

Das Grab des Mose

Teillösung von Locke exklusiv für <http://www.gamepad.de>
Das Spiel kann über den Shop auf [gamepad.de](http://www.gamepad.de) bezogen werden.

Kapitel 4 Die verlassene Bibliothek



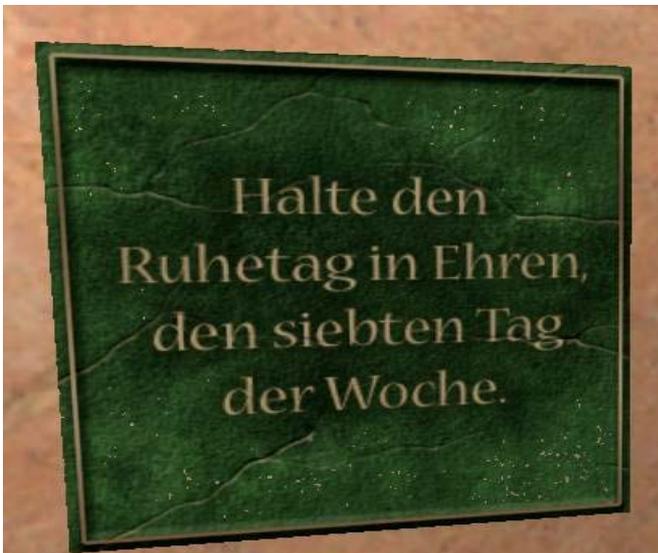
Wie immer, wenn wir einen neuen Ort betreten, sehen wir uns um und informieren uns.

Dann benutzen wir die Treppe u. besuchen das „Goldene Kalb“!



Hier ist der Ausgangspunkt unserer Exkursion, quasi ein „Umsteigebahnhof“, in die verschiedenen Etagen u. deren Räume.

Oberhalb der Treppe können wir an einem Hebel ziehen u. eine Tür öffnet sich, wir treten ein u. sehen uns um! Gleich rechts, führt eine Treppe nach unten, die wir auch benutzen.



Unten angekommen, entfernen wir die **Wandtafel**, **(4. Gebot)!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!**

Dann informieren wir uns am Telefon u. gehen wieder die Treppe hoch u. nach hinten in den „Leuchterraum“.

Hier steht, an der linken Seite, ein Leuchter den wir berühren u. ein schleifendes Geräusch hören.



Da dieses von unten kam, gehen wir nachsehen!

Am Fuß der Treppe hat sich eine Geheimtür geöffnet



durch die wir gehen, uns informieren u. das **Leuchterrelief** vom Sockel nehmen.

Damit haben wir einen weiteren Mechanismus ausgelöst!
Wir gehen zurück in den „Kalbsflügel“ u. hinten die Treppe nach unten.

Hier ist rechts eine Geheimtür (anklicken), die wir öffnen, eintreten u. das **Kalbsrelief** mitnehmen.



Wir gehen wieder hoch u. ganz hinten die Treppe nach unten



u. öffnen die Tür.

Wir laufen die Treppe hoch, öffnen die nächste Tür u. sind bei den Beduinen!



Hier können wir nichts machen, also steigen wir die Treppe nach oben u. nach links, links u. hinten die Treppe nach unten. Hier nehmen wir eine **blaue Platte (2. Gebot) von der Wand u. gehen wieder nach oben.**

Wir gehen nach hinten, öffnen die Tür u. gehen rechts nach unten. Hier informieren wir uns und nehmen die **Wandtafel (8. Gebot) ab.**



Wieder die Treppe hoch u. ganz nach hinten, wo wir die Tür öffnen u. dann nach rechts u. wieder rechts, die Treppe nach unten.



Hier öffnen wir die Tür, gehen den Kellergang bis ans Ende u. öffnen die nächste Tür.

Wir gehen durch u. rechts nach unten, wo wir eine weitere **Tafel** (1. Gebot), von der Wand nehmen.



Nun berühren wir die Steintafel u. hinter uns öffnet sich eine Geheimtür!



Wir treten ein u. nehmen das **Relief** mit u. gehen nach oben, durch die Tür u. rechts nach unten.



**Wir bewegen das Buch u. hinter uns öffnet sich eine Geheimtür.
Aus dem Raum nehmen wir ein weiteres Relief mit u. gehen in
den nächsten Raum.**



ABSPEICHERN !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

**Nun hängen wir die Gebotstafeln, in der richtigen Reihenfolge:
ROT, BLAU, GRÜN u. GELB, an die Wand.
Wir hören ein Geräusch u. gehen zurück.**



**In der Bibliothek hat sich eine Tür geöffnet durch die wir gehen u.
sind in Kapitel 5.**

Das Geheimnis des alten Doms

Wir danken dem Autor für die Genehmigung zur Veröffentlichung auf gamepad.de.

**Softwareservice L. Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de**

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright des Autors unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn wir haben Serverkosten und auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden (L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).