

# Zork: Der Grobinquisitor

von Kerstin Häntsch

Die Magie wurde verboten und das Anwenden der Magie unter Strafe gestellt. Nur ein wagemutiger Abenteurer kann die Magie zurück bringen. Dazu muss er die 3 magischen Artefakte finden. Das sind der Schädel von Yoruk, der Würfel des Ursprungs und die Kokosnuss von Quendor. Da der Held in diesem Spiel auch sterben kann unbedingt ans Speichern denken !!

Vom Lautsprecher aus nach links gehen, nach Port Fozzle.

## Port Fozzle:

- den Lautsprecher und den Fischstand ansehen
- beim Versuch die Dose vom Fischstand wegzunehmen, geht die Alarmanlage los
- also stellt man erst einmal den Lautsprecher auf ganz laut (mit dem grünen Knopf den Zeiger nach ganz oben stellen)
- jetzt die Dose vom Fischstand nehmen und ins Inventar stecken
- im Inventar befindet sich jetzt eine Dose mit Diät-Met und Plasteringe
- zum Dock gehen
- hier den Hebel betätigen
- ein Fisch wird nach oben gezogen, aber er verschwindet wieder
- nun benutzt man die Plasteringe mit dem Haken und betätigt wieder den Hebel
- man zieht eine Truhe an Land
- die Truhe öffnen und die Lampe nehmen
- das Dock verlassen
- zu ersten Haus gehen und an die Tür klopfen
- ein Mann sieht durch einen Türschlitz (es ist Antharia Jack)
- nun die Lampe mit der Tür benutzen und man kommt ins Haus
- eine Zigarre aus der Kiste auf dem Tisch nehmen und ins Inventar stecken
- es folgt eine kleine Zwischensequenz
- die Lampe ist man erst mal los und man steht wieder vor der Tür
- bis zum Ende der Straße gehen
- dort steht ein Fass und rechts daneben stehen Holzpuppen
- die Zigarre mit der Holzpuppe benutzen und dann schnell ins Fass springen und dort alles abwarten
- nach der Zwischensequenz wieder aus dem Fass klettern und zum Haus gehen, das jetzt offen steht
- die Lampe nehmen und zum Ausgangspunkt gehen
- von dort aus den rechten Weg nehmen und zur Fabrik gehen
- hier nimmt man das Seil mit (ist links zu finden)
- dann dem Wegweiser nach Irgendwo folgen (mittlerer Weg)
- da ist ein Brunnen

## Brunnen:

- das Seil mit dem Brunnen benutzen und nach unten klettern
- hier fängt die Lampe an zu sprechen
- es ist ein eingesperrter Zauberer (der Dungeon Master) und er erklärt die Aufgabe die man hat
- nun bekommt man auch noch ein Zauberbuch mit Zaubersprüchen
- in den Eimer sehen und die U-Bahn Marke nehmen
- die Tür ansehen
- sie ist verschlossen
- mit dem Spruch REEZROY aus dem Zauberbuch bekommt die Tür aber auf
- dazu klickt man erst den Spruch im Zauberbuch an und dann verlässt man das Inventar und wendet den Spruch auf die Tür an (durch anklicken)
- mit etwas Hilfe kommt man schnell die Treppe nach unten
- nach links gehen
- den Glaskasten ansehen und öffnen

