

Five Magical Amulet

Komplettlösung von Frau B.D. (gitduerner@web.de)

Wir danken der Autorin für die Genehmigung, diese Lösung exklusiv auf gamepad.de veröffentlichen zu dürfen.



Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright der Autorin unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

Allgemeines: In allen Räumen alles genau ansehen und versuchen zu benutzen, da z.B. in einer von mehreren Pflanzen im gleichen Raum etwas zu finden ist. Bei Unterhaltungen mit Personen oder Tieren immer alle Gesprächspunkte durchfragen. Die hier vorliegende Lösung beschreibt nur eine Möglichkeit des Vorgehens, verschiedene Ereignisse sind aber voneinander abhängig.

Twelgas Haus:

Twelga erzählt dir von den 5 magischen Amuletten (rotes = Feuer, grünes = Erde, weißes = Wind, blaues = Wasser, gelbes = Zeit). Der böse Zauberer Zarkyran besitzt bereits das rote Amulett und will die anderen an sich bringen, um die Welt zu zerstören. Twelga gibt dir ihr **grünes Amulett** und bittet dich, es zu ihrem Sohn Tveiran nach Gadmor zu bringen, der zusammen mit dem in seinem Besitz befindlichen blauen Amulett den Zauberer vernichten soll. Twelga gibt dir auch einen **Brief** für Ambra mit, die dir helfen kann, nach Gadmor zu gelangen.

Nachdem Twelga verschwunden ist, kannst du dich im Raum umsehen. Nimm die rote **Tasse** aus dem Regal, das **Honigbrot** vom Tisch, den **Schlüssel** von der Wand und öffne mit ihm die Truhe. Nimm den **Sack**

Münzen und das **leere Blatt Papier** heraus. Das Buch rechts neben der Sanduhr über die „Forest Plants“ wird gelesen und gibt Aufschluss über einen speziellen Pilz „Boletus“. Verlasse das Haus.

Vor dem Haus:

In einem Busch findest du eine **Rose** und ein **Messer**. Gehe weiter in einen Wald.

Beim Specht:

Von einer Kleepflanze nimmst du ein **4-blättriges Kleeblatt** mit. Gehe weiter zu einer

Kreuzung:

Rechts siehst du einen Busch, der dir den Weg versperrt. Benutze dein grünes Amulett auf den **Bären** und sprich ihn danach an. Er ist hungrig und redet erst mit dir, nachdem du ihm das Brot gegeben hast. Nach der Unterhaltung öffnet dir der Bär den Durchgang nach rechts. Gehe zuerst den Weg nach oben zu einem Sperling.

Beim Sperling:

Rede mit dem **Sperling**, der traurig ist, dass sein Nest besetzt wurde, und anschließend mit dem **Kuckuck**, der aber das Nest nicht verlassen will. Nimm von einem Busch die **Erdbeeren** mit, gehe zur Kreuzung zurück und dann nach rechts zum

Wasserfall:

Zwei **Störche** streiten sich über die am besten schmeckenden Frösche. Du versuchst, mit ihnen zu reden, aber sie sind nicht sehr freundlich. Gehe weiter nach rechts zu einer

Höhleneingang:

Hier kannst du noch nichts tun; gehe daher weiter nach unten zum

Baum mit Astknoten:

Entferne mit dem Messer den Astknoten und es entsteht so ein kleines Astloch. Nimm von einem Busch die **Blaubeeren** und aus einer Farnpflanze das **schmutzige Glas** mit. Gehe weiter nach unten und du gelangst in einen weiteren

Waldabschnitt:

Hier wächst ein Boletus-Pilz, den du aber nicht pflücken kannst. Von dem Baum in der Mitte nimmst du etwas gelbes **Harz** und gehst weiter

Vor Ambras Hütte:

Nimm aus dem Spinnennetz an der Hütte die **tote Fliege** mit und betrete anschließend die Hütte.

