

## Lure of the Temptress [Lösung]

### Am Anfang

Der erste Fiesling dürfte inzwischen schon mal in Eure Zelle reingeschaut haben, und Ihr solltet langsam überlegen, wie Ihr hier rauskommt. Der folgende Lösungsweg kann Euch dabei helfen. Er ist ein möglicher Weg und führt Euch direkt zur Lösung des Adventures. Aber es soll hier nicht verschwiegen werden, daß es sich lohnt, auch mal auf eigene Faust durch Turnvale zu streifen. Ein Gespräch hat fast nie negative Folgen und lohnt sich oft. Wer weiß schon, was ein Skorl braucht, wenn er Durchfall hat? Euer treuer Begleiter Ratpouch verrät es Euch. Nun wird es aber Zeit, Ratty zu befreien und mit ihm in die Stadt zu kommen.

### Zoff im Gefängnis

Durch einen Spalt in der rechten Wand Deiner Zelle kannst Du Ratty schon mal sehen. Er liegt auf einer Folterbank und ist mit einer Lederschnur gefesselt. Um die Zelle zu verlassen, nimmst Du die Fackel, die über Deinem Strohbett lodert. Du kannst ja mal etwas üben, aber ich glaube, sie wird Dir auf jeden Fall aus der Hand gleiten. Natürlich steht Dein Strohbett jetzt in Flammen. Verstecke Dich also lieber in einer der dunklen Ecken Deiner Zelle und warte, bis der Skorl kommt. Der Skorl ist dumm genug, Dir genügend Zeit zu lassen um durch die geöffnete Tür zu entwischen. Schließe die Tür hinter Dir und verriegele sie dann. Jetzt kannst Du Dich entscheiden, ob Du erst Ratty oder dem Häftling hilfst. Sprichst Du den Häftling an, verlangt er nach Wasser. Zwar findest Du kein Wasser, dafür aber den Schnaps der Skorl. Dazu mußt Du in die Wachstube. In der rechten Ecke steht die richtige Flasche, links das Faß. Der Hahn erscheint im Menü erst, wenn Du das Faß betrachtet hast. Dann benutze die Flasche mit dem Hahn; das Gebräu bringst Du dann dem Häftling. Du erfährst jetzt, daß dieser Wulf heißt und an einer Verschwörung gegen die Skorl und Selena teilgenommen hat. Er sagt Dir, daß Du den Schmied aufsuchen sollst, um ihn und das Mädchen zu warnen, da es in der Stadt einen Verräter gibt. Das ist Deine erste Aufgabe in der Stadt. Wulf gibt Dir auch den Hinweis, daß hinter den Mauersteinen (rechts) ein Gang ist - seine letzte Tat. Spätestens jetzt brauchst Du Ratty. Gehe also wieder in die Wachstube und nimm das Messer, welches auf dem Faß liegt. Dann gehst Du in die Folterkammer. Du befreist Ratty, indem Du die Lederschnur mit dem Messer durchschneidest. Ratty ist Dir von nun an ein treuer Begleiter und unentbehrlicher Helfer. In der Wachstube kannst Du Dir noch eine Münze besorgen, wenn Du den Sack in der rechten Ecke aufschneidest und ihn nochmals betrachtest. Jetzt geht es wieder in die äußere Zelle. Da Du zu schwach bist, um die Mauersteine zu schieben, gibst Du einfach Ratty den Befehl - für ihn sind solche Dinge ein Kinderspiel. Ratty verschwindet im Gang, und Du gehst ihm einfach hinterher.