- jetzt den Hammer nehmen und den Glaskasten wieder schließen
- mit dem Hammer den Glaskasten einschlagen und nun das Schwert und die Landkarte nehmen
- den Baum mit den lila Blüten ansehen
- den Spruch Igram mit den Blüten benutzen
- in einer Blüte ist eine Spruchrolle, aber da kommt man noch nicht ran
- erst einmal weiter umsehen
- nach rechts gehen und geradeaus
- auf dem Weg findet man ein Totem in dem ein Drachen steckt (er heißt Griff)
- das Totem mitnehmen
- noch etwas weiter gehen, dann kommt ein Torbogen auf dem steht "Die Magie sei mit uns"
- wieder zurück gehen und in der Mitte nach rechts gehen
- hier ist Gebüsch hinter einer Tür, das man einfach mit dem Schwert beseitigt
- nun durch die Tür gehen
- die Tür vom Gartenhaus öffnen und dann die Schaufel und die Schriftrolle mit einem neuen Spruch nehmen (Throck)
- zum Haus gehen
- auf dem Weg dahin findet man "Eierstöcke" und ein "Löwenmaul"
- auch einen Bienenstock findet man neben dem Haus
- es ist das Haus des Dungeon Master
- der Türwächter will aber niemanden herein lassen
- hinter das Haus gehen
- dort steht ein Pilz und außerdem ein Teleporter
- die Karte mit dem Teleporter benutzen und die Kreuzung auswählen (die Karte wird aus dem Inventar genommen, dann mit dem Teleporter benutzt und mit den beiden Pfeiltasten kann man einen Ort auswählen an dem man schon mal war, dann wenn der Ort eingestellt ist einfach nach unten klicken und man landet am angegebenen Ort)

### Kreuzung:

- zur U-Bahn Station gehen und am Drehkreuz die U-Bahn Münze benutzen
- unten angekommen, den Plan an der Wand ansehen
- das ist wohl doch noch nicht so gut zu verstehen was da an dem Plan steht
- also verlässt man die U-Bahn wieder (einfach zur Rolltreppe und dort den roten Knopf drücken)
- wieder zu dem Bogen mit der Schrift "Die Magie sei mit uns" gehen
- mit dem Spruch Rezrov die Tür öffnen
- dahinter findet man die Zauberschule G.U.Tech

### G.U.Tech:

- zur linken Säule gehen und dort die drei Etagen so einstellen das ein Bild mit einer Pyramide und Lava entsteht
- ist alles richtig eingestellt, kommt man zur nächsten Säule
- hier stellt man folgendes ein: oben eine Spitze mit Z, darunter die passende Säule und ganz unten den passenden Schatten dazu
- jetzt geht es zur dritten Säule
- hier muss man ein Fenster einstellen (oben: Fenster mit Grün darunter, Mitte: Teil vom Fenster mit Wasser, Unten: Mauer und Wasser)
- wenn es geklappt hat, kann man durch das Fenster in die Zauberschule gelangen
- hier sieht man sich erst einmal um
- es gibt eine Pinwand, einen Süßwarenautomaten, einen Getränkeautomaten, einen Geldwechsellautomaten und noch einen weiteren Automaten
- an der Pinwand alles lesen
- außerdem findet man hier einen unendlichen Gang (wenn man vor dem Gang nach oben sieht, kann man "Unendlicher Gang" lesen)
- den Spruch IGRAM auf das Wort "unendlich" benutzen und schon ist der Gang nicht mehr unendlich
- hier findet man zu allen drei Artefakten Informationen, außerdem noch Spinde die verschlossen sind und eine Tür mit einem Kartenschloss davor
- den Gang verlassen und zur großen Tür gehen
- durch die Tür nach draußen gehen, dann umdrehen und die Treppe nach oben gehen, zum Springbrunnen laufen und die Erde rechts davon ansehen
- den Spaten mit der Erde benutzen und schon hat man wieder eine Spruchrolle und einen neuen

Zauberspruch (Kendall = Vereinfachung von Instruktionen)

- einen Teleporter gibt es hier auch und damit geht es zurück zum Haus des Dungeon Masters (sonst kann man die Zauberschule durch das Fenster verlassen und dann durch die Säule mit dem Fenster)

### Haus des Dungeon Masters:

- zum Haus gehen
- in die Schale rechts daneben den Inhalt der Dose schütten -> es reicht noch nicht
- in den Aschenbecher auf der linken Seite die Zigarre legen und schon ist ein Teil der Wache ausgeschaltet
- weiter geht es mit dem Teleporter hinter dem Haus zur Kreuzung und dann zur U-Bahn

