

# ANKH

## HERZ DES OSIRIS

### Kapitel 4

#### **In diesem Kapitel agieren wir als Pharaos.**

Die beiden Meuchelmörder lassen uns in der glühenden Wüstensonne liegen.

Hier findet uns der Sklaventreiber, nimmt uns mit in den Steinbruch, verpasst uns ein Brandzeichen u. nennt uns sein Eigen!

Nun müssen wir versuchen mit allen Leuten klar zu kommen u. einen alten Tempel finden.



Bist du sicher, dass er "Nīl" gesagt hat? Ich dachte, er hätte "Jordan" gesagt.



Als Erstes entfernen wir die **Astgabel** von der Wieselfalle, die damit unbrauchbar wäre.

Dann öffnen wir die gr. Kiste u. erleichtern sie um eine **Dose Feigen**,  
Wir gehen zurück u. entfernen das, an der Felswand hängende,  
**Werbeposter** u. den **Steckbrief**.

Nun gehen wir in den Steinbruch u. sehen uns um.

Hier treffen wir **KRIECHER**, der uns aber nicht passieren lässt.

Wir geben ihm die Dose Feigen u. erhalten im Gegenzug sein  
**Honigbrot** u. **Butterbrotpapier**.

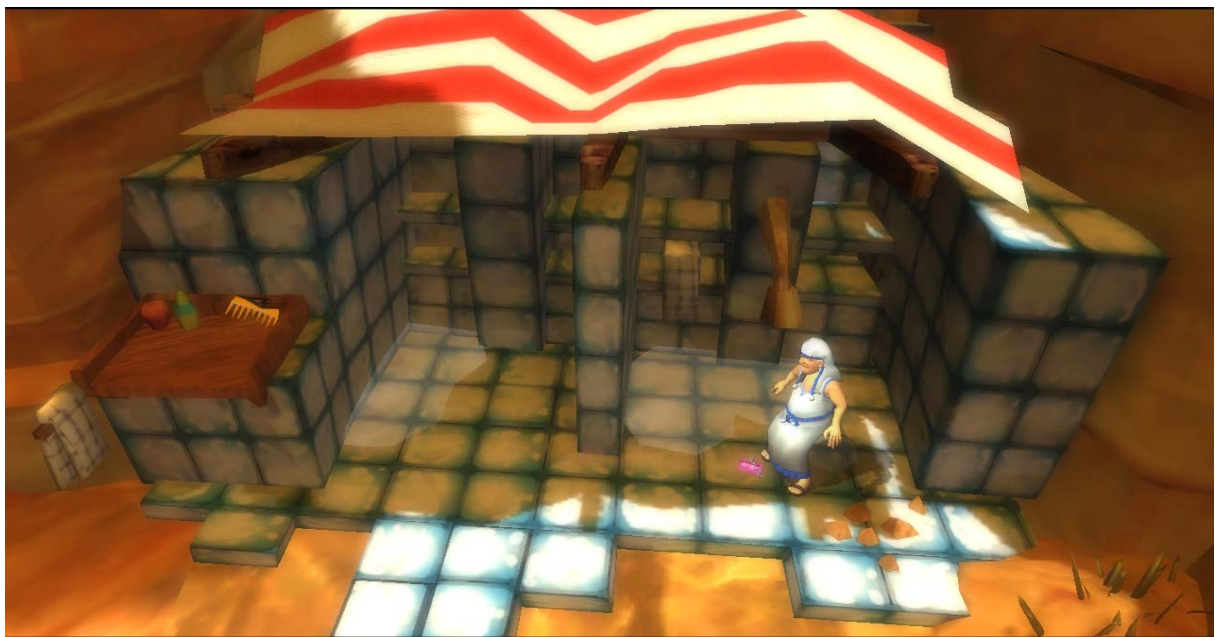
Nun nehmen wir das klebrige Honigbrot, verzieren es mit dem  
Steckbrief von **EL KARAWANO** u. dem Werbeposter.

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

<http://www.gamepad.de/>



Nun kommt KRIECHER ins grübeln u. lässt uns passieren.  
Wir gehen an dem Verbotssplakat (Tanzen aus Sicherheitsgründen  
verboten) vorbei u. heben einen **scharfkantigen Feuerstein** auf.



