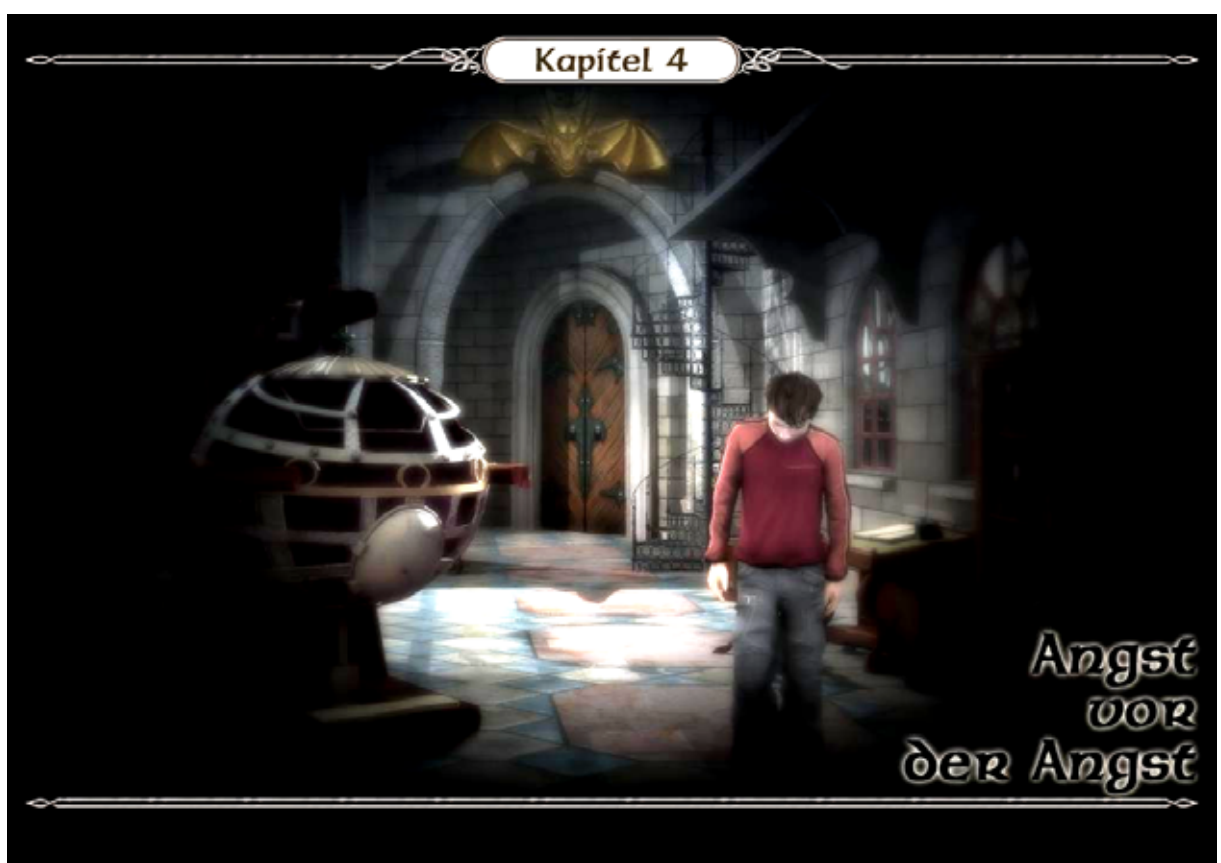


## Kapitel 4



Beste Darstellung, wenn man bei Acrobat-Reader 75% wählt!



Nachdem unsere „Liebste“ ins Bett gegangen ist, suchen wir KALAS Prozessakten, können sie hier aber nicht finden!  
Nun denn, suchen wir in der Küche u. der Speisekammer.



In der Speisekammer sehen wir einen Sack Kartoffeln, den wir an die Seite stellen u. darunter **KALAS Prozessakten** finden.



Wir nehmen sie u. legen sie auf den Schreibtisch von VALERIUS.



Nun wenden wir LAURAS Locke auf die „Stecknadelkastanie“ an u.  
haben unseren **Schwingungsgenerator** fertig.  
Damit machen wir uns nun auf, in den Wald, um einen Bernstein zu  
finden.



