst Du ihn. Doch leider lässt Du ihn fallen, daraufhin erscheint Autharite mit einem Tier oder besser gesagt einer Bestie, denn die knurrt ganz schön. Bitte ihm um Verzeihung für Dein Eindringen und lass Dir die Spielregeln erklären. Du musst nun Helme auf ein Schild werfen, wie beim Dartspiel. Rechts neben der Bestie auf dem Boden findest Du die **Helme**. Nimm Dir einen. Versuche jetzt immer die Mitte des Schildes zu treffen. Du solltest Dich aber nicht übermäßig anstrengen die Mitte zutreffen, denn schaffst Du es oft genug zu treffen, grollt Autharite Dir, weil er denkt Du hättest ihn betrogen (der Typ ist wohl ziemlich von sich eingenommen). Bitte ihn das Spiel noch einmal zu spielen, denn erst wenn Du verlierst ist er zufrieden und nimmt Dir die Ketten ab. Natürlich schuldest Du ihm jetzt etwas. J Danach sprichst Du ihn noch einmal an und dankst ihm. Frag ihn auch, ob der Dich beschützen kann, denn so erfährst Du etwas über seine Gesinnung, die Söldner und Karthager betreffend. Nun hinaus aus dem Zelt und dreh Dich nach rechts. Geh also zunächst nicht zurück zu Matho, sondern einen Schritt tiefer in das Lager von Autharite hinein. Jetzt nach rechts zu dem einzelnen Zelt. Sprich mit dem Söldner, der auch gleichzeitig Töpferwaren verkauft, erst einmal alles durch und zeig ihm dann die Statue. Er gibt Dir **Fischleim**, mit dem Du die Statue reparieren kannst. Wende dazu den Fischleim auf die Scherben auf dem Tisch vor dem Töpfer an. Dann nimm die reparierte Statue wieder an Dich und verlasse den Töpferstand. Wieder im Zentrum des Lagers von Autharite wendest Du Dich ein Stückchen nach rechts und gehst in Richtung der Fahne aus dem Lager hinaus.

Dorf der Esser von Scheußlichkeiten

Du kommst zu den Essern von Scheußlichkeiten. Sprich mit dem Wächter alles durch. Du erfährst, dass sie Dich nur in ihr Dorf lassen, wenn Du ein guter Schweinefänger bist. Der Wächter glaubt Dir dies bisher aber nicht, da es mit bloßen Händen auch unwahrscheinlich ist. Wenn Du Dich nach rechts wendest, wirst Du von der Wache oben auf der Mauer erschossen, also kannst Du es auch gleich bleiben lassen und den gleichen Weg zurück gehen bis ins Lager von Matho. Also einmal umdrehen und immer geradeaus. Bevor Du die Straße ganz überquerst, hältst Du jedoch noch einmal an und sprichst mit dem Wächter, der sein Reittier mitten auf der Straße sitzen hat. Er lässt Dich

nicht durch, aber der Versuch war's wert. Also weiter gerade aus und Du bist wieder vor der Wache vor Mathos Zelt angekommen.

Lager von Matho

Geh noch einmal zu Matho und gib ihm die Statue. Sprich wieder alles an. Er dankt Dir, aber auch er möchte nicht Dein Beschützer sein. Dafür darfst Du Dich jetzt frei im Lager bewegen. Also raus aus dem Zelt und nach links wenden, um dieses Mal rechts an den Zelten von Mathos Lager vorbei zu gehen.

Lager von Narr'Havas

Dreimal geradeaus und dann ein wenig nach links wenden und weiter. Du kommst zu dem Stand eines Numiden. Sprich auch wieder mit ihm alle Einzelheiten durch. Er gibt Dir aber keinen Wein ab. Rechts siehst Du einige bunte Fläschchen, die Du aber nicht nehmen kannst. Also dreh Dich um 180° und geh in Richtung des glühenden Feuerballs am Himmel. Nach zwei Schritten nach rechts drehen und weiter bis Du vor Narr'Havas stehst. Sprich auch ihn wieder auf alle Punkte an. Auch er will nicht Dein Beschützer sein. Also links an ihm vorbei wieder zu dem Numiden. Tja sein Elefantenwein scheint ihn selber umgehauen zu haben. Jetzt kannst Du auch die Flaschen rechts benutzen, um Dir selber von dem Gebräu etwas herzustellen. Auf dem Boden neben dem Numiden ist ein bunter Fleck. Er scheint etwas von dem Gebräu verschüttet zu haben. *Zwei Portionen aus der blauen Flasche, eine Portion aus der roten Flasche und eine Portion aus der schwarzen Flasche, dann noch etwas Flüssigkeit aus dem Krug* rechts hinter den bunten Fläschchen und schon hast Du die richtige Mischung. Links auf dem Tisch neben den bunten Flaschen ist eine **leere Flasche**. Nimm sie und Fülle sie mit dem eben hergestellten **Elefantenwein**. Jetzt noch einmal zu Narr'Havas und wieder mit ihm sprechen. Wenn Du ihn bittest ihm wenigstens eine Waffe zum Selbstschutz zu geben, bekommst Du einen **Dolch**. Mit diesem das Lager verlassen. Also wieder links am Zelt vorbei. Noch einmal etwas nach links wenden und zum Zelt des Numiden. Dort jetzt direkt links am Zelt vorbei und dann etwas nach rechts den Weg zwischen den beiden Hügeln hindurch. Dort jetzt zweimal geradeaus und Du stehst wieder vor der Wache vor Mathos Zelt. Dreh Dich etwas nach links und geh die Straße zwei Schritte hinunter, dann nach links in Richtung der roten Flagge und Du bist wieder im

