

# Das schwarze Auge: Satinavs Ketten - Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Geron, der Vogelfänger soll Unheil bringen. Das hat ein Seher gesagt. Geron will beweisen das er kein Unglück bringt. Geron hat eine Gabe. Er kann Gegenstände zerbrechen und das geht mit dem Icon ganz links im Inventar (sieht aus wie ein zerbrochener Krug). Wenn man das Spiel bei Steam spielt gibt es auch noch verschiedene Errungenschaften (manche bekommt man für geschaffte Episoden oder Rätsel und manche für Dinge, die man ausprobiert). Bei Gesprächen sollte man alle Themen ansprechen. Gegenstände sollte man sich manchmal auch genauer ansehen (rechte Maustaste). Es lassen sich auch Gegenstände miteinander kombinieren.

## Die Eichenblatt-Queste

### Anfang:

- Geron wird von den Brüdern Olgierd und Ulfried geärgert
- sie nehmen ihm ein Eichenblatt weg, damit er bei der Eichenblatt-Queste nicht gewinnt
- **mit Olgierd sprechen**
- dann kommt eine Nahansicht
- den Hammer nehmen
- **den Hammer mit Ulfried benutzen, aber das geht nicht**
- dann kommt eine Ansicht mit einem Tonkrug mit Wein drin
- **erst versuchen den Hammer mit dem Krug zu benutzen, aber das klappt nicht**
- **dann das gelbe Symbol links im Inventar benutzen und damit den Krug anklicken**
- der Krug zerbricht (**Errungenschaft: Aus dem Dreck**)

### Im Haus:

- **mit Gwinning sprechen**
- das Bild, den zerbrochenen Käfig und den Glaskolben ansehen
- **den Gehstock nehmen**
- die Leiter nach unten gehen
- **die zwei Eichenblätter nehmen**
- **die Kleiderkiste öffnen**
- **die Flöte nehmen**
- das Bild an der Wand ansehen und das Katapult
- das Kabuff ansehen
- die Scharniere an der Tür sind locker

- durch die Tür gehen

### Vor dem Haus:

- Olgierd und Ulfried unterhalten sich
- **die Fässer, das Seil und den Pflock ansehen**
- **in das Haus gehen, wo die beiden stehen**
- von oben kann Geron sie belauschen
- wieder nach unten gehen
- unten im Bild nach rechts gehen

### Marktplatz:

- mit Andraus und Jindrich sprechen
- **mit dem Gehstock das Wams von der Leine holen**
- **im Inventar das Wams genauer ansehen**
- **da ist ein Eichenblatt dran**
- es ist ein Eichenblatt für Olgierd
- **mit Hilda sprechen** (sie hätte gern eine Lerche und sie verkauft Lose und ihr gefällt ein bestimmtes Lied)
- **ein Los kaufen**
- es ist eine Niete
- Geron bezweifelt das es überhaupt Lose gibt die gewinnen
- Hilda erklärt ihm das sie alle Lose (Eicheln) sammelt und in ihrer Kiste Nieten und Gewinne liegen
- **mit dem Spielmann sprechen und Hildas Lied wünschen**
- **die Schachtel mit den Eicheln öffnen**
- Geron nimmt sich eine Eichel
- **dann wieder mit dem Spielmann sprechen und eine andere Melodie wünschen**
- **mit Hilda sprechen und noch ein Los kaufen (Errungenschaft: Geizhals; wenn man nur zwei Lose kauft)**
- Geron tauscht die Lose (Eicheln)
- diesmal gewinnt er
- nun darf er sich einen Gewinn aussuchen (und auch umtauschen wenn es ihm nicht gefällt)
- **Geron nimmt den Pflaumenschnaps**
- dann nach unten links im Bild gehen

### Vor der Burg:

- **mit dem Haushofmeister sprechen**
- Geron fragt nach dem vierten Eichenblatt
- er erhält einen Hinweis auf das Eichenblatt
- mit der Burgwache sprechen

- in den Tempel kann Geron nicht gehen
- zurück zum Marktplatz und dann nach oben zum Haus

### Vor dem Haus:

- zu den Schweinen gehen
- **den Pflaumenschnaps mit dem Schweinetrog benutzen**
- die Schweine schlafen nun
- **in den Schweinetrog greifen und Geron holt ein Eichenblatt heraus**
- jetzt fehlt nur noch ein Eichenblatt
- **zu Olgierd gehen und mit ihm sprechen (einen Tausch vorschlagen wegen der Eichenblätter)**
- **jetzt hat Geron alle vier Eichenblätter**
- zur Burg gehen

### Vor der Burg:

- **mit dem Haushofmeister sprechen**
- Geron sagt das er alle vier Eichenblätter hat
- er bekommt ein Banner
- **das Banner mit der Fahnenmasthalterung benutzen**
- **dann die Kurbel benutzen**
- Geron ist der Sieger der Eichenblatt-Queste
- er darf zum König

### Beim König:

- hier gibt es eine Auswahl für das Gespräch
- **ich habe gewählt: formelle Anrede, bestätigen, bescheiden**
- Geron bekommt den Auftrag das Gästezimmer von den Krähen zu befreien  
**(Errungenschaft: bescheidener Diener)**

### Gästezimmer:

- überall im Zimmer sind Krähen
- **im Inventar das Taubenei mit der Falle benutzen**
- **dann die Falle auf den Teppich stellen**
- eine Krähe geht in die Falle
- die beiden anderen Krähen fliegen zu der gefangenen Krähe
- dabei fliegt der Hirschkopf herunter
- **den Hirschkopf nehmen und wieder an den Haken hängen**

- **den Kerzenhalter nehmen und mit dem Kamin benutzen**
- **dann das Fangnetz mit dem Hirschkopf benutzen**
- **nun die Krähe in der Falle mit dem Fangnetz benutzen**
- eine zweite Krähe wird gefangen, aber die dritte Krähe fliegt noch herum
- Geron hat eine Vision
- der Haushofmeister kommt und sagt Geron das er bis zur sechsten Stunde Zeit hat die Krähen zu fangen
- Geron steht vor der Burg
- er geht nach Hause

## **Im Haus:**

- **mit Gwinnling sprechen**
- Geron soll eine Fee fangen
- alle Themen besprechen
- **nach dem Gespräch den reparierten Käfig nehmen**
- das Haus verlassen
- durch das Tor links gehen
- **(Errungenschaft: In die weite Welt)**

## **Eine Fee fangen**

## **Steineichenwald:**

- es folgt eine Zwischensequenz
- Geron stellt seinen Käfig ab und spielt auf der Flöte
- das lockt die Fee zwar an, aber sie will sich nicht zeigen
- wenn Geron ein Waldfreund ist, dann wird sie sich zeigen
- **nach dem Gespräch die Schnecke nehmen**
- **den Kastanienzweig nehmen**
- **den Käfig nehmen**
- **den Laubhaufen ansehen (lauschen)**
- im Laubhaufen raschelt es
- **die Schnecke mit dem Käfig benutzen**
- **dann den Käfig mit dem Laubhaufen benutzen**
- ein Igel geht in die Falle
- **Geron versucht den Igel zu nehmen, aber er sticht sich nur**
- **aber er hat im Inventar ein paar Igelstacheln**
- **die Igelstacheln mit den Kastanien benutzen**
- das gibt ein Kastanienmännchen
- **zur Baumhöhle gehen und das Kastanienmännchen mit der Baumhöhle benutzen**

