
ELVIRA

Ziel des Action-Adventures ist es, alle 6 Schlüssel zu finden, die (gut versteckte) Kiste zu finden, in der magische Dolch aufbewahrt wird und die böse Emelda zu vernichten...
Um das Spiel so einfach wie möglich zu lösen, kann man mit dem nötigen Wissen Zaubersprüche brauen, die einem das Leben entschieden erleichtern können. Dazu benötigt man allerdings Emeldas Kochbuch mit den Rezepten.

Hier also die Tips, wo die einzelnen Schlüssel zu finden sind und weitere Tips, die zur Auflösung des Spieles dringend notwendig sind :

SCHLÜSSEL 1

Er befindet sich im Büro des Captains (am Haupteingang des Schlosses rechts)
Am Captain kommt man jedoch nicht ohne weiteres vorbei, da er ein sehr guter Schwertkämpfer ist und uns zu Anfangs die nötige Kampferfahrung und auch Wendigkeit fehlt. Deshalb empfiehlt es sich, diesen Schlüssel erst etwas später zu ergattern. Wenn man ihn dann später besiegt hat, nimmt man die Zettel vom der Pinnwand (im Hintergrund) und sieht den Schlüssel dann auch schon dahinter hängen.

SCHLÜSSEL 2 und 3

Wir gehen also ins Schloß hinein, nehmen die Treppe nach unten in die Küche und `taken` dort die Ofenhandschuhe. Im Erdgeschoß holen wir uns den Holzpflock aus dem Wohnzimmer, der sich zwischen dem Brennholz für den Kamin befindet. Nun gehen wir in das oberste Geschoß, töten alle Mönche, die uns bei unserer Suche belästigen und sammeln alle Pfeile für die Armbrust (findet man in der Waffenkammer im Erdgeschoß) ein, die sich meistens in diversen Schubladen in irgendwelchen Zimmern befinden. Hierbei stoßen wir auch auf einen Raum, in dem eine Vampirin liegt, die wir natürlich mit unserem mitgeführten Holzpflock pfählen. Sie hinterläßt dann Asche, die wir unbedingt einsammeln müssen! Nun verlassen wir erstmal das Schloß und gehen in den Garten. Dort betreten wir den Geräteschuppen und nehmen das Kruzifix, die Maden und die Samenkörner, da dort ein kleiner Schlüssel versteckt ist! Jetzt gehen wir zu der Zielscheibe im Garten und
üben unsere Zielgenauigkeit. Danach sammeln wir alle Pfeile wieder ein und sind nun
Meister im Bogenschießen, Grund genug um zum Greifvogel und dessen Meister zu gehen. Den Vogel schießen wir ab und untersuchen ihn. Dabei nehmen wir unseren Pfeil wieder und `taken` den goldenen Schlüssel. Zurück zum Schloß. Auf dem Schloßhof angelangt, gehen wir zuerst in die Schmiede, entnehmen der Holzkiste den Schmelztiegel, stellen diesen auf den Schmelzofen und legen unser silbernes Kruzifix hinein. Nun stecken wir einen Pfeil in das Silber und bekommen einen `Silberpfeil`.
Jetzt können wir uns getrost in die Scheune zum Werwolf wagen. Dort angekommen erschlagen wir den Hund mit dem Silberpfeil (nicht erschossen!!!) und befreien den
Mann dadurch von seinem Fluch. Jetzt `taken` wir noch rasch das Pferdehaar aus der
einen Pferdebox, gehen in die nächstemziehen dort am Stahlring den großen Stein aus
der Wand (und nehmen ihn) und finden dort den nächsten goldenen Schlüssel ! -
Jetzt
können wir den Stein wieder zurückstecken .

SCHLÜSSEL 4

In Elviras Schloßgelände gibt es Räume, die wir unbedingt `besichtigt` haben müssen.
So also auch die Gefängniszellen, die sich direkt gegenüber der Schmiede befinden. Dort
begeben wir uns nun also hin und kämpfen mit den uns begegnenden Skeletten. Auf

unserem Weg durch die Zellen sammeln wir alle möglichen Spinnennetze, Würmer und diverses anderes Ungeziefer ein, da wir dieses dringend für unsere Zaubersprüche brauchen.

Wir stoßen letztlich auf eine Zelle, die zu der Folterkammer führt. Dort ziehen wir den richtigen Stahlring nehmen das Skelett (wichtig!) und finden auch unseren nächsten Schlüssel. (Auf keinen Fall die Zange nehmen!) In der Folterkammer müssen wir aber auch unbedingt noch den Salzsack mitnehmen...

SCHLÜSSEL 5

Wir begeben uns in die Küche mitten im Schloß. (Falls dort schon die dicke Köchin auf uns warten sollte, müssen wir ihr das Salz ins Gesicht werfen, sobald sie auf uns zu kommt!) Hätten wir diese erledigt, stellen wir den Zauberspruch " Glühender Stolz " her. (Das Zauberbuch findet ihr übrigens in der Bibliothek.) Jetzt nach links gehen und den Speiseaufzug betätigen. Sobald ELVIRA den Aufzug hochzieht, legen wir den Stolz dort hinein. Nun den Tunnel anklicken; ELVIRA kriecht nun hinein und bringt uns den Schlüssel Nr. 5 . Da wir gerade schon einmal in der Küche sind, lassen wir ELVIRA auch gleich noch den " Kräuterhonig " für uns brauen, den wir unbedingt benötigen!

