

Komplettlösung zu

Kyryndia 1 - Die Legende von Kyrandia

© by [Nikki](#)

Diese Lösung obliegt dem Copyright des Autors/der Autorin und darf weder ganz noch in Auszügen auf irgendeine Weise veröffentlicht werden. !!!



Kapitelindex:

1. Kapitel – Der Anfang
2. Kapitel – Timbermistwälder
3. Kapitel – Die Schlangengrotte
4. Kapitel – Jenseits des Schattenlandes
5. Kapitel – Das Schloss

Malcom der böse Hofnarr ist ausgebrochen und bedroht Kyrandia. Kallak, ein alter königlicher Zauberer bittet Brynn in einem Brief um Hilfe. Doch bevor er ihn abschicken kann, trifft Malcom auch schon bei ihm ein und verzaubert Kallak. Dieser hat nicht mehr viel Magie übrig, so dass er zu Stein wird. Bald drauf trifft Brandon bei seinem Großvater Kallak ein. Er erfährt nach und nach, dass er auserwählt ist, Kyrandia zu retten.

1. Kapitel – Der Anfang

Brandons Haus

Sprich Kallak an, doch er kann Dich natürlich nicht hören. Vom Tisch nimmst Du den roten Granat an Dich und steckst ihn unten in eins der Inventarfächer. Die **Notiz**, die Dein Großvater geschrieben hat nimmst Du natürlich auch an Dich, auch wenn sie leer ist. Das einzige, dass Du lesen kannst ist Brynns Name, die Du im Tempel finden wirst. Im Regal über dem Schreibtisch stehen Bücher, die unserem Helden allerdings zu langweilig sind. Links in der Schale, die von der Decke hängt liegen Steine. Auch diese will er nicht nehmen. Dafür kannst Du aus dem großen lila Gefäß einen **Apfel** mitnehmen. Vor dem Schreibtisch rechts neben der großen Vase findest Du noch Großvaters **Säge**. Rufe aus dem Fenster nach Brynn, doch die Entfernung scheint zu weit zu sein. Geh dann unten aus dem Bild heraus. Die Wurzeln, Du die Wände des Hauses umgeben, beginnen mit Dir zu sprechen. Ein magischer Fluch will das Reich der Natur zerstören und der magische Kyragem wurde verdorben. Brandon ist auserwählt die Natur zu retten. Dazu soll er sich von seinem Glauben leiten lassen. Bevor er jedoch fragen kann, was mit seinem Großvater geschehen ist, verschwindet das Baumgesicht. Wenn Du jetzt noch mal aus dem Fenster schaust, siehst Du dass viele Bäume bereits abgestorben sind. Geh jetzt unten aus dem Bild und somit aus dem Haus heraus. Du kannst Dir hier zwar den Blumenkasten, das Schild, die Lampe und auch das Fenster ansehen,

doch außer jedes Mal einen blöden Kommentar erfährst Du nichts. Lass Dich von den Wurzeln des Baumes nach unten bringen.



Der Wald

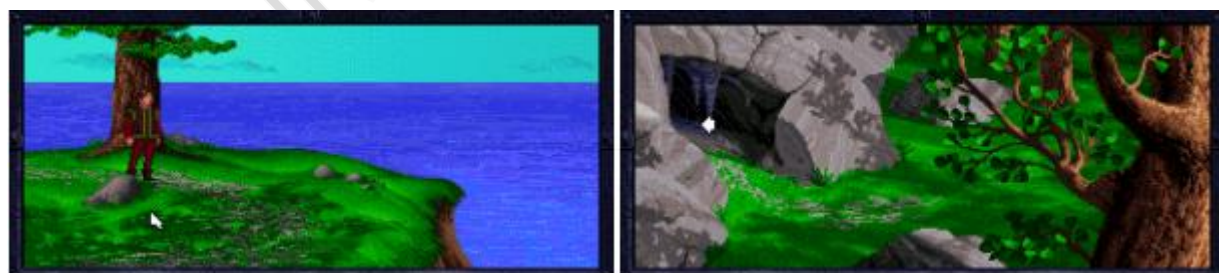
Im Wald wirst Du immer wieder Edelsteine finden, doch nur wenige sind wirklich wichtig für das Spiel. Alle wichtigen sind in dieser Lösung rot markiert. Hier gehst Du nach rechts und findest einen **Saphir**. Weiter geht es nach rechts, wo Du an einen See kommst. Dieser **Teich der Trauer** scheint durch einen weinenden Baum entstanden. Wenn Du ihn anklickst fängt Brandon eine **Träne** ein. Noch einmal gehst Du rechts weiter.



Ein Blatt schwebt herab und wir zu einem Peridot, sobald es auf dem Boden auftritt. Diesen nimmst Du natürlich auch ins Inventar auf. Einmal noch nach rechts, dann nach oben und wieder rechts. Du kommst an eine Steinformation und einen **Waldaltar**, der zerbrochen scheint. Früher hat er immer vor Zauberkraft geblüht. An der rechten Seite kannst Du **2 Lavendelrosen** abpflücken.



Im nächsten Bild bist Du an der **hohen Klippe**. Hier gibt es kein Weiterkommen, also gehst Du zurück zum Altar. Dort noch einmal nach links und dann dreimal nach unten aus dem Bild heraus. Du kommst zu einer **Höhle**.



Speichere hier ab, denn wenn Du mehrmals versuchst über die Brücke zu gehen, stürzt Brandon ab und das Spiel ist vorbei. Die Brücke, die auf die andere Seite des im Berg befindlichen Flusses führt, ist zerstört. Der Mann, der dafür zuständig war die verrotteten Bretter zu ersetzen hofft, dass niemand wichtiges über die Brücke gehen wollte, da er zu langsam mit seiner Arbeit war. Jetzt muss Herman neue Bretter zuschneiden. Dafür gibst Du ihm die Säge aus Kallaks Haus. Er verlässt die Höhle und Du gehst

ihm nach. Ein Bild weiter nach oben beim **Felsen** sägt Herman gerade an einem Baum. Da es aber noch etwas dauert, bis die Brücke wieder hergestellt ist, gehst Du noch ein Bild nach oben und dann nach links.



