

# The Unwritten Tales – Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

## Kapitel 1: Prolog

### Haus von McGuffin:

- McGuffin, der Gremlin, sitzt am Schreibtisch und schreibt etwas in sein Tagebuch
- er wartet auf die Rückkehr von seinem Diener Bechtel
- er sollte den Erzmagier davon unterrichten das McGuffin den Schlüssel hat um den Krieg zu beenden
- stattdessen kommt Munkus, der Sohn der Erzhexe
- McGuffin wird gefangen genommen
- die Elfe Ivo beobachtet alles

### Auf dem Drachen:

- Ivo ist auf dem Drachen
- **das Seil ansehen und benutzen**
- Ivo landet beim Käfig
- **den Käfig ansehen und mit McGuffin sprechen**
- fragen wer er ist und wer ihn warum entführt hat
- der Gremlin will Ivo einen Ring geben, damit der Erzmagier ihn bekommt
- Ivo will aber erst mal den Gremlin befreien
- **das Befestigungsseil ansehen**
- **den Holzbalken ansehen** (da kommt man auf den Rücken des Drachens)
- **mit McGuffin sprechen** (sagen das das Befestigungsseil nicht mit der Hand zu lösen ist und das Ivo Hilfe braucht um auf den Rücken des Drachens zu kommen)
- McGuffin gibt Ivo eine Peitsche
- **die Peitsche mit dem Holzbalken benutzen**
- Ivo steigt nun auf den Rücken des Drachens
- **den Waffenständer ansehen und die Fahne**
- **den Holzstab nehmen**
- **die Kiste ansehen und durchsuchen**
- Ivo findet eine **Schnur mit Angelhaken**
- **die Schnur mit Angelhaken mit dem Holzstab benutzen** (ergibt eine Angel)
- **die Angel mit dem Waffenständer benutzen (mit dem Schwert)**
- Ivo hat jetzt ein Schwert
- wieder **nach unten klettern**
- **mit dem Gremlin sprechen und sagen das Ivo ein Schwert besorgt hat**

- Ivo erfährt noch von einem Buch im geheimen Keller das unbedingt zum Erzmagier gebracht werden muss
- **nach dem Gespräch das Schwert mit dem Halteseil benutzen**
- der Käfig fällt nach unten in den Schnee
- Ivo springt auch ab
- leider fällt auch Munkus vom Drachen
- es erfolgt ein Ortswechsel und ein Personenwechsel

### **Zwergenbasis:**

- hier ist der Gnom Wilbur
- er ist der Gehilfe des Kellermeisters und er soll die Ratte vertreiben, die den ganzen Hopfen klaut
- die Kiste öffnen (geht nicht, sie ist verschlossen)
- den Kamin ansehen und die Rohre
- **die Brechstange auf dem Tisch ansehen und nehmen**
- **die Brechstange mit der Kiste benutzen**
- in der Kiste ist ein Roboter
- **den Roboter betrachten**
- **die Betriebsanleitung für den Roboter lesen** (ist im Inventar)
- er braucht die DNS von der Ratte, um sie zu jagen und er braucht Küchenabfall für die Energiegewinnung
- **das Rattenloch untersuchen**
- **Wilbur findet Haare von der Ratte und steckt sie ein**
- den Stuhl ansehen und die Landkarte darüber
- in die Küche gehen
- das Netz, das Essen und die Pumpe ansehen
- **das Netz nehmen**
- **die Küchenabfälle ansehen und nehmen**
- **die Kaffeekanne ansehen und nehmen**
- den Herd und das dreckige Geschirr ansehen
- aus dem Fenster schauen
- **den Kochtopf ansehen und nehmen**
- **das ist Schleim drin und Wilbur will den Kochtopf nicht nehmen**
- die Küche verlassen
- **die Küchenabfälle mit dem Roboter benutzen**
- der erwacht zum Leben
- **das Fellstück (Haare) der Ratte mit dem Roboter benutzen**
- der Roboter vertreibt die Ratte
- **Wilbur spricht mit dem Kellermeister**
- er sagt das die Ratte weg ist
- Wilbur darf Feierabend machen
- nach rechts gehen und nach draußen
- Wilbur geht nach draußen und da landet der Käfig mit dem Gremlin neben ihm
- **McGuffin gibt Wilbur den Ring und sagt das er ihn zum Erzmagier in die Stadt Seefels bringen soll**

- dann kommt der Drachen und der Käfig mit McGuffin wird wieder entführt
- Wilbur sieht sich den Ring im Inventar genauer an
- die aufgespannte Plane ansehen
- **die Rolle ansehen und nehmen (ist eine zusammengelegte Plane)**
- **den Eiszapfen ansehen und nehmen**
- die Zwergenstatue ansehen
- zum Eingang des Gnomenbaus gehen

## **Gnomenbau:**

- das große Metalltor ansehen und die Hebel
- es gibt Hebel für die Küche, für Meggies Zimmer, für das Schlafzimmer und für Wilburs Zimmer
- **die seltsame Kugel nehmen**
- es ist ein mechanischer Flugfisch
- **den Flugfisch ansehen**
- er fliegt noch
- den Blumentopf und die Pflanzen ansehen
- das Bild an der Wand ansehen
- **den Küchenhebel betätigen**
- hinter dem Metalltor erscheint jetzt die Küche
- den Messerblock ansehen und **die Schere nehmen**
- **die Getreidemühle 2x ansehen** (es ist noch Getreide drin)
- **die Getreidemühle benutzen und das Getreide nehmen**
- **die blaue Flasche ansehen und nehmen**
- **den Küchenschrank öffnen und die Phiole ansehen und nehmen (da ist ein Superdünger drin)**
- jetzt den Hebel für das Gnomenzimmer benutzen
- es erscheint das Zimmer von Wilbur
- **den Tennisschläger ansehen und nehmen** (der ist kaputt)
- **das Netz mit dem Tennisschläger benutzen** (ergibt einen Kescher)
- **den Kescher mit dem Flugfisch benutzen und schon ist gefangen**
- **den Rucksack ansehen und nehmen**
- dann nach unten in den Keller gehen
- hier ist der Opa von Wilbur
- er will die Parole wissen
- Antwort: atomarer Erstschatz
- Wilbur erzählt von dem Ring
- **die Werkzeugkiste ansehen und nehmen**
- **den Verlängerungsarm ansehen und nehmen**
- **das silberne Seil (Elfenseil) ansehen und nehmen**
- den Schraubstock und die Maschinen ansehen
- **mit Opa sprechen**
- der sagt das Wilbur eine Ausrüstung braucht und ein Transportmittel
- um das Transportmittel kümmert sich Opa

- **Wilbur soll sich folgendes besorgen: Landkarte, Helm und Fallschirm**
- wenn Wilbur alles mit seinem Opa besprochen hat, geht er wieder nach oben
- den Gnomenbau verlassen und in die Zwergenbasis gehen

### **Zwergenbasis:**

- der Kellermeister schläft auf dem Stuhl
- Wilbur spricht mit ihm, aber der Kellermeister glaubt die Geschichte mit dem Ring nicht
- da der Kellermeister auf dem Stuhl sitzt, kommt Wilbur nicht an die Landkarte
- in die Küche gehen
- **den Müll ansehen und nehmen**
- **den Eiszapfen in die Kaffeekanne stecken**
- **dann die Kaffeekanne auf den Herd stellen bis der Eiszapfen geschmolzen ist**
- **in der Kaffeekanne ist nun kristallklares Wasser**
- **die Kaffeekanne wieder nehmen**
- den antibakteriellen Reiniger mit dem Kochtopf benutzen
- das klappt so aber nicht, wegen dem Schleim
- **den Reiniger mit dem Verlängerungsarm im Inventar benutzen**
- **dann das Ganze mit dem Kochtopf benutzen**
- der Schleim verschwindet
- **den Kochtopf nehmen**
- **das ergibt einen Helm für Wilbur**
- **im Inventar das Elfenseil mit der Plane benutzen und das Ganze dann noch mit dem Rucksack**
- **das ergibt einen Fallschirm für Wilbur**
- fehlt noch die Landkarte
- die Küche verlassen
- **den Bart vom Kellermeister ansehen**
- **die Schere mit dem Bart vom Kellermeister benutzen**
- **den Müll mit dem Roboter benutzen und dann die Barthaare vom Kellermeister mit dem Roboter benutzen**
- der Roboter macht Jagd auf den Kellermeister
- der Kellermeister besiegt aber den Roboter
- **Wilbur nimmt sich die Landkarte, die über dem Stuhl hängt**
- zurück zum Gnomenbau

### **Gnomenbau:**

- Wilbur geht nach unten zum Opa
- **Wilbur zeigt seinem Opa den Fallschirm und dann sagt er das er einen Helm hat und eine Landkarte**
- der Opa ist zufrieden, aber ihm fehlen noch Teile für das Transportmittel
- er braucht Zwergenstarkbier und ein ganz bestimmtes Zahnrad
- Wilbur sagt das er alles besorgt

- **den mechanischen Flugfisch mit dem Schraubstock benutzen**
- **dann das Werkzeug mit dem Flugfisch benutzen**
- **nun hat Wilbur das gesuchte Zahnrad**
- den Gnomenbau verlassen

### **Zwergenbasis:**

- **mit dem Kellermeister sprechen und nach dem Zwergenstarkbier fragen**
- fragen was für Zutaten man braucht und ob der Kellermeister das Starkbier brauen könnte
- Wilbur soll folgende Zutaten besorgen: Gerste, Hopfen und kristallklares Wasser
- **kristallklares Wasser und Gerste hat Wilbur schon**
- **er gibt beides dem Kellermeister**
- **Wilbur fragt wo er Hopfen finden kann**
- der Kellermeister sagt das die Ratte den meisten Hopfen geklaut hat
- **das Rattenloch ansehen**
- **Wilbur holt eine Hopfendolde aus dem Rattenloch** und gibt sie dem Kellermeister
- leider reicht eine aber nicht
- die Zwergenbasis verlassen

### **Gnomenbau:**

- **die Hopfendolde in den Blumentopf stecken**
- **dann den Superdünger mit der Hopfendolde (dem Blumentopf) benutzen**
- **dann den Hopfen ansehen und ernten**
- jetzt sollte der Hopfen reichen
- zurück zur Zwergenbasis

### **Zwergenbasis:**

- **Wilbur gibt dem Kellermeister die Hopfendolden**
- **der braut nun das Zwergenstarkbier und Wilbur bekommt einen Krug davon**
- zurück zum Gnomenbau

### **Gnomenbau:**

- Wilbur geht zu seinem Opa nach unten
- **er gibt ihm das Starkbier und das Zahnrad**
- nun ist alles startklar
- Wilbur wird in das Transportmittel gesetzt und ab geht die Post
- es folgt noch eine Zwischensequenz und dann geht es weiter mit der Elfe Ivo

## Haus von McGuffin:

- die Vogelscheuche ansehen
- mit dem Vogel Tschiep-Tschiep reden
- die Kürbisse ansehen und das Gestrüpp
- **hinter dem Gestrüpp ist ein Grabstein**, aber das Gestrüpp lässt sich mit der Hand nicht entfernen
- den Brunnen ansehen
- **das Brunnenseil ansehen**
- **die Kurbel am Brunnen benutzen**
- das Seil reißt aber
- den Holzstapel ansehen
- **3 Holzscheite nehmen**
- **die Gießkanne ansehen und nehmen**
- den Schornstein ansehen und die Holzkonstruktion vor dem Fenster
- die Steinscheiben ansehen (Mühle)
- den Kamin ansehen
- das Metallgestänge ansehen
- **den Blumentopf ansehen und dann unter den Blumentopf sehen**
- **da liegt ein Feuerstein und Ivo nimmt ihn mit**
- ins Haus gehen
- das Chaos ansehen
- das kleine Holzgefäß ansehen
- **den Holzzuber ansehen** (da liegt die Wäsche von McGuffin drin; rote Unterwäsche)
- den Ofen ansehen
- **den kleinen silberne Schild ansehen und nehmen**
- die Leuchtqualle ansehen
- **den Sarkophag ansehen und öffnen**
- es ist eine sprechende Mumie drin, aber Ivo kann mit ihr nicht viel anfangen, weil sie viel wirres Zeug redet
- die Kiste mit Werkzeug ansehen
- **Ivo nimmt sich ein Sieb**
- die Bücher ansehen
- das große Buch auf dem Tisch ansehen
- es ist das Tagebuch von McGuffin
- **im Tagebuch lesen**
- weiter im Buch lesen
- **den Stapel Dokumente ansehen und nehmen**
- **die Holzschachtel ansehen und öffnen**
- die Holzschachtel ist verschlossen
- den Steinkopf ansehen
- **die Holzkiste mit der steinernen Truhe ansehen**
- **die Steintruhe ansehen und öffnen**
- in der Truhe ist Sand
- **das Sieb mit dem Sand benutzen**
- **Ivo findet einen kleinen Messingschlüssel und nimmt ihn**

