

Erben der Erde Komplettlösung

Marktplatz

Wir laufen den ganzen Markt ab und reden mit dem Widder, dem Otter, der Ratte, dem Bär, dem Frettchen, der Bettlerin und der Wahrsagern. In einem Zelt finden wir einen Geldwechsel. Wir tauschen unsere Silbermedaille gegen 15 Goldstücke ein. Danach erlassen wir den Marktplatz und gehen nach oben rechts zum Heiligtum.

Heiligtum

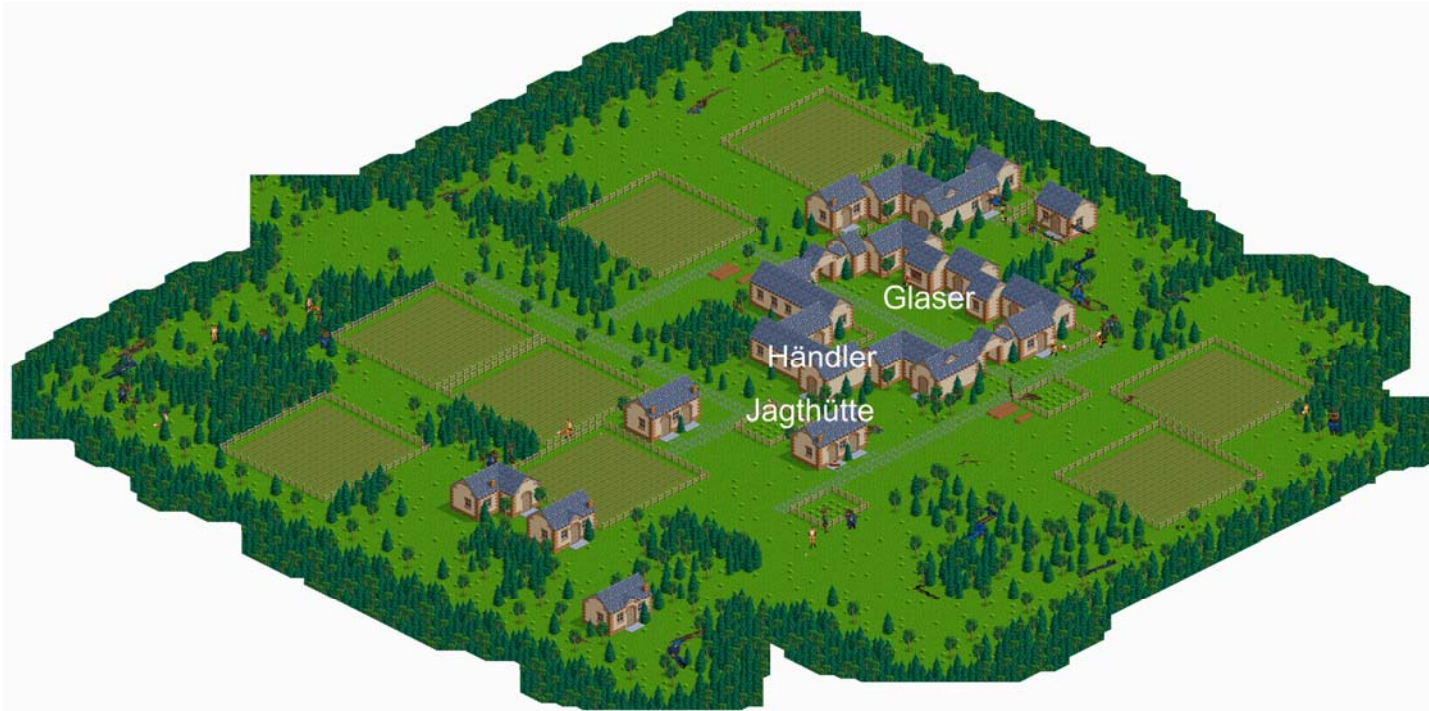
Wir gehen durch die Türen und folgen dem Weg bis zum Tempel. Im Tempel reden wir mit Elara. Sie will einen Beweis, dass wir wirklich mit der Suche nach der Sturmkuigel beauftragt wurden. Wir verlassen den Tempel und gehen über die Karte in den Wald.

