

Diskworld II: Vermutlich vermißt

Mitspielende Personen

- Albert, Tods Diener in seinem Haus
- Alte, Verkäuferin im Laden in Ankh-Morpork
- Architekt in Djelibey
- Bei-meinen-Knochen-Schapla, Verkäufer auf Bonedie-Beach
- Cassanunda in der Trollbar und in der Leichenhalle in den Schatten in Ankh-Morpock sowie in Delibedy
- Dekan, in der Unsichtbaren Universität in Ankh-Morpork
- Demonstrantin, auf dem Friedhof und im Park der Unsichtbaren Universität
- Dompteur in Holywood
- Elfenkönigin bei den Steinen und auf dem Turm
- Entenmann in den Schatten in Ankh-Morpork
- Erzkanzler, in der Unsichtbaren Universität in Ankh-Morpork
- Frauen in Djelibey
- Frau Kuchen, im Laden in den Schatten in Ankh-Morpork
- Gimlet im Cafe in den Schatten in Ankh-Morpork
- Graf im Club des neuen Anfangs in den Schatten in Ankh-Morpork
- Gräfin im Club des neuen Anfangs in den Schatten in Ankh-Morpork
- Henry Husten in den Schatten in Ankh-Morpork
- Imker, im Park in der Unsichtbaren Universität in Ankh-Morpork
- Irrer Drongo, im Forschungstrakt für hochenergetische Magie in der Unsichtbaren Universität in Ankh-Morpork
- Ixolith im Club des neuen Anfangs in den Schatten in Ankh-Morpork
- Käpt'n des Schiffs in Ankh-Morpork, das die Untoten nach XXXX bringt
- Kobold, im Vogelhäuschen im Park der Unsichtbaren Universität in Ankh-Morpock
- Leichenbestatter in der Leichenhalle in den Schatten in Ankh-Morpork
- Leichensammler in den Schatten in Ankh-Morpork
- Maskenbildnerin im Holywood
- Milchmädchen, auf dem Marktplatz in Ankh-Morpork und in Holywood
- Narr bei der Narrengilde in Ankh-Morpork
- Oma Wetterwachs, untote Hexe in der Leichenhalle in den Schatten in Ankh
- Ponder Stibbons, im Forschungstrakt für hochenergetische Magie in der Unsichtbaren Universität in Ankh-Morpork
- Prospektor in Djelibey
- Quästor, in der Unsichtbaren Universität in Ankh-Morpork
- Reg Schuh im Club des neuen Anfangs in den Schatten in Ankh-Morpork
- Rincewind, der Held des Abenteuers

- Schnapper, auf dem Marktplatz in Ankh-Morpork, in Hollywood und in Delibedy
- Schwarzer Mann im Club des neuen Anfangs in den Schatten in Ankh-Morpork
- Slazz, im Forschungstrakt für hochenergetische Magie in der Unsichtbaren
- Steinverkäufer in Djelibey
- Stinkender Ron in den Schatten in Ankh-Morpork
- Stinkfaul, Skelett bei Hügel in der Wüste
- S.T. Ungulant, Philosoph beim Wagenrad in der Wüste
- Susanne, Tods Enkelin in seinem Garten
- Tod, der seinen Beruf an den Nagel gehängt hat
- Troll in der Trollbar in den Schatten in Ankh-Morpork
- Troll in Hollywood
- Uri Djeller in Djelibey
- Vampir in der Trollbar in den Schatten in Ankh-Morpork
- Windle Poons, untoter Zauberer
- Zwerg im Schloß in Hollywood

Lösung

Tod hat eine Auszeit genommen und so finden die Seelen der Verstorbenen nicht ins Jenseits, sondern bleiben am Körper hängen. Als dies auch dem Zauberer Winkle Poons geschieht, soll Rincewind Abhilfe schaffen und die Zutaten für das AshkEnte-Ritual herbeischaffen, um Tod herbeizubeschwören. An dieser Stelle beginnt das Spiel.