- **den Messingschlüssel mit der Holzschachtel benutzen**
- sie ist nun offen
- **es liegt ein Papier darin und Ivo liest was darauf steht**
- **noch einmal in die Holzschachtel sehen**
- **dann findet Ivo noch eine sechseckige Steinscheibe**
- die Steinsäule ansehen
- den Sockel ansehen
- **die sechseckige Steinscheibe mit dem Sockel benutzen**
- es erscheint eine Maschine
- **die Tasse ansehen und die Statue**
- **mit der Maschine sprechen und zwar so lange bis sie Kaffeebohnen heraussrückt**
- **die Kaffeebohnen nehmen**
- das Haus verlassen
- **die Holzscheite in den Kamin legen**
- **die Dokumente in den Kamin legen**
- **den Feuerstein mit dem Kamin benutzen**
- nun brennt ein schönes Feuer im Kamin
- **die Gießkanne mit dem Brunnenseil benutzen**
- Ivo lässt die Gießkanne in den Brunnen und holt so Wasser nach oben
- **die Gießkanne mit dem Wasser an den Haltearm beim Kamin hängen**
- **den Haltearm drehen**
- **das Wasser in der Gießkanne kocht bald**
- **den Haltearm aus dem Feuer drehen**
- **die Gießkanne mit dem heißen Wasser nehmen**
- **die Kaffeebohnen mit den Steinscheiben (Mühle) benutzen**
- **die Mühle benutzen**
- **das Kaffeepulver nehmen**
- ins Haus gehen
- zur Maschine gehen
- **das Kaffeepulver mit der Gießkanne benutzen**
- **die Gießkanne mit der Schale (Tasse) benutzen**
- die Maschine erwacht zum Leben und es öffnet sich der Gang zum Keller
- in den Keller gehen
- es gibt ein verschlossenes Gitter
- **die Heckenschere ansehen und nehmen**
- die Wandzeichnung ansehen
- die Öffnung im Boden ansehen
- die kleine Steinfigur ansehen
- es gibt beim Gitter 3 Figuren mit verschiedenen Edelsteinen
- **den Holzstab ansehen und nehmen**
- den Keller verlassen und das Haus
- zum Grabstein gehen
- **dort die Heckenschere mit dem Gestrüpp benutzen**
- **Ivo liest den Namen auf dem Grabstein (Kinski)**
- **den Holzstab mit der Holzkonstruktion vor dem Fenster benutzen**
- nun kann die Sonne durch das Fenster scheinen

- ins Haus gehen
- **den Sarkophag öffnen und mit der Mumie sprechen**
- **nach dem Diamanten fragen**
- Ivo soll erst drei Fragen beantworten
- **erste Frage: welche Farbe hat die Unterwäsche... Antwort: rot**
- **zweite Frage: wie hieß die Katze... Antwort: Kinski**
- **dritte Frage: was sagte.... Antwort: 234**
- die Mumie will wissen was 234 und Ivo sagt das musst du doch wissen
- **nach einem kurzen Geplänkel gibt die Mumie Ivo den Diamanten**
- neben der Treppe zum Keller steht ein Rahmen
- **den Rahmen ansehen**
- **den silbernen Schild mit dem Rahmen benutzen (als Ersatz für den Spiegel)**
- in den Keller gehen
- **den Holzstab mit der Öffnung im Boden benutzen**
- **den Diamanten mit dem Holzstab benutzen**
- der Lichtstrahl fällt auf den Boden
- **die kleine Statue dreimal drehen und der Lichtstrahl kommt auf alle Edelsteine**
- **das Gitter öffnet sich**
- **Ivo liest das Buch (es geht um das Artefakt)**
- das Haus fängt noch an zu wackeln, dann geht es aber mit Wilbur weiter

## **Kapitel 2: In der Stadt**

### **Vor der Stadt:**

- Wilbur landet direkt an der Stadtmauer
- **er spricht mit der Stadtwache**
- Wilbur erfährt das es eine untere und eine obere Stadt gibt
- der Erzmagier hat seinen Turm in der oberen Stadt, aber da kommt man nicht so einfach hin
- die Pause der Stadtwache ist zu Ende und die Stadtwache geht wieder an seinen Platz
- das Schild ansehen (eine Richtung führt zu den Auwiesen und die andere zum Sumpf des Todes)
- **den flachen Stein ansehen**
- da ist noch ein kleinerer Stein
- **den Stein anheben**
- **da krabbeln Käfer**, aber Wilbur hat kein Gefäß, um sie mitzunehmen
- **das Kaninchen ansehen und nehmen**
- es lässt sich aber nicht fangen
- **den kleinen Baum ansehen (2x)**
- er ist biegsam
- die Stadt betreten



### In der Stadt:

- **die Tür mit den Schildern ansehen**
- es ist eine Zauberschule, aber sie ist geschlossen
- die Kartons und den Marktstand ansehen
- nach rechts gehen
- **den Abfluss ansehen**
- das Schild am Gasthaus ansehen

### In der Stadt / Gasthaus:

- in das Gasthaus gehen
- hier sind der Magier von der Zauberschule und der Krämer vom Marktstand (Spieler)
- sie spielen ein Rollenspiel
- **Wilbur spricht mit den Spielern**
- die Theke ansehen
- **das Glas ansehen und mitnehmen**
- **das Schild an der Tür ansehen (Zutritt verboten / Server)**
- **Wilbur will die Tür nicht öffnen**
- **die Kiste mit dem Werkzeug ansehen**
- **Wilbur nimmt sich eine Säge aus der Kiste**
- das Gasthaus verlassen und nach links gehen
- die Stadt verlassen

### Vor der Stadt:

- **das Glas mit den Käfern unter dem Stein benutzen**
- nun sind die Käfer im Glas
- wieder in die Stadt gehen

### In der Stadt / Obere Stadt:

- nach rechts gehen und zur oberen Stadt
- dort sitzt die Stadtwache
- mit ihr sprechen
- Wilbur kommt nur mit einer persönlichen Einladung des Erzmagiers in die obere Stadt oder mit einem Magierdiplom
- er sieht sich noch um
- die Stadtwache hat ein großes Sandwich in einem Korb
- also geht es wieder ins Gasthaus

### In der Stadt / Gasthaus:

- mit den Spielern reden und den Magier nach einem Diplom fragen
- der Magier hat aber keine Zeit, weil er so sehr mit dem Rollenspiel beschäftigt ist
- **Wilbur fragt die Spieler was passieren muss damit sie das Spiel beenden**
- die beiden sagen das sie aufhören wenn es technische Defekte gibt
- **jetzt öffnet Wilbur die Tür zum Server und geht in den Raum**
- **der Server ist ein Affe**
- **den Papierkorb ansehen und das Tintenfass** (kann Wilbur aber nicht nehmen, solange der Affe da ist)
- den Safe ansehen
- **die Karteikarten ansehen**
- **den Stuhl in der Ecke ansehen**
- das ist ein Ersatzstuhl
- **die Säge mit dem Ersatzstuhl benutzen**
- **dann die Karteikarten durcheinander bringen**
- **in der Zeit, wo der Affe die Karteikarten neu sortiert, schnell die Stühle tauschen**
- **der Affe fällt dann vom angesägten Stuhl und das Spiel ist unterbrochen**, was die Spieler ärgert
- sie hören aber nicht auf zu Spielen
- **das Glas mit den Käfern mit dem Affen benutzen**
- **es gibt wieder ein Spielunterbrechung**, aber die Spieler hören immer noch nicht auf
- den Server Raum verlassen und mit den Spielern sprechen (beim nächsten Problem hören sie auf zu spielen, kostet schließlich viel Geld)
- das Gasthaus verlassen
- zur oberen Stadt gehen

### In der Stadt / Obere Stadt:

- die Stadtwache versteckt gerade etwas
- **Wilbur spricht mit der Stadtwache (es geht um Bananen, die eigentlich für den Affen sind)**
- **Wilbur sagt das er auch gern eine Banane hätte**
- die Stadtwache will ihm aber keine geben
- Wilbur sagt das er es den Spielern erzählt wird
- **dann bekommt er eine Banane**

### In der Stadt / Gasthaus:

- wieder ins Gasthaus gehen
- **in den Server Raum gehen**
- **dem Affen die Banane geben**
- **das Spiel wird wieder unterbrochen und diesmal gehen die Spieler**
- das Gasthaus verlassen

- zur Zauberschule gehen
- hier ist jetzt geöffnet

### **In der Stadt / Zauberschule:**

- **in die Zauberschule gehen und mit dem Magier sprechen**
- Wilbur sagt das er zum Erzmagier muss und ein Magierdiplom braucht
- der Magier sagt das Wilbur erst einige Dinge braucht, um in der Schule aufgenommen zu werden
- **Wilbur braucht einen Zauberstab, einen Haufen Gold und eine Magierrobe** (magischen Stoff, Nadel mit magischem Faden und Schnittmuster)
- **nach der Brille vom Magier fragen** (damit liest er unsichtbare Schriften)
- dann fragt Wilbur wo er die Sachen alle herbekommt (Zauberstab beim Krämer, Gold beim Schausteller auf den Auwiesen)
- **der Magier gibt Wilbur eine Karte, auf der die Umgebung zu sehen ist** (auf der Karte kann man die Schauplätze anklicken)
- Wilbur sieht sich noch um
- **den Karton ansehen und durchwühlen**
- **er findet eine Nadel mit Faden und drei verschiedene Tränke (nimmt er mit)**
- die Kochnische, das Bücherregal und die Tafel ansehen
- **die Kristallkugel ansehen und nehmen**
- die Zauberschule verlassen

### **In der Stadt:**

- **mit dem Krämer sprechen**
- der ist wütend auf den König der Diebe (eine Ratte)
- Wilbur fragt den Krämer was er bekommt wenn er die Ratte vertreibt
- der Krämer will die Ratte aber tot sehen und als Beweis will er die Maske von der Ratte, dann kann sich Wilbur drei Dinge von seinem Marktstand aussuchen
- ins Gasthaus gehen
- in den Server Raum gehen
- **das Tintenfass nehmen**
- das Gasthaus verlassen
- den Eingang zur Kanalisation ansehen
- dahinter wird die Ratte sein
- **Wilbur probiert die drei Tränke aus**
- **der dritte Trank (egal welche Farbe) lässt Wilbur schrumpfen**
- **es reicht aber noch nicht um in die Kanalisation zu kommen**
- Wilbur trinkt noch einen Schluck von dem Trank, aber das hilft nicht weiter
- **mit dem Krämer sprechen**
- **Wilbur sagt das er nicht in die Kanalisation kommt**
- **der Krämer hat einen Schrumpfring**, aber den soll Wilbur bezahlen (er hat aber kein Geld)
- Wilbur spricht mit dem Krämer bis er ihm den Ring auch so gibt (sagen er kann sonst die

- Ratte nicht fangen)
- **nach Zauberstäben fragen** (Wilbur findet keinen geeigneten) und nach magischem Stoff
- Wilbur geht zum Eingang der Kanalisation
- **erst den Trank benutzen und dann noch den Schrumpfring**
- **jetzt ist Wilbur klein genug**
- **in die Kanalisation gehen**

### **In der Stadt / Kanalisation:**

- Wilbur trifft auf den König der Diebe
- er spricht mit ihm
- nach einem längeren Gespräch einigen sich Wilbur und die Ratte darauf, das Wilbur etwas zu essen besorgt und die Ratte ihm die Maske gibt und beim Magierdiplom hilft
- Wilbur sieht sich noch die Dinger an und die Röhre
- **den schimmeligen Schleim ansehen und nehmen**
- die Kanalisation verlassen

### **In der Stadt / Obere Stadt:**

- **mit der Stadtwache sprechen und nach dem Sandwich fragen**
- die Stadtwache würde das Sandwich nur hergeben, wenn Wilbur ihn beim Kartenspiel besiegt, aber das würde sowieso nicht passieren
- Wilbur lässt sich das Spiel erklären und er bekommt auch Karten
- aber er verliert natürlich das Spiel
- er braucht bessere Karten

### **In der Stadt / Gasthaus:**

- ins Gasthaus gehen und dort **die Rolle Klebeband ansehen und nehmen**
- das Gasthaus verlassen

### **In der Stadt / Zauberschule:**

- **Wilbur spricht mit dem Magier**
- er erzählt ihm vom Kartenspiel
- **der Magier gibt Wilbur eine Superkarte, aber es ist nur die Hälfte der Karte**
- die Zauberschule verlassen

### **In der Stadt / Kanalisation:**

- **Wilbur geht in die Kanalisation und spricht mit der Ratte**

- **er fragt nach der Spielkarte**
- die Ratte hat so eine Karte schon mal gesehen
- die Kanalisation verlassen
- kurz ins Gasthaus gehen und wieder verlassen
- die Ratte ruft Wilbur
- **mit der Ratte sprechen und Wilbur bekommt eine Karte**
- **die Karte mit dem Klebeband benutzen und Wilbur klebt beide Kartenhälften zusammen**
- **jetzt ist es eine Superkarte**

### **In der Stadt / Obere Stadt:**

- **Wilbur zeigt der Stadtwache seine Karte und fragt wie du so ist**
- die Stadtwache sagt das die Karte geklebt ist und deshalb nicht zugelassen wird

### **In der Stadt / Zauberschule:**

- **Wilbur spricht mit dem Magier**
- er sagt ihm das die Stadtwache die Karte nicht akzeptieren will
- der Magier holt das Regelbuch und liest dort nach
- **er gibt dann Wilbur das Regelbuch**
- Wilbur sagt noch das es mit dem Zauberstab beim Krämer nicht funktioniert hat

### **In der Stadt / Obere Stadt:**

- **Wilbur gibt der Stadtwache das Regelbuch**
- **die Stadtwache muss mit Wilbur spielen**
- Wilbur gewinnt, aber die Stadtwache will das Sandwich nicht hergeben
- erst muss Wilbur versprechen das niemand von der Niederlage der Stadtwache erfährt und die Karten muss er auch hergeben
- **nun bekommt Wilbur das große Sandwich**

### **In der Stadt / Kanalisation:**

- **Wilbur benutzt das Sandwich mit der Kanalisation** (nicht in die Kanalisation gehen)
- dann in die Kanalisation gehen
- mit der Ratte sprechen
- **sie freut sich über das Sandwich und gibt Wilbur die Maske**
- **Wilbur fragt die Ratte nach einem Schnittmuster und nach einem Zauberstab**

