

# Komplettlösung zu Everlight

verfasst von Ludwig exklusiv für

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

<http://www.gamepad.de>

**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: Der hier aufgezeigte Weg ist nicht der einzig gangbare Weg. Manches kann man früher, Manches auch später erledigen, aber ab und zu ist es – wie bei Adventurespielen üblich – auch nötig, bestimmte Reihenfolgen einzuhalten, da man sonst nichtweiterkommt. Der Spieler soll auch noch einiges selbst zu entdecken haben, so dass ich hier weder alles aufliste, was man tun kann, noch was man alles ansehen kann. Wird also nur nach dieser Lösung gespielt, dann bekommt man Vieles im Spiel nicht mit und das mindert den Spielspaß gewaltig. Man sollte eh eine Lösung nur im Notfall benutzen und hängt man mal kurzzeitig fest: es gibt auch Foren, die schnell helfen.

Nun zum Spiel:

Fast aus Versehen landet unser liebenswerter Held Malvin in einem Kerzenladen, redet dort mit Mr. Teeth, macht ein Hütchenspiel und lässt sich schließlich überreden, sein Glück in einer magischen Welt zu versuchen, wohin er schließlich auch durch ein magisches Licht teleportiert wird.

# Kapitel 1 – Die Angst vor dem Versagen

## Marktplatz:

Malvin schaut sich in dem für ihn unbekanntem Ort um und hört ständig jemanden reden, ist sich aber erst später bewusst, dass er mit einem in einem Käfig gefangenen Wesen, der Fee Fenny reden muss. Fenny möchte aus dem Käfig, doch das sollte eine leichte Übung für unseren Helden sein, denn er schnappt sich einfach den [Ast](#), wendet ihn auf den Baum an (3x klopfen) und kann so die Fee befreien. Er redet mit ihr und bekommt den Auftrag, die Stadt, in der er ist, von ihrem Fluch zu befreien. Malvin soll dazu mal ins Rathaus und bekommt auch noch gleich eine Karte, damit man nicht so viel laufen muss.

Kompliment an die Macher des Spieles: das gab es bisher selten oder noch nie in einem Adventure, dass gleich zu Beginn eine Karte zur Verfügung war und die auch genutzt werden kann, um zu Orten zu gelangen, an denen man noch nicht war!

Also jetzt zunächst mal in das Rathaus, dessen offene Tür uns ja geradezu einlädt.

## Rathaus, Gasthaus, Bibliothek:

Jorog lässt uns aber nicht weitergehen und was wir auch reden und antworten, wir bekommen nur die [Nummer 9988](#). Puh, damit wird es wohl schwer sein, jemanden zu sprechen, denn unser Held müsste dann fast 17 Jahre warten. Also muss eine List her. Wir verlassen das Rathaus und schauen uns zunächst mal überall um.

Links können wir in das Gasthaus.

Mit dem Wirt reden und vom Tisch die [Fischsuppe](#) nehmen.

Dann zur Bibliothek und rechts im Bücherregal bei den Bonbons ein **Buch über magische Kreaturen** einstecken, das Gift mit Links- und Rechtsklick untersuchen, die Bonbons ansehen und mit Jonas, dem Bibliothekar reden. Dann **Bonbons** einstecken. Nun über die Hauptstraße den Hang hinauf.

## **Straße am Hang, Bibliothek, Rathaus:**

Unser Held redet mit Daphne über alles und erfährt, dass sie die Nummer 13 hat. Malvin meint, dass er sie gebrauchen könne, aber wie dran kommen? Dann auch noch mit dem Nachbarn Hieronimus reden und weiter rechts mit Pimf.

Zurück und vor der Bibliothek die Katze untersuchen. Die Fischsuppe auf die Katze anwenden. Dann locken wir sie damit in die Bibliothek. Hier die Fischsuppe dem Bibliothekar geben. Der nimmt sie widerwillig, aber da er dadurch die Katze als Mäusevertreiber hat, ist er zufrieden und da das **Gift** jetzt nicht mehr nötig ist, kann unser Held es einsacken.

Melvin geht zurück zur Straße am Hang.

Unser Held muss ja an den Nummernzettel kommen, also muss er sich was einfallen lassen, damit Daphne den Zettel nicht mehr braucht. Bedeutet das, dass man den Möhrenbaum beseitigen muss? Versuchen wir es und wenden zunächst mal das Gift auf den Baum an. Davor werden wir aber gewarnt, es sollte uns niemanden zusehen. Also zunächst die Bonbons Pimf geben, der ein Ablenkungsmanöver startet. Nun wieder zum Baum und das Gift darauf anwenden. Der Baum geht ein, Daphne wirft ihren **Nummernzettel** weg, Melvin nimmt ihn aus dem Mülleimer und so sollte unser Held bald im Rathaus vorgelassen werden.