Lager von Hannon

Jetzt heißt es Vorsicht. Auch wenn Deine Ketten gesprengt sind, handelt es sich immer noch um Karthager, die sehr misstrauig sind. Geh zwei Schritte auf das erleuchtete Zelt zu, dann drehst Du Dich etwas nach links und füllst den Elefantenwein in den Wassertrog des Tieres. Es trinkt davon und rennt völlig verstört davon. Eine Wache hinter im her. Jetzt siehst Du auch oben rechts im Bild einen grünen Balken. Er zeigt Dir an, wie viel Zeit Du noch hast, bis Dich eine Wache erwischt. Nach rechts drehen und an dem Wassertrog vorbeigehen. Dann noch einen Schritt um das Zelt herum. Den Dolch zücken und ihn an dem Schatten in dem Zelt verwenden. Dann schnell mit dem Dolch die geflickte Stelle der Zeltwand wieder aufschneiden und ins Zelt gehen. Dolch einstecken. Nimm Dir das **Gold** links von Dir und nichts wie raus aus dem Zelt, denn der grüne Balken ist inzwischen rot und schon fast leer. Das ganze hat zur Folge, dass die Söldner Hannon in die Flucht schlagen, weil sie schon zu lange auf ihr Geld warten und Hannon es jetzt ja nicht mehr auszahlen kann. Nach der kleinen Beschreibung des weiteren Verlaufs, stehst Du vor Autharite. Leugnen hat keinen Zweck, also beantworte die Fragen wieder wahrheitsgemäß, einige Dich mit ihm und übergib ihm das Gold. Wieder bekommst Du ein Stück der Geschichte erzählt. Spendius vergräbt das Gold an einem Ort, der nur ihm und Autharite bekannt ist. Die Karthager wollen den Fall aufklären.

Lager von Matho

Daher heißt es jetzt diplomatisch sein, um sich selber nicht zu verraten und gleichzeitig dafür zu Sorgen, dass die Söldner sich nicht mit den Karthagern einigen. Klicke Matho an und führe das Gespräch folgendermaßen, um sicher an Dein Ziel zu kommen:

- Ø *Es ist nichts Besonderes, das die Männer ein wenig über die Strenge schlugen. Sie verlieren allmählich die Geduld*
- Ø *Hannons Flucht hat die Auszahlung unterbrochen. Wann soll sie wieder anfangen?*
- Ø *Es ist ungerecht, dass wir die Untersuchung führen sollen.*
- Ø *Die Söldner sind nicht für die Untersuche verantwortlich. Der Schatz befand sich unter karthagischer Obhut, als er gestohlen wurde.*
- Ø *Das wäre bedauerlich, doch sollte jeder für sich selbst die Verantwortung übernehmen*

Hamilca, Salammbos Vater, zieht ab und es droht ein Krieg zwischen den Söldnern und den Karthagern. Doch jetzt liegt es wieder an Spendius. Die Söldner sind sich noch nicht einig, ob sie die Verhandlungen fortführen oder in den Krieg ziehen sollen. Also noch einmal auf dem schmalen Grad der Diplomatie wandern und die richtigen Worte wählen.

- Ø *Ihr seid unbesiegbar! erinnert Euch an Eure Siege gegen Rom.*
- Ø *Zerstört die Stadt und Salamambo gehört Euch. Verhärtet Euer Herz, Matho, denn ihr habt keine andere Wahl*
- Ø *Karthago beutet seine Verbündeten aus. Ist die Stadt erst einmal in Bedrängnis werden sie sich gegen sie erheben.*
- Ø *Stellen wir doch einen Trupp zusammen und holen wir den Zaimph!*
- Ø *Ich werde allein nach Karthago gehen und den Zaimph holen.*

Das wäre geschafft, doch jetzt muss Spendius zurück nach Karthago und den heiligen Schleier der Göttin Tanith holen. Außerdem gibt ihm Matho noch eine Nachricht für Salamambo mit auf den Weg. Du stehst wieder vor Mathos Zelt. Ohne Waffen oder sonstige Hilfsmittel ist es sinnlos sich nach Karthago reinzuwagen und außerdem wie soll Spendius dort hinein gelangen. Also erst einmal einen Blick auf die Karte. Hinter dem Dorf der Esser von Scheußlichkeiten führt die Wasserleitung der Stadt entlang. Aber dazu musst Du erst einmal in das Dorf gelangen und das bedeutet etwas zu finden, um die Schweine zu erledigen. Also erst einmal zum

Lager von Narr'Havas

Denn er hat Dir ja auch eben den Dolch gegeben. Vielleicht ist er auch diesmal behilflich. Also rechts am Zelt von Matho vorbei, an dem Stand des Numiden vorbei zu Narr'Havas. Frag ihn, wie Du in Karthago hinein kommen sollst und bitte ihn dann Dir zu helfen. Du bekommst einen **Bogen mit Pfeilen**. Jetzt hast Du schon mal eine wirksame und schnelle Waffe auch wenn Du noch nicht weißt wie Du in die Stadt hinein kommen sollst. Hinaus aus dem Lager und zurück zu Matho. Von dort aus zum

Lager von Autharite

Vielleicht kann er Dir behilflich sein. Also wieder links an Mathos Zelt vorbei und immer geradeaus über die Straße bis zu Autharites Zelt. Frag ihn, wie Du in Karthago hinein kommen sollst und dann nach einer Ausrüstung. Du bekommst eine **Eisenstange** und **Steigeisen**. Außerdem einen Tipp mit der Mauer. Die hast Du doch hinter dem Dorf der Esser von Scheußlichkeiten gesehen! Aus dem Zelt hinaus und wieder in die Mitte des Lagers und dann geradeaus weiter zu dem Dorf der

Dorf der Esser von Scheußlichkeiten

Frag den Wächter noch einmal, ob Du ins Dorf gehen darfst. Dann teile ihm mit, dass Du einen Bogen hast. Jetzt darfst Du ins Dorf. Du sollst 3 Schweine schießen, weil die Dorfbewohner Hunger haben. Die sehen ja auch schon ziemlich abgemagert aus. Aber Vorsicht ist angesagt, denn triffst Du einen der Bewohner, wirst Du als Ersatz für die Schweine verspeist. Auf geht's. Hol den Bogen aus dem Inventar und dreh Dich nach rechts. Dort kommen jetzt von rechts 2 Schweine mit samt hinterherlaufenden Dorfbewohnern und eins von links. Am besten schießt Du erst die Schweine ab, die von rechts kommen. Du siehst in dieser Lücke zwei Stoßzähne aus dem Boden ragen. Halt den Boden ziemlich tief über der Erde und rechts von dem linken Stoßzahn. Sobald das

