

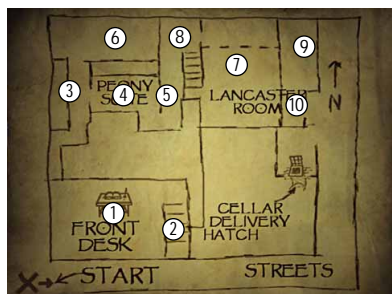
## Komplettlösung, Teil 1

## THIEF 3

Erneut gerät Eidos' Schleich-Held Garrett zwischen die Fronten von Hammeriten, Heiden und Hütern. Mit unserer Lösung verhindern Sie eine Katastrophe und machen ordentlich Profit.

**L**eise und unauffällig durch schwer bewachte Komplexe zu huschen, ist kein einfacher Job. Eine falsche Bewegung kann bereits die Fahrkarte ins Stadtgefängnis bedeuten. Planen Sie deshalb Ihre Raubzüge mit unseren Tipps.

## ALLTÄGLICHER BEUTEZUG



## 1. Wo wohnt der Lord?

Garrett folgt den Anweisungen des Tutorials und gelangt so in die Schankstube (1). Hier schleicht er sich an den Wirt heran, um ihn per Knüppel zu betäuben. Den Körper versteckt der Dieb neben der Leiter. Ein Blick in das Gästebuch verrät, in welchem Zimmer Lord Julian wohnt.

## 2. Wachposten weglocken

Über die Treppe (2) marschiert der Held in den ersten Stock, wo er auf der Anrichte einen Becher findet. Den Wächter (3) vor der Tür zur Peony-Suite lockt er mit einem Lärmpeil weg. Im Esszimmer (4) sammelt Garrett den Teller und im Schlafzimmer (5) den Kerzenhalter ein. Die Notiz auf dem Nachttisch liest er. Bevor Sie Ihren Weg fortsetzen, heimsen Sie noch den Kerzenständer aus der Truhe im Schlafzimmer (6) ein.

## 3. Wo liegt die Börse?

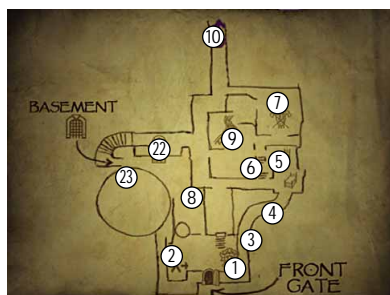
Auf dem Weg zum Lancaster-Zimmer (7) nimmt der Langfinger den Becher aus dem Flur (8) mit. Vom Balkon aus feuert er einen Wasserpfeil auf die Fackel nahe dem Kamin. Dann arbeitet er sich im Schatten zur Börse auf dem Tisch vor.

## 4. Wächter blenden

Bevor Garrett den Lancaster-Raum verlässt, schnappt er sich den Becher hinter

dem Tresen. Die Flucht durch die Küche (9) gelingt ihm, indem er eine Blitzgranate auf den Wächter wirft und durch die Tür (10) entkommt.

## ENDE DER BLUTLINIE



## IDEALE AUSRÜSTUNG

Wasserpfeile

Lärmpeile

Moospfeile

## 5. Der Weg ins Anwesen

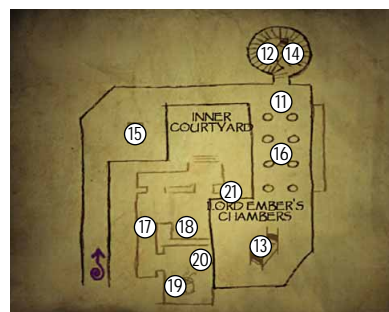
Sie löschen mit einem Wasserpfeil die Feuerschale (1) und klettern an der Leiter (2) auf den Wehgang. Neben der nun offenen Tür (3) finden Sie einen Becher. Danach begibt sich Garrett in den Gang, wo er mit dem Hebel (4) die Tür hinter sich schließt. Den Heiltrank steckt er ein, die Schriftrolle zeigt die Lage der Schatzkammer. In den beiden Schlafsaal-Truhen (5) liegt weiteres Geschmeide.

## 6. Was verwahrt der Hauptmann?

Den Edelstein aus der Statue (6) stibitzt der Abenteurer, sobald der Wächter ihm den Rücken zuwendet. In der Waffenkammer (7) lagern Breitschuldpfeile. Der Hauptmann der Wachen weilt in seinen Gemächern (8). Betäuben Sie ihn mit dem Knüppel und lesen Sie die Nachricht auf dem Tisch. Anschließend sacken Sie den Becher aus der Truhe, die Kerzenhalter aus dem Regal und die Münzen vom Schreibtisch ein.

