

# Das Geheimnis der Druiden - Komplettlösung

von [Kerstin Häntsch](#)

Detektiv Brent Halligan bekommt von Chief Inspektor Miller den Auftrag einen Mord aufzuklären. Wie in jedem Adventure sollte man sich überall genau umsehen, alles einstecken was einzustecken geht und mit allen Personen ausführlich über alle Themen sprechen. Mitunter muss man ein Gespräch mehrmals führen wenn man mal nicht gleich alle Fragen in der richtigen Reihenfolge gestellt hat. Also, dann stürzen wir uns mal ins Abenteuer.

## Scotland Yard

### **Büro von Inspektor Miller:**

- Halligan bekommt seinen Auftrag und er unterhält sich ausführlich mit Miller
- es geht um einen Mord im Epping Forrest
- Halligan nimmt nach dem Gespräch noch die Streichhölzer vom Tisch des Chefs bevor er das Büro verlässt und sich erst einmal umsieht
- gegenüber ist eine Tür
- das ist das Labor
- vor dem Labor steht ein Kopierer an der Wand

### **Labor:**

- hier arbeitet Chris
- Halligan spricht kurz mit Chris und Chris fragt ob er denn schon am Tatort war
- das Büro verlassen und den Gang nach vorn gehen
- auf der linken Seite ist eine Tür
- die führt zur Dateninformationsstelle
- auf der rechten Seite ist eine Tür zum Büro von Detektiv Lowry
- die Tür geradeaus führt zu Halligans Büro

### **Halligans Büro:**

- auf dem Schreibtisch steht ein Telefon und ein Anrufbeantworter
- Halligan benutzt das Telefon (Lautsprechartaste drücken und dann 0) und stellt fest das er keine Amtsleitung bekommt
- auf der rechten Seite steht ein Schrank mit 4 Schubladen
- jede Schublade öffnen und hineinschauen
- aus den Schubladen nimmt Halligan das Tuch, die Handschuhe, die Plastiktüten und den Apfelsaft mit

### **Lowry's Büro:**

- Halligan geht zu Lowry und spricht mit ihm
- Lowry ist sauer weil der Chief ihm den Mordfall entzogen hat

- Halligan fragt ihn ob er seine Brieftasche gesehen hat und was er ihm über den Fall erzählen kann
- Halligan erfährt noch das sein Telefon nur mit der Amtsleitung funktioniert und das die Durchwahl zu Lowry`s Büro 196 lautet
- das Büro verlassen und Halligan steht wieder auf dem Gang
- die Tür gerade hin führt zu Halligans Büro

### **Dateninformationsstelle:**

- Halligan spricht mit Janet
- sie sagt das er nur Auskunft bekommt, wenn er ein unterschriebenes Formular vorlegen kann und sie gibt ihm auch gleich ein Formular
- in dem Raum umsehen
- ganz hinten unter der Pinnwand ist ein Schrank
- auf dem Schrank liegen verschiedene Dinge
- Halligan nimmt sich das Kohlepapier, den Materialantrag und eine Klemmmappe
- nun benutzt er den Antrag für Janet mit der Klemmmappe, dann das Kohlepapier mit der Klemmmappe und zum Schluss den Materialantrag mit der Klemmmappe
- Halligan sieht sich das Ergebnis an und stellt fest das dass Kohlepapier noch zu sehen ist und der Chief darauf wohl nicht reinfallen wird
- das Büro verlassen und zum Fahrstuhl rechts in der Ecke gehen
- auf der Karte Epping Forest anklicken

### **Epping Forrest**

- Halligan geht zu dem Officer und unterhält sich ausführlich mit ihm
- dann sieht er sich den Tatort an
- er sieht sich die Knochen an und benutzt eine seiner Folietüten mit dem Knochen vorn rechts
- es ist ein Beinknochen
- außerdem benutzt er die Tüte noch mit dem Gras und steckt etwas davon ein
- das Gras ist angesenkt

### **Scotland Yard**

#### **Labor:**

- mit Chris sprechen und ihm den Knochen zeigen und das Gras
- er meint er kann zu dem Knochen nicht viel sagen, aber es gibt im Museum of Oxford einen Professor Turner, der vielleicht mehr dazu sagen kann
- zum Fahrstuhl gehen und auf der Karte das Museum anklicken

### **Museum of Oxford**

- Halligan geht zur Museumstür und muss feststellen das dass Museum geschlossen ist
- rechts vom Museum ist eine Telefonzelle, aber Halligan hat kein Geld
- links vom Museum sitzt ein Bettler auf dem Weg und trinkt

- Halligan spricht mit dem Bettler und der erzählt das eine Frau ins Museum gegangen wäre und das er eine neue Flasche Alkohol braucht
- Halligan nimmt sich den Flachmann neben dem Bettler und geht zu

### Scotland Yard

#### Labor:

- im Labor sieht sich Halligan erst einmal um
- im Regal links stehen mehrere Flaschen
- auf einer steht Ethanol
- Halligan benutzt das Tuch mit der Flasche
- dann spricht er mit Chris und erzählt ihm das das Museum geschlossen sei und das er kein Geld zum Telefonieren hat
- Halligan spricht Chris auf die Flaschen im Regal an und erfährt das dort auch Alkohol dabei ist
- jetzt das Gespräch so lenken das Halligan sagt das wäre ja ein toller Job, immer Alkohol und noch ganz legal dazu
- Chris fragt dann ob er mal den Alkohol probieren möchte und Halligan sagt ja
- wenn er dann wieder zu sich kommt, geht er zum Regal rechts und nimmt sich dort die Flasche mit dem Fingerabdruckpulver (es ist eine schwarze Flasche)
- nun geht er zum Regal links und benutzt dort das Fingerabdruckpulver mit der Ethanolflasche
- nun ist sicher das Chris diese Flasche genommen hat
- Halligan füllt etwas von dem Apfelsaft in den Flachmann und dann nimmt er die Ethanolflasche und füllt den Rest damit auf
- die Flasche stellt er wieder ins Regal damit Chris es nicht merkt
- das Labor verlassen

