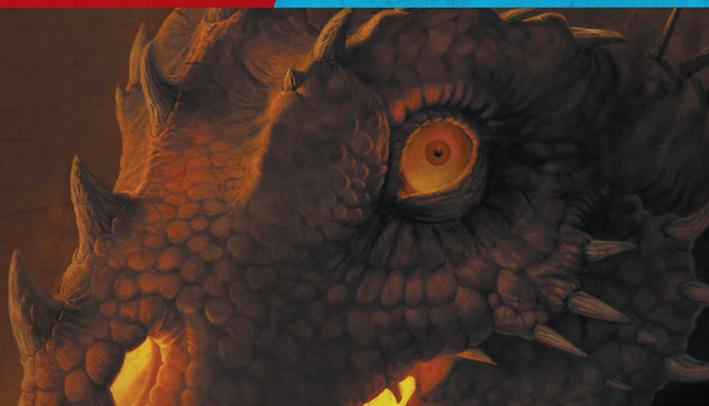
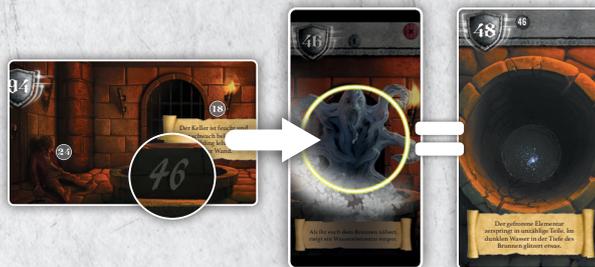


DAS VERLIES VON DOO-ARANN



- Am Rand des Brunnens (91) befindet sich eine versteckte Zahl (46), mit der ihr einen wütenden Wasserelementar in seiner Ruhe stört! Benutzt Maschine (6), um den Elementar mit dem Eis-Zauber in einen riesigen Eiskwürfel zu verwandeln. Dazu müsst ihr euer Gerät über Karte (46) halten und mit dem Finger einen Kreis auf dem Display zeichnen. Zerschlagt dann das eingefrorene Monster, indem ihr auf das Display tippt.

Nehmt Karte (48).



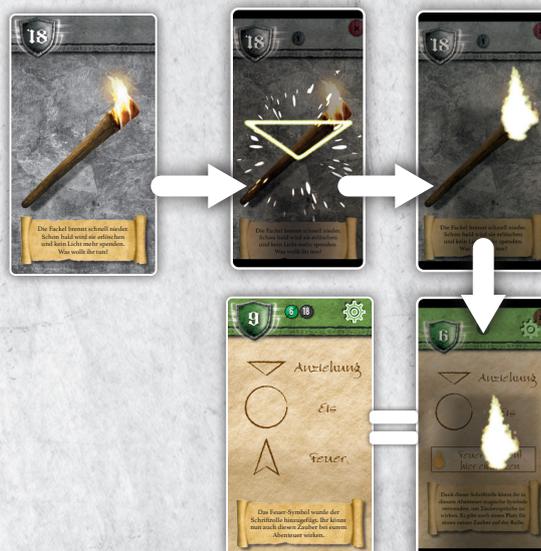
- Am Grund des Brunnes glitzert ein Schlüssel. Benutzt erneut Maschine (6) und wirkt den Anziehung-Zauber, um den Schlüssel aus dem Brunnen zu holen. Dazu müsst ihr euer Gerät über Karte (48) halten und mit dem Finger ein Dreieck auf dem Display zeichnen.

Nehmt Karte (60).



- Eure Fackel (18) ist kurz vor dem Erlöschen. Benutzt noch einmal Maschine (6) und wirkt den Anziehung-Zauber auf die Flamme der Fackel, indem ihr euer Gerät über Karte (18) haltet und mit dem Finger ein Dreieck auf dem Display zeichnet. Eine Flamme erscheint auf dem Display! Haltet jetzt euer Gerät über Karte (6) und fügt das Feuer-Element in das angegebene Feld ein.

Nehmt Karte (9).

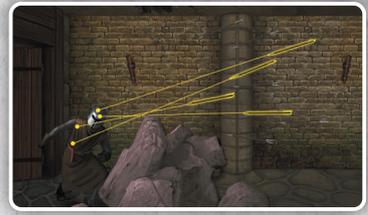


- Steckt den Schlüssel (60), den ihr vom Grund des Brunnes geborgen habt, in das Schloss der verschlossenen Tür (21): $60 + 21 = 81$.

Nehmt Karte (81).



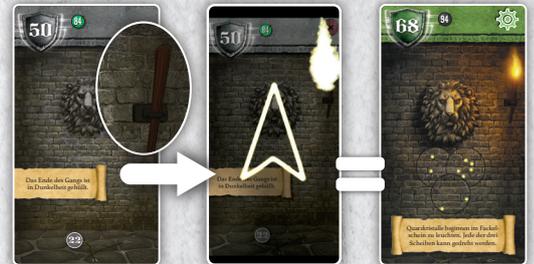
- ▶ Ein Pfeilhagel droht, auf euch niederzugehen. Öffnet Maschine **84**.
Verwendet die Längsseite einer beliebigen Karte, um die Flugbahn der einzelnen Pfeile zu bestimmen, indem ihr die Karte an jeden Pfeil anlegt und anhand einer gedachten Linie feststellen könnt, wo er landen wird. Vier von ihnen würden euch treffen. Wählt diese 4 Pfeile in der App aus und weicht ihnen aus.