Zurück zum Rathaus und den Nummernzettel mit der Nummer 13 auf Jorog anwenden und er wird durchgelassen, kann aber den Kellerschlüssel vorerst nicht nehmen. Dann mit den 3 Stadträten Valerius, Adamus, Hokus reden und einen Auftrag bekommen. Wir sollen dafür ein Zimmer im Gasthaus mieten, damit wir nachts nachforschen können.

### Gasthaus, Haus des Reichen, Magiegeschäft:

Im Gasthaus jetzt mit Olof reden und das Zimmer mieten. Unser Held legt sich hin, kommt abends wieder runter und kann jetzt ab sofort zwischen Tag und Nacht wechseln.

Zunächst aber mal mit allen reden und vor allem Hokus das **Nießpulver** abschwatzen: (Ich möchte Valerius – Antworten 2, 3,1). Mit diesen Antworten sollte unser Held das Niespulver bekommen. Jetzt in den Tagrhythmus wechseln.

Es war doch von Anschlägen auf das Haus des Reichen die Rede. Also zum Haus des Reichen und hier in der Straße am Hang am Haus die Einschusslöcher untersuchen und mit Walt reden. Er vermutet Farida hinter den Anschlägen. Farida ist im Magiegeschäft (rechts neben der Bibliothek zum Stadttor!). Also dorthin und hier mit Farida über alles reden und dann – wie immer mal zwischendurch – mit Fenny über alles. Sie gibt uns einen Tipp. Dann noch den Drachen untersuchen, auch die Statuette und vor der Theke den Flaschengeist mitnehmen. Hier ist jetzt weiter nichts erreichen, aber mit dem Flaschengeist darf unser Held nicht gehen. Nun zu den Stadträten ins

## Rathaus, Eremitenhöhle. Magiegeschäft, Gasthaus:

Mit allen reden, aber der Verdacht über Farida reicht nicht aus. Fenny hatte uns doch einen Tipp gegeben also jetzt zur Eremitenhöhle und hier mit Kalas über alles reden, seine Spielkarten ansehen.

Zurück zum Magiegeschäft, wo unser Held mit Farida nochmals redet und die Tinte nehmen will. Nochmals reden und man darf die **Tinte** mitnehmen; nur: um das mit der magischen Tinte Geschriebene wieder sichtbar zu machen, braucht man magisches Puder, was aber teuer ist und unser Held hat kein Geld. Farida geht nach draußen und streicht. Gegenüber ist ja die Werkstatt des Schmiedes, der ja auch gerne spielt. Mit ihm reden. Dann mit Farida auf der Leiter reden und das Niespulver auf sie anwenden lassen. So fällt sie von der Leiter, das Schild zerbricht und der Schmied bekommt einen Auftrag und hat Geld.

Hhhhhmmmmmm, er spielt doch gerne und könnte Melvin ihm dann nachts das Geld nicht abluchsen? Versuchen wir es, wechseln zur Nacht und spielen mit dem Schmied im Wirtshaus das Hütchenspiel, was unseren Helden ein wenig reicher macht. Wechseln wir wieder zum Tag, denn unser Held braucht ja das Zauberpuder. Also zurück in das Magiegeschäft und hier jetzt das **Zauberpuder** nehmen und bezahlen und ebenso den **Flaschengeist** nehmen und bezahlen. Schon ist unsere gesamte Barschaft weg.

## Eremitenhöhle, Stadttor, Rathaus, Magiegeschäft:

Sich die Karten nochmals ansehen und dann nochmals mit Kalas reden. Es ergibt sich Neues. Wechseln wir also mal in den Nachtrhythmus.

Hhhmmmm, Kalas ist nicht da. Spielt er nachts heimlich? Wechseln wir zurück zum Tag und sprechen ihn darauf an. Er bestreitet das heftig, auch dass er seinen „Wachhund“ evtl. verspielt hat und beschuldigt Farida des Diebstahles. Versuchen, die Zaubertinte auf die Karten anzuwenden, dann mit Kalas reden und fragen, ob unser Held die Zaubertinte über die Karten kippen darf und er ist einverstanden. Dann den Wechsel zur Nacht durchführen und danach wieder zum Tag und mit Kalas reden.

Nun zu Farida und sie bitten mit zu Kalas zu kommen. Unser Held kann durch die Tinte und das Pulver beweisen, dass beide nachts spielen. Farida will aber die Statuette nicht zurückgeben. Also nochmals mit Farida im Geschäft reden, was aber nichts bringt. Das Gespräch mit Fenny bringt uns die Gewissheit, dass wir sanfte Gewalt anwenden müssen. So geht es nachts zum Stadttor:

Fenny hat doch was von einer Uniform erwähnt. Zur Nachtsequenz wechseln und versuchen die Uniform der Vogelscheuche zu nehmen, was unser Held aber zunächst nicht darf, weil Wulf etwas dagegen hat. Also den Flaschengeist auf ihn anwenden und die **Uniform** ergattern. Jetzt zur Bibliothek und dort aus dem Buch im Regal eine **Urkunde** ergattern und diese mit der Schere bearbeiten. In den Tagmodus und zum Rathaus, wo wir jetzt die Urkunde in den Eingangskorb legen und dann draußen am schwarzen Brett den **Erlaß** abhängen.

