

Lost Chronicles of Zerzura – Komplettlösung

Nach dem Intro befinden wir auf einem Hügel, dem Startplatz für unser Fluggerät bei **Barcelona**, und sprechen mit dem Conde darüber. Dann sprechen wir mit unserem Bruder Ramon und klicken schließlich das Fluggerät an.

Es stürzt leider ab und wir bekommen vom Conde noch eine Woche Zeit.

Ramon hängt an einem Baum an der Klippe und wir müssen ihn retten.

Feodor untersucht den Werkstattwagen, nimmt das **Messer** und auch **Holme** und **Sprossen** ins Inventar.

Das **Netz** vom Baum schneiden, die Sprossen in das Netz flechten und so eine **Strickleiter** erhalten.

Zur Klippe gehen und die Strickleiter an die Wurzel binden. Ramon klettert hoch, ist aber verletzt und setzt sich auf den Wagen. Unser Held muss das Fluggerät alleine bergen.

Wir holen uns also die Strickleiter zurück und entfernen (mit Rechtsklick) aus ihr die Sprossen. Diese kombinieren wir mit den Holmen im Inventar und bekommen eine **Leiter**, die wir sogleich an den Baum stellen und so die Reste des Fluggerätes bergen.

Unseren Helden finden wir dann auf dem Dach seiner Werkstatt wieder, Ramon verlässt ihn erst einmal und so muss Feodor alleine nachdenken, was noch zu verbessern ist.

Auf die Erfindung links von der Treppe klicken und es wandert eine **Wasser-Drück-Maschine** (Eimer) in unser Inventar. Dann links an der Wand das Spielzeug (aufgeblasene Schweinsblase) anklicken und sich als Idee automatisch notieren. Hier oben ist nichts mehr zu erreichen, also nach unten gehen.

Hier dann alles absuchen und ansehen. Der Korb an der Treppe bringt eine Idee, den **Schlauch aus Leder** nehmen wir mit. Die Aufzeichnungen des Bruders links unten ansehen, den Brief lesen und

das Artefakt ansehen. Den **Geldbeutel** und die **Zange** ins Inventar befördern. Vom Amboss **Galmei** nehmen. Über der Tür die Angelrute für eine weitere Idee ansehen, aus dem Schmelzofen den **Steinkrug** nehmen und auch der Blasebalg sowie das Bootsgerippe sollten neue Überlegungen liefern. Durch Ansehen des Werkstattwagens sollte auch das **Netz** im Inventar zur Verfügung stehen.

Jetzt sind wir mit allem im Raum fertig und setzen uns an den Arbeitstisch. Haben wir alles zuvor angesehen, dann können wir unsere Ideen in einer Zeichnung verarbeiten: **Bootgerippe, Angel, Schweinsblase, Blasebalg und Korb** (in der an gegebenen Reihenfolge anklicken).

Die Kupfermünzen und das Galmei im Steinkrug im Inventar kombinieren. Auf die Drehmaschine die Wasser-Drück-Maschine anwenden, um ein Loch in den Deckel zu bohren.

Hier ist dann zunächst mal alles erledigt.

Mit Ramon reden, der uns beim Rausgehen bittet, beim Onkel vorbei zu schauen.

Draußen angelangt, ganz nach rechts in Thabits Laden. Sich umsehen (nutzt man die Spacetaste kann man alles abarbeiten) und es bleiben nur noch die Steinfiguren übrig.

Jetzt mit Thabit über alles reden und die **Steinfiguren** können dann genommen werden.

Den Laden verlassen, rechts in Richtung Hafen und dort bei der alten Werft einen **dünnen Lederschlauch** nehmen. Dann mit Pedro auf dem Steg alles bereden. Vom Steg die **Planke mit Hammer und Nägeln** nehmen und die Planke am Boot festnageln. Die Fässer links vom Boot anklicken und **Flachsfasern** bekommen. Es wird noch Teer benötigt, der aber hier nicht zu finden ist; hatten wir nicht in der Werkstatt welchen entdeckt? Also dorthin zurück.

Mit Ramon alles bereden und dann den **Holzteer** vom Tisch ein-

sacken. Nun die Steinfiguren veredeln. Wir stellen den Steinkrug in den Schmelzofen. Esse und Blasebalg mit dem dicken Schlauch aus dem Inventar verbinden, dann an den Seilen ziehen, den Schmelzofen öffnen und mit der Zange die Steinfiguren auf das geschmolzene Messing im Schmelzofen anwenden. Die **vergoldeten Steinfiguren** mit der Zange wieder rausnehmen, den **Lederschlauch** wieder mitnehmen und zum Hafen.

Hier jetzt mit den Flachsfasern und dem Teer das Boot abdichten und der Angler gibt uns aus Dank die **Angelrute**.

In Thabits Laden ihm die Messingfiguren geben und mit ihm reden. Er ist hocheifrig und wir bekommen das **Kamelleder** und eine **Münze**.

Nach draußen und an den Fensterladen neben dem Korbstand klopfen. Die Frau des Fischers öffnet und nach dem Gespräch haben wir die **Angeln** im Inventar.

Mit dem Korbhändler reden, doch der Preis für den Korb wird erst erschwinglich, wenn er dem Händler Kühlung verschaffen kann. Also nimmt unser Held das Messer und schneidet ein paar Löcher in den dünnen Schlauch und verbindet ihn dann mit der Wasser-Drück-Maschine und bekommt so eine „**Wasser-Weit-Pumpe**“. Kaum erfunden und auch schon wieder weg. Unser Held tauscht die neue Erfindung + Silberling gegen einen **Korb**.

