

## Lösung zu A VAMPYRE STORY

Exklusiv erstellt von Ludwig für

<http://www.gamepad.de>



### Die Flucht

Nach dem Intro alles genau absuchen (Feuer links von der Tür, Seemonster, Seeufer und Balkon). Getan werden kann hier nichts, aber wie bei Adventures üblich: alles ansehen und mitnehmen.

Auch wenn ich es nicht ausdrücklich erwähne: immer alles ansehen, was möglich ist. Das hilft nicht immer weiter, aber man bekommt evtl. Witziges zu hören!

Über die Brücke zurück in die Eingangshalle. Auch hier alles genau absuchen (Feuerstelle, Bärenfell, Wasserspeier, Buntglasfenster, das verrostete Schwert und Banner über der Tür, ...). Zum Banner fliegen und versuchen, es zu nehmen. Nun nach oben in

Monas Suite:

Hier den Spiegel ansehen/untersuchen und **das Parfüm** und **die Körperlotion** davor mitnehmen. Rechts aus Frodericks Käfig das **Knabberzeug** nehmen. Links dann die Vasen ansehen und versuchen, eine zu nehmen und dann Monas Bett ansehen; auch unter das Bett schauen und so Monas **Parfümnachfüllflasche** ergattern und aus der Spielzeugkiste links ein **Spielzeug mit Tiergeräuschen**. Nun nach draußen auf den Balkon und dort den Blumenkasten vom Schnee freifegen. Froderick auf die Pflanzen anwenden und er bestimmt sie als Belladonien. Auch die Anwendung der Vase/Urne/Asche bringt nichts. Zurück in die

Eingangshalle und weiter nach links unten in den Theatersaal:

Hier sich die Notiz vorlesen lassen; die Hebel versuchen zu bewegen. Die 5 ausgestopften Tierköpfe an der Wand ansehen und dann die Widmungsplakette über der Bühne ansehen. Sie ist links von einer Tragödienmaske und rechts von einer Komödienmaske eingerahmt. Zurück in die

Eingangshalle und nach rechts in die Folterkammer:

Auch hier – wie immer - alles ansehen (Schürhaken und glühende Kohlen, Streitkolben merken, extrem unbequemer Stuhl ansehen; Fleischwolf und kopfloser Tonkamerad ansehen; Kiste voller Erde und Shrowdys Sarg ansehen. Monas Sarg versuchen, mitzunehmen.) Mit dem grotesken Brunnen versuchen zu reden, was aber wegen des Wassers nicht geht.

Mit der eisernen Jungfrau über alle Themen reden. Man erfährt auch die 0 als Ziffer für die Zahlenkombination des Sarges. Der Wasserspeier könnte mehr wissen, doch wie stellen wir das Wasser ab, damit wir ihn verstehen?

Nach rechts zu den Ratten und alle Themen durchgehen. Die Ratten könnten helfen, wenn wir ihnen einen Gefallen tun. Weiter nach rechts gehen und dann runter in den Keller.

Die unangezündete Fackel versuchen, zu nehmen und sich damit merken für später. Alles Weitere ansehen und versuchen, den Grubendeckel zu öffnen. Jetzt wieder zurück zur

Brücke:

Hier den Streitkolben auf die Wasserspeier rechts anwenden und so wird der rechte dann geschwächt. Turm zu Edgar:

Sich dessen Behausung ansehen. Frederick soll hineinfliegen, was aber Edgar nicht erlaubt. Alles Weitere ansehen und dann mit Edgar reden (alle Themen). Dann versuchen, die Statue herunter zu werfen, in dem man das Schwert auf sie benutzt, doch wir werden aufgeklärt, dass das nicht bringen würde. Nun wieder in den

Keller: Hier die Körperlotion auf das Scharnier des Grubendeckels anwenden. Für das 2. Scharnier fehlt aber nun Öl. Wir müssen es selbst herstellen. Nach oben in die

Folterkammer: Hier die Nüsse/das Knabberzeug auf die Zerquetschmaschine anwenden und das Öl dann in der leeren Flasche auffangen. Jetzt wieder runter und das 2. Scharnier ölen. Den Deckel öffnen. Es ist zu dunkel, um rein zu sehen. Die Fackel aus dem Inventar auf die brennende Fackel anwenden und diese dann auf die Grube. Hineinsehen, doch der Gestank ist zu schrecklich, so dass sich sogar unser Begleiter weigert, hinein zu fliegen. Hier muss ein alter Trick her: besorgen wir doch eine Wäscheklammer, mit der sich unser Freund die Nase zu klammern kann.

