

Lure of the Tempress Komplettlösung

Achtung Bug:

Ratpouch folgt uns üblicherweise. Wenn er aber uns nicht folgen kann, kriegt er durch die Programmierung den Befehl in den vorhergehenden Raum zurückzukehren. Hier kann es sein, dass das Gefängnis das Ziel sein soll. Man kann dahin aber nicht zurückkehren und Ratpouch wandelt zwischen der Kanalisation und der anschliessenden Gasse hin und her. In diesem Falle hilft es ihn dort abzuholen, es kann auch nötig sein, ihm einen anderen Befehl zu erteilen.

Hinweis:

Regelmässig speichern unter mehreren Spielständen ist Wichtig, man kann in Situationen kommen, wo man das Spiel nicht mehr beenden kann oder hängt.

Um uns aus der Zelle zu befreien nehmen wir die Fackel von der Wand. Sie fällt auf das Stroh darunter und entfacht ein Feuer. Wir stellen uns in die Nähe der Tür und warten bis der Skorl kommt. Wir verlassen sofort die Zelle, schliessen die Tür und sperren diese dann auch ab. Wir reden mit dem Häftling an der Wand und erfahren, dass er Wasser will. Im nächsten Raum, der Wachstube, nehmen wir rechts die Flasche. Dann schauen wir das Fass rechts an und füllen dann die Flasche am Hahn (Benutze Hahn mit Flasche). Diese geben wir dann dem Häftling. Wir erfahren, dass er Wulf heisst und an einer Verschwörung gegen die Skorl und Selena beteiligt war. Er teilt uns auch mit, dass wir den Schmied aufsuchen sollen um ihn und das Mädchen zu warnen, da es in der Stadt einen Verräter gibt. Wulf sagt uns auch noch, dass hinter den Mauersteinen (rechts) ein Gang ist. Wir gehen wieder in die Wachstube und nehmen das Messer mit, welches auf dem Fass liegt. Dann gehen wir nach rechts in die Folterkammer. Ratpouch liegt auf der Streckband. Die Lederschnur an seinen Füssen zerschneiden wir mit dem Messer. Nun gehen wir zurück in die Wachstube und zerschneiden den Sack rechts mit dem Messer. Anschliessend betrachten wir den Sack und finden eine Münze. Zurück bei Wulf betrachten wir rechts die Mauersteine und geben dann Ratpouch den Befehl die Mauersteine aufzuschieben. Wir schieben dann auch an der Mauer und können dann durch den Gang fliehen.

Wir suchen uns nun einen Weg zur Schmiede. Auf dem Weg sprechen wir alle Personen an die wir treffen. Sie erhalten so Namen. Unterwegs, oder in der Schmiede treffen wir dem Schmied an. Wir teilen ihm mit, dass wir vor kurzem den Skorl entwischt sind und im Verlauf des Gespräches erfahren wir, dass es sich beim Mädchen um die schöne Goewin handelt. In der Schmiede liegt vorne am Boden ein Pulverfass, welches wir mitnehmen. Auf den Strassen reden wir mit den Leuten um etwas über den Verbleib von Goewin zu erfahren. Wichtig ist ein Gespräch mit Mallin (der Mann in Grün). Er gibt uns einen Metallbarren, den wir im Laden auf dem Marktplatz abliefern. Wir bekommen ein paar Silbermünzen und eine Kette samt unechtem Edelstein. Wir gehen zum Brunnen in die Elsternschenke. Wir sprechen mit der Wirtin und tauschen bei ihr den Edelstein gegen eine Flasche. In der Schenk sitzt ein Gast namens Markus. Wir reden mit ihm und fragen nach Goewin. Wenn wir ihn dann bestechen erzählt er uns, dass Goewin von den Skorl im Rathaus gefangen gehalten wird. Ab jetzt werden wir Markus ignorieren. Wir gehen zurück in die Schmiede und erzählen Luthern davon. Er schickt uns zu Grub. Diesen müssen wir nach der schwarzen Ziege fragen. Bevor wir gehen, geben wir die Flasche von Nellie dem Schmid. Die Flasche ist nun leer. Wir gehen zum Brunnen und sprechen den Mann an, der dort liegt. Er bleibt so lange ein Fremder, bis wir ihn nach der schwarzen Ziege fragen. Er sagt uns, dass uns der Zauberer Taidgh vielleicht helfen kann und gibt uns einen Dietrich. Den Dietrich geben wir gleich an Ratpouch weiter. In der Elsternschenke reden wir wieder mit Nellie und fragen nach Taidgh. Wir erfahren, dass Taidghs Haus neben Ewans Laden am Marktplatz steht. Wir gehen in das Gasthaus und reden dort mit Eileaine. Wir fragen auch nach Taidgh und bekommen ein Buch, welches wir gleich untersuchen.

