

Kapitel 3



Beste Darstellung im Acrobat Reader bei 75%!



Wir sehen, dass LAURA Post bekommt, gehen hin u. reden ausführlich mit ihr.



Sie erzählt uns, dass sie mit ihrem Freund Schluss gemacht hat u. nun die Antwort auf ihren Brief erhalten hat.

Er hatte schon damit gerechnet u. sich eine Andere angelacht.
Wir verlassen LAURA u. reden mit PIMPF, der gerade vor dem Rathaus steht u. auf eine Gelegenheit wartet eine Stinkbombe in dieses zu werfen.



Wir bitten ihn um eine **Stinkbombe**, erhalten auch eine u. gehen ins Rathaus.



Hier geben wir VALERIUS die aufgeladene Mondscheinlampe zurück u. reden über LAURA.

Nun mischt sich FENNY ein u. rät uns, ein Mitternachts-Picknick mit LAURA, auf einer einsamen Waldlichtung, zu organisieren. Nachdem wir uns über FENNY`S Figurprobleme unterhalten haben, flattert sie davon, kommt aber gleich wieder zurück u. wir gehen gemeinsam in den Wald.





Wir finden einen wunderschönen Platz, an dem selbst Tisch u. Stühle schon vorhanden sind.



Nun müssen wir nur noch für eine Tischdecke, Kerzen, Essen u. stimmungsvolle Musik sorgen!



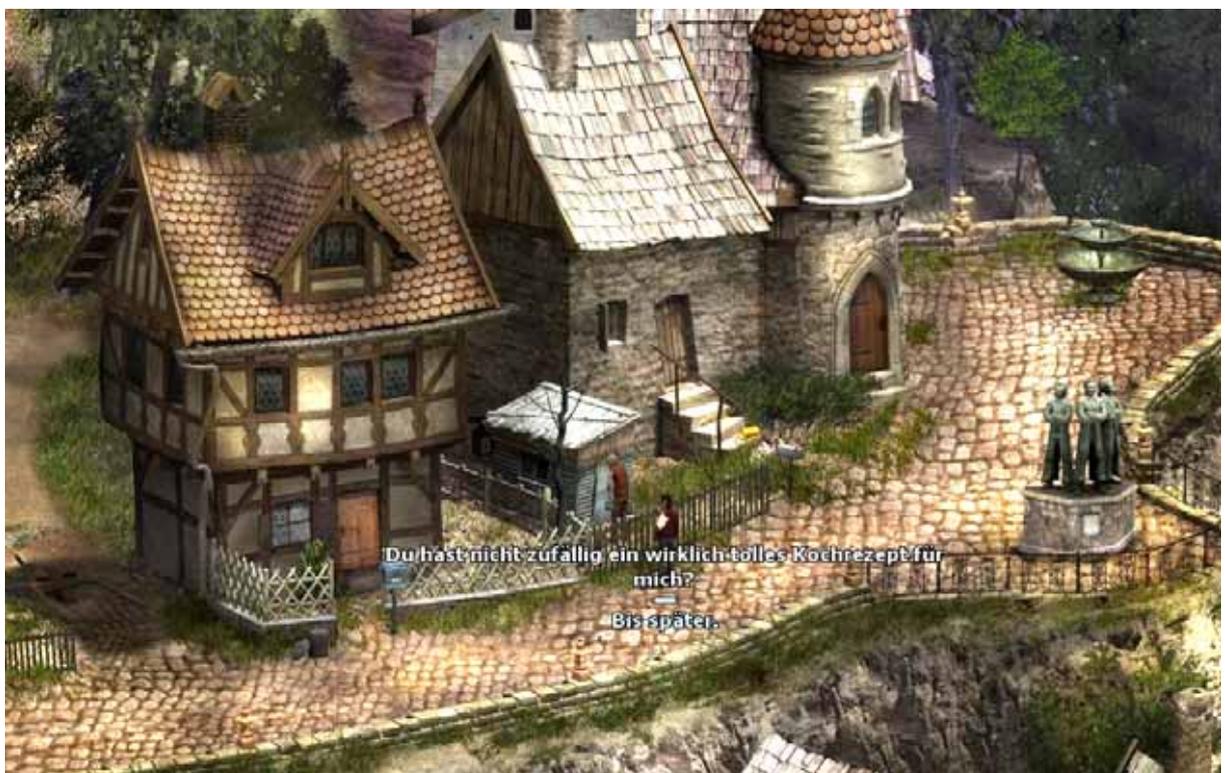
Als Erstes besuchen wir DAPHNE, unterhalten uns über gutes Essen u. erhalten ein **Rezept** von ihr.