SCHLÜSSEL 6

Wir begeben uns nun wieder in den Garten. Hier gehen wir in den Irrgarten (Maze) und durchforsten das ganze erst einmal richtig. (Es ist jedoch angebracht, eine Karte zu zeichnen, da man sich sonst sehr leicht verirrt.) Während unserer Suche stoßen wir auf kleine Gnome, die am Einfachsten mit Fernwaffen zu töten sind. (Sollten sie uns einmal Besiegen, werden wir ohnmächtig und von ihnen beklaut!) Auf unserem Weg sammeln wir diverse Gewächse ein und ein Vogelei aus einem Nest in der Hecke. Sobald wir auf eine dunkle Hecke Stoßen, aus der zwei Augenpaare herausgucken, sofort zweimal hineinschießen und schon sind sie verschwunden. Hineingehen, den Ring nehmen und alle Pflanzen aus dem Gartenteich `taken`. Jetzt aber nichts wie raus aus dem Maze ... Wir gehen nun in Richtung Schloß und öffnen die Tür gegenüber der Zielscheibe mit dem kleinen Schlüssel, den wir in der Gartenlaube gefunden haben (Samentüte). Hier killen wir die beiden Mönche und betreten den Kräutergarten der kleinen Klosters. Jetzt müssen wir den Kräuterhonig trinken. Haben wir das getan, können (und müssen) wir alle Pflanzen, Gewächse und Kräuter aus dem Garten mitnehmen. Nun wieder zurück zum Schloß. Im Schloß gehen wir den Gang nach hinten durch und öffnen die Tür rechts. Wir betreten (nach einem kleinen Fight) die Kirche und nehmen das Buch. (Im Buch befindet sich eine Gebetsrolle und das Buch selbst ist Manticorehaut.) Weiter hinten untersuchen wir den Altar und drücken ELVIRA's Ring in die Vertiefung des Kreuzes. Dieser Mechanismus legt einen Geheimgang

frei, den wir betreten. Die Krone auf dem Steinsockel nehmen wir natürlich mit. Jetzt gelangen wir zu einem Bild. Hier sprechen wir das Gebet aus (Use Gebetsrolle). Dem König setzten wir die Krone auf und nehmen dafür sein Schwert.

Wir gehen nun wieder zurück und öffnen die Tür neben der Kirche. Hier ist die Bar, wo wir das kleine Fläschchen mitnehmen. Wir gehen nun in den ersten Stock zurück, betreten das Badezimmer und nehmen ein zweites Fläschchen in unser Inventar auf, das sich in dem Loch in der Wand befindet.

Jetzt suchen wir die vier Ecktürme des Schlosses auf, denn in einem derer befinden sich unten die Dungeons. Hier untersuchen wir alle Grabkammern und öffnen alle Särge (vor jeder Sargöffnung `saven` !!!). In einer Kammer ist der linke Sarg leer, dorthinein legen wir das Skelett aus der Folterkammer. Den rechten Sarg noch nicht öffnen, weil wir nochmal zurück müssen. Auf unserem Weg durch die Dungeons begegnet uns auch so ein grünes Monster mit einem Totenkopf in der Hand. Hier immer auf " Lunge " kämpfen, bis es einen Arm verliert. Den Totenkopf in der Mitte spalten...

Wenn wir jedoch auf ein Monsterchen stoßen, das wir " nur mit der richtigen Waffe " angreifen sollten, nehmen wir das Schwert aus der Kirche und kämpfen auch hier wieder auf " Lunge ". Solange, bis auch ihm der Arm abfällt und mit " Hack " dann dessen Schädel spalten. Er hinterläßt uns einen Stein, der das wichtigste Element im ganzen Adventurespiel ist. Im Raum dieses Monsters liegt im rechten Sarg ein kleiner Schlüssel, den wir mitnehmen müssen. Nun öffnen wir den Sarg von vorhin. Der Raum wird überflutet, wir tauchen nach unten...

Jetzt immer geradeaus tauchen, bis wir kurz auftauchen können um Luft zu schnappen (Moos mitnehmen!). Weitertauchen und das verriegelte Gitter mit dem Schlüssel vom Dämon aufschließen. Auftauchen, Luft holen. Nun bis auf den Grund tauchen, einen Schritt vor und 9 Schritte nach links tauchen. Hier nehmen wir den letzten Schlüssel aus dem Schwertgriff der Ritterleiche. Zurück zum Gitter und im Brunnen herausklettern.