### U-Bahn:

- hier noch einmal die Tafel an der Wand ansehen
- den Spruch KENDALL mit der Tafel benutzen und schon ist alles klar
- Hades anklicken und dann auf die Plattform bei den Gleisen stellen und warten bis die Bahn kommt

### Hades:

- nach rechts gehen und dem Skelett die Karte aus der Hand nehmen
- die beiden Bücher ansehen
- noch weiter nach rechts gehen
- hier gibt es einen Teleporter und ein Telefon
- erst einmal die Karte von dem Skelett ansehen
- es ist ein Spiel bei dem man 500 Zorkmids gewinnen kann
- die Karte in das Sichtungsgesicht legen
- nun muss man einen Weg zu dem Geldbeutel finden
- dazu klickt man die Kästchen an und fängt dabei über dem gelben Kästchen an
- am Ziel angekommen einfach auf den Geldbeutel klicken

Lösung: (x = Geldbeutel = Ziel ; Zahlen = Reihenfolge der Kästchen die angeklickt werden müssen; A = Anfang)

|   |   |    |    |    |    |   |    |  |   |  |   |  |   |  |   |  |   |  |
|---|---|----|----|----|----|---|----|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|
|   | 1 |    | 2  |    | 3  |   | 4  |  | 5 |  | 6 |  | 7 |  | 8 |  | 9 |  |
|   |   |    |    |    |    |   |    |  |   |  |   |  |   |  |   |  |   |  |
| 1 |   |    |    |    |    |   |    |  |   |  |   |  |   |  |   |  |   |  |
| 2 |   |    |    |    |    |   |    |  |   |  |   |  |   |  |   |  |   |  |
| 3 |   |    |    |    | 8  |   | 7  |  | 6 |  |   |  |   |  |   |  |   |  |
| 4 |   |    | 11 |    | 10 |   | 9  |  | 5 |  | 4 |  |   |  |   |  |   |  |
| 5 |   | 13 |    | 12 |    | x |    |  | 3 |  |   |  |   |  |   |  |   |  |
| 6 |   | 14 |    |    | 25 |   | 24 |  | 2 |  | 1 |  |   |  |   |  |   |  |
| 7 |   | 15 |    | 16 |    |   | 23 |  |   |  | A |  |   |  |   |  |   |  |
| 8 |   |    | 17 |    | 21 |   | 22 |  |   |  |   |  |   |  |   |  |   |  |
| 9 |   |    | 18 |    | 19 |   | 20 |  |   |  |   |  |   |  |   |  |   |  |

