

# Das Rätsel des Master Lu - Komplettlösung

von [Kerstin Häntsch](#)

Auch in diesem Adventure gilt: "Alles mitnehmen was nicht niet- und nagelfest ist !" Außerdem sollte man sich überall gründlich umsehen, mit allen Personen sprechen und öfter mal speichern. Der Held dieses Adventure heißt Ripley. Er wird im Laufe des Spieles viele Orte bereisen. In den Posh-Express-Büro`s, in denen er immer landet, sollte er auf alle Fälle immer etwas Geld in der jeweiligen Landeswährung tauschen. Ripley bekommt auch immer Post in den Büro`s und weiß so immer Bescheid. Ripley hat ein Odditorium. Da gibt es jede Menge Kuriositäten. Unterwegs sammelt Ripley auch verrückte Sachen, die er dann in den Posh-Express-Büro`s nach New York abschicken kann. Sollte Ripley mal die Nachricht erhalten das ein Haftbefehl gegen ihn vorliegt, dann sollte er erst etwas an Kuriositäten nach New York schicken bevor er dort selber wieder hinfliegt. Er wird sonst festgenommen. Kommt keine derartige Nachricht, dann kann Ripley auch selber seine Stücke nach New York bringen und im letzten Raum in die Vitrine legen. So, jetzt geht es aber los.

## New York:

- den Schlingstock nehmen und damit die Kobra fangen
- mit Feng Li sprechen
- dann mit Mei Cheng sprechen (sie soll zu ihrer Großmutter fahren)
- im Inventar den abgestempelten Brief ansehen und lesen (benutzen)
- Ripley verlässt das Odditorium
- im Posh-Express-Büro bucht er einen Flug nach Peiping zusammen mit Mei

## Peiping:

- im Büro Geld tauschen und mit Mei sprechen
- sie hat noch einiges zu tun und Ripley sieht sich um
- in die Halle der Klassiker darf er nur mit einem Passierschein, aber den hat er nicht
- also geht Ripley erst einmal weiter nach rechts
- er spricht den Bettler an und gibt ihm Geld
- noch weiter rechts sitzt eine ältere Dame und füttert Tauben
- Ripley sieht sich den Helm in ihrer Hand an und spricht dann mit ihr
- Ripley gibt der Dame sein Foto aus dem Inventar und bekommt dafür den Helm
- zur Schmiede gehen (Hinterhof)
- hier sitzt der Bettler
- den Haufen Gerümpel neben dem Bettler ansehen
- es ist ein Amulett dabei
- den Bettler ansprechen und ihm Geld für das Amulett geben
- wieder zu der alten Dame gehen
- die Schmiede hat vorn eine Markise
- den Helm mit der Markise benutzen und schon ist Ripley den Bettler los
- wieder zur Schmiede gehen
- dort das Wagenrad benutzen und es zerfällt
- die 7 Holzspeichen nehmen
- zur Mauer neben dem Kiosk gehen

- dort die 7 Holzspeichen mit der Mauer benutzen und schon ist Ripley in der Halle der Klassiker
- Mei kommt auch gerade
- rechts neben Ripley liegt ein silberner Schmetterling
- er hebt ihn auf und steckt ihn ein
- nach links gehen zu dem Ministrant
- den Schlegel nehmen und mit dem Gong benutzen
- jemand kommt aus der Pagode
- Ripley gibt die Antwort 1 und erfährt so einiges über Master Lu
- in Ripley`s Tagebuch steht jetzt auch schon etwas
- die Halle der Klassiker verlassen
- im Posh-Express-Büro das Amulett und den Schmetterling den New York schicken
- dann eine Reise buchen nach Danzig

