

## Everlight –Elfen an die Macht (mit Patch 1.1) – Komplettlösung

von [Kerstin Häntsch](#)

Melvin geht in einen Kerzenladen, weil es zu sehr regnet. In dem Laden ist Mr. Teeth und er unterhält sich mit Melvin. Er macht mit ihm das Hütchenspiel. Unter einem Hütchen ist eine magische Flamme und Melvin soll sagen unter welchem. Egal was Melvin sagt, es ist immer richtig. Dann soll er noch einmal raten unter welchem Hütchen die Flamme ist. Auch diesmal ist es egal was man sagt. Mr. Teeth fragt Melvin ob er nicht eine magische Reise antreten will und Melvin stimmt zu. Er landet dann in einer anderen Welt. Hier muss er seinen spirituellen Führer finden und viele Aufgaben lösen. Die Elfe Fenny ist Melvins spiritueller Führer. Mit der Taste Esc kommt man nicht nur zu den Optionen wie Spiel speichern, sondern auch zu Fennys Notizen. Hier kann man immer nachlesen welche Aufgaben zu erledigen sind und welche Aufgaben schon erledigt sind. Wenn im Bildschirm oben rechts im Spiel ein Buch blinkt, dann stehen wieder neue Sachen in Fennys Notizen. Falls man mal nicht weiter kommt, dann kann man bei bestimmten Aufgaben eine Kerze anwählen und Fenny gibt einen Tipp. Jetzt geht es aber los.

### Kapitel 1: Angst vor dem Versagen

#### Rathausplatz:

- Melvin landet in der Stadt Tallen
- an einem Baum hängt ein Käfig und in dem Käfig sitzt die Elfe Fenny
- Fenny ruft nach Melvin
- **Melvin spricht mit Fenny**
- **dann nimmt er den Ast vor dem Baum und klopft damit 3x gegen den Baum**
- der Käfig öffnet sich und Fenny fliegt zu Melvin
- Melvin spricht mit Fenny und erfährt das sie seine spirituelle Begleiterin ist (sie fliegt jetzt immer neben Melvin her)
- von Fenny erfährt Melvin das auf der Stadt ein Fluch liegt und er soll die Stadt davon befreien
- Fenny gibt Melvin eine Übersichtskarte (die kann man dann unten rechts anklicken und so gelangt man schneller an eine andere Stelle im Ort)
- den **Gullydeckel vor dem Rathaus ansehen** (er ist magisch versiegelt)
- ins Rathaus gehen
- die Bekanntmachungen ansehen
- **mit Jorog sprechen** (sagen das er den Stadtrat sprechen will)
- ohne eine Zahlenkarte kommt man nicht zum Stadtrat
- Melvin bekommt eine **Karte mit der Nummer 9988**
- auf der Zahlenanzeige steht aber erst die Nummer 13
- das kann ja dauern (laut Jorog 16 Jahre)
- das Rathaus verlassen
- den Rathauskeller rechts ansehen
- der ist verschlossen
- in das Gasthaus gehen
- **dort mit Olof sprechen**
- die **Fischsuppe vom Tisch nehmen**
- das Gasthaus verlassen
- rechts vom Rathaus führt eine Weg zur Hauptstraße

#### Hauptstraße:

- hier steht ein Kastanienbaum (ansehen)
- den Turm ansehen
- dann gibt es eine Bibliothek, eine Manufaktur (die ist geschlossen) und einen Postkiosk
- vor der Bibliothek ist eine Katze
- Melvin versucht der Katze die Fischsuppe zu geben, aber er meint das wäre keine gute Idee, weil die Katze ihm dann überall hin folgen würde
- in die Bibliothek gehen
- den Schreibtisch ansehen
- die **Bastelschere nehmen**

- die Schale mit den Bonbons ansehen (Melvin will noch keine nehmen)
- **mit Jonas sprechen**
- dann aus dem Bücherregal **die Urkunde nehmen und das Buch über magische Kreaturen**
- beides im Inventar ansehen
- **einige Bonbons nehmen**
- das Gift auf dem Boden ansehen
- Jonas nach dem Gift fragen (es ist für die Mäuse, aber er will sie eigentlich nicht töten)
- die Bibliothek verlassen
- die **Fischsuppe mit der Katze vor der Bibliothek benutzen**
- dann wieder in die Bibliothek gehen
- die Katze folgt Melvin
- **mit Jonas sprechen** und ihm sagen er soll die Fischsuppe nehmen
- damit bleibt die Katze in der Bibliothek und die Mäuse verschwinden
- Jonas sagt das Melvin das Gift mitnehmen soll
- **das Gift nehmen**
- die Bibliothek verlassen
- beim Postkiosk den Aushang ansehen und rechts die Hebel ansehen
- **mit Sven sprechen**
- die Straße zum Hang gehen

### Straße zum Hang:

- das erste Haus hat jede Menge Einschusslöcher
- **mit Walt sprechen**
- nach rechts gehen
- hier streiten sich Daphne und Hieronimus wegen eines Möhrenbaumes
- **mit Daphne sprechen** (sie hat schon eine Nummer für das Rathaus wegen dem Streit um den Möhrenbaum und zwar die Nummer 13)
- **dann mit Hieronimus sprechen**
- **zu Pimpf gehen und mit ihm sprechen** (er fährt gern mit seinem Skateboard den Hang hinunter und dann schauen alle zu)
- Melvin fragt Pimpf ob er noch mal den Hang hinunter fährt
- er tut es aber nur für Süßigkeiten und **Melvin gibt ihm die Bonbons**
- Pimpf fährt den Hang hinunter und Daphne und Hieronimus sehen zu und sind abgelenkt
- Melvin benutzt jetzt **das Gift mit dem Möhrenbaum**
- der Baum geht ein und Daphne wirft die Nummer 13 in den Müll
- Melvin holt **den Nummernschein mit der Nummer 13 aus dem Müll** und steckt ihn ein
- zur Mühle gehen

### Mühle:

- die Mühle ansehen und den Briefkasten
- **mit Marlene sprechen**
- den Werpudel ansehen
- die Säcke mit Mehl vor der Mühle ansehen
- die Bruchbude ansehen und das Haus (ist verschlossen)
- zum Stadttor gehen

