

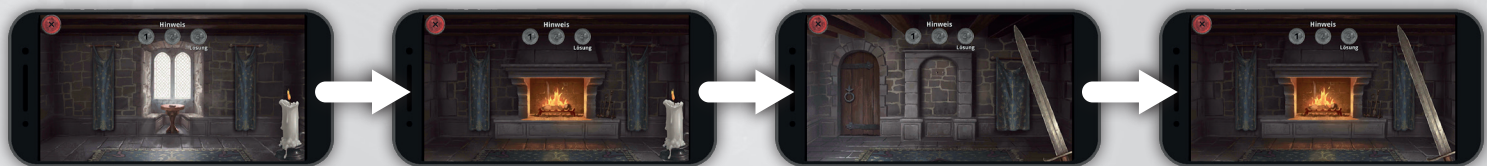
Der Fluch von CAMELOT



CAMELOT

► Ihr findet König Artus und die Ritter der Tafelrunde zu Stein erstarrt vor (62). Auf dem Thron des Königs seht ihr ein Wappen, ein Schwert in Flammen. Öffnet Maschine 18 und versucht, dieses Symbol nachzustellen. Drückt dafür zuerst auf die Kerze und dann den Kamin, um ihn anzuzünden. Geht genauso mit dem Schwert vor und haltet es in die Flammen. Ein Geheimgang öffnet sich.

Nehmt die Karten 29 und 38.



► Merlin ist in seinem Spiegel gefangen (79). Er zeichnet seltsame Symbole, so wie die, die ihr auf dem Boden findet (23). Um ihn zu befreien, müsst ihr Merlins Spiegel so auf Karte 23 legen, dass die Runen auf beiden Karten sich zusammenfügen. Sie bilden eine 35.

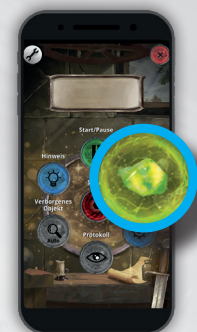
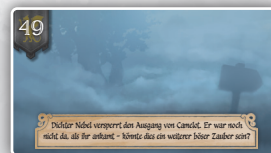
Nehmt Karte 35.



► Das Drachenaugen, das ihr von Merlin erhaltet, erlaubt es euch, Zauber zu wirken, indem ihr die entsprechenden Sprüche aufsagt. Drückt den entsprechenden Knopf in der App, um herauszufinden, was ihr alles tun könnt. Ihr erfahrt auch, dass die Zauber umgekehrt werden können: Wenn ihr den Spruch in umgekehrter Reihenfolge aufsagt, ist der Effekt genau andersherum.

Ihr erreicht den Ausgang von Camelot (49), der nun in dichten Nebel gehüllt ist. Drückt das Drachenaugen in der App und sagt laut *Magika Fogus*, um den Nebel wegzuzaubern.

Nehmt Karte 34.



 **MAGIKA FOGUS**

► Im Dorf Tintagel warnt euch ein Bewohner (97) vor einer seltsamen Frau, die in den Schatten lauert.

Im Gasthaus (84) bemerkt ihr einen ungewöhnlichen Schatten auf dem Boden, der eine 45 bildet.

Nehmt Karte 45.



- Ihr folgt der Gestalt durch die Gassen von Tintagel. Öffnet Maschine **45**. Immer wenn die Gestalt nicht hinsieht, müsst ihr euch hinter dem nächsten Objekt verstecken, um ihr weiter unbemerkt zu folgen.



BROCÉLIANDE

- Ihr folgt den Fußspuren **+10** in den Wald von Brocéliande **4**. **4** + **+10** = 14.
Nehmt Karte **14**.



- Ihr erreicht ein Lager der Sachsen (**14**). Die Gestalt spricht mit einem Soldaten und geht dann weiter. Um durch das Lager zu gelangen, ohne gesehen zu werden, müsst ihr Magie nutzen und Nebel heraufbeschwören. Drückt das Drachenaugen in der App und sagt laut *Fogus Magika*.
Nehmt die Karten **3**, **5**, **12** und **72**.