## In der Stadt:

- **Wilbur gibt dem Krämer die Maske**
- der sagt er darf sich zwei (nicht drei) Sachen aussuchen
- **Wilbur spricht mit dem Krämer und fragt nach der Belohnung**
- **er sagt er möchte den Ballen magiegewirkten Stoff**
- den bekommt Wilbur auch
- bei der Kanalisation hängt jetzt eine weiße Fahne (wenn nicht, dann mal kurz ins Gasthaus gehen und wieder verlassen)
- **die Fahne ansehen**
- **ins Loch greifen und Wilbur holt ein Schnittmuster heraus**
- **noch mal ins Loch greifen und Wilbur hat einen Zauberstab**
- **im Inventar das Schnittmuster anklicken und Wilbur hat eine Robe**
- die Landkarte im Inventar ansehen und auf den Wagen unten links klicken

## Auwiesen:

- Wilbur landet beim Schausteller Wuppermann
- **mit Wuppermann reden (fragen ob er reich ist)**
- **das Glücksrad probieren**
- Wilbur soll 3x die richtige Farbe vorhersagen, aber das klappt natürlich nicht
- **das Glücksrad ansehen und die Kristallkugel**
- **den leeren Käfig ansehen**
- da ist ein unsichtbares rosa Eichhörnchen mit Namen Ziggy drin
- den anderen Käfig ansehen
- da hängen Taubenfedern
- **eine Taubenfeder nehmen**
- **das haarige Etwas ansehen**
- das ist Bertram, der dickste Hamster der Welt
- den Wohnwagen ansehen
- **mit Wuppermann sprechen (nach dem Hamster fragen und nach dem Eichhörnchen)**
- **fragen ob er Wilbur die Zukunft vorhersagen kann** (fragen welche Frage er als nächstes stellt; Wilbur sagt es geht nicht mit rechten Dingen zu)
- nochmal mit Wuppermann reden
- **Wilbur fragt ob es dem Eichhörnchen auch wirklich gut geht**
- **Wuppermann geht zum Käfig**
- **jetzt schnell die Kristallkugeln vertauschen**
- **dann mit Wuppermann sprechen und fragen ob er die Zukunft vorhersagt**
- Wilbur stellt fest das er 5 Fragen stellen kann, bevor Wuppermann wieder aus seiner Trance erwacht
- Wilbur fragt ob er immer die Wahrheit sagt und Wuppermann beantwortet das mit einem Ja
- jetzt wo Wilbur weiß das er 5 Fragen stellen kann, will er versuchen die Farben für das Glücksrad zu erfahren
- **Wilbur fragt Wuppermann nach den Farben für das Glücksrad (das Glücksrad hat vier verschiedene Farben) und er hat die Wahl zwischen drei Fragen (eine Frage lautet**

**immer ist es Farbe ? oder Farbe ?, die beiden anderen Fragen sind immer Fragen nach einer bestimmten Farbe)**

- Wilbur sollte immer zuerst die Frage nach den zwei Farben aussuchen
- wenn Wuppermann diese Frage mit einem Kopfnicken (also Ja) beantwortet, dann ist die nächste Frage, die Frage die mit einer dieser beiden Farben zu tun hat
- je nach Antwort auf diese Frage ist dann klar welche Farbe es ist
- dann muss Wilbur sagen es geht um den nächsten Durchgang
- hier wieder die Fragen so stellen das die zweite Farbe klar ist
- dann sagen es geht um den nächsten Durchgang
- hier kann Wilbur nur noch eine Frage stellen und es bleiben zwei Farben übrig, die in Frage kommen würden
- **hier ein Beispiel:**

**ist es grün oder blau – ja  
ist es blau – nein (richtige Farbe ist also grün)  
nächster Durchgang**

**ist es blau oder rot – nein  
ist es grün – nein (richtige Farbe ist also gelb)  
nächster Durchgang**

**ist es rot oder grün – ja ( also hat man die Wahl zwischen rot oder grün)**

- **Wilbur fragt Wuppermann ob er sich noch mal am Glücksrad versuchen darf**
- **Wuppermann fragt nach der Farbe und Wilbur sagt „Grün“ - stimmt**
- **bei der nächsten Farbe sagt Wilbur „Gelb“ - stimmt**
- **bei der letzten Farbe steht die Chance die richtige zu nehmen bei 50:50**
- **Wilbur sagt „Grün“ - stimmt** (beim zweiten Mal spielen waren es die Farben: rot, gelb, blau)
- **jetzt hat Wilbur einen Haufen Geld**
- hat Wilbur die falsche Farbe gesagt, dann muss er sich wieder von Wuppermann die Farben vorhersagen lassen (das macht man so oft bis man die richtigen Farben gesagt hat)
- Wilbur geht wieder in die Stadt

### **In der Stadt / Zauberschule:**

- Wilbur geht in die Zauberschule
- **er spricht mit dem Magier**
- der sieht das Wilbur eine Robe trägt
- **Wilbur sagt das er einen Zauberstab hat und einen Haufen Gold**
- der Magier nimmt Wilbur als Schüler
- Wilbur muss 3 Prüfungen ablegen

**magischen Trank brauen  
mächtiges magisches Artefakt in Besitz bringen  
einen Zauber vorführen**

- **Wilbur spricht mit dem Magier und fragt ihn nach dem Artefakt** (hat mit dem Spiegel zu tun und dem Sumpf des Todes )
- **nach dem Zauber fragen** (am besten etwas in ein Schaf verwandeln)
- **nach den Tränken fragen**
- das Gespräch beenden
- **Wilbur sieht sich das Bücherregal an und findet ein Rezeptbuch**
- **aus dem Rezeptbuch sucht sich Wilbur einen Trank aus**
- das Rezept für den Stärkungstrank hat er dann im Inventar
- dort lässt sich nachlesen was Wilbur alles braucht bzw. was er schon hat
- **die Phiole nehmen**
- **das kleine Kästchen ansehen und nehmen**
- **da sind Speckmaden drin** (eine Zutat für den Trank)
- **den Tontopf ansehen**
- **da ist Pfefferminze drin** (eine weitere Zutat für den Trank)
- die Presse ansehen und den Mörser auf dem Tisch
- die Landkarte im Inventar anklicken
- es folgt eine Zwischensequenz
- auf der Karte den Sumpf des Todes anklicken (unten rechts)

### **Sumpf des Todes:**

- die Laterne ansehen und den Steinkopf
- den halb versunkenen Baum ansehen
- **die Pflanze am Baum ansehen**
- **es sind rote Schweißaxerln**
- **Wilbur nimmt sie** (weitere Zutat für Trank)
- **das Skelett ansehen und einen Knochen annehmen**
- **im Knochen sind Knochenwürmer** (weitere Zutat für Trank)
- das Schiff ansehen
- ins Schiff gehen
- das Skelett 2x ansehen
- es spricht und sagt es ist der Tod
- **Wilbur spricht mit dem Tod und fragt nach dem Spiegel in der Zauberschule**
- in den Spiegel dürfen nur Geister und das geht nur wenn man im Buch des Todes steht
- den Ofen und den Zylinder ansehen
- **ein Stück vom Tau nehmen**
- die bläulich schimmernden Pilze am Eingang ansehen
- das sind Geisterpilze
- **die Geisterpilze nehmen** (weitere Zutat für Trank)
- das Buch der Toten ansehen
- **die Feder mit dem Tintenfass benutzen und versuchen etwas ins Buch der Toten zu schreiben** (das geht aber nicht)
- das Schiff verlassen



## In der Stadt:

- **mit dem Krämer sprechen**
- er sagt das er weggeht
- Wilbur sagt das er noch zwei Dinge vom Krämer bekommt
- der Krämer will nichts davon wissen
- Wilbur sagt dann wäre er nicht mehr sein Freund
- **nun bekommt Wilbur einen Sack**
- im Inventar den Sack öffnen
- **es sind Feuerwerkskörper drin**

## In der Stadt / Kanalisation:

- **Wilbur geht in die Kanalisation und spricht mit der Ratte**
- er fragt nach dem Artefakt und Zutaten für den Trank
- die Ratte sagt das sie mit dem Artefakt nicht helfen kann, aber mit Zutaten
- wenn die weiße Fahne zu sehen ist, dann hat die Ratte etwas für Wilbur
- die Kanalisation verlassen
- kurz in das Gasthaus gehen und es wieder verlassen
- die weiße Fahne ist zu sehen
- **in das Loch greifen**
- **Wilbur holt Hirschkäfergeweihe heraus** (weitere Zutat für den Trank)
- noch einmal in das Loch greifen
- mehr gibt es nicht
- die weiße Fahne nehmen und in die Kanalisation stecken

## In der Stadt / Zauberschule:

- Wilbur geht in die Zauberschule
- **den schimmeligen Schleim mit der Presse benutzen**
- **dann die Presse benutzen**
- **Wilbur hat jetzt Schimmelschleimextrakt** (weitere Zutat für den Trank)
- **die Hirschkäfergeweihe mit dem Mörser benutzen**
- **das ergibt dann Hirschkäferpulver** (weitere Zutat für den Trank)
- Wilbur hat jetzt alle Zutaten
- im Inventar das Rezept ansehen
- alle Zutaten sind abgehakt und Wilbur sagt das die Anleitung für den Trank auf der Rückseite steht
- zum Kochtopf gehen
- **braue einen Trank**
- Wilbur liest vor was gemacht werden muss (kann man auch immer noch nachlesen) und die Zutaten sind alle rechts zu sehen
- umrühren funktioniert mit der Maustaste (Maustaste gedrückt halten und wie angegeben nach links oder rechts im Topf drehen, eben wie beim Umrühren)

- jetzt geht es los mit dem Trank:
  1. Geisterpilze benutzen und rechts herum drehen bis die Flüssigkeit grün wird
  2. Schimmelschleimextrakt benutzen und links herum drehen bis die Flüssigkeit rosa wird
  3. rote Schweißaxerln benutzen und wenn rote Blasen aufsteigen dann schnell rechts herum drehen
  4. Hirschkäfergeweihpulver benutzen und wenn der Trank das dritte Mal blau wird, dann die Knochenwürmer dazu geben
  5. Speckmaden benutzen und viermal nach rechts drehen, zweimal nach links drehen und dreimal nach rechts drehen (Farbe ändert sich immer)
  6. Pfefferminze benutzen und drehen bis die Farbe goldgelb wird
- am Ende einfach klicken und der Trank ist im Inventar in der Phiole
- **das Stärkungselexier dem Magier zeigen**
- **die erste Prüfung ist geschafft**
- die Zauberschule verlassen

### Auwiesen:

- **Wilbur spricht mit Wuppermann**
- er fragt ihn nach einem Zauberspruch
- Wuppermann könnte Wilbur zeigen wie man ein Kaninchen aus dem Zylinder zaubert
- dazu muss Wilbur ein Kaninchen und einen Zylinder besorgen
- **Wilbur geht zum Hamster und findet dort eine Karotte**
- **die Karotte nehmen**

### Sumpf des Todes:

- ins Schiff gehen
- den Zylinder ansehen
- mit dem Tod reden
- nach dem Zylinder fragen (den bekommt Wilbur nicht)
- **die Feuerwerkskörper in den Ofen legen**
- **jetzt ist der Tod abgelenkt und Wilbur benutzt die Feder mit dem Buch der Toten und trägt seinen Namen ein**
- **Wilbur spricht mit dem Tod und sagt das seine Name im Buch steht**
- der Tod freut sich das es etwas zu tun gibt
- **Wilbur stirbt und wird ein Geist**
- das Schiff verlassen und der Geist landet direkt in der Zauberschule
- **hier durch den Geisterspiegel gehen**
- Stunden später...
- der Geist von Wilbur kommt mit dem Amulett (mächtiges Artefakt) zurück
- zum Schiff gehen
- **der Geist von Wilbur spricht mit dem Tod und sagt das er den Eintrag im Buch der**

### **Toten manipuliert hat**

- damit es keinen Ärger gibt soll der Tod Wilbur wieder lebendig machen und Wilbur reißt die Seite mit seinem Namen aus dem Buch heraus und so erfährt niemand etwas
- das funktioniert
- Wilbur geht zur Zauberschule

### **In der Stadt / Zauberschule:**

- **Wilbur zeigt dem Magier das Amulett**
- der ist sehr überrascht
- **Wilbur hat die zweite Prüfung bestanden**
- die Zauberschule verlassen

### **Sumpf des Todes:**

- **Wilbur spricht mit dem Tod**
- er entschuldigt sich für den Ärger den er verursacht hat
- **dann schlägt er dem Tod vor den Beruf zu wechseln und Auftragskiller zu werden**
- das findet der Tod eine super Idee
- Wilbur soll etwas Geschäftskapital besorgen
- den Sumpf des Todes verlassen

### **Auwiesen:**

- **Wilbur spricht mit Wuppermann wegen der Geschäftsidee und der ist bereit zu investieren**

### **Sumpf des Todes:**

- der Tod hat gerade ein Grab ausgehoben
- **Wilbur spricht mit dem Tod**
- der sucht jemanden der das Grab testet
- Wilbur sagt das diese Ehre dem Tod gebührt
- **der Tod gibt Wilbur den Zylinder und dann steigt er tatsächlich ins Grab und Wilbur begräbt ihn**
- den Sumpf des Todes verlassen

### **Vor der Stadt:**

- **das dünne Seil mit dem kleinen Baum benutzen**
- **Wilbur legt eine Schlinge**

- **die Hasenfalle ansehen**
- **die Karotte mit der Schlinge benutzen**
- **Wilbur lockt das Kaninchen in die Falle**
- jetzt hat er das Kaninchen und die Karotte im Inventar
- zu Wuppermann gehen

### Auwiesen:

- **Wilbur gibt Wuppermann das Kaninchen und den Zylinder**
- **jetzt zeigt ihm Wuppermann wie man ein Kaninchen aus dem Zylinder zaubert**