### Danzig:

- im Büro etwas Geld tauschen
- dann zum Schloss Pik As fahren
- hier wohnt Baron Seltsam
- Ripley spricht erst den Gärtner Wolf an
- dann geht er zur Schlosstür
- Ripley darf ins Schloss, aber er kann nicht mit dem Baron sprechen, da er verstorben ist
- dafür spricht er mit dem Sohn
- nach dem Gespräch darf Ripley das Billardzimmer besichtigen
- unter dem Sofa in der Bibliothek findet er eine alte Banknote und nimmt sie mit
- Ripley verlässt also die Bibliothek und geht zum Billardzimmer
- er nimmt sich die Billardkugel vom Billardtisch
- rechts neben der Tür steht ein Sekretär und Ripley öffnet ihn
- die Schublade öffnen und den Brief und den Schlüssel nehmen
- den Brief lesen
- im Brief ist eine Briefmarke
- den Schlüssel mit dem Spielschank benutzen, den Spielschrank öffnen (benutzen) und die Schublade ansehen
- die Schublade mit dem Schlüssel öffnen und dann aufziehen (noch mal benutzen)
- es liegen Spielkarten in der Schublade, aber das Pik As fehlt
- das fehlende Pik As findet Ripley links neben dem Gemälde an der Wand
- das Pik As benutzen und ein Schalter kommt zum Vorschein
- den Schalter betätigen und das Gemälde öffnet sich
- den Deckel der Zigarrenkiste öffnen und eine Zigarre nehmen
- den Abzug öffnen und dahinter sind zwei Löcher zu sehen
- in das eine Loch passt die Billardkugel
- also die Billardkugel mit dem runden Loch benutzen
- den Schalter beim Pik As benutzen
- den Billardtisch ansehen
- er ist jetzt irgendwie schief
- den Tisch benutzen und Ripley landet im Labor des Barons
- im Labor umsehen
- die Schublade öffnen
- Pumpenhebel, Gummipropfen, Gummischlauch und Gartenschlauch nehmen
- das Glasgefäß ansehen, da ist der Romanov Smaragd drin

- den Pumpenhebel mit der Pumpe benutzen
- den Hebelschlüssel links an der Wand nehmen und mit dem Zapfenlager benutzen
- das Periodensystem der Elemente von der Wand nehmen und mit dem Glasgefäß benutzen
- den Gummischlauch mit den Düsen benutzen
- den Wasserhahngriff nehmen und mit dem Luftventil benutzen
- die Wasserhahnleitung nehmen
- Luftventil/Griff benutzen und das Ventil ist geschlossen
- Pumpenhebel benutzen und dann wieder den Griff benutzen
- der Smaragd fällt aus dem Glasbehälter und Ripley nimmt ihn
- den Smaragd ansehen und benutzen (dann hat Ripley noch einen Korken im Inventar)
- den Smaragd mit dem Tagebuch benutzen (Ripley malt eine Skizze)
- nun muss der Panzerschrank geöffnet werden
- dazu erst einmal den Smaragd mit der Eisenklammer vom Glasgefäß benutzen
- das Glasgefäß nehmen
- Pumpenhebel, Tauchkolben, Hebelschlüssel und Gummischlauch (von den Düsen) nehmen
- den Wasserhahngriff vom Luftventil nehmen und wieder an der Wasserleitung anbauen
- den Gummipfropfen, den Korken und den Pumpenhebel mit dem Glasgefäß benutzen
- den Tauchkolben mit der Halterung an der Wand benutzen
- dann den Hebelschlüssel mit der Halterung benutzen
- nun kann Ripley den Hebelschlüssel benutzen und der Panzerschrank öffnet sich
- allerdings nur kurz
- es fehlt ein Gegengewicht
- also das Glasgefäß mit allen Anbauten (Korken usw.) mit dem Hebelschlüssel benutzen
- nun die Wasserhahnleitung mit dem Schlauch und dem Gartenschlauch benutzen und das Ganze dann mit dem Glasgefäß benutzen
- den Schlauch (nicht den Gartenschlauch, ist ganz unten zu finden) mit dem Wasserhahn benutzen
- jetzt den Wasserhahngriff benutzen und das Wasser läuft in das Glasgefäß
- jetzt ist der Panzerschrank offen
- im Panzerschrank ist ein Brief
- den Brief nehmen und lesen
- das Mikroskop ansehen und den Smaragd mit dem Mikroskop benutzen
- auf dem Smaragd steht TI XE (rückwärts gelesen Exit)
- außerdem gibt es noch 4 Knöpfe mit denen man Zahlen einstellen kann
- auf dem Periodensystem TI (22) und XE (54) suchen
- nun die Zahlen umdrehen und es ergibt sich 4522
- diese Zahlen mit den Knöpfen einstellen und die Metalltür öffnet sich
- durch die Tür gehen
- Ripley landet im Garten
- nach rechts gehen
- dort ist der Friedhof
- bis zum Ende gehen
- dort ist ein Grabmal mit einer Glocke dran
- Wolf der Gärtner ist auch anwesend
- Ripley fragt Wolf nach dem Grabmal und der Glocke
- Wolf will die Geschichte nur erzählen wenn er Geld dafür bekommt
- Ripley gibt ihm Geld und erfährt das Wolf das Grabmal öffnen soll wenn die Glocke läutet