Nun vor dem Magiegeschäft sich umziehen (Uniform im Inventar anklicken) und dann im Magiegeschäft mit Farida reden und den Erlaß zeigen und dann die Antworten wählen:

1, 1, 4, 1, 2, 2, 3, 3, 2, 3, 1. Tatsächlich hat unser Held Erfolg und geht sofort zur Eremitenhöhle, wo er die Statuette auf Kalas an. Jetzt ins Rathaus und die Gespräch mit Valerius, Hokus und Adamus beenden das 1. Kapitel und die Angst vor dem Versagen sollte besiegt sein.

## Kapitel 2 - Angst vor Einsamkeit -

### Rathaus, Straße am Hang, Bibliothek:

Im Rathaus sammeln wir im Gespräch zuerst einmal weitere Informationen und sollen doch zur Stadtgeschichte mal Hieronimus befragen. Wir gehen also zur Straße am Hang und auf dem Weg dorthin reden wir mit Walt und bekommen eine Tasse Kaffee als Dank; dann weiter rechtes mit Hieronimus reden und etwas über die Stadtgeschichte erfahren. Mehr könnte es in der Bibliothek zu erfahren geben, also dorthin und in der Bibliothek Jonas nach Stadtdokumenten fragen. Die gibt es zwar, aber er darf sie nur an befugte Personen herausrücken und wenn er mal seine Vorschriften übertritt, dann darf es keine Zeugen geben. Nutzt es da etwas, wenn man es in der Nacht versucht?

Leider nicht, denn dann ist der Bibliothekar kein Bibliothekar mehr. Hier ist also nichts zu erreichen.

Draußen dann mit Pimf reden (Rechts- und Linksklick). Könnte der den unliebsamen Zeugen aus der Bibliothek locken? Aber wie?

Brauchen wir eine Zeitung und/oder eine Schlagzeile????

Zunächst mal in Richtung Gasthaus und auf dem Weg dorthin Laura treffen und mit ihr ausführlich reden.

## Gasthaus, Magiegeschäft, Daphnes Haus:

Auf der Theke liegt ein Fisch auf einer Zeitung, aber diese ist erst dann zu bekommen, wenn ein Gast ein Fischgericht bestellt. Also auch hier vorerst nichts erreichen. Guter Rat ist teuer. Gibt es was im Magiegeschäft?

Naja, wenigsten verlassen wir es nach einem Gespräch mit ein paar [Räucherstäbchen in der Duftrichtung Bratfisch](#). Schalten wir mal in die Nachtsequenz um, vielleicht ergibt sich ja da etwas. Wir durchstreifen die Stadt und landen dann bei Daphnes Haus

Unser Held redet mit ihr, kann aber dort nur [Streichhölzer](#) ergattern. Hhhmmmm, Streichhölzer und Räucherstäbchen mit Bratfischduft ....., also ins Gasthaus, mit Simon reden, die Räucherstäbchen anzünden, der Fisch wird bestellt und Melvin ergattert die [Zeitung](#) aus dem Mülleimer. Sich die Zeitung ansehen. Die hat doch eine Schlagzeile und vielleicht könnten wir die gebrauchen, wenn sie wieder (fast) wie neu aussieht?? Nun denn: zurück in den Tagmodus und zu Daphne und mit ihr über alles reden und so bekommt man letztendlich auch die Zeitung gebügelt. Dankend verlassen wir das Haus.

## Bibliothek, Rathausplatz, Postkiosk, Manufaktur:

Vor der Bibliothek jetzt mit Pimf über seine Koffeinsucht reden und da wir ja eine Tasse Kaffee geschenkt bekamen, sie ihm geben. Er verlässt seine Position, so dass wir die gebügelte Zeitung auf den Zeitungsstapel legen können. Sie untersuchen / neue Schlagzeile und dann in der Bibliothek mit Jonas reden. Da man jetzt keinen Beobachter mehr hat, kann unser Held in Ruhe die Stadtdokumente lesen und entdeckt, dass

es einen 4. Stadtgründer geben muss. Hat das etwas mit dem Fluch zu tun???? Mit Jonas reden und die Dokumente zurück geben.

Unsere gute Fee hatte doch was über eine Zeitreise erzählt. Arbeitet denn nicht unser Bibliothekar nachts an etwas Technischem? Wechseln wir also mal in den Nachtmodus. Wir reden mit Jonas, benutzen die Handyklappe und ergattern einen **Magneten**. Dann wechseln wir wieder in den Tagmodus und gehen zum Rathausplatz.

