

Die Komplettlösung zu Simon the Sorcerer 1

Der Beginn

Ihr beginnt in Simons Haus, wo Ihr die Schublade des Schreibtisches öffnet und dieser eine Schere entnehmt. An der Tür des Kühlschranks links hängt ein Magnet, den Ihr ebenfalls aufnehmt. Es geht nun nach draussen und dort weiter nach rechts zum Schmied. Hier findet Ihr links vor dem Haus (neben einem Holzfass) auf dem Boden ein Stück Seil, das Ihr aufnehmt und gleich mit dem Magneten im Inventar benutzt - Seil & Magnet. Auf dem Tisch, links neben der Tür findet Ihr einen Klöppel, den Ihr Euch auch mitnehmt.

Geht nun weiter dreimal nach rechts. Ihr landet vor dem Wirtshaus, das Ihr gleich betretet (erst die Tür öffnen). Ihr findet im Innern des Hauses ganz links eine Fruit Machine, auf der ein paar Streichhölzer liegen - mitnehmen. Nun benutzt Ihr die Schere mit dem schlafenden Zwerg auf der linken Seite, um seinen Bart zu erhalten. Es geht im Wirtshaus weiter nach rechts, wo Ihr auf ein paar Zauberer trifft. Sprecht diese an und sagt ihnen, dass Ihr Zauberer werden wollt. Antwortet danach mit der 1., 1., 2., 3. und 1. Antwort. Sprecht die Zauberer dann nochmals an und gebt ihnen diesmal die 2. Antwort - Ihr erhaltet einen Auftrag (magischen Stab besorgen). Nachdem Ihr immer die 2. Antwort gegeben habt, verlasst das Wirtshaus wieder und geht im Freien einmal nach links, nach oben und nach links. Ihr landet vor einem Haus mit einem grossen Holzrad davor. Nehmt Euch hier aus der rechten Ecke die Leiter und betretet dann das Haus. Auf dem Tisch mit den vielen Reagenzien findet Ihr unter anderem einen Erkältungssaft, den Ihr mitnehmt. Geht dann die Treppe nach oben und nehmt Euch dort von der linken Seite das Spezien-Glas mit.

Im Freien

Verlasst nun das Haus wieder und geht nach rechts, rechts, links und im Freien zweimal nach rechts. Hier sitzt ein Barbar, der ein Dorn im Fuss hat. Redet mit diesem (1, 1). Nachdem Ihr den Dorn entfernt habt, erhaltet Ihr von dem Barbaren eine Pfeife. Geht nun weiter nach links, runter und nach rechts. Lauft in diesem Abschnitt zu dem Baumstamm, wo Euch ein Holzwurm anspricht. Lauft ein Stück weiter und der Wurm spricht

nochmals (antwortet danach mit 2, 4, 1, 1, 1, 1, 1) - Ihr erhaltet einen neuen Auftrag und sollt den Würmern ein wenig Mahagoniholz bringen. Danach geht es weiter nach unten und nach links. Ihr kommt so zu einem Haus, vor dem sich ein Brunnen befindet. Benutzt am Brunnen den Griff auf der linken Seite, worauf ein Eimer zum Vorschein kommt - nehmt nun den Eimer mit Wasser mit.

Geht nun viermal nach rechts, wo ein Troll eine Brücke bewacht. Sprecht diesen Troll an (1, 1, 1, 1, 1, 1, 3). Der Troll bläst daraufhin in die Pfeife, worauf der Barbar kommt und den Troll in den Fluss wirft. Nachdem die Brücke frei ist, nehmt Euch das Schild von der Brücke auf und geht dreimal nach rechts. Hier trifft Ihr auf einen Dorfdepp, den Ihr anspricht: 1, 1. Da Ihr das Wasser schon bei Euch habt, giesst Ihr dieses über die Bohnen und verlasst automatisch das Bild nach rechts. Geht dann wieder zurück in das linke Bild, wo der Dorfdepp nun verschwunden sein sollte - Ihr könnt die Bohnen vom Boden rechts aufnehmen. Geht nun weiter nach rechts und von dort nach rechts unten und Ihr landet vor einem grossen, verschlossenen Tor. Benutzt hier den Klöppel mit der Glocke links und bewegt die Glocke danach nochmals. Es wird das Haar der Prinzessin heruntergelassen, das Ihr dann benutzt, um daran nach oben zu klettern. Hier gebt Ihr der Prinzessin automatisch einen Kuss, worauf diese sich in ein Schwein verwandelt und in Euren Inventar landet (Rafunzel). Benutzt nun im Inventar die Karte und klickt dort die Trollbrücke an, wo Ihr auch gleich landet.