## 7. Der Weg nach oben

Drücken Sie sich am Bogenschützen im Treppenhaus (9) vorbei. Auf der Kiste liegt ein Edelstein. Bevor Garrett weiter vordringt (10), überwindet er den Diener im Obergeschoss und raubt die Schätze.



## 8. Wo steckt der Adelige?

Irgendwo im ersten Stock des Anwesens treibt sich Ihr Zielobjekt, der reiche Lord, herum. Der Schattenschleicher bleibt im Obergeschoss und dringt in die Halle ein (11). Hier wartet er auf den Lord, um diesem den Schlüssel vom Gürtel zu klauen. Unter der Wendeltreppe (12) führt ein niedriger Durchgang zu einem weiteren Silberbecher. In den Gemächern (13) des Hausherrn entdeckt Garrett ein Medaillon und diverse Kleinode.

## 9. Der verborgene Mechanismus

Die erloschene Fackel neben dem Schreibtisch dient dazu, das Gitter im Keller anzuheben. Lesen Sie außerdem das Tagebuch, um ein weiteres Geheimnis zu lüften. Im Turmzimmer der Lady (14) warten ein Helm und Münzen.

## 10. Was finde ich im Wirtschaftstrakt?

Mit Hilfe des Fahrstuhls (15) düst der Held in den Hof, wo er den patrouillierenden Wachmann niederschlägt. Danach stiehlt er aus dem Festsaal (16) die drei Becher und die beiden Kerzenhalter. Zwei Dienstmägde und der Koch sorgen in den Nebenräumen zwar für regen Betrieb, dafür finden Sie aber auch jeweils einen Teller (17), Kerzenständer (18), Heiltrank (19) und Becher (20). Auf dem Balkon (21) vor der Halle wartet ein Ring auf Garretts Langfinger. Klettern Sie dazu im Hof am Vorsprung hinter dem Baum empor oder zwingen Sie sich durch das Fenster im Obergeschoss.

## 11. Wo ist der Opal?

Zurück im vorderen Schlossbereich marschierten Sie in den kleinen Lagerraum im Obergeschoss zurück. Hier demolieren Sie die Kiste mit ein paar Keulenhie-

ben und kriechen durch den nun sehr gut sichtbaren Tunnel zum Balkon. Dort reißt sich der Meisterdieb das teure Gemälde unter den Nagel. Zu guter Letzt schleicht er sich noch an der Wachstation (22) vorbei in den Keller (23), setzt dort das Medaillon ein und leert die Schatzkammer.

## DAS SÜDVIERTEL



### IDEALE AUSTRÜSTUNG:

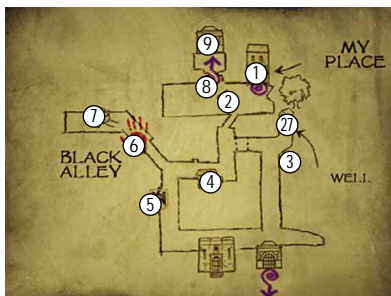
Wasserpfeile  
Lärmpfeile  
Blendgranaten

### 12. Den Vermieter ausnehmen

Im Wohnzimmer seiner Pension (1) findet der Meisterdieb zwei Blitzbomben und einen Breitkopfpfeil. Nebenbei hat Mister Wicket sein Büro. Dort bricht Garrett ein und wirft einen Blick in das Tagebuch. Mit den Breitkopfpfeilen aus der Truhe und dem Becher vom Schreibtisch setzen Sie Ihren Weg fort. Auch an späteren Tagen lohnt sich ein Besuch.

### 13. Personen in der Pension

Im Flur mit der Pensionswache gibt es zwei weitere verschlossene Gästezimmer. Die Wache lässt den Dieb in Ruhe, solange sie ihn nicht bei der Arbeit erwischt. Knacken Sie die Schlösser, sobald der Wächter Ihnen den Rücken zudreht, und schlüpfen Sie in die Zimmer. Zwei Kerzenständer und ein Becher sind der Lohn. Dann geht es endlich auf die Straße.