- nun hat man 500 Zorkmids (Geldschein)
- mit dem Teleporter zur G.U.Tech

### G.U.Tech:

- die Treppe nach unten gehen und durch das Fenster in der Säule in die Zauberschule gehen
- zum Geldwechsellautomaten gehen und den Geldschein in Münzen umtauschen
- die Münzen nehmen (der Geldbeutel mit den Münzen ist nun im Inventar)
- am Automaten ganz links eine Münze einwerfen und das Fach unter Sandwich öffnen
- wieder gibt es eine neue Spruchrolle (Spruch OBIDIL)
- zu dem Automaten mit den Riegeln gehen
- hier den Staubsauger anschließen (unten an dem runden Loch)
- dann eine Münze einwerfen und die Nr. 8 drücken
- den Staubsauger anschalten und dann öffnen
- im Staubsauger liegen Zorksteine
- diese mitnehmen
- nun wieder eine Münze einwerfen und die Nr. 11 drücken
- zwar gibt es keinen Riegel dafür, aber irgendwo war ein Knacken zu hören
- zu den Spinden gehen
- ein Spind ganz unten ist offen und hier nimmt man die Pro-Zork-Schlaftablette
- außerdem gibt es noch mehr interessanter Dinge in dem Spind, die man sich ansehen sollte
- zum Getränkeautomat gehen und dort die Zorksteine reinlegen
- dann eine Münze einwerfen und die Taste Ballermann Klassik drücken
- die Zorksteine nehmen und damit schnell zu den Spinden gehen
- die Zorksteine mit dem zweiten Spind von links in der zweiten Reihe benutzen
- die Zorksteine explodieren
- nach der Explosion ist der Spind des Dungeon Masters offen
- hier den Studentenausweis mitnehmen
- zu der Tür mit dem Kartenschlitz gehen und den Studentenausweis mit dem Kartenschlitz benutzen
- die Tür ist offen
- auf die Brücke gehen und einmal nach vorn laufen
- da befindet sich ein unsichtbares Monster, welches das dahinterliegende Spruchlabor bewacht
- mit dem Schwert die Seile der Brücke durchtrennen und schon ist das Monster weg
- nun fehlt nur noch ein Spruch um auf die andere Seite zu kommen
- mit dem Teleporter zur Kreuzung
- von dort geht es zur U-Bahn und dann zur Deichanlage Nr. 3

### Deichanlage Nr. 3:

- nach links gehen und die Zorkpresse ansehen
- einen Zorkmid mit der Presse benutzen und schon bekommt man einen Brieföffner
- nach rechts gehen und an dem Rohr das Mareilon-Moos ansehen
- den Spruch THROCK mit dem Mareilon-Moos benutzen und es wächst
- etwas von dem Moos mitnehmen
- noch weiter nach rechts gehen
- dort das Buch öffnen und ansehen
- es gibt eine neue Spruchrolle mit dem Spruch GOLGATEM (zum Erbauen von Brücken über Wasser)
- zum Schaltpult gehen
- durch das Fenster sieht man die Deichanlage (hier kann man mal den Spruch GOLGATEM probieren, eine Brücke entsteht über der Anlage)
- am Schaltpult gibt es vier Knöpfe (blau, gelb, rot, braun)
- mit diesen Knöpfen werden die vier Tore geschlossen bzw. geöffnet

**Blau:** öffnet Tor 2

**Gelb:** öffnet Tor 3 und 4

**Rot:** öffnet und schließt Tor 1

**Braun:** schließt Tor 2 und 4

- die Tor so einstellen das nur Nr. 2 offen ist
- dazu erst den gelben Knopf drücken und dann den roten Knopf
- dann auf das Tor Nr. 4 (welches geschlossen ist) den Spruch REZROV anwenden, so das dann die Tore 2 und 4 offen sind
- nun den braunen Knopf drücken, der die Tore 2 und 4 schließt
- alles wird überflutet und die Totemisierung von Jack und den anderen fällt erst einmal aus
- mit der U-Bahn zurück zur Kreuzung und dann zur G.U.Tech

## G.U.Tech:

- zum Spruchlabor gehen und mit dem Spruch GOLGATEM eine Brücke zum Labor bauen
- am Ende vom Spruchlabor steht ein Zauberspruchprüfer
- die Spruchrolle mit dem Spruch OBIDIL mit dem Zauberspruchprüfer benutzen und dann steht der Spruch im Zauberbuch
- rechts und links stehen Geräte zum Erstellen eines Zauberspruches
- neben dem gerät Replikation findet man eine Blanko-Spruchrolle
- diese nehmen
- in dem einen Spind war ja beschrieben wie man einen Spruch erschafft
- also um den BEBURTT Spruch (simuliert schlechtes Wetter) auf die Spruchrolle zu bekommen, muss folgendes getan werden
- die Spruchrolle in der folgenden Reihenfolge mit den Geräten benutzen

- \* Erschaffung
- \* Modifikation
- \* Replikation
- \* Interpretation
- \* Umwandlung

- zum Schluss die Spruchrolle mit dem Zauberspruchprüfer benutzen und wenn alles geklappt hat, dann steht der Spruch im Zauberbuch
- nun geht es zur Kreuzung