Etwas weiter kommen wir in den modernen „Sanitärbereich“.  
Hier nehmen wir ein **Handtuch**, **Seife** u. einen **Kamm** mit.  
Nun gehen wir zum Brunnen u. werfen die Seife hinein.  
Der Brunnen bekommt einen Hustenanfall u. löst ein Erdbeben aus.  
Dabei verschiebt sich eine Felsformation u. SETH meldet sich  
lautstark zu Wort.



Wer! Wer! Wer wagt es, meinen Brunnen zu entweihen!

Wir gehen zurück. Besteigen das Baugerüst u. gehen hinter AL CAPONEP durch den Felsentunnel.

Auf der anderen Seite schneiden wir mit dem Feuerstein das Halteseil durch u. gehen weiter.





Hier betätigen wir uns, mit Hilfe der Astgabel, als Eierdieb u. gehen zurück u. zum Sklaven ROGER.

Wir unterhalten uns über seine gefährvolle Arbeit machen ihn darauf aufmerksam das der Pharao nicht so dick sei.



Hab ihn mal interviewt. Als ich noch bei der Kairo Times war.

Der Steinmetz hört auf uns u. schon nimmt das Unglück seinen Lauf. Die Statue fällt ins Tal u. zerstört den Geräteschuppen.



Was auch immer. Obwohl... frisch zubereitet wäre gut.

ROGER schmolzt u. wir können nur durch ein frisch zubereitetes Gericht seine Laune verbessern.

Nun gehen wir nach unten u. schauen uns den zerstörten Geräteschuppen an.

Die an der Wand hängende **Zange** nehmen wir ebenso mit wie die **Schaufel** u. den **Keil** der am Felsen lehnt.



Wir gehen wieder zurück, gegenüber der Feigenkiste ans Förderband u. stoppen es mit Hilfe des Keils.



Nun können wir in die Wüste gehen u. einen sprechenden Busch besuchen.



Wir nehmen das Geschenk u. reizen den Busch so lange bis er sich entzündet.



**WAS TUST DU DA?! DAS IST JA WOHL DIE HÖHE!**

Dann legen wir das Ei auf die Schaufel u. haben im Nu ein leckeres **Spiegelei** welches wir Roger bringen.

**Auf dem Weg zurück bemerken wir noch eine gestrichelte „Sollbruchstelle“ an der Felswand.**

Wir servieren Roger das Spiegelei u. erhalten einen **Hammer**, einen **Meißel** u. einen **Hufeisenmagneten**.

Wir gehen wieder zurück u. statten AL CAPONEP einen Besuch ab. Unser Gesicht kommt ihm ziemlich bekannt vor aber er erkennt uns ebenso wenig wie der Vorarbeiter.

Um in EL CAPONEP`S Truppe aufgenommen zu werden, müssen wir dem Vorarbeiter (unser ehemaliger Architekt) einen Streich spielen u. ihn zum heulen bringen.

Nichts leichter als das denken wir u. stellen uns unter das Tanzverbotsschild.





Oh nein!

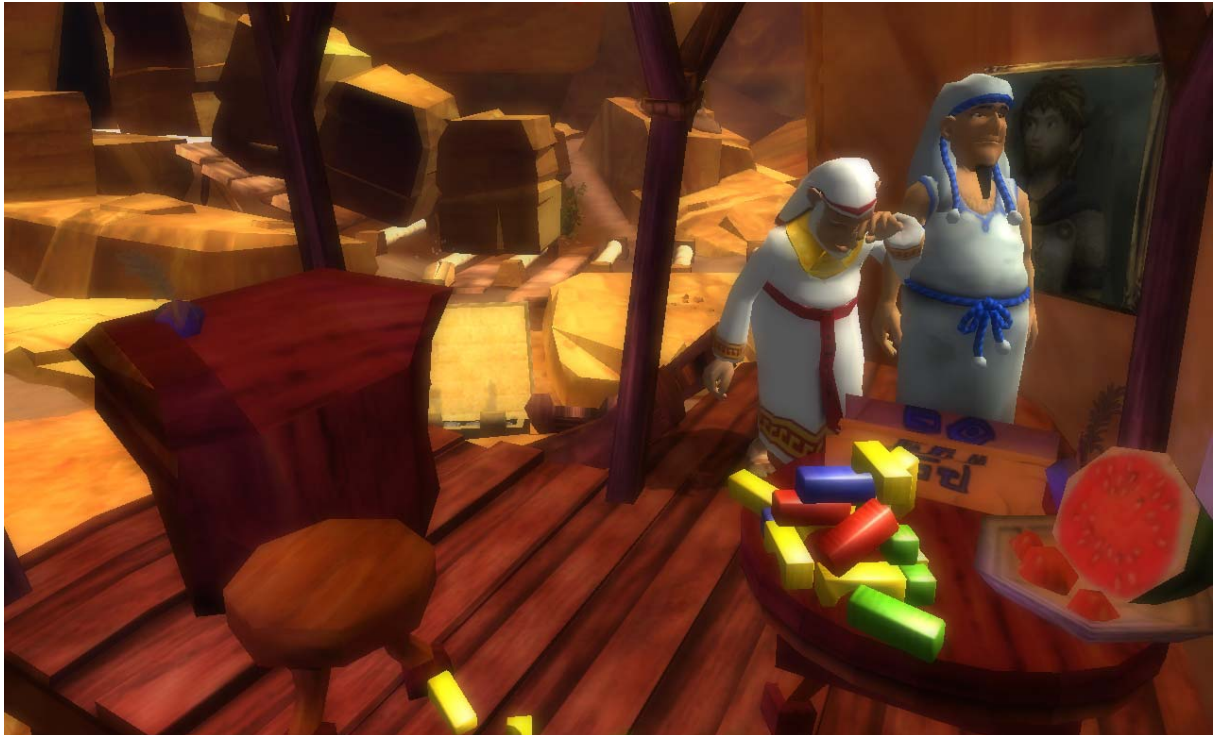
Nun wickeln wir das Butterbrotpapier um den Kamm u. blasen den Sklaven eine Melodie vor.