Akt I: Die Sache mit dem Ritus: Nachdem man vom Erzkanzler eine Liste mit allen für das AshkEnte-Ritual notwendigen Sachen erhalten hat, verläßt man erst einmal den Speisesaal der Unsichtbaren Universität und begibt sich in den Forschungstrakt für hochenergetische Magie. Dort findet man einen Magneten, eine Blasebalg sowie ein Reagenzglas bei der Maschine. Mit letzterem befreit man aber auch alle Ameisen, die zum Betreiben der Maschine HEX erforderlich sind, wie man von Slazz erfahren kann. Mit den beiden anderen braucht man nicht zu reden. Im Park der Uni findet man den Quästor, den Dekan und den Bibliothekar beim Krocket-Spielen; der Quästor beschwert sich allerdings über die zu leichten Schläger. Da alle 3 Schläger gleich lange Holzstücke enthalten, braucht man diese. Es gilt also Ersatz zu beschaffen. Weiter rechts neben dem Bibliothekar und dem Labyrinth findet man einen Kobold in einem Vogelhaus. Von ihm erfährt man, daß er sehr übelriechend Stiefel hat, der Stinkende Ron aber die Nummer 1 in Sachen Gestank ist. Da seine Stiefel Stahlsohlen haben, kann man sie mit dem Magneten anziehen und einstecken. Links von den Krocketspielern findet man einen Imker mit seinen Bienen, der etwas von Pfeffer sagt. Das sollte man sich merken. Auch erfährt man, daß man sich seinen Bienen ohne geeignete Kleidung und Rauch nicht nähern sollte.

Nun geht man in die Stadt und zu dem Laden. Dort steckt man den Flamingo neben der Türe ein und holt sich noch den ausgestopften Fisch und den Weihrauch aus der Auslage. Auf einem Brett findet man einige Kerzen. Spricht man die Alte darauf an, so will sie einem eine herstellen, wenn man ihr Bienenwachs bringt.

Nun geht es in die Schatten. Wenn man ganz links beginnt, findet man einen Laden, in dem Frau Kuchen sitzt. Diese kann hellsehen und gibt einem immer im Voraus schon Antworten auf Fragen, die man noch gar nicht gestellt hat. Es gilt ein sinnvolles Gespräch zu basteln, dazu stellt man ihr in dieser Reihenfolge die 2., 3., 4. und 1. Frage. Dann kann man sie auf die Dschinn-Flasche ansprechen. Sie will sie herausrücken, sobald man ihr etwas Ektoplasma besorgt hat. Im hinteren (linken) Teil des Ladens findet man im Schrank ein Bügelbrett. Hier findet man auch eine Schere und der Puppe kann man den Unterrock klauen. Wieder draußen begibt man sich weiter nach rechts, wo man den Leichensammler trifft. Durch die Türe in der Nähe kommt man zum Raum des Leichenbestatters, in dem man ein Messer in der schmutzigen Brühe findet. Hier liegt die Hexe Oma Wetterwachs, die man sich näher ansehen sollte. Wieder draußen begibt man sich erneut nach rechts und kommt so zur Troll-Bar. Vom Trollwirt bekommt man ein Bier. Der kleine Wicht vor der Theke heißt Cassanunda und hält sich für den zweitgrößten Liebhaber der Geschichte. Außerdem hat er Leitern im Angebot. Seine letzte will er aber erst herausgeben, wenn er als Gegenleistung Kontakt zu einer kleinen Frau bekommt. Also nennt man ihr Oma Wetterwachs als Ziel seiner Begierde und bekommt eine Leiter, die man einsteckt. Weiter hinten in der Bar sitzt ein Vampir, der erst dann nach Hause gehen will, wenn der Morgen graut. Außerdem hat er ein künstliches Gebiß. Bevor man geht, läßt man noch die Streichhölzer von der Theke mitgehen. Noch weiter rechts findet man neben den Bettlern den Durchgang zu einem Cafe. Dort setzt man sich an den rechten Tisch und liest die Speisekarte. Noch während man sie in der Hand hält, ruft man den Wirt Gimlet und bestellt einen extrarohen Mausburger. Man steckt noch den Cayenne-Pfeffer ein und verläßt dann die Schatten.

Anschließend geht man zu den Docks und benutzt den ausgestopften Fisch mit dem Vogel, den dieser direkt zu fangen versucht. Dabei zieht er sich eine Gehirnerschütterung zu, so daß man ihn einsammeln kann. Mit dem Messer schneidet man das Netz auf und nimmt sich den Hammerhai.

Beim Markt trifft man auf Schnapper und das Milchmädchen. Wenn man mit Schnapper redet, bekommt man eine Broschüre und Knallkörner von ihm. Außerdem erfährt man, daß er ein Talent für das Filmgeschäft sucht. Ein solches steht in bekannter Marilyn-Monroe-Manier über einem Gitter: das Milchmädchen. Wenn man mit ihr spricht, erfährt man, daß sie ein glitzerndes Kostüm anhat und dieses Glitzerzeug gilt es für das AshkEnte-Ritual zu bekommen.

