

The Abbey

Komplettlösung von H.L. Kratz in Zusammenarbeit mit Joana Horn
exklusiv für

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de>

Hier kann auch die aktuelle, fehlerbereinigte Version bezogen werden.

Wir weisen darauf hin, dass diese Lösung einem Copyright unterliegt und somit ohne unsere Genehmigung nicht auf anderen Pages oder in schriftlicher Form veröffentlicht werden darf.

Vorbemerkung: Immer alles genau untersuchen und ansehen, mittels Links- und Rechtsklick. Ab einem gewissen Zeitpunkt kann die Karte im Spiel benutzt werden. Das Spiel ist nicht linear angelegt, also kann man u. U. auch eine andere Reihenfolge der Handlungen wählen.

Kapitel 1:

Nach dem Intro stehen wir vor dem Kloster und betätigen mit dem Seil die Glocke und werden eingelassen.

Empfangszimmer, Arbeitszimmer:

Wir haben zunächst ein Gespräch mit dem Abt und dem Prior und erfahren vom Tod des Torwächters Anselm. Dann schauen wir uns etwas um und gehen in die

Küche:

Es folgt eine Unterhaltung mit dem Koch (die Frage nach den Kräutern können wir noch nicht beantworten) und das **Nudelholz** wandert in unser Inventar. Wieder draußen gehen wir in den

Weinkeller:

Unser Held untersucht die Brennblase und stellt fest, dass sie repariert werden muss. Jetzt zur

Bibliothek:

Wir suchen das Gespräch mit Gottfried, der sich hinter einer Säule versteckt, gehen dann weiter und nehmen **Papier** beim Verzeichnis mit. Dann durch den Torbogen und mit Umberto, reden und danach die Treppen hoch zum Scriptorium und mit Marcellus reden. Nun nehmen wir unter die Lupe:

Stallungen:

Vorgehen, das **Seil** nehmen und mit Ägidius reden. Das Weihrauchgefäß und das Seil ansehen und rote Tinte am Seil entdecken. Jetzt zum

Hospital:

Ein Gespräch mit Eladius, einem alten Freund führen und auch etwas über die Kräuter erfahren, die gerade in der Küche benutzt wurden. Die **Pfanne** nehmen (neben der Tür an der Wand).

Bibliothek:

Wieder mit Gottfried reden und nach der Tinte fragen, dann noch mal mit Marcellus reden. Bruno soll Kopist werden, dafür braucht er eine übersetzte Kopie von Seite 1 „Hortus tuus“ und eine Feder, Gottfried nach dem Buch fragen und einen Tipp bekommen. Nun nochmals ins

Hospital:

Mit Eladius reden und dann in die

Kirche:

Im Turm ein Nest mit Feder entdecken, die aber vorerst nicht zu ergattern ist. In den Klausengarten und mit dem Gärtner reden.

Zurück in die Kirche und ganz hinten rechts vorm Bild die **Kerze** nehmen. Jetzt zum Gärtner durch die Kirche in den

Klausengarten:

Er gibt zu, das Buch zu haben und würde es gegen Bitterwurzsaamen eintauschen.

Hospital:

Mit Eladius reden und ein **Töpfchen mit Bitterwurzsaamen** bekommen, leider geht es nicht auf. Hhmmmm, wir brauchen unbedingt das Buch und die Feder. Kümmern wir uns also um die Feder und gehen in den

Weinkeller:

Ägidius wecken, indem man den Verschluss des Fasses öffnet und ihn mit Wein begießt, er rennt los und läutet die Glocke. Jetzt wieder zum Glockenturm in die

Kirche:

Hier die **Feder** ergattern. Nun zur

Küche:

Mit Martin über das Essen reden. Wir sollen die Frage nach dem Suppengewürz beantworten, was wir durch die Information von Eladius (Thymian und Oregano) auch korrekt erledigen und können dort jetzt jederzeit etwas zum Essen ergattern.