### Stadttor:

- **mit Wulf, Raimund und Simon sprechen**
- links neben Raimund steht eine Angel
- die Angel ansehen (nehmen geht nicht)
- noch einmal mit Raimund sprechen (fragen was die Angel kostet, nach der Brosche fragen, sagen die Brosche hat Flecken)
- Raimund geht die Brosche putzen
- **in der Zeit nimmt sich Melvin die Angel**
- dann sagt Melvin zu Raimund das die Brosche immer noch Flecken hat und der wirft die Brosche weg
- **die Brosche aufheben und einstecken**
- rechts vom Schmied Simon ist eine Falltür
- am Stadttor ist eine Vogelscheuche mit einer Wachuniform
- das Schild über dem Magieladen ansehen

- in den Magieladen gehen
- überall umsehen
- **mit dem Küstenfrosch sprechen**
- die Statuette ansehen
- rechts neben der Treppe steht magische Tinte
- **die magische Tinte nehmen**
- **einen Flyer nehmen** und im Inventar ansehen
- **mit Farida sprechen**
- sie sagt das es die magische Tinte gratis gibt, aber für das Zauberpulver muss man bezahlen
- den Magieladen verlassen
- zum Rathausplatz gehen

#### Rathausplatz:

- Melvin geht ins Rathaus und **gibt Jorog den Zettel mit der Nummer 13**
- nach rechts gehen
- hier sind Valerius, Hokus und Adamus
- **mit ihnen sprechen**
- Valerius sagt das sie Melvin erst prüfen wollen
- er soll herausfinden woher bzw. von wem die Einschusslöcher am Haus von Walt kommen
- Melvin darf sich ein Zimmer im Gasthaus zum goldenen Ochsen nehmen
- beim Verlassen des Rathauses sieht Melvin an einem Brett den Schlüssel für den Keller
- zum Gasthaus gehen

#### Gasthaus (Nacht):

- **Melvin spricht mit Olof** und er bekommt ein Zimmer
- Melvin schläft eine Weile und wenn er aufsteht ist Nacht (ab jetzt gibt es einen Button mit dem man zwischen Tag und Nacht wechseln kann)
- im Gasthaus ist jetzt reger Betrieb
- mit Olof sprechen
- **dann mit Hokus sprechen** (fragen ob er sich amüsiert)
- **Hokus hat Niespulver** und Melvin versucht ihn zu überreden, ihm das Niespulver zu überlassen
- Hokus will wissen wofür er das Niespulver benutzen will und Melvin sagt

**Ich möchte Sven das Niespulver ins Gesicht pusten während das ahnungslose Opfer Amok läuft, so das es am Ende im Staub kriecht**

- für diese Idee **bekommt Melvin das Niespulver** (man kann auch andere Varianten ausprobieren was man mit dem Niespulver machen möchte; Hokus sagt dann entweder das die Idee zu langweilig ist oder das er sie gut findet und dann bekommt man das Niespulver)
- mit Mariene sprechen
- mit Simon sprechen (der würde ein Glücksspiel wagen, aber er hat gerade kein Geld)
- das Gasthaus verlassen

#### Rathausplatz (Nacht):

- Sven läuft hier herum und schreit was von muss töten
- Melvin versucht mit ihm zu sprechen, aber das bringt nichts
- dann geht er ins Rathaus
- Jorog ist nicht da und der Kellerschlüssel fehlt auch
- Valerius und Adamus sind hier (was nachts so aus den Leuten wird)
- das Rathaus wieder verlassen

#### Hauptstraße (Nacht):

- vor der Bibliothek sitzt Walt und bettelt
- mit Walt sprechen
- dann in die Bibliothek gehen
- Jonas ist nachts ein Forscher und Erfinder
- mit Jonas sprechen
- das Handy ansehen

- dann die Handyklappe rechts öffnen und **den Magnet nehmen**
- im Inventar **den Magnet mit der Angel benutzen**
- die Katze hört immer ein Geräusch und spitzt die Ohren
- die Bibliothek verlassen

#### Mühle (Nacht):

- der Werpudel sieht nachts auch ganz anders aus als am Tag

#### Stadttor (Nacht):

- Wulf ist immer noch da (er ist jetzt ängstlich)
- auch Raimund ist hier (der spielt Theater)
- der Magieladen ist geschlossen

#### Straße zum Hang (Nacht / Tag):

- bei Daphne brennt Licht und ein Fenster steht offen
- in das Haus von Daphne gehen
- die **Streichhölzer nehmen**
- überall umsehen
- das Bild, den Teddy usw. ansehen
- die Duftkerzen ansehen und mit Daphne sprechen
- **auf Tag umstellen**
- jetzt steht Daphne am Bügelbrett
- Melvin **nimmt die Nadeln**, wenn Daphne gerade nicht hinsieht
- dann fragt er sie nach dem **Potenzmittel** (so etwas hat Daphne gar nicht, wo das wohl herkommt, sie gibt es Melvin)
- das Haus verlassen
- **zu Walt gehen und mit ihm sprechen**
- er verdächtigt Farida (er sagt sie schießt auf ihn)

#### Stadttor (Tag):

- in den Magieladen gehen
- **mit Farida sprechen** (ihr sagen das Walt sie verdächtigt)
- Melvin sagt dann er sieht sich nur um und Farida geht nach draußen (Melvin auch) und sie steigt auf die Leiter vor ihrem Laden
- Melvin benutzt das Niespulver mit Fenny und die benutzt **das Niespulver mit Farida**
- Farida stürzt von der Leiter und reißt das Schild mit herunter
- Simon kommt und sagt das er das Schild reparieren wird (so kommt er zu Geld)
- Melvin spricht mit Fenny (ich verstehe da was nicht; schießt Farida wirklich auf Walt)
- sie sagt er soll sich den Weg neben Walts Haus genauer ansehen

#### Straße am Hang (Tag):

- jetzt führt ein Weg zu einer Eremitenhöhle
- der Weg ist rechts von Walts Haus

#### Eremitenhöhle (Tag / Nacht):

- den Müllberg ansehen
- die Spielkarten, das Werkzeug, das Fass, den Weinballon, die Klamotten und die Schilder ansehen
- **mit Kalas sprechen**
- der behauptet das er Tag und Nacht nur meditiert
- der Müllberg ist angeblich von Touristen
- früher hatte er einen Wachhund (das ist die Statuette bei Farida)
- **auf Nacht stellen**
- **Kalas ist nicht da und die Spielkarten sind weg**
- zum Gasthaus gehen

#### Gasthaus (Nacht):

- im Gasthaus mit Simon sprechen (ob er ein Glücksspiel wagen will)
- Melvin macht mit Simon das Hütchenspiel und er gewinnt **40 Goldstücke**
- das Gasthaus verlassen
- **auf Tag umstellen**