Wieder hoch und nun den Ratten das Knabberzeug geben. Sie stellen zum Dank das Wasser ab und wir können mit dem Wasserspeier reden. Dieser nennt uns im Gespräch 2 Zahlen und somit haben wir 3, die wir auf Shrowdys Sarg anwenden. Er öffnet sich, wir verschieben das Kissen und ergattern so die Rundschau/Zeitung. Zurück zum

Rabenhorst: Hier mit Edgar reden, ihm die Zeitung geben und um eine Wäscheklammer bitten. Wir bekommen sie als Nasenklammer und wenden sie auf unseren Begleiter an. Wieder runter zur

Grube:

Unseren Begleiter mit der Nasenklammer auf die Grube anwenden und so als Erinnerungstütze Dörrfleisch im Inventar bekommen. Wieder hoch zum

Rabenhorst:

Nun das Leichen-Dörrfleisch auf den Raben anwenden und der muss mal.....! Jetzt das Schwert benutzen und nur der Kopf von Rufus bleibt übrig. Mit ihm reden und wir ergattern den Schlüssel. Ihn auf die Tür anwenden und wir landen im

Bootshaus:

Am 2. Boot fehlen die Ruder; wir finden zwar heraus, wo sie sind, haben aber ein neues Problem, das wir hier unten nicht lösen können. Wir gehen die Treppe nach oben und sind dann im

Esszimmer:

Hier alles ansehen und versuchen zu nehmen. Vom Tisch ergattern wir den Strohhalm und das Messer. Wir gehen dann nach rechts in die

Küche:

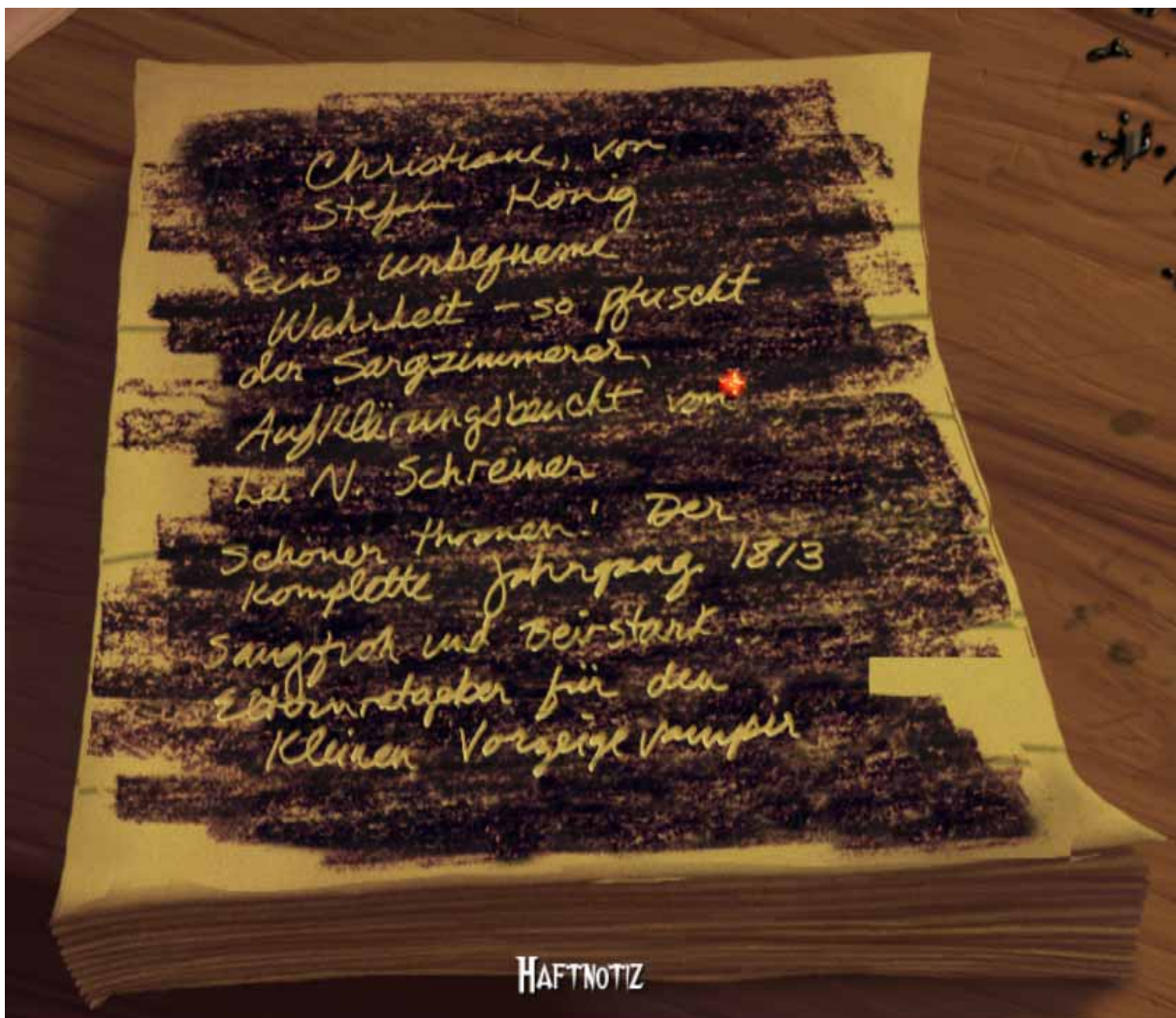
Gleich links neben der Eingangstür das **Katzenfutter** nehmen und dann wieder alles ansehen. Benutzt man den Dosenöffner, dann kommt die Katze. Hat man das richtige Katzenfutter im Inventar, dann bleibt die Katze sitzen und man kann mit dem Messer das **Halsband** abschneiden (läuft die Katze weg, dann anderes Katzenfutter aus dem Regal holen). Danach mit der Katze über alles reden. Da wir jetzt das Halsband haben zurück zu den Ratten in die

Folterkammer:

Den Ratten das Halsband geben und die Buchtitel (In 30 Tagen zum perfekten Körper und Max Schrecke – Saugfroh und beißstark) genannt bekommen. Über das Esszimmer – die Treppe hoch - in die

Bibliothek:

Hier wieder alles ansehen. Auf dem Tisch das Malbuch ansehen und das Messer auf die Zeichnung anwenden; wir bekommen ein **papiernes Molchsaug**. Weiterhin einen **Malstift** vom Tisch ergattern und danach zum Schreibtisch gehen. Hier liegt ein Haftnotizblock und unsere Heldin wendet darauf den Buntstift an, um den durchgedrückten Text lesbar zu machen:



1. Christiane, von Stefan König – Eine unbequeme Wahrheit
2. So pfuscht der Sargzimmerer – Aufklärungs.... – von Lei N. Schreiner
3. Schöner thronen! Der komplette Jahrgang 1813
4. Saugfroh und beißstark – Elternratgeber für den kleinen Vorzeigevampir

Nun die beiden Bücher aus dem Inventar auf das Regal anwenden. Es klappt nicht, denn die Ratten haben gelogen. Wir müssen heraus bekommen, was denn nun richtig ist. Also zunächst mal in die

Küche:

Mit der Katze in der Küche reden, denn die musste ja mal die Bücher bewachen. Sie ist allerdings zu müde und möchte zunächst mal Ratten fangen, verschläft es aber immer. Also zurück in die

Folterkammer:

Mit den Ratten reden und eine Uhrzeit (3 Uhr) erfahren. Zurück zur Katze in die

Küche:

Der Katze die Uhrzeit nennen und als Dank erfahren, dass die Bücher vertauscht wurden. Zurück in die

Bibliothek:

Die vertauschten Bücher aus dem Inventar auf das Regal anwenden und das linke Regal gibt einen Geheimgang frei.