In Ambras Hütte:

Ambra redet mit dir, nachdem du ihr den Brief gegeben hast. Für einen Zaubertrank sollst du ihr drei Zutaten besorgen. Welche Zutaten das sind, gibt sie dir als Rätsel auf (Lösung: „Regenbogenwasser“, „Ring“, „Boletus“). Verlasse die Hütte und gehe zum

Waldabschnitt:

Sobald du hier angelangst, siehst du einen Zwerg, der den schönen Boletus pflückt und damit wegrennt. Gehe weiter zum

Wasserfall:

Reinige das schmutzige Glas im klaren Wasser des Wasserfalls. Gehe weiter

Beim Specht:

Im Baum rechts hat sich eine **Biene** niedergelassen. Rede mit ihr und bitte sie, den Kuckuck zu vertreiben. Sie macht sich mit ihrem Schwarm auf den Weg dorthin und du folgst ihr.

Beim Sperling:

Rede mit dem **Sperling** und er erzählt dir von dem Zwerg, der in einer Höhle wohnt und Pilze mag, von Zarkyrán und von einer Waldfee, die am Teich westlich von hier zu finden ist. Der Weg nach Westen ist nun frei und du gehst in diese Richtung.

Am Teich:

Du siehst einen Baumfrosch auf einem Stein sitzen, der weghüpft als du dich ihm näherst, und davor ein Loch im Boden. Von der Waldfee ist leider nichts zu sehen. Wo findest du mehr Informationen über die Feen?

In Tweiras Haus:

Im Buch über „Forest Fairies“ (blaues Buch in Regalmitte) liest du etwas über „Glück haben“ um sie zu sehen.

Am Teich:

Wirf das 4-blättrige Kleeblatt in den Teich und die **Waldfee** wird sichtbar. Sprich mit ihr über alles und lasse dir ihre Zauberkünste vorführen. Sie lässt

einen Regenbogen erscheinen und leiht dir schließlich ihren **Zauberstab**.
Zeige ihr auch das leere Blatt Papier und sie vermutet, dass es magisch ist.

Höhleneingang:

Wende den Zauberstab auf den Höhleneingang an und du wirst verkleinert und kannst eintreten.

In der Höhle:

Schau dich um und rede mit dem **Zwerg**. Er möchte Zutaten für einen Pfannkuchen. Fülle im Inventar das saubere Glas mit den Erdbeeren und den Blaubeeren und gib dem Zwerg diese **Waldfrüchte**. Es fehlen ihm noch Eier.

Beim Sperling:

Rede mit dem **Sperling** und er wirft dir die **Eier** des Kuckucks zu.

In der Höhle:

Gib dem Zwerg die Eier, der jedoch immer noch nicht zufrieden ist. Also gibst du ihm noch ein paar Münzen und er verschwindet daraufhin. Nun kannst du aus dem Blätterhaufen hinten auf dem Boden den **Boletus** und von der Wäscheleine den **Sack** mitnehmen.

Am Teich:

Klebe im Inventar die tote Fliege auf das Harz und stecke diesen Köder in den Sack; damit hast du eine **Falle** für den Frosch hergestellt. Lege die Falle in das Loch im Boden und warte, bis der **Frosch** gefangen ist und du ihn nehmen kannst. Fülle den roten Becher mit dem **Regenbogenwasser** aus dem Teich. Gehe nun zum

Baum mit Astknoten:

Auf dem Baum rechts sitzt eine **Elster** mit einem Ring im Schnabel. Durch Reden lässt sie ihn jedoch nicht fallen. Kann sie etwas Glänzendes dazu bewegen?

Stecke das grüne Amulett in das Astloch und du stellst fest, dass es noch nicht genug glänzt. Gehe daher zum

Wasserfall:

Als du versuchst, das grüne Amulett im Wasserfall zu reinigen, fällt es dir hinein. Du bittest einen Storch um Hilfe und bietest ihm den Frosch an. Im letzten Moment tut dir der Frosch aber leid und du gibst ihm die Freiheit zurück. Zum Dank dafür holt er dir das **glänzende grüne Amulett** aus dem Wasser.

