

Das Schwarze Auge – Satinavs Ketten - Komplettlösung

Andergast:

Wir befinden uns am Anfang vor Olgierds Haus und reden mit ihm, womit wir auch ein kleines Tutorial in Gang setzen.

Dann nehmen wir den **Hammer** und versuchen ihn, auf Ulfried zu benutzen. Wir lernen, dass es einen Zauber gibt. Diesen aktivieren wir am unteren Bildschirmrand links und wenden ihn auf den Tonkrug an.

Das eigentliche Spiel beginnt nun und wir sind im

Kapitel 1 – Die Eichblatt-Aufgaben:

Gwinlings Zimmer:

Wir reden über alles mit ihm. Dann das Gespräch beenden und hinten ziemlich in der Mitte des Bildes den **Gehstock** mitnehmen. Nach unten in

Gerons Zimmer:

Hier die **kupfernen Eichenblätter** vom Bett nehmen, dann die Kleiderkiste öffnen und die **Flöte** nehmen. Das Haus verlassen.

Im Dorf:

Vor dem Haus dann durch die Tür auf der rechten Seite und Olgierd und Ulfried belauschen. Dann zum

Marktplatz (in der Bildmitte durchgehen):

Mit Hilda über alles reden. Zum Spielmann gehen, auch hier über alles reden und sich damit Hildas Lied wünschen.

Hilda ist nun abgelenkt und so öffnet unser Held bei ihr die Schachtel und klaut die **Gewinneichel** mit dem Muster.

Den Spielmann wieder ein anderes Lied spielen lassen, zu Hilda zurück, ein weiteres Los kaufen, es austauschen und als Gewinn den **Pflaumenschnaps** wählen. Jetzt zum

Burgtor: (das Bild nach links verlassen), die Wache ansehen und zurück zum

Marktplatz: Von der Wäscheleine rechts oben dem **Wams** mit dem Gehstock ergattern. Ihn im Inventar ansehen und so ein **Messingeichenblatt** ergattern. Das Bild links oben verlassen und wieder landen bei

Gerons Haus:

Hier dem Pflaumenschnaps auf den Futtertrog der Schweine anwenden, die werden besoffen und unser Held kann den Trog durchsuchen und findet weitere **Eichenblätter**.

Danach mit Olgierd reden und letztendlich die Eichenblätter tauschen. Nun zum

Burgtor:

Hier mit dem Haushofmeister reden und die **Andergaster Flagge** bekommen. Sie auf die Fahnenhalterung anwenden (zuerst mal einen Rechtsklick auf die Kurbel), dann die Flagge auf die Fahnenhalterung anwenden, die Kurbel benutzen und unser Held darf in den

Thronsaal/Gästezimmer:

Hier die sehr formelle Anrede auswählen, unser Held wird ausgezeichnet und bekommt sogar einen Auftrag, das Gästezimmer von den Krähen zu befreien. Unser Held benutzt die **Netzfalle** mit dem Teppich und legt das **Taubenei** hinein. Eine der vorhandenen Krähen ist damit gefangen und unser Held nimmt die **Falle mit dem Vogel**.

Nun den **Hirschkopf** nehmen und das Hirschgeweih wieder am Haken über dem Kamin aufhängen.

Den **Kerzenhalter** links nehmen und den Kandleber/Kerzenhalter auf den Kamin anwenden. Dann das Wurfnetz mit dem Hirschkopf benutzen und die gefangene Krähe ebenfalls.

Unser Held hat eine Vision oder einen Albtraum..... Zurück zu

GeronsHaus:

Mit Gwinnling oben über alles ein langes Gespräch führen und den **Käfig** nehmen. Nun links die Stadt verlassen zum

Fangen der Fee:

Wasserfall/Steineichenwald/Feentor:

Mit Nuri, der Fee reden. Wir brauchen einen Waldfreund.