Geht über die Brücke und weiter nach rechts oben. Hier trifft Ihr auf einen Tubaspieler (Barde), mit dem Ihr sprecht (5, 1, 1, 1). Benutzt nun wieder die Karte, um zurück ins Dorf zu gelangen. Ihr landet vor dem Shoppe, von dem aus es nach oben und zweimal nach links geht. Ihr landet so vor einem Haus mit einer geschlossenen Schokoladen-Trüffel-Tür. Benutzt nun das Schwein Rafunzel mit eben dieser Tür, worauf die Tür aufgefressen wird - geht dann weiter ins Innere des Hauses. Auf der rechten Seite findet Ihr am Schrank einen Hut und auf dem Schrank eine Imker-Pfeife - beides mitnehmen.

Verlasst das Haus nun wieder und benutzt davor die Streichhölzer im Inventar mit der Imker-Pfeife - Ihr erhaltet so ein wenig Wachs, das Ihr aus dem Bienenkorb aufnehmen könnt. Es geht weiter viermal nach rechts, wo Ihr das Wirtshaus betretet. Redet hier mit dem Barkeeper (4) und fragt diesen nach einem Getränk. Sobald sich der Barkeeper daraufhin bückt, benutzt Ihr den Wachs mit dem linken Bierfass auf dem Regal hinter dem

Barkeeper - Ihr kommt so in den Besitz eines Bier-Gutscheines. Verlasst das Wirtshaus und nehmt Euch rechts neben der Tür das Bierfass mit.

Es geht nun zurück vor Euer Haus (rechts, dann links) und um dieses herum (hinter der Hütte). Auf dem Hinterhof benutzt nun die Bohnen mit dem Komposthaufen, worauf eine Wassermelone aus eben diesem Haufen wächst - nehmt Euch diese auf. Benutzt nun wieder die Karte im Inventar und klickt die Trollbrücke an. Geht hier weiter nach links oben zum Tubaspieler und benutzt hier die Wassermelone mit dem Sausephon (Tuba), worauf Ihr dieses Instrument erhaltet. Weiter geht es dreimal nach links, wo Ihr auf eine Eule im Baum trifft. Sprecht diese weise Eule kurz an, worauf der Vogel eine Feder verliert - nehmt Euch diese auf (links neben dem Baum auf dem Boden).

In der Mine

Es geht weiter: rechts, rechts, rechts hoch, rechts. Ihr kommt so zu dem Eingang in eine Höhle, vor dem auf der linken Seite (auf dem Boden) ein kleiner Stein liegt, den Ihr aufnehmt. Schaut Euch den Stein an (Ihr erkennt darauf das Wort `Bier`) und zieht (tragt) Euch dann den Bart über. Es geht nun weiter in die Zwergenmine, wo Ihr auf die Frage nach dem Passwort mit `Bier` antwortet. Im Innern der Mine gebt Ihr das Bierfass dem Zwerg mit dem Speer auf der linken Seite und folgt diesem dann automatisch auf die rechte Seite. Hier angekommen seht Ihr einen schlafenden Zwerg, mit dem Ihr die Feder benutzt. Nachdem dieser sich herumgedreht hat, findet Ihr unter ihm auf dem Boden einen kleinen Schlüssel, den Ihr aufnehmt.

Geht nun wieder zurück nach links oben und von dort nach links runter. Ihr landet in der Mine, wo Ihr Euch hinter der Brücke den Haken von dem Seil nehmt. Links neben Euch seht Ihr nun eine goldene Tür, die Ihr mit Hilfe des Schlüssels öffnen könnt (benutze Schlüssel mit Tür). Nachdem die Tür offen ist, geht weiter nach links in die Schatzkammer. Ein Zwerg spricht Euch an, dem Ihr ein Angebot macht: ich habe etwas in meinen Inventar... Gebt dem Zwerg nun den Gutschein und antwortet ihm danach (1) - so erhaltet Ihr ein Juwel - verlasst die Zwergenmine wieder.

