

Der Turm des Hexenmeisters

Komplettlösung

- Das Anwesen -

Oh man, was für eine Schnapsidee - in den Turm des Hexers einbrechen! Ein Drachenei stehlen! So ein Unsinn! Das Hineinkommen war leichter als gedacht, nur ist das Tor in der Mauer wohl magisch gesichert gewesen. Nachdem ich hindurchgetreten bin, begannen sich dichte Dornenranken darum zu winden. Der Ausgang ist versperrt. Nun gibt es kein Zurück mehr. Erstmal umsehen...

schau dich um

Ich sollte das Ei suchen und mir dann überlegen, wie ich hier wieder herauskomme. Vor mir liegt im Norden der Eingang. Der Magier scheint nicht zu Hause zu sein. Vielleicht sollte ich es einfach versuchen.

geh in den Kräutergarten

Huch, was für ein fieser Zauber ist das denn? Eine steinerne Bestie! Nichts wie zurück. Was gibt es denn auf der anderen Seite zu sehen?

geh zurück

geh ins Heckenlabyrinth

Ist vielleicht doch nicht so eine gute Idee. Am Ende verlaufe ich mich noch. Ich sollte mir erstmal einen Überblick verschaffen. Bleibt mir wohl nichts anderes übrig, als hineinzugehen.

geh rein

- Das Haus -

Eine geräumige Eingangshalle hat er da, der Herr Zauberer! Nur die Tapete macht mich fertig! Ob er durch diese Augen sehen kann? Ich hoffe nicht - falls ja bin ich geliefert! Ich schaue mal hinter die Tür im Westen

geh nach Westen

Oh eine Küche. Streichhölzer und Würstchen - die stecke ich mal besser ein.

nimm Würste
nimm Streichhölzer

Im Norden gibt es auch eine Tür - oh, ein Speisezimmer mit Außentür.

geh nach Norden

Gemütlich. Was liest denn der feine Herr Magier hier für Lektüre vor dem Kamin?

untersuche Buch
lies Buch

Also doch! Dracheneier ausbrüten. Ich nehme das gute Stück wohl besser an mich!

nimm Buch.

Im Norden geht es nur wieder in dieses schreckliche Labyrinth - da gehe ich doch lieber wieder in die Halle.

geh nach Süden

- Der Turm -

Zwei Türen habe ich noch nicht ausprobiert. Die in der runden Wand und die im Osten. Sehen wir uns mal den Turm an. Das klingt spannend.

geh in Turm

Es geht nach oben und nach unten. Unten sieht es ungemütlich aus. Gucken wir lieber nach oben, da habe ich vielleicht auch einen guten Blick auf den Irrgarten.

geh hoch

Ein runder Raum. Das muss wohl das Studierzimmer des Hexenmeisters sein. Rausgucken kann ich hier nicht, dieses bunte Butzenglas verzerrt die Sicht zu stark. Allerdings liegt hier allerhand seltsames Zeug herum.

untersuche Kristallkugel
schau in Kristallkugel

Einige dieser Orte kenne ich - andere noch nicht... Was gibt es denn hier noch? - Aah, ein Mörser und ein Pergament - das scheint ein Rezept zu sein.

untersuche Mörser
lies Pergament
nimm Mörser
nimm Rezept

Eine explosive Mischung klingt nach etwas, das ich gebrauchen könnte. Vielleicht kann ich mir damit am Ende den Weg nach draußen freisprengen. Nur zu schade, dass noch zwei Zutaten fehlen. Die gibt es vielleicht im Kräutergarten ... wenn bloß dieses blöde Vieh da nicht lauern würde... Was gibt es denn hier noch? Einen Pappkegel und eine Dachbodenleiter, die nach oben führt.

untersuche Pappkegel
nimm Pappkegel

Kann ich die Leiter irgendwie benutzen?

geh hoch
inventar
benutze Schwebenzauber mit Ausziehleiter

Hmm nein, das funktioniert alles nicht - ich brauche etwas, womit ich die Leiter erreichen kann. Gut, dann gucken wir uns mal unten um.

geh runter
geh runter

Puh - nein, doch lieber nicht - da ist es echt zu dunkel. Am Ende breche ich mir noch alle Knochen oder trete in eine Falle im Dunkel.

Zünde Streichholz an

Das brennt nicht lange genug. Sehen wir uns mal den Raum hinter der letzten Tür an...

geh in die Halle
geh nach Osten

Das Schlafzimmer also. Was haben wir denn da?

nimm kerze
untersuche pappschachtel
nimm schachtel

- Ein dunkler Ort -

Eine Kerze und eine Schachtel Schlaftabletten. Die Kerze ist auf jeden Fall hilfreich, um nach unten in den Turm zu gehen.

geh zurück
geh in Turm
zünde Kerze mit Streichholz an
geh runter

Ih, ein Skelett. Ich hoffe, ich werde nicht auch so enden. Der Schürhaken da auf der anderen Seite sieht aus, als könnte ich damit die Leiter herausziehen...