Schwein rechts hinter dem Zelt auftaucht schießt Du einen Pfeil ab. Bist Du zu früh, ist das Schwein noch nicht an der Stelle angekommen. Ein zu spät abgeschossener Pfeil, bedeutet Deinen Tod, weil Du den Dorfbewohner getroffen hast. Aber keine Angst, das Spiel setzt an dieser Stelle wieder ein, auch wenn Du nicht gespeichert hast. Hast Du die beiden von rechts kommenden Schweine erledigt, drehst Du Dich nach links zu der anderen Lücke. Dort hältst Du den Bogen wieder ziemlich kurz über der Erde und jetzt ganz nach rechts, den das Schwein kommt von links. Zielen, Schuss und Sieg! Sind alle drei Schweine abgeschossen unterhältst Du Dich noch einmal mit dem Dorfbewohner vor Dir. Frag ihn nach dem Bauwerk hinter dem Dorf. Du erfährst, dass es die Wasserleitung ist, die die Brunnen von Karthago versorgt. Nun möchtest Du noch wissen, ob Du die Wasserleitung hochklettern kannst und ob sie bewacht wird. Na also! Jetzt kennst Du den

Noch einmal Karthago

Weg in die Stadt hinein

Also um 180° umdrehen, einen Schritt zurück und dann links am Dorf vorbei auf die Mauer zugehen. Jetzt holst Du Deine Steigeisen heraus und benutzt sie an dem Rankengebilde an der Mauer. Oben angekommen steckst du die Steigeisen in Dein Inventar und holst den Bogen heraus. Ziele auf die Wache. Ist sie von der Mauer gestürzt, gehst Du zwei Schritte vorwärts. Drehe den Schild um, den die Wache hat fallen lassen und nimm den **Riemen** mit. Dann nach rechts drehen, die Eisenstange aus dem Inventar holen und den Kanaldeckel damit öffnen. Klettere in das

Kanalsystem

Geh nach links. Dort entdeckst Du dass das Gitter unten links leicht verrostet ist. Binde den Riemen daran fest und verbinde die Eisenstange damit. Dann zieh an dem Gebilde und die Gitter brechen auseinander, Also nichts wie hindurch. Geradeaus geht es weiter und dann die Stufen hinauf, wo das grüne Licht herschimmert. Spendius ist wieder in den

Fehler! Textmarke nicht definiert.

Straßen von Karthago

Ein kurzer Blick auf das steinerne Pult links von Dir. Diese sind überall in den Straßen verteilt und zeigen Dir an, wo Du Dich gerade befindest. Dann geradeaus weiter. Du triffst auf Senator Bosters Männer, die ihren Herrn in den Tempel des Molochs bringen sollen. Nach dem Zaimph kannst Du zwar fragen, brauchst Du aber nicht, denn eine zufrieden stellende Antwort bekommst Du nicht. Ansonsten sprich alles durch. Dreh Dich nach dem Gespräch nach rechts und geh auf die rot schimmernde Tür zu. Dort findest Du ein Schwein. Vor ihm auf dem Boden ist ein **Tuch**, das Du mitnimmst. Rechts von dir ist wieder ein steinernes Pult. Dort geht es auch weiter die Stufen hinauf. Oben angekommen ist wieder ein Pult. Wende Dich jetzt nach rechts und geh in den Seitenweg. Dort triffst Du auf einen Händler dessen Laden allerdings geschlossen ist. Unterhalte Dich mit ihm über alles.

Einen Schritt weiter, stehst Du genau vor Senator Bosters Hause. Anklopfen kannst Du zwar, aber Du wirst prompt wieder weggeschickt. Also weiter nach rechts wieder zu dem Schwein und abermals rechts die Stufen hinauf.

Jetzt allerdings einen Schritt weiter geradeaus anstatt nach rechts. Dort triffst Du auf einen Diener von Schatzmeister Hannon, der seinen Herrn sucht. Nach dem Gespräch geht es weiter geradeaus die Stufen hinauf, bis zu dem Brunnen.

Dort links daran vorbei. Vor der Tür stehen zwei bewaffnete Wachen. Bei dem Versuch in das Gebäude zu gelangen, erfährst Du, dass hier der Zaimph aufbewahrt wird, doch Zugang erhältst Du keinen. Du wirst zurück geschickt und stehst jetzt hinter dem Brunnen.

Dort ist auch wieder ein Pult zur Orientierung. Links davon kannst zu einem abermals bewachten Gebäude gehen. Es ist der Senat. Von den Wachen erfährst Du dass die Stadt sich auf einen Krieg vorbereitet. Wenn Du dem Wächter Fleisch bringst, wird er Dich gut bezahlen.

Zurück und jetzt rechts an dem Pult vorbei die Stufen hinauf. Oben angekommen wendest Du Dich nach links. Du bist an der Schänke angekommen, von der der

Ladenbesitzer gesprochen hat. Dort triffst Du auf Nachtwind, eine Priesterin der Tanith, die jede Nacht ihre Gunst zum Wohle der Götter verkauft. J Sie wartet auf Hannon. Nach dem Gespräch kannst Du Dich ein wenig in der Schänke umschaun.

Dann wieder an Nachtwind vorbei und rechts an der Statue vorbei die Treppe hinunter. Geradeaus findest Du eine **Leiter**. Das Schwein ist auch wieder zu sehen. Geh aber nach rechts und benutze den großen Türklopfer am Haus. Es ist das Haus des Ladenbesitzers, der Dich vor seiner Frau gewarnt hat. Er ist jetzt allerdings nicht mehr da. Seine Frau wirft mit einem Käfig und Äpfeln nach Dir, weil sie Ihre Ruhe haben möchte. Nimm den **Käfig** mit. Rechts von der Tür setzt Du jetzt die Leiter an. Steig die Leiter hinauf. Oben findest Du die Zutaten für den Elefantenwein, nämlich eine blaue Flasche mit **Weihrauch**, eine rote Flasche mit **Pigment** und eine schwarze Flasche mit **Pfeffer**, und **Getreide**.

Jetzt nach links und wieder den alten Weg am Brunnen vorbei Richtung Schänke. Kurz vorher triffst Du auf einen Mann. Ein blinder Bettler oder ein König mit tausenden von Untertanen? Er weiß auf jeden Fall, wie Du den Wächter vor dem Tempel betören kannst. Also musst Du ihm beweisen, dass Du ein Freund der Vögel bist. Gib ihm das Getreide und dann den Käfig. Als dank erhältst Du einen **Vogel in dem Käfig** zurück. Es ist die Prinzessin des Bettlers. Dieser Vogel soll Dir helfen an den Schleier heranzukommen. Doch zuerst musst Du die Wache mit Hilfe von 3 „Schlaf spendenden Blumen“ betäuben.