Lasst Euch mit Hilfe der Karte zurück in das Dorf bringen und geht dort nach oben. Gebt hier dem Bauchladenkrämer das Juwel und feilscht ein wenig mit ihm (1, 1, 2) - Ihr erhaltet so 20 Goldstücke. Geht nun wieder nach rechts und in den Laden (Shoppe/Tür öffnen) hinein. Sprecht den Ladenbesitzer an (2) und nehmt Euch dann den kleinen Hammer auf, der

links am Regal neben dem Verkäufer hängt - zahlt die 2 Goldstücke und Ihr erhaltet den Hammer und einen Nagel. Ferner nehmt Euch die Flasche weisser Geist, die auf dem Regal über dem Hammer steht und bezahlt diesen - so wandert auch dieser in Euren Besitz. Es geht nun mit Hilfe der Karte zurück zum Zentrum des Waldes (Ihr landet vor der Zwergenmine). Geht von hier aus weiter zweimal nach rechts. Ihr trefft auf einen Holzfäller, den Ihr ansprecht (immer die erste Antwort geben) und so einen weiteren Auftrag erfahrt (Ihr sollt Milrith besorgen). Gebt dem Mann weiterhin immer die erste Antwort, worauf Ihr einen Metalldetektor erhaltet. Es geht nun weiter: links, links, rechts die Stufen hoch, rechts in die Höhle, rechts und dort oben in das Baumhaus hinein (Tür öffnen nicht vergessen). Ein komisches Wesen (Sumpfling) öffnet Euch, mit dem Ihr spricht (1, 4). Nachdem Ihr Euch an den Tisch gesetzt und gegessen habt (Antwort 4), fordert nochmals einen Nachschlag (Antwort 4). Nachdem Ihr wieder handeln könnt, benutzt schnell das Spezien-Glas aus dem Inventar mit der Sumpfsuppe, um Euch ein wenig dieser Brühe abzuschöpfen. Verlangt dann einen letzten Nachschlag (Antwort 4) und verzehrt die Suppe. Der Suppenkessel ist nun endlich leer und der Sumpfling verlässt das Haus. Bewegt nun die Kiste in der unteren rechten Ecke und öffnet die darunterliegende Falltür - klettert dort die Leiter hinunter.

Ihr landet auf einem Steg, dem Ihr nach rechts folgt. Das lose Brett könnt Ihr mit Hilfe des Hammers und des Nagels reparieren (benutze Hammer mit Brett). Geht nun weiter nach rechts und holt Euch oben vom Totenschädel die Pflanze (Froschfurcht). Es geht zurück nach links, über die Leiter nach oben ins Haus und aus diesem raus. Vor dem Haus geht es nun weiter dreimal nach rechts (Ihr landet in einer Eiswelt mit einem Steinzauberer), wo Ihr den Metalldetektor benutzt. Dieser schlägt aus, doch könnt Ihr das Mithril noch nicht aufnehmen. Geht also einmal nach rechts, wo Ihr das Sausephon benutzt. Der Riese schlägt den Baum rechts über den Abgrund und Ihr könnt weitergehen: zweimal nach rechts. Ihr landet vor dem Eingang einer Höhle, die Ihr nach rechts betretet. In der Drachenhöhle benutzt den Erkältungssaft mit dem Drachen (solltet Ihr verbrannt werden, geht nochmals in die Höhle und benutzt schnell den Saft mit dem Drachen), geht danach nochmals in die Höhle und nehmt Euch den Feuerlöscher.

Verlasst die Höhle wieder und benutzt im Freien den Haken mit dem Felsen oberhalb des Eingangs zur Drachenhöhle. Geht nun zu dem Felsen, worauf Ihr auf eben diesem landet. Hier seht Ihr auf dem Boden ein grosses Loch, mit dem Ihr das Seil & Magnet benutzt - Ihr erhaltet so ein wenig Geld. Nachdem Ihr diesen Vorgang viermal wiederholt habt, sollte Euch

das Geld erst einmal nicht mehr knapp werden dürfen. Klettert nun links den Felsen wieder runter und folgt dem Weg weiter nach oben rechts. Vor Euch auf dem Boden findet Ihr einen kleinen Stein, den Ihr aufnehmt. Mit Hilfe der Karte geht es dann zurück in das Dorf.

