

# VI

## Kapitel

**Lösungshilfe** by **Locke**



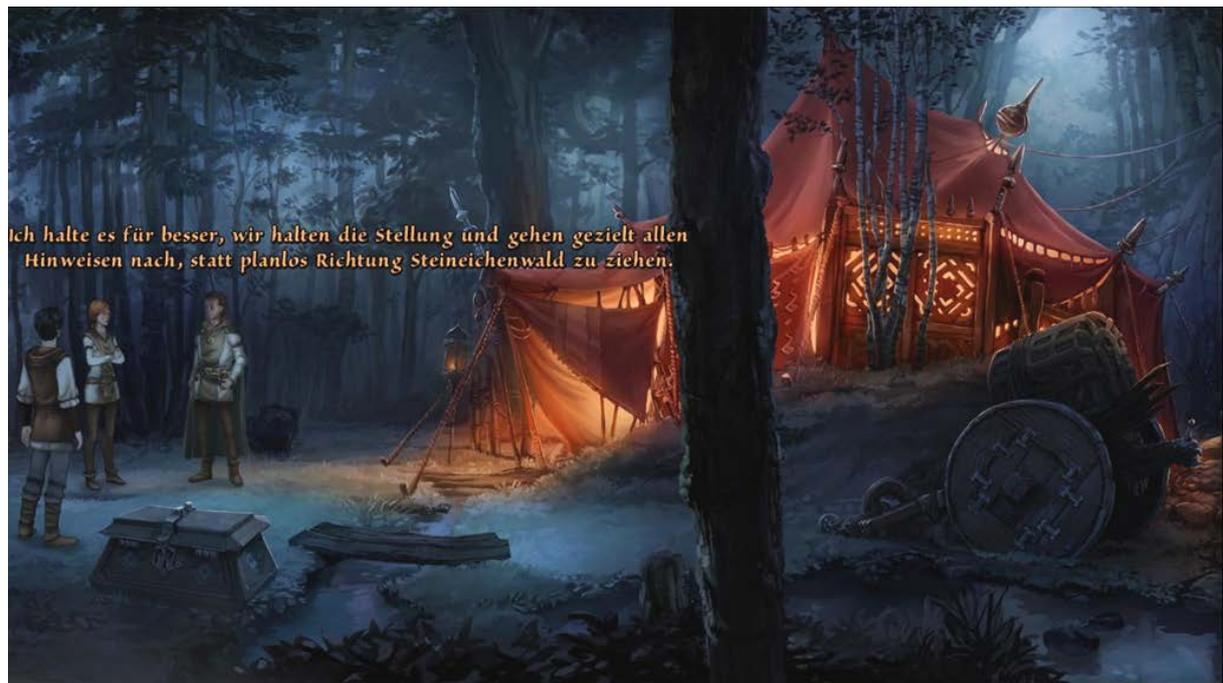
**Nach einer kleinen Lagebesprechung übernimmt Nuri die Luftaufklärung u. wir nehmen uns den Wald vor! Wir gehen links die Treppe runter, bekommen eine Karte vorgesetzt u. gehen nach rechts ins Waldstück.**



**Hier treffen wir einen Jungmagier u. eine Gruppenleiterin.  
Wir unterhalten uns mit der Gruppenleiterin, können aber nichts Neues in Erfahrung bringen!**

**Locke**

**09. September 2013**



**Also versuchen wir es im Zeltlager bei Bryda.  
Hier erfahren wir etwas von einem Boten der eine  
verzauberte Schriftrolle mit sich trägt.  
Diese ist aber nur im dunklen zu erkennen!  
Nun gehen wir zum Felsen, reden mit **Ritter Zornbold**.**



**Helfen kann er uns auch nicht!  
Nun benutzen wir den Odem Arkanum, aber damit  
kommen wir auch nicht weiter!  
Also schauen wir mal nach Nuri.**

