

# Discworld Komplettlösung

Hinweis: In der Truhe haben wir viel Platz für Gegenstände. Unser eigenes Inventar ist limitiert.

## Akt 1

Wir öffnen den Kleiderschrank und nehmen den Geldbeutel mit. Dann verlassen wir das Zimmer nach rechts und gehen die Treppe ganz nach unten, etwas links ist der Schrank. Hier nehmen wir den Besen mit und gehen wieder die Treppe rauf in unser Zimmer. Die Truhe auf dem Schrank wecken wir nun mit dem Besen. Wir gehen die Treppe erneut nach unten bis auf Höhe der Statue links und dort in das Zimmer des Erzkanzlers. Wir reden mit ihm, wir sollen ein goldenes Buch aus der Bibliothek holen. Also verlassen wir das Zimmer wieder und gehen eine Etage runter durch den Eingang unter der Statue in die Bibliothek. Wir geben die Banane aus unserer Truhe dem Bibliothekar und bekommen das Buch. Damit gehen wir zurück zum Erzkanzler und geben ihm das Buch. Wir erhalten den Auftrag einen Drachendetektor herzustellen, dazu benötigen wir Drachenodem, einen Kobold, einen Stab, eine magische Spule und ein Metallbehälter. Wir verlassen den Raum und gehen die Treppe runter in den Speiseraum. Rechts sitzt ein Zauberer im Rollstuhl, dem wir seinen Stab gegen unseren Besen austauschen. Wir verlassen den Speiseraum und die Universität nach links durch die Haupttür. Draussen sitzt ein Zauberlehrling. Wir sprechen mit ihm und fragen wie man das Tor öffnet (in der Aktionsleiste das Fragezeichen wählen). Danach sammeln wir den Frosch ein, öffnen das Tor und verlassen das Gelände. Wir gehen zum Palast.

Wir reden mit dem dicken Wächter und stellen wieder eine Fragen, daraufhin schlägt dieser den grossen nieder. Wir betreten den Palast und gehen durch die Tür mit dem Stern. Im Badezimmer nehmen wir den runden Spiegel von der Wand. Wir verlassen den Palast und gehen auf den Platz.

Wir gehen in das Haus mit dem Kopf auf dem Schild. Im Wartezimmer reden wir mit dem Troll. Anschliessend verlassen wir die Praxis und betreten sie gleich wieder. Wir sind nun auf dem mittleren Sitz und können das Netz nehmen. Wir gehen wieder auf den Platz und nehmen vom Stand rechts eine Tomate. Wir gehen nach rechts zum Pranger und werfen die Tomate auf den Steuereintreiber im Pranger. Wir gehen zurück zum Stand und nehmen eine weitere Tomate. Diese werfen wir wegen eine Wurms auf den Boden, wo sie eine Maus trifft. Wir nehmen den Wurm vom Boden auf. Wir reden mit dem Gassenjungen, und erlernen so die Taschendiebfähigkeit und entwenden so einem der Alten die Pumphase. Wir verlassen den Platz und gehen zum Stall.

Beim Wagen liegt ein Sack, diesen öffnen wir erst und nehmen dann Maiskörner heraus. Wir gehen über die Karte weiter zur Strasse.

Wir müssen hier ganz zur linken Seite der Strasse zum Toy Shop. Hier nehmen wir einen Spielzeugesel aus dem Angebotskorb, und einen Bindfaden vom Tresen mit. Den Bindfaden verwenden wir mit dem Wurm. Wir verlassen den Laden und gehen nach rechts zum Fischhändler. Beim Fischhändler nehmen wir das Bild eines Kraken hinten von der Wand. Damit geht es nun weiter nach rechts in den Friseurladen. Wir schauen den Lockenwickler im Haar der Frau an und reden dann mit ihr. Sie will nun glattes Haar haben und der Friseur steckt den Lockenwickler in die Tasche. Wir reden nun mit dem Friseur und während er vom Milchmädchen träumt klauen wir ihm den Lockenwickler mit der Taschendiebfähigkeit aus der Tasche. Wir verlassen nun die Strasse und gehen in die Gasse.