## Kreuzung:

- zum Baum mit den lilafarbenen Blüten gehen und den Spruch BEBURTT anwenden
- endlich bekommt man nun die Spruchrolle aus der Blüte
- es ist der Spruch ZIMDOR

## Haus des Dungeon Masters:

- dem Löwenmaul (das immer so schön schnappen kann) die Pro-Zork-Schlaftablette geben und dann mit dem Schwert abschlagen und einstecken
- nun zum Haus gehen und den Spruch ZIMDOR mit der rechten Schale mit dem Getränk anwenden
- nun ist genug von dem Getränk da und das wirft den Wächter dann doch noch um
- endlich kommt man ins Haus
- erst einmal umschauen
- hier gibt es eine Art Mixer und an einer Girlande hängt eine Tasse
- diese einstecken
- im Schlafzimmer gibt es hinter dem Schrank (Schranktür öffnen) einen Zeittunnel, der aber noch nicht aktiviert ist und auf dem Bett liegt ein Buch
- das Buch ansehen
- durch den Spiegel kommt man in ein seitenverkehrtes Schlafzimmer (auch die Steuerung erfolgt genau umgekehrt)
- wieder durch den Spiegel zurück
- im Schlafzimmer die Spruchrolle vom Fensterbrett nehmen (ist nur eine Hälfte)
- zurück zum anderen Zimmer gehen
- hinter das Haus gehen, dort den THROCK Spruch mit dem Pilz benutzen, dann das Löwenmaul auf den Pilz legen und den Hammer mit dem Pilz benutzen, nun springt das Löwenmaul hoch und bringt die Spruchrolle vom Fensterbrett des seitenverkehrten Schlafzimmers (die zweite Hälfte des Spruches)
- wieder ins Haus gehen
- die Bücher im Regal ansehen
- zum Tisch in der Mitte gehen
- hier steht ein Telefon mit Anrufbeantworter
- den Anrufbeantworter anklicken und die eingegangenen Nachrichten anhören
- das Zuckerwerk vom Baumstumpf nehmen
- das Schmalz aus dem Regal nehmen und das Glas mit den Leuchtkäfern
- nun zu dem Bienen am Haus gehen
- den Schmalz in den Bienenstock stecken und wenn die Bienen verschwunden sind das Schwert mit dem Bienenstock benutzen und den Honig nehmen und auch das Schmalz wieder nehmen

- jetzt im Haus die folgenden Zutaten mit dem Mixer benutzen

- \* Tasse
- \* Moos
- \* Zuckerwerk
- \* Schmalz
- \* Glas mit Leuchtkäfern
- \* Honig

- der Mixer legt dann gleich los und man ist anschließend um einen Spruch reicher
- der Spruch heißt YASTARD und sendet einen Geist durch die Zeit
- zum Tisch mit dem Telefon gehen und das Rollo dahinter anklicken
- ein wanderndes Schloss ist zu sehen
- das Rollo noch mal anklicken, nachdem es sich wieder geschlossen hat
- den OBIDIL-Spruch mit dem Schloss benutzen
- das wandernde Schloss kommt näher und man kann es betreten

### Schloss:

- das schlagende Herz anfassen und im Zauberbuch erscheint der Spruch NARWILE (aktiviert Zeittunnel)
- das Schloss verlassen

### Haus des Dungeon Masters:

- im Schlafzimmer den NARWILE Spruch mit dem Zeittunnel benutzen
- das aktiviert den Zeittunnel
- nun den YASTARD Spruch mit dem Drachen Griff benutzen und so wird er durch die Zeit geschickt zum weißen Haus