- der Gärtner geht und Ripley nimmt sich die Leiter und benutzt sie mit dem Grabmal
- dann öffnet er das Lüftungsgitter und sieht hinein
- er sieht einen Balken und ein Seil
- Friedhof verlassen
- zum Posh-Express-Büro gehen
- hier die Briefmarke und die alte Banknote nach New York schicken
- dann eine Reise nach New York buchen

### New York:

- Ripley geht ins Odditorium
- dort geht er in den letzten Raum und nimmt aus dem Terrarium die Schildkröte
- dann noch die Schublade öffnen und das Schildkrötenfutter nehmen
- wieder ins Büro gehen und eine Reise nach Danzig buchen

### Danzig:

- Ripley benutzt den Zierbaum (wo die Schubkarre steht) und bringt ihn so durcheinander
- dann in Richtung Friedhof gehen
- der Gärtner ist beschäftigt
- Ripley spricht mit dem Gärtner und sagt ihm das der Zierbaum nicht in Ordnung ist
- der Gärtner geht
- die Planke und den Kantenschneider nehmen und zum Friedhof gehen
- zum Grabmal gehen und dort die Planke mit den Urnen benutzen
- die Planke benutzen
- das Lüftungsgitter öffnen und das Schildkrötenfutter mit dem Gitter benutzen
- dann den Kantenschneider mit dem Schildkrötenfutter benutzen (es wird auf dem Balken nach hinten geschoben)
- die Schildkröte mit dem Futter benutzen
- während die Schildkröte auf dem Balken dem Futter entgegenläuft räumt Ripley die Planke und den Kantenschneider weg und geht zum Gärtner
- die Glocke läutet und der Gärtner öffnet das Grabmal
- Ripley nimmt aus dem Grabmal eine Keramikmaske (Schlüssel) und einen Brief
- er liest den Brief
- dann schickt er die Schildkröte zurück nach New York
- Ripley bucht im Büro einen Flug nach Sikkim

### Sikkim:

- im Posh-Express-Büro nimmt sich Ripley ein Prospekt über die Gebetsmühlen
- Ripley geht zum Tempel und spricht mit der Wache (bis die Wache von dem Ring spricht und ihn zeigt)
- der Wachmann trägt einen Ring
- Ripley benutzt die Zigarre und bekommt so die Banderole
- die Banderole benutzen (sieht aus wie ein Ring) und der Wache zeigen
- so kommt Ripley zum Tempel
- Ripley sieht sich die Gebetsmühlen an (es gibt 16 Stück)
- er kann immer nach rechts gehen und kommt so zu den nächsten Gebetsmühlen
- mit den Mönchen in den Gebetsmühlen sprechen
- Ripley nimmt sich die Gebetsmühlen Nr. 4, 6, 9, 12, und 15

- dann müssen die Gebetsmühlen richtig verteilt werden und zwar folgendermaßen:

Gebetsmühle Nr. 4 bei Gebetsmühle Nr. 6 einbauen (Gelassenheit)

Gebetsmühle Nr. 6 bei Gebetsmühle Nr. 9 einbauen (Frieden)

Gebetsmühle Nr. 9 bei Gebetsmühle Nr. 12 einbauen (Verständnis)

Gebetsmühle Nr. 12 bei Gebetsmühle Nr. 15 einbauen (Wahrheit)

Gebetsmühle Nr. 15 bei Gebetsmühle Nr. 4 einbauen (Weisheit)

- bei jeder richtig eingesetzten Gebetsmühle sagen die Mönche das es so stimmt

- zur Gebetsmühle Nr. 9 gehen und dort mit dem Mönch sprechen

- Ripley darf jetzt ins Innere des Tempels

- dazu geht er zur Gebetsmühle Nr. 14 (dort ist der Eingang)

- jetzt geht es durch ein Labyrinth

- an jeder Kreuzung gibt es 4 Richtungen in die man gehen kann und es gibt jeweils 4 Seile

- diese 4 Seile kann man benutzen und dann wird in den Gängen Licht

- es wird aber immer nur in dem Gang Licht, von dem man gekommen ist und dann noch in einem und manchmal auch zwei weiteren Tunneln

