



Beste Darstellung, wenn beim Acrobat-Reader 75% gewählt werden!

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Nach einem Besuch im Kerzenladen von **Mr. TEETH** u. einem kleinen Spiel machen wir uns auf den Weg um Magier zu werden. Dazu benötigen wir einen spirituellen Führer!

Kapitel 1

Angst vor dem Versagen.



Hier benötigt eine arme kleine Elfe die Hilfe eines starken Jünglings!



Wir unterhalten uns mit ihr u. machen uns an die Arbeit um **FENNY**,
so heißt nämlich die freche Elfe, zu helfen.



Dazu nehmen wir den, vor uns liegenden **Stock**, klopfen 3x gegen den Baum u. FENNY ist wieder frei.

Nun unterhalten wir uns ausführlich mit ihr.

Wir erfahren etwas über unsere Ängste, den Fluch der über dieser Stadt (TALLEN) liegt u. erhalten eine **Übersichtskarte**.



Damit können wir jetzt bequem alle Orte erreichen.



Nun gehen wir, rechts ins Rathaus u. reden mit **JOROG** dem, immer schlecht gelaunten, Hauswart.

Leider sieht es ziemlich schlecht mit einem Termin, für eine Unterredung mit dem Stadtrat aus.

Zwar erhalten wir von JOROG ein **Nummernkärtchen** mit der Nummer **9988**, aber bis diese Nummer dran ist vergehen noch 16 Jahre.

Da wir nicht solange warten wollen, verlassen wir das Rathaus u. gehen zur **Straße am Hang**.



