

Komplettlösung, Teil 2

THIEF 3

Meisterdieb Garrett hat im mittelalterlichen Schleichspiel von Eidos die ersten Aufträge für die Hüter souverän erledigt. Doch der wahre Gegner gibt sich erst jetzt zu erkennen.

Im ersten Teil unserer Komplettlösung haben wir Sie durch die Docks, das Südviertel und den Steinmarkt geführt. Dieses Mal offenbaren wir Ihnen die Geheimnisse der Altstadt und Auldales. Auch für diese Stadtviertel liefern wir Karten, Tipps und Tricks. Für den erfolgreichen Beutezug gilt folgende Karten-Legende:

LEGENDE

1 bis xx	storyrelevanter Wegpunkt
B	Beute
BB	besondere Beute
A	Ausrüstungsgegenstand

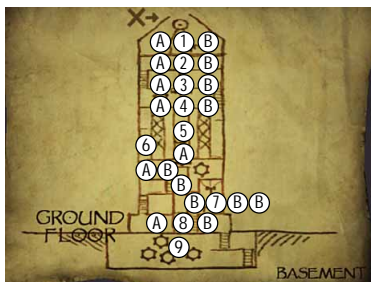
DIE ZEIT STOPPEN



IDEALE AUSTRÜSTUNG

Kletterhandschuhe
Moospfeile
Gaspfeile
Wasserpfeile

OBERER GLOCKENTURM



1. Wie komme ich in den Glockenturm?

Garrett marschiert in den Steinmarkthof (1) zwischen Gargylen-Statue und

Turm, wo er in luftiger Höhe eine Hüter-Glyphe entdeckt. Doch bevor Sie mit Hilfe der Kletterhandschuhe über die Rohre dort hinauf kraxeln, fischen Sie noch den Gaspfeil aus dem nahen Lüftungsschacht am Turm. Im Innern haben die Hammeriten wie gewöhnlich viele Metallplatten und -fliesen verbaut. Benutzen Sie deshalb Moospfeile, um Garretts Schritte zu dämpfen. Vom Eingang aus führen eine Leiter und ein Gang den Helden in die Turmspitze (1). Dort schlägt er den Wächter bewusstlos und knackt die Kiste, in der sich eine Statue befindet. Im Bereich unter den Pendeln liegt eine Weihwasser-Phiole, und an der Wand hängt ein Diamantenzahnrad.

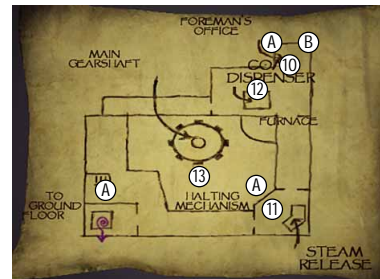
2. Weitere Hinweise

Auf der darunter liegenden Ebene (2) stöbert der Meisterdieb im Tagebuch und nimmt den Plan an sich. Die Schätze vom Schreibtisch und aus der Kiste steckt er genauso ein wie den Heiltrank. Vor der Tür zu den Unterkünften (3) entdeckt Garrett noch einen Moospfeil. Die Wache in der Schlafkammer betäubt er per Knüppel, anschließend stibitzt er die zahlreichen Wertgegenstände und Ausrüstungsteile, die er hier findet. Die Schriftrolle vom Hocker studiert Garrett aufmerksam. Durch das Fenster in der Kammer oder die nahe Treppe gelangen Sie zur nächsten Ebene.

3. Wie komme ich an den Magiern vorbei?

Auf dem Weg (4) beseitigen Sie die zwei Hammeriten-Wachen mit einem Gaspfeil. Im Hauptraum ergattert der Dieb zwei Kerzenständer, eine Explosivmine und eine Pergamentrolle. In den abgeschlossenen Nebenkammern finden Sie noch einen Moospfeil, eine Schatztruhe und hinter dem Gitter neben dem Aufzug einen Ring. Garrett kann sich nun auf zwei Arten zur nächsten Ebene (5) vorarbeiten: per Aufzug oder über die Leiter. Zwei Hammeriten-Magier überwachen diesen Bereich. Sorgen Sie einfach mit ein paar Wasserpfeilen für Dunkelheit und hüpfen Sie über die Stege nach unten. Dort stecken Sie den Wasserpfeil aus dem Gitter ein und verlassen die Kammer durch die Tür (6).