Wie kommst Du in den Tempel

Jetzt geht es weiter noch einmal zur Schänke, die jetzt gut besucht ist. Unterhalte Dich mit dem Wirt und seinem Gast über alles. Auf der Theke steht eine Schale in der Du später den Elefantenwein mischen kannst. Jetzt noch ein Stückchen weiter und Du siehst vor Dir wieder ein Schild. Das gleiche Spiel wie bei Autharite? Nimm vom Boden vor Dir Helme und bewirf das Schild. Es ist schwer richtig zu treffen, aber das ist auch egal. Nachdem Du alle Helme geworfen hast, wendet sich der Soldat, der links mit seiner Freundin zu Gange, ist an Dich. Deine Technik wäre mangelhaft. Du fragst ihn nach Geld und er schickt Dich zu Hannon, der in der letzten Nische sitzt. Also umdrehen und schräg nach rechts durch die Stuhlreihen gehen. Vor der Nische sitzt ein Wächter, den Du ansprichst. Er würde gerne mit Dir einen Wein trinken, aber hat ebenso wenig Geld wie Du. Bei dem Versuch in die Nische zu Senator Hannon zu kommen, hält er Dich auf. Hinter Dir sind Würste, die durch Glocken gesichert sind. Also das Tuch aus dem Inventar holen und damit die Glocken abhängen. Dann nimmst Du Dir die **Wurst**. Mit der Wurst (Fleisch) gehst Du nun zurück zum Senat, denn die Wächter wollten Dich reich belohnen, wenn Du ihnen Fleisch bringst. Gib ihnen also die Würste und Du bekommst einen **Beutel Geld** von Ihnen. Damit gehst Du wieder zur Schänke, gibst dem Wirt das Geld und bekommst **Wein**. Jetzt nur noch 2x bau, 1x rot und 1x schwarz in die Schale füllen, den Wein dazugeben und dann die leere Flasche mit dem **Elefantenwein** wieder füllen. Damit gehst Du zur hinteren Nische und gibst den Elefantenwein in den Becher von Hannons Wächter. Der kippt natürlich sofort davon um und der Weg in die Nische ist frei. Aber nicht ganz hineingehen, sondern den Elefantenwein auch in die Schale Wein füllen, die auf dem kleinen Tisch in der Mitte der Nische steht. Wenn der Senator daraus trinkt, versinken er und auch Nachtwind in einen tiefen Schlaf. Dann gehst Du hinein und schaust Dir die **Schriftzeichen** auf Senator Hannons Arm an. Außerdem liegt rechts hinten in der Ecke noch das **Senatsabzeichen**, dass Du mitnimmst. Jetzt öffnest Du Dein Inventar, klickst unten rechts in der Ecke auf Spielcharaktere, dann klickst Du das Senatsabzeichen an und klickst mit ihm auf Spendus. Fertig ist der Senator. So bekommst Du nun Zugang zum Tempel. Also nichts wie hin. Die Wächter lassen Dich durch auch wenn sie zunächst ihre Lanzen kreuzen.

Die Tempelanlage

Tempel des Moloch

Hier geht es jetzt gerade aus und dann nach rechts zu den Elefanten. Dann in der Mitte die Stufen hinauf. Ein weiterer Wächter, bitte Dich sich zu beeilen, weil die Sitzung schon begonnen hat. Geh jetzt rechts oder links an ihm vorbei und auf der gegenüberliegenden Seite die Stufen wieder hinunter. Wenn Du Dich verläufst und dreimal an dem Wächter vorbeikommst, wirst Du gefangen genommen. Nachdem Du die Stufen hinunter

gegangen bist wendest Du Dich nach links zu dem schlafenden Ungeheuer. Es liegt neben der Eingangstür zur Sitzung. Der Rest ist wieder Erzählung.

1. Prüfung

Du findest Dich in einem dunklen Gang wieder.

1	2	1	3	4
5	4	6	2	7
8	9	10	5	9
8	7	10	3	6

Weiter geradeaus stehst Du vor einer Art Memory, nur dass es sich hier nicht um Bilder, sondern um Töne handelt. Hast Du es richtig gelöst, schiebt sich die Steinplatte auf Seite und Du bekommst Zugang zu einem weiteren Gang. (passende Felder haben die gleichen Zahlen).

2. Prüfung

Geh hinein. Dort auf dem Boden ist schon jemand auf aufgespießt worden. Nimm die **Schlüssel** und den **Zunder** an Dich und geh dann links um die Säule herum. Dort an der linken Seite findest Du noch einen **Hammer**. Mit dem Zunder zündest Du schon einmal die Schale an. Dann gehst es weiter im Uhrzeigersinn auf die nächste Seite der Säule. Schau Dir die Pergamentrollen an. Erinnerst Du Dich noch an die Zeichen auf Hannons Arm? Nicht? Dann öffne jetzt Dein Inventar und daraus Dein Logbuch. Wenn Du ein bisschen zurückblätterst, findest Du noch einmal eine Abbildung mit den Zeichen. Die Zeichen musst Du nun von unten nach oben lesen und sie in einer der Pergamentrollen wieder finden, um zu wissen welche der 9 Felder auf der Vorderseite der Säule Du mit dem Hammer schlagen musst. Da Du Zahlen brauchst, schaust Du Dir die Rolle ganz unten rechts im Fach genauer an, denn dort sind römische Zahlen den Symbolen zugeordnet.