### 14. Sightseeing im Südviertel

Im Brunnen (2) liegen zwei Wasserpfeile. Merken Sie sich die Lage der Ausrüstungsgegenstände, da sie später immer wieder neu auftauchen! Daneben unter-

halten sich zwei Bürger. Garrett schleicht sich an den einen heran und stibitzt ihm den Schlüssel. Der Dieb kann ihm außerdem im Dunkeln auflauern und das wertvolle Armband abnehmen. Dem Mann auf der Terrasse schneidet er die Börse vom Gürtel. Außerdem spazieren weitere Bürger ziellos durch die Straßen, deren Geldbörsen verführerisch locken. Lassen Sie sich bloß nicht erwischen!

### 15. Hehler und Händler

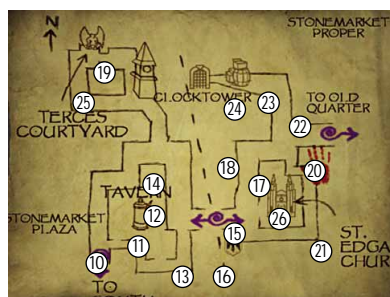
Einen Feuerpfeil im Kamin, ein Messer, zwei Heiltränke, ein Halsband und eine Blitzbombe warten im Haus (3) neben der Quelle auf den Helden. Ein offenes Fenster und das Fass davor laden zum Besuch ein. Auch den Händler (4) erleichtern Sie um ein paar Goldmünzen. Dazu löschen Sie einfach die Kerzen und greifen zu. Sacken Sie nun noch die Breitkopfpfeile aus dem Wachhaus (5) ein. In der Schwarzen Gasse (6) öffnet Garrett das Abflussgitter, um an den Wasserpfeil und den Beutel von Mr. Wicket zu gelangen. Vor dem Laden des Hehlers Perry (7) findet er noch einen Moospfeil.

### 16. Was will die Lady?

Bei Perry versetzt der Protagonist seine Beute und erhält wichtige Informationen. Anschließend deckt er sich beim Händler nebenan mit allen notwendigen Ausrüstungsgegenständen ein – vor allem Pfeile und Blitzbomben. Dann marschiert er nach Norden zum Steinmarkttor (8). Dort wartet er das Ende des Gesprächs ab. Sobald die Lady und der eine Schläger verschwunden sind, schleichen Sie sich einfach am anderen Handlanger vorbei ins nächste Viertel (9).

## DAS ANGEBOT DER HÜTER

## DER STEINMARKT



### IDEALE AUSTRÜSTUNG:

Wasserpfeile  
Lärmpfeile  
Moospfeile  
Blendgranaten

### 17. In der Taverne

Nun löschen Sie mit einem Wasserpfeil die Fackel vor dem Taverneneingang und warten hier (10) auf den dicken glatzköpfigen Händler. Dem nehmen Sie bei passender Gelegenheit Börse und Halskette ab. Anschließend öffnet der Langfinger die Tür zur Kneipe (11), wo er den Wächter im Schankraum zu Boden schickt. Die beiden Weinflaschen und die Münzen wandern in Garretts Beutel. Alternativ kann er das Gebäude umrunden und durch ein Fenster einsteigen. Die drei Wächter räumt er wie gewohnt mit der Keule aus dem Weg. Die Flasche auf dem Tisch und die Münzen vom Regal nehmen Sie einfach mit.

### 18. Neue Aufträge

Hüpfen Sie nun durch das Fenster im Obergeschoss zum gegenüberliegenden Balkon (12) und belauschen Sie das Gespräch. Sobald der falsche Garrett weg ist, überrumpeln Sie dessen Auftraggeber und leeren seine Truhe. Am Durchgang (13) und im Nordwesten (14) liegen Moospfeile im Gebüsch.

### 19. Wo finde ich Karten?

Der Meisterdieb erleichtert den männlichen Gauner (15) vor dem Tempel um eine Karte, die an seinem Gürtel hängt. Dem Soldaten in der Wachstube (16) stiehlt er die Breitkopfpfeile und die Münzen. Anschließend befreit er noch den Kurshok aus der Zelle und nimmt dessen Karte an sich. An der nächsten Kreuzung (17) liegt ein weiterer Moospfeil. Beim Edelsteinschneider (18) stolpert der Meisterdieb über diverses Geschmeide und eine sehr interessante Nachricht. Die führt Sie zu den Edelsteinen vor der Wasserspeier-Statue (19).

