

Lösungshilfe by Locke

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

<http://www.gamepad.de/>

Kapitel 4, Transsylvanien.



SEWARD geht es nicht besonders, darum gehen wir in die Gaststätte.  
Hier kann er sich ausruhen u. wir ziehen allein in die letzte Schlacht.



Vom Tisch nehmen wir einen **Löffel**, eine **runde Brezel**, eine **gerade Brezel** u. **Silberpapier** mit.  
Einen Blick in die Speisekarte u. in den Pferdestall dürfen wir nicht werfen!



SEWARD geht es immer schlechter u. wir fragen den Wirt nach einer guten Medizin.



Dieser hat wohl noch etwas alte Medizin im Pferdestall u. zieht los um sie zu holen.

Das nutzen wir aus, um einen Blick in die angeblichen Speisekarten zu werfen.

Die Dokumente, die ich auf der Theke des Wirtshauses gefunden habe, gehören zu einer Bestellung aus Draculas Schloss für eine große Feier in dieser Nacht. Einer der Briefe stammt vom Grafen selbst; ein anderer, voller unleserlicher Krakelei, ist wohl von seinem Diener; und auf der Rückseite dieses Dokuments... ist die Handschrift meines Freundes Harker!

Wir legen die Dokumente wieder an ihren Platz u. gehen zur Tür.



Nun betritt der Wirt wieder die Gaststätte, schlägt die Tür zu u. der Keilerkopf fällt herunter.  
Und während er unseren Freund verarztet, heben wir einen **Zahn** auf.



Jetzt gehen wir nach rechts zur Bank. u. nehmen mit dem Löffel eine **klebrige Substanz** auf.



Diese packen wir nun in Silberpapier u. wenden es auf die Brezeln an.  
Nun pappen wir beide Brezeln zusammen, kleben den Keilerzahn  
daran u. fertig ist eine **Schlüsselimitation**.



Jetzt tauschen wir die Schlüssel aus u. bitten den Wirt um eine  
stärkere Medizin für unseren Freund.  
Er hat noch einen selbstgebrannten Schnaps u. geht hinter die Theke,  
um ihn zu holen.  
Das nutzen wir aus u. gehen in den Pferdestall.



Hier finden wir einen leeren Eimer u. füllen ihn mit **Hafer**.



Dann kommt noch etwas Blut dazu u. fertig ist das **Krafftutter!**



Gut, sie fressen endlich und beruhigen sich! Sie haben nur eine gute SoÙe gebraucht!

Wir kippen es vor den Gäulen aus, und sehen uns weiter um.



Ich muss einen Weg finden, um mich in der Kutsche zu verstecken und so das Schloss so schnell wie möglich zu erreichen.

Auf dem Wagen sehen wir ein volles Weinfass u. links von uns einen Abfluss.

Wir haben eine Idee u. sehen uns um!



Hier finden wir ein **Rohr**, einen **Trichter**, eine **Rinne**, eine **Kiste** u. ein **Biberfell**.



Daraus bauen wir uns eine Vorrichtung u. entleeren das Weinfass.  
Dann beseitigen wir sie wieder, klettern ins Fass u. gelangen so  
ungesehen ins Schloss!





Nun müssen wir nur noch den Kutscher loswerden!  
Wir nehmen die, links liegende, **große Beinfalle** u. gehen nach hinten.



Hier finden wir **zwei stabile Haken** u. sehen, auf der Werkbank, eine bestückte Rattenfalle!



Nun befestigen wir beide Haken an der Rattenfalle, öffnen Sie u. nehmen die **stinkende Ratte** heraus.



Hier finden wir **2 Seile** u. eine **Schale**.  
Ein Seil verbinden wir sogleich mit der Beinfalle.  
Das Andere mit der Öse im Fußboden.



Nun binden wir die Ratte am Seil fest.



Mit Hilfe der Speerspitze öffnen wir die Kiste u. entnehmen ein Marmeladenglas, gefüllt mit einem Herzen!



Nun legen wir das Seil der Beinfalle auf die Rolle u. gehen auf die andere Seite.



Hier wird das Seil ebenfalls über die Rolle gezogen u. fertig ist die Falle.



Es dauert auch nicht lange u. eine „Zweibeinige Ratte“ sitzt in der Falle.



Wir unterhalten uns mit ihm, nehmen seine Axt, füllen die Schale mit **Blut** u. machen uns auf die gefährliche Suche nach Mina.

