

A Vampyre Story – Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Mona ist Opernsängerin und sie wurde von einem Vampir gebissen und entführt. Nun lebt sie auf einem Schloss und kann nicht weg. Der Vampir Shrowdy wird durch einen Holzpflöck getötet. Mona wäre nun eigentlich frei, aber sie kommt nicht aus dem Schloss, weil sie nicht weiß wo der Schlüssel zum Bootshaus ist. Außerdem gibt es noch den See in dem ein Seeungeheuer wohnt. An ihrer Seite hat sie die Fledermaus Froderick. Die kann sie im Inventar anklicken und mit ihr reden oder sie für bestimmte Aktionen benutzen. Manche Gegenstände will Mona nicht mitnehmen, aber sie merkt sie sich (erscheinen blau im Inventar) und bei Bedarf fliegt sie los um die Gegenstände zu holen. Es gilt wie immer alles genau anzusehen und mitzunehmen und mit allem zu reden (auch Gegenständen). Mit der Tab-Taste bekommt man alle Gegenstände im Raum angezeigt.

Kapitel 1 – Castle Warg 1895

Brücke:

- Mona steht auf der Brücke
- die Wasserspeier ansehen
- einer hat den Schlüssel
- **die Tür ansehen und benutzen**
- sie ist verschlossen
- **zur Turmspitze sehen**
- das Seeufer ansehen
- **mit dem Seeungeheuer sprechen**
- nach links gehen

Eingangshalle:

- hier brennt ein Feuer im Kamin
- **das verrostete Schwert an der Wand ansehen und nehmen** (merkt sie sich)
- das Wappen am Kamin ansehen und das Bärenfell vor dem Kamin
- das Banner rechts oben ansehen und versuchen zu nehmen
- **zum Banner fliegen** (merkt sie sich)
- das Fenster ansehen und das Buntglas darüber
- die Treppe nach oben und nach rechts gehen

Schlafzimmer von Mona:

- **die Vasen ansehen und eine nehmen** (merkt sie sich)

- das Bett ansehen
- unter dem Bett steht eine Flasche Nachfüllparfüm
- **die Flasche mit dem Nachfüllparfüm nehmen**
- die Spielzeugkiste ansehen und etwas aus der Spielzeugkiste nehmen
- Mona sagt sie braucht nichts, aber dann ist ein Spielzeug zu sehen das Tiergeräusche macht
- **Mona nimmt das Spielzeug das Tiergeräusche macht**
- die Bilder an der Wand ansehen und die Vase mit den vertrockneten Blumen
- auf den Balkon gehen
- **den Pflanzkübel ansehen und den Schnee vom Pflanzkübel fegen**
- **dann die Asche aus der Urne mit dem Pflanzkübel benutzen**
- Froderick hält noch eine Rede
- bei den Pflanzen tut sich aber nichts
- wieder ins Zimmer gehen
- zum Spiegelschrank gehen
- **die Flasche mit Körperlotion nehmen**
- **die Flasche Parfüm nehmen**
- den Spiegel ansehen
- da hängt ein Bild davor
- Mona will das Bild aber nicht wegnehmen
- daneben steht der Käfig von Froderick
- **das Knabberzeug aus dem Käfig nehmen**
- das Zimmer verlassen
- beim Kamin nach links gehen

Bühne:

- hier ist die Bühne
- das Schaltpult ansehen
- **die Notiz am Schaltpult lesen**
- **die unordentliche Ecke am Schaltpult ansehen**
- Froderick hat Krümel in das Schaltpult fallen lassen
- Mona versucht die Hebel zu bewegen, aber sie klemmen
- zurück zur Eingangshalle und vom Kamin nach rechts gehen

Folterkammer:

- **den Streitkolben ansehen und nehmen** (merken)
- den Schürhaken und die glühenden Kohlen ansehen
- den unbequemen Stuhl und den Fleischwolf ansehen
- den kopflosen Tonkameraden und die Kiste mit Erde ansehen
- **den Sarg von Mona ansehen und nehmen** (merken)
- **den Sarg von Shrowdy ansehen und versuchen zu öffnen**
- er hat ein Schloss mit einem Code dran und Mona kennt den Code nicht
- **mit den Ratten reden**