### 20. Wo werde ich den Opal los?

Die Beute aus dem Schloss bringen Sie zur Hehlerin Bertha (20). An den tropfenden Rohren vor ihrer Eingangstür entdecken Sie einen Wasserpfeil. Bertha nimmt den Opal und übergibt Ihnen einen Brief. Nebenbei findet der Held einen Ausrüstungsladen (21), wo Sie sich mit Pfeilen aufmunitionieren sollten. Auf dem Weg nach Norden pflückt er den Moospfeil aus dem Baum (22) und hebt den Ring davor auf.

### 21. Der goldene Dolch

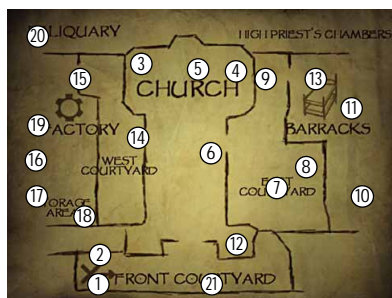
In Cothrons Werkstatt (23) patrouilliert ein Wächter im Erdgeschoss. Schicken Sie ihn ins Reich der Träume und sammeln Sie Breitkopfpfeile, Münzen und Halskette ein. Danach geht es über die Stufen ins Obergeschoss. Im Treppenhaus und

auf dem Schreibtisch liegen Ringe. Den goldenen Dolch finden Sie in der Schlafzimmers-Truhe. Wenn Sie das Haus durch das Fenster im Schlafzimmer verlassen, landen Sie in einer ruhigen Seitengasse.

### 22. Was wollen die Hüter?

Von hier aus steigen Sie durch das Fenster in die Wachstube (24) ein, um sich an den beiden Heiltränken und den Münzen zu bedienen. Auf dem Weg zur Plaza deponiert der Meisterdieb den Dolch in der Holzkiste neben dem Kirchtor. Dann trifft er sich mit seinem Hüter-Kontaktmann in Terces Hof (25). Sein nächstes Ziel ist der Tempel des Heiligen Edgar (26). Bevor er den jedoch betritt, nimmt er den Diebeslohn für den Dolch aus der Holzkiste neben den Eingang.

## KIRCHE DES HEILIGEN EDGAR



### IDEALE AUSRÜSTUNG

Wasserpfeile  
Lärmpfeile  
Moospfeile

### 23. Der Hauptkomplex

Vor dem Gebäude (1) findet Garrett einen Moospfeil und ein paar Münzen. Dann klettert der Dieb über die Kiste auf den Balkon (2), um in die Kirche selbst einzudringen. Dort entdeckt er einen Kerzenständer und ein Buch. Im Obergeschoss des Hauptgebäudes lagert ein Kodex (3), Münzen (4) sowie ein Kerzenständer (5). Außerdem belauschen Sie von der Tribüne aus die Hammeriten im Hauptschiff (6). Schleichen Sie anschließend ins Erdgeschoss zu der Stelle, um das Geschmeide zu stehlen und die wichtige Schriftrolle zu lesen.

### 24. Wo finde ich Ausrüstung?

Im östlichen Innenhof liegt ein Wasserpfeil (7), ein Moospfeil (8) und ein Kerzenständer (9). Dem Hammeriten im Erdgeschoss der Kaserne (10) stibitzt der Dieb den Schlüssel vom Gürtel. Neben finden Sie noch einen Heiltrank im Regal. Im Obergeschoss darüber erweitern

Sie Ihre Ausrüstung um zwei Gasgranaten. Außerdem lagern hier ein Teller und ein Ring. Im Schlafsaal (11) ergattern tüchtige Beutelschneider obendrein Gemälde, Münzen und einen Heiltrank.

### 25. Wie täusche ich den Chefpriester?

Läuten Sie jetzt die Glocke im Obergeschoss des Turmes (12), um den Hohepriester aus seiner Kammer (13) zu locken. Anschließend stehlen Sie das Artefakt des Klerikers, die neunschwänzige Katze und alle übrigen Schätze aus dem Zimmer. Eine Notiz erklärt, wie es weiter geht.