### Willkommen in Turnvale

Nach dem freien Fall durch die Kanalisation findest Du Dich in der Kanalisationsöffnung wieder. Kein angenehmer Ort, um lange zu verweilen. Die Straßen der Stadt sind da schon weitaus interessanter. Auf den Weg zur Schmiede solltest Du ruhig alle Leute, ansprechen. Sie bekommen

erst dann ihren Namen. Beim Ansprechen formuliert das Programm oft die aktuelle Aufgabe in eine sinnvolle Frage. Manchmal hast Du auch die Wahl zwischen mehreren Möglichkeiten. Bist Du in der Schmiede angekommen, nimmst Du erstmal das Pulverfaß. Ist der Schmied in der Schmiede, so sprichst Du ihn an. Er heißt Luthern. Du mußt ihm mitteilen, daß Du vor kurzem den Skorl entwischt bist. Es entspinnt sich ein Gespräch, in dessen Verlauf Du erfährst, daß es sich bei dem Mädchen um die schöne Goewin handelt. Nun mußt Du Dich nach ihr in der Stadt umhören.

Auf der Suche nach Goewin

Bei dem Versuch, etwas über den Verbleib von Goewin herauszubekommen, solltest Du auf jeden Fall auch mit Mallin sprechen (das ist der Mann in Grün). Er gibt Dir einen Metallbarren, den Du im Krämerladen bei Ewan in ein paar Silbermünzen und eine Kette samt Edelstein umtauschen kannst. Der Edelstein ist zwar nicht echt, aber hilft Dir trotzdem. Dann kannst Du zur Elsternschenke gehen und bei dieser Gelegenheit den Edelstein bei der Wirtin Nellie gleich gegen eine Flasche eintauschen. In der Elsternschenke findest Du auch eine unfreundlichen Herrn mit Namen Markus. Wenn Du ihn mit einer Münze bestichst, sagt er Dir, daß Goewin von den Skorl im Rathaus gefangen gehalten wird. Von diesem Zeitpunkt an solltest Du diesen üblen Burschen links liegen lassen. Mit der Antwort kannst Du zu Luthern zurückkehren und ihm davon berichten. Er schickt Dich nun zu Grub. Diesen mußt Du aufsuchen und nach der schwarzen Ziege fragen. Aber bevor Du Luthern verläßt, solltest Du ihm die Flasche von Nellie anbieten. So weit ich weiß ist er der einzige, der das starke Gebräu trinkt. Die Flasche brauchst Du später unbedingt leer. Grub findest Du immer im Elsternhof. Er bleibt so lange ein Fremder, bis Du ihn nach der schwarzen Ziege gefragt hast. Hast Du Grub gefunden, gibt er dir den Tip, daß der Zauberer Taidgh Dir vielleicht helfen kann. Er gibt Dir auch einen Dietrich, den Du am besten gleich Deinem Freund Ratty weiterreichst. In der Elsternschenke erfährst Du von Nellie, daß Taidghs Haus neben Ewans Laden am Marktplatz steht. Im Moment kannst Du dort allerdings noch nicht viel ausrichten. Hol Dir erst von Eileaine Taidghs Tagebuch. Erst wenn Du Dir dieses angeschaut hast, findest Du später den Ölbrenner an der Apparatur. Eileaine sitzt im Gasthaus zum Henker.

Einbrecher

Auf dem Marktplatz angekommen, mußt Du Dir die verschlossene Tür des Hauses anschauen. Darauf erscheint im Menu das Türschloß. Wenn Du Ratty den Befehl gibst, den Dietrich mit dem Türschloß zu benutzen, wird er das Schloß mit Leichtigkeit öffnen. Vorher solltest Du Dir allerdings die Skorlpatrouille genauer ansehen. Am besten Du schickst Ratty los, wenn der Skorl gerade die Tür kontrolliert hat. Erwischt Dich der Skorl im Haus, hast Du die Wahl zwischen neu starten oder neu laden - was für Alternativen. Du entdeckst die im Tagebuch beschriebene Apparatur Nach dem Betrachten der Apparatur findest Du an der linken Seite einen Ölbrenner, den Du durch Benutzen des Pulverfasses entzündest. Nach einer Weile erscheint rechts, in halber Höhe der Apparatur, ein Hahn. Benutze die leere Flasche mit dem Hahn, und Du kannst einige Tropfen des kostbaren Zaubertrankes

