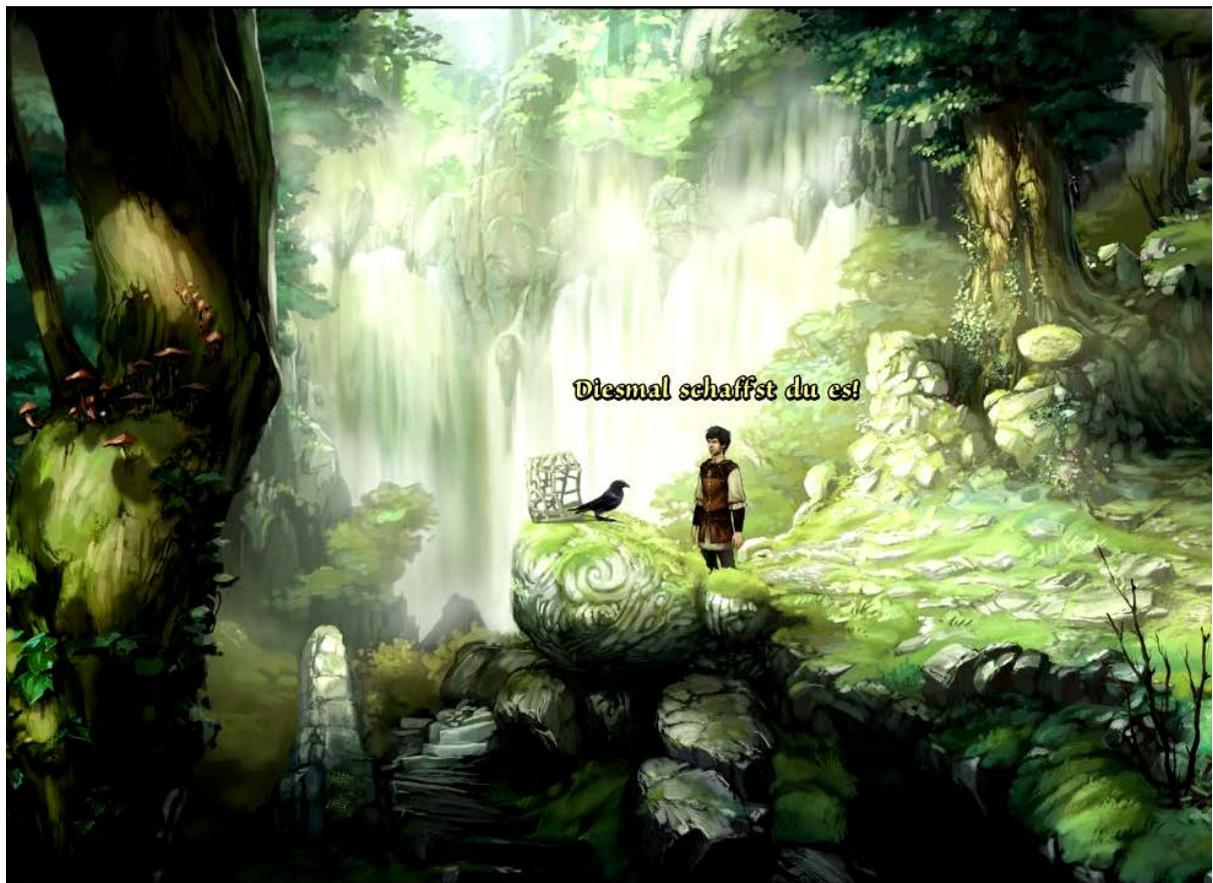




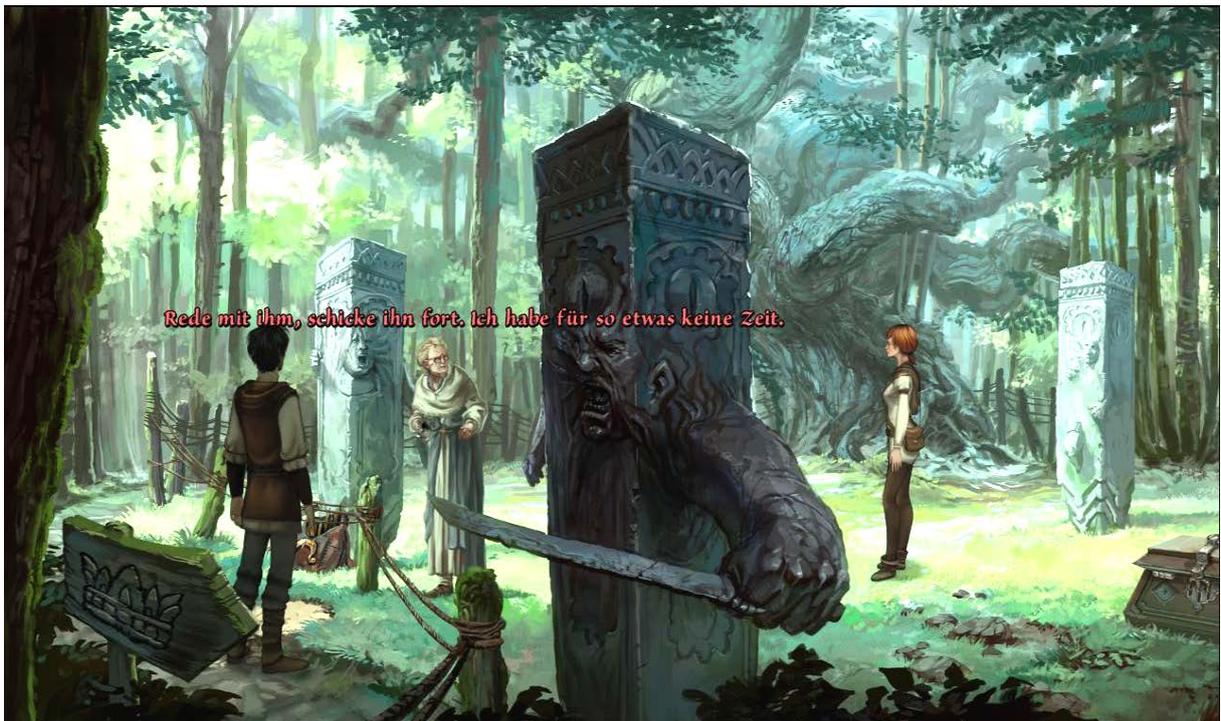
Lösungshilfe by **Locke**



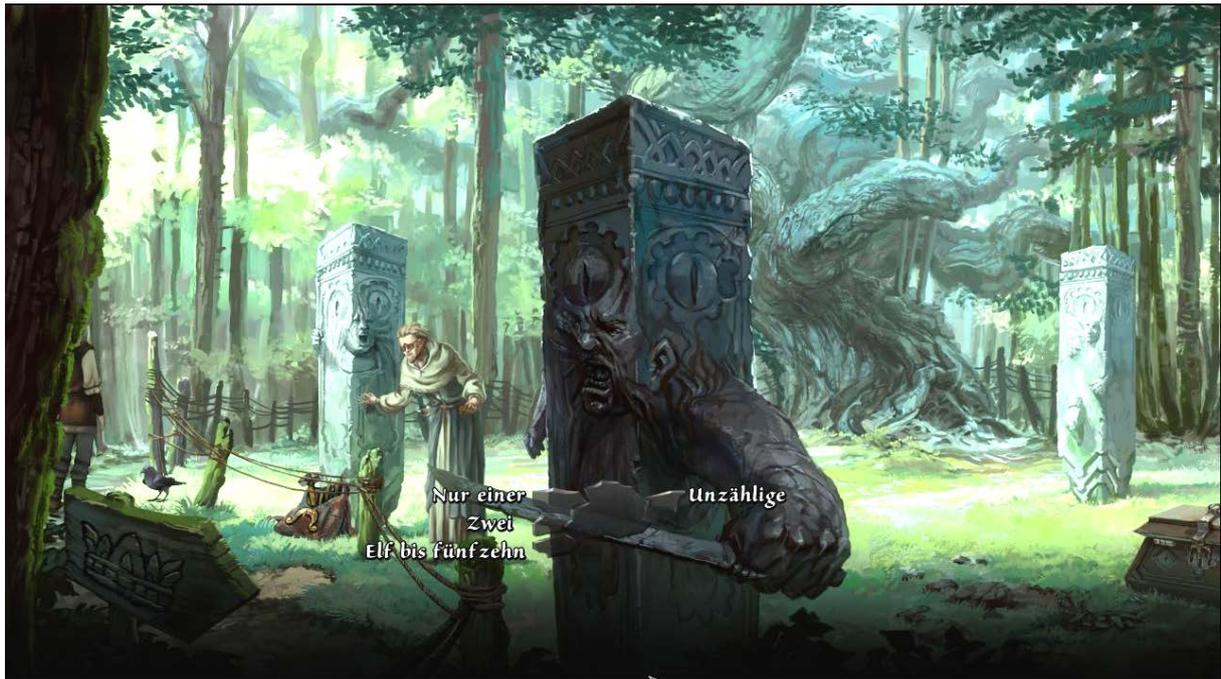
Nachdem sich Nuri etwas erholt hat, versuchen wir es mit Flugübungen u. gehen dann zum Zeltlager!



