



Lösungshilfe by Locke



Am elterlichen Grab treffen wir Dr. LIVESEY.
Hier unterhalten wir uns lange mit ihm über unsere Mutter u.
das Lebenswerk unserer Eltern, die
Gaststätte ADMIRAL BONBOW.

aber... als deine Mutter starb, hat sie mir etwas gegeben. Für dich.



Am Ende dieses Gesprächs erhalten wir das **eiserne Amulett** unserer Mutter, welches uns an schöne Zeiten erinnern soll. Wir verabschieden uns, klauen Kapitän BONBOW das **Schwert** u. gehen zurück zum Gasthaus.





In der Hoffnung, dass Bill, unserer einziger Gast, noch etwas von unserem Inventar heil gelassen hat, betreten wir die Gaststube.



Hier sitzt BILL BONES friedlich vor seinem leeren Krug, phantasiert etwas von einem Einbeinigen u. verspürt ein merkwürdiges Kratzen im Hals.
Wir nehmen den **Krug**, gehen hinter die Theke u. füllen ihn mit unserem letzten **Rum**.



Mit diesem köstlichen Gesöff gehen wir zurück zu BILL u.
kredenzen es ihm.
Er ist begeistert u. wir können uns mit ihm unterhalten.



Wir erfahren, dass er unter Kapitän FLINT gedient hat u. auch
etwas von dem „Einbeinigen“, der es faustdick hinter den Ohren
haben soll!

Nun verspürt BILL wieder so ein merkwürdiges Kratzen im Hals,
wir nehmen den **Krug** u. gehen in den Keller.



Den **Besen** nehmen wir mit u. gehen weiter nach hinten.

*der schmeckt doch nicht mal mehr einen Unterschied zwischen
Wasser und Rum,*



Außer einem guten Branntwein ist auch hier nichts zu finden.
Da dieser aber zu schade für Bill ist u. er eh nichts mehr merkt,
beschließen wir, ihm etwas Wasser zu kredenzen u. gehen
zum Brunnen.

Das Schwert lässt sich genau in dem Kurbelansatz verkeilen.



Hier benutzen wir das Schwert, um den Eimer hochzukurbeln.
Nun füllen wir den **Krug mit Wasser** u. kredenzen ihn BILL.
Dieser merkt es natürlich, wirft den Krug wütend in die Ecke u.
verlangt nach Branntwein.

Tisch mir was Vernünftiges auf, dann verrate ich dir vielleicht mehr darüber...



Und da wir neugierig auf seine Geschichte sind, gehen wir in
den Keller, um den Branntwein zu holen.

Und glaub mir, niemand war überrascht, als du die Karte gestohlen hast.



In diesem Moment betritt ein Mann die Gaststube u. wir können ein Gespräch belauschen.
Im Anschluss wird BILL niedergeschlagen u. wir gehen wieder nach oben.



Hier kümmert sich schon ANTOINETTE um BILL, den der Gruß seiner ehemaligen Kameraden ganz schön mitgenommen hat.
Wir unterhalten uns mit ANTOINETTE, nehmen den **„Schwarzen Fleck“** u. sehen ihn uns an.