Hat sich unser Held in Laura verliebt? Auf jeden Fall mit ihr reden, einen **Brief** bekommen und auch mal wieder mit Fenny reden.

Jetzt mit Sven im Postkiosk neben der Manufaktur neben der Bibliothek über alles reden und dann links neben der Manufaktur vorbei zu Walts Haus und mit Walt über die Kapseln/Kugeln reden, dann nochmals mit Sven reden und schließlich in die Manufaktur. Danach nochmals mit Sven reden und erfahren, dass es mal einen Gang vom Gefängnis in die Manufaktur gab. Also will unser Held ins Gefängnis und versucht es mit einer Beamtenbeleidigung am Stadttor.

### Stadttor, Kerker, Manufaktur:

Melvin beleidigt am Stadttor Wulf und landet so im Gefängnis.

Er untersucht die Zelle, kann aber nichts finden. So ruft er durch die Tür die Wache und bekommt schließlich etwas **Toastbrot**, allerdings ohne Belag. Er legt es neben der Pritsche ab und hört eine Ratte fiepen. Doch sie zeigt sich nicht. Toast allein ist ihr wohl zu wenig und unser Held muss einen Gourmet-Toast anfertigen. Durch das Fenster gelangt er an **Radieschen** und vorne links in der Zelle wachsen **Champignons**. Nun noch den Wärter rufen und ihm **Käse** und **Schinken** abschwatzen und dann alles im Inventar kombinieren und wieder vor der Pritsche

ablegen. Die Ratte kommt so tatsächlich, Melvin findet so den Geheimgang und landet letztendlich in der Manufaktur.

Hier wird zunächst mal der **Schlüssel** links von dem Tor genommen und dann alles untersucht (wichtig ist, sich die Bedienungsanleitung an der Wand anzusehen und auch heraus zu bekommen, was man für die magischen Postkugeln benötigt) und ein **leerer Behälter** wird mitgenommen. Wir verlassen die Manufaktur und wechseln in den Tagmodus und begeben uns zum Stadttor zum Schmied.

## Schmied Simon und Raimund, dem Krämer

Mit dem Schmied reden, die Bodenluke untersuchen (Postkugeln sind drin, aber vorerst unerreichbar); dann gegenüber beim Krämer mit Raimund reden und Angel ansehen, aber unser Held kann sie nicht kaufen. Weiter mit ihm reden, schließlich auf die Brosche ansprechen und ihn dazu bringen, dass er sie poliert. So kann unser Held die **Angel** klauen und ärgert dann Raimund so, dass er die **Brosche** wegwirft und er sie dann vom Boden ins Inventar befördern kann.

Jetzt im Inventar die Angel mit dem **Magneten** kombinieren, dann in den Nachtmodus wechseln, die Klappe beim Schmied öffnen und etliche **Postkugeln** angeln. So hat unser Held schon mal eine Zutat, die er braucht. Magie fehlt noch, also zu Farida ins

## Magiegeschäft

Haben wir ausführlich mit Farida geredet (und auch einen **Flyer** eingesteckt, was auch schon früher passieren kann), dann gibt es einen Ort außerhalb der Stadt, den Friedhof. Farida möchte Kalas Statuette zurück, also müssen wir zu ihm und ihn danach fragen.

Kalas bleibt stur, also müssen wir ihm die Statue mit List abluchsen. So gehen wir zum:

### Rathaus, Rathausplatz, Rathauskeller, Eremitenhöhle:

Im Rathaus den [Schlüssel für den Keller](#) von der Wand nehmen, dann draußen die Kellertür öffnen und dort ganz hinten links eine [Feuerwerksrakete](#) mitnehmen, auch das [defekte Grammophon](#). Draußen dann auch noch die Aushänge betrachten und zurück Eremitenhöhle. Hier jetzt die Rakete mit dem Weinballon benutzen, sie anzünden und Kalas wird verhaftet, so dass unser Held jetzt die [Statuette](#) nehmen kann.

Er liefert sie bei Farida ab, bekommt das [Harz in einer Patrone](#).

### Friedhof, Rathaus, Manufaktur:

Im Friedhof alles ansehen, in den Nachtmodus wechseln und nochmals alles ansehen und das [Nachtdämmerkraut](#) und das [Johanniskraut](#) mitnehmen. Zurück in den Tagmodus. Das Nachtdämmerkraut hält aber nicht lange, wenn es gepflückt ist. Guter Rat ist teuer und so ins Rathaus, wo wir von Valerius die [entladene Mondlampe](#) bekommen, mit der wir zurück zum Friedhof gehen.