### weißes Haus:

- den Briefkasten neben dem Haus öffnen und den Brief darin nehmen und ansehen
- es steht Hades 666 darauf
- den Brief einstecken und rechts hinter das Haus gehen
- dort findet Griff eine Spruchrolle
- die Spruchrolle in den Umschlag stecken und den Brief in den Briefkasten stecken (dazu den Umschlag mit dem Sichtungsgesetz benutzen und dann die Spruchrolle mit dem Umschlag)
- dann die rote Fahne nach oben stellen
- den Weg vom Haus aus entlang gehen
- an einer Felswand stecken 2 Fackeln
- wieder zurück zum Haus und dann dahinter gehen zum Zeittunnel
- durch den Zeittunnel zurück
- jetzt geht es zum Hades

### Hades:

- zum Telefon ganz rechts hinten gehen
- den Hörer abnehmen und dann den KENDALL Spruch mit dem Telefon benutzen
- nun einfach die Sternchen-Taste drücken und der Hades Shuttle Service kommt
- dem Skelett (Charon) 2 Zorkmids geben und dann fährt er mit dem Boot zum Hades
- hier steht ein zweiköpfiger Drache der niemanden durchlässt
- auf der linken Seite ist ein Briefkasten mit der Nr. 666
- den Briefkasten öffnen und den Brief entnehmen
- dann den Brief im Inventar auf das Sichtungsgesetz legen und mit dem Brieföffner öffnen
- im Zauberbuch befindet sich nun der Spruch GLORF (öffnet Knoten)
- mit dem Boot zurückfahren lassen und mit dem Teleporter geht es zur Kreuzung und von da zum Brunnen

### Brunnen:

- zum Seil gehen und mit dem Spruch GLORF den Knoten vom Seil lösen
- das Seil einstecken
- zur Kreuzung gehen und zur U-Bahn
- zum Kloster fahren

### Kloster:

- nach links gehen und nach oben sehen
- da ist ein offenes Gitter an der Decke
- das Seil in das Sichtungsgesetz legen und dann das Schwert mit dem Seil benutzen
- nun über das rote Kreuz das Sichtungsgesetz verlassen und das Schwert mit dem Seil nehmen und mit dem Gitter bzw. dem Loch an der Decke benutzen
- nach oben klettern
- es gibt hier mehrere Hebel und Räder, eine verschlossene Tür und eine Tafel an der Wand
- die Tafel sollte man sich genau ansehen, damit man weiß wie die Totemisierung funktioniert
- an der Auswahltafel den Knopf für Inquisitionshalle drücken das er grün leuchtet
- dann zu den drei Rädern gehen
- das rechte Rad drehen (dann wird das grüne Licht rechts oben über den Rohren lila)
- den Hebel links betätigen und man landet in der Inquisitionshalle

### Halle:

- aus der Truhe die Telepatin Lucy nehmen, die wie der Drache Griff gefangen ist
- durch die Tür neben dem Schild gehen
- das große Schild ansehen
- zu dem Schaltkasten gehen
- erst den Knopf drücken, dann geht der Schaltkasten auf
- den mittleren Hammer wegnehmen und der Spruch "Alle Wachen haben einen Schluss" erscheint
- den Hammer einstecken und zurück zur Halle gehen
- den Stand "Schließung des Zeittunnels" ansehen
- den Hebel ganz nach unten drücken und den Knopf drücken
- die Puppe verliert ihren Hammer
- nun den Hammer aus dem Inventar (den vom Schaltkasten) mit der Puppe benutzen und den Knopf drücken
- der Zeittunnel ist jetzt frei
- den Spruch NARWILE mit dem Zeittunnel benutzen und er ist aktiviert
- jetzt den Spruch YASTARD mit Lucy benutzen und sie macht eine Zeitreise nach Port Fozzle

### Port Fozzle (Lucy):

- Lucy geht in das Haus
- zum Spieltisch gehen und das Spiel ansehen
- mit den vorhandenen Karten lässt sich das Spiel leider nicht gewinnen
- Lucy nimmt die Karten mit
- dann zum Dartspiel gehen und die Karte mit den 4 Punkten mit der Fliege benutzen
- nun hat die Karte 5 Punkte
- wieder zum Spieltisch gehen und nun die Karten wie folgt legen:

