

Nancy Drew: Curse of Blackmoor Manor

CD ROM & Softwareservice
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!

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

Zur Lösung: Das Spiel verläuft nicht linear, so dass die hier beschriebene Abfolge von Aktionen nicht zwingend ist; die Puzzles können früher oder später als hier beschrieben gelöst werden. Mit dem Wecker neben Nancys Bett können bestimmte Uhrzeiten eingestellt werden, da z.B. die Personen nur tagsüber zu bestimmten Zeiten ansprechbar sind oder andere Ereignisse nur nachts stattfinden. Bestimmte Gegenstände oder Informationen über sie kann man von Personen erst erhalten, wenn man vorher die Situation erkundet hat, in der sie benötigt werden; daher immer alles genau ansehen.

Zum Inhalt: Mrs. Petrov hat Nancy Drew gebeten nach Blackmoor Manor zu fahren, um die rätselhafte Erkrankung ihrer Tochter Linda zu untersuchen, die mit dem Besitzer des Anwesens, Hugh Penvellyn, frisch verheiratet ist.

Nancy trifft abends ein und wird von der Hausdame Mrs. Drake empfangen und auf ihr Zimmer geschickt (die Tür mit den Mondzeichen). Mrs. Drake steht zu einer weiteren Unterhaltung im Gewächshaus bereit.

Nancys Zimmer:

Rufe mit deinem Handy **Ned** und **Mrs. Petrov** an und lies die E-Mails und die Informationen über Blackmoor Manor im Web.

Betrachte das Wappen über dem Kamin und lies das Buch über den Frosch Grenny links auf dem Kaminsims. Notiere die 4 Zeichen vom Zettel aus dem Buch. Betrachte den seltsamen Schließmechanismus unter der Sitzbank rechts von deinem Koffer. Bemerke das Stativ am Fenster, das große Wandgemälde und das würfelförmige Kästchen auf dem Stuhl. Das Kugelspiel daneben besitzt keine Bedeutung. Lies die 4 Sternbildkarten, die im Wandteppich enthalten sind.

Bemerke den Wecker und das Telefon auf dem Nachttisch, von dem aus ein Restaurant (cook) und Lindas Ehemann (Hugh) erreichbar sind.

Flur 1.Stock:

Verlasse dein Zimmer und gehe den Flur entlang. Du kommst an einer Treppe vorbei, die nach oben führt. Vor der Tür mit dem roten Knopf an der rechten Seite (Janes Zimmer) hörst du die Stimmen von Jane (Hugh's Tochter) und ihrer Lehrerin Ethel. Vorbei an dem steinernen Drachen in der Ecke vor der nächsten Tür hörst du ein ärgerliches Telefongespräch zwischen Linda und ihrem Ehemann. Du kannst zu ihr reingehen und kurz mit ihr reden, aber sie ist nicht bereit für eine Unterhaltung. Gehe rechts die Treppe zur Haupthalle hinunter und du empfängst einen Anruf von **Mrs. Petrov**.

Haupthalle:

Wende dich in der Halle nach links und gehe durch die graue Metalltür in das

Gewächshaus:

Steige die Metalltreppe hinunter und sieh dich um. Bemerke den Preispokal und lies seine Plakette. Schau in den Brunnen, der kein Wasser führt, und gehe dann an der fleischfressenden Pflanze! vorbei nach hinten zu **Mrs. Drake**.

Sprich mit ihr und erfahre etwas über Nigel, Emily, Linda, den Papagei Loulou, den Brunnen und dass du dir dein Essen aus dem Restaurant kommen lassen musst, da die Küche wegen eines Brandschadens versperrt ist. Schau dir anschließend die Tablettendose gegen Allergien auf dem kleinen Pflanz Tisch links an.

Verlasse das Gewächshaus wieder und gehe in der Halle durch die gegenüberliegende Tür in die

Bibliothek:

Hier triffst du **Nigel** an seinem Schreibtisch (sollte er nicht mehr da sein, kannst du den Wecker auf den nächsten Tag 8:00 a.m. stellen und ihn besuchen). Rede mit ihm über die skandalöse Familiengeschichte der Penvellyns und den Familienschatz. Die Vorfahrin Elinor wurde wegen Hexerei angeklagt. Weiterhin

erzählt er dir vom Ungeheuer von Blackmoor und von den Portraits in der großen Halle.

Betrachte die große Merkur-Statue vor seinem Schreibtisch näher.

Gehe in den angrenzenden Raum und betrachte die Bücher in den Regalen links und rechts an den Wänden. Nigel gibt seinen Kommentar dazu. Untersuche den Computer von Alan Penvellyn auf dem Schreibtisch, ein Passwort wird benötigt. Verlasse die Bibliothek und gehe die Haupttreppe hoch wieder in den

Flur 1. Stock:

Wende dich nach rechts, gehe an der Tür mit dem Blumenschild (Mrs. Drakes Zimmer) vorbei und klicke auf das Tuch in der Ecke. Der Papagei **Loulou** in seinem Käfig wird sichtbar und du kannst mit ihm reden. Er ist eine gute Informationsquelle.

Schaue dir die Tür rechts am Gangende an. Sie enthält ein großes Wappen und lässt sich ohne einen Schlüssel nicht öffnen.

(Die folgenden Räume können je nachdem wie viel Zeit schon verstrichen ist eventuell erst am nächsten Tag aufgesucht werden. Stelle dazu den Wecker auf 2:00 p.m.).

Lindas Zimmer:

Gehe zurück in Lindas Zimmer und sieh dich um. Es ist verdunkelt und die Möbel und das Bett sind mit Tüchern verhängt. An der Wand hängen Bilder und auf dem Nachttisch liegen Spiegel, Handy und Lotion. Klicke auf den Bettvorhang und rede mit **Linda**. Jane, Lindas Stieftochter kommt herein und möchte Nancy kennenlernen, wird aber weggeschickt.

Verlasse das Zimmer und begib dich in

Janes Zimmer:

Sprich mit **Jane**, die auf ihrem Bett liegt. Sie möchte ein Spiel mit dir spielen:

Memory Spiel: Finde gleiche Kartenpaare in weniger als 25 (Senior) oder 40 (Junior) Schritten um Jane zu unterbieten. (Du kannst dir die Karten auf einem Blatt Papier notieren, dann geht es leichter!)

Sprich mit Jane wieder, nachdem du das erste Spiel gewonnen hast und sie erzählt dir von einer Frau in Schwarz, die eine Notiz in Lindas Zimmer hinterlassen hat, der Beginn von Lindas Krankheit.

Beende das Gespräch und sprich sie erneut an. Diesmal kannst du sie auch auf das Passwort für den Computer in der Bibliothek hinweisen. Sie gibt es dir, wenn du erneut in einem Spiel gegen sie gewinnst:

Skull and Bones Spiel: Ziel dieses Spiels ist es, möglichst viele Karten in Dreierkombinationen zu erhalten. Die sichtbaren Karten gehören dir. Klicke auf eine Karte und frage ob Jane sie besitzt. Merke dir die Karten, nach denen Jane fragt und frage selbst nach diesen, wenn du sie hast.