### Museum of Oxford

- zum Bettler gehen und ihm den Flachmann geben mit dem Gemisch aus Apfelsaft und Alkohol
- der Bettler schläft dann kurz darauf und Halligan nimmt sich das Geld, das vor dem Bettler in einer Mütze liegt
- zur Telefonzelle gehen
- die Telefonzelle betreten und den Hörer abnehmen
- dann das zweite Telefonbuch von links anklicken (2x) und Halligan findet die Telefonnummer des Museums
- jetzt die Münzen mit dem Telefon benutzen und auf das Zahlenfeld klicken
- dann wählt Halligan die Nummer und bekommt eine Frau an den Apparat
- sie sagt ihm aber nur das Professor Turner nicht da ist und Halligan in 8 Wochen wieder kommen soll
- die Telefonzelle verlassen

### Scotland Yard

#### Labor:

- mit Chris sprechen und ihm sagen das der Professor nicht da ist und nur eine Frau erreichbar ist im Museum
- Chris erzählt das dass die Tochter ist und das sie Melanie Turner heißt

### Museum of Oxford

- wieder zur Telefonzelle gehen und noch einmal im Museum anrufen
- diesmal verläuft das Gespräch anders und Halligan soll zum Museum kommen
- zum Museum gehen und dort öffnet Mrs. Turner die Tür und lässt Halligan ein

### **Museum:**

- Halligan erzählt warum er gekommen ist und gibt Mrs. Turner den Knochen
- jetzt steuert man Mrs. Turner
- in dem Raum umsehen
- auf den Tischen liegen verschiedene Dinge von Ausgrabungen
- auf einem Tisch liegen verschiedene Sichel
- außerdem liegt auf einem Tisch eine Zeitschrift
- auf dem Tisch rechts steht ein Mikroskop
- neben dem Mikroskop steht noch ein Gerät
- den Knochen mit dem Gerät benutzen und eine dünne Scheibe wird von dem Knochen abgehobelt
- dieses Stück Knochen mit dem Mikroskop benutzen
- das Mikroskop scharf einstellen (am rechten Rad) und den Knochen ansehen
- Mrs. Turner sagt das im Knochen ein Metall ist und dann sagt sie (beim zweiten Mal anklicken) das es Gold ist
- zu dem Tisch mit den Sichel gehen und den Knochen mit der Sichel ganz vorn benutzen und Melanie stellt fest das die Kerbe im Knochen mit der Sichel übereinstimmt
- die Zeitschrift auf dem Tisch ansehen und Mrs. Turner erzählt von Druiden und Morden mit einer goldenen Sichel
- jetzt mit Halligan sprechen und ihm alles erzählen
- Mrs. Turner erzählt ihm von Arthur Blake, der sich mit den Druiden und ihren Ritualen beschäftigt
- Halligan soll mit Mr. Blake sprechen
- Halligan fragt noch nach der Adresse und spricht noch mal mit Mrs. Turner, die gern auf dem Laufenden gehalten werden möchte und gern behilflich wäre
- Halligan verlässt das Museum und geht zu Arthur Blake

### Arthur Blake

- zum Haus gehen und klingeln
- Halligan darf ins Haus und er spricht mit Blake
- Blake erzählt von einem Amulett der Transformation und er sagt das dieses Amulett gefunden werden muss
- er erzählt von den Erben der Druiden und von einem Schloss, wo das Amulett zuletzt aufbewahrt worden sein soll
- Halligan verlässt das Haus und geht nach

## Portsmouth

- mit der Fähre fährt er nach Carmor
- hier spricht er mit dem Kapitän, aber der ist nicht gerade gesprächig
- Halligan spricht mit dem Angler
- nach dem Schloss von Carmors fragen und auch nach dem Kapitän
- dabei erfährt Halligan das der Kapitän mit seinem genauen Titel angesprochen werden möchte und das er viele Sachen zu erzählen hat
- mit dem Angler auch über das Angeln sprechen
- mit dem Kapitän sprechen
- er erzählt viel über das Schloss, über den letzten Schlossherren und das er angeblich bei der Inquisition umkam
- Halligan fragt nach weshalb angeblich und der Kapitän erzählt die Geschichte von einem Salzverkäufer, der das Schloss mit Salz beworfen haben soll und das Schloss fiel zusammen
- das soll ein Druidenzauber sein
- nach dem ausführlichen Gespräch mit dem Kapitän sieht sich Halligan die Fähre genauer an und entdeckt das sie knapp über dem Wasser Salzablagerungen am Rumpf hat
- noch mal mit dem Angler sprechen und ihn fragen ob er und der Kapitän Freunde sind
- Halligan erfährt das die Katze vom Kapitän immer in der Nähe des Anglers herumstreunt und schon so manches Mal den Eimer mit den Ködern umgeworfen hat
- irgendwann kommt immer die Katze angelaufen
- Halligan muss sich hinter die Kisten stellen (also auf dem Bildschirm steht er ganz vorn und hinter ihm sind die Kisten und die Fässer)
- wenn nun die Katze kommt, bleibt sie immer kurz hinter den Kisten stehen
- sobald die Katze den Weg zwischen den Kisten und den Fässern zurücklegt, kann Halligan schnell das Tuch über die Katze werfen
- die Katze befindet sich jetzt im Inventar
- zum Angler gehen und dort die Katze mit dem Ködereimer benutzen
- die Katze wirft den Eimer um und der Angler flucht
- Halligan bietet sich an auf die Angel aufzupassen, während der Angler neue Köder holt
- wenn der Angler weg ist nimmt sich Halligan die Angel und den Eimer
- er benutzt den Eimer mit der Angel und geht damit zur Fähre
- hier sieht er sich den Rumpf mit dem Salz an und benutzt die Angel mit dem Eimer daran mit dem Salz
- er hat dann etwas Salz im Inventar
- jetzt geht Halligan zum Auto und von dort weiter nach rechts
- er kommt zum Schloss

## **Schloss:**

- Halligan sieht sich überall um und geht dann den Weg links neben dem Turm vorbei
- er kommt zu einer Treppe, die zum Friedhof führt
- das Tor ist aber verschlossen
- er benutzt seine Fallakte mit dem Tor und bekommt es so auf