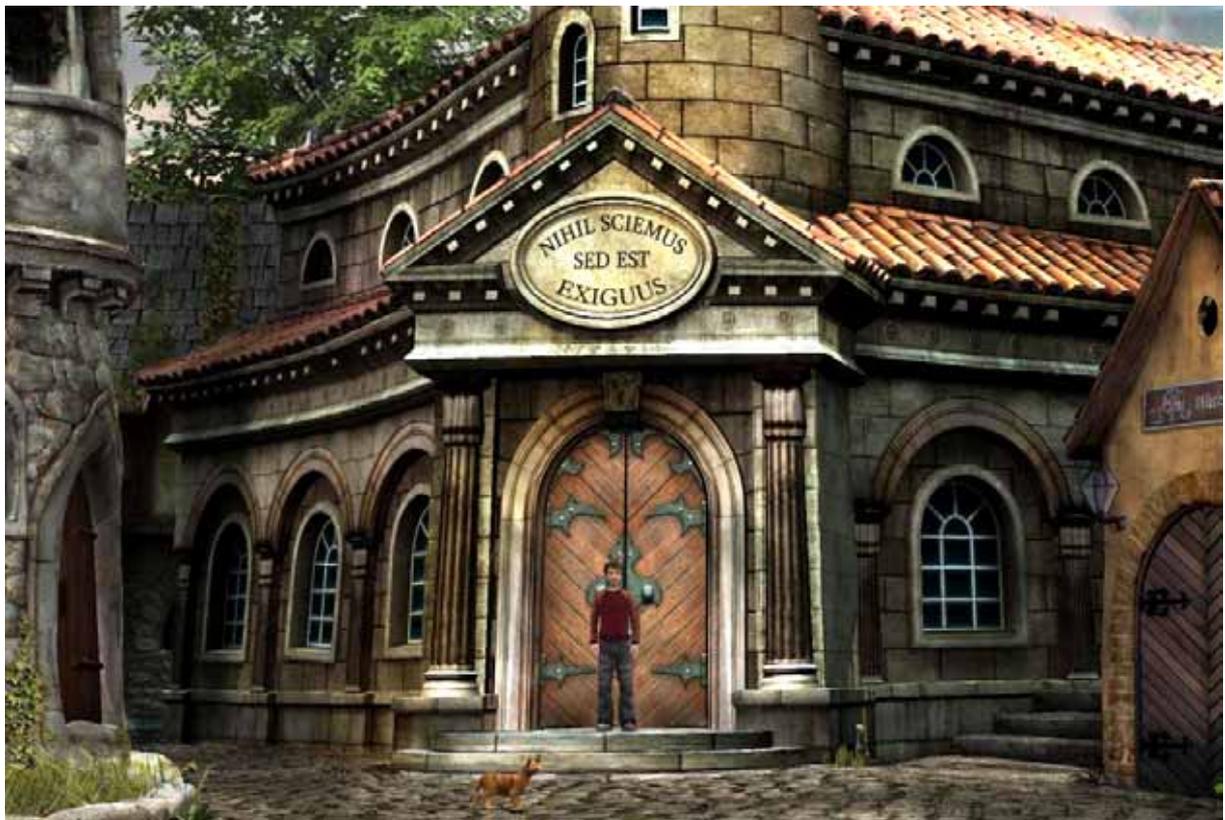


Hier streiten sich **DAPHNE** u. **HIERONIMUS** um den Standort u. die Früchte eines Möhrenbaumes!

Wir unterhalten uns u. erfahren dass DAPHNE im Besitz der **Nummernkarte 13** ist.

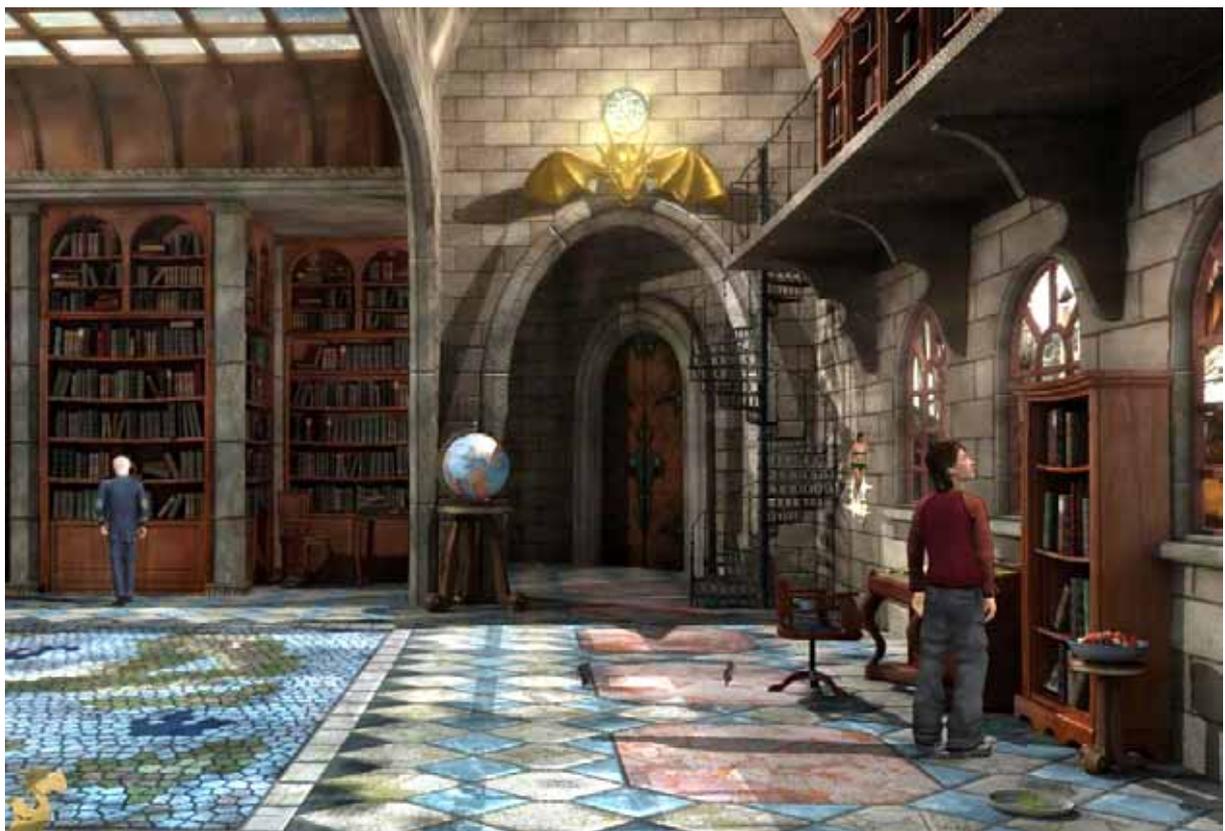
Wenn wir nun diesen Streit beenden könnten, würden wir die Karte erhalten u. könnten zum Stadtrat gehen.

Wir verlassen die beiden Streithähne u. sehen uns weiter um.





