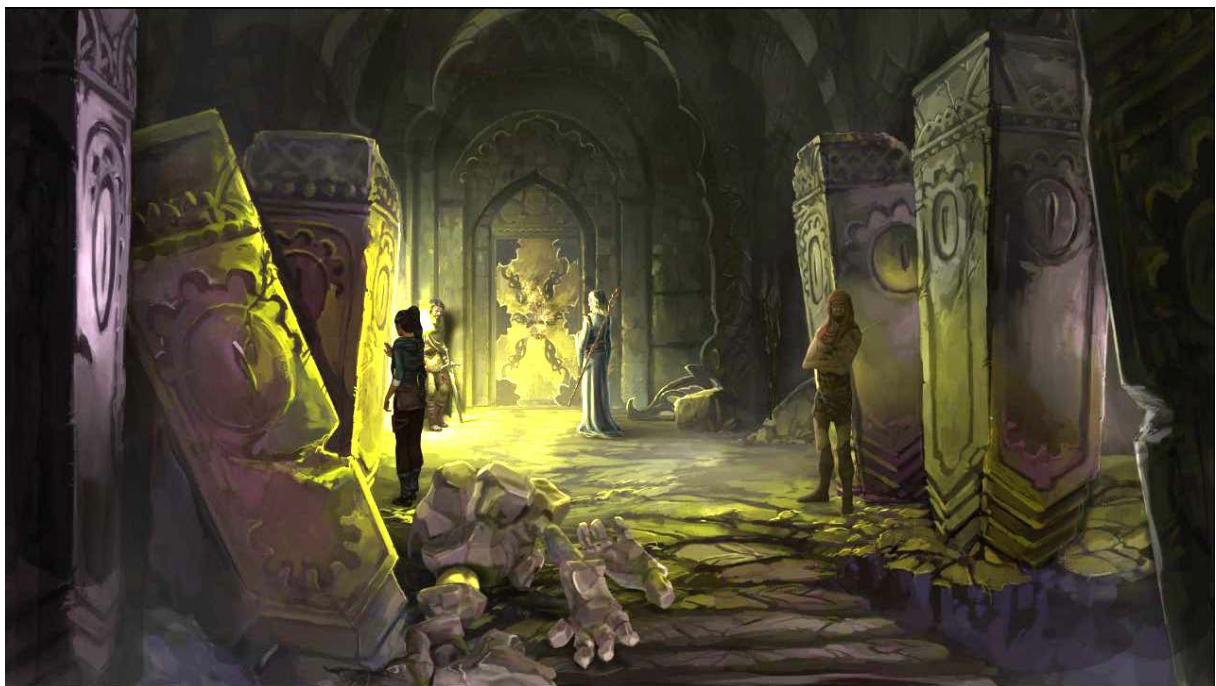




Lösungshilfe by **Locke**

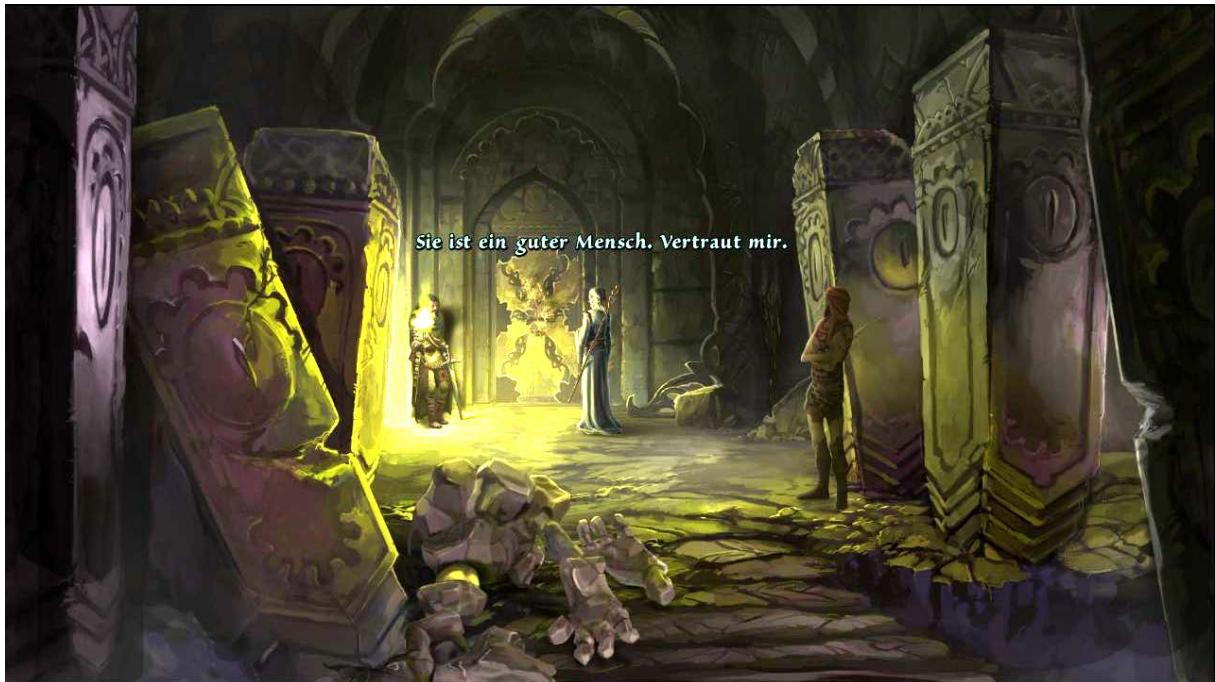


Eine Gruppe von Abenteurer versucht, unter der Stadt Fasar, eine Grabkammer zu öffnen.

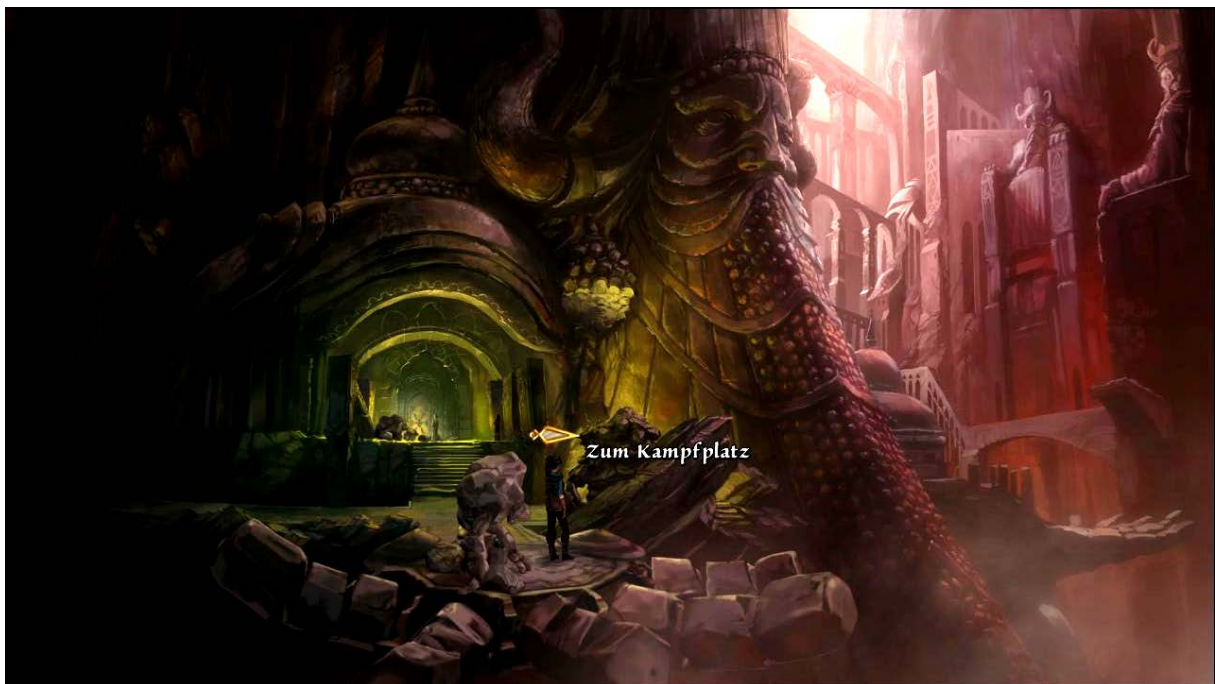
Darin soll sich angeblich die mystische Maske von Malakkar befinden!