Der Vorarbeiter ist entsetzt u. eilt herbei.

Wir laufen nach unten u. zerstören sein Meisterwerk u. verziehen uns.



Als der Vorarbeiter zurück kommt fängt er lauthals zu weinen an, wir gehen zurück, öffnen mit der Zange den Tresor u. können eine **Sklaven – Besitzurkunde** entnehmen!



Die Besitzurkunde geben wir dem Sklaventreiber der sofort losläuft um seinen neuen Besitz abzuholen.



Ich bin dein neuer Herr und Meister. Du hast Glück, denn bei mir wirst du es gut haben.

Jetzt machen wir uns auf den Weg um EL CAPONEP einen weiteren Besuch abzustatten.

Er erzählt uns von seinem Ausbruchsplan für den er nur Tücher, Hammer u. Meißel benötigt.



Dazu brauche ich nur ein paar Gegenstände von dir. Bring mir zwei Tücher, sowie einen Hammer und einen Meißel.

Wir geben ihm die Utensilien u. er klärt uns über seinen genialen Ausbruchsplan auf.

Davon sind wir nicht gerade begeistert u. beschließen eine eigenen Ausbruchsplan auszuarbeiten.

In diesem Moment kommt der neue Pharaο, bzw. Dinar u. gibt den Auftrag nach einem geheimen Tempel zu suchen.

**CD ROM & Softwareservice**  
Kratz

<http://www.gamepad.de/>



Nun werfen wir das Seil nach unten u. suchen uns einen Stein aus u. gehen wieder nach oben um mit AL CAPONEP zu reden.



Er geht mit nach unten, knotet das Seil um einen Felsblock u. wir entfernen wieder den Keil.



Ich wünsche dir viel Erfolg bei deinem Ausbruch. Du hast es dir verdient.

Das Förderband setzt sich in Bewegung u. wir erblicken den Eingang zum geheimen Tempel.

Wir verabschieden uns u. betreten den Tempel.