Du bist wieder am Teich der Trauer. Hier noch zweimal nach links, vorbei an Brandons Haus zu einem **verfaulenden Baum**. Füge die Träne aus dem Teich der Trauer in das Loch am Baum. Daraufhin wird die Trauerweide wieder zum Leben erweckt. Merith taucht plötzlich auf und möchte mit Dir spielen. Brandon hat dazu eigentlich keine Zeit, doch als Merith ihm eine Murmel zeigen möchte, die er gefunden hat, ist Brandon doch interessiert. Du läufst ihm nach rechts hinterher, obwohl Brandon immer wieder sagt, dass er ihm nicht nachlaufen will. Sobald es nicht mehr nach rechts geht, gehst Du nach oben aus dem Bild heraus. Dort versucht Merith gerade auf einen Baum zu klettern. Pack ihn am Hosenbund. Brandon zieht ihn dann herunter, wo bei Merith die **Murmel** aus der Hosentasche fällt. Stecke sie ein, nachdem Merith gegangen ist. Geh wieder zurück zur Trauerweide, also einmal nach unten und dann nach links.



Der Tempel

Hier noch ein Bild weiter nach links und dann nach oben. Du bist am Tempel angekommen. Im Tempel sprichst Du Brynn an und überreichst ihr dann die Notiz. Sie hebt den Zauber auf, so dass Du die Nachricht Deines Großvaters lesen kannst. Brynn soll Brandon zu einem Amulett führen. Darm und Zanthia sollen helfen die Macht des Amuletts wieder herzustellen und die Lavendelrose kann vielleicht helfen den Zauber zu lösen. Malcom wird versuchen Kyrandia zu zerstören und nur wenn sich alle zusammen tun, haben sie eine Chance gegen Malcom. Kallak kann allerdings nur von dem Fluch befreit werden, wenn Malcom vernichtet ist. Brandon soll eine Lavendelrose zu Brynn bringen, damit sie einen Zaubertrank herstellen kann. Gib ihr also die Lavendelrose, die Du am Waldaltar gepflückt hast. Sie verzaubert diese Lavendelrose zu einer silbernen Rose, die Brandon auf den silbernen Altar legen soll, um das königliche Amulett zu bekommen, dass ihm Macht verleihen wird. Wenn er das Amulett hat, muss er damit zu Darm in die Timbermistwälder gehen.



Der Wald

Also, noch einmal zum **Altar**. Dazu verlässt Du den Tempel, gehst einmal nach unten, 5-mal nach rechts, einmal nach oben und noch einmal nach rechts. Hier angekommen, fällt Dir auf, dass oben auf dem Altar 2 kleine lila Kugeln liegen und links eine fehlt. Sie sehen genauso aus wie die Murmel, die Du von Merith bekommen hast. Füge also die Murmel hier am Altar ein. Dadurch ist er wieder repariert und Du kannst die silberne Rose dort ablegen. Unten rechts im Bildschirm, neben den Gegenständen, die Du bereits eingesammelt hast, findest Du jetzt das **Amulett, dass auch 4 schwarzen Steinen besteht**. Du schaust jetzt nach, ob Herman mit seiner **Brücke** fertig ist. Also, einmal nach links, 3-mal nach unten und

in die Höhle hinein. Rede noch kurz mit Herman, der Deine Säge irgendwo hat liegen lassen und sie jetzt suchen geht und geh dann über die Brücke in die Timbermistwälder.

2. Kapitel – Timbermistwälder (1)

Darms Behausung

Geh ein Bild nach links zu einer **eigenartigen Hütte**. Geh in die Hütte. Zunächst hat Brandon Mühe den alten Zauberer aus seinem Schlaf zu reißen und muss sich dann ein amüsantest Streitgespräch zwischen Darm und seinem Drachen anhören. Darm benötigt einen Federkiel, um etwas aufzuschreiben.



Der Wald

Verlasse Darms Behausung und geh unten aus dem Bild heraus. Du kommst zu einer **großen Statue**. Diese weist einen großen Smaragd auf, den Du aber nicht nehmen kannst. Von hier aus gehst Du zwei Bilder nach links, vorbei an dem Marmoraltar in ein **Eichenwäldchen**. Dort pflückst Du vom Baum eine **Eichel** am.



Geh noch nicht nach hinten, denn dort lauert eine Gefahr. Von hier aus ein Bild nach unten zu einer südlichen Küste und dann nach rechts. Am Fuß eines großen Baumes findest Du einen **Tannenzapfen**. Von hier aus weiter ein Bild nach rechts. Du bist bei dem **ältesten Baum vom Kyrandia** angekommen. Auf der Bank sitzt Nolby. Er beschwert sich darüber, dass Malcom alle Singvögel verscheucht. Nur einer ist noch geblieben und der kann nicht singen, weil er krank ist. Als Tipp auf der Suche nach einem Federkiel, bekommst Du die Antwort: Wer ernten will, muss säen.



Geh weiter nach rechts zu dem alten Brunnen und dort nach hinten zu dem **Singvogelnest**. Auf dem Boden liegt eine **Walnuss**, die Du auch noch einsteckst. Weiter geht es nach rechts, wo Du bei einer **sprudelnden Quelle** eine **gelbe Tulpe** pflückst.