Erreichen kann man dies, indem man zur Narrengilde geht und dort in das Loch steigt. Unten wendet man sich nach links, bis man unter dem Gitter steht. Dort benutzt man den Blasebalg mit der jungen Dame, so daß diese eine Filmrolle und man selbst das Glitzerzeug bekommt. Wieder oben steckt man

die Tröte ein und nimmt sich den Ziegelstein. Vom Narrengest erfährt man, daß er an die Steine der Narrengilde gefesselt ist. Da man von ihm Ektoplasma braucht, bietet man ihm an, daß er auf dem Ziegelstein (mit dem Narren benutzen) Platz nehmen soll, dann würde man ihn herumführen.

Damit geht man in den Forschungstrakt der Unsichtbaren Universität und benutzt den Ziegelstein mit dem Beschleuniger, um das Ektoplasma aus dem Narrengest herauszuquetschen. Damit geht man in den Park zum Imker, dem man die Klicker-Broschüre in die Hand drückt, damit er sein Wissen über Bienen in einem Film an Unwissende vermitteln kann. Der macht sich dann auch sofort auf und davon. Nun kann man endlich den Wachs für die Kerzen besorgen. Da dieser besonders tropfig sein muß, damit die Kerzen für das Ritual auch geeignet sind, muß der Wachs mit Wasser durchtränkt sein. Daher streut man den Cayenne-Pfeffer in die Blüten, so daß die armen Bienen nun schwitzen und der Wachs gerade richtig wird. Nun gilt es nur noch den Unterrock anzuziehen, eine Weihrauchkerze anzuzünden und mit den Bienen zu benutzen und schon kann man sich Wachs aus dem Bienenstock nehmen. Man kann auch schon an die Krocket-Schläger herankommen. Dazu gibt man dem Quästor den Hammerhai, dem Dekan den Flamingo und beim Bibliothekar tauscht man den Watvogel aus. Etwas weiter rechts vom Krocketplatz findet man einen Hahn in einem Labyrinth, der aber zu schnell ist, als daß man ihn fangen könnte. Da man ihn aber braucht, um dem Vampir den kommenden Morgen vorzugaukeln, muß man zu einer List greifen. Man tränkt das Getreide (die Knallkörner) im Bier und wirft sie dem Hahn zum Fraß vor. Der ist danach so blau, daß man ihn mühelos einfangen kann. Dummerweise bringt er nun keinen Ton mehr heraus. Um das zu ändern, muß man wieder in die Schatten.

Dort geht man zunächst in den Laden von Frau Kuchen. Ihr gibt man das Ektoplasma und bekommt dafür die Dschinn-Flasche. Mit dieser geht es zu den Pennern. Es gilt nun den Geruch vom Stinkenden Ron einzufangen. Dazu steckt man die übelriechenden Schuhe des Kobolds als Köder in die Dschinn-Flasche und benutzt diese dann mit dem Geruch, der sich auch prompt einfangen läßt. Hier kann man auch den Hahn wieder auf die Beine stellen, indem man ihn in die Kaffeekanne steckt. Beim Entenmann steckt man noch den Topf und die Säge ein. Dann geht es in die Troll-Bar, wo man den Hahn mit dem Vampir benutzt. Der macht sich sofort auf nach Hause, legt sich in seinen Sarg und die falschen Zähne in ein Glas davor.

Man findet diesen Sarg auf dem Friedhof, auf dem sich auch eine Demonstrantin angekettet hat, die nicht in die Narrengilde aufgenommen wurde und nun dagegen protestiert. Hier gibt es auch eine Spitzhacke. Weiter hinten durch findet man eine Gruft mit dem Sarg des Vampirs. Mit der Leiter von Cassanunda kann man nach oben klettern (Leiter mit Platte benutzen) und die Zähne abstauben. Mit diesen beißt man die Maus und füllt das Blut an den Zähnen in das Reagenzglas.

Nun gilt es nur noch den Wachs in dem Laden bei der Alten abzugeben, die daraus sofort hervorragende Kerzen herstellt. Damit hat man das alles beisammen.

Also geht es wieder in die Universität. Dort gibt man dem Erzkanzler im Speisesaal das Blut, die 3 Krocketschläger, das Glitzerzeug, die tropfenden Kerzen und die Dschinn-Flasche mit dem üblen Geruch. Daraufhin leitet der Erzkanzler das AshkEnte-Ritual ein und Tod kommt auch vorbei. Allerdings hat er keine Lust, seine Arbeit wieder aufzunehmen. Er findet es auf seiner sonnigen Insel viel angenehmer. Also muß man ihn dort davon überzeugen, daß er endlich wieder seiner Beschäftigung nachgehen soll.