nimm Schürhaken

Dieser Raum ist schon eigenartig - vor allem dieses Relief an der Rückwand. Es sieht aus, als würde in dieses runde Loch in der Mitte hineingehören.

untersuche Relief

Hier gibt es wohl erstmal nichts mehr zu sehen... ich könnte versuchen, jetzt auf die Turmspitze zu gelangen...

geh hoch
geh hoch
zieh mit Schürhaken an Leiter
geh hoch

- Süße Träume -

Das hat geklappt. Jetzt kann ich mir den Weg durch das Heckenlabyrinth einprägen. Vielleicht komme ich ja jetzt auch in den Kräutergarten...

geh runter
geh runter
geh in die Halle
geh raus
geh in den Kräutergarten

Ob ich das Wesen mit einer der Würste besänftigen kann?

gib Wesen Wurst

Na toll, jetzt ist die Wurst weg, aber das Wesen immer noch da. Was nun?

Inventar

Hmmm... ich könnte es schlafen schicken...

tu Schlaftablette in Wurst
gib Wesen Schlafwurst

Ha! Süße Träume, du Scheusal!

nimm Schaufel
nimm Eimer

Was gibt es denn hier? Eine Schaufel und einen Eimer... erstmal alles einsacken! ... Moment! War da nicht etwas mit Kräutern?

lies Rezept
suche Deimoskraut
suche Lilie
gib Deimoskraut in Mörser
gib Lilie in Mörser

Ein explosives Gemisch! Ich bin begeistert! Aber was verbirgt sich denn nun in diesem Heckenlabyrinth?

- Das Heckenlabyrinth -

geh ins Labyrinth
untersuche Ornament

Ein schöner Klunker - vielleicht passt der ja in das Relief im Kerker. Was war nochmal der kürzeste Weg hinein? Ah ja, in das Speisezimmer - und dann zurück in den Turm.

nimm Ornament
Ausgänge
geh ins Speisezimmer
geh nach Süden
geh in Turm
geh runter

- Hinab in die Tiefe -

Das sieht aus, als könne es tatsächlich passen...

setze Ornament in Relief ein

Ich werd' verrückt - ein Geheimgang!

geh in Gang

Ein unterirdischer See! Wahnsinn! Da ist eine Insel, aber wie komme ich da hin?

benutze Boot
Inventar
benutze Boot mit Schaufel

Not macht erfinderisch - dann nehme ich eben die Schaufel aus dem Kräutergarten als Ruder...

untersuche Drachenei

Wahrhaftig - da ist es!

Doch was mache ich nun mit dem Ei?

- Drei mögliche Enden -

Der große Knall

Ich werden dem Ganzen ein Ende bereiten - wie es sich gehört, mit einem großen Knall!

wirf explosives Gemisch auf Drachenei

Das war stärker, als ich erwartet hatte. Immerhin hat mir die Explosion einen Weg nach draußen freigesprengt. Das Drachenei ist vernichtet und die Stadt ist wieder sicher!

Eine nasse Abkühlung

Wie war das nochmal mit dem Brüten von Dracheneiern? Sie dürfen nicht plötzlich abkühlen...

lies Buch

Moment... das bekommen wir doch hin...

Inventar
Fülle Eimer mit Wasser
gieße Wasser auf Lava

Das Ei ist versteinert und die Flüssigkeit , die es abgesondert hat, kann ich benutzen, um die Ranken am Eingangstor zu verätzen. Bestimmt wird sich das geschrumpfte Ei gut in einem Museum machen...

Nur fliegen ist schöner...

Hmm... ob dieser komische Pappkegel funktioniert? Am liebsten würde ich das Ei ja mitnehmen...

