



Voodoo



Freeware-Adventure von Ralph Sessler
Download unter: <http://www.sessler.de/>

Vorbemerkung

Ralf Sessler hat dieses Spiel unter anderem erstellt, um damit ein wenig Werbung für das von ihm selbst erstellte Adventure-Toolkit "ADePT" zu machen und um andere Leute dazu zu animieren, sich ebenfalls im Schreiben von Adventure-Spielen zu animieren. Dabei ist ihm das Spiel so gut gelungen, daß es durchaus wert ist, auch von "Halb-" oder "Vollprofis" des Adventure-Genres durchgespielt zu werden. Derzeit ist es nur in englischer Sprache verfügbar. Eastereggs: Ralf Sessler hat sich lt. eigener Aussage die Story und die Musik für das Spiel von einer Band namens "King Diamond" ausgeben. Die Bilder der Bandmitglieder tauchen als Eastereggs im Spiel auf.

Steuerung

Im oberen Bereich des Bildschirms befindet sich eine Icon-Leiste, mit deren Hilfe alle nötigen Funktionen im Spiel getätigt werden können.

Ganz links die "Pergamentrolle", über die der Neubeginn des Spiels (F1), das Beenden (F2), das Aufrufen eines gespeicherten Spielstandes (F3), das Speichern (F4), Info (F5) und weitere Optionen (F6) aufgerufen werden. Neben dieser "Pergamentrolle" stehen alle übrigen wichtigen Tätigkeiten als Icons zur Verfügung: die Kiste (Inventar) (F7), Tagebuchaufzeichnungen (Buch) (F8), rote Turnschuhe (Gehen), Türe (Öffnen), Auge (Ansehen), Beutel (Nehmen), Zahnrad (Betätigen), zwei Zahnräder (Gegenstand mit einem anderen verwenden) und die Sprechblase (Unterhaltung). Die Tätigkeiten selber kann man auch über die rechte Maustaste der Reihe nach abrufen.

Etwas gewöhnungsbedürftig ist die Benutzung des Inventars, welches ebenfalls am oberen Rand eine eigene Icon-Leiste aufweist: Um einen Gegenstand im Spiel zu verwenden, muß man ihn zuerst mit der Hand im Inventar "markieren", er taucht anschließend im rechten oberen Eck des Spielfeldes auf, erst dann kann man diesen Gegenstand "verwenden".



Intro

Sommer 1932, wir befinden uns in Louisiana, nördlich von Baton Rouge. Als farbiger Butler des "Loa House" namens Salem hast du dem Vorbesitzer Jean Le Noir, einem mächtigen Voodoo-Priester, zeitlebens treu gedient. Er verstarb jedoch vor einiger Zeit, und heute ziehen die neuen Besitzer, Sarah und David Lafayette samt "Opa" in ihre neue Behausung ein. Die Lafayettes glauben als moderne Menschen selbstverständlich nicht an den ganzen Voodoo-Spuk, sollen aber im Verlauf der folgenden 7 Spielakte durch dich eines Besseren belehrt werden

Die drei Neuankömmlinge tauchen am rechten unteren Bildschirmrand auf, du stellst dich den neuen Besitzern vor und kannst mit jeweils einem von ihnen ein Gespräch beginnen. Hier wird dir sofort deutlich gemacht, daß die Lafayettes mit "Hexerei" nichts am Hut haben und du ihnen gegenüber einen schweren Stand haben wirst.



1. Akt Freitag abend, "Feed the Dead"

In diesem Akt zu findende Gegenstände:

Axt, Oregano, Büchsenöffner, Küchenmesser, Knoblauch, Zwiebel, Salz, Reis, Bohnen, Kochlöffel, Kochbuch, Decke, Paket, Garagenschlüssel, Küchenschlüssel, Schlüssel zu deiner Hütte, Olivenöl, Hühnchen, Wein, 2 Schüsseln, Buch "The Colors of Voodoo", Streichhölzer, Wegweiser-Schild

Insgesamt zu erreichen: 111 Punkte



Das Spiel beginnt.

Du stehst auf dem Friedhof des Anwesens, im rechten unteren Bildschirmrand wartet Dr. Le Croix auf dich. Er teilt dir auf Anfrage mit, daß es wieder einmal an der Zeit sei, die Toten zu speisen und daß es diesmal deine Aufgabe sein wird, die entsprechenden Vorbereitungen zu treffen. Er läßt sich nicht allzuviel über den Ritus entlocken, du erfährst lediglich, daß die Toten dasselbe Essen bevorzugen wie die Sterblichen, und daß sie keine Vegetarier sind.

Mit dem Versprechen, daß du ihn um Mitternacht an demselben Platz wiederfinden wirst, verläßt dich Dr. Le Croix und du bist auf dich selbst gestellt (1 Punkt).

Du gehst zuerst einmal durchs linke Friedhofstor und landest vor dem Loa House. Dort wirfst du ein "Auge" auf den Brunnen links unten und erfährst, daß ein Schlüssel auf dem Grund verborgen liegt. Den schnappst du dir (4 Punkte). Mit diesem Schlüssel kannst du die Garagentüre aufsperrern (3 Punkte), sie öffnen und die Garage betreten. Du stellst fest, daß das Auto der Lafayettes ein paar Nummern zu klein geraten ist. Oberhalb des Autos hängt eine große Axt an der Wand, die du dir selbstverständlich umgehend aneignest (1 Punkt). Danach siehst du noch in der Kiste nach und entdeckst Zwiebeln. Eine davon nimmst du dir (2 Punkte).

Beim Verlassen der Garage stehst du vor einem Weg, der geradeaus zum Friedhof führt, rechts und links stehen Bäume. Am unteren Endes des rechten Baumes erkennst du eine blinkende Stelle. Du greifst zu und hast nunmehr einen Dosenöffner im Inventar (1 Punkt).

Nach links führt der Weg zu "Salems Quarters", deiner eigenen Behausung. Als Naturfreund schaust du dir die Blumen näher an, die neben diesem Weg wachsen und erkennst, daß es sich hier gar nicht um Blumen, sondern um Oregano handelt. Du pflückst einige Blätter ab (3 Punkte). Anschließend begibst du dich nach links zu deiner Hütte. Vor dem Haus hast du dir einen Hühnerstall aufgestellt, du schaust, ob dort drinnen alles zum Rechten steht. Vier Hühner sitzen friedlich in ihren Nestern und gackern dich an. Wenn du versuchst, eines zu nehmen, picken sie dich in die Hand. Das Huhn rechts unten allerdings reckt dir das Hinterteil zu, so daß du beherzt zufaßt und das Hühnchen in dein Inventar transferierst (2 Punkte). Du schließt brav die Türe des Hühnerstalls wieder, damit dir kein Huhn entflieht und wendest dich deiner eigenen Haustüre zu. - Abgeschlossen, natürlich! Wo hattest du gleich nochmal den Schlüssel versteckt? Da du nicht besonders einfallreich bist, hast du ihn ganz einfach unter den Fußballstreifer gelegt (4 Punkte). Du sperrst die Türe auf (3 Punkte) und betrittst deine Behausung, wo du dich zuerst einmal umschaust. Am Fenster erkennst du einen seltsamen weißen Ring, der sich als Knoblauch-Abwehr gegen Vampire entpuppt. Du nimmst dir eine Knoblauchknolle (2 Punkte). Auf dem Tisch siehst du außerdem eine grüne Flasche mit Olivenöl. Da du ja eine Mahlzeit zubereiten sollst, nimmst du dir auch dieses Öl mit (1 Punkt).



Wenn du den Cursor an den unteren rechten Bildrand setzt, wirst du gewahr, daß du dich umdrehen kannst. An der anderen Wand deiner Hütte steht dein Bett und ein Nachtkästchen. Auf dem Bett liegt eine grau-rote, zusammengefaltete Decke, die du einsteckst (1 Punkt). Danach nimmst du das Nachtkästchen genauer unter die Lupe. Aha, es hat zwei Schubladen. Du öffnest die obere und findest ein Buch über die "Farben von Voodoo", welches ebenfalls ins Inventar wandert (2 Punkte). Danach siehst du dir das Kopfkissen an, welches auf deinem Bett liegt, kannst aber nichts besonderes daran erkennen. Erst wenn du druntergreifst (Zahnrad), findest du einen Schlüssel (3 Punkte), von dem du momentan noch nicht ganz weißt, in welche Türe er passen könnte.

Nachdem du hier zunächst alles abgegrast hast, verläßt du deine Hütte und wendest dich zum rechten Bildschirmrand, so gelangst du wieder vor das Loa House. Am linken Bildschirmrand kannst du sowohl zur "Major Lawn" (dem Garten hinter dem Haus) wie auch zur Veranda gehen. Du wanderst zunächst in den Garten, um dich dort etwas umzuschauen. Außer einem recht naturbelassenen "Pool", einem Baumstumpf und einer Wasserpumpe kannst du im Hintergrund die Pfosten für eine Wäscheleine sowie einen Heuhaufen erkennen. Wenn du im Heuhaufen wühlen willst, wird dir gesagt, daß sich zwar üblicherweise in jedem Heuhaufen eine Nadel befindet, daß diese aber nicht allzu leicht zu finden ist.