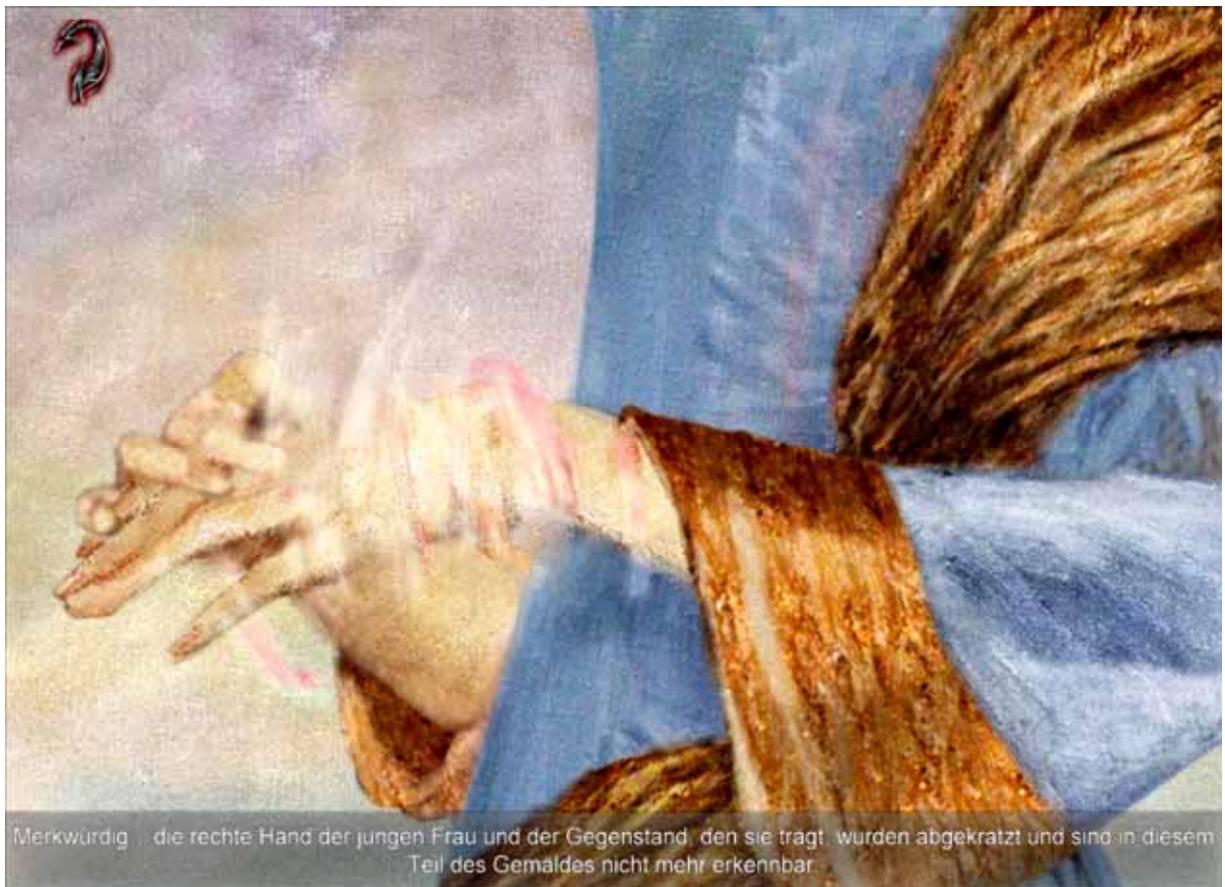
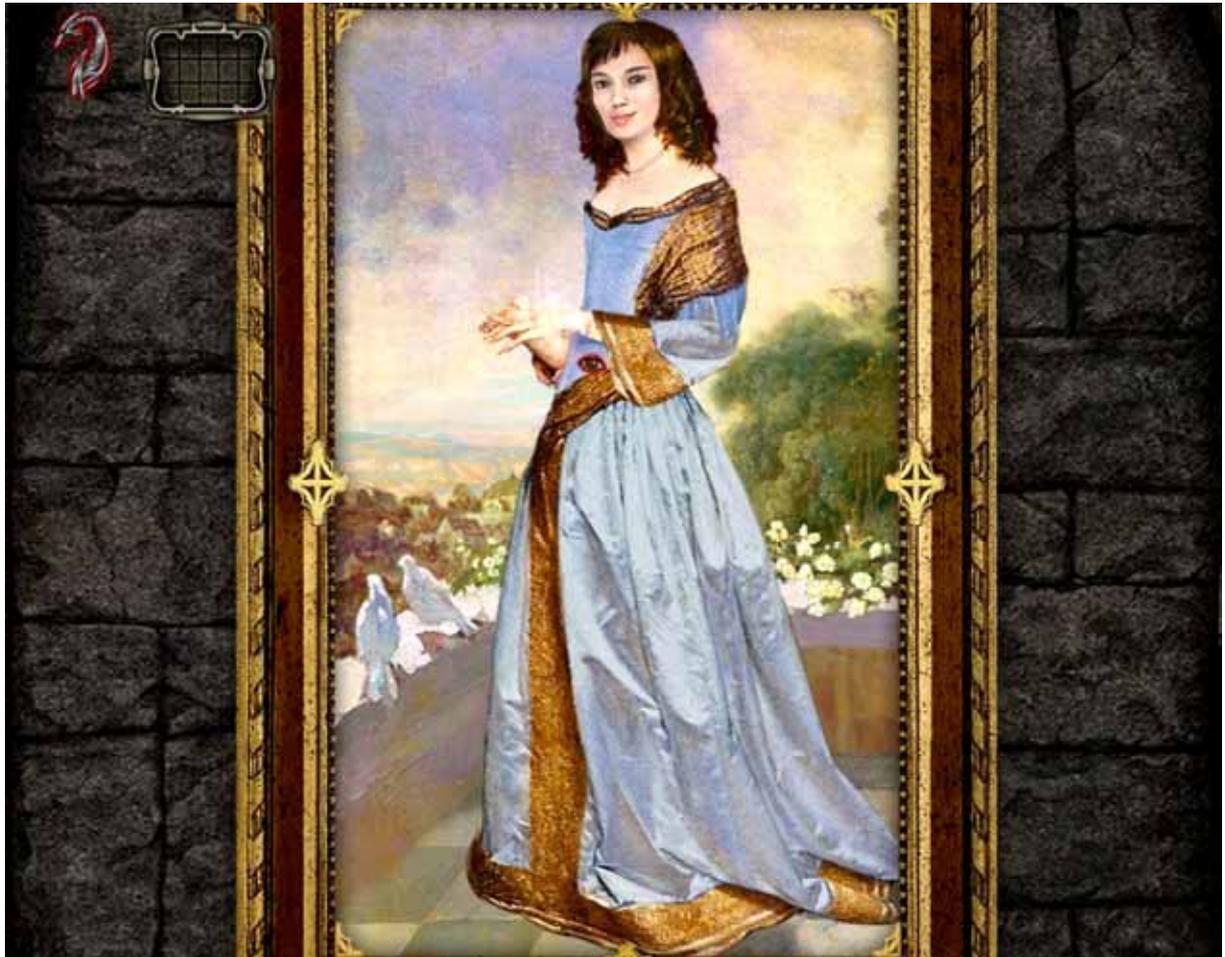