Bei Nacht die Lampe mit dem Mond benutzen und aufladen und dann bei Tag die Mondlampe auf das [Nachtdämmerkraut](#) anwenden und es nehmen. Dann das Nachtdämmerkraut mit der [Tagscheinblume](#) kombinieren. Es sollte [magischer Lack](#) entstanden sein, den man nun in

den Behälter abfüllt. Wir wechseln zum Nachtmodus können jetzt magische Kapseln herstellen und gehen nachts in die Manufaktur.

Die Metallkapseln in die Luke rechts geben, dann den magischen Lack in den Trichter und die Patrone oben in den Patronenhalter. Betätigt unser Held jetzt das Kontrollpult, dann bekommt er die **magischen Postkugeln**. Nun sollte auch der Weg frei sein den, den ihm anvertrauten Brief zu verschicken. Also in den Tagmodus, nachdem man die Manufaktur verlassen hat.

### Postkiosk, Rathausplatz, Bibliothek:

Mit Sven reden und Walt kommt. Da er nun kein Monopol mehr hat, gibt es neue Vereinbarungen. Unser Held wendet dann den Brief auf Sven an, der ihn kostenlos befördern will, aber erst nach einem Gespräch mit Fenny gibt unser Held ihn wirklich ab. Nun zum

Rathausplatz am Tag und zur Bibliothek in der Nacht:

Mit Laura reden und so **die Pläne** bekommen und dann in die Nachtsequenz umschalten und sie Jonas geben, der sehr erfreut ist. So haben wir unsere 2. Aufgabe (Die Angst vor der Einsamkeit sollte besiegt sein!) erfüllt und dieses Kapitel beendet.

## Kapitel 3 - Angst vor Enttäuschung -

### Rathausplatz, Rathaus, Waldlichtung:

Laura erhält wohl eine Antwort auf den Brief an ihren Freund. Ist sie sonderlich enttäuscht von der Nachricht? Melvin redet mit ihr und geht dann ins Rathaus und redet mit Valerius. Fenny gibt uns einen Tipp und die Waldlichtung erscheint auf der Karte, wo wir auch sogleich hingehen.

Unser Held kann sich ein Treffen mit seiner Angebeteten hier vorstellen, aber es ist noch viel zu tun, bis es zum Treffen kommen kann. Zunächst untersucht er den Steintisch, findet aber nur ein paar seltsamen, fast verwitterte Zeichen. So sieht er zunächst mal nachts nach, wie weit Jonas ist.

### Bibliothek, Kerker:

Die Zeitmaschine in der Bibliothek geht der Vollendung entgegen, aber Jonas braucht noch einen geschliffenen Bernstein und darüber könnte Kalas etwas wissen. Also müssen wir zu ihm in den Kerker (wieder die Wache beleidigen) und mit ihm reden. Er kennt sich mit Bernstein aus und man braucht, um welche zu finden, ein Maschinchen. Die Zutaten bekommt unser Held genannt und so muss er sie besorgen. Kalas will nicht fliehen, also benutzt Melvin allein den Geheimgang und macht sich daran, alles zu besorgen.

### Daphnes Haus, Stadttor, Magieladen und Kastanienbaum:

Bei Daphne bekommt er [Stecknadeln](#), fragt nach einem [Rezept](#) und bekommt auch eines, stellt beim Schmied den Schmelztiegel auf die

Esse, wirft die Brosche hinein, die Nadeln dazu, verbrennt sich die Finger, aber hat dann [kupferne Stecknadeln](#). Weiter mit dem Schmied reden, eine Säge bekommen und auch hier ein [Rezept](#). Leider darf er die Säge nicht mitnehmen, aber er weiß ja jetzt, dass man sie hier benutzen darf. Nochmals schnell in den Magieladen (evtl., falls noch nicht im Inventar, jetzt einen Flyer mitnehmen und auch ein [weiteres Rezept](#) für das Mitternachtspicknick bekommen). Nun zurück und bei der Bibliothek einen Kastanienbaum finden. Doch um eine Kastanie zu bekommen, müssen wir uns wohl noch etwas einfallen lassen.

### Hieronimus, Kastanienbaum:

Wir wechseln zur Nacht und gehen in die Straße am Hang zu Hieronimus. Wir reden mit ihm und geben ihm den Flyer. Dann – tagsüber - seinen Briefkasten untersuchen, das [Päckchen](#) mitnehmen, es auspacken und so den [Verjüngungstrunk](#) bekommen. Was passiert eigentlich, wenn man diesen auf den alten Kastanienbaum anwendet. Nun denn: sein Ursprung liegt in der Kastanie und so verschwindet der Baum und die [Kastanie](#) bleibt übrig und wandert ins Inventar. So langsam macht Melvin ja Fortschritte mit den Zutaten für sein Mitternachtspicknick, aber es fehlt ja doch noch einiges. Brauchte er nicht auch eine Tischdecke und gab es die nicht im

