

IV

Kapitel

Lösungshilfe by **Locke**



**Was für eine Nacht, ich kann meine Augen kaum
aufhalten, jammert Nuri.
Also unterhalten wir uns nochmal über unsere
Heldentaten, unsere Nächte am Lagerfeuer u. über
unsere diversen, lustigen Begegnungen!**



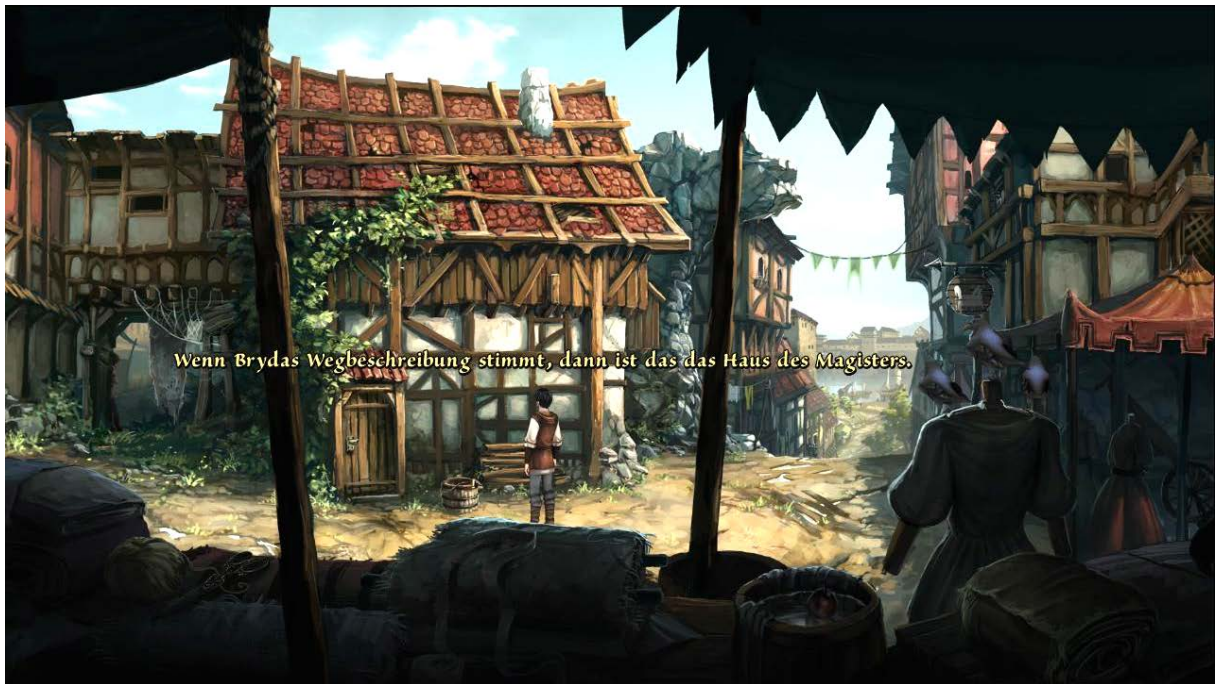
**Zwischendurch versucht es Nuri mit Flugübungen, u. das solange bis sie wieder ihre Runden drehen kann!
Dann begeben wir uns zur Akademie!**



Am Fenster können wir **EULRICH nicht sehen, also sehen wir mal nach.**

Aber Bryda, die mit dem schrubby der Klo`s beschäftigt ist, meint das er nicht da sei u. nennt uns seine Adresse!

Dafür erhält sie einen Rüffel des Lehrers u. wir marschieren los.



**Wir schauen uns das Haus des Magisters an, klopfen artig, aber nichts rührt sich.
Am Efeu hochklettern können wir, da es zu schwach ist, nicht!**



In einer dunklen Ecke steht der „Schatten“, wir unterhalten uns mit ihm u. verjagen anschließend die Krähen.