In der Bibliothek stauben wir, von **JONAS**, einige **Bonbons** ab.



Dann klauen wir ein **Buch** über magische Kreaturen, eine **Urkunde** aus dem Regal u. eine **Bastelschere** von der rechten Schreibtischseite. Das, auf dem Boden stehende, **Gift** können wir nicht mitnehmen! Wir verlassen die Bibliothek u. gehen in den „**Goldenen Ochsen**“.



In der **Kaschemme am Rathausplatz** reden wir mit dem Wirt, lassen eine **Fischsuppe** mitgehen u. gehen wieder in die **Bibliothek**.



Hier unterhalten wir uns mit **JONAS** über das Buch der magischen Kreaturen u. das Mäusegift. Wir bieten ihm die Fischsuppe an, welche er aber dankend ablehnt.



Nun gehen wir vor die Tür u. locken, mit Hilfe der Fischsuppe, die Katze in die Bibliothek.



Jetzt reden wir mit **JONAS** u. können anschließend das **Gift** mitnehmen.

Damit gehen wir nun zu unseren beiden Streithähnen.
Und da wir das Gift nicht so ohne weiteres an den Baum kippen können, reden wir mit **PIMPF**.



Gegen einen kleinen Obolus, in Form einiger Bonbons ist er gern bereit den Hang hinunter zu brettern.



Nun sind die beiden Streithähne abgelenkt u. wir können den Baum vergiften.



Es klappt, der Baum ist hin u. der leidige Streit beendet.
DAPHNE wirft ihre **Karte** in die Mülltonne, wir fischen sie heraus u. gehen ins Rathaus.



Wir zeigen **JOROG** die Karte u. dürfen passieren.
Nun unterhalten wir uns lange u. ausführlich mit den Stadträten.
Aber sie glauben uns nicht u. wir müssen uns einer Prüfung stellen.
Wir sollen uns im „**Goldenen Ochsen**“ ein Zimmer nehmen u. die
Anschläge aufklären die auf **WALT`S** Haus verübt werden.
Nun verlassen wir das Rathaus u. gehen zu **WALT`S Haus**.



Wir reden mit **WALT** u. schauen uns anschließend die Löcher in der
Giebelseite seines Hauses an.



Diese sind, unserer Meinung nach, zu groß um aus einem Gewehr zu stammen!

Nun gehen wir zurück zum „**Goldenen Ochsen**“ um uns hier einzuquartieren.



Hier reden wir mit **OLOF**, erhalten unseren **Zimmerschlüssel** u. gehen nach oben.



Nachdem wir etwas geschlafen haben, stehen wir mitten in der Nacht auf u. gehen in die Gaststube.

Ende der Demo



Was treibst du hier in der Kneipe?

Wissen deine Ratskollegen, dass du dich in dieser Kaschemme herumtreibst?

Ich hoffe, du amüsierst dich gut!

Ich möchte Farida –

- eine Ladung Niespulver in die Unterhose stopfen -**
- während das ahnungslose Opfer auf einer Leiter steht -**
- so dass es am Ende im Staub kriecht.**

Wir unterhalten uns mit **HOKUS** u. erhalten etwas **Niespulver**.
MARLENE wartet auf einen Liebhaber u. **SIMON** trinkt zuviel!
Nun verlassen wir diese Stätte u. gehen zu **DAPHNES** Haus.



Wir betreten es, schauen uns um, stecken ein **Streichholzbriefchen** ein u. wollen noch eine Duftkerze mitnehmen.



Aber DAPHNE hat etwas dagegen u. wir gehen ins Rathaus.



Hier wird **ADAMUS** von **VALERIUS** gefoltert!
Nun wechseln wir in den Tagmodus u. besuchen den **Magieladen**.



Walt glaubt, dass du nachts sein Haus beschließt. Er wäre dir sehr dankbar, wenn du damit aufhören würdest.

Hier fragen wir **FARIDA** warum sie das Haus von **WALT** beschließt.
Empört weist sie diese Anschuldigung zurück.
Wir nehmen noch einen **Flyer** mit u. unterhalten wir uns mit unserem spirituellen Führer!



Während dieser Unterhaltung erfahren wir viel über die Stadt u. deren Bewohner.

FENNY erzählt uns auch von einem schmalen Weg zwischen den Häusern, den wir nun erkunden wollen.