Leider findet der alte Magier kein Schloss oder einen anderen Mechanismus.

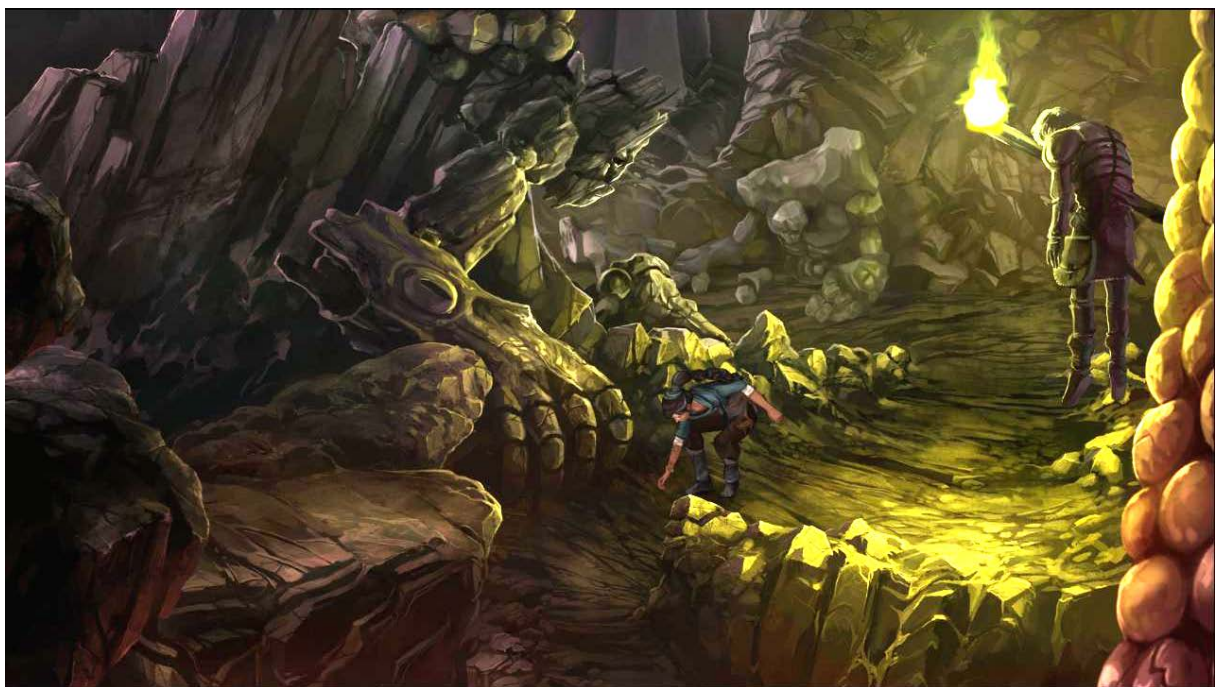
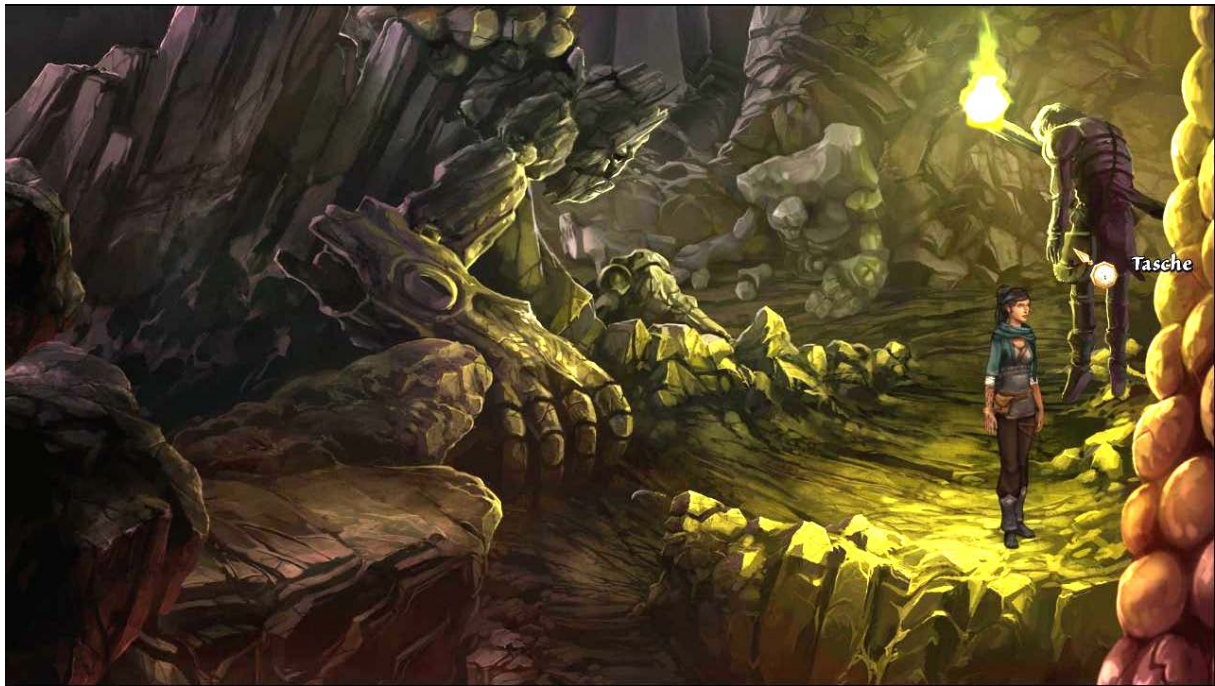
Nun übernehmen wir den Part von Prinzessin **SADJA, unterhalten uns mit den Anwesenden u. schauen uns alles genau an!**



Wir gehen nach unten aus dem Bild, schauen uns auch hier alles an u. gehen anschließend zum Kampfplatz!



Hier hängt unser alter Kamerad **HARUN. Dieser ist noch im Besitz seiner Umhängetasche, aber leider kommen wir nicht an sie heran!**



Also schauen wir uns etwas um, finden einen **Dolch u.
können damit **Umhängetasche** aufschneiden!
Der Inhalt fällt heraus u. wir suchen ihn.
Dazu gehen wir den roten Weg weiter nach unten u.**

Locke

31. August 2013



finden einen **Verband, **Alkohol** u. eine **Pferdebürste**!
Damit machen wir uns auf den Rückweg
zur Grabkammer.**



**Hier geben wir dem Magier die Pferdebürste, er reinigt
die Tür u. zum Vorschein kommt der
Verriegelungsmechanismus!
Leider geht bei dieser Prozedur der Käferschlüssel
kaputt u. wir suchen nach einer Möglichkeit ihn
zu kleben!**

