

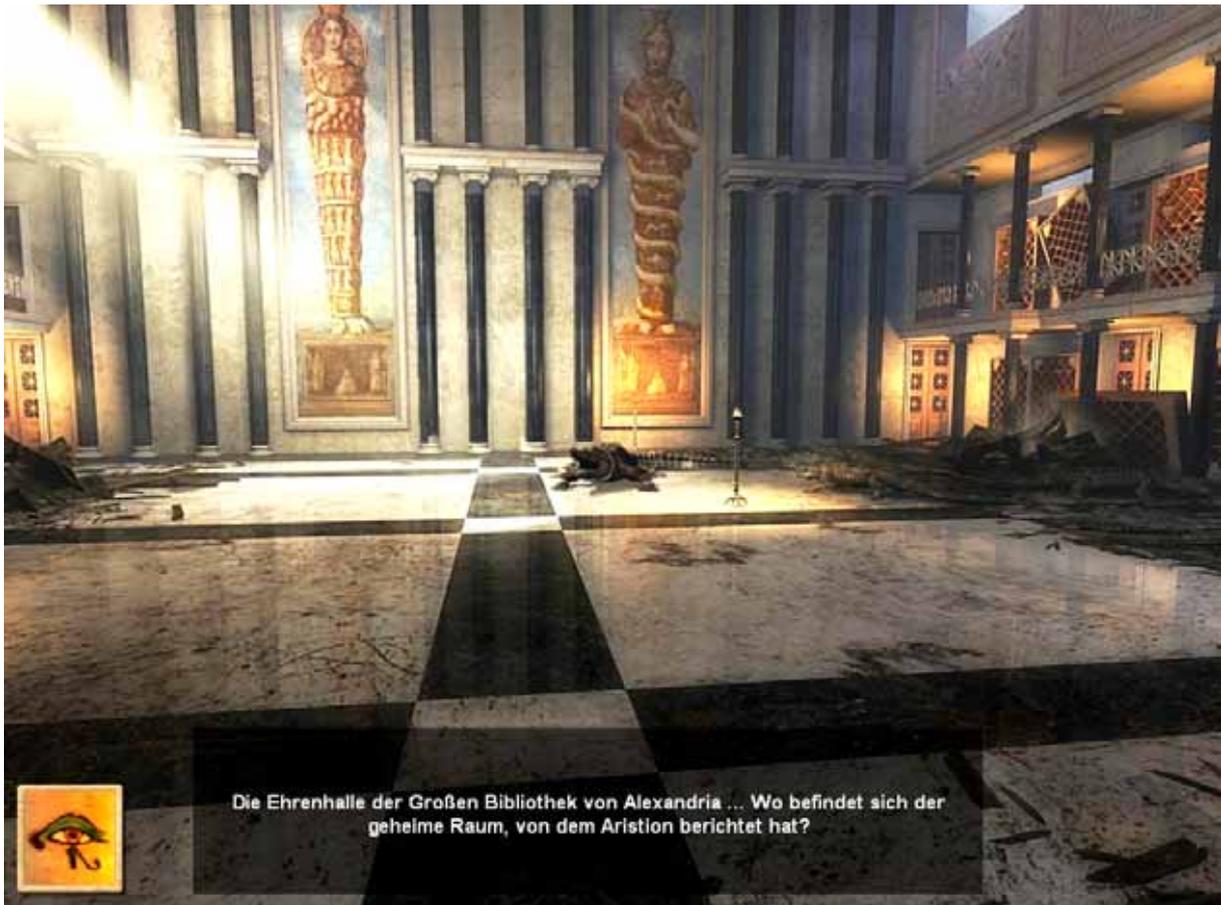
KLEOPATRA

SCHICKSAL EINER KÖNIGIN

Lösungshilfe Teil 4

CD ROM & Softwareservice
Kratz

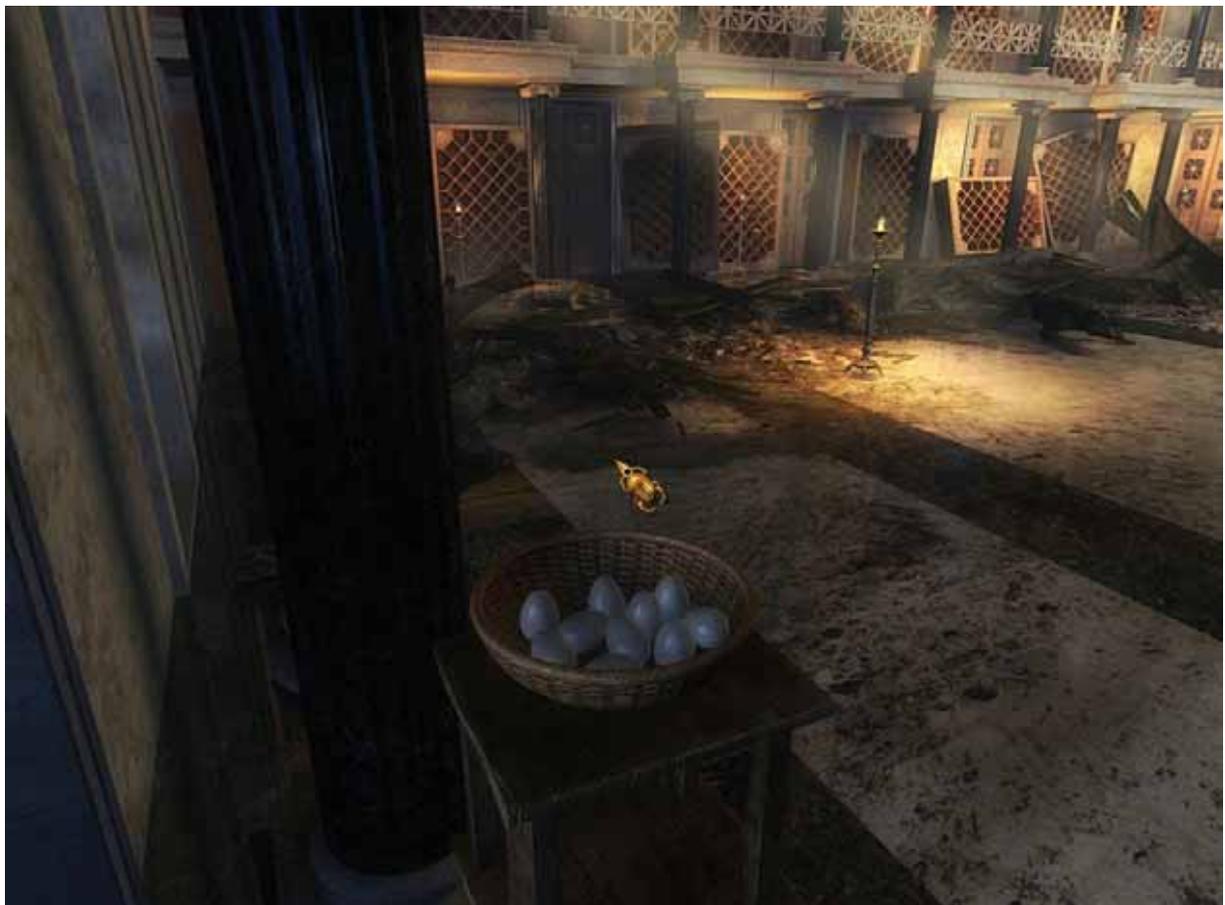
<http://www.gamepad.de/>



Wir betreten die Ehrenhalle u. drehen uns um.



Hier liegt ein **Greifhaken** den wir einstecken, die Eier anschauen u. nach links gehen.





Hier finden wir eine **Grabstange** u. gehen weiter.



Wir nehmen das **Seil**, verbinden es mit dem Greifhaken u. gehen weiter.



Hier bemerken wir eine Säule die so angemalt wurde, dass sie wie Marmor aussieht u. gehen in die Mitte des Raumes.



Wir sehen das Halsband des netten Krokos u. statt dem Sklaven Kordax einen Besuch ab.



Mit ihm führen wir ein ausführliches Gespräch, verlassen die Halle u. reden, wie versprochen, mit dem Wächter.



Leider ist er uneinsichtig, wir kehren zurück, reden nochmals mit Kordax u. betreten den Lagerraum.



Rechts auf dem Regal liegt eine **Zutatenliste**, sie wird eingesteckt u. studiert.

