

THE HAND OF FATE (Kyrandia 2)

Komplettlösung

Allgemeine Tips: Vor dem Mixen eines Zaubertrunkes oder dem Benutzen von Items unbedingt speichern! Ein Stück Papier und einen Stift bereit halten! Immer den Kessel ausleeren, bevor man ein neues Elixir mixen will!

Nachdem Zanthia sich mit dem Gedanken angefreundet hat, Kyrandia vor dem endgültigen Untergang zu retten, beschließt sie, sich mithilfe eines ihrer Zaubertränke zur Mitte der Welt zu befördern, um den benötigten Ankerstein zu besorgen. Doch schnell muß sie feststellen, daß ihr jemand ihre komplette Zauberausrüstung gemopst hat. Also, do it yourself. Sie wappnet sich mit der Flasche aus dem Regal, der mit Wasser gefüllten Flasche unter dem Teppich und den Heidelbeeren, zieht sich noch schnell etwas Passendes an, verabschiedet sich von ihrem kleinen Freund Faun und los kann's geh'n! Auf ihrem Weg sammelt sie zunächst den Pilz am Steg ein, man weiß ja nie, wozu man den gebrauchen kann. Den grausigen Pflanzenmonstern kommt sie besser nicht zu nahe, den gefräßigen Dingen. Doch stop, was ist das, in dem großen Baumstamm wird sie fündig: ihr Zauberbuch. Klasse! Weiter geht's zu einem sehr ominösen Baum, dem sie einen kleinen Ableger abzwicken kann. Auch die Zwiebel gleich daneben läßt sie natürlich nicht so allein liegen. Vom Fährmann, von dem sie sich einen geeigneten Transport erhofft, ist leider nichts zu erwarten: er tut's nur für Bares. Aber woher nehmen und nicht stehlen? Auch die beiden Fischer sind keine große Hilfe, ihr einziges Anliegen ist die Tatsache, daß sie keine Käse als Köder haben. Was soll's, erst einmal weiter! Vor dem Höhleneingang trifft sie auf Marko, der ihr seine Hilfe anbietet und ihr seinen Begleiter, Mr. Hand, vorstellt. Doch diese Hilfe ignoriert Zanthia, zupft die Zwiebel aus dem Boden und marschiert weiter in die Höhle. Hier versperrt eine Riesenmaus den Durchgang und ist mit nichts dazu zu bewegen, den Weg frei zu machen. Also geht Zanthia erst einmal wieder raus, den Weg weiter entlang und kommt an einen Baum mit Feuerfliegen. Nett wie sie nun einmal ist, gibt sie einer der Fliegen eine Blaubeere zu essen (Wichtig: Farbfolge notieren, in der die Fliegen aufleuchten!). Da hier nichts weiter zu tun ist, macht sie sich auf, den Wald weiter zu erkunden. Am Fährmann vorbei kommt sie zu unüberwindbarem Treibsand. Denkste! Uns' Mädels ist doch clever! Flugs haut sie einmal kräftig gegen den von Bibern (?) angenagten Baumstamm und hat so eine perfekte Brücke. Beim Überqueren greift sie sich noch schnell den Schlüssel aus der Skeletthand und findet sich an einer Kreuzung, an der sie schnell eine Feder aus dem Vogelnest nimmt. Prima, bestimmt gut zu gebrauchen! Ihr nächster Weg führt sie den Pfad hinauf zu Herb's Hütte. Vor dieser sieht sie einen Strauch mit Feuerbeeren, die, bevor sie sie pflücken kann, erst einmal mit dem Wasser aus der Flasche abgelöscht werden müssen. Sollte also Hunger aufkommen, kein Problem! Mit Herb hält sie dann erst einmal ein kleines Schwätzchen und füllt ihr Inventar mit einem Sack Pflanzenfutter, einer neuen Flasche und einem Hocker auf. Eine große Hilfe ist Herb gerade nicht, und so setzt sie ihren Weg über die Kreuzung fort. Die verspielte Maid kann's nicht lassen: mit der Feder kitzelt sie das Krokodil, bis es herzlich dicke Krokodilstränen lacht. Diese werden dann auch gleich in eine Flasche gefüllt. Bei der Inspektion des großen Baumstammes findet sie dann auch noch ihren Campingkessel, in dem man zumindest kleinere Zaubertränke mixen kann. Gott sei Dank! Danach gelangt sie an die Schwefelquellen. Hier sieht sie oben eine Schwefelklumpen liegen. So, wie war das noch mit dem Zauerspruch, mit dem man unliebsame Viecher, wie zum Beispiel eine Riesenmaus, vertreiben kann? Genau, alle Zutaten für die Swampsnake Potion sind vorhanden. Sie kippt sie alle in ihren Kessel, füllt heißes Wasser aus den Quellen in eine Flasche, gießt dieses dazu, füllt den