## **Friedhof:**

- auf dem Friedhof sieht sich Halligan erst einmal genau um
- es gibt mehrere Gräber mit einer Mulde und er findet das Mausoleum des Schlossherren
- Halligan benutzt das Salz mit einer Mulde von einem der Gräber und dann benutzt er den Knochen mit dem Salz und zerbröckelt es zu feinem Salzstaub
- den Salzstaub nimmt er und benutzt ihn mit dem Mausoleum
- das Mausoleum zerfällt und Halligan findet in einer Kiste das Amulett
- er steckt das Amulett ein und verlässt den Friedhof
- allerdings ist er beobachtet worden
- Halligan geht zur Fähre
- er fragt den Kapitän wann die Fähre wieder abfährt und der Kapitän fragt ob er mitfahren will
- Halligan sagt ja und befindet sich an Bord der Fähre
- in seiner Kajüte sieht sich Halligan nach einem geeignetem Versteck für das Amulett um
- auf der rechten Seite gibt es an der Decke einen Luftschacht
- die zweite Platte von links lässt sich öffnen und Halligan versteckt dort das Amulett
- dann geht er an Deck
- kurze Zeit später ist bereits die ganze Kajüte auf den Kopf gestellt und das Amulett ist weg
- Halligan sieht auf dem Boden, neben dem Hocker, Tannennadel liegen
- er verpackt sie in einer Plastiktüte als Beweismaterial
- Halligan verlässt die Kajüte und die Fähre legt gerade an

### Arthur Blake

- Halligan geht zu Blake und erzählt ihm von dem Amulett und das es gestohlen wurde
- er erfährt von den Neo-Druiden und das es in London eine Gruppe geben soll
- die Gruppe nennt sich "Der Zirkel"
- Halligan verlässt Blake und sagt ihm vorher noch er soll Mrs. Turner anrufen, damit noch jemand Bescheid weiß über die ganze Sache

### Scotland Yard

- Halligan betritt das Gebäude und der Chief schreit das er sich sofort im Büro sehen lassen soll

### **Büro des Chief:**

- Miller führt ein unmissverständliches Gespräch mit Halligan
- Miller will endlich Ergebnisse sehen
- nach dem Gespräch ins eigene Büro gehen

### **Halligan`s Büro:**

- der Anrufbeantworter blinkt
- es gibt 6 Nachrichten
- Halligan hört sich alle Nachrichten an (dazu erst den zweiten Knopf von oben drücken)

und dann den ersten von oben um die Nachricht anzuhören)

- die Nachricht 5 enthält die Aufforderung zum Chief ins Büro zu kommen, ohne das ein Name genannt wird
- diese Nachricht ist perfekt
- Halligan drückt bei seinem Telefon auf den Lautsprecher, wählt die 196 von Lowry und dann spielt er die Nachricht 5 ab
- Lowry geht zum Chief und Halligan geht schnell zu Lowry ins Büro und holt sich die Schere von dessen Schreibtisch
- dann geht er in sein Büro zurück
- dort benutzt er die Schere mit der Klemmmappe und schneidet das überstehende Kohlepapier ab
- nun kann Halligan zum Chief gehen

### **Büro des Chief:**

- Halligan gibt dem Chief die Klemmmappe und der unterschreibt das Papier
- nun hat Halligan die Unterschrift für Janet
- das Büro verlassen

### **Labor:**

- Halligan zeigt Chris die Tannennadeln, aber er meint damit könne er nichts anfangen

### **Informationsstelle:**

- zu Janet gehen und ihr das unterschriebene Formular geben
- Halligan sagt das er Daten zu einer Gruppe sucht die sich "Der Zirkel" nennt
- Janet findet etwas und druckt es aus
- der Chef der Gruppe ist ein Lord Sinclair
- Halligan sagt er möchte gern einen Ausdruck haben
- Janet sagt sie druckt ihm die Daten aus
- Halligan sieht sich den Drucker links neben Janet an und nimmt sich den Ausdruck
- auf dem Ausdruck steht auch die Adresse von Sinclair
- Büro verlassen und zum Kopierer auf dem Gang gehen
- den Ausdruck kopieren und zum Fahrstuhl gehen
- auf der Karte ist jetzt das Anwesen von Lord Sinclair, aber wenn Halligan dort hin will kommt der Hinweis das er erst einmal Mrs. Turner eine Nachricht zukommen lassen sollte

### **Museum Oxford**

- Halligan geht zur Tür und wirft die Kopie des Ausdruckes durch den Briefschlitz

### **Lord Sinclair**

### **Vor dem Haus:**

- Halligan geht nach rechts
- dort ist aber nur Zaun und Hecke zu sehen
- nun geht er vom Tor aus nach links
- dort ist der Gärtner dabei die Hecke zu schneiden

- an einer Stelle liegt ein Haufen Gras
- eine Schubkarre steht auch auf dem Rasen
- Halligan geht zum Gärtner und spricht mit ihm
- er erfährt das der Lord ein Wäldchen hat und das dort nur er selber und enge Freunde Zutritt haben
- Halligan erfährt auch wie der Gärtner zu seinem Job gekommen ist und wie groß das Anwesen ist und das der Lord zu Hause ist und das er Gäste hat und selber kocht
- Halligan geht zum Tor und betätigt die Klingel
- aber egal was er auch sagt er bekommt keinen Zutritt
- wieder zum Gärtner gehen
- den Haufen Gras ansehen
- das Gras ist getrocknet
- Halligan benutzt die Streichhölzer mit dem trockenen Gras und während der Gärtner wegrennt nimmt sich Halligan die Heckenschere und geht damit nach rechts vom Tor aus gesehen
- hier benutzt er die Heckenschere mit dem Draht
- die Heckenschere geht aber dabei kaputt
- jetzt die andere Schere (von Lowry) mit dem Draht benutzen
- die geht auch kaputt, aber das Loch dürfte ausreichend sein
- Halligan benutzt 2x die Handschuhe mit dem Draht (der steht unter Strom) und öffnet so einen Durchgang
- allerdings muss er den Draht noch isolieren
- dazu benutzt er das Tuch mit einer Plastiktüte und dann das Ganze mit dem Loch
- nun geht Halligan durch das Loch
- allerdings spürt er kurze Zeit später eine Pistole an seinem Kopf
- er wird zu Lord Sinclair gebracht und dieser lädt ihn zum Essen ein
- bis es soweit ist wird er in einem Zimmer eingeschlossen