Wir schauen uns noch etwas um u. nehmen, wenn DAPHNE mal wegschaut, die **Nadeln** mit.



Nun luchsens wir ihr noch das **Potenzmittel** ab u. verlassen sie. HIERONIMUS ist im Garten, wir sprechen ihn an u. erhalten ein weiteres **Kochrezept**.



Den **Harzer Käse**, der auf einem Vesperteller auf der Treppe steht, beschlagnahmen wir u. gehen Richtung Mühle.



Plötzlich hören wir, wie jemand uns ruft, schauen uns um u. bemerken campende Mäuse.



Es ist die Mäusefamilie die, durch den Einsatz der Katze, aus der Bibliothek vertrieben wurde!



Der Mäuserich LARRY erzählt uns, dass er u. seine Familie gern im Rathauskeller wohnen würden.

Aber leider ist da JUROKS, mit schönem Käse bestückte, Mausefalle u. das wäre sehr gefährlich für sie.

Wenn es ein anderer Käse wäre, würden sie sofort umziehen!
Da wir an dem Elend schuld sind, gehen wir in den Rathauskeller.



Wir nehmen den Käse aus der Falle, bestücken sie mit dem „Harzer“ u. gehen zurück.



Wir sagen **LARRY**, dass wir das Mausefallenproblem gelöst haben.
Er bedankt sich u. ist uns einen Gefallen schuldig.
Und bis zu dessen Einlösung quartieren wir ihn u. seine **Familie** in
unserem Inventar ein!



Nun gehen wir zum Stadttor u. in den Magieladen.



Wir bitten FARIDA um ein **Rezept**, erhalten es auch. U. verlassen den Magieladen wieder.



Nun reden wir mit SIMON u. erhalten ebenfalls ein **Kochrezept**.



Nun nehmen wir den Schmelztiegel vom Wassertrog, legen ihn in die Esse u. werfen die Brosche hinein.

Jetzt gehen wir in den Wald u. sehen rechts eine verschlossene Jagdhütte.



Wir nehmen wir die **Harke** u. gehen zu HIERONIMUS.



Es stellt sich heraus dass die Jagdhütte ihm gehört, aber den Schlüssel rückt er nicht heraus.

Nun denn, versuchen wir es noch einmal in der Nacht!



Wir überraschen HIERONYMUS dabei, wie er DAPHNE in ihrem Schlafzimmer beobachtet, reden mit ihm u. erhalten den **Schlüssel** für seine Jagdhütte.

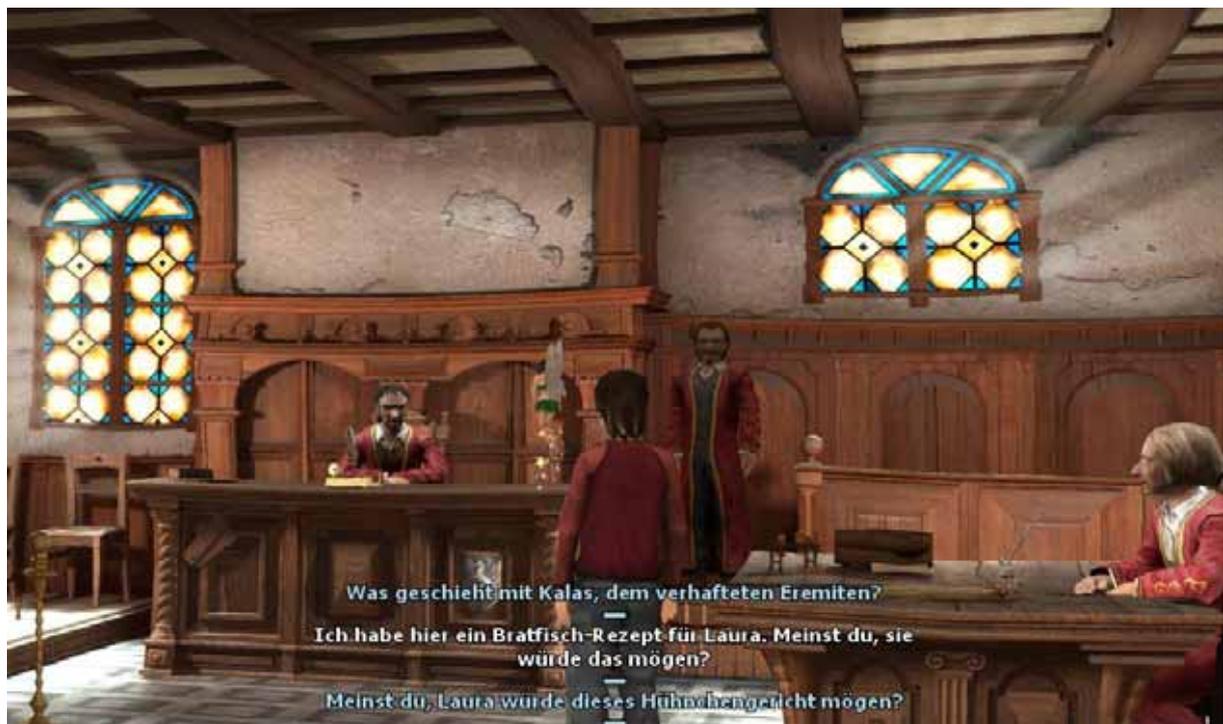
Nun schalten wir wieder in den Tagmodus u. gehen zur Jagdhütte.