Aber was ist hier los, wo kommen die vielen Säulen u. die fremden Leute her?



**Wir unterhalten uns kurz u. werden dann, da wir hier angeblich stören, des Lagers verwiesen!
Neugierig geworden, beschließen wir uns hier etwas umzusehen!**



**Aber zuerst muss der Magier abgelenkt werden!
Diese Aufgabe übertragen wir Nuri.
Der Magier stellt der Säule immerwährend Fragen u.
Nuri soll sie beantworten.
Wir setzen sie links ins Gras u. sagen ihr was sie auf
die Fragen des Magiers antworten soll!**

**Elf bis Fünfzehn
Kokosfarbene Bosche
Aus Nordost
Gen Nordwesten**

**Nun hüpf Nuri hinter die Säule u. der Spaß beginnt.
Jetzt gehen wir um die Lichtung herum, nehmen unser
Messer, schneiden die Absperrung durch u. schauen
uns vorsichtig um!**

Locke

02. September 2013



Hier schauen wir uns etwas um u. betreten anschließend das Zelt.



Wir stellen alles auf den Kopf, nehmen die seltsam riechenden, **exotischen Gurken mit. Jetzt untersuchen wir die Hängematte, schlitzen sie auf u. ein **Schlüssel** fällt aufs Bett! Nun hören wir Geräusche von draußen, schlitzen den Teppich auf u. verdrücken uns schnell!**



**Schnell schließen wir hinter uns den Teppich u.
widmen uns der Steinsäule.
Wir schauen sie uns genau an u. sehen dass sie die
Maske aus der Grabkammer umklammert!
Leider haben wir kein Werkzeug um die Maske zu
befreien u. der Wagen blockiert uns den Weg
zur Kiste!
Aber nicht mehr lange, denn wir entfernen den
Bremskeil u. der Wagen rollt zurück.**

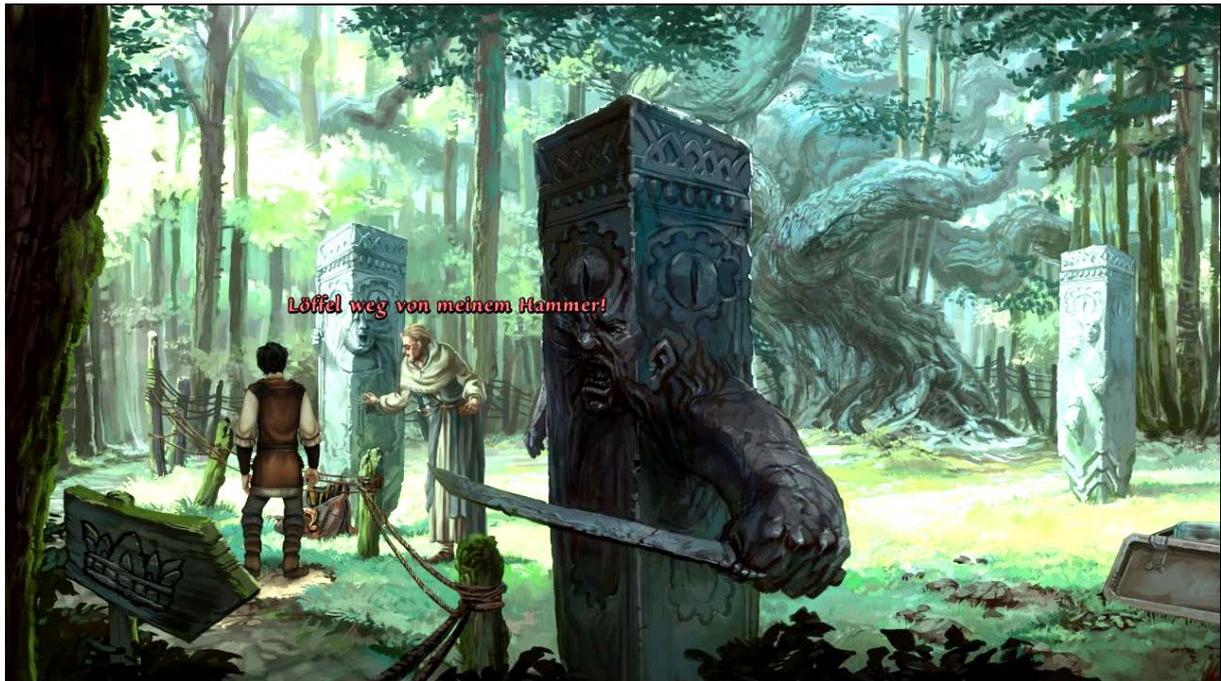




**Nun können wir zur Truhe gehen, sie öffnen u. um
einen **Meißel** erleichtern!
Wir werfen noch einen Blick auf die Flaschenfestung u.**



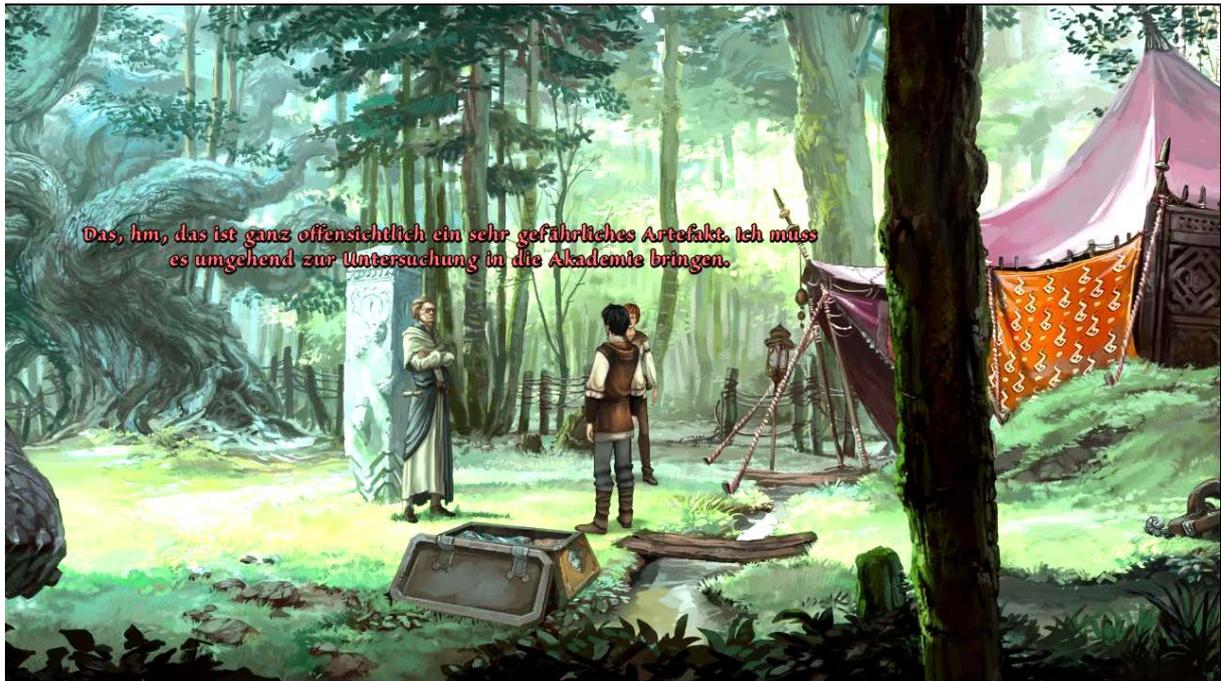
**gehen um die Lichtung herum zur Werkzeugtasche
des Magiers.
Da dieser sehr aufmerksam ist, können wir den
Hammer nicht nehmen.**



**Also wenden wir unseren „Kaputtmach –Zauber,
rechts auf die Flaschenfestung an.
Die Flasche zerspringt u. wir können den **Hammer**
unser Eigen nennen!**



**Mit Hilfe von Hammer u. Meißel befreien wir die
Maske aus ihrer Umklammerung u. verschwinden,
bzw. wollen verschwinden!**



Das, hm, das ist ganz offensichtlich ein sehr gefährliches Artefakt. Ich muss es umgehend zur Untersuchung in die Akademie bringen.

