

DAS **VERMÄCHTNIS**
DER BAUM DES LEBENS
Lösungshilfe by Locke

für den
Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



Bretagne

Nach einer kleinen Intro u. einem ausführlichen Gespräch mit dem Museumsdirektor sehen wir uns um.



Das Refugium eines Entdeckers und eines Schatzjägers. Wie aufregend!

Wir gehen zur Wandtafel, sehen uns die Bilder u. die Zeichnung des Keramik-Fragments an.



Ein Bild von dem Keramik-Fragment. Das sieht aus, wie der Ausgießer von einem Krug.



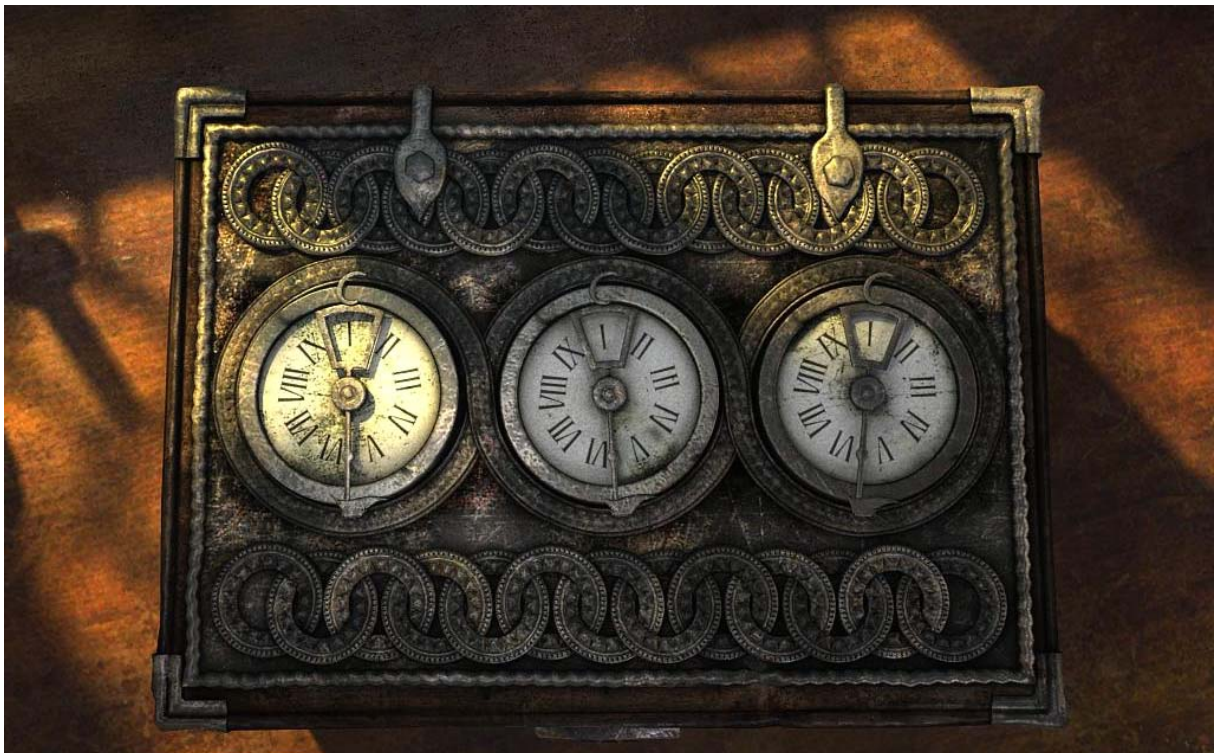
Nun widmen wir uns dem Foto-Kopierer, öffnen ihn, entnehmen die leere **Toner-Kartusche u. gehen zum 3D-Drucker.**



**Wir bemerken, dass er noch einen Arbeitsauftrag hat. Aber ohne Granulat, Bindemittel u. der gelben Tintenkartusche kann er diesen nicht ausführen!
Nun schauen wir uns weiter um u. gehen zum „Fenster zur Bucht“!**



**Auf dem Schreibtisch steht die besagte Kiste u. daneben liegt eine [Inventarliste](#).
Wir schauen uns die Kiste an.**



**Sie ist mit schönen Ornamenten verziert u. leider auch mit einem Kombinationsschloss versehen.
Da uns die entsprechenden Informationen fehlen, gehen wir ins Museum, um uns dort umzusehen.**



Hier treffen wir den Direktor wieder, fragen nach dem Granulat u. gehen zur Restauratorin.