Hier finden wir eine alte **Pelzjacke**, eine lange **Vorhangkordel** u. gehen rechts in den Raum.



Wir ziehen an der Kordel u. ein Gemälde kommt zum Vorschein.



Merkwürdig die rechte Hand der jungen Frau und der Gegenstand, den sie trägt, wurden abgekratzt und sind in diesem Teil des Gemäldes nicht mehr erkennbar.

Wir schauen es uns genauer an u. bemerken, dass der Gegenstand, den sie in den Händen hält, weggekratzt wurde.



Nun nehmen wir die Kordel, schauen uns das leuchtende Bild an u. widmen uns dem halbverkohlten Wandteppich.

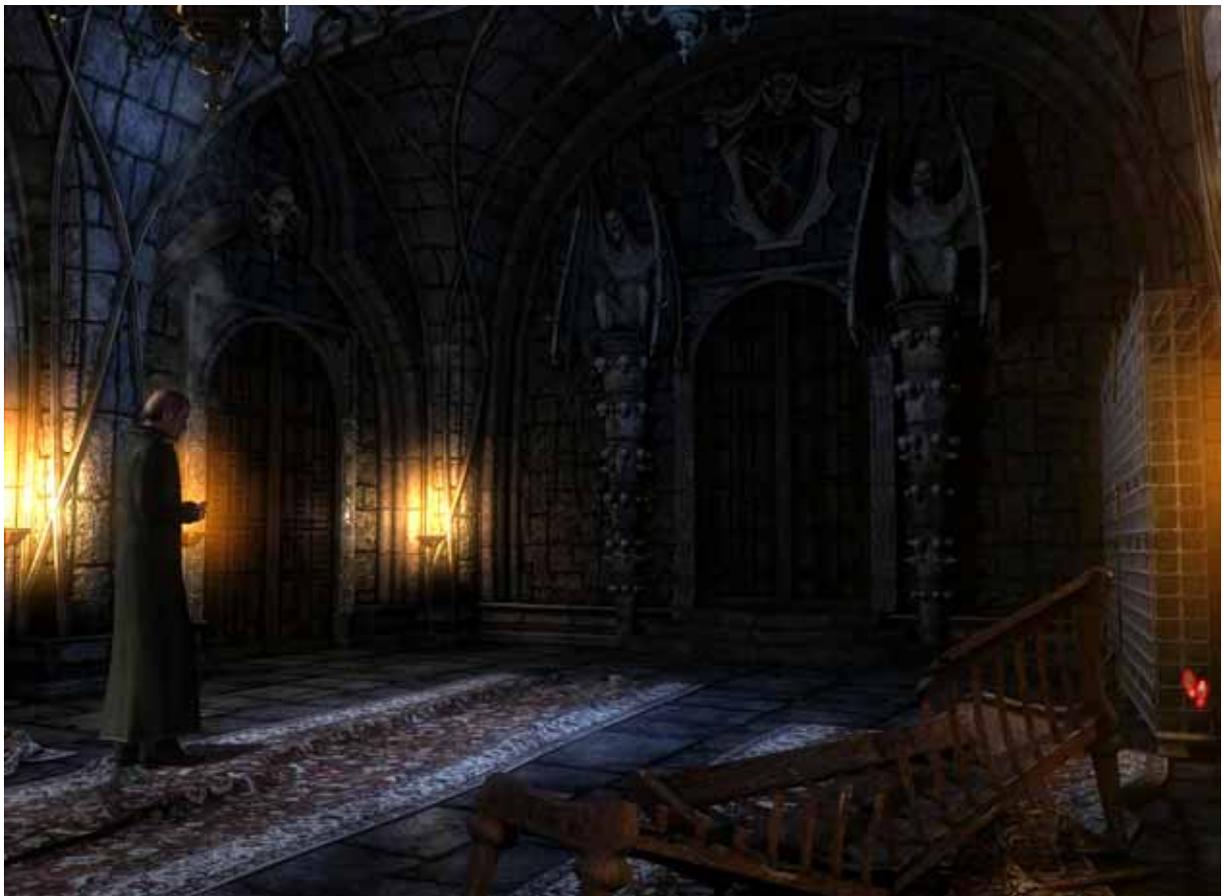


Das Symbol des Drachenordens, ein christlicher Orden, dem die Familie von Graf Vlad Tepes - Graf Dracula! - angehörte.