Am Baum mit Astknoten:

Stecke das glänzende Amulett in das Astloch und die Elster versucht es sich zu holen, fliegt gegen den Baumstamm und bleibt bewusstlos am Boden liegen. Nimm ihr den **Ring** aus dem Schnabel und da du tierlieb bist, nimmst du sie selbst wieder auf und sie fliegt davon.

In Ambras Hütte:

Ambra ist verschwunden und du musst dir allein helfen. Lies das offene Buch auf dem Fußboden und du merkst dir den Zauberspruch. Gib die drei Zutaten in der Reihenfolge: Regenbogenwasser – Ring – Boletus in den Kessel und du trinkst den Zaubertrank. Er ermöglicht dir, Zarkyrán und Zoylan zu sehen, der in Ambra verwandelt wurde, um dein Amulett zu stehlen.

Nimm den **Besen** mit und gehe zurück in

In Twelgas Haus:

Rede mit dem offenen **Zauberbuch** und du erhältst den Zauberspruch, um mit dem Besen zu fliegen.

Nachdem du der Waldfee ihren Zauberstab zurückgegeben hast, fliegst du auf dem Besen nach Gadmor, allerdings landest du nach einem Zusammenstoß mit der Elster recht unsanft!

GADMOR

Kreuzung vor der Stadt:

Nimm von einem Busch ein paar **Sauerampferblätter** und vom Weg rechts unten einen **Draht** mit. Gehe nach oben zum

Stadttor:

Nimm den **Ast** vor dem Baum mit und gehe durch das Tor in die Stadt hinein. Rechts führt eine Tür in den

Lebensmittelladen:

Schaue dir alle Waren an und rede mit **Filis**, der dir von den Leuten in der Stadt erzählt: dem Schmied in der Taverne, dem Idioten Duncé und Tveiran, der außerhalb der Stadt wohnt. Verlasse den Laden und gehe nach oben in die

Taverne:

Rede mit dem Wirt **Hob** und du erfährst etwas über den Schmied, der die Trauer um seine verstorbene Frau im Bier ertränkt und dessen Sohn in der Schmiede arbeiten muss. Rede mit dem reisenden Künstler **Jacob**, der von

einem geisteskranken König in Thyr berichtet und rede mit dem Schmied **Forn**, der erst nach einem Glas Bier erzählt, dass sich sein Sohn lieber bei dem Zauberer Tveiran herumtreibt, anstatt zu arbeiten und dass seine Frau die beste Apfelrolle gebacken hat.

Verlasse die Taverne und gehe nach links zu einem

Springbrunnen:

Nach oben geht es in die

Schmiede:

Der Sohn des Schmieds ist nicht da. Vom Amboss nimmst du einen Klumpen **Kitt** mit. Verlasse die Schmiede und gehe nach links zu

Bettys Garten:

Im Rosenbusch findest du drei **Eier** und **Betty** plaudert mit dir.

Gehe wieder aus der Stadt heraus zur **Kreuzung** und weiter nach rechts vor

Tveirans Haus:

Tveiran ist nicht da und seine Haustür ist abgeschlossen. Vom Apfelbaum pflückst du ein paar **Äpfel** und gehst weiter nach rechts in

Tveirans Garten:

Auf der Schaukel sitzt **Johnny**, der Sohn des Schmieds, der noch nicht mit dir reden will. Nimm die **Gießkanne** und den **Erdwurm** aus dem Gemüsebeet und betrachte die vertrocknete seltsame Pflanze ganz rechts. Sie sollte gegossen werden! Gehe in die Stadt zum

Springbrunnen:

Leider hat die Gießkanne ein Loch, das du im Inventar aber mit dem Kitt verschließen kannst. Fülle die reparierte Gießkanne mit **Wasser** und gehe zurück zu

Tveirans Garten:

Gieße die vertrocknete Pflanze und sie entwickelt sich zu einer redenden **Pflanze**. Sie gibt dir den Hinweis, dass der Schlüssel zu Tveirans Haus im Baum vor dem Haus versteckt ist. Johnny redet nun mit dir und begleitet dich vor

Tveirans Haus:

Leider verhindern die **Wespen**, dass Johnny den Baum hochklettert, um den Schlüssel zu holen. Du kannst mit ihnen reden, aber es bringt nichts. **Johnny** erzählt dir von einer Wasserfee, die in der Nähe des Meeres zu finden ist. Gehe von der **Kreuzung vor der Stadt** aus nach links zu einem

Sandplatz:

Und von dort nach oben zum

Zirkus:

Betrachte das Bärenjunge und rede mit der Wahrsagerin **Pearl**, dem Jongleur **Paris** mit seinem **Papageien** und dem Zirkusveranstalter **Pietri**, der sich darüber beschwert, dass der Bär krank ist und die Arbeit verweigert. Versuche auch mit dem **Bärenjungen** zu reden. Vielleicht klappt es auch diesmal nur mit Honigbrot? Gehe zurück in den

Lebensmittelladen:

Rede mit **Filis** und kaufe ein Glas **Honig**.
Gehe in die

Taverne:

Nimm das leere **Bierglas** beim Schmied mit.

Springbrunnen:

Fülle das Bierglas mit **Wasser** und gehe wieder zum

Sandplatz:

nach links geht es weiter zu den

Ruinen:

Hier steht die Wasserfee **Arya**, die dir erzählt, dass sie in den Schmied Forn verliebt ist.
Weiter nach links gelangst du zum

Strand:

Hier sitzt der sogenannte Stadtidiot **Dunce**, dem du dich vorstellst.
Gehe zurück in die

Taverne:

Erzähle dem Schmied **Forn**, dass Arya ihn liebt. Er will aber nur eine Frau, die eine Apfelrolle genauso gut backen kann, wie seine verstorbene Frau.
Gehe zum

Strand:

Frage **Dunce**, wie du Arya helfen kannst und er rät dir, ein Treffen zwischen ihr und Forn zu arrangieren.

Ruinen:

Erzähle **Arya** von dem geplanten Treffen und frage sie, ob sie eine Apfelrolle backen kann, was sie verneint. Hier musst du also selbst ran!
Gehe in den

Lebensmittelladen:

Rede mit **Filis** und kaufe **Mehl und Zucker**.
Gehe anschließend in

Bettys Garten:

Es sollte nun ein Tuch auf der Wäscheleine hängen, das du versuchst zu nehmen. Betty erlaubt es dir aber nicht.

Sandplatz:

Du siehst nun einen Maulwurfshügel und rufst hinein. Ein **Maulwurf** erscheint und du redest mit ihm. Nachdem er den Erdwurm von dir erhalten hat, ist er bereit in Bettys Garten zu graben. Siehe nach, was er geschafft hat.

Bettys Garten:

Betty ist abgelenkt und du kannst das **Tuch** von der Leine nehmen. Verbinde im Inventar das Tuch mit dem Ast und du hast so eine **Falle** für die Wespen hergestellt. Begib dich vor

Tveirans Haus:

Wende die Falle auf die Wespen an und Johnny steigt gefahrlos in den Baum und holt dir den **Schlüssel**. Schließe die Tür von Tveirans Haus auf und tritt ein.

In Tveirans Haus:

Sprich mit der Katze **Sansa** und nimm anschließend das **Empfehlungsschreiben**, das Tveiran für Johnny geschrieben hat, neben ihr vom Tisch. Darunter findest du das Tagebuch von Tveiran. Darin steht, dass Tveiran in Chillon ist.
Verlasse das Haus, um Johnny das Schreiben zu geben, aber er ist weg.
Gehe nun in die

Softwareservice L. Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Taverne:

Rede mit **Forn** und biete ihm das Empfehlungsschreiben an, aber er ist noch nicht zu überzeugen. Nun ist es an der Zeit die Apfelrolle zu backen.

In Tveirans Haus:

Lege als erstes Holz in den Ofen und zünde es danach mit dem Feuerstein, der auf der Anrichte liegt, an. Lege nun nacheinander das Mehl/Zucker, die Äpfel, die Eier und das Glas Wasser auf die Anrichte. Nach einiger Zeit hast du nun eine fertige **Apfelrolle**. Einen **Apfel** behältst du im Inventar. Bringe den Kuchen zu den

Ruinen:

Rede mit **Arya** und gib ihr die Apfelrolle. Ein kleines **Stückchen der Apfelrolle** bringst du zum Schmied zum Kosten.