Das Fossil

Hier geht es zweimal nach oben, worauf Ihr beim Schmied landet. Hier nun müsst Ihr den eben gefundenen Stein mit dem Amboss benutzen, warten, bis der Schmied draufgeschlagen hat und Euch dann das Fossil vom Amboss nehmen.

Mit Hilfe der Karte geht es nun weiter zu den Kreuzungen. Hier müsst Ihr nach rechts oben gehen, worauf Ihr vor einem Wasserfall landet. In diesem Bild befinden sich am linken unteren Rand ein paar Lianen, über die Ihr weiter nach unten klettern könnt. Am Fusse des Wasserfalls trifft Ihr auf Gollum, den Ihr anspricht (1, 3, 1). Im Austausch gegen Eure Sumpfsuppe erhaltet Ihr die Angel des Monsters. Nach einer kurzen Zeit findet Ihr einen Ring im Wasser.

Über die Karte geht es nun weiter zum Zentrum des Waldes und von dort weiter nach oben links. Auf der rechten Seite findet Ihr auf dem Boden ein Stück Papier, das Ihr aufnehmt - so kommt Ihr in den Besitz einer Einkaufsliste. Es geht zurück nach rechts und nach links - Ihr kommt zu einer Ausgrabungsstelle. Gebt hier das Fossil in das Loch und antwortet dem Professor (3).

Über die Karte müsst Ihr jetzt ins Dorf, wo Ihr im Shoppe die Einkaufsliste dem Ladenbesitzer gebt. Über die Karte geht es dann weiter zum schlafenden Riesen und von dort aus weiter nach links. Ihr trifft hier nun auf die Ausgrabungsstätte, wo Ihr Euch den Schmutz auf dem Boden vor der Ausgrabung anschauen solltet - Ihr findet so ein wenig Milrith Erz, das Ihr dann aufnehmen könnt.

Es geht nun wieder zurück ins Dorf, wo Ihr vor dem Shoppe nun eine Kiste stehen seht, die Ihr öffnet und automatisch hinein klettert - so landet Ihr in einem Lagerraum. Öffnet die Kiste und nehmt Euch, wieder in Freiheit und unsichtbar, den kleinen Rattenknochen vom Boden auf (dieser befindet sich hinter Simon). Schaut Euch nun links die Schachteln an und Ihr findet darin Euer Zauberbuch - nehmt dieses dann auf. Seht Euch im Inventar das Zauberbuch an und Ihr findet darin ein Stück Papier. Benutzt nun zuerst das

Papier mit der rechten Tür, dann den Rattenknochen mit dem Schloss in der Tür. Nehmt danach das Papier unter der Tür wieder auf und Ihr kommt so in den Besitz eines Schlüssels, den Ihr mit dem Schloss in der Tür benutzt. Öffnet nun die Tür und geht hinaus. Nehmt Euch hier den Eimer auf und folgt den Stufen nach unten in die Folterkammer.

Im Folterkeller

Nehmt Euch rechts vom Gitter die Pfefferminzbonbons vom Boden und das Brandeisen aus dem glühenden Kohlenbehälter. Redet nun mit dem Druiden links (3, 1, 1, 1) und entfernt danach im Inventar den Ring. Redet dann nochmals mit dem Druiden (4, 4, 3, 1, 4) - ein kleiner Test mit einem Silberkreuz folgt. Sprecht dann weiter mit dem alten Mann (1, 3) und benutzt danach zuerst den Eimer, dann das Brandeisen mit dem Druiden. Dieser verwandelt sich in einen Frosch und verschwindet durch das rechte Gitter. Ihr hingegen öffnet die eiserne Jungfrau und versteckt Euch darin. Nachdem die Trolls wieder verschwunden sind öffnet Ihr die Tür der eisernen Jungfrau und nehmt Euch die Säge, die Euch der Frosch rechts durch das Gitter reicht. Benutzt Ihr nun die Säge mit den Gitterstäben könnt Ihr diesen Raum verlassen und über die Karte zurück in das Dorf reisen.