DIE VERSTECKTE KISTE

Zurück zu den Gefängniszellen. Die Folterkammer wieder aufsuchen und die Zange vom Foltertisch mitnehmen. Nun in die Küche zu ELVIRA gehen und ein Stück brennende Kohle aus dem Ofen nehmen. Jetzt müssen wir den Turm suchen, auf dem die Kanone stand. Mit der Kohle (Feuerzange) die Lunte entzünden und den gegenüberliegenden Turm sprengen. Diesen Turm (oder besser diese Ruine) nun betreten, nach oben gehen. Dort steht die Kiste.

ÖFFNEN DER KISTE

Wir nehmen alle 6 goldenen Schlüssel und stecken sie lateinischen Namen von links nach rechts in die Kiste. Pergament und Dolch mitnehmen!

EMELDA (SCHLUß)

Durch den Eckturm zurück in die Dungeons (grünes Monster). An einer Wegverzweigung ist im Boden eine Vertiefung.
Den Stein des Dämons hineinlegen. Der Weg zu Emeldas Grabkammer (?) wird nun frei. Jetzt die Gute, alte Dame
nur noch niedermetzeln und schon habt ihr gewonnen...

ALLGEMEINE TIPS:

Da ihr nicht alle Gegenstände zugleich tragen könnt, müßt ihr auch mal den einen oder anderen Gegenstand ablegen,
aber schreibt Euch auf, wo ihr diesen niedergelegt habt. Im Verlauf des Spieles werdet ihr auf einen scheinbar
unbesiegbaren Ritter stoßen, dem ihr ganz einfach nur einen Pfeil in die Brust jagen müßt, denn im Nahkampf mit
dem Schwert ist er wirklich unbesiegt! Wie ich schon erwähnte müßt ihr der dicken, alten Köchin das Salz ins
Gesicht werfen, falls diese Euch belästigen (und kochen) möchte ...

Ihr müßt alle möglichen Zutaten einsammeln, die ihr auf Eurem Weg durch ELVIRA's Schloßgelände findet, da diese
unbedingt notwendig für diverse Zaubersprüche oder Zaubertränke sind!

Da wären z.B. noch

- das Efeu an den Ecktürmen
- die Monsterapfelpflanze im Wohnzimmer
- die Flasche im Loch des Badezimmers
- die Flasche Absinth in der Bar
- die Berren, Blätter und Pflanzen im Gartenbereich
- das Moos im Brunnen
- die Pilze auf dem Weg zum Greifvogel
- das Stroh vor der Scheune mit dem Werwolf
- ...

Es lohnt sich immer, Gegenstände etwas genauer zu untersuchen!

Die Zaubersprüche können Euch eine Menge Ärger und Arbeit ersparen!

Es empfiehlt sich auch noch, hin und wieder auch mal einen Spielstand abzuspeichern ...

Das Ende, der Kampf mit EMELDA:

Wenn Ihr also jetzt Emelda gegenübersteht, müßt Ihr das Schwert des Kreuzritters nehmen und in das Pentagramm
stecken, dann die Pergamentrolle nutzen und letztlich den Dolch aus der Kiste.

Man muß also nicht ALLE Zaubersprüche vorher erst mal gebraut haben, um Emelda töten zu können !!!

Emeldas Rezepte und Sprüche für die Zauberkunst:

(1) KRÄUTERHONIG

Zutaten:
Honig und Heu

Stelle aus 2 Handvoll Heu einen Trank her... Koche das Heu 20 Minuten lang in Wasser und schütte die Flüssigkeit in eine
Schüssel. Rühre einen Topf mit Honig an, bis sich alles gelöst hat, und gebe das Ganze nach dem Abkühlen in ein
passendes Gefäß. Nach 30 Minuten wird dieses köstliche Elixier vollendet sein.

Trinke es, um Zugang zur Vita Natura
zu erhalten und Kenntnis über die wahren Namen der Pflanzen zu bekommen.

(2) ALPHABETSUPPE

Zutaten:

Löwenzahn, Holunderbeeren und Rosenblüten

Zermahle eine Handvoll Holunderbeeren und bewahre den Extrakt auf. Weiche die Blütenblätter einer Rose eine Stunde lang im Wasser ein. Schneide den Stengel eines Löwenzahns ab und lasse den weißen Pflanzensaft in den Holunderbeeren-extrakt tropfen. Nimm die Rosenblätter aus dem Wasser und lege sie beiseite. Gib das Rosenwasser zu dem Gemisch aus Holunder und Löwenzahn, erhitze es auf 62°C und rühre die Löwenzahnblüten hinein. Nimm das Ganze vom Feuer, lasse es 20 Minuten ruhen und filtere es in ein Gefäß. Nach weiteren 90 Minuten kann der Trank seine volle Wirkung entfalten. Dieser Trank ist wichtig für das Verständnis der Runen.

(3) SCHMERZ DES GEISTES

Zutaten:

Mohnblumen, Pilze und eine Made

Zerhacke die große Made in kleine Stückchen (würg!). Koche 2 Handvoll frischer Pilze zu Mus und vermische es mit den Samen von 5 Mohnblumen. In den fertigen Teig gebe die gehackte Made. Backe das Ganze in einer Backform (15 Minuten) bis es Goldbraun ist. lasse den Kuchen 30 Minuten ruhen.