Du kannst auch ohne dieses Spiel das Passwort selbst herausfinden, wenn du dir in der Haupthalle die Worte auf dem Wappen von Arthur (das letzte vor Hugh) ansiehst: „Purgamentum“.

Schaue dich nun im Zimmer genauer um. Auf der Sitzbank rechts neben dem Bett liegt ein Papier mit dem Stammbaum der Penvellynfamilie (4 Seiten lang) und Jane kommentiert die Namen, wenn du sie anklickst. Wenn Jane müde wird, mache etwas anderes und frage sie später weiter nach ihren Vorfahren.

Schaue in das Bücherregal und lies das Buch über „Runen“ und ein weiteres über „Werwölfe“, das Jane von Nigel erhalten hat. Klicke in diesem Buch auf die **Telefonnummer** von **Paliki Vadas**.

Schaue in die Küchenzeile, in der Jane Plätzchen für den Papagei zubereitet. Sieh dir auf der Kommode das Foto von Janes Mutter an und lies aufmerksam das Buch „Mutus Liber“, das Janes Großvater gehörte.

Betrachte den Spruch von Charles Penvellyn auf dem Wandbehang in der Ecke und rechts neben der Tür die Poster, das Foto von einem Meerschweinchen, den Arbeitsplan von Jane und das Gebiss auf dem Schreibtisch.

In der Truhe vor Janes Bett findest du alle möglichen Spiele, sie haben jedoch erst eine Bedeutung, wenn du einen bestimmten Gegenstand von Jane benötigst.

Verlasse das Zimmer wieder und gehe im Flur die

Singende Treppe hoch, die zwischen deinem und Janes Zimmer liegt.

Merke dir die Töne der einzelnen Stufen. Oben angekommen findest du eine Schaltanlage mit Hebeln. Betätige die einzelnen Hebel in der Reihenfolge der gehörten Töne: „B – A – D – C – A – D – E – E“. Nimm den **Schlüssel** aus dem so geöffneten Fach.

Probiere den Schlüssel unter dem roten Knopf rechts an Janes Tür aus, das Schlüsselloch muss erst geölt werden!

Nancys Zimmer:

Rufe vom Telefon aus den Koch **Tommy** an und bestelle ein Essen (du kannst jeden Tag ein anderes ausprobieren). Beachte, dass Tommy nur tagsüber ab 8:00 a.m. erreichbar ist. Wenn du das Gericht „Pinky and Perky“ mit „Uncle Fred and Johnny Rutter“ bestellst, findest du später nach der Lieferung des Gerichtes unter der Abdeckhaube ein Stück Truthahnfleisch und ein Stück Butter.

Rufe vom Telefon aus auch **Hugh** an und sprich mit ihm über die Familie.

Haupthalle:

Sieh dir die 6 Säulen genauer an. An jeder einzelnen Säule fehlt ein Teil, den du im Verlauf des Spiels finden musst. Studiere die Portraits und die dazugehörigen Wappen und lateinischen Inschriften, auch die Zeichen vor und hinter den Inschriften sind wichtig!

Bemerke die Drachenstatue in der Nähe der Gewächshaustür und spiele am Betty -Automaten ein Kartenspiel, es ähnelt dem Skull and Bone Spiel. Merke dir die Symbole der Karten, du musst hier noch nicht gewinnen.

Durch die Türen links oder rechts neben der Haupttreppe gelangst du in einen weiteren

Flur Erdgeschoss:

Hier siehst du an einem Ende einen Siegerpokal fürs Kricketspielen von Brigitte Penvellyn und in der Flurmitte die Küchentür mit einer Notiz.

Gewächshaus:

Sollte **Mrs. Drake** anwesend sein, kannst du mit ihr über Cockney Slang, Janes Bilderbuch und Alan reden. Falls es gerade Nacht ist, bemerkst du hinter ihrem Arbeitsbereich ein Schreiben auf einem Tischchen, das von einer kleinen und bissigen Pflanze im Topf bewacht wird!

Nancys Zimmer:

Lies die neuen Informationen in deinem Handy Web über Cockney und Sternkonstellationen. Schau nach, ob dein Essen inzwischen eingetroffen ist und stecke das **Truthahnfleisch** und die **Butter** ein.

Gewächshaus:

Nach 10:00 p.m. ist Mrs. Drake nicht mehr im Gewächshaus und du kannst zu der kleinen fleischfressenden Pflanze. Füttere sie mit dem Truthahnfleisch und du kannst ungehindert das Schreiben vom Tischchen nehmen und lesen. Es ist von einem Rechtsanwalt und weist auf eine 6-monatige Anwesenheitspflicht in Blackmoor Manor hin, bevor das Erbe angetreten werden kann.

Bibliothek:

Nigel ist nicht mehr da und du kannst die Notizen in seinem Computer lesen, die wichtige Informationen zum Weiterkommen enthalten.

Zum Vertrautmachen für später kannst du auch das Schreibmaschinenspiel üben.

Gehe nach hinten zu Alans Computer und gib das Passwort „Purgamentum“ ein. Du erhältst die Anweisung von Arthur, in einer begrenzten Zeit 13 Geister zu fangen, die sich zwischen Mitternacht und vier Uhr morgens in der Haupthalle, im Gewächshaus und in den Gängen aufhalten. Nach erfolgreicher Jagd erhältst du einen Preis dafür. Klicke auf „I am“ und die Jagd beginnt, falls es schon nach Mitternacht ist (ansonsten gehe in dein Zimmer und stelle den Wecker auf 12:00 oder verschiebe die Jagd auf später).

Geisterjagd: In der Haupthalle befinden sich 4 Geister, im Gewächshaus 2, im unteren Flur 3, im oberen Flur 3 und am Ende der singenden Treppe 1 Geist. Verlasse sehr schnell die Bibliothek, drehe dich in der Haupthalle zu ihrer Tür und klicke auf den Geist rechts von ihr (1). Renne weiter durch die Tür in den unteren Flur und zum Kricketpokal. Drehe dich um und klicke auf den Geist links an der Wand (2). Renne geradeaus zur Küchentür, drehe dich um und fange den Geist links neben ihr (3). Drehe dich um und gehe zum anderen Ende des Flurs, wo das Bild hängt. Drehe dich um und klicke auf den Geist rechts an der Wand (4). Verlasse den Flur durch die am nächsten gelegene Tür in die Haupthalle zurück. Drehe dich um und berühre den Geist links von der Tür (5). Drehe dich um und fange den Geist auf dem Fußboden neben der mittleren Säule (6).