### In der Stadt / Zauberschule:

- **Wilbur spricht mit dem Magier und sagt ihm das er den Zauber vorführen wird**
- **Wilbur zaubert das Kaninchen aus dem Zylinder, wobei das Kaninchen am Ende mehr wie ein Schaf aussieht**
- **Wilbur hat auch die dritte Prüfung bestanden**
- **er bekommt sein Magier Diplom**
- die Zauberschule verlassen

### Obere Stadt:

- **Wilbur zeigt der Stadtwache sein Diplom und geht dann durch das Tor**
- er kommt zum Erzmagier und spricht mit ihm
- **das Artefakt des Schicksals soll auf der Insel Sordia sein**
- **Wilbur soll sich zwei Freunde suchen und dann das Artefakt holen**
- was Wilbur nicht weiß, der Erzmagier war nicht echt
- es war der Sohn der Erzhexe

### Obere Stadt / vor dem Magierturm:

- Wilbur steht vor dem Schloss und sieht sich um
- **das Netz ansehen**
- **da wird Wilbur von der Kopfgeldjägerin angesprochen**
- **Wilbur fragt wer sie ist und wer der Gefangene ist**
- **nach dem Gespräch das Netz ansehen und nehmen**
- **das Seil ansehen und nehmen** (geht nur wenn die Kopfgeldjägerin gerade nicht hinsieht)
- **die Planke ansehen** auf der die Kopfgeldjägerin steht
- nach rechts gehen
- die Hellebarde ansehen
- den Balken ansehen
- den Brunnen ansehen und den Turm

- **Wilbur spricht mit dem Gefangenen**
- **er heißt Nate und ist Schatzsucher**
- den Begleiter von Nate im anderen Käfig ansehen
- **die Verstrebung am Luftschiff (über der Kopfgeldjägerin) ansehen**
- zum Magierturm gehen

### **Obere Stadt / Magierturm:**

- Wilbur sieht sich hier um
- den Schrank ansehen (2x)
- das Teleskop ansehen und die Magie
- die schwebende Pflanze und den Globus ansehen
- den Vogel ansehen
- **die große Landkarte an der Wand ansehen**
- **das aufgeschlagene Buch ansehen (2x)**
- da steht aber nichts drin
- zumindest ist nichts zu sehen
- die Papierrollen auf dem Schrank ansehen
- nehmen kann Wilbur sie leider nicht, weil er zu klein ist
- den Turm verlassen

### **In der Stadt / Zauberschule:**

- auf dem Tisch liegt ein Zettel
- **den Zettel ansehen**
- Wilbur liest was auf dem Zettel steht
- **er hat jetzt die magische Brille vom Magier**
- die Zauberschule verlassen

### **Obere Stadt:**

- Wilbur geht zur Stadtwache
- hier ist Ivo
- sie versucht zum Erzmagier zu kommen, aber die Stadtwache lässt sie nicht durch
- **Wilbur spricht mit Ivo und verspricht sie zum Turm zu bringen**
- durch das Tor gehen

### **Obere Stadt / vor dem Magierturm:**

- Wilbur geht zu dem Balken rechts
- **das Seil mit dem Balken benutzen**
- jetzt kommt Ivo nach oben

- sie sagt das sie Wilbur hilft
- die beiden gehen in den Magierturm

### **Obere Stadt / Magierturm:**

- Ivo und Wilbur sind im Turm
- oben links sind zwei Icone (auf einem ist Wilbur zu sehen und auf dem anderen Ivo)
- über die Icone kann man zwischen den beiden wechseln
- sie werden jetzt zusammenarbeiten
- **auf Ivo umstellen**
- **Ivo sieht sich die Papierrollen auf dem Schrank an und nimmt sie**
- **im Inventar das Buch des Gremlins ansehen**
- **dort liest Ivo etwas über die Insel Sordia**
- **auf Wilbur umstellen**
- **er sieht sich die große Landkarte an der Wand an und sucht nach Krun Pak**
- den Ort gibt es aber nicht
- Ivo meint das es der andere Name für den Ort ist
- **Wilbur benutzt die magische Brille mit dem aufgeschlagenen Buch und sucht nach Krun Pak**
- **der Ort heißt Rotkieselburg**
- **wieder die Landkarte ansehen und den Ort suchen (etwas nach oben und nach rechts auf der Karte gehen)**
- **den Ort anklicken**
- Ivo sagt das der Weg zur Insel Sordia über 7 Wegpunkte geht
- Wilbur wird die Punkte an der Karte markieren und Ivo sagt nach was er suchen muss
  1. **2 Tagesmärsche nach Norden bis an den Fuß der Berge = Lekoa**
  2. **1 Tagesmarsch nach Osten = Nhormant**
  3. **nach Nordosten bis zu einer Straße = gestrichelte Linie beim grünen Busch oben**
  4. **Straße folgen bis der Fluss kreuzt = dort wo sich gestrichelte und schlängelnde Linie treffen**
  5. **dem Fluss zur Mündung folgen = Mündung ist rechts auf der Karte**
  6. **an der Küste entlang bis zur Bucht = die Bucht markieren**
  7. **nach Nordosten die zweite Insel = die zweite Insel markieren**
- jetzt kennen sie den Weg zur Insel
- sie verlassen den Magierturm

### **Obere Stadt / vor dem Magierturm:**

- **Wilbur gibt Ivo den Stärkungstrank**
- **dann auf Ivo umstellen**
- **Ivo spricht mit der Kopfgeldjägerin**
- sie sagt das sie den Gefangenen ausleihen will

- sie sagt das sie einen Wettbewerb machen könnten und zwar im Armdrücken
- leider verliert Ivo
- sie nimmt jetzt den Stärkungstrank
- dann spricht sie noch mal mit der Kopfgeldjägerin
- sie fordert sie zu einer weiteren Runde auf
- während die Kopfgeldjägerin und Ivo sich im Armdrücken messen, stellt man auf Wilbur um
- das Seil vom Balken wieder nehmen
- Wilbur benutzt das Netz mit der Planke
- dann das Seil mit der Verstrebung benutzen
- das eine Ende vom Seil mit dem Netz verbinden und das andere Ende an den Transportballen binden
- das Armdrücken dauert einige Zeit
- dann stellt sich die Kopfgeldjägerin wieder auf die Planke
- Wilbur versucht den Transportballen zum Abgrund zu schieben
- allein schafft er es nicht
- deshalb ruft er Ivo
- zu zweit schaffen sie es die Kopfgeldjägerin aus dem Weg zu räumen
- mit dem Gefangenen sprechen
- Nate sagt erst seine Hilfe zu als er hört das es um einen Schatz geht
- Nate, Ivo und Wilbur fliegen zur Insel Sordia

### Kapitel 3 : Der versunkene Tempel

#### Vor dem Tempel:

- Ivo übernimmt jetzt wieder
- den Ast ansehen und nehmen
- das Fische skelett ansehen und eine Gräte nehmen
- den Wassereimer ansehen und nehmen
- das Bienennest ansehen
- etwas Honig nehmen, aber das geht nicht einfach so
- den Vorsprung ansehen
- die Schnur ansehen und nehmen
- die trockene Erde ansehen
- den Eimer mit Wasser mit der trockenen Erde benutzen
- die feuchte Erde ansehen
- da findet Ivo Regenwürmer
- im Inventar die Schnur mit der Fischgräte benutzen
- dann die Schnur mit dem Ast benutzen
- das ergibt eine Angel
- einen Regenwurm mit der Angel benutzen
- die Angel mit dem Wasser benutzen (fange einen Fisch)

- Ivo sagt das Wilbur die Aufgabe übernehmen könnte
- leider hat Wilbur keine Ahnung wie man einen Fisch fängt
- Ivo holt aber den Fisch aus dem Wasser
- sie setzt ihn in den Wassereimer
- **die vier Nischen an der Tür ansehen**
- die Nische werden verschiedenen Wesen zugeordnet
- es gibt:

**unten links: Wesen der Erde**

**oben links: Wesen der Luft**

**unten rechts: Wesen des Wassers**

**oben rechts: Wesen des Feuers**

- das Tor ansehen
- **die Feuerfee im Wasser ansehen (2x)**
- oberhalb vom Tor wird angezeigt das man mit Nate sprechen kann
- **Ivo spricht mit Nate**
- **der wirft ein Glas nach unten**
- **das Marmeladenglas nehmen**
- **mit Tschiep Tschiep sprechen**
- **der Vogel soll die Bienen ablenken**
- **dann das Marmeladenglas mit dem Honig benutzen**
- **jetzt ist Honig im Glas**
- **den Honig auf den Vorsprung stellen**
- **Ivo hat eine Feuerfee gefangen**
- jetzt kann sie schon drei Nischen füllen

**Nische unten links: die Regenwürmer hinlegen**

**Nische unten rechts: den Fisch hinlegen**

**Nische oben rechts: das Glas mit der Feuerfee hinstellen**

- **mit Tschiep Tschiep sprechen (es fehlt noch das Wesen der Luft)**
- **der Vogel fliegt in die Nische oben links**
- das Tor öffnet sich
- Ivo, Nate und Wilbur gehen in den Tempel
- Wilbur und Nate stürzen erst einmal ab und Ivo bleibt allein oben stehen
- jetzt kann man zwischen den dreien wechseln über die Icone

### **Im Tempel:**

- in den Abgrund sehen
- **die Wurzeln ansehen**
- **die vier Ringe mit den Symbolen ansehen**
- **auf Wilbur umstellen**
- **er sieht nicht viel, aber vor ihm ist eine Steinplatte**
- **auf Nate stellen**



- **er sieht sich um (Umgebung, Durchgang)**
- es ist aber zu dunkel um etwas zu erkennen
- **auf Ivo umstellen**
- **nach links gehen und tiefer in den Tempel gehen**
- **den Vorsprung ansehen**
- **den gescheiterten Abenteurer ansehen**
- **die Machete nehmen**
- **die Fratze ansehen**
- **das Tor ansehen und die zweite Fratze**
- **den zweiten Vorsprung ansehen**
- **in die Fratzen muss jeweils ein Kristall**
- **das Wasser betrachten**
- das Tempelinnere verlassen
- nach rechts gehen
- **die Machete mit den Wurzeln benutzen**
- **auf die andere Seite schwingen**
- den Tempel verlassen
- die Nischen ansehen
- in einer Nische steht noch der Eimer
- **den Eimer nehmen**
- in einer anderen Nische steht noch das Marmeladenglas
- **das Marmeladenglas nehmen**
- wieder in den Tempel gehen
- auf die andere Seite schwingen
- ins Innere des Tempels gehen
- **dort das Marmeladenglas mit dem Wasser (den Leuchtquallen) benutzen**
- **nun leuchtet das Glas**
- zum Abgrund gehen
- **das Glas mit dem Eimer benutzen**
- **den Eimer mit der Angel benutzen**
- **den Eimer an der Angel in den Abgrund zu Wilbur nach unten lassen**
- **Wilbur sagt das er an der Steinplatte Symbole erkennt**
- **es sind:**

**Schnecke mit langem Hals**

**Fisch ohne Kopf**

**Ast**

**Stern**

- Wilbur gibt das Licht an Nate weiter
- **Nate sieht einen Gang**
- **Ivo sieht sich die Steinringe an**
- **die Symbole an den vier Steinringen einstellen, die Wilbur gesagt hat**
- den oberen Steinring anklicken und solange drehen bis das Symbol einer Schnecke mit langem Hals kommt
- den zweiten Steinring drehen bis ein Fisch ohne Kopf kommt (ist nicht unbedingt als Fisch zu erkennen)

- den dritten Steinring drehen bis ein Ast kommt
- und den vierten Steinring drehen bis ein Stern kommt
- **sind alle Symbole eingestellt, dann den Knopf rechts an der Säule drücken**
- jetzt öffnet sich die Tür bei Wilbur
- **auf Wilbur umstellen**
- **durch die Tür gehen**
- ganz links ist eine Luke
- **die Luke ansehen**
- den Stein ansehen
- **auf die Plattform stellen**
- **Wilbur landet unten bei Nate**
- den Kopf an der Wand ansehen
- die Wurzeln ansehen
- **Wilbur versucht über die Wurzeln nach oben zu klettern, aber er kommt nicht an die Wurzeln ran**
- **Nate hilft ihm nach oben**
- jetzt ist Wilbur wieder in der Zwischenebene
- **auf die Plattform links stellen und nach unten fahren**
- **dann wieder über die Wurzeln nach oben**
- **jetzt auf Nate umstellen**
- **Nate sieht sich den Kopf an der Wand an**
- **durch die Tür links gehen**
- das Rad ansehen
- versuchen das Rad zu drehen
- es lässt sich nicht drehen, weil es verriegelt ist
- wieder zurück gehen
- den Kopf an der Wand ansehen
- **dann auf die Plattform links stellen**
- **auf Wilbur umstellen**
- **den Stein auf die Plattform rechts schieben**
- **Wilbur stellt sich automatisch mit auf die Plattform und landet so wieder unten**
- **Nate kommt so nach oben**
- **Nate geht nach links und öffnet die Luke**
- durch die Öffnung schauen
- Nate kommt da nicht durch
- **auf Wilbur umstellen**
- **Wilbur stellt sich auf die Plattform rechts**
- **auf Nate umstellen**
- **Nate stellt sich auf die Plattform links**
- **so kommt Wilbur wieder nach oben**
- **auf Wilbur umstellen**
- **Wilbur geht durch die Luke**
- **dann klettert er die Leiter nach oben**
- den Durchgang nach oben ansehen
- weiter nach oben klettern
- **Wilbur landet auf dem Vorsprung mit dem Kristall**