Geht hier zweimal nach oben zum Schmied und benutzt diesmal das Milrith Erz mit dem Amboss. Nachdem der Schmied dieses Erz zu einem Axtkopf verarbeitet und Ihr diesen aufgenommen habt, macht Ihr Euch auf den Weg zum Holzfäller (über die Karte zum Zentrum des Waldes und von dort zweimal nach rechts). Gebt Ihr diesem nun den Axtkopf, verlässt er freudestrahlend sein Haus. Ihr könnt dieses nun betreten und findet darin links auf dem Tisch ein Steigeisen - mitnehmen. Benutzt nun den Feuerlöscher mit dem brennenden Kamin, um das Feuer darin zu löschen. Über der Asche befindet sich ein kleiner Haken, den Ihr bewegt, um in einem geheimen Raum zu landen. Hier findet Ihr in den Regalen die verschiedensten Holzsorten. Ihr nehmt Euch nur das Mahagoni aus dem linken Regal und macht Euch mit Hilfe der Karte auf zum Hexenhäuschen.

Von hier aus geht es zweimal nach rechts, wo Ihr den Baumstumpf anspricht (Ihr müsst das Mahagoni dabei haben) - Ihr kommt so in den Besitz von ein paar Holzwürmern. Über die Karte geht es nun zu den Kreuzungen und von dort weiter nach rechts unten - Ihr landet wieder vor dem Schloss der Prinzessin. Benutzt hier das Haar, um in das Innere des Schlosses zu gelangen. Auf dem Boden findet Ihr hier ein paar Bodenbretter, die Ihr mit den Holzwürmern benutzt. Es wird so ein Loch in den Boden gefräst, durch das Ihr ein Stockwerk tiefer fallt. Auch in das

untere Stockwerk wird ein Loch gebohrt, mit dem Ihr die Leiter benutzt. Klettert an der Leiter nun hinunter und Ihr landet in einem kleinen Raum mit einem Sarg darin. Öffnet den Sarg, worauf eine Mumie herauskommt. Gebt dann irgendeine Antwort, worauf Ihr schreiend das Weite sucht. Betretet das Gebäude dann noch einmal und klettert die Leiter hinunter. Öffnet nun den Sarg und klickt dann schnell auf das Verb 'bewegen'. Ihr müsst nun mit dem Mauszeiger schnell das Hinterteil der Mumie absuchen, wo Ihr ein Stück losen Verband findet - diesen müsst Ihr anklicken (denkt daran, diesen zu 'bewegen'). Solltet Ihr dies nicht gleich schaffen, wiederholt diesen Vorgang solange, bis die Mumie endlich zu Staub zerfällt. Sie hinterlässt dann einen Stab, den Ihr Euch einsteckt.

Es geht alsdann zurück in das Dorf und dort nach rechts in die Wirtschaft. Im Innern des Gebäudes weiter nach rechts, wo Ihr den Zauberern den Stab der Mumie übergibt (Antworten: 1 und gebt den Zauberern dann 30 Goldstücke) - Ihr erhaltet dann (1, 4) ein Wizkid Mäppchen. Es geht nun über die Karte zur Drachenhöhle und von dort nach rechts oben, rechts, rechts unten (über den Abgrund springen) und nochmals rechts. Ihr kommt so zu einem Baum, den Ihr anspricht (1, 1, 1, 1, 1, 2, 1). Benutzt danach die Flasche weisser Geist aus dem Shoppe im Dorf mit dem rosa Fleck an diesem Baum. Sprecht Ihr dann nochmals mit dem Baum, erhaltet Ihr vier magische Worte: Simsalabim, Hokusfokus, Abrakadabra und Würstchen.

Die Hexe

Mit diesem Wissen geht es weiter über die Karte zum Hexenhäuschen und in dieses hinein (2x Tür öffnen). Ihr findet hier einen Besen, den Ihr aufnehmt - es erscheint daraufhin eine Hexe, mit der Ihr redet (1, 1, 1). Es folgt ein Zauberduell, bei dem Ihr Euch mit Hilfe der vier verschiedenen Zaubersprüche (müsst Ihr vorher von dem Baum erfahren haben) in verschiedene Tiere verwandeln müsst. Dies ist ein reines Glücksspiel. Also klickt nur immer auf einen der verschiedenen Sprüche und hofft darauf, dass Ihr gewinnt (Ihr müsst mit mindestens drei Zählern führen). Solltet Ihr das Duell nicht gleich gewinnen, geht einfach wieder ins Haus hinein und startet einen weiteren Versuch. Habt Ihr die Hexe schliesslich geschlagen (am besten wirkten bei uns die Sprüche:

Würstchen und Simsalabim), verwandelt diese sich in einen Drachen. Ihr müsst dann schnell den untersten Zauberspruch (abakadabra) anwenden und Euch in eine Maus verwandeln. Auf der hinteren linken Seite findet Ihr unten ein kleines Mausloch, durch das Ihr nun verschwinden könnt - so gelangt Ihr in den Besitz des fliegenden Besens.