Hier schauen wir uns Draculas Schild u. das Armband des linken Ritters einmal genauer an.



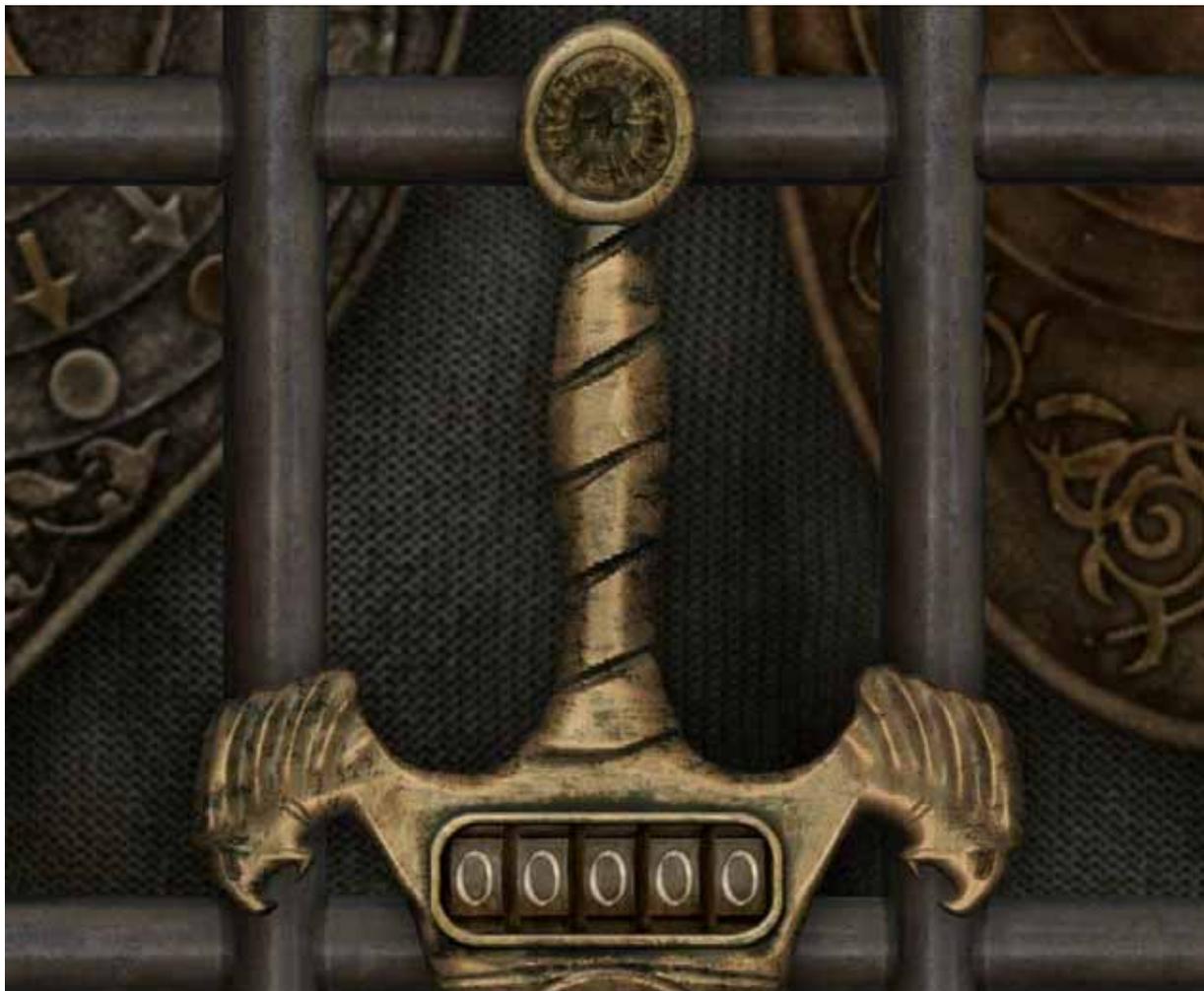
Nun schauen wir uns die anderen Bilder an u. gehen nach rechts.



Hier stehen wir vor einem Waffenschrank.



Das Schlüsselloch zum Waffenschrank ist mit einem Zahlenschloss gesichert. Ich muss die richtige Kombination herausfinden...