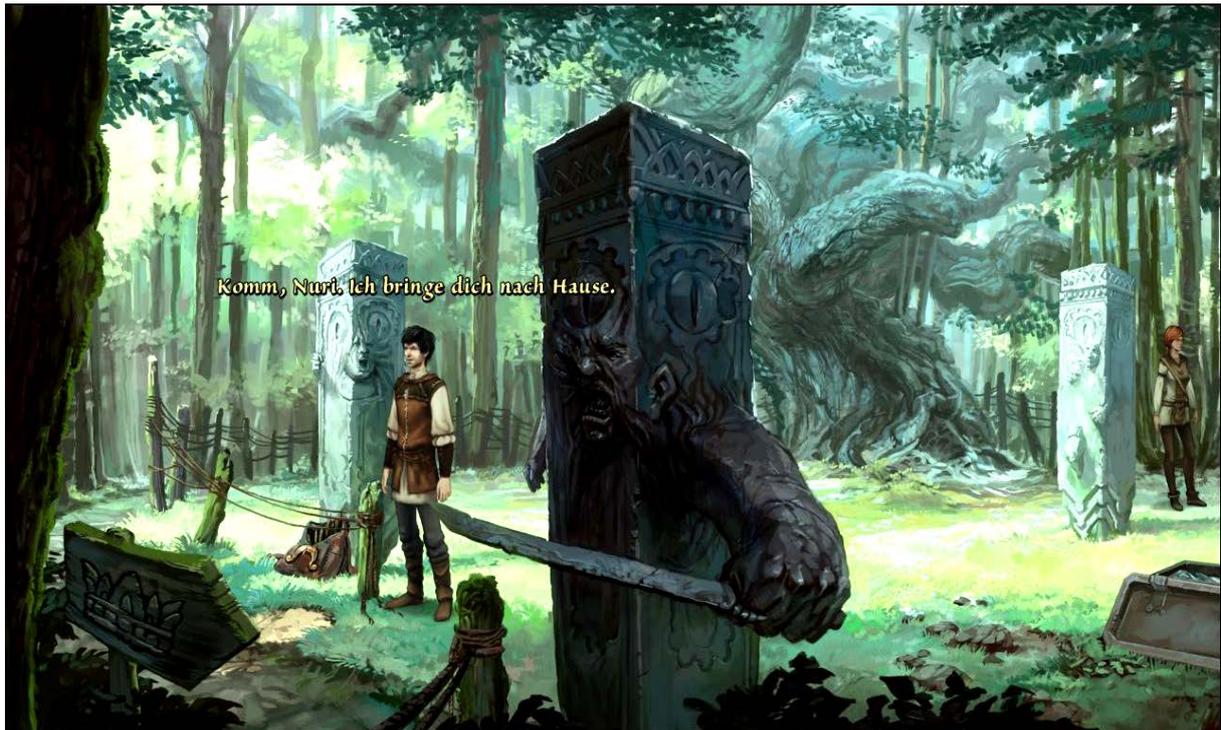
**Leider werden wir erwischt u. unserer Maske beraubt.
Dann müssen wir uns noch einem Verhör stellen!**



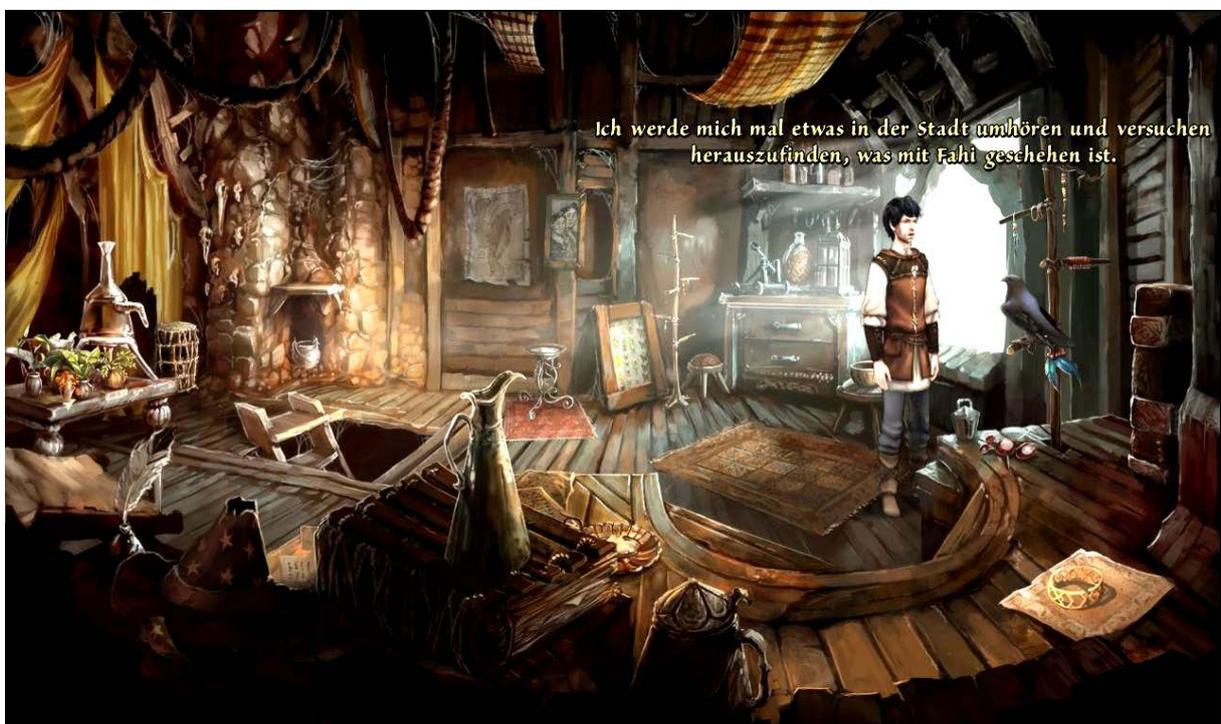
Erste Frage... was war das für ein Artefakt?

Was war das für ein Artefakt usw.?

***Ich weiß es nicht!
Sie gehört mir!
Geron!***



**Nach diesem Verhör dürfen wir, da wir harmlos sind,
wieder gehen.
Wir legen das Werkzeug zurück, schnappen uns Nuri
u. gehen heim!**



**Nach einer kurzen Unterhaltung mit ihr, verlassen wir
unser Haus u. gehen zum Marktplatz.**



**Wir schauen uns noch etwas um u. betreten
anschließend die Schankstube!**

Locke

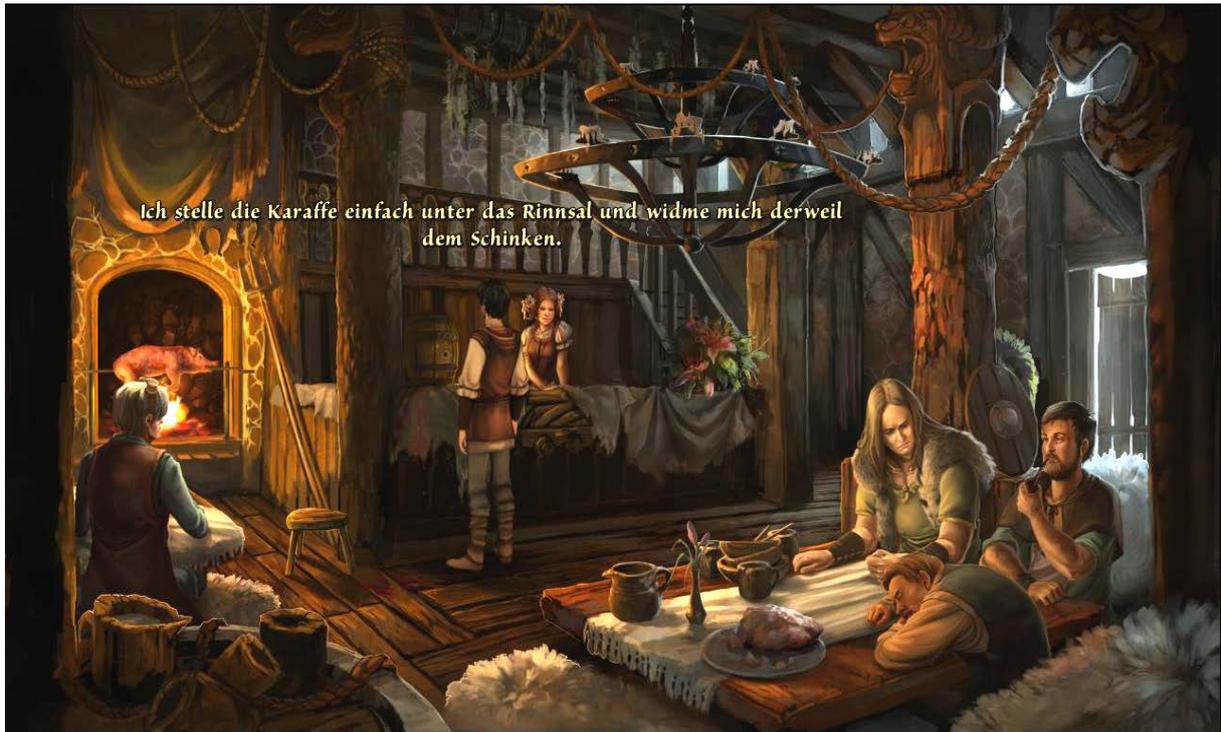
03. September 2013



Hier unterhalten wir uns ausführlich mit **JACOMO.
Dann gibt er uns seinen **Weinkrug** u. bittet uns ihm
etwas Wein zu besorgen.**



**Leider kann uns Hilda keinen Wein, da das Fass schon
verkauft ist, geben.
Also wenden wir unseren „Kaputtmach-Zauber“ auf
das Fass an u. stellen den Weinkrug unter den
auslaufenden Wein!**



Ich stelle die Karaffe einfach unter das Rinnsal und widme mich derweil dem Schinken.