(Liste der Zutaten) Die aktuellste Liste der verfügbaren wertvollen Zutaten:
Lullibi-Blumen, Makkan-Samen, Aschur-Samen, Aschkelon-Samen, Uruku-Wurzeln,
Teresch-Wurzeln, Ataniya-Wurzeln, Ekron-Blätter, Nuzi-Blätter, Kassiten-Rinde,
Masa-Dornen, Kanaan-Dornen, Arrapha-Harz, Aschod-Harz und
Melukhkha-Knochen. (Autor unbekannt)

Nun nehmen wir noch die **4 Stapel Schalen** aus dem Regal u. können unsere Sammelaktion starten.

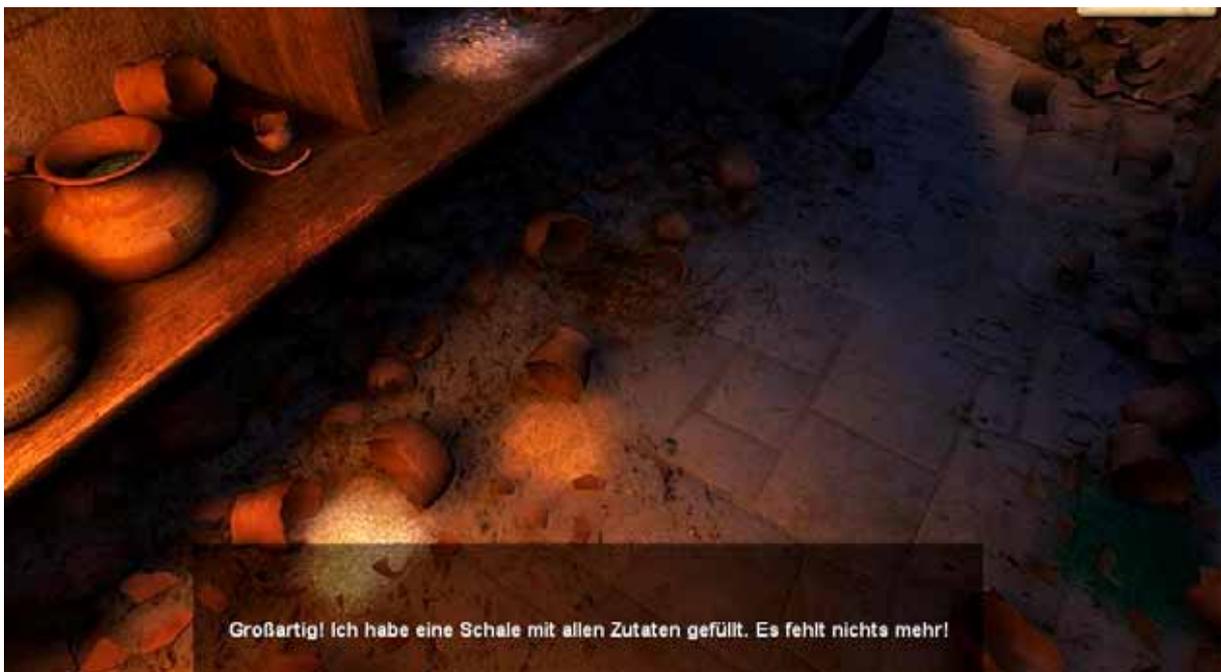
Auf dieser Seite füllen wir die Schalen mit:

Lullubi-Blume
Makkan-Samen
Grauem Klumpen
Weißem Pulver
Grünem Pulver
Schwarzem Pulver
Grauem Pulver
Rotem Pulver



Auf der linken Seite füllen wir die Schalen mit:

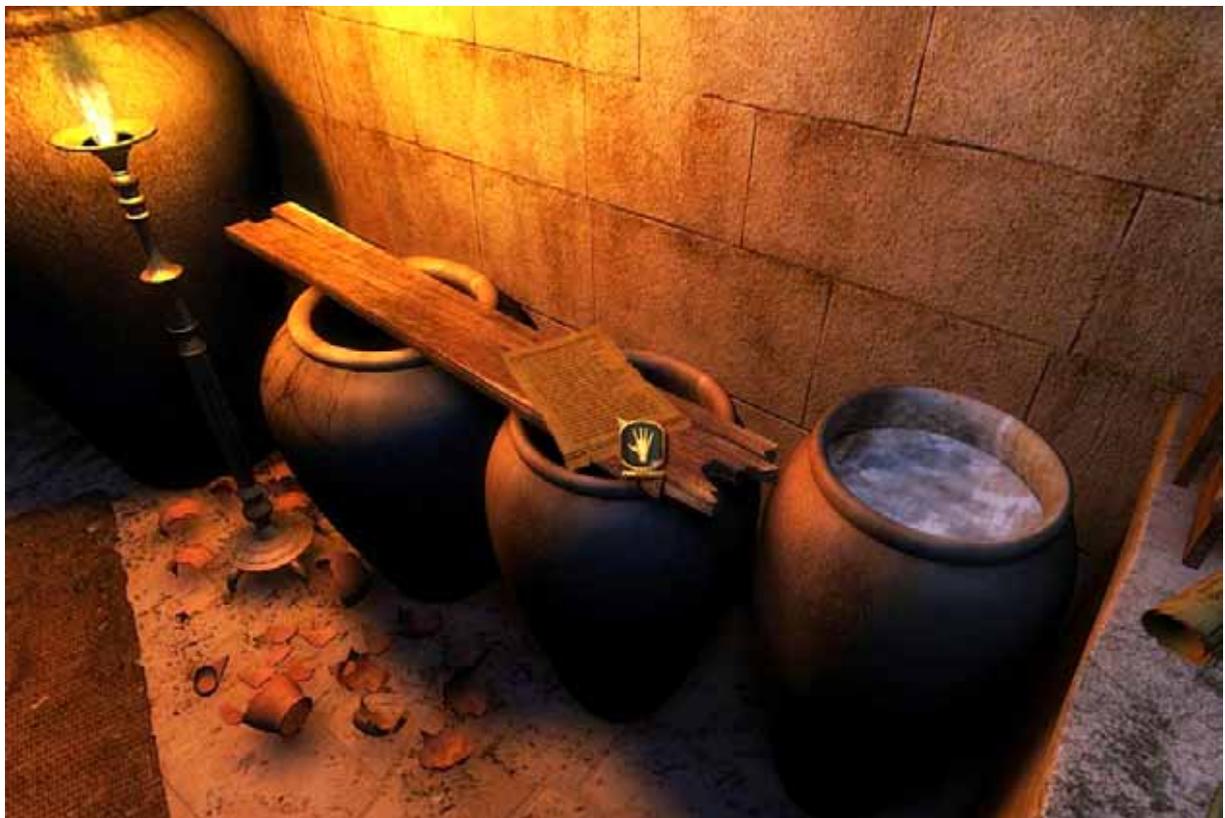
**Melukha-Knochen
Uruku-Wurzeln
Kanaan-Dornen
Weißer Klumpen
Orangefarbenes Pulver
Weißes Pulver
Gelbes Pulver
Ockerfarbenes Pulver**