Wald

Wir gehen in den Wald und reden mit dem König über Elara, wir erhalten einen goldenen Apfel. Wir ziehen weiter über die Karte zum Dorf der Frettchen.

Dorf

In die Dorfmitte gehen und in den Laden des Händlers. Er ist gegenüber der Glasbläserei mit dem Schaufenster. Am Boden schauen wir die Säcke an der Händler teilt uns mit dass dieser Gips 15 Goldstücke kostet. Wir geben ihm das Geld und gehen zurück zum Heiligtum.



Heiligtum

Wir geben den goldenen Apfel Elara und wir dürfen unsere Untersuchung fortsetzen. Wir verlassen den Tempel und gehen gerade nach links bis wir oben die erste Bank sehen. Wir gehen nach oben an der Bank vorbei zu einer zweiten Bank. Dort nehmen wir den Becher vom Boden auf. Nun reden wir mit den Dienern, welche hier überall rumlaufen. Einer vermisst seine Tasse und wir geben Sie ihm.

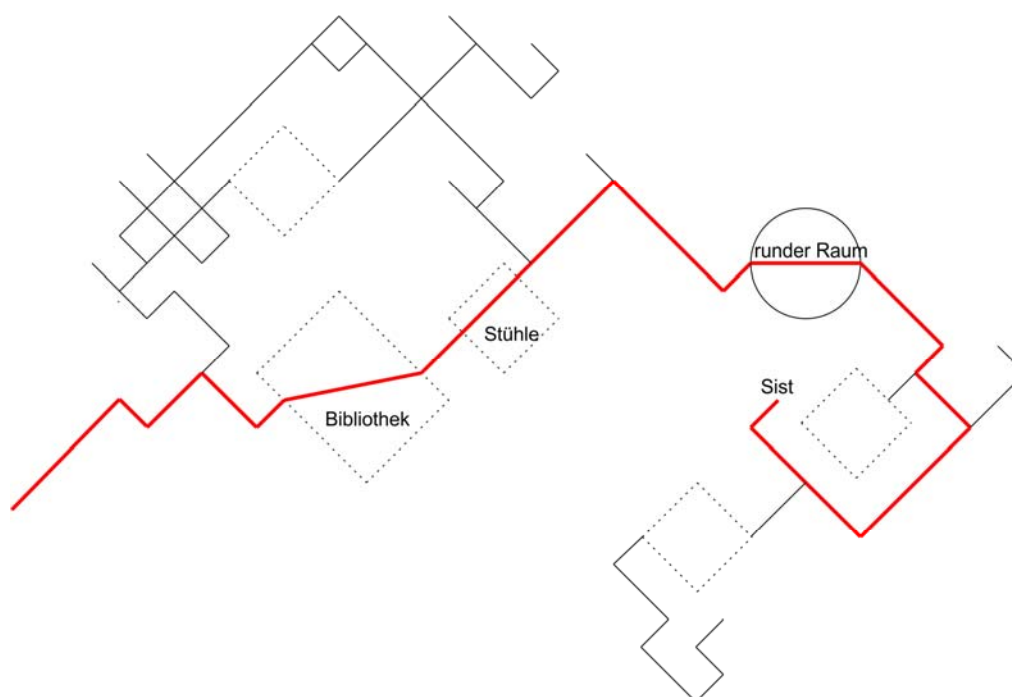
Wenn wir den Weg von der zweiten Bank aus weiter folgen, können wir nun durch das für uns geöffnete Tor. Auf der linken Seite finden wir in einem Blumenbeet einen Eimer, den wir mitnehmen. In den Eimer füllen wir nun den Gips. Gehen zum Brunnen Links am Weg ende und geben auch noch Wasser hinzu. Damit gehen wir auf die andere Seite nach rechts oben. Dort finden wir eine Fussspur und Sauerbeeren am Boden. Die Beeren nehmen wir und den Gips geben wir in die Fussspur. Den Abdruck nehmen wir mit und verlassen das Heiligtum und gehen zum Schloss der Keiler.