Die **Schnecke** auf dem Stein nehmen. Dann den Käfig mit dem Laubhaufen und die Schecke auf den Käfig anwenden, so dass ein Igel in die Falle gerät. Einen **Kastanienzweig** finden. Den Igel in der Falle anklicken und **Stacheln** im Inventar haben, dann die Kastanien mit Igelstacheln benutzen und dann ein **Kastanienmännchen** unser eigen nennen. Es dann auf die Baumhöhle anwenden und unser Held hat Erfolg und darf eintreten in

Nuris Versteck:

Mit ihr reden über alles und dann rechts ein **Lederband** nehmen und es auf den Gehstock anwenden. Wieder nach draußen, den Igel frei lassen und den Käfig und das **Schneckenhaus** ins Inventar befördern. Das Schneckenhaus mit dem Gehstock zu einer Angel verbinden und somit drinnen das **Feenwasser** am Feentor angeln. Nun die Niete/Eichel auf das Schneckenhaus anwenden und mit dem Lederband ganz verschließen.

Das Feenwasser Nuri geben und sie können nun gemeinsam gehen.

Vor der Stadt werden sie gewarnt.

Gerons Haus:

In Gerons Zimmer den Kabuff öffnen.

Nach oben und mit Gwinnling reden. Letzendlich aus Gwinnlings Zimmer das **zerbrochene Messer** nehmen.

Nach draußen und hier mit dem Raben reden.

Im Haus die Kabufftür schließen, den Hammer auf die Scharniere benutzen und die Tür mitnehmen.

Vor Gerons Haus:

Nach draußen gehen und den Hammer auf den Pflock bei den Fässern anwenden und dann rechts durch die Tür nach oben. Mit Nuri über alles reden und mit ihrer Zauberkraft das Messer reparieren lassen. Dann das Messer mit dem Seil benutzen.

Im Haus:

Zurück in Gwinlings Zimmer und aus dem Fenster sehen. Dann vor dem Haus die Schranktür auf die Fässer benutzen.

Isidas Lager:

Im Schaustellerlager mit Isida über alles reden (Wahrheit sagen).

Sie nimmt uns mit, wenn ihr Wagenrad repariert ist. Rechts 2 Teile des Wagenrades finden. Die Uferböschung ansehen und das 3. Teil des Wagenrades finden und nehmen.

Das kaputte Wagenrad auf Nuri anwenden dann unten am Bildschirmrand den Heilzauber benutzen.

Das Wagenrad an der Achse befestigen und dann mit Isida reden. Wir bekommen die Schlüssel und draußen wird Isida bedroht, nachdem wir im Wagen sind.

Im Wagen ziehen wir den Vorhang auf und nehmen den Puppenkopf und den Lappen.

Den Messingtopf öffnen, den Puppenkopf mit Magnesium füllen, dann den Lappen darauf anwenden.

Nun die Leiter nehmen, sie mit der Dachluke benutzen, nach oben gehen und den Puppenkopf ins Feuer werfen. Dann den Zerstörungszauber auf den Puppenkopf im Feuer benutzen.

Draußen dann den Riegel rechts öffnen, nach draußen, die Blockbremse lösen und die Peitsche mit dem Zugpferd benutzen.

Im Schaustellerwagen den Schellenstab links nehmen. Weiterhin Deckel, Zügel, Zinnflasche und Trommelschlegel nehmen.

Draußen die Zügel mit der Mechanik und ebenso den Schellenstab mit ihr benutzen. Dann die Mechanik benutzen.

Kapitel 2 – Auf der Flucht

Thaschgebirge

Mit Gram links über alles reden. Doch wir kommen hier nicht weiter. Also mit dem Ritter Zornbold über alles reden und letztendlich ein Goldstück bekommen.

Mit Gram über die Ausrüstung reden und sie gegen das Goldstück bekommen. Links entdeckt man eine Phiole, darf sie aber nicht anrühren und so benutzt unser Held den Zerstörungszauber.

Den Einbeerentrauch oben auf dem Gemäuer entdecken und mit dem Raben reden.

Er holt einen Zweig, wir nehmen ihn vom Tisch und benutzen den Zweig auf den Deckel, so dass die Beeren darin sind und sie noch ausgequetscht werden müssen. Die Trommelschlegel darauf benutzen und dann den Saft in die Zinnflasche füllen.