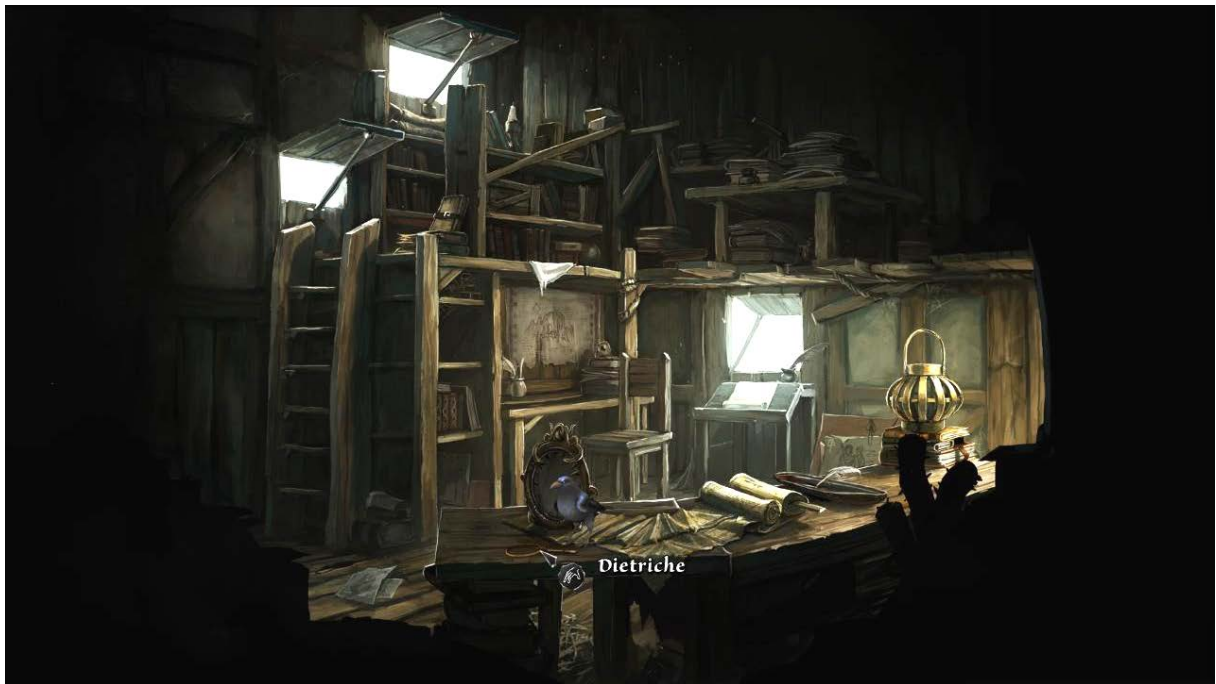
Diese Aktion ruft Nuri auf den Plan, wir reden mit ihr u. bitten sie sich einmal im Haus umzuschauen.



Nicht gerade begeistert düst sie los u. wir übernehmen ihren Part!



Hier krallen wir uns das **Lineal u. schieben es unter die Bücher!**
Wir benutzen es als Hebel, befördern so die Bücher auf den Fußboden u. finden einen **Dietrich!**



**Wir krallen ihn, schauen kurz in den Spiegel u.
bringen Geron den Dietrich.**

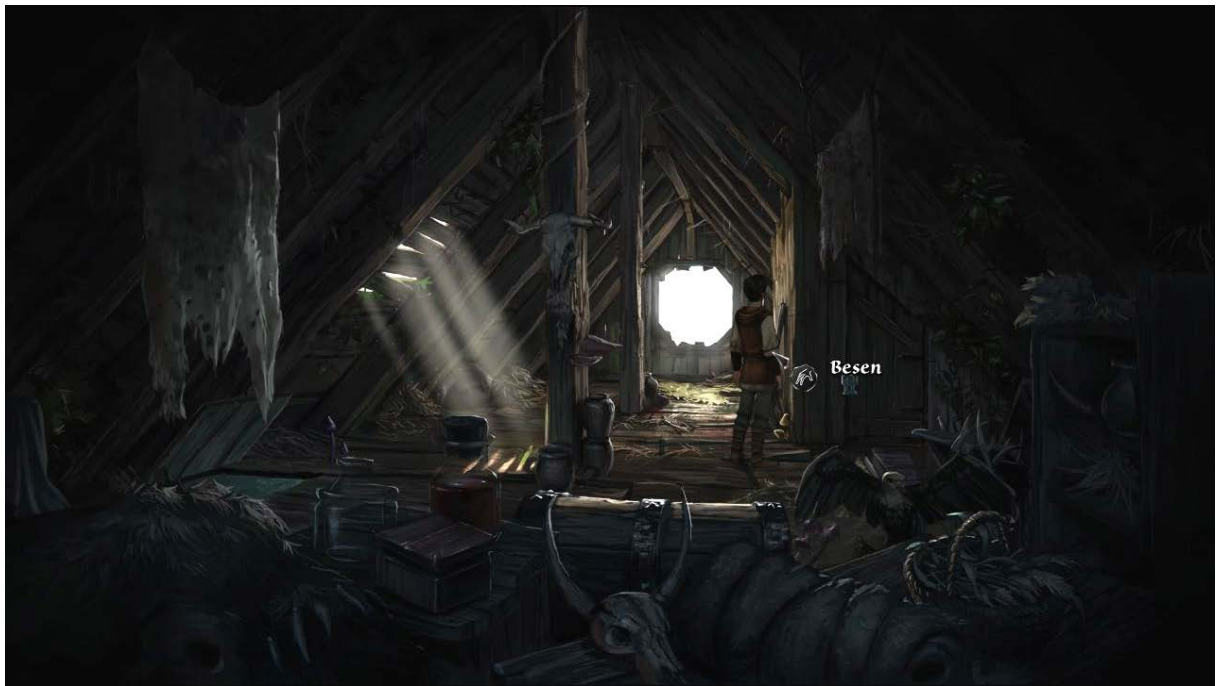




**Wieder als Geron öffnen wir die Tür u. erstarren!
Der Herr Magister ist zur Statue geworden.
Wir berühren sie u. übrig bleibt ein Haufen Staub.**



Nun nehmen wir den **Honig vom Tisch u. erleichtern
ihn um eine **Schublade**.
Dann schnappen wir uns die **Kerze** u. klettern auf
den Dachboden.**