Schloss der Keiler

Wir betreten das Schloss und wir sprechen mit der Wache und tricksen sie aus. Wir folgen dem Gang bis zum König. Wir gehen in den Schlamm. Nach dem Gespräch ist ein Ring in unserem Besitz, den wir im Schlamm gefunden haben. Über die Karte gehen wir zur Höhle.

Höhle

Wir reden mit der Ratte und verwirren sie mit Hilfe von Eah und Okk und betreten dann den Tunnel. Wir folgen dem Gang bis zu einem Bücherregal. Dort folgen wir dem Gang nach rechts unten. Wir erreichen eine Bibliothek. Wir durchqueren Sie und folgen dem Gang auf der anderen Seite der Bücherei, vorbei am Raum mit den Stühlen bis zum Ende mit Bücherregale und links einer Tür. Wir folgen hier dem Gang nach rechts unten bis zu einer Tür und durchqueren den runden Raum und gehen dann nach unten und dann gleich nach rechts unten. Am Ende dieses Ganges weiter nach links unten und dem Gang weiter folgen, weiter nach links oben bis zur Tür. Wir reden mit Sist, und zeigen ihm den Wolfsring, die Beeren und den Gipsabdruck. Wir gehen den Weg zurück und gehen über die Karte zum Haus auf dem Berg.



Haus

Wir reden mit dem Hund und sprechen ihn dann auf den Lichtfänger an. Wir erfahren, dass er kaputt ist. Wir bieten einen Tausch an, einen reparierten Lichtfänger gegen eine Karte, und wir bekommen das defekte Teil. Damit machen wir uns auf den Weg zum Dorf der Frettchen.

Dorf

Wir gehen zum Glasmacher und geben ihm das defekte Teil. Er kennt das Teil nicht, wir sollen aber zum Jagdhaus kommen, wo sich die Gilde trifft. Wir reden mit Sakka. Damit wir den Allwissenden befragen können, müssen wir erst ein Rätsel lösen.

Das Tangram:



Jetzt reden wir mit der Kugel. Da uns die korrekte Bezeichnung fehlt, müssen wir nochmals zur Ratte Sist.

Höhle

Wir lenken den Torwächter wieder ab und gehen den Weg wieder zu Sist du sprechen mit ihm. Wir erfahren dass es sich um eine Linse aus einem Teleskop handelt. Wir gehen wieder zu den Frettchen und reden mit der Kugel.

Dorf

Wir teilen der Kugel mit, dass es sich um eine Linse aus einem Fernrohr handelt. Die Kugel kann nun anleiten, wie man eine neue Linse herstellt, allerdings fehlt Poliermehl. Wir fragen die Kugel, was man als Ersatz nehmen könnte. Die Kugel verweist auf roten Lehm. Wir fragen Okk, wo wir roten Lehm finden können. Wir müssen nochmals in das Schlammbad des Keilerkönigs, also auf zum Schloss der Keiler.

Schloss der Keiler

Wir reden wieder mit der Wache und überlisten Sie wieder. Wir folgen erneut dem Gang bis zum König. Nach dem kurzen Gespräch gehen wir wieder zu den Frettchen zu Sakka. Wir geben dem Glasmacher den Lehm. Wir bekommen eine neue Linse, und bringen Sie dem Hund.