 **FOGUS MAGIKA**

- Ihr durchquert das Lager, doch schon bald verirrt ihr euch im Wald. Zum Glück erscheint ein Irrlicht, das euch durch den Wald führt. Wenn ihr die Karten **3**, **5**, **12** und **72** mit dem Weg des Irrlichts zu einem Panorama aneinanderlegt, entsteht die Rechnung **5 X 12 - 3**.
5 X 12 - 3 = 57
Nehmt Karte **57**.



- Das Irrlicht führt euch zu drei mysteriösen Toren (57). Jedes Tor findet ihr mit seinem Text auch als Karten im Stapel. Eine von Merlins Visionen (98) lautet: „Nur eines sagt die Wahrheit“. Wenn nur eines der Tore die Wahrheit sagt, müssen die anderen beiden lügen. Das einzige Tor, das also die Wahrheit sagen kann, ohne ein Paradoxon zu erzeugen, ist das in der Mitte, da die beiden Nachrichten „HIER“ und „GANZ LINKS“ beide auf das linke Tor weisen.

Nehmt die Karte, auf der „NICHT DAS RECHTE TOR“ steht.



- Nachdem ihr durch das richtige Tor gegangen seid, kommt ihr zum See der Fee Viviane. Ihr erinnert euch daran, dass Merlin euch sagte, dass ihr die Seiten der Realität selbst biegen müsst, um die Fee zu beschwören. Wenn ihr die Karte vorsichtig biegt, um gleichzeitig Vorder- und Rückseite zu sehen, entsteht die Zahl 82.

Nehmt Karte 82.



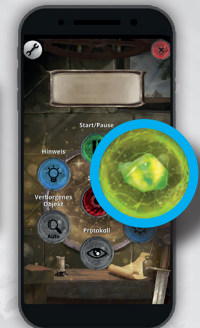
- Die Landkarte (64), die ihr von Viviane erhalten habt, um Avalon zu finden, ist nicht sehr deutlich und scheint nicht ganz vollständig zu sein. Auf Merlins Visionen (98) findet ihr Fußspuren im Hintergrund, die denen auf Vivianes Landkarte ähneln. Legt Karte 98 so auf Karte 64, dass der Pfad der Fußspuren weiterführt. Zwischen den Karten bildet sich so eine 52.

Nehmt Karte 52.



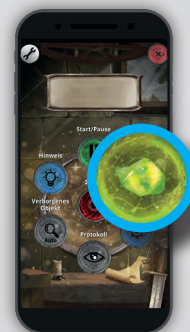
- Ihr folgt Vivianes Pfad und stößt an der Küste auf einen General der Sachsen (52). Um ihn zu bezwingen, müsst ihr seine goldene Rüstung in Stein verwandeln, indem ihr den Zauber *Lapis Orum* umkehrt. Drückt das Drachenaugen in der App und sagt laut *Orum Lapis*.

Nehmt die Karten 36 und 47.



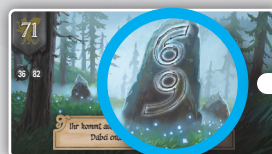
 **ORUM LAPIS**

- Nachdem ihr den General besiegt und seine Geisel befreit habt, müsst ihr einen Weg über das Meer finden. Nutzt dafür den Zauber, den Viviane (82) gesprochen hat, um über das Wasser zu gehen. Drückt das Drachenaugen und sagt laut *Aqua Ambula*. Nehmt Karte 71.

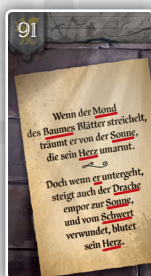


 **AQUA AMBULA**

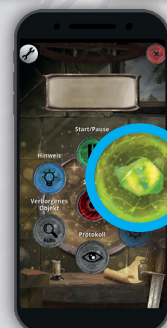
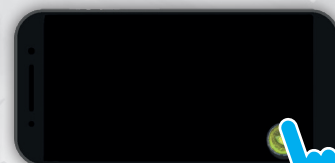
- Ihr erreicht Avalon und beginnt damit, die Insel zu erkunden. Dabei entdeckt ihr einen mysteriösen Steinkreis (71). Einer der Steine ist mit zwei Symbolen graviert – er zeigt eine 6 und eine 9. Nehmt die Karten 6 und 9.