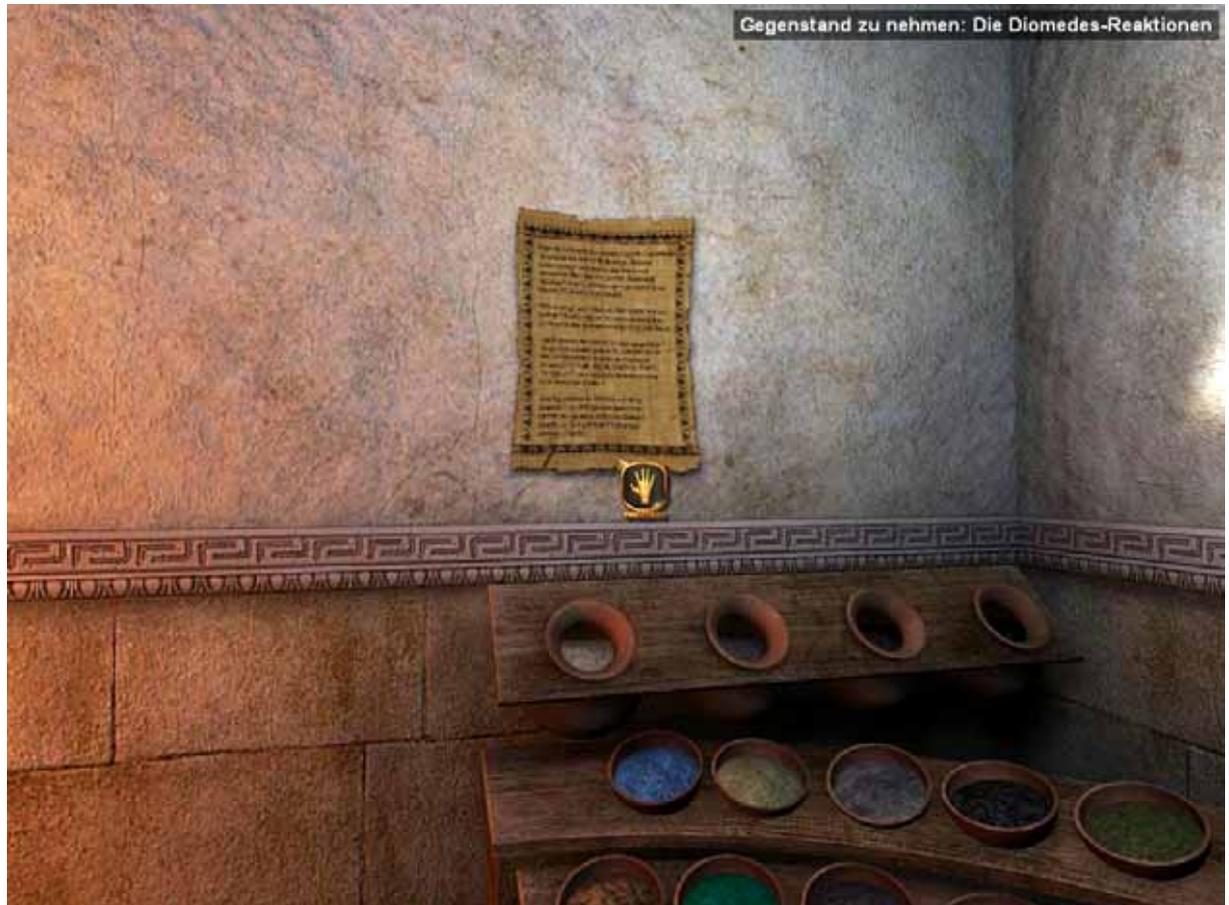
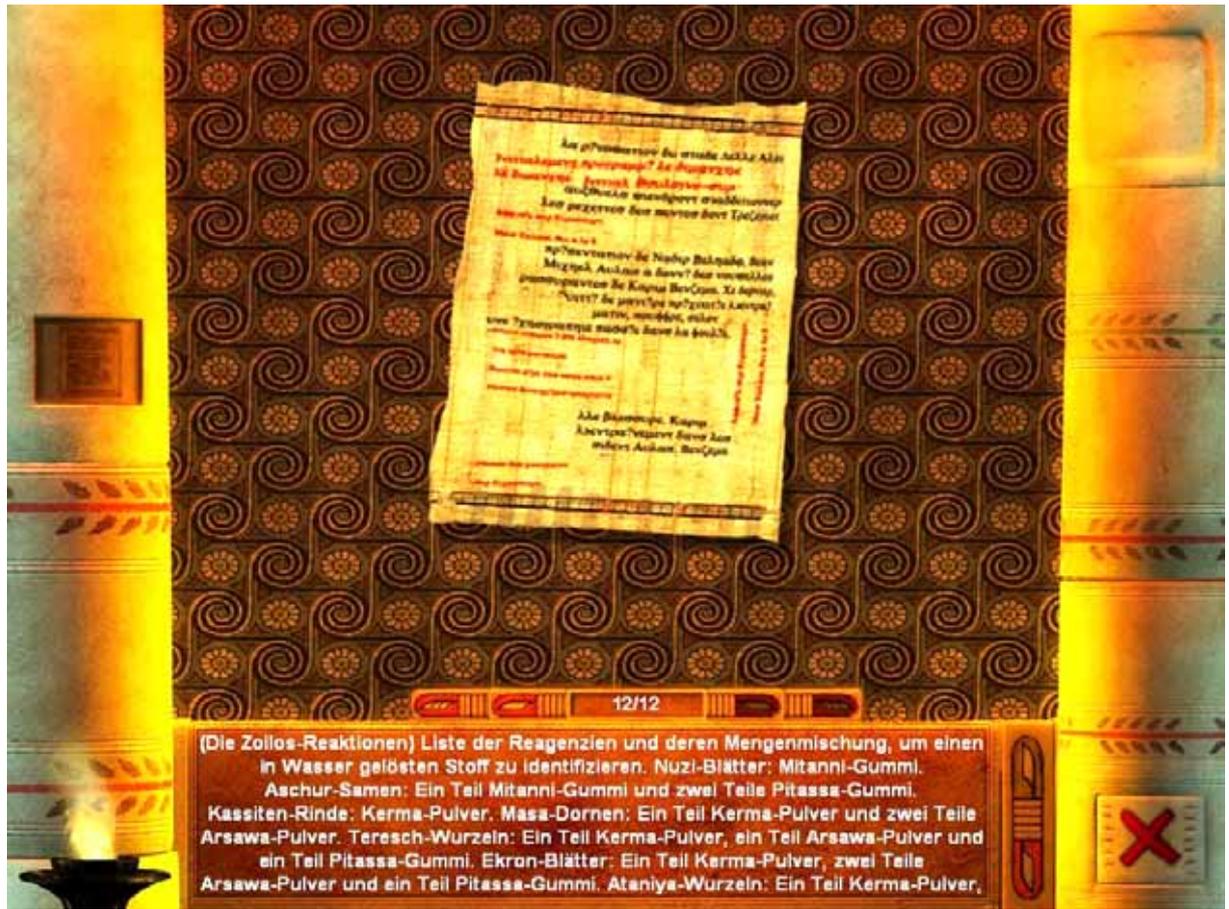
Großartig! Ich habe eine Schale mit allen Zutaten gefüllt. Es fehlt nichts mehr!



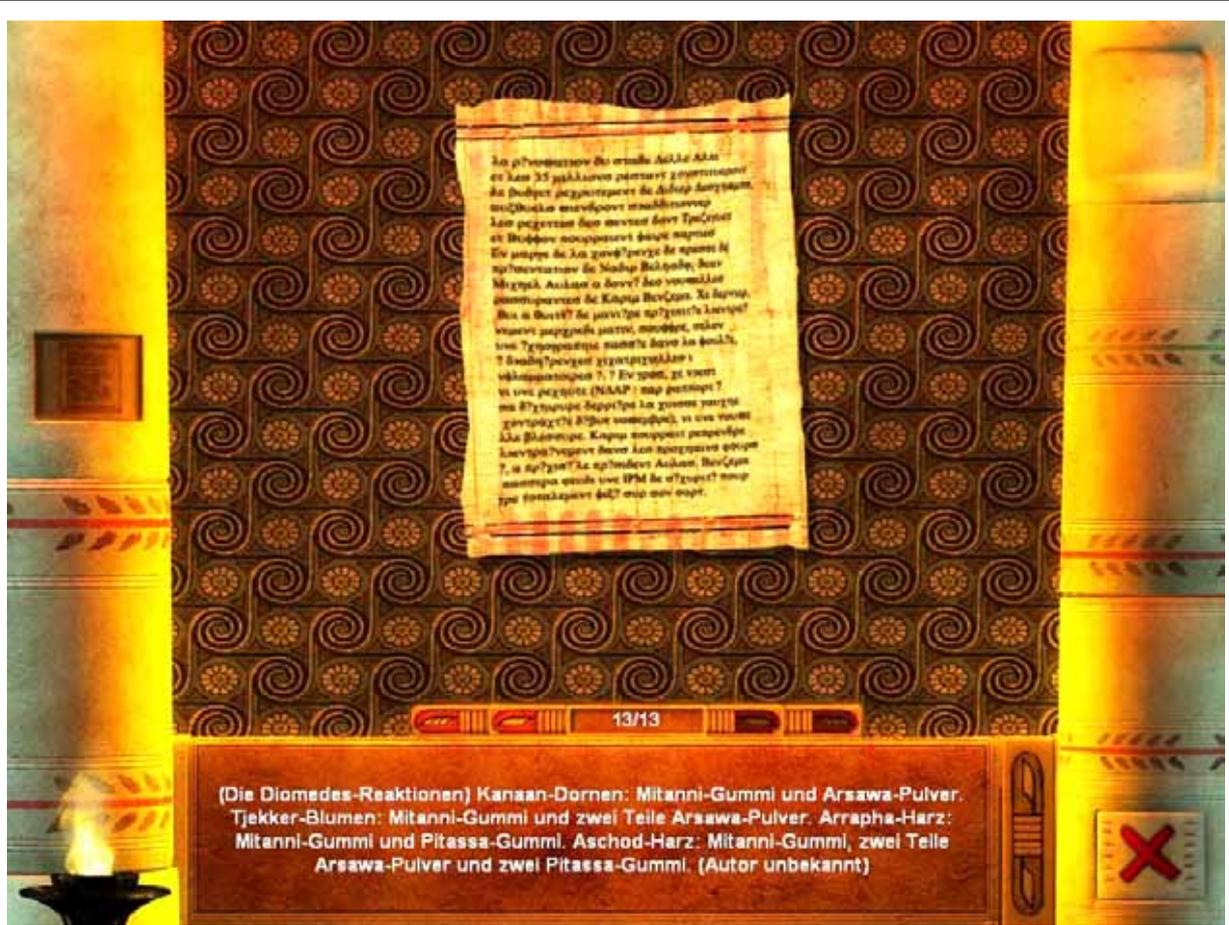
Nun gehen wir nach hinten u. stellen die Schalen ab.