- Geron präsentiert das Kastanienmännchen und darf in die Höhle

## **Baumhöhle:**

- in die Höhle gehen
- **mit der Fee sprechen**
- sie heißt Nuri
- das Feentor ansehen und die brüchige Stelle
- **die Lederbänder ansehen und ein Lederband nehmen**
- **den Gehstock mit der brüchigen Stelle benutzen** (**Errungenschaft: Durchstoßer**; hat bei mir allerdings nicht funktioniert)
- da fließt nun ein kleines Rinnsal
- **im Inventar das Lederband mit dem Gehstock benutzen**
- die Baumhöhle verlassen

## **Steineichenwald:**

- **den Käfig öffnen und der Igel verschwindet**
- **das leere Schneckenhaus und den Käfig nehmen**
- **das Schneckenhaus mit dem Gehstock benutzen**
- das ist jetzt eine Angel
- wieder in die Baumhöhle gehen

## **Baumhöhle:**

- **die Angel mit dem Rinnsal benutzen**
- **die Eichel mit dem Schneckenhaus benutzen**
- jetzt hat Geron eine Kette mit Feenwasser im Schneckenhaus
- **die Kette der Fee Nuri geben**
- die beiden verlassen nun zusammen die Baumhöhle
- vor dem Stadttor treffen sie auf einen Raben, der mit ihnen spricht

## **Im Haus:**

- **das Kabuff öffnen**
- Nuri geht hinein und Geron schließt die Tür und sagt Nuri das sie dort warten soll
- nach oben gehen
- hier liegt Gwinning im Sterben
- **mit ihm sprechen** (alle Themen)
- Geron soll die Fee töten, aber das will er nicht und er fragt nach Alternativen

- Gwinnling stirbt
- **das zerbrochene Messer nehmen**
- **aus dem Fenster sehen**
- Nuri sitzt auf einer Mauer
- nach unten gehen
- **den Hammer mit dem Scharnier vom Kabuff benutzen**
- **die Tür nehmen**
- das Haus verlassen

## Vor dem Haus:

- der Rabe ist hier und spricht mit Geron
- er erfährt was Nuri getan hat
- zu den Fässern gehen
- **den Hammer mit dem Pflock benutzen**
- **dann ins Haus gehen und oben aus dem Fenster sehen**
- **mit Nuri sprechen und fragen ob sie das zerbrochene Messer reparieren kann**
- sie repariert es
- das Haus wieder verlassen
- **in das Haus bei den Fässern gehen**
- **oben das Messer mit dem Seil benutzen**
- die Fässer rollen herunter
- das Haus verlassen und wieder ins eigene Haus gehen und oben aus dem Fenster sehen
- **die Tür mit den Fässern benutzen**
- jetzt kann Nuri von der Mauer zu Geron herüber kommen
- die beiden verlassen die Stadt
- der Rabe spricht noch einmal mit Geron
- Geron will zum Feenforscher

## Auf dem Weg zum Feenforscher

### Lager:

- Geron und Nuri kommen zu einem Lagerfeuer an dem eine Frau sitzt
- **Geron spricht mit der Frau (die Wahrheit sagen)**
- über alle Themen sprechen
- die Frau dazu bringen das sie umkehrt (sagen der Rabe ist ein schlechtes Zeichen)
- Geron bietet seine Hilfe an (das Rad am Wagen ist kaputt)
- nach dem Gespräch zum Wagen gehen
- **die beiden kaputten Teile vom Rad nehmen**
- **die Uferböschung ansehen (mit der rechten Maustaste)**

- **Geron findet das dritte Teil vom Wagenrad**
- **mit Nuri sprechen (Gegenstände reparieren)**
- sie zeigt Geron den Zauber mit dem Gegenstände repariert werden
- im Inventar erscheint über dem gelben Symbol noch ein blaues Symbol
- **das blaue Symbol auf die drei Teile vom Rad anwenden**
- das Rad ist wieder ganz
- es folgt eine Zwischensequenz
- **das Wagenrad mit der Achse benutzen**
- **dann mit der Frau am Feuer sprechen und fragen ob sie mitfahren dürfen**
- Geron bekommt den Schlüssel für den Wagen
- zum Wagen gehen
- **den Schlüssel mit der Wagentür benutzen**
- Geron und Nuri sind im Wagen und hören Stimmen
- zwei Gestalten sind bei der Frau am Feuer
- **den Vorhang zur Seite schieben**
- **den Puppenkopf nehmen (von der Puppe die auf dem Bett liegt)**
- **den Lappen aus der Schublade am Bett nehmen**
- **den Messingtopf öffnen**
- **den Puppenkopf mit dem Messingtopf benutzen**
- jetzt ist das weiße Pulver im Puppenkopf
- **dann den Lappen mit dem Puppenkopf benutzen, um ihn zu verschließen**
- **die Leiter nehmen und mit der Dachluke benutzen**
- **die Leiter nach oben klettern**
- Geron sieht aus der Dachluke zum Lagerfeuer
- die Frau am Lagerfeuer kommt ums Leben
- wieder aus der Dachluke sehen
- **den Puppenkopf mit dem Lagerfeuer benutzen**
- es passiert aber nichts
- **den Zerschlagen Zauber mit dem Puppenkopf benutzen**
- dann zurück in den Wagen
- **den Riegel öffnen**
- **nach draußen gehen**
- **die Peitsche nehmen**
- **die Bremse öffnen**
- **dann die Peitsche mit dem Zugpferd benutzen**
- Geron und Nuri flüchten mit dem Wagen (**Errungenschaft: Auf der Flucht**)

## **Auf der Flucht**

### **Taschgebirge:**

- **mit Ritter Zornbold sprechen** (alle Themen; versuchen ihm den Wagen zu verkaufen)
- nach dem Gespräch zum Wagen gehen
- **in den Wagen gehen**
- **die Zinnflasche, die Trommelschlegel, den Deckel, den Schellenstock und die Zügel nehmen**
- den Wagen verlassen
- **die Zügel mit der Mechanik benutzen**
- **dann den Schellenstock mit der Mechanik benutzen**
- **die Mechanik benutzen**
- aus dem Haus ganz links guckt jetzt der Zwerg Gram heraus
- **mit Gram sprechen (wegen Ausrüstung, Auskunft, Ritter)**
- **nach dem Gespräch links im Fenster die Phiole ansehen**
- **den Zerbrechen Zauber mit der Phiole benutzen**
- dann an den Scherben riechen
- **die Einbeeren ansehen**
- **mit dem Raben sprechen und fragen ob er die Einbeeren holen kann**
- **die Einbeeren nehmen und mit dem Deckel benutzen**
- **dann den Trommelschlegel mit dem Deckel benutzen**
- **dann noch die Zinnflasche mit dem Saft im Deckel benutzen**
- **mit Nuri sprechen**
- **mit dem Ritter sprechen**
- der will für das Pferd nur ein halbes Goldstück zahlen
- Geron braucht aber ein Goldstück für die Ausrüstung
- im Gespräch den Ritter überzeugen das er für Nuri ein Goldstück zahlt
- Geron bekommt das Goldstück
- **zu Gram gehen**
- **mit ihm wegen der Ausrüstung sprechen**
- Geron bekommt die Ausrüstung
- **die Zinnflasche Gram geben gegen eine Auskunft**
- **dann nach dem Forscher fragen und der Wegbeschreibung**
- den Weg nach oben gehen (**Errungenschaft: Orkanspalter**)