### Zimmer:

- im Zimmer umsehen
- an der Wand hängt ein Bild über dem Bett
- das Bild nehmen
- dann die Stelle noch mal ansehen
- da hängt noch der Nagel
- das Bild mit dem Nagel benutzen und er ist im Inventar
- unterdessen ist es dunkel geworden
- unter der Tür ist ein Lichtstrahl zu sehen
- die Tür ansehen
- das Schlüsselloch ist dunkel und es steckt etwas drin
- die Tür unten ansehen
- es gibt einen Spalt unter der Tür
- den Nagel mit dem Bild benutzen und das Bild wird vom Rahmen getrennt
- unten vor der Tür (mit Lupe ansehen; Spalt) benutzt Halligan den Nagel mit 2 Fliesen
- diese 2 Fliesen nimmt er weg und dafür legt er das Bild an diese Stelle und schiebt es unter dem Spalt durch
- jetzt den Nagel mit dem Schlüsselloch benutzen und der Schlüssel fällt auf das Bild
- das Bild zurückziehen und den Schlüssel nehmen
- den Schlüssel mit dem Schloss benutzen, die Tür öffnen und das Zimmer verlassen
- die Treppe nach unten gehen und zwischen den beiden Treppen nach hinten gehen
- hier ist ein Saal mit einem gedeckten Tisch

- Halligan geht nach draußen und sieht etwas schreckliches
- er fällt in Ohnmacht und findet sich später am gedeckten Tisch wieder
- Sinclair fordert ihn auf zu essen und Halligan isst das Menschenfleisch und gerät so in den Bann von Sinclair

### Melanie:

- Melanie findet im Museum den Zettel von Halligan und sie macht sich auf den Weg zu Lord Sinclair
- Melanie kommt zu dem Loch im Zaun
- da liegt noch ein verbogener Draht, den sie mitnimmt (liegt etwas versteckt im Grünen)
- sie geht durch das Loch und versteckt sich hinter einem Busch

Hier unbedingt vorher Speichern !!! Falls es nämlich nicht beim ersten Mal klappt landet Melanie beim nächsten Festmahl.

- es laufen zwei Wachen umher (das heißt einer steht links und der andere läuft rechts immer auf und ab)
- Melanie findet hinter ihrem Busch kleine Steine und steckt sie ein
- rechts neben Melanie ist ein weiterer Busch und ein offenes Fenster zu sehen
- links (in der Nähe des Einganges) ist auch ein Busch
- wenn beide Wachen ihr den Rücken zudrehen wirft Melanie Steine auf den Busch neben den Eingang
- die Wachen rennen zu dem Busch und wenn beide fast beim Busch sind, rennt Melanie los und steigt durch das offene Fenster ein (eventuell auch erst den Busch anklicken und dann das Fenster)
- Melanie befindet sich im Zimmer von Lord Sinclair
- sie sieht sich erst einmal um
- an der Wand ist ein Pentagramm
- das Pentagramm wird so eingestellt das ganz unten eine Figur mit ausgebreiteten Armen steht (einfach die Figuren anklicken, dann bewegen sie sich weiter und das so lange bis die Figur ganz unten in der Mitte steht)
- dann muss die schwarze Kugel nach unten in die Mitte
- es macht Klack und der Tresor hinter dem Bild an der Wand (links neben dem Pentagramm) öffnet sich
- Melanie geht zum Tresor
- am Bild kann sie den Code ablesen (und zwar an den Symbolen Stern, Sonne und Schädel)
- wenn man das Bild als Uhr sieht dann steht der Stern auf 10:00 Uhr, die Sonne auf 1:00 Uhr und der Schädel auf 6:00 Uhr)
- wenn man am Tresor links klickt (linke Seite) dreht sich der mittlere Knopf nach links und wenn man rechts klickt (rechte Seite) dann dreht sich der Knopf nach rechts
- jetzt stellt sie am Tresor folgendes ein:
  - nach links auf 10 stellen und eckigen Knopf drücken
  - nach rechts auf 1 stellen und eckigen Knopf drücken
  - nach links auf 6 stellen und eckigen Knopf drücken

- der Tresor ist auf und Melanie nimmt sich das Amulett und das Pergament
- dann kommt Halligan ins Zimmer und erst nach einem Schlag auf den Kopf sieht er wieder klar und verschwindet mit Melanie zu Arthur Blake

### Arthur Blake

- Melanie und Halligan geben Blake das Amulett und das Pergament
- Blake ist begeistert, aber um den Text des Pergamentes übersetzen zu können braucht er ein bestimmtes Buch aus der Bibliothek
- Blake erzählt noch einige interessante Dinge
- z.B. von einem Ort namens Twelve Bridges
- von dort aus sollen Zeitreisen möglich gewesen sein oder auch noch möglich sein
- aber um noch mehr darüber sagen zu können braucht Blake erst das Buch
- Halligan geht zur Bibliothek und Melanie zum Museum

### Library of Oxford:

- vor der Bibliothek steht ein Auto
- das Auto ansehen (2x mit Lupe)
- es ist alarmgesichert und die Scheibe steht ein kleines Stück offen
- durch das Tor gehen und durch die Magnetschranken
- geradeaus gehen bis zum Schreibtisch
- hier mit der Dame am Schreibtisch sprechen
- viel Hilfe ist von ihr nicht zu erwarten
- Halligan geht nach rechts und findet dort Bücher auf einem Tisch
- er nimmt sich ein Exemplar und geht dann auf die gegenüberliegende Seite
- hier sitzt ein Professor am Computer und sieht sehr beschäftigt aus
- den Professor ansprechen
- er sagt das er den Computer noch länger brauchen wird
- Halligan fragt ihn ob das Auto vor der Bibliothek ihm gehört
- es ist das Auto des Professors, aber egal was Halligan sagt, er schafft es nicht den Professor vom Computer wegzulocken
- Halligan gibt es auf mit dem Professor zu reden
- er steckt ihm das Buch, das er auf der anderen Seite vom Tisch genommen hat, in die Jacke und geht dann nach draußen
- zum Auto gehen
- das Auto ansehen (1x Lupe)
- den Draht mit dem etwas geöffnetem Fenster benutzen und die Alarmanlage geht los
- der Professor will nun nach seinem Auto sehen, aber das Buch in seiner Jackentasche schlägt auch Alarm und die Dame am Schreibtisch findet das gar nicht gut und der Professor muss zu ihr kommen
- Halligan geht nun wieder ins Gebäude und an den Computer
- der Computer gibt die Position 48/3-C-B für das gesuchte Buch an (1x klicken um den Computer zu verlassen, wenn man alles gelesen hat)
- zum mittleren Gang gehen
- dort zum Buchstaben C gehen (rechte Seite) und dort das Regal mit der Nummer 3 anklicken
- Halligan steigt auf die Leiter und holt das gesuchte Buch
- jetzt geht er noch mal zum rechten Gang und benutzt dort das Buch mit den Büchern auf dem Tisch