Zurück zur Werkstatt, auf das Dach und den Korb auf die Dachluke stellen.

Die Weidenruten links mit den Seilen verbinden und alles dann auf den Lastkran und unser Held hat ein Gerüst. Nun das Leder mit dem Gerüst anwenden, dann das Netz darauf und anschließend das Netz auf den Korb anwenden. Dann den dicken Lederschlauch mit dem Fluggerät verbinden, ihn in die Dachluke legen, nach unten gehen und

ihn mit dem Blasebalg verbinden. Mit Ramon reden, die beiden streiten und Thabit taucht mit Inquisitionssoldaten auf. Ramon wird verhaftet und Feodor niedergeschlagen. Thabit ist Schuld an der Situation und wir reden über alles.

Letztendlich brechen wir zum Inquisitionsschiff auf. Feodor redet mit der Frau, inspiziert alles (vor allem die Fackel, die Möven und die Kanonenluke) und nimmt einen **Pflasterstein**.

Thabit auffordern, sich bei den Fässern zu verstecken, ihm den Stein geben und ihm sagen, dass er auf unser Zeichen hin, ihn auf die Möven werfen soll. Einen weiteren **Pflasterstein** nehmen und die Fackel auswerfen.

Jetzt zur Kanonenluke und danach von der **ranzigen Butter** aus dem Fass nehmen und die Luke damit einschmieren. Wir bekommen sie dennoch nicht auf und benutzen unser Messer, so dass wir ins Schiff kommen.

Hier gibt es eine verschlossene Luke. Ob da unser Bruder drin ist? Mit einem Dietrich könnten wir evtl. nachsehen und da wir ja Erfinder sind, müssen wir nur noch die richtige Idee haben, wie man den Dietrich jetzt herstellt.

Wir schauen uns um und nehmen den **Kupferkessel**, entfernen mit der Zange den **Nagel**, an dem er hing und befördern das **Segeltuch** ins Inventar. Weiterhin finden wir ein **Seil** und bei der Kanone **Schwefelhölzer** (vordere Kanone anklicken).

Das Seil dann um das Segeltuch binden und es durch die Luke ins Wasser hinunter lassen und dann das **nasse Segeltuch** auf den Kamin anwenden, damit kein Rauch nach oben dringt.

Mit einem an einer Laterne angezündeten Schwefelholz die Feuerstelle am Kamin benutzen.

Den Nagel mit der Zange in die Flamme legen, ihn glühend wieder rausholen und ihn dann im Schraubstock zu einem **Dietrich** verbiegen. Den Dietrich nun mit dem Schloss an der Bodenluke benutzen und dann runter zu Ramon.

Wir reden mit ihm, doch unglücklicherweise kommen Wachen nach unten und eine bleibt als Wache da.

Feodor ist nun auch gefangen und wenigstens er muss das Schiff wieder verlassen. Wird man beim nachfolgenden Arbeiten erwischt oder kommt die Wache zur Kontrolle, kann man sich schnell in der Luke verstecken. Unser Held richtet das Kanonenrohr auf die Bordwand und sollte die Wache ankommen, verkriecht er sich in der Bodenluke. Dann die **Kanonenkugel** vom Boden nehmen und sich die Decke ansehen. Sie hat links ein Astloch und so bohrt unser Held mit dem Messer darin und ergattert **Schwarzpulver**.

Das Kanonenrohr auf die Decke richten, dann das Schwarzpulver, die Kanonenkugel und die Flachsfasern einfüllen. Das Kanonenrohr wieder auf die Bordwand richten. Dann mit einem an der Laterne angezündeten Schwefelholz die Kanone abfeuern und durch das Loch fliehen.

Über die Werkstatt entkommt Feodor letztendlich mit dem Ballon.

Während des Fluges die Zange auf den Kupferkessel benutzen (im Inventar) und die bekommene **Halterung** mit der Zange in 2 Teile zerbrechen, was 2 **Haken** bringt. Diese mit dem Lederballon benutzen und den Kessel daran hängen. Vom Korb etwas abschneiden, die **Äste** in den Kessel geben und mit der Fackel anzünden (der Heißluftballon ist erfunden!).

Das **Artefakt** von den Flügeln nehmen, die Flügel nehmen und mit dem Holz der Flügel den Kessel bestücken.

Ein Kirchturm beendet den Flug und Feodor landet so in **Südspanien**.

Die **Aufhängung/Eisenstange** vom Turm nehmen und ein Stück **Netz** mit dem Messer rauschneiden. Auch ein **Stein** vom Sims landet im Inventar.

Mit Hilfe des Steines und der Eisenstange die Bodenluke aufhebeln und den Stein wieder mitnehmen. Nach unten klettern.

Rechts das Brett nehmen und links über das Loch im Gerüst legen.

Nun das Netz am Fenster befestigen und draußen eine Etage tiefer klettern. Nach rechts und über die nächste Leiter weiter runter. Den Stein dann auf die Holzplatte links werfen und – oh Wunder – es entsteht eine Brücke.

Auf das nächste Gerüst rechts springen und dann ganz nach unten klettern, wo wir Jamila begegnen, aber nichts erreichen.

Hinter der Kirche weiter in die Gasse und auf eine Wache treffen, die etwas zu trinken möchte. Wir bekommen eine **Feldflasche**.

Eine **Zitrone** vom Baum links nehmen, zurück zur Kirche, links von der Tür eine **Holzstange** finden und mit der Holzstange die **Früchte** rechts vom Baum schlagen. Wir bekommen **vergorene Pfirsiche** vom Boden.