Wir gehen zum Marktplatz betrachten wir die verschlossene Tür rechts. Wir geben dann Ratpouch den Befehl mit dem Dietrich das Schloss der Tür zu öffnen. Achtung. Eine Skorl Patrouille kontrolliert hier regelmässig. Wir sollten die Tür öffnen gleich nach der Kontrolle. Werden wir im Haus erwischt können wir nur noch neu Starten oder einen Spielstand laden. Im Haus finden wir die im Tagebuch beschriebene Apparatur. Wir betrachten diese und entdecken auf der linken Seite den Ölbrenner, den wir mit dem Pulverfass entzünden. Nach einer Weile

können wir rechts, in halber Höhe der Apparatur, die leere Flasche aus dem Inventur mit einem Hahn benutzen, und können so einige Tropfen des kostbaren Zaubertrankes auf. Wir verlassen sogleich das Haus.

Wir gehen nun zum Rathaus und versuchen die Tür zu öffnen. Wir erfahren, dass nur Selena hier passieren darf, also gehen wir zurück auf den Markplatz. Hier nehmen wir den Trank zu uns, und nehmen so die Gestalt von Selena an. Jetzt gehen wir in das Rathaus und reden mit dem beiden Skorl und geben ihnen den Befehl Goewin frei zu lassen. Goewin verlässt daraufhin das Rathaus und wir folgen ihr bis in die Apotheke. Hier müssen noch etwas warten, bis wir uns zurück verwandeln. Als Zeitvertreib kann man auf den Strassen wieder mit unbekanntenen Personen sprechen. Dann reden wir mit Goewin und uns als Befreier zu erkennen geben. Wenn wir sie hier nicht ansprechen können, müssen wir sie auf der Strasse treffen.

Wenn wir mit den Leuten auf der Strasse reden, fragen wir sie, was wir gegen Selena unternehmen sollen. Wir gehen Zur Statue. Rechts neben der Tür hängt nun ein Plakat welches wir lesen. Die Mönche suchen ein gestohlenen Buch. Das Buch hat Mallin, also gehen wir ihn suchen und reden mit ihm. Er findet sich beim Schlosstor- Mallin möchte, dass wir das Buch zu Markus bringen, wir händigen es aber den Mönchen aus. Wir bringen es den Mönchen im Gebäude bei der Statue. Hier können wir mit den Mönchen reden, wir müssen sie mehrfach ansprechen. Toby ist dabei Wichtig, er gibt uns nötige Hinweise. Wir brauchen die Hilfe des Drachen, der hinter dem Tor mit den Wasserspeiern ist. Bevor wir den Drachen wecken, müssen wir ihn verzaubern, wir brauchen dazu Hahnentritt, Wasserschierling und Elsenkraut. Wir gehen in die Apotheke und fragen Goewin, ob sie uns den Zaubertrank zubereitet. Ihr fehlt jedoch das giftige Kuhkraut. Wir gehen in die Schmiede, eine der Blumen im Vorgarten ist das giftige Kuhkraut, wir nehmen es mit. Wir gehen noch in das Gasthaus und fragen Ultar über den Drachen aus. Er erzählt was von Hirnkästen, wir werden es später verstehen. Wir gehen zurück in die Apotheke und geben Goewin das giftige Kuhkraut. Es dauert nun eine Weile, bis Goewin den Trank zubereitet hat. Sobald sie fertig gearbeitet hat fragen wir nach dem Trank. Jetzt gehen wir nochmals in das Gasthaus zu Ultar reden wieder über den Drachen mit ihm. Wir gehen mit der erhaltenen Info zum Tor und sprechen einen Wasserspeier an. Sie öffnen das Tor nur einer Frau. Wir fragen Goewin ob sie uns hilft, entweder finden wie sie in den Strassen oder in der Apotheke. Wir gehen zum Tor und warten auf Goewin. Wir sprechen Sie hier dann nochmals an und sagen ihr, was sie zu tun hat. Das Tor öffnet sich und wir sollten schnell hindurch gehen. Wenn wir zu lange warten, heisst es den letzten Spielstand laden, da Goewin alleine in die Höhle geht.

Achtung Bug: Goewin muss zuerst die Höhle betreten, sonst bleibt sie in der Eingangshöhle hängen!

