

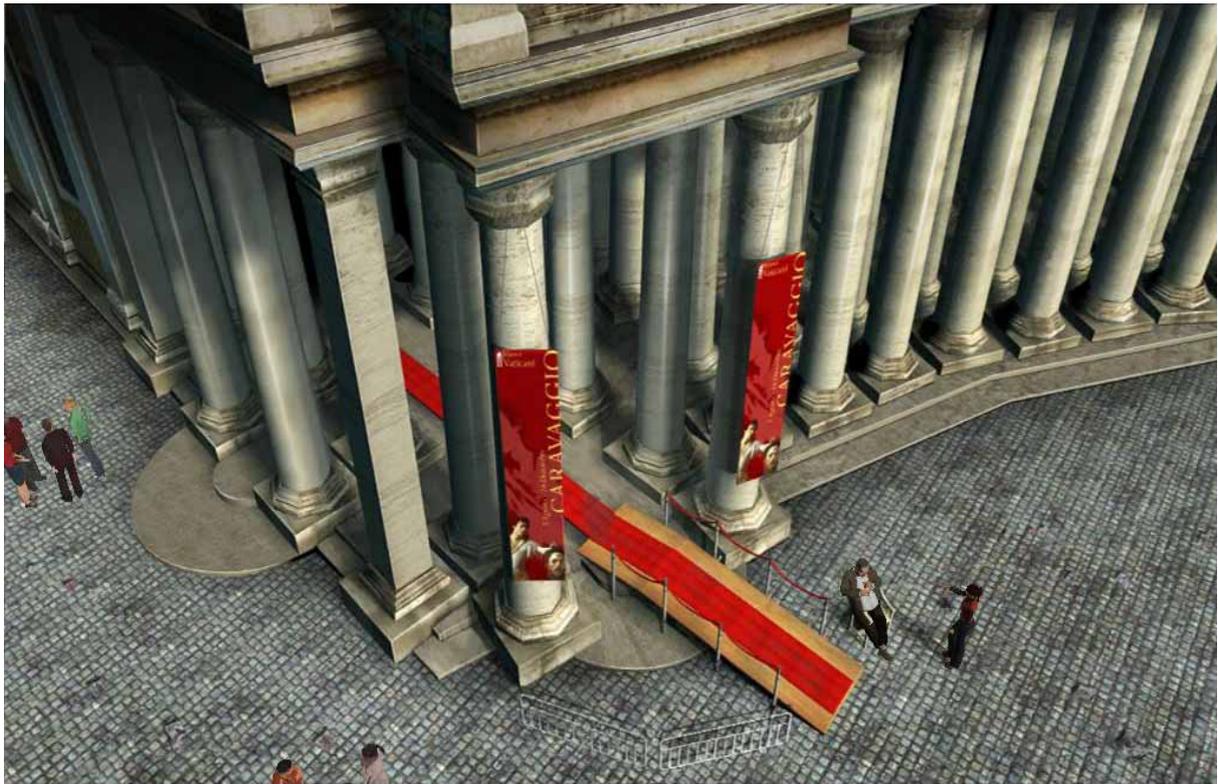
Kapitel 5

“Der Schleier lüftet sich”

Nun übernehmen wir wieder den Part von KATRIN u. durchstreifen die Museen des Vatikan!



Von einigen Hippies erhalten wir einen Stadtplan von Rom, einen Reiseführer u. ein Zündholz.



Es ist gar nicht so einfach, Sie zu verstehen. Kann ich denn wenigstens in die alte Vatikanbibliothek?

Um einen Blick in das Innere des Museum werfen zu dürfen, bedarf es aller unserer Überredungskünste.





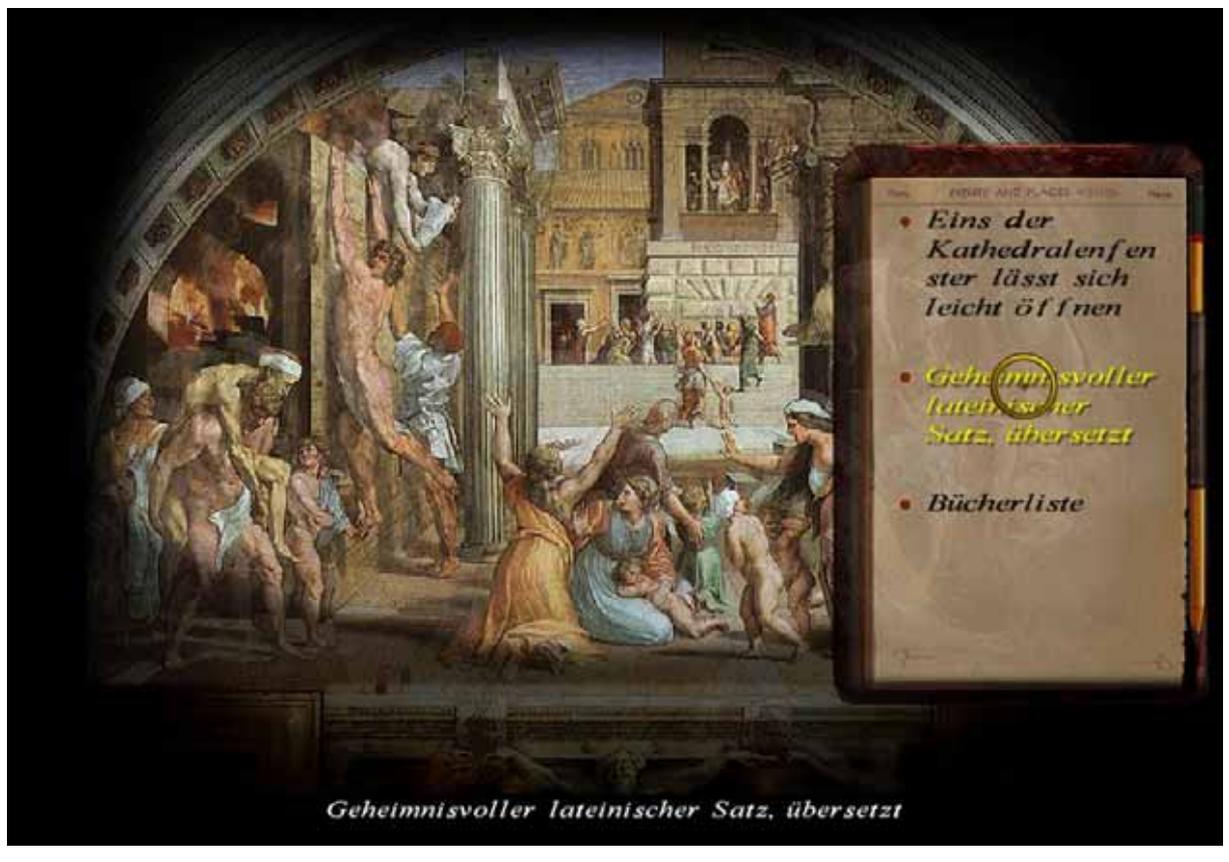
Raffaels berühmtes Fresko zeigt den Brand in Rom im Jahre 847 nach Christus.