Am Brunnen die leere Feldflasche mit **Wasser** füllen, die Zitrone aufschneiden und die Zitrone und die vergorenen Pfirsiche auf die Feldflasche anwenden. Zurück in die Gasse, dem Soldaten die Feldflasche geben und der Weg zum Hafen wird frei. Doch so weit kommt unser Held gar nicht. Dennoch erreicht er das Schiff, allerdings als Sklave auf einem Korsarenschiff.

Im Schiff dann irgendeinen Hotspot anklicken und eine Kanonenkugel reißt ein Loch in den Schiffsrumpf.

Durch das Holzgitter das **Entermesser** und eine Niete **nehmen**. Das Entermesser zu einer **Säge** umgestalten, indem man das Messer auf die Eisenbeschläge benutzt. Mit dem scharfen Entermesser ein Loch in das Holzgitter sägen.

Die **Armbrust** nehmen, das **trockene Fleisch** mit Rechtsklick vom **Knochen** nagen und dann die Niete in den Knochen drücken, was einen **Bolzen** ergibt, der in die Armbrust passt.

Die Armbrust auf die Halterung des Enterhakens anwenden und den **Enterhaken** dann nehmen. Mit ihm den **Schlüsselring** nehmen und sich dann damit befreien. Draußen dann das **Schloss** einstecken, die Truhe rechts öffnen und nur **Hammer und Meißel** mitnehmen.

Im Inventar die Armbrust auf die Rennspindel benutzen und so die

Sehne der Armbrust an der **Spindel** befestigen. Das Gitter hinter unserem Helden öffnen und dann mit der Spindel ein Loch in das Fass, das rechts auf dem Gitter steht, bohren. Nun rechts raus, den **Eimer** neben der Leiter nehmen und dann nach oben an Deck gehen.

Oben ist alles verwüstet und Jamila schreit um Hilfe.

Das **Gewehr/die Arkabuse** nehmen. Neben dem toten Soldaten links liegt ein **Pulverhorn**, das man nehmen kann, wenn man den Soldaten angesehen hat. Zum Deck gehen und links den Capitán Carlos (in roter Kleidung) finden und seinen **Säbel** ergattern.

Mit dem Säbel im Inventar das Horn öffnen und den **Lauf der Arkabuse** mit Hammer und Meißel abtrennen.

Wieder unter Deck und den Eimer aus der Bilge ganz links mit Wasser füllen, denn Jamila möchte ja löschen. Also muss das Wasser zu ihr.

Wieder hoch, zur Kajüte, den verbogenen Arkabusenlauf auf den Spalt links von der Tür anwenden, dann das Horn draufsetzen und Wasser einfüllen.

Das Feuer wird gelöscht, Jamila kommt aus der Luke und geht zu ihrem Vater.

Nun muss sich unser Held Gedanken machen, wie man hier weg kommt.

Mit Jamila über alles reden.

Nun das Schiff inspizieren, auch alles unter Deck. Unten rechts die Leiter hoch in die Kajüte und sie untersuchen. Den **Sack voller Nägel** nehmen, die Luke schließen, das lose Brett wegnehmen und eine Truhe finden. Sie mit dem Schlüssel/Halskette aus dem Inventar öffnen und alles aus der Truhe nehmen (**Fernrohr**, **Navigationen** und **Karte**).

Der doppelte Boden der Truhe verbirgt eine ganze Menge Schuldscheine.

Zurück an Deck.

Die Abdeckung an der Ankerwinde öffnen und 8 Ruder finden.
Vor die Kajüte gehen und in der Nahansicht vom dicken Tau mit dem Messer **Hanffasern** abschaben.

Unter Deck dann das leere Fass mit Hammer und Meißel in seine Einzelteile zerlegen. Dann weiter nach links und in einem Fass **Kautschuk** finden und in den Eimer abfüllen.

Nach links gehen und die **Planken/Bretter** mit den Nägeln benutzen. Die Bretter dann links an das Holzgitter nageln und dann darauf Hanffasern und Kautschuk anwenden. Die Luke schließen und mit dem Schloss, das vorher genommen werden muss, verschließen.

Wieder oben an Deck das Fernrohr auf das Meer benutzen und dann im Inventar die Navigationsgeräte auf die Karte. In der Fernrohriansicht 4 markante Punkte merken/anklicken. In die Kartenansicht wechseln und den Stern so platzieren, dass dessen Zacken über markante Stellen gehen (südwestlich von Sizilien in der Nähe von Malta). Hat man alles richtig gemacht, bekommt man die Position gesagt.

Mit Hammer und Meißel die **Radnabe** vom Karren auf dem Deck entfernen.

Zurück zu den Rudern und diese in die Radnaben stecken.

Die **zerstörte Reling** in die Ankerwinde einsetzen und dann die Paddel-/Ruderräder darauf anwenden.

Mit dem Messer dem Anker losschneiden und letztendlich auf **Malta** landen.

Am Strand begegnen wir gleich 2 Korsaren.

Mit Jamila über ihren Vater und den Korsarenanführer sprechen, aber nicht nachhaken. Unsere Helden brauchen 5 Fürsprecher, um überhaupt zum Anführer zu kommen und nur wenn er die Erlaubnis gibt, können unsere Helden weiter. Auch die andern Punkte

besprechen. Am Strand noch ein paar **Blumen** pflücken und dann nach rechts vor den Stützpunkt gehen. Links an einer Wand eine **Schaufel** einstecken und rechts vor dem Korsaren ein paar **Steine** mitnehmen. Mit dem Korsaren reden, der helfen will, wenn er seine Rauchkrautdose wieder bekommt.