- er wirft den Kristall zu Ivo, die gleich erschienen ist
- dann die Steintafel ansehen und nehmen
- sie ist voller Symbole
- die Empore verlassen
- den Durchgang nach rechts benutzen
- zu Ivo gehen
- Wilbur gibt Ivo die Steintafel
- auf Ivo umstellen
- Ivo sieht sich die Steintafel an
- die Symbole der linken Reihe notieren (Schnecke, Muschel, Alge, Fisch)
- Ivo stellt jetzt die Symbole an den vier Steinringen ein und drückt dann den Knopf rechts
- bei Nate hat sich etwas getan
- der Mund von dem Kopf an der Wand hat sich geöffnet
- auf Nate umstellen
- Nate sieht sich den Kopf an
- da gibt es einen Schalter
- den Schalter drücken
- jetzt fließt hier Wasser
- das Wasser bewirkt das sich immer eine Plattform nach oben und eine Plattform nach unten bewegt
- so kann Nate zwischen den Etagen wechseln
- er fährt nach oben
- hier sieht er sich den Gang an, der sich geöffnet hat
- Nate passt da aber nicht durch
- auf Wilbur umstellen
- Wilbur geht in den Schacht und die Leiter nach unten bis zum Durchgang zu Nate
- dann durch den neuen Gang kriechen
- Wilbur landet auf dem anderen Vorsprung
- er findet den zweiten Kristall und wirft ihn zu Ivo
- dann geht Wilbur zurück
- er geht zu Ivo
- auf Ivo umstellen
- die Steintafel ansehen und die Symbole der zweiten Reihe notieren (Muschel, Ast, Alge, Farn)
- Ivo dreht die Steinringe auf diese Symbole und drückt dann den Knopf rechts
- auf Nate umstellen
- mit einer Plattform nach unten fahren
- dann durch die Tür gehen zum Rad
- das Rad ist entriegelt
- das Rad benutzen und die Tür schließt sich
- wieder auf Ivo umstellen
- die Steintafel ansehen und die Symbole der letzten Reihe notieren (Blatt, Farn, Stern, Ast)
- Ivo stellt wieder die Symbole an den Steinringen ein und drückt den Knopf rechts
- es fließt Wasser und Nate kommt nun bis zur Leiter
- auf Nate umstellen und die Leiter nach oben gehen

- **in den inneren Tempel gehen**
- **auf Wilbur umstellen und ihn in den inneren Tempel schicken**
- **auf Ivo umstellen und sie in den inneren Tempel schicken**
- **Ivo benutzt einen Kristall mit der Figur rechts und einen Kristall mit der Figur links**
- **jetzt muss Nate den Kristall rechts berühren**
- **Wilbur berührt den Kristall links und Ivo den Kristall am Tor**
- das Tor öffnet sich, aber es kann nur einer durch das Tor gehen
- aber soll gehen
- man kann sich nun für Wilbur, Nate oder Ivo entscheiden (bis auf Kleinigkeiten läuft es gleich ab)
- ich habe mich für Wilbur entschieden
- **also berührt Nate den Kristall rechts und Ivo berührt den Kristall links**
- **Wilbur berührt den Kristall am Tor**
- **das Tor öffnet sich und Wilbur geht durch das Tor**

### **Im Inneren des Tempel:**

- Wilbur muss versuchen Ivo und Nate durch das Tor zu holen
- er sieht sich um
- den Weg entlang gehen
- **das Brett ansehen und nehmen**
- die Metallstange ansehen und nehmen
- Wilbur sagt das ihm die Metallstange zu schwer ist (Nate würde sie nehmen, aber Ivo auch nicht)
- das Ruderboot mit dem Skelett ansehen
- nach links gehen
- **die Steinchen nehmen**
- die Statue ansehen
- das Tor links ansehen
- **die beiden Halterungen ansehen**
- **die Schale ansehen und durchsuchen**
- **Wilbur findet eine Dose mit Ölsardinen**
- **noch einmal die Schale durchsuchen**
- **Wilbur findet eine Steinscheibe**
- die Tür in der Mitte ansehen und öffnen
- das geht so nicht
- **die Tür untersuchen**
- **es gibt ein Loch in der Tür**
- **den Zauberstab mit dem Loch benutzen und die Tür öffnet sich** (Nate hätte die Tür mit der Metallstange geöffnet und Ivo wäre durch die Öffnung über der Tür geklettert)
- den Maschinenraum betreten

### **Im Inneren des Tempels / Maschinenraum:**

- Wilbur sieht sich hier um
- **den Zylinder ansehen und nehmen**
- **die Maschine ansehen**
- **die Schublade untersuchen**
- **Wilbur findet in der Schublade eine Steinscheibe**
- **die Vorrichtung ganz rechts betrachten**
- das Schild ansehen
- **die Steinscheiben ansehen**
- es fehlen welche
- **die beiden Steinscheiben aus dem Inventar mit den anderen Steinscheiben benutzen**
- **jetzt sind die Steinscheiben vollständig**
- **die Steinscheiben drehen**
- es gibt hier auch überall Symbole darauf
- den Schaft in der Mitte kann man nach unten drücken
- es gibt links und rechts jeweils 2 Lampen
- sie leuchten entweder rot (für falsches Symbol), gelb (für fast richtig; Symbol ist eins davor oder eins danach) und grün für (richtiges Symbol)
- **Wilbur dreht die untere Steinscheibe und drückt dann den Schaft und das macht er solange bis die erste Lampe grün leuchtet**
- **dann die zweite Steinscheibe drehen und den Schaft drücken bis auch die zweite Lampe grün leuchtet**
- **dann die dritte und vierte Steinscheibe drehen bis die Lampen jeweils grün leuchten**
- **die richtigen Symbole sind: Ast, Blatt, Muschel, Stern**
- sind die Steinscheiben alle richtig gedreht, dann springt die Maschine an
- **den Knopf an der Maschine vorne drücken**
- **das Tor öffnet sich**
- wo bleiben Ivo und Nate ?
- den Maschinenraum verlassen
- zum Tor gehen
- durch das Tor gehen
- niemand ist hier
- **die Kristalle rechts und links nehmen**
- zum Ausgang des Tempels gehen
- dort steht die Angel von Ivo
- **Wilbur nimmt die Angel und dabei bemerkt er das Munkus ein Gehilfe Ivo und Nate festhalten**
- jetzt kommt Munkus in den Tempel
- er will das letzte Tor öffnen
- **Wilbur sieht sich die Angel an und nimmt sie**
- **dann geht er zum Maschinenraum**
- Munkus steht vor der Schale
- **Wilbur öffnet im Maschinenraum die Schublade**
- **dann sieht er sich den Boden an**
- **die Dose mit Ölsardinen mit dem Boden benutzen**
- **das drehende Maschinenteil ansehen**
- **das Brett mit dem drehenden Maschinenteil benutzen**
- **dann den Zylinder in die Rohrpost legen**

- der Zylinder fliegt in Richtung der Tür und fällt dann herunter
- **den Zylinder wieder nehmen**
- den Maschinenraum verlassen
- **die Steinchen mit Munkus benutzen** (locke Hexenmeister)
- der kommt in den Maschinenraum
- Wilbur versteckt sich
- Munkus rutscht erst auf dem Öl aus und wenn er wieder aufsteht, dann bekommt er das Brett an den Kopf (geht nur wenn die Schublade offen ist)
- **sobald man wieder handeln kann benutzt man die Rohrpostkapsel mit der Rohrpostvorrichtung**
- falls das nicht klappt mit der Rohrpost, dann sollte Wilbur die Steinchen vom Maschinenraum aus mit Munkus benutzen
- jetzt haut es Munkus endgültig um
- Wilbur geht hinaus und schließt die Tür
- **die Schale durchsuchen**
- **Wilbur findet einen Spiegel**
- zum Ausgang des Tempels gehen
- die Wurzeln ansehen
- **auf die andere Seite schwingen**
- **ein Troll bewacht Ivo und Nate**
- **den Troll ansehen**
- **die Klippe ansehen**
- **den Spiegel mit dem Troll benutzen** (blenden)
- der Troll wird geblendet, aber es reicht nicht
- **die Keule ansehen**
- Wilbur kommt nicht ran
- die Angel mit der Keule benutzen
- Wilbur sagt der Troll würde ihn sehen
- **er gibt Nate und Ivo ein Zeichen**
- sie lenken den Troll ab
- **die Angel (Schnur) mit der Keule benutzen (solange der Troll abgelenkt ist)**
- **dann wieder den Spiegel mit dem Troll benutzen**
- **der Troll fliegt ins Wasser**
- Wilbur befreit Ivo und Nate
- Nate soll das Luftschiff klar machen
- Ivo und Wilbur wollen in den Tempel gehen und das Artefakt holen
- sie setzen automatisch die Kristalle ein und das Tor zur Schatzkammer öffnet sich

### **Im Tempel / in der Schatzkammer:**

- es ist dunkel und Ivo sagt das Wilbur Licht machen soll
- **Wilbur untersucht das Nichts**
- das ist ein Karton
- **den Karton nehmen und öffnen**
- **im Karton sind Schachtel**

- **die Schachteln untersuchen**
- **da sind Trockenquallen drin**
- Wilbur sieht sich weiter um bzw. fühlt
- Fühle hier
- Taste das Ding ab
- Erkunde das Schwarze hier
- Stochere dort herum
- **da ist was Flüssiges**
- **untersuche die Flüssigkeit**
- versuche den Glück dort
- versuche es dort
- **Wilbur findet ein Ding aus Glas und Metall**
- **das Ding nehmen**
- es ist ein Gefäß
- **das Gefäß mit der Flüssigkeit benutzen**
- **die Trockenquallen in das Gefäß legen**
- **jetzt gibt es Licht**
- Ivo und Wilbur stellen fest das sie im Magen des Monsters gelandet sind
- im See aus Säure liegt ein Fass
- auf der anderen Seite ist die Schatztruhe zu sehen
- Wilbur sieht sich den Taucheranzug an
- den Koffer untersuchen
- **das Holzfass benutzen**
- Wilbur sagt er braucht ein Paddel
- **auf Ivo umstellen**
- **Ivo benutzt das Fass und kommt auf die andere Seite**
- die Schatztruhe ansehen und an ihr ziehen (allein schafft sie es nicht)
- das Loch ansehen
- das Horn ansehen
- **das Brett ansehen und nehmen**
- **mit dem Holzfass geht es zurück**
- **Ivo gibt Wilbur das Brett**
- **auf Wilbur umstellen**
- **das Holzfass benutzen**
- mit dem Brett als Paddel kommt Wilbur jetzt auf die andere Seite
- **den Apparat ansehen und nehmen**
- **Wilbur nimmt nur den Lautkratzer mit**
- **betrachte das Loch**
- **steige in das Loch**
- **nach einer Weile kommt Wilbur wieder**
- **er hat einen Holzdeckel und ein Seil**
- **das Holzfass benutzen**
- Wilbur ist wieder bei Ivo
- **er gibt Ivo das Seil**
- **dann den Holzdeckel mit dem Fass benutzen**
- Wilbur steigt ins Fass und Ivo rollt das Fass auf die andere Seite

- nun sind beide drüben
- **auf Ivo umstellen**
- **das Seil mit der Schatztruhe benutzen**
- **Ivo sagt das sie die Truhe nicht allein herausziehen kann**
- **so hilft Wilbur mit (automatisch)**
- **er öffnet auch die Truhe**
- **das Artefakt ist drin**
- **Wilbur sieht sich die Truhe noch mal an und findet eine Flüstertüte**
- **den Lautkratzer mit dem Horn benutzen**
- **das Horn benutzen**
- **die Flüstertüte mit dem Horn benutzen**
- **das Horn benutzen**
- **das Monster spricht**
- Wilbur spricht durch das Horn
- er sagt das er Wilbur heißt und das die Kiste nicht mehr den Gang versperrt, was dem Monster Erleichterung verschafft
- **das Monster lässt Wilbur und Ivo frei**
- **sie verlassen das Monster mit dem Artefakt**
- dann erleben sie aber eine Überraschung
- vor ihnen stehen Munkus, der Troll und Nate
- Wilbur und Nate landen dann an einem anderen Ort
- Ivo bleibt bei Munkus zurück

## **Kapitel 4: Die wilden Lande**

### **In der Gruft:**

- Wilbur geht in eine Falle und ist verschwunden
- Nate steht allein da
- er trifft in der Gruft auf Zombies
- **mit den Zombies sprechen**
- **Nate fragt nach Wilbur**
- **der ist in eine Orcfalle gelaufen und befindet sich jetzt im Orclager**
- **der eine Zombie heißt Gulliver**
- die Zombies sagen das Nate Wilbur und Ivo helfen muss
- nach dem Gespräch sieht sich Nate um
- **die Urnen ansehen**
- **mit der Wasserleiche sprechen**
- sie erzählt Nate ihre Geschichte
- **den Sarkophag 2x ansehen**
- **den Siegelring ansehen**
- **die Tränenpütze ansehen**
- **das Kleidungsstück ansehen das aus dem Sarkophag links von der Wasserleiche rausguckt**



- **das Kleidungsstück nehmen**
- **es ist ein Lederfetzen**
- in den vorderen Teil der Gruft gehen
- **mit dem Anführer der Toten sprechen**
- er trägt einen Büberbalken
- der verschwindet nur wenn der Paladin ihm verzeiht
- der Paladin will aber gar nicht mit ihm sprechen
- **mit Gulliver sprechen**
- der baut sich einen neuen Körper zusammen
- **das Töpfchen ansehen und nehmen (ist Leim)**
- **den Faden ansehen und nehmen**
- **die gelbe Farbe ansehen und nehmen**
- **die tropfende Kerze ansehen**
- das Grab ansehen
- die Gruft verlassen

### **Vor der Gruft:**

- **Nate sieht sich die roten Steinchen an und nimmt sie**
- **die Pilze ansehen und nehmen**
- **das Stück Papier ansehen und nehmen**
- **es ist eine Landkarte von der Gegend**
- **den Kopf auf der Lanze ansehen (2x)**
- der Kopf spricht
- **es ist der Kopf von Esther**
- **leider hat der Paladin etwas gegen ein Gespräch mit dem Kopf**
- **die Reisetruhe ansehen und öffnen**
- **Nate nimmt einen rosa Pompon mit**
- den Paladin ansehen
- **mit dem Paladin sprechen**
- er kann nicht kämpfen
- bei dem Wort Zombie spuckt er immer
- dem Anführer der Untoten will er nicht verzeihen
- zum Tipi gehen