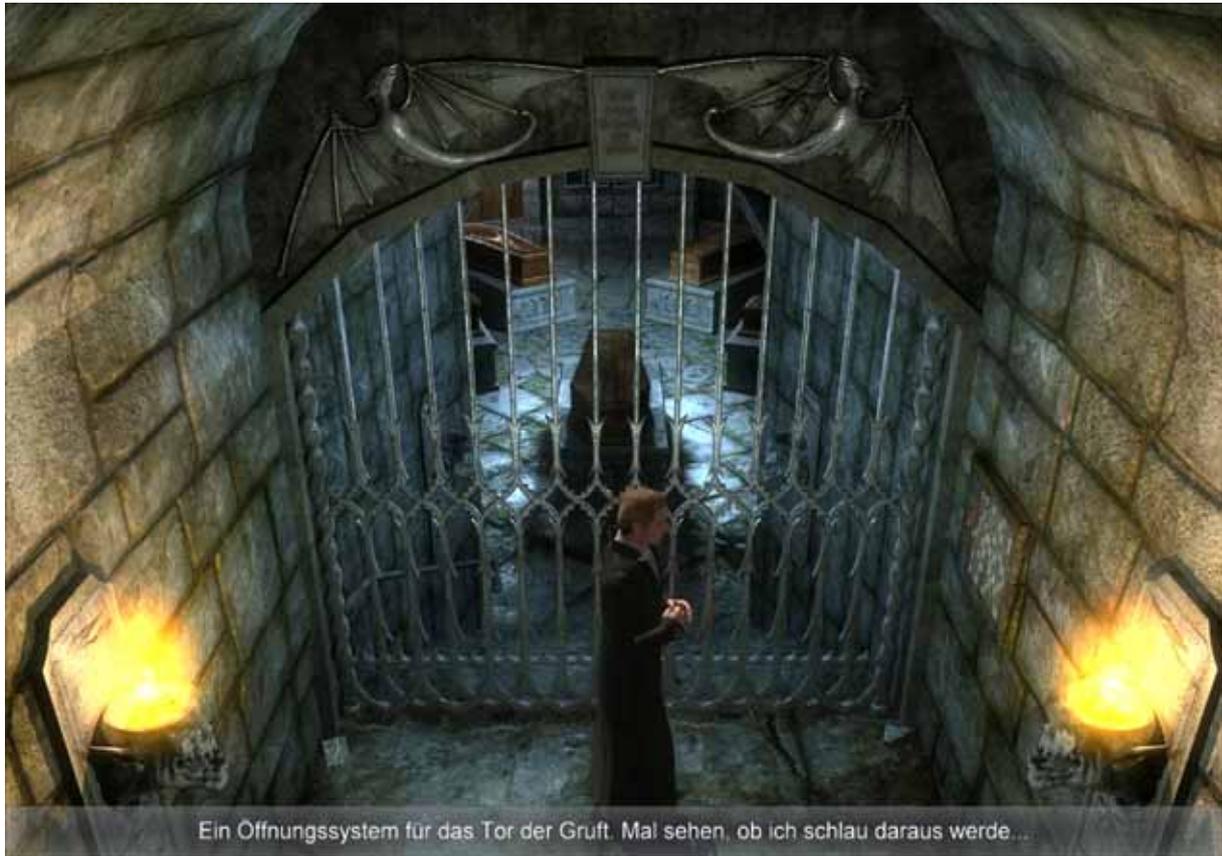
Leider kommen wir ohne Code nicht weiter u. gehen zum Kutscher Igor.



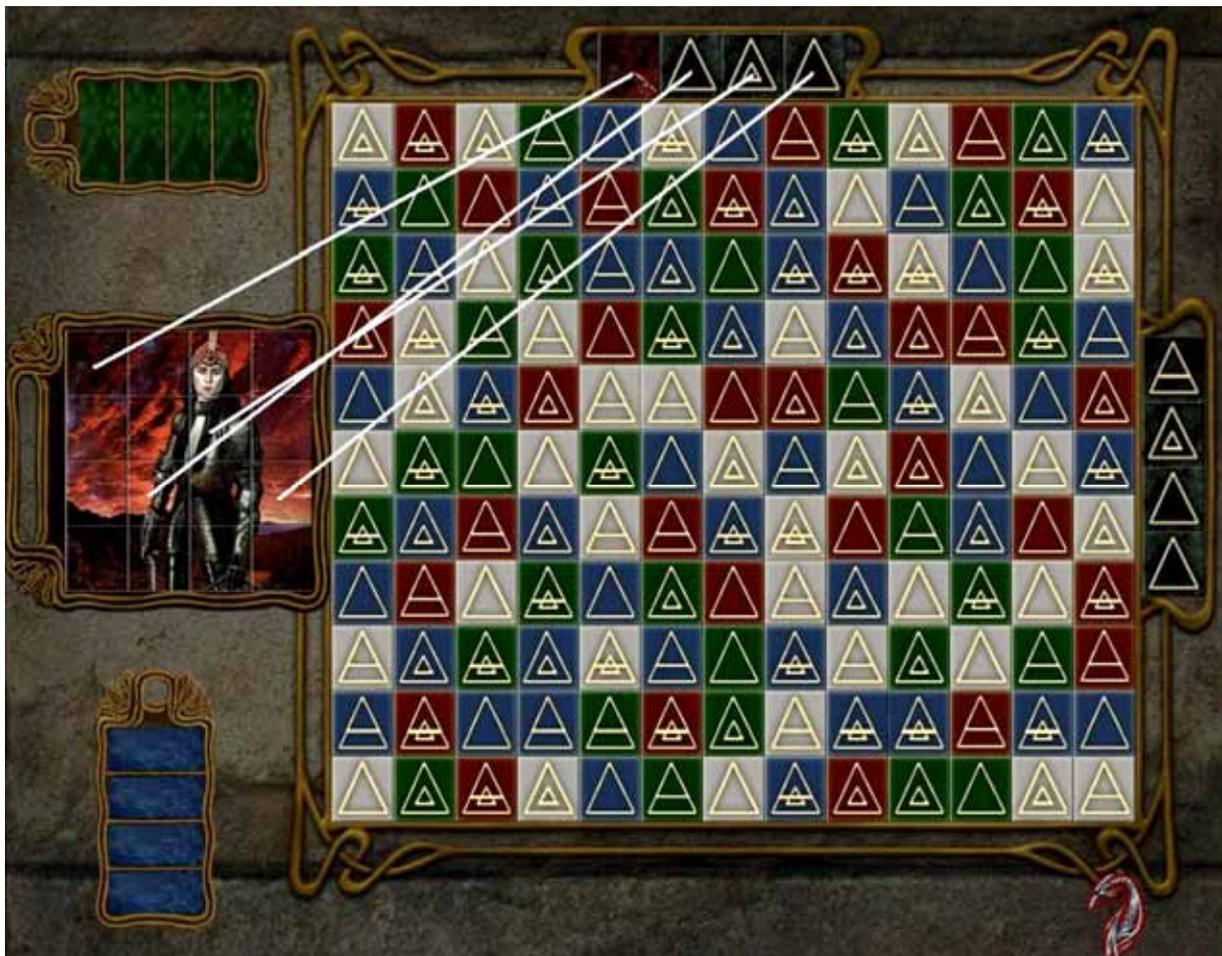
Dieser hat Hunger u. wir geben ihm die „Marmelade“!  
Nun fragen wir ihn nach dem Code der Waffenkammer.