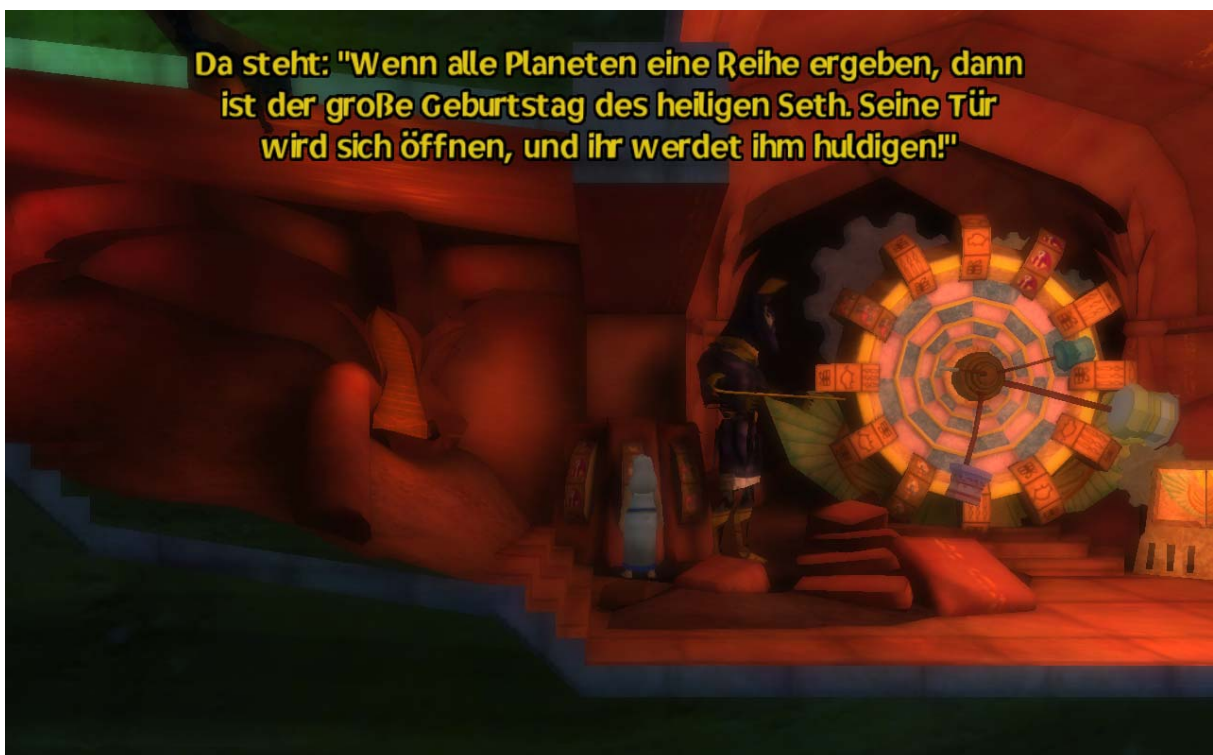


Da es hier unten ziemlich finster ist, heben wir den Feuerstein auf u. sorgen mit Hilfe des Steines für eine stimmungsvolle Beleuchtung!



Etwas weiter hängt das Patrouillenboot „BERMUDA DREIECK 417“ unter der Decke.

Der versteinerte Taucher hat eine **Harpune** in der Hand, die mit Hilfe des Magneten in unseren Besitz gelangt.



Nun lesen wir was auf den Tafeln steht u. stecken die Harpune in den Priesterstab, aber sie fällt wieder herab.  
Nun öffnen wir die Klappe an der rechten Seite, schleifen die Spitze der Harpune u. versuchen es ein weiteres Mal.



Es klappt, die Maschinerie bleibt stehen u. ein Durchgang öffnet sich.  
Wir gehen hindurch u. haben etwas Ärger mit dem mächtigen SETH, der nun glaubt Geburtstag zu haben.



Aber den Irrtum klären wir auf, gehen etwas zurück u. ziehen elegant die Wurzel aus dem Boden.







Hier stehen wir nun vor einem riesigen Müllhaufen u. kommen nicht weiter.

Wir nehmen den **Deckel** einer „CALL-a-KUSKUS-Schachtel mit, gehen zurück, nehmen die **Urne** mit dem Herzen von OSIRIS u. das **Zeremonientuch** mit.