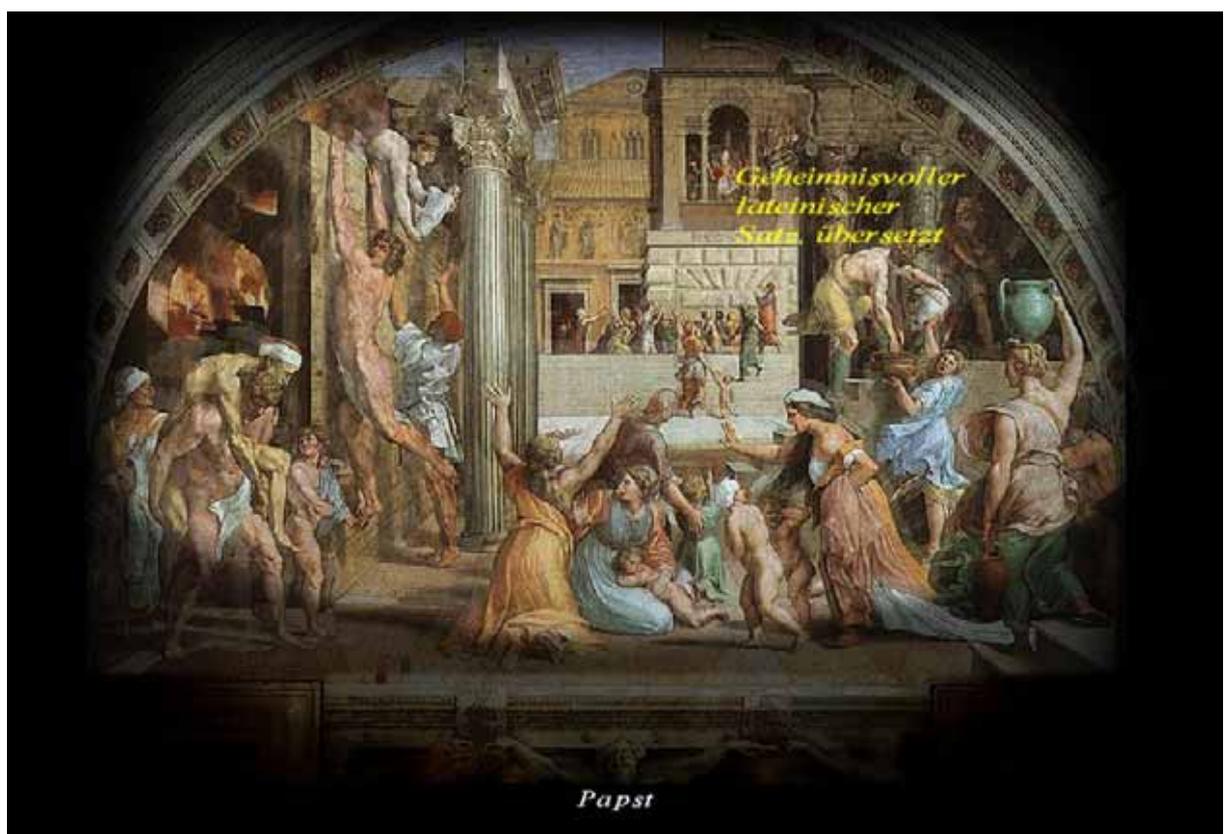


Die Aufschrift der Säule besagt:
Beginne deine Reise im Gedenken an den Brand des Borgo in Rom.
Versenke die Hand Gottes u. folge seinem Zeichen zu den letzten
Steinen des Rosenkreuzpalastes.
Dort wird ein Pfeil dich leiten zu einem der wichtigsten Andenken an
das alte Rom – dem Auge des Menschen zum Himmel!



Auf dem Bild können wir uns 3 Objekte anschauen.





Nun ziehen wir den geheimnisvollen Satz auf den Papst u. erhalten eine wichtigen Hinweis!





Wir gehen dem Hinweis nach u. finden im Türrahmen ein Loch in das wir ein Streichholz stecken.





Nun können wir einer kleinen Lade einen **magnetischen Zylinder** entnehmen u. das Museum verlassen.

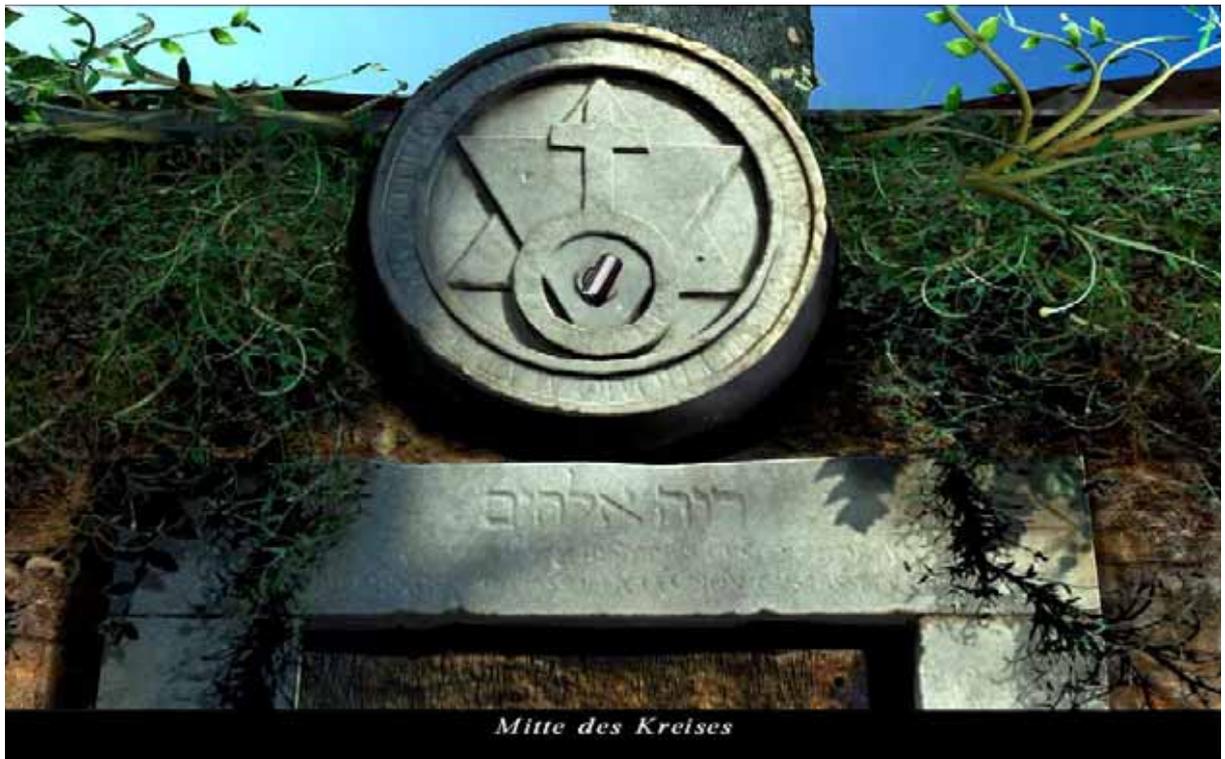


Ich werde überlegen ... Vielleicht sie sprechen von die Villa Palombara. Die Ritter von die Rosenkreuz da immer gehen in alte Zeit zu sprechen von Alchimie und andere Dinge.