#### Stadttor (Tag):

- in den Magieladen gehen
- mit Farida sprechen (fragen ob sie Karten spielt)
- **bei Farida das Zauberpulver kaufen und den Flaschengeist** (ist eher ein Schreckgespenst)
- den Magieladen verlassen

#### Eremitenhöhle (Tag):

- **mit Kalas sprechen** (fragen ob er nachts Karten spielt; wahrscheinlich hat er den Wachhund bei Farida verspielt)
- Melvin müsste jetzt beweisen das Kalas nachts immer Karten spielen geht
- dazu müssten die Karten markiert werden
- die Spielkarten ansehen
- **noch einmal mit Kalas sprechen** (ihm sagen man könnte die Karten mit magischer Tinte markieren)
- er willigt ein
- **die magische Tinte mit den Spielkarten benutzen**
- **auf Nacht umstellen**
- Kalas ist wieder weg
- er spielt bestimmt bei Farida Karten

#### Stadttor (Nacht):

- der Magieladen ist geschlossen
- im Inventar den Flaschengeist ansehen
- **den Flaschengeist mit Wulf benutzen**
- der erschreckt sich und Melvin kann von der Vogelscheuche **die Uniform nehmen**
- dann auf Tag umstellen
- in den Magieladen gehen
- mit Farida sprechen (fragen ob sie mit zu Kalas kommt)

#### Eremitenhöhle (Tag):

- Melvin geht mit Farida zu Kalas
- dort benutzt er das Zauberpulver mit den Händen der beiden
- es steht fest, sie spielen nachts immer Karten
- es gibt Streit
- Kalas will seinen Wachhund (Statuette) wieder haben
- Farida sagt sie hat den Wachhund fair gewonne
- Melvin spricht noch mit Kalas
- **dann mit Fenny sprechen (verstehe da was nicht; soll Kalas seine Statuette wieder bekommen)**
- Fenny sagt das Melvin die Angelegenheit erst klären muss und das er ein offizielles Schreiben braucht und eine Uniform um an die Statuette zu kommen
- nach dieser Information von Fenny kann nun Melvin im Inventar **die Bastelschere mit der Urkunde** benutzen
- er schneidet die Unterschrift von dem Dokument ab

#### Rathausplatz (Nacht/Tag):

- ins Rathaus gehen
- auf Nacht stellen
- die **bearbeitete Urkunde mit dem Eingangskorb von Adamus benutzen**
- dann wieder **auf Tag stellen**
- das Rathaus verlassen
- neben der Tür den Aushang ansehen
- hier hängt die Urkunde

- **die Urkunde nehmen**

### Stadttor (Tag):

- **die Uniform benutzen**
- Melvin geht in eine Seitengasse und zieht die Uniform an
- dann in den Magieladen gehen
- vorher erklärt Fenny ihm noch einige wichtige Dinge
- **im Magieladen mit Farida sprechen**
- Melvin muss die richtigen Antworten geben, sonst fliegt er aus dem Laden (er kann dann aber sein Glück erneut versuchen)
- hier nun die richtigen Antworten:

1. Ich bin hier um verbotene magische Symbole zu beschlagnahmen

2. Ein Anubis Kopf

3. Ich habe die offizielle Urkunde mit Adamus Unterschrift

4. Es geht um die Sicherheit der Stadt

5. Die Stadträte vermuten das der Fluch etwas mit einem Totenkult zu tun hat, deshalb ist Anubis verdächtig

6. Hokus hat in den alten Schriften einen Hinweis gefunden, das es einen Zusammenhang zwischen Schakalen und verfluchten Städten gibt. Das soll jetzt genau untersucht werden.

7. Es nützt angeblich nur etwas, wenn ich wirklich alles konfisziere auf dem ein Anubis Kopf zu sehen ist

8. Beschwer dich wo du willst. Aber bis dahin muss alles Verdächtige beim Rat eingetrigert werden.

9. Ich denke wir können uns auf die hochmagischsten Gegenstände beschränken. So ein Billigzauber mit Anubis Kopf wird sicher keinen Fluch auslösen.

10. Ich könnte mich auf alle Symbole beschränken, bei denen der Verdacht besteht, das sie schädliche Magie heraufbeschwören. Fiele dir da etwas ein ?

- **Farida übergibt Melvin die Statuette**
- Melvin verlässt den Magieladen und zieht die Uniform aus

### Eremitenhöhle (Tag):

- **Melvin gibt Kalas die Statuette**
- dann geht er zum Rathaus

### Rathausplatz (Tag):

- ins Rathaus gehen
- mit Valerius sprechen
- **Melvin sagt er hat den Fall gelöst und Kalas hat seine Statuette wieder**
- die Stadträte finden das auf Melvin Verlass ist und das er versuchen kann die Stadt von dem Fluch zu befreien

## Kapitel 2: Angst vor Einsamkeit

### Rathausplatz (Tag):

- die Stadträte erzählen von dem Fluch
- **Melvin spricht mit Adamus** (der sagt Hieronimus weiß noch mehr darüber), Valerius und Hokus über den Fluch
- dann verlässt er das Rathaus, nimmt aber vorher noch **den Kellerschlüssel** mit
- vor dem Rathaus steht Laura
- **Melvin spricht mit Laura** (sie ist die Enkelin von Valerius)
- dann zum Rathauskeller gehen
- den **Kellerschlüssel mit dem Rathauskeller benutzen**
- im Keller umsehen (hier liegt ziemlich viel Zeug)
- die **Rakete und das defekte Grammofon nehmen**
- den Keller wieder verlassen

- den **Aushang am Rathaus ansehen** (Verbot von Feuerwerk)

#### Hauptstraße (Tag):

- hier steht Pimpf
- er verkauft Zeitungen
- **mit Pimpf sprechen** (er braucht Kaffee)

#### Straße am Hang (Tag):

- **mit Walt sprechen**
- Melvin bekommt **eine Tasse mit Kaffee**
- **mit Hieronimus sprechen** (wegen Daphne und Fluch und Geschichte von Tallen)
- in der Bibliothek gibt es Dokumente zur Stadtgründung

#### Hauptstraße (Tag):

- **Melvin gibt Pimpf die Tasse Kaffee**
- der sagt das er immer gleich auf die Toilette gehen muss, wenn er Kaffee getrunken hat
- Melvin sagt er passt solange auf die Zeitungen auf
- **eine Zeitung nehmen**
- wenn Pimpf wieder da ist, dann in die Bibliothek gehen
- Jorog sitzt hier am Schreibtisch
- mit ihm sprechen (er will in Ruhe gelassen werden)
- **dann mit Jonas sprechen** (nach den Dokumenten fragen, Melvin kann sie nicht einsehen, jedenfalls nicht solange Jorog anwesend ist)