Wir nehmen den, über dem Bett hängenden, **Widderschädel** u. das, an der Tür hängende, **Jagdhorn** mit u. gehen zu SIMON.



Nun borgen wir uns seine **Eisensäge**, bearbeiten damit das Jagdhorn, erhalten einen **Schalltrichter** mit dem wir das **Grammophon** komplettieren u. gehen ins Rathaus.



Hier fragen wir VALERIUS was LAURA, von unserer Rezeptauswahl, am liebsten essen würde.
Die Wahl fällt auf das **Hühnchenrezept!**
Nun erkundigen wir uns nach KALOS u. erfahren, dass er noch mindestens 2 Jahre im Kerker verbringen soll.
Jetzt redet uns FENNY ins Gewissen u. wir müssen etwas unternehmen, um KALOS die Kerkerzeit zu ersparen.
Wir schalten in den Nachtmodus u. besuchen die Bücherei.



Wir erkundigen uns nach der Zeitmaschine, sie ist aber nicht fertig da JONAS noch einen **Bernstein** benötigt.



Nun lücheln wir JONAS weiter u. erfahren, dass er einen geschliffenen Bernstein benötigt u. der Eremit uns mehr darüber sagen könne.

Wir verlassen die Bibliothek u. gelangen über die Manufaktur wieder in den Kerker.



Hier sprechen wir mit KALAS u. er verrät uns, wo u. wie wir einen Bernstein finden können.



Nachdem wir nun alles Wissenswerte erfahren haben, gehen wir zum Stadttor u. schalten den Tagmodus ein.



Hier halten wir DAPHNES **Stecknadeln** in den Schmelztiegel u. **verkupfern** sie.

Kristallschwingungsresonator basteln

Melvin soll einen Kristallschwingungsresonator basteln, um damit einen Bernstein für die Zeitmaschine zu finden... eine Kastanie an einem Goldfaden, in die verkupferte Stecknadeln gepiekt sind. Sagte Kalas. Ehrlich gesagt glaube ich, dass er Melvin für dumm verkauft hat, aber vielleicht funktioniert dieses Kastaniending ja tatsächlich.

Die verkupferten Stecknadeln hätten wir nun, u. jetzt?

Jetzt benötigen wir eine Kastanie!

Links neben der Bibliothek steht ein Kastanienbaum, der aber im Frühling keine Kastanien trägt.

Wir schauen uns den Flyer, den wir aus dem Magieladen haben, etwas genauer an.

Es ist die Werbung für einen Verjüngungstrunk, den wir nicht brauchen u. auch nicht bezahlen können.

Nun haben wir eine Idee u. schalten in den Nachtmodus.



I

Wir treffen HIERONYMUS an seinem Lieblingsplatz u. sprechen ihn auf den Verjüngungstrank an.

Er ist Feuer u. Flamme von dieser Idee, wir verschwinden u. schalten in den Tagmodus um.



Jetzt klauen wir HIERONIMUS sein **Paket** u. gehen zum Kastanienbaum.