Ihm Gram geben und nochmals über alles reden. Wir gehen dann hinter dem Pferd vorbei und landen letztendlich bei den

Blutzinnen/Orklager/roter Bergsee:

Im Orklager finden wir vorne am Wasser einen **gespaltenen Menschenschädel** und wenden den Heilzauber darauf an. Dann nehmen wir ein **Holzbrett** vor dem Gerümpel und einen **Futterbeutel** vom Pferd mit. Der **Oberkiefer** links am Stamm neben dem Pferd ansehen und mit dem Raben darüber reden. Für Nuri lässt er sich überreden, ihn zu lösen, und so fällt er runter und unser Held kann ihn holen.

Nun das Messer am roten Felsen benutzen und einen **roten Stein** ergattern.

Nach links zum

Orkischen Ritualplatz:

Hier den Schädel auf die Pfütze benutzen und dann das Messer auf das Orkische Kriegshorn, das so im Inventar landet.

Links weitergehen und das Holzbrett über den Abgrund legen.

Dann das Seil mit dem Oberkiefer benutzen und es ergibt ein **Wurfhaken**.

Diesen improvisierten Wurfhaken auf den verrotteten Baum anwenden und ihn nach unten biegen und festbinden.

Das Orkische Kriegshorn mit der Lücke im Kiefer benutzen und dann den roten Stein mit dem Kriegshorn. Den Rückweg antreten ins Orklager, das nun verlassen ist und automatisch landen beim

Roten Bergsee:

Die Blüte links anklicken und zurück zum

Orklager:

Die **goldene Halskette** nehmen, das Messer mit dem Braten benutzen, **Fleisch** bekommen und das **Orkschild** nehmen. Nun zum

Ritualplatz:

Hier das Fleisch dem Wachhund geben und so können wir **Pfeifenkraut** ergattern. Wieder zum

Roten Bergsee:

Das Orkschild oben rechts am Felsspalt benutzen und den **Schleim** bei der fleischfressenden Pflanze benutzen. Dann das **Sabber** mit dem roten Stein unten links benutzen.

Mit dem Kobold über den Feenforscher reden. Letztendlich den Schmuck mit dem Futterbeutel benutzen, ihn den Kobold geben und dann noch das Pfeifenkraut.

Der Kobold verrät schließlich den Weg, unsere Helden gehen dorthin.

Tropfsteinhöhle

In der Höhle:

Die Feuerstelle (**Holzkohle**) und die **Zeichnung** nehmen.

Die Truhe links öffnen, eine **Tafel** nehmen und die Steintafel im Inventar ansehen.

Die Blüte mit der Schale benutzen und dann dem Zerstörungszauber mit dem Glas rechts oben am Bildschirmrand benutzen – unsere Fee kann das wieder reparieren.

Das in der Nische entstandene Bildnis betrachten, die Zahlen auf der Tafel umsetzen und dann im Bildnis den Faden 1 auf den Tropfstein 4 benutzen und dann den Faden 4 auf

Tropfstein 2. – Die Holzkohle dann mit der Zeichnung im Inventar benutzen. Wir landen beim

Feenforscher / Feenkunstwerk:

Nach der Katastrophe Jacomo den Wasserschlauch geben.

Wir müssen Nuri retten, aber zum Aufzeichnen eines sicheren Weges braucht Jacomo seinen Rucksack.

Den **Arm der Ritterstatue** nehmen, dann die **Maßstabhälfte**. Die Maßstabhälfte auf den Schutt benutzen und so die **2. Hälfte** ergattern. Den Heilzauber auf die beiden Hälften anwenden.

Den Maßstab mit dem Arm der Statue benutzen und das entstandene Gebilde dann auf den **Rucksack**. Den Rucksack Jacomo geben und die Wegbeschreibung dann in den Sammelkorb werfen.

Die Höhle verlassen und am Ausgang mit Jacomo reden. Jetzt zur

Mühle:

Sie betreten und man wird gefangen genommen. Das Loch oben links im Dach anklicken und wir können mit Nuri reden. Dann das Loch oben rechts anklicken und Nuri mit dem Heilzauber das Getriebe reparieren lassen.

Nun das mittlere Loch benutzen und den Zerstörungszauber auf die Öllampe anwenden.

Den Heilzauber anwenden, um die Öllampe wieder zu reparieren, was zur Folge hat, dass die Waldsäge umfällt und unser Held sich von seinen Fußfesseln befreien kann.