Geradeaus kannst du die Veranda betreten, wo du einen aufgeschichteten Holzstapel siehst. Sofort nimmst du dir einige Scheite mit (2 Punkte). Die Hintertüre ist verschlossen, aber du erinnerst dich an den Schlüssel, den du unter deinem Kopfkissen gefunden hast. Und richtig, er paßt (3 Punkte)! Du öffnest die Türe und findest dich in der Küche von Loa House wieder. Rechts unter dem Tisch der Anrichte siehst du einen bräunlichen Gegenstand, der sich nach dem Hochnehmen als Kochbuch entpuppt (1 Punkt). Im großen, offenen Kamin vor dir hängt ein Kochkessel, den du dir ebenfalls anschaust. Dabei entdeckst du einen Kochlöffel, den du sofort an dich nimmst (2 Punkte). Im Regal des weißen Küchenschrankes neben der Feuerstelle stehen zwei Schüsseln, die du dir ebenfalls schnappst (2 Punkte). Eventuell ist hinter den Türen des Schrankes ja noch mehr Nützliches verborgen, deshalb versuchst du, alle Türen zu öffnen. Links unten hast du Glück und entdeckst eine Schachtel mit Reis und eine Dose mit Bohnen (2 Punkte).

Damit du nicht so schwer zu schleppen hast, legst du deine Holzscheite schon einmal im Kamin ab (2 Punkte). Zum Feuermachen fehlen dir allerdings noch Streichhölzer, die du links oben auf dem Kamin entdeckst (1 Punkt). Mit Hilfe dieser Streichhölzer versuchst du nun, dein Holz in Brand zu setzen, aber es will nicht klappen. Du verläßt die Küche über die Veranda wieder und wanderst erneut vor das Loa House. Dort nimmst du den Weg geradeaus zum Friedhof. Du betrachtest dir einige der Gräber und stellst fest, daß eines davon ganz frisch aufgeschüttet ist. Am rechten unteren Bildschirmrand kannst du dich wieder umdrehen und hast das Mausoleum vor dir, in welchem der Vorbesitzer des Loa House, Jean Le Noir, gemeinsam mit seiner Gattin Marie bestattet wurde. Rechts und links neben dem Mausoleum

erheben sich zwei Steinsarkophage und im Schatten des rechten Sarkophags findest du - etwas ungewöhnlich auf einem Friedhof - ein Päckchen Salz (1 Punkt).

Zurück zum vorderen Teil des Friedhofs, diesmal nimmst du die Pforte geradeaus, die zu einer Wegkreuzung führt. Das Hinweisschild zum Friedhof, welches am rechten Baum hängt, läßt du mitgehen und bekommst auf diese Art sogar noch ein Küchenmesser, mit dem das Schild an dem Baum befestigt war (1 Punkt). Auf dem großen Baum links der Straße siehst du einen verborgenen Bienenstock, mit dem sich allerdings zunächst nichts anfangen läßt.



Du wendest deine Schritte nach links, zu den "Crossroads", dort steht eine ganze Kiste Wein einfach mitten im Gelände. Diese Gelegenheit läßt du dir nicht entgehen und klast dir eine Flasche besten französischen Burgunders (1 Punkt).

Die Fortsetzung der Straße nach links oben führt dich zu einem Tempel, dessen Türe zwar verschlossen ist, in dessen Vorgarten jedoch der Briefträger ein Paket stengelassen hat. Dieses Paket wandert in dein Inventar (1 Punkt), außerdem willst du selbstverständlich wissen, was drin enthalten ist. Du benutzt dein Küchenmesser, um die Paketschnur aufzuschneiden (mit der "Hand" auf das Messer klicken, anschließend die beiden "Puzzleteile" anklicken und damit auf das Paket zielen). Der Inhalt stellt sich als Kerzen in der kompletten Farbskala für alle gängigen Voodoo-Riten heraus (3 Punkte).

Nach einem Blick ins Kochbuch (mit dem Zahnrad draufklicken) stellst du fest, daß nunmehr fast alle Zutaten für ein deftiges Totenmahl vorhanden sein müßten. Nur das Wasser fehlt noch. Folglich begibst du dich zurück in die Küche des Loa House, um deine Fähigkeiten als Koch unter Beweis zu stellen. Im Garten befüllst du eine der beiden Porzellanschüsseln an der Pumpe mit Wasser (2 Punkte), dann kann's losgehen.

Das Holz liegt immer noch unangezündet im Kamin, aber als findiger Mensch weißt du, wie man ein richtiges Feuer anbrennt. Das Hinweisschild zum Friedhof eignet sich hervorragend als "Brandsatz", deshalb legst du es auf den Holzstapel (4 Punkte) und zündest anschließend ein lustiges Feuerchen an (3 Punkte). Der Kessel hängt allerdings noch nicht richtig über dem Feuer, so daß du ihn erst korrekt platzieren mußt (3 Punkte). Anschließend ziehst du dein Kochbuch zu Rate und verfährt haargenau nach dem Rezept: Zwiebel und Knoblauch auf dem Anrichte-Tisch rechts mit Hilfe deines Messers zu kleinen Würfeln verarbeiten (4 Punkte). Als nächstes kommt das Olivenöl in den Kessel (1 Punkt), darin werden Zwiebeln und Knoblauch leicht glasig angebraten (1 Punkt). Mit dem Kochlöffel umrühren (1 Punkt). Jetzt wird das Wasser (1 Punkt), der Reis (1 Punkt) und die Bohnen - oh Moment mal, die Dose ist ja noch geschlossen! Aber wozu hast du einen Dosenöffner gefunden? Mit dessen Hilfe öffnest du die Dose (3 Punkte) und kannst die Bohnen dann den Zutaten im Kessel hinzufügen (1 Punkt). Getreu dem Rezept wird wieder umgerührt (1 Punkt), und zu guter Letzt das Salz (1 Punkt) und der Oregano (1 Punkt) beigemischt. Nach dem abschließenden Umrühren (1 Punkt) ist das "Congri" fertig. Du füllst die bräunliche Masse in eine der Porzellanschalen (3 Punkte).



Als du deine Schritte gerade zum Friedhof richten willst, fällt dir ein, daß die Toten vielleicht auch noch Appetit auf ein wenig frisches Geflügel haben könnten. Du betrittst also wieder den Garten, um das Huhn von einem gackernden Federvieh in ein Appetithäppchen für die Toten zu verwandeln. Da du das schöne Hühnerblut nicht verschwenden willst, setzt du zuerst die zweite (leere) Porzellanschale auf dem Baumstumpf ab. Danach platzierst du das Hühnchen auf dem Baumstumpf, nimmst die Axt hervor und schlägst zu (5 Punkte). Falsches Mitleid ist hier nicht angebracht, du kommst im Spiel sonst nicht vorwärts.

Die Schüssel mit Blut (1 Punkt) und das so tragisch verschiedene Hühnchen (1 Punkt) nimmst du wieder an dich und gehst endlich zum Friedhof, wo bereits drei Gestalten auf dich warten: Lula Chevalier, Madame Sarita und Dr. Le Croix. Alle drei geben sich recht wortkarg und erwarten von dir, daß du endlich das Ritual durchführst.

Zunächst breitest du die Decke, die du in deiner Hütte gefunden hast, als Tischtuch auf dem Boden aus (4 Punkte). Darauf stellst du das Hühnchen (2 Punkte), den Wein (2 Punkte) und die bräunliche Substanz, die du soeben gekocht hast (2 Punkte). Für eine korrekte Totenmahlzeit mußt du allerdings noch ein paar Kerzen aufstellen, du wählst die gelben aus (5 Punkte), diese Farbe ruft die Toten bei Messen und Gebeten herbei. Zum Schluß zündest du die Kerzen an (1 Punkt) und gelangst in den



2. Akt Samstag abend, "Voodoo Service"

In diesem Akt zu findende Gegenstände:

Haare, Wegweiser mit Pfosten, Spaten, Wäscheleine, Magnet, Nadel, Tempelschlüssel, Buch über Voodoo-Riten, Fackel, Wachsklumpen

Insgesamt zu erreichen: 83 Punkte (Gesamt 194)

Easteregg: im Tempel mit dem Kochlöffel auf das afrikanische Schild rechts im Hintergrund schlagen (Bild von John Luke Hebert)

Du stehst vor dem Tempel, Lula Chevalier wartet hier schon auf dich. Als du sie ansprichst, erzählt sie dir, daß Dr. Le Croix sie mit einer Nachricht zu dir geschickt hat: Ihr sollt euch wie üblich um Mitternacht im Voodoo-Tempel treffen. Du fragst dich weiter aus und erfährst, daß sich Dr. Le Croix krank fühlt, er glaubt, es liege ein Fluch der "Feinde" auf ihm. Ihr müßt ihn zum einen wieder heilen und andererseits fluchttechnisch zurückschlagen. Du sollst alles vorbereiten. Als du Lula weiter ausquetschst, teilt sie dir mit, daß "die Kreuze der Schlüssel zum Tempel" seien, sie weiß aber selber nicht, was Dr. Le Croix damit andeuten wollte. Am Schluß überreicht sie dir noch einige Haare, die sie einem der "Feinde" ausrupfen konnte und entschwindet (4 Punkte).



Die Tür des Tempels ist tagsüber verschlossen, deshalb beschließt du, die seltsame Bemerkung von Dr. Le Croix zu ergründen und wendest deine Schritte zum Friedhof. Unterwegs stellst du an der Kreuzung beim Bienen-Baum fest, daß irgendjemand einen neuen Wegweiser zum Friedhof aufgestellt hat. Auch dieser neue Wegweiser wandert in dein Inventar (1 Punkt). Auf dem Friedhof findest du im hinteren Bereich tatsächlich drei Kreuze auf dem linken Grabstein, die du dir genau ansiehst. Das rechte der drei Kreuze ist umrandet, hat also wohl eine Bedeutung.

