Inhaltsverzeichnis

1. Grundlagen 11

1.1 Spielstart und Einstellungen 13

Startbildschirm 13
Optionen im Spiel 14
Einstellungen 16
Tastaturbefehle 17
Spielbildschirm 18
Das Notizbuch 20

1.2 Im Dialog mit den Dorfbewohnern 24

Den Leuten nach dem Mund reden 26
Konfrontationen bestehen 29

1.3 Fertigkeiten und Würfelglück 31

Fertigkeiten leveln 31
Fertigkeitsprüfung 33
Fertigkeitswert vorübergehend erhöhen 35
Bier - ein besonderer Buff 38
Kombinierte Fertigkeitsprüfung 39

1.4 Weitere Spielmechaniken 40

Orte untersuchen 40
Gegenstände craften 42
Handel und Kisten 44
Kämpfen 46
Kampfstrategien 48
Wie viel Uhr ist es? 50
Schlafen 51
Schnell von Ort zu Ort 52

2 Tipps & Fundorte 53

2.1 Dorfbewohner 54
Archetypische Reaktion 54

2.2 Kisten leer räumen 62

2.3 Sammelkarten 70

2.4 Wanderwege entdecken 72

2.5 Wo sind die Werkbänke? 75

2.6 A weng rasten auf der Bank 79

2.7 Items und was sie bewirken 81
Debuffs / Beeinträchtigungen 90

2.8 Achievements / Errungenschaften 96

2.9 Der Tatabend 100
Der Konflikt 100

2.10 Der Spielsüchtige 102

2.11 Orte, die einen Besuch wert sind 105
Lager mit Deserteuren und Vagabunden 105

3 Walkthrough 111

3.1 Die Ankunft im Ort 113
Gespräch mit dem Jungen 113
Triff die Wachen 116
Der Junge rät dir, einen Steckbrief zu suchen 116
Stöcke sammeln für den Jungen 120
Jetzt geht's zur Mühle 121

Stockpuppe bauen 124
Die Wachen austricksen 125
Auf dem Weg zum Wirtshaus 126
Gespräch mit dem Bürgermeister 128

3.2 Das Rätsel um den Ort 129

Beruhige den Lehrer 129
Bürgermeister informieren 131
Die Wirtin befragen 132
Tatort untersuchen 133
Die Oide 135
Die Leiche untersuchen 139
Doktor Schweighöfers Leichenschau 140
Das Haus des Doktors 142
Kathi hilft mit dem Schormayer weiter 144

3.3 Die Wahrheit im Hopfen 146

Das erste Gespräch mit Schorsch 146
Schorsch aus der Reserve locken 146
Hoch die Krüge - Oans zwoa gsuffa 149
Apollonia - A bissel was geht immer! 152
Der Schorsch ist vom Haken 152
Lehrer Loibls Verdacht war falsch 153

3.4 Der laute Herr im stillen Ort 155

Auf ins Räuberlager 156

3.5 Der Herr des Hofes 158

Welches Alibi hat Alois? 158
Ursula „gibt's sonst no was?" Pfistner 158
Knecht Friedels Eierlauf 159
Alois Pfistner Bescheid geben 160
Lehrer Loibl auf dem Laufenden halten 160

3.6 Das Glück im Spiel 161

3.7 Die Herzen aus Stein 163
Knecht Friedel rückt noch mehr Infos raus 163
Ein Wiedersehen mit dem Jungen 163
Auf zum Pfistnerhof den Garten umgraben 166

3.8 Die Wege des Herrn 169
Gespräch mit dem Pfarrer zu seinem Alibi 169
Apollonia flickt die Jacke des Pfarrers 170
Befragung Renate Oberlechner 170
Die Gschwendner, Kathi kann helfen 172
Sich im Dorf umhören 173
Das Haus des Arztes 177
Renates Geheimnis 177
Erneut den Lehrer informieren 180

3.9 Die Schnapsbrenner 181

3.10 Der Fluch des Bauern 186
Der Obstler löst die Zunge vom Schormayer 186
Resi um einen Talisman bitten 186
Pfarrer Bayerle von Zenzis Umbettung überzeugen 187
Schormayer von der Umbettung berichten 188
Die Sammelkarten untersuchen 188

3.11 Das Licht im Dunkeln 191
High Noon auf der Hauptstraße 192

3.12 Die liebe Verwandtschaft 195

3.13 Die Last der Beweise 198

3.14 Der finale Showdown 200

4 Vokabular 205

5 Index 213