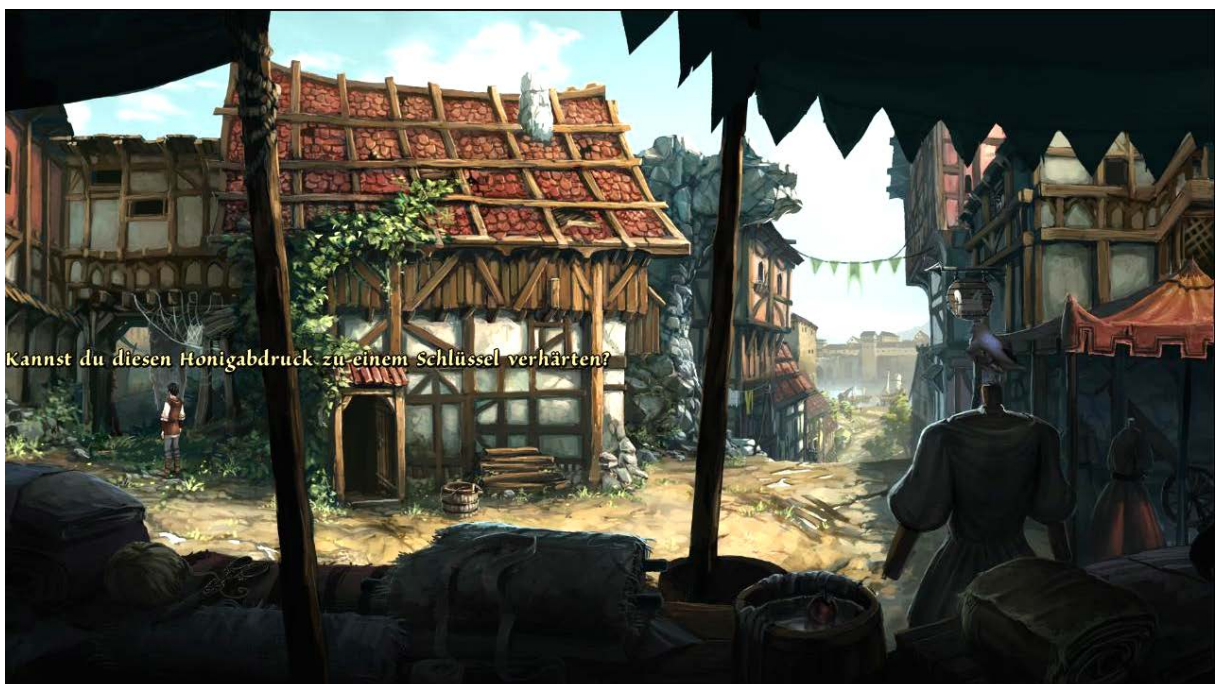
**Hier nehmen wir den Besen, klettern wieder nach unten u. kippen die Schublade aus.
Nun fegen wir den gesamten Staub zusammen u. wenden unseren „Reparier-Zauber“ auf ihn an!**



Nun entsteht wieder die Statue des Magiers u. diesmal hat er einen Schlüssel in der Hand!



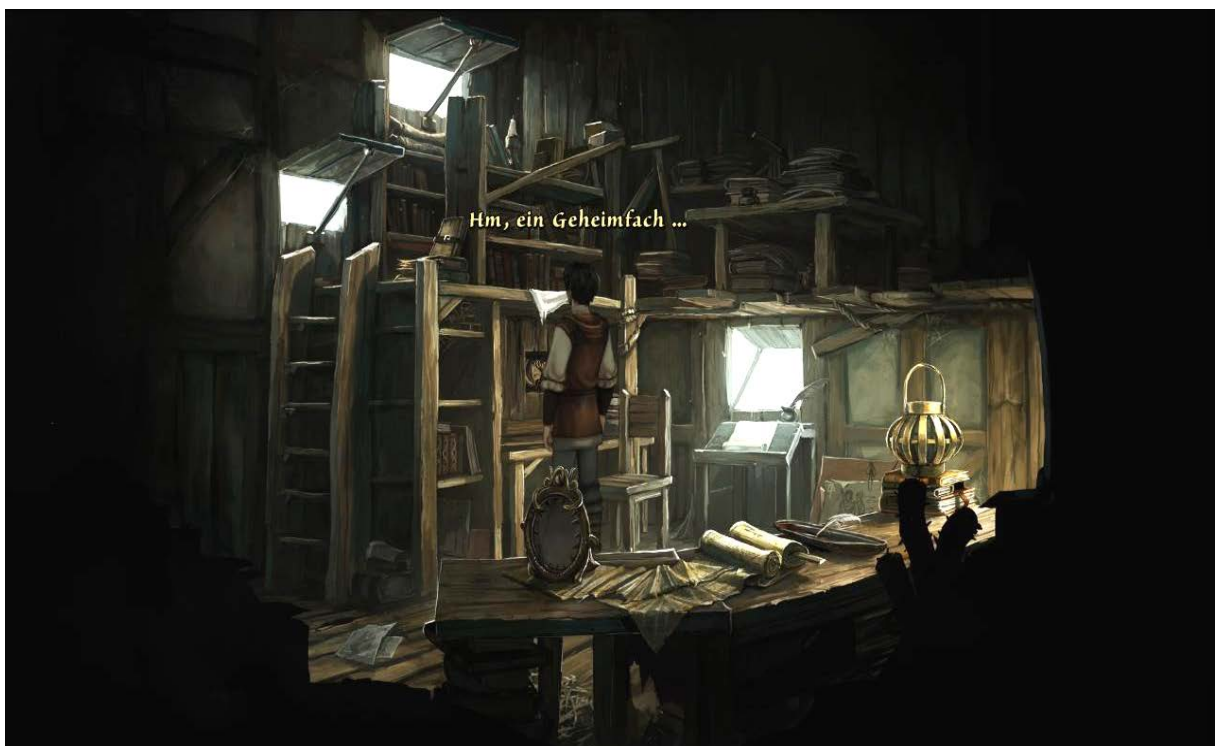
**Jetzt wenden wir die Kerze auf den Schlüssel an u.
haben eine **Wachsform**.
Nun gießen wir etwas Honig in die Form u. gehen
zum Schatten!**