- Ø Das unterste Symbol auf Hannons Arm wird der Nummer 4 zugeordnet (IIII)
(komische Schreibweise für eine römische Zahl, aber was soll's)*
- Ø Das zweite Symbol von unten bekommt die Nummer 2 (II)*
- Ø Das dritte Symbol die Nummer 1 (I)*
- Ø Und das vierte Symbol die Nummer 3 (III)*

9	8	7
6	5	4
3	2	1

Jetzt wieder auf die Vorderseite der Säule und mit dem Hammer die entsprechenden Felder anschlagen. Auch hier sind die Felder wieder von unten nach oben angeordnet und von rechts nach links. Also alles umgekehrt wie normal. (4 – 2 – 1 – 3)

Hast Du die Fächer an den Wänden schon bemerkt? Die sind jetzt offen und enthalten kostbare Vasen. Die lässt Du allerdings stehen, da Du ja nicht gierig bist, sondern nur den Schleier haben möchtest. J Hinten links das Fach enthält zusätzlich noch eine **Karte**, die Du Dir ansehen kannst und ein Stück **Papyrus**. Dazu musst Du aber erst die Vase aus dem Fach nehmen, im Inventar verstauen und dann die Karten nehmen. Dann wieder die Vase zurückstellen. (Deine Karte im Inventar hat sich jetzt erweitert. Wenn Du mit der Maus an den rechten Bildschirmrand gehst, siehst Du dass die neue Karte an die

alte anknüpft). Auf der rechten Seite sind zwei Fächer leer. Nimm den Papyrus und zünde es an der Flamme in der Schale an der Säule an. Geh jetzt zwischen die große Statue des Moloch und das Podest davor. (Wenn Du die Vasen genommen hast und nicht wieder zurück gestellt hast, öffnet sich jetzt eine Falltür. Dann musst Du die Vasen wieder an ihren Platz bringen. Auf der linken Seite waren alle Fächer voll und auf der rechten Seite nur das letzte Fach) Stehst Du noch vor der Statue des Moloch? Dann zünde jetzt die Schale davor an. Moloch dreht sich und Du mit ihm. So kommst Du in den nächsten Gang. Geh die Treppe hinauf und folge dem Gang bist Du an eine Weggabelung aus drei Wegen kommst. Hinter Dir ist der Weg, den Du gekommen bist, rechts geht es wieder in den Vorraum mit der Wache (wo Du sicher nicht hin möchtest) und links geht es in den Garten. Also den linken Weg entlang.

Tempelgarten

Wenn Du aus der Tür heraus trittst, setzt Du gleich vor Dir den Käfig ab. Der Vogel klettert aus dem Käfig und setzt sich auf die Mauer. Jetzt holst Du den Leim aus Deinem Inventar und streichst ihn auf den Ast rechts von deinem Vogelweibchen. Nun klicke den Vogel und das doppelköpfige Männchen kommt angefliegen und setzt sich rechts neben Dein Weibchen in den Baum. Durch den Leim kann er nicht mehr wegfliegen. Hol den Käfig aus dem Inventar und benutze ihn mit dem doppelköpfigen Männchen. Mit dem **doppelköpfigen Männchen im Käfig** folgst Du dem Weg die Treppe hinauf bis du zu der Priesterin kommst. Rede mit Ihr und hör Dir das **Lied** genau an, denn das ist wichtig. Sie lässt Dich aber nicht weiter gehen. Also wieder zurück und den Weg rechts entlang. Ein Stückchen weiter kannst Du die 3 Blumen sammeln, von der der Bettler gesprochen hat: **Traumblume, Nachtblume und die Blume des Vergessens**. Weiter zurück zu deinem Vogel und dann links in den Pavillon, aus dem Du gekommen bist. Aber nicht links die Treppe hinunter, sondern rechts die Truhe öffnen. Hol die **Maske** und den **Stößel** heraus. Leg die 3 Blumen in die Schale links daneben und zerstoße sie. Die **Schale mit den gemahlenden Blumen** nimmst Du ebenfalls an Dich und kehrst damit zu der Priesterin zurück. Kurz hinter dem Eingang zu ihr ist links eine dampfende Schale. Öffne das Inventar und darin das Menü Spielcharakter und zieh die Maske an. Dann gib die Schale mit den gemahlenden Blumen in die große dampfende Schale. Die Priesterin schläft ein und der Weg ist frei in den nächsten Gang.

Tempel der Tanith

Geh durch die nächste Tür und dann links herum. Rechts an der Schlange vorbei. Am Fuß der Statue findest Du rechts **Plaketten mit Bildern**: Schlange, Hirte, Berge, Galeere, Halbmond der Tanith, Meer, Drache und Stern. Diese musst Du unter der Statue einsetzen. Hast Du das Lied der Priesterin noch im Kopf? Auch sind die Bilder wieder von hinten nach vorne einzusetzen. Von links nach rechts also folgendermaßen:

Stern – Hirt – Berge – Meer – Galeere
Halbmond der Tanith

Geh jetzt in die Mitte des Raumes und nimm die **Frucht** mit, die auf einer der Schalen liegt. Jetzt gehst Du am Fuß der Statue nach rechts, drehst Du um und entdeckst einen Ast. An diesen hängst Du jetzt den Käfig mit dem Vogelmannchen. Klicke es noch einmal an und es fängt an zu singen. Die Schlangen schlafen ein und Du kannst die Stufen zur Göttin Tanith hinaufsteigen und den **Heiligen Schleier** nehmen. Wie üblich anziehen und dann in die Mitte des Raumes gehen, wo Du auf Salamambo triffst. Erzähl ihr von Matho und dass Matho den Schleier benötigt. Dann wende Dich nach rechts, um aus der nun offenen Tür gegenüber der Statue zu fliehen. Jetzt heißt es wieder schnell handeln denn jede Menge Wächter und ein nicht ganz ungefährlicher Affe erscheinen auf der Bildfläche. Dem Affen gibst Du erst einmal die Frucht und machst dann, dass Du so schnell wie möglich durch die Tür kommst. Der Rest ist wieder Erzählung. Du befindest Dich jetzt wieder im

Söldnerlager

Lager von Matho

Du bist wieder in Mathos Zelt, wo die Anführer der Truppen ihr weiteres vorgehen beratschlagen. Deine Aufgabe wird es jetzt sein, die Wasserversorgung der Karthager zu zerstören. Auf Mathos Frage nach Salamambo sagst Du ihm die Wahrheit, nämlich dass die Tempelwächter Euer Gespräch unterbrochen haben. Als erstes schaust Du Dir die Gegend der Wasserleitung mal an. Also den altbekannten Weg links an Mathos Zelt vorbei und immer geradeaus zum