- **den grotesken Brunnen ansehen und mit ihm sprechen** (man müsste das Wasser abstellen, damit der Brunnen sprechen kann)
- **mit der Eisernen Jungfrau sprechen**
- über alles sprechen
- die Eiserne Jungfrau kennt eine Zahl vom Code vom Sarg von Shrowdy
- das ist die Null
- die Zahl erscheint im Inventar
- nach den anderen Zahlen soll Mona Ozzy fragen (den Wasserspeier beim Brunnen)
- die Treppe nach unten gehen
- das Fenster zur Hölle ansehen
- **die unangezündete Fackel ansehen und nehmen** (merken)
- die brennende Fackel ansehen
- hier das Gitter auf der Grube ansehen
- **am Griff vom Gitter ziehen**
- leider sind die Scharniere nicht besonders gut geölt
- **die Flasche mit der Körperlotion mit einem Scharnier benutzen**
- das ist nun geölt, aber die Flasche ist leer
- nach oben gehen und zur Zerquetschmaschine gehen
- **das Knabberzeug mit der Zerquetschmaschine benutzen**
- **dann die leere Flasche mit der Zerquetschmaschine benutzen und das Öl auffangen**
- wieder die Treppe nach unten gehen
- **die Flasche mit dem Öl mit dem zweiten Scharnier benutzen**
- **nun am Griff ziehen und die Tür zur Grube geht auf**
- in die Grube sehen
- **die unangezündete Fackel mit der brennenden Fackel benutzen**
- **die nun brennende Fackel in die Grube werfen**
- da unten sind Leichen
- in die Grube will Mona nicht fliegen, weil der Geruch zu stark ist
- **Froderick mit der Grube benutzen, aber dem stinkt es auch zu sehr**
- **wieder zu den Ratten gehen und mit ihnen sprechen**
- das Wasser würden sie abstellen wenn sie dafür etwas bekommen
- über das Buch würde Mona mehr erfahren wenn sie die Katze aus der Küche unschädlich macht und als Beweis das Halsband von der Katze mitbringt
- **das Knabberzeug den Ratten geben**
- die stellen das Wasser ab
- **mit Ozzy sprechen**
- der kennt noch zwei Zahlen vom Code
- sie erscheinen im Inventar
- **im Inventar die Zahlen vom Code anklicken und dann mit dem Sarg von Shrowdy benutzen**
- **das Kissen verschieben**
- **die Zeitung nehmen** und die Bilder von Mona ansehen
- die Folterkammer verlassen

Brücke:

- **den Streitkolben mit den Wasserspeiern benutzen**
- Mona weiß nun welcher Wasserspeier den Schlüssel hat
- **mit dem Wasserspeier Rufus sprechen**
- er gibt Mona vielleicht den Schlüssel wenn sie den Raben Edgar vertreibt
- **das Parfüm mit dem Seeungeheuer benutzen**
- Mona hat nun eine leere Parfümflasche
- zum Fuß des Turmes fliegen

Turm:

- **mit dem Raben sprechen**
- **die Engelsstatue ansehen und versuchen zu schieben**
- **das Schwert mit der Engelsstatue benutzen**
- dann versucht Mona die Statue mit Hilfe des Schwertes nach unten zu befördern
- Froderick meint allerdings das die Statue Rufus verfehlen würde und so lässt es Mona erst einmal
- **Mona gibt Edgar die Zeitung**
- der freut sich das er wieder etwas Klatsch und Tratsch erfährt
- Mona fragt Edgar ob sie eine Wäscheklammer ausleihen darf
- sie darf und Mona hat eine Wäscheklammer im Inventar
- den Turm verlassen

Folterkammer:

- zur Grube gehen
- **im Inventar die Wäscheklammer mit Froderick benutzen**
- **dann im Inventar Froderick mit der Wäscheklammer anklicken und dann mit der Grube benutzen**
- Froderick erzählt was in der Grube zu sehen ist
- **er holt Leichen Dörrfleisch** (ist vermerkt im Inventar)
- die Folterkammer verlassen und zum Turm fliegen

Turm:

- **das Dörrfleisch Edgar geben**
- Froderick fliegt los und holt das Dörrfleisch und gibt es dann Edgar
- der lässt einen großen Klecks nach unten fliegen und Rufus springt zur Seite
- **jetzt kann Mona an dem Schwert unter der Engelsstatue ziehen**
- die Statue fällt herunter und von Rufus liegt nur noch der Kopf auf der Brücke

Brücke:

- **den Kopf von Rufus verhöhnen**
- er gibt den Schlüssel heraus
- **den Schlüssel nehmen und mit der Tür rechts benutzen**

Bootshaus:

- Mona ist im Bootshaus
- es gibt auch noch ein Boot, aber leider fehlen die Paddel
- dann taucht auch noch der Geist von Shrowdy auf
- Mona kommt hier erst mal nicht weiter
- die Treppe nach oben gehen

Esszimmer:

- die Ritterrüstung, die Axt und den Kronleuchter ansehen
- **vom Tisch das Messer nehmen**
- den Kinderbecher nehmen
- **Mona nimmt nur den Trinkhalm**
- das Porträt über dem Kamin ansehen
- nach rechts gehen
- da ist die Küche

Küche:

- die sonderbaren Zutaten, das leere Regal, das versteinerte Essen, die Öfen, den Müllschacht, das Loch in der Wand, den Holzstapel, Brotregal, Rührschüssel, den dämonischen Dosenöffner und den Futternapf ansehen
- **aus dem Regal eine Dose Katzenfutter nehmen**
- **die Dose mit dem Dosenöffner benutzen**
- das Futter landet im Futternapf und die Dose im Müllschacht
- die Katze kommt, aber sie verschwindet gleich wieder durch das Loch
- Froderick meint das ihr das Katzenfutter nicht schmecken wird
- **Mona holt eine weitere Dose Katzenfutter und öffnet sie mit dem Dosenöffner**
- diesmal bleibt die Katze
- **das Messer mit der Katze benutzen und das Halsband abschneiden**
- **mit der Katze sprechen (sie hat zwei Bücher bewacht)**
- die Küche verlassen
- die Treppe nach oben gehen

Bibliothek:

- **das Malbuch von Shrowdy ansehen**
- **das Messer mit dem Malbuch benutzen**
- dann hat Mona ein Stück Papier mit einem Molchauge
- die Malstifte ansehen
- **einen Buntstift nehmen**
- zum Schreibtisch gehen
- **das Tagebuch der Baronin ansehen**
- **die Haftnotiz ansehen**
- **den Buntstift mit der Haftnotiz benutzen**
- auf der Notiz stehen mehrere Bücher:
 1. **Christiane**
 2. **Eine unbequeme Wahrheit – So pfuscht der Sargzimmerer**
 3. **Schöner Thronen Kompletter Jahrgang 1813**
 4. **Elternratgeber für den kleinen Vorzeige Vampyr**
- zum Bücherregal gehen
- Mona kann sich 5 Regale mit Büchern ansehen
- mit den Pfeilen nach unten bzw. nach oben kann sie die Regale wechseln
- die vier Bücher suchen, die auf der Haftnotiz stehen und dazu die Symbole auf den Büchern notieren
 1. **grünes Viereck das auf der Spitze steht**
 2. **eine goldene 6 (oder geringelte Schlange)**
 3. **ein umgekippter goldener Mond mit einem Punkt darüber**
 4. **ein goldenes Z**
- die Bibliothek verlassen
- vom Esszimmer nach links gehen
- da kommt Mona auf die Brücke
- dann zur Folterkammer gehen

Folterkammer:

- **den Ratten das Halsband der Katze geben**
- sie erfährt von den Ratten welche zwei Bücher die Katze bewacht hat
- im Inventar stehen die geheimen Bücher
- zurück zur Bibliothek

Bibliothek:

- **die geheimen Bücher aus dem Inventar mit dem Bücherregal anwenden**

- Mona zieht die Bücher raus und schiebt sie wieder rein, aber die Geheimtür öffnet sich nicht
- die Bibliothek verlassen

Küche:

- **mit der Katze sprechen**
- sie sagt sie verschläft immer wenn die Ratten in die Küche kommen
- die Küche verlassen

Folterkammer:

- **mit den Ratten sprechen und fragen wann sie in die Küche kommen**
- die Ratten kommen um drei in die Küche

Küche:

- **mit der Katze sprechen und ihr sagen das die Ratten um drei in die Küche kommen**
- **dafür verrät die Katze das die Ratten die Bücher vertauscht haben**
- im Inventar ist ein Pfeil an den geheimen Büchern

Bibliothek:

- **die geheimen Bücher mit dem Bücherregal benutzen**
- diesmal öffnet sich eine Geheimtür
- durch die Tür gehen

Geheimplabor:

- in die Mitte gehen
- **die Kreidetafel ansehen und lesen was darauf steht**
- es ist ein Rezept für organische Säure
- das Rezept lautet:
 - **3 Becher lila Herzen**
 - **grüne Kleeblätter**
 - **orangefarbene Diamanten**
 - **1/3 Dämonenrotz**
 - **1/3 Farbgetränk**
 - **1/3 Farbgetränk**
 - **kühlen**