Er nennt uns den Code u. wir kommen ins Gröbeln!  
Wir gehen zurück u. in den linken Raum.



Die Gruft ist mit einem Farbcode gesichert!



Wir schauen uns oben die 4 Quadrate an u. klicken links dieses Quadrat weg!



Nun schieben wir die Schablone auf das Bild u. ermitteln die Farben.  
 Das wäre also: grün, weiß, blau, blau.



Diese Farben wählen wir oben links im Kästchen aus.  
 Nun nehmen wir die Schablone an die Seite, stellen den  
 Originalzustand her u. klicken die Quadrate der rechten Seite weg.





Hier haben wir den Farbcode: grün, weiß, rot, weiß.  
Nun öffnet sich die Tür zur Gruft u. wir treten ein.





Wir öffnen alle Särge.  
Draculas Sarg zerschlagen wir mit der Axt.  
Daneben liegt unseren Freund HARKER.  
Im Sarg finden wir seine **Brille**, ein **Ritterbuch** u. sein **Tagebuch**.



Wir erlösen ihn von seinen Qualen.



Ich erkenne die Zahlen 8954. Sie wurden mit Blut geschrieben!



Vor nicht allzu langer Zeit wurden einige Zahlen mit Blut darauf geschrieben. Ich kann 12176 lesen.

Auf 2 Sargdeckel können wir mit Blut geschriebene Zahlen erkennen.

Es ist die **8954 u. 12176**.

Außerdem erfahren wir dass MOANA rotes u.