(4) VEREISTE GEDANKEN

Zutaten:

Mohnblumen, 1 Made und Blutwurzeln

Zerhacke eine große Made in kleine Stückchen, röste sie, bis sie braun ist. Gebe die in Scheiben geschnittene Blutwurzel hinzu und koche alles weich. mahle die Samen von 5 Mohnblumen, streue sie auf den Brei. Nun muß das Gemisch abkühlen. Das Ganze wird jetzt zu einer feinen Paste gemahlen, aus der kleine Kugeln geformt werden, die mit der Zeit hart werden. Nach dem Genuß dieser Kugeln kann man einen Fluch sprechen, mit dem man seine Feinde einfriert. Die Zubereitung dauert eine Stunde.

(5) SPAGHETTIWIRREN

Zutaten:

Belladonna, Petersilie, Weißwein und virginischer Zauberstrauch

Trockne eine Tasse voller Blätter des virginischen Zauberstrauches, bis sie bröckeln und zermahle sie zu einem Puder. Gib eine Belladonnablume und eine Fingerspitze Petersilie hinzu. Vermische alles! Erhitze dann eine Flasche Weißwein und hebe die Mixtur während des Kochens unter, sodaß sich spaghettiähnliche Schnüre bilden, aus denen man Pastetchen formen kann, die 5 Minuten im heißen Ofen gebacken werden. Dies alles dauert etwa 1 Stunde. Nach dem Genuß dieser Pastetchen kann der Zauberer den Fluch des Verwirrten Geistes sprechen.

(6) HEISSE EIER

Zutaten:

Vogeleier, Nieswurz, Feuerdorn und Seerose

Koche ein großes Seerosenblatt 15 Minuten lang in Wasser, dazu kommt eine Tasse Blüten des Feuerdorns und die Blüte Nieswurz. Füge das Eiweiß eines kleinen Eies hinzu und rühre das Ganze 10 Minuten lang gut durch. Anschließend muß das Gemisch abkühlen. Lasse die restliche Flüssigkeit in einen Behälter abfließen. Das Rezept wird in ca.1 Stunde zubereitet und verleiht dem, der davon ißt einen Fluch, der jeden " umhaut "!!!

(7) KLUMPIGE ÜBERRASCHUNG

Zutaten:
Spinnennetze, Weißdorn und Moos

Schäle eine kleine Pfanne voll mit Weißdorn. Achte darauf, daß nichts von der Schale an den Beeren bleibt. Vermenge die Beeren zu einem feinen Püree, das zunächst beiseite gelegt wird. Nun wasche 3 Handvoll gewöhnliches Moos, um es vom Schmutz zu befreien und koche es im Wasser, damit es ganz sauber wird. Das Moos wird sich nun in eine grüne, schleimige Substanz verwandeln, die mit dem pürierten Weißdorn vermenget wird. Verrühre das Gemisch in eine einheitliche Paste, die nun großzügig auf einem Verband aus Spinnennetzen verteilt wird. Der so verkrustete Spinnennetzverband wird auf alle Wunden gelegt, die heilen müssen. Diese Breiverpackung ist in 20 Minuten vorbereitet und wirkt aufbauend auf Kräfte und Fähigkeiten. Der Umschlag muß immer auf einen verwundeten Bereich aufgelegt werden. Auch für kleinere Verletzungen nützlich.

(8) EISMAGIE

Zutaten:
Weißdorn, Distel und Blutlilie

Entferne alle Blüten einer Blutlilie und lege sie beiseite. Nimm die Samenhülse und erhitze sie bei niedriger Temperatur, damit sie sich öffnet. Dann nimm alle Samen heraus. Koche 2 Handvoll Weißdornbeeren und lasse nach 20 Minuten die Flüssigkeit abfließen. Das gekochte Fruchtfleisch der Weißdornbeeren wirf weg. Nimm die Disteln einer Distelpflanze und gib sie in die Weißdornflüssigkeit. Streue auch die Samen der Blutlilie hinein. Dieses Gemisch kommt nun für eine Stunde in den Kühlschrank. Schütte die Flüssigkeit in ein Gefäß ab. Nach diesem Rezept reicht die Menge des Tranks für 2 Portionen aus. Das Rezept benötigt eine Vorbereitungszeit von etwa 1 3/4 Stunden. Dieser Trank sollte für ernstere Verletzungen verwendet werden als der vorher beschriebene.

(9) HOLZHERZ IN ALGENSAUCE

Zutaten:
Hornstrauch, Algen, Blutendes Herz und Honig

Backe 6 Handvoll Hornstrauchrinde 2 Stunden lang im Ofen. Während die Rinde bäckt, bereite die Soße vor: Löse einen Topf Honig in heißem Wasser auf, gib ungefähr 1/2 Liter Teichalgen dazu und außerdem eine zerhackte Blume des Blutenden Herzens. Lasse das Ganze 1/2 Stunde lang köcheln und schütte es über die Hornstrauchrinde, wenn diese gebacken ist. Nun entsteht ein hartes Gelee, dessen Menge für 3 Portionen ausreicht. Die Zubereitung dauert ca. 2 Stunden und jede Portion ist ein kräftigendes Aufbau- und Heilmittel.