Da du momentan nichts weiter tun kannst, gehst du zuerst einmal in deine Hütte, dort liegt im Schatten des Hühnerstalls ein "Hufeisen", das sich beim Aufheben als Magnet entpuppt (1 Punkt). In der Hütte selbst ist alles in Ordnung, du gehst also zurück zum Loa House und siehst in der Garage nach, ob du dort irgendein Werkzeug findest. Tatsächlich, dort lehnt ein Spaten an der Wand (1 Punkt). Im Garten hinter dem Haus mußst du zwar genau hinsehen, aber endlich fällt dir auf, daß inzwischen eine Wäscheleine zwischen den Pfosten aufgespannt ist. Mit einiger Mühe kannst du sie abnehmen (2 Punkte).

Der Heuhaufen sticht dir wieder einmal ins Auge und du überlegst, wie du wohl an die dort versteckte Nadel gelangen könntest. Die Suche mit dem Magneten ist schon einmal ein guter Anfang, nur reicht der nicht tief genug in den Heuhaufen hinein. Du inspizierst erneut dein Inventar und zerlegst zunächst einmal mit Hilfe des "Zahnrads" den Wegweiser in ein Schild und einen Pfosten (3 Punkte). Danach verbindest du die Wäscheleine mit diesem Pfosten (3 Punkte), und schließlich den Magneten mit der so entstandenen Angel (4 Punkte). Mit diesem Instrument stocherst du nun noch einmal im Heuhaufen herum und findest deine Nadel (5 Punkte).

Da du inzwischen einen Spaten dein Eigentum nennst, beschließt du, auf dem Friedhof dem Hinweis der "drei Kreuze" nachzugehen. Du setzt deinen Spaten beim dritten Grab von links an und findest dort im linken oberen Eck einen kleinen goldenen Schlüssel (5 Punkte). Der kann nur zum Tempel gehören, wenn du dem Spruch von Dr. Le Croix Glauben schenken kannst. Schnell läufst du zum Tempel, um es auszuprobieren. Tatsächlich, der Schlüssel paßt (3 Punkte)! Du betrittst den Tempel, siehst dich etwas um und entdeckst ein Buch auf dem Altar im Hintergrund. Das kannst du gut brauchen, behandelt es doch den Ablauf von "Voodoo Rituals" (1 Punkt). Die Fackel, die links zwischen den beiden Bildern hängt, steckst du auch gleich ein (1 Punkt). Nach rechts kannst du den Tempel wieder verlassen.



Als alter Kenner sämtlicher Voodoo-Zeremonien ist dir bekannt, daß für den heute nacht geplanten Ritus eine Wachspuppe benötigt wird. Woher Wachs nehmen? Der Bienenstock an der Wegkreuzung kommt dir in den Sinn und du begibst dich dorthin. Zunächst mußt du die Bienen aus ihrer Behausung vertreiben, dazu eignet sich Rauch am besten. Du entzündest folglich deine Fackel mit den Streichhölzern (2 Punkte) und hältst die brennende Fackel an den Bienenstock (4 Punkte). Jetzt ist schnelles Handeln gefragt: solange die Bienen weg sind, schlägst du geschwind mit deiner Axt auf den Bienenstock ein und erhältst einen Klumpen Wachs (4 Punkte). Den siehst du dir genau an und verformst ihn etwas (Zahnrad), so daß du eine akzeptable Wachspuppe erhältst (5 Punkte). Das Bündel Haare, welches dir Lula gegeben hatte, setzt du der Puppe auf den Kopf (3 Punkte) und hast nunmehr alle Dinge beisammen, die du für den nächtlichen Ritus benötigst.

Du gehst zum Tempel, kannst ihn aber nicht mit einer brennenden Fackel betreten. Wo könntest du die brennende Fackel wieder löschen? Waren um das Loa House herum nicht mehrere Wasserquellen? Zurück zum Loa House und die Fackel entweder in den Brunnen vor dem Haus oder in den Pool hinter dem Haus halten und somit löschen (2 Punkte).

Jetzt endlich läßt man dich in den Tempel, wo Lula, Sarita und Dr. Le Croix schon deiner harren. Wieder sind sie sehr einsilbig und warten darauf, daß du das Ritual beginnst. Du wirfst vorsichtshalber einen kurzen Blick in dein Buch über



Voodoo-Riten, damit du die Abfolge der Tätigkeiten korrekt einhalten kannst. Zunächst wählst du aus deinem Kerzenvorrat eine schwarz-weiße Kerze, die laut einschlägiger Literatur die Fähigkeiten von Weiß und Schwarz kombiniert und Unheil zurück zum Absender schickt. Du steckst sie in den Totenkopf auf dem Altar (5 Punkte) und zündest sie an (1 Punkt). Danach legst du die Wachspuppe auf den Altar (4 Punkte) und stichst deine Nadel hinein (4 Punkte), um dem "Feind" Pein zu bereiten. Abschließend sollst du noch die Trommeln schlagen. Rechts neben dem Altar stehen eine größere (= Low drum) und eine kleinere (= High drum) Trommel. Der Rhythmus kannst du der Hintergrundmusik entnehmen, deshalb trommelst du (Zahnrad): 1 mal Low, 2 x High, 2 x Low, 1 x High - und diese Abfolge wiederholst du einige Male, bis Dr. Le Croix

in Trance von sich gibt, daß Dambalah, der "Loa" nun sein Pferd bestiegen hat und nun gerüstet zum Ritt ist (10 Punkte).

Als letzter Punkt ist in deinem Buch vermerkt, daß du den "Gott speisen" mußt. Dir kommt die Schüssel mit dem Hühnerblut in den Sinn, die du Lula Chevalier anbietest (5 Punkte), woraufhin der Loa durch ihren Mund zu sprechen

beginnt: "Der Zorn des Gottes wird die Anhänger des bösen Bocor treffen. Ihr neuer Anführer wird die doppelte Pein zu erliden haben, die er Dr. Le Croix zugefügt hat. Sie werden dich lange Zeit nicht mehr angreifen können. - Aber neue Schatten haben sich erhoben. Ungläubige sind angekommen. Sie sind nicht fähig, die Magie dieses geheiligten Raumes zu begreifen. Sie könnten durch ihren Unglauben die Mysterien des Voodoo zerstören."



3. Akt Sonntag nachmittag, "The Secret"

In diesem Akt zu findende Gegenstände:

Glasvase mit Rohrkolben, Bild von Opa, Teekanne, Nadel

Insgesamt zu erreichen: 64 Punkte (Gesamt 258)

Easteregg: im Schlafzimmer mit der Axt auf das Bild hinten an der Wand schlagen (Bild von Herb Simonsen)

Gleich zu Beginn des 3. Aktes teilt dir Dr. Le Croix mit, er wäre sehr beunruhigt über die gestrigen Prophezeihungen von Dambalah. Er glaubt, die neuen Bewohner von Loa House könnten zukünftig Ärger bereiten und gibt dir den Auftrag sie genau zu beobachten. Du befragst Dr. Le Croix noch wegen allerlei Kleinigkeiten, schließlich entläßt er dich (1 Punkt).

Du gehst also zurück zum Loa House und betrittst die Küche. Dort stellst du fest, daß die Zwischentüre zum Wohnraum jetzt geöffnet ist, und betrittst die Wohnräume. Gleich im Foyer fällt dir neben der Küchentüre eine große, mit Rohrkolben gefüllte Glasvase ins Auge, die du einsteckst (1 Punkt). Links neben dem Kamin steht ein kleiner Kasten, auf einem Zierdeckchen steht ein goldgerahmtes Bildnis von "Opa", das du mitgehen läßt (1 Punkt). Der Kasten hat weiterhin eine Schublade, die sich allerdings gegen das Öffnen sperrt.



Nach links kommst du ins Wohnzimmer, wo bereits Opa auf dem Sofa sitzt. Du unterhältst dich etwas mit ihm (alle Fragen mehrfach durchklicken) und stellst erstens fest, daß Opa das Haus nicht oft verläßt, weil ihm die Umgebung noch fremd ist und daß er außerdem Voodoo-Spuk gegenüber äußerst negativ eingestellt ist (2 Punkte).

Die Treppe nach oben führt in den Speiseraum, der leer ist, aber rechts daneben, im Aufenthaltsraum, kannst du Sarah begegnen. Auch mit ihr unterhältst du dich eine Weile (alle Fragen mehrfach durchklicken). Sie erzählt dir, daß ihr das neue Haus in der Nacht unheimlich erscheint, sie sieht seltsame Schatten, und der alte Friedhof auf ihrem Grundstück beunruhigt sie zutiefst (4 Punkte). Im Wandschrank siehst du eine Teekanne, die du schon einmal vorsorglich einsteckst (1 Punkt), Sarah verbietet dir allerdings, ihr gerahmtes Bild mitzunehmen, das im Regalfach darunter zu sehen ist.