**Dann bringen wir Jacomo den vollen Krug, er bedankt sich u. wir widmen uns der Heldengruppe!
Wir wählen unsere Fragen so, dass sich über kurz oder lang, der Gesuchte selbst mit seinen Antworten verraten muss!**



Holzfäller ausfragen
Thorwaler ausfragen
Schlafenden ausfragen

Direkt konfrontieren

Ende



**Holzfäller ausfragen
Thorwaler ausfragen
Schlafenden ausfragen
Verdacht äußern
Der Thorwaler lügt
Er war gar nicht hier“**

Haben wir alle Fragen der Heldengruppe gestellt u. sind diese auch beantwortet worden, outet sich der/die Gesuchte, nämlich Hilda u. erzählt was sie in der fraglichen Nacht beobachtet hat!









Unser Gespräch wird von **BRYDA** unterbrochen u. wir gehen gemeinsam vor die Tür.

Hier erzählt sie uns von ihrem Plan u. dass dazu 3 Sachen benötigt werden.

Das wäre eine *Zeichnung des Dämonen*, eine *Falle* u. einen *Kraftspender*.

Nun löchern wir Bryda noch etwas u. sagen zu.

Nun erhalten wir einen **Merkzettel**, **Kohle** u. **Pergament** sowie eine **Linse** (Odem Arcanum) zum erkennen von magischen Spuren!
Diese probieren wir sogleich aus!





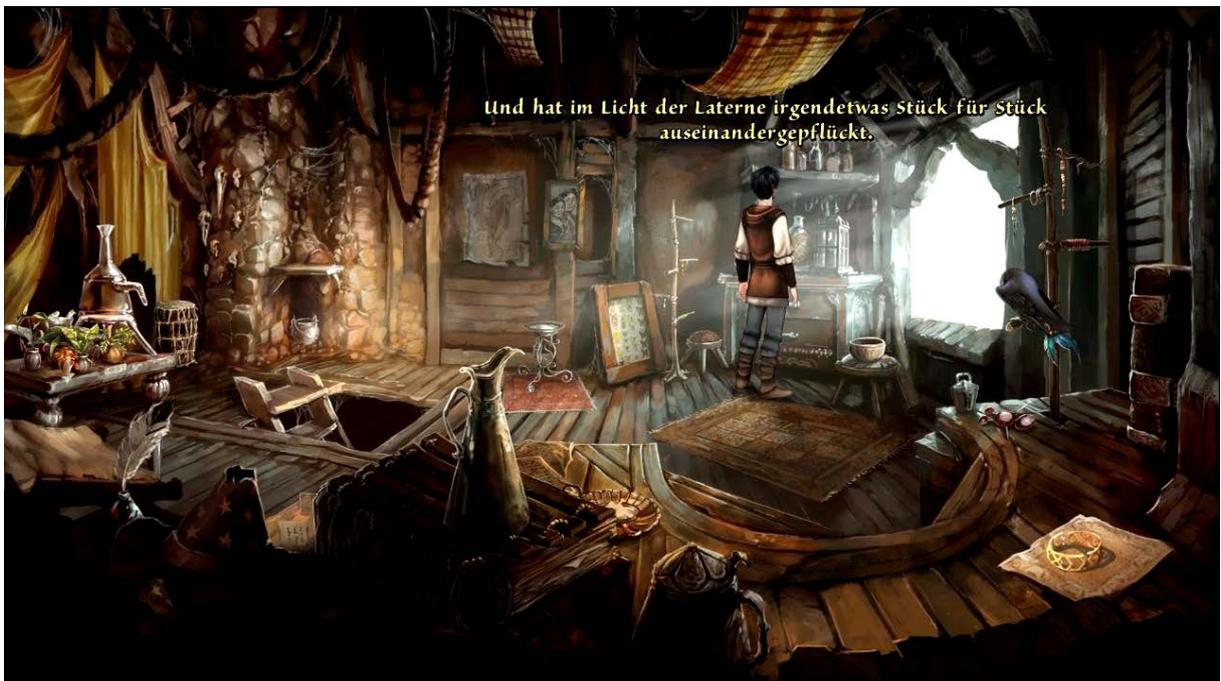
Es klappt, wir finden **Glasscherben, verabschieden uns von Bryda u. folgen der Spur.
Diese führt zu unserem Haus u. hinauf zu unserem Fenster!**



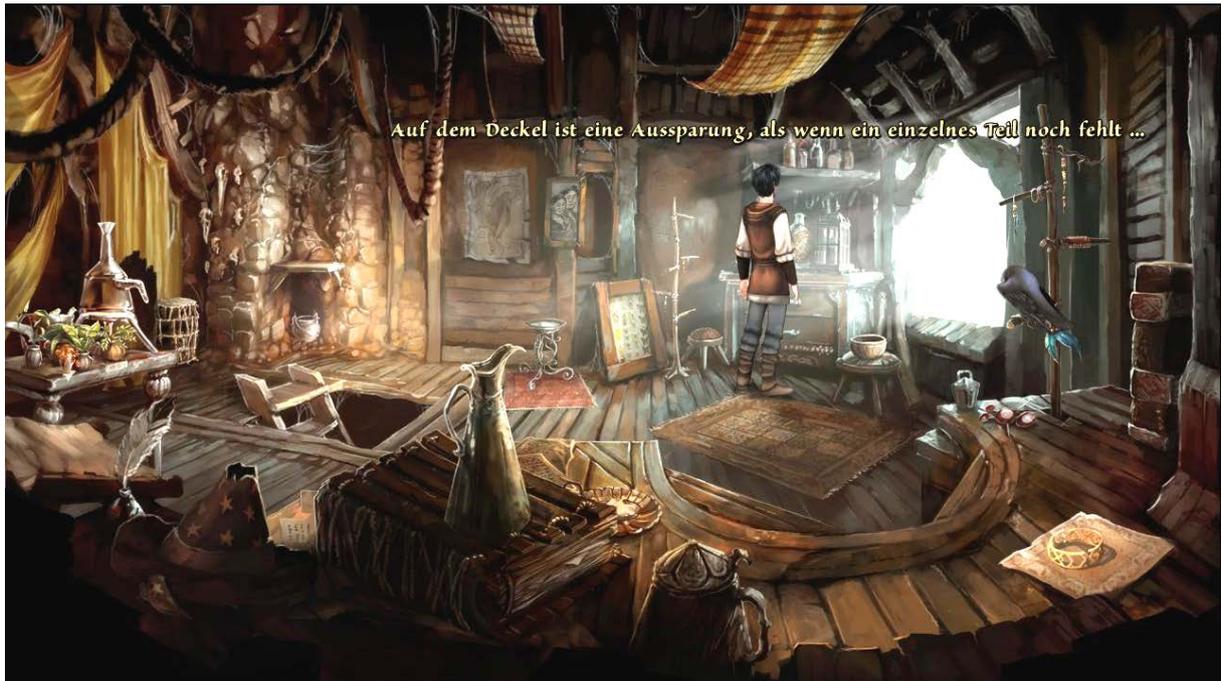
Neugierig geworden, betreten wir unser Haus u. schauen wo die Spur hinführt!