- also immer erst das Seil benutzen für den Gang in den man gehen möchte, denn Ripley geht in keinen dunklen Gang

- in dem Labyrinth sollte man einen Meißel und eine Weihrauchpfanne finden

- und natürlich den Aufstieg zur Kuppel

- hier nun die Reihenfolge der Gänge:

rechts - oben - 2x rechts - unten (Kreuzung)- links - unten - 2x rechts

- hier liegt der Meißel (nehmen) und zurück zur Kreuzung wie folgt

2x links - oben - rechts

- jetzt geht es von der Kreuzung aus wie folgt weiter:

2x rechts - unten - rechts - 2x oben - 2x links - oben - 2x rechts -  
oben - 2x links - 2x oben - links - 2x unten - links - unten - 2x links -  
unten - links - oben - links - unten - links - unten - rechts - unten -  
2x links - 4x oben - 2x rechts - 4x oben - 6x rechts - unten

- hier ist wieder eine Kreuzung

- ein Weg führt zur Weihrauchpfanne und zwar so:

rechts - oben - rechts - unten

- hier die Weihrauchpfanne nehmen und zur Kreuzung zurück wie folgt:

oben - links - unten - links

- Kreuzung

- und nun zum Aufstieg

2x links - 2x unten - links - unten

- geschafft
- nun das Seil links betätigen
- die Leiter kommt herunter und Ripley benutzt sie und steigt nach oben
- das Buch von Master Lu ansehen
- Ripley macht Eintragungen in sein Tagebuch
- die Leiter wieder nach unten klettern und schon steht Ripley wieder draußen
- den Tempel verlassen und zum Posh-Express-Büro gehen
- Meißel und Weihrauchpfanne nach New York verschicken
- an Mei ein Telegramm schicken
- sie soll Schriftzeichen übersetzen
- einen Flug nach Peru buchen

### Peru:

- im Büro die Stele ansehen (Ripley schreibt einiges in sein Tagebuch)
- die Papageientaucher ansehen und die Uhr
- mit dem Angestellten sprechen und nach der Uhr, der Stele und den Papageientaucher fragen
- eine Reise zur Osterinsel buchen

### Osterinsel:

- mit der Frau in der Grube sprechen
- es ist Dr. Twelvetrees (Samantha)
- Ripley unterhält sich mit Dr. Twelvetrees und er sagt ihr dass er ihr vertraut
- Dr. Twelvetrees wird Ripley helfen und sie zeigt ihm Schriftzeichen
- die Schriftzeichen von dem umgefallenen Kopf abzeichnen (Tagebuch mit Schriftzeichen benutzen)
- den Dutt ansehen
- mit Dr. Twelvetrees sprechen und dann gehen beide zu einer Stelle mit einer umgekippten Statue
- Dr. Twelvetrees geht wieder zurück an ihre Arbeit
- Ripley nimmt den Treibholz-Papageientaucher und den Stumpf aus Treibholz
- er sieht sich die Statue an und den Sockel
- im Lavaboden sind viele Löcher
- Ripley spricht mit der alten Frau
- dann geht er zurück zur Grube
- Dr. Twelvetrees ist weggegangen
- Ripley nimmt er sich den Ärmel vom Hemd und die Stange
- außerdem geht er noch in den Schuppen und nimmt sich dort die Reißleine vom Generator
- wieder nach rechts gehen zu dem Kopf
- die Obsidianscheibe am Kopf ansehen
- den Ärmel mit der Obsidianscheibe benutzen und schon ist sie im Inventar
- nach oben rechts gehen zum Strand
- den Stumpf aus Treibholz mit dem großen Loch benutzen und dann die Stange mit dem Treibholz benutzen
- jetzt die Stange benutzen und schon steht die Statue wieder
- allerdings fehlt ihr ein Auge
- Ripley geht erst einmal zurück zur Grube und von dort zum Posh-Express- Büro
- dem Angestellten den Treibholz-Papageientaucher geben

