



Beste Darstellung im Acrobat-Reader mit 75%



Mit unserer Zeitreise hat alles geklappt, wir wurden 500 Jahr in die Vergangenheit katapultiert!



Wir schauen uns um, sehen, dass der weiße Hirsch in einer Falle gefangen ist u. nehmen das **Brecheisen vom Felsen**.



Nun reden wir mit ihm u. befreien ihn aus der Falle.
Zum Dank erhalten wir einen **Unsichtbarkeitszauber** u. gehen zur Mühle.



Hier können wir JUROG u. die anderen Stadtgründer bei einem aufschlussreichen Gespräch belauschen.
Nun gehen wir in JUROGS Haus u. sehen uns gründlich um.





Auf dem Schreibtisch liegt ein Arbeitsbuch welches wir genau studieren u. feststellen das JUROG, durch das Trinken des Quellwassers unsterblich geworden ist.

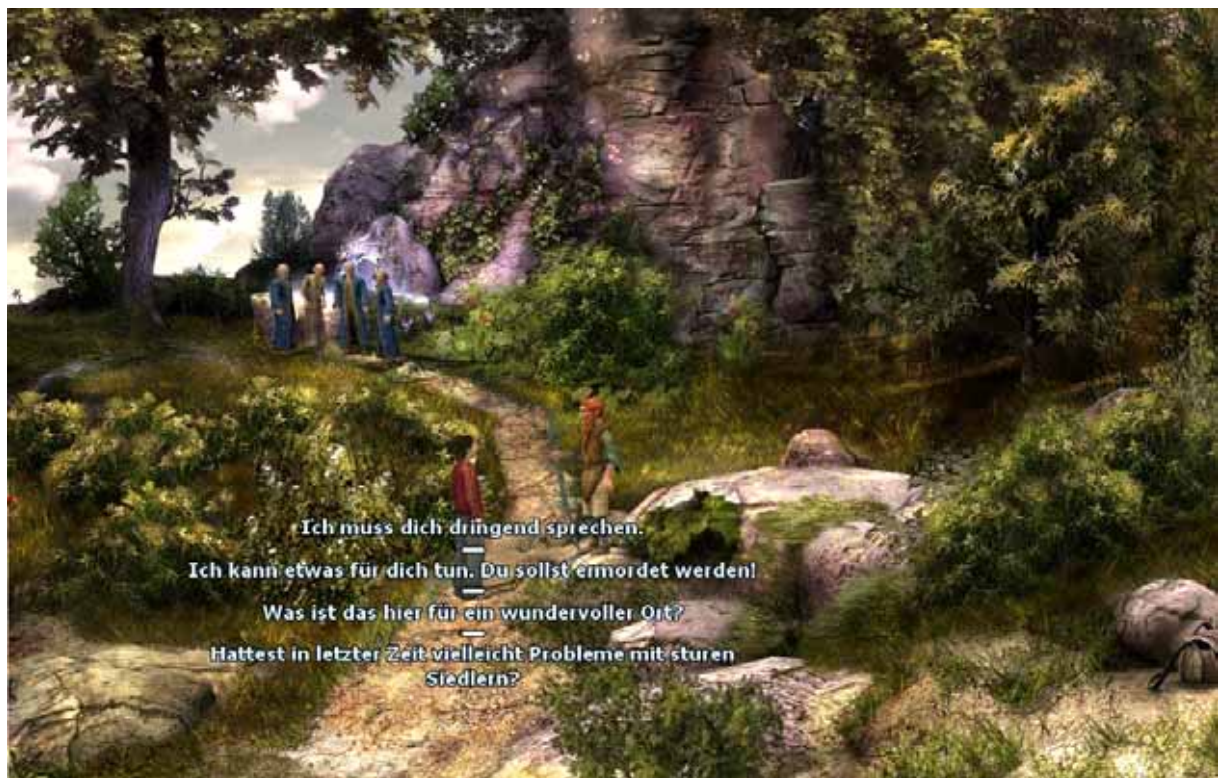
Diese Tatsache verheimlicht er aber vor den Anderen.
Nachdem wir uns alles angeschaut haben, verlassen wir wieder das Haus, gehen zu den Gründern u. klauen den **Zauberstab**.





Nun benutzen wir die Zeitmaschine u. reisen 27 Tage zurück, um den Mord an TOMARAK, dem Hüter der Quelle, zu verhindern.





Hier unterhalten wir uns, aber leider schenkt TOMARAK unseren Ausführungen keinen Glauben. Er geht zu den Gründern, um sie vom Bau der Stadt, zumindest nicht hier im heiligen Hain, abzuhalten.



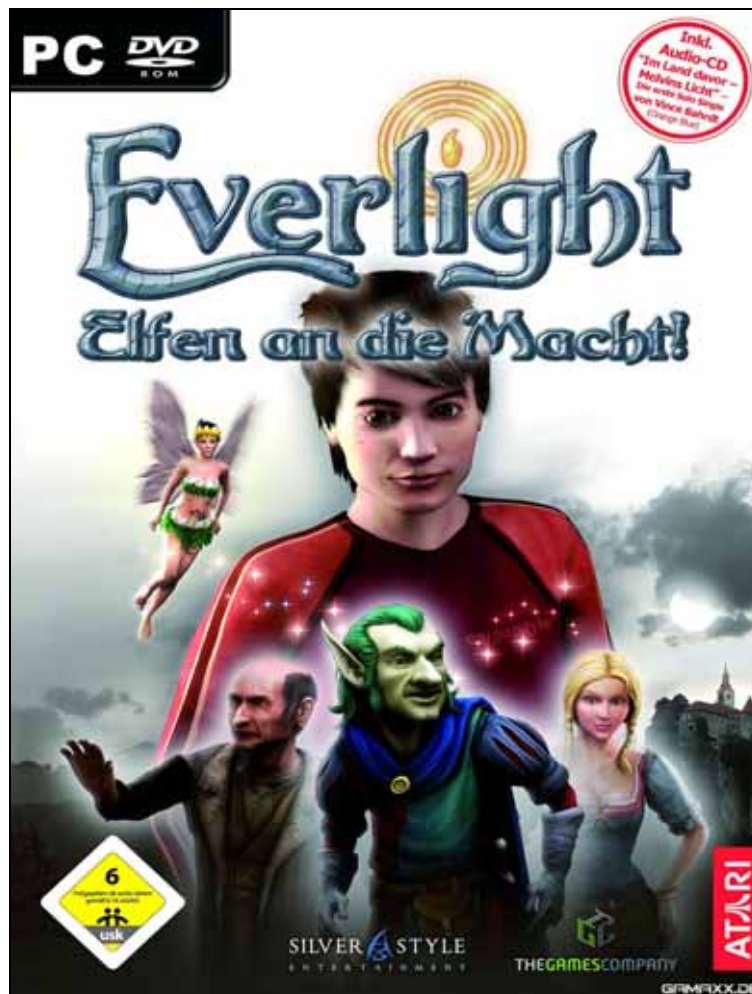
Wir laufen hinterher, verstecken uns u. belauschen das Gespräch.



Nach einer Weile merken wir, dass es für TOMARAK gefährlich wird, springen aus unserem Versteck u. stellen JUROK zur Rede. Nun greift TOMARAK selbst ein u. was jetzt passiert verrate ich nicht!



The End *by Locke*



Wir danken dem Autor Locke ganz herzlichst für diese hervorragende Arbeit; alle Kapitel sind nun komplett und ich hoffe, dass sie und das Spiel viel Spaß bereitet haben. Das Gamepad-Team war jedenfalls begeistert!

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).