auffangen. Hast Du vorher schon einmal versucht, die Tür zum Rathaus zu öffnen, weißt Du, daß nur Selena hier passieren darf. Damit kennst Du auch schon die Bedeutung und Wirkung des Zaubersdranks. Trinkst Du davon, so nimmst Du die äußere Erscheinung Selenas an. Solltest Du etwas in Zeitnot sein, kannst Du Taidghs Haus auch erst verlassen und den Trank auf dem Marktplatz zu Dir nehmen. Ratty wird einigermaßen verwirrt sein und sich aus dem Staub machen. In der Gestalt Selenas kannst Du am Skorl vorbei in das Rathaus. Hier findest Du endlich die blonde Goewin. Den beiden Skorl gibst Du einfach den Befehl, Goewin freizulassen, indem Du sie ansprichst. Goewin verläßt daraufhin das Rathaus, und Du gehst ihr natürlich nach. Sprichst Du sie draußen an, so verwandelst Du Dich bald in Deine ursprüngliche Gestalt zurück. Jetzt kannst Du Goewin in Deiner wahren Gestalt gegenüberreten und Dich als ihr Befreier vorstellen. Sollte sie Dir nicht auf den Straßen Turnvales über den Weg laufen, so findest Du sie in der Apotheke.

#### Hilfe gesucht

Wenn Du jetzt durch die Stadt streifst, fragst Du die Leute, was Du gegen Selena unternehmen sollst. Am besten, Du schaust einmal an der Mönchsklausur vorbei. Sie ist jetzt für Dich offen, und rechts neben der Tür findest Du ein Plakat, daß Dir eine Belohnung verspricht, wenn Du ein gestohlenes Buch zurückbringst. Das Buch bekommst Du von Mallin. Mallin möchte zwar, daß Du es zu Markus bringst, aber Du händigst es natürlich den Mönchen aus. Du kannst in der Mönchsklausur mit den Mönchen reden; Toby gibt Dir dann wichtige Hinweise. Du erfährst, daß Du die Hilfe des Drachens brauchst, der in den Höhlen hinter dem Wehrtor haust. Außerdem sagt Toby, daß Du den Drachen verzaubern mußt, bevor Du ihn weckst. Die dafür nötigen Kräuter solltest Du Dir merken. Es sind Hahnentritt, Wasserschieferling und Elsenkraut. Mit diesem Wissen kannst Du Dich auf den Weg zur Apotheke machen. Frage Goewin, ob sie Dir den Zaubersdrank zubereitet. Das würde sie gerne tun, aber leider stellt sich heraus, daß das giftige Kuhkraut nicht vorrätig ist. Sicher ahnst Du schon, daß Du wichtige Kräuter vielleicht bei einer alten Frau suchen mußt. Also flugs in die Schmiede zu Lutherns Mutter Catriona gegangen. Frage sie nach dem giftigen Kuhkraut. Hast Du es besonders eilig, kannst Du auch gleich in die Schmiedegasse gehen und Dir das Kuhkraut aus dem Vorgarten holen. Da Du schon einmal in der Gegend bist, kannst Du im Gasthaus "Zum Henker" vorbeischaun und Ultar bitten, Dir mehr über den Drachen zu erzählen. Zwar verstehst Du vorerst noch nicht, was es mit den Hirnkästen auf sich hat, aber Du wirst es später schon sehen.

#### In der Höhle des Drachen

Gehe zurück in die Apotheke. Gib Goewin das giftige Kuhkraut, und sie wird Dir den Zaubersdrank zubereiten. Als erfahrener Abenteurer weißt Du natürlich, daß dies ein Weilchen dauert. Mit dem Zaubersdrank mußt Du wieder zurück zu Ultar, um das Geheimnis des Wehrtores zu lüften. Ohne den Trank bekommst Du die jetzt notwendige Antwort meines Wissens nicht! Ultar gibt Dir den Tip, daß für das Wehrtor die Wasserspeier Fengael und Hammawen zuständig sind (rechts und links neben dem Wehrtor). Sprichst Du diese an, erfährst Du, daß das Tor

nur für eine Frau geöffnet wird. Also gehst Du zurück zu Goewin und fragst sie, ob sie Dir hilft, das Wehrtor zu öffnen. Seid Ihr vor dem Wehrtor angekommen, sprichst Du wieder die Wasserspeier an, dann Goewin. Das Tor öffnet sich. Hier ist es wichtig, daß Du schnell hindurch gehst. Solltest Du zu lange warten, kann es Dir passieren, daß Du Dein letztes abgespeichertes Spiel laden mußt. Goewin geht nämlich allein in die Höhle, und das Tor schließt sich alsbald wieder von selbst.