- Halligan nimmt einen Schutzumschlag von einem der Bücher auf dem Tisch und benutzt den Umschlag dann mit dem Buch für Blake
- er geht zum Schreibtisch und zeigt der Dame das Buch
- er darf es ausleihen und Halligan verlässt die Bibliothek und geht zu Blake

### Arthur Blake

- Halligan gibt Blake das Buch
- Blake sagt das Melanie ihn schon sucht und das sie jeden Moment kommen müsste
- sobald Halligan vom Schreibtisch weggeht kommt Melanie
- nach einer kurzen Unterhaltung fängt plötzlich das Haus an zu wackeln
- Halligan und Melanie stürzen aus dem Haus bevor es in Flammen aufgeht
- zum Glück haben sie das Pergament mit der Übersetzung und auch das Amulett
- sie gehen zu den Twelve Bridges

### Twelve Bridges:

- Halligan und Melanie stehen ein Stück von den Brücken entfernt und unterhalten sich
- Halligan sieht sich das Pergament an
- dann geht Halligan zu dem Schild und nimmt die beiden Bretter von dem Warnschild mit
- dann gehen beide zu den Brücken
- die linke Brücke sieht noch ziemlich intakt aus
- fast am Ende ist die Brücke aber doch brüchig
- Halligan nimmt ein Brett und benutzt es rechts von sich mit der Brücke (mit der Brücke auf der er steht und der Brücke rechts nebenan)
- er stellt sich auf das Brett und nimmt dann das andere Brett und legt es vor sich hin
- nun steigt er auf das Brett vor sich und nimmt das Brett hinter sich um es wieder davor zu legen und das macht er so lange bis über die Brücke ist
- das letzte Brett steckt er ein
- Melanie rennt einfach über die Brücke (sie ist leicht, aber trotzdem fällt dann das letzte Stück ein)
- die beiden sind jetzt auf der Felsinsel
- sie gehen zu der Waage und dem Turm
- Halligan legt das Amulett in den Korb der Waage und die Tür im Turm öffnet sich
- das Brett mit der Tür benutzen und dann das Amulett wieder aus dem Korb nehmen
- den Korb genauer ansehen (Lupe) und die Schraube rausdrehen und einstecken
- den Haken auch einstecken
- in den Turm gehen
- das Brett von der Tür wegnehmen und eine Sanduhr taucht auf
- die Sanduhr ansehen (kann man von allen Seiten ansehen)
- auf einer Seite sieht man eine Schraube
- die Schraube kann man mit Hilfe der Schere herausdrehen
- an einer Seite lässt sich der Haken in das Viereck stecken (an der Sanduhr)
- die Sanduhr ist jetzt in Betrieb und Halligan und Melanie fallen in die Vergangenheit

### CD der Vergangenheit:

- Halligan und Melanie werden gefangen und voneinander getrennt
- Melanie findet sich in einer Küche wieder
- aus dem Regal nimmt sie Gewürze aus den Töpfen die dort stehen (es sind 6 Gewürze)

- die Waagschale, die im Regal liegt nimmt sie auch mit
- dann den Tisch ansehen
- hier nimmt sich Melanie die Holzschale
- auf einem Fass liegt ein Buch
- es ist ein Rezeptbuch und Melanie steckt es ein
- das Rezeptbuch ansehen
- da stehen viele Getränke drin z.B. ein Schlaftrunk (mit ESC kann man das Buch schließen)
- die Waage ansehen
- sie ist kaputt
- die Waagschale (aus dem Regal) mit der Waage benutzen
- den Raum verlassen
- Melanie findet im nächsten Raum zwei Wachen, die am Tisch sitzen
- mit der Wache sprechen
- Melanie wird für eine Dänin gehalten und deswegen festgehalten
- Melanie spricht noch mal mit der Wache und zwar so lange bis die beiden etwas zu Essen und zu Trinken wollen
- Melanie geht in die Küche, aber es ist nicht zu Essen oder zu Trinken da
- deshalb geht sie wieder zur Wache
- die unterhalten sich gerade über ihren Sold den sie bekommen haben
- Melanie sagt der Wache das nichts da ist, aber sie könnte einen Liebestrank machen und die beiden sind einverstanden
- Melanie geht in die Küche und zur Waage
- leider hat sie kein Gewicht
- also geht sie noch mal zur Wache
- vorn am Stuhl hängt ein Lederbeutel und Melanie nimmt sich daraus eine Münze
- dann geht sie wieder in die Küche und benutzt die Münze mit der Waage
- die Münze wiegt genau eine Unze
- nun muss Melanie herausfinden welches Kraut welche Farbe annimmt in einer Flüssigkeit
- dazu benutzt sie die Holzschale mit dem Kessel über dem Feuer
- dann wiegt sie von einem Kraut eine Unze ab und tut dieses abgewogene Kraut in die Schale und schon sieht sie sich die Farbe in der Schale an
- nun die Schale in dem Fass neben der Waage ausleeren
- wieder die Holzschale mit dem Kessel benutzen, das nächste Kraut abwiegen und mit der Schale benutzen
- das macht Melanie so lange bis sie von jedem Kraut die Farbe kennt
- hier das Ergebnis:

**Kraut: Farbe:**

- Kraut wie Schwamm Lila
  - Kraut duftet nach Anis Blau
  - Kraut duftet nach Zimt Rot
  - Kraut duftet nach Menthol Weiß (Milchig)
  - Kraut, getrocknete Blätter Gelb
  - Kraut fleischige Staude Hellbraun
- für den Schlaftrunk braucht man 2 Unzen rot, 1 Unze gelb und 2 Unzen grün (aus 2 Teilen bestehend; 1x gelb und 1x blau = grün)
- Melanie benutzt nun die Holzschale mit dem Kessel