Nun zwei Bilder nach unten, wo Du einen **Amethyst** findest und wieder nach links. In der **Deadwood-Lichtung** findest Du im Boden ein großes Loch. Füge die Walnuss, die Eichel und auch den Tannenzapfen in das Loch. Nach kurzer Wartezeit wächst hier eine Pflanze, eine Pseudobushia. Nach einem kurzen Gespräch pustet sie Brandon an und einer der **Steine des Amuletts wird gelb**. Na mal sehen was für Kräfte Brandon jetzt hat. Geh zurück zu dem Singvogelnest. Also einmal nach rechts, wo Du hinten noch schnell einen Onyx aufsammelst und dann noch einmal nach rechts zu einer Schlangengrotte. Geh hinein. Brandon kommt schnell wieder hinaus, gefolgt von Malcom. Brandon kennt seinen Gegner noch nicht und weiß somit auch nicht wen er vor sich hat. Malcom wirft mit einem Messer nach unserem Helden, dass im Baum stecken bleibt. Nimm es heraus und Brandon wirft es zurück auf Malcom, verfehlt ihn aber. Daraufhin verschwindet Malcom in seiner Höhle und vereist den Eingang sie.



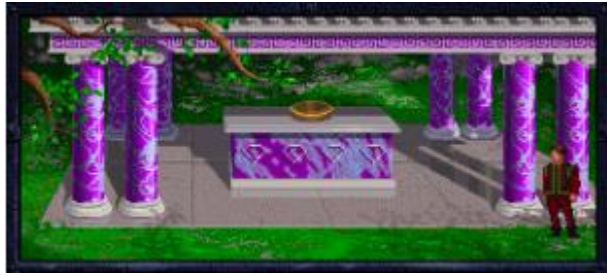
Wieder ein Bild zurück nach links und zweimal nach oben zur **sprudelnden Quelle**. Dort nimmst Du den Opal mit und gehst nach links zum alten Brunnen. Von hier aus nach oben zum **Singvogelnest**. Klicke auf den gelben Stein und Brandon heilt den Vogel, woraufhin er eine Feder fallen lässt und wegfliegt. Nimm den **Federkiel** auf und geh zurück zu Darms Behausung. Also nach rechts und dann nach hinten.

Darms Behausung

Gib Darm den Federkiel. Er schreibt daraufhin einen Zauberspruch auf. Nimm die **Schriftrolle** an Dich. Doch das ist noch nicht alles. Du musst Deine Geburtssteine finden und sie der Reihe nach auf einen Teller oder so ähnlich legen. Anfangen musst Du mit dem Sommer, aber den Rest des Spruchs hat Darm vergessen. Die Schriftrolle kannst Du ruhig einmal aus dem Inventar holen und sie auf Brandon anwenden. Er hätte wohl besser vorher seine Winterjacke angezogen.

Der Wald

Jetzt geht es also wieder in den Wald und zwar zur **sprudelnden Quelle**. Dort findest Du im Flussbett den **Sonnenstein**, den Darm erwähnt hat. Nimm ihn an Dich und bring ihn direkt zu dem **Marmoraltar**. (Mein Inventar war voll, so dass ich ihn nicht mehr dort ablegen konnte.) Um dorthin zu kommen, gehst Du zweimal nach links, einmal nach unten und wieder nach links. (Wer in einer anderen Reihenfolge gespielt hat, wird auch andere Edelsteine finden, so gibt es z.B. auch eine Perle zu finden, einen Topas, ...) In der richtigen Reihenfolge müssen auf jeden Fall nach einander folgende Steine auf den Altar gelegt werden: **Sonnenstein – Amethyst – Saphir – Rubin**. Um de Rubin zu bekommen, gehst Du noch einmal nach links ins Eichenwäldchen und dort nach hinten. Hier steht ein **Rubinbaum**. Also pflückst Du einfach **2 Rubine** ab. Doch leider wird Brandon von einer Schlange gebissen und wird ganz grün im Gesicht. Nimm Dir jetzt den Stein vom Baum. Ob hier auch der gelbe Stein aus dem Amulett hilft? Klicke ihn an und Brandon ist wieder völlig gesund, um den letzten Stein im Altar einzusetzen. Hast Du den letzten Stein auf die Schale auf dem Altar gelegt, klickst Du die Schale an, die sich in eine **Flöte** verwandelt. Diese nimmst Du an Dich und gehst noch zu Darm zurück.



Darms Behausung

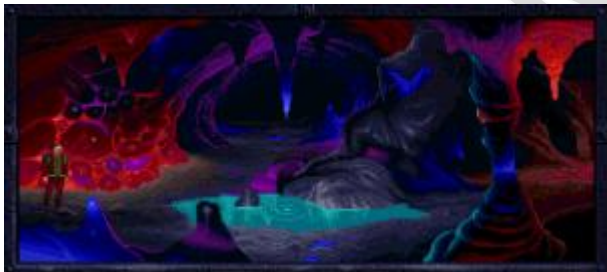
Rede wieder mit ihm und seinem Drachen. Du erfährst, dass Zanthia, die im Schattenland lebt Dir weiterhelfen kann. Um zu ihr zu gelangen, musst Du durch das Labyrinth der Schlangengrotte, in dem einige Bestien leben.

Der Wald

Jetzt wieder zurück zur **Schlangengrotte**. Also, zweimal nach links, einmal nach unten, wieder nach links und noch einmal nach unten. Jetzt noch einmal nach links und dann in die Grotte noch einmal hinein. Wieder beginnt das Spiel mit den Messern, also ist es nicht schlimm, wenn Du vorher noch nicht bei der Grotte gewesen bist. Nachdem Malcom sich wieder in die Grotte verzogen hat und den Eingang vereist hat, holst Du die Flöte heraus und klickst mit ihr auf Brandon. Das Eis zerspringt durch die Flötentöne. **Lege jetzt alle Gegenstände, die Du noch im Inventar hast vor dem Grotteneingang ab. Den Apfel kannst Du vorher noch halb aufessen ☺. Einzig die Schriftrolle mit dem Zauberspruch solltest Du behalten.**