#### Stadttor (Tag):

- mit Simon sprechen
- dann in den Magieladen gehen
- mit Farida sprechen
- es gibt gerade eine Räucherkerzenaktion
- Melvin bekommt gratis **eine Bratfischräucherkerze**
- den Magieladen verlassen

#### Rathausplatz (Tag):

- **im Rathaus mit Valerius sprechen** (Laura)
- Valerius hat **eine Mundlampe** für Laura, aber die muss aufgeladen werden
- Melvin sagt er macht das
- dazu muss er auf den Friedhof gehen
- das Rathaus verlassen
- ins Gasthaus gehen

#### Gasthaus (Tag/Nacht):

- auf der Theke liegt ein Fisch in eine alte Zeitung eingewickelt
- Melvin kann aber weder den Fisch noch die alte Zeitung nehmen
- Olof will die alte Zeitung nicht hergeben, solange er den Fisch nicht einem Gast gebraten hat
- **auf Nacht umstellen**
- **Melvin spricht mit Simon**
- der würde gern Fisch essen, aber Bratfisch
- im Inventar **die Streichhölzer mit dem Bratfischräucherstab benutzen**
- nun hat Simon Lust auf Fisch und bestellt welchen
- Olof wirft die alte Zeitung in den Müll
- **Melvin nimmt die alte Zeitung aus dem Müll** (die ist ziemlich zerknittert)
- das Gasthaus verlassen

#### Friedhof (Tag/Nacht):

- Melvin geht zum Friedhof (erst einmal bei Tag)

- er sieht sich um
- an einem Grab stehen Tagscheinblumen
- Melvin kann sie nicht nehmen
- vor dem Baum gibt es Johanniskraut
- **das Johanniskraut nehmen**
- **auf Nacht umstellen**
- an einem Grabstein gibt es blühendes Nachtdämmerkraut
- **das blühende Nachtdämmerkraut nehmen**
- **dann die Mondlampe mit dem Mond benutzen**
- die Mondlampe ist aufgeladen
- den Friedhof verlassen

#### Straße am Hang (Nacht/Tag):

- Hieronimus steht am Fenster von Daphnes Haus
- **Melvin spricht mit Hieronimus** (der hat ein kleines Problem)
- Melvin gibt ihm **den Flyer von Farida** (Verjüngungstrank)
- **dann auf Tag umstellen**
- in das Haus von Daphne gehen und sie fragen ob sie die **alte Zeitung bügeln** kann
- Daphne tut das und die Zeitung sieht wieder wie neu aus
- Melvin verlässt das Haus von Daphne
- er geht zum Briefkasten von Hieronimus
- dort **das Päckchen nehmen**
- im Inventar das Päckchen ansehen und öffnen
- es ist der **Verjüngungstrank**

#### Hauptstraße (Tag/Nacht):

- zum Kastanienbaum gehen
- **den Verjüngungstrank mit dem Kastanienbaum benutzen**
- es bleibt nur eine Kastanie übrig
- die **Kastanie einstecken**
- dann **zu Pimpf gehen und mit ihm reden** (du siehst müde aus)
- Pimpf trinkt noch etwas Kaffee und dann verschwindet er wieder kurz auf die Toilette
- Melvin benutzt die **alte Zeitung mit dem Zeitungstapel**
- wenn Pimpf zurückkommt liest er die Schlagzeile von der alten Zeitung laut vor (das Rathaus steht in Flammen)
- **Jorog kommt aus der Bibliothek gerannt**
- Melvin geht in die Bibliothek und **spricht mit Jonas** (Dokumente)
- jetzt darf er die Dokumente ansehen, aber nicht mitnehmen
- **im Inventar die Dokumente ansehen**
- es gab vier Gründungsmitglieder, aber es wird kein Name erwähnt
- Melvin braucht eine Zeitmaschine
- wieder mit Jonas sprechen und ihm die Dokumente zurück geben
- dann auf Nacht stellen
- mit Jonas sprechen (fragen ob er eine Zeitmaschine bauen kann)
- Jonas braucht die Pläne für die Zeitmaschine und die hat Valerius
- die Bibliothek verlassen
- auf Tag stellen

#### Rathausplatz (Tag):

- **Melvin spricht mit Laura**
- er fragt ob sie die Pläne besorgen kann
- macht sie, aber nur für eine Gegenleistung
- **Melvin soll einen Brief an ihren Freund schicken** (die Post streikt aber)
- im Inventar ist dann der Brief

#### Hauptstraße (Tag):

- **mit Sven sprechen** (möchte Brief abschicken)
- Sven sagt die Post streikt, weil die Postkugeln so teuer sind

### Straße am Hang (Tag):

- mit **Walt sprechen** (nach den Postkugeln fragen)
- Walt will Melvin keine Postkugel als Werbegeschenk geben
- er geht in die Manufaktur, um nach dem Rechten zu sehen

### Hauptstraße (Tag):

- in die Manufaktur gehen
- dort mit Walt sprechen
- der ist aber nur daran interessiert jede Menge Gewinn zu machen
- Walt verlässt die Manufaktur und schließt wieder ab
- mit **Sven sprechen** (fragen wie man in die Manufaktur kommt; soll einen **Geheimgang vom Kerker aus** geben; **wichtige Info**)

### Stadttor (Tag):

- mit **Wulf sprechen** (ein Toastbrot ist intelligenter als du)
- so eine **Beleidigung** bleibt nicht ungestraft und Melvin findet sich im Kerker wieder

### Kerker:

- das Strohlager ansehen und die Pritsche
- das Buch und die Kerze ansehen
- das Fenster ansehen
- da wachsen Radieschen
- **Radieschen nehmen**
- links neben dem Tisch wachsen Pilze
- **Pilze nehmen**
- **die Wache rufen**
- Melvin sagt er hat Hunger und er möchte ein Käsesandwich
- leider bekommt er nur **zwei Scheiben Toast** (den Käse haben die Ratten gefressen)
- die zwei Scheiben Toast liegen auf der Essensablage
- eine Ratte ist zu hören, aber nicht zu sehen
- Melvin meint das die Ratte wohl was besseres gewöhnt ist als nur Toast
- **wieder die Wache rufen**
- nach Schinken fragen und nach Käse (Melvin sagt er geht an die Presse wenn er keinen Käse und keinen Schinken bekommt)
- **Melvin bekommt Käse und Schinken**
- das Toastbrot nehmen
- **dann Käse, Schinken, Radieschen und Pilze mit dem Toastbrot benutzen**
- das ergibt ein Gourmet Sandwich
- **das Gourmet Sandwich mit der Essensablage benutzen**
- jetzt kommt die Ratte und gibt den Geheimgang frei
- **den Geheimgang benutzen**