- dafür bekommt Ripley die Koralle von der Uhr
- wieder zur Osterinsel fliegen und zum Strand gehen
- der alten Frau die Koralle (Ziffernblatt) und die Obsidianscheibe geben
- die alte Frau setzt der Statue nun das Auge ein und dabei sieht sie etwas im Felsen
- sie sieht nach und findet die Gebeine ihres Großvaters
- Ripley geht zur Grube und erzählt Dr. Twelvetrees von der Statue und von dem Geheimnis was die alte Frau erwähnt hat
- die beiden gehen zum Strand und befördern noch so einiges zu Tage
- Ripley hat jetzt noch eine Art Karte und ein Horn aus Walfischknochen
- Dr. Twelvetrees hat ihr Feuerzeug verloren und Ripley steckt es ein
- dann benutzt er die Reißleine mit dem Horn und füllt das Horn mit Wasser
- er geht zurück zu dem umgefallenen Kopf
- von da geht er nach links zur Bucht
- Ripley sieht sich hier um
- er findet eine Statue mit einer Muschel, eine Statue mit einem Haifischzahn, eine Statue mit einem Seepferd und eine Statue mit einem Seestern
- er benutzt bei allen diesen Statuen sein Tagebuch und zeichnet alles auf
- seine gefundene Karte zeigt auch Muschel, Haifischzahn, Seepferd und Muschel
- in der Mitte ist ein Kreuz
- Ripley sucht den Mittel zwischen diesen 4 Statuen
- an dieser Stelle ist ein kleiner grauer Fels und dahinter steht ein ziemlich großer roter Fels
- neben dem kleinen grauen Fels ist Lehm
- Ripley versucht den grauen Fels zu verschieben (benutzen), aber das geht nicht
- also benutzt er das Horn mit dem Wasser mit dem Lehm und nun kann er den grauen Fels verschieben
- zum Vorschein kommt ein Riss
- den Riss ansehen
- es ist eine Rongorongo Tafel und Ripley nimmt sie sich und zeichnet dann alles in sein Tagebuch (Tafel mit Tagebuch benutzen)
- zu Dr. Twelvetrees gehen
- die wird aber gerade von 2 Typen bedroht
- Ripley versteckt sich hinter dem Schuppen
- er öffnet das Fenster und steigt ein
- den Zündkerzenschlüssel nehmen (liegt neben Generator)
- die Reißleine mit dem Draht an der Tür benutzen (vorher aber erst das Horn mit der Reißleine benutzen um die beiden Gegenstände zu trennen)
- den Zündkerzenschlüssel mit dem Bolzen benutzen (ist in der Nähe des Benzintankes)
- die Reißleine nun mit dem Bolzen benutzen
- das Feuerzeug benutzen (nun ist es einsatzbereit)
- das Feuerzeug unter den Benzintank stellen (Feuerzeug anklicken und dann an einer Stelle unter dem Benzintank; nicht direkt den Benzintank anklicken)
- jetzt geht Ripley zur Stromleitung (hinten im Schuppen) und zieht daran (benutzen)
- dann schnell aus dem Fenster klettern
- das gibt eine tolle Explosion und Dr. Twelvetrees ist gerettet
- Ripley spricht noch mit Dr. Twelvetrees
- dann geht er zum Posh-Express-Büro und schickt die Karte und das Horn als Päckchen nach New York
- dann tauscht Ripley noch Geld um (ist wichtig !!)
- Ripley bucht eine Reise nach Mocha Moche