Akt II: Komm und stirb mit mir! Es gilt also, Tod auf seiner Insel zu finden. Dazu geht man zu den Docks und begibt sich zu dem inzwischen angelegten Schiff. Vom Käpt'n erfährt man, daß dieser zur sonnigen Insel XXXX fährt, aber nur lebende Tode mitnehmen darf. Also muß man sich offiziell für tot erklären lassen.

Vom Leichensammler in den Schatten erfährt man, daß man dazu einen Totenschein benötigt. Den kann man im Keller beim Leichenbestatter bekommen, wenn man ihn darauf anspricht. Dazu muß man aber drei Prüfungen bestehen: der Atem darf nicht auf einem kalten Spiegel beschlagen, man darf keinen Puls mehr haben und die Körpertemperatur muß sehr gering sein. Man muß sich also vorbereiten. Zuerst geht man in den Laden von Frau Kuchen und zu ihrer Puppe, der man mit der Säge den Arm entfernt.

Dann geht man bei der Narrengilde in das Loch, wendet sich nach rechts und steigt nach oben in das Warenhaus der Zukunft, wo man mit der Spitzhacke etwas Eis abschlägt.

Anschließend geht es wieder zum Leichenbestatter. Unten erhitzt man den Spiegel am Bunsenbrenner und legt ihn dann wieder auf die Werkbank. Dann legt man sich auf die freie Platte, holt sich den Puppen-

arm aus der Truhe und kühlt seinen Körper mit dem Eis ab (wenn man zulange mit dem Eis unterwegs war, ist es geschmolzen, dann muß man neues besorgen). Nun ist man bereit für die Untersuchung und teilt dem Leichenbestatter mit, daß man sich ziemlich tot fühlt. Im Anschluß erhält man den Totenschein, den man dem Leichensammler gibt. Der bringt einem dann zum Schiff und das nach XXXX.

Dort trifft man auch auf Tod. Der will aber nicht mehr zurück, weil ihn keiner lieb hat. Also gilt es sein Image aufzupolieren. Dazu eignen sich die Klicker am besten und so schlägt man ihm eine Schauspieler-Karriere vor. Schnapper weiß, was zu einem guten Film dazugehört: (1) eine schöne Frau, (2) eine eingängige Melodie und (3) Krimskrams.

In Holywood geht man in das Schloß und fragt den Zwerg, ob man das Pferdekostüm haben könne (die anderen will Rincewind nicht). Der will dafür aber bunten djelibebyschen Schmuck haben. Weiter rechts in Holywood findet man ein 1t-Gewicht und einen Briefkasten, von dem man den Aufkleber mit der Aufschrift '10' stibitzen kann. Noch weiter rechts zwingt ein Dompteur Kobolde zur Arbeit. Nur einer liegt faul auf einem Wasserbehälter. Wenn man ihn genauer betrachtet und die Kamera in der Nähe an sich genommen hat, kann man den Dompteur fragen, ob man sich den Kobold ausleihen kann, woraufhin der aber in einem Bild verschwindet. Noch etwas weiter rechts findet man einen Wohnwagen mit einem Troll davor. Die Tür zum Wohnwagen ist abgeschlossen, also fragt man den Troll nach dem Schlüssel dazu, den er nach kurzem Zögern auch herausrückt. Auch erfährt man von ihm, daß er sehr stolz auf seine funkelnden Zähne ist. Mit dem Schlüssel kommt man in den Wohnwagen, in dem das Milchmädchen auf der faulen Haut liegt. Sie will nur bei Tods Film mitmachen, wenn man ihr einen Diamanten schenkt.

Zuerst geht es einmal nach Djelibeby. Dem Verkäufer bei den Kamelen bittet man um ein solches, das anschließend rechts in der Wüste auf einen Ausritt wartet. Zunächst geht man aber weiter nach links. In dem Laden nimmt man das Plakat (= Plan zum Bau einer Pyramide) an sich und läßt sich vom Architekten über die Bedeutung der Pyramiden aufklären: sie können den Fluß der Zeit verlangsamen oder beschleunigen. Noch weiter links findet man Uri Djeller, der Dinge geradebiegen kann und von einem Philosophen in der Wüste weiß, der eingängige Melodien schreiben kann. Er weiß auch von einem Jungbrunnen, hat aber dessen geographische Lage vergessen. Die soll aber ein Prospektor wissen, der hin und wieder in der Stadt ist. Beim Steinverkäufer versucht man einen Zuckerstein zu erwerben (erst anklicken), aber kurz zuvor wird dieser von einigen Damen gekauft. Mit diesem Stein wird bei Steinigungen das Opfer beworfen, wie man vom Steinverkäufer erfahren kann. Also gilt es eine solche in die Wege zu leiten. Dazu begibt man sich noch einmal nach links und zieht den Pfahl bei der Mauer aus der Erde.