- dann wiegt sie eine Unze von dem Zimt ab und benutzt es mit der Schale
- dann noch eine Unze Zimt abwiegen und mit der Schale benutzen
- nun eine Unze getrocknete Blätter abwiegen und mit der Schale benutzen
- noch eine Unze getrocknete Blätter abwiegen und mit der Schale benutzen und dann noch eine Unze Anis abwiegen und mit der Schale benutzen
- die Flüssigkeit ist wieder ganz klar
- Melanie geht zur Wache und gibt ihnen den Trank
- dann geht sie erst einmal zurück in die Küche
- wenn Melanie jetzt zur Wache zurückgeht liegen beide in tiefem Schlaf
- bei der Wache rechts holt sich Melanie den Schlüssel
- dann nach hinten gehen und die Treppe nach unten
- hier ist Halligan gefangen
- Melanie benutzt den Schlüssel mit der Tür und befreit so Halligan
- die Truhe links ansehen und mit Hilfe von Halligan verschieben
- dahinter ist ein Geheimgang
- einfach loslaufen und irgendwann werden beide wieder gefangen
- diesmal landen sie aber in einem Kloster bei den Druiden

### Kloster:

- Halligan sieht sich in seiner Zelle um
- er nimmt das Laken und sieht aus dem Fenster
- dann kommt ein Mann und spricht mit ihm
- Halligan soll helfen das Ritual zu verhindern
- er soll den Kristallkugelraum finden
- der Druide heißt Maglor und er sagt das sich Halligan frei im Kloster bewegen kann
- den Raum verlassen und links die Tür öffnen
- hier ist Maglor
- mit ihm sprechen und auch nach Melanie fragen
- Halligan erfährt auch das Serstan vor hat das Ritual in zwei Tagen zu vollbringen und zwar zur 6. Stunde der Nacht
- den Raum verlassen und die Tür nach dem Bild öffnen
- es ist eine Vorratskammer
- die nächste Tür öffnen
- es ist die Unterkunft eines Druiden
- zur letzten Tür gehen
- hier ist ein Raum mit blauem Licht und einer großen Tür die verschlossen ist
- den ganzen Weg zurückgehen und von Halligans Zelle aus nach rechts gehen
- durch den Torbogen kommt man nach draußen, aber Halligan sieht sich erst einmal im Kloster weiter um
- durch die nächste Tür gehen
- hier steht ein großer Tisch
- um den Tisch gehen
- am Ende sind Metallstangen mit Kugeln dran
- weiter um den Tisch gehen und durch die kleine Tür an der Seite
- hier ist die Bibliothek und Melanie
- mit Melanie sprechen
- sie sagt Halligan soll weiter nach dem Kristallkugelraum suchen und sie will die Bücher durchsehen und sie hofft das sie etwas findet was ihnen weiterhilft
- Halligan geht also wieder und verlässt den Raum mit dem Tisch
- weiter gehen nach vorn und die nächste Tür öffnen

- es ist die Küche
- Halligan sieht sich den Tisch an und nimmt sich das Kraut
- von einem anderen Tisch nimmt er sich einen Tiegel
- hinter der nächsten Tür ist der Esssaal
- nun kommt eine Kurve und hinter Halligan ist eine Tür
- Halligan öffnet sie und vor ihm sitzt Serstan
- Halligan hat während des Gespräches keine Chance etwas zu regeln und er geht wieder
- die nächsten beiden Räume sind Unterkünfte der Druiden (im zweiten Zimmer davon ist der Kamin an; sonst ist er überall aus)
- das nächste Zimmer ist eine Vorratskammer und Halligan nimmt sich hier ein paar Kerzen mit
- durch die letzte Tür kommt Halligan wieder in den Raum mit den blauen Licht
- jetzt durch die vordere Tür gehen und dann Gang nach vorn
- dann durch den Torbogen nach draußen gehen
- nach links gehen
- dort ist eine Werkstatt
- mit dem Schmied reden
- er hat viel Arbeit, aber sein Feuer geht immer aus und er weiß nicht warum
- die Werkstatt verlassen und nach links gehen
- da ist ein Schuppen
- neben dem Beil im Baumstamm liegt ein kleines Stück Holz
- das nimmt Halligan mit
- dann geht er wieder zurück und von der Werkstatt aus zurück zur Tür des Klosters
- Halligan geht erst einmal in seine Zelle und von dort sieht er aus dem Fenster
- er sieht das auf dem Schornstein der Schmiede ein Vogel sein Nest hat
- er verlässt die Zelle und geht wieder nach draußen
- von dort geht es nach links
- Halligan sieht ein Beet und ein Rohr mit einem Hebel
- er legt das Kraut auf das Abflussgitter und betätigt den Hebel
- weiter nach rechts gehen bis ganz zum Ende
- dort ist eine Zisterne und wenn man mit der Lupe das Rohr ansieht, sieht man einen Hebel
- diesen Hebel auch betätigen
- nun fließt das Wasser nach vorn und weil das Kraut auf dem Abfluss liegt, fließt das Wasser auf das Beet und einige Regenwürmer kriechen aus der Erde
- nach vorn zum Beet gehen und schnell die Regenwürmer einsammeln
- zur Schmiede gehen und links neben der Tür auf das Dach klettern (ein Pfeil nach oben wird angezeigt)
- auf dem Dach die Regenwürmer ablegen
- der Vogel kommt und holt sich die Würmer
- dann fliegt er weg
- das Nest vom Schornstein nehmen
- jetzt brennt das Feuer in der Schmiede wieder
- zum Schmied gehen und mit ihm reden
- er freut sich das dass Feuer wieder brennt
- Halligan nimmt ihm das Versprechen ab das er ihm auch mal helfen wird
- wieder ins Kloster gehen
- zu dem Raum gehen wo der Kamin brennt
- den Tiegel mit dem Kamin benutzen und dann die Wachskerzen mit dem Tiegel benutzen