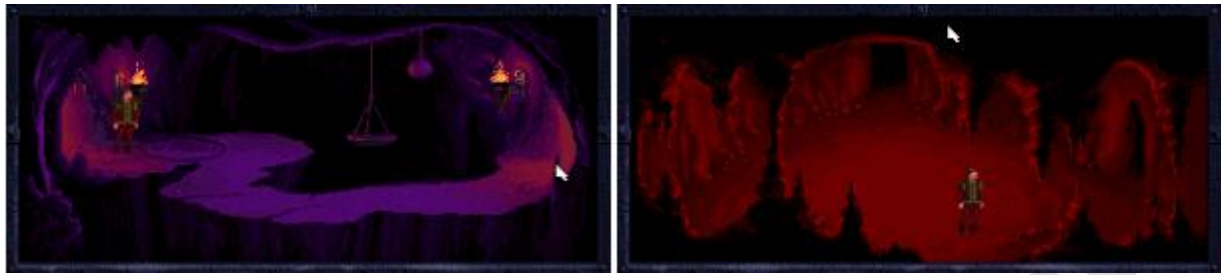
3. Kapitel - In der Schlangengrotte

Hier solltest Du **speichern**, denn die Höhle ist sehr gefahrenreich. Geh hinein und Du kommst an einen **natürlichen Mineralwassersee**. Wenn Du nach oben gehst, ist dort ein **Feuerbeerbusch**. Nimm Dir ein paar **Feuerbeeren** mit, da sie Dir den Weg im Dunkeln der Höhle etwas erleichtern werden. Generell sei gesagt: Lege in allen Höhlen, die leer sind eine Feuerbeere ab, damit die dunklen Gestalten Dir nichts anhaben können. Zurück zum Mineralwassersee und dann nach **rechts**. Wieder nimmst Du **Feuerbeeren** an Dich, weil die ersten schon verbraucht sind.



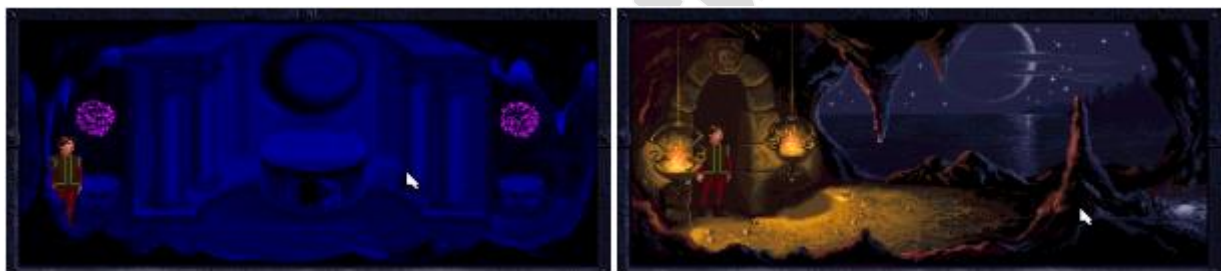
Weiter geht es nach **rechts**, wo Du an einen **tückischen Übergang** kommst. Klickst Du die Schale in der Mitte an, verschließt sich der Eingang hinter Dir. Weiter geht es nach **rechts**, wo Du erneut **3 Feuerbeeren** mitnimmst. Nun musst Du **oben** aus dem Bild heraus gehen und kommst in eine **geheimnisvolle Höhle**. Hier in der Höhle, legst Du eine **Feuerbeere ab** und gehst weiter nach **rechts**, wo Du erneut eine **Feuerbeere ablegst**. Einmal nach **unten** und wieder eine **Feuerbeere ablegen**. Jetzt hast Du keine Beeren mehr und gehst weiter nach **unten**. Dort nimmst Du Dir wieder **3 Feuerbeeren** von dem Busch.

Weiter geht es nach **rechts**, wo Du wieder eine **Feuerbeere ablegst**. Anschließend nach **oben**. Dort liegt mitten in der Höhle ein **schwerer Stein**. Diesen nimmst Du und legst erneut eine **Feuerbeere ab**. Weiter geht es nach **oben**. Wieder eine **Feuerbeere ablegen**. In der Höhle **rechts** kannst Du 2 neue **Feuerbeeren pflücken**. Weiter geht es nach **oben**, Feuerbeere ablegen und dann nach **rechts**, **Feuerbeere ablegen**.



Noch einmal nach **rechts** und Du kommst zum **Pantheon des Mondlichts**. Rede mit einem der lila Irrlichter. Sie möchten beide, dass Du sie mitnimmst, doch Du kannst nur eines von ihnen mitnehmen. Sie dienen dem Herrn der Gezeiten und der Liebe. Wenn der Altar allerdings fertig ist, können beide Lichter die Höhle verlassen. Also, musst Du mal wieder etwas finden, um den Altar fertig zu stellen. Weiter geht es erst einmal nach **rechts**. Dort **3 neue Feuerbeeren** aufnehmen. Dann nach **unten**, den **2. schweren Stein** mitnehmen und eine **Feuerbeere** ablegen. Noch einmal nach **unten** und erneut eine **Feuerbeere** ablegen. Einmal nach **links**, wieder eine **Feuerbeere** ablegen und jetzt nach **unten**, wo Du **2 neue Feuerbeeren** aufnehmen kannst. Weiter nach **unten**, **Feuerbeere** ablegen, noch einmal nach **unten** und die nächste **Feuerbeere** ablegen.

Jetzt nach **rechts** zur **Höhle des Zwiellichts**. Hier liegt rechts von den rechten Lampe eine **Goldmünze** auf dem Boden, die Du mitnimmst. Außerdem findest Du ganz rechts im Bild den **3. schweren Stein**. Von hier aus geht es weiter nach **rechts**, wo Du wieder einmal **3 Feuerbeeren** an Dich nimmst. Weiter nach **rechts**, **Feuerbeere** ablegen, wo Du **1 neue Feuerbeere** aufnehmen kannst. Noch einmal nach **oben** und hier den **4. schweren Stein** an Dich nehmen und gleichzeitig eine **Feuerbeere** ablegen. Wieder nach **unten** und **3 neue Feuerbeeren** aufnehmen, dann nach **rechts**, **Feuerbeere** ablegen, nach **oben** **Feuerbeere** ablegen und nach **rechts**, **Feuerbeere** ablegen.