## Lager der Orks:

- der Rabe berichtet wie die Lage aussieht
- **den gespaltenen Schädel nehmen und das Holzbrett**
- zum Pferd gehen
- **den Futterbeutel vom Pferd abnehmen**
- **den roten Stein ansehen**
- **das Messer mit dem roten Stein benutzen**
- es fällt ein kleiner Stein ab
- **den roten Stein nehmen**
- **den Oberkiefer ansehen**
- Geron kommt nicht ran
- **mit dem Raben sprechen und fragen ob er den Oberkiefer holen kann**

- **den Oberkiefer nehmen**
- den roten Stein mit dem Wasserschlauch benutzen
- das Wasser färbt sich rot
- **mit Nuri sprechen**
- sie belauscht die Orks (sie so oft die Orks belauschen lassen bis sie sagt es wiederholt sich alles / **Errungenschaft: Lauscher**)
- **das blaue Symbol auf den gespaltenen Schädel anwenden**
- der Schädel ist wieder ganz
- **Nuri die Decke geben (Errungenschaft: Romantiker)**
- nach links gehen
- hier sind ein Schamane, ein Trommler und ein Hund
- unter dem Hund liegt ein Beutel mit Pfeifenkraut, aber Geron kommt nicht ran
- **die Pfütze ansehen**
- da tropft es ständig
- **den reparierten Schädel mit der Pfütze benutzen**
- der Trommler ändert seinen Rhythmus
- er geht zum Schamanen
- **jetzt das Messer mit dem Kriegshorn benutzen**
- weiter nach links gehen
- da sind ein Wasserfall und der Kopf des Orkgottes
- **das Holzbrett über den Abgrund legen**
- **die Lücke im Kiefer des Orkgottes ansehen**
- **den Wasserschlauch mit der Lücke benutzen**
- **dann das Kriegshorn mit der Lücke benutzen**
- **im Inventar das Seil mit dem Oberkiefer benutzen**
- **den Wurfhaken mit dem Baum benutzen**
- **der ist jetzt gebogen und leitet das Wasser um**
- **den roten Stein mit dem Kriegshorn benutzen**
- jetzt sieht es aus als wenn Blut aus dem Mund vom Gott fließt
- zum Lager zurück gehen
- die Orks sind weg
- Nuri und Geron gehen zum roten See

### roter See:

- der Kobold vom Feenforscher taucht auf
- **mit dem Kobold sprechen**
- **die seltsame Pflanze ansehen**
- **die Blüte links nehmen** (wo der Schmetterling darauf sitzt)
- der Schmetterling fliegt zur nächsten Blüte
- den roten Stein ansehen
- zurück zum Lager gehen

## Lager der Orks:

- **die Halskette nehmen und das Orkschild nehmen**
- **das Messer mit dem Braten benutzen**
- nach links gehen
- **das Fleisch dem Wachhund geben**
- **dann das Pfeifenkraut nehmen**
- zurück zum roten See

## roter See:

- **Geron benutzt im Inventar die Halskette mit dem Futterbeutel**
- **das Orkschild mit dem Felsspalt rechts benutzen**
- der Lichtstrahl ändert sich und fällt nun auf die seltsame Pflanze
- der Schmetterling fliegt zu der seltsamen Pflanze und die Pflanze schließt sich
- an der Pflanze ist nun Schleim
- **den Schleim nehmen**
- **den Schleim mit dem roten Stein benutzen**
- **dann mit dem Kobold sprechen**
- der springt dann wieder auf den roten Stein und rutscht diesmal auf dem Schleim aus und fällt ins Wasser
- nun ist sein Hut weg und das Pfeifenkraut ist nass
- wieder mit dem Kobold sprechen und nach dem Feenforscher fragen
- der Kobold will erst einen neuen Hut und Pfeifenkraut
- **Geron gibt dem Kobold das Pfeifenkraut und den verzierten Futterbeutel**
- **der Kobold sagt jetzt wo der Feenforscher ist**
- Geron und Nuri gehen zur Höhle

## Der Feenforscher

### Höhle des Feenforschers:

- **die Schale ansehen**
- die Nische dahinter ist zu dunkel
- **Holzkohle von der Feuerstelle nehmen**
- **die Zeichnung nehmen**
- **die Truhe öffnen und eine Steintafel nehmen**
- die Steintafel im Inventar ansehen
- da stehen verschiedene Zahlen darauf und dahinter ist immer ein Bild
- das dritte Bild von oben dürfte das Feenkunstwerk sein

- also sollte man sich die Zahlen 4x1 und 2x4 merken
- **das Glas mit dem Schmetterling ansehen**
- **mit dem Zerschneiden Symbol das Glas kaputt machen**
- der Schmetterling ist frei
- **die Blüte mit der Schale benutzen**
- der Schmetterling fliegt auf die Blüte und nun wird die Nische erhellt
- **mit dem blauen Zauber das Glas wieder reparieren** (weil sich Nuri beschwert hat)
- die Nische ansehen
- links und rechts unten sind jeweils drei Fäden an Stalagmiten gespannt
- an der Decke hängen 6 Stalaktiten
- wenn man einen Faden von einem Stalagmiten nimmt und mit einem Stalaktiten benutzt, dann wird der Faden dort festgebunden
- an der Wand ist eine Art Karte zu sehen
- spannt man zwei Fäden über Kreuz, dann zeigt es einen bestimmten Ort an
- jetzt kommen wir zu den gemerkten Zahlen
- **der Stalaktit vier muss mit dem Stalagmit 1 verbunden werden und der Stalaktit 2 muss mit dem Stalagmit 4 verbunden werden (jeweils von links gesehen)**
- **den Faden vom Stalagmit 1 von links nehmen und mit dem Stalaktit 4 von links benutzen**
- **dann den Faden vom Stalagmit 4 von links mit dem Stalaktit 2 von links benutzen**
- **das Kreuz liegt jetzt genau über dem Feenkunstwerk**
- zum Gang rechts gehen
- Geron sagt das er sich den Weg merken muss
- **im Inventar die Holzkohle mit der Zeichnung benutzen**
- **Geron zeichnet den Weg auf**
- jetzt durch den Gang rechts gehen
- sie kommen so zum Feenforscher
- nach dem Gespräch mit dem Feenforscher fällt ein Teil der Höhle ein
- Nuri steht auf der einen Seite des Abgrundes und Geron und der Feenforscher stehen auf der anderen Seite
- **mit dem Feenforscher sprechen**
- **ihm den Wasserschlauch geben**
- dann wieder mit ihm sprechen
- **den Arm der Statue nehmen**
- **die Maßstabshälfte nehmen**
- die zweite Hälfte vom Maßstab liegt unter dem Schutt
- **die Maßstabshälfte mit dem Schutt benutzen**
- **dann kann Geron die zweite Hälfte vom Maßstab nehmen**
- **im Inventar die beiden Hälften mit dem blauen Zauber wieder zusammenfügen**
- **den Maßstab noch mit dem Arm der Statue benutzen**
- **jetzt kann Geron mit dem Maßstab den Rucksack holen**
- zum Feenforscher gehen
- **dem Feenforscher den Rucksack geben**
- **der gibt Geron eine Wegbeschreibung für Nuri**, damit sie aus der Höhle findet
- **die Wegbeschreibung mit dem Korb vor Nuri benutzen** (wirft man die Wegbeschreibung nur zu Nuri, dann fliegt sie weg und Geron muss sich eine neue Wegbeschreibung beim Feenforscher holen)