Trunk auch wieder in eine Flasche und ist so gerüstet, die lästige Maus zu verjagen. Also nichts wie hin und dieser den Trunk über den Pelz kippen. Hah, geschafft, der Durchgang ist jetzt frei. Endlich steht sie vor dem Schatz. Sie klopft auf die Zähne des Schädels in der bekannte Farbfolge (Feuerfliegen), öffnet das Schloß mit dem Schlüssel und entnimmt der Schatztruhe einen Alchemisten-Magneten und ein Stück Käse. Letzteres bringt Zanthia gleich zu den beiden Fischern, die es dankend annehmen und sich aus dem Staub machen. So geht's aber nicht! Also nicht's wie hinterher! Auf ihrem Weg sieht sie Marko in den Fängen der gefräßigen Pflanzen. Sie gibt diesen das Pflanzenfutter zu fressen, damit sie von Marko ablassen. Dieser bietet ihr wieder seine Hilfe an, auf die Zanthia wohlweislich verzichtet. Weiter am verlassenem Steg, nahe ihrer Hütte, findet Zanthia den Anker des Bootes, den sie mit dem Magneten in Gold verwandelt. Damit müßte sich der Fährmann doch bestechen lassen! Bevor sie sich auf den Weg zur Fähre macht, schaut sie noch kurz in ihrer Hütte vorbei. Dabei findet sie auf dem Dach einen Brief. Komisch, wie kommt denn der hierher? Na ja, nun aber nichts wie ab zur Fähre. Doch dort angekommen ist diese verschwunden, abgekokelt von einem kleinen Drachen, der hier offensichtlich notgelandet ist. Auf Zanthias Bitte hin willigt er ein, sie zum Morningmist Valley zu bringen, wenn sie ihm hilft, vier von ihm verlorene Briefe zu suchen. Aha! Also macht sie sich auf die Suche. Die weiteren drei findet sie bei den Feuerfliegen, in der Skeletthand im Treibsand und bei den Schwefelquellen. Hier öffnet sie alle Briefe nacheinander über dem Dampf und liest sie, bevor sie sie dem kleinen Drachen bringt. Dankbar läßt er sie aufsitzen und bringt sie, nachdem sie genügend Ballast abgeworfen hat, ins Morningmist Valley. Hier bittet er sie noch, dem Farmer einen Brief zu überbringen.