Friedhof:

Mit Ägidius reden und er öffnet uns schließlich Anselms Klause

Anselms Klause:

Das **Buch** nehmen, ein **Schlüssel** fällt raus und den Schlüssel vom Boden mitnehmen. Nun zum

Brunnen:

Beim Versuch, Wasser zu holen, fällt Bruno in den Brunnen; ihn mit dem Seil rausholen und er geht sich umziehen

Anselms Klausen:

Hoch in unsere Klausen und tropfende Kette ansehen, Pfanne darunter stellen und die mit **Wasser gefüllte Pfanne** dann mitnehmen. (Jetzt sollte man mit „M“ die Karte öffnen können und so sollten die Laufwege erspart bleiben). Nun in die

Küche:

Jetzt die Pfanne voller Wasser auf den Herd stellen, das Töpfchen mit den Bitterwurzsamen über den heißen Wasserdampf halten und nun ist es offen. Zur

Kirche/Klausengarten:

In den Garten und dem Gärtner den Samen geben, wir haben nun **das Buch** und das leere Töpfchen.

Bibliothek:

Das Buch Umberto geben (er soll die Übersetzung anfertigen, die Bruno braucht, um Kopist zu werden) und ein kurzes Gespräch mit ihm führen und dabei erfahren, dass er hat Hunger hat und vorerst nicht übersetzt. Also muss Essen her und das gibt es in der

Küche:

Das Töpfchen auf den Kessel anwenden, klappt aber nicht, wegen der Sache mit der Segnung; also den Koch ablenken, dazu Bruno ansprechen, kurz mit ihm reden und Bruno lenkt den Koch ab. Jetzt noch mal das Töpfchen aus dem Inventar (in dem die Samen waren) auf den Suppentopf benutzen und wir haben die **Suppe**. Zurück in die

Bibliothek:

Die Suppe Umberto geben, wir bekommen den leeren Topf zurück. Jetzt das Buch Umberto geben und nach kurzer Diskussion haben wir die Übersetzung; dann zu Marcellus und mit ihm reden. Wir haben alles, was Bruno braucht und so bekommt Bruno eine Prüfung zur Eignung als Kopist; sie verläuft nicht ganz erfolgreich, doch nach einem weiteren Gespräch zwischen Marcellus und Leonardo ist der Weg ins Scriptorium endlich frei.

Scriptorium:

Hier angelangt, einen Pult mit rotem Fleck entdecken. Nun ein Gespräch mit Thomas führen, dann den Schlüssel aus Anselms Buch benutzen und das Pult mit dem Fleck öffnen; den Inhalt nehmen (u.a. ein **Pergament**).

Es folgt dann eine Zwischensequenz mit dem Abendessen.

Wir führen ein Gespräch mit dem Abt und anschließend ein Gespräch mit dem Schmied Nicolas.

Es folgt eine kurze Sequenz über die Nacht und im Gespräch mit Bruno stellen wir fest, dass das Pergament aus dem Pult und Gottfried verschwunden sind.

Kapitel 2

Nach dem Gespräch mit dem Abt ist unser Auftrag: Gottfried suchen! Wir gehen ins

Refektorium:

Hier sprechen wir mit Martin und gehen dann zum

Friedhof/Hütte:

In der hinteren Ecke hinter der Holzplatte den toten Gottfried finden und dann landen wir automatisch im

Hospital:

Wir führen das Gespräch mit Eladius und merken uns ein Buch über Gifte „Herbula venenosa“.

Den **Thymian** mitnehmen (auf dem Tisch ganz rechts neben der Kerze) und zum

Brunnen:

Das **Töpfchen mit Wasser** füllen und dann in den

Klausengarten:

Nach dem Gespräch mit Arcadius die **Sichel** nehmen (sollen wir schärfen lassen) und jetzt zur

Bibliothek:

Ein Gespräch mit Thomas führen.

Das **Buch über Gifte** nehmen, das **Rezept** finden und es abschreiben, dieses mitnehmen.

Mit Umberto reden und das verschwundene Pergament in dem Buch entdecken, das wir aber (noch) nicht bekommen. Zum

Friedhof/Hütte:

In der Ecke neben der Holzplatte den **Spaten** finden und das Tatwerkzeug mitnehmen und dann zur

Küche:

Mit Martin reden und danach ins

Zimmer des Abts:

Nach einem kurzen Dialog mit ihm landen wir in der

Krypta:

Hier das Flachrelief ansehen, mit dem Abt mehrmals reden, den Kryptaschlüssel kurzzeitig bekommen und mit Kerze heimlich einen Abdruck davon machen. Nun in den

Hof vor Abts Zimmer:

Das Gespräch mit Ägidius bringt nicht viel, also mal wieder in das

Hospital:

Eladius nach Belladonna fragen und der schickt uns zum Gärtner, weil; also zunächst zur

Schmiede:

Den **Blasebalg** vom Fass am Eingang nehmen, mit dem Schmied reden, die Sichel schärfen lassen und wieder mitnehmen und vom Fass neben Schmied **Kohle** mitnehmen. Jetzt in den

Klausengarten:

Mit der Sichel ein **Blatt von Clothilde** abschneiden (das ist die Pflanze, die wir brauchen!) und einstecken und mit Arcadius reden. Dann zum

Hof /Empfangszimmer:

Die Tür zum Zimmer des Abts ist verschlossen. Das Fenster anklicken (Rechtsklick), Bruno ansprechen und er spielt „Treppe“ und so geht es ab ins Zimmer vom Abt.