Anschließend verläßt man Djelibeby und reitet mit dem Kamel zum Hügel. Dort hängen Skelette an abgestorbenen Bäumen, die recht musikalisch sind. Man redet hier mit Stinkfaul. Der will für einen singen, wenn man ihn losbindet. Mit dem Messer ist dies kein Problem.

Bei den Pyramiden nimmt man den Klebstoff an sich und schneidet mit der Schere etwas Verband von der Mumie ab. Dann geht es zur Oase.

Dort streiten sich zwei Geier um einen verwesenden Arm, an dem bunter Schmuck hängt. Da man diesen Schmuck für den Zwerg braucht, die Geier den Arm aber nicht hergeben wollen, bandagiert man den Holzarm der Puppe mit dem Verband der Mumie und tauscht die beiden aus. Dann kann man den Schmuck abziehen.

Beim Wagenrad findet man S.T. Ungulant, der mit seinem imaginären Freund Angus spricht. Als freundlicher Weiser schreibt er sofort eine Melodie, die er aber erst dann herausgeben will, wenn man für seinen Freund eine Antwort auf die Frage 'Warum?' hat.

Beim Strand der Insel Bonedie findet man einen Stand mit Bei-meinen-Knochen-Schapppla, von dem man einen Bumerang bekommt und den man nach einem Korb fragen kann, wenn man sich den angesehen hat. Weiter rechts und oben findet man die Ameisen der Maschine HEX, kann sie aber noch nicht einfangen.

Wieder in Ankh-Morpork geht man zu den Docks und betrachtet die Mauer neben dem Haken näher. Diese lädt zum Einreißen ein und das Schild darüber verspricht Krimskrams. Also hängt man die 1t-Kugel an den Haken und schubst sie an. Leider ist ihr Gewicht nicht ausreichend und so klebt man die 1 mit der 10 vom Briefkasten zu. Nun ist sie schwer genug und nach einem erneuten Anstoß kann man sich eine Schneekugel mitnehmen.

Dann geht es zur Unsichtbaren Universität in den Park. Hier sammelt man die Krockettore ein. Weiter hinten durch hat sich die Demonstrantin inzwischen am Vogelhäuschen festgebunden. Sie wäre das ideale Opfer für eine Steinigung, nur bekommt man sie nicht vom Vogelhäuschen los. Also steckt man den Pfahl in den Komposthaufen und flugs bindet sie sich dort fest. Dann kann man sie an sich nehmen. Anschließend geht man in den Speisesahl und füllt der Korb mit den Speisen.

Dann geht es wieder nach Djelibey und dort zur Mauer, wo man den Pfahl samt Demonstrantin in das Loch steckt. Nach der Steinigung ist man im Besitz des Zuckersteins und des Seils und begibt sich wieder nach Hollywood.

Dort gibt man dem Troll vor dem Wohnwagen den Zuckerstein, woraufhin dieser furchtbare Zahnschmerzen bekommt. Um ihn davon zu befreien, bindet man das Seil an seinen Zahn (und die Türe) und zieht ihn aus. Danach kann man ihn dem Milchmädchen geben, so daß man nun eine Hauptdarstellerin hat. Im Schloß gibt man dem Zwerg den bunten Schmuck und erhält dafür das Pferdekostüm. Bei den Kobolden taucht man noch den Bumerang in die Farbe (wie es zuvor der geflüchtete Kobold mit sich selbst gemacht hat) und holt den Kobold (wenn er gerade zu sehen ist) mit dem so präparierten Bumerang wieder aus dem Bild heraus. Dann kann man ihn in die Kamera stecken.

Anschließend geht es nach Bonedie-Beach zu den Ameisen, denen man den Picknick-Korb vorsetzt. Die machen sich direkt über die Delikatessen her und so kann man sie problemlos einsacken. Damit geht es zurück zur Universität.

Im Forschungstrakt für hochenergetische Magie wollen die kleinen Ameisen aber partout nicht in die Maschine klettern und so muß man noch einmal in den Park zu den Bienenstöcken. Hier zündet man wieder eine Räucherkerze an, zieht sich den Unterrock über, vertreibt die Bienen mit dem Weihrauch und füllt Honig in den Topf (Topf mit Bienenstock benutzen). Mit diesem erzeugt man einen Verbindungsweg vom Korb zum HEX, dem die Ameisen auch prompt folgen. Danach ist die Maschine wieder betriebsbereit und man kann Slazz fragen, ob man sie benutzen darf, um so die Antwort auf die Frage 'Warum?' zu bekommen. Das Ergebnis wird allerdings voraussichtlich erst in 2 Mio. Jahren zu erwarten sein. Da man nicht solange warten kann, muß man den Lauf der Zeit beschleunigen, und dazu braucht man eine Pyramide. Baumaterial (die Krockettore) und einen Plan hat man, aber man muß erst noch einmal nach Djelibey.