Geheimgang/Labor:

Weiter nach links gehen und sich das dämonische Kombinationsschloss ansehen. Hier müssen Zeichen eingestellt werden. Hatten wir da nicht solche schon gesehen? Richtig: in der Bibliothek bei den Büchern. Also dorthin zurück.

Bibliothek:

Die Bücher (vom Haftnotizzettel) im Regal suchen und sich die Symbole darauf merken (bei 1: grüne Raute, bei 2: goldene Spirale, bei 3: goldene liegende Mondsichel mit Punkt darüber, bei 4: goldenes Z). Zurück zum

Geheimgang:

Die Symbole nun einstellen (von oben nach unten): Spirale, Mondsichel, Z und Raute. Wir finden das **Buch der Shrowds** und schauen es uns näher an.

Zunächst mal die Seite mit den blauen Diamanten anklicken/öffnen. Weiter auf das Innere klicken und dann ganz oben klicken. Wir bekommen ein Rezept zur Golemerschaffung und brauchen dafür: Tollkirschenblüte/Belladonna, Gargoyle-Atem, Knochenpulver von einer Jungfrau und ein Molchsaug (das wir bereits haben).

Hinten die Kreidetafel näher ansehen und das Rezept für eine Säure bekommen:

Je einen Becher von: Lila Herzen, grüne Kleeblätter und orangefarbenen Diamanten.

1/3 Dämonenrotz und jeweils 1/3 von einem farbigen Getränk.  
Dies alles kühlen, dann erwärmen und zum Schluss nochmals kühlen.  
Es muss eine rosa Substanz entstehen, die in eine Keramikschüssel gefüllt wird.  
Die Keramikschüssel erhitzen, bis es rotglühend ist; Dämonenhitze verwenden.

Sich weiter umsehen und alles ansehen und aus dem Kühlschrank mitnehmen bzw. merken  
(Wunderwuchsdünger + Trockeneis) und 3 Dosen nehmen.  
Zum Erhitzen gibt es über dem Kühlschrank einen Bunsenbrenner und links merken wir uns die 3  
Becher. Weiter nach links in eine

Höhle/Gefängnis:

Die Aufzeichnungen lesen, sich alles ansehen. Auf der anderen Seite könnte das Jungfrauenskelett  
sein, aber der Hebel für die Brücke funktioniert nicht und Rüberfliegen bringt uns auch nicht weiter.  
Hier ist vorerst kein Weiterkommen. Die Höhle verlassen und am Eingang oben in das Loch fliegen.  
Wir landen im

Theater:

Hier zum Steuerpult gehen und den Strohhalm auf Frederick anwenden und dann Frederick mit  
Strohhalm auf das Steuerpult anwenden. Mit den Hebeln nun die Sonnekulisse herstellen:  
Linker Hebel: unten rechts  
Mittlerer Hebel: oben rechts  
Unterer Hebel: Mitte links

Dann auf die Bühne gehen und das Messer auf die Kulisse anwenden. Die am Boden liegende **Kulisse**  
anklicken und sie sich merken.  
Wir brauchen doch eine Baladonnablüte und wir erinnern uns, dass im Blumenkasten auf dem Balkon  
von Monas Suite die Pflanzen drin stecken.