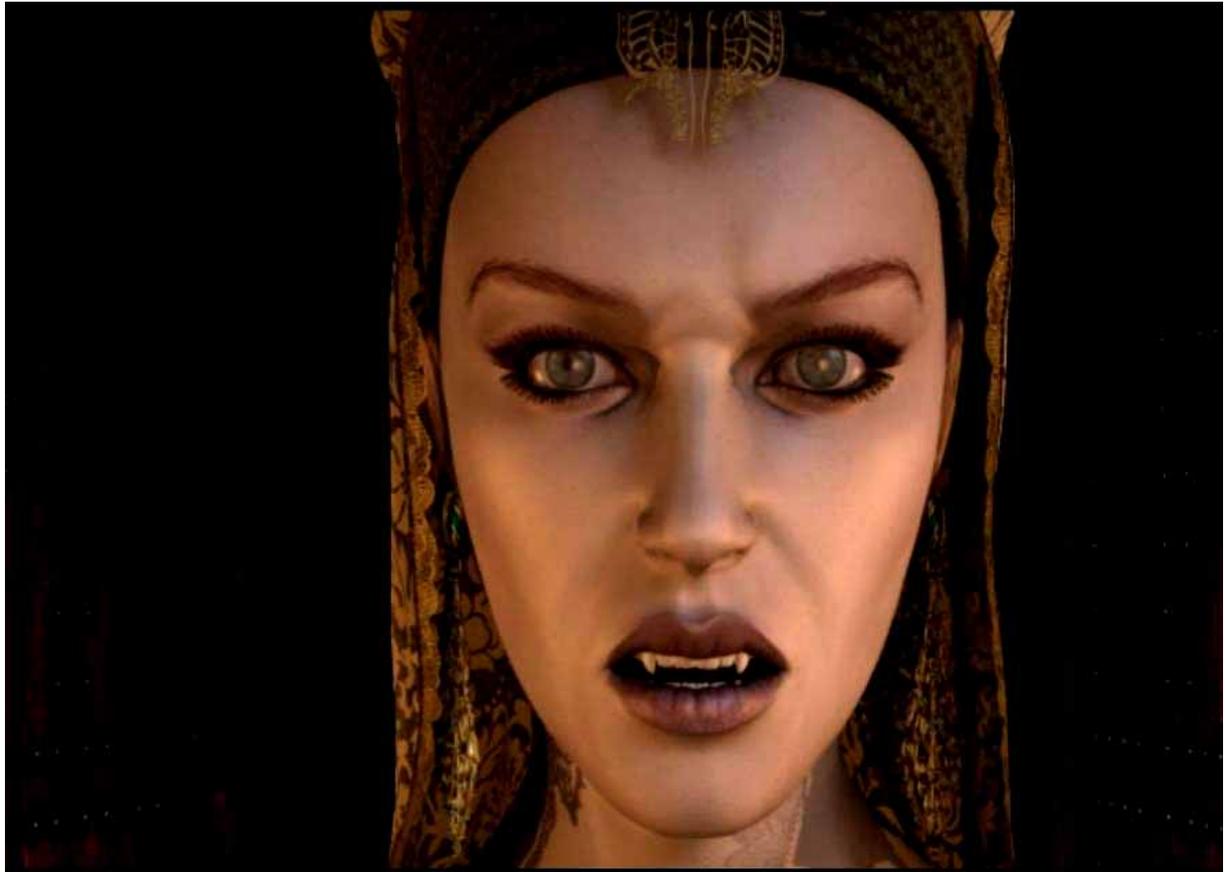
ILLONA blondes Haar hatte.

Wir gehen zurück in den Saal.

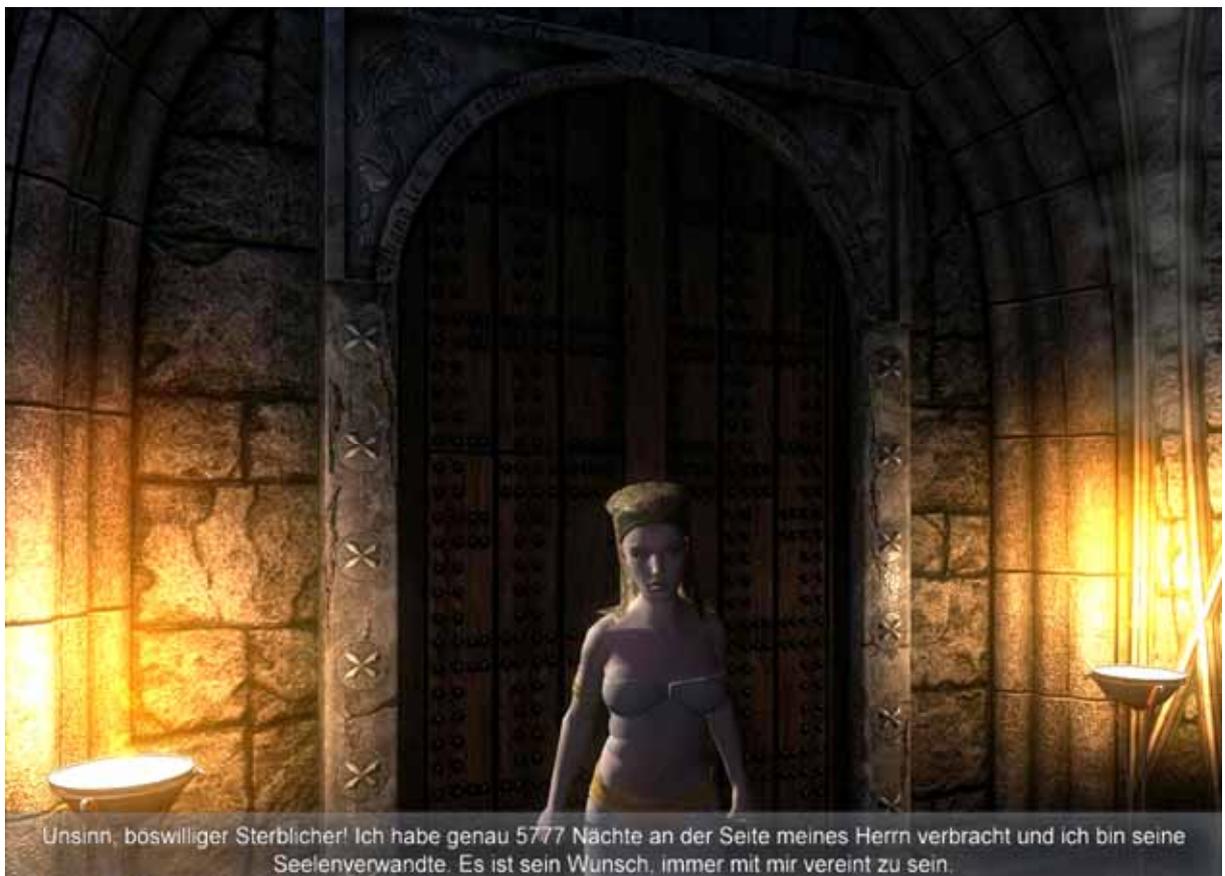


Gegenüber der Waffenkammer öffnen wir die Tür u. begegnen der Verlobten von Dracula.