Nach der sanften Landung buddelt sie eine Flasche aus dem Stroh heraus, pflückt links und rechts einen Büschel Getreide und macht sich auf zur Erkundung. Bei dem Torwachen kann sie nichts ausrichten, die sind unbestechlich und lassen sie nicht passieren. Also geht sie weiter zum Farmer, hält einen kleinen Small talk und überreicht ihm den Brief. Daraufhin darf sie die Flasche Essig mitnehmen. Außerdem mopst sie dem Drachen den Napf, der daraufhin bitterlich weint. Auch seine Tränen werden sofort abgefüllt. Kurz darauf gelangt sie an ein Wasserrad. Sie zieht den Stock heraus und bringt es so zum laufen. So, nun muß das Wasser auch noch durch die Pipeline. Also das kleine Rad aufdrehen. Mal gespannt, was das bewirkt hat. Zanthia folgt nun der Pipeline und steht plötzlich in einem Gemüsegarten. Da die Pflänzchen noch ein wenig mickrig sind, nimmt sie den Rüssel des Elefanten (?) und wässert sie. Schön groß gewachsen kann sie sich jetzt mit Radieschen und Salat eindecken. Ob es jetzt durch's Tor geht? Wieder nicht! Was ist das? Aus dem Strohhaufen lugt ein Geist heraus, der sie bittet, ihr einen Körper zu besorgen. Also nimmt sie ihn erst einmal nach Aladin-Manier in einer Flasche mit. War da nicht eine Vogelscheuche im Gemüsegarten? Klar, zu dieser bringt sie den Geist, der sich prompt als lebendig gewordene Vogelscheuche auf die Socken macht. Sofort rennt er zum Farmer, der sich so sehr darüber ärgert, daß die Vogelscheuche ihre Arbeit nicht mehr verrichtet, daß er versucht sie zu fangen. Die Gelegenheit ist günstig. Schnell macht Zanthia sich auf in den Keller des Farmhauses. Hier findet sie eine Schere, zwei Hufeisen (jeweils eins von jeder Sorte nehmen) und eine Käsemaschine. Die Milch zur Käseherstellung besorgt sie sich durch Melken der Schafe am Strohhaufen (Flasche draufhalten). Rein die Milch in die Maschine, den Hebel ziehen und raus kommt feiner Käse. Klasse, denn jetzt hat sie alle Zutaten für den Sandwich Spell zusammen, um die Torwachen ablenken zu können. Schnell geht sie zum Wasserrad und stellt den Zauberspruch her und nimmt das Sandwich aus der Flasche (auf Zanthia klicken). Schon einmal hier, hält sie das eine Hufeisen, Öffnung nach unten, in den Strom der Maschine und verwandelt es so in einem Magneten. So ausgerüstet präsentiert sie jetzt das Sandwich den Wachen. Der Trick funktioniert prima, die Wachen sind abgelenkt und Zanthia kann durch das Tor, aber nicht ohne ihre Flasche wieder einzustecken. Im Dorf zieht sie den Stock aus dem Brunnenpferdchen, wie immer der da auch