### Rathauskeller, Rathaus:

In den Keller und neben dem Rundbogen ein [dreckiges Tischtuch](#) finden und mitnehmen. Wenn unser Held es wieder sauber bekommt, dann könnte das doch für den Tisch auf der Waldlichtung gerade gut sein. Nun ins Rathaus und hier mit allen reden. Von Hokus ein [Rezept](#)

bekommen und Valerius sagt, dass das wohl nicht für seine Enkelin taugt. Guter Rat ist jetzt teuer. Machen wir mal wieder einen Abstecher zur

## Mühle:

Das Tischtuch ist doch dreckig und wo eine Mühle ist, könnte auch Wasser sein??? So geht unser Held den Weg dorthin, wird aber unterwegs von den vertriebenen Mäusen aus der Bibliothek aufgehalten. Melvin soll dafür sorgen, dass sie im Rathauskeller leben können und müsste dafür eine Mausefalle mit Käse beseitigen bzw. diese bearbeiten. Doch darum wird sich Melvin später kümmern. Zunächst geht er nach oben und untersucht die Wäsche, redet mit Marlene, gibt ihr sein Tischtuch, das sie schon waschen würde, aber erst wieder, wenn genug schmutzige Wäsche da ist. Kann man dem nachhelfen????? Wir wechseln mal in den Nachtmodus. Jetzt kappen wir die Leine, so dass Marlene wohl nochmals waschen muss. Unsere gute Fee sollte auch noch ein paar Ratschläge und Tipps haben, wenn wir nicht vorher mit ihr alles beredet haben und im Tagmodus können wir dann das [saubere Tischtuch](#) von der Leine nehmen. Wir hatten doch schon in Daphnes Haus Duftkerzen bei Nacht gesehen. Sind dort welche zu bekommen? Also mal dorthin

## Daphnes Haus und Pimf:

Mit Daphne reden und die Duftkerzen versuchen einzustecken. Das wird nichts. Was nun? Verlassen wir das Haus (besorgen uns eventuell noch das [Hühnchenrezept](#) von Hieronimus), wechseln in den Tagmodus, suchen Pimf vor dem Rathaus auf, reden mit ihm und

ergattern eine **Stinkbombe**, die wir dann nachts mit Daphnes Fenster benutzen; danach gehen wir ins Haus, sagen ihr, dass es stinkt und so ergattern wir so **Duftkerzen**.

### **Rathaus, Gasthaus, Hironimus` Käse, Rathauskeller:**

Tagsüber im Rathaus Valerius fragen, ob das Hühnchenrezept denn etwas für seine Enkelin ist.

Er stimmt zu und nun muss unser Held jemanden finden, der das Rezept auch in ein Gericht umsetzt. Könnte das nicht der Wirt des Gasthauses? Also dorthin und den Wirt fragen.

Der will aber nur kochen, wenn man Simon zum Gehen bewegt und der geht nur, wenn er weiße Mäuse tanzen sieht.

Hmmmmmm, Mäuse.

Die können doch nicht wegen der Mausfalle und wegen des guten Käses in den Keller. Suchen wir die Gegend mal ab. Wechseln wir in den Tagmodus. Und suchen nochmals alles ab und finden auf den Stufen des Hauses von Hironimus einen Vesperteller mit einem **Harzer Käse**. Hatten die Mäuse nicht was erzählt, dass ihnen stinkiger Käse nichts ausmacht?

Also jetzt in den Rathauskeller und hier den Harzer Käse auf die magische Mausefalle anwenden.

### **Mäuse und Gasthaus:**

Auf dem Weg zur Mühle mit der Maus Larry reden und ihm stolz verkünden, dass sie ins Rathaus einziehen können. Dafür würden sie Melvin sogar noch einen Gefallen tun. So nimmt er sie mit, setzt sie ins Mehl, so dass sie **weiße Mäuse** werden und wendet diese dann in einer Nachtsequenz auf Simon an, der tatsächlich an seinem Verstand zweifelt

und vorläufig das Trinken aufgibt (wir bekommen seine **Schnapsflasche**) und das Gasthaus verlässt. Dafür ist nun wiederum der Wirt dankbar und bereitet unserem Helden **ein erlesenes Mahl** zu (allerdings nur im Tagmodus). Es ist fast alles getan für unser mitternächtliches Festmahl, nur Musik fehlt noch.

Das alte Grammophon aus dem Rathauskeller haben wir ja schon.

## Hieronimus, Jagdhütte, Schmied

Gab es bei der Waldlichtung nicht eine Jagdhütte (ganz rechts, auf der Karte sieht man nichts davon!). Dorthin, aber hier kommt unser Held nicht rein, auch wenn er Hieronimus, dem sie gehört, am Tag dazu befragt. Tut er das aber nachts, dann bekommt er den **Schlüssel**. Also mit dem Schlüssel zur Jagdhütte. Außen den **Rechen/ die Harke** mitnehmen und drinnen jetzt das **Jagdhorn** nehmen und es tagsüber beim Schmied zersägen und es dann auf das kaputte Grammophon anwenden.