- erwärmen
 - kühlen
 - das Gemisch muss sich rosa färben
 - im Kessel zum Kochen bringen bis der Kessel rot glüht
 - dämonische Hitze verwenden
 - Lebewesen auf Kohlenstoffbasis zugeben und genießen
- Zauberkegel, Eisschrank und Bunsenbrenner ansehen
 - der Eisschrank lässt sich noch nicht öffnen
 - den Tranktresen ansehen
 - dort stehen drei Becher (einer mit Herz, einer mit Kleeblatt, einer mit Diamant)
 - **alle drei Becher nehmen (merken)**
 - den dämonischen Ausguss ansehen und das magische Dingsbums
 - **das magische Dämonenschloss ansehen**
 - hier gibt es vier Ringe, die sich drehen lassen
 - hier werden die Symbole von den vier Büchern auf der Haftnotiz eingestellt
 - da geht dann so:
 - **im innersten Ring oben das grüne Viereck einstellen**
 - **im zweiten Ring von innen das Z einstellen**
 - **im dritten Ring von innen den Mond einstellen**
 - **im äußeren Ring die 6 einstellen**
 - jetzt verschwindet der Dämonenrotz und ein Buch erscheint
 - es ist das Buch der Shrowds
 - **das Buch ansehen und öffnen**
 - im Buch sind noch mehrere Bücher
 - **das oberste Buch öffnen**
 - hier gibt es ein Rezept um einem leblosen Gegenstand Leben einzuhauchen
 - das Rezept lautet:
 - **Phiole**
 - **Tollkirschenblüte**
 - **Molchauge**
 - **Atem eines Wasserspeier**
 - **zermahlene Knochen einer Jungfrau**
- das Buch schließen
 - zum Eisschrank gehen
 - **den Eisschrank öffnen**
 - **den Wunderwachsdünger nehmen (merken)**
 - **das Trockeneis nehmen (merken)**
 - **die Dose Gelb & Günstig nehmen**
 - **die Dose Blaubeer-Nuckelpunsch nehmen**
 - **die Dose wildgewordener Diät Wildkirschlimonade nehmen**
 - Mona geht dann nach links über die Brücke
 - ein Weg geht geradeaus weiter und oben links ist ein Loch (durch das kann Mona fliegen)
 - erst einmal geradeaus gehen
 - **das Skelett an der Wand ansehen und nehmen** (zum Skelett fliegen)

- das geht aber so nicht
- den Laufsteg ansehen und die Holzsäulen
- die Aufzeichnungen an der Wand ansehen
- den Plattformhebel benutzen, aber der funktioniert nicht
- den Wasserfall ansehen
- zurück gehen zur Brücke
- **durch das Loch fliegen**
- Mona landet auf der Bühne

Bühne:

- nach links gehen
- zu den Steuerhebeln gehen
- den Trinkhalm mit der unordentlichen Ecke auf dem Steuerpult benutzen
- Mona meint das muss Froderick machen
- **im Inventar den Trinkhalm mit Froderick benutzen**
- **dann Froderick mit Trinkhalm mit der unordentlichen Ecke benutzen**
- nun funktionieren die Hebel wieder
- **die Hebel benutzen**
- Mona kann drei verschiedene Bühnenbilder mit den Hebeln einstellen
- ein Bühnenbild zeigt eine Sonne
- dazu die Hebel wie folgt einstellen:

Hebel links: unten rechts

Hebel Mitte: oben rechts

Hebel rechts: Mitte links

- auf die Bühne gehen
- **das Messer mit dem Bühnenbild benutzen**
- **das ausgeschnittene Bild nehmen (merken)**

Schlafzimmer von Mona:

- auf den Balkon gehen
- **den Wunderwachsdünger mit dem Pflanzkasten benutzen**
- es blühen Belladonna
- **eine Blüte nehmen**

Brücke:

- **die leere Parfümflasche mit Rufus benutzen**
- der will aber nicht in die Flasche atmen
- **die Wäscheklammer mit Rufus benutzen**

- **dann die leere Parfümflasche mit Rufus benutzen**
- Rufus hält die Luft an, aber irgendwann bläst er die Luft doch raus
- dann muss Mona die Stelle vor dem Mund anklicken um den Atem einzufangen
- wenn sie es geschafft hat ist der Atem in der Parfümflasche
- **den Wandteppich mit Rufus benutzen (merkt sich Mona)**

Esszimmer:

- ins Esszimmer gehen
- **die Dose mit der Diät Wildkirschlimonade mit der Zuckerdose benutzen**
- nun ist die Limonade süß

Geheimlabor:

- **zum Tranktresen gehen und ihn benutzen**
- **alle drei Becher mit dem dämonischen Ausguss benutzen**
- dann ist in jedem Becher ein Teil Dämonenrotz drin
- nun müssen noch die Farben gemischt werden (siehe Rezept auf der Tafel)
- die Dose mit dem Wildkirschsaft lässt sich nur verwenden wenn sie gesüßt wurde
- das geht dann so:
 1. **Kleeblattbecher: gelbe Dose und blaue Dose mit Kleeblattbecher benutzen = grüne Farbe**
 2. **Herzbecher: rote Dose und blaue Dose mit Herzbecher benutzen = lila Farbe**
 3. **Diamantbecher: rote Dose und gelbe Dose mit Diamantbecher benutzen = orangene Farbe**
- den Tranktresen verlassen
- zum Bunsenbrenner gehen
- **den Bunsenbrenner benutzen**
- Mona kann nun die Zutaten in den Kessel schütten und zwar in der Reihenfolge:
 - Herzbecher (lila) mit Kessel benutzen (kühle Farbe)**
 - Diamantbecher (orange) mit Kessel benutzen (warme Farbe)**
 - Kleeblattbecher (grün) mit Kessel benutzen (kühle Farbe)**
- nun gibt es ein rosa Gebräu
- das sollte noch erhitzt werden
- **den Regler am Bunsenbrenner benutzen**
- es tut sich aber nichts und Mona nimmt den Kessel mit
- in der Küche gibt es einen Ofen
- beim Rezept stand aber auch etwas von dämonischer Hitze
- Mona hat noch einen Becher im Inventar
- **zum Tranktresen gehen und ihn benutzen**
- **den Becher mit dem dämonischen Ausguss benutzen**

- im Becher ist nun Dämonenrotz

Küche:

- **den Kessel mit dem heißen Brennofen benutzen**
- die Hitze reicht aber nicht
- **den Becher mit dem Dämonenrotz mit dem Ofen benutzen**
- jetzt glüht der Kessel und die Säure ist fertig
- **Mona nimmt den Kessel mit der Säure**

Geheimlabor:

- nach links gehen zum Skelett
- **den Kessel mit Säure mit den Holzsäulen benutzen**
- die Säulen fallen zusammen und der Laufsteg kommt herunter
- das Skelett fällt auch um
- **Mona versucht die Knochen zu nehmen, aber es erscheint der Geist vom Skelett**
- **mit dem Geist sprechen**
- **dann im Inventar Froderick mit dem ausgeschnittenen Bühnenbild benutzen**
- **dann Froderick mit dem Bühnenbild mit dem Verliesfenster gegenüber benutzen**
- Froderick bringt das Bühnenbild
- der Geist denkt das die Sonne aufgegangen ist, aber etwas fehlt noch
- **im Inventar das Spielzeug mit dem Tiergeräusch benutzen**
- es ist ein Schaf eingestellt
- **Mona stellt den Hahn ein**
- **dann das Spielzeug mit dem Tiergeräusch mit Froderick im Inventar benutzen**
- **dann Froderick mit dem Spielzeug mit dem Verliesfenster benutzen**
- jetzt kräht der Hahn und der Geist verschwindet
- **einen Knochen nehmen**

Folterkammer:

- **den Knochen mit dem Fleischwolf benutzen**
- Mona nimmt den Knochenstaub
- **jetzt im Inventar den Knochenstaub, das Molchauge und die Blüte mit der Parfümflasche benutzen, in der schon der Atem von Rufus ist**
- nun ist das Elixier fertig
- **den im Wandteppich eingewickelten Kopf von Rufus mit dem kopflosen Tonkamerad benutzen**
- **dann die Parfümflasche mit dem Elixier mit Rufus benutzen**
- der bekommt nun einen Körper
- Mona sagt er soll Shrowdy die Ruder wegnehmen
- Rufus geht zum Bootshaus

Bootshaus:

- Rufus erkämpft sich zwar die Ruder, aber das Boot geht kaputt
- Mona braucht Ersatz dafür
- **den Sarg von Mona aus dem Inventar mit dem Wasser benutzen**
- Mona nimmt noch die Ruder und dann geht die Fahrt im Sarg los
- leider kommt das Seeungeheuer und Mona kommt nicht weiter
- **das Trockeneis mit dem Seeungeheuer benutzen**
- Mona holt das Trockeneis und wirft es von der Brücke ins Wasser, wo es das Seeungeheuer auffängt
- zum Bootshaus gehen und wieder mit dem Sarg losfahren
- **die Nachfüllflasche mit Parfüm mit der leeren Parfümflasche benutzen**
- **dann die Parfümflasche mit dem Seeungeheuer benutzen**
- das ist nun weg und Mona kommt ans Ufer
- **es folgt eine Zwischensequenz**
- Mona geht zu einer Wahrsagerin und die sagt das sie ihren Sarg holen soll