Weiter geht es nun im Dorf, wo Ihr nach oben und nach links zum Haus mit dem Wagenrad geht. Betretet das Gebäude und redet dort mit dem alten Mann (2, 1, 3, 1). Nachdem sich dieser in einen Frosch verwandelt hat, gebt den Froschfluch der Kröte, worauf Ihr einen Trank erhaltet. Es geht nun weiter zur Drachenhöhle, von wo aus Ihr weiter nach rechts oben lauft. Im nächsten Bild wieder nach rechts gehen und Ihr landet in einem Bild, mit einer seltsamen Treppe aus Steigeisen. Eines dieser Steigeisen fehlt. Benutzt hier also Euer Steigeisen mit dem Loch, worauf Ihr dem Weg weiter nach rechts oben folgen könnt. Im nächsten Bild trifft Ihr auf einen seltsamen Schneemann, vor dem Ihr die Pfefferminzbonbons verzehrt. Nachdem dieser geschmolzen ist, geht es weiter nach rechts oben.

Lauft dann weiter nach rechts und dann nach links. Leider stürzt die Brücke ein - benutzt also hier den Besen, der Euch sicher auf die andere Seite des Abgrunds bringt. Vor der Tür ins Schloss angekommen, verzehrt den Trank, worauf Ihr durch ein kleines Loch ins Innere des Gebäudes schlüpfen könnt. Hier verschwindet nun Euer gesamtes Inventar. Nachdem Euch ein Hund nach draussen getragen hat, reisst Ihr diesem ein Haar aus. Im Freien nehmt Euch rechts vom Boden das Blatt und links vom Boden den kleinen Stein auf. Schaut Euch nun noch den alten Eimer im Hintergrund an, worauf Ihr in den Besitz eines Streichholzes gelangt.

Es geht nun weiter nach links, wo Ihr einen grossen goldenen Wasserhahn seht. Benutzt nun das Haar mit dem Wasserhahn und nehmt Euch das Lilienblatt aus dem Wasser (es wird an Land gezogen). Benutzt nun erst das Streichholz mit dem Lilienblatt und dann das Blatt mit dem Streichholz. Nun könnt Ihr Euch die Samen holen, die vom linken Bildrand herunter hängen. Es geht zurück zum rechten Ufer, wo Ihr im Inventar den Stein mit den Samen benutzt - Ihr kommt so in den Genuss von Öl. Benutzt nun das Öl mit dem grossen Wasserhahn und bewegt danach das Haar - das Wasser fliesst wieder.

Geht wieder auf das Boot und fahrt weiter nach links zur Mitte der Pfütze und ans andere Ufer. Dort schaut rechts ins Wasser, wo Ihr eine Kaulquappe entdeckt - nehmt diese dann auf. Redet nun mit dem Frosch (2), worauf dieser den Weg räumt. Nehmt Euch dann den gelben Pilz auf und verzehrt diesen - Ihr werdet wieder grösser. Ihr findet Euch in einem Garten wieder, in dem rechts ein grosser Baum steht. An dessen rechter Seite hängt ein kleiner Ast, den Ihr Euch einsteckt. Öffnet und betretet nun die rechte Tür, wo Euch ein gar schreckliches Monster erwartet. Nachdem Ihr im Garten gelandet seit betretet nochmals den rechten Raum, wo Ihr

diesmal den Ast mit der Kiste benutzt. In diesem Zimmer findet Ihr ein Schild in der Mitte und ein Speer links an der Wand - beide Dinge aufnehmen.

Das Ende

Es geht nun über die mittlere Wendeltreppe in den unteren Teil des Turmes, den Keller. Hier findet Ihr rechts eine kleine Kiste, die sich leider nicht öffnen lässt - wendet also den folgenden Trick an: nehmt die Kiste auf und bewegt den Hebel in der Mitte des Raumes einmal. Ein Felsen wird nach oben gefahren und Ihr könnt die Kiste auf den darunter befindlichen Block packen (benutze Kiste mit Block). Bewegt den Hebel nun zwei weitere Male und Ihr könnt schliesslich die Kerzen aus der zerstörten Kiste nehmen.