(10) SCHMERZFREI

Zutaten:

Weißwein, Schwarzer Lotus und Opiumtinktur

Nimm die Blüte des Schwarzen Lotus und entferne die Blütenblätter. Nimm die Pollen vorsichtig heraus und mische sie mit der Opiumtinktur. Erwärme ein Glas Weißwein und gib das SchwarzerLotus-Opiumtinktur-Gemisch hinzu. Bis zum Gebrauch sollte diese Mischung in einem geeigneten Gefäß aufbewahrt werden. Die Zubereitung dauert etwa eine halbe Stunde und wird 3 Stunden lang von allen Schmerzen befreien.

(11) EISSCHWAMM

Zutaten:

Wegerich, Weißdorn und Moos

Das Rezept ist dasselbe wie für die Zubereitung eines Feuerschwamms, jedoch werden statt der geriebenen Feuerblume geriebene Weißdornbeeren verwendet. Die Zubereitung ist dieselbe, das Rezept verhilft zu einer Eiswand von 20 Sekunden.

(12) FEUERSCHWAMM

Zutaten:

Wegerich, Flammenblume und Moos

Knete aus Wasser und 2 Handvoll Moos eine dicke, teigartige Masse. Entferne die Samenköpfe von 2 Handvoll Wegerich und gebe diese in die Masse. Stelle das Ganze anschließend für 15 Minuten beiseite. Die Samen wirken wie Hefe. Zerreiße die gesamte Pflanze und Wurzel. Vermische die geriebene Pflanze mit dem Moosbrei, nachdem die Wegerichsamen ihre Dienste geleistet haben. Achte darauf, daß alles gleichmäßig verteilt ist. Gib die Masse in eine Backform und backe sie im warmen Ofen für 15 Minuten. Nach dem Abkühlen in Scheiben schneiden und servieren. Die Menge ist ausreichend für 6 Personen. Die Zubereitung dauert 35 Minuten, und wenn man eine Scheibe davon ißt, so kann man für 10 Sekunden eine Feuerwand herbeizaubern.

(13) MÄDCHENUMSCHLAG

Zutaten:

Mädchenhaar, Farn, 3 Spinnennetze und Honig

Nimm 2 Handvoll Blätter des Mädchenbaums und zerhacke sie. Die fein gehakten Blätter sollst Du in Wasser kochen, bis sie ganz aufgelöst sind und nur eine schmutzig-braune Soße übrigbleibt. Vermenge dann einen Topf Honig mit dieser Flüssigkeit, sodaß die Masse süß und dick wird. Schnitzele eine Handvoll Farnzweige und rühre sie unter das Gemisch, das nun zu einer festen, teigartigen Masse wird. Forme aus der Pate kleine Päckchen und wickle jedes in ein Spinnennetz. Dasgemisch reicht für 3 Päckchen (deshalb wohl auch 3 Spinnennetze). Die Zubereitungszeit für dieses Rezept beträgt 20 Minuten. Ißt man ein solches Päckchen, so bekommt man eine so dicke Haut, als würde man einen Panzer tragen. Allerdings bietet dieser Hautpanzer keinerlei Schutz gegen Zaubersprüche. (Wirkt sich aber auch nicht auf die eigene Zauberkunst aus)

(14) MANTICORFLIP

Zutaten:

Mädchenhaar, Farn, 3 Stückchen Manticorhaut, Honig

Die zubereitung erfolgt wie beim Mädchenumschlag, außer daß die Päckchen in Manticorhaut gewickelt werden.

Dadurch wird die Haut desjenigen, der davon ißt noch unempfindlicher...

(15) GLÜCKLICHE ÜBERRASCHUNG

Zutaten:

Nesseln und ein vierblättriges Kleeblatt

Man siede in einem Kochtopf eine Menge frischer Brennesseln mit etwas Wasser und lasse sie 20 Minuten lang

köcheln. Dann gebe man ein vierblättriges Kleeblatt hinzu und siede das Ganze nochmals 5 Minuten, ehe man

die Flüssigkeit abgießt, in Flaschen abfüllt und erkalten läßt, bevor man sie einnimmt. Dieser Trank sollte mit

Zurückhaltung genossen werden, da er in größeren Mengen Schläfrigkeit und Lethargie (Trägheit, das wußte

doch jeder, oder?!) verursacht. Für die Zubereitung benötigt man 30 Minuten.

Die Einnahme des Trankes

steigert die Reaktionsfähigkeit, solange man keine übermäßige Menge einnimmt, in welchem Falle die

Wirkung die gegenteilige ist.

(16) VORTEILHAFTE ÜBERRASCHUNG

Zutaten:

Eisenhut (Aconitum), Nesseln und ein vierblättriges Kleeblatt

Diese Mixtur sollte wie die GLÜCKLICHE ÜBERRASCHUNG zubereitet werden, doch nach Abgießen der

Flüssigkeit gibt man 3 Tropfen Eisenhut-Extrakt hinzu und rührt die Tinktur 5 Minuten lang sorgfältig um.