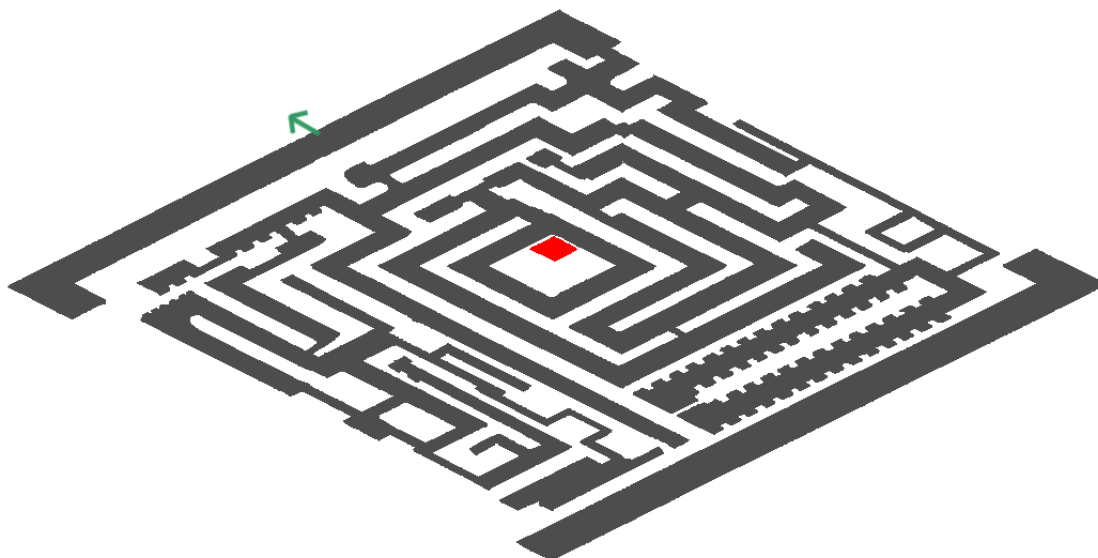
Haus

Wir betreten das Haus und geben die Linse dem Hund, und wir bekommen eine Karte. Wir verlassen das Haus und treffen auf eine Dienerin von Elara. Sie gibt uns einen Brief den wir Elaras Schwester in der Wildnis bringen sollen. Auf der Karte haben wir nun neue Orte, zu welchen wir reisen können. Als erstes gehen wir zum Schloss der Hunde.

Schloss der Hunde

Beim Hundeschloss will man uns nicht durchlassen. Also versuchen wir es mit ein paar Witzen, nützt aber alles nichts, wir landen im Gefängnis.

Wir nehmen die Holzschale auf und benutzen Sie mit der Zellentür. Wir verlangen etwas zu essen und einen Löffel. Wir essen erst mal etwas (Löffel mit der Holzschale benutzen) und lösen dann mit dem Löffel den losen Stein hinten rechts. Dann öffnen wir den Weg und wir haben einen Fluchtweg. Wir benutzen den Fluchttunnel, allerdings passen unsere Freunde nicht hindurch. Beim Versucht nach draussen zu kriechen, fallen wir ein Labyrinth. Eine Echse wirft uns hier ins Wasser, wenn wir sie treffen, und wir landen an einer anderen Stelle des Labyrinths. Wir müssen einen Weg zum äusseren Mauerring finden und von da aus dann nach links zum Ausgang.



Wenn wir das Labyrinth verlassen haben, gehen wir nach unten in die Wildnis. Wir gehen in das Dorf der Leoparden.

Dorf der Leoparden

Wir sprechen mit der Anführerin und den Dorfbewohnern und erfahren, dass ihre Tochter Krank ist. Wir schauen uns die Leopardentochter an und verlassen dann das Dorf. Wir suchen die Waldlichtungen ab. Bei einer Lichtung treffen wir einen Händler. Bei ihm tauschen wir den Wolfsring gegen Nadel und Faden und gehen anschliessend zum Steinbruch.

Steinbruch

Vor dem Mineneingang liegt ein Feuerstein den wir mitnehmen.