Das **Regalbein** finden und benutzen und wieder das linke Loch benutzen. Den Heilzauber mit der Waagschale benutzen. Dann den Zerstörungszauber mit dem Stundenglas und jetzt Nuri's **Scherbe** nehmen und auf die Handfesseln anwenden.

Das rechte Loch anklicken, dann **Stroh** und die **Ausrüstung** vorne nehmen. Zum mittleren Loch wandern und die **Waldsäge**, den **Schemel** und die **Fesselstricke** nehmen.

Die Fesselstricke mit der Bodenluke benutzen und sie öffnen.

Die Decke mit dem Kellerloch benutzen, dann das Messer und zum Schluss das Stroh mit der Decke benutzen. Der Wache haltende Feind wird somit ausgeschaltet, unser Held kann nach draußen, benutzt den Schemel mit dem Steg, redet mit Nuri und benutzt dann die Säge mit Balken und dann noch den Schemel mit dem Steg. Letztendlich landen wir im

Kapitel 3

Hafenstadt - Enqui:

Wir reden mit Jarre.

Aus dem Gerümpel nehmen wir den **zerbrochenen Handspiegel** und reparieren ihn mit dem Heilzauber. Rechts im Wasser liegt ein kleines Boot mit einer Plane angebunden.

Das Messer auf die Plane anwenden. Den **Enterhaken** nehmen und rechts beim Betrunkenen die **Branntweinflasche**. Nun alleine ins

Badehaus:

Drinne ganz links den **Zapfhahn** nehmen, ebenso ein **Handtuch** und einen **Kübel** rechts an der Wand.

Mit der Baderin reden über alles, dann mit der Verwundeten über die Nachricht.

Nun noch mit dem Gast reden.

Jetzt den Spiegel mit dem Handtuch polieren. Nochmals mit der Verwundeten reden und die Botin eifersüchtig machen.

Nach draußen und mit Nuri reden und sie ins Badehaus schicken. Hinterher und Nuri sitzt im Bottich.

Den polierten Spiegel mit der Verwundeten benutzen. Dann den Rucksack vorne benutzen und die **Nachricht für Harm** ergattern. Nach draußen und nach hinten durch zum

Hafen:

Hier einen **Räucherhaken** hinten rechts nehmen und weiter rechts mit dem Wächter auf dem großen Schiff reden.

Zurückgehen zum Fährmann mit ihm reden, aber unser Held kann die Überfahrt nicht bezahlen. Über eine Alternative reden, die Fahrt zu bezahlen, nach Angeln und Fisch fragen.

Nach links gehen und den Enterhaken mit dem Balken benutzen. Auf die andere Seite schwingen und zu einem Lagerplatz gehen.

Hier nehmen wir die **Hängematte** und einen **versteinerten Hasen** mit. Dann benutzen wir den Zapfhahn mit dem Fass und danach den Hasen darauf zum Reinschlagen.

Wir ergattern noch einen **Regalbolzen**, benutzen die leere Branntweinflasche auf den Zapfhahn und zerstören mit unserem Zauber die Wasserpfeife. So wandert die **Krakenmolchschnitzerei** in unser Inventar.

Zurück vor das Badehaus und mit Jarre reden über Harm. Hat man auch mit allen anderen über Harm geredet, sollte man verschiedene Infos über ihn haben.

Versuchen, mit dem Wächter auf dem Schiff zu reden. Ihm die Nachricht zeigen und dann die Fragen beantworten (Ehrenwerter Kaufmann,)

Zurück zu Jarre und ihn nochmals zu Harm befragen (Harms Profession, Lieblingstiere und Lieblingswein).

Wieder zum Wächter und Ehrenwerter Kaufmann und Geld wählen.

Zurück zu Jarre und wieder mit ihm reden.

Einen Zettel mit der Schmugglersprache im Tausch gegen die Schnitzerei bekommen.