Hier finden wir den Zettel: **Die Zoilos-Reaktionen.**



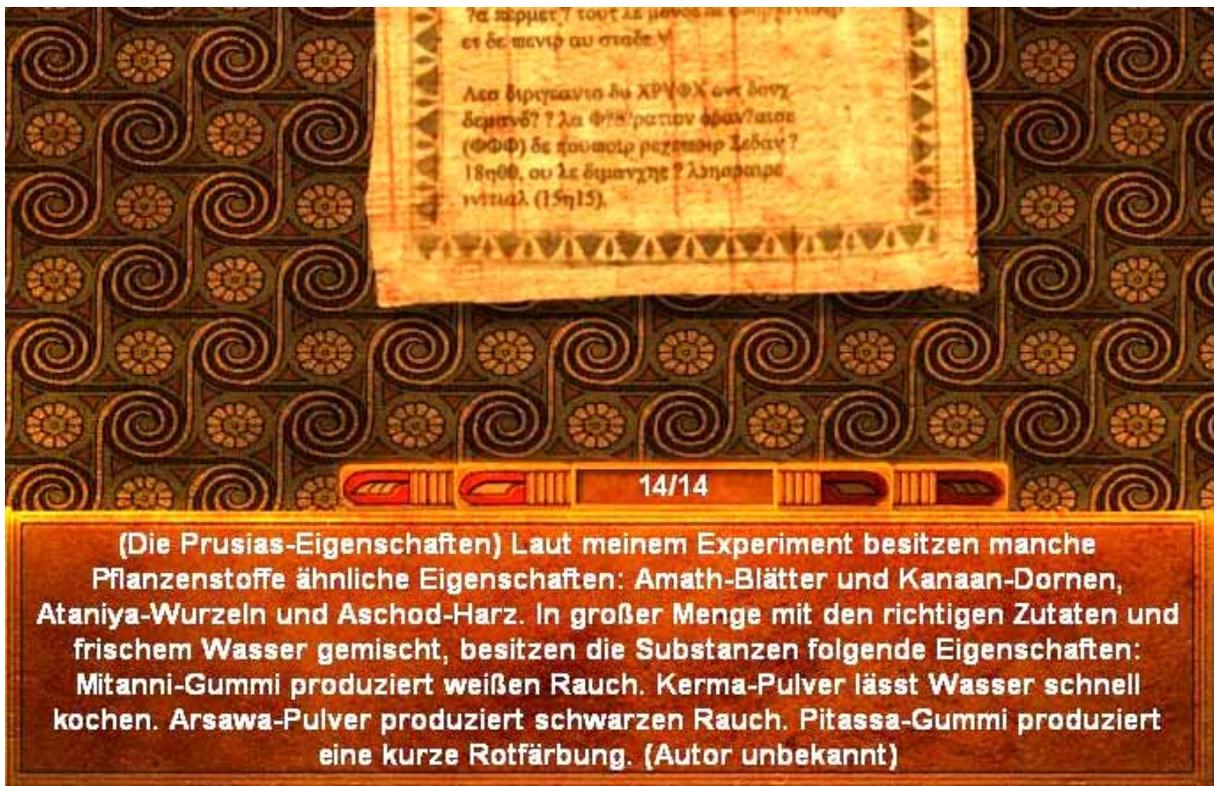
Und hier einen Zettel: **Die Diomedes Reaktionen.**



Vom Regal nehmen wir die **leere Karaffe**.



Und hier einen Zettel: **Die Prusias Eigenschaften.**



Und jetzt wird es interessant, denn bei den Pulvern wissen wir nicht was sie beinhalten.

Mit anderen Worten, wir müssen alle Zettel lesen u. die unbekanntenen Chemikalien testen!

Dazu nehmen wir die große Schale, füllen sie mit Wasser u. stellen sie wieder zurück.

Jetzt legen wir den **weißen Klumpen** hinein u. fügen

1x Mitanni Gummi u. **1x Pitassa Gummi** hinzu.

Die Suppe reagiert u. wir stellen fest das der weiße Klumpen

ARRAPHA Harz ist.

*

Jetzt kippen wir die Schale wieder aus, füllen sie wieder mit Wasser u. testen nun das **gelbe Pulver**.

Wir fügen **1x Mianni Gummi** dazu u. stellen fest, dass es

NUZI Blatt ist.

*

Wieder kippen wir die Schale aus, füllen sie mit Wasser u. testen das **orangefarbene Pulver**.

Wir geben **1x Mitanni Gummi** u. **2x Pitassa Gummi** hinzu u. stellen fest dass es sich hier um **ASCHUR Samen** handelt.

*

Wir kippen die Schale aus, füllen sie wieder mit Wasser u. testen nun das **ockerfarbene Pulver**.

Wir geben **1x Kerma Pulver** dazu u. stellen fest dass es sich hier um **KASSITEN Rinde** handelt.

*

Wir kippen die Schale aus, füllen sie wieder mit Wasser u. testen nun das **grüne Pulver**.

Wir geben **1x Kerma Pulver** u. **1x Arsawa Pulver** hinein u. stellen fest dass es sich hier um **MASA Dorn** handelt.

*

Wir kippen die Schale aus, füllen sie wieder mit Wasser u. testen nun das **schwarze Pulver**.

Wir geben **1x Kerma Pulver**, **1x Arsawa Pulver** u. **1x Pitassa Gummi** hinzu u. stellen fest dass es sich hier um **TERESCH Wurzeln** handelt.

*

Wir kippen die Schale aus, füllen sie wieder mit Wasser u. testen nun
das **weiße Pulver**.

Wir geben **1x Mitanni Gummi** u. **2x Arsawa Pulver** hinzu u. stellen
fest dass es sich hier um die **TJEKKER Blume** handelt.

*

Wir kippen die Schale aus, füllen sie wieder mit Wasser u. testen nun
das **rote Pulver**.

Wir geben **1x Mitanni Gummi**, **1x Kerma Pulver** u.
2x Pitassa Gummi hinzu u. stellen fest dass es sich hier um
ASCHKELON Samen handelt.

*

Wir kippen die Schale aus, füllen sie wieder mit Wasser u. testen nun
den **grauen Klumpen**.

Wir fügen **1x Mitanni Gummi**, **2x Arsawa Pulver** u. **2x Pitassa
Gummi** hinzu u. stellen fest dass es sich hier um
ASCHOD Harz handelt.

*

Wir kippen die Schale aus, füllen sie wieder mit Wasser u. testen nun
das **weiße Pulver**.

Wir fügen **1x Kerma Pulver**, **2x Arsawa Pulver** u.
1x Pitassa Gummi hinzu u. stellen fest dass es sich hier um
ESKRON Blätter handelt.

*

Wir kippen die Schale aus, füllen sie wieder mit Wasser u. testen nun
das **graue Pulver**.