Wir gehen den Weg nach oben u. finden eine **Eremitenhöhle**.



Sollte dieser Einsiedler die Zielscheibe von FARIDA sein?
Wir reden mit **KALAS**, sehen uns in seiner Höhle um, sehen
Spielkarten, reden nochmals mit ihm u. gehen zurück in den
Magieladen.





Wir nehmen die **Zaubertinte** u. gehen damit zu FARIDA.



Die Tinte bekommen wir geschenkt, aber das magische Pulver, um sie wieder sichtbar zu machen, kostet 30 Goldstücke.

Leider haben wir kein Geld!

Wir sprechen sie noch auf das Kartenspielen an u. sie gibt zu gern einmal zu pokern etc.!

Nun sehen wir uns noch etwas im Laden um u. FARIDA verlässt ihn um die Fassade zu streichen!



Jetzt wenden wir, bzw. FENNY, das Niespulver auf FARINA an.



Diese kommt mit ihrer Leiter ins wanken, hält sich am Schild fest u. verschafft so dem „**Redlichen Simon**“ etwas Arbeit.



Wir reden mit ihm, aber leider hat er keine Zeit das sein neuer Auftrag schnell fertig werden muss.
Das Geld, welches er für diesen Auftrag erhält, könnten wir gut gebrauchen u. wechseln in den Nachtmodus!



Nun besuchen wir den „Goldenen Ochsen“.



Wir spielen eine Runde mit SIMON u. gelangen so an seine, sauer verdienten, **40 Goldstücke**.
Jetzt gehen wir, im Tagmodus, einkaufen.



Für 30 Goldstücke erwerben wir das **Zauberpulver** u. für die restlichen 10 Goldstücke, weil im Sonderangebot, einen **Flaschengeist**.

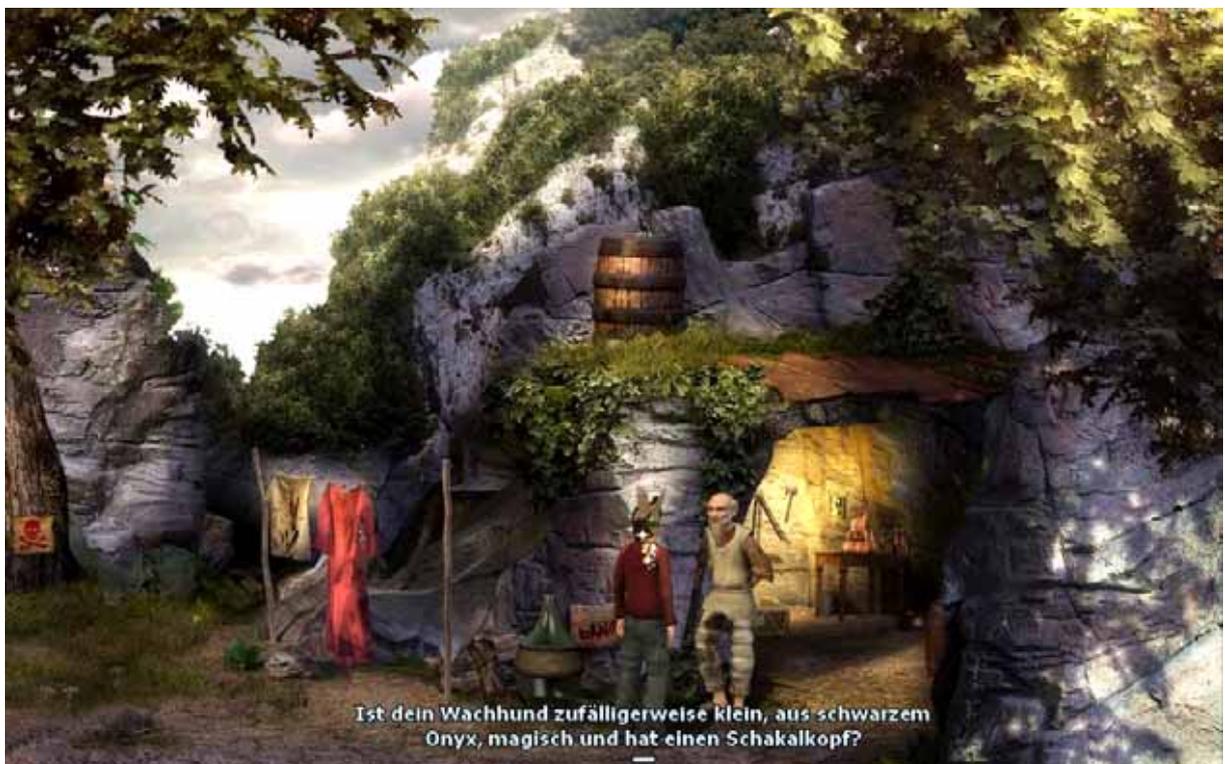
Wir schauen uns noch etwas um, entdecken, unter dem Terrarium eine **Hundestatue** u. reden nochmals mit FARIDA.