Unser Schwingungsgenerator findet auch einen Bernstein, aber  
dummerweise in einem Felsbrocken steckend!  
Hier können wir ohne Werkzeug nichts ausrichten, also machen wir  
uns auf die Suche danach!



Lange müssen wir nicht suchen, denn wir treffen NORGEL, den Kobold-Spezialisten für Neu- u. Gebrauchtwaren. Wir unterhalten uns mit ihm u. erhalten die **Warenprobe** eines Mittels welches gegen Alles hilft!  
Nun gehen wir weiter, zur Straße am Hang, u. beobachten JOROG wie er versucht, die verdreckte Gründerstatue zu reinigen.



Und ein Blick in seinen Werkzeugkoffer lässt unsere Augen strahlen, denn wir sehen darin, einen Hammer u. einen Meißel!



Wir geben ihm die Warenprobe unseres Wundermittels, er probiert sie aus u. rennt zum Rathausplatz, um sich mehr davon zu holen.  
Diese Chance nutzen wir, klauen ihm **Hammer** u. **Meißel** u. gehen zurück zum Felsen.



Nun lösen wir, mit Hammer u. Meißel, den **Bernstein** aus dem Felsen u. gehen ins Rathaus.



Hier ist KALOS Verhandlung schon in vollem Gange.  
Wir reden mit den Ratsherren, schwatzen HOKUS sein  
**HOKOPHON** ab u. gehen in den Vorraum zu WULF, der gegen  
KALAS aussagen muss!





WULF ist ziemlich aufgeregt u. wir geben ihm SIMONS Schnapsflasche, um ein Schlückchen daraus zu trinken. Dass er die ganze Flasche, auf ex austrinkt, ist natürlich nicht unsere Schuld!



Nun wird WULF vorgeladen, sagt aus u. KALAS wird mangels Beweisen freigesprochen.



Beide verlassen den Gerichtssaal, wir folgen KALAS in seine Höhle u. geben ihm den Bernstein.



Wir bekommen ihn **geschliffen** zurück, schalten in den Nachtmodus u. gehen in die Bibliothek.





Hier geben wir JONAS den geschliffenen Bernstein, er schaut ihn sich an, ist zufrieden u. baut ihn ein.

Nun könnten wir verreisen, aber leider fehlt uns der Mut dazu. Jetzt mischt sich FENNY ein, gibt uns ein **MUT-O-METER** u. sagt uns, dass wir doch einmal einen **Hund einfangen** sollten!



Dieses steht auf Null, aber je mehr mutige Taten wir verrichten, je höher steigt es in seiner Anzeige!  
Wir verlassen die Bibliothek, schalten auf den Tagmodus und gehen zum Rathausplatz.



Wir stellen fest dass LAURA verschwunden ist u. möglicherweise entführt wurde!



Nun schauen wir uns den Gullydeckel an, bemerken dass seine magische Versiegelung defekt ist u. gehen zu SVEN.



Du weißt nicht zufällig, wo Laura, die Enkelin von Valerius ist?

Da er sich ja jede Nacht auf dem Rathausplatz ist, fragen wir ihn nach Laura u. seinen Antworten nach, hält er sie in der Kanalisation gefangen!

Wir gehen zurück u. reden mit dem NORGEL.



Könntest du deinen Wagen zur Seite fahren? Ich muss an diesen Kanaldeckel.

Er zeigt sich nicht gerade kooperativ, fährt seinen Wagen nicht weg u. wir müssen in der Nacht wiederkommen.



Hier sehen wir den „WERPUDEL“ auf einem Gullydeckel stehen, nur wie bekommen wir ihn da weg?  
Nun gehen wir zur Mühle.



Wir finden die **Kette** des „WERPUDELS u. gehen zurück.



Jetzt wenden wir das HOKOPHON auf das Schoßhündchen an, legen es an die Kette u. bringen es (automatisch) zur Mühle zurück.



Nun gehen wir wieder zurück, öffnen den Gullydeckel u. steigen in die stinkende Unterwelt.