Dorf der Esser von Scheußlichkeiten

Dort erfährst Du, dass die Wasserleitung in den Bergen entspringt. Außerdem wirst Du vor der scharfen Bewachung der Wasserleitung gewarnt, die ein zweites Erklimmen der Mauer unmöglich macht. Zurück in Richtung Mathos Zelt und dann den Söldner mit den Reittieren auf der Straße noch einmal um eines der Tiere bitten. Diesmal ist er bereit Dir eins zu leihen. Also geht es ab zum

Axbergpass

Zugang in Innere des Berges

Dort gehst Du den Weg entlang und entdeckst links einen Bienenstock. Lass die Tierchen noch in Ruhe, denn es ist auch für Spendius ungesund sich einem Schwarm Bienen alleine und ohne Schutz gegenüber zu stellen. Aber ein kleiner Pfad führt links am Bienenstock ein Stückchen nach oben. Am Ende stehst Du genau über dem Bienenstock und auf dem Boden befinden sich Steine, die Du aufsammeln kannst. Aber wozu soll Spendius die Bienen ärgern?

Flucht vor dem Drachen

Also den Weg weiter um den Berg rechts oder links herum. Nach ein paar Schritten entdeckst Du einen Spalt in der Mitte des Berges. Gehst Du darauf zu, erscheint rechts eine Bestie, bzw. eine Art Drache. Also nichts wie weg hier. Nimm die Beine in die Hand, wende Dich nach links und lauf rechts entlang zum Bienenstock, den kleinen Pfad hinauf. Hast Du ihn erst einmal erreicht und den ersten Schritt nach oben gemacht, bist Du in Sicherheit. Was die Bienen wohl mit dem Ungeheuer machen werden? Probier es einfach mal aus. Nimm einen der Steine und wirf ihn auf den Bienenstock. Na, das war ja mal eine Rettung. Das Ungeheuer ist weg und der Weg in den Berg ist frei. Aber vorher nimmst Du noch den **Totenschädel** vom Skelett oben mit. Dann nimm die leere Flasche aus dem Inventar und benutzt sie mit der **Spucke vom Ungeheuer**, die er vor dem Bienenstock hinterlassen hat. Dann den bekannten Weg zum Berginneren.

1. Prüfung

Geh im Inneren in den hinteren Bereich. Schau Dir die Säule von hinten an. Die Zeichen unterhalb der Bilder werden Dir wie folgt übersetzt:

„Der Zeichner einer Karte des heiligen Bezirks, setzt seinen Weg zum heiligen Paar fort.“

Schau Dir Deine Karte einmal genauer an. Wenn Du nun von dem „heiligen Paar“, den beiden Tempeln, also dem Tempel der Tanith und dem Tempel des Moloch aus die äußere Mauer weiter mit der Maus verfolgst, siehst Du, dass die Wachtürme Namen haben. Der erste ist der Sternenturm, dann folgt der Stierturm, der Drachenturm und der Schlangenturm. Dann bist du an der Wasserteilung angekommen. Die Linie der Symbole stimmt mit Deiner Karte überein. Das Symbol für den Tempel der Tanith kennst Du ja bereits: der Halbmond der Tanith. Das wird rechts oben platziert. Danach folgen die Symbole für die linke Seite von oben nach unten: das Symbol für den Tempel des Moloch, also der andere Kreis, der Stern, der Stier, der Drache und die Schlange.

Hinter Dir ist jetzt ein Durchgang in der Wand offen. Geh dort durch den schmalen Gang. Falls Du das nicht getan hast und Dich noch einmal abgewendet hast, ist der Durchgang wieder verschlossen, aber keine Panik, klicke einfach das Symbol des Tempels der Tanith noch einmal an und er geht wieder auf.

2. Prüfung

Drinne ist in der Mitte ein steinerner Kasten mit den bekannten Symbolen darauf. Rechts ist die Statue der Tanith und links die Statue des Moloch. Geh zuerst zur Statue der Tanith. Füge den Papyrus der Walze am Steinkasten vor der Tanithstatue hinzu. Es erscheint ein neuer Text:

„Stellt die Gruft der Gedanken auf die gravierte Scheiben und gießt den Speichel des Mörders dazu. Seht tief in Taniths Augen; nutzt die erstarrte Stunde, wenn die Wassergöttin im Himmelsheim des Mörders Moloch passiert, ein rotes, glühendes Feuer.“

Den ersten Satz ignorierst Du noch. Du musst jetzt also in die Augen der Tanithstatue sehen. Eine rotglühende Sonne und ein weißer Halbmond schweben hier an den verschiedenen Symbolen vorbei. Deine Aufgabe ist es jetzt darauf zu achten, wann der weiße Halbmond sich genau über die rote Sonne legt. Unten kannst Du mit der Maus das Bild nach rechts und links bewegen und auch langsamer stellen, so dass Du die beiden Planeten genau im richtigen Moment anpassen kannst. Wenn sie auf dem Drachensymbol sind, passen sie genau übereinander. Das ist die einzige Stelle. Wenn Du es geschafft hast, hörst Du eine Fanfare und das Himmelsbild wird weiß.

Jetzt geht es auf die Seite der Molochstatue. Wende Dich dem Tisch zu. Unten sind eine Art Hörner. Eines ist jedoch etwas verdreht. Betätige es und eine Lade geht auf. Nimm den **Dämonenschlüssel** an Dich. Jetzt kommt der erste Satz der Papyrusrolle zum Zuge. Da es sich um die Molochstatue handelt, wählst Du auch dieses Symbol oben auf dem Kasten aus. Es ist das mittlere Symbol ganz rechts. Dort platzierst Du den Totenschädel und da der Mensch mit aller Wahrscheinlichkeit vom dem Ungeheuer getötet wurde, das Dich eben verfolgt hat, gießt Du den eingesammelten Speichel aus der Flasche im Inventar hinein. Jetzt ist der nächste Zugang offen. Doch bevor Du dort hindurch gehst fehlt noch der letzte Part des Spruches. „Ein rot, glühendes Feuer“. Damit ist das rote Auge des Moloch gemeint, was auf der Stirn der Statue prangt. Also den Dolch heraus und das **Auge des Moloch** herauspulen.