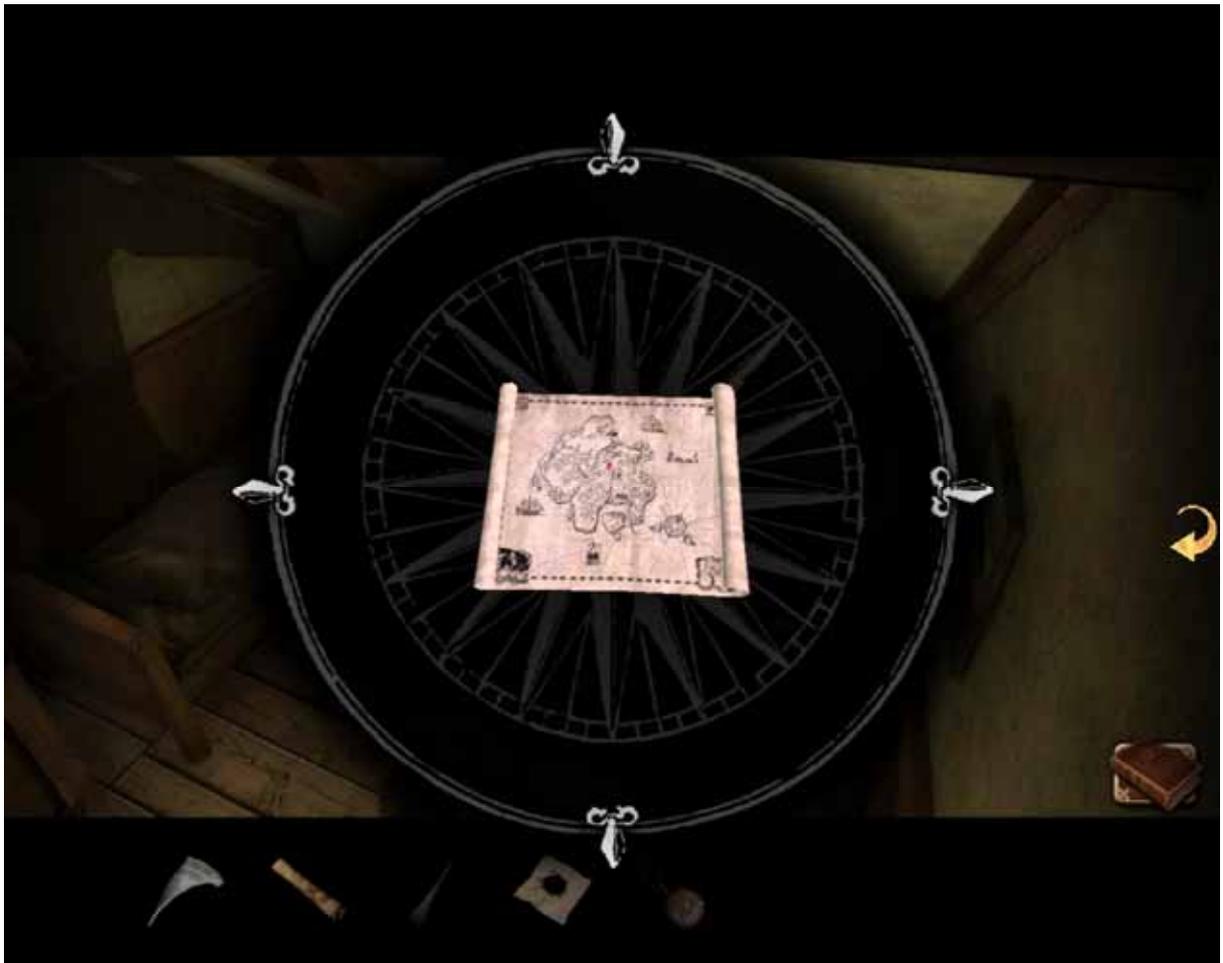
Auf der Rückseite steht: Noch 4 Stunden!
BILL beginnt zu husten u. möchte einen Schluck Brantwein.
Wir erfüllen ihm den Wunsch, der Brantwein erweckt seine
Lebensgeister u. wir können uns mit ihm unterhalten.



Leider können wir uns nicht lange mit ihm unterhalten, denn
BILL verstirbt.
Wir nehmen den **Schlüssel**, den er um den Hals trägt, die
Tonscherbe u. gehen nach oben.



Hier betreten wir BILLS Zimmer u. sehen uns um.
Wir öffnen die Truhe, finden aber nur Plunder.
Nun schauen wir uns den Truhendeckel genauer an, schlitzen ihn, mit Hilfe der Tonscherbe, auf u. finden eine **Schatzkarte**.