- Ihr könnt den Steinkreis nachbauen, indem ihr die Karten 6 und 9 aneinanderlegt. Das Gedicht, das ihr in Merlins Studierzimmer gefunden habt (91), bezieht sich auf die Symbole auf den Steinen. Verbindet die Steine in der Reihenfolge, in der die Symbole im Gedicht erwähnt werden. Der erste Absatz enthält die Wörter „Mond“, „Baum“, „Sonne“ und „Herz“. Verbindet ihr die entsprechenden Symbole, bildet sich eine 4. Der zweite Absatz enthält den Mond („er“), „Drache“, „Sonne“, „Schwert“ und „Herz“. Sie bilden eine 3. Nehmt Karte 43.



- Als ihr die Stufen (43) hinabsteigt, findet ihr euch in tiefster Dunkelheit wieder. Ihr könnt für ein bisschen Licht sorgen, indem ihr mit dem Drachenaugen Feuer heraufbeschwört. Öffnet Maschine 43 und drückt das Drachenaugen, dann sagt laut *Ignis Magika*. Nehmt den Einsatz aus dem Schachtelboden. Nehmt Karte 60, legt sie in den Schachtelboden und legt den Lichtmarker darauf.



IGNIS MAGIKA

DAS VERLIES

- Ihr könnt die Räume des Verlieses erkunden, indem ihr die Karten in den Schachtelboden legt. Legt den Lichtmarker auf eine Karte und scannt mit eurem Gerät das Verlies, um es aufzudecken.

Nehmt Karte **61**.



- Im ersten Raum (**60**) entzündet ihr mit eurem Licht eine große Feuerschale (**48**). Ihr könnt sie nutzen, um eure Kerze (**20**) zu schmelzen.

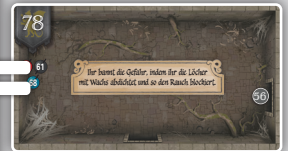
$$48 + 20 = 68$$

Nehmt Karte **68**.

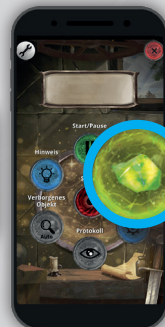


- Als ihr einen weiteren Raum erkundet, löst ihr aus Versehen eine Falle aus, die den Raum mit dichtem roten Rauch füllt und euch den Weg versperrt (**10**). Der Rauch verdeckt die Kartennummer, doch seine Farbe gibt euch einen Hinweis darauf, welche Farbe die Karte hat. Verwendet das geschmolzene Wachs (**68**), um die Löcher in der Wand zu füllen. $10 + 68 = 78$

Nehmt Karte **78**. Sie ersetzt Karte **61** im Schachtelboden.



- Tiefer im Verlies entdeckt ihr einen Raum, in dessen Steinboden eine Axt eingraviert ist (**63**). In Merlins Visionen findet eine goldene Axt Erwähnung. Ihr könnt die Axt in Gold verwandeln, indem ihr den Zauber *Lapis Orum* sprecht. Drückt das Drachenaugen in der App und sagt laut *Lapis Orum*, um den Raum zu verwandeln.



LAPIS ORUM

- In einem weiteren Raum findet ihr einen trockenen Brunnen (65). Obwohl ihr den Zauber nicht kennt, mit dem ihr ihn füllen könnt, findet ihr zwei Zauber in eurer Liste: einer, der Feuer heraufbeschwört, *Ignis Magika*, und ein anderer, der Nebel heraufbeschwört, *Fogus Magika*. In beiden kommt das Wort „Magika“ vor, daraus könnt ihr schließen, dass das sowas wie „heraufbeschwören“ bedeutet. Ihr erinnert euch ebenfalls, dass der Zauber „Auf Wasser laufen“ aus den Worten *Aqua Ambula* besteht, also könnte „Aqua“ „Wasser“ bedeuten. Drückt das Drachenaugen und sagt laut *Aqua Magika*, um den Brunnen mit Wasser zu füllen und den Raum zu verwandeln.