Drehe dich nach links und renne in das Gewächshaus. Renne die Treppe hinunter und fange den Geist am Pokal (7). Renne die Treppe wieder hoch und klicke auf den Geist rechts von der Tür (8). Verlasse das Gewächshaus und wende dich in der Haupthalle zur großen Treppe hin. Klicke auf den Geist an ihrem linken Geländerpfosten (9). Renne in den Flur im 1. Stock ganz nach rechts zur Tür mit dem Wappen und klicke auf den Geist rechts an der Wand (10). Drehe dich um und renne zu Mrs. Drakes Tür. Ihr gegenüber an der linken Wand findest du den Geist (11). Renne weiter zu deiner eigenen Tür und klicke rechts von ihr den Geist an (12). Renne die singende Treppe hinauf und fange den letzten Geist über den Hebeln (13).

Nun kannst du dir wieder Zeit lassen und gemütlich in die

Bibliothek:

Gib wieder das Passwort in den Computer und erhalte deinen Preis. Es ist ein Hinweis: „Wenn du vor dem grünen Drachen stehst, wende dich nach links und ziehe an der Stelle unter der Vase mit dem Baum“.

Flur 1. Stock:

Eventuell bemerkst du schlammige Fußabdrücke vor Lindas Zimmer. Rede mit dem Papageien **Loulou**, der dir sagt, dass das Manor um 6 Uhr morgens aufwacht.

Nancys Zimmer:

Stelle deinen Wecker auf 6:00 a.m. oder später (klicke auf ALARM, stelle mit den Pfeilen die Zeit ein, klicke auf SET).

Um 3:15 a.m. wirst du durch ein seltsames Gelächter aufgeweckt. Du schaust dich auf dem Flur um, kannst aber nichts weiter entdecken. Stelle den Wecker erneut auf z.B. 6:00 a.m. oder wann auch immer du aufwachen möchtest.

Rufe auf deinem Handy **Paliki Vadas** an und erfahre etwas über Werwölfe.

Flur 1. Stock:

Gehe an Janes Zimmer vorbei und höre ihrem Unterricht zu. In der 6 Uhr Stunde singt sie und du erfährst, dass Brigittes bevorzugte Zeit um Mitternacht in der längsten Zeit des Jahres liegt. In der 8 Uhr Stunde hörst du dem Fach Geschichte zu.

Lindas Zimmer:

Rede mit **Linda** über die Frau in Schwarz und die Notiz. Klicke erneut auf den Bettvorhang und erfahre etwas über einen Fluch und einen Geheimgang.

(Schau immer mal wieder in deiner freien Zeit bei Linda vorbei und überprüfe, ob sie etwas Neues berichtet; ebenso bei Mrs. Drake).

Warte, bis Janes Unterricht beendet ist oder stelle den Wecker auf 2:00 p.m.

Janes Zimmer:

Frage **Jane** nach dem Geheimgang und sie möchte zuerst wieder ein Spiel mit dir spielen:

BUL Spiel: Ziel dieses Spiels ist es, die gegnerischen Krieger zu besiegen, indem du durch „würfeln“ genau auf ihnen landest. Du kannst ziehen oder aussetzen.

Wenn du gewonnen hast, teilt dir Jane mit, dass sich der Geheimgang im Ostflügel befindet und gibt dir den grünen **Schlüssel** zu der Tür mit dem Wappen. Als du Janes Zimmer verlässt, triffst du auf **Ethel**, der du dich vorstellst.

Ostflügel:

Gehe an Loulou vorbei zur Wappentür, öffne sie mit dem neuen Schlüssel und tritt ein. Du stehst vor einem großen grünen Drachen. Rechts von ihm bemerkst du an der Wand einen steinernen grauen Drachen und links von ihm die Vase aus Arthurs Hinweis nach dem Geisterspiel. Klicke auf den Knopf unter der Vase, auf dem ein Tuch hängt und betrete die entstandene Öffnung. In rasender Geschwindigkeit geht es eine Rutschbahn hinunter, du bemerkst kurz eine Zielscheibe links an der Wand, und du landest in der Haupthalle vor einem Wappen. **Ethel** erwartet dich hier eventuell und macht dir Vorwürfe. Gehe den ganzen Weg zum Ostflügel zurück und betrachte den grünen Drachen genauer. Seine 6 Klauen lassen sich in 4 verschiedene Richtungen bewegen.

Grüner Drache Puzzle: Basierend auf Nigels Computernotizen und Edwards Wappen außen an der Tür (der Lanzenreiter links oben zeigt mit seiner Lanze nach rechts, der Wächter rechts oben zeigt mit seinem Speer nach oben...) werden die Klauen in die entsprechenden Richtungen gedreht:



- Linke obere Klaue nach rechts
- Linke mittlere Klaue nach unten
- Linke untere Klaue nach unten
- Rechte obere Klaue nach oben
- Rechte mittlere Klaue nach links
- Rechte untere Klaue nach rechts

Betrete den geöffneten Geheimgang, aber es ist zu dunkel um weiterzugehen. Du benötigst eine Taschenlampe.

Janes Zimmer:

Frage **Jane** nach einer Taschenlampe. Sie verspricht dir einen Leuchtstab, natürlich nur, wenn du wieder in einem Spiel gegen sie gewinnst:

Petroglyph Spiel: Du kannst „easy“ oder „hard“ einstellen („easy“ schont die Nerven!) und musst versuchen mindestens 3 gleiche Symbolquadrate in eine Reihe zu bringen. Klicke dazu das Quadrat, das du verschieben möchtest an und anschließend das Quadrat, das ersetzt werden soll...

Eine Reihe aus 4 gleichen Symbolen (2 Quadrate nebeneinander – Lücke – 1 Quadrat, zuletzt das vierte Quadrat in die Lücke setzen) oder aus 5 gleichen Symbolen (2 – Lücke – 2, dann fünftes dazwischen) bringt mehr Punkte und mehr Zeit! Findest du keine gleichen Symbole, so kannst du jeweils mit „shuffle“ andere Bilder erhalten (verschwende also nicht zu viel Zeit mit suchen und benutze „shuffle“ ausgiebig!)

Hast du Janes Highscore überboten, so gibt sie dir den **Leuchtstab**.

Ostgeheimgang:

Drehe wieder die Klauen des grünen Drachen in die korrekten Richtungen um den Geheimgang betreten zu können (das muss jedes Mal gemacht werden, wenn du in den Geheimgang möchtest). Gehe die Treppen bis ganz nach unten bis du vor einer verschlossenen Tür landest. Klicke auf das Symbol an dieser Tür und du siehst das Wort „BARBER“ und einen Papagei.

Flur 1. Stock:

Steige die Treppen wieder hoch, klicke auf die Wand vor dir und begib dich zu **Loulou**. Sprich den Papagei auf „barber“ an, aber er möchte zuerst das „magische Wort“ von dir hören.

Gehe zu **Mrs. Drake** ins **Gewächshaus** und sie erinnert sich an einen Satz, mit dem Loulou angesprochen werden muss.

Nenne nun **Loulou** diesen Satz und sie gibt dir für barber das Wort „LEECH“.

Gehe nun wieder durch den Geheimgang zur **Symboltür** zurück und stelle die Buchstaben zum Wort leech* um. Ein neues Wort „PICTURE“ erscheint.

Also wieder zu **Loulou** und nach „picture“ fragen, sie möchte vorher einen Keks.