Sie heisst Claire u. gibt uns einige Informationen über die Kiste u. ihren verstorbenen Freund.

Wir bitten sie, uns etwas Werkzeug zu leihen, nehmen das **Seil, welches neben uns am Wikingerschiff hängt u. widmen uns der Werkzeugkiste.**



Diese erleichtern wir um **härtenden Lack**, einen **Lappen**,
einen **Pinzel** u. gehen zurück zum Arbeitsplatz.



Hier öffnen wir die Schublade u. entnehmen ihr eine **Pinzette** u.
ein **Diktiergerät**.
Letzterem fehlt allerdings die **Memory-Card!**



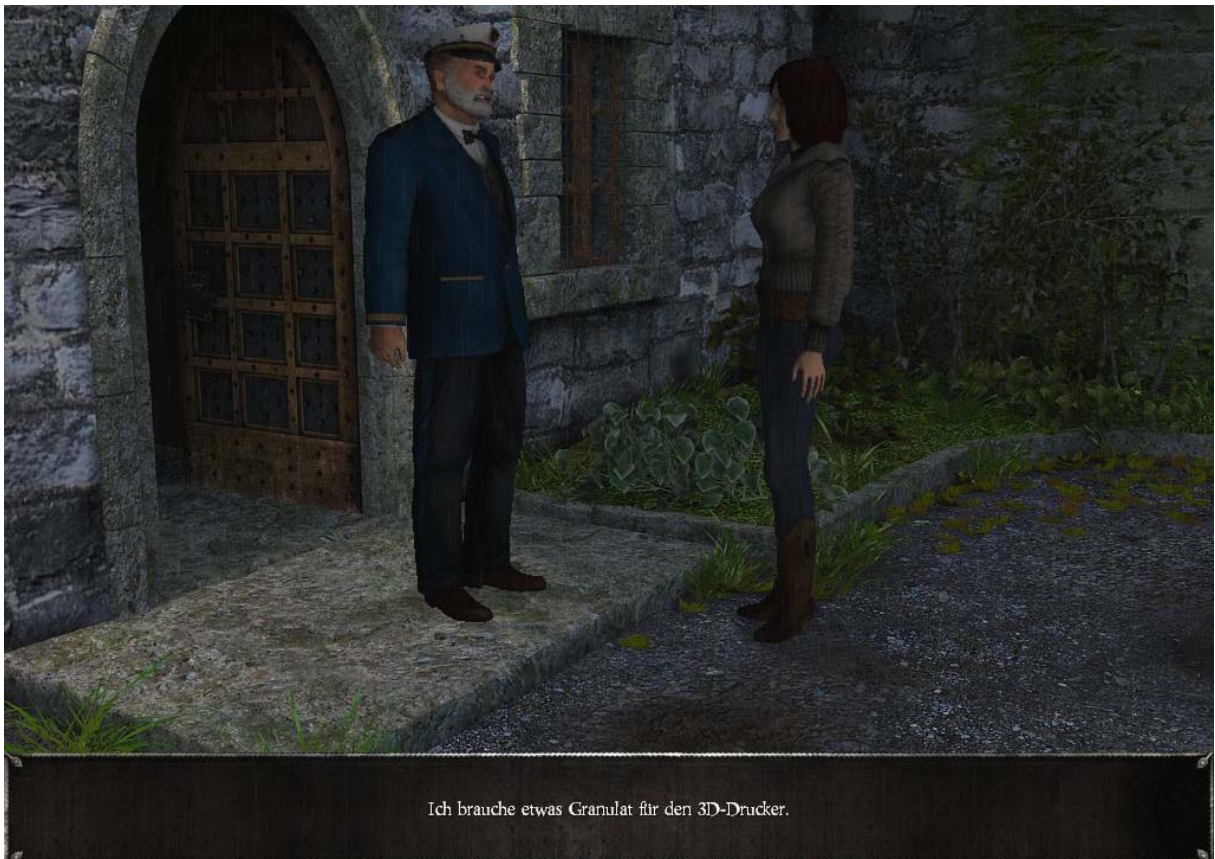
**Mit dem Lappen reinigen wir das Glas des Fotokopierers.
Nun können wir hier nichts mehr tun, gehen ins Museum u. von
hier auf den Hof.**



Trotz des strömenden Regens sehen wir uns um.