- **Errungenschaft: Scharfschütze** (wenn man die Wegbeschreibung gleich mit dem Korb benutzt)
- Nuri kann nun die Höhle verlassen und zur Mühle gehen
- Geron und der Feenforscher verlassen die Höhle auf der anderen Seite
- **mit dem Feenforscher sprechen**
- dann geht Geron zur Mühle

## Gefangen

### Mühle:

- es folgt eine Zwischensequenz
- Geron wird gefangen genommen
- **das Loch oben links ansehen**
- Geron ruft nach Nuri
- sie ist bei dem Loch auf dem Dach
- mit ihr sprechen
- **Nuri wirft eine Scherbe zu Geron runter, aber da es dunkel ist kann er sie nicht sehen**
- **Geron bringt Nuri dazu etwas Licht zu machen**
- nun sieht er das die Scherbe in eine Waagschale gefallen ist
- **Errungenschaft: Beleuchter** (wenn man Nuri oft genug durch alle drei Löcher Licht machen lässt, 17x je Loch ?)
- die obere Waagschale ist kaputt
- **den blauen Zauber auf die kaputte Waagschale anwenden**
- nun ist sie ganz, aber Geron kommt nicht an die Scherbe ran
- **das mittlere Loch im Dach ansehen**
- Nuri geht dorthin und beleuchtet nun einen anderen Teil in der Mühle
- Geron sieht eine Säge, eine Sanduhr, einen Schemel, eine Öllampe und eine Bodenklappe
- außerdem gibt es Regalbein, das sehr wacklig ist
- da Geron aber an Händen und Füßen gefesselt ist, kommt er an keinen Gegenstand heran
- **den gelben Zauber mit der Öllampe benutzen**
- die Scherben fallen nach unten
- **das Loch rechts im Dach ansehen und Nuri geht dorthin**
- **das Getriebe ansehen**
- **den blauen Zauber mit dem Getriebe benutzen**
- die Mühle geht wieder und die Säge rutscht ein Stück in Gerons Richtung
- es reicht aber noch nicht
- **das mittlere Loch im Dach ansehen**
- **dann den blauen Zauber mit den Scherben benutzen**
- die Öllampe ist wieder ganz und steht nun auf dem Schemel
- dadurch ist die Säge nun ganz auf den Boden gefallen
- **die Säge benutzen**
- so bekommt Geron seine Fußfesseln frei
- **mit dem Fuß nun gegen das Regalbein stoßen**
- die Sanduhr fällt herunter und bleibt über der Waagschale stehen

- das Loch links ansehen
- **dann den gelben Zauber mit der Sanduhr benutzen**
- **der Sand rieselt auf die Waagschale und die andere Waagschale kommt nach oben**
- **die Scherbe nehmen**
- **dann die Scherbe mit den Handfesseln benutzen**
- Geron ist frei
- **die Fesselstricke nehmen**
- **das Loch in der Mitte ansehen**
- **die Säge und den Schemel nehmen**
- **das Loch rechts ansehen**
- **dort das Stroh und die Ausrüstung nehmen**
- **wieder das Loch in der Mitte ansehen**
- **die Fesselstricke nehmen**
- **die Fesselstricke mit der Luke im Boden benutzen**
- Geron öffnet die Luke
- **die Decke mit dem Loch benutzen**
- **dann das Messer mit der Decke benutzen**
- **nun das Stroh mit der Decke benutzen**
- es folgt eine Zwischensequenz
- dann geht Geron aus der Mühle und zu Nuri
- die hatte einen Schwächeanfall
- **mit Nuri sprechen**
- **Geron muss sie zweimal belügen**
- **dann den Schemel mit dem Steg benutzen und die Säge mit dem Balken** (als Treppe für Nuri)
- Nuri kommt dann herunter und sie machen sich auf den Weg
- Zwischensequenz

## Das Prisma

### Enqui:

- **Geron spricht mit dem Mann (Jarre)**
- er fragt nach Goswin und erfährt das er tot ist
- nach dem Prisma fragen, aber da bekommt Geron noch keine Antwort (**Errungenschaft: Ahoi**)
- **das Gerümpel ansehen und den Spiegel nehmen**
- das Glas vom Spiegel ist kaputt
- **den blauen Zauber mit dem Spiegel benutzen**
- nach rechts gehen
- dort sitzt ein Betrunkener
- **die leere Flasche Branntwein nehmen**

- in das Haus gehen
- es ist das Badehaus

## **Enqui / Badehaus:**

- **den Eimer nehmen**
- **das Handtuch und den Zapfhahn nehmen**
- die Steinfigur (Frosch) ansehen
- **mit der Baderin sprechen**
- den Rucksack versuchen zu nehmen (geht nicht)
- **mit dem Gast sprechen**
- **mit der Botin sprechen (eifersüchtig machen)**
- das Badehaus verlassen
- **mit Nuri sprechen (ins Badehaus schicken)**
- wieder ins Badehaus gehen
- Nuri sitzt neben dem Gast in der Badewanne
- **den Spiegel der Botin geben (der ist aber beschlagen)**
- **das Handtuch mit dem Spiegel benutzen**
- **den polierten Spiegel der Botin geben**
- die ist nun abgelenkt wegen Nuri
- **die Botschaft aus dem Rucksack nehmen**
- **mit Nuri sprechen und sagen sie soll nach draußen gehen**
- das Badehaus verlassen

## **Enqui:**

- **das Boot mit der Plane ansehen**
- **das Messer mit der Plane benutzen**
- **einen Enterhaken nehmen**
- **die Plane mit dem blauen Zauber wieder reparieren**
- den Eisenring ansehen
- den Weg nach oben gehen
- die Heringe ansehen
- **mit dem Fährmann sprechen**
- nach rechts gehen
- **einen Räucherhaken nehmen**
- das Schiff ansehen
- **mit dem Wächter sprechen**
- Geron sagt er hat eine Botschaft für Harm
- er soll erst noch drei Fragen beantworten
- die Frage nach der Profession kann Geron beantworten (ehrenwerter Kaufmann)
- die Fragen nach Lieblingstier und Wein kann er nicht beantworten
- wieder zurück gehen
- **mit Jarre sprechen und nach Harm fragen**

- Geron erfährt das Harm keine Tiere mag, nur Geld
- im Badehaus mit der Baderin sprechen und nach Harm fragen
- Geron erfährt das er nur Wasser trinkt
- Badehaus wieder verlassen
- **mit Nuri sprechen und sie zum Fährmann schicken**
- sie soll sich einen Fisch von ihm geben lassen
- **den Räucherhaken mit dem Eisenring benutzen**
- **den Eimer mit dem Haken benutzen**
- dann wieder nach oben gehen
- **den Enterhaken mit dem Balken auf der linke Seite benutzen**
- dann mit dem Enterhaken auf die andere Seite schwingen
- **die Hängematte nehmen**
- **den versteinerten Hasen nehmen**
- **den Zapfhahn mit dem Fass benutzen und dann den versteinerten Hasen mit dem Zapfhahn benutzen**
- der ist nun fest eingeschlagen
- **die leere Flasche mit dem Zapfhahn benutzen**
- **in der Flasche ist nun Fiebertraumschnaps**
- **den Regalbolzen benutzen**
- das Regalbrett fällt herunter
- **den gelben Zauber mit der Wasserpfeife benutzen**
- die geht kaputt
- **die Krakenmolchschnitzerei fällt herunter und Geron kann sie nehmen**
- zurück zum Fährmann
- **mit Nuri sprechen**
- **die hat den Fisch und gibt ihn Geron**
- **Geron gibt den Schnaps dem Fährmann**
- der wird auf Nuri und Geron warten
- **im Inventar das Messer mit dem Fisch benutzen**
- jetzt hat Geron Fischgräten
- **zum Wächter gehen und mit ihm sprechen**
- Geron kann jetzt die erste Frage mit ehrenwerter Kaufmann beantworten und die zweite Frage mit Geld
- der Wächter will aber wissen wie Geld in der Schmugglersprache heißt
- **zu Jarre gehen und ihm die Krakenmolchschnitzerei geben**
- **dafür bekommt Geron eine Notiz mit Symbolen der Schmugglersprache**
- die Notiz ansehen
- **Geld = Motten und Wasser = Froschwein**
- **wieder zum Wächter gehen**
- diesmal die Fragen beantworten mit:
  - ehrenwerter Kaufmann**
  - Motten**
  - Froschwein**
- jetzt darf Geron zu Harm und ihm die Botschaft bringen