Wir packen das Paket aus u. kippen den Flascheninhalt an die Kastanie.



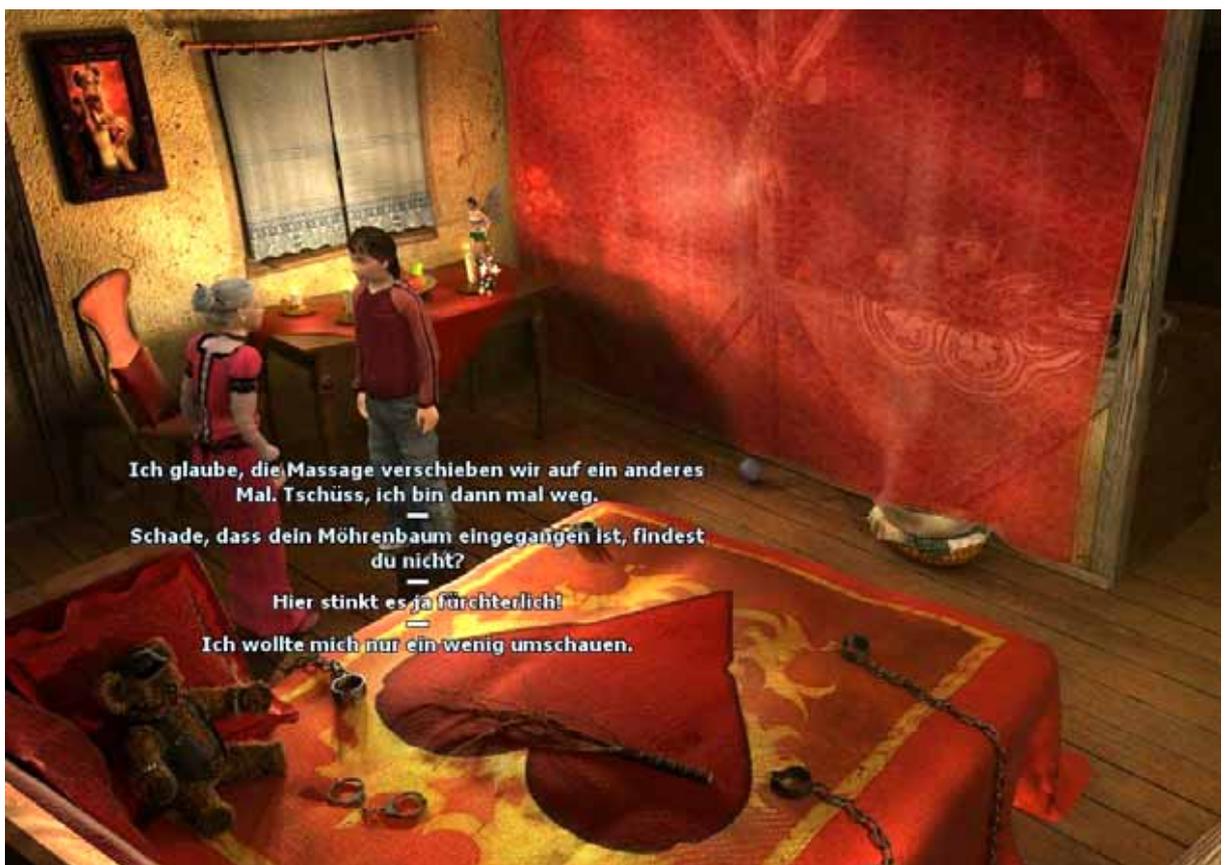
Der Baum wird klein u. immer kleiner bis nur noch eine **Kastanie** übrig bleibt.
Wir heben sie auf u. stecken die Stecknadeln hinein.



Nun schalten wir wieder in den Nachtmodus u. statten DAPHNE einen Besuch ab.



Wir werfen ihr die Stinkbombe ins Zimmer u. treten ein.



Nun sprechen wir DAPHNE auf den fürchterlichen Gestank, der wohl von den **Duftkerzen** kommt, an u. dürfen diese entsorgen!
Jetzt schalten wir wieder den Tagmodus ein u. gehen in den Rathauskeller.



Wir stecken das **dreckige Tischtuch** ein u. besuchen MARLENE.