Jetzt geht es durch den Gang. Am Ende scheint er von Geröll versperrt zu sein. Wende Dich also etwas nach links und geh diesen Gang weiter. Du kommst zur Kanalisation von Karthago. Rechts und links sind die Gitter diesmal allerdings nicht marode. Dafür kannst Du nun das Auge des Moloch ins Wasser werfen. Dieses färbt sich blutrot und Du musst sehen, dass Du so schnell wie möglich wieder dort hinaus kommst. Also den Weg zurück.

Du musst jetzt ins Söldnerlager zurückkehren. Der bisher versperrte Gang ist auch frei, also dort hindurch. Du kommst in eine Halle, in der ein pulsierendes rotes Licht auf der Wand rechts zu sehen ist. Da Du damit aber noch nichts anfangen kannst, gehst Du links den Gang weiter. Am Ende ist auf der Wand rechts ein Symbol zu sehen. Nimm den Dämonenschlüssel aus dem Inventar und füge ihn dort ein. Die Bergwand öffnet sich und Du bist auf dem

Berg der Einsamkeit

Auch auf der Außenwand des Berges ist das gleiche Symbol zu sehen. Draußen triffst Du auf einen Söldner, der Dir von der Niederlage des, zum Zeitpunkt des Angriffs durch Hannon betrunkenen, Autharite berichtet. Sprich mit dem Söldner über alles. Die Söldner haben Angst vor dem roten Auge, das oben im Berg leuchtet. Geh zu Autharite und sprich auch mit ihm. Dann fülle Deine Flasche mit **dem Wasser aus dem Bergsee**. Du hast das Auge erscheinen lassen, also musst Du es jetzt auch wieder verschwinden lassen.

Dazu gehst Du nochmals um den Berg herum und mit Hilfe des Dämonenschlüssels wieder hinein. Geh zu dem Loch mit dem flimmernden roten Licht und fülle das Wasser aus der Flasche in das Loch. Dreh Dich dann schnell nach links und geh vorwärts, denn das Auge explodiert und Du möchtest ja noch ein Weilchen weiter leben. Nachdem die Gefahr vorbei ist, verlässt Du mit Hilfe des Dämonenschlüssels wieder das Innere des Berges und gehst abermals zu dem Söldner. Bitte ihn aufzubrechen. Er möchte allerdings Deine Fähigkeiten als Heerführer testen, bevor er Dir die Armee anvertraut. Beantworte seine Fragen wie folgt:

- Ø *Ich greife voller Zuversicht an*
- Ø *Am Abend (Meer)*
- Ø *Ich lasse ihm einen Fluchtweg*
- Ø *Auf der Ebene*
- Ø *Ein gutes Vorzeichen*
- Ø *Am Morgen (Feindeslager)*

Die Reihenfolge kann sich verändern. Hast Du deine Frage falsch beantwortet, wird sie Dir zu einem späteren Zeitpunkt noch einmal gestellt. Hast Du die Fragen richtig beantwortet, bist Du als Heerführer akzeptiert und die Schlacht gegen Hannon kann beginnen.

Die Schlacht am Meer

- Ø *Da die Schweine in Schach gehalten werden müssen, damit sie nicht beim ersten Trompetenklang auseinander treiben, werden diese schon mal an die Spitze gesetzt.*
- Ø *Die Kavallerie kämpft am besten auf ebenem Gelände, also kommt Sie auf die Position an der Meerseite*
- Ø *Die Werfer stellst Du am besten auf die Bergseite, weil sie erstens zu Fuß unterwegs sind und ihnen das hügelige Gelände nichts ausmacht und zum anderen durch ihre Wurfgeschosse einen größeren Reichweite haben und der Feind ja auf dieser Seite seine Speerwerfer positioniert hat.*
- Ø *Die mittlere Position hinter den Schweinen bleibt somit noch für die Infanterie übrig.*

Ist die Schlacht gewonnen und die Karthager sind in die Flucht geschlagen, wird Hannon gefangen genommen. Matho kehrt mit Kriegsmaschinen zurück und die Belagerung Karthagos kann beginnen. In Mathos Zelt erfährst Du dass die Armee von Narr'Havas nicht mit den Katapulten umgehen kann. Also bleibt es mal wieder an Dir hängen ihnen zu helfen.

Belagerung Karthagos

Lager von Narr'Havas

Geh also links am Zelt von Matho vorbei ins Lager von Narr'Havas. Bist du bei ihm angekommen, dreh Dich einmal um und geh in Richtung der Flagge zwischen den beiden Hügeln hindurch.

Das Katapult

Dort triffst Du auf einen weiteren Söldner, der Dir die Vorgehensweise erklärt. Du musst mit einem Feuerpfeil das feindliche Banner in Brand setzen. Klettere also die Leiter hinauf und geh nach links. Dreh an der großen Kurbel und ein Korb mit Pfeilen wird hochgefahren. Nimm die **Pfeile** an Dich und geh zurück und dann nach rechts. Dort holst Du die Pfeile aus dem Inventar und reihst Sie an der Lederhaut rechts neben dem Feuerbehälter auf. Dann nimmst Du Dir einen Pfeil und hältst ihn über die Flamme. Diesen brennenden Pfeil legst Du jetzt in das Katapult. Dann stellst Du dieses mit Hilfe der drei Spannschnüre richtig ein. Der Pfeil nach oben bewegt das Katapult so, dass der

Pfeil flacher abgeschossen wird und der Pfeil nach unten, so dass der Pfeil steiler abgeschossen wird. Die Einstellung kannst Du an Hand der drei Uhren, die jedes Mal erscheinen durch ausprobieren genau feststellen.

3 Uhr – 2 Uhr – 4 Uhr

Hast Du es nach einigen Versuchen geschafft das Banner an der Stadtmauer links neben der Statue in Brand zu stecken, kannst Du das Gerüst wieder verlassen. Allerdings ist es nicht ratsam die Leiter zu benutzen, da unten jemand auf Dich lauert, um kurzen Prozess mit Dir zu machen. Also benutzt Du den Hebel bei dem Korb mit dessen Hilfe Du die Pfeile hoch geholt hast, um den Korb wieder herunter zu lassen. Dann kletterst Du an dem Seil nach unten. Schleich Dich von hinten an den dort lauernden Feind an und zücke Deinen Dolch, damit Du mit ihm das machen kannst, was er mit Dir vorhatte. Ist Narr'Havas ein Verräter?