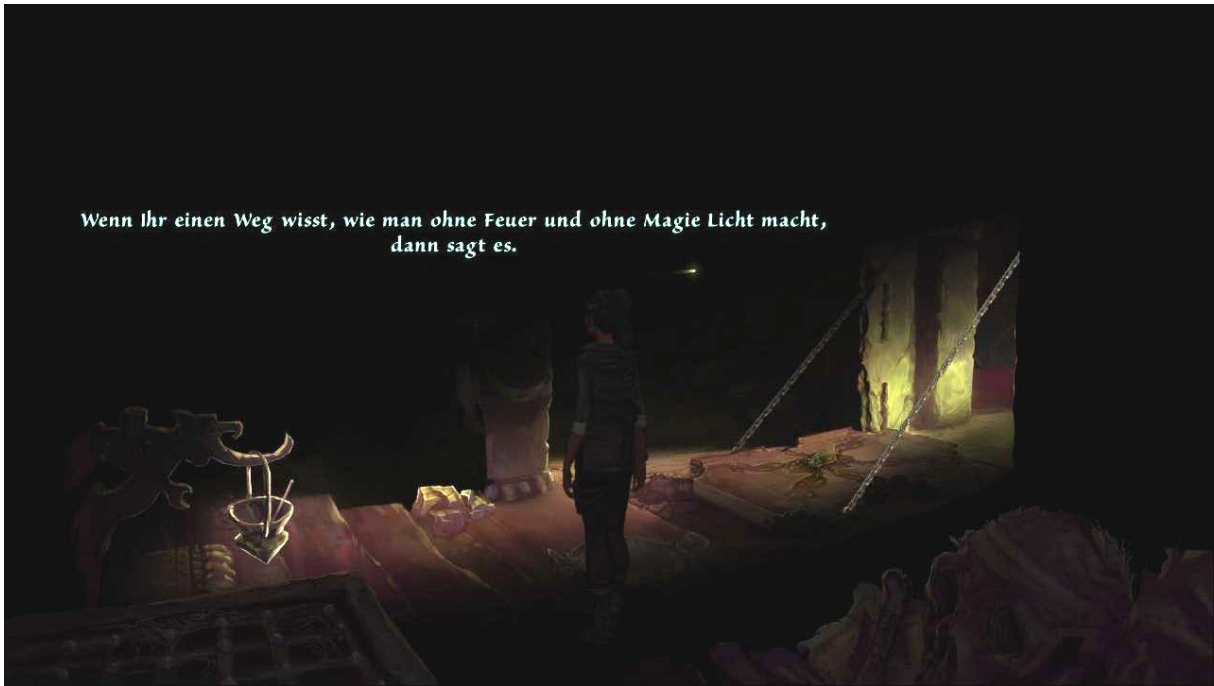


**Diese Möglichkeit finden wir in einer klebrigen Masse
rechts an der Wand.
Wir tauchen unseren Dolch hinein u. geben ihn
danach dem Magier.
Dieser klebt den Käferschlüssel damit u. kann
anschließend die Grabkammer öffnen!**



**Gemeinsam gehen wir in die dunkle Grabkammer u.
versuchen uns irgendwie zu orientieren.
Einen Lichtzauber besitzen wir nicht, also suchen wir
nach etwas Brauchbarem!**

Wenn Ihr einen Weg wisst, wie man ohne Feuer und ohne Magie Licht macht,
dann sagt es.



Das finden wir auch in einer **verstaubten Silberschale
zu unseren Füßen!**

**Um sie zu putzen, nehmen wir ein Stückchen des
Verbandes, tränken es in Alkohol u. reinigen sie damit!**

Das sollte reichen.



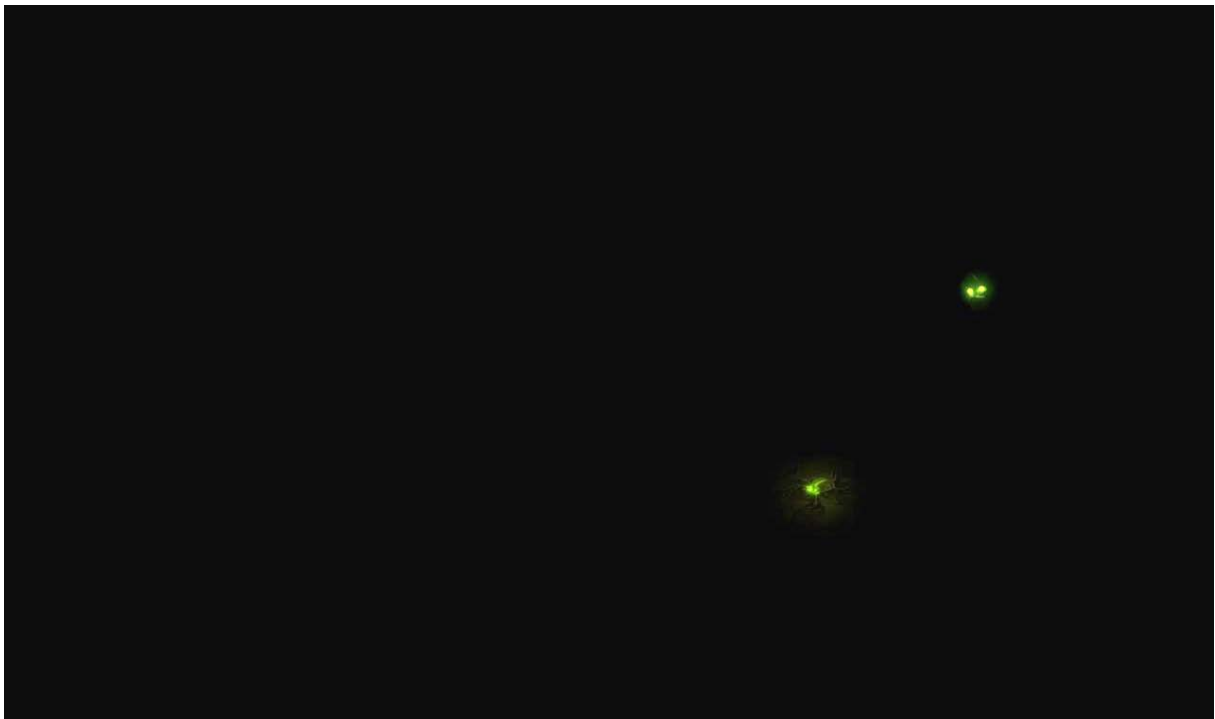
**Dann gehen wir nach links, nehmen die
Räucherstäbchen nebst **Räucherschale** mit u. verletzen
uns dabei am Haken die Hand!
Nun hängen wir die gereinigte Schale an den Haken u.
sehen Maske von Malakkar!**



**Wir schauen uns die Maske an.
Damit können wir endlich die Schlacht gegen die
Dämonen gewinnen!
Leider haben wir mit unserer Aktion einen Wächter
auf uns aufmerksam gemacht!**



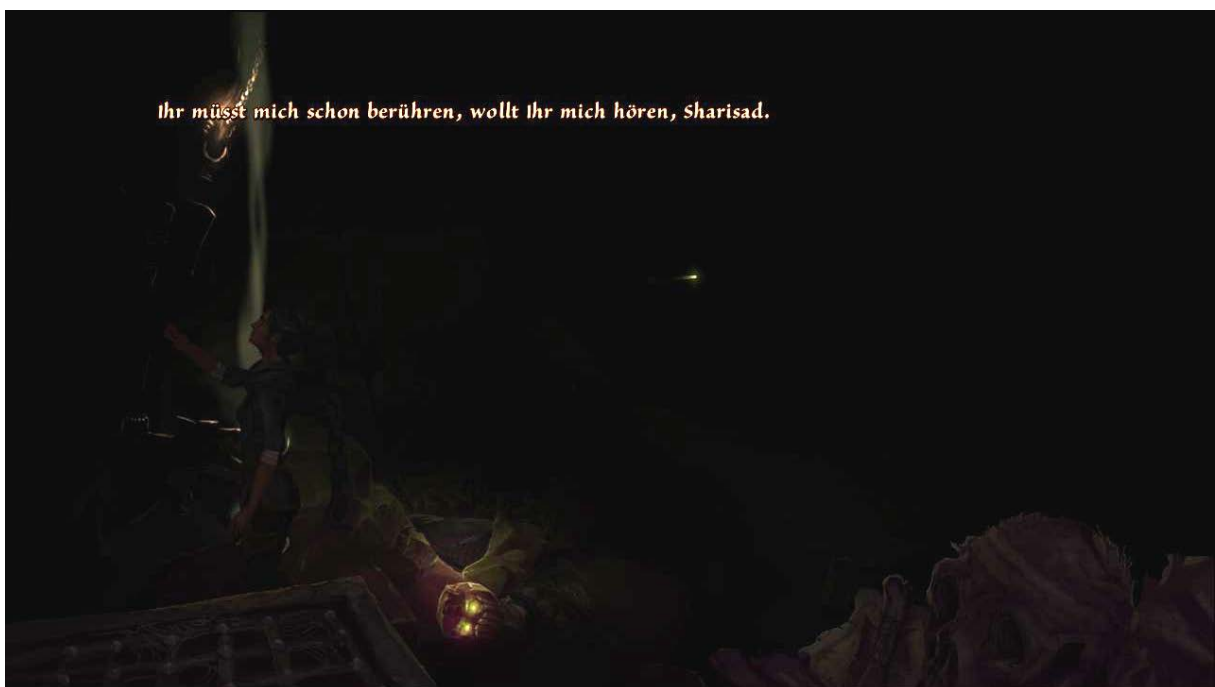
Dieser betritt den Raum, die Tür schließt sich hinter ihm u. es wird dunkel!