**Sie führt direkt zur Kommode u. hier finden wir
weitere **Glasscherben!****



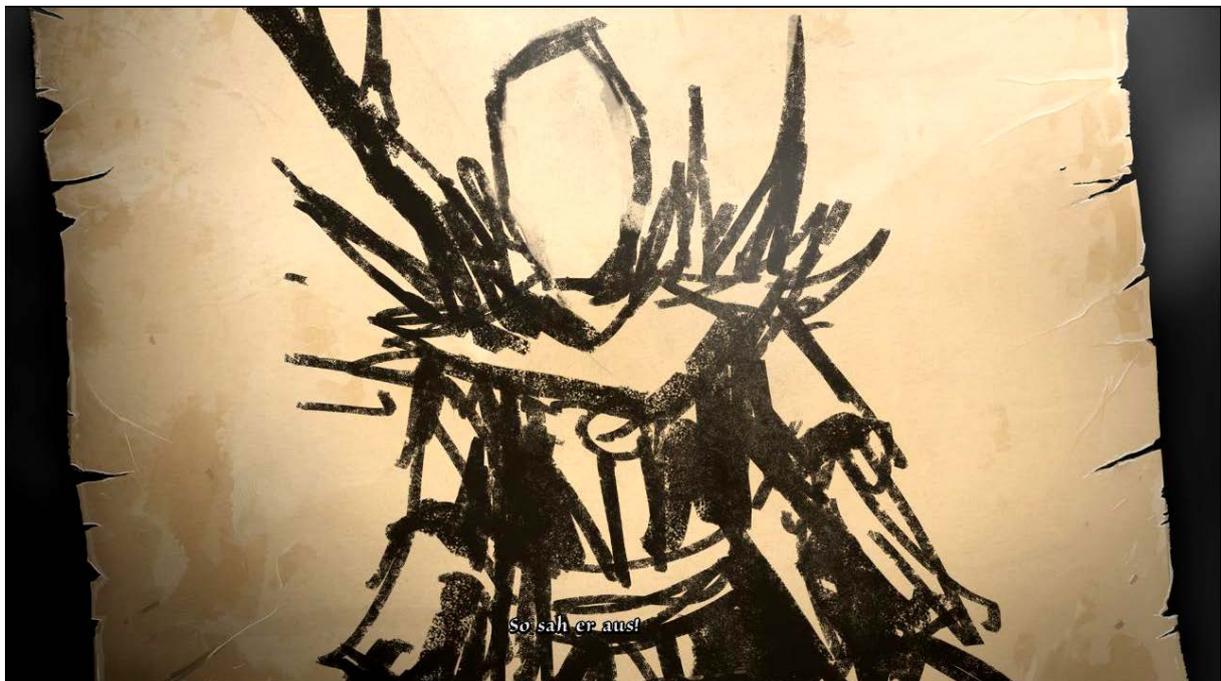
**Was ist hier los?
Wer war letzte Nacht in unserer Wohnung?
Nun fügen wir die beiden Scherbenhaufen zusammen
u. wenden den „Reparier-Zauber“ darauf an.**



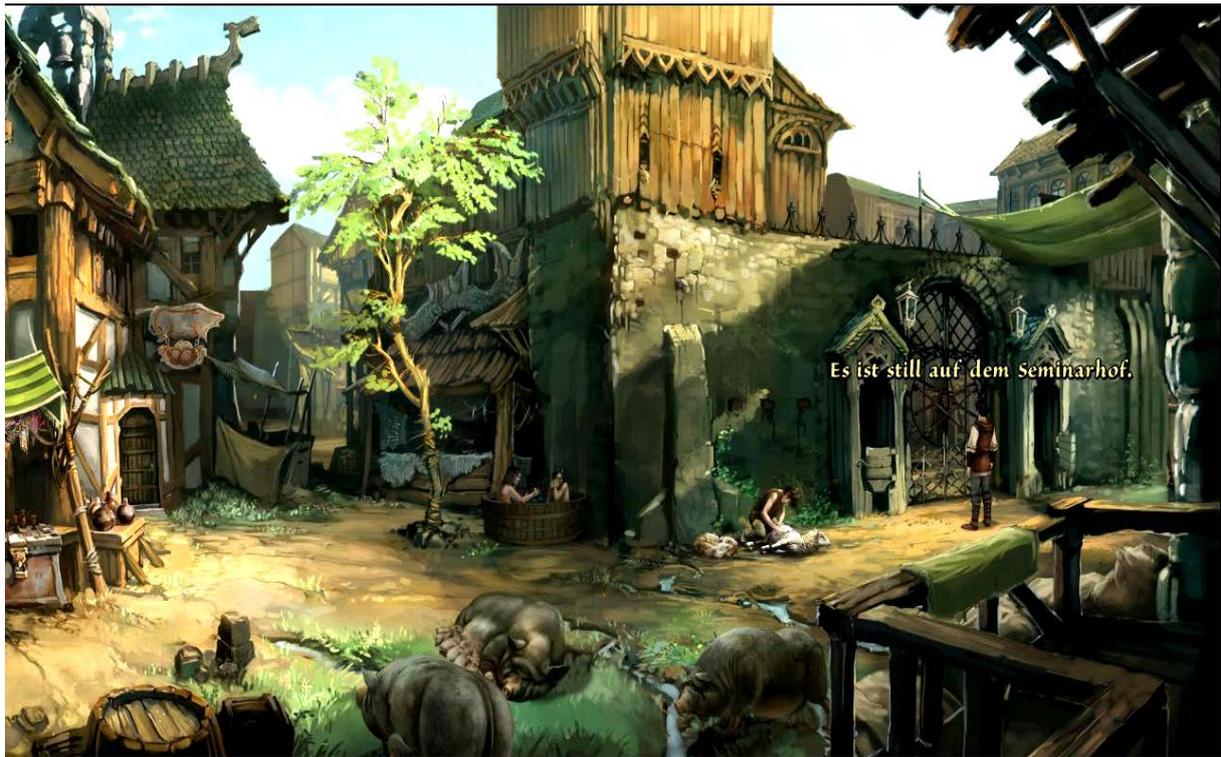
**Es klappt, nun sind wir stolzer Besitzer hässlichen
Glasschatulle.**

**Diese hat eine Aussparung im Deckel, aber was gehört
dort hinein?**

**Nun begeben wir uns zurück in die Schankstube, geben
Hilda das „Malzeug“ u. sie legt los!**



Dabei kommt diese schöne **Skizze heraus!
Wir bedanken uns u. gehen zur Akademie!**



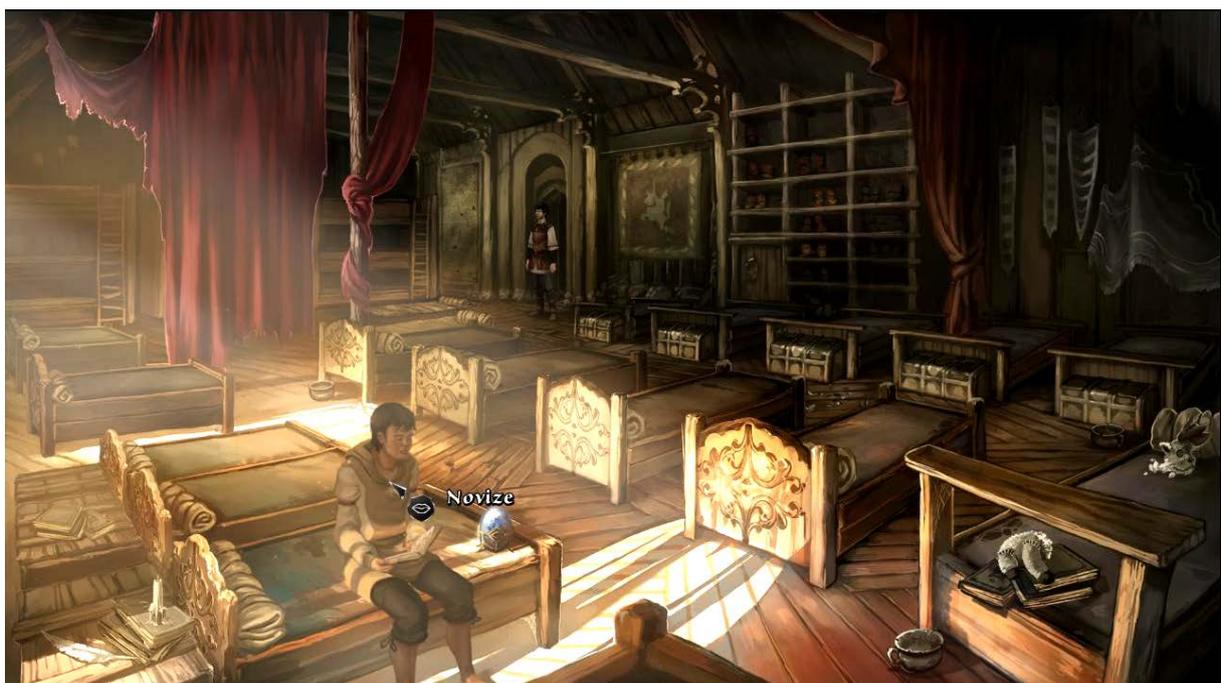
Es ist still auf de Seminarhof, wir reden mit der Wache, schauen uns noch etwas um u. betreten anschließend die Akademie!



Hier gehen wir uns zuerst in die Bibliothek u.



**wenden unsere „Linse“ an.
Außer einem leichten glimmen zwischen den Regalen
ist nicht Verdächtiges zu erkennen!
Also gehen wir nach unten u. reden mit dem Lehrling.
Dieser sagt ns auch wo wir einen Astralspeicher finden
können, nämlich im Schlafsaal.
Außerdem führt er uns seinen Verhärtungszauber vor!
Also machen wir uns auf die Suche u. das ganz leise!
Ansonsten setzt uns der Novize vor die Tür!**





Mit Hilfe unserer „Linse“ können wir sehen in welcher Truhe sich der Kraftspeicher befindet. Nun müssen wir die knarrenden Dielen meiden u. die Glasscherben, mit unserem Zauber zu einem Krug zusammen fügen!