Lager von Narr'Havas

Steig unter dem Gerüst hervor, wende Dich einen Schritt nach rechts und dann einen nach links, um wieder zwischen den Hügeln in Richtung Narr'Havas Lager zu gehen. Dann gehst Du allerdings nicht in das Lager hinein, sondern außen herum. Spendius belauscht ein Gespräch und findet seinen Verdacht bestätigt. Narr'Havas ist zu dem Feind übergelaufen, wollte Spendius töten lassen und soll nun Mathos Flanke angreifen während Hamilcas Armee den Frontalangriff übernimmt. Außerdem hat Hamilca ihm seine Tochter Salamambo versprochen, sobald der Krieg gewonnen ist. Jetzt aber auf dem schnellsten Wege zum

Lager von Matho

Um ihm von dem Verrat zu berichten. Also geradeaus zu dem Numiden, dann links an dem Numidenzelt vorbei und zwischen den Hügeln hindurch immer geradeaus. Berichte Matho über alles. Du bekommst den Auftrag Autharite zu warnen und dann zu den Essern von Scheußlichkeiten zu gehen, um sie zu überreden für die Söldner zu kämpfen. Also wieder rechts am Zelt von Matho vorbei geradeaus zum

Lager von Autharite

Autharite ist nicht gerade bester Laune. Sprich mit ihm trotzdem über alles. Danach schickt er Dich aus seinem Zelt, um sich auf den Krieg vorzubereiten. Du gehst geradeaus durch sein Lager hindurch zu dem

Dorf der Esser von Scheußlichkeiten

Na das sind ja schöne Aussichten. Diese freundlichen Menschen sind nur bereit mit Euch in den Krieg zu ziehen, wenn ihr ihnen Hannon als Hauptmahlzeit ausliefert. Du stimmst dem zu und kehrst zurück in Mathos Lager, um ihm dies zu berichten. Zusammen rückt ihr aus, treibt Narr'Havas in die Flucht. Doch gegen Hamilcas Armee hat Deine Truppe keine Chance. Während Matho erfolgreich die zweite Truppe von Karthago zurückdrängt, sitzt Du in der Falle zwischen Hamilcas Armee und der von Narr'Havas am

Axbergpass

Ein Gespräch mit Autharite führt zu nichts, da er keine Hoffnung mehr hat aus dieser Falle herauszukommen. Es liegt jetzt abermals an Dir die scheinbar verfahrenere Situation zum Guten zu wenden. Ab jetzt muss alles schnell gehen:

Dreh Dich zum Ausgang um und sammle erst einmal die **Sandale** auf, öffne die Spielcharaktere und wende die Sandale an Spendius an. Er isst es und füllt somit seine Energie. Weiter den Weg hinaus aus dem Berg und um ihn herum zu dem Bienenstock. Wieder den schmalen Pfad nach oben und einen **Stein** nehmen. Diesmal nicht auf die Bienen anwenden, sondern auf den Vogel rechts daneben. Hinunter gehen den **Vogel** mitnehmen und wieder geradeaus auf den Berg zu. Dort am Fuß steht ein **Kaktus**, den Du Dir mit dem Dolch aus dem Erdreich holst. Den Rat des Söldners schlägst Du in den

Wind und isst auch dieses Teil. Weiter zurück in das Innere des Berges an Autharite vorbei und zu der jetzt verschlossenen Tür. Dort sitzt der Häuptling der Esser von Scheußlichkeiten. Vor ihm liegt noch etwas **Essbares** (na ja wenigstens vertilgt Spendius es ohne zu murren). Gib dem Häuptling dann den Vogel, denn zum Tausch bekommst Du die beiden **Bilder von Tanith und Moloch**, die in dem eben vollbrachten Puzzlespiel an der Säule fehlen. Setz die Bilder ein und lauf durch die jetzt wieder offene Tür. Vorbei an den Statuen von Tanith und Molch mit Hilfe des Dämonenschlüssels hinaus aus dem Berg. Rechts geht es weiter. Im Lager direkt links zu den Kisten laufen, das **Seil** schnappen und dieses am Torpfosten rechts von den Kisten anbinden und das andere Ende an dem Reittier davor befestigen. Dann bekommt das gute Tier noch einen Tritt und das Tor ist offen. Geh hindurch und direkt links in das Zelt. Vor Dir steht eine ganze **Kiste mit Äpfel** oder so was ähnlichem, die Du auch prompt alle vertilgst. Uff – dass wäre geschafft, Du bist dem Hungertod so gerade mal entkommen.

Berg der Einsamkeit

Nimm noch oben rechts auf dem Regal die **Soldatenkleidung** mit und zieh sie nach der altbewährten Methode direkt an. Hinaus aus dem Zelt und zur Mitte des Lagers. Sprich dort mit dem Söldner, der Dich zum Zelt des Generals zur Wachablösung schickt. Eine günstige Gelegenheit, um die Feinde auszuspionieren. Nach Deinem Dienst beschließt Du Matho eine Angriffsmöglichkeit zu verschaffen, damit die verhungerten Soldaten am Axbergpass befreit werden können. Nimm Dir dazu ein brennendes Holzsplitter aus dem Lagerfeuer in der Mitte. Dann geh damit nach hinten zu den Reittieren und zünde das Stroh an. Der Rest ist wieder eine etwas längere Erzählung.

Letzte Schlacht

Wieder einmal treffen sich die Truppen am Meer und Du musst sie koordinieren.

- Ø *Die Elefanten gleichen der Kavallerie von eben und kämpfen somit am Rand des Meeres.*
- Ø *Die Werfer haben sich auf Position am Bergrand schon einmal tapfer geschlagen haben, werden daher wieder dorthin postiert*
- Ø *Die Ausgestoßenen sind nicht fürs Kämpfen geschaffen. Sie fliehen auf jeder Position. Daher können sie nur zu einem Zweck dienen, die feindlichen Truppen im Vormarsch aufzuhalten, also kommen sie auf die gleiche Position wie eben die Schweine, nämlich an die vorderste Front.*
- Ø *Die Infanterie wieder in die zweite Reihe in die Mitte.*

Nach der gewonnenen Schlacht folgt der Abspann.