Wir reden mit dem Museumswärter u. erhalten einen wichtigen Hinweis, dem wir sogleich nachgehen.



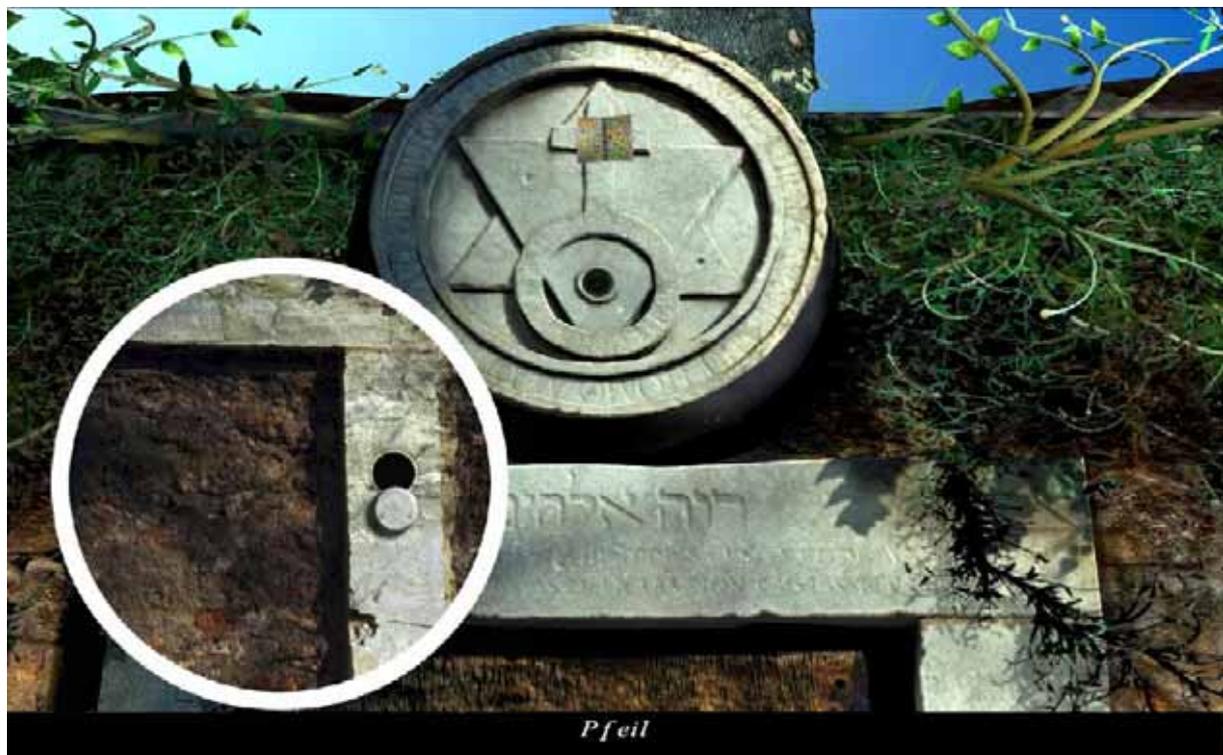
Wir gehen zu der Alchimistenpforte, nehmen sie genau unter die Lupe
u. stecken den Magnetzylinder in die Mitte des Kreises.



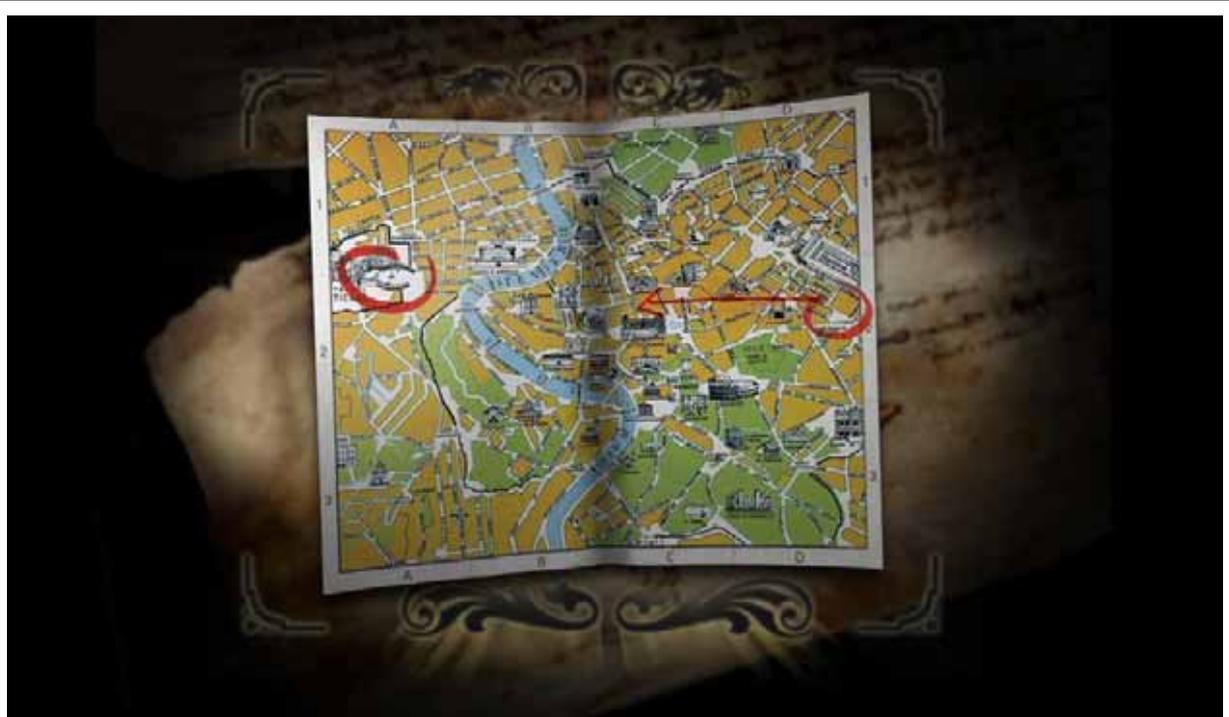
Mitte des Kreises



Eine Öffnung tut sich auf u. wir können ihr einen **magnetischen Kegel** entnehmen.