Lies im Handy Web den Bericht über die gesunde Ernährung von Papageien (keine Schokolade, Avocados oder Salami!).

Janes Zimmer:

Begib dich in Janes Miniküche, um einen Keks zu backen:

- klicke auf die Backform
- schaue alle Zutaten an, die herumstehen
- lege folgende Zutaten in die Backform: Cracker, gemischte Bohnen, gemischte Nüsse, Salsa, Salat, Blaubeeren und Mehlwürmer
- klicke auf die Mikrowelle und drücke den roten Knopf

- nimm den gebackenen Keks.

Flur 1. Stock:

Gib Loulou den Keks und sie sagt dir das neue Wort „BOOK“.

Wieder zur Symboltür, das Wort book* eingeben und dafür das neue Wort „BABY“ lesen.

(Irgendwann zwischendurch ist dein Leuchtstab verbraucht und du musst mit Jane um einen neuen spielen!)

Loulou sagt dir für baby das Wort „BONNET“ ... das du an der Symboltür einstellst, du erhältst das neue Wort „HOUR“... Loulou möchte zuerst noch einen Keks, den du backst... du erhältst von ihr danach das Wort „GLASS“ ... das du an der Symboltür einstellst, du erhältst das Wort „ANT“ Loulou sagt dir dazu „HILL“ ... wenn du dieses Wort an der Symboltür einstellst, hörst du endlich das Geräusch des Aufschließens der Tür!

Öffne die Tür, gehe durch bis zum Ende des Ganges und klicke auf den halbverdeckten Steindrachen rechts. Klicke auf das Paneel mit dem Dreieck (das Zeichen für Feuer) über dem Drachen und stelle die 6 sichtbaren Dreiecke alle mit der Spitze nach oben (= Feuer) ein.

Der Rest des Paneels befindet sich auf der anderen Seite der Wand und kann von hier aus nicht erreicht werden. Ein weiterer Geheimgang muss wohl gefunden werden.

Flur 1. Stock:

Gehe zurück zum Flur (sollte das Licht inzwischen wieder ausgegangen sein, keine Angst, gehe einfach im Dunkel weiter) und du triffst auf Ethel. Sprich mit ihr über das Bilderbuch.

Lindas Zimmer:

Rede mit Linda über den Geheimgang. Sie berichtet von einem anderen Geheimgang, der von dem steinernen Drachen im Flur ausgeht.

Haupthalle:

Schaue dir noch einmal genauer den Steindrachen im Flur an und anschließend das Portrait ohne ein Wappen in der Haupthalle. Auch hier ist der Drache im Hintergrund zu sehen.

Bibliothek:

Sprich mit Nigel über das Portrait. Es stellt Corbin dar, der Enkel von Elinor. Nigel hilft dir weiter, wenn du für ihn sein Manuskript tippst. Zuvor musst du aber erst beweisen, wie gut du im Maschinenschreiben bist:

Tipptest: drücke die Buchstaben und Zahlen auf deiner Tastatur so schnell wie möglich, wenn sie auf dem Bildschirm erscheinen. Beachte die Groß- und Kleinbuchstaben! Die Buchstaben verschwinden nach kurzer Zeit und werden durch neue ersetzt. Im Seniorsmodus musst du mindestens 30 Anschläge nach der abgelaufenen Minute geschafft haben!

(Bei diesem Test bin ich fast verzweifelt und habe blind ständig mit der einen Hand die Tastatur gefoltert und mit der anderen die Umschalttaste betätigt!)

Nach erfolgreichem Test schreibst du Nigels Text, liest danach die Notiz auf dem Schreibtisch und nimmst die **Skizze** von Corbins Wappen mit.

Haupthalle:

Wenn du die Bibliothek verlässt, siehst du Ethel und Jane ein seltsames Ritual durchführen. Sie gießen etwas in das Loch im Fußboden der Hallenmitte. Schau dir das Loch genauer an, es riecht nach Öl.

Flur 1. Stock:

Gehe zu dem Steindrachen in der Ecke und drehe ihn mit Hilfe der Skizze von Corbins Wappen (von oben nach unten, Anzahl der Kometen links und rechts): 2x nach links – 1x nach rechts – 1x nach links – 2x nach rechts – 1x nach links
Ein Geheimgang öffnet sich an der Wand rechts daneben. Seine Untersuchung dauert nicht lange, da der Leuchtstab wieder seinen Geist aufgibt.

Nancys Zimmer:

Stelle den Wecker auf 2:00 p.m. und lege dich schlafen. Eventuell wirst du in dieser Nacht (oder früher/später) noch einmal aufgeweckt und siehst eine schwarzgekleidete Gestalt auf dem Flur. Folge ihr und finde eine **Brille** mit roten Gläsern.

Lindas Zimmer:

Rede mit **Linda**, sie ist hungrig.

Bibliothek:

Sprich mit **Nigel** über alles.

Lindas Zimmer:

Rede mit **Linda** und spiele mit ihr das Petroglyph Spiel für einen neuen **Leuchtstab**.

Westgeheimgang:

Drehe wieder den Steindrachen im Flur um die Geheimtür zu öffnen. Gehe hinein (**speichere** am besten hier ab, da das folgende Labyrinth tlw. verwirrend ist), 1-2 Schritte geradeaus und drehe dich nach rechts zu einem skarabäusähnlichen Wandpaneel. Klicke es an und schaue durch ein Guckloch in Lindas Zimmer. Beobachte sie!

Gehe weiter zu einer Symboltür am Ende des Ganges und klicke das Symbol an. Bemerke das Schild über dem Symbol und lies den Fluch, der sich auf Elinor bezieht und Linda so erschreckt hat.

Runenpuzzle: Erinnerung dich an den Runenzettel in Janes Zimmer und drücke die Runen für den Namen ELINOR:



Öffne die Tür und gehe weiter die Treppen hinunter zu einer Kreuzung. Der rechte Gang führt zu einer Tür mit einem Ritter, dessen riesige Finger sich bewegen lassen. Die Nase stellt ein Guckloch dar, durch das die Merkurstatue in der Bibliothek zu sehen ist.

Der linke Gang führt eine weitere Treppe hinunter und am Ende zu einer Tür mit einem Paneel (das ist die zweite Hälfte der Feuerzeichentür vom Ostgeheimgang). Stelle alle Dreiecke wieder mit der Spitze nach oben, aber nichts passiert hier.

Ostgeheimgang:

Verlasse den Westgeheimgang (die Treppe hoch und an der Kreuzung rechts weiter hoch) und gehe am grünen Drachen vorbei zur Feuerzeichentür am Ende des östlichen Geheimgangs. Stelle noch einmal an ihr alle Dreiecke mit der Spitze nach oben und die Tür sollte sich öffnen. Gehe hindurch zu einer weiteren Metalltür mit einem kleinen Fach an seiner rechten Seite. Nimm den **Leuchtstein** heraus und du hast dadurch eine permanente Lichtquelle und brauchst nicht mehr um einen Leuchtstab mit Jane zu spielen!