Taverne:

Gib **Forn** das Stückchen Apfelrolle und er ist begeistert und stimmt einer Verabredung mit Arya zu. Allerdings weiß er nicht, wie er sich dabei verhalten soll. Vielleicht weiß Duncce einen Rat?

Strand:

Rede mit **Duncce** und er meint, eine Rose und ein kleines Geschenk sei für das Treffen angebracht.

Taverne:

Berichte **Forn** von Dunces Rat und gib ihm die Rose. Leider weiß er nicht, was er noch schenken soll. Verlasse die Taverne und gehe zum

Springbrunnen:

Hier triffst du das Mädchen **Terry**, das die Tauben mit Brot füttert. Das Brot könntest du gut gebrauchen, aber sie verweigert es dir. Gehe nun in den

Lebensmittelladen:

Rede mit **Filis** und kaufe einen **Lutscher**. Gehe zurück zum

Springbrunnen:

Gib Terry den Lutscher im Tausch gegen das Stück **Brot**. Gehe anschließend zum

Zirkus:

Streiche im Inventar etwas Honig auf das Brot und gib das **Honigbrot** an das **Bärenjunge**. Nun redet es mit dir und erzählt dir von seinem Schicksal. Du befreist es und behältst die **Halskette** und das **Seil**.

Gehe zurück zur

Taverne:

Gib **Forn** die Halskette und er ist für das Treffen bereit. Gehe nun wieder zu den

Ruinen:

Berichte **Arya** von dem Treffen mit Forn, das an diesem Abend stattfinden soll.

Als du zum **Sandplatz** zurückgehst, wird es dunkel und du begibst dich in die

Taverne:

Du fragst nach einem Zimmer für die Nacht und **Hob** bietet dir an, deine Wertsachen in seinem Safe zu deponieren. Sage „Ja“ dazu (sonst wirst du nachts ausgeraubt und das Spiel ist zu Ende!).

Am nächsten Morgen redest du mit **Forn**, der begeistert von Arya ist und sie heiraten will. Auch will er nun Johnny sein Studium ermöglichen und nimmt das Empfehlungsschreiben an. Rede auch mit **Jacob**, der dir anbietet, mit ihm zu kommen, was du aber ablehnst.

Gehe nun zu den

Ruinen:

Rede mit **Arya**, die dich zum Dank ihrem Vater vorstellen möchte und dich in ihr Heim mitnimmt.

Unterwasserreich:

Du lernst Aryas Vater **Neptun** kennen, der dir etwas von seinen Schätzen anbietet. Wähle die **Truhe** aus und du verabschiedest dich danach.

Ruinen:

Betrachte die Truhe im Inventar und öffne sie mit dem Draht. Sie enthält **Papierstückchen**, die du zusammensetzen musst (rechter Mausklick dreht ein Papierstück; wenn es an der richtigen Stelle sitzt, lässt es sich nicht mehr bewegen) zu einem weiteren leeren **Blatt Papier**:



Füge nun im Inventar die beiden leeren Papierblätter zusammen und sie ergeben eine **Landkarte von Nyron**.

Gehe nun zur **Stadt** zurück und verfolge die Rede von Dunce und das aufgebrachte Stadtvolk.

Kreuzung vor der Stadt:

Rede mit **Dunce** und zeige ihm die Landkarte. Er zeigt dir den Weg zu Chillon. Betrachte im Inventar die Landkarte und klicke auf „Chillon“.

.....Du hörst der Diskussion zwischen **Chillon** und **Tveiran** zu und bekommst schließlich sein **blaues Amulett**. Chillon öffnet dir einen Durchgang zum Eisland. Dort erwartet dich eine Prüfung: gelingt es dir dort das Portal zu durchschreiten, so bist du die Auserwählte und findest das Amulett der Zeit!

EISLAND

Rede mit den **Pinguinen**, die dir ein seltsames Gedicht vortragen. Betrachte den Sternenhimmel und merke dir die „Gate“- und die „Hunter“-Konstellation.