### Manufaktur:

- Melvin kommt tatsächlich in der Manufaktur an
- er **nimmt den Schlüssel**, der an der Wand hängt
- dann sieht er sich um
- die Luke, das Kontrollpult, den Maschinenkessel, den Trichter und die Anleitung an der Wand ansehen
- Melvin braucht zur Herstellung der Postkapseln: leere Metallkapseln, magisches Harz und magischen Lack
- die Feldkiste ansehen
- **die leere Lackdose nehmen**
- die Manufaktur verlassen

### Friedhof (Tag):

- Melvin benutzt das **blühende Nachtdämmerkraut mit der Tagscheinblume**

- so erhält er den magischen Lack und muss ihn nur noch abfüllen
- die **leere Lackdose mit der Tagscheinblume benutzen**
- nun ist **magischer Lack in der Dose**

#### Stadttor (Tag):

- in den magischen Laden gehen
- **mit Farida sprechen** (wegen magischem Harz)
- dafür will Farida die Statuette wieder haben

#### Eremitenhöhle (Tag):

- die **Rakete mit dem Weinballon benutzen**
- die **Streichhölzer mit der Rakete benutzen**
- Melvin verschwindet schnell und die Wache kommt und nimmt Kalas fest
- die **Statuette nehmen**

#### Stadttor (Tag/Nacht):

- in den magischen Laden gehen
- **Farida die Statuette geben**
- Melvin bekommt **das magische Harz**
- den Laden verlassen
- **mit Simon sprechen** (leere Metallkapseln)
- **auf Nacht stellen**
- die Falltür öffnen
- Melvin sieht hinein (es gibt keine Leiter, aber jede Menge leere Metallkapseln)
- die **Angel mit dem Magnet mit der Falltür benutzen**
- **Melvin angelt sich leere Metallkapseln**

#### Hauptstraße (Nacht/Tag):

- Melvin benutzt **den Schlüssel mit der Manufaktur**
- die **leeren Metallkapseln mit der Luke benutzen**
- am Maschinenkessel sind Patronenhalter auf der linken Seite
- das **magische Harz mit dem Patronenhalter benutzen**
- den **magischen Lack mit dem Trichter benutzen**
- das **Kontrollpult benutzen**
- die Produktion läuft
- aus der Kiste die **fertigen Postkugeln nehmen**
- die Manufaktur verlassen
- auf Tag stellen
- **mit Sven reden** (Melvin bietet ihm die Postkugeln günstig an)
- Walt kommt dazu und macht Sven ein Angebot das er unterschreibt
- der Poststreik ist beendet
- mit Sven sprechen
- Melvin sagt er möchte einen Brief abschicken und Sven sagt er macht es gratis für ihn
- aber Melvin schickt den Brief doch nicht ab
- Fenny spricht mit Melvin
- Melvin gibt den Brief an Sven und schickt ihn nun doch ab

#### Rathausplatz (Tag):

- mit Laura sprechen (Brief wurde abgeschickt)
- **Laura gibt Melvin die Pläne**

#### Hauptstraße (Nacht):

- in die Bibliothek gehen
- Melvin gibt **Jonas die Pläne für die Zeitmaschine**
- der macht sich gleich an die Arbeit

### Kapitel 3: Angst vor Enttäuschung

#### Rathausplatz (Tag):

- mit Laura sprechen (nach ihrem Freund fragen, sie hat Schluss gemacht)
- mit Pimpf reden (der verkauft keine Zeitungen mehr)
- Pimpf hat Stinkbomben und Melvin fragt ob er eine bekommen kann
- **Melvin bekommt eine Stinkbombe**

#### Hauptstraße (Nacht):

- in die Bibliothek gehen
- die Zeitmaschine ansehen
- **mit Jonas sprechen**
- ihm fehlt Bernstein für die Zeitmaschine
- der Bernstein muss geschliffen sein
- Kalas kennt sich mit Bernstein aus
- die Bibliothek verlassen
- in die Manufaktur gehen
- den Geheimgang benutzen
- Melvin kommt zu Kalas in den Kerker
- **mit Kalas sprechen und nach dem Bernstein fragen**
- Bernstein gibt es an Gewässern und lässt sich am besten mit einem Kristallschwingungsresonator finden
- für den Kristallschwingungsresonator braucht man eine Kastanie, Nadeln mit Kupferkopf und einen Goldfaden
- wenn Melvin dafür sorgt das Kalas wieder aus dem Kerker kommt (Freispruch), dann schleift er ihm einen Bernstein, wenn er einen gefunden hat
- über den Geheimgang zurück
- die Manufaktur verlassen

#### Rathausplatz (Tag):

- Melvin geht ins Rathaus und **gibt Valerius die Mondlampe**
- dann **mit Valerius sprechen** (nach Laura fragen, sie ist sehr anspruchsvoll)
- Fenny schlägt vor das Melvin Laura zu einem **Mitternachtspicknick** einlädt
- Melvin fragt Valerius noch nach Kalas (kann 1 bis 2 Jahre dauern bis der Prozess überhaupt beginnt)

#### Straße zur Mühle (Tag):

- Melvin wird hier von der Maus Larry angesprochen
- die Mäuse müssen in einem Zelt leben, weil Melvin die Katze in die Bibliothek gebracht hat
- nun soll Melvin den Mäusen helfen
- sie wollen in den Rathauskeller ziehen, aber dort gibt es eine Mausefalle mit gut riechendem Käse
- wenn dort Käse wäre, der stinkt, dann würden die Mäuse nicht in die Falle gehen
- Melvin sagt er hilft ihnen
- **mit Marlene sprechen**

#### Straße am Hang (Tag):

- auf der Treppe von Hieronimus Haus steht ein Vesperteller mit Käse (Harzer Käse)
- **den Käse nehmen**

#### Rathausplatz (Tag):

- in den Keller gehen
- hier den **Harzer Käse mit der magischen Mausefalle benutzen**
- den Keller verlassen

#### Straße zur Mühle (Tag):

- **mit Larry sprechen** und sagen das die Mäuse nun in den Keller können

- für eine Weile nimmt Melvin die Mäuse aber in sein Inventar
- auf die Übersichtskarte sehen (dort gibt es jetzt eine Waldlichtung)