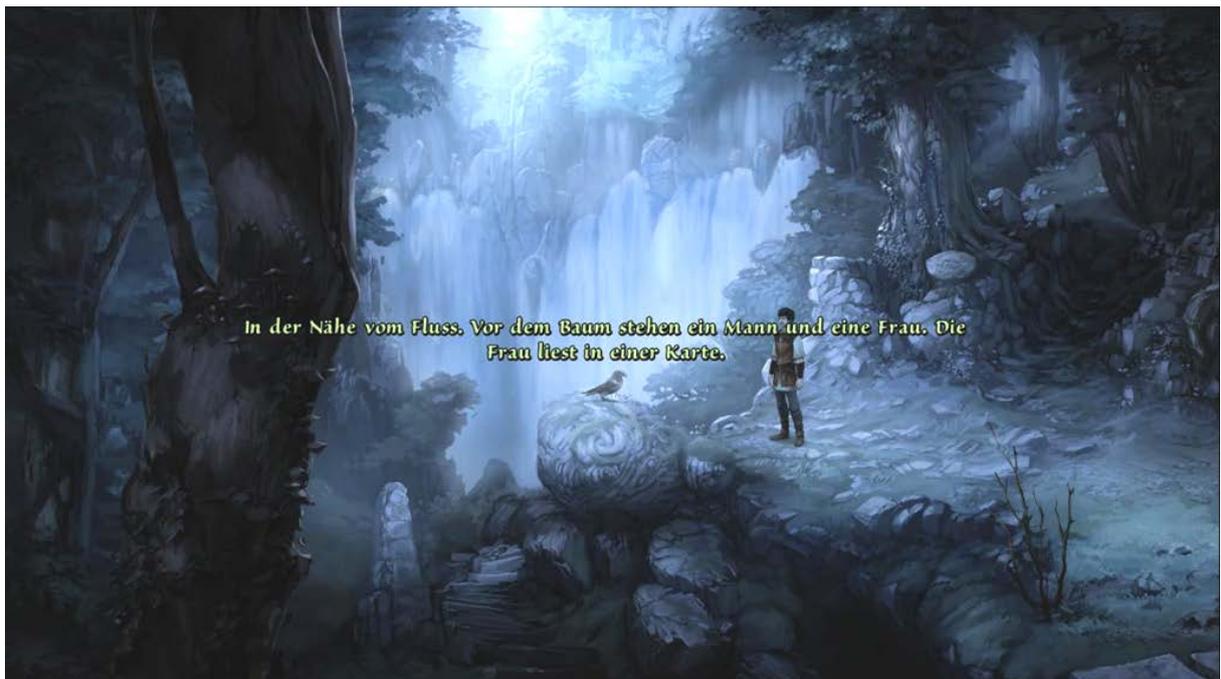


**Nuri konnte leider nichts finden, als schicken wir sie gezielt los u. wählen dafür:**

***Zelt – Felsen – Fluss.***

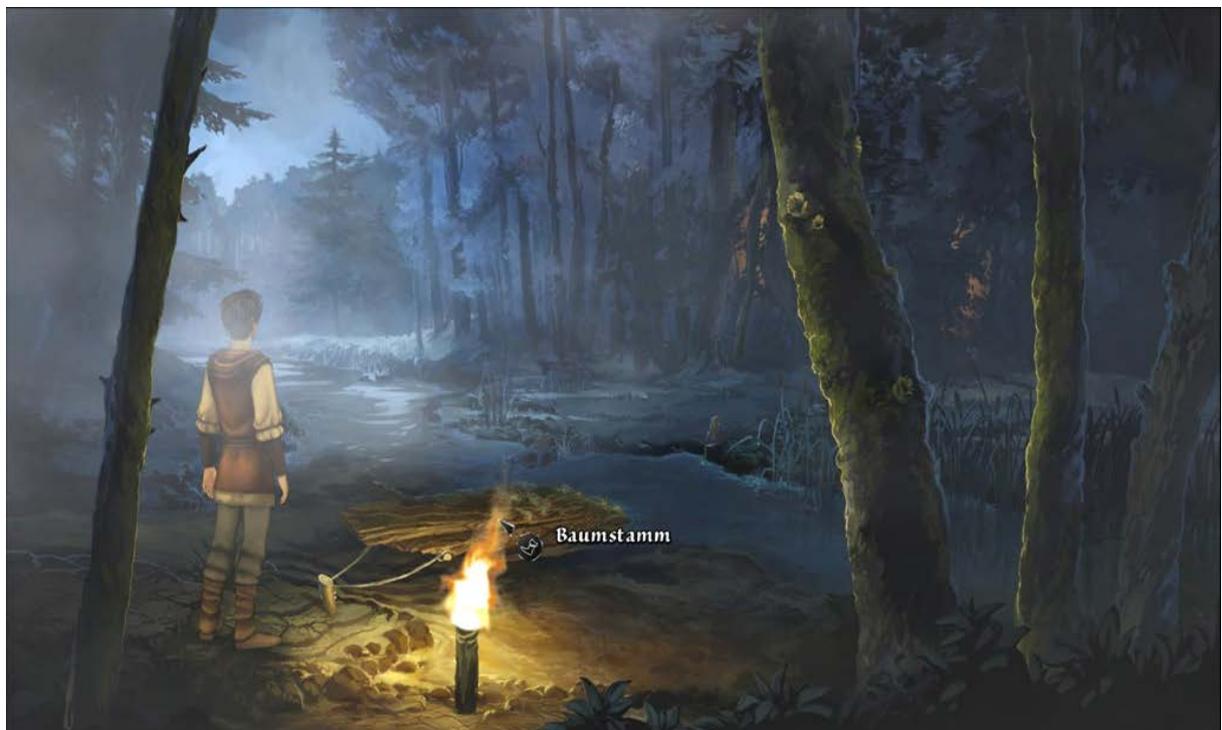
**Nach einer Weile kommt sie zurück u. erzähl dass in der Nähe des Flusses ein kleines Mädchen in den Ästen eines Baumes sitzt.**

**Vor dem Baum stehen ein Mann u. eine Frau die sich eine Karte anschaut!**





**Nun möchte uns Nuri helfen u. Verwirrung stiften.  
Das möchten wir noch nicht u. ziehen los!  
Als Erstes gehen wir ins Moor.**



**Wir schauen uns alles an, reparieren das morsche Seil  
mit unserem Zauber.  
Dann gehen wir auf die andere Seite u. tiefer ins Moor.**



**Nach einer Weile treffen wir den Gruppenleiter, der nicht uns sondern den Boten erwartet hat.**



**Nach einem wenig informativen Gespräch mit dem Gruppenleiter kehren wir wieder um u. zerstören unser repariertes Seil hinter uns!  
Jetzt suchen wir den Boten.  
Dazu benötigen wir die große Übersichtskarte u. schauen wo der kleine, leuchtende Punkt stehen bleibt.**



**Hier benutzen wir dann unsere Linse, sehen ein rotes Leuchten u. klicken darauf.**



**Wir reden mit ihm u. schicken ihn ins Moor!  
Anschließend folgen wir ihm.**



**Hier finden wir den Boten der vor Müdigkeit schon eingeschlafen ist!  
Wir klauen ihm die **Schriftrolle** u. gehen zur Gruppenleiterin!**