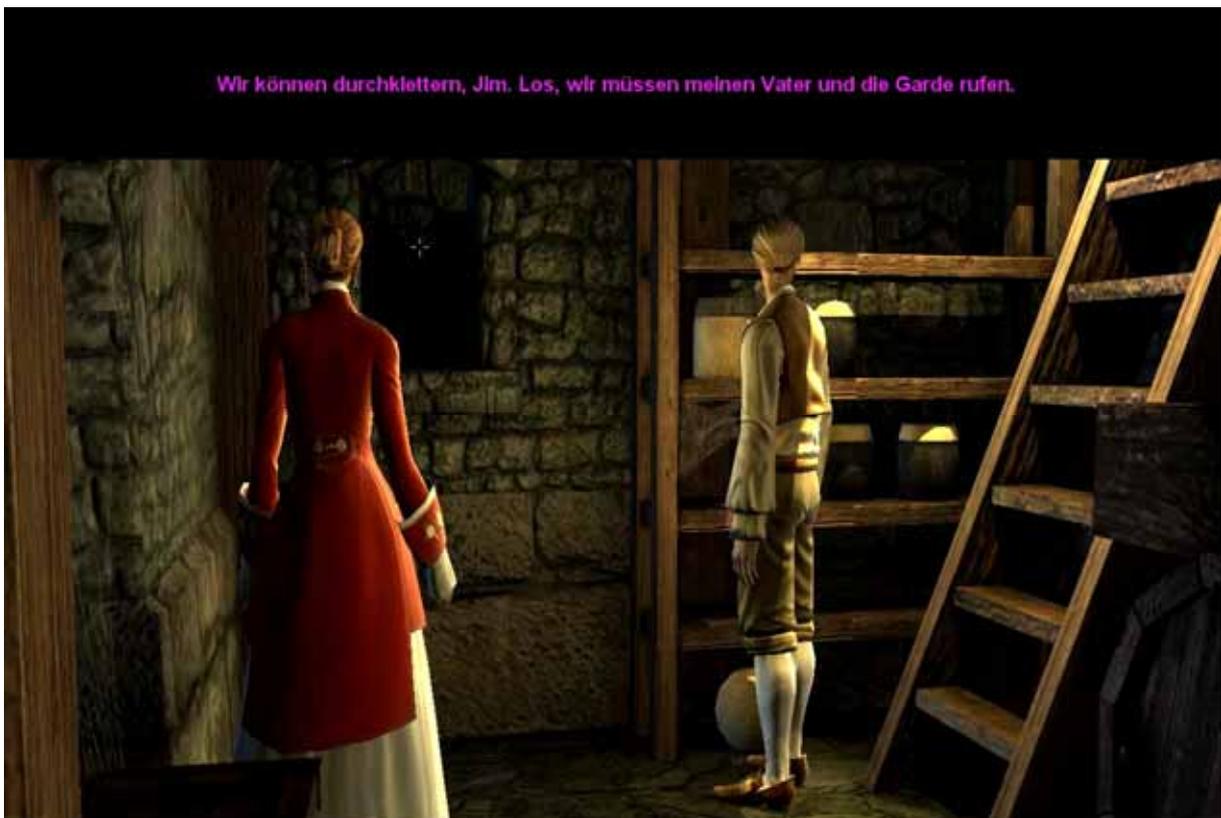


In diesem Moment hören wir ein Geräusch u. schauen nach.



Es ist der blinde PEW, der im Auftrage seiner Kameraden die Lage sondiert!

Nun müssen wir uns möglichst unauffällig verdrücken.
Wir schicken ANTOINETTE in den Keller gehen hinterher.



Hier helfen wir ANTOINETTE, über die Kohlenluke zu fliehen u. hoffen, dass noch rechtzeitig Hilfe eintrifft.

Nun haben wir eine Idee, nehmen den Besen u. klopfen damit unter die Holzdecke.

Hahaarr, da ist einer! Ich bin vielleicht blind, aber nicht taub. Dich schnappe ich...



Der blinde PEW meint Schritte zu hören, geht nach vorn, kracht unter den Kronleuchter u. legt sich schlafen.



Wir gehen nach oben, verlassen die Gaststube u. stehen vor unseren Rettern.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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

Hier kann das Spiel auch gekauft werden!

Antoinette, du hast es geschafft!



Die Soldaten stürmen in die Gaststube, verhaften den blinden PEW u. wir gehen hinterher. Hier müssen wir auf ANTOINETTES Anweisungen hin die Schatzkarte auf den Tisch legen.

Das ist eine Insel... etwa neun Meilen in der Länge und fünf in der Breite groß.



Die Karte wird studiert u. nach einigen Diskussionen beschließen wir, gemeinsam auf Schatzsuche zu gehen.

Dann ist es beschlossen. Wir gehen auf Schatzsuche.



Wir brechen morgen nach Bristol auf. Dort werden wir finden, was wir brauchen.



Kapitel 2