Gehe nach links und rede mit dem **Eisbären**, der den Eingang zur Höhle versperrt. Er will dich nicht durchlassen. Vielleicht kannst du ihn mit einem Fisch bestechen?

Gehe wieder zum zugefrorenen See und wende das blaue Amulett auf ihn an, sodass ein Loch im Eis entsteht. Nimm vom Baum auf der rechten Seite den **Ast**. Verbinde im Inventar das Seil mit dem Draht und dem Ast zu einer **Angel**. Schneide im Inventar mit dem Messer den Apfel auf und verbinde die

erhaltenen **Würmer** mit der Angel. Halte die Angel mit Wurm nun in das Loch, bis du einen **Fisch** geangelt hast. Nimm den Fisch nicht vom Boden auf! (wenn du ihn aufnimmst und an den Eisbären verfütterst, verlässt er trotzdem nicht den Höhleneingang und du musst erneut einen Fisch angeln!). Gehe stattdessen zum **Eisbären**, rede mit ihm und zeige ihm den Fisch am See. Er rennt dorthin und du kannst in die Höhle hinein. Betrachte das Portal und stelle die „Gate“-Konstellation mit Hilfe der 8 Sterne ein:



Bei korrekter Anordnung erscheint ein feuerspeiender Drache und löst einen **Stalaktiten** von der Decke, den du aufhebst. Um die „Hunter“-Konstellation einzustellen, benötigst du 9 Sterne. Schnitze im Inventar mit Hilfe des Messers aus dem Stalaktiten den 9. **Stern** und wende ihn auf das Portal an. Stelle mit den 9 Sternen nun „Hunter“ ein:



Nach korrekter Anordnung kannst du das Portal durchschreiten und triffst auf deine Mutter **Tamara**, die dir das **gelbe Amulett** und eine **Schriftrolle** mit einem Zauberspruch aushändigt.....

BURG BWURK

Vor dem Lavafluss:

Wende das grüne Amulett auf den verdorrten **Baum** an und er spricht mit dir. Wende das blaue Amulett auf den Lavafluss an, er erstarrt zu Eis und du kannst gefahrlos drüber gehen.....

Vor dem Burgtor:

Rede mit dem **Torwächter**, aber er lässt dich nicht hinein. Gehe nach rechts zum Abwasserkanal und nimm die **Wurst** auf. Pflücke auch eine gelbe **Löwenzahnblume**. Gib der **Ratte** die Wurst und sie redet mit dir und verrät dir den Namen des Küchenchefs „Kuliman“.

Rede erneut mit dem **Torwächter**, sprich ihn auf den Job als Küchenhilfe an und da du nun den Namen des Küchenchefs weißt, darfst du eintreten.

Wasserbecken:

Wende das blaue Amulett auf den Wasserspeierkopf an und das Becken füllt sich mit klarem Wasser.

Treppenaufgang:

Unterhalte dich mit dem Hausmädchen **Eleanor**, die dir von ihren Liebschaften und von Zarkyr an erzählt. Gehe weiter nach rechts in den

Gang unten:

Untersuche die Rüstung und du findest eine **Flasche Brandy**. Die erste Tür links führt in die

Küche:

Rede mit dem Küchenchef **Kuliman** und erfahre von dem geplanten großen Bankett am Abend, für das er das Essen vorbereiten muss. Leider kann er keine weitere Küchenhilfe gebrauchen.

Rede mit der Küchenhilfe hinter dem Koch, es ist **Jacob**! Von ihm erfährst du die Zutaten für die einzelnen Speisen.

Rede mit der Küchenhilfe **Christopher**. Ihm gefällt die Arbeit und er möchte nicht woanders hin. Da hilft nur Sabotage, du musst die Speisen ungenießbar machen!