Den Tisch näher ansehen, Schublade finden und öffnen.

Einen **Schlüssel** in der Schublade finden und einstecken. Jetzt rechts den Schrank ansehen, öffnen und dort **Schnupftabak** finden und etwas davon mitnehmen. Dann mit Schlüssel aus der Schublade die Zimmertür öffnen und wir sind wieder bei Bruno. Nun ins

Hospital:

Den Thymian, das Blatt von Clothilde und den Schnupftabak in den Mörser und zerkleinern, dann das Gemisch zum Wasser in das Töpfchen und mitnehmen. Falls noch nicht geschehen: die Pipette bei der Kerze mitnehmen. Zurück zum

Weinkeller:

Hier zur Brennblase und den Inhalt des Töpfchens in das Gerät schütten, die Pipette in den defekten Auslauf/Entnahmehals der Brennblase stecken, Kohle unter die Brennblase legen und fertig ist die Destille. Die **Fackel** von der Wand neben Eingang nehmen und die Kohle unterm Gerät anzünden, dann anfachen mit dem Blasebalg, das **fertige Gebräu** ins Töpfchen und einstecken. Jetzt zur

Bibliothek:

Der Versuch, das Gebräu Umberto zu geben, klappt nicht; es muss „getarnt“ werden. Wieder in die

Küche:

Erneut das Töpfchen auf den Suppenkessel anwenden; klar, es geht nicht und so wieder Bruno ansprechen. Dieser lenkt den Koch wieder ab und wir füllen das Gebräu mit Suppe auf. Zurück in die

Bibliothek:

Suppe Umberto geben, mit ihm reden und er schläft ein. Jetzt alles untersuchen und nach rechts hinten zum Regal mit der **Mariastatue** gehen, diese nehmen, genauer untersuchen, dann das **Pergament** finden und Statue und Pergament einstecken. Jetzt wieder in die

Schmiede:

Die Kerze mit **Schlüsselabdruck** dem Schmied geben, der aber braucht eine „Orientierung“. Also zum

Stall:

Die Satteltasche neben dem Esel, ansehen und einen **Kompass** erhalten; zurück zur

Schmiede:

Den Kompass dem Schmied geben und der macht die **Schlüsselkopie**. Wir reden mit Bruno, dann noch mal mit dem Schmied und wir haben die Schlüsselkopie.

Eine kurze Filmsequenz mit einem weiteren Mord schließt das Kapitel ab und wir landen in

Kapitel 3

Wir reden mit Bruno und gehen dann in die Kirche und zur

Krypta:

Wir öffnen sie mit der Schlüsselkopie, sehen uns das Flachrelief an und wenden das Pergament auf das Relief an. Das Pergament im Inventar genauer ansehen, dann das Pergament mit jedem einzelnen Motiv der Flachreliefs vergleichen.

Auf dem Relief:

links oben Figur mit den zwei Köpfen anklicken (Rechtsklick)

mittige Figur Maul des Teufels anklicken

dann rechts unten die laufenden Menschen anklicken;

unbedingt jeden Unterschied genau anklicken, nur auf die Figur klicken, das klappt nicht.

Eine Geheimtür öffnet sich.

Beinhaus:

Links oben den **Oberschenkelknochen** mitnehmen und dann ganz rechts an dem Torbogen die Ritzung ansehen; Bruno ansprechen, Tinte und Papier erhalten.

Die Tinte auf die Ritzung und danach den Papierstapel darauf anwenden; das Nudelholz darauf benutzen und eine **lesbare Inschrift** erhalten - Moses 10 und erster Vers merken. Jetzt den linken Ausgang benutzen, dort die Statue und die Uhr untersuchen und dann die Hand der Statue benutzen und Uhr auf „1“ stellen.

Zurück und gegenüber durch die Tür. Auch hier die Statue und die Uhr untersuchen, einen Spalt finden, den Oberschenkelknochen darauf anwenden und dann die Uhr auf „10“ stellen - ein schleifendes Geräusch ist zu hören.