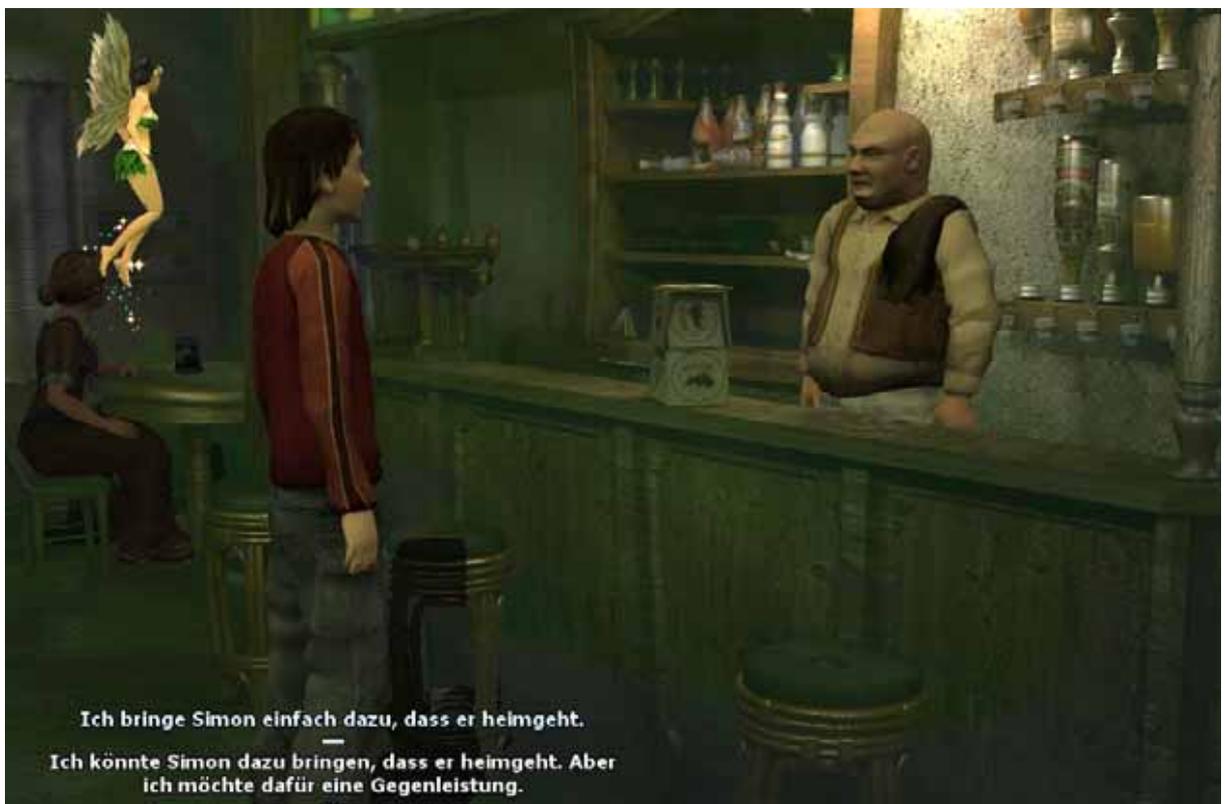
Wir bitten sie, unser Tischtuch zu waschen.
Leider müssen wir uns eine Weile gedulden, bis sie wieder genug
schmutzige Wäsche hat, oder wir müssen etwas nachhelfen!
Wir schalten den Nachtmodus ein u. werfen MARLENES saubere
Wäsche in den Dreck!



Nach dieser Schandtata schalten wir wieder in den Tagmodus.



Wir besuchen MARLENE, reden mit ihr, können das **saubere Tischtuch** von der Leine nehmen u. uns ums **Essen** kümmern. Dazu schalten wir wieder in den Nachtmodus u. besuchen OLOF.



Dieser hat Probleme mit SIMON, der sich wieder volllaufen lässt. Wir bieten unsere Hilfe, natürlich gegen eine kl. Gegenleistung, an. OLOF sagt zu u. wird uns etwas kochen.



Nun reden wir mit SIMON u. erfahren dass er erst mit dem Saufen aufhört wenn er weiße, polkatanzende Mäuse sieht.
Das müsste doch zu machen sein, oder?
Wir schalten in den Tagmodus, gehen zur Mühle u. stecken LARRY samt Familie ins Mehl.