Nun halten wir den Stadtplan an den Pfeil u. ziehen, mit dem Lippenstift (automatisch), eine Linie.



Ich habe mit meinem Lippenstift eine Linie gezogen, in Richtung des Pfeils auf der "Magischen Pforte".

aber es gibt zu viele Bauwerke auf dieser Linie. Ich muss einen anderen Hinweis finden.



in dem Satz "... zu einem der wichtigsten Andenken an das alte Rom: dem Auge des Menschen zum Himmel."

Nun wenden wir den Stadtplan auf den Reiseführer an.



Das "Auge des Menschen zum Himmel"! Es ist so simpel! Das Pantheon hat ein Loch in der Mitte der Kuppel!



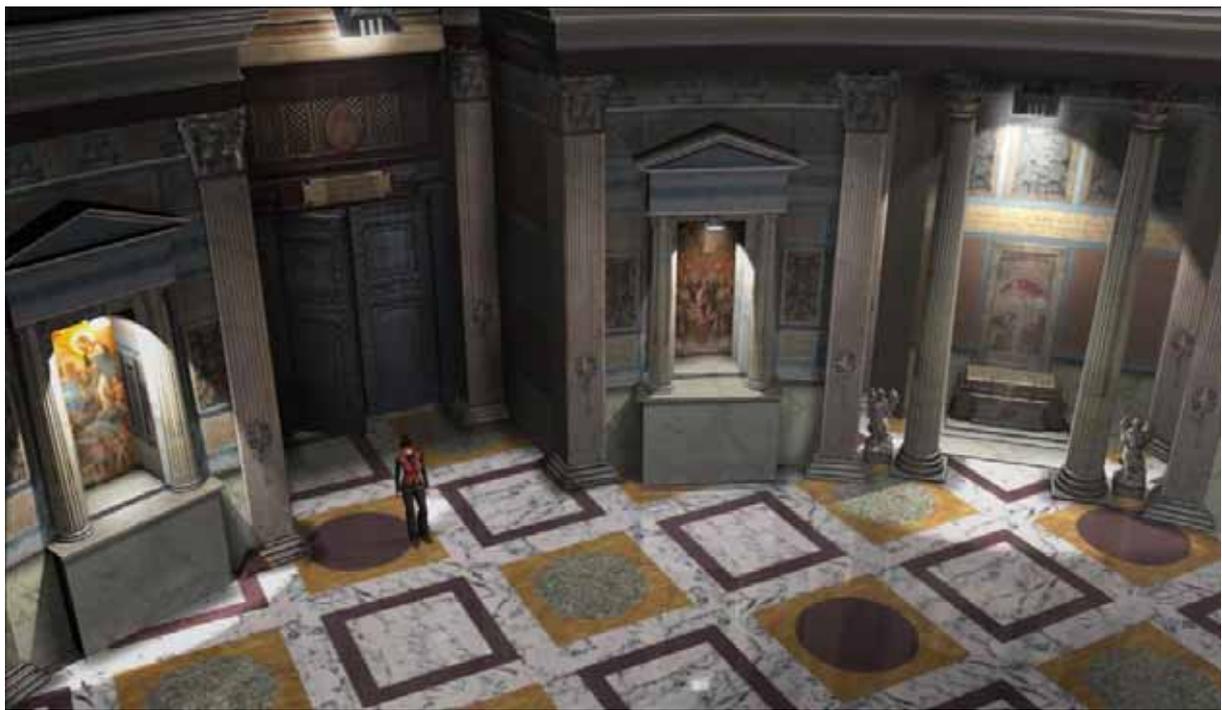
Jetzt haben wir das PANTHEON als neuen Ort im Stadtplan und besuchen es sofort.



Leider lässt uns die Obrigkeit nicht passieren, also gehen wir zurück
u. bitten den Museumswärter um Hilfe.

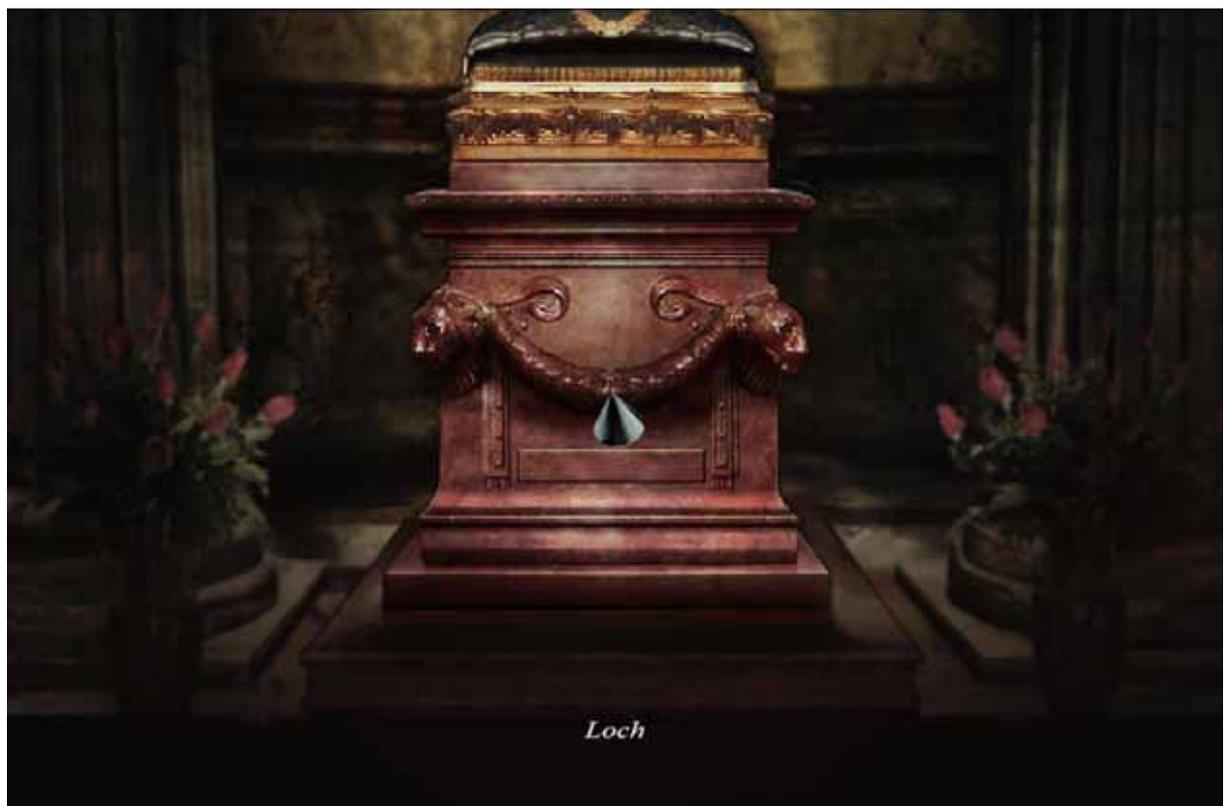


Hier wenden wir die Schrift auf den Museumswärter an, er lenkt den
Polizisten ab u. wir können das PANTHEON betreten.



