

Inherit the Earth [Lösung]

INHERIT THE EARTH

Komplettlösung

Wichtig: Grundsätzlich alle Leute ausquetschen. Die Richtungsangaben für Kreuzungen oder Abzweigungen beziehen sich auf die Fälle, in denen es mehrere Gehmöglichkeiten gibt, ansonsten immer der Nase lang. Im Allgemeinen: Ost, West, Nord, Süd.

Tja so kann's kommen: Nicht genug, daß Rif den Wettbewerb verloren hat, nein, zu allem Übel wird er auch noch dazu gezwungen, sich auf die Suche nach dem gestohlenen Orb des Sturmes zu machen. Völlig überflüssigerweise bekommt er noch den Elch Eeah und das Wildschwein Okk an seine Seite. Das kann ja was werden!

Bei der Erkundung der Festwiese gelangt das merkwürdige Trio nach einiger Zeit in das Zelt des Geldwechslers. Dort verkauft Rif seine Medaille für 15 Goldstücke. Auf geht's in die Umgebung und zunächst in ein naheliegendes Dorf. Dort im Osten befindet sich ein Steinfeld und an dessen Ende das Zentrum des Frettchen-Dorfes. Hier gibt es beim Krämer für 15 Goldstücke einen Sack mit Gips. Teuer, aber später bestimmt nützlich. Da hier momentan nichts mehr zu tun ist, geht es weiter zur Heiligen Stätte. Hindurch durch Tor 1, im Norden durch Tor 2 und schon gelangen die drei in den Tempel, der bisherigen Ruhestätte des Orbs. Hier treffen sie auf Elara, die zunächst die Besichtigung des Tatortes untersagt. Zuvor möchte sie einen Vertrauensbeweis, den unser Trio vom Elchkönig besorgen soll. Was sein muß, muß eben sein. Zurück geht's und ab in den Wald. Hier erzählen sie dem Elchkönig von Elara und dem nötigen Beweis, den sie dann inform eines goldenen Apfels erhalten. Mit diesem geht es dann zurück in den Tempel. Nach Erhalt des Apfels ist die Dame dann bereit, die Erkundung des Tatortes zu gewähren. Außerdem verspricht sie, das westliche Tor im Vorhof, das zu den Gärten führt, zu öffnen. Nach der Inspektion des Tempels begeben sich die drei sogleich in die Gärten und finden in einem der Blumenbeete einen leeren Eimer, den sie mit klarem Wasser aus dem kleinen Springbrunnen füllen. Hoch im Nordwesten des Gartens entdecken sie unverhofft im Morast einen Fußabdruck und einige seltsame Beeren. Was nun? Die drei beratschlagen und kommen zu dem Schluß, daß sie den Rattenführer in den Höhlen um Rat fragen sollten. Aber wie den Fußabdruck dorthin bekommen? Klar, ist doch ganz einfach! Der Gips wird mit dem Wasser angerührt, die Suppe in den Fußabdruck gegossen und schon kann ein klasse Gipsabdruck im Inventar verstaut werden. Bevor sie sich auf den Weg zu den Höhlen machen, wird noch kurz dem Wildschwein-Schloß ein Besuch abgestattet. Die Wachen werden mit dem Hinweis auf jede Menge Trüffel im Wald weggelockt und los geht Rif's Marsch in's Wildschweinschloß. Im Raum des Königs angelangt, muß er, bevor sich dieser mit ihm unterhält, zu seinem Thron durch jede Menge Schlamm waten. Eklig! Plötzlich taucht auch seine Rhene auf, der er verspricht, sie bald zu befreien. Nach einem unbefriedigenden Gespräch mit dem fetten King kehrt Rif wieder zu seinen Gefährten zurück. Hier bemerkt er einen Schlammklumpen, der sich zwischen seine Zehen geklemmt hat. Bei genauerer Betrachtung entdeckt er unter dem Schlamm einen Ring mit dem Kopf eines Wolfes darauf. Komische Sache! Nun gut, jetzt aber entgültig nichts wie hin zu den Höhlen. Der dortige Rattenwächter hat zwar ein paar interessante Tips auf Lager, läßt aber unsere Helden nicht zum Rattenführer durch. Hier ist List angesagt. Okk und Eeah beginnen den armen Kerl zu verwirren, während Rif sich einen der schwarzen Umhänge schnappt und sich auf den Weg zum Rattenführer macht (1. Abzweigung O, 2. O, Tür, Tür O, 1. W, 2. W). Nach einer Quizfrage gelangt er auch bald zu Sist, dem Rattenführer.