## Enqui / Schiff:

- Geron ist in der Kajüte bei Harm
- Harm hat einen Ausschlag und er soll Lebertran deswegen nehmen
- **Geron bekommt eine Kette mit einem Minianker**
- **im Inventar die Fischgräte mit dem Minianker benutzen**
- dann umsehen
- das Loch oben im Fenster ansehen
- die Anrichte ansehen
- die Truhe ist verschlossen und auf der Truhe sind zwei Glocken
- das Holzkästchen und die Kerze kann Geron nicht nehmen, weil er nach dem Verlassen der Kajüte durchsucht wird
- die Kajüte verlassen
- nach oben auf dem Schiff gehen
- **hier die Kurbel benutzen (2x)**
- **das Boot wird nach unten gelassen**
- das Schiff verlassen
- **zu Nuri gehen und mit ihr sprechen**
- sie soll ins Beiboot gehen

## Enqui / Badehaus:

- die Botin beschwert sich über juckendes Wundpulver
- **mit der Baderin sprechen**
- Geron bekommt die alten Verbände nicht
- die Baderin wirft sie aber immer ins Meer
- Badehaus verlassen

## Enqui:

- **im Eimer liegt jetzt ein Verband**
- **den gebrauchten Verband nehmen**
- zum Beiboot gehen
- **Nuri den Minianker mit Gräte geben**
- dann auf das Schiff gehen

## Enqui / Schiff:

- nach oben gehen
- **die Kurbel 1x betätigen, dann ist das Beiboot, mit Nuri drin, wieder oben**
- in die Kajüte gehen
- **das Fenster öffnen**

- aus der Anrichte eine Flasche Lebertran nehmen
- die Kerze nehmen
- im Inventar den Feuerstein mit der Kerze benutzen
- die brennende Kerze mit den Glöckchen auf der Truhe benutzen
- die geben nun keinen Laut mehr von sich
- den gebrauchten Verband mit der Flasche Lebertran benutzen
- den Lebertran Harm geben
- der kratzt sich nun und legt seine Ankerkette ab
- mit Harm sprechen (als Ablenkung zwei Fragen stellen)
- nun kann Nuri die Kette von Geron gegen die Kette von Harm tauschen
- die Kajüte verlassen
- nach oben gehen
- die Kurbel benutzen und das Beiboot nach unten lassen
- das Schiff verlassen und zum Beiboot gehen
- mit Nuri sprechen
- sie gibt Geron die Kette von Harm
- Geron sagt Nuri das sie aus dem Boot aussteigen kann
- wieder auf das Schiff gehen und in die Kajüte
- die Kette von Harm mit der Truhe benutzen
- das Prisma aus der Truhe nehmen
- das Holzkästchen nehmen
- das Prisma mit dem Holzkästchen benutzen
- dann das Holzkästchen mit dem Fenster benutzen (aus dem Fenster werfen)
- das Schiff verlassen
- zum Beiboot gehen
- dort schwimmt das Holzkästchen im Wasser
- die Hängematte mit dem Holzkästchen benutzen
- Geron hat nun das Prisma
- zum Fährmann gehen
- mit ihm sprechen
- er fährt sie jetzt

## Auf dem Weg nach Fenglari

### Im Sumpf:

- Zwischensequenz (Errungenschaft: feuchte Füße)
- Geron und Nuri sind an einem Lagerplatz im Sumpf
- Nuri gibt Geron ihre Kette mit dem Feenwasser
- bei der Frage nach dem Liebesbund auf Annehmen klicken (**Errungenschaft: Frauenverstehen** oder auf Wahrheit sagen klicken = **Errungenschaft: Ehrliche Haut** oder Ablehnen = **Errungenschaft: Frauenverschmäher**)

- während Geron schläft taucht der Rabe auf
- Nuri erzählt ihm von Fenglari
- Geron wacht auf
- **mit dem blauen Zauber das Boot reparieren**
- **den Spatenkopf und das Beil nehmen**
- **das Beil mit dem Karren benutzen**
- **den Karrenarm nehmen und mit dem Spatenkopf kombinieren**
- das ergibt ein Paddel (oder eine Schaufel)
- **das Paddel mit dem Boot benutzen und Nuri und Geron fahren mit dem Boot los**

### **Hohler Baum:**

- sie kommen zu einem hohlen Baum
- **die löchrigen Stiefel nehmen**
- **den Spaten mit der seltsamen Pflanze benutzen und sie ausgraben**
- **das Seil vom Boot mitnehmen**
- zum Baumstamm gehen
- **das Beil mit dem Baumstamm benutzen**
- das gibt eine Brücke zum hohlen Baum
- **das Seil mit dem hohlen Baum benutzen**
- in den Baum klettern

### **im Baum:**

- hier ist das Auge das alles versteinert
- die Pfauenskulptur ansehen
- Nuri berührt den Pfau und es gibt einen Strahl
- **die Pfauenskulptur einmal drehen, so das sie nach rechts zeigt**
- **dann mit Nuri sprechen und sie bitten den Pfau zu berühren**
- der Lichtstrahl geht jetzt nach rechts und das Auge sieht in diese Richtung
- Geron kann nun nach links gehen
- **die Öllampe mit dem blauen Zauber reparieren und nehmen**
- **den Wasserschlauch mit dem Lampenöl benutzen**
- **den Pfau nun nach links drehen zum Lampenöl**
- das Auge sieht in diese Richtung
- Geron kann nun nach rechts gehen
- **den Spiegel nehmen**
- **mit der Hängematte die Libelle fangen**
- **den Pilz nehmen**
- **die versteinerte Fledermaus nehmen**
- **den Spiegel mit dem Loch rechts von der versteinerten Frau benutzen**
- den Riesenwurm ansehen
- **die Spuckpflanze mit dem Riesenwurm benutzen**
- **mit dem gelben Zauber das Glas vor dem Auge zerbrechen**

- **dann den Feuerstein mit dem Riesenwurm benutzen**
- die Spuckpflanze zielt auf das Auge
- das Auge verschwindet
- **zum Pfau gehen**
- **den Pfau nach rechts drehen**
- jetzt fällt das Licht durch den Höhleneingang
- links um die Ecke gehen
- da kommt Geron zum Feentor
- **das Prisma auf die Apparatur setzen**
- die drei Schalen ansehen
- **in die obere Schale die Libelle legen**
- **in die linke Schale die Öllampe legen**
- **in die rechte Schale das Lampenöl füllen und dann den Feuerstein mit dem Lampenöl benutzen**
- alle drei Schalen leuchten nun
- **das Prisma drehen**
- das Feentor öffnet sich
- der Rabe erscheint
- Zwischensequenz
- Nuri schiebt Geron durch das Feentor und bleibt selber zurück
- **Errungenschaft: Neue Lande**