Wir finden LAURA u. wollen sie befreien.  
Da kommt SVEN angelaufen u. will uns töten.  
Ohne Waffe können wir ihm nicht entgegentreten, also verschwinden wir u. gehen, im Tagmodus, zu SIMON.



Wir hätten gern das Schwert welches ARTUS nicht abgeholt hat.  
Er ist bereit es uns zu geben, hätte aber gern ein starkes  
Kopfschmerzmittel dafür.  
Wir gehen in den Magieladen.



Einen Antikopfschmerzzauber bekommen wir nicht, dafür eine **Münze** für die „Einarmige Hexe“ vor der Tür.



Wir stellen den Automaten ein u. bekommen eine **Einkaufsliste** ausgespuckt!

Danach benötigen wir **Johanniskraut, gemahlenes Widderhorn, Honig u. Milch.**

Wir gehen in das Haus von VALERIUS u. hier in die Küche.



Hier finden wir eine Küchenmühle u. zermahlen darin das **Widderhorn** zu **Pulver**.  
Nun gehen wir in die Kneipe u. schalten den Nachtmodus ein.





Wir reden mit MARLENE u. stauben ein **Glas Milch** ab.  
Nun schalten wir in den Tagmodus u. gehen zur Jagdhütte.



Hier halten wir das Johanniskraut in den Honig u. gehen zur  
„Einarmigen Hexe“!



Nun werfen wir alle Zutaten in die einarmige Hexe, werfen noch eine Münze ein u. erhalten eine **Zauberampulle**.  
Damit gehen wir zu SIMON, geben es ihm u. seine Kopfschmerzen sind weg.



Wir erhalten das **Schwert**, schalten in den Nachtmodus u. stellen uns dem Kampf!



Leider ist SVEN stärker, wir verlieren den Kampf u. müssen erneut fliehen.

Nun gibt uns FENNY den Tipp, Nachforschungen über SVEN anzustellen, um ihn dann mit Worten zu schlagen.

Wir schalten in den Tagmodus u. reden mit TALLENS Einwohnern.

Von OLOF hören wir, dass er sich in seiner Kneipe mit Strohrum hat volllaufen lassen u.!

ADAMUS erzählt, dass man ihn, wegen Steuerschulden, vier Wochen an den Pranger gestellt hat.

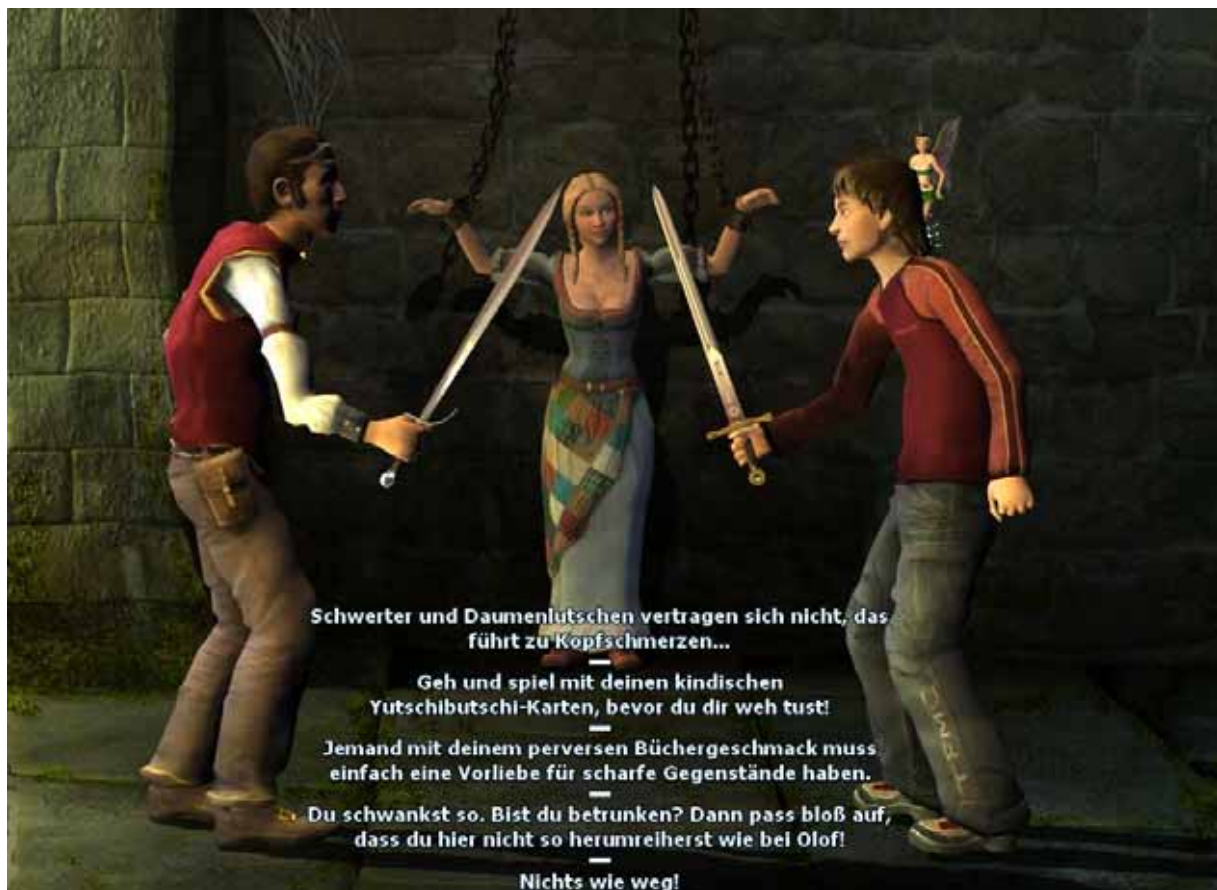
PIMPF hat in beim Kartenspielen beobachtet.