Öffne diese Metalltür und gehe hindurch. Du stehst in einem Raum mit Türen, die durch Planetensymbole gekennzeichnet sind. Schaue dir im Handy Web die Symbole an:



Raumrotationspuzzle: (speichere vorher ab!)

- Gehe zur Marstür und klicke auf sie, um sie zu öffnen. Gehe nicht hinein, sondern schließe sie wieder, indem du sie außen an der rechten oder linken Seite anklickst. Du hörst ein rotierendes Geräusch. Öffne sie noch einmal, gehe abermals nicht hinein, schließe sie wieder und drehe dich um. Auf der gegenüberliegenden Seite solltest du die Merkurtür sehen.
- Gehe zur Merkurtür, öffne sie und gehe hinein. Du stehst vor einer Symboltür mit einem Panel. Dahinter verbirgt sich ein Alchemiepuzzle: klicke auf das Schlangensymbol in der Mitte oben und Nancy gibt einen Kommentar dazu ab. Um das Puzzle zu lösen, musst du Nigel und das Web zu Rate ziehen.
- Um das Labyrinth zu verlassen, musst du die gleiche Prozedur wie vorher vollziehen: Öffne und schließe die Marstür zweimal ohne hindurchzugehen. Drehe dich um und verlasse den Raum durch die Merkurtür in den Ostgeheimgang.

(Solltest du das Labyrinth allein erkunden wollen, so gehe zu Beginn durch die Marstür zur Mondtür, öffne die Mondtür zweimal und du solltest ein Basin sehen, aus dem du einen **Orientierungsplan** nehmen kannst. Lies ihn und du stellst fest, dass du im Zentrum des Labyrinths stehst. Du kamst von der Tür mit dem Feuerzeichensymbol von unten und musst zur Engelssymboltür oben. Die Quadrate mit den Teufelsymbolen dürfen nicht betreten werden, sonst stirbst du!)







































Bibliothek:

Sprich mit **Nigel** über Ethel und den Schlangenouroboros. Gehe anschließend wieder zurück zur Alchemietür (im Rotationsraum zweimal die Marstür öffnen und schließen, umdrehen und durch die Merkurtür gehen) und löse das

Alchemiepuzzle: Auf der linken Seite oben befinden sich die Chemikalien- und Prozesssymbole, in der Mitte unten der Topf zu ihrer Kombination und das Symbol auf der rechten Seite unten zeigt dir, welchen Stoff du herstellen musst. Über diesem Symbol befindet sich eine Reihe von Lämpchen, die bei korrekter Herstellung der Stoffe leuchten.

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

Lies im Handy Web die Bedeutung der Alchemiesymbole nach:

	AIR		QUINTESSENCE
	WATER		QUICKLIME
	EARTH		COPPER
	GOLD		SUBLIMATION
	TIN		SILVER
	MERCURY		MAGNESIA
	IRON		AQUA FORTIS
	PRECIPITATION		AQUA REGIA
	LETHARGE		ANTIMONY
	SPIRIT OF SALT		DISTILLATION
	PUTREFACTION		SEPARATION
	SAL AMMONIAC		CALCINATION
	DISSOLUTION		FILTRATION
	LIQUOR HEPATIS		LEAD
	MULTIPLICATION		VINEGAR
	CINNABAR		DISTILLED VINEGAR
	PROJECTION		CONGELATION
	VITRIOL		SULPHUR
	COAGULATION		NITRE

- Als erstes musst du „Aqua Fortis“ herstellen: klicke 1x auf vitriol und 1x auf nitre, klicke auf den Topf und siehe ein Lämpchen rechts oben aufleuchten.
- Als zweites musst du „Aqua Regia“ herstellen: klicke 3x auf spirit of salt und 1x auf nitre und 1x auf vitriol, klicke auf den Topf und das zweite Lämpchen sollte leuchten.
- Als drittes musst du „mercury“ herstellen: klicke 1x auf cinnabar und 1x auf das fire Symbol, klicke auf den Topf und das dritte Lämpchen ist an.
- Als viertes musst du „distilled vinegar“ herstellen: klicke auf vinegar und distillation, das vierte Lämpchen leuchtet.
- Als letztes musst du „Liquor Hepatis“ herstellen: klicke auf sulfur, quicklime, sal ammoniac und distillation, klicke auf den Topf...

Die Tür öffnet sich und du betrittst das

Alchemielabor:

Sieh dich um und bemerke eine große Aeolusstatue auf der rechten Seite des Raumes. Drehe dich zum Arbeitstisch und lies auf dem Zettel im Regal, dass Albert Penvellyn das Labor eingerichtet hat. Lies die beiden Dokumente auf dem

Tisch, ein Brief von Penelope und eine Anweisung zum Anmachen des Schmiedefeuers (Öl, Luft, Wasser und Feuer). Dazwischen befinden sich zwei Bücher, die du ebenfalls liest. Das vordere Buch beschreibt Aeolus, den Windgott, und das hintere Journal enthält Pläne und Hinweise zum weiteren Vorgehen:

- (Charles) der erste Schlüssel zur Säule in der Haupthalle ist bei Janes Zimmertür und ein Hinweis dazu im Wandteppich zu finden.
- (Thomas) der Schlüssel befindet sich bei der singenden Treppe, das Schmiedefeuer benötigt Wasser und das Schloss unter dem Gebäude liefert es.
- (Elinor) Merkurs Stab wird durch das Bewegen der Finger an einer Statue erhalten.
- (Corbin) werden die 3 Steindrachen und anschließend der Aufbewahrungsort des Öls mit dem Stab berührt, so wird das Feuer entfacht.
- (Penny) der Schlüssel liegt im Spielautomaten und der Wind wird durch das Aeoluspuzzle hier im Raum kontrolliert. Die Ritter blockieren den Weg des Öls zum Schmiedefeuer.
- (Brigitte) ihr Kästchen enthält eine Teleskoplinse, es kann mit Hilfe ihres Wappens und der Sternbildkarte geöffnet werden. Die Linse wird benutzt um 5 Musen zu sehen, deren Reihenfolge in den Spielautomaten eingegeben werden muss, um mit Penny um den Schlüssel zu spielen. Die Linse öffnet auch das Geheimfach in der Mondsäule.
- (Edward) Hinweis auf den Schlüssel für die Saturnsäule mit Hilfe der Zielscheibe bei der Rutschbahn.
- (John) der Schlüssel zur Marssäule ist im Brunnenpuzzle im Gewächshaus versteckt.
- (Alan) Hinweis auf den Schlüssel zur Saturnsäule im Computer und zur Abkürzung in den Rotationsräumen.

Lies das Schreiben von Corbin links vom Arbeitstisch.

Drehe dich weiter nach links, betrachte das Schmiedefeuer näher und nimm die **Gießform**.

Links vom Schmiedefeuer findest du auf dem Schleifstein einen Zettel und auf dem kleinen Ecktisch ein Buch von Charles Penvellyn, sowie zwei weitere Zettel. Der zweite Zettel enthält den Tipp, wie der Stab von der Merkurstatue genommen wird.