Dort läßt man Uri Djeller die Krockettore gerade biegen. Dann benutzt man sie mit dem Plan und schon hat man eine Pyramide. Mit der geht es wieder in den Forschungstrakt für hochenergetische Magie.

Hier stellt man das Pyramidengerüst über die Maschine HEX und bittet Slazz erneut, die Antwort auf die Frage 'Warum?' zu finden. Diesmal ist sie nach kurzer Zeit da und man bringt sie schnell S.T. Ungulant in der Wüste beim Wagenrad.

Von ihm bekommt man als Dankeschön wie versprochen die eingängige Melodie, so daß man nun alles für den Film zusammenhat.

In Hollywood gibt man Schnapper die Schönheit, die Musiknoten, die Kapelle und die Schneekugel. Leider kann man mit den Dreharbeiten immer noch nicht beginnen, da Tod immer noch bei der Maskenbildnerin ist. Also begibt man sich dorthin, man findet Tod direkt links neben dem Dompteur hinter der Türe. Die Maskenbildnerin verzweifelt an Tods Wünschen über sein Aussehen. Nur ein Bild der schönen Elfenkönigin kann ihr jetzt noch helfen.

Wo sich die Elfenkönigin befindet, kann man bei Oma Wetterwachs in der Leichenhalle in Ankh-Morpork erfragen (erfährt man von der Maskenbildnerin). Die wird aber derart von Cassanunda umgarnt, daß kein vernünftiges Gespräch möglich ist. Also erzählt man dem ambitionierten Liebhaber, daß in Djelibey eine ganze Gruppe von Frauen als neue Herausforderung auf ihn wartet. Nun kann man endlich Oma Wetterwachs nach dem Standort der Elfen fragen, woraufhin ein neuer Ort auf der Karte erscheint.

Den reist man sofort an. Wenn man durch den Steinkreis tritt (Truhe kann einem hier nicht folgen), kann man hoch zum Schloß der Elfen gehen, wird aber sofort wieder hinausgejagt, da man ein normaler Sterblicher ist. Beim zweiten Versuch erfährt man aber, daß die Königin eines ihrer Tiere vermißt. Und da man ein Pferdekostüm hat, dürfte klar sein, wie dieses Tier aussieht. Allerdings muß man das Kostüm noch verbessern. Zunächst braucht man einen Partner, der mit unter das Kostüm schlüpfte.

Für diesen bietet sich der hilfsbereite Bibliothekar im Speisesaal der Unsichtbaren Universität an.

Nachdem man ihn gefragt hat, kann man ihn ins Inventar und unter das Pferdekostüm stecken. Ein normales Pferd hätte bei den Elfen natürlich keine Chance, also muß ein Einhorn her. Dazu träufelt man etwas Leim auf das Horn und pappt es dem Pferdekostüm auf die Stirn.

Dann geht es wieder zu den Elfen. Dort steckt man die Kamera und das Einhornkostüm in die Taschen von Rincewind und betritt den Steinkreis (zweimal; beim ersten Mal klappt es nicht so ganz). Drinnen zieht man sich das Kostüm über und geht ins Schloß, wo man mit der Kamera einige Bilder der Königin schießt. Die bringt man der Maskenbildnerin.

Da Tod nun endlich bereit ist, können die Dreharbeiten beginnen (noch einmal mit Schnapper reden). Allerdings fallen Tod permanent schwere Gegenstände auf den Kopf und so verlangt er bald einen Stuntman, der ihn in diesen Situationen vertritt. Also macht man sich mal wieder auf die Suche.

Fündig wird man in den Schatten in Ankh-Morpork, und zwar ganz links bei der Türe in der Nähe von Frau Kuchens Laden. Hier wird man erst eingelassen, wenn man sich als Untoter ausweisen kann, was mit dem Totenschein kein Problem ist (Totenschein mit Türe benutzen). In den Raum dahinter haben sich die Mitglieder des Clubs des neuen Anfangs versammelt und debattieren über beliebig unwichtige Dinge. In dem Schrank allerdings findet man ein Schaf, das man unbedingt als Double für Tod engagieren sollte. Leider darf es erst dann im Filmgeschäft arbeiten, wenn es nachweisen kann, daß seine Eltern von Übersee kamen.