Jetzt kann man alle Fragen des Wächters beantworten (Motten, Froschwein) – wenn man den Zettel gelesen hat. Wir dürfen in

Harms Kajüte / Prisma stehlen:

Hier reden wir über bösen Ausschlag, Anker? Lüge oder Wahrheit, Aufgabe erfragen und Mittel gegen Ausschlag. Nach dem Gespräch das Fenster öffnen, rechts die **Kerze** nehmen. Feuerstein und Stahl auf die Kerze anwenden. Die brennende Kerze mit dem Glöckchen an der Truhe benutzen.

Hinten an der Wand die Anrichte öffnen, ein Fläschchen **Lebertran** nehmen und Harm bringen.

Den Raum verlassen, auf dem Schiff ganz nach oben und durch 2maliges Benutzen der Kurbel das Beiboot nach unten lassen. Jetzt wieder ins

Badehaus:

Hier nach Wundpulver und verbrauchten Verbänden fragen. Unser Held hat keinen Erfolg, muss sich einen Trick überlegen und schickt aber Nuri zum Fährmann.

Draußen:

Den Räucherhaken mit dem Eisenring links benutzen und den Eimer dranhängen.

Schwups landet darin eine **Bandage mit juckenden Pulver**, die unser Held nimmt.

Nun Nuri beim Angler treffen, sich den **Fisch** geben lassen, sie ins Beiboot schicken, den Fisch mit dem Messer bearbeiten und **Gräten** zurückbehalten. Die Gräten mit dem Minianker benutzen, zum Schiff und zu Nuri ans Beiboot. Nuri den **Minianker** geben und das Beiboot 1 Stockwerk hochholen.

Auf dem Schiff/in der Kajüte:

Die Anrichte öffnen, **Lebertran** nehmen und ihn auf die Bandage benutzen.

Den Lebertran mit dem Pulver dann an Harm geben und der legt seinen **Schlüssel** ab. Mit Harm reden und ihn von Nuri ablenken.

Nach draußen und von Nuri den **Schlüssel** holen.

Wieder in der Kajüte, das **Holzkästchen** auf der Anrichte nehmen. Mit dem Fischgrätenschlüssel die Truhe öffnen und das **Prisma** nehmen. Es in das Holzkästchen legen und dieses auf das Fenster benutzen.

Wieder draußen mit der Hängematte nach dem Kästchen angeln. Nuri aus dem Beiboot holen. Jetzt zum Fährmann, ihm die Schnapsflasche geben und mit ihm über die Überfahrt zum Sumpf reden.

Vor der Feentorinsel

Die beiden werden übergesetzt, aber ein gutes Stück vor der Feentorinsel und wir reden mit Nuri. Es ist egal, wie wir antworten.

Am Morgen dann das **Beil** nehmen, es mit dem Karren benutzen und den **Karrenarm** nehmen. Diesen dann mit dem **Spatenkopf** benutzen und den Spaten nehmen, das **Paddel** ist fertig. Nun den Reparaturzauber mit dem Boot benutzen, dann den Spaten mit dem Boot und wir fahren zur

Feentorinsel

Das Seil und rechts einen löchrigen Stiefel nehmen. Dann den Spaten ganz rechts mit der seltsamen Pflanze benutzen. Nun wenden wir das Beil auf den Baumstamm an und dann das Seil auf den hohlen Baum. Hinunter und wir landen in einer Höhle.

Die Pfauenskulptur ansehen, mit Nuri reden und die Skulptur berühren und nach links drehen. Mit Nuri reden und den Pfau weiter nach links drehen. So kann unser Held den **Spiegel** von rechts ergattern. Die Figur nach rechts drehen und von links hinten die **Öllampe** ins Inventar befördern. Die zerbrochene Öllampe mit dem Heilzauber reparieren und den **Wasserschlauch mit der Lampenölpfütze** links benutzen. Die Skulptur nach links drehen und den Zerstörungszauber auf das Augenmonster anwenden.

Nach rechts weitergehen und die Hängematte mit der **Libelle** benutzen. Dann die Spuckpflanze mit dem Riesenwurm benutzen. Nun den Feuerstein mit dem Grubenwurm benutzen und dann den Spiegel auf das Loch im Riesenwurm anwenden.

Den Pfau nach rechts drehen und der Lichtstrahl wird zum Feentor geschickt.

Nach links gehen und dort das Prisma mit der Apparatur benutzen, das Zahnrad dann anklicken, um die Farbe zu wechseln.