- die Kerzen schmelzen und Halligan hat jetzt einen Wachsblock
  - Halligan geht zu Serstan
  - der wirft ihn wieder raus, aber Halligan versucht es noch ein drittes Mal und diesmal darf er im Zimmer bleiben wenn er nichts anrührt
  - Halligan schaut sich um
  - unter dem Bild rechts ist ein Geheimfach (ein Loch in der Mauer)
  - das Geheimfach ansehen
  - es ist leer
  - Halligan legt das Holzstück in das Geheimfach und verlässt das Zimmer
  - er geht erst einmal zu Melanie
  - sie erzählt ihm von den 4 Elementen
  - danach zu Maglor gehen und mit ihm reden
  - Halligan sagt das er ungestörten Zugang zu Serstans Zimmer braucht
  - Maglan geht um Serstan aus dem Zimmer zu locken
  - Halligan geht in Serstans Zimmer
  - er nimmt den Stein aus dem Geheimfach, der durch das Holzstück etwas hervorsteht
  - nun nimmt er die Truhe
  - die Truhe stellt er auf den Hocker
  - er öffnet die Truhe und nimmt den Schlüssel
  - er benutzt den Schlüssel mit dem Wachsblock und hat nun einen schönen Abdruck
  - das Holzstück aus dem Geheimfach nehmen
  - den Schlüssel wieder in die Truhe legen und die Truhe ins Geheimfach stecken
  - mit dem Stein das Geheimfach wieder verschließen und das Zimmer verlassen
  - zum Schmied gehen
  - er soll einen Schlüssel von dem Abdruck machen
  - Halligan gibt ihm den Wachsblock mit dem Schlüsselabdruck
  - der Schmied sagt es dauert eine Weile und Halligan verlässt die Schmiede
  - Halligan geht noch mal zu Melanie und sie erzählt das jeder Druide einen magischen Kreis besitzt
  - wieder zur Schmiede gehen und den Schlüssel abholen
  - nun zu dem blauen Raum gehen
  - Halligan benutzt den Schlüssel mit dem rechten und dem linken Schloss
  - dann nimmt er den Riegel weg und öffnet die Tür
  - Halligan muss nun einen Weg nach unten finden
  - dazu geht er den folgenden Weg
- es ist immer die angegebene Tür von links aus gezählt
- 3 / 2 / 4 / 3 / 1 / 1 / 3 / 2 / 4 / 3
- Halligan ist nun ganz unten angekommen
  - er geht den Gang entlang und kommt zu einem Raum mit Reliefs an der Wand und einem Auge darunter
  - wenn Halligan die Tür hinter sich schließt, dann öffnet sich das Auge
  - durch das Auge gehen und zu dem Kristall
  - den Kristall anklicken und Halligan sieht ein zerstörtes Stonehenge
  - auf der linken Seite sind 7 Stangen mit verschiebbaren Kugeln
  - auf der rechten Seite gibt es auch die Stangen, aber die sind defekt
  - erst einmal wieder zurück gehen
  - Halligan kommt gleich in den blauen Raum
  - er geht zum Zimmer von Maglor, aber er ist nicht da
  - in dem großen Raum vor der Bibliothek findet Halligan Maglor

- mit Maglor sprechen
- er sagt das die Kugeln auf den Stäben einen Kalender darstellen und das auf dem Kalender hinter dem großen Tisch das heutige Datum angezeigt wird
- Halligan geht zu dem Kalender hinter dem großen Tisch
- der Kalender hat 5 Reihen die folgendermaßen aufgeteilt sind:
  - Reihe 1 hat 14 Felder und die Kugel befindet sich auf Feld 1
  - Reihe 2 hat 6 Felder und die Kugel befindet sich auf Feld 2
  - Reihe 3 hat 4 Felder und die Kugel befindet sich auf Feld 3
  - Reihe 4 hat 8 Felder und die Kugel befindet sich auf Feld 4
  - Reihe 5 hat 12 Felder und die Kugel befindet sich auf Feld 5
- Halligan geht wieder zum blauen Raum und dann zum Auge
- zum Kalender gehen und ihn genauer ansehen
- der Kalender hat 7 Reihen
  - Reihe 1 hat 12 Felder
  - Reihe 2 hat 2 Felder
  - Reihe 3 hat 14 Felder
  - Reihe 4 hat 6 Felder (hier muss man aufpassen, weil der erste Trennstrich zwischen den Feldern kaum zu sehen ist)
  - Reihe 5 hat 4 Felder
  - Reihe 6 hat 8 Felder
  - Reihe 7 hat 12 Felder
- Halligan stellt fest das die oberen beiden Reihen die Erweiterung des Kalenders darstellen (Maglor hat davon gesprochen)
- das Ritual soll in 2 Tagen in der 6. Stunde der Nacht stattfinden
- Halligan stellt nun folgendes am Kalender ein
  - Reihe 1 die Kugel auf Feld 6 (für 6.Stunde)
  - Reihe 2 die Kugel auf Feld 2 (für Nacht)
  - Reihe 3 die Kugel auf Feld 3 (für 2 Tage später)
  - Reihe 4 die Kugel auf Feld 2
  - Reihe 5 die Kugel auf Feld 3
  - Reihe 6 die Kugel auf Feld 4
  - Reihe 7 die Kugel auf Feld 5
- Halligan geht zur Kristallkugel und sieht hinein
- jetzt sieht er das Ritual und den Stab den Serstan zum Ritual benutzt
- Halligan verlässt den Raum und geht schnell zu Maglors Zimmer
- der ist aber nicht da
- in die Zelle gehen wo Halligan am Anfang war
- Maglor kommt kurz darauf auch
- Halligan erzählt Maglor vom Ritual und dem Stab
- Maglor sagt das der Stab wahrscheinlich im Tempel ist
- leider kommen die zwei nicht mehr aus dem Zimmer, da sie bereits gesucht werden
- Halligan nimmt das Laken und benutzt es mit der Kerze auf dem Tisch
- nun hat er ein Loch im Laken
- Halligan sieht aus dem Fenster
- im Hintergrund sind 2 Tempel zu sehen

- das Laken mit den Tempeln benutzen und Halligan und Maglor benutzen das Laken als Fallschirm
- leider wird Maglor getroffen und stürzt ab
- Halligan landet im Fluss
- er läuft zurück um nach Maglor zu sehen
- Maglor liegt im Wald
- Halligan spricht mit Maglor
- er sagt eine Mistel könnte ihm helfen
- Halligan geht zur rechten Seite (Lupe) und findet dort hinter Brennesseln die Mistel
- mit den Handschuhen die Mistel pflücken
- wieder zu Maglor gehen, aber es ist zu spät
- Halligan benutzt die Mistel mit Maglor, aber er ist tot
- Halligan nimmt sich noch den Kreisel von Maglor (einfach Maglor anklicken)
- dann geht er durch den Fluss und zu den beiden Tempeln