**Er geht weiter u. zertritt dabei den Käferschlüssel!
Nun wird er vom Magier geblendet, fällt um u. begräbt
den Magier unter sich!
Nun können wir uns unserer Befreiung widmen!**



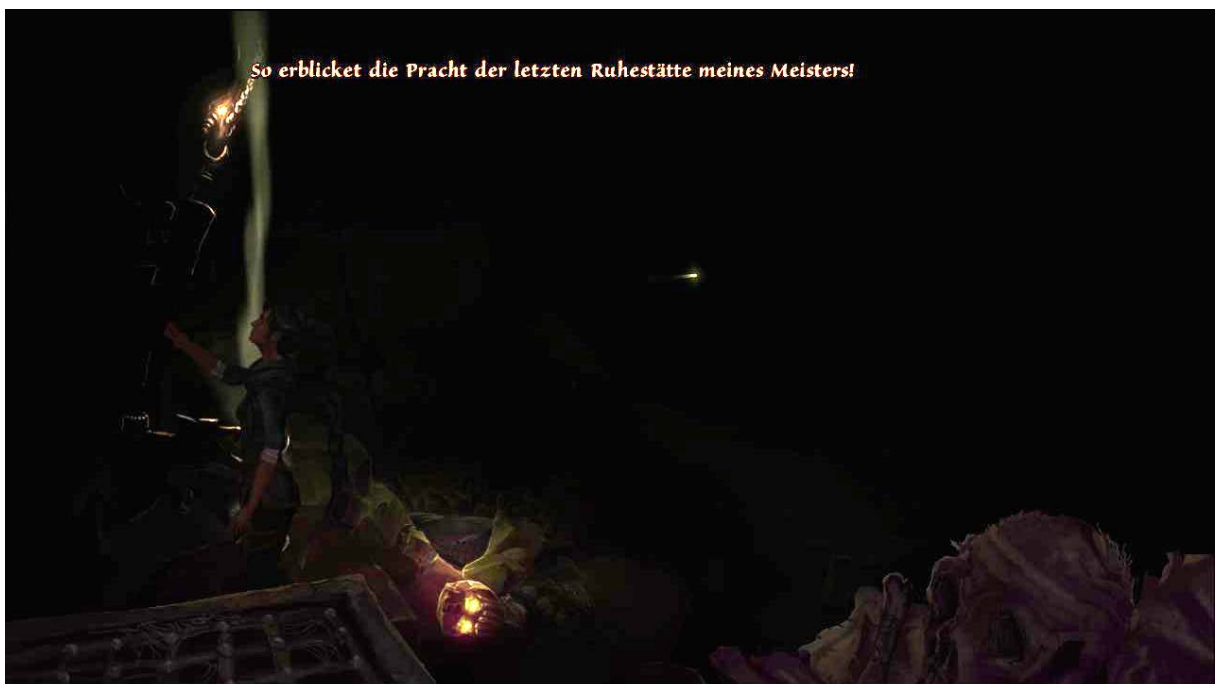
**Als Erstes nehmen wir die Silberschale vom Haken.
Dann entzünden wir das Räucherstäbchen an den
glühenden Augen des Wächters!
Nun nehmen wir unser Verbandszeug u. wischen den
blutigen Haken ab.
Dieses ist nun voll mit unserem Blut u. wir legen
es, sowie das Räucherstäbchen, in die Räucherschale!**



**Jetzt hängen wir unsere „Kreation“ an den Haken u.
hören eine Stimme!**

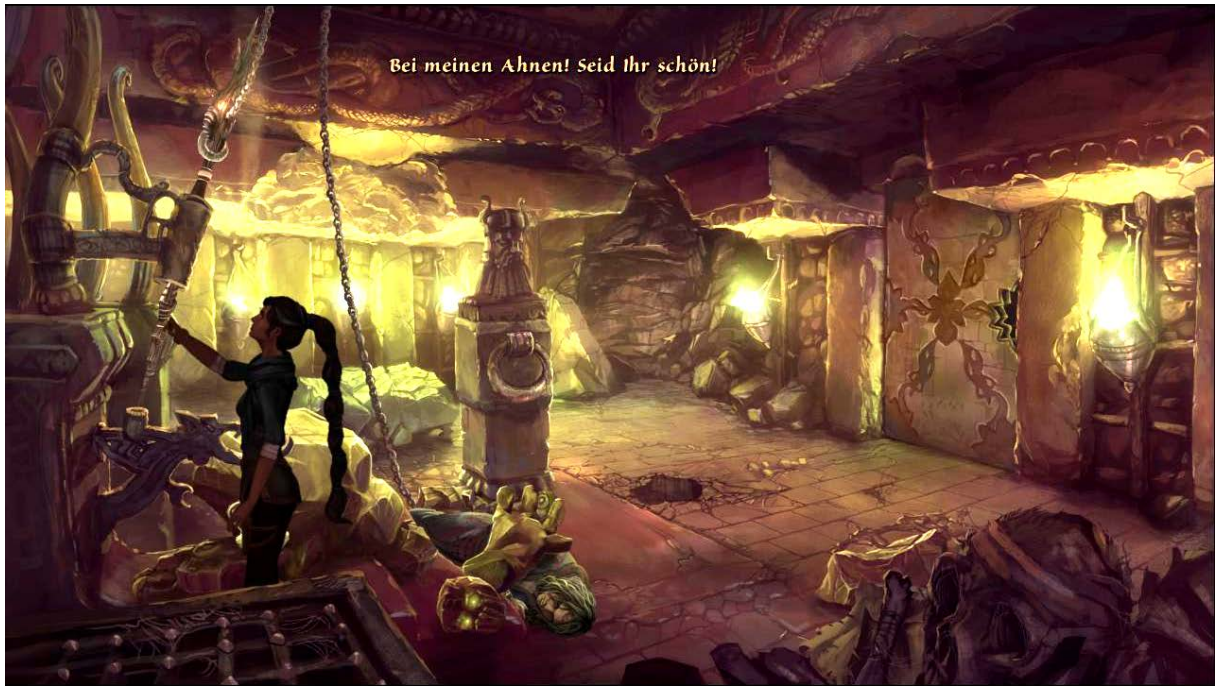


**Nun veranstalten wir ein kleines
Frage- u. Antwortspiel!
Dabei gehen wir auf Alles ein u. schließen einen Pakt
mit diesem unbekanntem Wesen!**



Locke

01. September 2013



**Danach erblicken wir die Ruhestätte seines Meisters u.
versuchen den Stab zu befreien!**



**Als Erstes schnappen wir uns die Metallkugel u.
stecken sie durch den Ring!
Haben wir das geschafft, so werfen wir sie in das Loch
im Boden!**