Du steigst die Treppe ins 2. Obergeschoß hoch, wo sich David, Sarahs Ehemann, aufhält. Auch mit ihm unterhältst du dich eine Zeitlang (alle Fragen mehrfach durchklicken). Er läßt sich die Herkunft des Namens "Loa House" erklären und äußert sich abfällig über den alten Voodooglauben. Vor dem Friedhof hat er keine Angst, und Sarahs Befürchtungen tut er als weibliche Hysterie ab, die möglicherweise von ihrer Schwangerschaft herrühren könnte (4 Punkte). Weder die Türe ins Bad noch die Türe zur Abstellkammer lassen sich öffnen, aber unter dem Tischchen neben dem rosa Lehnstuhl entdeckst du Sarahs Nähkästchen und holst dir schon einmal vorsorglich die nächste Nadel heraus (2 Punkte). Auf Sarahs Nachttisch steht ein Bild von

David, das du allerdings nicht bekommst.

Inzwischen läßt sich die große Vordertüre von innen öffnen, du hast also nur noch einen kurzen Weg zum Friedhof, wo Dr. Le Croix auf deinen Bericht wartet. Du kannst ihm mitteilen, daß sich David negativ über den Vorbesitzer des Hauses ausgelassen hat und erhältst daraufhin den Auftrag, auch die anderen Hausbewohner über ihre Meinung zu Jean Le Noir auszuforschen (4 Punkte).

Du fängst folglich bei Opa im Erdgeschoß wieder an und berichtest ihm ebenfalls von Sarahs nächtlichen Beobachtungen. Opa hat ähnliche Wahrnehmungen gemacht und führt sie auf das Vorhandensein des alten Friedhofs zurück, den er als "unheiligen Fleck" bezeichnet (4 Punkte). Du quetscht ihn dann noch über seine Meinung zu Jean Le Noir aus (immer alle Fragen mehrfach anklicken), und Opa vertraut dir an, daß er glaubt, der Geist Jean Le Noirs würde nächstens im Haus spuken, aber daß sie eine Methode gefunden hätten, um das Gespenst loszuwerden (5 Punkte).

Ein Stockwerk höher befragst du erneut Sarah, die zugibt, daß ihr Jean Le Noir nicht geheuer sei. Im Schlafzimmer greifst du das Thema "Jean Le Noir" bei David auf, der dir erzählt, daß ihm persönlich das Schicksal der Toten egal sei, daß sie jedoch auf alle Fälle einen schlechten Einfluß auf Sarah ausüben würden.

Du befragst die einzelnen Personen abwechselnd so lange, bis irgendwann die Rede auf die Trommeln kommt, welche ihre Nachruhe stören (David: 2 Punkte, Sarah: 4 Punkte, Opa: 4 Punkte). Hier bohrst du nach. Du berichtest das Ergebnis wiederum Le Croix, der dich beauftragt, den Lafayettes den genauen Plan zu entlocken.

Als du diesmal David erneut auf die nächtlichen Trommeln ansprichst, erfährst du, daß die Familie bereits einen Plan ausgeheckt hat, wie man die Trommelei auf dem eigenen Grundstück unterbinden will (5 Punkte). Dies rapportierst du schleunigst Le Croix, der dich zu weiteren Nachforschungen zurückschickt.

Wieder bei David im Schlafzimmer sprichst du ihn erneut auf die Trommeln an, und David gesteht dir, daß er Opas Meinung teilt, die Trommeln würden vom alten Friedhof herkommen (5 Punkte). Im Erdgeschoß wird Opa noch einmal befragt (5 Punkte), danach forschst du erneut Sarah aus, die dir endlich gesteht, daß man vorhat, den alten Friedhof zu zerstören (10 Punkte). Du warnst sie energisch vor diesem Vorhaben, aber Sarah bleibt stur.

Schleunigst läufst du zu Dr. Le Croix auf den Friedhof, um ihm diese schreckliche Mitteilung zu verkünden (1 Punkt).



4. Akt Sonntag nacht, "Countermeasures"

In diesem Akt zu findende Gegenstände:

Münzen, Leiter, Bienen, Honig, Schlange, Graberde, Leim, Eimer, Pennystück, Mausefalle, Bild von Jean Le Noir, Schlüssel zur Abstellkammer, Sarahs Bild, Laterne, Davids Bild, Stundenglas, Buch "Laying Tricks", Quarter, Snake Curse, Goofer Dust

Insgesamt zu erreichen: 91 Punkte (Gesamt 349)



Dr. Le Croix prophezeit den Lafayettes "großes Wanga" und fordert dich auf ihm dabei zu helfen, die Lafayettes in Staub zu verwandeln. Er gibt dir Geld und schickt dich zu Madame Saritas Voodoo-Boutique, wo du einen "Snake Curse" und einige Gramm "Goofer Dust" kaufen sollst (1 Punkt).

Pflichtschuldigst verläßt du den Friedhof geradeaus. Bei der Kreuzung siehst du eine Leiter am Baum mit dem Bienenkorb lehnen. Du läßt die Leiter vorerst stehen und wanderst nach links weiter, wo du auf Madame Saritas Wohnwagen stößt. Du betrittst ihn und erklärst Sarita dein Anliegen. Sie ist gerne bereit, dir den Schlangenfluch und den Goofer Dust herzustellen, allerdings fehlen ihr einige Zutaten. Zuvorkommend erklärst du dich bereit, ihr bei der Beschaffung der fehlenden Ingredienzien behilflich zu sein. Für den Schlangenfluch benötigt sie 1 Schlange und eine große Flasche. Der Goofer Dust besteht hauptsächlich aus frischer Graberde (die du ebenfalls beschaffen sollst), zudem braucht sie die Schuppen einer Klapperschlange, einige Insekten und etwas Salz (3 Punkte). Überdies benötigt sie Bilder von allen Leuten, die der Fluch treffen soll.

Von Saritas Wohnwagen weg wendest du dich nach links zum Tempel. Davor zischt dich eine riesige Klapperschlange an, die du mit einem gezielten Schlag mit der Axt (auf "Snake head" zielen) vom Leben zum Tode beförderst (5 Punkte). Die tote Schlange steckst du ein (1 Punkt) und benutzt auch gleich dein Küchenmesser, um ihr einige Schuppen abzunehmen (4 Punkte).

Für die Beförderung der Graberde brauchst du zunächst einen Behälter. Du siehst als erstes in der Garage nach, findest dort allerdings hinter den beiden Holzrädern verborgen nur eine Dose mit Leim (2 Punkte). Der Garten hinter dem Haus ist da schon etwas ergiebiger, denn neben der Wasserpumpe steht ein passender Eimer, den du mitnimmst (1 Punkt). Du durchsuchst zur Sicherheit auch noch die Veranda, wo du neben der Treppe etwas liegen siehst, was sich bei näherer Betrachtung als Pennystück herausstellt (2 Punkte).

Du betrittst das Haus auf der Suche nach weiteren Zutaten und findest zunächst in der Küche unter dem Anrichtetisch eine Mausefalle (1 Punkt). Im 1. Stock stellst du fest, daß sich David inzwischen im Speiseraum aufhält und beginnst ein Gespräch mit ihm. Er gibt dir ein Bild von Jean Le Noir, welches du in die Abstellkammer bringen sollst, wo bereits die übrigen Habseligkeiten aus dem Nachlaß des Vorbesitzers lagern. Er überreicht dir den Schlüssel zur Abstellkammer (2 Punkte). Rechts, im Aufenthaltsraum, hat sich Opa niedergelassen. Als du ihn dir genau "ansiehst", bemerkst du, daß er völlig blind ist. Diese günstige Gelegenheit nutzt du, um das Bild von Sarah aus dem Schrankregal zu entwenden (1 Punkt). Danach öffnest du die Türe rechts, die zu Opas Zimmer führt. Als du gerade Opas Räumlichkeiten betreten willst, stellst du fest, daß Opa wohl nicht ganz so blind sein kann, denn er verlangt von dir, Sarahs Bild zurückzustellen. Du tust ihm den Gefallen, stellst allerdings nicht Sarahs Bild zurück, sondern tauschst es gegen das alte Bild von Le Noir aus, das du gerade eben von David in die Hand gedrückt erhalten hast (5 Punkte).



Jetzt kannst du endlich Opas Zimmer betreten, wo du vom Nachttisch an der hinteren Wand ein Glas mit Honig mitnimmst (1 Punkt). Der Inhalt von Opas Schreibtisch würde dich zwar brennend interessieren, aber die Schublade ist abgeschlossen, und ein Schlüssel ist nirgends zu sehen.

Also versuchst du dein Glück wieder mal auf dem Friedhof, denn jetzt hast du ja ein Gefäß für die Erde, nämlich den Eimer. (Solltest du voreiligerweise bereits Wasser in den Eimer gefüllt haben, so kannst du das Wasser entweder im Pool hinter dem Haus oder im Brunnen vor dem Haus wieder ausleeren.) Als du jetzt bei dem frischen Grab zu schaufeln anfangen willst, wird dir gesagt, daß du den Toten etwas bezahlen müßtest, wenn du ihnen etwas nimmst, denn sonst

würden sie dich ewiglich verfolgen. Du trennst dich also von deinem Pennystück (2 Punkte) und befüllst mit Hilfe der Schaufel deinen Eimer mit frischer Graberde (4 Punkte).