Hier noch einmal nach **rechts** und Du bist in einer **Höhle aus Smaragden**. Hinter Dir liegt ein Smaragd und ziemlich rechts liegt der 2. Smaragd. Nimm beide an Dich. Geh nach **links** zurück. Dort liegt bereits eine Feuerbeere. Noch einmal nach **links**, wo ebenfalls schon eine liegt. Von hier aus nach **oben**, wo Du **2 neue Feuerbeeren** aufnehmen kannst, dann nach **rechts**, **Feuerbeere** ablegen, wieder nach **rechts**, **Feuerbeere** ablegen und noch einmal nach **rechts**, wo Du wieder **2 Feuerbeeren** aufnimmst. Noch einmal nach **rechts**, **Feuerbeere** ablegen und nach **oben**, wo Du den **5. schweren Stein** aufnimmst und die letzte **Feuerbeere** ablegst.



Jetzt hast Du die Zauberschriftrolle, eine Goldmünze, 2 Smaragde und 5 schwere Steine im Inventar. Jetzt heißt es den Ausgang zu finden. Also, **1-mal nach unten**, **4-mal nach links**, hier **1 neue Feuerbeere** mitnehmen, **1-mal nach links** und die **Feuerbeere wieder ablegen**, **1-mal nach links**, **1-mal nach oben**, wo Du **1 Feuerbeere** aufnimmst und noch **1-mal links** gehst. Du bist wieder im **Pantheon des Mondes**.

Hier geht es **2-mal nach links**, **1-mal nach unten**. Die Feuerbeere aus dem Inventar zerfällt und Du nimmst **1 neue Feuerbeere** auf. Weiter geht es **1-mal nach links**, **1-mal nach unten**, **1-mal nach**

links und **1-mal nach unten**, wo Du wieder **1 neue Feuerbeere** aufnimmst. Jetzt **2-mal zurück nach oben**, dann **1-mal nach links** und **1-mal nach unten**. Hier abermals **1 neue Feuerbeere** aufnehmen und noch **1-mal nach links** gehen. Du bist wieder am **tückischen Übergang**.

Hier legst Du die 5 schweren Steine in die Waagschale an der Du eben gezogen hast. Weiter nach links und die Schlangengrotte verlassen

Timbermistwälder

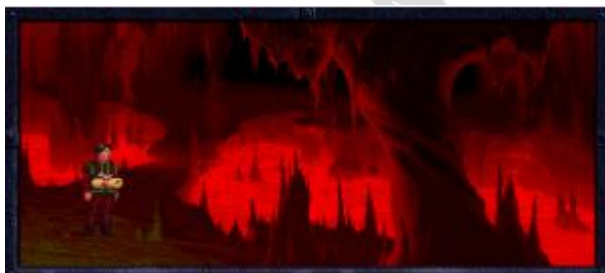
Geh nach links, dann zweimal nach oben und noch einmal nach links. Du bist bei deinem alten Brunnen. Ist dies vielleicht ein Wunschbrunnen? Wirf die Goldmünze hinein. Der Brunnen füllt sich mit frischem Wasser und fördert einen **Mondstein** zu Tage, den Du einsteckst. Diesen solltest Du jetzt zum Pantheon des Mondes bringen. Also, auf zur Schlangengrotte. Ein Bild nach rechts, zwei nach unten und noch mal eins nach rechts.



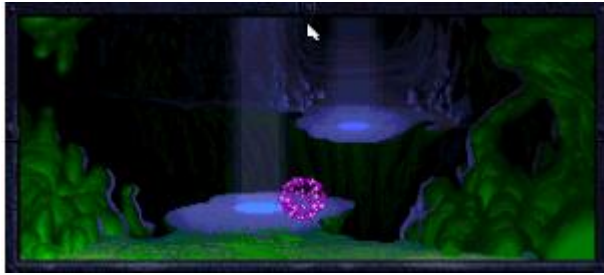
In der Schlangengrotte

Geh hinein und nach **3-mal rechts, 1-mal nach oben, 1-mal rechts, 2-mal nach unten, 1-mal rechts, 2-mal nach oben, 1-mal nach rechts**, wo Du zur Vorsicht **3 Feuerbeeren** mitnimmst, dann **1-mal nach oben und 2-mal nach rechts**. Im **Pantheon des Mondes** fügst Du den Mondstein unten in den Altar ein, woraufhin die beiden Irrlichter sich vereinigen und Dir zum Dank einen Deiner **Amulettsteine lila** aufleuchten lassen. Teste den lila Stein an Brandon. Er schwebt daraufhin, wie ein Irrlicht. Lass ihn in dieser Konstitution, denn dann können die dunklen Gestalten in der Höhle ihm nicht mehr anhaben und Du brauchst keine Feuerbeeren mehr.

Schwebe **4-mal nach rechts, 2-mal nach unten, 1-mal links, 1-mal nach unten, 1-mal links, 1-mal nach unten, 3-mal nach rechts, 1-mal nach unten und noch einmal nach rechts**. Du kommst an einen **Lavastrom**, der natürlich viel zu heiß ist, um ihn überqueren zu können, da Brandon sich wieder in seine ursprüngliche Gestalt zurück verwandelt hat. Also holst Du die Schriftrolle mit dem Zauberspruch heraus. Die Lava gefriert zu Eis, so dass Du nach **oben** über die Brücke gehen kannst. In dieser Höhle findest Du **einen blauen Schlüssel**. Geh dann zurück nach **unten** über die Brücke. Hier verwandelst Du Dich wieder in ein Irrlicht und schwebst weiter **1-mal links, 1-mal nach oben, 4-mal nach links, 2-mal nach oben, 1-mal links, 1-mal nach unten, 1-mal links, 1-mal nach unten, 3-mal nach links, 3-mal nach oben, 1-mal links und noch einmal nach oben**.