Die reparierte Öllampe mit der Schale neben dem blauen Symbol benutzen.
Die Libelle in die zum grünen Symbol gehörende Schale legen.
Das Lampenöl aus dem Wasserschlauch in die zum roten Symbol gehörende Schale schütten und es dann mit dem Feuerstein anzünden. Dann das Prisma benutzen und mit dem Raben reden. Letztendlich landen wir im

Kapitel 4

Welt und Wünsche der Königin

Hier reden wir mit dem Augenwesen und sehen uns dann die Lichtstatuette links an. Wir gehen weiter nach links, reden mit dem Feenwächter und dann mit der Königin.
Wir erhalten 3 Aufgaben.
Zunächst nehmen wir den **Kelch** und den **Flechtkorb**. Dann sehen wir die Lichtstatuette an und verlassen den Raum nach links.

Hinten links in die Galerie gehen.
Hier jetzt links den **Kristall** aus der Halterung nehmen.
Dann **beide Hörner** der Skulptur links nehmen. Die **Stange** nehmen und den Heilzauber auf die Bogenhälften (im Inventar die beiden Hörner) anwenden. Das Leuchtkristall in die Halterung rechts setzen und links davon durch den Durchgang nach oben.
Hier dem **Farbstein** vorne in der Mitte und den **Speer** rechts nehmen. Durch den Durchgang nach unten und den Farbstein hier in die Schale legen.

Den Raum nach rechts verlassen und den Speer in das obere Wasserbecken legen.
Er verschwindet und wir können unten im Wasserbecken einen kleinen **Speer/Pfeil** rausfischen.

Zurück in die Galerie. Hier das Bild in der Mitte drehen. Zurück und durch das erleuchtete Fenster in den Garten schauen, der auf dem Kopf stehen muss. Mit Pfeil und Bogen den Apfel abschießen, dann den Kelch mit der Stange kombinieren und damit **Honig** auffangen.

Zurück zur Galerie und hier den **Farbstein** nehmen.

Jetzt über den großen Saal zur Königin und dann über den hinteren Ausgang hinaus.

Hier dann den **Kelch mit Honig** auf die Windrose/Süden legen und dann zurück zur Galerie. Ein paar **Pfauenfedern** nehmen, zum Kelch gehen, ihn nehmen und dann im Inventar die Feder mit dem Kelch benutzen und diese dann auf Westen legen.

Zurück zur Galerie und den Farbstein unten in die Schale legen. Nun wieder zurück und im großen Saal den Ausgang nehmen, der zur großen Statue führt. Es ist ein Steg entstanden und wir können hinein.

In der Statue den Farbtopf öffnen und den Kelch mit Honig darauf anwenden, was **orangene Farbe** ergibt.

Den Flechtkorb in die Augenhöhle links legen. Zurück zur Feder, sie nehmen und den Kelch auf Westen ablegen.

Zurück zur Statue und der orangenen Farbe und die Feder auf diese anwenden.

Zum Feentor und dort die **Statuette der Königin** und den **Apfel** aus dem Brunnen nehmen.
Mit dem **Augenwesen** reden (Ort ..., dunkel, Augenhöhle, träumen, Geburtstag) und man nimmt es mit.

Zurück zur Galerie und den Farbstein nach oben legen. Links das Kristall nehmen und

dann die Feder mit der orangenen Farbe auf das Bild anwenden. Den Leuchtkristall zurück in die Halterung legen. Die Lichtstatuette aus dem Inventar in das Bild stellen, das Kristall nehmen und es dann zurücklegen, so dass wir eine **regenbogenfarbige Lichtstatuette** nehmen können. Den Farbstein dann in die Schale unten legen.

Nach draußen und die farbige Statuette ins untere Wasserbecken legen und aus dem oberen die große nehmen.

Zurück nach oben in die Statue und das Augenwesen in den Flechtkorb setzen und mit ihm reden.

Zurück zum Pfau und mit ihm reden über alles, aber speziell: Uhr, prächtiges Gefieder und Geburtstag des Augenwesens.

Zurück zum Augenwesen und mit ihm reden. Es wird die Augen öffnen.