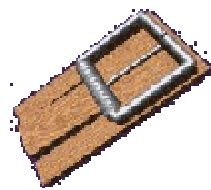
Nun fehlen dir bloß noch die Insekten, die Madame Sarita braucht. Dir fällt der große Bienenstock an der nächsten Wegkreuzung ein. Bienen sind ja schließlich Insekten. Die Leiter steht immerhin gleich praktisch an den Baum gelehnt, aber irgendwie mußt du die Bienen einfangen. Du durchforstest dein Inventar und beschließt, die klebrige Form der Insektenfalle neu zu erfinden. Dazu streichst du zunächst Leim auf das Friedhofsschild (4 Punkte), danach, um die Bienen anzulocken, auch noch etwas Honig aus Opas Privatbeständen (4 Punkte). Diese Klebefalle hältst du einfach an den Bienenstock (5 Punkte), und schon hast du einige Tierchen gefangen. Weil du Madame Sarita nur die Bienen, nicht aber das klebrige Papier geben willst, löst du die Bienen mit Hilfe des Küchenmessers vom Papier ab (3 Punkte).

Du überprüfst noch einmal kurz im Tagebuch deine Checkliste. Die Flasche fehlt noch, in welche die Schlange hineinkommen soll. Kurzerhand wirfst du die Rohrkolben aus dem Glasgefäß hinaus (Zahnrad) (3 Punkte) und hast jetzt das meiste beisammen. Die Leiter lehnt so verführerisch am Bienenbaum, daß du einfach mal probierst, ob du sie nicht ebenfalls einstecken kannst - und tatsächlich, es funktioniert (1 Punkt).

Madame Sarita behauptet, du hättest noch nicht alles beisammen, und tatsächlich: Davids Bild fehlt noch. Du begibst dich also zurück zum Loa House, kletterst zum 28. Mal ins Schlafzimmer hinauf und öffnest die Türe zur Abstellkammer (2 Punkte). Hineingehen kannst du allerdings nicht, weil es dort angeblich zu finster ist. Die Fackel kannst du nicht anzünden, weil die in geschlossenen Räumen zu stark raucht. Was tun?

Du läufst wieder zum Friedhof, in der Hoffnung, daß dort irgendwo ein Totenlämpchen herumsteht. In deiner Verzweiflung lehnt du die Leiter gegen das Mausoleum (1 Punkt) und kletterst hinauf (Turnschuhe oder Zahnrad). In der Kuppel oben auf dem Mausoleum entdeckst du tatsächlich eine Laterne, die du sofort zu dir nimmst (1 Punkt). Die Leiter läßt du gleich am Mausoleum stehen, sie war sowieso recht sperrig zum Herumschleppen.

Mit deiner schönen Laterne wanderst du wieder ins Schlafzimmer der Lafayettes, zündest die Laterne mit den Streichhölzern an (2 Punkte) und kannst nun die Abstellkammer betreten. Im trüben Lichtschein erkennst du mehrere Regale. Ein rotes Buch mit einem bekannt aussehenden Zeichen auf dem Rücken erregt deine Aufmerksamkeit und du nimmst es an dich (2 Punkte). Es trägt den Titel "Laying Tricks" und verrät dir, in welcher Weise der Schlangenfuch und der Goofer Dust anzuwenden sind. Im Regal links unten ist ein Stundenglas abgestellt, das du vorsorglich ebenfalls einsteckst (1 Punkt). Die dunkelbraune Kiste allerdings, deren Inhalt dich brennend interessieren würde, läßt sich nicht öffnen.



Um an Davids Bild zu kommen, mußt du Sarah irgendwie ablenken. Du spannst folglich deine Mausefalle (im Inventar mit dem Zahnrad anklicken) (3 Punkte) und stellst sie auf den Boden der Abstellkammer (4 Punkte). Danach verläßt du den Raum, stellst dich unschuldig pfeifend neben die offene Türe und löst mit Hilfe der Rohrkolben den Mechanismus der Mausefalle aus (5 Punkte). Sarah erschrickt und geht nachsehen, wodurch das Geräusch ausgelöst wurde, unterdessen kannst du flink Davids Bild ergattern (4 Punkte).

Nunmehr hast du wirklich alles beisammen und begibst dich erneut zu Madame Sarita. Du übergibst ihr deine Kostbarkeiten und sie zieht sich zurück, um die gewünschten Flüche und Zauber herzustellen (5 Punkte). Nach einiger Zeit kehrt sie zurück und verlangt ihr Geld. Du schacherst ein wenig, denn schließlich hast du ihr die meisten Zutaten erst beschaffen müssen, und tatsächlich, Madame Sarita gibt dir einen "Quarter" zurück.

Beglückt kehrt du mit der Schlangenflasche und dem Beutel Goofer Dust ins Loa House zurück. Aus deinem Buch "Laying Tricks" weißt du, daß der Schlangenzauber am besten an einer Stelle wirkt, über die deine Opfer "hinwegschreiten" müssen. Als du so vor dem Loa House stehst, fällt dir ein Loch neben der Eingangstreppe ins Auge. Das wäre doch ein gutes Versteck! Folglich verbirgst du deinen Schlangenzauber in diesem Loch (5 Punkte), und schon bist du im



5. Akt Montag morgen, "Curses"

In diesem Akt zu findende Gegenstände:

3 Eier, Tee, Brötchen, Serviertablett, goldener Ring, Hinweisschild mit Pfosten, Schlüssel zu Opas Schreibtisch, 3 Teller, 3 Tassen, 3 Eierbecher, Tee-Ei

Insgesamt zu erreichen: 86 Punkte (Gesamt 435)

Du befindest dich mit dem Ehepaar Lafayette im Schlafzimmer, um sie nach ihren Wünschen für das Frühstück zu befragen. David hat wunderbar geschlafen und ordert Eier, Tee, Brötchen und Honig (2 Punkte) zum Frühstück. Auch Sarah macht einen relativ frischen Eindruck, letzte Nacht waren keine Trommeln zu hören.

Eine Treppe tiefer, im Speiseraum, entdeckst du ein Serviertablett hinter der Sitzbank und nimmst es mit (1 Punkt). Du betrittst Opas Zimmer, wünscht Opa einen guten Morgen und wirst sofort von ihm angegrünt, weil er weiterschlafen



will. Der Blumentopf links im Bild erregt deine Aufmerksamkeit, aus der Erde scheint etwas golden hervorzuschimmern. Du wühlst etwas in der Erde und hältst einen goldenen Schlüssel in der Hand (3 Punkte). Den probierst du gleich an Opas Schreibtischschublade aus (3 Punkte), wirst allerdings von Opa gescholten und kannst die Schublade nicht öffnen.

Du begibst dich ins Erdgeschoß, wo du zunächst im Wohnraum etwas Ordnung machst und dabei im linken Sofa einen goldenen Ring entdeckst (5 Punkte). Die Schublade des Kästchens im Foyer ist immer noch verhakt und läßt sich nicht öffnen.

Du beschließt, zuerst einmal die Einkäufe zu erledigen. Durch den Friedhof hindurch kommst du wieder an die Kreuzung, wo erneut ein Hinweisschild aufgestellt wurde, diesmal auf einem massiven Pfosten. Aber selbst diese sperrige Konstruktion kann deinen Bemühungen nicht widerstehen und du steckst Schild samt Pfosten ein (1 Punkt). Eine Straßenecke weiter nach links steht immer noch Madame Saritas Wohnwagen, diesmal allerdings mit einem anderen Ladenschild: "Sarita's boutique". Du betrittst den Laden und fragst Madame Sarita, ob nicht gestern noch ein anderes Ladenschild am Wagen angebracht gewesen sei. Madame Sarita behauptet von nichts zu wissen. Du ergibst dich seufzend und kaufst 3 Brötchen (2 Punkte). Du sprichst Madame Sarita erneut an und verlangst diesmal Tee, leider hat sie den letzten Tee an Lula Chevalier verkauft (2 Punkte).

Etwas enttäuscht verläßt du Madame Sarita wieder und gehst links zum Tempel. Dort steht - oh Wunder! - Lula Chevalier. Du sprichst sie sofort an, erfährst, daß ihr Dr. Le Croix von den Schwierigkeiten mit den Lafayettes berichtet hat, und daß sie selbstverständlich zu jeder Hilfe bereit ist. Zwar weiß sie weder, wo sich die Schlüssel zum Mausoleum oder zum Tempel befinden, aber sie gibt zu, daß sie gerade eben etwas Tee für ihre Großmutter gekauft hat. Wenn sie schon den Tee hergeben und sich den Zorn ihrer Großmutter aufladen soll, möchte sie zumindest eine kleine "Kompensation". Nach einem winzigen Hinweis auf die Art dieser "Kompensation" gefragt, gesteht sie ihre Liebe zu Gold. Gottlob hast du beim Aufräumen im Wohnzimmer diesen Goldring gefunden, den gibst du nun Lula im Tausch gegen den Tee (5 Punkte).



Die Eier besorgst du dir am besten direkt beim "Hersteller", du gehst also zu deiner Hütte und öffnest den Hühnerkäfig. Die Hühnchen sind immer noch reichlich angriffslustig, du schaffst es trotzdem, jedem Hühnchen ein Ei aus dem Nest zu klauen (mit dem Beutelchen auf die Nester klicken, bis 3 Eier vorhanden sind) (6 Punkte).