Du bist am **Abgrund des Fallens**. Da Brandon aber schwebt, kann er nicht mehr in den Abgrund stürzen, also kannst Du nach **oben** aus dem Bild hinaus. Noch einmal bist Du in einer kleinen dunklen Höhle, aus der Du nur nach **rechts** hinausschweben kannst, um an einem **höhlenartigen Eingang** wieder frische Luft zu schnappen. Nimm den **Apfel** an Dich und geh nach rechts weiter. Hier fällt Brandon etwas auf den Kopf und er wird in Zanthias Haus wieder wach.



4. Kapitel – Jenseits des Schattenlandes

Zanthias Wohnsitz

Zanthia ist ziemlich sauer auf Darm, weil er Dir nicht viel erzählt hat. Außerdem faselt sie etwas von einem Prinzen. Zu guter letzt, sollst Du zum Zauberbrunnen gehen und ihr die leere Flasche füllen, die sie Dir gibt, damit sie einen Zaubertrank zubereiten kann. **Speichere** hier erst einmal wieder ab, denn auch hier lauern im Wald Gefahren. Geh nach draußen. Geh auf keinen Fall näher an die grün schimmernden Augen heran, denn dann wirst Du von einem Frosch gefressen.



Der Wald

Geh zwei Bilder nach rechts bis zu einem **verzauberten Brunnen**. Dort sitzt ein gelangweilter Malcom. Er möchte Spaß haben und da Du ihm sagst, dass Du Wasser aus dem Brunnen brauchst, zerstört er kurzer Hand den Brunnen, in dem er eine der Kristallkugeln mitnimmt. Jetzt musst Du Dich also auf die Suche nach dieser Lampe machen, um den Brunnen zu reparieren. Geh zunächst nach unten aus dem Bild zu einer natürlichen Lichtung. Noch einmal nach unten, dann nach links und einmal nach oben. Hier findest Du mitten im Wald den königlichen Kelch. Doch Du kannst ihn nicht mitnehmen, da er jedes Mal höher schwebt, sobald Brandon sich danach reckt.



Von hier aus gehst Du ein Bild nach links, dann nach unten, wieder nach links, ein Bild nach oben, 3 Bilder nach links und noch eins nach oben. Du bist bei einem **rauschenden Wasserfall** angekommen. Nimm hier vom Strauch eine **Heidelbeere** mit.

Von hier aus geht es nach rechts, dann ein Bild nach unten, 2 Bilder nach rechts und ein Bild nach oben. Links steht ein brennender Baum. Pack die Zauberformel auf der Schriftrolle aus und das Feuer wird gelöscht. Dahinter verbirgt sich die **Kristallkugel** des verzauberten Brunnens. Nimm sie mit und geh zurück zweimal nach unten, 3-mal nach rechts und 2-mal nach oben. Wieder am **verzauberten Brunnen** setzt Du erst die Kristallkugel wieder ein, nimmst dann die leere Flasche aus dem Inventar und wendest sie am Brunnen an. Somit hast Du nun **magisches Wasser** im Gepäck. Trink das Wasser, mal sehen was passiert. Ein **blauer Amulettstein** leuchtet auf. Klicke ihn an und Brandon hebt die Hand, die ebenfalls blau schimmert. Sollte er damit den königlichen Kelch bekommen? Fülle die Flasche ein **zweites Mal mit magischem Wasser**. Diese Flasche bringst Du aber jetzt zu Zanthia. Zweimal nach rechts kommst Du wieder zu Zanthias Wohnsitz.



Zanthias Wohnsitz

Gib Zanthia das magische Wasser. Sie erzählt Dir, dass Du der Prinz bist. Deine Eltern König William und Königin Katherine wurden von Malcom getötet. Nur Du kannst Malcom jetzt noch vernichten, da nur ein Mitglied der königlichen Familie den Stein Kyragem nehmen kann. Du sollst ihr ein paar Blaubeeren bringen. Dazu bekommst Du wieder eine Flasche. Wenn Du ihr die Heidelbeeren gibst, teilt sie Dir mit, dass sie nicht frisch genug sind. Also, noch einmal den Weg zu dem Wasserfall.

Wald

Geh 3-mal nach links und dann einmal nach unten, um zu dem königlichen Kelch zu gelangen. Wende den blauen Stein des Amuletts an, woraufhin der Kelch zu Boden fällt. Doch bevor Brandon ihn aufnehmen kann, wird er auch schon von einem Kobold geraubt, der nach rechts verschwindet. Geh einmal nach rechts zu der **natürlichen Lichtung**. Dort scheint der Kobold hinter der kleinen Tür im Baum verschwunden zu sein. Klopfe an, doch er rührt sich nicht. Also machst Du Dich erst einmal auf den Weg die Beeren für Zanthia zu holen.



Halte Dich immer links. Fülle eine der leeren Flaschen mit frischem Süßwasser aus dem rauschenden Wasserfall und pflücke **5 neue Heidelbeeren**. Das Wasser kannst Du trinken.

Zanthias Wohnsitz

Wieder zurück zu Zanthias Wohnsitz. Sie ist nicht da, aber auf dem Boden entdeckst Du einen Teppich, den Du hochhebst. Darunter befindet sich eine Falltür. Steig hinab.



Der Wald

Wieder bist Du in einem Wald, doch von Zanthia keine Spur. Geh 2mal nach oben und dann 3-mal nach rechts. Hier noch einmal nach oben. In dieser **tropischen Lagune** kannst Du eine **rote Orchidee** mitnehmen. Da Du Zanthia nicht finden kannst, gehst Du zurück zur Falltür.