Kapitel 2 – Am Ufer des Warg See

Am Ufer:

- vor dem Sarg steht ein Wachtmeister
- **den Wegweiser ansehen**
- den Kaffee und die Schmalzkringel ansehen
- Mona kann den Sarg nicht nehmen
- **mit dem Wachtmeister sprechen**
- den Weg zurück gehen zur Wahrsagerin

Wahrsagerin:

- Mona sagt das sie den Sarg nicht nehmen kann
- **die Wahrsagerin gibt Mona ein Buch für Vampiranfänger und ein Flugblatt**
- sie erklärt Mona das sie ihren Sarg, Erde, ein Pferd und einen Wagen braucht
- bei der Wahrsagerin umsehen
- **das Tintenfass nehmen**
- **mit der Wahrsagerin sprechen**
- die Wahrsagerin verlassen
- vor dem Wagen das Lagerfeuer, den Hocker und den Kessel ansehen

- **das Buch für Vampir Anfänger ansehen**
- **Kapitel 1 aufschlagen**
- **Kapitel 1 ansehen und Froderick liest das Kapitel vor**
- Froderick liest Mona vor was in dem Kapitel steht
- **nun die Kapitel 2 und 3 ansehen und Froderick liest alles vor**
- **die letzte Seite mit den Fragen ansehen und jede Frage anklicken**
- Froderick liest die Frage vor und Mona gibt die Antwort
- nun steht fest das sie ein Vampir ist
- Mona weiß nun wie sie einige Dinge ausführen muss und **sie hat jetzt den Vampirbiss**
- im Inventar ist Mona zu sehen und das nennt sich dann Vampirbiss
- den Vampirbiss kann Mona nur einsetzen wenn sie dabei nicht gesehen wird
- nach links gehen

Am Ufer:

- **den Vampirbiss mit dem Wachtmeister benutzen**
- der ist nun ohnmächtig
- **den Sarg nehmen**
- Mona bringt ihn zur Wahrsagerin
- wieder zum Ufer gehen und dann nach links

Friedhof:

- die Schilde ansehen
- **die Glocke ansehen und benutzen**
- die Kreuze und den Picknicktisch ansehen
- die Schaukel und das Volleyballnetz ansehen
- **das Friedhofsbüro auf dem Hügel ansehen**
- leider kann Mona weder zu Fuß hingehen noch hinfliegen
- das liegt an den vielen Kreuzen auf dem Friedhof
- Mona macht wieder kehrt und geht zur Wahrsagerin und von dort dann nach rechts

Vlads Landing / Haus von Gina:

- am ersten Haus das Schild ansehen und die Regentonne
- **die Adresse ansehen**
- hier wohnt die Frau, die das Pferd verkauft (siehe Flugblatt)
- an die Vordertür klopfen
- am Haus hängt jede Menge Knoblauch und so kann Mona nicht an die Tür klopfen
- weiter nach rechts gehen
- hier kommt ein Stall

Vlads Landing / Stall:

- die Stalltür öffnen und in den Stall gehen
- im Stall die Schuppentür öffnen
- die Pferddecke nehmen (merken)
- im Stall umsehen
- das Pferd und die Pferdekrallen ansehen
- mit dem Pferd sprechen
- den Stall verlassen
- den Schneemann ansehen und nehmen (merken)
- weiter nach rechts gehen

Vlads Landing / Modosalon:

- da kommt ein Modosalon
- über dem Modosalon ist ein Kreuz, so dass Mona die Tür zum Salon nicht öffnen kann
- durch das Fenster sehen
- den öligen Bottich rechts ansehen
- nach oben sehen
- dort ist der Schornstein
- zum Schornstein fliegen
- es gibt zwei Schloten und einen Schornstein
- Mona kann aber nicht in die Schloten fliegen, weil sie zu heiß sind
- wieder nach unten auf die Straße fliegen
- weiter nach rechts gehen

Vlads Landing / Nagelstudio:

- da kommt ein Nagelstudio
- das Schild ansehen
- mit dem licherlichen Frauenzimmer sprechen
- dann weiter gehen
- nach rechts geht es zum Schiff, aber da kann Mona noch nicht hin
- das Boot ansehen
- über die Brücke gehen und das Hausboot ansehen
- die Tür links ansehen
- sie hat keine Türklinke und kein Schlüsselloch
- mit dem Wachtmeister sprechen
- dann das Stadionschild ansehen

Vlads Landing Stadion:

- **die Treppe nach oben gehen**
- hier ist auch ein Wachtmeister
- **mit dem Wachtmeister sprechen**
- da Mona keine Eintrittskarte hat, darf sie nicht ins Stadion
- Mona steht wieder vor der Treppe