**Dieser härtet uns den Inhalt der Form!
Jetzt kratzen wir mit dem Messer das überflüssige
Wachs ab u. haben einen **Schlüssel**.
Damit gehen wir wieder ins Haus, klettern auf den
Dachboden u. öffnen die Tür zur Schreibstube.**



Hier nehmen wir das **Gefäß** u. werfen einen Blick auf die Zeichnung die Drakonia darstellen könnte!



Als wir uns die Zeichnung näher anschauen wollen, fällt sie ab u. zum Vorschein kommt ein Geheimfach!



Eine versteinerte Ratte und Zeichnungen von der Maske.

Wir nehmen die Ratte heraus, lesen die Notizen u. kratzen den Staubhaufen, mit Hilfe unseres Messers, in das Gefäß!



Ich habe den Staub in die Ritze gekippt.

**Links im Fußboden blinkt es aus einer Ritze.
Wir kippen den Staub hinein, wenden den
“Reparier-Zauber“ darauf an u. finden einen
gesprungenen Rubin!**



Jetzt bekommen wir wieder Kopfschmerzen, werden müde u schlafen ein!

Nur noch diese Wand, dann sind wir in Drakonia.

Nur noch eine Wand dann sind wir in Drakonia!

Locke

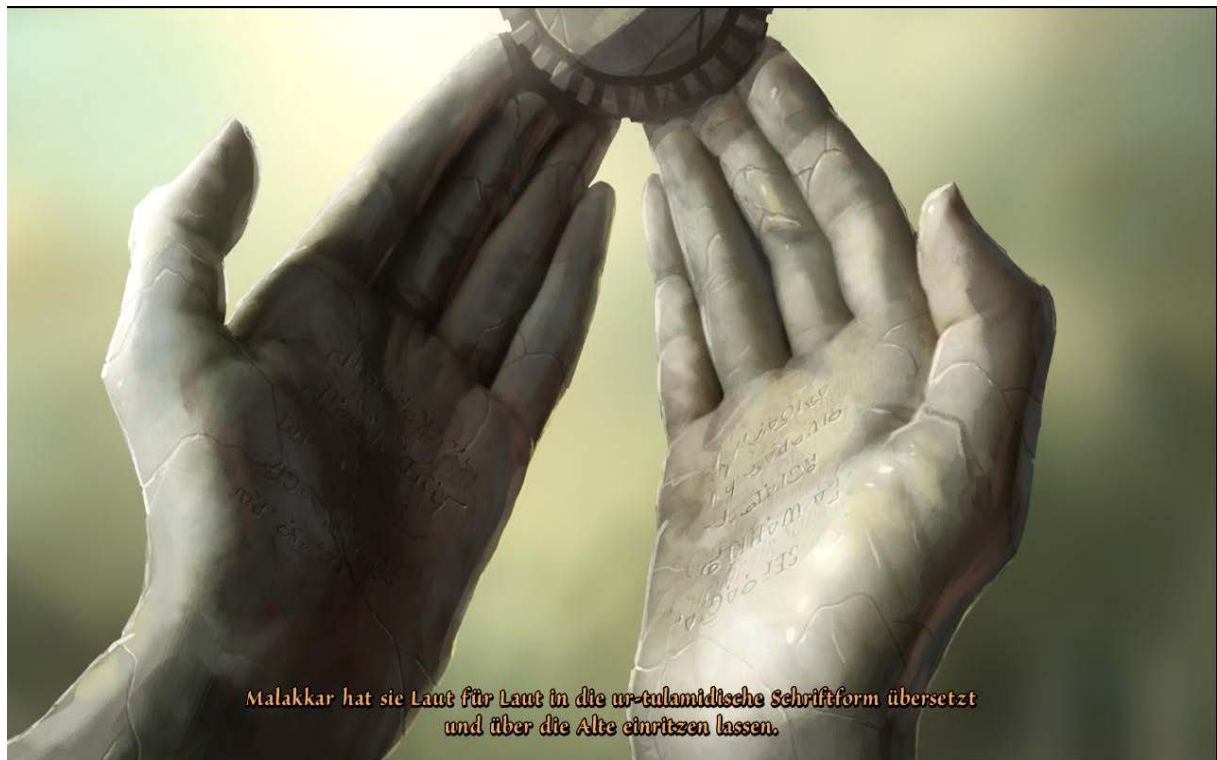
04. September 2013



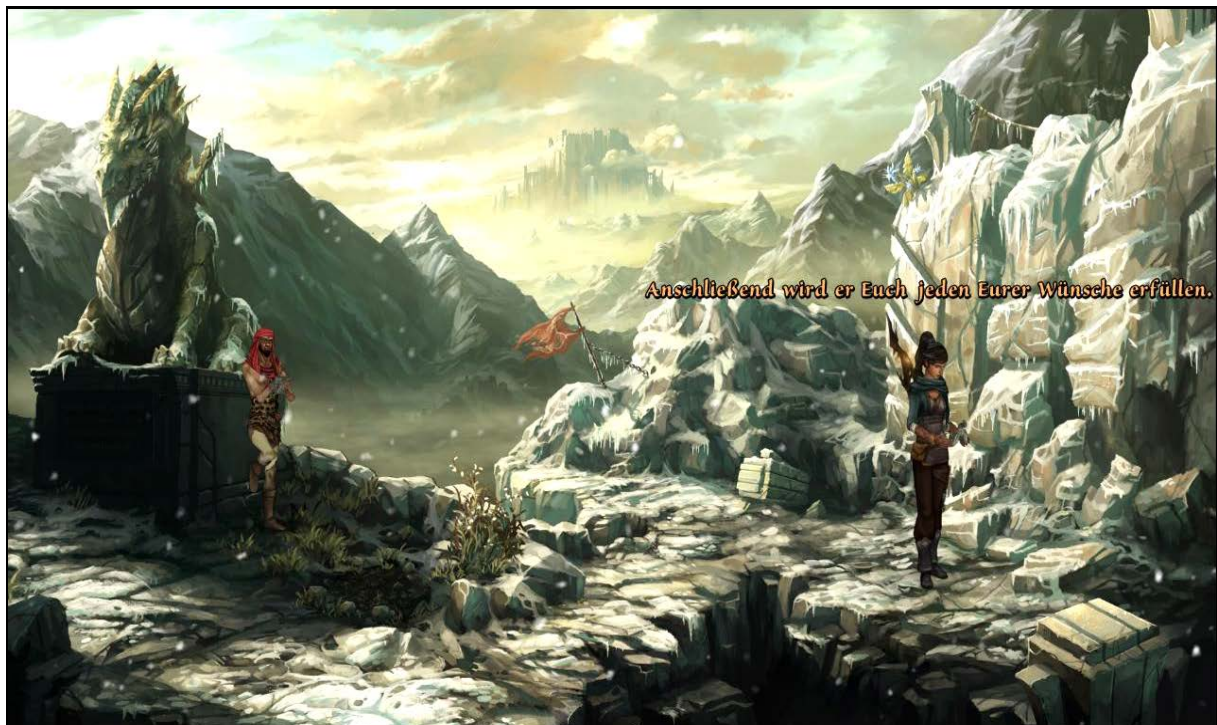
**Nun agieren wir wieder in der Haut von Sadja u.
versuchen unserem „Freund“ Manieren beizubringen!
Dabei hilft uns nun unser Stab.**



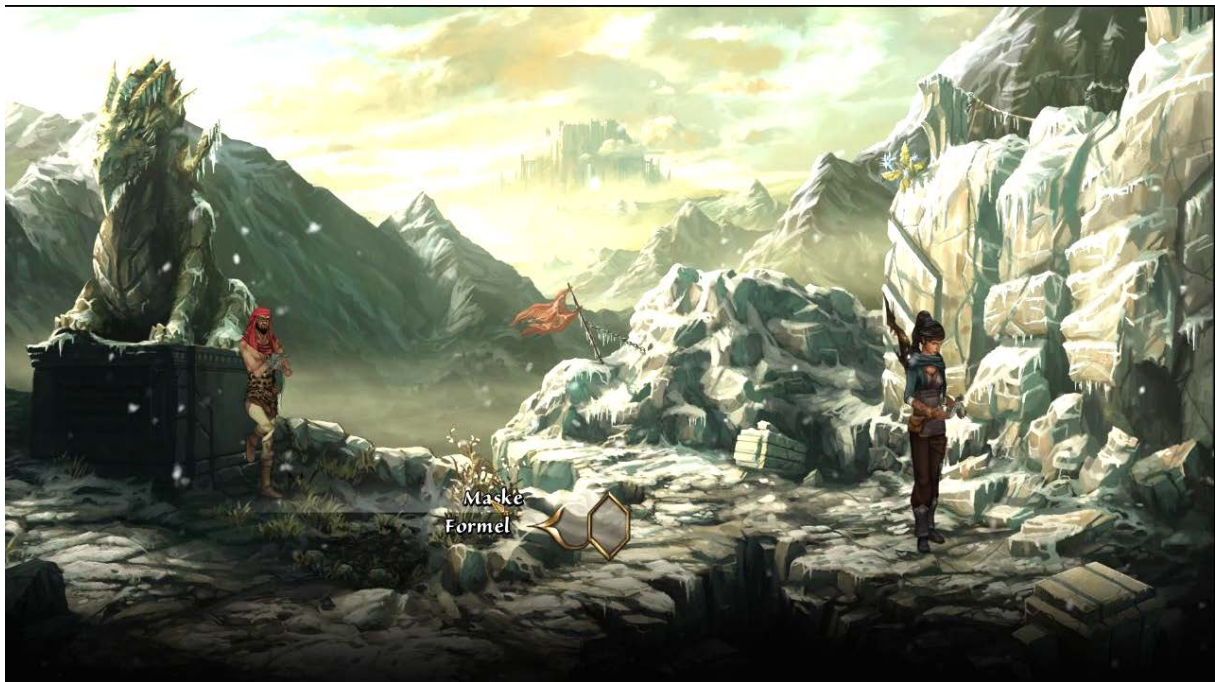
**Er fragt uns ob in der Maske irgendwelche
Schriftzeichen zu sehen sind.
Wir schauen in die Maske u. bejahen!**