Die Vorbereitungszeit beträgt somit ca. 40 Minuten. Dieser Trank hat den Vorteil, daß er keine Schläfrigkeit

verursacht, obwohl seine Wirkung ansonsten wie die der GLÜCKLICHEN ÜBERRASCHUNG ist. Die Zugabe

des Eisenhuts muß allerdings während der Zubereitung erfolgen, da sonst ein tödliches Gift entsteht!

(17) MONSTERPASTETE

Zutaten:

Monstera, Petersilie und Efeu

Man lege eine Backform mittlerer Größe mit Efeublättern aus, nehme einen Korbvoll Monstera-Blüten, säubere

und zerteile sie, und schneide sie in daumengroße Streifen, die man in die Backform gibt. Darüber streut

man die Petersilie und bedeckt das Ganze mit einer weiteren Lage von Efeublättern. Man schiebt die

Backform in den Vorgewärmten, heißen Ofen und bäckt die Pastete 20 Minuten lang. Die hier verwendeten

Mengen sollten für 5 Portionen reichen; die Vorbereitungszeit beträgt 30 Minuten. Ein Stück dieser Pastete

verleiht Stärke, reduziert jedoch die Reaktionsfähigkeit geringfügig. Diese Verlangsamung wird kumulativ, d.h.

wird mit jedem Stück ausgeprägter, das verspeist wird, bevor das vorherige verdaut ist. Aufgrund dieser

Nebenwirkung dürfen nur die Tollkühnen es wagen, eine ganze Pastete auf einmal zuverspeisen. Doch mit der nötigen Bedachtsamkeit genossen, verhilft ein Stück Pastete dem Essenden im richtigen Augenblick zu einem Energieschub.

(18) SANFTE PILZE

Zutaten:

Nieswurz, Holunder und Pilze

Schneide einen Korbvoll Pilze auf und koche sie zu einem dicken Mus. Zermahle 2 Handvoll Holunderbeeren und gib ihren Saft zu dem Pilzmus. Zerhacke ein Nieswurzblatt und gib es zu der Mischung. Gieße alles in einen passenden Behälter und trinke davon, wenn es notwendig ist. Die zubereitung dauert 25 Minuten und ergibt einen Brei, der für vier (4) Anwendungen reicht. Wer davon ißt/trinkt, wird von übermenschlichen Kräften durchdrungen, jedoch nur von kurzer Zeit.

(19) RITTERVERGNÜGEN

Zutaten:

Vogelfedern, Tödlicher Nachtschatten und Käfer

Zermahle 2 Handvoll Nachtschattenblätter und gewinne aus ihnen Saft. Mische diesen Saft mit dem Blut von 5 kleinen Käfern. Verrühre das Gemisch mit der Schwanzfeder eines Vogels und spreche meinen Namen rückwärts. Bis zum Gebrauch bewahre das Getränk gut auf. Da die Zutaten für dieses Rezept selten alle gleichzeitig zu bekommen sind, ist es sehr unwahrscheinlich, daß pro Jahr mehr als eine Portion dieses Zaubertranks hergestellt werden kann. Solltest Du das Glück haben, daß es Dir doch gelingt, dann lagere die zweite Portion wie feinen Wein. Die Zubereitung dauert nur etwa eine Viertelstunde (15 Minuten); die Wirkung jedoch ist durchschlagend! Nach der Einnahme dieses Mittels ist man vor allen Waffen ohne Direktkontakt vollkommen geschützt, und auch jede andere Waffe kann nichts mehr ausrichten. Dieser Schutz hält eine ganze Weile an, trotzdem sollte dieses Mittelchen nicht leichtfertig eingenommen Werden, sondern nur dann, wenn es wirklich notwendig ist.

(20) GLÜHENDER STOLZ

Zutaten:

Distel, Löwenzahn und Flammenblume

Entferne die Blütenblätter von der Flammenblume und presse ihr öl aus. Schneide den Stengel des Löwenzahns an und laß die milchige Flüssigkeit darin heraustropfen. Mische die Flüssigkeit mit dem zuvor ausgepreßten Blütenöl gut durch. Ziehe die Härchen von der Distel ab und gib sie zu dem ölgemisch, sodaß sie die Flüssigkeit aufsaugen. Forme eine Kugel. Mit einiger übung kann man den ölgewinn aus den Pflanzen erhöhen. All dies dauert ca. 15 Minuten. Bewahre die vollgesogenen Blumenhaare im Dunkeln auf. Sobald die Kugel aus Blumenhaar wieder ans Licht kommt, beginnt sie zu glühen. Die Zeit, wie lange die Kugel glüht, ist direkt davon abhängig, wieviel übung man hat. Mit doppelt soviel übung, beim zweiten

Versuch wird die Kugel auch doppelt so lange glühen. Dieses Zauberrezept ist vor allem dann von Nutzen, wenn man unerwartet in dunkle Gefilde gerät, wo kein natürliches Licht scheint.