Jetzt zur Königin und mit ihr reden, dass die Aufgaben erledigt sind und so den **Schlüssel zur Traumwelt** bekommen.

Nach hinten gehen und im Bild mit der Windrose landen und hier den Schlüssel auf den Steinsockel anwenden.

Traumgemächer

Im Traumgemach das Feentor finden, es benutzen und mit der Traumweberin reden. Hier Traum „bezwingen“ und „bereit“ wählen.

In Gerons Zimmer die Kleiderkiste öffnen, die **Zauberflöte** nehmen und dann in die Kiste steigen.

Im Schaustellerlager den **Schlüssel** nehmen.

In Gerons Zimmer durch die Tür gehen.

Im Schaustellerlager das **erstarrte Feuer** nehmen, den Zerstörungszauber mit der Sanduhr verwenden und die **Glasscherbe** nehmen.

In Gereons Zimmer den Schlüssel auf das Schloss der Kabufftür anwenden und hineingehen.

Im Feenversteck die **Rabenfeder** nehmen, die Flöte auf den Raben anwenden und so die Stimme einsaugen, die Glasscherbe mit dem Vorhang benutzen und mit Nuri reden und das **Artefakt** bekommen. Dann zurück in

Gerons Zimmer:

Hier nun die ergatterten Sachen von links nach rechts an die Haken rechts von der Tür hängen: Vorhang, Zauberflöte, Rabenfeder, Feuer, Artefakt.

Softwareservice - Kratz

<http://www.gamepad.de>

Es folgt automatisch ein Gespräch mit der Traumweberin, wir benutzen dann das Feentor und landen

Im Kapitel 5 – vereiste Welt / ewige Kälte

Andergast / vor Andergast:

Am Feenversteck die Hecke mit dem Messer durchtrennen, die **Pflanze** nehmen, ebenso einen **Eiszapfen** und draußen mit dem Messer die **Flechte** ablösen.

Vor der Stadt den **Eichenzweig** nehmen und rechts mit dem Ritter reden.

Weiter zur Stadt und vor Gereons Haus mit Olgierd reden und neben ihm den **Tonkrug** nehmen.

Zum Marktplatz und hier das Messer auf den Kräutersstand anwenden und ein **Stück Stoff** ergattern, dann die Waschschüssel verschieben und eine **Wurzel** einstecken.

Zum Burgeingang und mit dem Fenster/Burgwache reden. Wir dürfen nicht zum König.

Gereons Zimmer:

Hier die Kleiderkiste öffnen, **Nadel und Faden** und einen **grünen Wams** herausnehmen. Dann noch im Vogelmist im Käfig ein **Taubenei** finden. Nun nach oben in

Gwinnlings Zimmer:

Hier die Scherben und das **Herbarium** neben.

Zauber + Scherben ergeben einen **Glaskolben**, den wir auf den Dreifuß setzen.

Die rechte Schublade herausziehen und mit dem Messer bearbeiten und so ein **Rezept** ergattern. Haben wir alles für das Entzauberungsmittel? Mal sehen.

Da alles vorhanden ist, den Eiszapfen, das Taubenei, die Joruga, die Flechte und die Alraune in den Glaskolben und dann mit dem Feuerstein die Öllampe anzünden.

Das **Entzauberungsmittel** nehmen und zum

Burgtor:

Das Entzauberungsmittel auf die Burgwache anwenden, aber man glaubt unserem Helden nicht.

Vor die Stadt:

Erneut mit dem Ritter reden und nach den Krähen fragen und auch sonst alles bereden und letztendlich um den **Fetzen der Fahne** bitten.

Aus dem grünen Wams und dem Eichenzweig mit Hilfe des Messers einen **grünen Eichenzweig** aus Stoff herstellen und diesen, zusammen mit der Krone, auf dem Stoff auf den weißen Stoff nähen und zum Schluss alles mit dem Entzauberungsmittel tränken; die improvisierte Flagge ist präpariert.

Auf dem Weg zum Burgtor von Olgierd die **Heugabel** ergattern. Beim Burgtor dann das zerfetzte Banner runterholen und die improvisierte Flagge hissen.

Geron darf mit dem König reden und bekommt einen **Freibrief für die Akademie**.