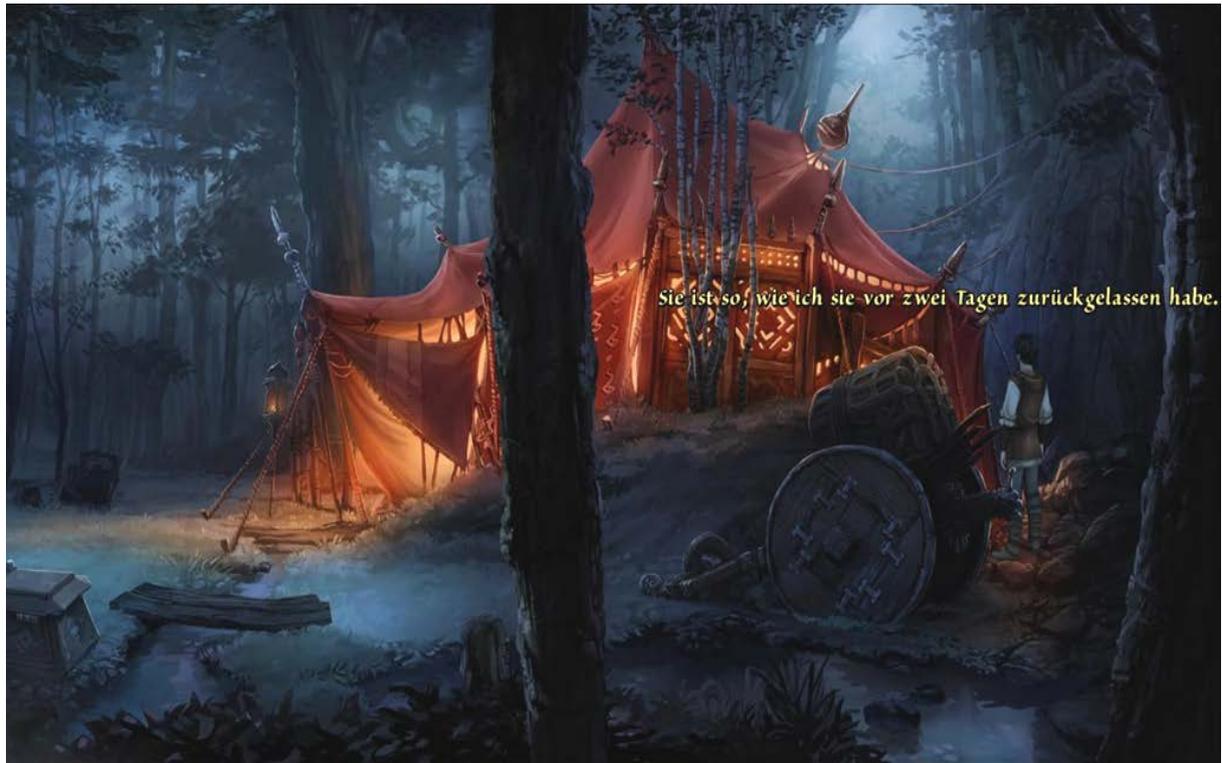
**Hier teilen wir Ihr den neuen Befehl mit.  
Sie nimmt ihn an u. folgt ihm.  
Allerdings lässt sie den Jungmagier hier u. dieser wird nun eine Aufgabe für Nuri!**



**Gern übernimmt sie diese, kommt auch bald zurück u.  
meldet Vollzug!  
Nun marschieren wir los u. locken das Mädchen  
vom Baum.**



**Jetzt gesellt sich auch Nuri zu uns u. wir besprechen  
unser weiteres Vorgehen!  
Nun gehen wir zum Zeltlager, nehmen die **Lampe** vom  
Zelteingang u.**



Sie ist so, wie ich sie vor zwei Tagen zurückgelassen habe.

**verhelfen uns mit dem Messer Zutritt!**



**Hier verfolgen wir die Unterhaltung u. überlegen wie wir Bryda auf uns aufmerksam machen können.  
Dazu fällt uns nur die Lampe ein.  
Damit leuchten wir kurz auf die Karte, Bryda sieht es u. erklärt ihren Schlachtplan!**



**Brydas Schlachtplan findet Gefallen.  
Sie verlässt das Zelt, wir treffen uns davor u.  
besprechen unsere weitere Vorgehensweise.**





**Bryda kümmert sich um das Heer, wir gehen zum Wasserfall u. werden etwas mehr aufgeklärt u. zu unserem Schutz versteinert!**

**Locke**

**11. September 2013**