In den Stützpunkt und hier ganz links von der Beute einen **Steinkrug** und etwas **Hafer** ins Inventar befördern.

Mit der Dirne reden und dann ganz rechts von der Leiter ein **rotes Stück Stoff** mitnehmen und mit dem Korsaren reden, dessen Stimme wir bekommen, wenn wir jemanden finden, der ihn besiegt.

Nun weiter nach rechts ins Zelt. Mit dem Korsaren reden, mit ihm spielen, verlieren, aber ihm nicht sagen, dass er betrügt, und wenn er nach einem Spiel mit einem anderen seinen Gewinn nimmt, die **gezinkten Würfel** aus dem Kästchen rechts nehmen. Er wird Fürsprecher, wenn unser Held beim Würfeln gewinnt.

Das Zelt verlassen, alles weiter erkunden und so ganz links im Lager (einer Bar?) landen.

Mit dem Korsaren hinter der Theke reden. Er stimmt für uns, wenn der „Wirt“ seine Blaumerle, die wir bereits am Strand gesehen haben, wieder bekommt. Ein **Käfig** dafür wandert in unser Inventar. Mit der Kurtisanin reden und auch mit dem Korsaren am Tisch, der für uns stimmt, wenn er mit der Kurtisanin zusammenkommt.

Sich weiter umsehen, ein Rumfass finden und den **Krug mit Rum** füllen. Rechts vom Rumfass die **Schatzkarte** von der Wand nehmen. Wieder nach draußen und dem Korsaren vor dem Höhleneingang den Krug Rum geben und nochmals über alles reden.

Jamina ist auch da und wir reden über alles mit ihr und geben ihr auch die Blumen.

Dann nach drinnen und zum Korsarenfechter. Mit ihm so reden, dass er letztendlich mit Jamila kämpft. Er verliert, aber weigert sich, für die beiden zu stimmen, wenn er kein Gold bekommt.

Nach links und mit der Dirne über alles reden. Noch weiter links einen weiteren **Krug** nehmen, denn wir müssen ja Fettfutter herstellen. Aus

dem Lager etwas **ranziges Öl** aus dem Fass rechts in den Krug füllen. Das Öl dann über der Feuerstelle in den Topf gießen.

Ist das Futter bereits im Käfig, müssen wir den Käfig draußen auf dem Stein platzieren. Der Vogel rührt sich nicht und dann können wir ein 2. Mal Haferkörner nehmen. Die Haferkörner auf jeden Fall dann im Topf mit dem Öl rösten und wir bekommen **Fettfutter**. Wieder nach draußen und das Fettfutter in den Käfig legen und die **Blaumerle** kommt sofort und wandert zunächst mal gefangen ins Inventar.

Sind wir schon mal hier, schauen wir uns den Boden genauer an und vergleichen ihn mit der Schatzkarte. Wir finden eine Stelle, wo gegraben wurde und benutzen darauf die Schaufel. In der gefundenen Schatulle finden wir mit einem Rechtsklick ein **goldenes Zepter**.

Nochmals ein paar Blumen mitnehmen.

Zurück ins Lager/Bar und dem Thekenkorsaren seinen Vogel geben.

Wir sollten den **1. Fürsprecher** haben.

Mit der Kurtisane über alles reden, aber der Erfolg bleibt letztendlich aus. So reden wir nochmals mit Don Juan.

Hier ist vorerst nichts zu erreichen. Also gehen wir zum Fechter und geben ihm das Zepter. Er wird so unser **2. Fürsprecher**.

Jamina steht in der Nähe und so reden wir mit ihr über den Traummann. Unser Held bekommt Tipps und geht zurück ins Lager. Mit Don Juan reden und ihm Tipps geben. Jetzt nochmals mit der Dame links reden.

Sie wechselt den Tisch (**3. Fürsprecher** sollte gefunden sein, wenn wir ihn nochmals fragen) und wenn unser Held wieder handeln kann, nach der **Rauchkrautdose** fragen. Sie zwischen den Fässern suchen und finden. Nach draußen und sie dem Korsaren geben (**4. Fürsprecher**).

Ist er dort nicht zu finden, sitzt er jetzt in der Bar/Lager.

Jetzt zum Feuer und die Pfeife auf den Blasebalg setzen. Dann die Würfel hineingeben und das Blei aus den gezinkten Würfeln saugen.

Zurück ins Zelt des Würfelspielers und – wenn er wieder unaufmerksam wegen des Gewinnes ist – die Würfel zurücklegen.

Erneut spielen und zum Gewinn möglichst viele Totenköpfe

bekommen. Unser Held gewinnt schließlich, wir haben den **5. Fürsprecher** und der Leviathan empfängt ihn. Doch so ohne Weiteres darf er die Insel nicht verlassen. Eine von 5 Prüfungen wartet auf ihn und unser Held wählt das Tauchen.

Unser Held muss einen Edelstein von einem Wrack holen und darf Hilfsmittel benutzen.

Mit dem „Barmann“ über alles reden, dann mit dem Korsaren am Tisch links.

So wird das **Weinfass** draußen letztendlich leergesoffen und unser Held darf es dann raus rollen.

Draußen das Fass aufrichten, die Steine auf das Fass legen und das rote Tuch darauf benutzen. Dann das Fass ins Wasser rollen, tauchen und den **Diamanten** nehmen.

Wenn der Diamant dem Leviathan übergeben wurde, hilft dieser uns, nach **Tripolis** zu kommen.

Rafi öffnet die beiden Fässer und Feodor redet mit Rafi und Jamila über alles.