Um diesen zu erhalten, muß man zur Insel Bodedie. Hier sägt man die Beine des Bügelbretts mit der Säge ab, um zu einem Surfbrett zu kommen. Dieses kann man in der Brandung ausprobieren. Da man nicht so standfest ist, sollte man es zuvor mit dem Leim bearbeiten. So kommt man zu einer Insel mit einer Höhle, in der die Wände mit Schafen bemalt sind. Hiervon macht man ein Photo und fährt wieder zurück.

Nachdem man dem Schaf die Photos gezeigt hat, ist es bereits, als Stuntman zu arbeiten und der Film kann endlich fertig gedreht werden.

Leider ist die Premiere nicht der Erfolg, den man sich gewünscht hat, also muß man den Film schnell noch einmal nachbearbeiten. Dazu nimmt man die Rolle vom Projektor und spannt sie in den Apparat. Dann benutzt man noch die restlichen Photos der Elfenkönigin mit dem Apparat und schon hat man vereinzelt einige ihrer Bilder in den Film eingebaut. Jetzt legt man die Rolle wieder in den Projektor ein und schon kann der modifizierte Film ablaufen. Diesmal ist das Publikum ganz von den Socken und Tod wird zum Megastar.

Akt III: Rincewind der Schnitter! Leider hat er nun erst recht keine Lust mehr, seiner eigentlichen Aufgabe nachzugehen: er sonnt sich in seinem Ruhm. Also muß man nun selbst ran und Tods Arbeit übernehmen. Da hat Tods Diener Albert (ins Haus gehen und dort rechts in die Küche) aber auch noch ein Wörtchen mitzureden: Er läßt einen erst dann Tod spielen, wenn man sich seiner würdig erwiesen hat. Dazu muß man vier Aufgaben bestehen: (1) man muß Dinky reiten können, (2) man braucht geeignete Kleidung, (3) schadet eine Sense nicht und (4) braucht man eine tiefe Stimme. Bevor man die Küche verläßt, nimmt man noch den öligen Lappen an sich und untersucht den Kaminofen, der nun geöffnet ist. An das Zuckerschälchen will Albert einen aber nicht heranlassen. Die Sense findet man im Flur im Schirmständer. Links neben der Türe zur Küche kann man die Vorhänge abnehmen. Dann geht man die Treppe hoch und wendet sich in den Raum nach unten. Hier findet man Tods Arbeitszimmer. Dort nimmt man das Tintenfaß vom Arbeitstisch und zieht an der Kordel. Daraufhin macht sich Albert auf den Weg und man kann sich in der Küche das Zuckerschälchen nehmen. Dann geht es nocheinmal die Treppe hoch und diesmal in den Raum oben links. Hier nimmt man die Schnur von der Komode und das Kaninchen vom Bett. Wenn man letzteres untersucht, erlangt man einen Pyjama. Vor dem Haus findet man unter der Matte einen Schlüssel.

Anschließend geht man nach rechts zum Stall und nimmt sich das Seil. Nachdem man Binky den Zucker gegeben hat, hat man sein Vertrauen gewonnen und kann ihn nun satteln. Allerdings wird man wieder abgeworfen, wenn man ihn zu reiten versucht. Also schmiert man den Sattel mit Leim ein, wirft ihn Binky erneut über und diesmal klappt es mit der ersten Aufgabe.

Noch weiter rechts kommt man in den Garten. Hier nimmt man dem Gartenzweig die Angelrute weg. Das Wasser im Teich färbt man mit dem Tintenfaß schwarz und taucht den die Vorhänge in die Brühe: nun hat man auch geeignete Kleidung. Bei der Schaukel findet man einen Spielzeugkarren, den man sich

näher ansehen sollte. Dann plaudert man etwas mit Susanne, der Enkelin von Tod. Sie will den Karren nur herausrücken, wenn man ihr die eigene Autobiographie zur unterhaltsamen Lektüre vorbeibringt. Also geht man wieder zum Haus.

Dort benutzt man vor der Haustüre das Seil mit dem Bumerang und wirft ihn dann zum Kamin hoch. Dann kann man hochklettern und in den Kamin sprechen und Albert auch von den eigenen Stimmfähigkeiten überzeugen (dazu muß allerdings der Kaminofen offen sein). Jetzt gibt man ihm den Umhang und die Sense. Man darf aber immer noch nicht Tod spielen. Erst muß man noch seine Fähigkeiten beim Sense schwingen unter Beweis stellen. Dazu soll man ein Kornfeld mähen. Zunächst aber geht man in die Bibliothek, die genau gegenüber der Küche liegt. Eines der roten Bücher ist die gesuchte Autobiographie, also steckt man sie ein.