Mit allen Zutaten fürs Frühstück versehen, begibst du dich in den hinteren Garten des Loa House, um aus der Pumpe Wasser für den Tee zu besorgen. Aber was ist das? Jemand hat den Pumpengriff entwendet! Findig, wie du bist, löst du das Friedhofsschild vom Pfosten ab (mit Zahnrad auf Schild) (3 Punkte) und befestigst diesen Pfosten als Ersatz-Pumpengriff (3 Punkte). Jetzt kannst du endlich Wasser in deinen Eimer füllen (2 Punkte) und dich in die Küche begeben. Das Geschirr müßte sich im Küchenschrank befinden, aber die obere Türe klemmt. Du mußt etliche Male versuchen sie zu öffnen, bevor sie deinen Bemühungen endlich nachgibt, dabei kommt es vor allem auf die Schnelligkeit deiner Klicks an (5 Punkte). Du entnimmst dem Schrank 3 Teller (1 Punkt), 3 Teetassen (1 Punkt) sowie 3 Eierbecher (1 Punkt).

Als erstes kochst du die Frühstückseier. Dazu füllst du Wasser in den Kessel (2 Punkte) und legst vorsichtig die Eier ins Wasser (3 Punkte). Zum Abmessen der korrekten Kochzeit verwendest du die Sanduhr, auch Eieruhr genannt (4 Punkte), damit befinden sich 3 gekochte Eier in deinem Inventar. Diese arrangierst du gefällig in den Eierbechern (2 Punkte). Da dies ja ein "besonderes" Frühstück für die Lafayettes werden soll, kippst du den Goofer Dust in die Teekanne (5 Punkte).



Für einen richtigen englischen Tee benötigst du allerdings noch ein Tee-Ei. Auf der Suche danach begibst du dich in den Speiseraum, wo bereits David und Sarah auf ihr Frühstück warten. Nur Opa fehlt noch. Du gehst in sein Zimmer und versuchst, Opa aus dem Bett zu scheuchen. Erst, als du ihm mitteilst, daß David und Sarah bereits im Speisezimmer auf ihn warten, bequemt sich Opa endlich aus dem Bett (2 Punkte) und du kannst den kleinen goldenen Schlüssel auf das Schloß seiner Schreibtisch-Schublade anwenden. Diesmal kannst du unbehelligt aufsperrern und die Schublade öffnen. Sieh an! Opa hat in seinem Schreibtisch ein Tee-Ei versteckt gehalten! Du nimmst es dir (2 Punkte) und kannst nun endlich den Tee fertigstellen.

Zurück in der Küche, befüllst du zunächst das Tee-Ei mit Tee (erst auf Tee, dann mit Puzzleteilen auf Tee-Ei klicken) (2 Punkte). Nach dem Motto: "gekochtes Wasser ist keimfrei" schüttest du kurzerhand das immer noch kochende Eierwasser in die Teekanne (3 Punkte) und hängst schließlich das Tee-Ei ins Wasser (2 Punkte). Du brauchst nun bloß noch die ganzen Frühstücks-Zutaten aufs Tablett stellen (5 Punkte) und kannst im 1. Obergeschoß auf dem Tisch des Speiseraums servieren (3 Punkte).



6. Akt Montag nacht, "Sending of Dead"

In diesem Akt zu findende Gegenstände:

Brotrümel, Huhn, Kohle, Flasche mit Zettel, Heiligenbild, Schlüssel zum Mausoleum

Insgesamt zu erreichen: 114 Punkte (Gesamt 549)

Dr. Le Croix steht dir gegenüber und will wissen, wie der Plan gelungen ist, die Lafayettes außer Gefecht zu setzen. Du kannst ihm mitteilen, daß sowohl der Schlangenfluch wie auch der Goofer Dust ordnungsgemäß angewendet wurden. Dr. Le Croix schickt dich zurück ins Loa House, um den genauen Gesundheitszustand der Hausbewohner zu ermitteln. Seiner Meinung nach müßten sie zumindest ernsthaft krank, wenn nicht gar schon tot sein.

Im ersten Stock besuchst du zunächst Opa, der noch immer in seinem Bett liegt. Er fühlt sich schwach, hat jedoch noch keinen Arzt gerufen. Er meint, seine Schwäche hätte mit dem Alter zu tun (4 Punkte). Auf neuerliches Befragen erzählt er dir, daß er viel zu früh aufgestanden sei, beim Frühstück sei er noch so müde gewesen, daß er fast den ganzen Tee verschüttet hätte. David hat nichts mehr vom Tee abbekommen (6 Punkte).

Als nächstes begibst du dich ins Schlafzimmer des jungen Ehepaares und sprichst Sarah an. Sie meint, es wäre zwar ein wundervoller Tag draußen, aber sie müßte im Bett bleiben. Seit ihrer Schwangerschaft würde sie sich morgens öfters unwohl fühlen. So schlimm wie heute sei es allerdings noch nie gewesen (4 Punkte).

Danach fragst du David, weshalb er noch im Bett läge. Der erzählt dir, daß er sich schrecklich krank fühlt, er glaubt beinahe, daß er einen Schlangenbiß abbekommen hat. Er hatte schon den Arzt zu sich gerufen, der bestätigte die Symptome als Schlangenbiß, konnte jedoch nirgendwo eine Bißwunde finden. Er hatte David ein Serum verabreicht, mit dessen Hilfe David bald wieder gesund zu werden glaubt. Als du ihn zum soundsovielten Mal nach dem Wetter befragst, erzählt er, daß er nach dem Frühstück einen Spaziergang am Fluß unternommen hätte. Dort, im hohen Gras am Flußufer, hätte sich vermutlich eine Schlange verborgen gehalten, die ihn gebissen hätte (11 Punkte).



Du willst danach von Sarah wissen, ob sie ihren Gatten auf seinem Spaziergang begleitet hätte, was sie verneint (4 Punkte). Danach suchst du noch einmal Opa auf, um zu erfahren, ob wenigstens er die Haustüre überschritten hat und auf diese Weise beide Flüche bei ihm wirksam sind. Leider hat sich Opa unmittelbar nach dem Frühstück ins Bett gelegt und das Haus nicht mehr verlassen (2 Punkte).

Du eilst postwendend auf den Friedhof, um Dr. Le Croix Bericht zu erstatten. Du erzählst ihm, daß Opa seine Krankheit schlicht und ergreifend ignoriert, weil er sie als Altersschwäche abtut. Weiter berichtest du, daß David keinen Tee zum Frühstück getrunken hat und somit dem Goofer Dust entronnen ist. Dafür hat er allerdings bei seinem Morgenspaziergang als einziger die Schwelle überschritten und glaubt nun an einen Schlangenbiß. Sarah führt ihr Unwohlsein auf die Schwangerschaft zurück. Bedauerlicherweise hat jeder der Lafayettes nur einen Teil des Fluches auf sich gezogen, aber für eine tödliche Wirkung wären beide Flüche notwendig gewesen. Du wirst zu den Lafayettes zurückgeschickt, um ihnen mitzuteilen, daß ihre Krankheiten nur eine erste Warnung gewesen seien. Du sollst sie von ihrem Vorhaben abbringen, den alten Friedhof zu zerstören (1 Punkt).

Gehorsam eilst du ins Haus zurück, um im Obergeschoß als erstes Opa aufzusuchen. Beim Durchschreiten des Speisezimmers siehst du unter dem Tisch eine Brotkrume liegen, die du an dich nimmst (1 Punkt). Bei Opa im Zimmer angekommen, drohst du diesem die schrecklichsten Strafen an, falls er von seinem grausamen Vorhaben nicht Abstand nimmt. Seltsamerweise lenkt er ein und verspricht, den Friedhof samt seinen Besuchern künftig zu achten (2 Punkte). Als nächstes knöpfst du dir David vor, den du auf dieselbe Art zur Raison bringen kannst (2 Punkte). Sarah ist ein härteres Kaliber, du kannst sie mit keinerlei Argumenten von ihrem Vorhaben abbringen (3 Punkte).

Dies alles berichtest du Dr. Le Croix auf dem Friedhof. Der kündigt daraufhin eine neuerliche Voodoo-Zeremonie an, das "Sending of Dead" für Sarah. Du sollst wieder einmal alle Vorbereitungen treffen, danach wird im Tempel der Ritus vollzogen (1 Punkt).

Da du in keinem deiner Bücher etwas über diesen Ritus finden kannst, eilst du schnurstracks in den Tempel, wo du auch tatsächlich Dr. Le Croix antriffst. Du befragst ihn wegen dieses "Sending of Dead" und erfährst, daß es sich um ein uraltes, geheimes Voodoo-Ritual handelt, von dem nur wenige Voodoo-Priester wüßten. Noch weniger Priester wüßten, wie es vollzogen wird. Du hast nach, dabei stellt sich heraus, daß Jean Le Noir vor seinem Ableben zwar über dieses Ritual gesprochen hatte, aber niemandem den genauen Hergang mitgeteilt hat. Leicht irritiert stellst du Dr. Le Croix die Frage, wie ihr denn das Ritual korrekt durchführen sollt, und Le Croix antwortet äußerst mysteriös, daß dieses Geheimnis irgendwo auf dem Grundstück des Herrenhauses



verborgen sein müsse. Le Noir hätte es dort irgendwo vergraben: "The Sending of Dead lies at the roots of my morning shadow" (Der Fluch "The Sending of Dead" liegt bei den Wurzeln meines Morgen-Schattens"). Es liegt nun an dir, die Gebrauchsanweisung für diesen Fluch zu finden (3 Punkte).