UNTERER GLOCKENTURM



4. Wo gibt es besondere Schätze?

Im Treppenhaus plündert Garrett die Truhe und knackt anschließend die Tür zur riesigen Stange im Mittelteil. Neben der Pforte steht eine Truhe mit Goldmünzen. Nun hupsen Sie zur Basis der Stange, überwinden das Türschloss und fangen den patrouillierenden Wächter ab. Im nahen Dampffrohr liegt ein Moospfeil. Der Meisterdieb betäubt den Magier in der kleinen Kapelle (7), bevor er sich die Ingot-Statue unter den Nagel reißt. In der Ecke mit den Kisten fischt Garrett außerdem einen Kerzenständer hinter dem Gitter hervor. Zahlreiche Wächter streifen im Erdgeschoss (8) umher. Umschleichen Sie diese oder setzen Sie den Knüppel ein. Danach greift sich der Schurke die Schätze und den Gaspfeil. Eine Notiz neben dem nahen Tor erklärt ihm die Funktionsweise des Uhrwerks.

5. Wie sabotiere ich das Uhrwerk?

Mit dem Fahrstuhl begeben Sie sich in den Keller (9), wo Sie zuerst alle anwesenden Gegner lautlos aus dem Weg räumen. Danach fügt Garrett seiner Ausrüstung den Explosivpfeil aus dem Ofen hinzu. Außerdem schnappt er sich das Weihwasser unter der Metalltreppe, die Geldbörsen der Hammeriten, die Mine und den Becher aus dem Vorarbeiterbüro (10). Hier gibt's auch eine neue Karte. Danach betätigt der Langfinger nacheinander das Handrad (11), den Hebel (12) und den Haltemechanismus (13), um das Getriebe zu blockieren. Anschließend kann sich der Meisterdieb einen neuen Auftrag abholen.

TAG SECHS



6. Was passiert in der Stadt?

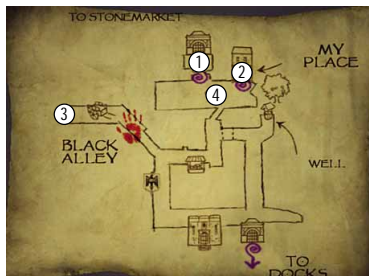
Kehren Sie in die Hüterzuflucht im Nordwesten des Steinmarktes zurück, wo Sie ein Komplott aufdecken. Nach Ihrer Flucht verschlägt es Sie in die Altstadt (1). Hier räumt der Meisterdieb die beiden Vollstrecker aus dem Weg und benutzt die rote Rune (2) an der Wand vor dem Hüteranwesen. An der Kreuzung (3) vor dem Fort liefern sich Stadtwache, Hammeriten und Vollstrecker ein kleines Scharmützel. Der Held wartet den Ausgang des Gefechts ab und durchsucht anschließend die Leichen nach Wertgegenständen.

7. Alternative Wege

Garrett besucht auch in diesem Viertel die umliegenden Häuser. Im Erdgeschoss der Taverne (4) schickt er zuerst die Wirtin ins Reich der Träume und nimmt sich dann den Heiltrank aus der Truhe. Einen weiteren Lebensspender und drei Wertgegenstände finden Sie im verschlossenen Lagerraum, den Sie mit einem Dietrich öffnen. Hier erreicht Garrett durch eine Luke den Sims des Hauses und kann mit Hilfe der Kletterhandschuhe leicht alle Gegner in der Gasse umschleichen.