Wir unterhalten uns mit ihr u. sie erzählt etwas Interessantes.



Und wenn wir nun unser ganzes Wissen kombinieren, erhalten wir den Zahlencode für die Waffenkammer!  
Was sagte IGOR noch mal?



**3x** die Nächte mit einem weißen Mond.

ILLONA war blond u. hatte die Zahl **8954** auf dem Sargdeckel stehen.

**2x** die Nächte mit einem roten Mond.

MOANA war rot u. hatte die Zahl **12176** auf dem Sargdeckel stehen.

**5 x** die Nächte mit einem schwarzen Mond.

JADA, Draculas Verlobte war schwarz u. gab an **5777** Nächte mit ihm verbracht zu haben.

Nun machen wir die Rechnung u. kommen auf:

**80099**

Mit diesem Wissen gehen wir zur Waffenkammer.



Es klappt u. wir können die Waffenkammer betreten u. das legendäre Schild PELOR mitnehmen.

Nur welches ist es?

Wir schauen ins Ritterbuch!

Doch von dem Zeitpunkt an wurde er von einer Generation zur nächsten übergeben. Als an einem der vielen Lehr- und Gebetsabende jemand den Schild zufällig in der dafür vorgesehenen Art benutzte, zeigte sich schließlich die Gegenwart Gottes, die seit Jahrhunderten im Innern dieser Waffe geschlummert hatte. Eine alte Erzählung beschreibt dieses Wunder:

"Der Geist im Äther wendete sich dem Göttlichen zu. Der leutselige Philotomus spielte wie ein Kind mit seinen Waffen. Er kreuzte die beiden Monde und richtete die Pfeile so aus, dass die goldenen Pfeile auf die Silberstücke und die silbernen Pfeile auf die Bronzestücke zeigten. Danach lauschte er verträumt dem Gesang des Geistlichen.

Kaum waren die ersten Worte Gottes gesprochen, schoss ein himmlischer Strahl hervor, der sie alle blendete und in Panik verfallen ließ. Sie warfen sich nieder, als mitten in tiefster Nacht wundersamerweise der Tag anbrach."

Es kreuzt die beiden Monde u. richtet usw.



Pelor, der legendäre Schild! Ich habe ihn gefunden!

Die beiden Monde können wir nur im mittleren Schild kreuzen!  
Dann drehen wir die Pfeile solange bis der Kommentar kommt.  
Nun nehmen wir das **Schild**, ein **Kettenhemd** u. eine **Armbrust** mit.  
Nun kneten wir die beiden Kordeln zusammen u. gehen los.



Wir stellen JADA die Blutschale vor die Tür u. warten ab.



JADA riecht das Blut, tappt in unsere Falle u. stirbt!  
Nun können wir ungehindert ihr Gemach betreten.



Wir nehmen den Fettopf, der neben der Tür steht mit u. zerstören alle Säрге.

In JADAS Sarg finden wir ein **Mädchenbild** von ihr.



In Draculas Sarg finden wir einen **Schlüssel** u. ein **Buch** dessen Inhalt uns nützlich sein könnte.

Jener, der sich in den Dienst eines  
himmlischen Geistes stellt, werde durch  
große Stärke belohnt. Er solle sich nicht  
vor Nebel oder Gasen fürchten. Keine  
Waffe, die ein Mensch gegen ihn richte,  
möge ihn verletzen oder in die Flucht  
schlagen.

Nur die Elementarkräfte, die Energien aus  
den Tiefen der Erde oder den Höhen des  
Himmels, vermögen, Zweifel in solch einer  
dunklen Seele zu säen oder sie gar  
vollends zu vernichten.

Nun nehmen wir den Armbrustpfeil u. trennen eine Saite von der  
Mandoline ab, reparieren die Armbrust damit u. legen den Pfeil auf.



Hier haben wir nun alles erledigt u. verlassen das Gemach.



Mit Draculas Schlüssel öffnen wir die Tür u. erschrecken.



Wir schauen uns um, bemerken dass sich das Bücherregal bewegen lässt u. helfen mit dem Fettpott etwas nach!





Nun schieben wir die Bücherwand an die Seite, u. gehen zum Ritter.



Wir binden ihm die Kordel um die Beine u. legen das Kettenhemd davor.





Jetzt – aber nein, das erzähle ich Euch nicht, denn für mich ist jetzt

# ENDE

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

Wir danken Locke für diese ausführliche bebilderte Lösung ganz herzlichst!

Das Spiel ist zu beziehen ueber den Shop von <http://www.gamepad.de> oder aber per Mail ([shop@gamepad.de](mailto:shop@gamepad.de)). Bitte daran denken, dass auch wir Kosten fuer die Erstellung und den Download haben. – Gerne koennt Ihr uns mit einer Spende helfen, auch in Briefmarken, an: Ludwig Kratz, Arendsstr. 4 – 63075 Offenbach. Herzlichen Dank!