Zum Marktplatz:

Dort ganz nach rechts und den Freibrief auf das Wachhäuschen anwenden.

Magier-Akademie:

Wir dürfen rein und gehen über den Hof in das Haus.

Oben den Wandteppich beseitigen und über das zugehängte Fenster nach draußen und mit der Heugabel die Bretter vom zugenagelten Fenster beseitigen.

Dann hinein, mit dem Magier reden und den **Magierhut** nehmen.

Wieder nach draußen und zurück ins Haus.

Jetzt rechts im Flur die rechte Schrifftafel anklicken, das Messer darauf benutzen und aus einem Geheimfach einen **Schlüssel** ergattern. Die Schrifftafel im Inventar untersuchen.

Den Schlüssel im Hof der Akademie mit dem Loch in der Kreismitte anwenden, dann die Platten mit Boron, Rahja, Praios und Efferd eindrücken und es entsteht ein Treppenabgang.

Wir gehen hinunter und haben das Artefakt gefunden, doch wie sollen wir drankommen? Können wir es irgendwie – vielleicht mit Magie herausbekommen? Probieren wir es aus und zerstören den Tonkrug mit unserem Zauber, wenden die Scherben auf den magischen Käfig an, stellen mit dem Zauber den Krug wieder her und der Ring ist vom Krug umschlossen. Nun den magischen Hut auf den Kerzenleuchter anwenden und ihn unten mit dem Messer aufschneiden. Ein **Trichter** ist entstanden und wenn wir nun etwas Flüssigkeit finden und hinein schütten, wird er dann oben heraus gespült?

In die Akademie und im Haus durch die rechte Tür in die Bibliothek. Mit Jacoma alles bereden und dann die **Lupe** und den **Weinkrug** nehmen.

Zurück in den Hof und die Treppen runter zum Artefakt. Den Wein auf den Hut anwenden und wir können das **Artefakt** vom Boden aufheben. Nun zu

Gwinnlings Zimmer:

Auf das Bild/die Karte rechts die Lupe anwenden und das Wort „Rabenspitze“ erfahren. Zurück in die

Akademie/Bibliothek:

Rechts die Bücherregale ansehen. Geographia und dann Rabenspitze anklicken und Geron weiß sein nächstes Ziel.

Zunächst weiter mit Jacomao reden (Artefakt, Focus, Artefakt als Köder, Zauberwort ändern, Corvus, eigener Vorschlag, Satinav, Aufbruch). Wir landen auf der

Rabenspitze

Hier wenden wir den Zerstörungszauber auf die Rabenstatue an. Dann benutzen wir links das Katapult, nehmen den **Hebel** mit und gehen die Treppen hoch zum großen Katapult.

Hier erst einmal ein **Stück Fell** vom Pferdekadaver und dann noch ein **Stück Fleisch** herausschneiden.

Den Feuerstein auf die Mechanik anwenden und sie ist enteist. Dann die Kurbel/den Hebel damit benutzen und zwischen die Ketten das Pferdefell spannen. Dieses dann mit einer Geschosskugel benutzen und den Hebel betätigen.

Eishöhle:

Wieder zum vereisten See und auf dem Weg zur Höhle noch den **zerbrochenen Opferpfahl** nehmen und ihn wieder herstellen und darauf das Fleisch benutzen.

Den Pfahl dann in das Geröll stecken und weiter in die Höhle vordringen, bis wir überfallen werden.

Gereon zaubert das Messer wieder ganz, kommt aber nicht dran. So zerstört er einen Eiszapfen, der uns einen **Knochen/Rippe** ins Inventar 'befördert'. Wir angeln damit unser Messer und entledigen uns damit unseres Feindes.

Harfe:

Weitergehen bis zur Harfe und dort mit Nuri reden. Dann mit dem Raben reden und wieder mit Nuri und Abschied nehmen. Das Artefakt auf Nuris Tränen anwenden und erst jetzt es dem Raben überlassen

Softwareservice - Kratz

<http://www.gamepad.de>

In eigener Sache: Sollten Sie die Lösung kostenlos und/oder 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 etwas spenden. Wenn Sie uns z. B. ein paar Briefmarken zusenden wollen: H. L. Kratz, Arendsstraße 4, 63075 Offenbach.