(21) DORNIGE SPLITTER

Zutaten:

Nesseln und Feuerdorn

Koche 4 Handvoll Nesseln 10 Minuten lang aus und siebe die Flüssigkeit ab. Die Nesseln lege beiseite. Gib die Dornen des Feuerdorns hinzu und lasse Ganze 1 Stunde lang ziehen. Schütte die Flüssigkeit in Flaschen und trinke davon sobald der Trank abgekühlt ist. Das Rezept braucht 1 1/2 Stunden Zubereitungszeit. Wer davon trinkt, wird mit den Zaubersprüchen des Feuerdolches ausgerüstet sein.

(22) FINGERLICHT

Zutaten:

Tödlicher Nachtschatten, Belladonna und Ohrwürmer

Ziehe den Saft aus einer kleinen Pfanne voll Nachtschatten, gib 5 Ohrwürmer dazu und ein zerhacktes Belladonnablatt. Nun muß das Ganze 20 Minuten lang ruhen. Gieße die Flüssigkeit in eine Flasche ab und trinke sofort davon. Die Zubereitung dauert 20 Minuten. Das Trinken dieses Saftes gibt Dir die Fähigkeit, FingerlcFingerlichtih-Zaubersprüche zu sagen. (Blitz und Donner)

(23) PALMENLICHT

Zutaten:

Belladonna, Hundertfüßler, Mistelzweige und Absinth

Nimm den Saft aus einer kleinen Pfanne Mistelbeeren, gib 5 Hundertfüßler dazu, ein gehacktes Belladonnablatt und zwei Löffel Absinth. Das Ganze muß 20 Minuten lang ziehen. Gieße danach die Flüssigkeit in eine Flasche und trinke sofort davon. Die Zubereitung dauert eine Dreiviertelstunde. Durch diesen Trank bekommt der Zauberer die Fähigkeit, Palmenlichtsprüche zu sagen. (Kugelblitze)

(24) HUNDE- UND KATZENSUPPE

Zutaten:

Spinnen, Pferdehaar, Lilie und virignischer Zauberstrauch

Nimm eine große Lilie und zerhacke sie sehr fein. Vermische sie mit einem Korbvoll viriginischer Zauberblätter und lasse das Ganze bei niedriger Temperatur eine Stunde lang köcheln. Laß die Flüssigkeit ablaufen und wirf die Reste der Blume und der Blätter weg. Entferne die Haut von 10 normalen Spinnen und wirf die Spinnen weg. Zermahle sie aber erst, damit Du ihr Blut gewinnen kannst. Gib alles in eine Pfanne. Rühr gut um und gib ein Büschel Pferdehaare hinzu. Laß die Flüssigkeit aufkochen. Danach laß sie 20 Minuten lang leise köcheln, bis sie zu einem dicken Brei wird. Gieße den Brei in einen passenden Behälter. Er kann kalt oder warm gegessen werden. Die Zubereitungszeit für dieses Rezept beträgt 1 Stunde und 40 Minuten. Diese kraftvolle Mischung hat zweierlei Wirkung. Einmal gibt sie ganz allgemein mehr Kraft und stärkt die Gesundheit. Die weitaus größere Wirkung

besteht darin, daß man dadurch
über eine große Zahl an Donnerflüchen verfügt, die dem Feind sehr schaden.

(25) DÄMONENGEBRÄU

Zutaten:

Vampirstaub, Drachenblut und Tödlicher Nachtschatten

Nimm den Saft, den Du aus einer Schüssel Nachtschattenbeeren gewonnen hast und wirf das Fruchtfleisch weg.
Verrühre ihn mit etwa 1/2 Liter Drachenblut. Nun gib den Vampirstaub dazu und lasse das Ganze 5 Minuten ziehen.
Laß dann die Flüssigkeit durch ein Musselintuch ablaufen, damit alle Rückstände entfernt werden und gib das Ganze in eine Flasche. Es ist absolut wichtig, daß die Rückstände auf geheiligten Boden geworfen werden, denn sonst könntest Du das wirklich bereuen. Es dauert etwa 25 Minuten diesen Trank zu brauen und rüstet denjenigen, der ihn trinkt mit einer verherenden Waffe aus. Deshalb und auch wegen der Zutaten ist dies ein sehr selten bereitetes Getränk, das normalerweise nur 1 mal im Leben hergestellt wird. Aber auch Achtlosigkeit bei der Zubereitung kann dazu führen, daß Du es nur einmal bereiten kannst. Wer diesen Trank zu sich nimmt, dem stehen eine Reihe furchtbarer Zaubersprüche zur Verfügung, die jedem normalen Lebewesen beträchtlichen Schaden zufügen können.

1 Tasse	= 1 Handvoll
3 Handvoll	= 1 Pfanne
4 Handvoll	= 1 Korbvoll
6 Gläser	= 1 Flasche

Anweisungen zum Herstellen eines Zauberspruches...