Unsere beiden Helden müssen wohl in den Palast.

Nach draußen und in der Gasse nach oben zum Marktplatz. Mit dem Händler reden, doch wir haben keinen Erfolg. Nach unten zum Stadttor und versuchen, mit dem Dieb zu reden. Auch hier haben wir keinen Erfolg.

Zurück zum Versteck und die **schwarzen Schärpen** von der Säule mitnehmen.

Wieder zum Dieb. Mit ihm abermals reden (Schärpen auf ihn anwenden) und ihm sagen, dass er diese von Rafi hat. Alle Gesprächspunkte abarbeiten.

Wieder zurück zum Händler auf dem Marktplatz, ihn auf den Sklavenhandel ansprechen und so gelangen unsere beide Helden in den Palast.

Den Kamelmist verlagern und dort, wo er lag, finden wir **Halfter**, entfernen von denen die **Ringe** und lagern sie im Inventar. Den **Eimer** am Brunnen nehmen, die Tränke auffüllen und mit einem weiteren Eimer Wasser die Bretter säubern.

Sie dann zum Trocknen an das Vordach rechts am Palast stellen. Ein schattiger Platz ohne Blick auf das Fenster entsteht.

Hinter dem Brunnen an der Hauswand einen **Besen** finden – das Fenster anklicken und Jamila belauschen. Die verdächtige Stelle im Boden untersuchen, doch die Wache wird grantig.

Mit dem Besen nun am Eingang zum Palast und am Tor fegen – die Wache geht. Aus den Kisten ein **Flugblatt** nehmen und den Eimer links an das Fenster des Mittelgebäudes legen. Durch das Fenster hineinschauen. Es könnte der Kerkerbereich sein und da muss ja unser Held hin, nur wie?

Kann man die Wache ablenken?

Einen Metallring durch das Fenster in den Kerker werfen und wenn die Wache drin ist, zur verdächtigen Stelle gehen und **Weinflaschen** und einen **verkohlten Ast** ausgraben.

Mit dem Ast eine Nachricht an Jamila auf das Flugblatt schreiben, vor der Kerkertür fegen und den Eimer unter das Fenster stellen, hinter dem Jamila ist. Auf dem Eimer ins Fenster sehen und das Flugblatt für Jamila aus sie anwenden.

Sie antwortet auf die Nachricht und legt sie und ein **Hemd** auf die Fensterbank und unser Held nimmt alles.

Wir feuchten das Hemd in der Tränke an, nehmen den Eimer, stellen ihn unter das Kerkerfenster, binden das nasse Hemd an die Gitterstäbe, stecken den Besen in das Hemd und drehen den Besen solange, bis wir durch die verbogenen Gitterstäbe in den Kerkerbereich klettern können.

Drinnen mit Ramon in der linken Zelle reden.

Dann den Raum inspizieren und alles, was möglich ist, ins Inventar

befördern:

Die **Kurbel** vom Schleifrad, die **Fleischerhaken** bei den Ketten, den **Deckel** und den **Boden eines Fasses**, die **Holzkonstruktion = Tischbeine** und dann ganz links den **spanischen Stiefel** und die **Speerspitze**.

Nun haben wir einiges im Inventar und als Erfinder sollten wir damit doch weiter kommen.

Die Speerspitze befestigen wir an der Handkurbel und wir haben einen **Bohrer**.

Ein Loch damit in den Fassboden bohren.

Ein Tischbein mit dem Deckel benutzen und dann die Achse mit Rad auf den Boden. Den spanischen Stiefel auf das spanische Pferd anwenden und dann die Achse mit den Rädern darauf benutzen. Nun noch den Schleifstein mit dem Holzbein bestücken und es dann auf das spanische Pferd anwenden, das nun geschoben werden kann und wir schieben es weg.

Einen Fleischerhaken mit dem Seil links benutzen und dann die beiden anderen an den Ketten über dem Pferd benutzen. Die Ketten mit dem Pferd verbinden und dann das Seil mit dem Haken auf das Pferd anwenden. Haben wir jetzt einen Rammbock oder was sonst? Die Streckbank aufkurbeln und die noch vorhandenen Metallringe gegen die Tür werfen.

Unser Held erschlägt mit dem spanischen Pferd den Wächter, den wir gleich untersuchen, aber nichts finden. Das **Schwert** heben wir aber auf, holen uns den Eimer und stellen ihn unter Jamilas Fenster. Wir geben ihr das Schwert, sie bringt den Mörder ihres Vaters um und gibt unserem Helden die **Schlüssel**.

Die Zellen aufschließen und die Gefangenen befreien.

Man trifft sich im Versteck/Unterschlupf und bespricht alles. Also mit jedem über alles reden. Jeder bekommt einen Auftrag für die Reise nach Zerzura – unser Held muss 2 Kamele organisieren.

Feodor geht in den Palast und durch den Eingang nach innen, wo er

das kranke Kamel findet. - Er kann vorerst nicht helfen.

So geht er auf den Marktplatz, findet einen Bettler, gibt ihm den Wein und erfährt, dass er Kamelarzt ist. Er sieht sich das Kamel an, braucht aber noch Salz und einen Farn, um es zu behandeln.

Vor das Stadttor und mit dem Händler reden. Im Tausch gibt es das **Salz**.

Zurück zum Bettler/Kamelarzt. Ihm das Salz geben und im Innenhof des Palastes den **Farn** finden. Das 1. Kamel sollte organisiert sein.

Nach draußen auf den Marktplatz und mit dem Händler reden.