Sie erzählt uns das diese Statuette, bei Gefahr, zu einem realen Hund werden kann u. sie nicht weis wem sie gehört!
Nun verlassen wir den Magieladen u. gehen zu KALOS.



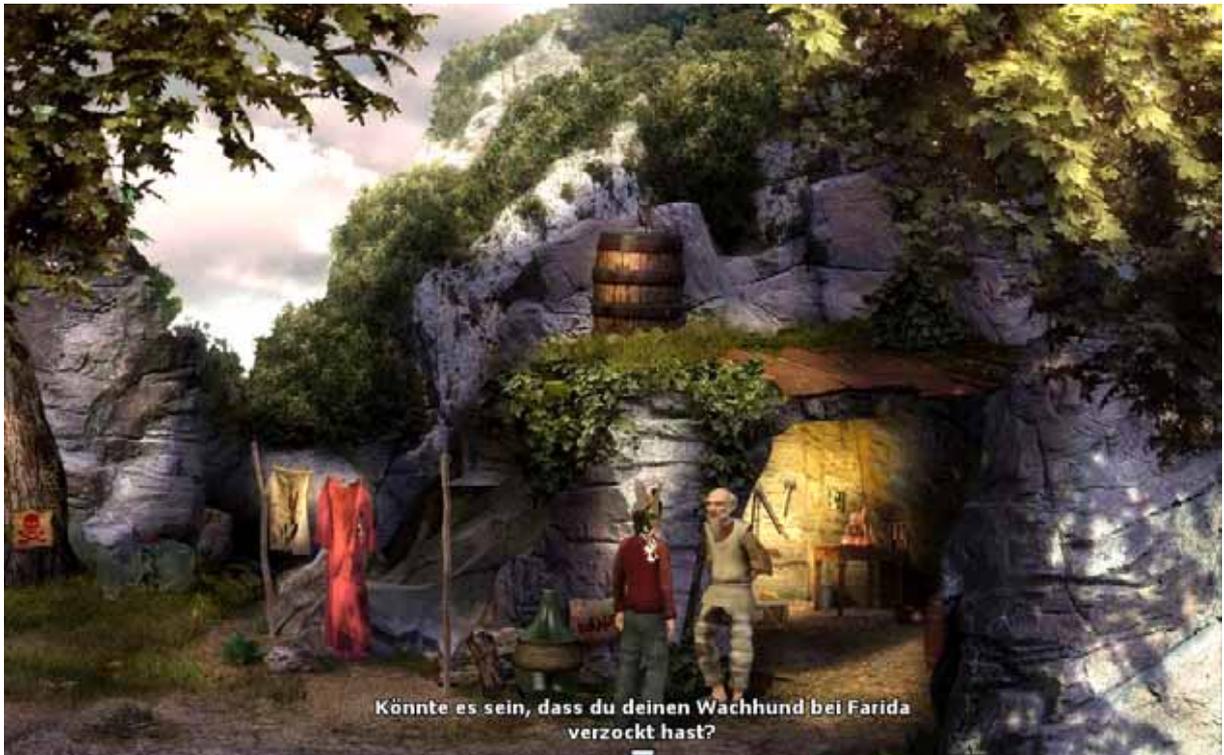
Wir schauen uns den Müllberg an u. reden mit KALOS darüber.
Er erzählt dass Touristen den Müll hier abgelagert haben u. dass er
früher einen Wachhund gehabt hätte.
Dummerweise wäre dieser spurlos verschwunden!