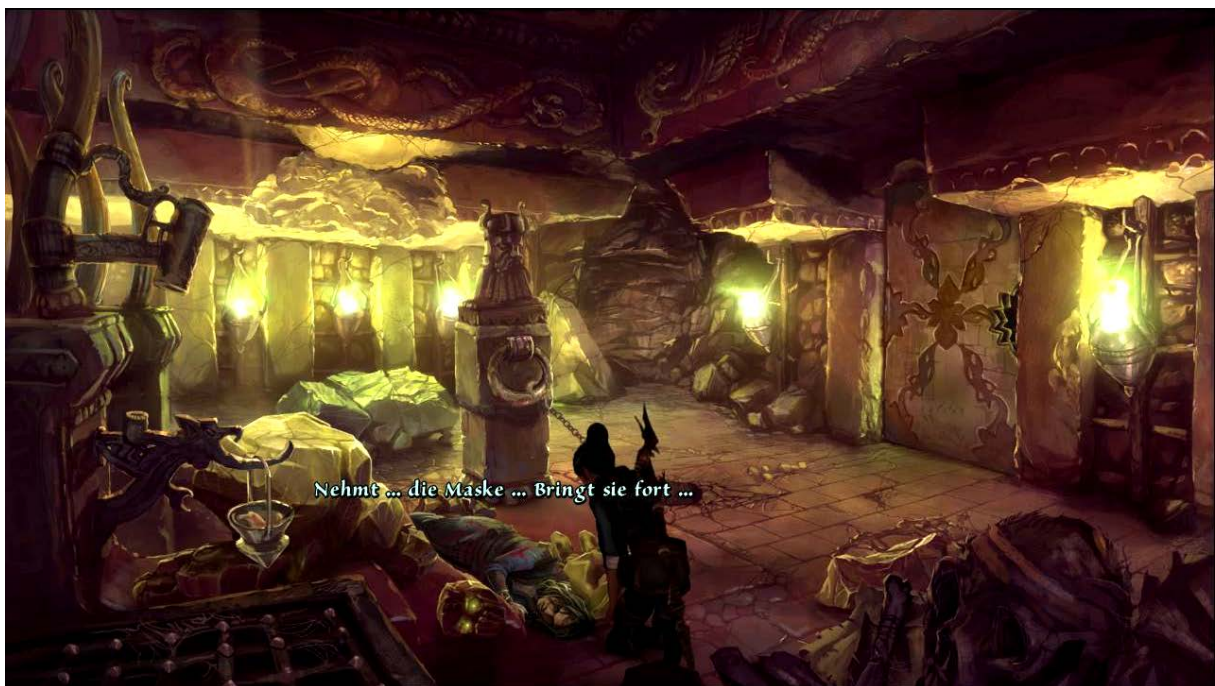


**Danach können wir den Stab aus dem Ring nehmen,
umhängen, uns mit ihm unterhalten u. ihm unsere
Regeln diktieren!**

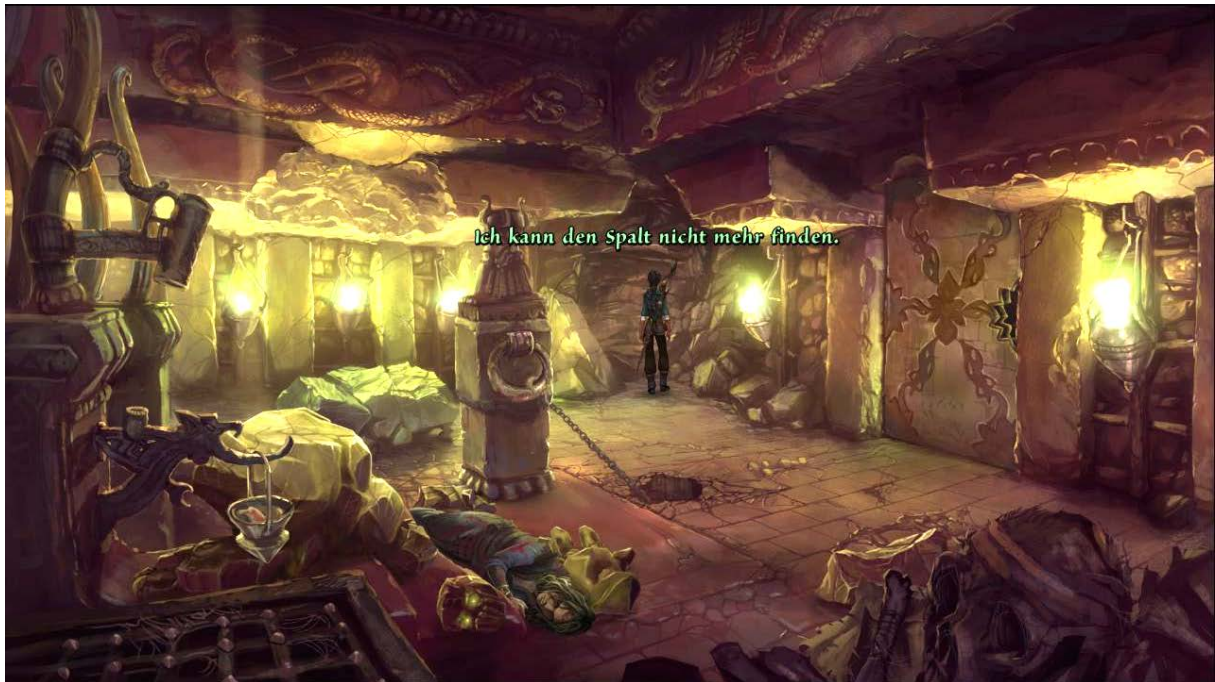
**Dann kümmern wir uns um den Magier u. wenden
unseren neuen Zauber auf ihn an!**



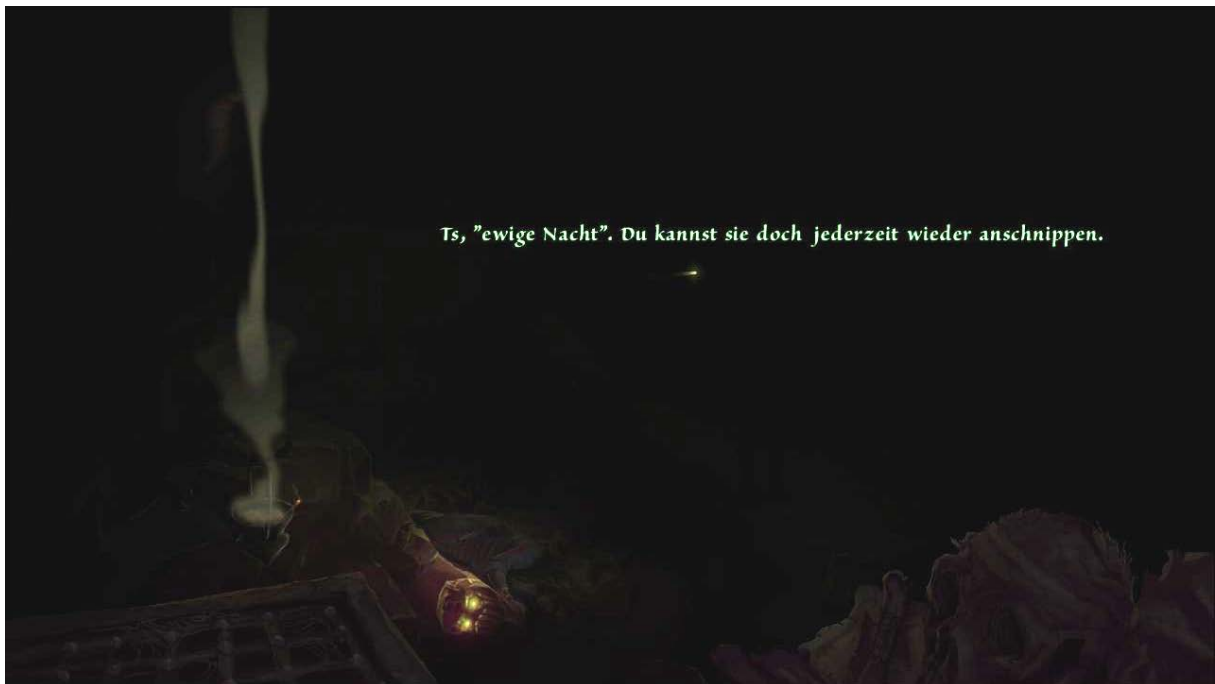
Die Reste des Wächters rücken von ihm ab u. wir können unseren **Dolch u. die **Maske** nehmen.**



**Nun versuchen wir uns noch etwas mit ihm zu unterhalten.
Mit letzter Kraft bittet er uns die Maske zum Prinzen von Drakonia zu bringen!
Danach haucht er sein Leben aus u. wir schauen uns weiter in der Gruft um.**