8. Wo wohnt Garretts Freund?

In der Wachstube (5) liest unser Held das Journal und nimmt die Blitzgranate, die Breitkopfpfeile und die Weinflasche an sich. Auch hier gibt es eine Luke in der Decke, die auf die Dächer über der Gasse führt. Im Gebälk liegt noch ein Gaspfeil. Garrett knackt die Tür zu Ramiens Wohnung (6), kommt aber zu spät. Er kann nur noch die diversen Ausrüstungsgegenstände mitnehmen und die Schriftrolle auf der Kommode lesen. Da der Held hier nichts mehr tun kann, verlässt er das Viertel durch das Nordtor (7) in Richtung Steinmarkt. Mittlerweile herrscht überall in der Stadt Krieg zwischen den verfeindeten Fraktionen. Deshalb schlägt Garrett sich möglichst unauffällig von Osten (3) zum Südviertel-Tor (4) durch. Klettern Sie zur Not außer Reichweite.



9. Was wollen die Hüter?

Im Südviertel begeben Sie sich auf direktem Weg vom Nordtor (1) in Ihren Unterschlupf (2). Dort wartet bereits ein Attentäter der Hüter, den Sie zum Schweigen bringen. Danach nehmen Sie den Lärmpfeil aus der Truhe und lesen den Brief im Übungsraum. Stocken Sie jetzt Ihre Ausrüstung im Südviertel auf und verkaufen Sie die Diebesbeute bei Percy. Schließlich verlässt der Meisterdieb den Bereich durch das neu geöffnete Tor im Osten (3). Auf dem Friedhof offenbaren Ihnen drei Hüter Orlands Intrige. Sammeln Sie noch den Wasserpfeil zwischen den Sarkophagen auf, dann wandern Sie in Richtung Altstadt.

10. Der Weg zur Zuflucht

Vom letzten Treffpunkt aus (8) marschiert der Held durch den Hof der Hammeriten. Hier stolpert er über einen Moospfeil. Durch das nördliche Tor erreicht er den Steinmarkt, wo er sich zum Eingang der Hüterzuflucht schleicht. Da die Glyphe deaktiviert ist, steigt Garrett durch das Fenster darüber ins Gebäude ein. Im Innern fährt der Dieb mit dem Lift ins Obergeschoss, verschafft sich Zutritt zu Orlands Büro und schlüpft dort in den Tunnel.

VON BRÜDERN UND BETRÜGERN

IDEALE AUSTRÜSTUNG

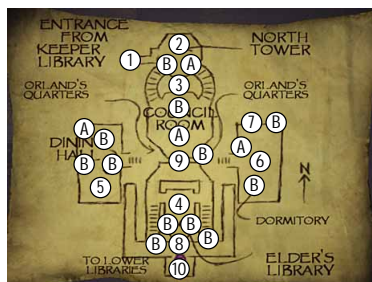
Kletterhandschuhe

Wasserpfeile

Explosivminen

Feuerpfeile

HÜTERZUFLUCHT



11. Die Abstimmung manipulieren

Im Tunnel (1) belauscht Garrett die zwei Hüter bei der blauen Flamme (2). Sobald diese fort sind, nimmt er die beiden Explosivpfeile aus der Schale an sich. Danach steigt der Dieb die Treppen hoch, schlägt die Hüter in den Gängen (3) zu Boden und beeinflusst so die Abstimmung zu seinen Gunsten. Auf der obersten Ebene stibitzen Sie ein Gemälde und eine Glocke. Im Erdgeschoss der Ratshalle (4) löscht der Held das Licht mit Wasserpfeilen, haut den Hüter um und sackt den Heiltrank vom Stuhl ein. Anschließend klettert er zur nahen Statue und nimmt die Goldschale vom Sockel mit. In der Bibliothek der Älteren entdeckt der Abenteurer schließlich die Imbris-Analekten, eine Schriftrolle und auf dem südlichen Vorsprung die goldene Waagschale.