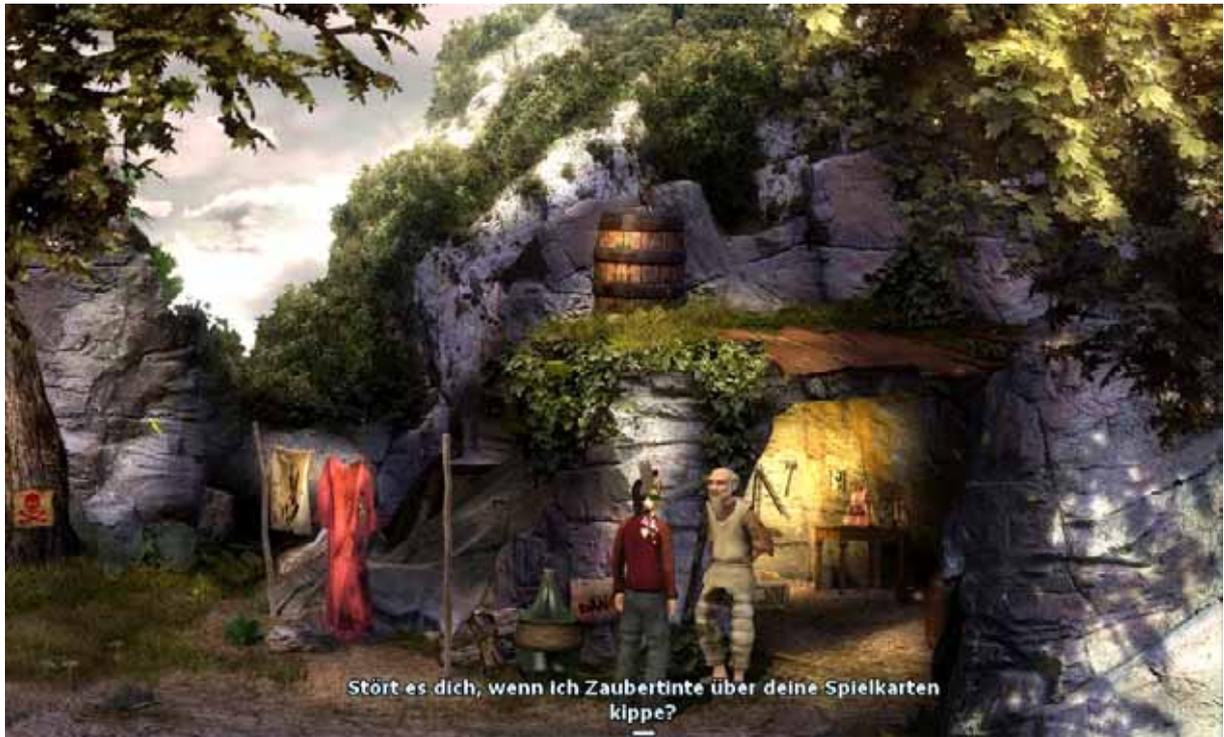
Nun sprechen wir ihn auf die Hundestatuette an.
In uns wird ein Verdacht wach u. wir schalten in den Nachtmodus um.



Weit u. breit ist von KALOS u. seinen Spielkarten nichts zu sehen!
Nun schalten wir wieder in den Tagmodus u. fragen KALOS ob es
sein kann dass er nachts Karten spielt, etc.!



Entrüstet lehnt er alle Anschuldigungen ab.
Nun meldet sich FENNY zu Wort u. wir haben eine Idee!



Wir fragen KALOS ob er etwas dagegen hat wenn wir etwas Zaubertinte über seine Spielkarten kippen würden. Er willigt ein u. wir kippen etwas Tinte über seine Karten



Nun wechseln wir in den Nacht- u. anschließend wieder in den Tagmodus.

CD ROM & Softwareservice
Kratz



Wir gehen zu FARIDA u. bitten sie uns zu KALOS zu begleiten.
Sie willigt ein u. gemeinsam gehen wir zu HALOS u. treten den
Beweis für Beider Spielsucht an.



Leider ist FAEIDA störrisch, will KALOS seine Statuette trotzdem
nicht zurückgeben u. verschwindet.



Nun reden wir KALOS ins Gewissen, was aber nichts bringt, u. bitten FENNY um einen Rat.

Sie gibt uns den Tipp, dass wir uns eine **Uniform** u. einen **amtlichen Schrieb** besorgen sollten!