hingekommen sein mag, und betritt den Laden. Der Verkäufer ist wenig hilfreich, scheint er doch in Trance versunken zu sein. So geht sie erst einmal weiter zur Kneipe. Hier ist wieder Köpfchen gefragt: Schnell klickt sie die Tröten neben der Tür in der richtigen Farbfolge (Feuerfliegen) an und, Sesam öffne dich, die Tür leistet keinen Widerstand mehr. In der Kneipe stibitzt Zanthia einen Bierkrug vom Tisch und füllt ihn an dem Hängefaß mit köstlichem Naß. Da von den Matrosen nichts Wichtiges zu erfahren ist, will sie die Räumlichkeiten gleich wieder verlassen. Pustekuchen, niemand verläßt den Saal, ohne nicht vorher ein Gedicht zum besten zu geben. Na gut, Zanthia begibt sich ans Podium und stammelt ein paar nette Worte. Dem Volke reicht's, denn nun darf sie gehen. Auf ein Glücksspiel mit der Kranke vor der Pinte läßt sie sich gar nicht erst ein und marschiert stracks über die Hängebrücke. Hier findet sie ein paar merkwürdige Sachen, Umschlag, leere Molchaugenpackung, Orangenschale, sowie eine Flasche und eine weitere Seite, die sie gleich in ihr Buch klebt. Was ist das? Im Wasser sieht sie etwas blitzen. Schnell benutzt sie ihren neuen Magneten und fördert einen Schlüssel aus den Fluten hervor (Magnet wieder mitnehmen). So ein Pech, denn sowohl der Sheriff wie auch der Kapitän sind nicht ansprechbar und scheinen, wie der Verkäufer im Laden, in Trance. Was soll's, weiter geht's! Auf ihrer Wanderung trifft sie auf ein überdimensionales Hasendenkmal. War da nicht ein Zauberspruch, für den man einen Hasenfußabdruck braucht? Klar, sie nimmt einen Modderklumpen vom Boden und drückt ihn gegen die Hasenpfote. Klappt doch prima! Zunächst kippt sie den Essig in den Kessel, um eine weitere Flasche zu bekommen, entleert diesen, mischt nun alle benötigten Zutaten für den Skeptic Spell in den Kessel und füllt das Elixir in drei Flaschen ab. So, jetzt muß sie nur noch einen Altar finden, um die Dröhnung zu aktivieren. Auf dem Weg dorthin muß sie eine Schlucht überwinden, was ihr unter Einsatz ihres Stockes auch leicht gelingt. Alle drei Flaschen werden nun sorgfältig nacheinander auf den Altar gestellt und von diesem magisch aktiviert. Mal sehen, was er bewirkt! Als erstes verabreicht sie dem Kapitän eine Dosis. Dieser will sie aber nur nach Vorlage einer Fahrkarte mitnehmen. Mist! Als nächstes versucht sie ihr Glück beim Sheriff. Aufgeweckt macht sich dieser an die Restauration seiner eigenwilligen Behausung und schert sich nicht um Zanthia. Also betritt sie das Haus und findet Marko, wie immer in Schwierigkeiten, eingeschlossen in einer Zelle. Bei dem Versuch, ihm mit dem Schlüssel die Tür zu öffnen, wird sie vom Sheriff erwischt und ebenfalls eingesperrt. Fieserweise wirft er den Zellschlüssel auch noch aus dem Fenster, hinein in einen Fischrachen. Aber un's Zanthia ist nicht dumm! Sie greift sich eine alte Decke hinter sich in der Zelle, ribbelt sie auf und bindet einen Haken, den ihr Marko gibt, daran. Das ganze wird elegant aus dem Fenster geworfen, der Fisch natürlich geangelt und der Schlüssel wieder in Empfang genommen. Jetzt kann sie beide Zellentüren öffnen, Markos Hilfe wieder einmal dankend ablehnen und sich wieder auf den Weg machen. Ihre letzte Hoffnung ist der Verkäufer. Mit dem letzten Trunk erweckt sie auch ihn und erfährt, daß sie bei ihm für drei Goldstücke eine Schiffskarte kaufen kann. Jetzt muß Geld her! Sie geht wieder in die Kneipe, um die Matrosen anzupumpen. Diese befinden sich jedoch in einer Rauferei, während der einem der netten Herrn ein Goldzahn ausgeschlagen wird. Klasse, Gold ist gut, nur so läßt er sich nicht aufheben. Also verwandelt sie ihn mit ihrem Alchi-Magneten in einem Bleizahn, hebt ihn auf, geht zum großen Stampfer am Wasserrad, prägt ihn zu einer Münze, verwandelt diese wieder in Gold und kann so eine Anzahlung beim Verkäufer machen. Das wiederholt sie noch zweimal und bekommt anstatt einem Fleißkärtchen eine Schiffsfahrkarte, die sie sofort zum Kapitän bringt. Die Fahrt kann beginnen, endlich! An Bord merkt Zanthia jedoch sehr schnell, daß der Kahn auf für sie falschem Kurs steuert. Sie nimmt ihren Hufeisenmagneten und legt ihn in die Seilrolle unter das Steuer. Geschickt, Volcania here I come! Auf der Vulkaninsel gestrandet macht sie sich auf zu einem Rundgang und sammelt dabei alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist: Seesterne, Sandtaler, Muscheln und zwei Steine. Bei den Grannies bekommt sie eine