Der handelt nun mit dem Beduinen vor dem Tor und das 2. Kamel ist organisiert.

Zurück in den Unterschlupf und allen berichten.

Schließlich bricht man in die **Wüste** auf.

An der Wasserstelle in der Wüste **Zange und Messer** aus der Satteltasche holen. Dann einen **Wasserkrug**, etwas **Sand** und einen **Stein** ins Inventar befördern. Nun mit allen reden und dann über die Karte (Rechtsklick im Inventar darauf) zur Tempelruine. Dort finden wir einen vergifteten Soldaten und im Tempel soll ein 2. sein.

Den Soldaten im Tempel untersuchen und von ihm eine **Schriftrolle** nehmen und im Inventar mit Rechtsklick ansehen.

Die Gravur auf dem Boden ansehen und sie wird übersetzt.

Auch die Statuen genau ansehen und immer wieder mit Rafi reden. So ergibt sich, dass die Statue 132 die richtige sein muss.

Unser Held versucht sie zu bewegen, bittet auch Rafi um Hilfe, aber man kommt zum Schluss, dass man Öl oder ein Schmiermittel braucht.

Das können wir aber nur in Tripolis bekommen, also dorthin zurück.

Doch Fehlanzeige, die Gruppe wird gesucht und man kann Tripolis nicht mehr betreten, so dass unser Held versuchen muss, beim Händler vor dem Tor fündig zu werden.

Mit ihm reden und ein Stück **Seife** bekommen. Mit dem Messer im

Inventar die Seife bearbeiten und dann die **Seifenstreifen** in den Krug mit Wasser.

Zurück in die Tempelruine.

Vom Soldatenzelt vorne das **Seil** mitnehmen, in die Ruine und auf den Sockel der Statue das Seifenwasser anwenden. Mit Raffis Hilfe den Sockel verschieben/öffnen.

Hinunter in den Kartenraum.

Karte ansehen und das Seil an den großen Berg in der Mitte binden.

Es folgt ein Minispiel und wir ziehen das Seil so, dass es auf/über der Taube liegt. Dann den Knoten zur Taube ziehen und das Seil dann so drehen, dass es in südöstlicher Richtung liegt über dem Zeichen für „Richtung“ am Gebirge. Wir sollten Zerzura auf der Karte gefunden haben.

Nun über die Karte zum Gebirge und wir landen in einer Höhle. Alles ansehen und vorne rechts – neben der Kochstelle ein **Pergament** auflesen, die Zeichnung ansehen und in den hinteren Höhlenteil.

Das **Buch** nehmen und dann die Leiter von links an die Schlafkoje rechts stellen.

Die Leiter hinauf und oben die Decke anklicken. Die nun sichtbare **Kette** anklicken.

Wieder zurück in den vorderen Teil und Ramon das Buch zeigen. Mit ihm über alles reden und er sagt etwas von einer herausgerissenen Seite. Dann das Pergament in das Buch legen und es in den Lichtstrahl halten und feststellen, dass es einer Zeichnung ähnelt, wie der an der Wand. Der Löwe ist eingekreist, also an der Wand den Löwen anklicken; das **Schlüsselteil** nehmen.

Als sich Raffi das Schlüsselteil ansieht, fällt ihm ein, dass er etwas Ähnliches in der Diebesgilde in Tripolis gesehen hat. Also wieder dorthin.

Mit Rafi reden. Er soll den Anführer holen und man könnte dann die Halskette gegen das Schlüsselteil tauschen. Der Anführer geht auf den

Handel ein und wir sind nun im Besitz von **2 Schlüsselteilen**.

Nun mit dem Händler über alles reden, ihn ein 2. Mal ansprechen bzw. einen Schlüsselteil auf ihn anwenden und er zeichnet uns auf der Karte das Beduinenlager ein, wo ein weiteres Teil sein soll.

Mit der Karte ins Beduinenlager und mit der Priesterin über alles reden, aber sie bleibt hart. Mit dem Beduinen rechts reden und erfahren, dass unser Held evtl. das Schlüsselteil bekommen könnte, wenn es leuchten würde.

Erneut mit der Priesterin reden. Da sie weiterhin hart bleibt, müssen wir selbst das Teil zum Leuchten bringen.

Das **Schild** von der rechten Seite und ein **Stück Stoff** von der Wäscheleine auf der linken Seite nehmen.

Im Inventar den Sand und etwas Wasser mit dem Schild kombinieren. Den Stein auf das Schild benutzen und dann das Schild mit dem Stück Stoff polieren; wir haben ein **Spiegelschild**. Den Schild am Zelt rechts platzieren.

Wenn der Altar Feuer fängt, schnell das **3. Schlüsselstück** mit der Zange nehmen.

Mit 3 Schlüsselteilen kehrt unser Held zurück und es geht weiter in die Nähe des Klosters.

Wie soll man aber ins Kloster kommen? Man beschließt, dass man sich als Beduinen verkleiden muss, dafür braucht man aber Kleidungsstücke.

Die **Kamelhaardecke** nehmen und Ramon zudecken.

Eine Stelle am Boden ist mit 4 Steinen als Rechteck markiert. Unser Held schiebt den Sand weg, findet ein **Palmfasermatte** und darunter **Stoffreste**, **Getreide** und ein **Knochenstück**.

Das Messer auf den Knochen benutzen und einen Knochensplitter bekommen, der doch zu einer **Nadel** werden könnte, wenn man auf ihn das Messer benutzt.

Das Messer dann auf die Matte anwenden und **Palmfasern** bekommen.