Nachdem man sie Susanne gegeben hat, macht sie sich direkt lustig darüber, also nimmt man sie ihr wieder weg und fragt sie nach einem anderen Ersatz für ihren Karren. Ein altes Buch in einem abgeschlossenen Raum soll nun als Tauschobjekt herhalten. Da dieser Raum dunkel sein soll, bastelt man sich besser schon einmal eine Kerze. Dazu braucht man Wachs aus den Bienenstöcken. Damit man an diesen herankommt, zündet man den öligen Lappen mit den Streichhölzern an und zieht sich den Pyjama über. Dann vertreibt man die Bienen mit dem brennenden Lappen und nimmt sich etwas Wachs. Wenn man schon dabei ist, kann man das Zuckerschälchen auch mit Honig füllen.

Dann geht man wieder in die Bibliothek und nach ganz hinten durch. Die Alkoven kann man mit dem Schlüssel öffnen. Jetzt benutzt man den Bindfaden mit dem Wachs und zündet die fertiggestellte Kerze an. Mit der Kerze betritt man nun die Alkoven und benutzt sie drinnen mit denselben. Dann kann man endlich etwas sehen und nimmt sich das auffallende Buch rechts.

Dieses tauscht man bei Susanne endlich gegen den Spielzeugkarren.

Das zu mähende Feld findet man, wenn man beim Haus nach unten geht. Leider ist Rincwinds Rücken zu geschwächt, um das ganze Feld zu mähen, also befestigt man die Sense an dem Karren, und schon hat man in Windeseile auch diese Aufgabe erledigt.

Als letzte Aufgabe verlangt Albert nun noch, daß man 100 Seelen einsammelt. Diese findet man in der Grube rechts neben Susannes Schaukel. Hier befestigt man den Honigtopf an der Angel und holt sich die Punkte heraus: diese sind die Ameisen aus der Maschine HEX. Nachdem man diese Albert gebracht hat, wird man nun offiziell zum Schnitter erklärt.

Akt IV: Bis der Tod uns scheidet! Kurze Zeit später wird Tod ins Jenseits befördert. Um ihn wieder zurückzuholen, muß man den Jungbrunnen finden, von dem Uri Djeller gesprochen hatte. Zunächst aber nimmt man den Korken von seinem Hut.

Dann reist man wieder nach Djelibey und wartet solange beim Kamel, bis der Prospektor ankommt. Ihm klaut man die Wasserflasche aus den Satteltaschen seines Kamels und steckt statt dessen den verwesenden Arm hinein. Wenn er wieder wegretet, fliegen die Geier im hinterher und sind damit ein weit sichtbares Zeichen. Auf diese Weise findet man den Jungbrunnen. Hier steckt man den Korken in den Brunnen und füllt die Sanduhr mit dem Sand in der Schale wieder auf (man kann die Wasserflasche vorher auch mit dem Wasser aus dem Jungbrunnen auffüllen, nötig ist das aber nicht und Tod kann mit dem Wasser auch nichts anfangen).

Nach Tods Wiederbelebung wird ein neuer Klicker gezeigt, der wie der erste verrissen wird, also muß man wieder einmal einige Bilder der Elfenkönigin einbauen. Diesmal rächt sich dies aber, denn die Königin wird real, schnappt sich den Bibliothekar und rennt mit diesem in vertauschter King-Kong-Rolle auf den Turm der Unsichtbaren Universität.

Epilog: Queen Kong: Wieder einmal liegt es an einem selbst, die Situation zu retten. Dazu braucht man erst einmal Munition. Also befragt man Schnapper, und der rückt einige seiner Tierblasen heraus. Diese gilt es mit Wasser zu füllen. Jetzt braucht man noch einen flugfähigen Untersatz, um zur Elfenkönigin hoch zu kommen. Dazu bietet sich der Besen der Hexe an. Da sie ihn kaum freiwillig hergeben wird, muß man mal wieder zu einer List greifen. Man betrachtet den Raben genauer und fragt dann Oma Wetterwachs, ob sie sich wirklich in ein solches Tier versetzen könne. Das zeigt sie einem sofort und so kann man sich ihren Besen krallen. Mit diesem und den Wasserbomben im Gepäck fliegt man dann den Turm hoch und beschmeißt die Elfenkönigin solange mit den Tierblasen, bis sie herunterfällt. Dann kann

man sich den Abspann ansehen.