Weiter links an der Wand befindet sich ein Schlüsselloch und noch weiter links gelangst du in eine Nische, in der sich der Mechanismus zur Windkontrolle befindet:

Pennys Aeolus Puzzle: Ziel des Puzzles ist es, die 4 Winde zu fangen, indem du auf ihnen landest. Vermeide es, in ein Loch zu fallen oder von einem Wind hineingeblasen zu werden. Du hast die Möglichkeit einen oder zwei Schritte zu machen. Es besteht auch die Möglichkeit, zwischendurch während des Spiels zu speichern, sonst muss immer wieder von vorn begonnen werden.

Der Nordwind bläst dich nach unten, der Westwind nach rechts, der Ostwind nach links und der Südwind nach oben.

Ich habe mich als erstes zum Nordwind hochgearbeitet und ihn gefangen. Der Aufenthalt in der 2. oder 4. senkrechten Reihe ist am günstigsten, so kann man vom Südwind nicht in ein Loch geblasen werden. Anschließend habe ich Ost- und Westwind gefangen und zum Schluss den Südwind, indem ich in der 4. senkrechten Reihe ganz nach unten kam.

Ist das Puzzle bewältigt, so wird dem Schmiedefeuer nun Luft zugeführt. Verlasse das Labor und auch die rotierenden Räume (zweimal die Marstür öffnen und schließen, umdrehen und durch die Merkur tür hinaus).

Ostgeheimgang:

Drehe dich sofort nach links und gehe geradeaus zu einer Symboltür, die das Schloss zum Brunnen enthält:

Brunnenschloss: Ziel des Puzzles ist es, die Dreiecke so zu verschieben, dass sich 4 Stück in der gleichen Abteilung befinden (Hinweis ist im Mutus Liber Buch zu finden). Klicke zum Verschieben zuerst den Knopf unter der Ausgangs- und anschließend den Knopf unter der Zielabteilung an:

(Benennung der Knöpfe entsprechend ihrer Dreiecksanzahl von L nach R: Knopf 8 – Knopf 5 – Knopf 3)

Drücke 8 zu 3, 8 zu 5, 3 zu 8, 5 zu 3, 5 zu 8, 3 zu 5, 8 zu 3, 3 zu 5, 5 zu 8, 3 zu 5, 8 zu 3.

Der Brunnen füllt sich nun mit Wasser.

Gehe nun zurück durch einen der beiden Geheimgänge in den

Flur 1. Stock:

Du erhältst einen Anruf von **Ned**.

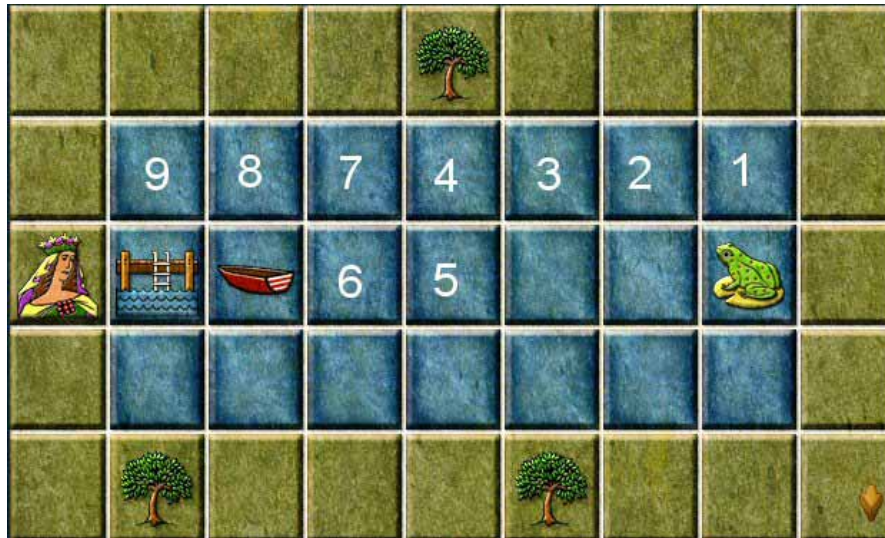
Lindas Zimmer:

Unterhalte dich mit **Linda**.

Gewächshaus:

Du siehst jetzt den Brunnen mit Wasser gefüllt.

Brunnenpuzzle: Ziel des Spiels ist es, den Frosch zur Prinzessin zu bewegen ohne von den Krokodilen erwischt zu werden:

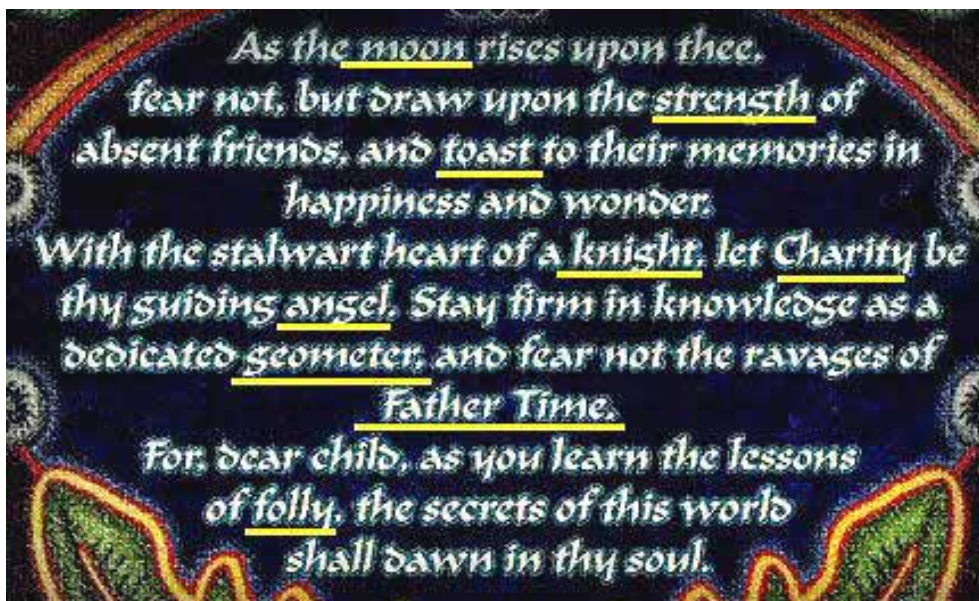


Nimm anschließend den **Marsschlüssel** (Helm) aus dem Froschmaul.
Rede mit **Mrs. Drake**, falls sie anwesend ist.

Flur 1. Stock:

Stelle dich vor Janes Zimmertür und stecke den braunen Schlüssel, den du über der singenden Treppe gefunden hast, in das Schlüsselloch unter dem roten Knopf. Es muss erst geölt werden! Benutze die Butter von deinem Essen mit dem Schlüsselloch und anschließend noch einmal den Schlüssel. Ein Holzbalken gleitet hervor, auf den du dich stellst, um an die Symboltafeln des Türrahmens heranzureichen.