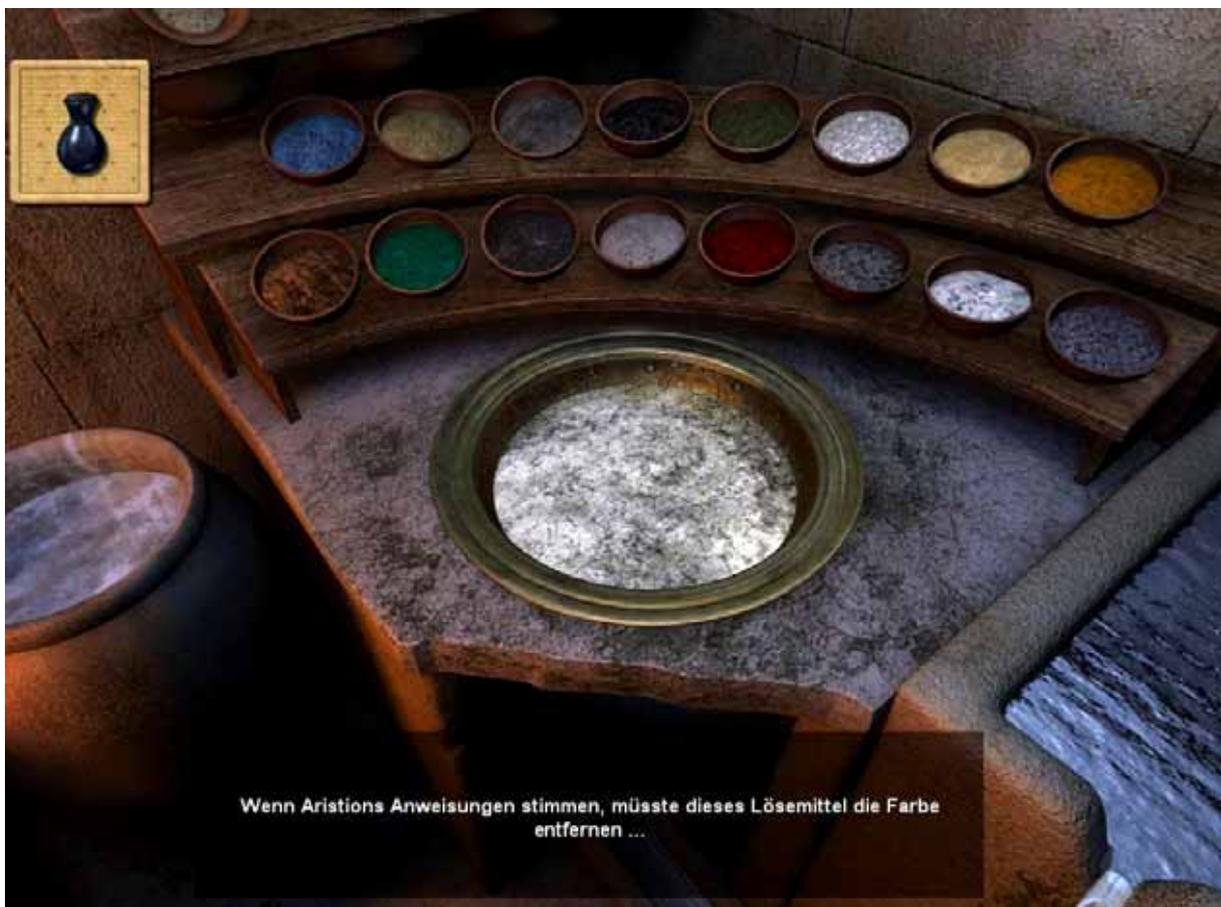
Wir fügen **1x Kema Pulver**, **2x Arsawa Pulver** u.
2x Pitassa Gummi hinzu u. stellen fest dass es sich hier um
ANTANIYA Wurzeln handelt.

*

Das wäre geschafft u. wir widmen uns nun der
Herstellung eines Lösungsmittels.

(Notiz, geschrieben von Aristion) Die von mir gefundenen Hinweise, die sich auf die Lage des geheimen Raums in der Bibliothek beziehen, sind folgende: Zunächst eine Liste von Pflanzen, die wohl eine Formel für ein Lösungsmittel ergeben, das von Malern verwendet wird. Hier ist die Liste: In ein Gefäß mit Wasser gebe man eine Hand voll Lullibi-Blumen, zwei Hände voll Makkan-Samen, zwei Hände voll Uruku-Wurzeln und eine Hand voll Amath-Blätter. Der zweite Hinweis scheint euklidisch inspiriert zu sein: „Die ersten vier Primzahlen öffnen die Tür.“

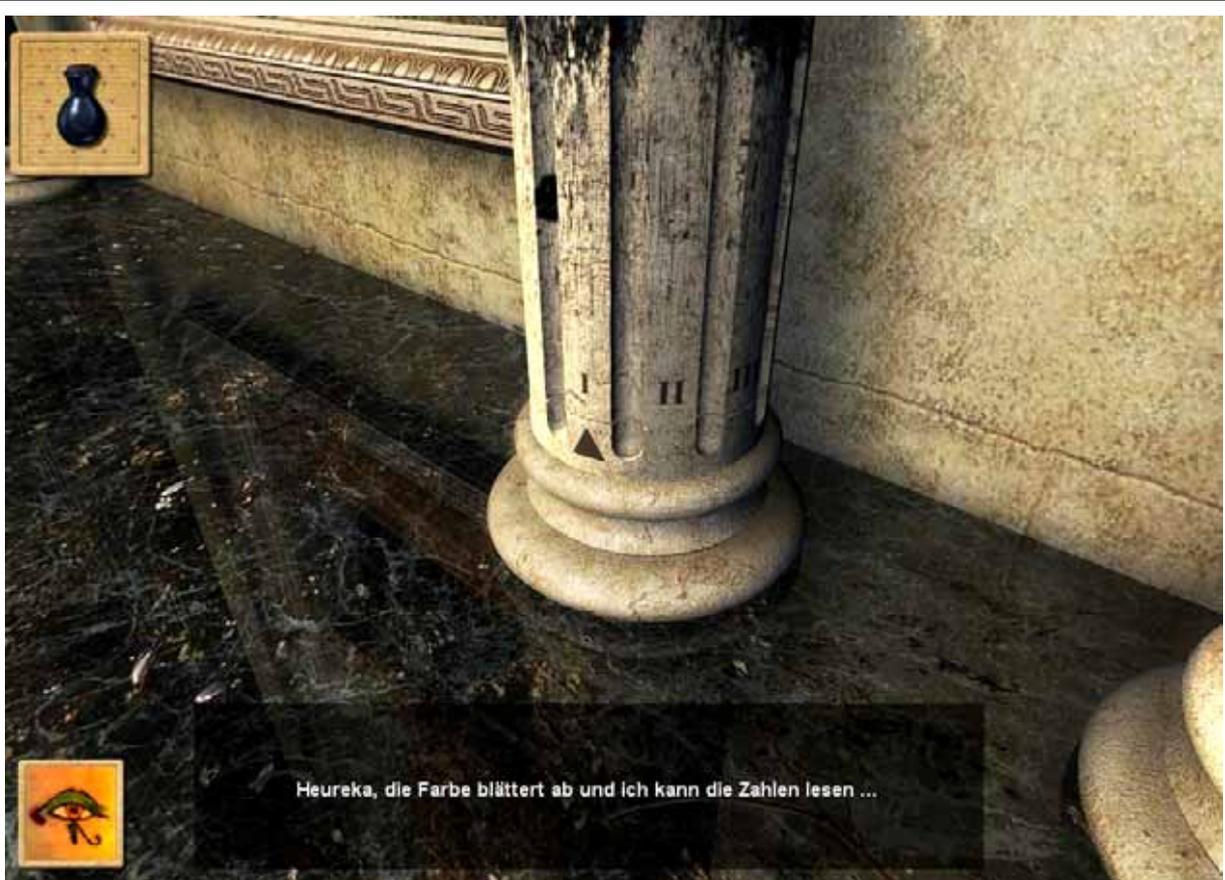
Wir kippen die Schale aus u. füllen sie mit Wasser.
Dann fügen wir **1x Lullibi Blumen**,
2x Makkan Samen,
2x Uruku Wurzeln
u. **1x Amath Blätter** **oder** **1x Kanaan Dornen** dazu.