Ihm zeigt er die Beeren und den Gipsabdruck. Für seine Hilfe möchte Sist Informationen über den Wildschweinkönig und seine Beziehungen zu den Führern anderer Stämme. Rif zeigt ihm den Wolfsring und kann damit einige Informationen verknüpfen. Nun erhält er auch Informationen über den Abdruck und die Beeren. Sist ist sich sicher: die Spuren weisen einfandfrei auf einen Waschbären hin! Ein Waschbär der Orb-Dieb? Wieso nicht! So, was nun? Erst einmal zurück zu den Gefährten und dann zum Leuchtturm. Hier treffen die drei auf einen traurigen Leuchtturmwächter namens Tycho, dem das Glas seines "Lichtfängers" kaputtgegangen ist. Bei einem kleinen Plausch erwähnt er, daß er Kartenmacher ist. Rif wird hellhörig: Kartenmacher! Er handelt mit dem Wächter aus, daß er ihm das Glas reparieren läßt und dafür eine Karte von den Wild Lands bekommt. Also los, Glas einstecken und zurück zum Frettchendorf und dort nichts wie hin zum Glaser. Dieser kann aber leider gar nichts mit dem ungewöhnlichen Glas anfangen und schlägt vor, den Allwissenden zu befragen. Dieser wird in einer Lodge im Norden des Dorfchens von einem Frettchen namens Sakka behütet. Der Allwissende entpuppt sich als ein weiterer Orb. Bevor dieser jedoch befragt werden kann, bestimmen die Dorfmitglieder, daß Rif eine Art Test ablegen muß. Dieser Test inform eines Tangramrätsels (siehe Zeichnung) ist eine Kleinigkeit für den schlaunen Fuchs! Endlich ist es soweit. Doch die Enttäuschung ist groß. Unseren Helden fehlen die nötigen Informationen über das Glas, das der Allwissende braucht, um konkrete Auskunft zu erteilen. Nun ja, es wird gar nichts anderes übrig bleiben, als erneut in die Höhlen zu gehen und Rattenführer Sist um Rat zu fragen. Genau das tut unser Trio auch aufaltgediente Art und Weise. Rif zeigt Sist das Glas und erfährt, daß es sich dabei um die Linse eines Teleskops handelt. Mit diesem Wissen geht es wieder zurück zu Sakka und dem Allwissenden. Mit den neuen Infos gefüttert, gibt der Allwissende dem Glaser dann auch die genaue Anweisung zur Herstellung einer Teleskoplinse. Ach du Schreck, das darf doch alles gar nicht wahr sein! Jetzt ist die Linse fertig, doch sie ist matt. Zum Polieren wird dringend roter Ton benötigt. Doch woher den nehmen? Da weiß Okk Rat. Schließlich weiß er genau, daß das Schlammbad seines Königs aus rotem Ton bereitet wird. Klar, daß nun wieder ein Besuch beim Wildschweinkönig angesagt ist. Die Wachen werden mit einer List ausgetrickst und Rif flitzt schnell mal eben bis hin zum König, latscht einmal kurz durch den Schlamm, steckt einen Klumpen ein und zurück geht es ins Frettchendorf. Mit dem Ton kann der Glaser die Linse jetzt fertigstellen. Ausgestattet mit einer nun perfekten neuen Teleskoplinse machen sich die drei auf den Weg zum Leuchtturm. Überglücklich tauscht Tycho diese gegen eine Karte von den Wild Lands ein und gibt dem Trio noch ein paar Ratschläge mit auf den Weg. Nun steht dem Abenteuer Wild Lands nichts mehr im Wege. Doch halt, vor dem Leuchtturm wartet eine Dienerin von Elara auf unsere Helden. Sie übergibt ihnen einen Brief von Elara für deren Schwester Alamma, die sie irgendwo in den Wild Lands treffen sollen. Na ja, warum nicht. Der Brief wird eingesteckt und los geht's. Als erstes kommen sie zum Schloß des Hunde-Stammes. Nachdem sie den Wachen ein paar Witze versprochen haben, dürfen sie passieren. Angelangt beim Anführer der Hundebande, Prince, muß Rif diesem Witze erzählen. Augenscheinlich scheint Rif nicht Prince's Geschmack zu treffen, denn dieser läßt die drei Abenteurer in den Kerker sperren. Rif nimmt die am Boden liegende Holzschale, schlägt sie gegen die Gitterstäbe und bittet den erscheinenden Wächter um etwas zu essen, was dieser auch bereitwillig heranschafft. Zum wahren Schmaus brauchen unsere Helden aber noch einen Löffel. Also nochmal die Schale gegen das Gitter und einen Löffel ordern. Wenn der Wächter wieder verschwunden ist nimmt Rif den Löffel und kratzt mit diesem den losen Mörtel vom etwas wackeligen Stein in der rechten Kerkermauer. Leider ist er nicht stark genug, den Stein ganz von der Mauer zu lösen. Also löffelt er erst einmal die Suppe aus dem Napf, um dann mithilfe seiner Kumpane den Stein heraus zu ziehen. Da sowohl Eeah als auch Okk zu groß bzw. zu dick sind, um durch das nun vorhandene Loch zu krabbeln, begibt sich Rif alleine auf