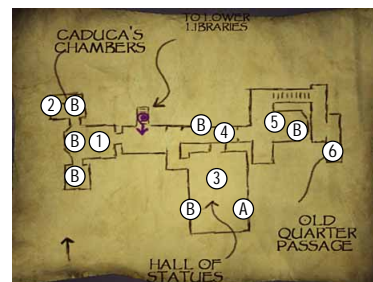
12. Artemus

Nun begibt sich der Langfinger in die Speisehalle (5), wo er neben Breitkopfpfeilen, einem Gemälde und anderen Beutestücken eine weitere Seite der Imbris-Analekten erspäht. Vor dem östlichen Zugang zum Schreibsaal im ersten Obergeschoss liegen Münzen und eine wertvolle Glocke auf dem Schreibtisch. Im Schlafsaal (6) horten die Hüter weitere Ausrüstung und Schätze. Besonders interessant ist jedoch eine Nachricht, die sich auf der zweiten Ebene befindet – direkt nebenan liegt die Kammer von Artemus (7).

13. Orlands Zimmer

Garrett schnüffelt bei Artemus im Tagebuch und stibitzt neben den Juwelen auch den Hüterring aus der Truhe sowie zwei Kerzenhalter im Schreibraum (8). Mit Hilfe des Rings gelangt der Dieb durch die vermauerten Gänge im Speise- und Schlafsaal bis in Orlands Gemächer (9). Hier liest er das Tagebuch und nimmt die Schätze sowie die Siegelrune neben dem Bett mit. Letztere verbrennt er im Kamin des Speisesaals. Anschließend schleicht er sich durch die Glyphentür in die untere Bibliothek (10).

UNTERE BIBLIOTHEK



14. Wie besiege ich die Steinstatuen?

In Caducas Gemächern (1) findet der Langfinger zahlreiche Wertgegenstände und eine überraschende Notiz (2). Er marschiert in die Halle der Statuen (3) und macht eine erschreckende Beobachtung. Sobald die Figuren zum Leben erwacht sind, wirft Garrett Explosivminen in die Mitte des Raumes oder benutzt Feuerpfeile. Pro Statue müssen Sie zwei Pfeile oder eine Mine rechnen. In der Halle selbst finden Sie auch noch Beute und Breitkopfpfeile. Ein weiterer Steingeselle bewacht den Gang im Norden (4), wo ein Silberbecher auf dem Tisch steht. Der letzte beschworene Gegner patrouilliert in der Bibliothek (5). Zermahlen Sie ihn zu Staub und schnappen Sie sich als Lohn sämtliche Schätze im Raum. Danach flüchten Sie zurück an die Oberfläche (6).

15. Über die Dächer

Sie kommen auf dem Dach über der Altstadt-Taverne (9) heraus und hüpfen und klettern über den Fort-Durchgang. Dort sammeln Sie einen Gaspfeil ein. Ein paar Meter weiter haut Garrett einen seiner Verfolger um und schlüpft in das Haus seines alten Freundes. Ein Feuerpfeil liegt im Kamin. Von der Hütte aus schleicht er sich zur Händlerin im Nordosten (10), kauft ein goldenes Übungsschloss und Ausrüstung. Danach geht's weiter nach Auldale (11).

TAG SIEBEN AULDALE

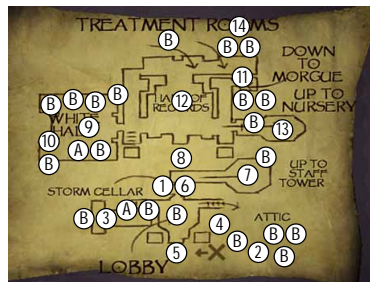


16. Auldale

Der Dieb begibt sich zuerst vom Südwesttor (1) zum Hehler (2), um dort seine Beute zu versilbern. Eine Ölflasche liegt im Karren vor dem Pub und ein Gaspfeil auf dem Dach daneben. Nun besorgt sich Garrett die Breitkopfpfeile und Wertgegenstände im Park (3) und heilt an der Quelle (4) seine Wunden. Vor dem Museum (5) belauscht Garrett das Pärchen, das sich über einen geheimen Tunnel unterhält. Gleich neben der Szene liegt ein Moospfeil. Im Gang (6) vor dem Museum befindet sich ein Bodengitter. Der