Um in den Besitz des kleinen Totenschädels, oben links an der Decke, zu gelangen, benutzt einfach den Speer mit dem Schädel und nehmt diesen dann vom Boden auf. Nachdem auch dieser sich in Eurem Besitz befindet, geht Ihr über die Wendeltreppe zweimal nach oben, ins Schlafzimmer. Hier findet Ihr eine grüne Socke auf dem Boden und ein blaues Beutelchen auf dem Bett - beides aufnehmen. Benutzt im Inventar nun das Beutelchen mit der Socke und benutzt dann diese seltsame Konstruktion mit dem Mauselloch im Fusse der Wendeltreppe - Ihr fangt so eine Maus. Auf dem Spiegeltisch rechts liegt ein magischer Stab, den Ihr ebenfalls aufnehmen solltet. Weiterhin liegt rechts auf dem roten Kissen ein Buch, das Ihr nehmt und im Inventar anschaut.

Über die Wendeltreppe geht es nun ein weiteres Stockwerk nach oben, auf den Dachboden. Hier werdet Ihr von zwei Dämonen angesprochen, die Euch aber in Ruhe lassen. Auf dem mittleren Tisch findet Ihr eine kleine grüne Flasche mit Chemikalien - aufnehmen. Benutzt diese Chemikalie im Inventar mit dem Schild und benutzt dieses polierte Schild dann mit dem Haken, der rechts aus dem mittleren Tisch ragt. Im hinteren Bücherregal findet Ihr ein weiteres Buch, das Ihr nehmen und danach anschauen müsst (Zauberbuch - Ihr erfahrt, wie Ihr die Dämonen los werdet).

Es geht über die Wendeltreppe (rechts neben dem Schild) nun wieder einen Stock tiefer, in das Schlafzimmer. Hier müsst Ihr rechts mit dem Spiegel sprechen (3, 2, 1), worauf Ihr die richtigen Namen der beiden Dämonen in der oberen Etage erfahrt. Geht dann die Wendeltreppe wieder nach oben und sprecht dort mit den beiden Dämonen (1, 1, 1, nochmals ansprechen, 1,

nochmals ansprechen, 1, 1, 3, 1, 4, 2, 4, 1, 1, 1, 2, 4, 1, nochmals ansprechen, 1, 2). Ihr vollführt automatisch das magische Ritual (Antwort 2), worauf die beiden Dämonen in der Grube landen und Euch erklären, wie der Teleporter funktioniert.

Nachdem die Dämonen verschwunden sind, geht Ihr links in den Teleporter und landet ebenfalls in den Gruben (Antwort 2). Redet dort angekommen mit dem Führer (2, 1, 3) und Ihr erhaltet ein paar Broschüren. Schaut Euch diese im Inventar dann genauer an, worauf Ihr ein elastisches Band erhaltet. Ihr benötigt hier nun noch den Ast, der links über dem Abgrund hängt und den Kieselstein, der sich rechts neben dem Ast in einer Felsspalte befindet - beides aufnehmen. Benutzt nun im Inventar das elastische Band mit dem Ast, worauf Ihr eine Schleuder erhaltet. Links neben dem Führer hängt eine Glocke an der Wand, auf die Ihr mit der Schleuder schiesst (benutzen) - der Führer verlässt fluchtartig den Bildschirm. Rechts auf dem Tresen findet Ihr ein paar Streichhölzer, die Ihr Euch noch einsteckt.

Es geht nun weiter nach rechts in die Pits, wo Ihr Euch rechts den Bohnerwachs vom Boden aufhebt. Weiter geht es nach rechts, wo Ihr endlich auf den bösen Magier Sordid trifft. Benutzt hier den magischen Stab mit Sordid, worauf sich dieser in Stein verwandelt. Als nächstes müsst Ihr die Streichhölzer mit den Gruben, rechts unten benutzen. Nachdem die Lava brennt, werft den magischen Stab in eben diese heiße Lava (benutze Stab mit Lava), worauf Sordid wieder zu neuem Leben erwacht. Sprecht nun ein wenig mit ihm (1, 2, 4) und Ihr landet vor einer kaputten Brücke. Geht von dort nun wieder nach rechts und benutzt, sobald Ihr wieder handeln könnt, den Bohnerwachs mit Sordid - das Abenteuer wäre überstanden.