Monas Suite/Balkon:

Sich an das Wunder-Wuchsmittel erinnern und es auf den Blumenkasten anwenden. So ergattern wir  
eine **Beladonna-Blüte**. Kümmern wir uns nun um den Gargoyle-Atem. Wir gehen auf die

Brücke:

Wir haben leider nichts, womit wir den Atem auffangen könnten. Da müssen wir uns etwas einfallen  
lassen.  
Wir leeren den Pafümflakon auf das Seemonster aus, was es gar nicht mag. Der Golemkopf (Rufus) will  
aber nicht in die Flasche hinein atmen, so dass wir auch hier tricksen müssen. Wir benutzen die  
Wäscheklammer auf ihn und dann können wir den Flakon mit dem **Gargoyle-Atem** befüllen (im  
richtigen Augenblick – kleine Actionsequenz – den Flakon auf den Kopf anwenden).

Wir haben ja noch eine Diätlimonade im Inventar und wir brauchen für unser weiteres Handeln  
normale Limonaden. Zucker gab es doch im Esszimmer. Also dorthin und die Diät-**Wildkirschlimonade**  
auf den Zucker anwenden. Jetzt ins

Labor: Hier die Becher auf den Ausguss anwenden und mit Dämonenrotz befüllen. Nun die Limonden richtig in die Becher füllen.

Herzbecher: es kommen Wildkirchlimonade und Blaubeer -Nuckeplunsch hinzu.

Diamantbecher: es kommen Wildkirchlimonade und Dose Gelb und günstig hinzu

Kleeblattbecher: es kommen Blaubeer-Nuckeplunsch und Dose Gelb und günstig hinzu

Jetzt hat man die 3 gefüllten Becher im Inventar. Man soll ja jetzt (siehe oben) kühlen, erwärmen und kühlen. (Hier stehen die Farben für kühlen =lila und grün und für erwärmen = orange).

Also in den Kessel über dem Bunsenbrenner füllen: grünen Kleeblattbecher, dann orangefarbener Diamantbecher und zum Schluss noch den lila Herzbecher. Den Bunsenbrenner mit dem Regler einschalten, denn es muss ja noch rotglühend werden. Die Flamme reicht aber nicht aus, also in die Küche. Hier den Kessel auf den heißen Brennofen benutzen, aber auch das reicht noch nicht aus.

Man soll ja Dämonenhitze verwenden. Hhmmmm, was könnte das sein?

Zurück zum Labor und einen weiteren Becher Dämonenrotz holen. Ihn in der Küche ins Feuer geben und unser Gebräu/die Säure wird danach fertig sein. Jetzt wo wir die Säure haben könnten wir doch .....!?! Zurück zur

Höhle/Gefängnis:

Hier jetzt durchgehen und die Säure auf die Brückenstützen anwenden. So fällt sie auf die richtige Höhe und es ergibt sich ein Knochenhaufen. Trotzdem kann davon nichts genommen werden.

Ausführlich mit der Jungfrau reden. Sie wartet auf den Morgen, also Sonnenlicht. Unsere Heldin schickt ihre Fledermaus zur Kulisse und kombiniert dann alles mit dem Verliesfenster. Schließlich sieht unsere Jungfrau das auch, aber es fehlt noch etwas. Im Inventar das Spielzeug mit Tiergeräuschen auf den Hahn einstellen und es dann auf Froderick und alles dann auf das Verliesfenster anwenden. Als der Hahn kräht, geht die Wächterin und Mona kann einen Jungfrauenknochen nehmen. Da wir ja Knochenpulver brauchen gehen wir in die

Folterkammer:

Hier den Knochen auf den Fleischwolf anwenden und wir ergattern das Knochenpulver.

Jetzt haben wir alles, was uns das Rezept auftrug und so geben wir die Zutaten

(Tollkirschenblüte/Belladonna, Knochenpulver von einer Jungfrau und ein Molchsaug) zum Gargoyle-Atem hinzu (in die Kristallphiole), wir bekommen unser sprühfertiges Golem-Erschaffungs-Elixir. Wo aber einen zu belebenden Golem herbekommen. In der Folterkammer gibt es den kopflosen Tonkameraden und einen Kopf könnten wir doch auch bekommen!?! Auf die

Brücke:

Hier den Banner auf den Kopf von Rufus anwenden und es sich merken. Zurück in die

Folterkammer: Die Merkhilfe im Inventar (Kopf im Banner) dann auf den kopflosen Tonkameraden anwenden und danach dann das Elixir auf alles anwenden. Es entsteht ein neuer Golem und Mona lässt sich von ihm die Ruder holen; aber das Boot wird daraufhin zerstört. Nix war es!