Schacht darunter führt zu einer kleinen Höhle, die Einbrecher gegraben haben. Lesen Sie sich die Schriftrollen durch und nehmen Sie die Minen und das Besteck mit. Erst später können Sie hier in das Museum einsteigen. Garrett stibitzt dann dem Bürger vor dem Bradshaw-Monument (7) den Schlüssel und die Breitkopfpfeile. Jetzt besuchen Sie die Hammeriten im Südosten (8). Nähern Sie sich dazu dem hell erleuchteten Fenster. Nach der Zwischensequenz betreten Sie das Waisenhaus (12) in der Altstadt.

DAS WAISENHAUS AUSRAUBEN



IDEALE AUSTRÜSTUNG

Weihwasser
Feuerpfeile
Explosivminen

AUßENBEREICH

17. Durch den Keller

Im Brunnen vor dem Gebäude findet Garrett drei Wasserpfeile. Danach öffnet er die Klappe zum Keller und steigt die Stufen hinab. Er begibt sich in die nordöstliche Ecke, wo je eine Leiter nach oben und unten führt. Garrett wählt zuerst die tiefer liegende Etage. Dort untersucht er den Generator in der Südostecke und nimmt die defekte Sicherung heraus. Danach durchsucht er noch den nahen Lagerraum und nimmt die beiden Kerzenleuchter mit, bevor er ins Erdgeschoss (1) klettert.

18. Die Stromversorgung

Über die östliche Treppe in der Lobby gelangen Sie ins Büro des Schatzmeisters (2), der neben normalen Wertsachen auch einen besonderen Rotwein lagert. Im angrenzenden Treppenhaus stehen eine Ölflasche und ein Heiltrank. Auch im Patientensaal (3) liegen Ausrüstungs- und Wertgegenstände. Über die Treppen (4) erreichen Sie den Dachboden. Dort betrachten Sie das Gemälde, lauschen dem Geist und stecken die Sicherung ein. Diese gehört in den Generator im Keller, wo der Langfinger sie platziert.

19. Blut im Abfluss

Im Keller-Lagerraum findet Garrett die Blutphiole des Mädchens. Von hier aus geht's weiter zur Lobby, wo es zwei Kerzenständer abzustauben gibt. Danach gießen Sie das Blut in das Abflussrohr (5). Der Hebel (6) neben der Leiter öffnet den Sicherheitstrakt. Durchsuchen Sie noch den Personalbereich (7), wo sich zwei weitere Kerzenständer befinden, bevor Sie sich nach Norden (8) wenden.

INNENBEREICH

20. Vorsicht, Untote!

In der Weißen Halle (9) treiben sich gefährliche Untote herum. Am effektivsten bekämpft der Meisterdieb die Kreaturen mit Explosivminen, da er sonst gleich zwei kostbare Weihwasser-Phiole pro Gegner einsetzen muss. Die vielen Zellen beherbergen einige Schätze und Ausrüstungsteile. Hinter der Wand in der südwestlichen Kammer (10) findet der Meisterdieb das Nachthemd. Auch in den Behandlungsräumen lohnt sich ein Besuch, besonders das silberne Chirurgenbesteck im nordöstlichen Zimmer ist wertvoll. Über die Leiter oder den Lift (11) erreichen Sie den Heizkesselraum, wo Sie das Nachthemd verbrennen. Die Explosivpfeile aus dem Kessel greift sich Garrett ebenso wie einen Beutel mit Goldzähnen im Nebenraum.