Haben wir das geschafft, öffnen wir die Truhe, schauen nochmals durch die Linse, nehmen den **Kraftspeicher u. verschwinden!**



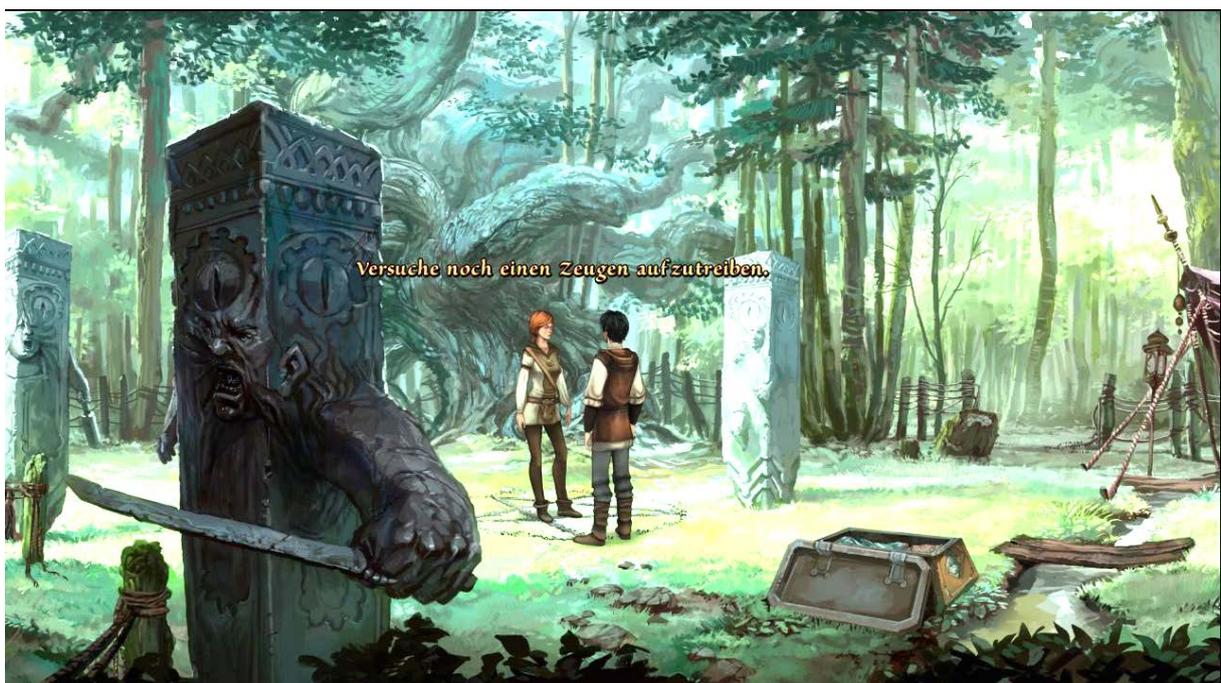
**Ein kurzes Gespräch mit dem Magister bringt nichts.
Also gehen wir nochmals in die Schankstube.**



**Hier wenden wir unsere Glasschatulle auf das defekte
Weinfass an u. die Deckelaussparung füllt sich
mit Rotwein!
Nun gehen wir zurück in die Akademie u.**



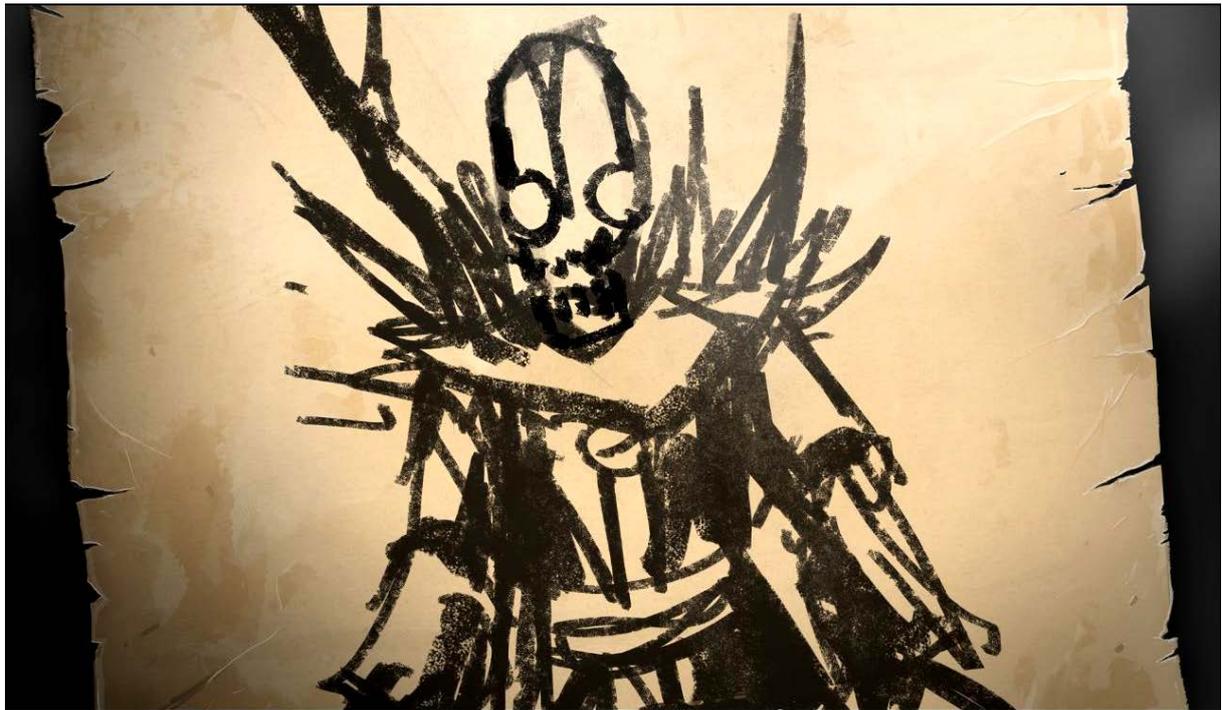
**bitten den „Schatten“ unseren Wein in der Glasschatulle zu verhärten.
Er willigt ein, möchte aber etwas Ungewöhnliches vom Zeltplatz dafür haben.
Wir geben ihm die Gurke u. er liefert uns einen Rubin, mit Verfallsdatum dafür!
Nun gehen wir ins Zeltlager zu Bryda u. geben ihr den Rubin u. den Kraftspeicher.
Mit Hildas provisorischen Zeichnung kann sie nichts anfangen, wer aber sonst könnte uns helfen?**





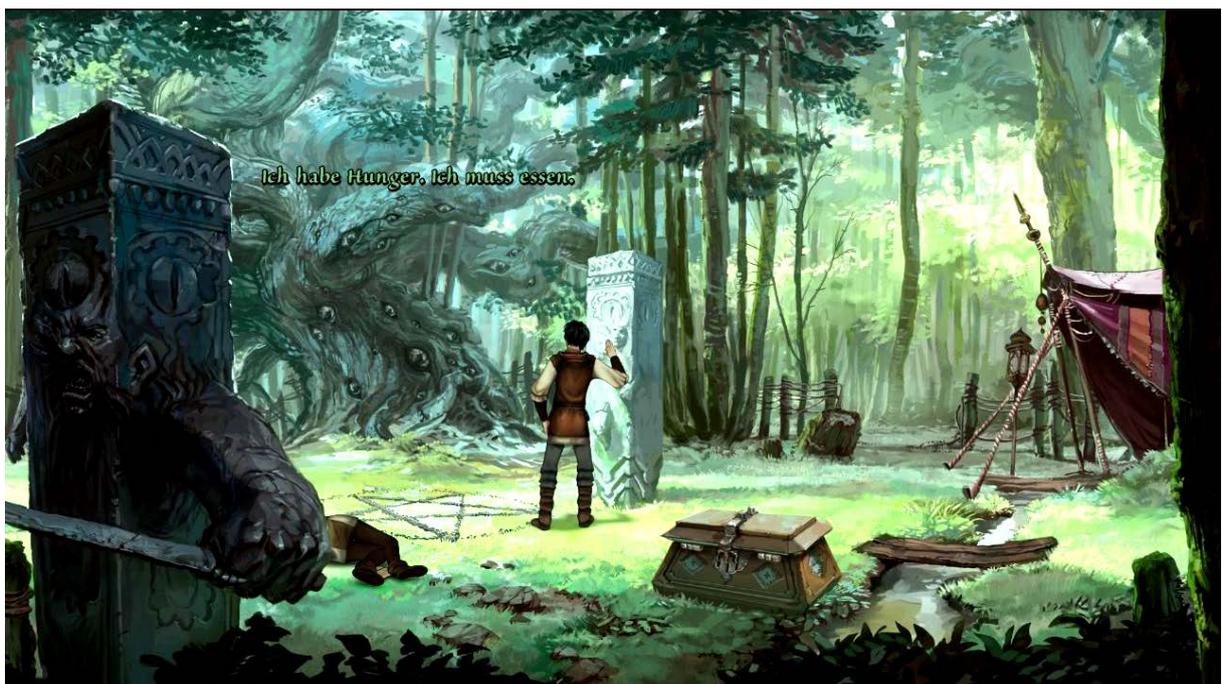
Wir schauen uns noch etwas um, nehmen die **Muschel aus der Tasche des Magiers u. gehen hinters Zelt! Hier halten wir die Muschel an die Säule, sehen ein Gesicht u. ergänzen Hildas Zeichnung damit!**