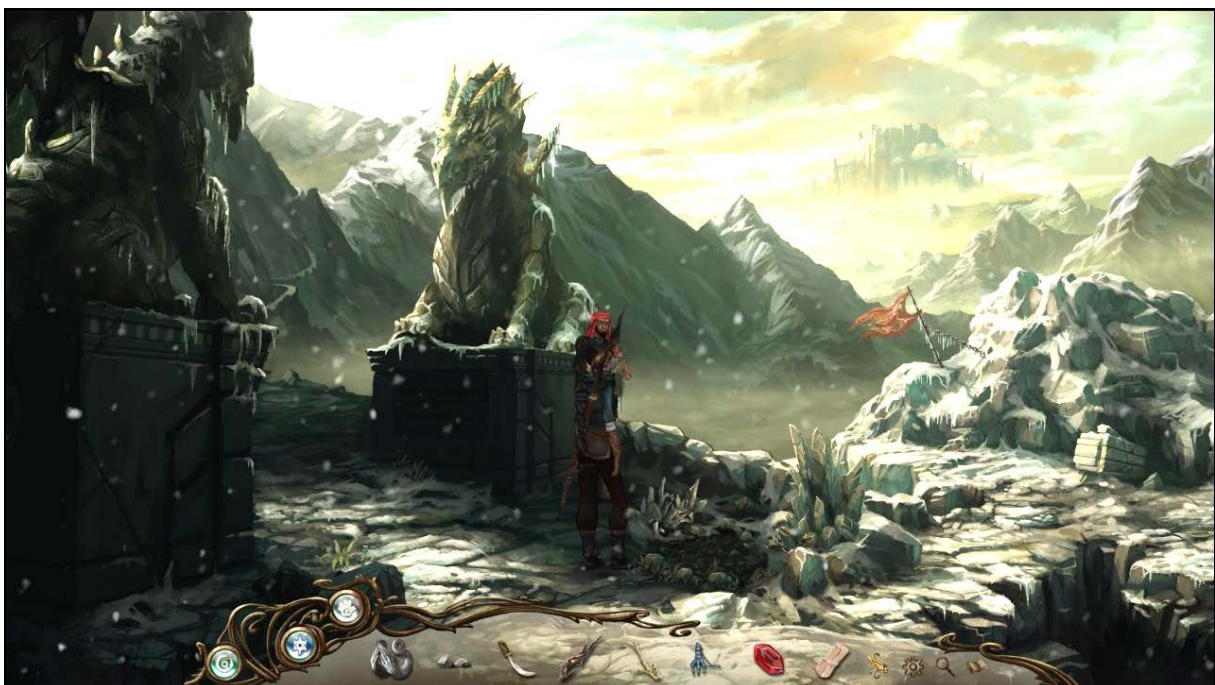
Nun lesen wir ihm die Worte vor etc.!