Türrahmenpuzzle: Ziel des Puzzles ist es die einzelnen Tafeln in der Reihenfolge anzuordnen, wie sie auf dem Wandteppich in Janes Zimmer beschrieben werden:



Die einzelnen Worte werden folgenden Tafeln zugeordnet: Moon (Mond), Strength (Atlas), Toast (Gläser), Knight (Rüstung), Charity (Hände), Angel (Engel), Geometer (Zirkel), Father Time (Kopf), Folly (Jongleur) und Sun (Sonne).

(Wem es zu mühsam ist, die richtige Reihenfolge zu erarbeiten, kann sich mit folgender Vereinfachung helfen:

- verschiebe ein bis zwei Teile, gib auf und trete vom Puzzle zurück.
- Starte das Puzzle erneut und schaue, wie sich die Anordnung der Teile verändert hat.
- Wiederhole das mehrere Male, unter Umständen bis zu zwölfmal, so dass eine Anordnung vorliegt, in der nur noch 2 Teile verschoben werden müssen.

Die richtige Anordnung vor dem letzten Zug zeigt folgendes Bild:



Ein Fach öffnet sich und du kannst den **Jupiterschlüssel** (Blitz) nehmen.

Flur Erdgeschoss:

Gehe zu Brigittes Cricketpokal und nimm den **Ball** an dich (Loulou hatte einen Hinweis darauf gegeben).

Ostflügel:

Gehe in den Raum mit dem grünen Drachen, öffne die Wand zur Rutschbahn, nimm den Ball aus dem Inventar in die Hand und speichere hier ab!

Mit dem Ball musst du während des Rutschens die Zielscheibe, die du rechts an der Wand siehst, treffen:



Halte den Mauszeiger mit dem Ball ungefähr in der oben gezeigten Position und klicke sofort, bevor die Zielscheibe die Mitte des Monitors erreicht hat. Nach erfolgreichem Rutsch nimmst du den **Saturnschlüssel** (Uhr).

Westgeheimgang:

Öffne mit Hilfe des Steindrachen im Flur des 1. Stocks den westlichen Geheimgang, gehe geradeaus und an der nun geöffnete Tür nach links. Steige zwei Etagen die Treppe hinunter, wende dich nach rechts, dann geradeaus und durch die Tür zur Statue mit dem Schwert. Durch das Guckloch in seiner Nase siehst du die Merkurstatue in der Bibliothek und hörst Nigel tippen.

Statuepuzzle: Anhand der Hinweise im Alchemielabor muss die Statue in Richtung Norden gedreht werden und sie muss nach oben schauen, damit der Stab in ihrer Hand frei liegt.

Klicke auf den Zeigefinger der rechten Hand der Statue (von dir aus links) und du hörst Nigel sich wundern.

Klicke auf den Mittelfinger der linken Hand der Statue und du hörst Nigel schreien.

Bibliothek:

Gehe zur Merkurstatue und nimm den **Merkurstab** aus ihrer nun geöffneten Hand.

Nancys Zimmer:

Es wird Zeit, Brigittes Kästchen auf dem Stuhl zu öffnen.

Kästchenpuzzle: Eine Hilfe bieten die Sternbildkarte vom „Bruma“:



und Brigittes Wappen über dem Kamin:



Klicke auf das Kästchen und öffne es auf irgendeiner Seite:

Du siehst den farbigen Mond, einen Knopf links oben, der die Mondabdeckung reguliert, und rechts einen Schieber, der die Farbe verändert.

- öffne die Lynx (Luchs) Seite des Kästchens und decke den Mond vollständig ab.
- öffne die Draco (Drache) Seite, stelle einen Vollmond und die Farbe rot ein.
- öffne die Leo (Löwe) Seite, bedecke das rechte Viertel des Mondes und stelle die Farbe rot ein.
- drehe das Kästchen und öffne die Lepus (Kaninchen) Seite. Bedecke die linke Hälfte des Mondes und stelle die Farbe grün ein.
- Öffne die Pisces (Fische) Seite, bedecke das linke Viertel des Mondes und stelle die Farbe blau ein.

Ein Geheimfach öffnet sich. Lies die Zeichnung und nimm die **Linse** an dich.

Zodiac Puzzle: Gehe zur Sitzbank und stecke die Linse in das Loch des Schließmechanismus unterhalb des Mondsymbols. Drehe die Linse und ein Paneel wird sichtbar. Ziel dieses Puzzles ist es, die grünen Knöpfe unter den Zodiacsymbolen in der richtigen Reihenfolge zu drücken. Nimm dein Handy Web zur Hilfe und drücke die Reihenfolge:

Aries – Taurus – Gemini – Cancer – Leo – Virgo – Libra – Scorpio – Sagittarius – Capricorn – Aquarius – Pisces.



Das Paneel wird geöffnet und du kannst den **Mondschlüssel** nehmen. Abhängig von der Uhrzeit hörst du eventuell Mrs. Drake mit Jane reden. Wenn du vor Janes Tür nachsiehst, entdeckst du ein Amulett.

Lindas Zimmer:

Bemerke das rohe Fleisch auf ihrem Nachttisch!

Janes Zimmer:

Schaue auf den Spiegel der Kommode und lies die Rückseite der Postkarte aus Rom. Sprich mit **Jane** über die Nachricht, das Teleskop und die roten Augen. Jane bringt dir das Teleskop zurück, wenn du wieder ein Spiel gewinnst:

Jigsaw Puzzle: In einer begrenzten Zeit musst du ein Bild zusammensetzen. Die Einzelteile lassen sich mit rechtem Mausklick drehen (Seniormodus):



Nachdem du gewonnen hast, verbringe irgendwo etwas Zeit, bevor du in dein Zimmer zurückgehst und das Teleskop vorfindest. Gehe z.B. zum

Gewächshaus:

Rede mit **Mrs. Drake** über das Amulett.

Nancys Zimmer:

Schaue durch das Teleskop und bemerke, dass es auf das große Wandgemälde gerichtet ist. Setze die Linse ein, schaue wieder durch das Teleskop und finde fünf Musensymbole, die von 1-5 nummeriert sind. Diese Symbole hast du schon in Bettys Spielautomat gesehen.

Haupthalle:

Gehe zum Spielautomaten und versuche zu spielen, es geht nicht! Schaue in das Loch im unteren Automatenteil und du erkennst, dass der Automat aufgezo-gen werden muss.

Gewächshaus:

Frage **Mrs. Drake** nach einer Kurbel für den Automaten und sie will sie suchen, wenn du ihre Setzlinge in die Kiste einordnest.

Pflanzenpuzzle: Wende dich dem Tischchen links zu und klicke auf einen Setzling. Mit einem rechten Mausklick kannst du ihn drehen. Ordne die Setzlinge z.B. so ein:



Verlasse danach das Gewächshaus für kurze Zeit, gehe wieder hinein und **Mrs. Drake** ist zurück. Rede mit ihr und sie gibt dir die **Kurbel**.

Haupthalle:

Stecke die Kurbel in das Loch im unteren Automatenteil und ziehe ihn damit auf. Nun musst du mit Betty um ihren Schlüssel spielen!