So ausgestattet könnten wir FARIDA eventuell überreden uns die Statuette zu übergeben!

Hat die Vogel- bzw. Wachscheuche, nicht eine Uniform an?



Sie hat, aber WULF gibt sie uns, da sie Eigentum der Stadt ist, nicht.
Nun wenden wir den Flaschengeist auf ihn an.



Wie es aussieht lässt sich WULF, zumindest tagsüber, von solchen Spielereien nicht beeindrucken!
Wir schalten in den Nachtmodus u. versuchen es nochmals.



Es klappt, WULF lässt seine Hellebarde fallen, erstarrt zu einer Salzsäule u. wir können uns die **Uniform** nehmen.



Nun basteln wir uns, indem wir die Urkunde mit der Bastelschere bearbeiten, ein **amtliches Schreiben** u. schalten in den Tagmodus. Jetzt begeben wir uns ins Rathaus u. schmuggeln das Schreiben in ADAMUS Eingangskorb.



Nun verlassen wir wieder das Rathaus u. schauen auf die Anschlagtafel.



Wir nehmen die unterschriebene **Urkunde** u. gehen zum Magieladen.



Kurz davor klicken wir die Uniform an u. ziehen uns automatisch um.



FENNY kann sich die Bemerkung, dass die Uniform der Vogelscheuche besser gestanden hat, nicht verkneifen.
Nun machen wir FARIDA unsere Aufwartung, stehen vor unserer ersten Prüfung u. müssen ihr intelligent entgegen treten.

Ich bin der Neue bei der Stadtwache.

Ich bin hier, um verbotene magische Symbole zu beschlagnahmen.

-Ein Anubis-Kopf.

Ich habe hier die offizielle Urkunde mit Adamus' Unterschrift.

Es geht um die Sicherheit der Stadt.

Die Stadträte vermuten, dass der Fluch etwas mit einem Totenkult zu tun hat, deshalb ist Anubis auch so verdächtig.

Hokus hat in alten Schriften einen Hinweis gefunden, dass es einen Zusammenhang zwischen Schakalen und verfluchten Städten gibt. Das soll jetzt genau untersucht werden.

Hokus als Experte für Anubismagie weiß sicher ganz genau, was er tut. Er hat immerhin den ersten brauchbaren Hinweis gefunden, was es mit dem Fluch auf sich haben könnte.

Wenn ich's richtig verstanden habe, hängt der Fluch mit alten, verzauberten Artefakten zusammen, auf denen Schakalköpfe zu sehen sind. Deshalb werden sicherheitshalber alle Gegenstände mit diesem Symbol konfisziert.

Wenn ich's richtig verstanden habe, hängt der Fluch mit alten, verzauberten Artefakten zusammen, auf denen Schakalköpfe zu sehen sind. Deshalb werden sicherheitshalber alle Gegenstände mit diesem Symbol konfisziert.

Ich denke, wir können uns auf die hochmagischsten Gegenstände beschränken. So ein Billigzauber mit Anubiskopf wird sicher keinen Fluch auslösen.

Ich könnte mich auf alle Symbole beschränken, bei denen der Verdacht besteht, dass sie schädliche Magie heraufbeschwören. Fiele dir da was ein?

Haben wir das geschafft, erhalten wir die **Statuette** u. besuchen **KALOS**.



Wir geben ihm seinen „Wachhund“ zurück u. begeben uns ins
Rathaus.

Nun unterhalten wir uns mit den Ratsherren u. kommen ins ..



Wir danken dem Autor Locke ganz herzlichst für diese hervorragende Arbeit und freuen uns auf seine nächsten Lösungsteile!

CD ROM & Softwareservice *Kratz*

<http://www.gamepad.de> – lk@gamepad.de

Wir weisen darauf hin, dass diese Lösung einem Copyright unterliegt und somit ohne unsere Genehmigung nicht auf anderen Pages oder in schriftlicher Form veröffentlicht werden darf.

In eigener Sache: Sollten Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten haben, dann denken Sie bitte daran, dass auch wir Kosten haben (Erstellung der Lösung, Bereitstellung auf dem Server im Netz, Ihr Download von unserem Server,).

Gerne können Sie uns und damit die Erstellung weiterer Lösungen, durch Zusendungen von ein paar Briefmarken unterstützen (H.L. Kratz, Arendsstr. 4, 63075 Offenbach).