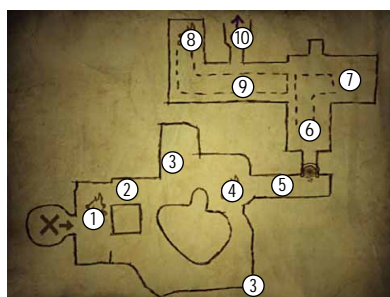
### 26. Leise über Metallböden

Im westlichen Innenhof (14) belauscht der Held die beiden Hammeriten, bevor er in die Fabrik (15) eindringt. Meiden Sie die metallenen Bodengitter oder dämpfen Sie Garretts Schritte mit Moospfeilen. Der Gauner belauscht die beiden Hammeriten im Eingangsbereich der Fabrik und sackt die Gasbombe vom Tisch und die Breitkopfpfeile aus der Truhe ein. Danach verbrennen Sie mit der Maschine (16) den Zombie in der Kammer und heben den Ring auf. Im Büro (17) warten eine Nachricht, ein Tagebuch (unter dem Schreibtisch), ein Kerzenständer, eine Blitzgranate sowie Münzen.

### 27. Was mache ich in der Fabrik?

Den Zahnrad-Rohling horten die Hammeriten nebst einiger Diebesausrüstung und Schätzen im Lager (18). Die Zahnrad-Presse (19) fertigt daraus ein passendes Bauteil für die Maschine (20). Hier setzt Garrett die beiden Gegenstände ein, um den Käfig herabzusenken. Alle Schätze darin, darunter den Kelch, packt er in seinen Rucksack und entflucht durch den Ausgang der Fabrik (21).

## DAS HEILIGTUM DER HEIDEN



### IDEALE AUSRÜSTUNG

Wasserpfeile  
Lärmpfeile  
Explosivmine  
Feuerpfeil

### 28. Zurück im Südviertel

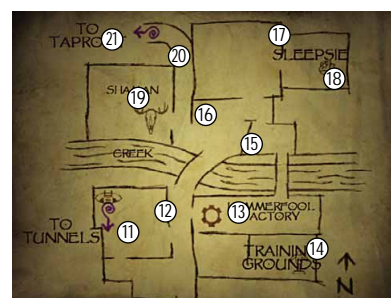
Bevor Garrett die Pension verlässt, missbraucht er erneut das Vermieterbüro als Selbstbedienungsladen. Dann marschiert er zum Hehler Percy, um seine Beute zu versilbern. Beim benachbarten Händler kauft er für die bevorstehende Mission neue Ausrüstung – vor allem Explosivpfeile. Zusätzliche Geschosse finden Sie außerdem an den bekannten Stellen vom Vortag. Der Brunnen (Südbezirk, 27) ist der Eingang zum geheimen Heidenunterschlupf.

### 29. Wer treibt sich hier unten herum?

Sie belauschen das Gespräch der beiden Schürfer (1) und überwältigen die zwei anschließend. Feuerpfeil, Heiltrank, Nugget und Münzen nehmen Sie mit. Auf der Kiste (2) liegt weitere Beute und in den Wänden (3) warten noch mehr Nuggets auf gierige Finder.

### 30. Wo ist die Karte?

Zwei Hüter bewachen eine gefüllte Truhe, eine Silbergabel und zwei Nachrichten in ihrer Höhle (4). Ein Moospfeil liegt im Verbindungstunnel dahinter (5). Zwei Explosivminen und ein Becher befinden sich auf den Kisten auf der oberen Ebene (6) der Kanalisation. In der Kiste (7) im Südosten liegt ein Ring. Der Heide am Ende des Kanals (8) hütet die Karte des Levels und ein Juwel. Mit dem Heiltrank vom Steg (9) verlassen Sie die Kanalisation (10).



### 31. Schätze in den Ruinen

Der Meisterdieb schickt die Heidin am Lagerfeuer (11) schlafen und sammelt den Ring und die Blitzbombe dort ein. Über das Vordach (12) klettert er zu einem Kerzenständer und studiert am Zaun sorgfältig die Notiz. In der alten Fabrik (13) steht ein Kelch herum. Garrett belauscht einige Heiden bei Übungen im südöstlichen Erdgeschoss und nimmt die Statuette aus der Nische im zweiten Obergeschoss (14) mit. Ein Dolch wartet jenseits des Flusses (15), ein Feuerpfeil im Lagerfeuer (16) und ein Moospfeil im Gebüsch (17). Die Truhe im Nordosten (18) beherbergt ein besonderes Artefakt.



### 32. Das Tatzenritual

In der Kammer (19) der Schamanin liest der Held die Ritualanweisung und plündert die Truhe. Über der Kellertreppe (20) steht eine Statuette und auf den Stufen liegt ein Wasserpfeil. Die Treppe führt zum Heiligtum (21). Hier räumen Sie das Baummonster mit einer Mine oder einem Feuerpfeil aus dem Weg. Jetzt ist der Pfad zum Altar frei. Dort schießt Garrett einen Wasserpfeil auf das linke und einen Moospfeil auf das rechte Symbol. Den Körper eines Betäubten platzieren Sie in der Mulde hinter den Symbolen und ritzen das Opfer mit einem Breitkopfpfeil oder dem Dolch an. Danach öffnet der Baum seine Äste und gibt die Tatze frei. Jetzt geht es zurück an die Oberfläche.