Kartenpuzzle:

Klicke auf die 5 Musensymbole in der Reihenfolge, wie du sie durch das Teleskop gesehen hast: 1. Melponeme, 2. Erato, 3. Terpsichore, 4. Euterpe und 5. Thalia. Betty zeigt dir eine Pfeilspitze als Einsatz.

Spiele nun mit Betty, wie du es früher schon geübt hast und nimm den **Venus Schlüssel** (Pfeilspitze), wenn du gewonnen hast.

Bibliothek:

Rede mit **Nigel**, er will abreisen, da es seiner Meinung nach im Manor spukt.

Haupthalle:

Es ist nun an der Zeit alle gefundenen Schlüssel in die 6 Säulen einzusetzen.

Rohrpuzzle: Wenn du einen richtigen Schlüssel in die Fehlstelle an einer Säule steckst, so geht sie auf und ein Ritter wird sichtbar. Auf seinem Schild befindet sich ein drehbares Rohrstück. In jeder Säule muss das Rohrstück entsprechend folgender Abbildung (Mutus Liber Buch) gedreht werden:



(Mit der Treppe hinter dir):

- Marssäule (ganz rechts vorn): Setze den Helm ein und drehe das Rohrstück mit dem offenen Winkel zur Hallenmitte.
- Jupitersäule (in der Mitte rechts): Setze den Blitz ein und drehe das Rohrstück zu der T – Ansicht.
- Saturnssäule (hinten rechts): Setze die Uhr ein und drehe das Rohrstück mit dem offenen Winkel zur Hallenmitte.
- Merkursäule (hinten links): Setze den Stab ein und drehe das Rohrstück mit dem offenen Winkel zur Hallenmitte.
- Mondssäule (in der Mitte links): Setze den Vollmond ein und drehe das Rohrstück zur umgekehrten T – Ansicht.

- Venussäule (vorn links): Setze die Pfeilspitze ein und drehe das Rohrstück mit dem offenen Winkel zur Hallenmitte.

Würden die Rohrstücke korrekt gedreht, so ist ein gurgelndes Geräusch zu hören.

Laut Corbins Hinweisen in seinem Buch im Alchemielabor muss nun der Merkurstab verwendet werden, um das Feuer in der Schmiede zu entfachen:

Steindrachenzpuzzle: Ziel ist es, in einer begrenzten Zeit die drei Steindrachen und anschließend das Loch in der Hallenmitte mit dem Merkurstab zu berühren:

- Gehe in den Flur im 1. Stock und klicke mit dem Stab den Steindrachen in der Ecke neben Lindas Tür oberhalb seines Kopfes an. Seine Augen beginnen zu leuchten.
- Renne so schnell du kannst in den Raum mit dem grünen Drachen und klicke mit dem Stab den dortigen Steindrachen, rechts an der Wand, oberhalb seines Kopfes an, damit seine Augen leuchten.
- Drehe dich um, öffne die Wand der Rutschbahn und rutsche in die Haupthalle hinunter.
- Drehe dich nach links zum dortigen Steindrachen und klicke ihn ebenfalls mit dem Stab oberhalb seines Kopfes an, damit die Augen leuchten.
- Trete zweimal zurück und klicke den Stab auf das Loch in der Hallenmitte.

An einem Geräusch hörst du, ob du das Öl rechtzeitig entzünden konntest und gibst einen Kommentar dazu ab.

Gehe nun in das

Alchemielabor:

Nachdem du das Schmiedefeuer durch Wasser, Luft, Öl und Feuer in Gang gebracht hast, kannst du den Schlüssel für das große Schlüsselloch in der Wand herstellen.

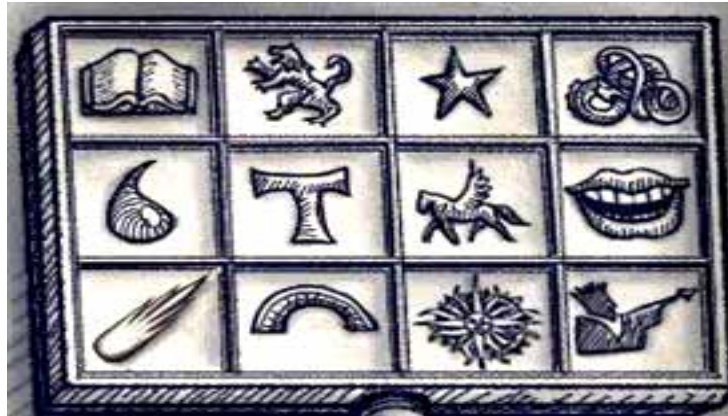
Schaue dir die Gießform in deinem Inventar genauer an. Sie enthält 12 Kreuze, deren Linien durch Anklicken entfernt werden können.

Die Begrenzungsstriche der lateinischen Sprüche auf den 12 Wappen müssen nun in die Gießform eingetragen werden:

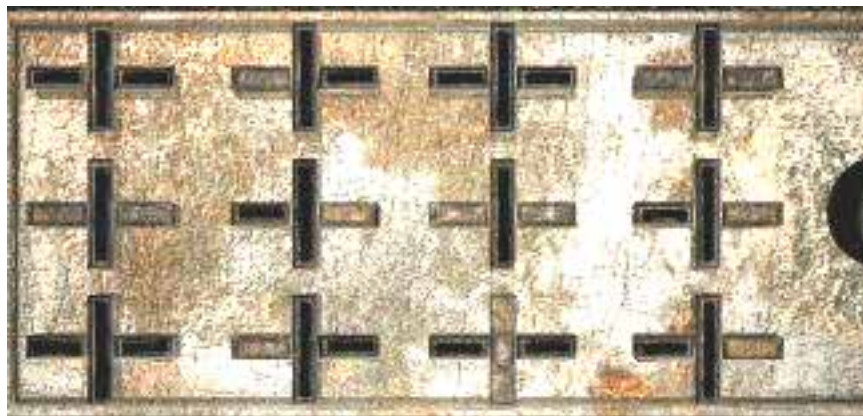




Die Reihenfolge ergibt sich aus dem „Mutus Liber“ Buch in Janes Zimmer:



Klicke in der Gießform auf ein Kreuzteil, um es zu entfernen und arrangiere folgende Anordnung:



Mit der korrekt eingestellten Gießform im Inventar, klicke nun auf den Topf mit dem flüssigen Metall im Schmiedefeuer und nimm den fertigen **Schlüssel**. Stecke den Schlüssel in das große Schlüsselloch links an der Wand und du entdeckst den Familienschatz!

Die Schuldige erscheint, versucht ihn zu nehmen und wird in einer Falle gefangen. Trete schnell zurück und versuche sie zu befreien!

Gehe schnell in die Nische zum **Aeolus Puzzle** und führe in ihm mit den Pfeilen den großen Krieger nach links zur Falle.....

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! - Wer uns unterstützen will, der kann uns gerne eine kleine Anerkennung in Form von Briefmarken zusenden!