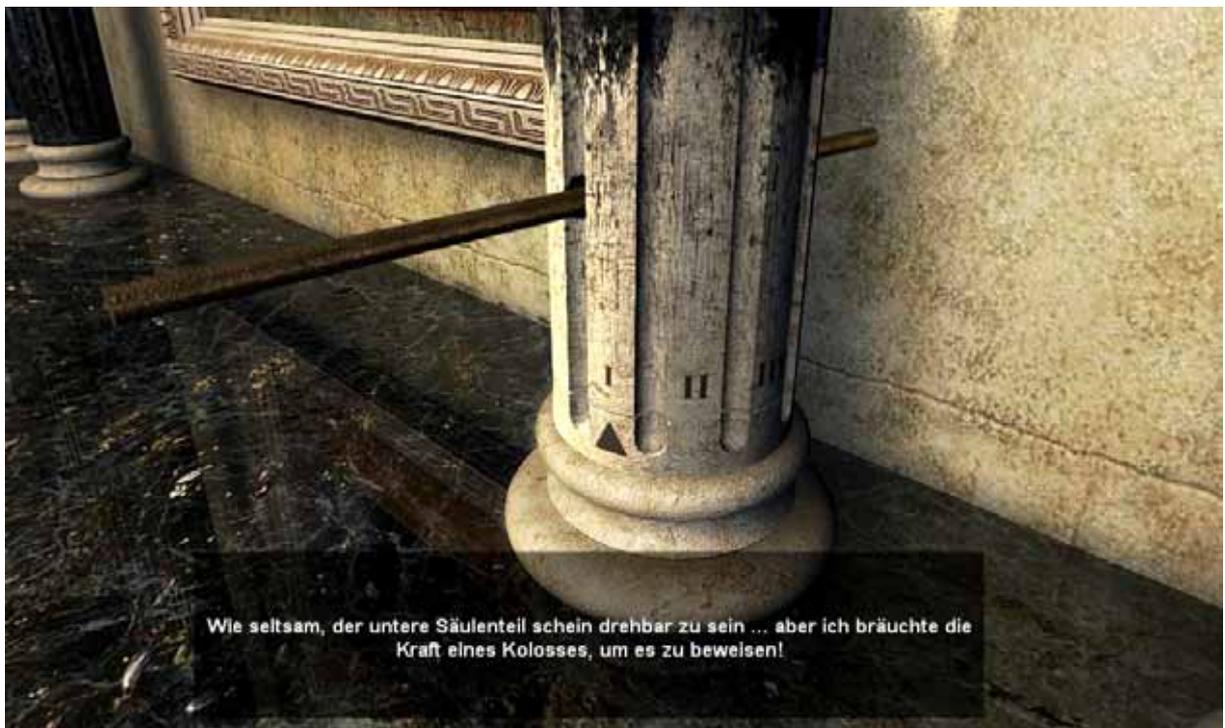
Haben wir das **Lösungsmittel** fertig, füllen wir es in die Karaffe u. gehen zur Säule.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Wir wenden das Lösungsmittel auf alle 4 Säulen an u. können nun einige Zahlen erkennen.
Nun stecken wir die Grabstange in die erste Bohrung.



Da wir die Säule nicht allein drehen können,



legen wir das Hakenseil dem Krokodil um u.



befestigen es an der Grabstange.



(Notiz, geschrieben von Aristion) Die von mir gefundenen Hinweise, die sich auf die Lage des geheimen Raums in der Bibliothek beziehen, sind folgende: Zunächst eine Liste von Pflanzen, die wohl eine Formel für ein Lösungsmittel ergeben, das von Malern verwendet wird. Hier ist die Liste: In ein Gefäß mit Wasser gebe man eine Hand voll Lullibi-Blumen, zwei Hände voll Makkan-Samen, zwei Hände voll Uruku-Wurzeln und eine Hand voll Amath-Blätter. Der zweite Hinweis scheint euklidisch inspiriert zu sein: „Die ersten vier Primzahlen öffnen die Tür.“

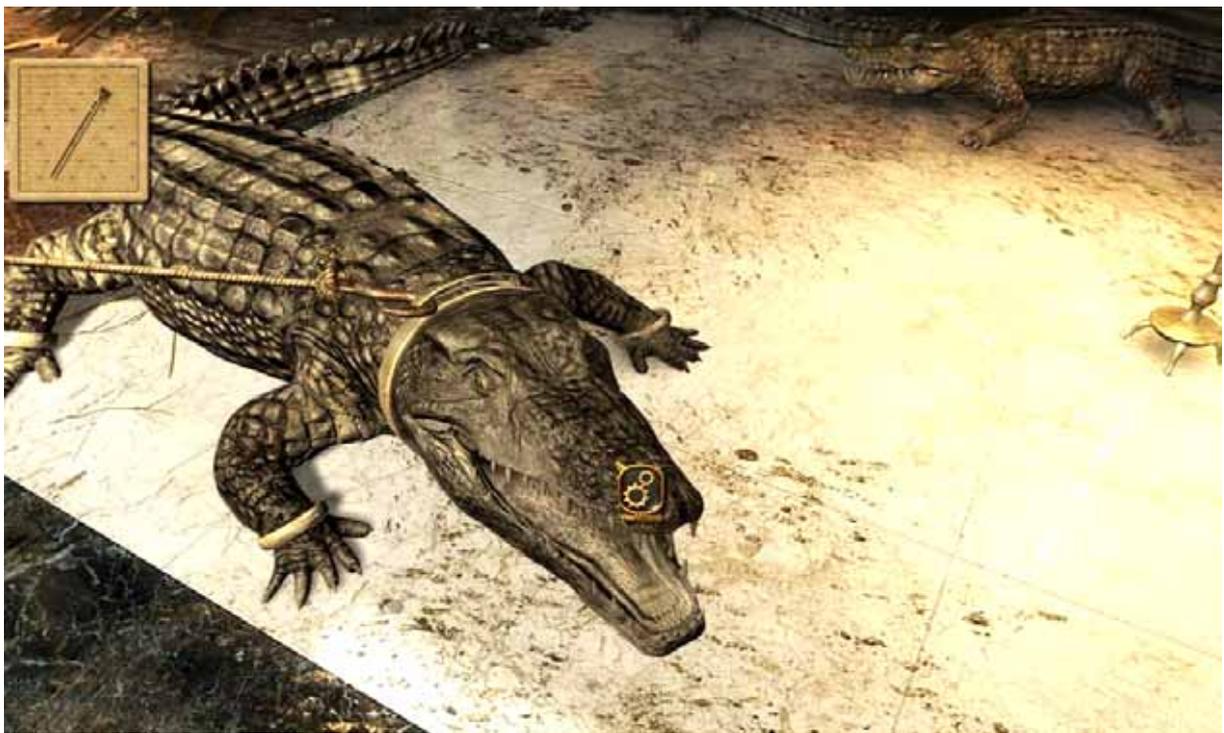
Nun führen wir uns ARISTONS Notizen zu Gemüte u. lesen:

Die ersten 4 Primzahlen öffnen die Tür!

Das wäre dann die **2, 3, 5** u. **7**.

Demnach müsste die **erste Säule von 1 auf 2** gedreht werden, mal sehen ob unser Kroko das Spiel mitmacht.

Macht er aber nicht u. wir gehen in den Garten um den **Stab** des Wächters zu holen.

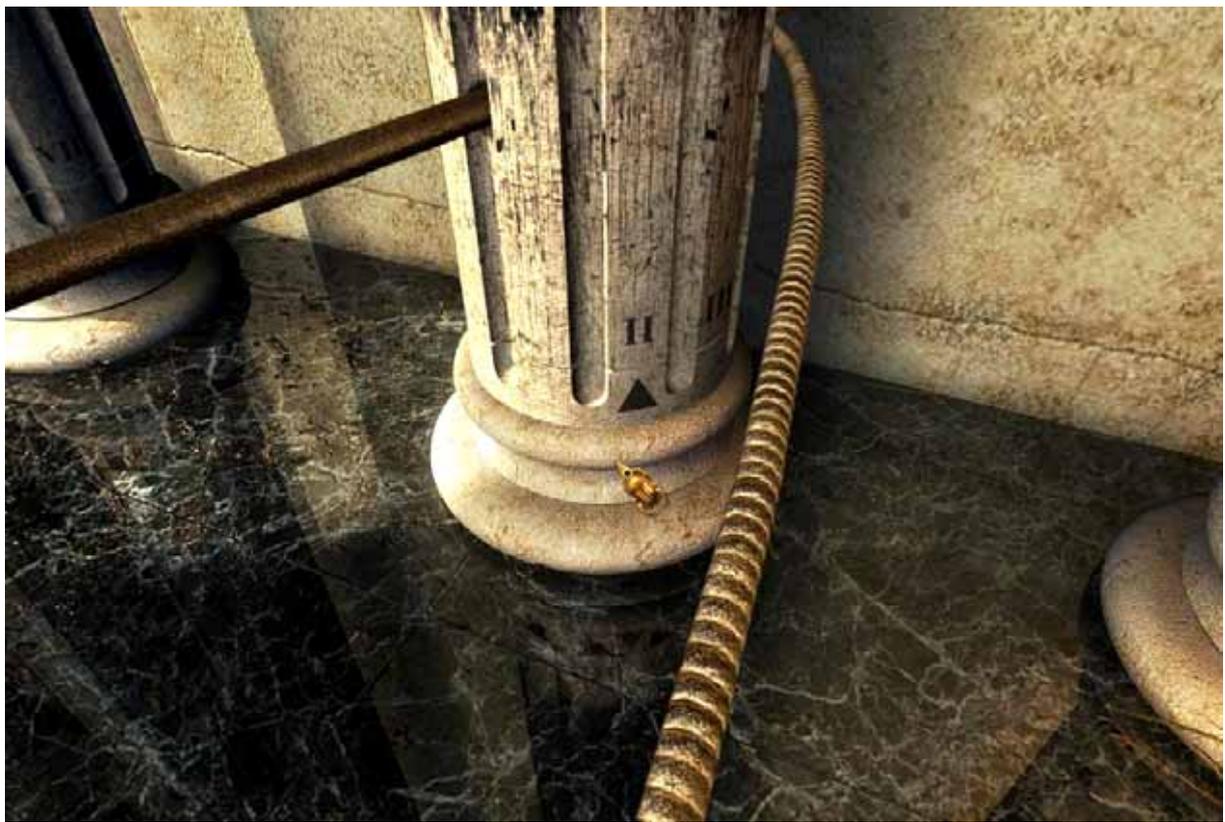


Damit kitzeln wir des Krokos Nase, es zieht kurz an u. die Säule steht auf der 2!