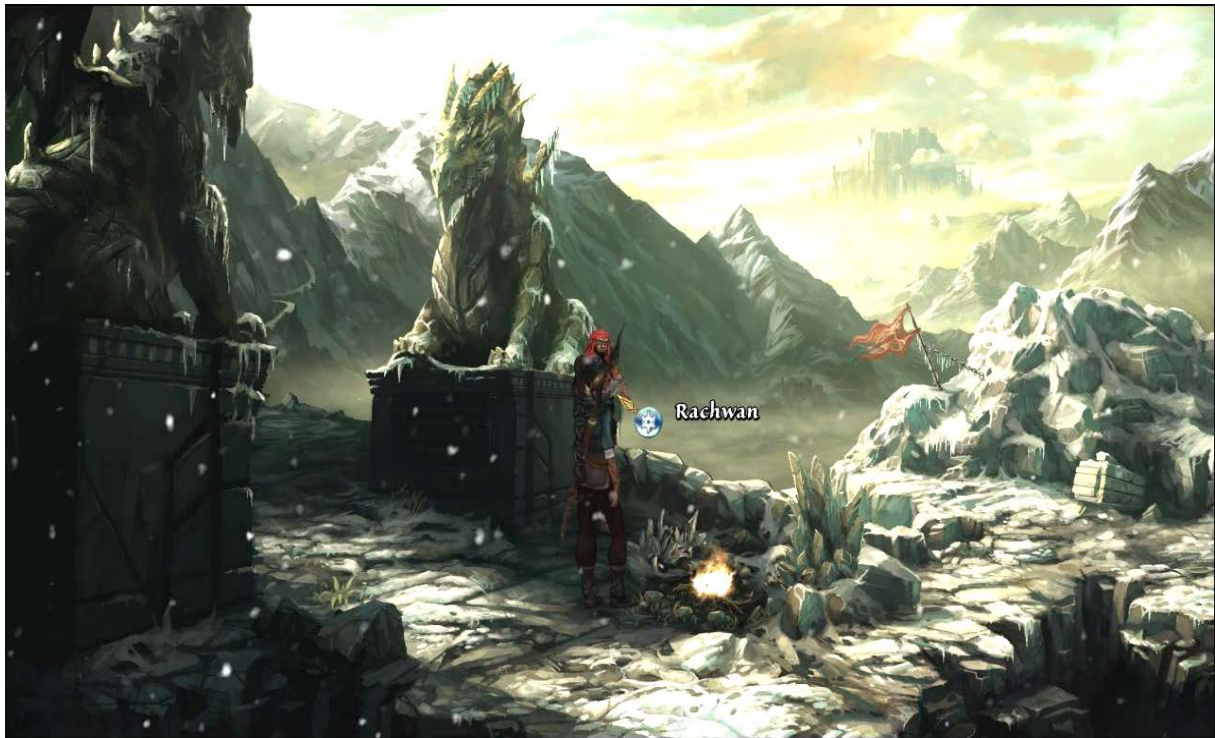
Danach rät er uns die Maske unserem „Freud“ aufzusetzen u. er würde dann immer unseren Anweisungen folgen!



**Wir unterhalten uns noch ein wenig u. versuchen unserem „Freund“ die Maske aufzusetzen.
Leider klappt das nicht.
Also wenden wir den „Ver/Entsteinerungszauber“ auf den Dornenbusch an.**



**Auf diese Art haben wir einen kleinen Windschutz gebaut u. versuchen Feuer zu machen.
Dazu legen wir unseren Ast auf die Feuerstelle u. zünden ihn, mit Hilfe der Feuersteine, an.**



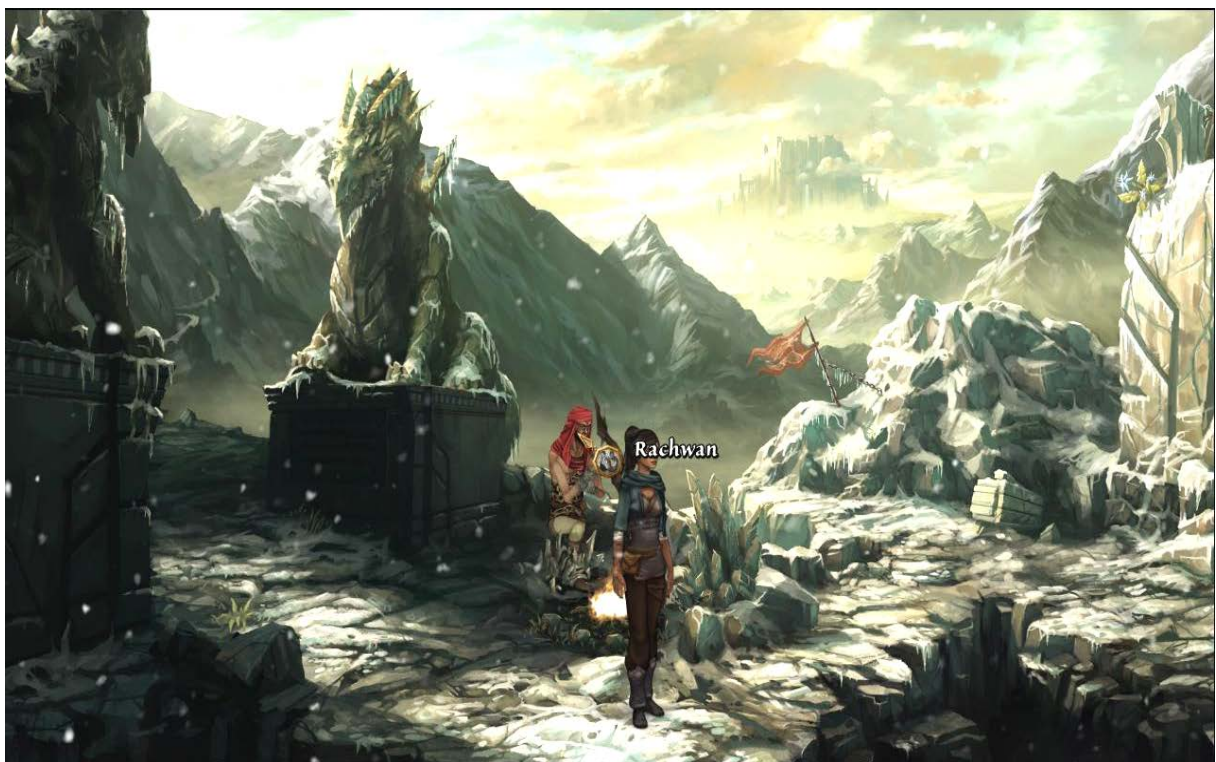
**Nun müssen wir unseren „Freund“ überzeugen dass
es kalt ist u. er sich ans Feuer setzt!
Dazu senden wir ihm eine Vision u. wählen:**



***Eiszapfen, eisiges Funkeln u. Schnee* aus!**



Nun fängt er an zu frieren u. setzt sich ans Feuer.