Gieße den Honig aus dem Inventar in die Salatschüssel (bowl). Du musst aber den Moment abwarten, in dem sich die Spinne an der Wand hinten an ihrem Faden heruntergelassen hat und der Küchenchef nach oben sieht (achte auf seine Augen!) und abgelenkt ist. Führe das gleiche Spiel noch einmal durch und werfe deine Würmer unbemerkt in den Topf neben der Salatschüssel. Gehe dann zum Schwein am Spieß und begieße es mit dem

Brandy. Nimm vom kleinen Regal den **Zucker** mit und gehe in den **Gang** zurück und von dort durch die zweite Tür in die

Speisekammer:

Nimm aus einer Steige im Regal eine **Zitrone** und aus einer anderen Steige eine **Mohnkapsel** mit. Im Regal oben rechts steht ein Topf mit Salz, in den du den Zucker aus dem Inventar schüttest. Im Regal unten findest du außerdem eine **Tasse**, die du einsackst. Auf die Weinflaschen wendest du das blaue Amulett an und verwandelst so den Wein in Wasser. Verlasse den Raum und gehe zum

Wasserbecken:

Fülle hier die Tasse mit **Wasser**. Gehe nun in die

Küche:

Hast du vorher alle Speisen korrekt sabotiert, so erlebst du nun, wie der Küchenchef Christopher entlässt und du bietest dich ihm als neue Küchengehilfin an. Kuliman stimmt zu und gibt dir den Auftrag, das schmutzige Geschirr aus Zakyrans Schlafzimmer im oberen Stockwerk zu holen. Gehe zum

Treppenaufgang:

Rede mit **Eleanor**, aber sie lässt dich nicht nach oben. Ob hier ein Mann hilft? Gehe zurück in die

Küche:

Rede mit **Jacob**, der sich nach Dienstschluss mit Eleanor verabreden will. Verlasse die Küche, gehe in die **Speisekammer** und wieder hinaus. Du siehst Eleanor und Jacob beim Flirten und kommst unbehelligt die Treppe nach oben in

Zakyrans Schlafzimmer:

Als du das Geschirr abräumen willst, nähert sich Zakyran dem Zimmer und du musst dich bis zum nächsten Morgen im Kleiderschrank verstecken. Nimm nun das **Geschirr** und betrachte das Portrait einer Frau an der Wand. Es sieht so aus, als wenn sie reden wollte. Wende das grüne Amulett auf sie an und sprich sie an – leider keine Antwort. Verlasse den Raum und sieh dich im oberen Stockwerk weiter um.

Gehe nach links und du triffst auf **Eleanor**. Sie erzählt dir, dass Jacob leider gefeuert wurde. Gehe weiter nach links in das

Arbeitszimmer:

Nimm die **blaue Blume** aus dem Topf mit. Stecke die Mohnkapsel in den Topf und begieße sie mit Wasser. Um das Wachstum zu beschleunigen, wende das gelbe Amulett auf den Topf an und du kannst nach kurzer Zeit eine rote **Mohnblume** pflücken. Verlasse den Raum und gehe den Gang nach rechts bis zu der Bildergalerie. Wende das grüne Amulett jeweils auf die beiden Portraits an (Fisherman und Princess) und rede mit ihnen. Du bekommst von ihnen Rätsel auf und musst dir merken, welches Rätsel zu welcher Person gehört und natürlich die Lösungen finden (da sich die Rätsel und die Zuordnungen ändern, z.B. bei Neustart oder beim Laden eines älteren Spielstandes, können hier keine genauen Lösungen angegeben werden).

Gehe weiter nach rechts in den

Speisesaal:

Wende wieder das grüne Amulett auf das Portrait (Hermit) an und lasse dir sein Rätsel sagen.

Bringe nun das Geschirr zurück in die

Küche:

Der Küchenchef möchte in Ruhe das Dessert zubereiten und gibt dir den **Schlüssel** für die Dienstbotenkammer, wo du deine Sachen verstauen kannst. Nimm aus dem großen Regal die Dose **Zimt** mit und verlasse die Küche.