Falls der Spiegel in der Truhe liegt, legen wir diesen in unser Inventar. Dann treten wir neben dem Zaun auf die Platte im Boden. Auf den Dächern gehen wir nach hinten zum Turm. Wir klettern bis zur Spitze der Fahnenstange und befestigen den Spiegel an der Spitze. Wir verwenden dann den Spiegel und blenden damit den Drachen. Wir bekommen so das Drachenodem. Nun wieder rechts am Turm runter und auf den Dächern nach links vorne gehen. Wir nehmen die Leiter, welche daraufhin runterfällt. Dann klettern wir hinten durch das offene Fenster und kommen so zurück in die Gasse. Wir gehen etwas weiter rechts durch die Tür zum Alchimisten. Hier werfen

wir dem Alchimisten die Maiskörner in den Glaskolben und untersuchen dann seien Kasten (rechte Maustaste). Wir betätigen dann den Kabelauslöser. Die Kamera ist nun offen. Wir verlassen die Grossaufnahme und versuchen den Kobold zu nehmen, er flieht leider. Wir gehen auf die Gasse. Wir verwenden den Wurm am Faden mit dem Loch rechts in der Wand und locken so den Kobold hervor. Wir verlassen nun die Gasse und gehen zur kaputten Trommel.

Wir betreten die Taverne und reden mit dem Wirt. Dann nehmen wir den Krug und Streichhölzer rechts aus der Schale mit. Damit gehen wir zurück zur Uni.

Wir gehen links dem Pfad entlang und nehmen hinter der Uni einen Beutel Dünger mit. Wir stellen sicher, dass wir das Schmetterlingsnetz in unserem Inventar und nicht in der Truhe haben, und stellen die Leiter ans Fenster. Den Pfannkuchen fangen wir nun mit dem Netz ein. Der Koch verlässt die Küche, und wir gehen vorne durch den Eingang in die Uni in die Küche hinein. Dort nehmen wir die Bratpfanne und die Banane mit. Damit haben wir die nötigen Dinge beisammen und gehen in das Zimmer des Erzkanzlers. Wir geben den Spiegel, die Bratpfanne, den Kobold, den Stab und den Lockenwickler dem Erzkanzler.

Wir sind nun auf der Karte und haben den Drachendetektor. Im linken unteren Teil finden wir damit die Scheune des Drachen, und damit auch den Schatz.

## **Akt 2**

Wir gleich zurück in die Scheune und nehmen den Schraubenzieher von der Wand. Dann gehen wir weiter zur Wirtschaft.

Wir betreten das Zimmer hinten und nehmen das Laken vom Bett. Dann schliessen wir die Tür und schauen uns das Bild eines Safes an. Dann gehen wir nach rechts in das Badezimmer und nehmen das Schaumbad hinten auf dem Tablar mit. Damit gehen wir zurück in die Kaputte Trommel.

Links sitzt ein ängstlicher Bursche am Tisch. Sobald er sich blicken lässt, reden wir mit ihm über Geister. Dann gehen wir zum Stadttor. Den Feuerwerkskörper klicken wir an und erhalten dadurch den Feuerwerkskörper. Wir gehen zurück in die Uni.

Wir betreten wieder den Schrank. Links beim Eingang finden wir ein Objekt, dieses Zünden wir mit den Streichhölzern an. Vom Regal nehmen wir ein Paket, welches Stärke enthält. Jetzt gehen wir wieder in die Küche. Hier nehmen wir das Stärkemehl mit. Wir gehen weiter in die Bibliothek. Wir geben dem Bibliothekar eine weitere Banane und fragen nach dem Buch über Drachenbeschwörungen. Wir gehen nach rechts in die Bibliothek und schauen die goldene Banane am Ohr des schäbigen Burschen ansehen. Nun sprechen wir ihn darauf an. Wir geben dem Burschen all unser Drachengold und bekommen so die goldene Banane. Die goldene Banane geben wir nun dem Bibliothekar, und wir erhalten Zugang zum L-Raum. Durch diesen gelangen wir in die vergangene Nach.

Wir gehen nach links und warten etwas ab. Der Dieb erscheint und schnappt sich das Buch. Wir gehen zu diesem Bücherregal und ziehen am Buch. Durch den Geheimgang gelangen wir zur Karte. Wir gehen zum Park.

Wir verwenden den Frosch mit dem Betrunkenen, danach fangen wir den Schmetterling mit dem Netz. Jetzt gehen wir weiter zur Strasse.