#### Operation Hirnkasten

In der Eingangshöhle findest Du die von Ultar erwähnten Hirnkästen (Schädel), mit denen Du die Türen öffnen kannst. Solltest Du an dieser Stelle ermüdet oder nervös werden, so gönne Dir ruhig eine Pause. Die Sache mit den Schädeln ist schwerer als sie aussieht. Auch hier gilt, was Du nicht betrachtet oder bedient hast, existiert für die Menues nicht. Eine mögliche Lösung des Problems: Ziehe Schädel rechts (Eingangshöhle) - Gehe zur Grünen Höhle - Befehl an Goewin: "Gehe zu Eingangshöhle, ziehe Schädel links und dann zurück." - Betrachte den Schädel rechts - Wenn sich die linke Tür geöffnet hat, gehst Du in die Blaue Höhle. - Hier ziehe Schädel rechts (Goewin kann jetzt zurück in die grüne Höhle) - Dann ziehe Schädel links (Goewin kann jetzt in die blaue Höhle) - Befehl an Goewin: "Gehe zu grüne Höhle und dann ziehe Schädel rechts." Die linke Tür öffnet sich und Du kannst in die nächste Höhle. Der Ausgang dieser Höhle ist oben. Bevor Du diesen durchschreitest, solltest Du das Spiel abspeichern und Dich innerlich schon mal auf einen Kampf vorbereiten. In der nächsten Höhle siehst Du Dich mit einem mächtigen Fabelwesen konfrontiert. Glücklicherweise findest Du eine Axt, die Du Dir schnappst, um nicht ganz unbewaffnet zu sein (macht das Programm allein). Wie Du die Axt benutzt, liest Du am besten im Handbuch nach. Den Kampf solltest Du genießen, denn allzu viele Fights gibt es im Spiel nicht. Hast Du das Untier besiegt, kannst Du Dich in die Drachenhöhle wagen. Hier sprühst Du dem Drachen ein paar Tropfen des Zaubertrankes auf die Schuppen. Die Meldung, daß der Zauber ohne Wirkung blieb, sollte Dich nicht erschrecken, diese Meldung ist falsch. Du kannst jetzt den Drachen ansprechen. Aus dem Fragemenü wählst Du am besten gleich die Befehlsform aus - der Drache hält nämlich nicht viel von Weichlingen. Der Drache gibt dir das Auge Gethryns (Gethryn ist der Gründer des Mönchsordens), welches Dich in die Lage versetzt, Selena zu vernichten. Du kannst jetzt den Rückweg antreten. Die verschlossenen Türen öffnest Du, indem Du jeweils den linken Schädel bewegst.

#### Der Weg zu Selena

Sollte Goewin in der Grünen Höhle direkt in der Tür stehen, hattest Du den letzten Befehl mit "und dann zurück" abgeschlossen. In diesem Fall bleibt Dir nichts anderes übrig, als in die Blaue Höhle zurückzukehren, weil das Spiel ansonsten hier festhängt. Wenn Du alles richtig gemacht hast, sollte Goewin Dir jetzt bis hinaus folgen. Wenn sie dies nicht tut, gibst Du ihr einfach den Befehl zum Wehrtor zu gehen. Damit das Wehrtor im Menue erscheint, muß Du draußen gewesen sein. Als nächstes mußst Du einen Weg in die Burg finden. Die Bewohner der Stadt sind nicht gerade geneigt, Dich zu begleiten. Immerhin gibt Mallin Dir den Hinweis, daß