Flasche und nach Anfrage eine Feder geschenkt. Prima! Dem aalglatten Typen auf dem Sofa kann sie für nur zwei Seesterne eine in Leder gebundene Broschüre abkaufen. Schnell braut sie sich ein paar Flying Shoes in ihrem Kessel zusammen (heiße Luft aus dem großen Dampfkra-ter) und bewegt sich nun schwebend über die Insel. Um durch den kleinen Dampfkra-ter (zwei Bilder links von den Grannies) ins Innere des Vulkans zu gelangen, braucht sie ihre zwei Steine, eine gefüllte Wasserflasche (Wasser gibt es überall) und ein volles Inventar, damit sie schön schwer ist. Ein gewagter Sprung und ab geht's in die Tiefe. Unten angekommen wird wieder gesammelt. Schade, daß sie nicht an ihr rotes Kleid herankommen kann! Den Stein legt sie auf den kleinen Krater, die Flasche wird eingesackt. Weiter rechts hat sie ihre erste Begegnung mit einem Riesen-Dino, den sie besser erst einmal ignoriert. Von den Palmen pflückt sich Zanthia einen Bausch, der, laut Zauberbuch, von Nöten sein wird, und geht wider zurück und weiter nach oben. Der kleine Drache ist so niedlich, daß Zanthia gleich mit ihm das beliebte "Hündchen hol's Stöckchen-Spiel" spielt. Ungestüm rennt dieser gegen die Felswand und legt eine Traube mit kleinen Perlen frei. Noch einmal Stöckchen werfen und eine Felsspitze rammt sich genau in eine der Dampf-düsen auf dem Schlangenkopf. Wie praktisch! Zanthia stellt sich gleich auf die nun erheblich stärker dampfende Düse, wird emporgehoben und greift sich ein paar der kleinen Perlen. Was fehlt noch für meinen nächsten Zaubertrank? Ach ja, ein goldenes Herz! Sie hebt den herzförmigen Stein von der Mauer und verwandelt ihn in bekannter Weise in ein Goldherz. Den zweiten gefundenen Stein legt sie wieder auf den nächsten kleinen Krater. So, jetzt ist es soweit für den Teddy Bear Spell. Alle Zutaten in den Kessel, eine Flasche füllen und den Teddy herausnehmen. Toll! So ausgerüstet geht sie zurück zum roten Riesen-Dino, springt auf seinen Rücken, lockt ihn mit dem Teddybär und kommt so nach einem kleinen Ausritt in den Besitz ihres roten Kleides. So, das wäre geschafft! Jetzt müßte man nur noch diese dumme Tür im Felsen aufbekommen. Sie stellt sich vor die Tür (das Bild solange betreten, bis Dino in Richtung Tür steht) und benutzt ihr rotes Kleid, um den Dino zu reizen. Olé, das hat geklappt, die Tür ist auf. In der Grotte findet sie dann einen Berg Ankersteine, doch bevor sie sich einen nehmen kann, erscheint Marko und berichtet ihr von der Finte mit den Steinen und der bösen Absicht von Mr. Hand, Kyrandia zu zerstören. Nichts desto trotz nimmt Zanthia einen Ankerstein, findet noch eine weitere Seite ihres Zauberbuches, legt den letzten Stein auf den kleinen Krater und macht sich auf den Rückzug. Der zuvor gemächliche Lavakra-ter brodeln nun heftig. Sie steigt auf ihn hinauf und wird sogleich aus dem Vulkan geschleudert.