Den Sarg aus dem Inventar auf das Wasser benutzen und los geht es auf den

See:

Inky, das Seemonster versperrt uns den Weg. War da etwas, was es nicht leiden konnte? Das Parfüm war ihm unangenehm, also den Flacon nachfüllen mit der Nachfüllflasche und es anwenden, doch

Inky ist zu schnell. Was kann ihn langsamer machen? Hhmmmm....., probieren wir doch mal das Trockeneis aus. Es holen und von der Brücke runter werfen. Inky frisst es und Mona rudert wieder auf den See. Hier dann nochmals das Parfüm auf Inky anwenden und der Weg sollte frei sein. Wir landen am Seeufer, die Flucht scheint gelungen zu sein.

## Vorbereitung der Abreise:

Wir werden hypnotisiert und gehen automatisch zu einem Zigeunerwagen. Die Zigeunerin erzählt uns, dass Sie von unseren Problemen weiß und gibt uns Hinweise, was zu tun ist.

Wieder zurück am Seeufer hat der Polizist schon den Sarg entdeckt. Wir reden ausführlich mit ihm. Alles in der Umgebung ansehen und dann nach rechts zum Zigeunerwagen zurück. Es gibt weitere Tipps und ein Buch „Vampire für Dummköpfe“. Auch im Zigeunerwagen nach dem Gespräch alles ansehen und ein Tintenfass aus dem Regal mitnehmen.

Nach draußen und wieder alles ansehen. Dann zum

Seeufer: Hier den Wachtmeister beißen und dann den Sarg zum Zigeunerwagen schleppen. Zum See zurück und dann nach links weiter zum

Friedhof und Picknickgelände:

Hier kann wegen der Kreuze nichts erreicht werden. Auch klingeln nützt da nichts. Also zurück zum Zigeunerwagen und den Weg nach rechts weitergehen. Wir kommen zur Stadt.

Vlads Landing:

Am Haus der Pferdehädlerin kann nichts getan werden. Weiter – rechts vom Torbogen zur Stadt. Hier mit dem Wachtmeister über alle Themen reden. Danach dann über die Treppe ins Stadion, doch wir erhalten keinen Zutritt. Wieder mit dem Polizisten über alles reden und danach dann links vor dem Wachtmeister den Weg benutzen. Wir sind am Hintereingang des Stadions. Auch hier kommen wir nicht weiter, weil die Tür abgeschlossen ist, aber gegenüber der Tür finden wir einen Bumerang, den wir mitnehmen.

Den Bildschirm nach unten verlassen. Rechts wird eine Party gefeiert. Mona kann einen Gully entdecken, aber auch hier ist nichts zu erreichen, außer dass man die Kisten verschieben kann.

Also zurück zum Stadioneingang und dann über die Brücke. Rechts mit einem liederlichen Frauenzimmer über alles reden und so bekommen wir eine Aufgabe.

Zunächst mal weiter. Durch das Tor links kommt man nicht, aber gehen wir nach rechts, dann landen wir vor einem Modesalon. Rechts gegenüber vom Modesalon sehen wir ein offenes Restaurantfenster. Hineinsehen und alles ansehen. Dann den Modesalon von außen inspizieren und dann nach links weiter. Wir landen bei einem Stall.

Vor dem Stall alles ansehen und versuchen, den Schneemann mit zu nehmen. Dann in den Stall und alles genau begutachten. Mit dem Pferd reden. Dann den Schuppen öffnen und sich merken, dass da eine Satteldecke zu finden ist.