### **Im Tipi:**

- den Tauren ansehen
- **mit dem Tauren sprechen**
- **nach dem Gespräch das Lagerfeuer ansehen**
- **den Mörser ansehen**
- **das Metallgefäß ansehen und nehmen (ist ein Kupfernapf)**
- **den Blasebalg ansehen und nehmen**
- der Blasebalg ist defekt (hat ein Loch)

- den Topf ansehen und öffnen und schließen
- **den Federschmuck ansehen und nehmen**
- **Nate nimmt eine Feder**
- **die Truhe ansehen**
- **darin ist Schminke**
- **die Schminke nehmen (Nate nimmt die schwarze Tusche)**
- das Tipi verlassen

### Vor der Gruft:

- nach rechts gehen zum Orclager

### Orclager:

- **den Müllhaufen ansehen**
- **die Bretter ansehen und nehmen**
- **das Gerät ansehen**
- es ist eine Presse und sie funktioniert auch noch
- die Blumen ansehen (2x)
- **die Blumen nehmen (blaue Blumen)**
- **das Plakat ansehen und nehmen**
- betritt das Orclager
- das Tor ist aber geschlossen
- auf der Mauer erscheint ein Orc
- **mit dem Orc sprechen**
- Nate erfährt das Wilbur im Lager ist und das er ein Preis für den Kriegerwettbewerb ist
- Nate will am Wettbewerb teilnehmen, aber das dürfen nur Krieger
- zurück zur Gruft gehen

### In der Gruft:

- **mit Gulliver sprechen**
- **sagen das Wilbur ein Preis ist und das er einen Krieger braucht**
- Gulliver sagt er kann doch selber als Krieger gehen, er braucht nur eine gute Ausrüstung
- **Nate braucht Helm, Schild und Schwert der Macht**
- wo das Schwert ist erfährt Nate wenn er Gulliver Lunge und Herz für seinen neuen Körper besorgt und einen Blitz zum Beleben des Körpers
- **Nate spricht dann mit dem Anführer**
- **er fragt nach dem Krieger set**
- der Anführer weiß wo der Helm ist und er sagt es Nate wenn der Paladin ihm verzeiht
- zum hinteren Teil der Gruft gehen
- **mit der verschmähten Jungfrau sprechen und nach dem Krieger set fragen**
- sie weiß wo das Schild ist, aber sie wird es nur sagen wenn sie etwas von ihrem Verlobten

hört

- Nate benutzt im Inventar die Feder mit dem Papier und schreibt einen Liebesbrief
- dabei geht der Text dann so:

**Hochwohlgeborenes Fräulein,  
die Stimmen! All die schrecklichen Stimmen!  
hat das Schicksal grausam zugeschlagen  
tief unten im Meer als lebende Wasserleiche  
ein unheilvoller Fluch bindet mich an dieses Gewässer**

- diesen Liebesbrief gibt Nate der Jungfrau
- sie sagt da fehlt das Siegel
- zum vorderen Teil der Gruft gehen
- **den Brief mit der tropfenden Kerze benutzen**
- **auf dem Brief ist jetzt Wachs**
- wieder in den hinteren Teil der Gruft gehen
- **den Brief mit dem Wachs mit dem Siegelring am Sarkophag benutzen**
- **den versiegelten Liebesbrief der Jungfrau geben**
- die ist ganz aus dem Häuschen und sie sagt Nate das die fetten Oger das Schild haben und das sie ganz in der Nähe in einer Höhle wohnen
- dann ist sie weg
- auf der Landkarte die Höhle oben anklicken

### **Höhle der Oger:**

- **Nate sieht sich den Spalt an**
- **den zweiköpfigen Oger ansehen**
- **den riesigen Teller ansehen**
- der Teller ist das Schild
- auf dem Schild liegt jede Menge Essen
- **mit dem Oger sprechen**
- **es sind zwei Oger (Grump und Zloff)**
- **Nate spricht noch mal mit Grump**
- der würde nämlich gern was essen, aber er kann nicht, weil Zloff noch in seinem Buch liest
- Zloff hat gern Cocktails und dann ist er betrunken und kann nicht weiter lesen
- Nate fragt was man für einen Oger Cocktail braucht
- er braucht ein Cocktailglas, ein Schirmchen und Alkohol
- **den Schrank ansehen und öffnen**
- **das Schirmchen nehmen**
- **auf dem Schrank steht ein Glas**
- **das Cocktailglas nehmen**
- **den Sack ansehen und öffnen**
- **da sind Äpfel drin**
- **den Sack nehmen**
- **den Schlauch ansehen und nehmen**

## Orclager:

- den Sack mit den Äpfeln mit der Presse benutzen
- die Presse benutzen
- Nate hat jetzt schwachen Alkohol

## Im Tipi:

- Nate spricht mit dem Tauren und fragt wie man einen Paladin dazu bringt jemandem zu verzeihen
- er sagt das sein Freund den Vorfall aufrichtig bedauert, aber der Paladin will ihm nicht verzeihen
- der Taure sagt das er einen Trank brauen kann
- dann kann Nate den Paladin übernehmen
- dazu braucht man: Haare des Paladin, Flüssigkeit vom Paladin, etwas von den Vorfahren und Kleidung vom Paladin

## Vor der Gruft:

- zum Paladin gehen
- die feuchte Erde ansehen wo der Paladin immer hin spuckt
- den Kupfernapf mit der feuchten Erde benutzen (ergibt einen Spucknapf)
- mit dem Paladin sprechen (nach dem Zombie fragen)
- wenn der Paladin das Wort Zombie sagt, dann spuckt er
- hat er das ein paar Mal getan, dann wechselt Nate das Thema
- er sagt die Haare des Paladin würden nicht gut aussehen
- der Paladin kämmt sich gleich
- Nate fragt nach dem Kamm und bekommt ihn
- dann den Spucknapf nehmen
- das Wappen ansehen (wenn man es nicht schon gemacht hat)
- in die Gruft gehen

## In der Gruft:

- in den hinteren Teil gehen
- die Urnen ansehen
- eine Urne trägt das Wappen des Paladin
- etwas Asche mitnehmen

## Im Tipi:

- Nate gibt dem Tauren den Kamm, die Asche, das Pompon und den Spucknapf vom

### **Paladin**

- **dieser braut den Trank und gibt ihn Nate**
- Nate soll einen Schluck trinken und den Rest soll der Paladin trinken
- Nate trinkt gleich etwas

### **Vor der Gruft:**

- **Nate geht zum Paladin und gibt ihm das Getränk**
- der will wissen was das ist
- Nate sagt das Getränk hat Null Kalorien und heißt Manatrank Light
- das gefällt dem Paladin, aber sein Mana ist gerade gut gefüllt
- Nate meint der Paladin könnte ihm ja ein paar Schutzzauber verpassen
- das macht der Paladin und dann trinkt er
- Nate übernimmt jetzt den Körper des Paladin
- er geht in die Gruft
- **es folgt eine Zwischensequenz**
- **dabei verzeiht der Paladin dem Anführer und dann verschwindet er**
- **der Anführer ist seinen Büßerbalken los**
- Nate steht wieder vor der Gruft
- **den Kopf von Esther nehmen und in die Gruft gehen**

### **In der Gruft:**

- **der Anführer erzählt Nate das der Helm bei den Erdwichteln ist**
- **den Kopf von Esther mit ihrem Körper vereinen**
- Gulliver und Esther verlieben sich
- Nate soll den Körper von Gulliver fertig machen
- er bekommt dann auch noch eine Rüstung dazu
- auf der Landkarte ist die Höhle der Erdwichtel eingezeichnet

### **Höhle der Erdwichtel:**

- wenn Nate die Höhle auf der Landkarte anklickt, dann landet er gleich in der Höhle
- **er spricht mit dem Helm**
- der lässt sich hier als Gott verehren und hat keine Lust mit Nate an einem Kriegerwettbewerb teilzunehmen
- Nate wird von den Erdwichteln aus der Höhle geworfen
- er geht wieder in die Höhle, aber er muss aufpassen das die Erdwichtel ihn nicht wieder herauswerfen
- **links ist ein Wasserbecken**
- **Nate sieht es sich an**
- **rechts im Gang sind zwei Wichtel am Arbeiten**
- **den Erdwichtelteddy nehmen**

- weiter den Gang nach oben gehen
- links gibt es einen Raum mit einem Lagerfeuer
- **das Lagerfeuer ansehen**
- **dort liegt auch ein Schlauch**
- **den Schlauch ansehen und nehmen**
- **es ist ein Trinkschlauch**
- auf die rechte Seite vom Gang gehen
- **dort liegt ein Schlüssel auf dem Tisch**
- **den Schlüssel nehmen**
- **die Dynamitstangen ansehen und nehmen**
- weiter oben im Gang arbeitet ein Wichtel
- die Fackel ansehen
- sie ist zu hell und der Wichtel würde Nate bemerken
- den Gang zurück gehen bis zum Wasserbecken
- **den Trinkschlauch mit dem Wasserbecken benutzen**
- **das ergibt eine Wasserbombe**
- **wieder den Gang nach oben gehen bis zur Fackel**
- **die Wasserbombe mit der Fackel benutzen**
- **die Fackel nehmen**
- nun kann Nate an dem Wichtel vorbei gehen
- hier kommt ein Schutthaufen
- **den Schutthaufen ansehen**
- nach links gehen
- das Holzstück ansehen
- es ist ein Holzstiel
- **den Holzstiel nehmen**
- **die Ader im Fels ansehen**
- es ist eine Kupferader
- nach rechts kann Nate nicht gehen, weil ihn dort die Wichtel sehen würden
- zurück zum Lagerfeuer gehen
- **die erloschene Fackel mit dem Lagerfeuer benutzen**
- **dann zum Schutthaufen gehen**
- **die Dynamitstangen mit dem Schutthaufen benutzen**
- **dann die Fackel mit den Dynamitstangen benutzen**
- der Schutthaufen fliegt in die Luft und überall ist Rauch
- jetzt kann Nate nach rechts gehen
- **in die Höhle hinab schauen**
- unter Nate ist der Helm zum Greifen nah
- aber wie an ihn herankommen
- Nate geht wieder zurück zum Wasserbecken
- dann in den Raum rechts gehen
- **den Erdwichtelddy mit dem Stuhl benutzen**
- nach kurzer Zeit kommt es zum Streit zwischen den Erdwichteln
- Nate kann nun in den hinteren Raum gehen
- **die Kiste ansehen und öffnen**
- sie ist aber verschlossen

- **den Schlüssel mit der Kiste benutzen**
- den Inhalt der Kiste untersuchen
- **Nate nimmt einen Magnet mit**
- **die reißfeste Schnur mit dem Magnet benutzen**
- wieder zum Ende der Höhle gehen und nach unten sehen
- **den Faden mit dem Magneten mit dem Helm benutzen**
- die Erdwichtel werfen den Helm aus der Höhle
- **die Höhle verlassen und den Helm nehmen**

### **Im Tipi:**

- **Nate spricht mit dem Tauren**
- der sagt er braucht Geisterpilze um mit seinen Ahnen in Kontakt treten zu können
- leider sind seine Pilze alle
- **Nate fragt wo es die Pilze gibt und wie sie aussehen**
- es sind lila Pilze mit grünen Punkten und einem modrigen Geruch
- **die blauen Blüten mit dem Mörser benutzen**
- **das ergibt eine blaue Paste**
- **die blaue Paste mit der gelben Farbe benutzen**
- **das ergibt grüne Farbe**
- **die roten Steinchen mit dem Mörser benutzen**
- **das ergibt ein rotes Pulver**
- **das rote Pulver mit der blauen Farbe benutzen**
- das geht nicht weil das Pulver zu trocken ist (muss erst feucht sein)
- das Tipi verlassen

### **In der Gruft:**

- in den hinteren Teil der Gruft gehen
- **hier das rote Pulver mit der Tränenpfütze benutzen**
- **jetzt die rote Farbe mit der blauen Farbe benutzen**
- **Nate hat nun lila Farbe**
- in den vorderen Teil der Gruft gehen
- **mit dem Anführer sprechen**
- **ihn nach den Geisterpilzen fragen**
- zur Zeit gibt es gerade keine
- nach dem Gespräch kann Nate **die lila Farbe mit den weißen Pilzen benutzen**
- **dann noch die grüne Farbe mit den lila Pilzen benutzen**
- **die Pilze Esther geben (wegen dem modrigen Geruch)**
- jetzt hat Nate echte Geisterpilze

### **Im Tipi:**

- **Nate gibt dem Tauren die Geisterpilze**
- der freut sich darüber
- **den Schlauch mit dem Topf benutzen**
- **den Apfelsaft mit dem Topf benutzen**
- **das ergibt schwachen Alkohol**
- **den schwachen Alkohol wieder mit dem Topf benutzen**
- **das ergibt starken Alkohol**
- **den starken Alkohol wieder mit dem Topf benutzen**
- **das ergibt Alkohol in Oger Stärke**
- **den Alkohol mit dem Cocktailglas benutzen**
- **das Schirmchen mit dem Cocktailglas benutzen**
- fertig ist der Oger Cocktail

### **Höhle der Oger:**

- **Nate gibt Zloff den Cocktail**
- nun kann Grump seinen Teller leer essen
- leider kommt Nate nicht an den Teller (Schild)
- Grump hat noch immer Hunger und will zur Jagd
- **die Bretter mit dem Spalt benutzen**
- **den reißfesten Faden mit dem Pompon benutzen**
- **den Pompon mit Grump benutzen** (locke Grump mit Köder)
- Grump meint es wäre ein Tier und dann stürzt er ab
- **Nate kann sich nun den Schild nehmen**