Die Töpferei ist offen und ist hell erleuchtet. Wir nehmen den Tontopf an uns. Dann verwenden wir den Schmetterling mit der Laterne. Wir gehen weiter zur kaputten Trommel.

In der Kneipe schauen wir uns das Bild hinter dem kleinen Burschen beim zweiten Tisch an. Wenn der Kleine sich nach dem Bild umdreht drehen wir schnell sein Glas auf dem Tisch um. Wenn wir dann vor der Kneipe landen, stellen wir die Leiter an das Schild. Auf diese Weise gelangen wir an einen Trommelstock. Wir gehen wieder weiter zur Wirtschaft.

Wir gehen durch die Tür ins Zimmer und benutzen das Laken mit uns. Jetzt nähern wir uns dem ängstlichen Burschen. Sobald er sich unter dem Decke versteckt, benutzen wir den Schraubenzieher mit dem Schmuckkästchen links. Jetzt geht es zurück durch das Loch bei der Unit in den L-Raum. Wieder in der Gegenwart gehen wir in den Speisesaal. Rechts hängt ein Gong, welchen wir mit unserem Trommelstock schlagen. Jetzt gehen wir hinter die Universität und nehmen die Mülltonne mit. Vorne auf dem Gelände nehmen wir den Beutel mit Pflaumen von der Bank. Wir gehen nun zur Kaputten Trommel.

Wir reden drinnen erneut mit dem ängstlichen Burschen. Anschliessend betrachten wir die grüne Flasche hinter dem Wirt im Regal und sprechen den Wirt darauf an. Wenn wir das Glas leer getrunken haben, stecken wir es ein. Wir gehen weiter zur Strasse.

Im Spielzeugladen nehmen wir uns eine Puppe aus der Kiste. Wir gehen in die Gasse neben dem Fischhändler und nehmen die Kutte an uns. Jetzt geht es zurück zur Uni in die Bibliothek durch den L-Raum in die Vergangenheit. In der Vergangenheit gleich weiter zur Wirtschaft.

Erneut in das Zimmer gehen und mit dem Laken verkleiden. Dem Kerl nähren und mit dem Schraubenzieher das Schmuckkästchen öffnen. Dieses Mal wissen wir, wie wir den Passierschein bekommen. Damit gehen wir zurück in die Gegenwart und zum Stadttor.

Den Wachen zeigen wir den Passierschein und verlassen die Stadt und gehen auf den Berg.

Wir folgen dem Weg und es erscheint ein Huhn. Sobald das Huhn weg ist, nehmen wir die Feder und das Ei an uns. Jetzt gehen wir in den dunklen Wald.

Wir gehen nach rechts zur Hütte, und in der Hütte mit dem Tontopf etwas Pudding aus dem Kessel nehmen. Anschliessend gehen wir wieder durch den L-Raum in die Vergangenheit.

In der Bibliothek warten wir nun wieder auf den Dieb und verfolgen ihn bis zu seinem Versteck (Unbedingt hingehen). Dann gehen wir zurück in die Gegenwart um nochmals in die Vergangenheit zu gehen. Wieder warten wir auf den Dieb, nur diesmal gehen wir direkt zum Versteck und drehen das linke Abflussrohr beim Fass. Dann verstecken wir uns hinter dem Zaun und nehmen das Glas aus der Truhe. Sobald der Dieb da ist, verwenden wir das Glas mit dem rechten Abflussrohr und erfahren so die Parole. Wenn der Dieb durch die Tür ist, dann ziehen wir uns die Kutte über und klopfen an der Tür. Nach der Beschwörung des Drachen gehen wir zurück in die Gegenwart in die Strasse.

Wir gehen zum Fischhändler und fangen den Kraken mit dem Bindfaden ein. Anschliessend gehen wir die Gasse neben dem Fischhändler auf die Toilette. Wir giessen erst den Pudding im Topf in die Toilette und werfen den Kraken hinterher. Wir gehen zurück zum Fischhändler und legen die Pflaumen auf den Kaviar. Der Händler rennt auf die Toilette und wird vom Kraken traktiert. Wir gehen zur Toilette und schnappen den Gürtel. Wir gehen auf den Platz.