Es bleibt dir also nichts anderes übrig, als aufs Grundstück des Loa House zurückzukehren und dir inzwischen Gedanken über den Fundort dieses Fluches zu machen. Das Wort "roots" (Wurzeln) deutet jedenfalls auf einen Baum hin, der "morning shadow" (Morgen-Schatten) auf den Westen. Du wirfst im Inventar einen kurzen Blick auf den Grundriß des Grundstückes und stellst fest, daß sich der Garten zwar im Westen des Anwesens befindet, dort jedoch kein Baum wächst. Die Schaufelei am Baumstumpf bleibt ergebnislos. Aber vor dem Haus selbst wächst ein großer Baum, zu dessen Füßen du deine Schaufel ansetzt. Etwas links von seinen Wurzeln kannst du tatsächlich eine kleine Grube ausheben (10 Punkte) und von dessen Grund eine Flasche bergen (2 Punkte).

Innerhalb der Flasche befindet sich offenkundig ein Zettel, den du mit Hilfe der Stengel des Rohrkolbens herauspühlst (4 Punkte). Neugierig willst du den Zettel lesen, aber er ist leider in einer Geheimsprache abgefaßt, so daß du erneut die Hilfe von Dr. Le Croix benötigst. Du findest ihn, gemeinsam mit Lula und Madame Sarita bereits im Tempel auf dich wartend. Dr. Lacroix kann zwar die Zeichen entziffern, versteht aber ihre Bedeutung nicht so recht. Ihr braucht für das Ritual einen "umgekehrten Heiligen" und ein "schwarzes Opfer". Betroffen willst du wissen, ob etwa einer deiner schwarzen Brüder geopfert werden soll, diesen Gedanken weist Dr. Le Croix allerdings weit von sich. Er glaubt, daß ein schwarzfarbenedes Tier denselben Dienst leisten wird. Was den "umgekehrten Heiligen" anbelangt, kann sich auch Dr. Le Croix nur in Vermutungen ergehen. Du versprichst ihm, wie üblich, alles Nötige zu veranlassen (3 Punkte).

Du eilst zurück ins Herrenhaus und willst jetzt unbedingt wissen, was in der Tisch-Schublade im Foyer verborgen ist. Mit Hilfe des Büchsenöffners stemmst du die Schublade auf (4 Punkte) und findest darin ein Heiligenbild von St. Expedit (2 Punkte). Als nächstes gehst du in die Küche und holst dir mit Hilfe der Schaufel etwas Kohle aus dem Feuer (3 Punkte). Dein nächster Weg führt dich zu deiner Hütte, wo du den Hühnerstall öffnest. Du willst ein Huhn ergreifen, aber sie picken dich - wie gehabt - in die Hände. Du sinnst auf eine List und streichst im Inventar etwas Kleister auf das Brotkrümel (4 Punkte). Diese klebrige Angelegenheit verpaßt du dem Huhn oben links auf den Schnabel (5 Punkte) und kannst es daraufhin gefahrlos ergreifen (1 Punkt). Leider ist das Huhn immer noch weiß, aber du weißt dir zu helfen und färbst das Huhn mit Hilfe der Kohle aus dem Kamin schwarz (4 Punkte).

Zurück im Tempel, kann das Ritual beginnen. Wie letztes Mal schon, stellst du zunächst eine Kerze in den Totenschädel, diesmal wählst du eine schwarze (3 Punkte), da diese Farbe für Sorge und Unheil steht. Als nächstes setzt du das (lebende) schwarze Huhn auf den Altar (2 Punkte). Danach muß du die schwarze Kerze noch anzünden und das Heiligenbildchen von St. Expedit an den "Poto Mitán" hängen, das ist der Baumstamm in der Mitte des Tempels (4 Punkte), weil es aber ein "umgekehrter Heiliger" sein soll, drehst du das Heiligenbildchen einfach auf den Kopf. Zum Schluß entzündest du die Kerze, und eines der geheimsten Rituale der Voodoo-Religion nimmt ihren Beginn. Dr. Le Croix ruft mit Hilfe von Baron Samedi und dem "umgekehrten" St. Expedit alle bekannten Übel auf Sarah Lafayette herab. Baron Samedi nimmt euer Opfer gnädig an, kündigt die Übergabe des Schlüssels zum Mauseoleum an, dort sollst du Jean Le Noir bitten, Besitz von Sarahs Körper und Geist zu ergreifen und so das Ritual zu vervollständigen (1 Punkt). Du nimmst den Schlüssel vom Altar an dich (1 Punkt) und verläßt den Tempe in Richtung Friedhof.



Dort schließt du mit Hilfe des Schlüssels das Gitter am Mausoleum auf (2 Punkte) und betrittst den Sargraum. Im Schein deiner (immer noch) brennenden Laterne erkennst du jeweils ein Grab, links ruht Marie Le Noir, rechts Jean. Oberhalb von beiden Steinsärgen ist an der Rückwand jeweils ein Kerzenhalter befestigt. In die rechte Kerzenhalterung steckst du eine gelbe Kerze (5 Punkte), die ruft die Geister herbei, in die linke Halterung eine purpurfarbene (5 Punkte), diese Farbe wird benutzt, um Befehlsgewalt über einen Geist zu erhalten. Du entzündest nur eine dieser beiden Kerzen, und schon taucht der Geist von Jean Le Noir auf und fragt nach deinem Begehren. Du bittest ihn, in den Körper von Sarah Lafayette zu fahren, um die Frevlerin zum Verlassen des Grundstückes zu bewegen. Jean Le Noir gewährt dir diese Bitte, als nächstes siehst du, wie sich Sarah hilflos an ihren Vater wendet, weil sie "sich selbst verliert". Opa beruhigt sie und schickt sie zu Bett (1 Punkt).



Einige Zeit später läßt der besorgte Vater jedoch nach Pater Malone schicken, einem bekannten Teufelsaustreiber, von dem er sich Hilfe für seine besessene Tochter verspricht. Sarah spricht inzwischen in einer unbekanntenen Sprache, spuckt Blut und ihre Stimme hat sich in einen tiefen männlichen Baß verwandelt. Pater Malone läßt David wegbringen und beginnt, Gott um Heilung für die junge Frau anzuflehen (1 Punkt).



7. Akt Dienstag abend, "Cross of Baron Samedi"

In diesem Akt zu findende Gegenstände:

Handspiegel, Hammer, Brett, rote Glaskugel, gelbe Glaskugel, grüne Glaskugel, blaue Glaskugel, Amulett, Kreuz des Baron Samedi

Insgesamt zu erreichen: 117 Punkte (Gesamt 666)

Easteregg: In Salems Hütte mit dem Hammer gegen das afrikanische Bild an der Wand hauen (Bild von Chris Estes)

Weitere Eastereggs: Im Wohnraum des Herrenhauses "amon" tippen (Bild von Andy La Rocque), in Salems Hütte, vor dem Spiegel stehend "666" tippen (Bild von King Diamond)

Im Schlafzimmer der Lafayettes: Pater Malone ist nach einem langen, harten und aussichtslosen Kampf gegen Baron Samedi im rosa Lehnstuhl in Schlaf gesunken. Du verläßt den Raum und begibst dich zu Opa. Der ist allerdings schlecht auf dich zu sprechen und schickt dich weg.

Auf dem Weg nach draußen findest du auf dem Wohnzimmertisch einen Spiegel (1 Punkt). Du siehst kurz in der Garage nach dem Rechten und entdeckt einen Hammer an der Wand hängen, den du selbstverständlich mitnimmst (1 Punkt).

Du gehst zur Berichterstattung in den Tempel, wo Le Croix bereits auf dich wartet und erzählt ihm, daß Opa Lafayette einen berühmten Exorzisten zu Sarah hat kommen lassen. Le Croix antwortet mit einem seiner bekannt finsternen Sprüche. Anscheinend ist Pater Malone wirklich eine ernsthafte Gefahr, so daß nur das "Cross of Baron Samedi" einen Gegner von solch spiritueller Stärke besiegen kann. Jedoch wird dieses Kreuz nicht leicht zu finden sein, Jean Le Noir es durch magische Kräfte geschützt hat, um es vor seinem Feind, dem bösen Bocor, zu verbergen. Du erkundigst dich natürlich, wie man denn dieses Kreuz finden könne, aber Dr. Le Croix hat bereits das Weite gesucht (2 Punkte).

Du läufst ihm nach, rennst ziellos alle Schauplätze ab und triffst dabei verschiedentlich auf Dr. Le Croix, Madame Sarita und Lula Chevalier. Sie alle geben dir dunkle, zunächst unverständliche Sprüche mit auf den Weg:

1. "Jean Le Noir owned a magical black box that was guarded by his wife." (Jean Le Noir besaß eine magische schwarze Kiste, die von seiner Frau bewacht wurde.) (3 Punkte)
2. "The gates of hell will be open wide when the clock strikes midnight." (Die Tore zur Hölle werden weit offen sein, wenn die Uhr Mitternacht schlägt.) (3 Punkte)
3. "The wheel of time is turning around but you may crack the time that is running out." (Das Rad der Zeit dreht sich immer weiter, aber du kannst die Zeit zerschlagen, die herausläuft.) (3 Punkte)
4. "When you aim at the death, you will hit the stream of existence below the ground." (Wenn du auf die Toten zielst, wirst du den Strom der Existenz unter dem Boden treffen.) (3 Punkte)
5. "Hollow eyes are gazing into the dark eternally. But they may see what you can't see if you mirror your own eyes into them." (Hohle Augen starren auf ewig ins Dunkel. Aber sie könnten etwas sehen, das du nicht siehst, wenn du deine eigenen Augen in ihnen spiegelst.) (3 Punkte)
6. "The King will free the Baron. Cross yourself below the evil eyes." (Der König wird den Baron befreien. Kreuze dich unter den bösen Augen.) (3 Punkte)

Die Sprüche tauchen in zufälliger Reihenfolge auf und werden dir beliebig von den drei obigen Personen mitgeteilt. Erst wenn du den jeweiligen Spruch gehört und richtig interpretiert hast, wirst du im Spiel vorwärtskommen.