## VERSTECK DER HÜTER

### IDEALE AUSRÜSTUNG

Wasserpfeile

Moospfeile

### 33. Wichtige Informationen

Treffen Sie sich wieder mit dem Hüter-Kontaktmann am bekannten Platz und folgen Sie ihm zu einem geheimen Gang. Nach der Zwischensequenz belauschen Sie die beiden streitenden Hüter und studieren anschließend das Buch hinter ihnen. Im Stockwerk darunter lesen Sie in der ersten Kammer auf der linken Seite das Buch und hören sich das Gespräch an. In der Kammer auf der rechten Seite unterhalten Sie sich mit dem Hüter, sacken den Ring ein und lesen die Notiz. Im angrenzenden Raum liegt ein weiterer Zettel. Schließlich vollziehen Sie im Zeremonienraum das Glyphen-Ritual der Hüter.

### 34. Die verbotene Bibliothek

Der Haupteingang zur verbotenen Bibliothek ist für Garrett Sperrgebiet, er kann nur die Statue aus dem Flurbalk mitgehen lassen. Aber der Dieb ist natürlich neugierig und begibt sich in das Schlafzimmer. Hier sackt er den Becher ein und stellt sich auf die Bodenplatte vor dem Regal. Die nun erscheinende Glyphen benutzt er und gelangt so in die verbotene Bibliothek.

### 35. Geheimnisse der Hüter

Erneut belauscht der Held ein Gespräch, dieses Mal zwischen zwei Älteren. Danach stolpert er im aufgeschlagenen Bericht über seinen Namen und steckt das kleine goldene Buch ein. An der nächsten Kreuzung nimmt er einen wei-

teren Folianten mit und folgt dem Gang nach oben zur zweiten Ebene. Hier finden Sie neben einer Karte diverse Ausrüstungsgegenstände.

### 36. Der Weg zu den Docks

Auf der dritten Ebene warten zahlreiche Kleinode auf den Langfinger. In einem Regal befindet sich ein Knopf, der einen geheimen Gang öffnet. Der führt zu einer Kammer, die Sie natürlich ebenfalls ausräumen. Dann verlassen Sie das Gebäude durch die Glyphentür neben dem Zeremonienraum. Den geheimen Hüter-Tunnel zu den Docks finden Sie in Glyphenform neben dem großen Tor zum Hafen im Südviertel.

## DAS VERSCHLOSSENE KOMPENDIUM

### DIE DOCKS



### IDEALE AUSRÜSTUNG

Wasserpfeile

Lärmpfeile

Moospfeile

Kletterhandschuhe

### 37. Besuch beim Händler

Die Tür der Hüter (1) erscheint als leuchtende Glyphen dicht neben dem Eingang zur Kanalisation (2). Darin findet Garrett einen Wasserpfeil und die Tür zur versunkenen Zitadelle. Der örtliche Händler (3) führt die seltenen Feuerpfeile und Kletterhandschuhe. Auch eine Kunst-Fehlerin hat hier ihr Geschäft (4) und kauft Garrett endlich erbeutete Bilder aus den ersten Missionen ab.

### 38. Mehr Beute

Dank der Kletterhandschuhe kraxelt der Hauptdarsteller zum Balkon (5) und sackt die Wertgegenstände im Innern ein. Danach liest er sich die Heiden-Notiz in der Gasse (6) durch und krallt sich die Wasser- und Gaspfeile. In der Nähe liegen auch Moospfeile (7). Im Unterschlupf (8) der Heiden stolpert der Abenteurer über eine Heilquelle, mehrere Schätze und zwei wichtige Notizen.

### 39. Sprössling der Heiden

An den südlichen Stegen (9) belauscht der Held die beiden Stadtwächter, bevor er sie lautlos zu Boden schickt. Danach sammelt er die Jungpflanze auf den Kisten ein. Diese gräbt er entweder im Dock-Unterschlupf der Heiden ein oder verbrennt sie für die Hammeriten in der Taverne, um Ansehen zu gewinnen.