Nehmt Karte **50**.

- ▶ Dieser Raum (**50**) ist recht dunkel. Benutzt Maschine **9** und wirkt den Feuer-Zauber auf die Fackel an der Wand.

Nehmt Karte **68**.



- ▶ Benutzt Maschine **68** und dreht die drei Scheiben mit Quarzkristallen unter der Löwenkopfskulptur so, dass das Sternbild des Löwen zu erkennen ist, wie es in der Nische nahe dem Eingang zu sehen ist.

Nehmt Karte **21**.



- ▶ Benutzt Maschine **9** und wirkt den Feuer-Zauber auf die Lunte des Lederbeutels (**21**), um sie anzuzünden.

Nehmt Karte **39**.



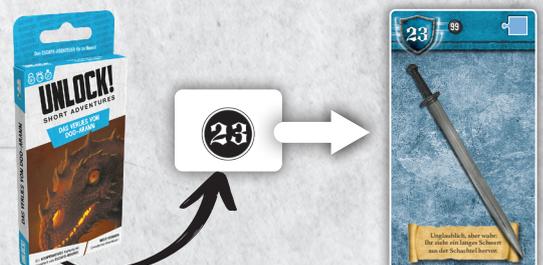
- ▶ Werft den Beutel mit Schwarzpulver (**39**) auf die Wand in der Nische (**43**), um ein Loch in die Wand zu sprengen: $39 + 43 = 82$.

Nehmt Karte **82**.



- ▶ Ihr braucht eine Waffe, um das Skelett zu bekämpfen. Glücklicherweise habt ihr am Gürtel (**99**) des mit weniger Glück gesegneten Abenteurers eine Schachtel finden können. Diese Schachtel sieht ähnlich aus wie die Spielverpackung dieses Abenteurers, die hier noch irgendwo herumliegen sollte. Innen auf der schmalen Unterseite der Verpackung könnt ihr die Zahl 23 erkennen.

Nehmt Karte **23**.



- ▶ Da ihr jetzt ein mächtiges Schwert (23) habt, könnt ihr das Skelett (12) problemlos besiegen und euren Weg fortsetzen: 23 + 12 = 35.
Nehmt Karte 35.



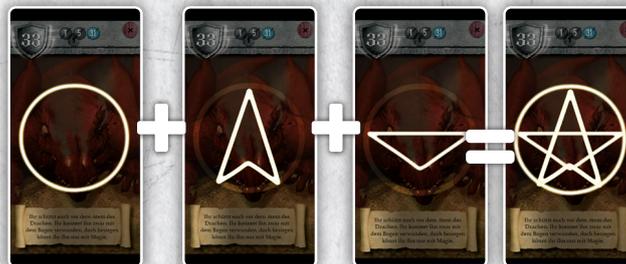
- ▶ Ihr seid nun im Drachenhort (35) und habt alles, was ihr zum Besiegen des Monsters braucht: einen Bogen (78) und einen Pfeil (22). Legt die Karten 78 und 35 so aneinander an, dass die blauen Linien aufeinanderpassen und die blauen Buchstaben von oben nach unten in alphabetischer Reihenfolge angeordnet sind. Legt die Sehnenkerbe des Pfeils in der Mitte der Sehne an (rotes „F“). Zielt dann mit der Pfeilkarte auf das Auge des Drachen („F“), wie der Hinweis auf der Pergamentrolle (29) zeigt. Auf der Längsseite der Pfeilkarte ist von Bogenkerbe bis zum Auge das Wort FÜN F zu erkennen.
Nehmt Karte 5.



- ▶ Verwundet (und furchtbar wütend!) spuckt der Drache (5) Feuer (+2). Schützt euch mit dem Schild (31)! 31 + 2 = 33.
Nehmt Karte 33.



- ▶ Um den Drachen (33) zu besiegen, habt ihr nur eine Option: Wirkt euren mächtigsten Zauberspruch! Dazu solltet ihr das Symbol auf der Pergamentrolle (29) verwenden, indem ihr Maschine (9) öffnet und ein Zauber-Symbol nach dem anderen auf euer Display zeichnet, um letztendlich ein Pentagramm zu erhalten.



HERVORRAGEND! Der Drache ist besiegt. Erleichtert schnappt ihr euch seinen Schatz und verstaut ihn in eurem verzauberten bodenlosen Rucksack, bevor ihr das Verlies von Doo-Arann wieder verlasst. Jetzt seid ihr bereit, euch neuen Gefahren zu stellen. Im Hinterkopf nagt bei euch aber immer noch die Frage, warum ihr bei eurem Abenteuer nicht auf den bösartigen Zauberer Doo-Arann getroffen seid. Wer weiß das schon. Aber vielleicht ist das ja auch eine andere Geschichte ...