**Jetzt versteinern wir die Grasbüschel u.
er ist gefangen.
Nun können wir ihm die Maske aufsetzen u.
nachsprechen was uns der Stab sagt!**



Das wäre dann:

Fdan Fasgadan Esplas de Quatan

Hmurilor Grasz Ferell Goran

Hll Bemutir Gherul Fellan

Juntir Quatan Pheluntir Sodan

Locke

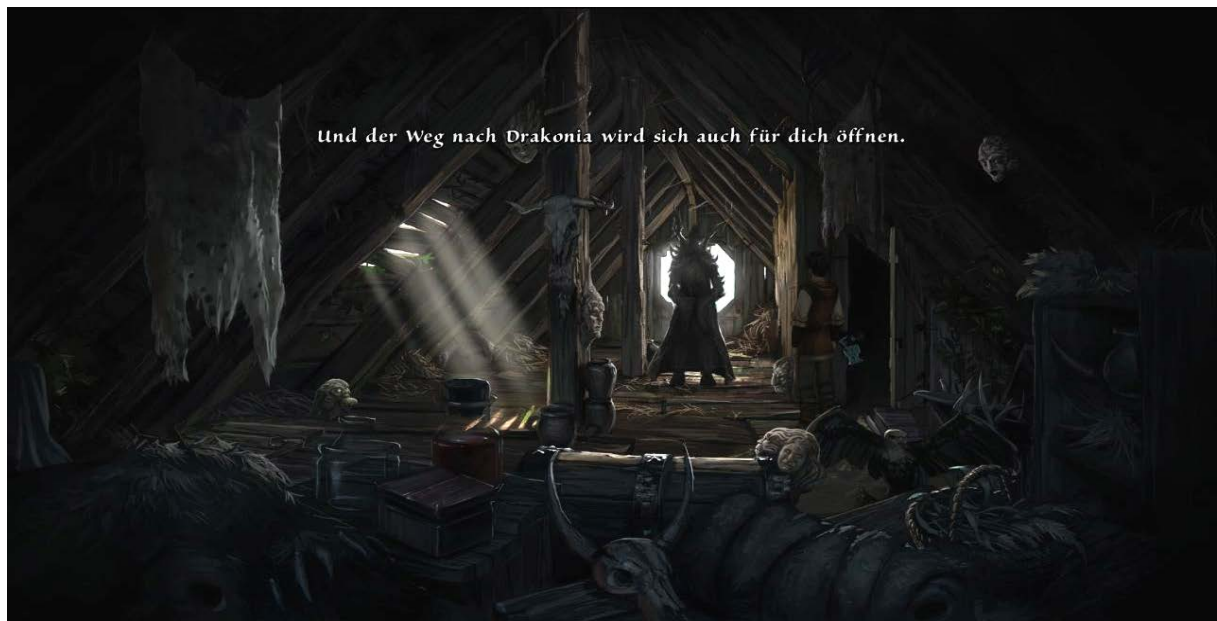
05. September 2013



**Es hat geklappt, aber leider nicht so wie wir es uns
vorgestellt hatten!
Rachwan hat nämlich sein gesamtes Gedächtnis für
immer verloren!
Und das wollten wir nun wirklich nicht u. werden es
unserem Stab auch nicht verzeihen!**



**Nun spielen wir wieder in der Haut von Geron u.
begeben uns auf den Dachboden.**



Und der Weg nach Drakonia wird sich auch für dich öffnen.

Hier müssen wir den einzelnen Steinköpfen ihre Elemente zuweisen!

Der Steinkopf, links oben, steht für Luft!
Der Steinkopf, links unten, steht für Eis!
Der Steinkopf, rechts unten, steht für Wasser!
Der Steinkopf, rechts oben, steht für Humus
Der Steinkopf, in der Mitte, steht für Feuer
Der Steinkopf, mitte rechts, steht für Erz



Es ist vollbracht. Das Tor nach Drakonia steht dir nun offen.

Haben wir es geschafft, gehen wir zu dem steinernen Dämonen u. nehmen ihm das Buch aus der Hand.



**Nun hören wir Bryda rufen u. gehen nach unten!
Wir erzählen ihr von unseren Erlebnissen u.
dem Buch.**



**Gemeinsam gehen wir wieder nach oben u. sie studiert
das Buch!
Sie liest uns etwas daraus vor u. meint:**

Das Buch ist der Weg nach Drakonia!



Locke

05. September 2013