Gang unten:

Wende auf das Portrait (Miller) das grüne Amulett an und lasse dir sein Rätsel sagen. Öffne mit dem Schlüssel die 3. Tür und betrete die

Dienstbotenkammer:

Nimm die **Opiumpfeife** vom Regal mit und schaue unter das Bett auf der rechten Seite, wo du eine leere **Rumflasche** findest. An der hinteren Wand neben dem Bett hängt ein kleiner **Messingschlüssel**, den du ebenfalls mitnimmst. Verlasse den Raum und schließe auf dem **Gang** die 4. Tür ganz rechts auf. Öffne sie und gehe in den

Gefängniskeller:

Rede mit dem Wächter **Herman**, dessen Schicht bald zu Ende ist. Der zweite betrunkene Wächter heißt **Sigi** und wirkt abwesend. Nach links geht es weiter in das Gefängnis hinein, was dir jedoch nicht erlaubt wird.

Verlasse den Keller und gehe zum

Wasserbecken:

Fülle die Rumflasche mit Wasser und schütte anschließend den Zimt dazu. Nun sieht der **gefälschte Rum** wie echt aus. Gehe wieder in die

Dienstbotenkammer:

Hier sollte jetzt der Wächter Herman in seinem Bett schlafen und du nimmst seine **Uniform** mit.

Gehe danach in den

Gefängniskeller:

Rede mit **Sigi** und zeige ihm die Rumflasche, auf die er aufpassen soll. Unbemerkt gehst du nun weiter nach links, wo ein weiterer Wächter die Zellentür bewacht. Schütte in einem passenden Moment den Inhalt der Opiumpfeife in den Krug und der Wächter wird bewusstlos, nachdem er aus dem Krug zweimal getrunken hat.

Als du versuchst zur Zellentür zu gelangen, warnt dich deine Schriftrolle und eine Energiebarriere baut sich vor dir auf. Die Schriftrolle lässt sich nun lesen und beschreibt die Herstellung eines Zaubertrankes zur Verwandlung in eine andere Person. Dazu ist etwas Persönliches dieser Person, sowie etwas Gelbes, Blaues und Rotes und heißes Wasser notwendig.

Nimm vom bewusstlosen Wächter ein paar **Haare** mit und gehe in die

Küche:

Im Kessel über der Feuerstelle befindet sich bereits heißes Wasser. Wirf die Haare, die gelbe, die blaue und die rote Blume in dieser Reihenfolge in den Kessel und fülle dann deine Tasse mit dem **Zaubertrank**.

Gehe wieder in den

Gefängniskeller:

Vor der Energiebarriere ziehst du automatisch die Uniform an, trinkst den Zaubertrank und kannst so gefahrlos in die **Zelle** hinein.

Die Gefangenen sind **Twelga**, **Tveiran** und **Chillon**. Um sie zu befreien musst du einen geheimen Ausgang aus der Burg finden und erhältst von ihnen das **Tagebuch** eines ehemaligen Gefangenen, das du liest.

Gehe nun in das

Arbeitszimmer:

Der Kopf des Bärenfells lässt sich nun bewegen und öffnet einen Geheimgang hinter dem Kamin. Durch ihn gelangst du in ein

Gewölbe:

Auf einer Art Schachbrett stehen drei Figuren (Miller, Fisherman, Hermit), die verschoben werden können. Eine vierte Figur (Princess) steht kaputt in einer Ecke, ihre Rolle musst du übernehmen.

Stelle nun die Figuren und dich selbst gemäß ihrer Rätselaussagen aus den Portraits auf die richtigen Quadrate.

Bei mir war es folgendermaßen:

Fisherman (Rätsel: „...sprinkle...high..fly..“) = cloud

Miller (Rätsel: „...light the darkest night...“) = moon

Hermit (Rätsel: „....face from gold...warm the ground“) = sun

Princess (Rätsel: „...falling from sky..“) = snow

(Die Lösung eines anderen Rätsels: „...food to others“... = tree)

Nachdem die Figuren und du selbst auf den korrekten Feldern stehen, öffnet sich ein Zugang zur Zelle mit den Gefangenen und es läuft automatisch die Endsequenz ab.....

ENDE

Wir danken der Autorin für die Genehmigung zur Veröffentlichung auf gamepad.de.

Softwareservice L. Kratz

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Hotline: 069-869499

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright der Autorin unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden (L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).