Interessant. Das Grab ist relativ neu. Das heißt, dass der Orden der Tempelritter selbst heutzutage

Wir sehen uns gründlich um u. bemerken ein frisch geschmücktes Grab, welches wir uns näher ansehen.

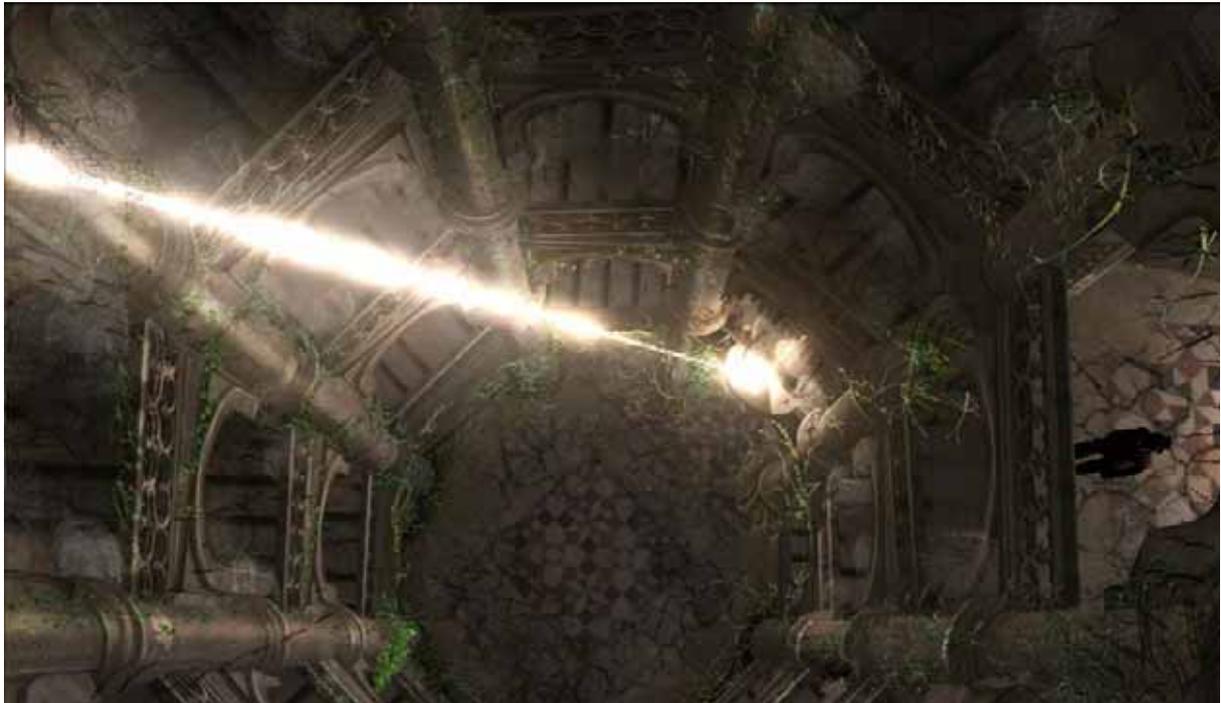


Wir stecken den magnetischen Kegel in das Loch, eine Lade öffnet sich u. wir sind um eine **magnetische Pyramide** reicher.





Nun öffnet sich ein Loch im Fußboden u. wir steigen hinein u. gehen ganz nach unten.



CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Und hier ist das Herzstück der Krypta.

Wir gehen nach hinten durch u. stehen vor dem Herzstück der Krypta, welches wir genau untersuchen.



Gut! Und jetzt zum nächsten Rätsel!

Wir stecken die magnetische Pyramide in die Aussparung u. stehen vor dem nächsten Rätsel.



Endlich, wir haben das Originalgewand der Jungfrau Maria gefunden
u. können ein Teil einer geheimen Botschaft lesen.

Wir fotografieren das Gewand und schicken JONATHAN das Bild
auf seinen Kommunikator.

Bei dieser Tätigkeit werden wir von einem Mönch überrascht.

Nun übernehmen wir wieder (automatisch) den Part von
JONATHAN!



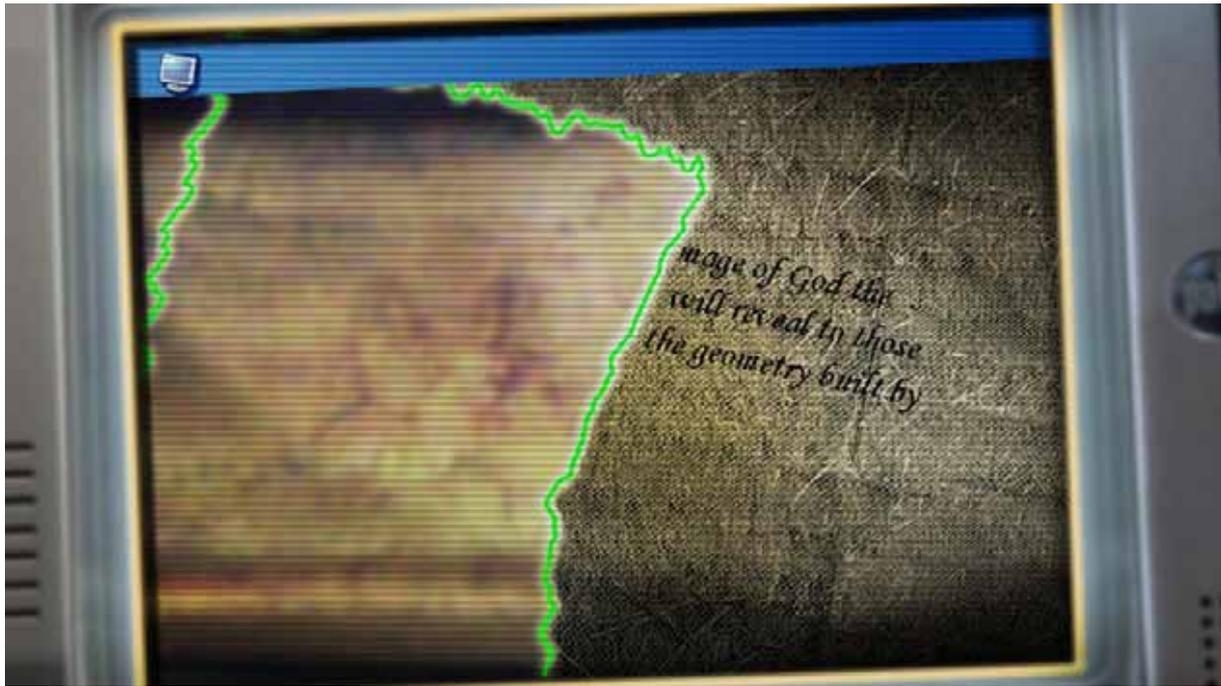
und einen Blick hineinwerfen können, um zu sehen, ob uns der Inhalt möglicherweise hilft, den Mörder Ihres Onkels zu finden.