### **In der Gruft:**

- **Nate benutzt im Inventar den Klebstoff mit dem Blasebalg**
- **dann den Lederfetzen mit dem Blasebalg benutzen**
- der Blasebalg ist wieder ganz
- **den Blasebalg Gulliver geben (als Lunge)**
- **dann mit Gulliver sprechen und ihn sagen das kein Herz aufzutreiben ist**
- **daraufhin reißt sich Esther ihr Herz heraus**
- jetzt fehlt nur noch der Blitz
- Esther und Gulliver gehen nach draußen zur Antenne
- die Gruft verlassen

### **Vor der Gruft:**

- Gulliver und Esther stehen hier
- **die Antenne ansehen (hängt im Baum)**
- **mit Gulliver sprechen (fragen wie es weitergeht)**



## Im Tipi:

- mit dem Tauren sprechen und fragen ob er einen Blitz in die Antenne leiten kann
- das geht nicht, aber Nate bekommt eine Anleitung für einen Regentanz
- das Tipi verlassen

## Vor der Gruft:

- die Antenne ansehen (dann steht Nate an der richtigen Stelle)
- **im Inventar den Regentanz anklicken**
- **die Anleitung wird nun angezeigt**
- es kommen von oben immer zwei Tasten nach unten
- wenn die beiden Tasten in der grünen Klammer unten zu sehen sind, dann müssen genau diese beiden Tasten gedrückt werden (kann sein das man mehrere Anläufe braucht bis es klappt)
- es gibt die Tasten mit Pfeil nach rechts, Pfeil nach links, Pfeil nach oben und Pfeil nach unten
- **wenn man immer die richtigen beiden Tasten drückt wenn sie in der grünen Klammer zu sehen ist, dann gelingt der Regentanz und es schlägt ein Blitz in die Antenne ein und in Nate**
- Gulliver und Esther gehen in die Gruft
- Nate geht auch in die Gruft
- **er spricht mit Gulliver**
- der sagt das die Rüstung im Sarg ist und das Schwert im feurigen Berg
- im feurigen Berg wohnt ein Drachen
- **Nate holt sich automatisch die Rüstung aus dem Grab, putzt sie und legt sie an**
- auf der Landkarte den feurigen Berg anklicken

## Feuriger Berg:

- Nate sieht sich um
- in dem Berg lebt eine Drachendame
- **Nate spricht mit ihr**
- er fragt was das für ein Ort ist, wer der Drachen ist und warum er furchterregend werden will
- dann fragt er was dazu gehört ein furchterregender Drache zu werden
- **nach dem magischen Schwert fragen**
- die Drachendame meint dann müssten sie gegeneinander kämpfen
- Nate meint das Buch wäre Schrott
- Nate einigt sich mit der Drachendame darauf, das er ihr eine Goldmünze besorgt
- **den Hammer ansehen und nehmen**
- **die Zange ansehen und nehmen**
- **den Amboss ansehen**
- **das Lavabecken ansehen**

- **die Öffnung ansehen**
- da fehlt der Kopf des Drachen
- **die Luke ansehen**
- **die Steinschale ansehen und nehmen**
- **den Schmelzofen ansehen**
- **das Gerät ansehen**
- es ist eine Münzpresse
- **den Steintrog neben dem Amboss ansehen**
- da ist Wasser drin
- beim Ausgang der Höhle liegen Steine
- **die Steine ansehen und nehmen**
- **den Stein auf den Amboss legen**
- **den Hammer mit dem Amboss benutzen**
- **Nate hat nun einen Stein mit Kristallen**
- den Berg verlassen

### **Höhle der Erdwichtel:**

- den Gang nach oben gehen bis zum Ende
- am Ende der Höhle nach unten gehen
- **den Steinkopf ansehen**
- es ist der Drachenkopf
- **mit dem Erdwichtel sprechen**
- **Nate gibt dem Erdwichtel den Kristall und der verschwindet**
- **nun kann sich Nate den Steinkopf nehmen**
- **Nate klaut von den Opfern einige Goldnuggets**
- die Höhle verlassen

### **Feuriger Berg:**

- **den Steinkopf an der Öffnung befestigen**
- **die Luke öffnen**
- der Lavastrom wird umgeleitet
- **die Goldnuggets in die Steinschale legen**
- **dann die Steinschale mit dem Schmelzofen benutzen**
- **mit der Zange die Schale wieder aus dem Ofen holen**
- **das geschmolzene Gold mit der Münzpresse benutzen**
- **die Münzpresse benutzen**
- Nate hat nun eine Goldmünze
- **die Goldmünze der Drachendame geben**
- sie sagt das sie auf dem Schwert liegt und Nate soll es sich holen
- **erst findet er nur den Kopf einer Spitzhacke**
- **dann findet er das Schwert, aber es ist kaputt**
- die Drachendame sagt das Nate das Schwert reparieren kann

- es gibt ein Buch „Wie werde ich Schmied...“
- Nate holt sich das Buch
- **den Kopf der Spitzhacke mit dem Holzstiel benutzen**
- **das Buch ansehen**
- darin steht das nur ein Schmied mit Level 98 ein magisches Schwert neu schmieden kann und es muss durch das Feuer eines Drachen wieder zum Leben erweckt werden

### Höhle der Erdwichtel:

- Nate geht in die Höhle bis zu der Stelle wo der Schutt lag
- dort die Ader im Fels ansehen
- es ist Kupfer
- **die Spitzhacke mit der Ader benutzen**
- **Nate baut Kupfer ab**
- zurück zum feurigen Berg

### Feuriger Berg:

- **Nate benutzt das Kupfer mit der Steinschale**
- **die Steinschale in den Ofen stellen**
- **mit der Zange die Schale wieder aus dem Ofen holen**
- **das Kupfer in der Schale in der Wanne mit Wasser abkühlen**
- **dann das Kupfer mit dem Amboss benutzen**
- **Nate schmiedet einen Kupferkessel und hat nun Level 1**
- er braucht aber Level 98
- sehr viel später .....
- **das kaputte Schwert mit dem Amboss benutzen**
- das Schwert ist jetzt ganz
- nun fehlt das Drachenfeuer
- **Nate spricht mit der Drachendame**
- er sagt: **du bist doof...Drachen wie du sollten keine Ausbildung....ich brauche deine Hilfe...**
- **die Drachendame spuckt Feuer und das Schwert ist wieder magisch**
- zum Orclager gehen
- **Nate spricht mit dem Orc über dem Tor und er sagt das er einen Helm, ein Schild und ein Schwert hat**
- Nate darf durch das Tor

### Orclager / Kerker:

- es geht mit Ivo und dem Vieh weiter
- die beiden sind angekettet im Kerker
- **Ivo spricht mit dem Vieh und fragt ob es helfen kann die Fußfesseln zu öffnen**

- das Vieh schlüpft einfach aus seinen Ketten
- dann versucht es mit einer Stange die Fußfesseln zu öffnen, aber das gelingt nicht
- man kann jetzt zwischen Ivo und dem Vieh wechseln
- erst einmal steuert man das Vieh
- **das Foltergerät ansehen**
- **die leere Zelle ansehen**
- **die Stange ansehen und nehmen**
- **das Skelett ansehen und etwas von der Kleidung nehmen**
- **das Sichtfenster ansehen**
- **die beiden Fackelhalter ansehen**
- **den Kerker verlassen**
- das Vieh schiebt sich einfach unter der Tür durch
- nach links gehen
- **das Rohr ansehen**
- **das Ofenrohr etwas drehen** (soweit das ein Ende vom Rohr zum Loch zeigt)
- das Loch ansehen
- nach rechts gehen
- **den Troll ansehen**
- er sitzt auf dem Schlüsselbund
- **den Hammer ansehen und nehmen, aber das geht nicht**
- der Hammer ist zu schwer
- weiter rechts ist ein Hahn
- den Hahn nehmen
- **es ist ein Gummihuhn**
- weiter nach rechts gehen
- die Hundehütte ansehen
- die brennenden Futternäpfe ansehen
- das Banner ansehen
- die Treppe nach oben gehen
- hier ist die Erzhexe
- **die Vase ansehen**
- in der Vase kann sich das Vieh verstecken
- **die schwarze Wache ansehen**
- **das Samtkissen ansehen und nehmen**
- **das Fass untersuchen**
- es kommt ein Gemälde zum Vorschein, aber es gefällt dem Vieh nicht
- wieder das Fass untersuchen
- **beim dritten Mal kommt ein Stilleben zum Vorschein**
- **das nimmt das Vieh mit**
- **das Pergament ansehen**
- nehmen geht nicht, weil es zu weit weg ist und die Wache es sehen würde
- links liegen Kugeln
- **eine Kugel anheben**
- die Kugel rollt los und fällt unten auf ein Brett und fliegt dann davon
- **die Truhe ansehen**
- sie ist verschlossen

- die Treppe nach unten gehen
- nach links gehen
- das Brett ansehen
- **das Kissen mit dem Brett benutzen**
- die Treppe wieder nach oben gehen
- **dann wieder eine Kugel anheben**
- **die Kugel landet diesmal auf dem Kissen**
- die Treppe nach unten gehen
- **die Kugel vom Kissen rollen**
- **die Kugel rollt in das Rohr und dann durch das Loch zu Ivo in den Kerker** (wenn das Rohr richtig lag)
- **das Stück Stoff mit der Stange benutzen**
- dann die Treppe nach oben gehen
- **ganz links das Gefäß ansehen**
- **da ist eine klebrige Masse drin**
- **die Stange mit dem Stoff mit der klebrigen Masse benutzen**
- **das ergibt eine Fackel**
- die Treppe nach unten gehen
- **die Fackel mit den brennenden Näpfen benutzen**
- **jetzt brennt die Fackel**
- **die brennende Fackel mit dem Troll benutzen**
- dem brennt die Hose an und er rennt weg
- **den Schlüsselbund nehmen**
- in den Kerker gehen
- den Schlüsselbund mit der Fußfessel benutzen
- Ivo ist nun frei
- aber sie kommt nicht aus dem Kerker, weil die Tür geschlossen ist
- **das Vieh gibt Ivo das Gummihuhn, das Gemälde und die Fackel**
- **dann auf Ivo umstellen**
- **die Kanonenkugel nehmen**
- **den großen Kasten ansehen**
- **das Innere des großen Kastens ansehen**
- Ivo kann nichts damit anfangen
- mit Tschiep Tschiep sprechen
- **die leere Zelle ansehen**
- **die andere Zelle ansehen**
- da schnarcht etwas
- **mit dem Etwas sprechen**
- **das Etwas wecken**
- **es ist der Gremlin McGuffin**
- **Ivo unterhält sich mit ihm**
- das Schloss an der Zelle ist magisch verriegelt und lässt sich nur mit dem Zauberstab der Erzhexe wieder öffnen
- **den Lichtschacht ansehen**
- **die beiden Fackelhalter ansehen und benutzen**
- **das Gemälde mit dem Sichtfenster benutzen**
- **dann das Gummihuhn mit dem Foltergerät benutzen**

- **nun die Kugel mit dem Gummihuhn benutzen**
- Ivo sagt sie ist schussbereit und sie braucht nur noch ein Ziel
- auf das Vieh umstellen
- den Kerker verlassen
- **mit dem Troll sprechen**
- der geht zum Kerker und Ivo beschießt ihn
- **er landet in der leeren Zelle**
- Ivo und das Vieh verlassen den Kerker
- nach rechts gehen
- **Ivo sieht sich den Hammer vom Troll an und nimmt ihn**
- **das Vieh geht die Treppe nach oben und versteckt sich in der Vase**
- **Ivo benutzt die brennende Fackel mit dem Banner**
- das lenkt die schwarze Wache ab
- **das Vieh klettert aus der Vase und nimmt sich das Pergament**
- **es ist ein Frostzauber**
- **wieder in der Vase verstecken**
- die schwarze Wache kommt zurück
- **jetzt kann das Vieh aus der Vase klettern und die Treppe nach unten gehen**
- **in den Kerker gehen**
- Ivo ist auch hier
- **das Vieh benutzt den Frostzauber mit den Gitterstäben, hinter denen McGuffin sitzt**
- die Gitterstäbe sind jetzt gefrostet
- **Ivo benutzt den Hammer mit den Gitterstäben**
- **McGuffin ist befreit**
- **Ivo spricht mit McGuffin**
- sie fragt ob er lesen kann was in dem Inneren des Kastens steht
- McGuffin sagt das Ivo eine Nummer braucht und eine Goldmünze
- **Ivo fragt noch nach dem Universalschlossöffner und bekommt ihn**
- Ivo verlässt den Kerker und geht die Treppe nach oben
- **den Universalschlossöffner mit der Truhe benutzen**
- **einige Goldmünzen aus der Truhe nehmen**
- wieder nach unten gehen und in den Kerker
- **Ivo zieht am Fackelhalter neben der Tür und McGuffin zieht gleichzeitig an dem anderen Fackelhalter**
- es öffnet sich ein Loch
- **Ivo untersucht das Loch**
- **da ist ein Buch drin**
- **das Buch der Zahlen McGuffin geben**
- der sagt das die Zahl „2“ lautet
- **Ivo gibt McGuffin die Goldmünzen**
- jetzt gehen alle drei in den Kasten
- sie gelangen an eine Stelle außerhalb des Schlosses
- sie wollen zum Erzmagier gehen
- es geht mit Nate weiter