## Im Feenreich

### Hinter dem Tor:

- jemand spricht mit Geron
- es ist das Auge
- **mit dem Auge sprechen und nach dem Tor fragen**
- es gibt ein zweites Tor, aber da kann nur die Königin hingehen
- den Brunnen ansehen und den Schacht darüber
- die Lichtstatuetten ansprechen
- nach links gehen
- hier kommt eine große Weggabelung

### Weggabelung:

- hier ist ein Wächter
- er bringt Geron zur Königin

## Bei der Königin:

- die Königin überlegt was sie mit Geron machen soll
- Geron will das Feenreich verlassen
- nach dem zweiten Tor fragen
- die Königin entscheidet das Geron drei unmögliche Aufgaben lösen muss
- die Aufgaben lauten:

**einen Apfel aus dem verbotenen Garten holen**  
**eine lebensgroße Staue der Königin in allen Regenbogenfarben errichten**  
**der blinden Statue des Vogelmannes das Sehen beibringen**

- **den Kelch und den Flechtkorb nehmen**
- nach oben links gehen
- da ist die Statue vom Vogelmann

## Vogelmann:

- **den Steinsockel ansehen**
- **den Krebs ansehen**
- auf dem Boden ist ein Kreis mit den Himmelsrichtungen
- wieder zurück gehen zur Königin
- **hier durch das Fenster links sehen**
- da ist der Garten dahinter
- es ist aber gerade Winter und so hängt kein Apfel am Baum
- zur Weggabelung gehen (nach links)

## Weggabelung:

- **mit dem Wächter sprechen**
- **der Muschel lauschen**
- **mit dem Pfau sprechen**
- den Weg unten links gehen
- da kommt Geron beim Vogelmann an, aber auch der anderen Seite
- wieder zurück gehen
- **durch das Fenster links sehen**
- da ist wieder der Garten zu sehen, aber von der anderen Seite
- durch die Tür oben links gehen

## Galerie:

- die Halterung ansehen

- das Bild ansehen (es ist ein Vorsprung)
- das Bild in der Mitte ansehen
- mit dem Spiegel und mit der Statue sprechen (sie sagen beide nichts)
- **die Hörner von der Statue nehmen und die Stange davor**
- **mit dem blauen Zauber die beiden Hörner zu einem Bogen vereinen**
- **die Stange mit dem Kelch kombinieren**
- **den Kristall aus der Halterung links nehmen**
- **den Kristall mit der Halterung rechts benutzen**
- jetzt wird aus dem Bild ein Gang
- **durch den Gang gehen und Geron kommt in die obere Etage**
- **dort den Speer nehmen und den Farbstein**
- das Bild ansehen
- wieder nach unten gehen
- **den Farbstein in die Schale legen**
- das Bild in der Mitte ist jetzt bunt
- **es ist nun Sommer**
- das Bild lässt sich auch drehen (im Moment das Bild aber so hängen lassen)
- die Galerie verlassen

### Weggabelung:

- **den Speer in das obere Wasserbecken legen**
- im unteren Wasserbecken kommt er als Pfeil an
- **den Pfeil nehmen**
- **den Pfeil mit dem Bogen kombinieren**
- **durch das Fenster links sehen**
- der Apfelbaum trägt jetzt einen Apfel
- **in der Galerie das Bild in der Mitte drehen, so das es auf dem Kopf steht und dann zum Fenster gehen**
- **Errungenschaft: Drehwurm** (wenn man das Bild 20x dreht)
- der Apfelbaum steht jetzt kopfüber
- **Pfeil und Bogen mit dem Apfel benutzen**
- der fällt herunter und in den Brunnen
- **den Kelch mit der Stange dran mit dem Honig benutzen**

### Hinter dem Tor:

- **mit dem Augenwesen sprechen**
- ihm einen dunklen Ort versprechen
- ein Ort so dunkel wie leere Augenhöhlen
- ein Ort zum Träumen vom Geburtstag
- **Geron kann das Augenwesen mitnehmen**
- **die Statuette der Königin nehmen**

- **den Apfel aus dem Brunnen holen**

### **Galerie:**

- **den Farbstein nehmen**
- es ist wieder Winter
- die Galerie verlassen

### **Vogelmann:**

- **die Schale mit dem Honig auf Süden stellen**
- der Pfau klappt seine Federn ein

### **Weggabelung:**

- zur Weggabelung gehen
- **eine Pfauenfeder vom Pfau nehmen**

### **Galerie:**

- **den Farbstein wieder in die Schale unten legen**
- es ist wieder Sommer
- wenn man mehrmals mit dem Farbstein zwischen Sommer und Winter wechselt gibt es eine **Errungenschaft: Jahreszeitenwechsler**
- die Galerie verlassen

### **Vogelmann:**

- **die Schale mit dem Honig nehmen und auf Westen stellen**
- dann gibt es auf der anderen Seite einen Weg zum Vogelmann
- bei der Weggabelung ganz links den Weg nehmen
- dann ist Geron auf der anderen Seite vom Vogelmann
- hier über den Weg in den Vogelmann gehen
- **den Farbeimer ansehen und öffnen**
- im Eimer ist rote Farbe
- **die Pfauenfeder mit der roten Farbe benutzen**
- **den Flechkorb mit der Augenhöhle benutzen**
- **das Augenwesen in den Flechkorb setzen**
- **mit dem Augenwesen sprechen (Auge auf, Geburtstagsfeier, Musiker, Tanz, Rosinenkuchen)**

- **das Augenwesen öffnet das Auge (Errungenschaft: Partykönig)**
- die Statue verlassen
- auf die andere Seite vom Vogelmann gehen
- **die Schale mit Honig nehmen**
- **dann die Pfauenfeder in die Schale mit dem Honig tauchen**
- **jetzt ist die Spitze orange**
- zur Galerie gehen

## **Galerie:**

- **den Farbstein nehmen und nach oben gehen**
- **den Farbstein oben in die Schale legen**
- die Treppe ist jetzt bunt
- **den Kristall aus der Halterung nehmen**
- dann ist das Bild platt
- **die Pfauenfeder mit dem Bild benutzen** und Geron malt das fehlende Orange noch ein
- **dann den Kristall wieder in die Halterung stecken**
- **die Statuette mit dem Bild benutzen**
- **dann den Kristall aus der Halterung nehmen und den Farbstein nehmen**
- **den Farbstein wieder mit der Schale benutzen und den Kristall in die Halterung setzen**
- die Statuette hat nun alle Regenbogenfarben
- **die Statuette wieder nehmen**
- sie muss noch größer werden
- **den Farbstein nehmen**
- **nach unten gehen**
- **den Farbstein unten in die Schale legen**
- es ist wieder Sommer
- **das Bild muss auf dem Kopf stehen**
- dann zur Weggabelung gehen

## **Weggabelung:**

- **die Statuette mit dem Wasserbecken unten benutzen**
- die Statuette landet oben im Wasserbecken
- **die Statuette aus dem oberen Wasserbecken nehmen**
- jetzt ist sie groß genug