Nach einer etwas unsanften Landung holt sie eine Flasche aus der Fallgrube und hebt einen Tannenzapfen auf. Da die Bäume den weitem Weg nicht freigeben wollen, geht sie erst einmal nach Westen weiter. Hier findet sie vor der Brücke Zweige, Moos und einen Rolling Stone (alles Moos wegnehmen). Hinter der Brücke kann sie noch gerade einen Schneeball und aus dem Baumloch eine Walnuß einsammeln, bis sie der Ritter unsanft zurückbefördert: Durchgang verboten! Hier hilft wieder nur Magie. Sie geht zurück zu den Bäumen, legt die Äste vor den großen Feuerstein, entfacht mit dem Rolling Stone ein Feuer und kommt so in den Besitz von Holzkohle. Schnell hat sie den Snow man Spell hergestellt und abgefüllt. Diesen wendet sie nun auf den Ritter an und, das war ja klar, trickst ihn aus. Jetzt ist der Weg frei. Sie trifft auf ein Männer, die einen Fuß (?) jagen. Hä? Was soll's! Zunächst widmet sie sich der Statue. Mit dem Alchi-Magneten verwandelt sie zu Gold und läßt dadurch eine Spielkiste erscheinen, der sie einen One Jack und eine Trommel entnimmt. Vom Zweig an der Statue pflückt sie noch eine Eichel ab. Den One Jack schmeißt sie dann dem Fuß in den Weg und kann, die Verfolgungsjagd damit beendet, sich mit den Männern unterhalten. Interessant, denn von ihnen erfährt sie, daß man die Bäume, die ihr den Weg versperren, mit Musik zum Tanzen bringen kann. Also nicht's wie hin, die Trommel auf den Baumstumpf gestellt und nichts wie ab durch das hopsende Gehölz. Eines ist klar, der Berg ruft. Also besticht sie den