Hütte von Elaras Schwester

Wir schauen durch das Fenster. Und reden dann mit der Tür. Jetzt benutzen wir drei Mal Laras Brief mit der Tür (nicht die Hüttentür! Die Tür ist mit zwei Objektbeschreibungen versehen). Wir werden endlich hereingelassen. Wir reden mit Elaras Schwester und fragen nach dem Heilmittel und den Zutaten für die Leopardentochter.

Gebirgsfluss

Hier finden wir das Katzensgras, welches wir benötigen.

Eiche

Wir nehmen die Zweige vom Boden und benutzen diese im Inventar. Wir stapeln sie dadurch vor dem Baum. Dann benutzen wir im Inventar den Löffel mit dem Feuerstein. Sobald die Bienen weg sind, benutzen wir die Schale mit dem Bienenstock. Nun gehen wir zu Elaras Schwester zurück.

Wasserfall

Wir sprechen die Wölfin Shiala an und gehen dann zum Damm.

Damm

Wir werden geschnappt.

Dorf der Wölfe

Nach einer kurzen Unterhaltung mit den Wölfen besucht uns der Waschbär. Danach kommt Shiala und befreit uns. Wir öffnen die Käfigtür und gehen in das Haus links. Wir nehmen die Statue auf dem Baumstumpf mit und verlassen das Dorf. Wir gehen zum Dock.

Dock

Wir treffen den Händler und reden mit ihm. Wir tauschen die Statue gegen eine Öllampe ein. Jetzt gehen wir zu den antiken Ruinen.

Antike Ruinen

Links sind drei Gebäude. Beim zweiten öffnen wir die Tür und nehmen drinnen die Kabelrolle mit. Wir gehen zum dritten Gebäude. Hier können wir die Tür nur einen Spalt öffnen. Wir benutzen die Öllampe mit der Tür und können sie nun ganz öffnen. Im Gebäude nehmen wir den Schraubendreher von der Werkbank mit. Jetzt gehen wir zu den Klippen.

Klippen

Wir benutzen die Kabelrolle und erreichen so das Nest. Aus dem Nest holen wir eine Schlüsselkarte. Jetzt gehen wir zum Wasserfall.

Wasserfall

Wir gehen in die Höhle und weiter nach links. Hier reden wir mit Shiala. Nach dem Gespräch gehen wir zurück zu den Ruinen.

Antike Ruinen

Gegenüber dem ersten Gebäude links gibt es eine Gebäude, welches auf der Vorderseite einen Eingang und einer Anschrift „Admin 14“ hat. Wir öffnen die Tür und betreten den Vorraum. Die Tür hinten öffnen wir mit der Schlüsselkarte. Nun gehen wir nach hinten, nochmals nach hinten und nochmals nach hinten. Jetzt laufen wir nach links und gehen durch die Tür links. Auf dem Tisch liegt ein dreieckiges Gerät welches wir mitnehmen. Wir verlassen den Raum und gehen nach unten. Jetzt gehen wir nach rechts und dann immer weiter nach oben bis zum Ausgang. Wir verlassen das Gelände und gehen zum Staudamm.

Damm

Wir laufen nach hinten und dann auf den Hügel. Die Tür öffnen wir mit dem Schraubendreher. Im Raum öffnen wir die Uhr. Den Zylinder benutzen wir mit dem dreieckigen Gerät. Damit gehen wir wieder zum Wasserfall zu Shiala.

Wasserfall

Bei Shiala stecken wir das dreieckige Gerät in die Tür. Die Tür öffnet sich und wir gehen hindurch. Wir gehen nach hinten durch die Räume und klettern die zweite Leitern hoch (benutzen). Dann gleich nochmals weiter die Leiter nach oben. Hier nun die Treppe rechts hoch gehen und finden eine weitere Leiter die wir hochklettern. Hier treffen wir auf den Waschbären.