Wir schauen uns den Brunnen u. dessen verschiebbare Abdeckung an.



Wir betätigen die Türglocke, unterhalten uns ausführlich mit Antoine, erhalten einen neuen **Bindemittelcontainer, einen Tipp u. gehen weiter zu den Klippen.**



Die Gaststätte hat wegen Wassermangel geschlossen,
Am Zaun hängt ein Stück **Draht**, welches wir einstecken.



Nun gehen wir zurück zu Claire, reden mit ihr u. erhalten eine
Memory-Card.
Wir gehen zum Arbeitsplatz u. füttern das Diktiergerät damit.



Dann lass uns mal hören, welche Geheimnisse diese Aufnahme birgt.



**Hier sind die Hinweise für den Fall, dass du sie brauchst:
Sturm – Jupiter.**

Die letzte Zahl wirst du wissen Claire.

Wir gehen zu Claire an den Brunnen u. reden mit ihr.



Ich wundere mich nur, dass er danach überhaupt noch mit mir gesprochen hat ... Aber er fühlte sich schuldig und hat mir geholfen. Das war unser Tag. Der zweite März.

**Während unserer Unterhaltung erwähnt sie den zweiten März!
Sollte die **2** die letzte Zahl sein?
Wir gehen zurück zum Arbeitsplatz u. hier an die Wandtafel.**



Die Reproduktion zeigt einen stürmischen Wind - das ist 8 auf der Beaufortskala.

Hier steht eine **8 für stürmischen Wind!
Und wofür steht Jupiter?**



Jupiter ist der fünfte Planet von der Sonne aus.

**Wir gehen zurück ins Museum u. schauen nach oben!
Jupiter ist also der **5**. Planet von der Sonne aus!
Demnach müsste der Code **852** lauten!**



Der Mechanismus hat geklickt - ich habe die Kiste geöffnet!



Bingo, die Kiste ist offen u. wir können ihr eine **Pistole aus dem 18. Jahrhundert mit Ladestock u. einen **Pistolenschlüssel** entnehmen.**

Wo aber ist das in der Liste erwähnte alte Keramikfragment?



Mit Hilfe des Pistolenschlüssels können wir ein Geheimgfach entriegeln, aber nicht öffnen. Wir schauen uns die Pistole an.



Diese können wir um ihren **Ladestock** erleichtern.



Wir stecken den Ladestock in die Öffnung u. können dem Geheimfach ein **altes Manuskript** entnehmen.



Ich kann es nicht glauben! Teile einer Karte sind zwischen den Seiten eingenäht!

Es ist perfekt erhalten u. es sind **Teile einer Karte**, zwischen den Seiten!





**Diese entnehmen wir mit der Pinzette u. ordnen sie.
Ist das geschafft, lesen wir das Manuskript u. gehen
zum Direktor.**

Wir fragen ihn nach einer Toner-Kartusche u. erstatten Bericht.



Oh, haben Sie ein wenig Vertrauen, ja?! Ein Manuskript aus dem 16ten Jahrhundert mit einer Kartel

Danach gehen wir zum Hausmeister.



Wir bitten um eine **Toner-Kartusche**, erhalten sie auch u. gehen zurück.