die Flucht. Kurz später öffnet sich unter ihm eine Falltür und ab geht es in's kühle Naß. Wieder festen Boden unter den Füßen läuft er möglichst schnell die Wege entlang um dann im Westen den rettenden Ausgang zu finden. Hierbei sollte er aufpassen, daß ihn die lästige Riesenechse nicht immer wieder in's Wasser hinunter schuppst. Puh, geschafft! Rif findet sich vor dem Schloß wieder und begibt sich nun gezwungenerweise allein weiter durch die Wild Lands. Hier kommt er bald zum Dorf der Katzen, wo er sogleich zur Katzen-Queen, Prrowa, geführt wird. Diese fragt ihn nach seinen Absichten und erlaubt ihm, im Dorf zu übernachten. Der Wärter, der ihn zu einem Zelt führt, erzählt ihm von der schweren Krankheit von Mirrhp, Queen Prrowa's Tochter. Am nächsten Morgen spricht Rif Prrowa auf die kranke Tochter an. Nachdem er das im Dillirium liegende Kätzchen gesehen hat, verspricht er, sich nach einer passenden Medizin umzusehen. Er verläßt das Katzendorf und sucht die Waldlichtungen ab, bis er auf Kylas Honeyfoot, den Meister des Warentausches, trifft. Bei ihm tauscht er den Wolfsring gegen Faden und Nadel und geht weiter zu einem einsamen Landhaus. Eine weibliche Stimme versucht ihn von der Tür wegzujagen. Rif vermutet richtig, daß es sich bei dieser Dame um Alamma, der Schwester von Elara, handelt. Er nimmt den Brief und schiebt ihn durch die Tür. Postwendend kommt dieser wieder herausgeflogen. Also wiederholt er die Prozedur noch zweimal, bis Alamma endlich den Brief liest und ihn einläßt. Ihr erzählt er von der kranken Katze. Alamma verspricht ihm, eine passende Medizin zu brauen. Hierfür soll er ihr Catnip-Blätter und etwas Honig besorgen. Für den Honig bekommt er eine kleine Holzschale mit auf den Weg. Etwas westlich vom Landhaus gelangt er an einen Fluß, an dem sich Catnip-Sträucher finden. Er pflückt ein paar Blätter und geht dann weiter zum Steinbruch, wo er sich mit einem Seil und einem Feuerstein ausstatten kann. Die Miene ist zwar recht schön, doch zunächst nutzlos. Weiter geht es zu einer alten Eiche, auf der sich ein Bienenschwarm niedergelassen hat. Die um den Stamm herumliegenden Zweige schichtet Rif auf, reibt Feuerstein und Löffel