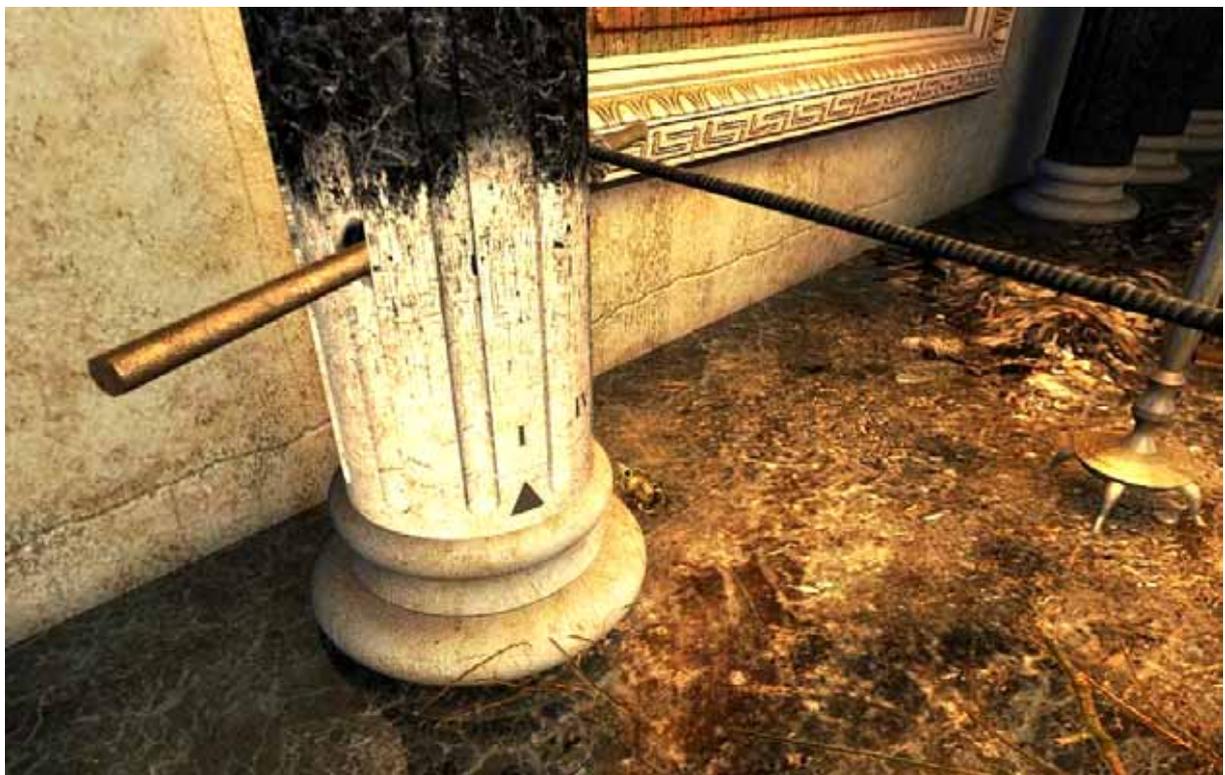
Nun entfernen wir Seil u. Grabstange u. installieren es an **Säule 2**.



Diese müssen wir nun, mit Hilfe des Krokos **auf die 3 drehen**.
Ist das geschafft, kümmern wir uns um Säule 3.



Diese muss nun **von 2 auf 5 gedreht** werden.
Also müssen wir unser Kroko 3x kitzeln!
Hat es geklappt, kommt Säule 4 an die Reihe.



Diese muss nun **von 1 auf 7 gedreht** werden.
Wieder kitzeln wir unser Kroko **3x** u. die geheime Kammer
wird sichtbar.



Wir steigen hinein u. nehmen die **Tafeln** vom Stuhl.

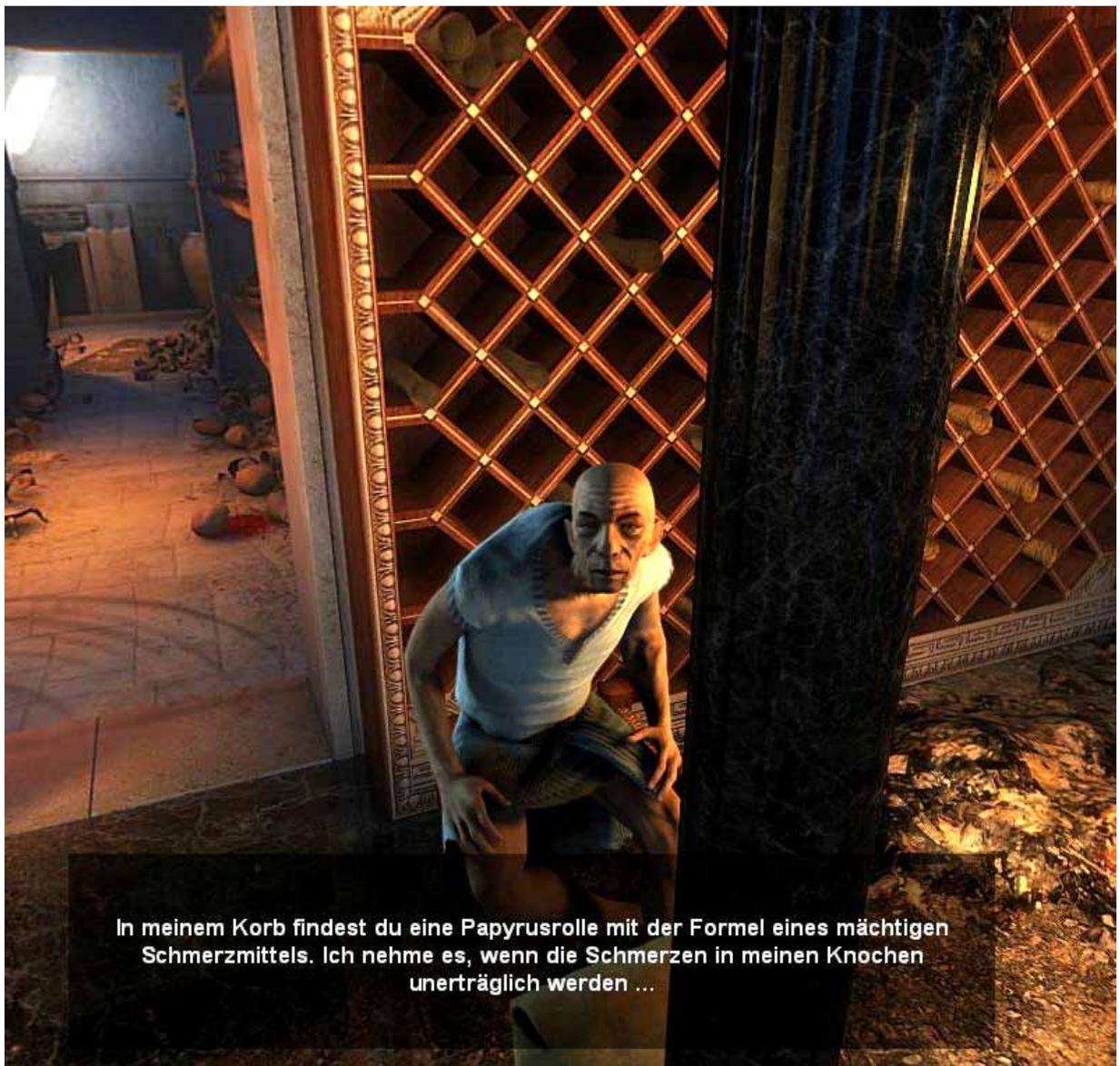




Betrüger! Du wolltest nur die Tafeln haben und nicht die Bibliothek vernichten. Du hast mich hintergangen! Doch wirst dich bald den anderen hinzugesellen ... in Sobeks Magen!