Wir reden mit dem Verkäufer namens Schnapper bis wir einen Krapfen bekommen. Wir gehen in die Gasse hinter Schnapper. Wir warten bis der Abflussreiniger kommt und geben ihm den Krapfen. Anschliessend geht es in die Strasse.

Wir betreten den Friseurladen und reden mit dem Friseur. Wir erfahren, dass er sich gerne mit dem Milchmädchen treffen möchte. Damit gehen wir zurück auf den Platz.

Wir gehen zum Psychiater und sprechen mit dem Troll über alles. Nach dem Gespräch werden wir aufgerufen. Nach dem Gespräch verlassen wir die Praxis und betreten sie gleich wieder. Dieses Mal reden wir mit dem Milchmädchen und erhalten so einen Zettel. Mit diesem gehen wir in die Strasse.

Wir bringen den Zettel dem Friseur. Sobald er weg ist, verwenden wir den Apparat neben dem Gast. Den Goldzahn stecken wir ein. Wir verlassen die Stadt und gehen in den Wald.

Wir betätigen die Kurbel am Brunnen. Wir verwenden den Topf mit dem Eimer und bekommen so Wasser. Dann lösen wir mit dem Schraubenzieher die Kurbel. Nun zurück in die Stadt in die Wirtschaft.

Wir gehen nach rechts in das Bad und benutzen den Topf mit Wasser mit der Seife bei der Wanne. Jetzt gehen wir zum Platz.

Wieder sprechen wir mit dem Gassenjungen. Er verspricht uns eine geheime Handbewegung beizubringen, wenn wir beweisen, dass wir ein echter Mann sind. Wir verlassen die Stadt und gehen zum Rand der Welt.

Wir rütteln an der Kokospalme. Die heruntergefallene Kokosnuss fischen wir mit dem Schmetterlingsnetz aus dem Wasser. Die Nuss stechen wir dann mit dem Schraubenzieher auf. Dann nehmen wir noch links die Lampe mit. Damit geht es zurück in den Palast.

Der Wache zeigen wir einen Tintenklecks. Im Palast reden wir mit dem Bauern. Nun müssen wir wieder zurück in die Vergangenheit mithilfe des L-Raums und in die Strasse.

Wir gehen in die Gasse neben dem Fischhändler. Wir öffnen die Tür der Toilette und lesen das Graffiti durch. Jetzt gehen wir in den Schatten.

Wir folgen den Weg nach hinten und dann weiter nach rechts. Wir erreichen ein Bordell und reden mit der Dame rechts. Wir geben ihr das Ei, die Kokosmilch und das Stärkemehl. Wir bekommen eine Pumphose. Damit gehen wir in die Gegenwart und auf den Platz.

Wir gehen zum Gassenjungen und zeigen ihm die Pumphose. Wir erlernen die geheime Handbewegung und bekommen so am Ende einen Büstenhalter. Diese benutzen wir gleich mit der Leiter. Wir gehen jetzt in den Schatten.

Wir gehen nach oben zum Maurer und benutzen die Handbewegung an ihm. Wir bekommen eine goldene Kelle. Wir gehen nach rechts weiter, aber nicht zum Bordell sondern an den rechten Rand. Hier ist ein Schuppen an dessen Eingang wir die Leiter stellen. Wir betreten den Schuppen und verwenden unsere Feder zwei Mal mit dem schlafenden Dieb. Jetzt können wir den Dietrich vom Gürtel des Diebes nehmen. Wir verlassen den Schuppen, nehmen die Leiter mit und gehen in den Palast.

Dem Wächter zeigen wir den zweiten Tintenklecks und können dann den Palast betreten. Wir benutzen die Mülltonne mit dem Narren und folgen dem Narren in das Badezimmer. Hier schütten wir das Schaumbad in die Badewanne, und nehmen dann die Narrenkappe vom Hutständer. Wir gehen in die Gasse.

Wenn die Puppe in der Truhe ist, diese in unser Inventar nehmen. Auf die Platte im Boden stehen damit wir auf die Dächer geschossen werden. Hier stecken wir die Puppe in den rechten Schornstein. Gehen nun nach vorne links und verlassen die Dächer durch das offene Fenster. Wir gehen zum Alchimisten und stellen das kleine Fass in den Kamin links. Dann verwenden wir den Bindfaden mit dem kleinen Fass im Kamin. Wir verlassen den Laden und zünden die Schnur draussen am Abflussrohr an. Wir bekommen eine Bürste. Nun gehen wir in die Scheune zurück.