5 : 1 - 3 = 2

- gewonnen
- Lucy darf nun ins Hinterzimmer zu Antharia Jack und mit ihm Grue-Feuer-Wasser spielen
- das Spiel läuft so wie Schere-Stein-Papier; also in dem Fall:

Grue trinkt Wasser  
Wasser löscht Feuer  
Feuer erschreckt Grue

- wenn Lucy gewonnen hat, hat sie den Würfel der Entstehung
- das wandernde Schloss kommt und Lucy legt den Würfel auf das Kissen was am zweithöchsten ist

- durch den Zeittunnel geht es zurück
- dann durch die Tür zum Totemisiierer gehen und dann nach unten klettern und den Teleporter benutzen

### Haus des Dungeon Masters:

- ins Schlafzimmer gehen und dann durch den Spiegel ins seitenverkehrte Schlafzimmer
- hier die beiden Spruchrollen in das Sichtungsgesicht legen und die Rolle ist zusammen, aber noch nicht funktionsfähig

### Spruchlabor:

- die Spruchrolle in den Zauberspruchprüfer legen und der Zauberspruch SNAVIG (Verwandlung in beliebige Kreatur) steht im Zauberbuch

### Hades:

- von Charon wieder für 2 Zorkmids übersetzen lassen
- den Spruch SNAVIG auf Charon anwenden und dann zu dem zweiköpfigem Drachen gehen
- nun darf man seine Karte stempeln (letzte Karte unten links)
- durch das Tor gehen
- hier findet man auf dem Boden liegend, den eingesperrten Brogmoide namens Brog
- den Zeittunnel mit NARWILE aktivieren und dann mit YASTARD Griff durch den Zeittunnel schicken

### Drachen im Meer:

- Griff fliegt zuerst geradeaus und betätigt den Hebel (Zeh vom Drachen) damit der Bauch des Drachens zum Vorschein kommt
- zum Bauch fliegen und dort das aufblasbare Schlauchboot und den Schwimmring mitnehmen
- dann zur Hand fliegen und dort beim Skelett die Luftpumpe mitnehmen
- zum Kopf des Drachens fliegen
- in seine beiden Nasenlöcher stopft man nun einmal den Schwimmring und einmal das Schlauchboot
- dann Schlauchboot und Schwimmring mit der Luftpumpe aufpumpen
- das Maul des Drachens öffnet sich
- in das Maul fliegen
- dort die Kokosnuss mitnehmen und das Seil
- im Maul des Drachens vorn nach oben sehen (da sind die Nasenlöcher)
- die Kokosnuss mit dem Schlauchboot benutzen
- aus dem Maul des Drachens fliegen und das Seil mit dem Schlauchboot benutzen (mit Schlauchboot und Schwimmring verbunden)
- dann wieder ins Maul fliegen und den goldenen Zahn ziehen
- den Zahn mit dem Schwimmring benutzen und schnell aus dem Maul des Drachens fliegen
- Griff holt die Kokosnuss aus dem Schlauchboot und das wandernde Schloss erscheint
- die Kokosnuss auf das höchste Kissen legen
- durch den Zeittunnel geht es wieder zurück

### Es folgt eine Zwischensequenz.

### Hades:

- den SNAVIG Spruch mit dem zweiköpfigem Drachen benutzen
- dann zu Charon gehen und der rudert zurück