In der Eingangshöhle finden wir die von Ultar erwähnten Hirnkästen (Schädel). Die Schädel öffnen Türen. Auch hier gilt, was wir nicht betrachte haben existiert nicht für das Menü. Wir gehen folgender massen vor:

1. Wir ziehen den rechten Schädel in der Eingangshöhle und gehen in die grüne Höhle.
2. Wir befehlen Goewin: „Gehe zu Eingangshöhle, ziehe Schädel links und dann zurück.“
3. Wir betrachten die beiden Schädel und gehen in die blaue Höhle.
4. Wir ziehen den rechten Schädel, Goewin geht damit in die grüne Höhle zurück.
5. Nun ziehen wir den linken Schädel und Goewin kommt zu uns.
6. Wir befehlen Goewin „Gehe zu grüne Höhle und dann ziehe Schädel rechts.“
7. Wir gehen nach links und dann nach hinten.

Wir treffen auf ein Fabelwesen. Zu unserer Verteidigung haben wir eine Axt gefunden. Mit dieser müssen wir das Wesen töten (Kampfsteuerung ist in der Anleitung beschrieben). Wir gehen nun in die Drachenhöhle nach links und sprühen dem Drachen ein paar Tropfen des Zaubertranks auf den Drachen.

Achtung Bug?: Es erscheint eine Meldung, dass der Trank nicht wirkt, die Meldung ist falsch!

Wir sprechen mit dem Drachen im Befehlston und befehlen ihm uns zu helfen. Wir bekommen das Auge Gethryns. Wir gehen zurück, geschlossene Türen öffnen wir durch ziehen des linken Schädel. Sollte Goewin in der Grünen Höhle direkt in der Tür stehen bleiben, wurde der letzten Befehl mit „und dann zurück“ abgeschlossen. In diesem Fall bleibt uns nichts anders übrig, als in die blaue Höhle zurückzukehren, weil das Spiel ansonsten hier festhängt. Wenn wir alles richtig gemacht haben, dann sollte Goewin mit uns jetzt bis hinaus folgen. Wenn sie dies nicht tut, geben wir einfach den Befehl zum Wehrtor zu gehen. Damit das Wehrtor in der Auswahl erscheint, müssen wir draussen gewesen sein.

Wir müssen einen Weg in die Burg finden. Die Bewohner sind nicht dazu geneigt, uns zu begleiten. Wir erfahren aber von Mallin, dass einer der Skorl Patrouillen sich merkwürdig verhält. Auf dem Marktplatz beobachten wir dann, wie einer der Skorl in Ewans Krämerladen verschwindet. Wir belauschen das Gespräch durch das Fenster

(es kann sein, dass der Skorl bereits im Laden ist). Wir erfahren, wie wir in die Burg gelangen. Wir müssen Ewan im Laden reden um mit ihm den Platz im Fass zu tauschen.

Wir landen im Weinkeller der Burg. Wir betrachten links die Weinfässer. Bei den vorderen Fässern hat das obere einen Spundzapfen. Wir gehen rechts die Treppe hoch in die Küche und nehmen rechts vom Tisch die Zange mit. Wir sprechen den Burschen an, der herumläuft, wir sagen ihm, dass wir wegen Selena kommen. Wir sagen ihm, dass er den Skorl holen soll, weil jemand im Keller ist. Sobald Minnow sich auf den Weg gemacht hat, gehen wir in den Weinkeller zurück und ziehen dem Fass den Zapfen mit der Zange heraus und verstecken uns rechts oben in der Ecke. Sobald der Skorl sich mit dem Wein beschäftigt gehen wir in die Küche und betrachten den Kadaver auf dem Tisch und nehmen den Fettbrocken unten rechts an der Tischkante mit.

Sobald wir Minnow nach dem Weg zu Selena gefragt haben, können wir ihm Befehle erteilen. Die Küche verlassen wir nach rechts und gehen durch die Tür rechts. Gehen nach rechts durch das Fressgelage durch bis zum Torhaus. Hier fetten wir den verrosteten Hebel mit dem Fett ein. Nun geben wir Minnow den Befehl den Hebel zu ziehen, wir betätigen gleichzeitig die Winde, die Zugbrücke müsste nun heruntergelassen sein. Wir gehen durch den Bankettsaal zurück und nehmen dann die Tür links. Gehen dann wieder ganz nach rechts durch und verlassen den Raum nach hinten. Hier erwartet uns wieder ein Zweikampf. Nach dem Sieg überqueren wir die Zugbrücke und haben damit das Spiel abgeschlossen.