Nun da sich unsere Unschuld herausgestellt hat u. COLETTI sich in seiner Zelle erhängt hat, erhalten wir Franks Schlüssel u. sind frei.



Ich muss das Gewandfragment zurückholen. Wir haben es Damien gegeben. Hoffen wir, dass es noch in seiner Wohnung ist ...

Vor Scotland Yard meldet sich der Kommunikator u. wir können uns das Bild ansehen.

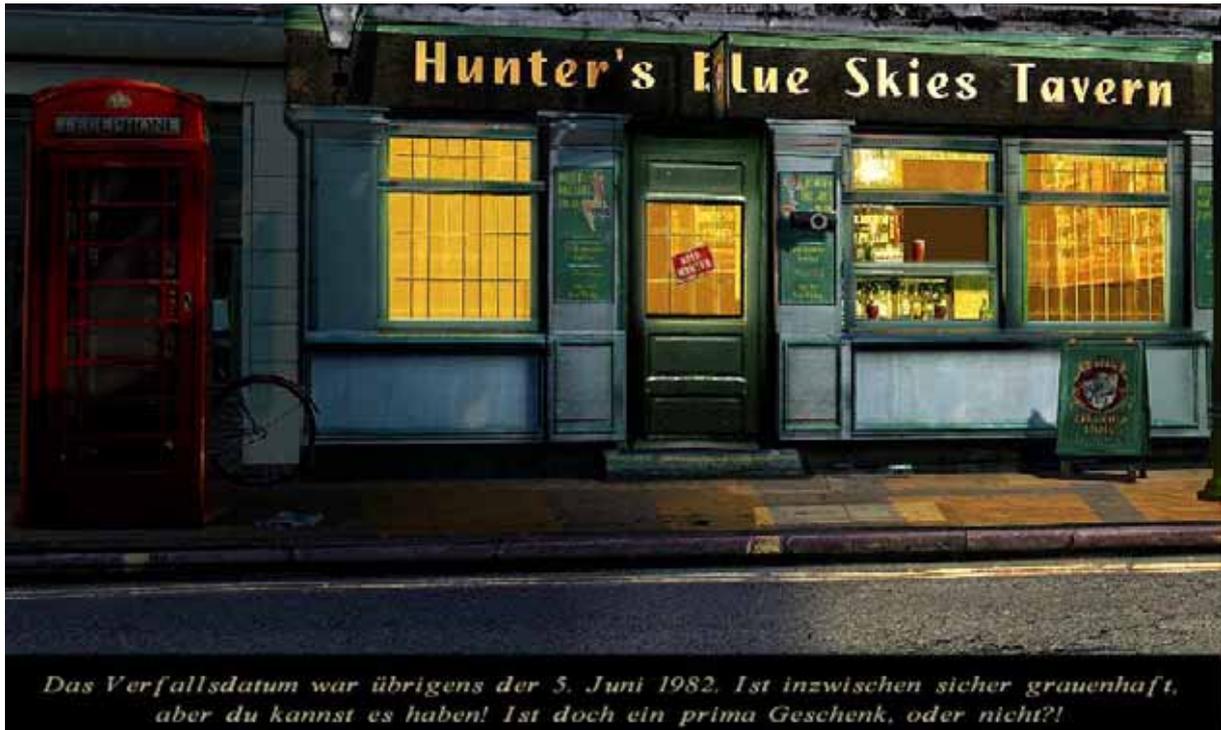


Wir gehen zu DAMIENS Wohnung, um das Gewandfragment zu suchen.



Leider können wir die Wohnung nicht betreten, denn sie ist versiegelt u. die Putzfrau passt auf.

Nun müssen wir uns etwas einfallen lassen, wie wir die alte Dame loswerden!



Das Verfallsdatum war übrigens der 5. Juni 1982. Ist inzwischen sicher grauenhaft, aber du kannst es haben! Ist doch ein prima Geschenk, oder nicht?!

Wir gehen in den PUB u. geben uns als Journalist aus und bemerken einige Oliven mit Beinen!

Und damit wir nichts davon erwähnen, können wir uns ein „Geschenk“ aussuchen.

Wir überlassen dem Wirt die Wahl, erhalten ein **Glas Senf** u. gehen wieder zu DAMIENS Wohnung u. ins obere Stockwerk.



Glänzender Fußboden

Hier kippen wir den Senf auf den Fußboden u. gehen zurück und informieren die Putzfrau!



Mit diesem Trick gelangen wir in DAMIENS Wohnung u. wieder in Besitz des **Stofffetzens**.
Nun fahren wir zu ARTHUR, um ihm alles zu erzählen u. den Stofffetzen zum Entschlüsseln zu geben.





Das ist ein mittelalterlicher Schlüssel, der die meisten Schlösser der Templer öffnen dürfte.

Im Gegenzug erhalten wir einen alten mittelalterlichen **Schlüssel**.
Nun wird es Zeit an unsere Verabredung am Flughafen zu denken!



Mit Blaulicht werden wir zum Flughafen gefahren u. können dem
Schließfach eine alte Taschenuhr entnehmen.
Diese wird, zwecks Untersuchung von der Polizei mitgenommen u.
wir können sie danach wieder abholen.