21. Erinnerungen

Zurück im Erdgeschoss suchen Sie das Kerzen-Spielzeug in der Weißen Halle und stecken es in den Tisch im Heizkesselraum. Dadurch klinkt sich Garrett in das Gedächtnis des Gebäudes ein. Sollten die Pfleger Sie in dieser Dimension fangen, kehren Sie einfach mit einem anderen Spielzeug zurück. Das Buch in der Eingangshalle (12) erklärt die Plätze, die zu den einzelnen Spielzeugen gehören: Zum Beispiel ist die Maske aus der Schocktherapie mit der Einzelzelle verbunden. So wird der Weg frei in den Krankenflügel (13), wo der Held das Tagebuch und den Bericht über die Hexe findet. Er verbrennt anschließend das Tagebuch im Gedächtnis-Heizkessel. Jetzt holt er das Serum aus dem Operationsraum (14), um es auf dem Dachboden über den Blutflecken zu verteilen.

22. Wie verlasse ich das Gebäude?

Treffen Sie nun die Erscheinung in der Lobby und folgen Sie ihr zum Ausgang. Da Sie das Gebäude nicht verlassen können, müssen Sie erneut zum Lagerraum im Keller. Dieses Mal schließen Sie sich selber im Käfig ein, um in die Erinne-

rungsdimension zu gelangen. Hier schleichen Sie in den Personalturm, fahren mit dem Aufzug nach oben und hüpfen dort durchs Fenster nach draußen.

TAG ACHT

23. Wohin führt mich der Geist?

Draußen folgt Garrett dem blauen Licht zum Fort Eisenholz (13) und geht hinein. Der Geist schwebt direkt in die Katakomben, wo einige Zombies herumirren. Der Abenteurer zielt mit seinen Explosivpfeilen auf deren Köpfe, um sie in die ewigen Jagdgründe zu schicken. In einer Geheimkammer befreit er danach die Seele des Mädchens. Nach der Zwischensequenz durchstöbert der Dieb noch die Katakomben, wo einige Beutestücke liegen. Auf dem Rückweg zum Unterschlupf der Hüter plündert er noch die Haupthalle des Forts und liest den Notizzettel auf dem Tisch. Die Kapuzenträger haben bereits einen neuen Auftrag für Garrett. Bevor er wieder der Hauptstory folgt, sucht er noch das komplette Gebäude nach Beute ab.

24. Gamalls Versteck

Der Langfinger marschiert nach Auldale, wo er die Nachricht am Pumpenhaus (9) liest. Anschließend macht er den Park unsicher und stiehlt dort den Heiden das Zauberamulett (10). Damit räumt er die Äste vor dem Pumpenhaus aus dem Weg. Im Innern betätigt er das Handrad, um den Wasserspiegel zu senken. Anschließend klettert er die Leiter hinunter in den Kanal. Dort entdeckt der Abenteurer links neben der Leiter einen Wasserpfeil und im Tunnel daneben ein Nugget. Richtung Nordwesten führt der Kanal zu Gamalls Unterschlupf. Bevor Garrett dorthin läuft, kriecht er noch durch den schmalen Gang (12) in die Schmiede, um fette Beute zu machen. Die Riegel im Innern kann der aber nur öffnen, wenn er vorher das silberne und goldene Übungsschloss von den Händlern im Dock- und Altstadtviertel erworben hat.

GAMALLS UNTERSCHLUPF

IDEALE AUSTRÜSTUNG

Kletterhandschuhe
Feuerpfeile
Explosivminen

25. Wo lagern die Artefakte?

Im ersten Raum nehmen Sie das wertvolle Besteck aus dem Regal und wandern die Treppe hoch. Oben lesen Sie die beiden Bücher auf den Tischen. Neben

der Statue über der einen Tür liegt ein Edelstein. In der südlichen Kammer klagt Garrett neben einer Ölflasche einen interessanten Schmöcker. Zwei verzauberte Statuen bewachen in der südwestlichen Kammer einen Kerzenständer, einen Feuerpfeil im Kamin und den Gründerkelch. Im angrenzenden Schlafzimmer liest Garrett die beiden Bücher, bevor er die Truhe plündert und sich die Klaue und einen Ring im nordöstlichen Zimmer schnappt.