### Waldlichtung (Tag):

- Melvin sieht sich die Waldlichtung an
- Fenny sagt ihm was er alles für das Mitternachtspicknick braucht (**Tischdecke, Kerzen, Musik und Essen**)
- die Steinstühle und den Steintisch ansehen
- die Jagdhütte weiter rechts ansehen
- **die Harke nehmen**, die dort steht

### Straße am Hang (Nacht/Tag):

- die **Stinkbombe mit dem Fenster von Daphnes Haus benutzen**
- dann ins Haus gehen
- **mit Daphne sprechen** (sagen es stinkt bei ihr)
- Daphne denkt das es die Duftkerzen sind und Melvin bietet ihr an die Duftkerzen mitzunehmen
- nach dem Gespräch **die Duftkerzen nehmen**
- das Haus verlassen
- mit **Hieronimus sprechen** (ihm gehört die Jagdhütte)
- Melvin bekommt den **Schlüssel für die Jagdhütte**
- auf Tag umstellen
- wieder mit Hieronimus sprechen (nach Rezept fragen)
- Melvin bekommt ein Hühnchenrezept
- in Daphnes Haus gehen
- mit Daphne sprechen (nach Rezept fragen)
- Melvin bekommt das Rezept für Brokkoligratin

### Rathausplatz (Tag):

- in den Rathauskeller gehen
- hier das **dreckige Tischtuch nehmen**

### Straße zur Mühle (Tag/Nacht/Tag):

- das **dreckige Tischtuch mit dem Waschkorb** benutzen
- dann **mit Marlene sprechen**
- sie wäscht das Tischtuch mit, aber es wird etwas dauern, weil sie gerade erst gewaschen hat
- auf Nacht stellen
- die **saubere Wäsche benutzen** (Melvin reißt die Leine herunter und die Wäsche wird dreckig)
- auf Tag stellen
- Marlene wäscht sofort die Wäsche
- das **saubere Tischtuch von der Leine nehmen**

### Stadttor (Tag):

- mit Simon sprechen
- Melvin fragt ihn nach dem Schwert und ob er sich die Säge ausleihen darf
- die Säge kann Melvin ausleihen, aber nur solange er beim Schmied ist, geht er weg, muss er die Säge zurückgeben
- Melvin fragt Simon nach einem Rezept und er bekommt **das Rezept für Bratfisch**
- den **Schmelztiegel nehmen** (Melvin benutzt ihn mit der Esse)
- **die Brosche mit dem Schmelztiegel benutzen**
- jetzt ist Kupfer im Schmelztiegel
- die **Nadeln mit dem Kupfer im Schmelztiegel** benutzen
- nun hat Melvin kupferüberzogene Nadeln
- im Inventar **die Nadeln mit der Kastanie benutzen**
- in den magischen Laden gehen
- **mit Farida sprechen** (Rezept)
- Melvin bekommt ein **Rezept für Tortilla**

### Rathausplatz (Nacht):

- ins Gasthaus gehen
- **mit Hokus sprechen**
- er hat ein neues Instrument (das will er Melvin aber nicht geben)
- **mit Olof sprechen**
- der hat ein Problem, weil Simon zuviel trinkt
- Melvin sagt er wird mit Simon reden und ihn dazu bringen nach Hause zu gehen
- Olof meint ob er das so ganz ohne Gegenleistung macht und Melvin sagt er bräuchte jemanden, der ihm etwas kocht
- er bringt später ein Rezept vorbei
- **mit Simon sprechen**
- ihn fragen ab wann er denn aufhören würde zu trinken
- Simon meint, erst wenn er weiße Mäuse sieht, die Polka tanzen

### Straße zur Mühle (Nacht):

- **die Mäuse mit dem Mehl benutzen**
- Larry beschwert sich, aber Melvin meint das es für einen guten Zweck ist
- jetzt hat Melvin weiße Mäuse

### Rathausplatz (Nacht):

- ins Gasthaus gehen
- die **weißen Mäuse mit Simon benutzen**
- Simon verlässt das Gasthaus und die Mäuse gehen in den Rathauskeller
- vorher gibt Simon Melvin eine Flasche Schnaps

### Waldlichtung (Tag):

- **den Schlüssel mit der Jagdhütte benutzen**
- in die Jagdhütte gehen und umsehen
- den Honig ansehen
- **das Jagdhorn nehmen**
- den Widderschädel an der Wand benutzen
- **Melvin nimmt die Hörner mit**
- die Jagdhütte verlassen

### Stadttor (Tag):

- mit Simon sprechen (die Säge ausleihen)
- im Inventar **die Säge mit dem Jagdhorn benutzen**
- das **abgesägte Jagdhorn dann mit dem Grammophon benutzen** (das geht jetzt wieder)

### Rathausplatz (Tag/Nacht/Tag):

- in das Rathaus gehen
- **mit Valerius sprechen**
- Melvin kann Valerius alle Rezepte durchfragen ob das was für Laura wäre
- **das Hühnchenrezept ist das Richtige**
- im Inventar ist nun nur noch das Rezept für Hühnchen
- das Rathaus verlassen
- ins Gasthaus gehen
- auf Nacht stellen
- **mit Olof sprechen** (Melvin sagt er hat ein Rezept und Olof will es ihm kochen, aber am Tag)
- **auf Tag umstellen**
- **mit Olof sprechen** wegen dem Rezept
- **Melvin bekommt das Hühnchen** (erlesenes Mahl)
- das Gasthaus verlassen
- zu Laura gehen
- **mit Laura sprechen** (Einladung zum Mitternachtspicknick)
- Laura und Melvin gehen zur Waldlichtung

### Waldlichtung (Nacht):

- Melvin und Laura unterhalten sich und Melvin sollte die richtigen Antworten geben und die lauten:
  1. Als ich zum ersten Mal herkam, dachte ich, diesen Ort muss ich dir zeigen.
  2. Ist es nicht egal wer die Idee hatte ? Genieß lieber die milde Abendluft !
  3. Ich glaube Fenny trifft sich heute Abend mit einem fieschen Elfenmann. Da hat sie natürlich keine Zeit für uns.
  4. Die Magie in meiner Welt ist gut verborgen, aber es gibt sie doch.
  5. Das kann ich dir nicht beantworten, Laura. Dazu müsste ich dich besser kennen.
  6. Essen ? Ach das Essen ist doch Nebensache ! Das Wichtigste ist, wir können hier sein und den schönen Abend genießen.
  7. Öfter sehen ? Das würde ich schön finden !
  8. Ich...äh...ich mag dich auch...Lass uns...äh... du weißt schon...
- das Mitternachtspicknick ist beendet und Melvin bringt Laura nach Hause
- Laura gibt Melvin eine Locke mit Goldfaden
- dann sagt Laura das sie ins Bett geht, aber Melvin kann ja noch die Prozessakte von Kalas suchen und auf den Schreibtisch legen, damit Valerius sie gleich sieht