AQUA MAGIKA

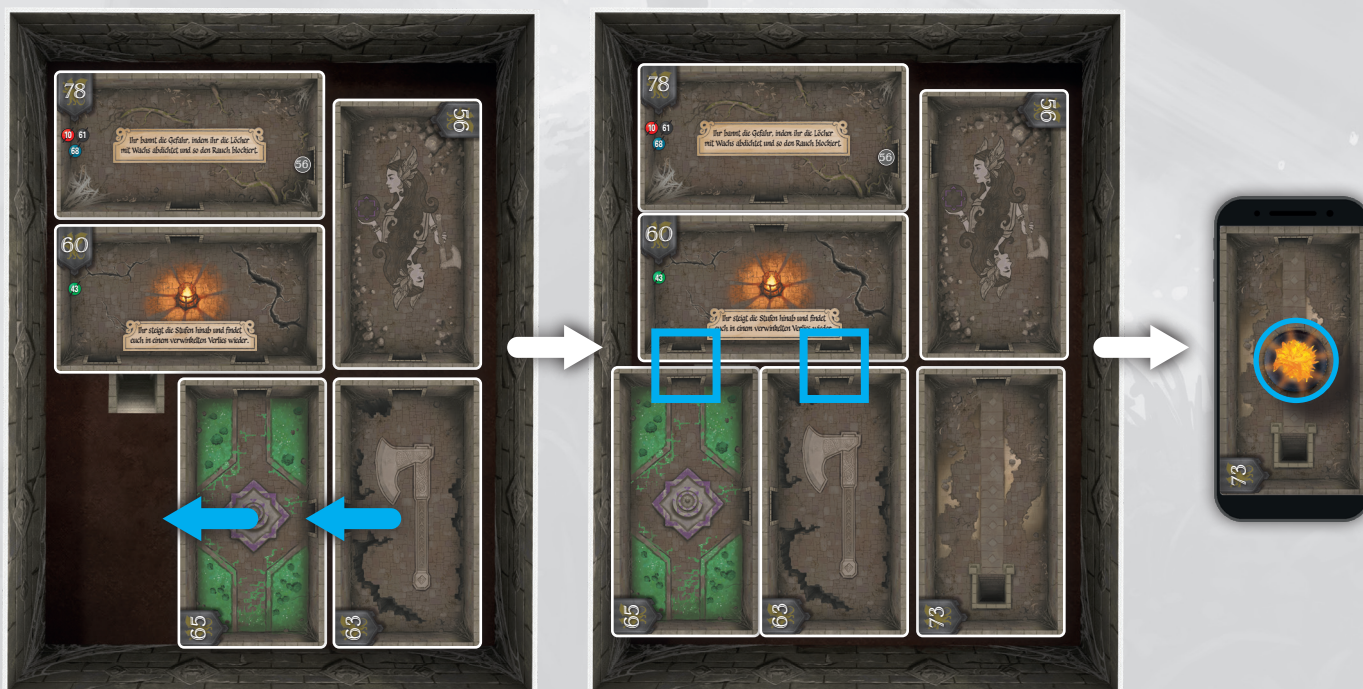
- Nachdem der Axt-Raum (63) und der Brunnen-Raum (65) beide verwandelt wurden, kehrt ihr zurück in den Raum mit den Gravuren einer Königin (56), der ebenfalls durch eure Zauber verändert wurde. Als ihr den Raum betretet, reagiert das Verlies und zwei Räume schieben sich nach links und geben einen neuen Gang frei.

Nehmt Karte 73.



- Schiebt die Räume 65 und 63 nach links, um den neuen Raum (73) zu platzieren. Verdeckt dabei die Treppe und richtet die Durchgänge aneinander aus. Platziert den neuen Raum (73) an die leere Stelle, wie unten abgebildet. Legt den Lichtmarker auf diesen neuen Raum und scannt ihn mit eurem Gerät.