OLOF erzählt, dass er sich immer komische Bücher ausleiht.

DAPHNE erzählt, dass er noch heute am Daumen nuckelt.

HIERONIMUS erzählt, dass er als Kind im Internet versteigert wurde!

Wir schalten wieder in den Nachtmodus u. stellen uns Sven.



Nun schaffen wir es SVEN zu besiegen u. LAURA zu befreien!



Jetzt gehen wir ein Stück nach links u. gelangen in JOROG`S Bruchbude, in der wir uns nun umsehen.



Überall finden wir Zauberutensilien u. uns kommt der Verdacht, dass JOROG nicht nur ein Hausmeister sondern auch ein Zauberer ist. Nun reden wir mit LAURA u. verlassen diese Stätte. Draußen verabschieden wir uns u. gehen ins Rathaus. Wir schalten in den Tagmodus u. stellen ihn zur Rede.



Er bestreitet die Vorwürfe, rennt weg u. wir folgen ihm in den Rathauskeller.



Wir beobachten ihn wie er seine Medizin trinkt, verschwinden u. kommen gleich wieder.



Jetzt kippen wir das Potenzmittel in JOROG`S Kräutersud.



Nun legen wir die Harke in die Bodenvertiefung, verlassen den Keller u. gehen zur Statue.



Hier steht noch eine Flasche **Spezialreiniger**, wir nehmen sie mit u. gehen zu HIERONIMUS.



Wir unterhalten uns, geben ihm den Spezialreiniger u. nehmen seinen **Pecheimer**, zwecks ökologischer Entsorgung!  
Nun gehen wir wieder in den Rathauskeller.



Hier stellen wir den Pecheimer auf den Schrank, gehen zu JUROG u.  
reden mit ihm.  
Er regt sich wieder auf, geht in den Keller um seine Medizin zu  
nehmen u. wir folgen ihm.





Es klappt, unsere Falle funktioniert u. er verlässt wütend den Keller.



Hier unterhalten wir uns nochmals mit ihm u. er verschwindet in die Badewanne, um sich zu renovieren.  
Nun ist unser MUT-O-Meter voll, wir schalten in den Nachtmodus u. gehen in die Bibliothek.



Wir steigen in die Zeitmaschine, verabschieden uns u. starten.



Hoffentlich geht das gut!

## Kapitel 5



**Wir danken dem Autor Locke ganz herzlichst für diese hervorragende Arbeit und freuen uns auf den letzten Lösungsteil!**

## **CD ROM & Softwareservice** *Kratz*

<http://www.gamepad.de> – [lk@gamepad.de](mailto: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).