### Haus des Dungeon Masters:

- ins Schlafzimmer zum Zeittunnel gehen
- den YASTARD Spruch mit Brog benutzen

### weißes Haus:

- Brog macht die Bretter am weißen Haus ab und eins steckt er ein
- zu den Fackeln gehen und die rechte Fackel mit der Holzlatte aus der Halterung entfernen
- mit der Fackel zum Haus gehen
- ins Haus gehen mit der Fackel in der Hand
- die Treppe nach unten gehen
- die Eier aus dem Nest nehmen
- wieder nach oben gehen
- in der Ecke die Fackel mit der Kochstelle benutzen und dann das Ei
- das hartgekochte Ei nehmen und die Treppe nach unten gehen
- das Ei mit den Tropfsteinen benutzen und ein Weg wird frei
- Brog geht zum Schädel, der in einem Gitter steckt
- das Schachspiel ansehen
- Brog schiebt ein paar Figuren hin und her, kommt aber zu keinem Ergebnis
- also geht er die Sache anders an und benutzt einfach seine Holzlatte mit dem Gitter und nimmt sich den Schädel
- das wandernde Schloss erscheint
- den Schädel auf das letzte Kissen legen
- durch den Zeittunnel geht es zurück
- leider steckt man jetzt im Gefängnis

### Gefängnis:

- das Papier von der Wand nehmen
- an das Lüftungsgitter klopfen (mehrmals)
- dann liegt eine Spruchrolle hinter dem Gitter
- mit dem Brieföffner das Gitter öffnen und die Spruchrolle nehmen
- es ist der LEXDOM Spruch (erschafft Schloss und Schlüssel)
- das Papier unter die Tür schieben
- den Spruch LEXDOM mit der Tür benutzen
- mit dem Brieföffner den Schlüssel aus dem Schloss werfen und mit dem Papier den Schlüssel in die Zelle holen
- nun mit dem Schlüssel die Tür öffnen
- nach links gehen zum Kontrollpult
- die Tafel ansehen und den Monitor
- auf dem Monitor ist Jack's Zelle zu sehen und die Zahl 31
- auf dem Gerät 4-3-B-A einstellen und dann den Knopf drücken
- die Zelle wo man vorher drin war schließt sich
- auf dem Plan kann man herausfinden wo Jack ist
- also auf dem Gerät 3-1-A-B eingeben und den Knopf drücken
- Jack ist frei
- das Inventar ist wieder gefüllt und das wandernde Schloss bringt alle zur großen Rede des Inquisitors

### Finale:

- man bekommt noch eine Spruchrolle
- die mit dem Zauberbuch benutzen
- die neuen Zaubersprüche sind die Umkehrungen der anderen Sprüche
- zum Schloss gehen und die Kokosnuss, den Würfel und den Schädel mitnehmen
- zum großen Turm gehen
- vorher kommt noch ein Zelt rechts mit einer Wache drin
- mit dem Spruch VORZER das Zelt schließen
- dann mit dem Spruch MARGI den Zaun vor dem Turm sichtbar machen
- links ist das Stromkabel in einer Steckdose, was den Zaun unter Strom stellt
- einfach das Kabel aus der Steckdose ziehen und dann mit dem Schwert den Zaun kaputt machen
- zum Turm gehen
- am Fuß des Turmes ist eine Klappe und dort passt der Schädel prima hinein
- den Turm bis zur Hälfte nach oben klettern
- den Würfel in das Gitter legen
- nun ganz nach oben klettern
- in der Waage die Kokosnuss platzieren
- auf die andere Seite der Waage die Lampe stellen

- jetzt den Spruch MAXOV benutzen
- leider ist der Inquisitor zu laut
- mit dem Schwert die Antenne kappen und schon kehrt Ruhe ein
- nach einer kurzen Sequenz den Spruch MAXOV benutzen
- Lucy, Griff, Brog und der Dungeon Master sind frei
- die Magie hat gesiegt

Du hast als Abenteurer die Ordnung wieder hergestellt und darfst dich nun Dungeon Master nennen.

**Ende !!!**

Alle Rechte bei Kerstin Häntsch aus Schluchsee.

geschrieben am 06.06.2000

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

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

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

[www.kerstins-spieleloesungen.de](http://www.kerstins-spieleloesungen.de)