Wieder nach draußen und links weiter. Unser Rundweg ist beendet und wir sind wieder an der

Vordertür der Pferdehändlerin:

Hier den Bumerang auf den Knoblauch anwenden. Der Knoblauch wird beseitigt und Mona könnte ins Haus....., wenn es nicht abgeschlossen wäre. Also ein ausführliches Gespräch mit der Pferdeverkäuferin führen, die uns das Pferd schenken will, wenn wir ihr den Schlüssel zur Tür wieder bringen. Also müssen wir auf Schlüsselsuche gehen. Wo könnte er hingefallen sein? Vielleicht in den Brunnen gegenüber der Haustür? Schauen wir ihn uns an und fliegen hinein. Tatsächlich finden wir den eingefrorenen Schlüssel, den wir aber auftauen müssten. Ein Eimer heißes Wasser oder so könnte da nützlich sein, also nehmen wir den **Eimer** mit bzw. merken ihn uns. Zurück zum

Zigeunerwagen:

Hier steht draußen ein Topf mit einem geheimnisvollen Eintopf. Den Eimer darauf anwenden, ihn füllen und damit zurück in den Brunnen. Doch auch der heiße Eintopf friert ein. Wir müssten ihn also warm halten auf dem Weg vom Zigeunerwagen in den Brunnen. Erinnern wir uns an die Satteldecke und wickeln den Eimer darin ein. Jetzt erneut Eintopf/Suppe holen und dann nochmals auf den jetzt isolierten Eimer auf den Schlüssel anwenden. Frederick holt den **Schlüssel** und Mona geht dann zur Pferdeverkäuferin Gina und schließt das Haus auf. Gina hält ihr Versprechen, sie gehen zum Stall und Mona bekommt das Pferd, das sie zum Zigeunerwagen bringt. Nun fehlen uns nur noch Erde und ein Karren. Beides ist auf dem Friedhof, doch ach: die Kreuze!!!!!!! Schwierig.....! Hilft da ein Stück schwarzer Stoff aus dem

Modeladen:

Hier stört das Kreuz. Bewerfen wir es mit dem Schneemannkopf, dann bleibt der Schnee zwar kleben, aber man sieht das Kreuz noch durch. Wirkungslos. Also färben wir mit dem Tintenfass den Kopf ein, nehmen in mit und werfen ihn erneut auf das Kreuz. Jetzt ist es bedeckt und die Tür kann geöffnet werden, aber Mona kann nicht eintreten. Man muss ja hereingebeten werden. Also das Schild an der Tür ansehen. Der Laden ist eigentlich geschlossen. Das **Schild** umdrehen. Es landet im Inventar und wir benutzen dann das Schild auf die Dame des Hauses. Jetzt wird Mona eingeladen und kann ins Haus.

Alles genau ansehen und versuchen, den **Stuhl** links und **die Babykleidung** mitzunehmen/merken. Mona redet über alles mit dem verlotterten Mann und möchte ihn schließlich gerne beißen, doch seine Frau stört immer. Mit der Küche sprechen, so dass die Frau raus kommt und dann ausführlich mit ihr reden. Jetzt nach oben gehen. Alles ansehen und versuchen, die Kinder in den Schlaf zu singen. Doch Mona hat nicht das passende Lied – Mona muss es sich aus dem Stadion holen - und kann hier vorerst nichts mehr tun. Zurück zum

Haupteingang des Stadions:

Frederick bitten, das Kleid aus der Schneiderei anzuziehen, um den Wachtmeister abzulenken. Das wird versucht, aber das Ganze hat keinen Erfolg. Verschieben wir also mal die Kisten in der Seitengasse.

Dann im Inventar Frederick im Kleid auf den Wachtmeister anwenden und Mona wird zubeißen. Der Wachtmeister ist somit außer Gefecht. Jetzt versuchen, sich durch die Gitterstäbe der Hintertür zu quetschen. Frederick versucht es, doch er bleibt stecken.

Erinnern wir uns an das Ölfass vor dem Fenster des Gasthauses?

Dorthin und Frederick bitten, hinein zu tauchen. Wir merken uns das und benutzen dann den öligen Frederick auf die Hintertüre. Er kommt durch und auch Mona kommt letztendlich als Fledermaus durch.