### Tempel rechts:

- Halligan geht hinein und sieht sich um
- in der Mitte ist ein großer Stein auf dem ein Schlüssel liegt
- aber den kann Halligan nicht nehmen, weil eine Art Bannkreis herum ist
- ansonsten findet Halligan auf seiner Erkundungstour 4 Räume in denen jeweils eine Kugel steht
- wenn man die Kugel näher ansieht, erkennt man überall Zeichen darauf und hinter jeder Kugel kann man aus dem Fenster sehen
- dort steht jeweils ein Megalith und man kann Geräusche hören wie z.B. Wind oder Wasser plätschern
- Halligan findet folgendes heraus
- drei gerade Striche stehen für Erde und beim Megalith hört man den Wind (Luft)
- drei gezackte Linien stehen für Wasser und beim Megalith hört man den Wind
- drei Wellenlinien stehen für Luft und beim Megalith hört man Wasser plätschern
- ein Kreuz mit 3 Wellenlinien darüber stehen für Feuer
- an einer Seite ist eine verschlossene Tür, zu der Halligan den Schlüssel braucht
- da Halligan hier im Moment nichts tun kann geht er aus dem Tempel

### Tempel links:

- Halligan kommt in den Vorraum und da steht ein Tisch
- der Tisch hat viele Kratzer
- Halligan benutzt den Kreisel mit dem Tisch und eine Wand öffnet sich
- Halligan geht in den Raum, der sich nun dreht und an einer anderen Stelle wieder anhält
- erst kommt Halligan in einen Raum wo es nichts gibt
- also benutzt er wieder diesen Drehraum und landet im nächsten Raum
- hier sind Schalter im Fußboden
- die beiden Schalter ganz links und der Schalter ganz rechts lassen sich nicht betätigen
- dazwischen sind zwei Schalter die man benutzen kann
- Halligan drückt den ersten funktionierenden Schalter von links und geht wieder in den Drehraum
- diesmal landet er wieder in einem anderen Raum

- hier liegt ein Feuerstein in einer Schale
- den Feuerstein nehmen
- die Treppe nach oben gehen und die Schöpfkelle nehmen
- wieder zum Drehraum gehen und Halligan kommt in den nächsten Raum
- das geht so weiter bis Halligan die nachfolgenden Dinge zusammen hat
- Schaufel, die Schöpfkelle voll Wasser, Schaufel voll Erde, Blasebalg,
- solange durch die Räume gehen, bis der Raum mit der Schlauchblase kommt
- hier den Blasebalg mit der Schlauchblase benutzen und im Blasebalg ist Luft
- Halligan hat jetzt Erde, Wasser, Luft und einen Feuerstein zum Feuer machen
- er verlässt den Tempel und geht wieder zum anderen Tempel

### Tempel rechts:

- Halligan geht zuerst in den Raum mit dem Käfig wo Stroh drin ist und das Feuerzeichen dran ist (mit der Lupe ansehen)
- er nimmt die Fackel, die an der Wand ist und steckt sie ein
- er sieht sich den Käfig an und öffnet das Schloss daran mit dem Amulett
- er benutzt den Feuerstein und macht Feuer
- dann benutzt er die Fackel mit dem Feuer und zündet sie an
- die Kugel wird geschlossen und dann geht Halligan nacheinander zu den anderen Räumen
- bei der Kugel mit den 3 gezackten Linien gibt er Wasser aus der Schöpfkelle hinein (erst Kugel öffnen)
- dann macht er das Gitter unter der Kugel auf und entzündet unter der Kugel ein Feuer (einfach mit der Fackel auf das Gitter unter der Kugel klicken)
- bei der Kugel mit den 3 Wellenlinien benutzt er den Blasebalg und macht danach unter der Kugel Feuer
- bei der Kugel mit den 3 geraden Linien gibt er die Erde hinein und macht dann auch Feuer
- nun fällt der Bannkreis zusammen und Halligan kann sich den Schlüssel nehmen und damit die Tür öffnen
- es geht nun ziemlich viele Treppen nach unten und an den Wänden rechts findet Halligan immer wieder eingelassene Kacheln
- alle Kacheln mitnehmen (genau aufpassen)
- zum Schluss sollte Halligan die folgenden Kacheln mit folgenden Symbolen haben

- 1x Erde
- 2x Wasser
- 2x Feuer
- 3x Luft

- hier unten gibt es wieder 4 Räume
- diesmal mit jeweils einem Megalith (der eine freie Fläche für eine Kachel hat) und einer Steinplatte (mit einer freien Fläche für eine Kachel)
- in der Mitte ist der Stab für das Ritual
- er ist mit einem Bannkreis umgeben
- Halligan muss nun die Kacheln richtig verteilen, um den Bannkreis verschwinden zu lassen
- dazu orientiert sich Halligan an den Räumen über ihm
- er stellt sich erst einmal so das er vor dem Stab steht und in die Richtung sieht wo der Eingang ist

- er geht nun nach links und geht dabei an dem ersten Raum vorbei
- nun ist er an der Stelle, wo oben die Tür war
- jetzt geht er in den nächsten Raum nach links
- hier kommt die Kachel mit dem Symbol Feuer auf die Steinplatte und die Kachel mit dem Symbol Feuer auf den Megalith
- nun weiter nach links in den nächsten Raum gehen
- die Kachel mit dem Symbol Luft mit der Steinplatte benutzen und die Kachel mit dem Symbol Wasser mit dem Megalith benutzen
- im nächsten Raum die Kachel mit dem Symbol Wasser mit der Steinplatte benutzen und die Kachel mit dem Symbol Luft mit dem Megalith
- im letzten Raum die Kachel mit dem Symbol Erde mit der Steinplatte benutzen und die Kachel mit dem Symbol Luft mit dem Megalith
- nun ist der Bannkreis weg und Halligan nimmt den Stab
- gerade da kommt Serstan zusammen mit Melanie
- er will den Stab und Halligan sagt das er ihm den Stab nur gibt wenn er schwört das weder ihm noch Melanie etwas passiert (das beide am Leben bleiben)
- Serstan schwört es und Halligan gibt ihm den Stab
- Halligan und Melanie finden sich vor den Brücken in der Gegenwart wieder
- da Sinclair gerade dabei ist das Ritual durchzuführen gehen die beiden auf dem schnellsten Weg nach Stonehenge
- Sinclair zieht einen Bannkreis und Halligan kann nichts tun
- er erinnert sich an den Schwur von Serstan und er benutzt die Heckenschere mit Melanie und ruft der Schwur ist gebrochen
- Sinclair bringt sich um und der Spuk hat ein Ende
- Halligan benutzt die Mistel mit Melanie und es gibt das verdiente Happy End

**Ende**

Alle Rechte bei Kerstin Häntsch aus Schluchsee.

geschrieben am 10.06.2002

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

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

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