gegeneinander, entfacht ein kleines Feuerchen und vertreibt mit dessen Qualm die Bienen. Jetzt kann er mit der Holzschale etwas Honig schöpfen. Das war doch gar nicht schwer. Er begibt sich zurück zu Alamma, liefert die Blätter und den Honig ab und erhält wenig später eine Flasche Medizin. Diese bringt er sofort zum Katzendorf und flößt Mirrhp den heilenden Saft ein. Schnell ist das Kätzchen wieder auf den Beinen. Aus Dankbarkeit verspricht die Queen, Rif bei der Befreiung seiner beiden Gefährten behilflich zu sein. Gemeinsam mit einer Horde Katzen begeben sie sich zum Schloß der Hunde. Rif geht durch's Tor und geradewegs ins Schlafzimmer des Oberbellos Prince (N, W, O, N, N, W, N, O, N, kleiner Raum, untere Tür O, O, N, W, W, N, N, W, W, O). Hier schleicht er vorsichtig, damit Prince nicht aufwacht, ans Bett heran (auf die 3. Diele stellen, hoch zum Nachtschrank, ums Bett herum) und stibitzt den Kerkerschlüssel aus dessen Hand. Schnell geht es weiter zum Kerker (zurück bis zum kleinen Raum, obere Tür O, W, O, N, N, O, W, O, W, W, O, W, N), vorbei an den kartenspielenden Hunden, und die Freunde befreien. Gemeinsam fliehen dann die drei aus dem Schloß (N, W, W, O, O, W, W, N, O, O, W, N). Das wäre geschafft! Sie gehen zur Miene im Steinbruch, in der sofort ein grüner Kristall ihre Aufmerksamkeit erweckt. Im dritten Anlauf, den kleinen vorderen Teil des Kristalls zu lösen, übernimmt Okk dann den Kraftakt und das edle Teil verschwindet im Inventar. Dieses edle Teil wollen sie dann bei Kylas gegen irgend etwas Nützliches eintauschen. Also werden die Waldlichtungen abgeklappert, bis sie auf Kylas treffen. Sie tauschen den Kristall gegen den Wolfsring und gehen weiter, bis sie zu einer Steinschlucht gelangen, deren tiefer Abgrund erst einmal überwunden werden muß. Eeah springt elegant über den Abgrund, knotet das Seil auf seiner Seite fest, Rif tut dasgleiche und er und Okk können sich nun über den Abgrund hangeln. An den Docks entdecken sie eine Fähre, die von einem alten Wolf betrieben wird. Als Bezahlung für die Überfahrt erhält Isegrim den Wolfsring. Als die drei das andere Ufer erreichen, haben sie außerdem noch eine Menge Informationen aus dem Wolf