Vlads Landing / Gasse:

- **nach links gehen und in die dunkle Gasse links gehen**
- das Schild lesen und die Tür versuchen zu öffnen
- sie ist von innen verriegelt
- rechts in der Kiste ist ein Bumerang
- **den Bumerang nehmen**
- den Gang weiter gehen
- **das Fenster zur Gasse ansehen**
- die beiden Plakate an der Wand ansehen
- das vernagelte Fenster ansehen
- die Kisten ansehen
- **die vordere Kiste verschieben**
- **dann die hintere Kiste verschieben**
- in der Ecke hinter den Kisten ist ein Gullydeckel
- den Gang zurück gehen
- nach links gehen
- da landet Mona wieder beim ersten Haus

Vlads Landing / Haus von Gina:

- **den Bumerang mit dem Knoblauch benutzen**
- **jetzt kann Mona an die Tür klopfen**
- Gina kommt an die Tür
- **mit ihr sprechen**
- sie sagt das ihr Sohn den Schlüssel aus dem Fenster geworfen hat und sie nun die Tür nicht öffnen kann
- sollte Mona den Schlüssel finden, dann schenkt sie ihr das Pferd
- nach dem Gespräch das Fenster oben links ansehen
- zum Brunnen links gehen
- **in den Brunnen fliegen**
- das Skelett, die Schmierereien und den Spalt rechts ansehen
- **den Eimer nehmen (merken)**
- **der Schlüssel ist eingefroren und muss erst aufgetaut werden**
- aus dem Brunnen fliegen
- links durch den Torbogen gehen
- Mona kommt zur Wahrsagerin

Wahrsagerin:

- **den Eimer mit dem Kessel mit heißem Eintopf benutzen**
- dann nach rechts zum Brunnen gehen

Vlads Landing / Haus von Gina:

- in den Brunnen fliegen
- **den Eimer mit heißem Eintopf mit dem Schlüssel benutzen**
- leider reicht das nicht und der Eintopf friert auch an
- **die Pferddecke mit dem Eimer benutzen**
- dann aus dem Brunnen fliegen und nach links gehen zur Wahrsagerin
- **den Eimer mit Pferddecke mit dem Kessel mit heißem Eintopf benutzen**
- dann wieder zum Brunnen gehen
- in den Brunnen fliegen
- **den Eimer mit dem Schlüssel benutzen**
- jetzt taut er auf
- **den Schlüssel nehmen** (macht Froderick)
- aus dem Brunnen fliegen
- **den Schlüssel mit der Vordertür benutzen**
- Gina geht mit Mona zum Stall
- **sie bekommt das Pferd und bringt es zur Wahrsagerin**
- wieder nach rechts gehen zum Haus von Gina und weiter nach rechts zum Stall und weiter nach rechts

Vlads Landing / Modosalon:

- **die schwarze Tinte mit dem Schneemann benutzen**
- **dann den Schneemann mit dem Kreuz über der Tür vom Modosalon benutzen**
- **Mona kann nun die Tür öffnen**, aber sie kommt nicht über die Schwelle
- das Schild an der Tür drehen
- lesen was da steht (geschlossen)
- Schild wieder umdrehen
- **das Schild ansehen**
- **da steht jetzt geöffnet**
- Mona merkt sich das Schild
- **das Schild mit der Schneiderin benutzen**
- Mona fragt ob sie ihr vorlesen kann was auf dem Schild steht (geöffnet, bitte treten Sie ein)
- jetzt kann Mona in den Modosalon gehen
- **das Babykleidchen nehmen (merken)**
- die Nähmaschine und die Stoffballen ansehen
- die Treppe nach oben gehen

- Mona sieht sich alles an
- **dann mit den beiden Jungs Siegfried und Roy sprechen**
- Mona soll ihnen etwas vorsingen
- es soll aber ein bestimmtes Lied sein
- Mona kennt den Text aber nicht
- **den Titel vom Lied merkt sie sich aber**
- die Treppe wieder nach unten gehen
- **mit dem verlotterten Mann sprechen**
- den Vampirbiss mit dem Mann benutzen (geht nicht weil die Schneiderin immer gleich kommt)
- **die Küche ansehen**
- **mit der Schneiderin sprechen**
- die Küchentür schließen (geht nicht)
- **den Stuhl nehmen (merken)**
- den Stuhl mit der Küchentür benutzen (geht nicht)
- den Salon verlassen
- **Froderick mit dem öligen Bottich benutzen**
- nach rechts gehen

Vlads Landing / Gasse:

- **vor der Gasse Froderick mit dem Babykleidchen benutzen**
- **dann Froderick mit Babykleidchen mit dem Wachtmeister benutzen**
- es folgt eine Zwischensequenz
- Froderick lockt den Wachtmeister in die Gasse und bis zum Gullydeckel (geht nur wenn vorher die Kisten verschoben wurden)
- Mona beißt den Wachtmeister
- **den Wachtmeister ansehen**
- er hat einen Ausweis
- **den Ausweis nehmen**
- in die Gasse gehen
- **den öligen Froderick mit den Gitterstäben der Tür benutzen**
- Froderick kommt durch die Stäbe, aber er kann die Tür nicht öffnen und Mona muss auch durch die Stäbe fliegen
- jetzt ist sie im Stadion

Vlads Landing / Stadion:

- **die Musikliste ansehen**
- **den gemerkten Titel aus dem Inventar mit der Musikliste benutzen**
- leider klappt das nicht
- das Stadion verlassen

Vlads Landing / Nagelstudio:

- **mit dem liederlichen Frauenzimmer sprechen**
- sie freut sich das der Wachtmeister weg ist und sie hilft Mona gern
- Mona hat den Ausweis und damit kommt sie ins Stadion

Vlads Landing / Stadion:

- **das liederliche Frauenzimmer lenkt den Kapellmeister ab**
- sobald man etwas tun kann, **benutzt Mona das gemerkte Lied mit der Musikliste**
- **dann Frederick mit dem Frauenzimmer benutzen**
- der Kapellmeister spielt nun endlich das Lied und Mona weiß nun wie es geht
- das Stadion verlassen

Vlads Landing / Modosalon:

- zu den Jungs nach oben gehen
- **das Lied mit den beiden Jungs benutzen**
- sie schlafen jetzt
- nach unten gehen
- die Schneiderin hat noch keine Zeit, weil sie das essen für ihren Mann noch bringen muss
- den Salon verlassen
- **zum Schornstein fliegen**
- durch den Schlot fliegen
- das Skelett ansehen
- **den Kaminabzug ansehen**
- **auf dem Kamin die menschliche Gestalt annehmen**
- der Kaminabzug bricht durch
- in der Küche ist nun Chaos
- wieder in den Salon gehen
- die Schneiderin ist in der Küche
- **den Stuhl mit der Küchentür benutzen**
- **dann den Vampirbiss mit dem Mann der Schneiderin benutzen**
- **den Stuhl wieder von der Küchentür wegnehmen**
- **die Schneiderin hat nun Zeit und bringt Mona schwarzen Stoff**
- es folgt eine Zwischensequenz

Friedhof:

- alle Kreuze auf dem Friedhof sind jetzt mit schwarzem Stoff abgedeckt
- Mona geht zum Friedhofsbüro
- den Wagen ansehen und den Wasserbottich

- ins Büro gehen
- **die Spitzhacke, die Schaufel und den Blasebalg nehmen (merken)**
- die Aktenschränke, die Zeitschriften, die Brotbüchse, den Ofen und das Rätsel ansehen
- **den Friedhofsplan an der Wand ansehen**
- Mona findet ihr Grab
- da taucht Shrowdy wieder auf
- er schließt die Tür zu und verschwindet
- **die Spitzhacke mit der Tür benutzen**
- **das Parfüm mit dem Ofen benutzen**
- da schmilzt der Schnee auf dem Dach und das Wasser fließt in den Bottich, wo es aber wieder zu Eis wird
- **die Schaufel mit dem Ofen benutzen (merken)**
- **die Schaufel mit dem Fenster benutzen**
- Mona wirft den Bottich um
- **jetzt die glühende Schaufel mit der Tür benutzen**
- das Eis schmilzt und im Büro steht jetzt eine Wasserpfütze
- **den Blasebalg mit der Wasserpfütze benutzen**
- **dann den Blasebalg mit dem Ofen benutzen**
- das Feuer ist aus
- **durch das Ofenrohr fliegen**
- Mona ist draußen
- sie ist an ihrem Grab
- den Wagen hat sie mitgenommen
- Shrowdy taucht schon wieder auf
- er hat den schwarzen Stoff von den Kreuzen genommen
- Mona sieht sich um
- **dann benutzt sie Froderick mit dem Wagen**
- der meint das er ihn steuern kann
- **den Wagen benutzen**
- Mona schiebt den Wagen an und Froderick steuert ihn bis zur Wahrsagerin
- es folgt noch eine Zwischensequenz und dann gibt es den Abspann

ENDE!!!

- alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**
- geschrieben am 03.08.2012

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

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