Dem Drachen geben wir den Gürtel, die Kelle, den Zahn, die Bürste, die Mütze und den Dietrich. Wir kehren zum Platz zurück.

Weiter rechts steht eine Hexe, mit ihr reden wir (Frage) und wir bekommen einen Teppich. Dann sprechen wir nochmals mit ihr reden (Ironie/Lachender Kopf), und wenn die Hexe einen Kuss von uns will, nehmen wir schnell das Puddingbuch. Mit dem Buch gehen wir durch den L-Raum in die Vergangenheit.

Wir nehmen rechts neben dem L-Raum Durchgang das Drachenbuch und benutzen es im Inventar mit dem Puddingbuch. Das Puddingbuch mit dem Drachenbuchumschlag stellen wir an die leere Stelle zurück. Wir gehen wieder nach links und warten bis der Dieb kommt.

Falls man zu lange gebraucht hat und der Dieb nicht erscheint, einfach durch den L-Raum in die Gegenwart und gleich wieder zurück in die Vergangenheit gehen.

### Akt 3

Wir erfahren von den Wächtern, dass wir verschiedene Gegenstände benötigt, um den Kampf mit dem Drachen aufnehmen zu können. Unsere Chancen einen Drachen zu besiegen steigen, wenn wir ein Muttermal, einen Zauber, ein Schwert das Ping macht, einen Schnurrbart, eine Tarnung und einen heiligen Gegenstand besitzen. Wir gehen dann zur Strasse zum Friseur.

Auf dem Tisch hinten nehmen wir die Schere und das kleine Buch mit, dann gehen wir in die Bibliothek in der Uni.

Aus dem Bücherregal hinten nehmen wir das magische Buch. Nun gehen wir in die Küche und nehmen den Spachtel von der Wand. Anschliessend gehen wir in das Zimmer des Erzkanzlers und nehmen den Hut mit. Dann geh es in die Schatten.



An der Stelle, wo der Maurer stand, ist nun ein Wandgemälde. Dieses kratzen wir mit dem Spachtel ab. Den Russ schauen wir im Inventar an (rechte Maustaste) und benutzen ihn dann (Doppelklick mit der linken Maustaste). Wir gehen nach rechts zum Schuppen und benutzen die Leiter um diesen wieder zu betreten. Wir öffnen den Beutel, der über dem Bett liegt, und nehmen das Messer heraus. Jetzt gehen wir in die Gasse. Leiter nicht vergessen.

Wir stellen sicher, dass das Messer in unserem Inventar und nicht in der Truhe ist. Wir stellen uns auf die Platte und gehen auf die Dächer. Über das offene Fenster gehen wir wieder runter und gehen zum Alchimisten. Wir reden mit dem Alchimisten über alles. Nach dem Gespräch verlässt dieser das Haus, und wir nehmen die Kamera (Kasten) mit. Wir gehen nun auf den Platz.

Wir stellen sicher, dass das Messer in unserem Inventar und nicht in der Truhe ist. Wir stellen uns auf die Platte und gehen auf die Dächer. Über das offene Fenster gehen wir wieder runter und gehen zum Alchimisten. Wir reden mit dem Alchimisten über alles. Nach dem Gespräch verlässt dieser das Haus, und wir nehmen die Kamera (Kasten) mit. Wir gehen nun auf den Platz.

Wo früher der Psychiater war, ist nun ein Filmstudio. Wir betreten das Haus und setzen uns hin. Wir sprechen mit dem Troll, verlassen anschliessend das Studio und betreten es gleich wieder. Jetzt sprechen wir mit dem Milchmädchen. Wir gegen ihr dann den Terminkalender und sie gibt uns ein Unterschrift. Nach dem Gespräch mit dem Regisseur reden wir mit dem Schnapper und kriegen so eine Tüte Blutegel. Die Tüte öffnen wir im Inventar, dass wir den Blutegel haben. Jetzt betreten wir die Gasse und verwenden das Messer mit dem Gummiband. Wir gehen zurück auf den Platz und nehmen ein Ei. Das Ei zerbricht und wir nehmen die Schlange vom Boden auf. Im Inventar benutzen wir den Dünger und die Stärke mit der Schlange, damit wir einen Schlangenstab bekommen. Wir gehen wieder in die Kaputte Trommel.