herausgequetscht. Am Wasserfall treffen sie auf eine Katzendame namens Shiala, die verspricht, ein Auge auf die drei zu haben. Was das nur heißen mag? Bald werden sie es erfahren, denn am nahegelegenen Staudamm werden sie von einem Rudel Wölfe gefangengenommen und wieder mal in ein dunkles Verließ gesperrt. Hier taucht erstmalig Chota, ein Waschbär, auf. Schnell wird klar, daß dieser der Orb-Dieb ist. Er verkündet dem Trio nichts Nettes und verschwindet bald wieder. Jetzt klärt sich, was Shiala gemeint hat. Sie taucht nämlich auf und schneidet das Seil, daß die Verließtür geschlossen hält, durch und ermöglicht den dreien so die Flucht. Bevor sie das ungastliche Camp verlassen, nehmen sie noch schnell aus der linken Hütte die eine antike Trophäe mit. Nach einem kleinen Rundgang gelangen sie an verlassene Hallen, die wie Ruinen in der Gegend herumstehen. In der mittleren Halle finden sie eine Kabelrolle, die sofort eingesackt wird. Mit dieser ist es Rif dann möglich, die Keycard, die unterhalb der Meeresklippen herumliegt, zu erreichen. So etwas kann man immer brauchen! An den Docks treffen die drei wieder einmal auf Kylas, bei dem sie die antike Trophäe gegen eine Öllampe eintauschen. Herrlich, Kylas hat halt immer das, was man gerade braucht. Mithilfe dieser Öllampe gelingt es Rif nun, die Tür der dritten Halle (Ruine) zu öffnen. Hier findet sich ein Schraubenzieher. Den ganz am Eingang der Ruinen befindlichen Zaun, westlich der Straßenaufschrift "Slow", gehen sie entlang, bis sie zu einem weiteren Gebäude gelangen. Durch die Tür hindurch finden sie sich vor einer Eisentür, deren Schließmechanismus sich mit der Keycard prima befriedigen läßt. Sie geraten in ein Labyrinth von Gängen, denen sie folgen (1. Kreuzung W, 2. O). Am Ende des Gangwirrwarrs befindet sich ein Kontrollraum. Auf dem Tisch findet sich ein dreieckiges Etwas, was natürlich mitgenommen wird. Zeit diesen ungastlichen Ort zu verlassen. Unsere drei Helden begeben sich wieder zum Staumdamm, klettern den Berg hinauf und finden sich dort vor einem weißen Haus wieder. Dem Schraubenzieher hält das Türschloß nicht lange stand und hinein geht's ins Ungewisse. Bis auf eine Uhr gibt es hier nichts Interessantes zu entdecken. Diese wird eingesteckt, geöffnet, die Batterien entnommen und selbige in das seltsame dreieckige Etwas eingesetzt. Wofür das wohl noch gut sein mag? Weiter geht es zum Wasserfall, hinter dem sich ein geheimer Pfad befindet. Dieser entpuppt sich als direkter Weg zu Shialas Haus. Während eines kurzen Plausches mit der Dame entdeckt Rif eine kleine Tür mit einer dreieckigen Öffnung. Das kann doch nur eines heißen, und schon setzt er das Dreieckdings in die Öffnung und siehe da, die Tür öffnet sich. Das Trio betritt ein unterirdisches Tunnelsystem und tastet sich zielsicher empor (N, O, 2. Leiter hoch, nächste Leiter hoch, Treppe O, Leiter W). Oben angelangt treffen sie endlich auf Chota, den Waschbären. Nach einigem Hin und Her und einer gekonnten Handballeinlage haben die drei Chota den Orb des Sturms, das ersehnte Objekt, entrissen. Leider geht die wertvolle Kugel mitsamt Chota über die Brüstung und in's Wasser. Was soll's, der Orb ist nicht mehr in den falschen Händen. Alle sind zufrieden und glücklich, bis auf den im Wasser liegenden Orb, der nach mehr Input schreit. Rif bekommt seine Rhene zurück und wenn sie nicht gestorben sind ...

#### Tangram-Rätsel

	2	3	4	7	8
1		14	15	6	
	11	12	5	13	9 10

1 = Schraubenzieher  
2 = Klemme  
3 = Schraubstock  
4 = Hammer  
5 = Holzhammer  
6 = Maßband  
7 = Beil  
8 = Säge

9 = Winkelmesser  
10 = Pinsel  
11 = Zange  
12 = Hobel  
13 = Schere  
14 = Seil  
15 = Wasserwaage