## Rathausplatz, Waldlichtung, Valerius Wohnzimmer

Nun mit Laura reden und die beiden Verliebten verbringen einen schönen Abend auf der Waldlichtung, bei der man aber die richtigen Dialoge wählen sollte. Ist das gelungen, dann bringt Melvin Laura noch nach Hause, bekommt eine **Locke** (nicht den Locke!) und nach einem weiteren Gespräch geht Laura ins Bett, wir reden noch mit unserer Elfe und gleiten so in den 4. Tag hinüber, denn die Angst vor der Enttäuschung sollte besiegt sein.

# Kapitel 4 - Angst vor der Angst -

## Bei Valerius zuhause

Die kupferüberzogenen Nadeln jetzt auf die Kastanie anwenden und dann die Locke mit dem Goldfaden darauf. Der **Goldfaden** wird so herausgelöst und unser Held hat dann **einen Kristallschwingungsresonator**.

Hmmmm, der könnte bei der Waldlichtung nützlich sein, aber jetzt, wo wir in Valerius Haus sind, gibt es ja auch noch etwas Wichtiges zu tun. Melvin muss die Prozessakten finden, damit unser Einsiedler endlich wieder frei kommt. Also das Haus absuchen, in die Küche, dort die Speisekammer öffnen und den Kartoffelsack bewegen. So ergattern wir die **Prozessakten** und platzieren diese auf dem Schreibtisch im Wohnzimmer. Jetzt zur nächsten Tat.

## Waldlichtung, Denkmal, Wunderelexir

Zunächst mal jetzt zur Waldlichtung und hier den Kristallschwingungsresonator automatisch an verschiedenen Stellen benutzen. Melvin bekommt einen Bernstein unter einem Felsblock angezeigt, aber er kann den Block nicht bewegen und braucht Werkzeug. Wo ist das? Der Schmied hat keines und oben beim Denkmal in der Straße am Hang will Jorog Hammer und Meißel nicht herausrücken (Werkzeugkoffer anklicken). Da hier kein Weiterkommen ist, geht unser Held traurig zurück und trifft auf dem Rathausplatz einen Kobold als Händler, von dem er nach dem Gespräch ein **Wunderelexir** bekommt, das (fast) alles können soll. Reinigt es auch? Probieren wir es aus und gehen zu Jorog am Denkmal, geben es ihm und er ist so begeistert, dass er gleich zum Händler eilt und unser Held

jetzt **Hammer und Meißel** klauen kann. Zurück zur Waldlichtung und durch Anwendung von Hammer und Meißel den **ungeschliffenen Bernstein** ins Inventar befördern.

Was nützt uns aber dieser Bernstein, wenn Kalas noch im Gefängnis sitzt. Er sagte doch, dass er Bernsteine schleifen könne und da dieser für die Zeitmaschine nötig ist, muss Kalas jetzt wohl aus dem Gefängnis geholt werden.

### **Rathaus, Eremitenhöhle, Bibliothek:**

Im Rathaus mit Wulf reden, auf ihn die Schnapsflasche anwenden und wir können Kalas letztendlich in seiner Höhle antreffen und er schleift uns den Bernstein. Sofort bringen wir ihn bei Nacht zu Jonas in die Bibliothek. Man könnte nun den ersten Versuch starten, aber unserem Helden fehlt der Mut dazu und so bekommt er von Fenny ein **Mutometer**. Die Zeitmaschine ist also erst dann benutzbar, wenn Melvin einiges getan hat, was Mut erfordert.

### **Rathausplatz, Bibliothek, Mühle, Gasthaus, Rathaus, Kanal:**

Vor dem Rathaus mit dem Händler reden, dann mit Sven von der Post und vermuten, dass er unsere Geliebte entführt hat. Den Gullydeckel auf dem Rathausplatz untersuchen und den Händler bitten, den Wagen wegzufahren. Der weigert sich und meint, wir sollten das nachts tun. Doch der Deckel wird nachts vom riesigen Werpudel besetzt und es ist kein Drankommen. Also mal in Richtung Mühle, dort die **Hundekette** finden, sie einstecken und im Tagmodus mit Marlene reden, die meint, dass ihr Pudel entlaufen ist. Das könnte doch unsere erste Mutprobe werden (den Hund einzufangen). Im Gasthaus mit Hokus reden, was

aber nichts bringt, also dann tagsüber im Rathaus mit ihm reden und ein **Hokophon** bekommen. Dieses dann nachts auf den Werpudel anwenden, der durchdreht, ihn anketten, zur Mühle zurückbringen (unsere 1. Mutprobe sollte geschafft sein) und dann in den Kanal und mit Laura reden. Unser Held muss allerdings fliehen.