Beim Wirt schauen wir uns die grüne Flasche an und sprechen den Wirt darauf an. Wir trinken das Gebräu und nehmen das Glas mit. Im Inventar binden wir den Wurm gleich wieder an den Bindfaden. Wir gehen weiter in den Palast.

Entweder geben wir die Tüte an den dicken, oder den Blutegel an den dünnen Wächter, wir können dann den Palast betreten. Wir gehen in das Badezimmer und nehmen rechts in der Wanne die Bürste mit. Im Inventar benutzen wir diese mit den Topf. Wir verlassen das Badezimmer und gehen rechts hinten in den Kerker. Zu den Zellen gehen, bei der rechten Zelle verwenden wir den Wurm mit dem Loch in der Wand. Die gefangene Ratte betrachten wir im Inventar und benutzen sie anschliessend. Wir besitzen nun einen Kobold. Diese setzen wir gleich in die Kamera/Bilderkasten. Wir gehen weiter nach rechts und finden den Narr auf einer Streckbank. Wir befestigen die Kurbel an der rechten Streckbank und nehmen dann das Schwert vom Boden. Vom Skelett im Ecken nehmen wir auch einen Knochen mit. Wir gehen in den Stall.

Wir benutzen die Bürste mit der Stosstange am Eselkarren und schauen danach die Stosstange an. Beide Schilder lesen. Wir gehen zum Drachenheim.

Das Tor öffnen wir und gehen zum Haus. Wir benutzen den Türklopfer und warten bis Lady Käsedick erscheint und reden mit ihr. Nach dem Gespräch folgen wir links dem Pfad hinter das Haus. Hier ist ein Drachenkäfig, wir nehmen die Leine und den Nagel im Holz mit. Wir gehen wieder nach vorne und benutzen wieder den Klopfer. Wir gehen sofort hinter das Haus und nehmen die blaue Rosette an uns. Jetzt gehen wir zum Versteck der Drachenbeschwörer.

Wir betätigen den Klopfer und bekommen ein Sahnetörtchen. Damit gehen wir zum Stadttor.

Wir sprechen den grossen Wächter auf das Schwert an. Wir erfahren den Ort der Zwergenmine. Wir gehen in den dunklen Wald.

Wir gehen nach rechts und betreten die Hütte. Wir schauen uns die Tränke auf dem Tisch an und sprechen Nanny Ogg auf den Lügenentferner an. Sobald die Nanny einen Kuss haben möchte essen wir das Sahnetörtchen. Anschliessend nehmen wir den rosaroten Trank vom Tisch mit. Anschliessend wählen wir die Wolle an und gelangen hinter die Hütte. Beim Holtz liegt ein Schlegel den wir mitnehmen. Dann verwenden wir erst die blaue Rosette, und dann den Bilderkasten mit dem Schaf. Im Inventar kombinieren wir das Schafbild mit dem Krakenbild. Wir gehen in die Kaputte Trommel.

Links benutzen wir den Nagel mit dem Holzbalken und hängen dann das Schafbild daran auf. Wir setzen uns anschliessend reden wir mit dem Angeber am Tisch dahinter. In die beiden Bierkrüge geben wir das Wahrheitselixier und geben Sie dem Angeber. Wir erfahren von einer Schlucht ausserhalb der Stadt, diese suchen wir gleich auf.

Wir verwenden den Teppich mit der Brücke und betreten rechts die Höhle. Wir nehmen das Tuch vom Hutständer links. Wir benutzen die Leine aus dem Inventar mit der Truhe und verbinden uns die Augen mit der Augenbinde. Am Sockel rechts liegt Sand, diesen füllen wir in unseren Geldbeutel. Dann benutzen wir den Beutel mit dem Offlerauge. Wir gehen in die Mine.

Wir reden mit dem Zwergenschmid und zeigen das Schwert dem linken Zwerg. Er will etwas Wein. Dafür gehen wir in die Kaputte Trommel.

Wir sprechen den Wirt auf Wein an. Wir gehen weiter zur Wirtschaft.