**Nun geben wir Bryda die Zeichnung!
Sie ist zufrieden u. macht sich daran den Bannkreis
vorzubereiten!**

**Plötzlich hören wir die Stimme des großen Baumes:
Ich habe Hunger, ich will essen.
Bryda wird müde u. legt sich hin.**

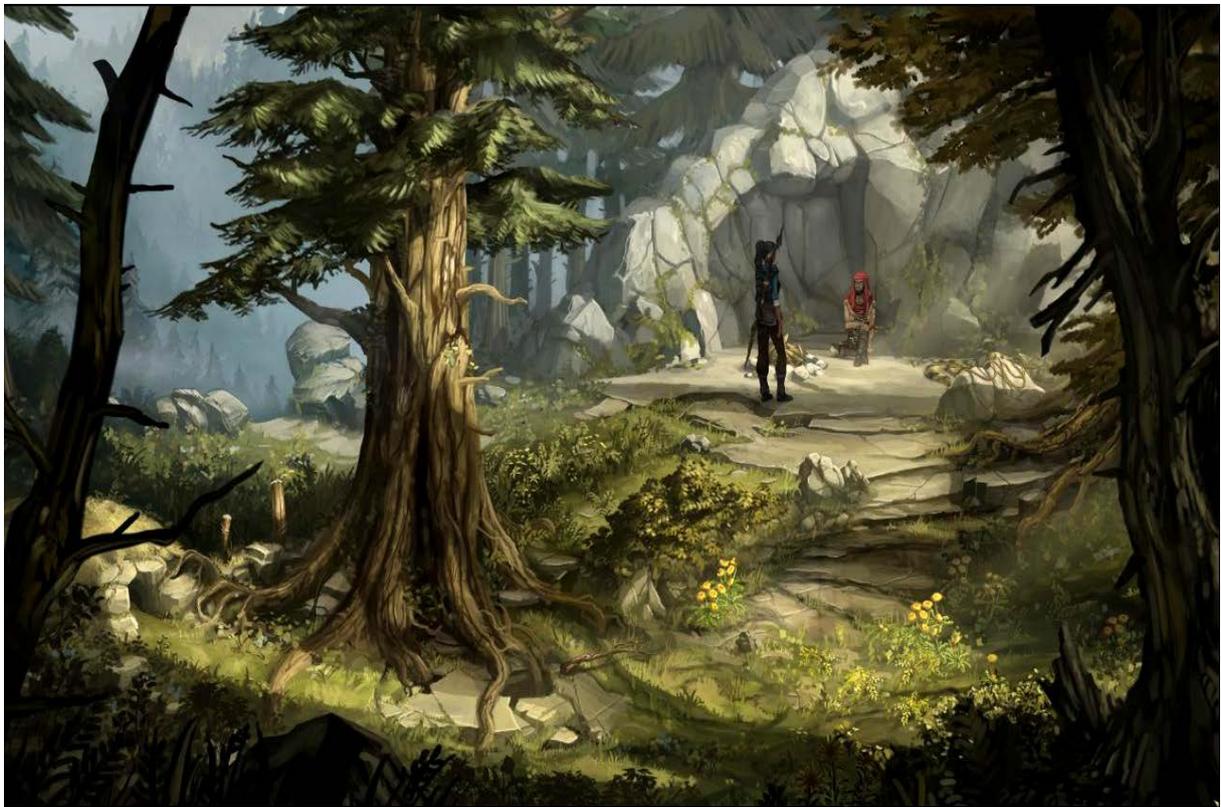


Nun werden auch wir schläfrig u.

Wenn ich verhungere, bevor die Maske Drakonia erreicht, stehst du keinen einzigen Schilling.

Locke

04. September 2013



spielen in der Haut von Sadja weiter!



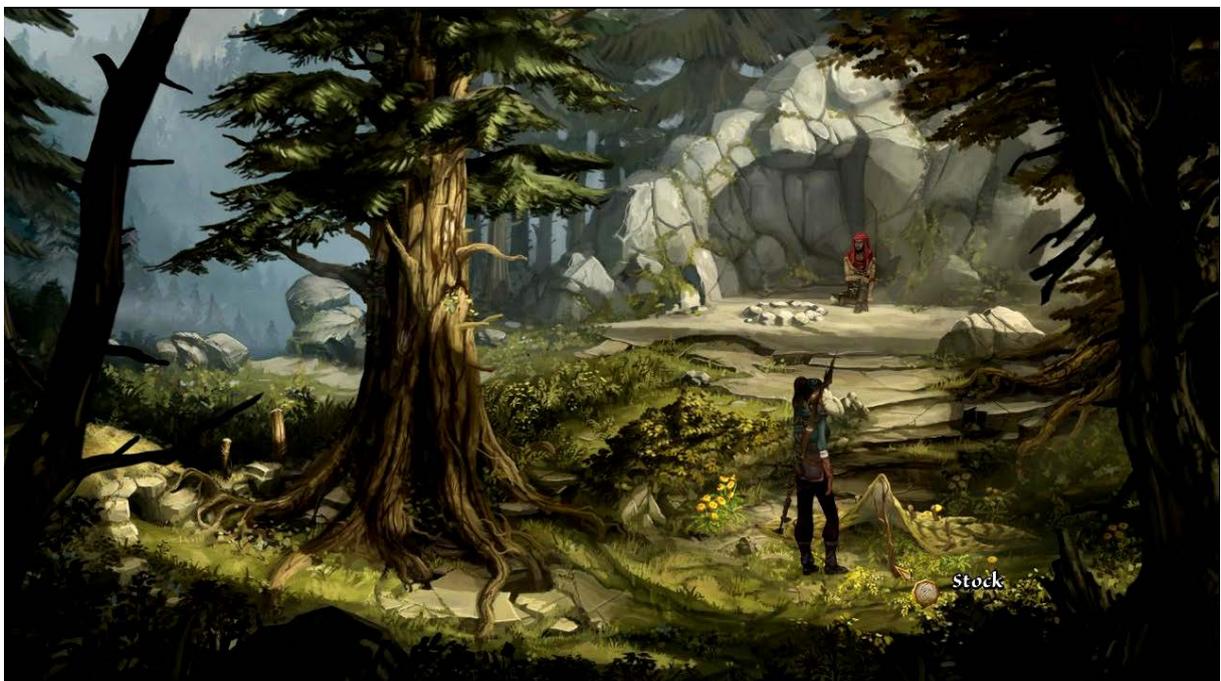
**Wir reden mit Rachwan, gehen aber auf seine Erpressungsversuche nicht ein!
Danach kümmern wir uns um etwas zu essen.
Wir nehmen die **Holzscheite** vom Feuerplatz, spitzen sie mit dem Messer an u. erhalten so einige **Holzpflöcke**.**