Die Palmfasern in die Nadel einfädeln und diese dann auf die Stoffreste anwenden. Wir bekommen so **Beduinenkleidung**. Die **Schriftrolle** aus der Satteltasche nehmen, Jamila die Beduinenkleidung geben und ab geht es zum Kloster.

Doch die Tür wird unserem Helden nicht geöffnet, so dass Raffi die Gruppe verlässt, um nach einem anderen Eingang zu suchen.

Alles hier untersuchen/ansetzen (die Felswand und die Löcher darin) und das **Kreuz** ins Inventar befördern.

Wasser in ein kleines Loch gießen und letztendlich in einem Loch ein Seil finden. Feodor zieht daran und läutet so die Türglocke.

Unsere Helden werden eingelassen und in den Schlafsaal geführt.

Wie immer: alles genau ansehen.

Nach draußen in den Klostergarten und mit dem Soldaten reden. Es bringt nichts und so gehen wir rechts durch die große Tür und mit dem Mönch am Herd alles bereden.

Als unser Held erwähnt, dass der Soldat wohl die Kräuter nicht findet, geht der Mönch selbst.

Jetzt können wir hier handeln, binden das Glockenseil an den Blasebalg und gießen etwas Wasser auf das Feuer.

Nach draußen und es wird zum Abendbrot (versehentlich) geläutet.

Der Mönch kommt aus dem Schlafsaal und unser Held geht hinein.

Das auffällige Bett bei Seite schieben und wir finden eine Geheimtür/Falltür.

Da man sie nicht öffnen kann, suchen wir nach einem Mechanismus.

Wir entdecken einen Schrein und schauen ihn uns näher an. Der kleine Mönch links muss sich beide Hände vors Gesicht halten (anklicken und damit drehen), der mittlere Mönch hat einen Haarkranz und hält sich den Finger vor den Mund.

Der Mönch rechts hält sich die Ohren zu und dann betätigen wir den Arm des linken großen Mönches.

Die Geheim-/Falltür sollte sich öffnen und wir gehen nach unten.

Alles ansehen und wir finden hinten links unter/hinter Beuteln den

Abt. Wurde er ausgeschaltet? Wir reden mit ihm über alles. Es gibt Geheimgänge und einer führt zum Zimmer des Abtes. Also suchen wir danach, sehen uns den Schacht links an und klicken die Seile an. Ein **Stück Stoff** vom Lager des Abtes nehmen und ihn ins Wasser tauchen, die nassen Stoffreste dann an die Seile binden und dann nach oben auf das Dach klettern.

Unser Held sieht dann von oben, wie Raffi wohl gemeinsame Sache mit dem Großinquisitor macht.

Plötzlich tauch Jamila auf – wo kommt sie auf einmal her? – und beide gehen in das Zimmer des Abtes.

Sich wieder alles genau ansehen, das **Elfenbeinkreuz** links von der Tür nehmen und mit Rechtsklick im Inventar auseinander nehmen (ergibt ein Kreuz mit Messer) und dann mit dem Messer die Schatulle öffnen. Alle 12 Schlüsselteile sind nun vorhanden. Wir werden überrascht, also hat uns Rafi verraten. Feodor flieht mit Jamila durch das Fenster. Sie kommen – verfolgt durch die Soldaten – bei Ramon an. Unsere Helden geraten in einen Sandsturm und Ramon bekommt die Beduinenkleidung als Schutz.

Alle überstehen den Sandsturm, die Verfolger wurden abgehängt und letztendlich stehen unsere 3 Helden vor dem Tor von **Zerzura**.

Sich das Tor genau ansehen; Es öffnet sich wohl, wenn man die Schlüsselteile richtig einpasst. Die 12 Schlüsselteile auf die Einbuchtung anwenden und sie in einem Minispiel richtig platzieren. Liegen die Teile richtig, dann rasten sie ein.

Wichtig ist hier, dass die Figuren am Rand Hinweise geben und die Teile mit den Ausbuchtungen zuerst eingesetzt werden müssen, weil sie sonst nicht mehr reingeschoben werden können.

Unser Held macht alles richtig, dennoch öffnet sich das Tor nicht und Roman gibt den Tipp, dass alles noch gedreht werden muss.

Unser Erfinder ist gefragt und findet einen **Holm** am Rad, der ins

Inventar wandert und zieht außerdem den **Metallreifen** vom Rad des Karrens.

Er würde um die Schlüsselteile passen, ist aber noch zu groß. Also mit der Zange im Inventar den Metallreifen durchschneiden, ihn um die Schlüsselteile legen und den Holm noch darauf anwenden.

Mit Ramon reden und die Geschichte gibt Hinweise:

Den Vogel vom Tor zur Katze drehen, dann zum Nest, dann zum Geier, dann zum Auge und zum Schluss zur Anfangsstellung.

Das Tor kann aufgeschoben werden, unsere 3 Helden gehen hindurch, Ramon sucht sein Geburtshaus und als er es sieht, bricht er bewusstlos zusammen.

Feodor sieht sich den Löwenkopf am Haus rechts hinten an, ebenso die Säule davor. Er löst den oberen Stein und geht dann ins Haus. Es scheint das richtige Haus zu sein und unser Held sieht sich um und schaut sich alles an:

Die Pergamente vor dem Bett/Sitzgelegenheit bringen Gewissheit, dass sie von Ramon sind.

Die Statue rechts ansehen und die **Kette** nehmen. Weiterhin eine **Glasscherbe** vom Boden mitnehmen.

Nun in das gegenüberliegende Haus.

Links einen **Stofffetzen** nehmen und rechts einen **Lehmtopf**.