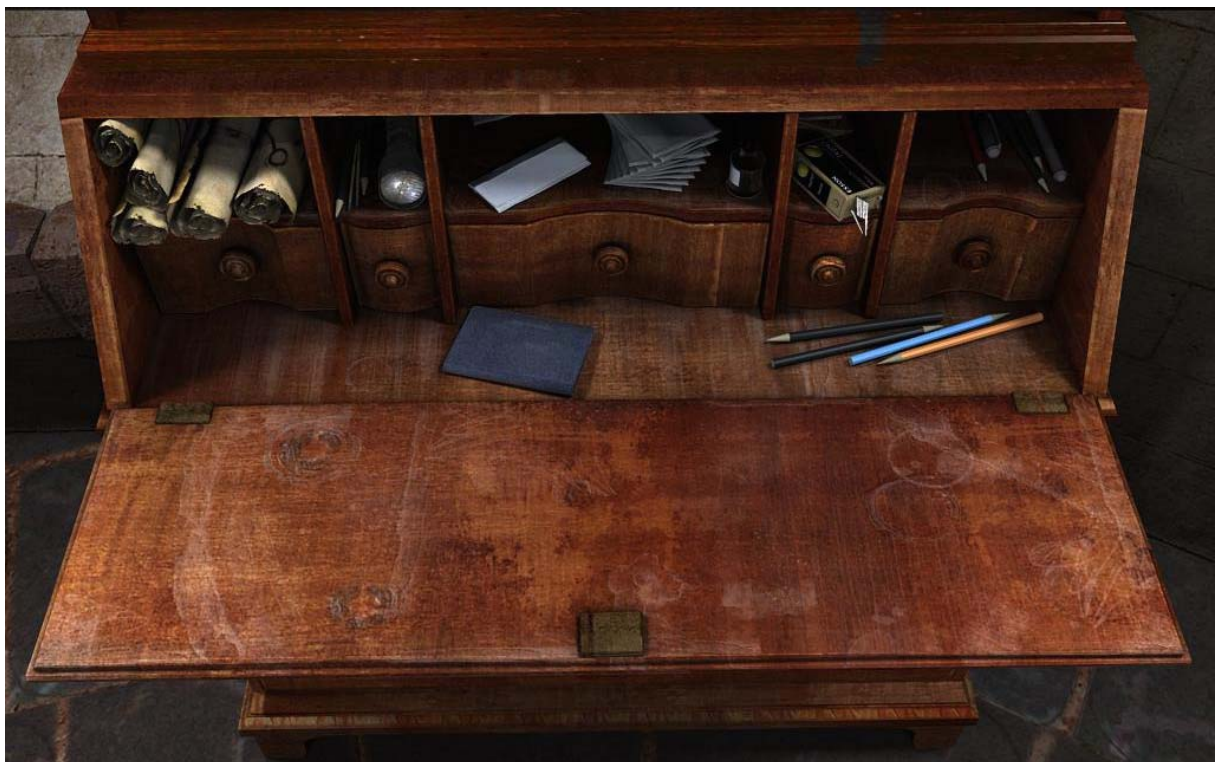


Hier bestücken wir den Kopierer, schalten ihn an u. erhalten alsbald eine **Kopie** der Karte.

Wir nehmen sie u. das **Original** aus dem Kopierer.
Das Original u. das Manuskript übergeben wir nun dem Direktor u. reden anschließend mit Claire.



Nach einer längeren Unterhaltung übergibt sie uns den **Schlüssel** zum Sekretär ihres Freundes.



Wir öffnen ihn, entnehmen einen **gelben Farbcontainer** u. lesen im Notizbuch u. den Brief des Grafen!
Nun gehen wir zum Drucker u. installieren den Farbcontainer.
Jetzt fehlt uns nur noch etwas Pulver!
Gerade als wir den Raum verlassen wollen um zum Gasthaus zu gehen, werden wir Zeuge eines Telefongespräches.



Da gebe ich Ihnen Recht. Die Geschichte ist sehr interessant. Ponce de León ...

Danach gehen wir weiter.



Da ist jemand vor dem Inn und bewundert die Aussicht, nach dem Aussehen ist es der Wirt.

Das Wetter hat sich wieder beruhigt u. wir reden mit dem Wirt.



**Dieser ist auch bereit uns das gewünschte Mehl zu geben, möchte aber im Gegenzug einen Eimer Wasser dafür.
Er gibt uns einen **Eimer** u. wir marschieren zum Brunnen.**



Hier binden wir das Seil an den Eimer, öffnen die Brunnenabdeckung u. schöpfen einen **Eimer voll Trinkwasser. Diesen tauschen wir beim Wirt gegen etwas **Mehl** ein u. gehen zum 3D-Drucker.**



Wir füllen das Mehl in den leeren Container, setzen ihn ein u. starten den Drucker.



**Nach einer Weile halten wir die Kopie eines Ausgießers in den Händen.
Da diese nicht allzu stabil ist, pinseln wir sie mit Hartlack ein.**



**Nun verabschieden wir uns von Claire u. Antoine.
Wir gehen nochmals zur Gaststätte u. hier an die Mauer.**



Zwischen den Steinen sehen wir eine **Goldmünze u. holen sie, mit
Hilfe des Drahtes, hervor.**



Sie ist sehr filigran u. zeigt den Baum des Lebens.

Wir haben eine Vision!



Danach verabschieden wir uns vom Direktor u. düsen nach

Venedig.

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Pages oder in schriftlicher/gedruckter 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 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)



Danke