### 40. Was bieten die Docks sonst noch?

Vor dem Steg zum Schiff Abysmal-Gale (10) liegt ein Wasserpfeil im Abflussrohr und ein Schatz in der Kiste (11). Über die Feuerleiter (12) und die Rohre steigt der Meisterdieb ins Obergeschoss der Taverne (13) ein. Dort lagert ein Juwel in einer Truhe und eine Gabel im Regal. Im Schankraum rauben Sie die Geldbörse vom Gürtel der Maid, die Haarspange vom Tisch, den Feuerpfeil aus dem Kamin und den Becher aus dem Lager-raum. Draußen schicken Sie den Wächter (14) vor dem Schiff zu Boden und stibitzen ihm den Heiltrank. Anschließend geht es an Bord des Schiffes.

## ABYSMAL-GALE

### IDEALE AUSRÜSTUNG

Feuerpfeile

Explosivminen

Weihwasser

### 41. Wie beseitige ich die Untoten?

Sacken Sie das Weihwasser aus der rechten Nische und der zweiten Kajüte auf der rechten Seite ein. In der ersten Kabine links finden Sie außerdem einen Kerzenständer. Ein Zombie bewacht in der dritten Kajüte auf der linken Seite einen Ring und einen Heiltrank. Der Held kann Untote nur mit Weihwasser oder Explosionen zur Strecke bringen. Jeder erlöste Zombie bringt Sympathiepunkte bei den Hammeriten. Weitere Beute entdeckt Garrett im Kapitänsquartier. Über die Treppe marschiert er anschließend zum ersten Unterdeck.

### 42. Die Lagerliste

Im Unterdeck entdeckt Garrett in den dritten Räumen auf der linken und rechten Seite weitere Schätze und Pfeile. Durch das Bodenloch in der linken Kajüte erreicht er eine Weihwasser-Phiole und eine Kette. In der zweiten Kajüte rechts gelangen Sie zum nächsten Unterdeck. Dort lagern im ersten Raum ein paar Münzen und ein Kamm. Im nächsten Zimmer vor der blockierten Treppe findet der Langfinger eine weitere Weihwasser-Flasche. Am Ende des

Flurs ist der Lagerraum, in dem Sie schließlich die Lagerliste entdecken. Über die nahe Leiter geht es von Bord. Am anderen Steg wartet bereits ein Padelboot (15), mit dem Sie schließlich zum Moira-Anwesen gelangen.

## HAUS DER WITWE MOIRA



### IDEALE AUSRÜSTUNG

Wasserpfeile  
Lärmpfeile  
Gaspfeile  
Kletterhandschuhe

#### 43. Was bewachen die Freibeuter?

Garrett marschiert von der Anlegestelle (1) zum Aufzug (2) und fährt nach oben. Hier betäubt er den Freibeuter im Gang und belauscht die beiden anderen Widersacher im Keller. Nach dem Gespräch stiehlt er die Blitzgranate aus der Truhe und die Münzen vom Tisch. Über die Treppe gelangt er nach draußen.

#### 44. Der Weg ins Haus

Klettern Sie nun am Anbau mit der Eingangstür empor und untersuchen Sie den Stein unter dem Fenster im ersten Obergeschoss. Hier befindet sich eine versteckte Öffnung, die in eine Abstellkammer führt. Darin lagern ein Schlüssel und ein Goldklumpen. Die Leiter führt weiter nach oben in ein Wohnzimmer, wo in einer Truhe eine Kette wartet. Im nahen Treppenhaus und Schlafzimmer sind weitere Schätze versteckt, genau wie im Bad. Im südwestlich gelegenen Gästequartier hüten zwei Hausbesucher einen Geldbeutel. Aber auch im Erdgeschoss gibt es eine Menge Beute, darunter eine Glücksmünze.

#### 45. Wichtige Zimmer

Schleicht vom ersten Obergeschoss über die Treppe neben dem Badezimmer zum Aussichtspunkt. Hier führen im Nordwesten (3) Stufen in den Turm (4), wo sich die Witwe aufhält. Stibitzen Sie dort den Schlüssel vom Tisch und lauschen Sie dem Selbstgespräch. Neben den

üblichen Beutestücken entdecken Sie im Bad (5) der Witwe deren Spiegel. Auch im Schlafzimmer (6) des verbliebenen Hausherrn liegt etwas Beute. Dort aktivieren Sie schließlich das Grammophon.