Wieder draußen vorne links das Fundament einer Kirche ansehen und automatisch näher gehen. Wieder mal sich genau umsehen.

Eine **Spitzhacke**, einen **Spaten**, von der Dattelpalme ein **Palmblatt** und unter dem Kreuz ein Buch/die **Bibel** mitnehmen und im Inventar die Notiz darin lesen.

Nun zum Elternhaus und den gelösten Stein von der Säule zum gegenüber liegenden Haus transportieren und ihn in die Drehmühle einsetzen. Ihn dann mit dem Spaten befestigen.

Das Getreide aus dem Inventar nun mit der Mühle zermahlen und das **Mehl** mitnehmen.

Wieder in das Elternhaus und Mehl an die Wände pusten. Unser Held

findet eine feuchte Wand und benutzt darauf die Spitzhacke und klettert schließlich durch das Loch.

Feodor landet so hinter dem Erdsplatt. Er nimmt das **Seil** mit, betätigt den Hebel für die Zugbrücke, die fällt nach unten und beim 2.

Anklicken des Hebels bricht er ab und unser Held nimmt ihn als **hölzernen Hebel** ins Inventar auf.

Jetzt zu Ramon und von ihm **Pergamente** und ein **Schwefelholz** mitnehmen.

Die Pergamente lesen.

Es gibt am Tor zum Tempel Nischen, die bestückt werden müssen.

Wir brauchen auch Sand, den wir u.U. von ganz außen vor dem Tor holen müssen.

Die Pergamente auf die Nischen anwenden und wir erfahren mehr.

Nun den Sand in die entsprechende Nische (linke Seite oben), Wasser in die Nische unten rechts und jedes Mal öffnet sich das Tor ein wenig mehr.

Palmblatt und Hebel kommen in die Feuernische (linke Seite unten).

Mit der Glasscherbe das Schwefelholz entzünden und es dann auf die Feuernische anwenden.

Von der Rüstung des Skeletts rechts ein **Metallplättchen** mit dem Messer entfernen und es in die Bernsteinnische legen.

Für die Blutnische benötigen wir dann wohl Blut von Ramon. Zu ihm hin, mit dem Messer in „anschneiden“ und die Stofffetzen automatisch mit dem **Blut** tränken.

Zurück und den blutigen Stoff/Ramons Blut in die Nische legen und das Tor wird sich öffnen.

Im Tempel den Hebel rechts benutzen, ein weiteres Tor öffnet sich, aber rotierende Messer verhindern das Weiterkommen. Jetzt ist guter Rat teuer und unser Erfinder muss nachdenken bzw. ausprobieren, was hilft.

Das Metallkreuz stoppt die Messer nicht und wir holen es uns wieder

als **verbogenes Kreuz**.

Links vor der Säule liegen Waffen und wir ergattern einen **Kriegshammer**, den wir auf die Messer anwenden. Das hält zunächst einmal.

Nun das Seil an das verbogene Kreuz binden, es auf den drinnen liegenden **Statuenkopf** anwenden und so haben wir ihn dann im Inventar (wie ist das bei den Messern möglich?). Den Statuenkopf dann auf die 2. Messerfalle anwenden.

Für die 3. Falle die **Rüstung** anklicken (wie kommt aber unser Held eigentlich dahin?) und danach dann den Rest mit einem Hebel automatisch stilllegen.

Ramons Talisman auf den Löwenkopf anwenden und den Thronsaal betreten.

Alles erwacht zum Leben und wir reden mit der Königin über alles. Der Brunnen muss repariert werden. Feodor klickt ihn an und dann den Schlangenkopf (Hauptzulauf). Vorne links am Brunnen die Bodenplatten entfernen. Weiter kommt unser Erfinder nicht, weil eine große Bodenplatte zu schwer ist.

Im Inventar das Kreuz mit einem Rechtsklick vom Seil lösen und das Seil auf die Zange anwenden. Wir haben einen **improvisierten Widerhaken**.

Den Widerhaken mit der großen Bodenplatte benutzen und das Seilende dann auf die linke Statue anwenden. Die Königin ist ungehalten, aber es muss sein: Feodor wirft die Statue um und die Platte wird weggerissen. Das **Ankh** und das **Seil** nehmen und dann hinunter in den Schacht.

Das Ankh unten in die Halterung links zwischen die Zahnräder als Verbindungsstück stecken, dann das Seil auf das linke der mittleren Zahnrädern anwenden und das Messer als Zahn in das rechte abgeriebene Zahnrad stecken. Die Gewichte links anklicken und wieder nach oben. Es ist eine Fontäne oben entstanden und Feodor schiebt eine Steinplatte darauf.

Jetzt Wasser aus dem Brunnen in den Wasserbeutel und ihn zur Königin bringen, die das Wasser heiligt.

Nun folgt eine längere selbstablaufende Sequenz und wenn man wieder handeln kann, benutzt Feodor das Mehl auf die Feuerschale.

Nun greift Jamina ein und kann dem Feind den Wasserbeutel aus der Hand schlagen.

Feodor fischt ihn aus dem Brunnen.

Feodor trinkt selbst vom heiligen Wasser, irritiert den Feind mit einem Tritt auf die Bodenplatte und dem Wasserstrahl.

Die links liegende **Waffe** nehmen und den Feind töten.

Die Löwenmaske nehmen und sie auf Ramon anwenden



<http://www.gamepad.de>

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download und die Lösungen kosten uns Geld.

Haben Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet heruntergeladen?

Dann können Sie uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken zusenden:

H.L. Kratz Arendsstr. 4, 63075 Offenbach