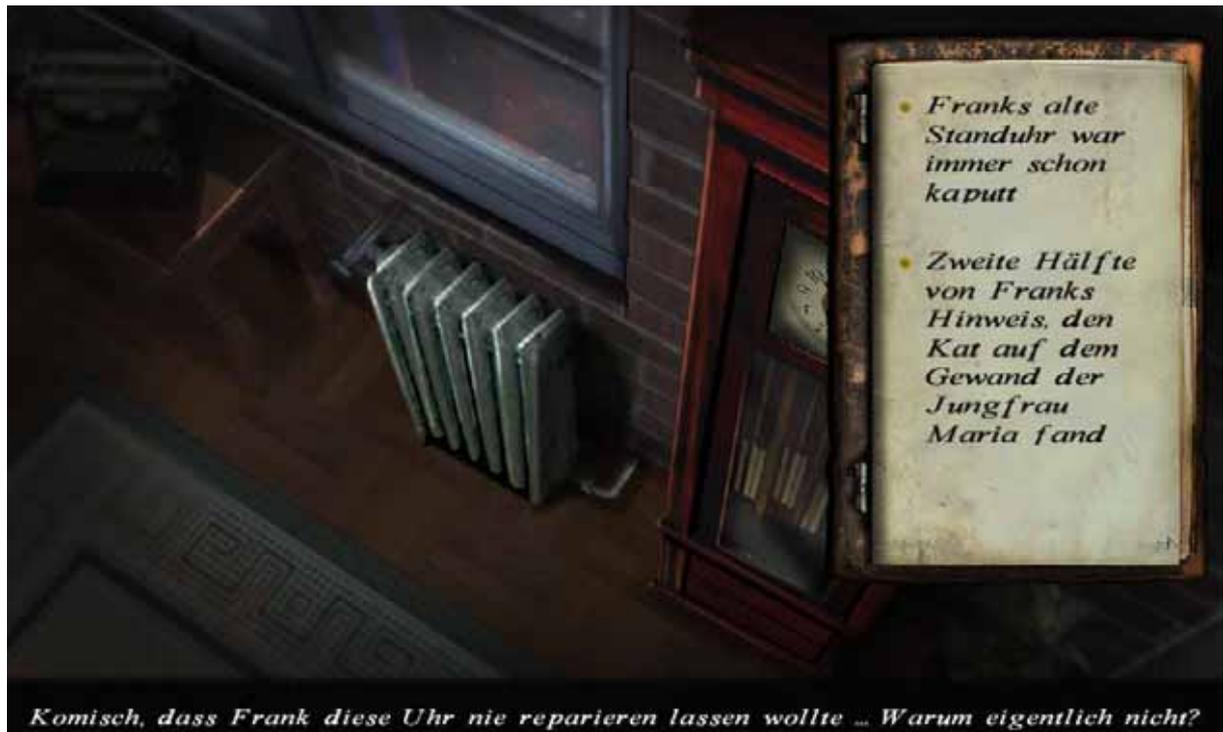


Da, bitte sehr! Die Spurensicherung hat nichts Interessantes gefunden.



Komisch – Die Uhr, die Frank mir hinterlassen hat, ist identisch mit der, die er mir vor Jahren schon geschenkt hat.

Nun fahren wir in Franks Wohnung, um uns dort noch etwas umzusehen.



Wir schauen uns die alte Standuhr an u. ziehen dann den Text auf die Taschenuhr aus dem Schließfach u. erhalten einen neuen Text.



Nun ziehen wir den neuen Text auf die Standuhr, dies wird automatisch auf 5: 55 gestellt u. ein Geheimfach öffnet sich. Diesem können wir nun ein **kleines Schwert** entnehmen.



Dieser arme Ritter hat sein Schwert verloren.

Dieses geben wir nun dem armen Ritter, ein Geheimfach öffnet sich uns u. wir entnehmen ihm einen **Papierfetzen mit Noten** darauf.



Auf diesem kleinen Papierfetzen stehen ein paar Noten ...



Den Papierfetzen wenden wir auf das Notenblatt an, eine Melodie ertönt u. wir können einem Geheimfach das legendäre **IMAGO SANCTISSIMUS** entnehmen.





Ich bin nicht einmal ganz sicher, dass sie existiert, aber es ist die einzige Spur, die wir haben. Viel Glück!

Das Telefon meldet sich, wir führen eine längere Unterhaltung mit ARTHUR u. fahren zum Flughafen, um nach Venedig zu düsen.



Ein typischer Flughafenschalter ... Oh, da liegt ein Bleistift!

Am Flughafenschalter klauen wir einen **Bleistift**.



Die im Gepäckwagen steckende **Münze** können wir gebrauchen um uns am Automaten eine Zitronenlimonade zu ziehen.



Flug 725 nach Venedig ist am Gate 5 zum Einsteigen bereit.

In diesem Moment wird unser Flug ausgerufen u. wir dürfen nach Venedig.



Wir sehen uns um u. gehen in den Innenhof des Dogenpalastes.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Hier ist eine Restauratorin mit der Instandsetzung des Brunnens beschäftigt u. will uns nicht nach unten lassen.

Etwas **Sandpapier** dürfen wir aber mitnehmen.

Dieses benutzen wir im Inventar mit dem Bleistift u. erhalten etwas **Graphitpulver**.

Nun geben wir der Restauratorin die Limonade, sie ist abgelenkt u. wir können mit dem Graphitpulver den Gips verunreinigen.

Sie verlässt den Ort, um neuen Gips zu holen, wir steigen in den Brunnen u. öffnen eine Klappe mit dem Dietrich.





Wir setzen die Zahnräder ein, betätigen den Knopf, eine Tür öffnet sich u. wir gehen weiter bis an eine, mit Wasser gefüllte, Grube.



Die sehen aus wie eine Art rotierende, runde Steine ... Ist vermutlich irgendein altes Rätsel ... oder eine Falle.



Um das Rätsel zu lösen, muss ich garantiert die richtige Kombination finden.

Wir wählen die Reihenfolge : **2 – 1 – 4 – 5 u. 3**, gelangen so auf die andere Seite u. können den mittelalterlichen **Kodex** mitnehmen u. zurück nach London fliegen.



Ein mittelalterlicher Kodex, mit vielen alchemistischen Zeichen drauf.

Ich muss schnellstens nach London zurück und anfangen, das verdammte Pergament zu übersetzen.



Lass mich mal sehen ... Dürfte nicht schwer sein. Das Stück von Marias Gewand muss in eine Mischung getaucht werden aus



- *Elemente:
Wasser,
Ammoniak und
Quecksilber*
- *Ich könnte
versuchen, die
Standuhr auf
5:55 Uhr zu
stellen*

Arthur sagte, ich solle diese Elemente in genau dieser Reihenfolge benutzen, um die Botschaft zu entschlüsseln, die in Franks Pergamentstück verborgen ist.

Nun machen wir uns auf den Weg in DAMIENS Wohnung.



Die **Keksdose** nehmen wir ebenso mit wie



das **Thermometer** u. gehen, da hier das Wasser abgestellt ist, zum Trinkwasserspender.