Du machst dir Gedanken über diese mehr als unverständlichen Andeutungen und gelangst zu folgenden Schlüssen (oder auch nicht, sonst würdest du wohl kaum hier in der Lösung nachsehen):

Spruch Nr. 1, die "magische schwarze Kiste" - dabei kommt dir unweigerlich die Kiste in der Abstellkammer in den Sinn. Du eilst ins Herrenhaus, schleichst dich im Schlafzimmer leise an Pater Malone vorbei, um ihn nicht zu wecken und betrittst die Abstellkammer. Du sprichst die Kiste mit der Sprechblase an und wirst gefragt, welchen Namen du ihr geben willst. Nachdem im Spruch die Frau von Le Noir genannt wurde, gibst du ihr den Namen "Marie" und sie öffnet sich (10 Punkte). Im Inneren der Kiste hat sich ein Brett verborgen, das du sofort ergreifst (1 Punkt).

Spruch Nr. 2 - die "Uhr, die Mitternacht schlägt" - die einzige Uhr, die dir bisher über den Weg gelaufen ist, befindet sich im Aufenthaltsraum der Lafayettes. Du tippst sie vorsichtig mit dem Zahnrad an, und wirst gefragt, welche Uhrzeit du einstellen willst. Getreu der Anweisung wählst du Mitternacht (= 12 Uhr) aus (10 Punkte). Der untere Bereich des Uhrkastens hat rot zu leuchten begonnen. Du nimmst dir das rotleuchtende Etwas mit dem Säckchen aus dem Uhrkasten heraus und hast eine rote Glaskugel im Inventar.

Spruch Nr. 3 - die "Zeit, die herausrinnt" und die du "zerschlagen" kannst - dabei fällt dir die Sanduhr ein, die du im Inventar mit dir führst. Du machst einen kurzen Test, haust mit dem Hammer auf die Sanduhr ein, und siehe da, sie verwandelt sich in eine gelbe Glaskugel (10 Punkte)



Spruch Nr. 4 - die "Toten", auf die du "zielen" sollst und dann auch noch "unter dem Boden" - das kann sich schier nur auf das Grab im hinteren Teil des Friedhofs beziehen, wo du einen keltischen Grabstein gesehen hast, der an das

Fadenkreuz eines Zielfernrohrs erinnert. Du ziehst wieder einmal die Schaufel hervor und setzt sie bei dem betreffenden Grab in die Erde. Schwupps, hast du eine blaue Glaskugel im Inventar (10 Punkte).

Spruch Nr. 5 - die "hohen Augen", die ins "Dunkle starren" und das "Spiegeln der eigenen Augen" - einen Spiegel hast du ja bereits gefunden, jetzt gilt es nur, die dazu passenden "hohlen Augen" aufzutreiben. Du begibst dich in den Tempel, an dessen Rückwand eine seltsame afrikanische Maske hängt, die ziemlich große Augenhöhlen aufweist. Du platzierst den Handspiegel hinter dieser Maske (10 Punkte) und starrst der Maske, sprich dem Spiegel anschließend tief in die Augenhöhlen. Dabei siehst du in einem verborgenen Winkel des Altars eine grüne Glaskugel, die in dein Inventar wandert (5 Punkte).

Spruch Nr 6 - du sollst dich unter den "bösen Augen kreuzen". Sehr merkwürdig. Aber na gut. Bei "bösen Augen" fällt dir der Spiegel in deiner Hütte ein, aber zum "Kreuzen" hast du nichts dabei.

Du beschließt, erst einmal den Sinn der vier bunten Glaskugeln zu ergründen. Auf dem Brett, welches du in Maries Kiste gefunden hast, sind nämlich ebenfalls vier bunte Punkte in denselben Farben zu sehen. Im Inneren der Glaskugeln erkennst du verschiedene Formen, die dir allerdings nicht viel sagen. Du schaust dir das Brett sehr genau an, überlegst, was die Namenszüge "Marie" und "Jean" darauf zu bedeuten haben, und was wohl der innere Kreis aussagen mag, der wie die Wählscheibe eines alten Telefons aussieht. Schlagartig kommt dir das Mausoleum in den Sinn, wo Marie und Jean nebeneinander ruhen, und wo auf dem Dach eine Kuppel mit vielen runden Säulen zu finden ist. Also nichts wie ab zum Friedhof!



Die Leiter lehnt immer noch am Mausoleum, so daß du bequem hinaufsteigen kannst. Oben angekommen, betrachtest du noch einmal deine "Grundrißzeichnung" - Marie liegt links, Jean rechts - und weißt nun genau, wie die Glaskugeln anzuordnen sind. Nur, wohin damit? Bei einem Rundblick über das Dach des Mausoleums fallen dir vier kugelartige "cones" auf und du machst einfach mal die Probe aufs Exempel: du setzt die grüne Glaskugel in den "cone" unmittelbar vor dir ein (mit Hilfe der beiden Zahnräder), und sieh an, es geht. In Uhrzeigerrichtung setzt du nun weiter die gelbe, die blaue und die rote Kugel in die "cones" rund ums Dach ein. Viel hat sich noch nicht getan, auch Punkte gab es bisher keine. Das goldene Viereck in der Mitte deines Grundrisses könnte auch noch eine Bedeutung haben und großzügig stellst du noch die goldene Laterne in angezündetem Zustand an ihren alten Platz in die Mitte der Kuppel zurück.



Du steigst die Treppe wieder hinab und gehst ins Mausoleum, welches bisher immer zu dunkel zum Betreten war (10 Punkte), aber diesmal klappt es. Auf die Rückwand werden die Formen innerhalb der Glaskugeln zu einem leuchtenden "King's Cross" reflektiert und erhellen den Sargraum in angemessener Weise. In der Nische unter dem Kreuz entdeckst du die tragbare Ausgabe dieses Kreuzes und steckst das Amulett ein (5 Punkte).

Jetzt macht auch der 6. Spruch mit dem "Kreuzen" einen gewissen Sinn. Du eilst in deine Hütte und hältst das Amulett gegen deinen Spiegel (10 Punkte), der sich daraufhin öffnet und einen geheimen Raum freigibt. Du betrittst diesen Raum

und findest an der Rückwand ein großes schwarzes Kreuz, das "Kreuz des Baron Samedi". Du steckst es ein (3 Punkte), und eilst zurück ins Loa House.

Wie dir Dr. Le Croix am Anfang des Kapitels bereits mitgeteilt hatte, kann einzig und allein dieses Kreuz die spirituellen Kräfte des Pater Malone besiegen. Du spurtest hinauf ins Schlafzimmer und hältst Sarah das Kreuz vor die Nase, die es daraufhin ergreift und damit Pater Malone attackiert. Jean Le Noir manifestiert im Raum und befiehlt Sarah, seinen Grund und Boden zu verlassen, sonst würde sie den Tod erleiden. Sarah wird endlich der Ernst der Lage klar und sie beschließt, von diesem unheiligen Ort wegzuziehen.



Opa tritt auf den Plan und beschwört Sarah, mit ihrem Tun aufzuhören. Sarah erwacht verwirrt und weiß nichts von den Geschehnissen der letzten Stunden. Opa ist überglücklich durch die offenkundige Genesung seiner Tochter und schließt diese zärtlich in seine Arme (ist zwar im Spiel nicht zu sehen, aber doch stark zu vermuten) (10 Punkte).



Nachspiel

Das Loa House und der alte Friedhof auf seinem Grundstück stehen immer noch in voller Pracht an Ort und Stelle. Die Lafayettes konnten das Krankenhaus wieder verlassen und sind weit, weit weggezogen. Pater Malone hat die Attacke durch das Kreuz des Baron Samedi zwar überlebt, ist jedoch ein furchtsamer alter Mann geworden.

Man könnte nicht sagen, daß zu guter Letzt jeder glücklich geworden ist, aber wenigstens ist jede Partei sicher vor der anderen. Zumindest dachtest du das, bis du vor wenigen Tagen von einer Mutter namens Sarah Lafayette gehört hast, deren neugeborenes Baby in einer seltsamen Sprache redet: es spricht rückwärts.

Ein Wunder? Manche Experten haben das Wort "Voodoo" ausgesprochen.



E N D E

Copyright by Verena Gaems, 2002
e-mail: verena@adventure-treffen.de



Danksagung

Dieses Spiel haben wir gemeinsam im Adventure-Forum der Spielwiese durchgespielt, beteiligt waren etliche Personen: Borgy, Irene, Kikita, Locke, Ria, Sigi, Sylvia, Uni und meine Wenigkeit. Die hier entstandene Lösung wurde zwar von mir formuliert, aber ohne die zahlreichen Tips aller anderen würde ich wohl heute noch mit meiner Mausefalle im Abstellraum sitzen und nicht wissen, wie es weitergeht (hierfür speziellen Dank an Locke!) Weiteren großen Dank möchte ich an Ralf Sessler richten, dem wir dieses wunderschöne Spiel zu verdanken haben.