## Schmiede, Magiegeschäft, Stadttor, Jagdhütte, Gasthaus, Valerius´ Haus:

Mit Simon reden und versuchen das Exkalibur-Schwert zu ergattern. Simon will es gegen ein Kopfschmerzmittel tauschen. Kann das im Magieladen zur Verfügung stehen? Versuchen wir es. Leider bekommt unser Held dort nur eine **Münze**, doch was draußen wie ein Spielautomat aussieht, das ist eine einarmige Hexe, die unserem Held ein **Rezept für den Kopfschmerztrank** ausspuckt, das wir lesen: er braucht ein Widderhorn (gab es so etwas nicht in der Jagdhütte), Honig (auch in der Jagdhütte), Johanniskraut (haben wir von unserem Friedhofsbesuch) und noch Milch.

In der Jagdhütte dann gleich das **Johanniskraut auf den Honig** anwenden, die **Widderhörner** über dem Bett mitnehmen. Milch gab es doch im Gasthaus, denn da hat doch unsere Müllerin nur Milch getrunken. Also die **Milch** dort nachts holen, nachdem wir mit Marlene geredet und ein Glas genommen haben. Tja, jetzt müssen wir noch die Widderhörner verpulvern und das tun wir in der Küche in Valerius´ Haus. Dann zur einarmigen Hexe, die Zutaten auf den Automaten anwenden, ihn mit der Münze bestücken, das Zaubermittel erhalten, es dem Schmied geben und so im Tausch das **Schwert** mitnehmen.

## Kanal, Recherchen, Jorogs Haus, Rathaus

Mit dem Schwert wieder in den Kanal bei Nacht und es auf Sven anwenden. Doch (noch) ist Sven stärker. Unsere Elfe gibt uns den Tipp, ihn zu demoralisieren und Gerüchte über ihn zu sammeln und sie ihm beim Kampf an den Kopf zu werfen.

So redet unser Held nachts und am Tag mit allen bekannten Personen und sammelt so Informationen. Hat er alle abgeklappert, dann geht er nachts wieder in den Kanal und konfrontiert Sven mit dem, was er herausgefunden hat. So besiegt er ihn, Sven läuft weg und die Befreiung der Geliebten kann erfolgen. Nun geht es nach links in eine Bruchbude (Jorogs Behausung) und Melvin schaut sich genauestens um. Mit Jorog dann reden, ob er ein Zauberer ist und er wird verlegen und muss in den Rathauskeller zu seiner Medizin. Unser Held beobachtet ihn dabei. Hat er was mit dem 4. Gründungsmitglied zu tun???? Hier ist kein Weiterkommen.

## Daphne, Hieronimus, Rathaus/ (-keller), Bibliothek

Mit Daphne in ihrem Haus reden und ein **Potenzmittel** ergattern. Dann die **Wundertinktur** von den Statuen mitnehmen, mit Hieronimus reden, ihm die Tinktur geben, den **Pecheimer** ergattern und dann in den Rathauskeller. Hier wenden wir das Potenzmittel mit dem Kräutersud an, die Harke auf die Vertiefung im Boden und wenden den Pecheimer noch auf den Schrank an. Jetzt sollte alles für Jorog präpariert sein, also nicht wie hin zu ihm, mit ihm reden und dann (Melvins Mutometer ist jetzt ganz gefüllt und er hat keine Angst mehr) kann endlich nachts die Zeitmaschine in der Bibliothek benutzt werden.

# Kapitel 5 - Angst vor dem Tod -

## Mühle, Jorogs Haus, Brunnen

Zunächst mal die Gegend des alten Ortes erkunden, den Hirsch untersuchen, die Falle untersuchen, das Brecheisen nehmen und durch Anwendung auf die Falle den Hirsch befreien. Der Hirsch bedankt sich mit einem Unsichtbarkeitszauber. Hoch zur Mühle gehen und die 4 Gründer belauschen.

Danach in Jorogs Haus und das Fass ansehen und das Buch auf dem Tisch studieren und erkennen, dass Jorog durch das Trinken des Wassers unsterblich geworden ist und er es den anderen 3 verheimlicht. Nach draußen und den Weg nach unten. Hier sind die 3 mit ihrem blauen Mantel und da wir ja unsichtbar sind, können wir den Zauberstab nehmen.

Danach die Zeitmaschine benutzen und mit Tomarak reden, den man nun retten können müsste. Na, dann mal ans Werk.

Tomarak glaubt uns nicht und geht zu den 4 Zauberern und spricht mit ihnen. Melvin wird das zu gefährlich. Er muss handeln und stellt so Jorog zur Rede .....

Mehr wird nicht verraten, um die Spannung nicht zu nehmen, seht selbst .....

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

<http://www.gamepad.de> – [lk@gamepad.de](mailto:lk@gamepad.de)

**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.**

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).