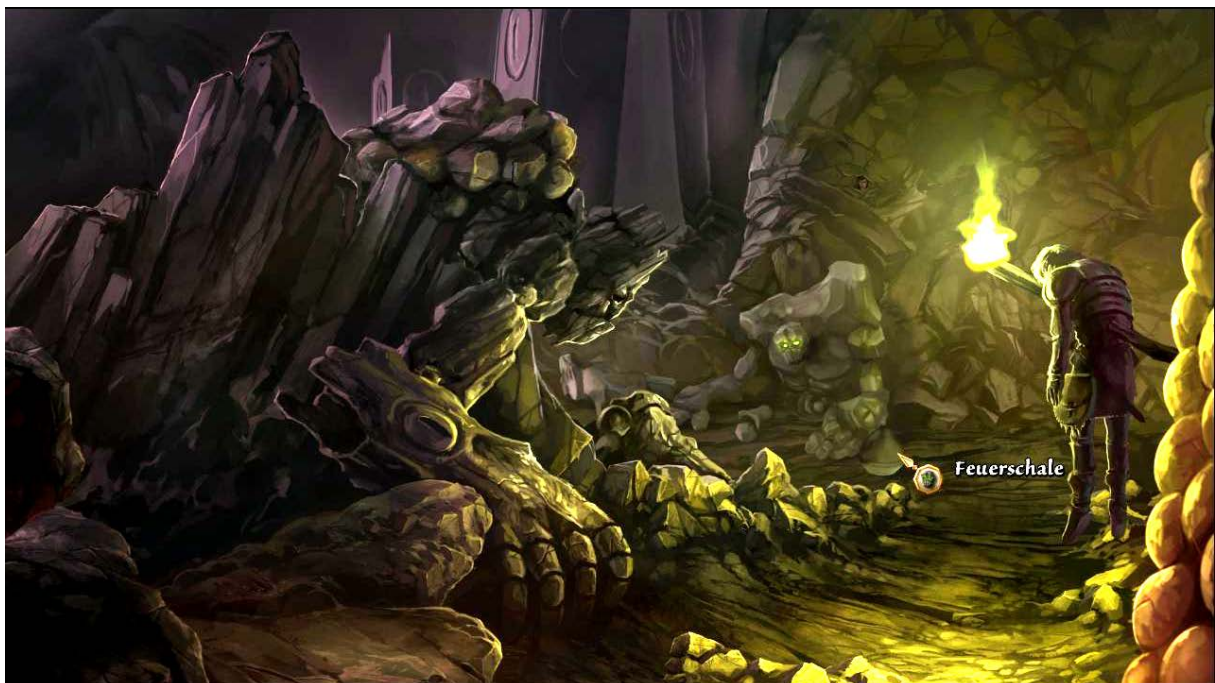
**Als es noch dunkel war, konnten wir in der brüchigen Wand einen kleinen Lichtschein sehen, aber jetzt finden wir den Mauerspalt nicht mehr!
Also wenden wir unseren Zauber auf eine Feuerschale an u. es ward Nacht!**



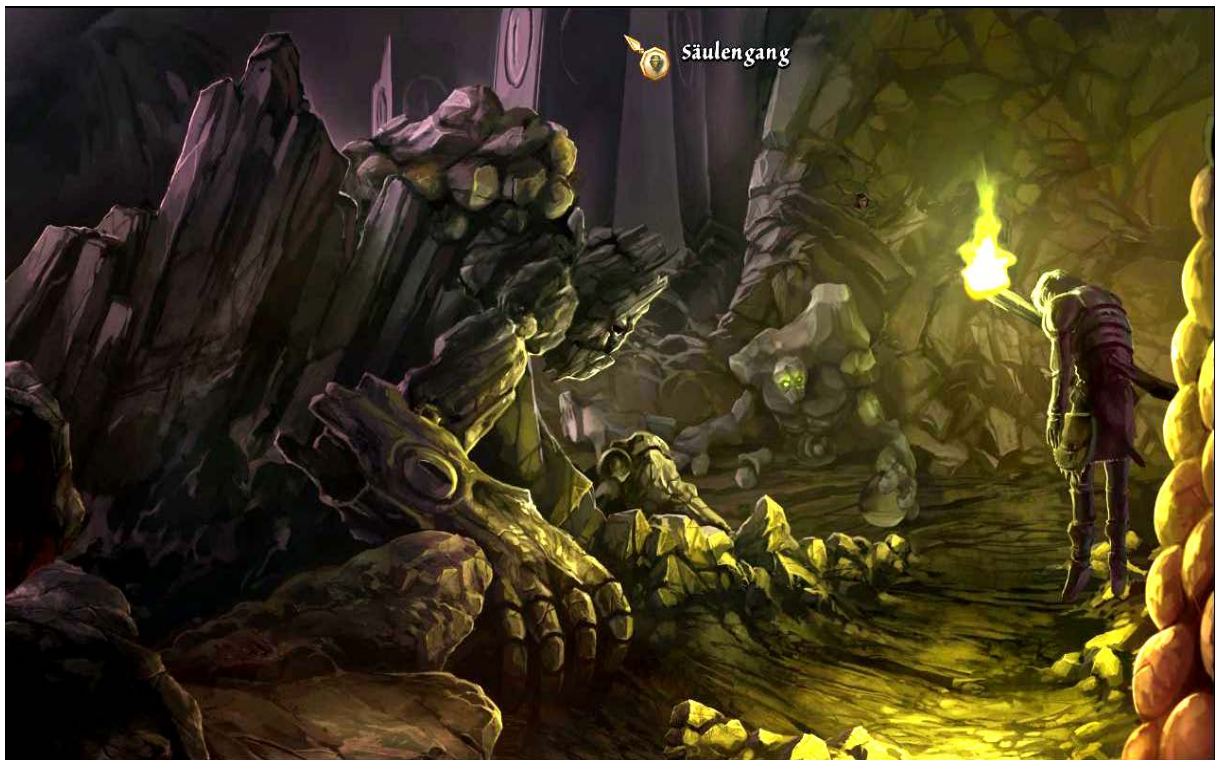
Nun können wir den Spalt wieder sehen u. mit unserem Messer etwas erweitern!



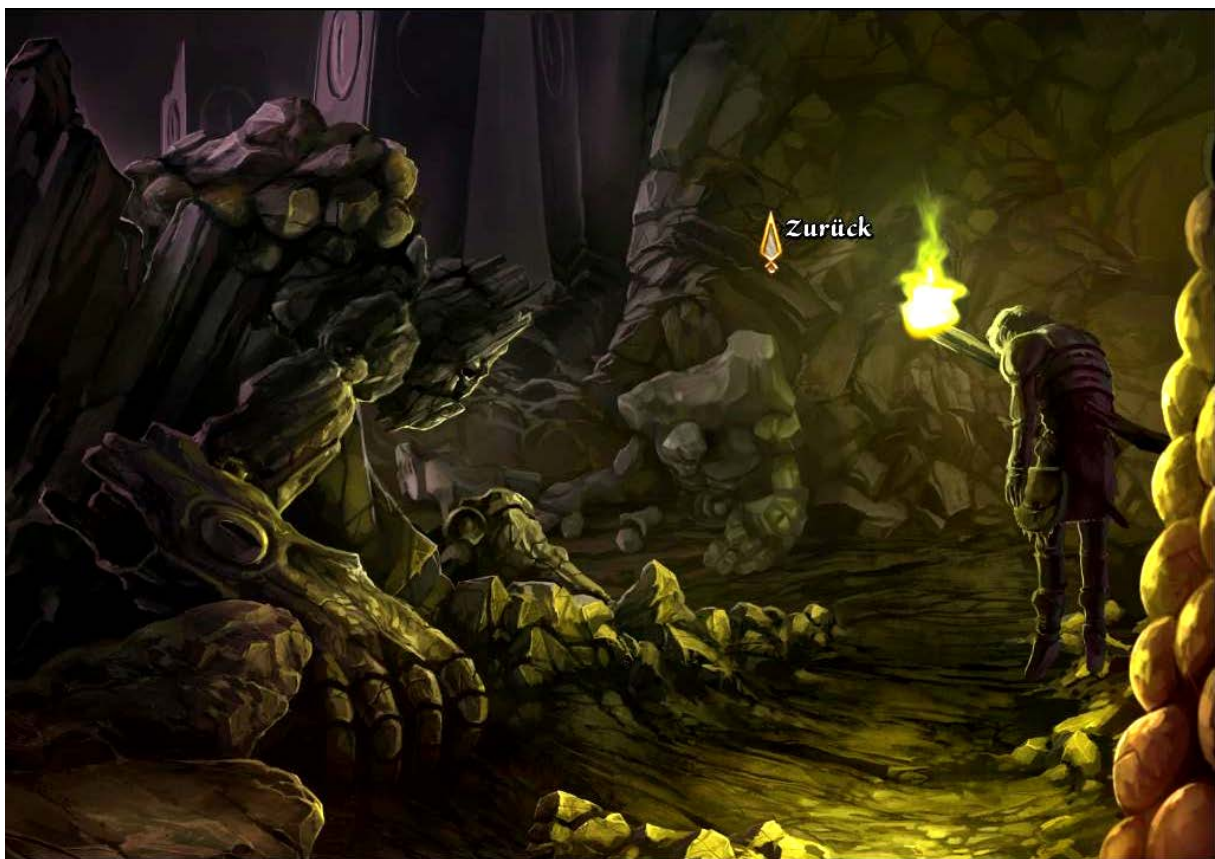
**Dann schauen wir hindurch u. wecken, mit Hilfe unseres Zaubers, den rechten Wächter!
Dann lassen wir ihn mehrmals gegen die Wand (anklicken) schlagen u. eine Feuerschale fällt auf den Boden.**