Nun finden wir uns bei KORDAX, ohne unsere Platten u. SOBEKS Stab, wieder.

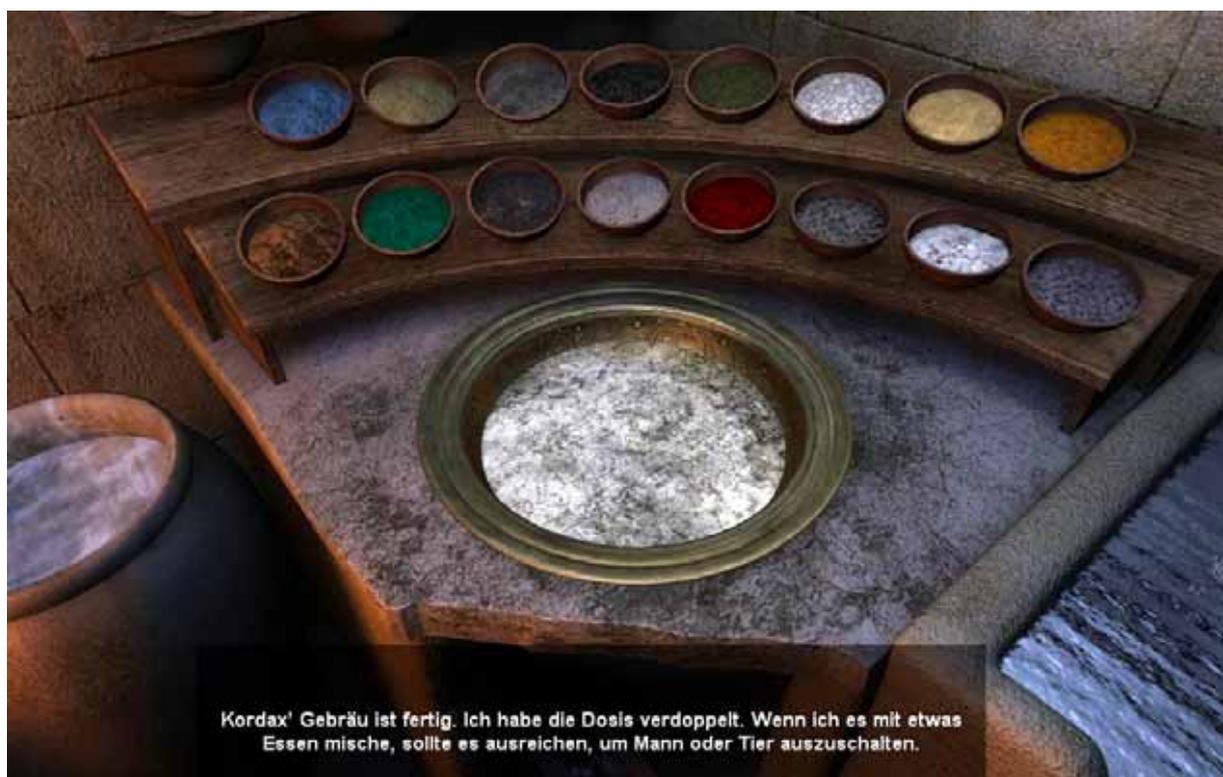


In meinem Korb findest du eine Papyrusrolle mit der Formel eines mächtigen Schmerzmittels. Ich nehme es, wenn die Schmerzen in meinen Knochen unerträglich werden ...

Wenn du die Dosen verdoppelst, wird der Balsam zu einem kräftigen Schlafmittel. Benutze Pflanzen, um die Formel herzustellen und füttere es dann den Krokodilen. Wenn Bes will, werden sie sofort einschlafen und wir sind frei.

Wir nehmen die **Formel** u. die **Fischfilets** aus seinem Korb u. widmen uns der Herstellung eines starken Schlafmittels.

(Schmerzbalsam von Kordax) In ein Gefäß mit Wasser gebe man eine Hand voll graues Pulver aus Melukhkha-Knochen, eine Hand voll Aschod-Harz in Klumpenform, eine Hand voll grünes Pulver aus Kanaan-Dornen und ein Hand voll weißes Pulver aus Tjekker-Blumen. Diese Mischung sollte jeglichen Schmerz lindern. Sei vorsichtig, wenn du die Dosen verdoppelst, wird die Salbe zu einem kräftigen Schlafmittel. (Unbekannter Autor)



Nun mixen wir das Schlafmittel, laut Rezept, in doppelter Dosis zusammen.

Wir füllen die Schale mit Wasser.

Dann fügen wir **2x Molukkhka Knochen**, **2x Aschod Harz**, **2x Kanaan Dornen** u. **2x Tjekker Blumen** dazu u. fertig ist das **Kroko-Schlafmittel**.

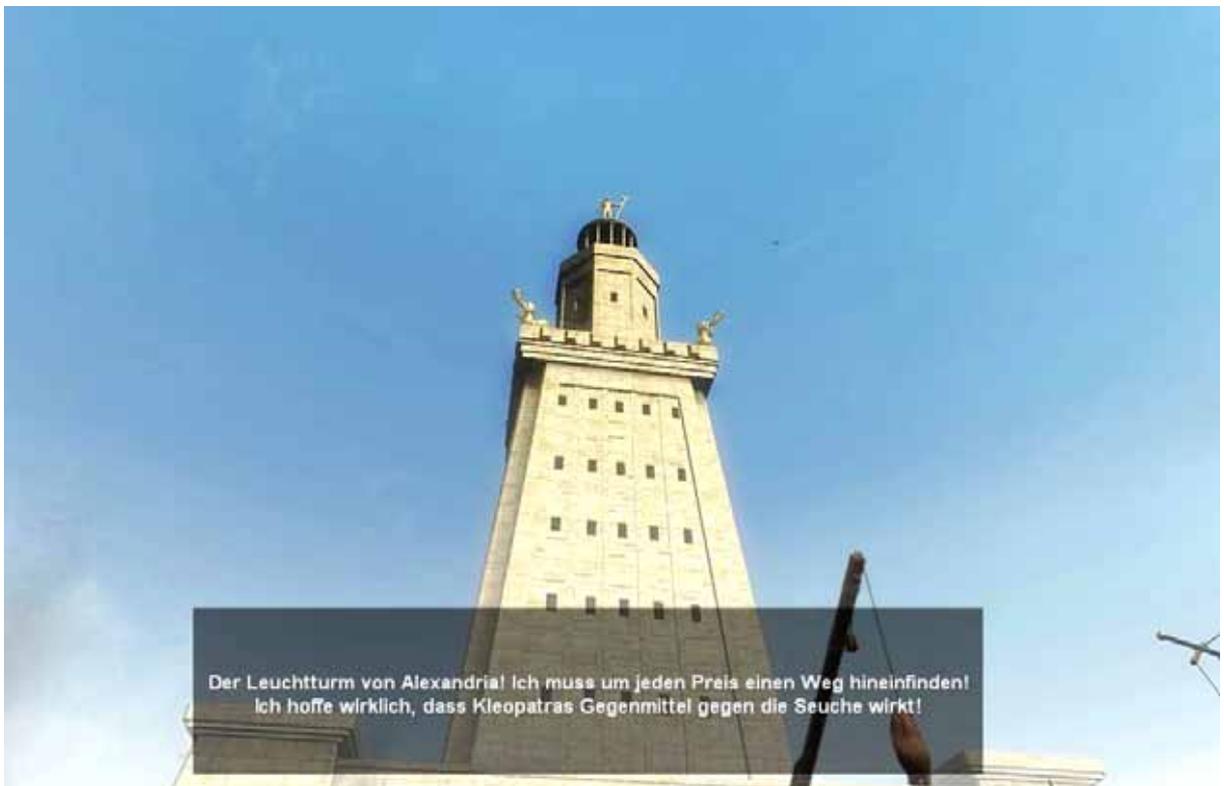
Nun verpacken wir es in Fischfilet u. füttern unsere Lieblinge. Sie schlafen ein u. wir fliehen zur Königin.





Im Nu waren wir draußen! Kordax blieb im Observatorium, während ich die Königin besuchte.

Wir erstatten Bericht, erhalten einen neuen Auftrag u. finden uns in Alexandria wieder.



Der Leuchtturm von Alexandria! Ich muss um jeden Preis einen Weg hinauffinden!
Ich hoffe wirklich, dass Kleopatras Gegenmittel gegen die Seuche wirkt!

Teil 5