1. Zutaten in die Küche zu ELVIRA bringen und dann den Befehl MIX anklicken.
2. Wenn Sie ein Exemplar des Zauberbuches haben, wird dieses im Hauptfenster angezeigt. Darin sind alle Zaubersprüche aufgelistet. Wählen Sie den gewünschten Spruch und klicken Sie dann auf SPELL NAME.
3. Wenn Sie den gewünschten Zauberspruch gefunden haben, den ich für Sie mischen soll, werden alle magischen Zutaten, die Sie gesammelt haben, auf der rechten des Zauberbuches angezeigt. Wählen Sie die Dinge aus, die ich für das Gebräu verwenden soll, indem Sie darauf klicken und es nach links ziehen. Wenn Sie alle Ingredienzen (Zutaten) beisammen haben, klicken Sie auf das MIX Icon rechts unten. Wenn die Zutaten und die Mengen richtig waren, erhalten Sie im Inventar neues Fläschchen oder eine neue Rolle. Falls dies nicht der Fall sein sollte, werden Sie einiges von mir zu hören bekommen!

GEHIRNSCHMERZ

Wer damit verflucht wird, der wird im Kopf von Ungeschicklichkeiten heimgesucht.
Der Fluch soll nur einmal während eines Kampfes ausgesprochen werden.

FINGERLICHT

Dieser sehr wirksame Lichtfluch bringt den Gegner in ein Blitzgewitter, das so einiges anrichtet, wenn ein Blitz richtig trifft.

FEUERDOLCH

Dieser Fluch ist und funktioniert wie ein gerade geworfener, flammender Dolch. Nach dreimaligem Einsatz ist das Ziel allerdings immun gegen Feuer. Wenn man ihn bei einer Mumie einsetzt, besteht die Gefahr, daß sie Feuer fängt

(wörtlich gemeint!!!).

FEUERWAND

Bei jeder Anwendung dauert dieser Fluch 10 Sekunden an. Er hält jeden Angreifer in Schach und gibt dem, der den Fluch ausspricht die Möglichkeit entweder sein Geschütz zu benutzen oder die Kurve zu kratzen. Mit Hilfe dieses Fluchs zerstört man sowohl Waffen aus Eis als auch alle hölzernen Waffen, wobei der Fluch sich leider auch gegen Waffen des Zauberers richten kann.

EISWAND

Die " eisige " Version der Feuerwand, die jedoch doppelt solange andauert. Allerdings können Feuerwaffen sofort zerstört werden, sodaß dem, der den Fluch ausspricht nur noch neue Eisflüche bleiben.

PFLANZEN IDENTIFIZIEREN

Diese Fähigkeit ist in der Magie von hoher Bedeutung, denn man muß sich mit vielen pflanzlichen Zutaten gut auskennen. Zugang zu diesem Wissen erlangt man, indem man KRÄUTERHONIG ißt.

RITTERVERGNÜGEN

Dies ist der größte Verteidigungsspruch, denn mit seiner Hilfe werden alle Auswirkungen irgendwelcher magischer Waffen verringert; die Wirkung von anderen Waffen halbiert sich.

GLÜCKLICHE ÜBERRASCHUNG

Dieser Trank erhöht die Geschicklichkeit desjenigen, der davon trinkt. Jeder Schluck gibt ein Zehntel mehr Geschicklichkeit, aber wenn man weitertrinkt, bevor die Wirkung des letzten Schluckes nachläßt, kann dies zu Schläfrigkeit führen.

MÄDCHENUMSCHLAG

Wer davon ißt, bekommt eine so harte Haut, daß sich die Stoßkraft eines Schwertes halbiert.

MANTICORFLIP

ähnlich wie beim Mädchenumschlag, nur daß die Wirkung eines Schwertes bis auf ein Zehntel heruntergesetzt wird.

VEREISTE GEDANKEN

Dieser Zauberspruch ist dem VERWIRRTEN GEIST ähnlich, jedoch ist hier die Wirkung weit intensiver.

PALMENLICHT

Eine kraftvollere Version des Fingerlichts; hier werden dem Feind Kugelblitze entgegengeschleudert, die natürlich entsprechend mehr Schaden anrichten.

VORTEILHAFTE ÜBERRASCHUNG

ähnlich wie bei der GLÜCKLICHEN ÜBERRASCHUNG ist hier die Wirkungsweise, jedoch ohne den Nachteil

der Schläfrigkeit, falls man zufrüh davon trinkt.

RUNENLESEN

Dies ist die Fähigkeit Runen zu lesen und zu verstehen. Sie bringt Weisheit und man erreicht dies, indem man die ALPHABETSUPPE ißt.

HEISSE EIER

Ein Fluch von so offensiver Wirkung, daß der Gegner schwerer als von der tödlichsten, bombenartigen Waffe getroffen wird.

VERWIRRTE GEISTER

ähnlich wie SCHMERZ DER GEDANKEN, jedoch wird die Gewandheit in stärkerem Maße beeinträchtigt.

DONNERSCHLAG

Dieser Fluch wirkt auf den Gegner wie eine Erschütterungswaffe, die verherenden Schaden anrichtet.

SCHRECKLICH

Dieser furchtbare Fluch fügt dem, den es erwischt großen Schaden zu.