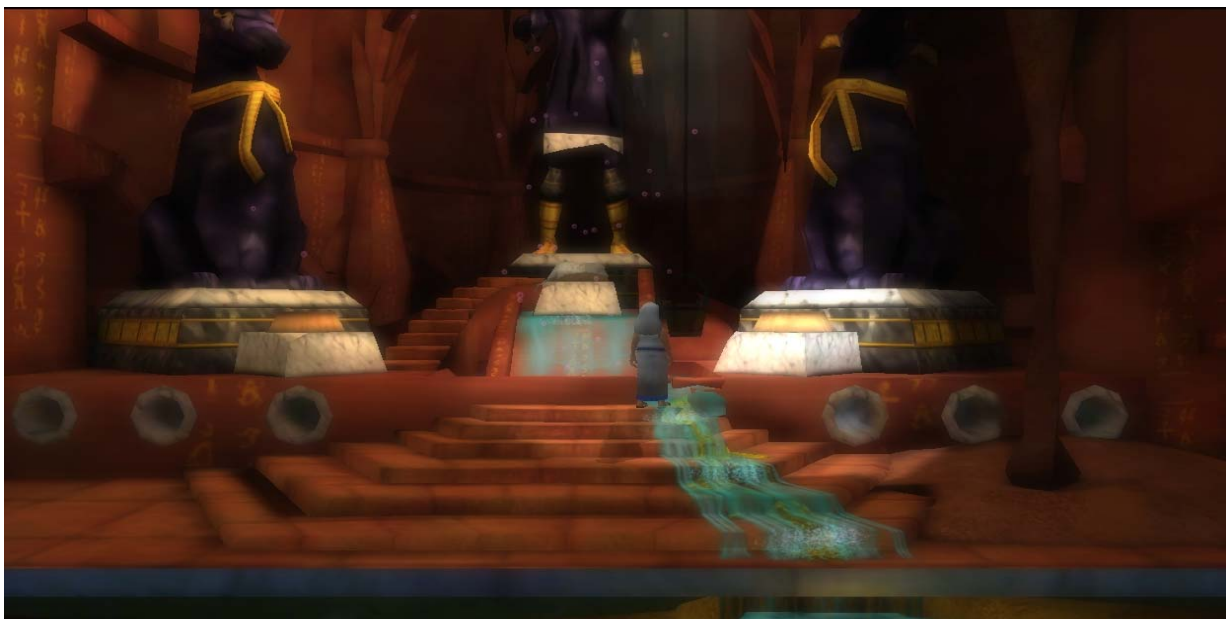


SETH ist nicht gerade begeistert u. hetzt eine Armee von Skorpionen auf uns!



Ein einzelner, jämmerlicher, kleiner Skorpion mit Altersschwäche? Und der hat ja nur noch fünf Beine!

Nun gehen wir zu dem Skorpion, nehmen das Herz aus seinem Behälter u. stülpen ihn über das Tierchen.  
Nun kommt noch der KUSKUS . Deckel drauf u. das Kerlchen ist sicher verwahrt.



Wir haben für dich gesammelt! Nimm diesen Proviant - er wird dir sicherlich weiterhelfen!

Nun schauen wir nach oben u. bemerken ein Loch aus dem laufend ein Behälter abgesenkt u. wieder hochgezogen wird.

Es ist AL CAPONEP der uns beglückwünscht u. auf diesem Wege einige **Erdnüsse** zukommen lässt.

Die Erdnüsse werfen wir in das Loch welches die Wurzel gerissen hat u. das Wiesel buddelt sich eine Höhle weiter.



Nun verstopfen wir die undichte Stelle mit dem Zeremonientuch u. gehen weiter zur nächsten Öffnung.

Wir legen den Stein an die Seite u. lassen einige Erdnüsse in das Loch plumpsen.

Und schon kommt das Wiesel angelaufen u. wartet auf Nachschub.

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

<http://www.gamepad.de/>



Aber dieses mal werfen wir den Skorpion in das Loch u. ein wilder Kampf entbrennt.



Der Müllberg stürzt in die Tiefe u. wir können endlich die Unterwelt verlassen, finden uns in einer Oase wieder u. erleiden gleich einen Schock!



**Oh nein! Bananen! Und.... Zielscheiben in Pharao-Form! Hiilfeeee!**

Nach dem Schreck ruhen wir uns etwas aus, duschen u. werden freudig von den Rebellen begrüßt.



**Wer ist dieser nackte hässliche Mann, der in unserem Wasserfall duscht?!**



Das heißt: es gibt einen viel größeren Feind als den Pharao. Nicht auszudenken, was passieren würde, wenn Dinar dieses "Herz des Osiris" in die Hände fallen würde!

Nach einer längeren Aussprache beschließen wir zusammen zu arbeiten!

## **Und nun agieren wir wieder als ASSIL!**

Vom Pharao bekommen wir einige Gegenstände nämlich das Geschenk, welches wir auspacken u. eine Tafel mit dem **11. Gebot** entnehmen können.

Außerdem noch das **Herz des OSIRIS** u. von THARA einen **Pokal**.

Vom Bett nehmen wir noch das weiche, gemütliche **Kissen**, aus dem Suppenkessel die **Kelle** u. gehen zum See.

Damit angeln wir eine scharfkantige **Muschel**, zerschneiden das Kissen, legen das Herz hinein u. verstauen es im **Pokal**.

Da ja nun nix mehr schief gehen kann, machen wir uns auf den Weg nach Kairo u. ....!

**Ende Kapitel 4**

**CD ROM & Softwareservice**  
**KRATZ**