Nehmt Karte 11.



- Ihr betretet Morganas Versteck, in dem euch das legendäre Biest (11) angreift. In Merlins Studierzimmer (38) habt ihr bereits eine Statue des Biests gesehen. Um die Kreatur zu besiegen, müsst ihr die Statue replizieren: Trennt ihr vorderes rechtes Bein (+42) mit eurem Schwert (29) ab, dann stecht mit dem Schwert in ihren Hals (+15).

$$+42 + +15 + 29 = 86$$

Nehmt Karte 86.



CAMELOTS RETTUNG

- In Morganas Versteck entdeckt ihr eine Schriftrolle (86) mit einem Gebäude und einem Schwert, das in einem Stein steckt. Das Gebäude kommt euch bekannt vor, ihr habt es vorhin in Tintagel gesehen. Merlin (35) hat euch erzählt, dass Morganas Magie von dort ausgeht, also hat sie dort ihren Zauber gesprochen! Kehrt zurück auf die Straßen von Tintagel (45). Wenn ihr euch umseht, erkennt ihr Runen, die so aussehen wie die auf Morganas Artefakt (27). Tippt in Maschine 45 auf die Runen von Karte 27, um sie zu entfernen.

Nehmt Karte 25.



- Wie Viviane (82) euch erzählt hat, steckt Excalibur erneut in seinem Stein. Es kann nur von jemandem aus der Blutline von König Artus aus dem Stein gezogen werden. Elaine (47) ist seine Nichte. Öffnet Maschine 25 und scannt Elaine (47).



- Als Elaine Excalibur aus dem Stein zieht, zeigt sich Morgana. Sie zielt mit dem Zauber *Ignis Belia* auf Elaine und Feuerbälle schießen auf sie zu. Um das zu kontern, müsst ihr den Zauber umkehren und in *Belia Ignis* ändern. Drückt das Drachenaugen in der App und sagt laut *Belia Ignis*.

Nehmt die Karten 1 und 22.



 BELIA IGNIS

- Mit Elaine, die Excalibur führt, macht ihr euch auf den Weg nach Camelot, wo die Sachsen bereits ihren Angriff begonnen haben (41). Merlin schafft es, euch mitzuteilen, dass ihr „Morganas Raben einsammeln und sie in zwei Hälften teilen“ müsst. Während eures Abenteuers habt ihr die Raben auf drei Karten gesehen (62, 4 und 52). Folgt Merlins Anweisungen: „Sammelt sie ein“, indem ihr ihre Werte addiert, dann „teilt sie in zwei Hälften“, indem ihr das Ergebnis durch 2 teilt. $(62 + 4 + 52) / 2 = 59$
- Nehmt Karte 59.



- Nun da der Fluch gebrochen ist, können Artus und seine Ritter die Sachsen abwehren. Öffnet Maschine 59. Im Kampf findet ihr Excalibur auf dem Boden und ihr folgt Artus Befehl, das legendäre Schwert zu benutzen. Als Elaine es aus dem Stein gezogen hat, sind Runen vor euch erschienen (1), die zu denen passen, die ihr auf der Steintafel im Hof gefunden habt (83). Jede Rune gehört zu einem Wort. So könnt ihr die Runen des Schwerts in den Satz „hebt Excalibur und sagt *Drache, erwache*“ übersetzen. Haltet euer Gerät so, dass Excalibur zu sehen ist und sagt laut „*Drache, erwache!*“.



 **DRACHE, ERWACHE!**

- Der Drache ist erwacht, doch ihr müsst ihn noch finden. Er versteckt sich in den Bergen (88). Scannt Karte 88 mit eurem Gerät.



- Ihr habt nun Kontrolle über den Drachen, also könnt ihr ihn gegen die Sachsen loslassen, um Camelot (41) zu retten. Scannt Karte 41 mit eurem Gerät.



Glückwunsch! Das Königreich von Pendragon ist gerettet und Artus wird euch bald als neue Ritter in seiner Tafelrunde begrüßen!