## Mocha Moche:

- über den Baum auf die andere Seite zur Spinnenstatue klettern
- dann nach rechts gehen
- hier gräbt ein Mann ein Loch
- mit dem Mann sprechen
- es ist der Neffe von Dr. Menendez
- Ripley spricht mit ihm
- er will ihm den Schrumpfkopf abkaufen (so lange verhandeln bis er ihn für 450 Dollar bekommt)
- den Schrumpfkopf einstecken
- Ripley zeigt Menendez den Romanov Smaragd (dafür möchte er die Leiter und die Schaufel)
- Menendez nimmt sich den Smaragd und der scheint wirklich Unglück zu bringen, denn erst haut er sich 3 Zehen beim Graben ab und dann fällt er auch noch in den Abgrund
- Ripley nimmt sich die Leiter, die Schaufel und das Spielzeug auf Rädern (liegt auf dem Sandhaufen)
- Ripley geht nach rechts und entdeckt eine weitere Stele
- das Tagebuch mit der Stele benutzen
- dann die Treppe nach oben gehen
- das Rankengebüsch ansehen und 2x nehmen
- Ripley hat jetzt grüne und braune Ranken
- in den Turm gehen und den Verschlag ansehen
- die Treppe ganz nach oben gehen
- Ripley sieht oben einen Altar, einen Trog und einen Altarpfosten
- erst einmal den Turm wieder verlassen
- weiter nach links gehen
- dort ist eine Sternwarte
- Ripley geht nun zurück zum Wasserfall
- dort benutzt er die grüne Ranke mit der Spinnenstatue und dann noch einmal mit dem Baum (Ripley macht die Ranke an der Statue fest und wirft das andere Ende über die Schlucht)
- die braune Ranke auch an der Statue befestigen und dann über den Abgrund werfen
- nun auf die andere Seite gehen
- dort sowohl die grüne als auch die braune Ranke mit dem Baum benutzen
- die Ranken sind nun doppelt gespannt
- jetzt das Seil benutzen (Ripley löst es vom Baum)
- wieder zur Spinnenstatue gehen und dort das Seil abmachen (nehmen)
- Ripley hat jetzt das Seil im Inventar
- beim Laufen auf die andere Seite hat Ripley die Leiter und die Schaufel bei der Spinnenstatue stehen lassen
- beides jetzt wieder mitnehmen
- zum Turm gehen
- auf dem Turm die Leiter mit dem Seil benutzen und dann beides mit dem Altar benutzen
- jetzt den Altarpfosten benutzen (er wird umgekippt und hält so die Leiter fest)
- Ripley benutzt nun das Seil und klettert zur Nische
- dort nimmt er den Kristallschädel und steckt ihn ein
- wieder nach oben klettern, den Altarpfosten benutzen und Leiter und Seil wieder einstecken

- den Turm verlassen
- zur Sternwarte gehen und zur Tür
- die Tür hat 7 Steinsymbole, die sich verschieden einstellen lassen
- Ripley sieht sich sein Tagebuch an und stellt fest das die Symbole immer die gleiche Reihenfolge haben und nur jeweils mit einem anderen Symbol anfangen
- es gibt folgende Symbole (ungefähre Beschreibung)

Kreuz (1)  
 Wellenlinie (2)  
 Viereck + Dreiecke (3)  
 Verschlungenes S (4)  
 Pik As (5)  
 Viereck mit Tannenbaum (6)  
 Kreis/Rad (7)

- Ripley muss nun von links nach rechts die Symbole mit den folgenden Nummern (stehen immer in der Klammer dahinter) einstellen:

6 / 7 / 1 / 2 / 3 / 4 / 5 /

- nach der richtigen Einstellung öffnet sich die Tür
- Ripley sieht in der Sternwarte ein Skelett
- den Kristallschädel mit dem Skelett benutzen
- dann die Schaufel mit einem Loch im Sockel benutzen und die Schaufel benutzen
- Ripley dreht den Sockel und gleichzeitig die Kuppel
- das Licht fällt auf die Steintafeln an der Wand
- Ripley zeichnet die verschiedenen Farben in sein Tagebuch
- den Kristallschädel mitnehmen
- die Aufgabe hier ist erledigt und Ripley geht den Weg zurück und zum Büro
- den Schrumpfkopf, den Kristallschädel und das Spielzeug auf Rädern nach New York verschicken
- Ripley bucht eine Reise nach Peiping

### Peiping:

- Ripley trifft Mei
- sie hat die Visa und die Übersetzung
- Ripley und Mei gehen zur Halle der Klassiker und dort in die Pagode (läuft automatisch ab)
- nach einer kleinen Zwischensequenz geht es weiter
- Mei wird bedroht und Ripley muss ihr helfen
- die Pagode verlassen
- den Schlegel und den Gong holen
- in der Pagode den Gong mit dem Kohlebecken benutzen und dann die rechte Tafel anschieben (benutzen) so das sie umkippt (2x)
- der Gegner wäre erledigt
- zwischen den Tafeln auf der rechten Seite ist ein Spalt wo das Tagebuch liegt
- nun mit dem Schlegel das Tagebuch hervorholen
- die Holzkohle neben dem Kohlebecken nehmen und dann mit dem Tagebuch benutzen
- nach einer Zwischensequenz sind Mei und Ripley auf einem Bauernhof