sich eine der Skorlpatrouillen merkwürdig benimmt. Auf dem Marktplatz kannst Du dann auch beobachten, wie einer der Skorl in Ewans Krämerladen verschwindet. Willst Du herausfinden, was er dort sucht, so nutzt es kaum, ihm hinterherzusteigen. Besser ist es, Du schaust einfach durchs Fenster. Nun kannst Du ungestört das Gespräch zwischen dem Skorl und Ewan belauschen. Den Blick durch das Fenster solltest Du aber schon wegen Ewans lustigen Grimassen wagen. Aus dem Gespräch entnimmst Du, daß die Skorl unzufrieden mit Selenas Herrschaft sind. Da sie aber Angst vor ihren Magiekräften haben, bitten sie Ewan um Hilfe. Er soll in ein Faß steigen, das der Skorl dann zur Burg tragen wird. Aber Ewan ist nicht der Held des Spieles, sondern Du. Also schlägst Du ihm natürlich vor, an seiner Stelle ins Faß zu steigen und den Weg in die Burg zu wagen - Du sprichst ihn einfach an. Alles andere erledigt das Programm für Dich. Eine wunderschöne Animation stimmt Dich nun auf den letzten Abschnitt des Abenteuers ein.

#### In der Burg

Du findest Dich im Weinkeller der Burg wieder. Vorn links liegen drei Fässer, von denen das obere Faß für Dich wichtig ist. Es hat einen Spundzapfen (zur Erinnerung: erst betrachten). Um den Zapfen herauszuziehen, brauchst Du eine Zange, die Du in der Küche links neben dem Herd findest. Hast Du die Zange, kannst Du den ungehobelten Burschen ansprechen, der Dir über den Weg läuft - er stellt sich als Minnow vor. Du sagst ihm, daß Du wegen Selena gekommen bist. Sein Zuhause solltest Du besser aus dem Spiel lassen, da Minnow von seinem Vater Markus ebenso wenig begeistert ist wie Du. Dann läßt Du ihn den Skorl holen("Sage dem Skorl, daß jemand im Keller ist"). Während Minnow sich auf den Weg macht, öffnest Du das Weinfäß und versteckst Dich rechts oben in der Ecke. Der Skorl ist dumm genug, Dich nicht zu entdecken und nimmt mit dem auslaufenden Wein vorlieb.

#### Showdown mit Selena

Du kannst jetzt in aller Ruhe den Weg zur Wachstube suchen. In der Küche solltest Du allerdings von dem Kadaver noch den Fettbrocken (unten rechts) mitnehmen. Wenn Du Minnow nach dem Weg zu Selena gefragt hast, kannst Du ihm auch Befehle erteilen. In der Wachstube angelangt, schmierst Du den verrosteten Hebel mit dem Fett ein. Nach Deinem Befehl zieht Minnow bereitwillig den Hebel, gleichzeitig betätigst Du die Winde. Danach müßte die Zugbrücke heruntergelassen sein. Du gehst durch den Bankettsaal an dem Skorl vorbei, nimmst im Gang die Treppe zur Empore und kannst jetzt zur Zugbrücke hinaufsteigen. Sicherheitshalber solltest Du vorher noch einmal abspeichern, denn Dir steht der zweite Kampf bevor. Auf der Zugbrücke erwartet Dich wieder ein mächtiges Fabelwesen. Mit Deiner Axt bewaffnet, dürfte es keine Schwierigkeit sein, dieses Untier aus dem Weg zu räumen. Hast Du es bis hierher geschafft, kannst Du Dich entspannt zurücklehnen, den Mauszeiger gelassen auf die Tür zu Selenas Turm führen und locker die linke Maustaste betätigen. Den "Final Fight" bekommst Du sozusagen als Belohnung vom Programm präsentiert, damit hast Du Deine Aufgabe erfolgreich gelöst. Und was wird aus Goewin und Dir? Naja, den Schlußtext sollte jeder allein lesen können.