**Nun klicken wir die Feuerschale u. den Säulengang an!
Der Wächter nimmt die Feuerschale u. wirft sie in den Säulengang!**



Für uns gibt es hier nichts mehr zu tun u. wir begeben uns zurück in die Grabkammer!





Hier gehen wir zur Tür, schauen durch das Loch u. wenden unseren Zauber auf die Feuerschale an.



**Es klappt, es wird hell!
Nun wollen wir den Zauber auf den Wächter anwenden u. ihn anweisen sich der Grufttür zu widmen.
Doch ohne Beine wird das schwerlich gehen!
Also müssen wir uns etwas einfallen lassen.**



Wir klicken auf den Arm u. anschließend auf das Käferbein welches kurz vor der Tür liegt. Nun schleudert die Wache den Arm gegen das Käferbein u. Beides kommt an der Tür zum liegen!



Nun verbinden wir den Stab mit dem Verband u. angeln das **Käferbein damit!**



Nun schmieren wir etwas Kleber vom Messer auf das Käferbein u. verbinden es mit dem Käfer in der Mitte der Tür!

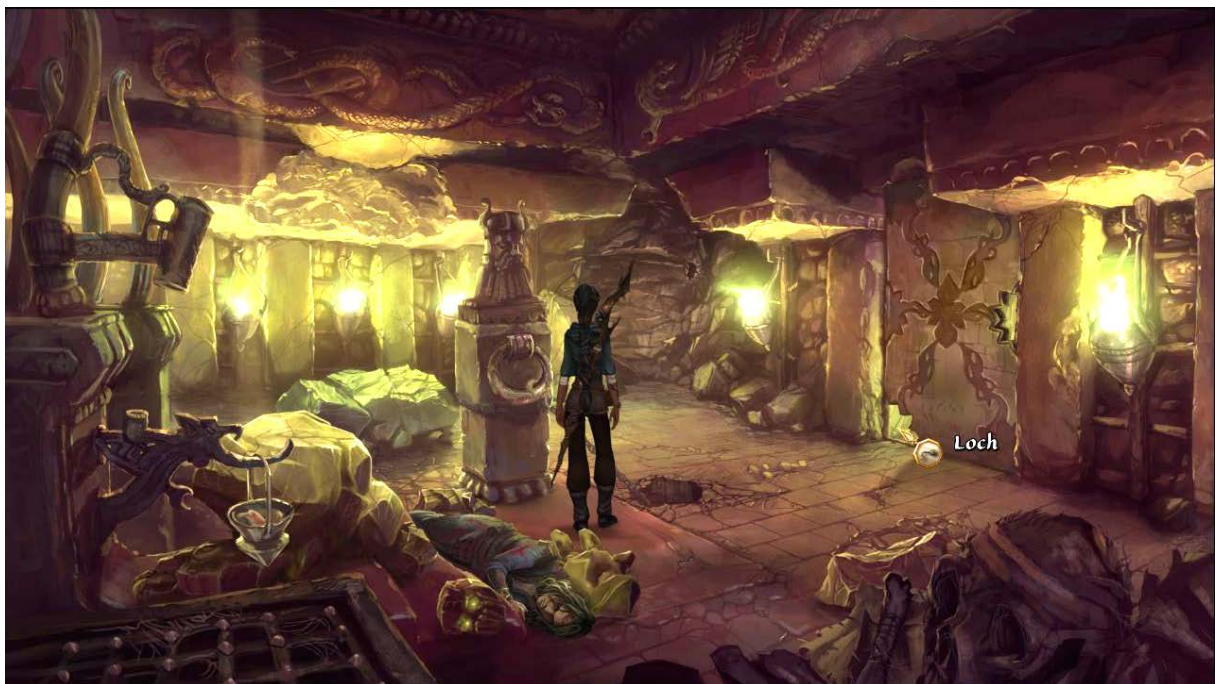




**Bingo, ein Schloss haben wir geknackt!
Und nun?
Nun agieren wir wieder von der Grabkammer aus u.**

Locke

01. September 2013



klicken Kette u. Loch in der Tür an!



**Auf diese Art schieben wir die Kugel in
den Säulengang!
Mit unserem Zauber bringen wir den Arm dazu, sich
am Bogen fest zu halten u. die Metallkugel zum
Wächter zu befördern!**



**Dieser muss nun, natürlich mittels Zauber, kräftig an
ihr ziehen!**



**Das macht er auch, aber leider ist er nicht kräftig genug um den Podest durch die Tür zu ziehen!
Also lassen wir den Wärter die Kugel in die Halle befördern!**

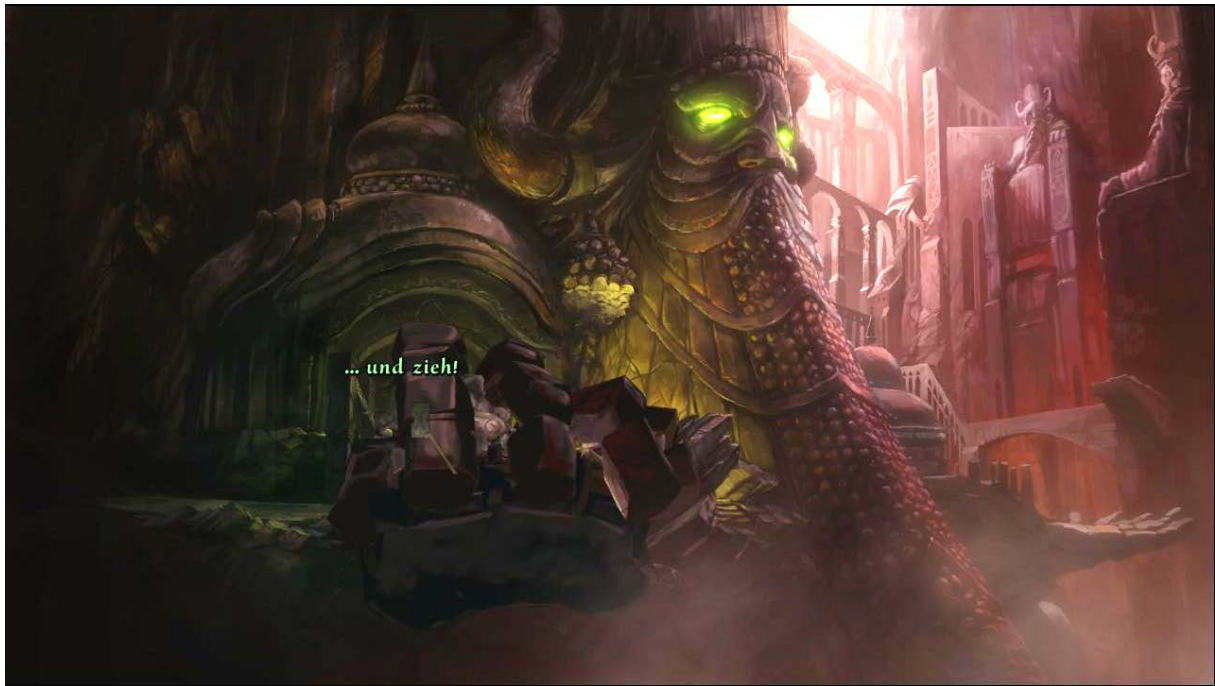




**Hier lassen wir die Hand wecken um die Kugel zu nehmen u. zu ziehen.
Aber leider ist die Hand zu groß um die Kugel greifen zu können, also muss es der kleine Wächter, der auf der Hand sitzt, tun.**