### Kapitel 4: Angst vor der Angst

#### Haus von Valerius(Nacht):

- im Inventar die **Locke mit Goldfaden mit der Kastanie mit den Nadeln benutzen**
- damit ist der Kristallschwingungsresonator fertig
- im Haus umsehen
- das Chaos ansehen und den Sekretär
- durch die Tür zur Küche gehen
- auch hier ist überall Chaos
- die **Tür zur Speisekammer öffnen**
- den **Kartoffelsack umwerfen**
- ein Stück zur Seite gehen
- dann sieht man die Prozessakte hinter dem Kartoffelsack liegen
- die **Prozessakte nehmen**
- die Küche verlassen
- **die Prozessakte auf den Schreibtisch legen**
- dann das Haus von Valerius verlassen
- auf Tag stellen

#### Waldlichtung (Tag):

- hier muss Melvin **den Kristallschwingungsresonator benutzen**
- er läuft überall umher und sucht nach Bernstein
- unter dem Felsen links wird er fündig
- nun muss Melvin nur noch an den Bernstein rankommen

#### Straße am Hang (Tag):

- Jorog steht bei der Gründerstatue und putzt sie
- neben Jorog steht ein Werkzeugkoffer mit Hammer und Meißel
- den **Werkzeugkoffer ansehen** (Melvin meint er sollte Jorog helfen die Statue schneller zu putzen)
- mit Hieronimus sprechen (fragen was er tut)
- den Eimer mit Pech ansehen

#### Hauptstraße (Tag):

- Pimpf verkauft wieder Zeitungen
- mit Pimpf reden

#### Stadttor (Tag):

- mit Simon sprechen
- vor dem Magieladen steht eine einarmige Hexe
- mit ihr kann man sich Zaubertrankrezepte erstellen lassen

#### Rathausplatz (Tag):

- hier steht jetzt ein Verkaufswagen
- mit dem Händler sprechen
- er gibt Melvin eine **Probe von seinem Wundermittel**
- ins Rathaus gehen
- der Prozess gegen Kalas findet gerade statt
- **mit Wulf sprechen**
- Melvin sagt er soll einen Schluck aus der Pulle nehmen (er gibt ihm den Schnaps)
- Wulf trinkt gleich alles
- dann macht er seine Aussage
- **Kalas wird freigesprochen**

#### Straße am Hang (Tag):

- **mit Jorog sprechen und ihm die Probe vom Händler geben**
- Jorog ist von dem Mittel überzeugt und er geht zum Händler, um sich noch mehr zu kaufen
- Melvin nimmt sich den **Hammer und den Meißel**

#### Waldlichtung (Tag):

- **Hammer und Meißel mit dem Felsen benutzen**
- dann den **Bernstein nehmen**

#### Eremitenhöhle (Tag):

- **Melvin spricht mit Kalas**
- er schleift ihm den Bernstein

#### Hauptstraße (Nacht):

- in die Bibliothek gehen
- **Melvin gibt Jonas den geschliffenen Bernstein**
- die Zeitmaschine benutzen
- aber Melvin will nicht (er hat Angst)
- **Fenny gibt Melvin ein Mut-O-Meter** (es steht auf Null) und sagt das er kleine Mutproben bestehen soll
- so soll er erst einmal einen Hund einfangen

#### Straße zur Mühle (Nacht):

- der Werpudel ist weg
- auf der Straße liegt die Kette für den Pudel
- **die Kette nehmen**

#### Rathausplatz (Nacht/Tag/Nacht):

- der Werpudel ist hier
- aber wie fängt man ihn am besten ein
- auf Tag stellen
- Laura ist nicht da
- Fenny sagt das Melvin Laura suchen und befreien muss
- ins Rathaus gehen

- **mit Hokus sprechen**
- er spielt auf seinem neuen Instrument, aber er hört nichts
- Melvin sagt, dann kann er ihm ja das Instrument geben
- Melvin bekommt das Instrument (**Hokusphon**)
- das Rathaus verlassen
- auf Nacht stellen
- das **Hokusphon mit dem Werpudel benutzen**
- der ist ganz benommen von den Tönen
- die **Kette mit dem Werpudel benutzen und ihn zur Mühle bringen**
- das Mut-O-Meter steht jetzt auf 1

#### Straße am Hang (Tag):

- an der geputzten Statue steht noch eine Flasche Spezialreiniger
- den **Spezialreiniger nehmen**
- mit **Hieronimus sprechen** (er soll mal den Spezialreiniger versuchen)
- den **Eimer mit Pech nehmen**

#### Hauptstraße (Tag):

- **mit Sven sprechen** (fragen wo Laura ist)
- Sven hat Laura wahrscheinlich in den Abwasserkanal gebracht

#### Rathausplatz (Nacht):

- den Gullydeckel öffnen
- Melvin steigt nach unten
- er findet Laura
- aber da kommt Sven und weil Melvin keine Waffe hat, verschwindet er lieber

#### Stadttor (Tag):

- **mit Simon sprechen** (nach dem Schwert fragen)
- Melvin kann das Schwert bekommen, wenn er für Simon ein Kopfschmerzmittel findet
- **die einarmige Hexe benutzen**
- Melvin bekommt eine **Zutatenliste** (im Inventar lesen)
- er braucht **Johanniskraut, Honig, gemahlenes Widderhorn und Milch**
- Johanniskraut hat Melvin schon vom Friedhof

#### Straße zur Mühle (Tag):

- in das Haus von Valerius gehen
- in die Küche gehen
- die **Widderhörner mit der Kaffeemühle benutzen** (Melvin hat Widderhornpulver)

#### Waldlichtung (Tag):

- den Schlüssel mit der Jagdhütte benutzen
- in der Jagdhütte das **Johanniskraut mit dem Honig benutzen**

#### Rathausplatz (Nacht)

- in das Gasthaus gehen
- mit Marlene sprechen (sie trinkt immer Milch)
- Melvin bekommt **ein Glas Milch** von Marlene

#### Stadttor (Nacht/Tag):

- in den Magieladen gehen
- **mit Farida sprechen** (wegen Trank gegen Kopfschmerzen)
- sie sagt er soll die einarmige Hexe benutzen
- dafür bekommt Melvin noch **eine Münze mit Loch**