Wir betreten das Schlafzimmer und sehen die Tür an. Wir schliessen die Tür und reden mit dem schwarzen Mann. Dann benutzen wir den Schraubenzieher mit der Tür. Wir sprechen den schwarzen Mann erneut an und reden mit ihm, bis er in die Kaputte Trommel geht. Wir gehen auch dahin.

Wir gehen links durch die Falltür in den Weinkeller. Wir schauen uns die Fässer an und Füllen unseren Krug mit Holunderbeerwein. Den Krug legen wir in unser Inventar, nicht in die Kiste. Nun zurück in die Zwergenmine.

Wir geben erst den Wein, und dann das Schwert dem linken Zwerg. Unser Schwert ist nun gestimmt. Wir gehen in die Gasse.

Wir reden mit dem gestürzten Assassinen. Dann in die Strasse zum Spielzeugladen gehen.

Unseren Knochen benutzen wir mit dem Leimtopf auf dem Tresen. Wir gehen in den Speisesaal der Uni.

Wir tauschen den Schlangenstab mit dem Stab des Zauberers im Rollstuhl. Im Inventar verbinden wir den Besenstiel mit dem Schmetterlingsnetz. Wir gehen zur Wirtschaft.

Rechts beim Tisch ist ein Hund, wir geben ihm den Knochen. Dann sprechen wir den Seemann an. Beim Wirt bestellen wir ein Glas Milch für den Seemann. Dann schauen wir die Tätowierung an reden nochmals mit dem Seemann. Er erzählt uns von seinem Papagei und übergibt uns eine Pfeife. Wir gehen zum Rand der Welt.

Im Inventar benutzen wir die Streichhölzer mit dem Knallkörper. Dann benutzen wir die Pfeife und werfen dem Papagei den brennenden Knallkörper zu und fischen ihn anschliessend mit dem Schmetterlingsnetz aus dem Wasser. Im Inventar betrachten wir den Hut und stecken diesen dann auf die Gabel links. Nun klettern wir das Seil runter und nehmen den glitzernden Gegenstand, die Pfeife, an uns. Nun gehen wir das Seil wieder nach oben und zurück zur Wirtschaft.

Den Papagei und die Pfeife geben wir dem Seemann zurück. Wir erfahren, dass der Friseur Tätowierungen macht. Wir gehen in den Wald.

Dem Friseur geben wir den Terminkalender, und gehen anschliessend in seinen Laden in die Strasse.

Wir reden mit dem Friseur und müssen dann zum Platz gehen.

Wir gehen nach rechts zum Pranger und schneiden mit der Schere den Schwanz des Esels ab. Dann reden wir mit dem Gassenjungen, er will uns aber das Abziehtattoo nicht hergeben, also gehen wir in die Gasse.

Wir stellen sicher, dass das Gummiband in unserem Inventar ist und gehen mithilfe der Platte auf die Dächer. Wir gehen zum Turm hinten und verwenden das Gummiband mit der Spitze des Fahnenmastes. Dann gehen wir wieder nach unten.

#### **Akt 4**

Wir gehen zurück auf den Platz und nehmen den Schlüssel von der Lady Käsedick, die auf dem Felsen gebunden ist. Dieser ist am Bein versteckt. Anschliessend gehen wir zum Drachenheim.

Wir gehen hinter das Haus und schliessend den Käfig mit dem Schlüssel auf und öffnen die Tür. Im Käfig nehmen wir rechts den Sumpfdrachen Mambo (M16) mit. Den Sumpfdrachen müssen wir noch laden. Dafür sind 3 von 4 Tätigkeiten notwendig:

- Im Inventar einen neuen Knallkörper herstellen und ihn mit Mambo (M16) verwenden.
- Im Palastkerker rechts M16 mit der glühende Kohle benutzen.
- In der Zwergenmine M16 mit den brennenden Kohlen verwenden.
- In der Hütte im düsteren Wald M16 mit dem Kessel benutzen.

Sobald wir den Sumpfdrachen aufgeladen haben und wir den Raum verlassen, laden wir automatisch auf dem Platz. Wir nehmen das Sahnetörtchen aus dem Inventar, und sobald der Drache im Bild ist, werfen wir es auf ihn.

## Ankh-Morpork



## Scheibenwelt