## **Bei der Königin:**

- **die Regenbogenstatue mit der Königin benutzen**
- **ihr den Apfel geben und sagen das der Vogelmann sehen kann**
- Geron hat alle drei Aufgaben gelöst
- **er bekommt den Schlüssel für die Traumgemächer**

- nach rechts oben gehen
- vor dem Vogelmann ist ein Steinsockel
- **den Schlüssel mit dem Steinsockel benutzen**
- es erscheint eine Tür
- **durch die Tür gehen**

## Die Traumgemächer

### Feentor:

- solange nach rechts gehen bis das Feentor kommt
- Geron versucht durch das Feentor zu gehen, aber es geht nicht
- dann öffnet sich eine Blüte und darin sitzt die Traumweberin
- **mit der Traumweberin sprechen**
- Geron erzählt von seinem Traum
- er landet in seinem Haus

### Im Haus:

- **die Truhe öffnen und die Zauberflöte nehmen**
- durch die Tür gehen und Geron landet beim Lagerplatz
- **das Feuer nehmen**
- die grüne Hose beim Lagerfeuer anklicken = **Errungenschaft: Weltenflüsterer**
- die Sanduhr ansehen
- **mit dem gelben Zauber die Sanduhr zerbrechen**
- **die Scherbe nehmen**
- durch die Tür im Wagen zurück ins Haus gehen
- **in die Truhe steigen**
- Geron landet im Wagen beim Lagerplatz
- **den Schlüssel nehmen und zurück zum Haus gehen**
- im Haus die fünf Haken ansehen
- **den Schlüssel mit der Kabufftür benutzen**
- in die Abstellkammer gehen
- Geron landet im Steineichenwald
- **die Rabenfeder nehmen**
- **mit dem Raben sprechen (ihn hören)**
- **die Zauberflöte mit dem Raben benutzen**
- **der fliegt weg**
- **den Vorhang öffnen**
- **die Scherbe mit dem Vorhang benutzen**
- Nuri sitzt hier

- **mit Nuri sprechen**
- sie gibt Geron einen Reif (das Artefakt des Sehers)
- zurück zum Haus gehen
- jetzt die folgenden Gegenstände von links nach rechts an die Haken hängen:

### **Vorhang – Zauberflöte – Feder – Feuer – Artefakt des Sehers**

- Geron landet wieder in den Traumgemächern
- **nach dem Gespräch mit der Traumweberin kann Geron durch das Feentor gehen**

## **Wieder zu Hause**

### **Steineichenwald:**

- Geron landet im Versteck von Nuri (**Errungenschaft: Eisiger Empfang**)
- **das Messer mit der Dornenhecke benutzen**
- **die Pflanze nehmen (Alraune)**
- **den Eiszapfen nehmen (magischer Eiszapfen)**
- das Versteck verlassen
- **vor der Höhle das Messer mit der Flechte auf dem Felsen benutzen**
- Geron hat die Flechte eingesteckt
- nach links gehen
- dort sitzt Ritter Zornbold an einem Baum
- **mit dem Ritter sprechen**
- **den Eichenzweig nehmen**
- in die Stadt gehen

### **Vor dem Haus:**

- hier sitzt Olgierd
- neben ihm steht ein Tonkrug
- **den Tonkrug nehmen**
- **mit Olgierd sprechen** (Selbstmord ausreden, Schuld absprechen, Olgierd war verzaubert, Vertrauen gewinnen, kein Unglücksbringer, Heugabel geben lassen)
- **wenn Geron das Gespräch richtig führt, dann bekommt er die Heugabel und Olfried bringt sich nicht um (Errungenschaft: Menschenfreund, kommt erst wenn man in die Akademie gehen kann)**
- klappt es mit dem Gespräch nicht, dann liegt Olgierd später tot da mit der Heugabel im Körper und Geron kann die blutige Heugabel nehmen (**Errungenschaft: Zielgerichtet**)
- ins Haus gehen

## Im Haus:

- **den Vogelmist vom Käfig nehmen**
- **Geron findet ein Taubenei und nimmt es mit**
- **die Kiste öffnen und Faden und Nadel nehmen und das grüne Wams nehmen**
- die Leiter nach oben gehen
- **die Glasscherben nehmen**
- **mit dem blauen Zauber die Scherben wieder zusammenfügen**
- das ergibt einen Glaskolben
- **das Herbarium nehmen**
- die Schublade links versuchen zu öffnen, aber sie klemmt
- **die Schublade rechts öffnen und dann das Messer mit der Schublade benutzen**
- Geron macht den Boden kaputt und sieht so die hintere Schublade
- da liegt ein Rezept drin
- **das Rezept nehmen und lesen**
- nach unten gehen und das Haus verlassen
- nach oben zum Marktplatz gehen

## Marktplatz:

- den Kräuterstand ansehen und die Leiche
- nach links gehen zur Akademie
- mit dem Wächter sprechen
- Geron braucht einen Freibrief vom König um in die Akademie zu gelangen
- wieder zum Kräuterstand gehen
- **das Messer mit dem Kräuterstand benutzen**
- Geron schneidet ein Stück weiße Zeltplan heraus
- **die Waschschüssel anheben**
- darunter liegt eine Wurzel
- **die Wurzel nehmen**
- nach links zur Burg gehen

## Burg:

- **mit dem Fenster (Wächter) oben in der Burg sprechen**
- Geron sagt er muss zum König
- der Wächter sagt das niemand zum König kann solange die Krähen da sind
- **die Winde benutzen und das kaputte Banner abnehmen**
- wieder zum Haus gehen

## Im Haus:

- die Wurzel mit dem Herbarium benutzen
- dann die Flechte mit dem Herbarium benutzen
- den Glaskolben mit dem Dreifuß benutzen
- den Eiszapfen, die Alraune, die Flechte, das Taubenei und die Wurzel mit dem Kolben benutzen
- dann den Feuerstein mit der Öllampe benutzen
- Geron hat nun das Entzauberungsmittel gebraut
- das Entzauberungsmittel nehmen
- Geron braucht noch ein neues Banner
- das Eichenblatt mit dem grünen Wams benutzen
- dann das Messer mit dem grünen Wams benutzen
- Geron schneidet ein grünes Eichenblatt aus
- das grüne Eichenblatt mit der weißen Zeltplane benutzen
- jetzt fehlt noch eine rote Krone
- das Haus verlassen
- vor die Stadt gehen
- dort mit dem Ritter sprechen
- er hat einen kaputten Wimpel und gibt ihn Geron
- die rote Krone mit der weißen Zeltplane benutzen
- dann noch Nadel und Faden mit der weißen Zeltplane benutzen und schon ist das neue Banner fertig
- das Banner mit dem Entzauberungsmittel benutzen
- dann zur Burg gehen

## **Burg:**

- das Banner mit der Fahnenmasthalterung benutzen
- Geron zieht das Banner automatisch hoch
- die Krähen kommen und verschwinden dann
- Geron darf zum König
- mit dem König sprechen und standhaft bleiben
- der Rabe erscheint
- Zwischensequenz
- weiter standhaft bleiben und sagen das er in die Akademie muss
- Geron bekommt einen Freibrief
- zum Marktplatz gehen und dem Wächter der Akademie den Freibrief zeigen
- in die Akademie gehen

## **Akademie:**

- Geron geht durch das Tor
- den Götterkreis ansehen und das Loch in der Mitte
- das zugenagelte Fenster ansehen
- durch die Tür in die Akademie gehen