- den Magieladen verlassen
- auf Tag stellen
- **alle Zutaten (Johanniskraut mit Honig, Milch, geriebenes Widderhorn) mit der einarmigen Hexe benutzen**
- **dann noch die Münze mit der einarmigen Hexe benutzen**
- es werden alle Zutaten gemixt und eine Zauberampulle kommt heraus
- Melvin nimmt die **Zauberampulle**
- er gibt sie Simon
- dafür bekommt er **das Schwert**

#### Rathausplatz (Nacht):

- **Melvin steigt wieder in die Kanalisation** (Gullydeckel öffnen)
- es kommt zum Kampf mit Sven, aber Melvin muss fliehen
- Fenny sagt das er so wohl keine Chance gegen Sven hat und das er es mal mit Gerüchten versuchen soll
- Rufmord ist doch auch ein tolles Mittel
- **also zieht Melvin los und versucht Gerüchte über Sven zu erfahren**
- ins Rathaus gehen
- **mit Adamus sprechen** (Sven)
- er sagt er hatte mal Steuerschulden

#### Straße am Hang (Nacht/Tag):

- in Daphnes Haus gehen
- **mit ihr reden** (Sven)
- Daphne sagt sie verrät nicht für wen sie das Potenzmittel da hat
- das Haus verlassen
- auf Tag stellen
- **mit Hieronimus sprechen** (Sven)
- er erzählt das Svens Eltern ihn übers Internet verkauft haben

#### Stadttor (Tag):

- **mit Wulf sprechen** (Sven)
- Sven soll nachts mal nackt herum gerannt sein
- **mit Simon sprechen** (Sven)
- der sagt das Sven pleite ist
- **mit Farida sprechen** (Sven)
- sie sagt das Sven sich Dominazauber gekauft hat

#### Hauptstraße (Tag):

- **mit Pimpf sprechen** (Sven)
- er sagt das Sven Kinderspiele spielt

#### Rathausplatz (Nacht/Tag):

- Melvin öffnet den Gullydeckel und steigt in die Kanalisation
- Sven kommt
- Melvin sagt ihm die folgenden Gerüchte:

1. **Dominazauber**
2. **Yutschibutschi Karten**
3. **Eltern haben ihn versteigert**
4. **Schulden**

- Sven gibt auf und rennt weg
- **Melvin befreit Laura von den Ketten**
- das Mut-O-Meter steht jetzt auf 2
- Melvin geht in Richtung Rathausplatz
- da sagt Laura das sie weiter hinten in der Kanalisation einen Lichtschimmer gesehen hat und nun neugierig ist

- Melvin geht nach links
- **er kommt zu einer Bruchbude (dort wohnt Jorog)**
- Melvin sieht sich um
- die **magischen Gegenstände**, den Vorhang, die Karaffe, die Bücher und das Fenster ansehen
- Jorog ist vielleicht ein Zauberer
- **mit Laura sprechen**
- die beiden gehen durch die Kanalisation zurück
- Laura geht dann nach Hause
- auf Tag stellen
- ins Rathaus gehen
- **mit Jorog sprechen** (fragen ob er ein verhinderter Zauberer ist)
- diese Frage macht Jorog sehr nervös und er rennt in den Keller und nimmt dort einen Kräutertrunk
- das Rathaus verlassen
- in den Keller gehen
- Fenny meint das wäre doch eine tolle Gelegenheit Jorog eine Falle zu stellen
- Melvin sieht sich den Kräutersud links neben dem Schrank an
- **das Potenzmittel mit dem Kräutersud benutzen**
- **den Eimer mit Pech auf den Schrank stellen**
- **die Harke mit der Vertiefung im Boden benutzen**
- jetzt ist alles fertig für die Falle
- ins Rathaus gehen
- **mit Jorog sprechen** (wegen der Zauberei)
- Jorog rennt wieder in den Keller
- er trinkt das Potenzmittel, tritt auf die Harke und bekommt den Eimer mit Pech auf den Kopf
- Jorog flucht und schimpft
- er fragt Melvin ob er etwas mit der Falle zu tun hat
- **Melvin sagt „Klar wollte ich dir eine Falle stellen...“**
- **dann sagt er „Wasch dich lieber erst einmal...“**
- das Mut-O-Meter ist jetzt voll

#### Hauptstraße (Nacht):

- in die Bibliothek gehen
- **die Zeitmaschine benutzen**
- Fenny kommt nicht mit und Melvin muss sich allein durchschlagen

#### Kapitel 5: Angst vor dem Tod

##### Straße zur Mühle:

- Melvin landet in Tallen, aber 500 Jahre früher
- das Haus von Jorog steht schon und die Mühle wird gerade gebaut
- an der Mühle stehen Leute
- **das Brecheisen nehmen**
- **mit dem Hirsch sprechen** (er ist in der Falle und Melvin soll ihn befreien)
- das **Brecheisen mit der Falle benutzen**
- der Hirsch ist frei und Melvin bekommt einen Tarnumhang und ist so unsichtbar
- zu den drei Räten und Jorog gehen (bei der Mühle)
- **Melvin belauscht das Gespräch**
- Jorog hat einen Mord begangen
- nach dem Gespräch zu Jorogs Haus gehen
- im Haus umsehen
- **das Arbeitsbuch auf dem Tisch ansehen** (Jorog trinkt das Quellwasser seit 27 Tagen)
- also muss Melvin 27 Tage zurückreisen um den Mord zu verhindern
- das Haus verlassen
- zur Zeitmaschine gehen
- Melvin belauscht ein weiteres Gespräch
- **den Zauberstab nehmen** (steht links neben Valerian)
- **die Zeitmaschine benutzen**

- Melvin landet an derselben Stelle, aber 27 Tage früher
- **mit Tomarak sprechen**
- er will aber nicht auf die Warnungen von Melvin hören und geht zu Jorog und den Räten
- Melvin geht zum magischen Brunnen
- er versteckt sich und belauscht das Gespräch
- die Situation spitzt sich zu
- Melvin bekommt drei Möglichkeiten zur Auswahl
- **er wählt „Jorog zur Rede stellen“**
- Tomarak versteinert Jorog
- nach einem Gespräch geht Melvin wieder zur Zeitmaschine
- Fenny begrüßt ihn und sagt das er alle Prüfungen bestanden hat
- Melvin landet dann wieder im Laden von Mr. Teeth

**ENDE!!!**

Alle Rechte bei **Kerstin Häntsch/Schluchsee**

Geschrieben am 10.11.2008

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.com>

<http://www.kerstins-spieleloesungen.de>