#### 46. Wo steckt das Kompendium?

Der Meisterdieb schleicht über die große Treppe hinab ins Studierzimmer, das in der südöstlichen Ecke liegt. Auch ein Beutezug durch die übrigen Räume dieser Ebene lohnt sich, denn Sie finden neben dem Teleskop auf dem Tisch in der Haupthalle auch einen Feuerpfeil im Küchenbackofen. Schließlich drückt der Held den (gut versteckten) Knopf unter der Schreibtischplatte und sprintet zum Geheimgang im nordwestlichen Raum. Hier bringt ihn ein Fahrstuhl zum Kompendium und einer gefüllten Schatztruhe. Durch den nahen Ausgang verlassen Sie die Insel.

## DIE VERSUNKENE ZITADELLE



### IDEALE AUSRÜSTUNG:

Wasserpfeile  
Lärmpfeile  
Moospfeile  
Gasgranaten  
Kletterhandschuhe

#### 47. Das Unterreich.

Nachdem Garrett die beiden Hüter nahe des Fahrstuhls belauscht hat, verlässt er das Gebäude durch die Glyphentür. Den Eingang zur Zitadelle findet er im Hafen (Docks, 2). Dämpfen Sie im Innern Garretts Schrittgeräusche auf den zahlreichen Steinfluren und Kieswegen mit Moospfeilen, sonst wird er entdeckt.

#### 48. Worauf muss ich achten?

Im Untergrund liegen viele Schätze (1) herum. Filzen Sie auch die offenen Grabstätten. Im Becken (2) liegt ein Wasserpfeil. Lesen Sie das Buch auf dem Altar (3) und die Schriftrolle (4). Auf dem Podest im Theater unterhalten sich zwei Wachen (5). Setzen Sie die beiden mit einem gezielten Gasgranatenwurf

außer Gefecht und brechen Sie den großen Diamanten aus der Felswand. Auch die Ausrüstung und Schätze aus den Truhen (6) lassen Sie mitgehen, bevor Sie im nahen Korridor (7) eine Schriftrolle aufsammeln. In den Räumen (8 und 9) vor der Grabkammer wartet Beute. Ein ganz besonderes Juwel findet der Langfinger im Südosten (10).

#### 49. Das Schlachtenhorn

Jetzt räumt Garrett zuerst den Kurshok-Wächter (11) und danach die anstürmenden Riesenratten in der Höhle mit den Eiern aus dem Weg. Moospfeil, Dolch, Becher und das Schlachtenhorn der Heiden wandern als Lohn in seinen Rucksack. Außerdem haben die Riesenratten im Vorraum einen Becher und auf der Treppe oben (12) ein Juwel für den Langfinger zurückgelassen.

#### 50. Wo ist der verschollene Hüter?

Durch den Tunnel (13) gelangen Sie in den südöstlichen Abschnitt. Im Badehaus (14) unterhalten sich zwei Kurshoks, die Sie Ihren Knüppel spüren lassen. Anschließend sammeln Sie hier den Becher, den Heiltrank und die Statuette auf. Im Eingangsbereich (15) stolpern Sie über weitere Wertgegenstände. Neben der Lichtschale (16) liegt ein Wasserpfeil und vor dem Büchereieingang (17) ein Becher. In den Regalen der Bücherei (18) lagern außerdem Bücher und einige Münzen. Die Überreste des verschollenen Hüters samt Tagebuch, Schlüssel und Dolch entdeckt Garrett in der letzten Kammer (19) der Bibliothek.

#### 51. Der Weg zur Krone

Natürlich durchstöbert der Schurke alles nach Schätzen. Dabei findet er Brechkopfpfeile und ein Juwel (20), einen Kurshok-Wandteppich und einen Silbernugget (21). Im Thronsaal (22) hüpfert er vom Obergang auf die Kerzenschale und erreicht so die Kurshok-Krone. Zum Schluss knackt er noch die beiden Truhen im Raum, sammelt den Edelstein ein und spaziert zurück zur Oberfläche.

Im Hüterversteck marschiert Garrett zur verbotenen Bibliothek, um der Übersetzung des Kompendiums beizuwohnen. In einer stimmungsvollen Zwischensequenz erfährt Garrett mehr über das weitere Schicksal der Stadt und vor allem sein eigenes. Der Langfinger muss von nun an aufpassen, wem er vertrauen kann. Denn die Gegner könnten sogar in den eigenen Reihen auf ihn lauern. Damit ist die erste Hälfte von Garretts Abenteuer geschafft. In der nächsten Ausgabe helfen wir allen Meisterdieben bei der zweiten Etappe. **PH**