Zanthias Wohnsitz

Wieder in Zanthias Wohnsitz überlegst Du Dir, dass es ja nicht so schwer sein kann Zaubertränke zu mischen. Ein großer Kessel steht ja schon bereit. Fülle also erst einmal die **5 Heidelbeeren** hinein, so dass sich die Suppe blau färbt. Vielleicht kann man die Gegenstände, die Du in den Timbermistwäldern zurück gelassen hast ja auch gebrauchen. Also leerst Du erst einmal Deine Taschen in der Wohnung aus, und begibst Dich durch die Schlangengrotte zurück zu den Timbermistwäldern.

Um dorthin zu gelangen, gehst Du 3-mal links, 1-mal nach oben und 3-mal links. Bei der Schlangengrotte angekommen, benutzt Du den lila Stein des Amuletts und schwebst als Irrlicht auf dem schnellsten Wege durch die Grotte. 1-mal links, 3-mal nach unten und dann immer weiter nach links. Hier in den Wäldern nimmst Du folgende Gegenstände auf:

1 Saphir, 1 Topas, 1 Rubin, 1 gelbe Tulpe, 1 Lavendelrose und 1 Apfel.

Sollte ein Gegenstand nicht bei Deinen Sachen liegen, die Du vor der Grotte aus den Taschen geleert hast, wanderst Du noch einmal durch die Wälder und suchst nach den Gegenständen. Bei dem Rubinbaum, vergiss nicht nach dem Pflücken des Rubins den gelben Heilstein zu benutzen. Findest Du die nicht alle Steine hier in diesen Wäldern, kannst Du auch noch einmal zurück über die reparierte Brücke in den ersten Wald gehen. Danach geht es wieder durch die Schlangengrotte zurück zu Zanthias Wohnsitz.

1. Trank: Die 5 Heidelbeeren hast Du bereits eingefüllt. Als nächstes folgt der **blaue Saphir**. Nimm **1 leere Flasche** und fülle den **blauen Trank** hinein.
2. Trank: Danach gibst Du den **Rubin** und die rote **Orchidee** in den Trank hinein. Fülle von diesem **roten Trank** direkt **2 Flaschen** ab. Sollten nicht mehr genug Flasche hier rum liegen, gehst Du einmal aus dem Haus und kommst zurück. Dann liegt immer wieder eine neue leere Flasche im Zimmer.
3. Trank: Gib den **Topas** und die **gelbe Tulpe** hinein, so dass die Flüssigkeit gelb wird. Nimm **1 Flasche** von dem **gelben Trank** ab.

Der Wald

Geh noch einmal durch die Falltür in den Wald. Hier läufst Du 2-mal nach unten, links, 2-mal nach unten, rechts und noch nach oben und kommst zu den **Kristallen der Alchemie**. Füge die blaue Flasche in eine der Vertiefungen in den Kristallen und die rote in die andere. Du erhältst dafür einen **lila Trank**. Das gleiche noch einmal mit der gelben und der roten Flasche, woraufhin Du einen **orangenen Trank** bekommst. Vielleicht hilft einer der Tränke, um dem Kobold den königlichen Kelch abzufragen. Also, zurück zur Falltür, indem Du nach unten gehst, links, 2-mal nach oben, rechts und noch 2-mal nach oben. Im Baumstumpf kannst Du noch einen Regenbogenstein mitnehmen und kehrt durch die Falltür zurück in Zanthias Behausung. Nimm den **Apfel** ins Inventar auf und geh auf anderen Seite wieder nach draußen in den Wald, 2-mal nach links und 1-mal nach unten. Du bist wieder auf der **natürlichen Lichtung**. Nimm den lila Trank ein, damit Brandon schrumpft. Er öffnet die Tür zu dem Koboldheim und geht hinein. Drinnen diskutieren der Kobold und Brandon zunächst wem der Kelch denn nun wirklich gehört. Zum Schluss lässt der Kobold sich auf einen Tauch ein. Du sollst ihm etwas hübsches bringen, dann wird er Dir sagen, wo der Kelch ist. Gib ihm den Apfel. Er ist begeistert darüber, da er zu klein ist, um Äpfel zu pflücken. Er sagt Dir dann auch, dass der Kelch draußen ist. Also gehst Du wieder nach draußen und siehst auch rechts vom Baum den **königlichen Kelch** stehen. Zurück in Zanthias Hütte, nimmst Du den **blauen Schlüssel** und die **Lavendelrose** ins Inventar auf.



Danach geht es durch die Falltür zurück zur **tropischen Lagune**. Stell Dich auf die Plattform zwischen den beiden goldenen geflügelten Pferden und nimm den orangen Trank ein. Brandon wird selbst zu einem geflügelten Pferd und fliegt zur königlichen Insel.



5. Kapitel – Das Schloss

Dunkle Insel

Auf der Insel angekommen, gehst Du nach rechts zu dem Grab. Klicke den Grabstein an, woraufhin Du erfährst, dass es sich um das Grab von Brandons Eltern handelt. Danach klickst du die Grabplatte an. Brandon wünscht sich etwas für seine Eltern tun zu können. Frauen mögen Blumen also legst Du die Lavendelrose auf die Grabplatte. Katherine erscheint und warnt Brandon davor seine Rachegelüste auszuleben. Sie gibt ihm ihre Gabe mit und aktiviert **den roten Amulettstein**. Probier ihn doch direkt mal aus. Brandon wird unsichtbar.

Geh hier zweimal nach rechts und Du stehst vor dem Schlosstor. Da Malcom mal wieder vor Dir hier war, hat der die Drachen auf den Säulen neben dem Tor verzaubert, so dass Du geröstet wirst, sobald Du den Schlüssel ins Schlüsselloch steckst. Also benutzt Du erst einmal den roten Amulettstein, um unsichtbar zu werden und dann den blauen Schlüssel am Schlüsselloch links.