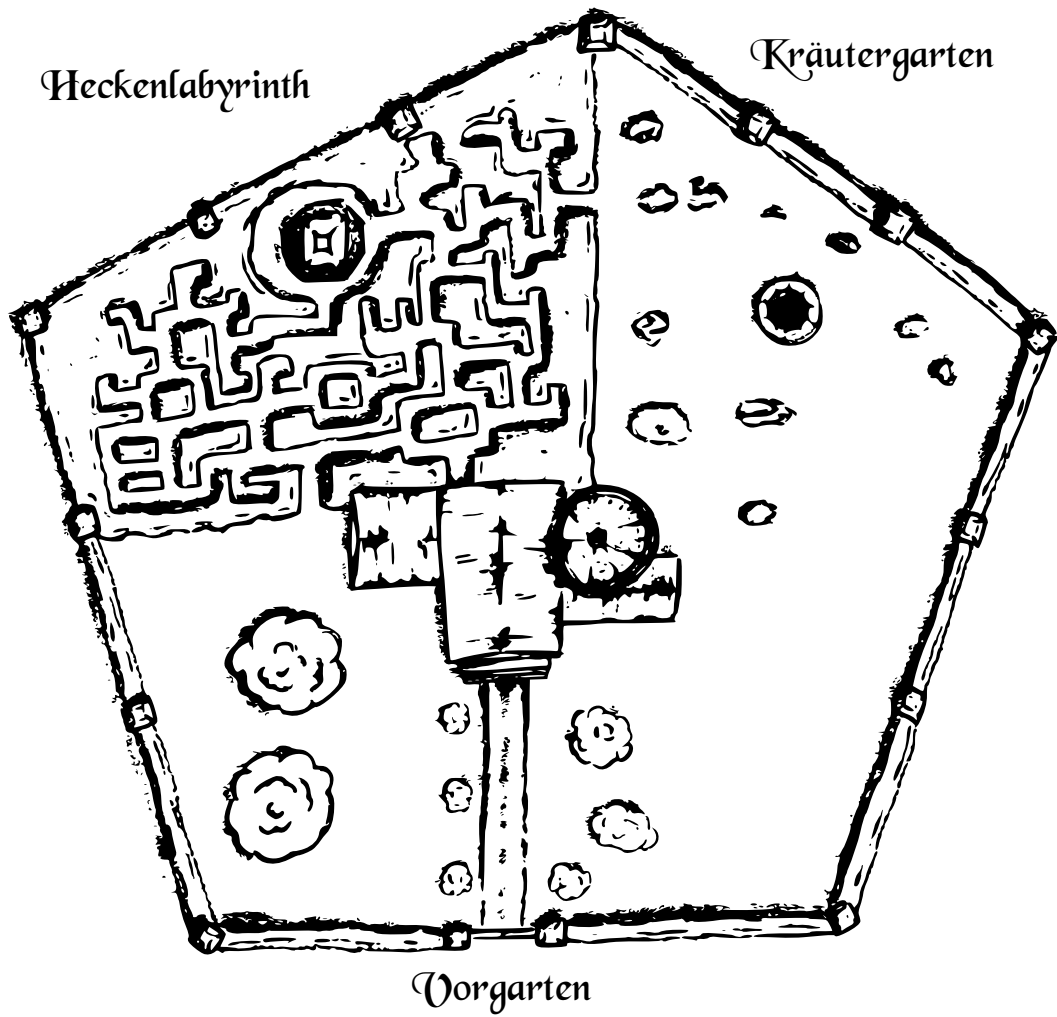
benutze Schwebenzauber mit Ei

Das Ei schwebt... und ... bricht?!? Oh nein, es stand ja in dem Buch... Das Drachenjunge schlüpft im freien Fall...

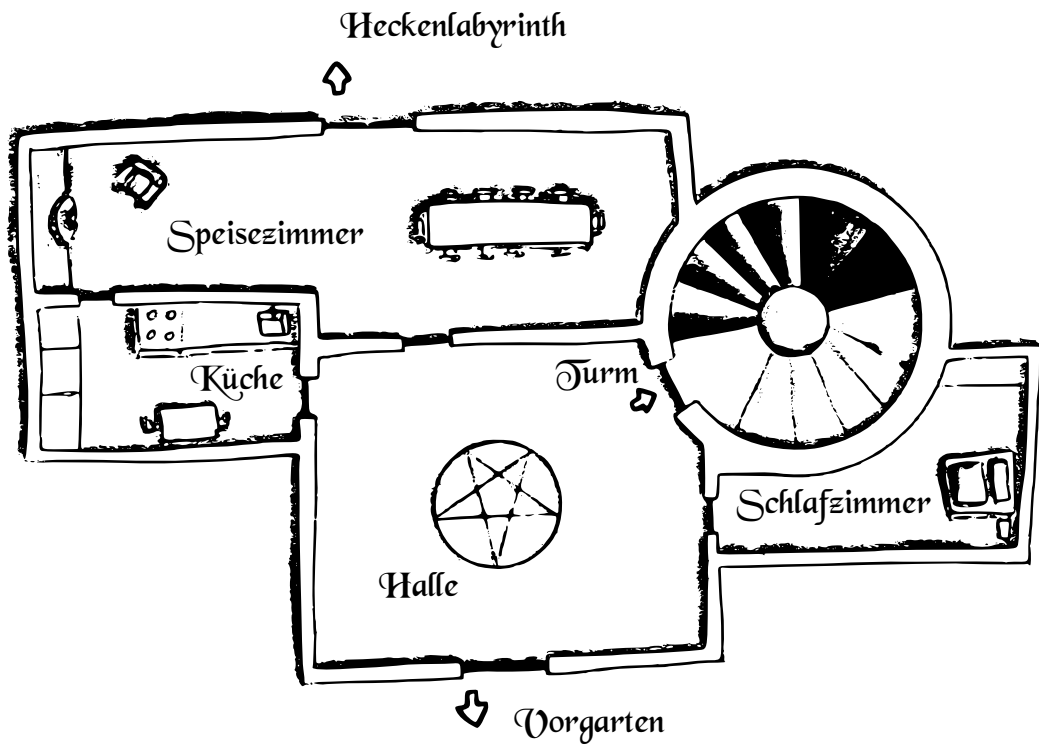
Jetzt bin ich unverhofft eine 'Drachenhilfe' geworden. Damit hätte ich auch niemals gerechnet...

- Karten -

Karte des Geländes (außen)



Erdgeschoss



Untergrund