## Finale:

- Mei spricht mit dem Bauer
- Ripley geht zum Rübenkeller, öffnet ihn und steigt nach unten
- die Wand ansehen und den Reissack benutzen
- aus der Wand ragt eine Hand aus Terrakotta
- die Hand versuchen zu nehmen
- das geht aber nicht
- zu dem Bauer gehen und mit ihm sprechen
- nach der Hand fragen
- dem Bauer Geld geben für die Schaufel
- die Schaufel nehmen, in den Keller gehen und dort die Schaufel mit der Wand benutzen
- nun die Hand nehmen
- es entsteht ein Loch in der Wand, aber dahinter ist es so dunkel, dass nichts zu erkennen ist
- Ripley geht also wieder zu dem Bauer und fragt ihn nach einer Lampe
- der gibt ihm aber nur ein einziges Streichholz
- wieder in den Keller gehen und dort in das Loch steigen
- Ripley benutzt dabei das Streichholz und entzündet Lampen die hinter dem Loch sind
- mit Mei landet er in einem großen Raum
- von diesem Raum aus gibt es auf der rechten Seite 5 Gänge
- in jedem dieser Gänge stehen Soldaten und Streitwagen
- nach jedem Gang kommt ein Durchgang und man landet in einem weiteren Raum
- in diesem Raum gibt es eine Jadetür
- außerdem liegt in diesem Raum ein kleiner Holzpfeiler
- diesen Holzpfeiler nehmen
- die 2 Schilde (rechts und links neben der Jadetür) auch nehmen
- um die Jadetür zu öffnen, schaut Ripley erst einmal in sein Tagebuch
- da steht der 5. blaue Soldat soll geschoben und der 1. rote Soldat soll gezogen werden
- also in Gang 4 (von unten) gehen und dort den 5. blauen Soldat benutzen
- nun in den Gang 5 (von unten) gehen und den 1. roten Soldaten benutzen
- den Stützbalken mitnehmen
- nun in den Raum mit der Jadetür gehen
- sie ist offen
- hineingehen
- hier liegt Kuang
- er wurde mit Armbrustbolzen durchbohrt
- um durch diesen Gang zu kommen geht Ripley erst noch einmal in den Gang 2 und holt sich dort den Streitwagen (mehrmals benutzen bis Ripley ihn bis zum Ende des Ganges schiebt
- nun geht die Tür am Ende des Ganges auf, aber sie schließt sich auch gleich wieder
- zur Jadetür laufen (geht jetzt ohne Gefahr)
- die Kurbel nehmen
- wieder zum Ende des Ganges gehen und dort die Kurbel mit dem Schlitz benutzen
- die Kurbel benutzen und die Tür öffnet sich
- dann den Holzpfeiler mit der Kurbel benutzen
- jetzt ist die Tür dauerhaft offen
- den Stützbalken mit dem Gang (Tür) benutzen
- nun bleibt die Tür offen

- den Holzpflöck und die Kurbel wieder einstecken
- durch die Tür gehen
- in diesem Raum ist eine Brücke
- leider ist die Brücke nicht fest und beim Hinüberlaufen stürzt man ab
- das Rad neben der Brücke drehen (3x), dann sieht man ein Loch vorn an der Brücke
- den Spaten mit dem Loch benutzen und das Rad noch einmal drehen
- Ripley gibt Mei die Kurbel
- er spricht mit Mei und sagt ihr das er sich vorn auf die Brücke stellen wird, damit sie auf die andere Seite gehen kann
- das tun die beiden auch
- Ripley sagt Mei sie soll die Kurbel mit dem Schlitz benutzen und die Kurbel drehen
- Mei tut dies auch
- Ripley dreht wieder 1x an dem Rad und nimmt den Spaten
- dann 3x drehen bis die Brücke auf der anderen Seite aufliegt
- Mei sagen sie soll die Kurbel drehen
- nun ist die Brücke fest und Ripley kann hinüber
- durch den Gang gehen und dann bis zum Ende des Steges
- hier ist er See aus Quecksilber
- die beiden Schilde mit dem See benutzen (auf diese Art und Weise kommt Ripley auf die andere Seite)
- Ripley geht durch den Bogen direkt zur Grabstelle von Master Lu
- dort das kaiserliche Siegel nehmen
- Ripley macht sich auf den Rückweg
- da versperrt ihnen der Baron von Seltsam jun. den Weg
- Ripley soll ihm das Siegel geben, aber er wirft es fort und der Baron stirbt im Quecksilber
- Mei und Ripley verschwinden so schnell es geht
- das war es dann

**ENDE !!!**

Alle Rechte bei Kerstin Häntsch aus Schluchsee.

geschrieben am 25.01.2001

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@kerstins-spieleloesungen.de)

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

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