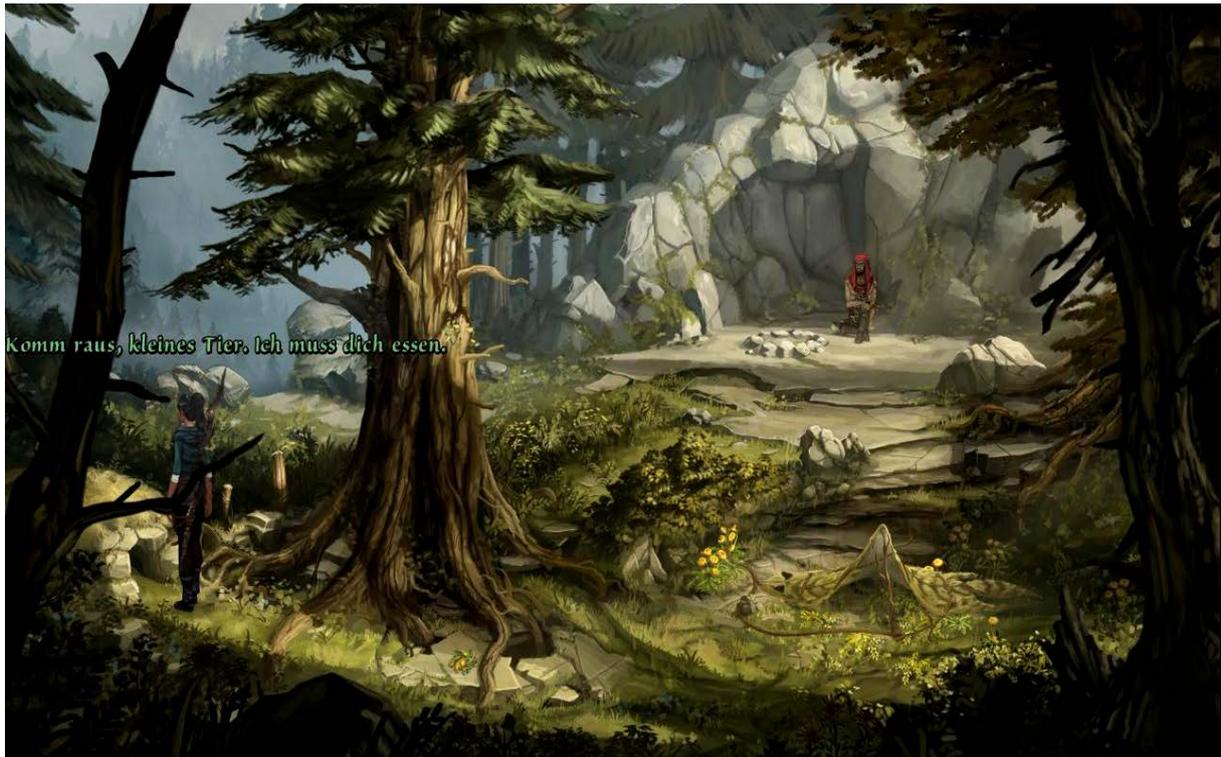
Dann erleichtern wir den Felsbrocken um **Seil u. **Fell**!
Nun pflücken wir noch etwas **Löwenzahn** u.**



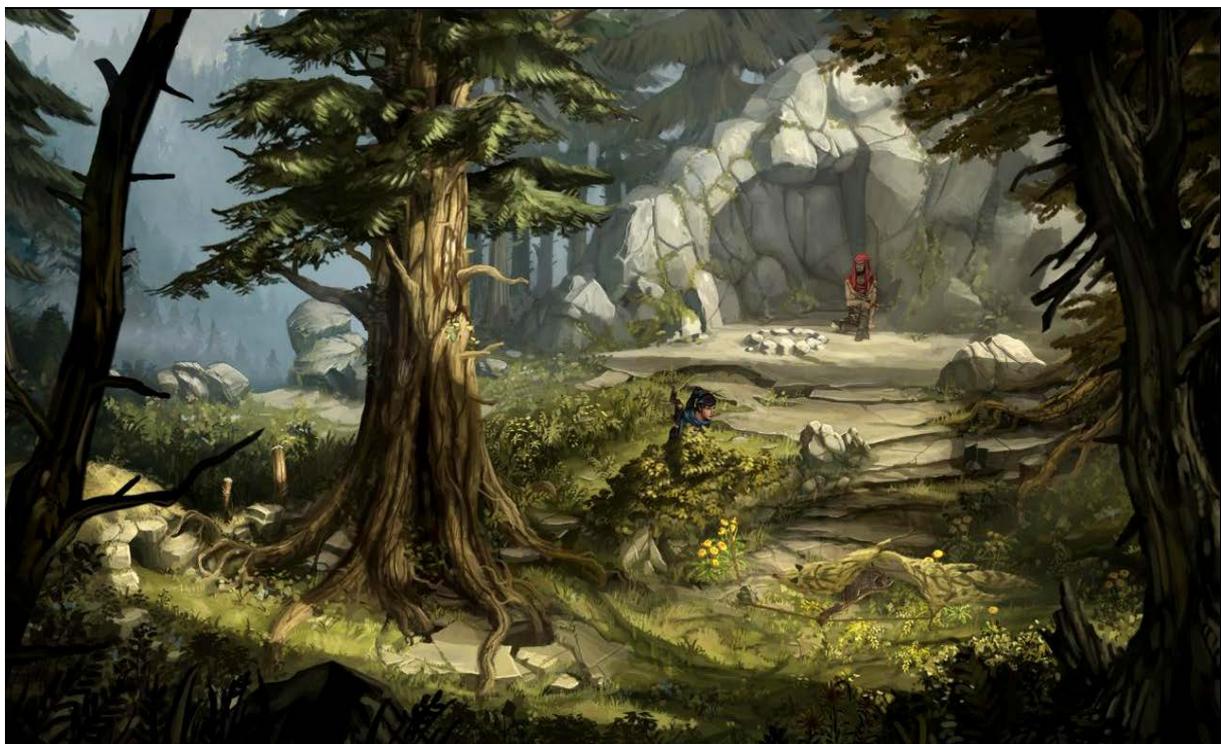
nehmen den **Stock mit!**
Jetzt legen wir das Fell auf die Blumenwiese u.
durchlöchern es mit unseren Holzpflocken.
Durch diese Löcher ziehen wir das Seil u. öffnen die
Falle mit Hilfe des Stocks.



Dann legen wir den Löwenzahn auf den flachen Stein
u. vor den Kaninchenbau.



Nun gehen wir zum Seilende u. ziehen sobald unser Opfer in der Falle sitzt!



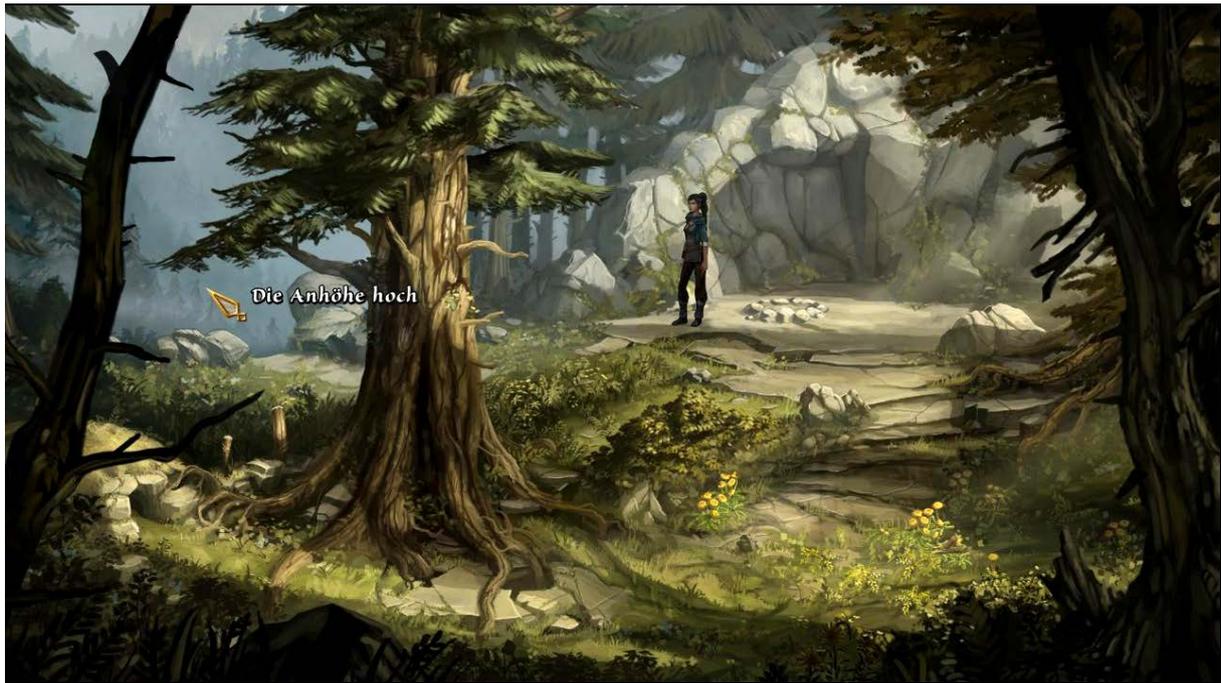
Jetzt gehen wir zur Falle, heben das Fellbündel auf, stechen mit unserem Messer hinein u. töten so das **Kaninchen.
Nun gehen wir zu Rachwan u. erhalten **2 Feuersteine**.**



**Allerdings sollen wir ihm dafür unseren Stab geben!
Wir reagieren nicht auf seine Forderung, sondern
legen die Holzpflocke auf die Feuerstelle.
Dann nehmen wir die Feuersteine u.**



**werden niedergeschlagen!
Als wir wieder zu uns kommen, stellen wir fest dass er
uns, bis auf Maske u. Feuersteine, alles genommen hat.
Nun schwören wir ihm Rache u.**



nehmen die Verfolgung auf!

Locke

05. September 2013