Hamster, der sie nicht befördern will, mit Tannenzapfen, Eichel und Walnuß, bis dieser sich verzieht, legt den Rolling Stone in das Laufrad, schwingt sich in eine Gondel und gleitet hinauf. Oben angekommen, füllt sie ihr Inventar mit einem Federwisch und einem Besen auf und betritt das Blockhaus. Die beiden Männer wollen ihr nicht helfen, sie warten darauf, einen Yeti zu fangen. Also steckt Zanthia eine Kanonenkugel und ein Stück Moschus, das sie vom Stier an der Wand abbricht, ein und verläßt die ungastliche Hütte. Stop, da war doch der Costume Spell, mit dem sie prima die beiden Kerle überlisten kann. Dazu braucht sie aber Zucker. Kein Problem, sie verwandelt die Kanonenkugel in eine Goldkugel, gibt diese der Mutter und kann nun ungestört dem Kind den Lutscher klauen. Nicht die feine Art, aber was sein muß, muß sein! Schnell wird der Trunk zubereitet, abgefüllt und angewendet. Verflüxt, der Schuß ging nach hinten los! Von dem süßen Yetimädchen angelockt kommt der echte Yeti herbei gesaust und entführt Zanthia in seine Höhle. So ein Mist! Schnell die Zutaten für einen neuen Trank suchen, Pralinen, Federn von den Schuhen (vorne links), Moschusduft und eine Flasche aus dem Regal, und nicht's wie raus hier. Auf dem Vorsprung bricht Zanthia mehrere Eiszacken ab und versucht damit über die Schneewand zu fliehen. Fehlanzeige, der Yeti greift sie ab und schleppt sie wieder in die Höhle. Nun gut, bloß wieder raus. Hier sieht sie die beiden Yetijäger näher kommen. Sie mixt erneut den Yeti-Drink und wendet ihn auf die Männer an, als diese unten auf dem Plateau angekommen sind. Schon kommt der Yeti aus seiner Höhle gewetzt, um sich die beiden neuen Yetischönheiten zu schnappen. Ha, ha, geklappt, und nichts wie ab mit den Eiszacken die Schneewand hoch. Puh, das war knapp! Nach kurzem Weg kommt Zanthia an eine Hütte. Hier legt sie ihre Eiszacken ab und betritt diese. Sie findet sich in der Regenbogenwerkstatt wieder, in der sie einen Regenbogen herstellen muß. Nichts leichter als das. Sie stellt einfach die einzelnen Zaubersprüche erneut her und füllt sie in die Glaskugeln (von links nach rechts) Transportation Spell, Sandwich Spell, Costume Spell, Swampsnake Potion, Teddy Bear Potion, Indigo Potion (Blaubeere, lila Edelstein), Skeptic Spell. Faszinierend dieser tolle Regenbogen! Spaßeshalber versucht sie auch noch den Party Favors Spell, füllt ihn in eine Flasche, wendet ihn auf sich an und erhält eine Trillerpfeife (Unbedingt speichern vor'm Benutzen!) Jetzt verläßt Zanthia die Hütte wieder und klettert mithilfe eines Eiszackens auf das Hüttdach und von dort aus auf den Regenbogen. Jetzt ist sie kurz vor dem Ziel. Auf dem Weg über den Regenbogen muß sie noch einen kleinen Überlebenskampf mit Mr. Hand ausfechten, der sich nun ganz offen als Feind präsentiert. Unbeschadet erreicht Zanthia dann doch ein schloßähnliches Gebäude. Mit ihrem Alchi-Magneten schaltet sie den linken leuchtenden Reflektor aus und betritt das Gemäuer. Am Ende der rechten Treppe wartet eine kleine Denksportaufgabe für unsere schlaue Zanthia. Schnell hat sie das Rätsel des Inverted Tower of Anoi gelöst, indem sie zunächst alle Platten von klein nach groß in die linke, dann zurück in die mittlere Öffnung umstapelt. So kann sie nacheinander zwei Schubladen öffnen und ihren Stock, wo der immer wieder her auftaucht, und ein Zahnrad entnehmen. Mit diesen Utensilien bewaffnet begibt sie sich über die linke Treppe in den Kontrollraum. Schnell hat sie begriffen, was zu tun ist. Sie setzt das Zahnrad auf die leere Stange und schiebt es mit dem Stock an, der dabei leider zerbricht. Sofort hört der Alarm auf zu dröhnen, die Nadel auf der Signaluhr schwingt zurück und der Verfall Kyrandias ist gestoppt. Puh, das war Schwerstarbeit! Mr. Hand hat aber noch nicht aufgegeben. Mit einem als verschnürten Paket gerollten Marko unter dem Arm taucht er auf um Zanthia doch noch zu stoppen. Vergebens! Zweimal greift sie sich ihren Stock, greift dann Mr. Hand selber an und befördert diesen mit dem nun wieder entwickelten Marko als Helfer in die ewigen Jagdgründe. Kyrandia ist endgültig gerettet und Marko und Zanthia gestehen sich endlich gegenseitig ihre Liebe!

Ende gut, alles gut, wozu doch so viel Aufregung nützlich sein kann!

Zaubertränke:

Transportation Spell - heiße Luft, Feder, rotes Buch
Sandwich Spell - Käse, Senf, Salat, Mehl
Costume Spell - Schneeball, Lutscher, Moschus, Federwisch oder
Eiszacke, Pralinen, Duft, Feder
Swampsnake Potion - Gnarl, heißes Wasser, Schwefel, Zwiebel, Tränen,
Hocker
Teddy Bear Potion - Palmenbausch, Perlen, Goldherz
Indigo Potion - Blaubeere, lila Edelstein
Skeptic Spell - Hufeisen, Fußabdruck, süß-saure Sauce, Tränen
Party Favors Potion - Pferdestatue, Regenbogenstein, Dominostein
Snow Man Potion - Kohle, Moos, Schneeball
Senf: Radieschen unterm Stampfer mahlen, mit Napf herausnehmen,
Essig dazu
Mehl: Getreide unterm Stampfer mahlen, mit Napf herausnehmen
süß-saure Sauce: Bier und Essig in Napf