26. Wie komme ich an die Glyphe?

Zerstören Sie nun die Statue unter dem Kuppeldach, bevor Sie über die Mauer auf den westlichen Balkon steigen. In der Halle dahinter treffen Sie auf Artemus. Danach holt sich Garrett das Gemälde vom Balkon, liest die beiden Bücher und schnappt sich die Glyphe von der hinteren Wand. Jetzt kann er Gamalls Diener von hinten mit seinem Knüppel zu Staub zerbröseln. So bewaffnet kehrt er schnurstracks zum Kanal zurück, um durch den Tunnel (6) ins Museum zu schleichen.

RUHIGES LEBEN MIT DEM TOTSCHLÄGER



IDEALE AUSTRÜSTUNG

Kletterhandschuhe
Feuerpfeile
Explosivminen
Moospfeile
Gaspfeile
Gasgranaten
Lärmpfeile
Wasserpfeile

27. Das Museum

Hier liest der Meisterdieb das Empfangsbuch (2) und die Sicherheitsnotiz (3), bevor er dem umherstreifenden Wachmann seinen Schlüssel abnimmt. Dummerweise können Sie die Lichtquellen im vorderen Museum nicht löschen, nutzen Sie deshalb die vorhandenen Schatten. Außerdem verursachen die Marmorböden einen Höllenlärm, da schaffen die weichen Teppiche und ausreichend Moospfeile Abhilfe. Als Lohn für die Mühen

können Sie im gesamten Museum massig Beute einsacken. Dazu gehören zum Beispiel das Kuratormonokel in der Nähe des Treppenhauses und die Orbeti-Fälschung im Obergeschoss des Ostflügels.

28. Die Blitzbarrieren

Zuerst sorgt der Langfinger für freie Bahn in diesem Level, indem er alle Wächter per Knüppel oder Gas außer Gefecht setzt. Danach marschiert er zur Generatorkontrolle im zweiten Obergeschoss (4) und legt den Hebel um. Jetzt kann er bedenkenlos den Herz-Rubin (5) und die Kurshok-Krone (6) mitgehen lassen. Anschließend schleicht er sich durch die Tür (7) im Erdgeschoss in den Nordbereich.

29. Wo ist das Auge?

Die Wächter im Hof (8) räumt der Held locker aus dem Weg, da er hier endlich wieder Fackeln mit seinen Wasserpfeilen löschen kann. Durch die Tür (9) auf der untersten Ebene bricht er in die Haupthalle ein, betäubt die beiden Wachen mit einer Gasgranate und öffnet die Fallgitter mit dem Hebel (10). Danach begeben Sie sich in das Büro des Kurators, lesen die Nachrichten und betätigen einen weiteren Hebel auf dem Balkon (11). Jetzt brauchen Sie das Auge nur noch vom westlichen Balkon (12) aus einsammeln, danach verlassen Sie das Museum durch den Haupteingang.

TAG NEUN

30. Wie besiege ich Gamall?

Nach dem Erscheinen der Hexe muss der Protagonist die Artefakte an bestimmten Stellen in der Stadt platzieren. Die Orte sind: Das Bradshaw-Monument (7) in Auldale, das Hammeriten-Monument (14) zwischen dem Friedhof und Fort Eisenholz, die Fassung neben dem Haupteingang (5) zum Glockenturm im Steinmarkt, der Poller neben dem Geisterschiff in den Docks und zu guter Letzt der Brunnen (4) im Südviertel. Während dieser Zeit ist Garretts Endgegnerin unverwundbar und wütet mit ihren lebenden Statuen in allen Stadtvierteln – die Verwirrung unter den Bürgern ist riesengroß. Nutzen Sie dieses Durcheinander und meiden Sie Kämpfe. Nur im absoluten Notfall stellen Sie sich den Statuen mit Knüppel, Feuerpfeilen und Explosivminen oder klettern außer Reichweite. Sobald das letzte Artefakt an seinem Platz ist, hat der Meisterdieb erneut die namenlose Stadt vor dem sicheren Untergang bewahrt. Herzlichen Glückwunsch, Sie dürfen sich bis zum nächsten Dunklen Zeitalter in der Heimat des Langfingers zurücklehnen.