Durch den Ausgang mit der Ritzung gehen und hinten an der Wand den Stein genauer ansehen. Den Stein berühren, eine neue Geheimtür ist offen und wir sind im Freien und gehen zur

Bibliothek:

Dort Licht sehen. Die Tür ist offen, hinein, die Treppe hoch ins Scriptorium und das Gitter untersuchen. Dann rechts vom Gitter zur Säule, sie untersuchen und feststellen, dass es der Öffnungsmechanismus ist; leider fehlt eine Anleitung und hat die Anselm mit ins Grab genommen? Also zum

Friedhof:

Anselms Grab untersuchen, Spaten anwenden und Grab öffnen, rein und toten Mönch untersuchen und mit Brunos Hilfe **Pergament** unter den Händen vorholen, Pergament ansehen

Bibliothek:

Hoch ins Scriptorium und die Säule nochmals ansehen und dann das Pergament aus dem Grab auf die Säule anwenden. Das Gitter ist offen

Treppenhaus:

Rechts oben zur Tür, gleich wieder rechts, dann nächste Tür rechts.

Wir landen in einem hellen Raum mit vielen Büchern, Bücher genauer untersuchen und wir reden automatisch mit Bruno: In der folgenden kurzen Filmsequenz flieht jemand und unser Held nimmt die Verfolgung auf, doch letztendlich landen wir in einem Raum mit einem Pentagramm.

Es genauer untersuchen, dann das Pult und das Buch genauer untersuchen und wieder reden wir automatisch mit Bruno. Es gibt neue Erkenntnisse und wir wollen dann die Bibliothek verlassen und stellen fest, dass die Tür ist verschlossen. So gehen wir in

Marcellus Arbeitszimmer:

Unter der Treppe das Laken genauer untersuchen, ein **kleines Plättchen** finden und mitnehmen. Jetzt in der unteren Etage neben dem Verzeichnis das Flachrelief ansehen und das Plättchen aus Marcellus Zimmer einsetzen. Es entpuppt sich als Schiebepuzzle, das den Gang in die Freiheit verbergen könnte. Schiebepuzzle sind schwer zu beschreiben. Es mag einen kürzeren Weg geben als den von uns aufgeschriebenen (bitte dann mitteilen)!

Wir nummerieren die Plättchen von links nach rechts mit 1 bis 16, also

1, 2, 3, 4,
5, 6, 7, 8,
9, 10, 11, 12,
13, 14, 15, 16

Dann drücken wir:

12, 8, 7, 11, 10, 6, 2, 3, 4, 8, 7, 3, 4, 8, 7, 6, 5, 1, 2, 3, 4, 8, 7, 6, 5, 1, 2, 3, 4, 8, 7, 6, 5, 1, 2,
3, 7, 8, 4, 3, 2, 1, 5, 6, 7, 3, 2, 1, 5,

6, 7, 11, 12, 8, 7, 11, 10, 9, 13, 14, 15, 16, 12, 11, 10, 9, 5, 6, 7, 11, 10, 9, 5, 6, 7, 11, 10, 6,
7, 11, 12, 8, 7, 11, 12, 8, 7, 6, 5,

9, 10, 11, 12, 16, 15, 14, 13, 9, 10, 11, 12, 16, 15, 14, 13, 9, 10, 11, 15, 14, 13, 9, 10, 11, 15,
16, 12, 11, 10, 9, 13, 14, 10, 11, 12, 16,

15, 14, 13, 9, 10, 11, 12, 16, 15, 14, 13, 9, 10, 11, 15, 16, 12, 11, 10, 9, 13, 14, 15, 16, 12,
11, 10, 9, 13, 14, 15, 16,
12, 8, 4, 3, 2, 1

Nach einer Filmsequenz ist das Kapitel beendet und wir landen im

Kapitel 4

Wir werden bestellt in das

Büro des Abts:

Es folgt dann ein Gespräch mit dem Abt, dem Prior und Nazario, dann reden wir mit Bruno automatisch. Nun in die

Bibliothek:

Mit Thomas und Marcellus reden und danach zur

Küche/Refektorium:

Mit Martin reden (in der Küche und im Refektorium). Jetzt auf den

Friedhof:

Gespräch mit Nicolas, Arcadius und Ägidius. Jetzt zu

Segundos Arbeitszimmer:

Den **Brief** auf Schreibtisch finden, einstecken und im Inventar den Brief lesen. Wir waren doch verabredet, also zum

Klausengarten:

Arcadius ist nicht da, also zurück zum

Friedhof:

Nochmals mit Arcadius reden und sich dann mit ihm treffen oben in der

Eigenen Klausen:

Nach dem Gespräch mit Arcadius draußen kurz mit Bruno reden und Leonardo geht allein zurück in die Klausen und redet ausführlich mit Arcadius. Dann zur

Küche:

Im Korb links vom Herd unter Salat ein **Säckchen** finden, es im Inventar genauer ansehen und die **Tarotkarten** erhalten. Im

Refektorium:

Mit Martin reden und am Ende nur eine Tarotkarte mit einem Pentagramm behalten.

Es folgt eine Filmsequenz im Kapitelsaal und ein Gespräch mit Nazario und den Mönchen. Wir müssten nun eigentlich ins Hospital, doch die Tür ist verschlossen. Hmmm, gibt es eine Möglichkeit sie mit Gewalt zu öffnen? Jetzt zunächst mal in die

Schmiede:

Den **Hammer** neben dem linken Pfosten einstecken, **Brechstange** neben der Tür nehmen und das Fass mit Schwarzpulver mit der Stange öffnen und **Pulver** mitnehmen. Mit Nicolas reden und den Kompass zurückbekommen. Nun zur

Kirche:

Die **Kerze** vom Altar nehmen und dann in die

Küche:

Die Kerze in die Pfanne auf dem Herd legen und den **Docht** bekommen. Jetzt zum

Hospital:

Das Schwarzpulver ins Schloss und Docht dazu, er ist aber zu trocken. Also zum

Weinkeller:

Töpfchen auf Verschluss des Fasses anwenden und dann den Docht im Wein baden. Zurück zum

Hospital:

Den nassen Docht zum Schwarzpulver ins Schloss stecken, aber es hilft nicht viel, weil wir etwas zum Anzünden brauchen. Nochmals zum

Friedhof:

Mit Ägidius reden und ihn mit dem Brief aus Segundos Zimmer Ägidius erpressen, so dass er uns schließlich Umbertos Klausen öffnet.

Umbertos Klausen:

Das Bett untersuchen und wegschieben. Ein Loch im Boden finden und dies genauer untersuchen. Ein kleines Loch wird entdeckt, aber es ist zu klein für eine Hand.

Den Kompass mit Hammer zerstören, den defekten Kompass im Inventar untersuchen und einen **Magneten** bekommen. Den Magneten mit dem Kreuzifix benutzen und beides auf das Loch im Boden anwenden und wir erhalten einen **Schlüssel**. Draußen zu

Eladius Klausen:

Hier ein Gespräch belauschen und in der

Kirche:

Wieder eine **Kerze** vom Altar nehmen und nochmals zur

Küche:

Die Kerze am Feuer entzünden und zurück zum

Hospital:

Mit der Kerze die Lunte anzünden, eine Explosion erfolgt und wir können rein und alles untersuchen.

In den hinteren Teil zum Schrank und Umbertos Schlüssel benutzen und offen ist er.

Das **Blatt** nehmen, lesen und die **Truhe** mitnehmen.

Ein Gespräch mit Bruno führen und wir machen gezwungenermaßen allein weiter. Wir brauchen die offene Truhe und gehen zur

Schmiede:

Den **zerknüllten Zettel** am Boden beim rechten Pfosten finden und lesen schnell ins

Refektorium:

Hier finden wir den toten Nicolas. Es folgt eine Filmsequenz und ein Gespräch mit Nazario. Dennoch landet unser Held auf dem

Scheiterhaufen:

Das Kruzifix auf die Fessel anwenden und es gibt eine weitere Filmsequenz, nachdem wir mit Bruno reden. Jetzt zurück ins

Hospital:

Mit Thomas reden, dann das Buch in die Flammen werfen und den Abspann genießen.

Wir danken nochmals Joana Horn für die immense Unterstützung.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

In eigener Sache: Sollten Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten haben, dann denken Sie bitte daran, dass auch wir Kosten haben (Erstellung der Lösung, Bereitstellung auf dem Server im Netz, Ihr Download von unserem Server,).

Gerne können Sie uns und damit die Erstellung weiterer Lösungen, durch Zusendungen von ein paar Briefmarken unterstützen (H.L. Kratz, Arendsstr. 4, 63075 Offenbach).