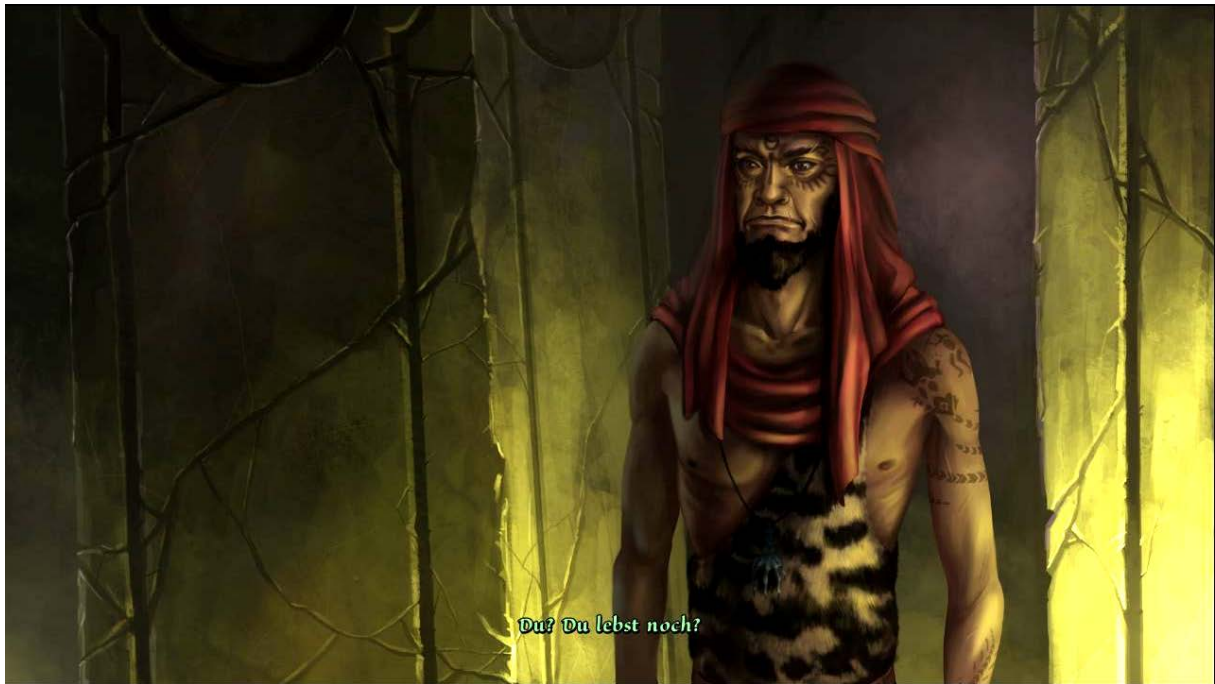
Ist das geschafft, muss die Hand nur noch den Wächter umfassen u. gemeinsam mit ihm die Grufttür aus ihrer Verankerung reißen!



Das klappt auch, wir sind frei u. treten jubelnd in den Säulengang.



**Nun müssen wir nur noch heil nach Drakonia kommen!
Das schaffen wir mit Hilfe des FERKINIA, der das Desaster überlebt hat.**



Dieses tut er aber erst nachdem wir ihm unseren kostbarsten Besitz angeboten haben, unseren Almandin!



Locke
02. September 2013



Sadja all'kebir? Nie gehört.

Nun agieren wir, wie im Prolog, wieder als **GERON u.**

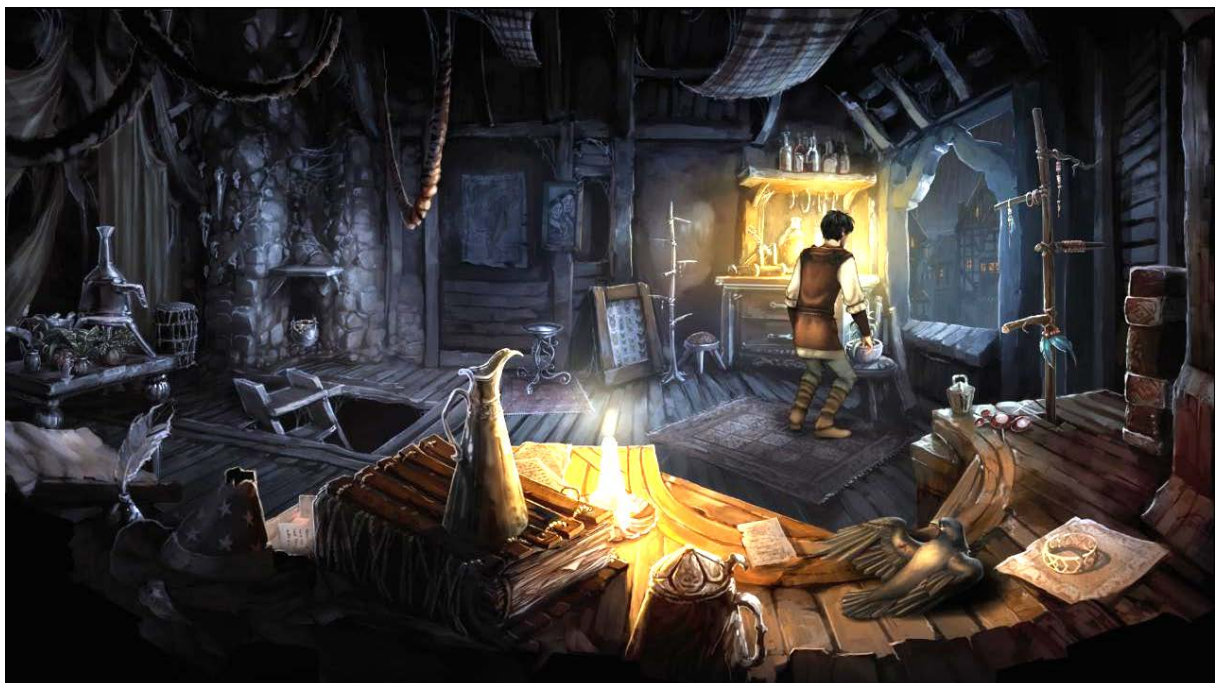


Wie geht die Geschichte weiter?

**lassen uns erzählen wie es mit Sadja weiter erging.
Da es nicht viel zu erzählen gibt, gehen wir zurück
zu **NURI**!**



**Diese liegt, da ihre Wunde am Flügel sich wieder geöffnet hat, mit Schmerzen im Bett.
Wir schauen auf das Rezept u. da steht:
Geriebenes Wirselkraut mit Salbenfett vermengen!
Nun denn, machen wir uns auf die Suche.**



Das *Wirselkraut* ist bald gefunden, nun müssen wir es nur noch zermahlen!



Dazu legen wir es in das Vogelbad u. zerreiben es mit Hilfe des Messergriffs!

Dann schneiden wir einen **Stoffetzen aus dem Vorhang u. wischen damit den fettigen Topf, welcher am Kamin steht, aus!**

Nun tauchen wir ihn in den Wirselskrautsaft u. fertig ist unsere **Heilsalbe!**



“So wie der Stein über den Skarabäus, so herrscht der Skarabäus über den Stein.”

“Wisst Ihr die Antwort, so tretet ein. Wisst Ihr sie nicht, sei Euer Leben auf ewig mein.”

“Wisst Ihr die Antwort, so tretet ein. Wisst Ihr sie nicht, sei Euer Leben auf ewig mein.”

Locke

02. September 2013

III

Kapitel