Im Stadion:

Die Musikliste neben dem Dirigenten ansehen und das Musikstück aus dem Inventar darauf anwenden. Aber irgendwie funktioniert das nicht. Der Dirigent muss abgelenkt werden. Also wieder raus zum liderlichen Frauenzimmer – Iris – und sie um Hilfe bitten. Haben wir den **Ausweis** des Polizisten noch nicht, ihn dann in der Gasse holen und beide kommen so ins Stadion. Iris verwickelt den Dirigenten in einen Streit, so dass Mona nun das Musikstück auf die Liste anwendet und es eintragen kann. Nun muss der Streit beendet werden und Mona wendet Froderick auf Iris an. Das gewünschte Musikstück wird gespielt und die Noten dafür landen als Erinnerung im Inventar. Jetzt zur Schneiderin, denn wir brauchen ja den schwarzen Stoff.

Schneiderin - Mina:

Ihre Kinder in den Schlaf singen. Sie ist glücklich, aber hat immer noch keine Zeit, weil sie sich um ihren Mann kümmern muss. Da muss Abhilfe her. Mona geht nach draußen, fliegt zu den Schornsteinen, von denen nun 2 nicht mehr aktiv sind und fliegt mit Froderick als Fledermaus hinein. Drinnen verwandelt sie sich auf dem Abzug zurück, so dass alles unter ihrem Gewicht zusammen bricht. Die Schneiderin ist empört und muss jetzt aufräumen. Jetzt Mina durch Anwendung des Stuhles auf die Küchentür einsperren, so dass wir dann in Ruhe den Hausherrn beißen können. Dies tun wir und entfernen danach wieder den Stuhl. Mina ist letztendlich glücklich über den Vampirbiss und Mona bekommt ihren **schwarzen Stoff**. Froderick deckt damit die Kreuze auf dem Friedhof zu.

Friedhof:

Mona kann nun den Weg entlang gehen bis zum Friedhofsbüro. Draußen alles ansehen. Ebenso dann drinnen und sich **Schaufel** und **Spitzhacke** in der Tonne und den **Blasebalg** links neben dem Ofen merken. Auf dem Plan versuchen, das eigene Grab zu finden und wenn das erledigt ist, wird Mona leider eingeschlossen. Wir stehen vor dem nächsten Rätsel.

Nun ist guter Rat teuer. Kann man nicht als Vampir durch das vergitterte Fenster in der Tür? Offenbar nicht. Dann bleibt als Ausweg noch der Kamin, aber der Ofen hat noch Feuer in sich; es muss gelöscht werden.

Kann das Feuer zunächst geschürt werden? Probieren wir es mit der Parfümnachfüllflasche, was dann draußen einen Bottich voller Eiswasser ergibt. Doch was nun, denn es gibt kein Parfüm mehr. Durch das Fenster in der Tür sehen und die Schaufel auf das Fenster anwenden. Der Bottich fällt mit dem Eis vor die Tür. Dann die Spitzhacke auf die Tür anwenden.

Die Schaufel im Ofen erhitzen und sie dann unter den Türspalt auf das Eis schieben. Somit haben wir nun innen eine Pfütze Wasser. Mit dem Blasebalg das Wasser aufsaugen, den Ofen damit löschen und wir sollten einen Ausgang gefunden haben; durch den Ofen und den Kamin als Fledermäuse nach draußen.

Automatisch landen wir beim Grab, Froderick hebt Erde aus, doch plötzlich werden die Tücher von den Kreuzen entfernt. Wieder einmal ist Mona gefangen und guter Rat ist teuer. Was nun?

Mona bittet nun Froderick, den Wagen zu steuern, der dann bis zum Zigeunerwagen rollen könnte, während sich Mona auf dem Wagen versteckt. Froderick auf den Wagen anwenden und dann den Wagen anschieben.....! Schade – wir werden das Ende einer unfertigen

Geschichte erleben und können nur hoffen, dass der 2. Teil nicht so lange auf sich warten lässt, denn: Wie wird es weiter gehen??

# CD ROM & Softwareservice KRATZ

<http://www.gamepad.de/>

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright 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).**