## Orclager / Wettkampf:

- erst gibt es keinen Gegner für Nate, aber dann taucht die Kopfgeldjägerin auf
- gegen sie muss Nate antreten
- es gibt 3 Wettkämpfe (Kraft, Geschicklichkeit, Schnelligkeit)
- der Orchäuptling sagt das man das Orclager nicht verlassen darf
- **Nate spricht mit dem Orchäuptling**
- im ersten Wettkampf geht es um Kraft
- es geht um den Zwergenweitwurf (ein dicker Baumstamm, der wie ein Zwerg angemalt ist, soll so weit wie möglich geworfen werden)
- der Stamm ist sehr schwer
- die Kopfgeldjägerin gewinnt den Wettkampf
- aber sie meint das sie Nate weitere Versuche zugesteht
- Nate muss sich was einfallen lassen
- den Termitenhügel ansehen
- **mit den Termiten sprechen**
- sie könnten den Stamm aushöhlen, aber dafür wollen sie ein Brett (Holz) von 1784
- den Baumstamm ansehen
- **den Ast abbrechen**
- **im Inventar die Feder mit dem Ast benutzen**
- nach rechts gehen (in den hinteren Teil des Lagers)
- hier gibt es eine Pfanne, einen Schildpanzer, einen Schild und einen Wok
- alle vier Gegenstände lassen sich mehrfach in eine andere Richtung drehen
- **die Zielscheibe ansehen**
- den seltsamen Kerl ansehen und mit ihm sprechen
- es ist der Krämer (nach Stärkungstrank fragen)
- in das Zelt gehen
- hier ist Wilbur
- es ist gefesselt
- **Nate spricht mit Wilbur**
- er fragt nach dem Artefakt und dem Bannzauber
- nach dem Kapuzenträger fragen
- das Kästchen ansehen
- den Bannkreis ansehen
- das Holzbrett ansehen
- es ist von 1784
- **das Brett nehmen**
- das Zelt verlassen
- zu den Termiten gehen
- **das Brett den Termiten geben** (beim zweiten Mal spielen hatte ich an dieser Stelle einen Bug, ich konnte nicht mehr mit den Termiten sprechen, aber ich konnte einfach das Brett mit dem Zwerg benutzen, die Termiten waren schon auf dem Brett)
- **die Termiten setzen sich auf das Brett**
- **das Brett mit den Termiten mit dem Stamm (Zwerg) benutzen**
- sie höhlen den Stamm aus
- **Nate versucht es nun wieder mit dem Weitwurf** (Stoße ein zweites Mal)

- obwohl es so aussieht als wäre sein Wurf nicht so weit gewesen wie der der Kopfgeldjägerin, so hat Nate doch gewonnen
- es geht jetzt zu zweiten Wettkampf
- der findet im hinteren Teil statt
- mit dem Orchauptling sprechen
- es geht um Bogenschießen
- die Kopfgeldjägerin trifft gleich ins Schwarze
- Nate hat weder Pfeil noch Bogen
- er muss sich erst etwas besorgen
- ins Zelt gehen
- **den Schädel 2x ansehen**
- **Nate findet eine Pfeilspitze**
- **die Pfeilspitze mit dem Ast mit der Feder dran benutzen**
- einen Pfeil hat Nate nun
- jetzt fehlt noch ein Bogen
- zum vorderen Teil des Orclagers gehen
- **mit dem Kapuzenträger sprechen**
- **nach einem Bogen fragen**
- Nate soll dem Krämer nach Kupferkesseln fragen
- **also geht Nate zum Krämer und spricht mit ihm**
- nach Kupferkesseln fragen, aber er hat keine
- **wieder zum Kapuzenträger gehen und mit ihm sprechen**
- **er sagt er besorgt einen Bogen und verschwindet**
- Nate geht mal kurz in den hinteren Teil und kommt gleich wieder
- der Kapuzenträger ist wieder da
- **Nate spricht mit ihm und bekommt einen Bogen**
- in den hinteren Teil gehen
- **den Bogen mit der Zielscheibe benutzen**
- Nate trifft leider nicht, aber er hat ja jede Menge Versuche
- Nate sagt er muss sich etwas einfallen lassen
- noch einmal mit dem Krämer sprechen
- der hat jetzt die Kupferkessel
- **Nate fragt ob er auch etwas sinnvolles im Angebot hat**
- **der Krämer hat einen magischen Stein**
- da Nate nichts zum bezahlen oder tauschen hat, schlägt er vor um den Stein zu spielen
- der Krämer will aber nach seinen Spielregeln spielen
- **zum Kapuzenträger gehen und mit ihm sprechen**
- Nate fragt wie er es schafft das die Kopfgeldjägerin nicht immer ins Schwarze trifft
- **Nate bekommt einen Zettel**
- **den Zettel ansehen**
- **es stehen 3 Zahlen drauf**
- wieder **mit dem Krämer sprechen** wegen des Spieles um den magischen Stein
- Nate sagt das der Krämer seine 3 Zahlen aufschreiben soll
- **da Nate die richtigen Zahlen kennt, gewinnt er das Spiel und bekommt den magischen Stein**
- **es ist ein Magnet**
- zur Zielscheibe gehen



- **den Magnet mit der Zielscheibe benutzen**
- den Bogen mit der Zielscheibe benutzen
- die Kopfgeldjägerin schießt diesmal daneben
- Nate trifft aber auch nicht richtig (sein Pfeil fliegt gegen die vier Gegenstände, die man verdrehen kann)
- also muss Nate herausfinden wie die Gegenstände gedreht werden müssen, um ins Schwarze zu treffen
- das geht so:

**das Schild links am Zelt 3x drehen**  
**den Wok ganz nach links drehen (2x drehen)**  
**die Pfanne 1x drehen**  
**den Panzerschild 2x drehen**

- **jetzt benutzt Nate wieder den Bogen mit der Zielscheibe**
- **diesmal gewinnt Nate**
- in den vorderen Teil des Orclagers gehen
- hier findet der letzte Wettkampf um die Schnelligkeit statt
- es gibt einen Wettlauf zum Berg und wieder zurück
- **überraschender Weise gewinnt Nate das Rennen und auch den Wettkampf**
- der Orchhauptling will mit Nate noch was trinken, aber der will lieber gleich mit Wilbur verschwinden
- da Wilbur und Nate das Artefakt aber nicht bekommen, entscheidet sich Nate doch noch dazu mit dem Orchhauptling etwas zu trinken
- es geht mit Wilbur weiter

### **Orclager / Wilbur:**

- Wilbur sieht sich den Bannkreis an
- den Spiegel ansehen
- **den Korb ansehen**
- **Wilbur nimmt sich etwas Wolle aus dem Korb**
- das Zelt verlassen
- **2x die Zielscheibe ansehen**
- **Wilbur entdeckt den magischen Stein und nimmt ihn mit**
- im Inventar **die Wolle mit dem Stein benutzen**
- in den vorderen Teil des Lagers gehen
- **den Termitenhügel ansehen**
- **das Gebilde auf einem der Zelte ansehen** (sieht aus wie eine Antenne)
- **zum Orchhauptling gehen und mit ihm sprechen**
- **nach dem Bannkreis fragen**
- **der Hauptling gibt Wilbur die Bannkreisverpackung**
- Wilbur sieht sie sich genauer an
- **er findet eine Anleitung und Mithrilfolie**
- **die Anleitung ansehen (2x)**
- man braucht ein Passwort oder einen Bannkreisschutz

- in den vorderen Teil gehen zum Zelt mit der Antenne
- den **Faden mit dem magischen Stein mit dem Gebilde (Antenne) benutzen**
- **Wilbur hat nun einen Draht**
- in den hinteren Teil gehen
- ins Zelt gehen
- **den Draht mit der Mithrilfolie benutzen**
- jetzt hat Wilbur einen Schutzhelm
- **den Schutzhelm aufsetzen**
- **Wilbur betritt den Bannkreis und holt das Artefakt**
- aber er stolpert und das Kästchen fliegt ihm aus der Hand
- zum Glück hat er gerade das richtige Passwort gedacht und so passiert ihm nichts
- **das Kästchen nehmen, aber Wilbur sagt das geht so nicht**
- das Zelt verlassen
- in den vorderen Teil des Lagers gehen
- **mit den Termiten sprechen**
- sie wollen Wilbur helfen
- er nimmt sie mit ins Zelt
- **die Termiten mit dem Kästchen benutzen**
- die Termiten bringen das Kästchen zum vorderen Teil des Lagers
- sie wollen aber das Artefakt selber behalten
- Nate kann das noch verhindern
- dann verlassen Nate und Wilbur das Orclager
- leider steht der Sohn der Erzhexe vor ihnen und nimmt sie fest
- außerdem nimmt er das Kästchen mit dem Artefakt

## **Kapitel 5: Die wilden Lande noch einmal**

- es folgt eine Zwischensequenz
- Ivo teleportiert Wilbur und Nate vor das Orclager
- sie sind jetzt 2x am selben Ort
- deshalb trägt Nate jetzt eine Kapuze und damit ist auch klar wer Nate geholfen hat beim Wettkampf
- Ivo sagt das Nate sich selber beim Wettkampf helfen muss und Wilbur muss das Artefakt gegen etwas anderes tauschen

### **Orclager / Nate als Kapuzenträger:**

- Nate geht in den hinteren Teil und ins Zelt
- **er sieht sich das Kissen an**
- da lag das Brett, aber jetzt liegt keins dort
- also muss Nate ein Brett besorgen
- in den vorderen Teil gehen
- **die Anzeigetafel ansehen**
- **das Sockenmaßband ansehen und nehmen**

- das Orclager verlassen
- **den Müllhaufen durchwühlen**
- **Nate findet einen Gnomenheißluftballon**
- zur Gruft gehen

### Gruft:

- die ist geschlossen
- **mit dem untoten Narren sprechen**
- er sagt das Gulliver und Esther in den Flitterwochen sind und deshalb ist die Gruft geschlossen
- Nate fragt nach einem Brett von 1784
- der Narr meint er soll mal bei den Holzsärgen auf dem Friedhof gucken
- **Nate sieht sich die Gräber an** (hinter dem Gitter)
- es ist keins von 1784 dabei
- **wieder mit dem Narr sprechen**
- Nate sagt das nichts passendes dabei wäre und der Narr sagt das doch sowieso niemand feststellen kann von welchem Jahr so ein Brett ist
- er soll doch das nehmen was vor ihm auf dem Boden liegt
- **Nate hat jetzt ein Brett von 1784**
- in das Tipi gehen
- **mit dem Tauren sprechen**
- **nach einem Knochenbogen fragen**
- der Taure hätte da etwas, aber er braucht Feuerwasser
- das ist flüssiges Feuer
- **die Socken mit dem Topf benutzen**
- **das Sockenmaßband ist jetzt etwas geschrumpft**
- das Tipi verlassen

### Feuriger Berg:

- **Nate sieht sich die Kupferkessel an und nimmt sie mit**
- den schönsten Kupferkessel will er selber behalten

### Ogerhöhle:

- **Nate durchsucht den Schrank und findet Zahnseide** (Sehne für den Bogen)
- **den Spalt ansehen**
- Zloff und Grump fragen wer da ist
- Nate gibt sich als Kopfgeldjägerin aus und sagt das es eine Falle war
- jetzt sind die beiden richtig sauer auf die Kopfgeldjägerin
- **Nate sieht sich den Spalt noch einmal an**
- diesmal sagt er das Nate oben steht

- die Oger sagen er soll ihnen helfen
- **Nate benutzt den Gnomenheißluftballon mit dem Lagerfeuer**
- **dann wirft er das Seil in den Spalt**
- leider sind die Oger zu schwer und kommen deshalb nicht nach oben
- da muss sich Nate noch was einfallen lassen
- zurück zum Orclager

### Orclager:

- **Nate benutzt das eingelaufene Sockenmaßband mit der Anzeigentafel**
- **dann geht er ins Zelt und benutzt das Brett mit dem Kissen**
- er verlässt das Zelt und begegnet sich selber
- in den vorderen Teil gehen
- Nate gewinnt nun den ersten Wettkampf
- in den vorderen Teil gehen
- **mit dem Krämer sprechen und ihn nach Feuerwasser fragen**
- **zum Tausch die 97 Kupferkessel anbieten**
- jetzt hat Nate das Feuerwasser

### Gruft:

- in das Tipi gehen
- **dem Tauren das Feuerwasser geben**
- **Nate bekommt den Knochenbogen**
- **die Sehne mit dem Knochenbogen benutzen**

### Orclager:

- es geht zurück zum Orclager
- **hier gibt Nate sich selber den Knochenbogen**
- Nate gewinnt den zweiten Wettkampf
- **mit dem Krämer sprechen**
- **nach dem Verkleinerungsring fragen**
- Nate bekommt ihn einfach so

### Ogerhöhle:

- **Nate benutzt den Verkleinerungsring mit dem Spalt**
- die Oger werden jetzt kleiner und leichter und kommen nach oben
- sie verfolgen gleich die Kopfgeldjägerin
- deshalb hat Nate dann auch das Rennen gewonnen

## Orclager:

- Nate geht wieder zum Orclager
- hier wird Nate gerade zum Sieger erklärt
- für Nate ist damit sein Job erledigt
- nun ist noch Wilbur an der Reihe
- **das Kästchen ansehen**
- **tausche das Artefakt aus (Tuch von Ivo aus dem Inventar mit Kästchen benutzen)**
- Wilbur tauscht das Artefakt gegen einen Gegenstand von Ivo
- Nate und Wilbur sehen noch wie sie vom Sohn der Erzhexe abgeführt werden

## Finale:

- **Ivo ist im Kerker**
- **sie verlässt den Kerker und geht die Treppe nach oben**
- jetzt läuft alles weitere automatisch ab
- Ivo lenkt die Wache ab und teleportiert Nate und Wilbur auf den Rücken eines Drachens
- der Sohn der Erzhexe will seiner Mutter das Artefakt geben, aber das ist ja nicht in dem Kästchen
- Ivo, Nate und Wilbur verschwinden auf dem Drachen
- das war es dann auch
- 

## Ende !!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 21.02.2011

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

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