Im Schloss

Auch hier im Schloss gibt es wieder Gegenstände, die für den Spielverlauf nicht wichtig sind. Wieder sind in dieser Lösung die wichtigen Gegenstände rot markiert. Du stehst in der **Eingangshalle**. Natürlich ist Malcom auch hier, wie zu erwarten war. Er teilt Dir mit, dass Du nicht mehr aus dem Schloss hinauskommst. Außerdem hat er Herman ins Schloss gebracht. Irgendetwas hat er mit ihm und der Säge von Kallak angestellt. Geh von Hier aus nach die Treppe nach oben. Du stehst auf dem **großen Balkon** und gehst nach links.



Hier durch die erste Tür. Von links kommt ein leucht grüner Herman mit der Säge in der Hand auf Dich zu. Wenn Du wieder handeln kannst, stell Dich vor Herman und klicke auf den gelben Stein. Daraufhin schläft er und Du gehst an ihm vorbei links in **Großvaters Schlafzimmer**. Nimm die Sanduhr auf dem Schrank links an Dich. Zanthia ist auch versteinert worden. Wende Dich den Glocke vorne zu. Klicke sie von Links nach rechts nacheinander an. Dabei erscheinen die Buchstaben FA-MI-RE-DO. Nimm dann das Hämmerchen, dass rechts am Glockenspiel hängt und klicke die Töne in der folgenden Reihenfolge an **DO-FA-MI-RE**, also **grün-weiß-gelb-blau**. Daraufhin hebt sich das große Portrait hinten. Dahinter befindet sich ein Safe. Den **goldenen Schlüssel** daraus nimmst Du an Dich.



Wieder zweimal nach rechts auf den großen Balkon und durch die zweite Tür auf der linken Seite. Wieder zweimal nach links und in **Brynn's Schlafzimmer** hinein. Auch sie steht versteinert in einer Ecke. Hinten unter dem Fenster findest Du einen blauen Fisch.

Wieder hinaus und 2-mal nach rechts auf den großen Balkon. Dort auf die rechte Seite wechseln und durch die zweite Tür rechts. 2-mal rechts gehen. Es ist **Darms Zimmer**. Auch er steht als Statue mitten im Zimmer. Da er nicht viel besessen hat, findest Du auch hier nichts.



Wieder zurück auf den Balkon und durch die vordere Tür auf der rechten Seite. Du bist in **Zanthias Schlafzimmer**. Hier nimmst Du aus dem Regal über dem Kamin ein Henkelkreuz mit. Noch einmal zurück auf den Balkon und vorne aus dem Bild hinaus und wieder nach unten. Hier nach links, einmal nach hinten und wieder nach rechts. Du kommst in die **große Halle**.



Von hier aus durch die zweite Tür rechts ins **Studierzimmer**. Ziehst Du die Bücher aus den Regalen links heraus, bekommst Du jedes Mal einen Buchstaben angezeigt. Von unten links nach oben rechts sind es

die Buchstaben E-H-S-A-R-I. Auf der rechten Seite im Regal ist unten ein Buch mit D und darüber eins mit M. Wenn Du die Bücher angeklickt hast, zieht Brandon sie heraus. Schiebe sie danach wieder zurück ins Regal. Stelle aus diesen Buchstaben ein sinnvolles Wort zusammen und zieh die entsprechenden Bücher heraus. Nicht alle Buchstaben werden verwendet, so dass sich das Wort **DREH** ergibt. Zieh somit das Buch unten aus dem **rechten Regal heraus, dann aus dem linken Regal oberste Reihe links, linkes Regal unterste Reihe links, linkes Regal unterste Reihe rechts**. Der Steinkopf in der Mitte des Raumes dreht sich mit samt dem Plateau und Brandon nimmt die **königliche Krone** an sich.

Klicke nun den großen Steinkopf an, woraufhin er sich wieder dreht, allerdings dieses Mal mit Brandon zusammen. Diese dunklen Gänge führen zum **Verlies**. Geh hier 2-mal links, nach oben, links, 2-mal nach oben und dann rechts.



Du kommst zu einer Wand, an der grüne Sterne schimmern. Es handelt sich um ein **magnetisches Kraftfeld**. Stell Dich davor und wende den blauen Amulettstein an. Das Kraftfeld verschwindet und Du gehst nach hinten und dann nach links. Dort ist im hinteren rechten Bereich ein loser Stein. Heb ihn an und nimm den **2. goldenen Schlüssel** mit. Wieder zurück geht es nach rechts, nach unten, nach links, 2-mal nach unten, 2-mal nach rechts, nach unten, nach rechts und noch einmal nach unten. Wieder im Studierzimmer angekommen, geht es zweimal nach rechts zurück in die große Halle und dort auf die rechte Seite.



Durch die erste Tür rechts kommst Du nach 2-mal rechts laufen in die **Küche**. Nicht gerade sauber hier. Aus dem silbernen Krug rechts nimmst Du das **königliche Zepter** an Dich. Noch einmal zurück in die große Halle und dort zu der verschlossenen Tür im hinteren linken Bereich. Wende beide goldenen Schlüssel auf die Tür an. Du gelangst in die königliche Vorhalle. Lege die Krone auf das mittlere Kissen, das Zepter auf das linke und den Kelch auf das rechte Kissen. **Speichern**.



Die Tür rechts geht auf. Doch auch hier erscheint Malcom mal wieder. Nach einem kurzen Schlagabtausch, den Brandon natürlich gewinnt, geht er nach rechts in die Kammer des Kyragem. Stell Dich schnell genau vor den Spiegel rechts und klicke den roten Amulettstein an. Malcom ist nämlich nicht lange bewusstlos. Er stürmt hinein und versucht auch Dich zu versteinern. Da er Dich aber nicht sehen kann, prallt sein Zauber vom Spiegel ab und trifft ihn selber. Genieße den Abspann.



- Ende -

<http://www.adventurespiele.net>