



Kapitel 2

Ein unmoralisches Geschäft

Nach einer geglückten Landung, sieht sich ASSIL gründlich um.



Er beobachtet eine herumlaufende Ratte, untersucht das Loch u. findet eine **Feile**.

Damit feilt er die Kette des Kapitäns durch u. kann eine **Flöte** u. ein **Holzbein** sein Eigen nennen.

Dann redet er mit dem Gemüsehändler in der Nachbarzelle u. erhält einige nützliche Tipps.

Außerdem bastelt der Gemüsehändler, natürlich gegen Bezahlung (**Wein**), einen Dietrich.

Die leere **Pfandflasche** erhält ASSIL zurück.

Nun kann ASSIL den Kerker verlassen u. trifft nach einigen Schritten einen alten Bekannten.



Nun mal sehen ob mein Krokodil etwas gelernt hat denkt ASSIL
u.



nein hat es nicht!

Warum sind diese Viecher, bei soviel Dummheit, noch nicht
ausgestorben?

ASSIL geht weiter u. erblickt auch bald das Tageslicht.

Was hatte der Gemüsehändler noch mal gesagt, Hintereingang?

ASSIL sucht Dinar, den Händler, auf.

Dieser ist auch gewillt ASSIL den Hintereingang zu zeigen,
allerdings nicht ohne eine Gegenleistung.

ASSIL soll in der arabischen Botschaft einbrechen u.....



klauen!

Das wäre ganz einfach da nur eine Wache vor der Tür stände u. diese leicht zu überreden wäre.

ASSIL erhält noch eine **Erkennungsmarke** u. macht sich auf den Weg u. kann



mit Hilfe seines Spezialausweises eintreten.



ASSIL nimmt die **Rassel** vom Schrank u. macht damit die Schlange, die sich im Gral befindet, schwindelig. Dann wirft er schnell die Rassel aus dem Fenster u. die Schlange hechtet hinterher. Nun kann ASSIL den **Gral** nehmen u. Dinar bringen. Dieser zeigt ihm auch sofort den langgesuchten Hintereingang!



Was? Das ist alles? Du hast eine Seitenstraße zugehängt?

So etwas nennt man Verar..... denkt ASSIL und betritt den Hinterhof.



Aus dem Fenster ertönt die Stimme einer Gefangenen die ASSIL befreien muss.
Er nimmt die große, rote **Bekanntmachung** ab.
Und zu den, auf dem Regal stehenden, **Termiten** kann er auch nicht nein sagen.
Dann geht ASSIL um die Ecke u. in den Keller.
Hier können sich die Termiten an dem großen Stützpfeiler vergnügen.
Das Ergebnis ihrer Arbeit fällt vom Himmel direkt in ASSILS Arme.



Nun da die feine Dame mit ihrer Bekleidung recht wählerisch ist, gibt ASSIL ihr die Bekanntmachung u. verschwindet.

Nach einer Weile erscheint THARA in ihren Designerklamotten aus dem Kellerloch.



ASSIL versucht den Türsteher zu überzeugen das er ein VIP, sei.

Das klappt aber nicht.

Erst als der Türsteher das Thema CAMELLA LOCA beginnt, kommt ASSIL eine Idee.

Er gibt THARA die Flöte u. der Türsteher beginnt zu tanzen.

Und das sich unmittelbar neben dem Tänzer eine Abfallgrube befindet, dafür können die Beiden ja nun wirklich nichts!

Aber so kommen sie wenigstens in den Palast.

Kapitel 3

Streit mit Osiris

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de>

Hier gibt es auch günstige Spiele!