- die Tür links ist verschlossen
- die Schriftzeichen ansehen
- **durch die Tür rechts gehen**
- da ist der Feenforscher
- **mit dem Feenforscher sprechen**
- **dann die Lupe (Zauberglas) und die Weinkaraffe nehmen**
- die Schrifttafeln ansehen
- die Bücherregale ansehen
- dann das Zimmer verlassen
- **den Wandteppich abnehmen**
- dahinter ist ein Loch
- **durch das Loch steigen**
- Geron steht auf dem Dach
- **die Heugabel mit dem zugenagelten Fenster benutzen**
- dann in das Zimmer steigen
- **die Notiz ansehen**
- **den Magierhut nehmen**
- **mit dem Magier sprechen**
- die Schrifttafel ansehen
- das Zimmer verlassen und wieder zum Feenforscher gehen
- **mit dem Feenforscher sprechen (den Spruch vom Magier sagen)**
- das Zimmer verlassen
- die Schrifttafeln im Gang noch einmal ansehen (rechte Maustaste)
- **eine Tafel ist die Eius Tafel**
- **die Tafel nehmen**
- sie klemmt
- **das Messer mit der Tafel benutzen**
- dahinter ist ein Geheimfach
- **den Schlüssel aus dem Geheimfach nehmen**
- **die Eius Tafel im Inventar ansehen**
- da sind Zahlen drauf (5, 12, 1, 3)
- die Akademie verlassen

### **Im Haus:**

- nach oben gehen
- **die Lupe mit der Zeichnung benutzen**
- **das steht das Wort „Rabenspitze“**
- zurück zur Akademie gehen

### **Akademie:**

- zum Feenforscher gehen
- hier das Bücherregal ansehen

- es gibt verschiedene Themen aus denen Geron auswählen kann und dann noch jeweils Unterthemen
- **wichtig sind die Themen Historica und Geographica und da jeweils das Wort Rabenspitze**
- **wenn sich Geron alle Themen ansieht dann gibt es die Errungenschaft: Bücherwurm**
- das Zimmer verlassen
- in den Hof gehen
- **dort den Schlüssel mit dem Loch im Boden benutzen**
- die Götterscheiben ansehen (mit der rechten Maustaste)
- Praios ist der erste Gott
- daraus ergibt sich folgende Reihenfolge:
  - Baron = 5**
  - Rahja = 12**
  - Praios = 1**
  - Efferd = 3**
- **jetzt die Scheiben in dieser Reihenfolge drücken**
- dann führt eine Treppe in eine Geheimkammer

## Geheimkammer:

- **Geron geht in die Geheimkammer**
- hier schwebt das Artefakt in einem magischen Käfig
- **die Schrifttafel unter dem Käfig lesen**
- **den Tonkrug mit dem gelben Zauber zerbrechen und dann die Scherben mit dem magischen Käfig benutzen**
- **jetzt mit dem blauen Zauber den Tonkrug wieder zusammenfügen**
- das Artefakt ist nun im Tonkrug
- über dem Käfig ist ein Leuchter
- **den Magierhut mit dem Leuchter benutzen**
- **dann den Weinkrug mit dem Magierhut benutzen**
- **jetzt noch das Messer mit dem Magierhut benutzen**
- der Wein läuft in den Tonkrug und das Artefakt fällt heraus
- **das Artefakt nehmen**
- die Geheimkammer verlassen

## Akademie:

- zum Feenforscher gehen
- **ihm das Artefakt zeigen**
- über Rabenspitze und Artefakt als Köder sprechen
- der Feenforscher erzählt das ein Zauberwort gesagt werden muss
- **über das Ändern des Zauberwortes sprechen**

- das alte Zauberwort hieß Corvus (weiß Geron aus seinen Träumen)
- **Geron sucht sich ein neues Zauberwort aus (eigenes Zauberwort)**
- **er wählt Satinav**
- **dann "Aufbruch" anwählen und Geron macht sich auf den Weg zur Rabenspitze**

## Rabenspitze

### Katapult:

- hier stehen einige Kreaturen
- die Rabenstatue ansehen
- **den gelben Zauber mit der Rabenstatue benutzen**
- die Kreaturen gehen zur Statue
- Geron kann nun zum Katapult gehen
- beim Katapult liegt ein Hebel
- **den Hebel nehmen**
- **die Treppe nach oben gehen**
- **ein Geschoss nehmen**
- den Pferdekadaver ansehen
- **das Messer mit dem Pferdekadaver benutzen und Geron hat ein Stück Fell**
- **das Messer mit dem Fleisch vom Pferdekadaver benutzen und Geron hat ein Stück Fleisch**
- **die Mechanik ansehen**
- sie ist eingefroren
- **den Feuerstein mit der Mechanik benutzen**
- **den Hebel mit der Mechanik benutzen**
- **dann die Winde benutzen**
- **das Fell mit der Kette benutzen**
- **das Geschoss mit der Fellschlinge benutzen**
- **dann den Hebel benutzen**
- nach unten gehen
- die Kreaturen sind im Eis eingebrochen
- **den zerbrochenen Opferpfahl nehmen**
- **den Opferpfahl reparieren**
- **das Fleisch mit dem Opferpfahl benutzen**
- in die Höhle gehen (**Errungenschaft: In der Höhle des Löwen**)

### In der Höhle des Löwen:

- **den Opferpfahl mit dem Fleisch mit dem Geröllhaufen benutzen**
- die Krähen fliegen von dem Holzbogen weg und auf den Pfahl

- dann den Weg entlang gehen nach oben durch den Holzbogen gehen
- eine Kreatur kommt und Geron liegt am Boden
- das Messer ist kaputt
- **das Messer mit dem blauen Zauber reparieren**
- **dann den gelben Zauber mit dem Eiszapfen benutzen**
- der Eiszapfen fällt herunter und eine Rippe rutscht zu Geron
- er nimmt die Rippe
- **die Rippe mit dem Messer benutzen**
- **dann das Messer mit der Kreatur benutzen**
- Geron geht zu Nuri an der Harfe
- **er spricht mit ihr (ich bin es.)**
- der Rabe kommt
- **mit dem Raben sprechen** (ihm aber nicht das Artefakt aushändigen, Gespräch beenden)
- **mit Nuri sprechen** (um Verzeihung bitten, Aufmuntern, Abschied nehmen)
- Nuri weint
- **das Artefakt mit den Tränen von Nuri benutzen**
- **dann mit dem Raben sprechen**
- **ihm das Artefakt aushändigen**
- **dann „prophezeien“**
- der Rabe sagt das Wort „Satinav“
- die Seele von Nuri wechselt in den Körper des Raben und die Seele des Sehers wechselt in den Körper von Nuri
- da ein Mensch die Harfe nicht spielen darf, stirbt er
- Nuri fliegt davon
- Geron geht zurück in seinen Ort
- das war es dann
- **Errungenschaft: Wahrer Abenteurer** (wenn man das Spiel ohne Komfortfunktion beendet hat)

### weitere Errungenschaften:

- einen Tonkrug 100 mal kaputt machen = Zerstörer
- einen Tonkrug 100 mal reparieren = Heiler
- alle anklickbaren Stellen finden ohne Komfortfunktion = Adlerauge
- auf viele Leute das Messer anwenden = Messerstecher
- 10 mal mit Pferd am Lagerfeuer interagieren = Pferdeflüsterer
- beim König die starke Anrede benutzen im Dialog, wenn er mit seinen Fähigkeiten angibt = vorlauter Angeber

**ENDE!!!**

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 18.11.2014

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch)

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