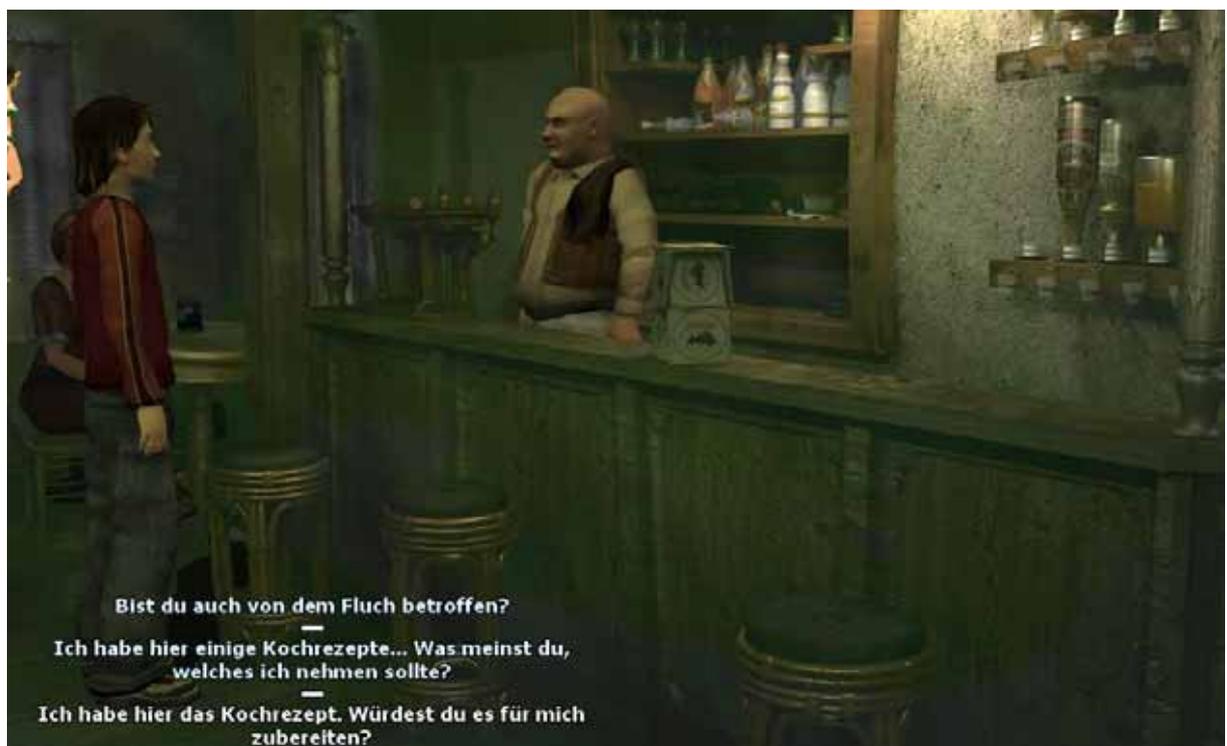


Und da diese Prozedur für eine gute Sache ist, machen sie mit.
Nun haben wir **weiße Mäuse**, schalten in den Nachtmodus, gehen in die Kneipe u. wenden LARRY u. Familie auf SIMON an.



SIMON ist geheilt, gibt uns seine **Schnapsflasche**, verlässt fluchtartig die Kneipe u. wir gehen zu OLOF.





Wir reden mit ihm u. er notiert sich unseren Wunsch. Da er aber im Moment viel Arbeit hat, bittet er uns am Tage wieder zu kommen.



OLOF erinnert sich, kocht für uns u. wir bekommen das **erlesene Mahl**, in einem magischen Warmhalter, mit. Nun gehen wir auf den Rathausvorplatz u. reden mit LAURA.



Wir laden sie zu einem Mitternachtspicknick ein, sie sagt zu u. los geht es.



Nun unterhalten wir uns mit LAURA, wobei wir unsere Antworten immer ehrlich u. nicht übertrieben sein sollten!



Nach diesem gelungenen Mitternachtspicknick bringen wir Laura zurück in VALERIUS Wohnung.



Wir verabschieden uns, bekommen noch eine **Locke**, mit einem eingewebten **Goldfaden** von ihr u. kümmern uns um KALOS Prozessunterlagen!

Kapitel 4



Wir danken dem Autor Locke ganz herzlich 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).