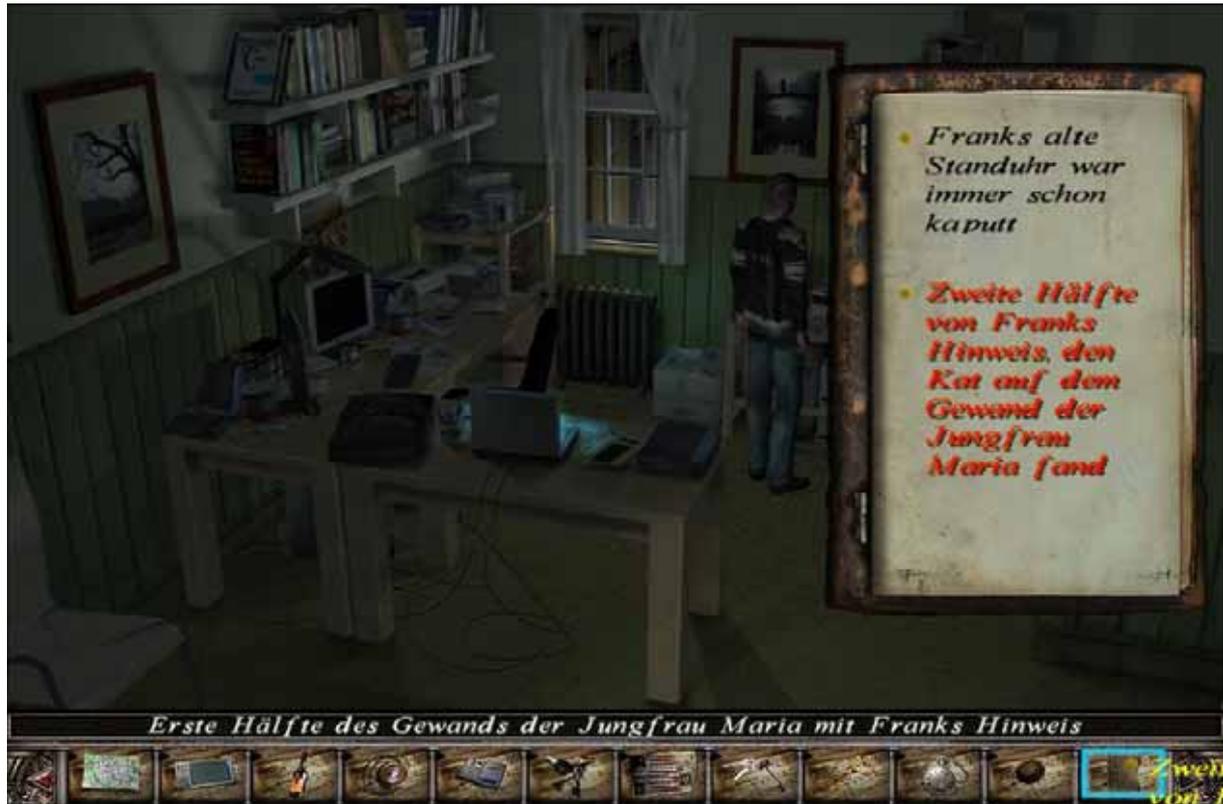
Trinkwasserspender

Wir füllen die Dose voll Wasser, kippen Ammoniak dazu u. lassen das Quecksilber folgen.

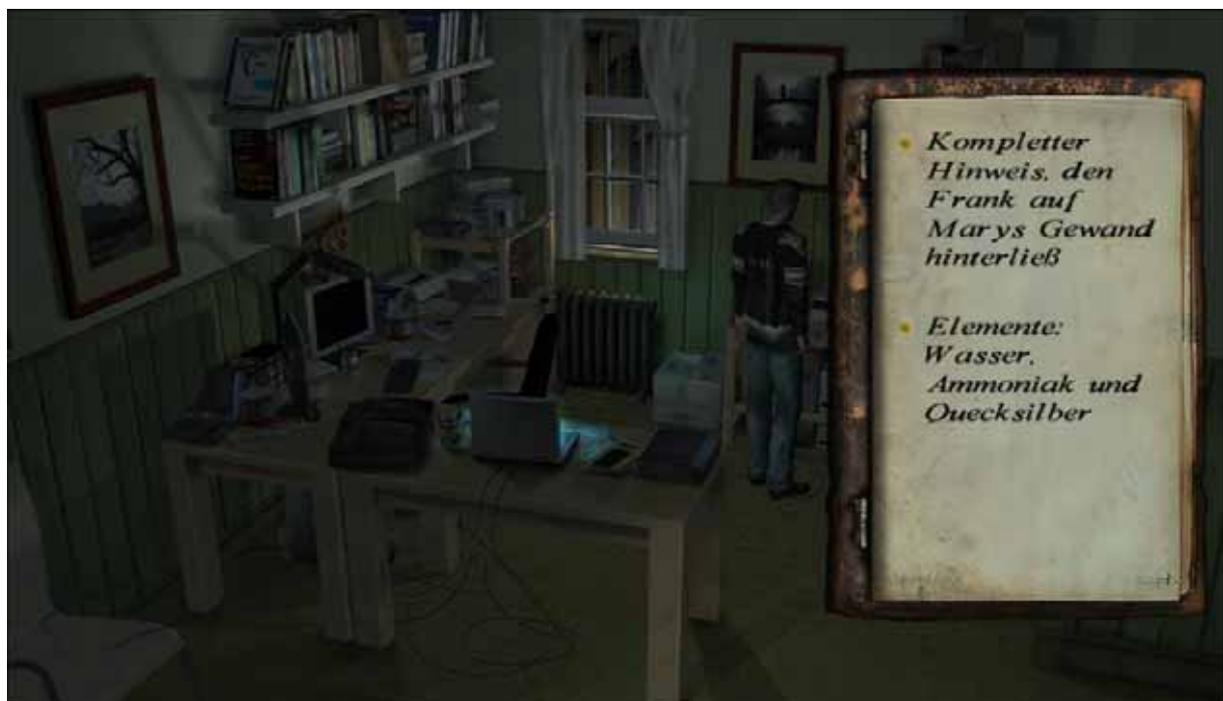
Nun kommt der Stofffetzen dazu u. wir können unser Werk bewundern.



Die erste Hälfte des Hinweises, den Onkel Frank uns hinterließ.



Wir ziehen wir den Text auf den Stoffetzen u. erhalten einen zweiten Text!



Damit fahren wir nun zu ARTHUR.



Wir ziehen den Hinweis auf ARTHUR, er ist begeistert u. sagt uns wo wir suchen müssen.



Nun meldet sich unser Kommunikator u. zeigt uns ein Bild.



Man ist uns zuvor gekommen u. hat KATRIN gefangen genommen.
Da wir nur noch 12 Std. Zeit haben fliegen wir mit ALAN nach
CASTEL DEL MONTE in Italien.