

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

für den

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>

Venedig

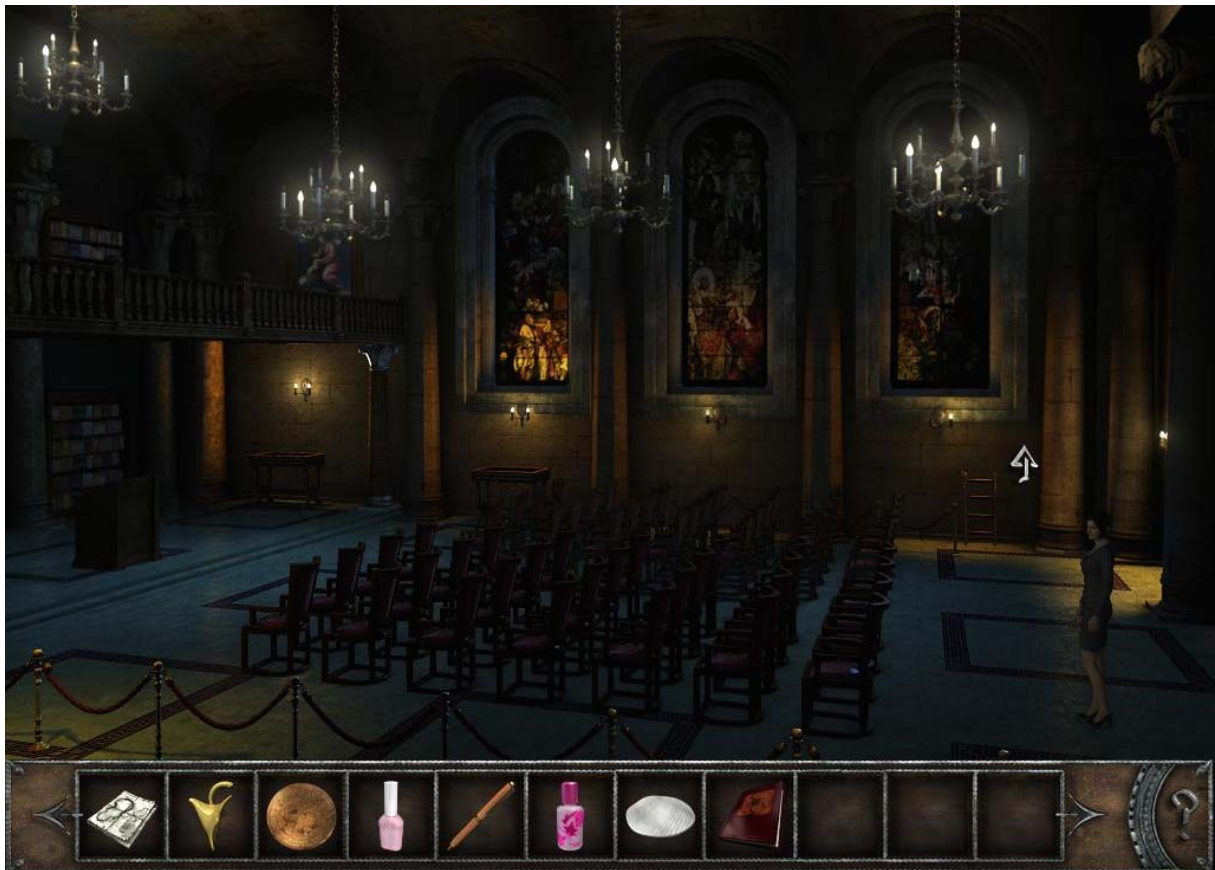




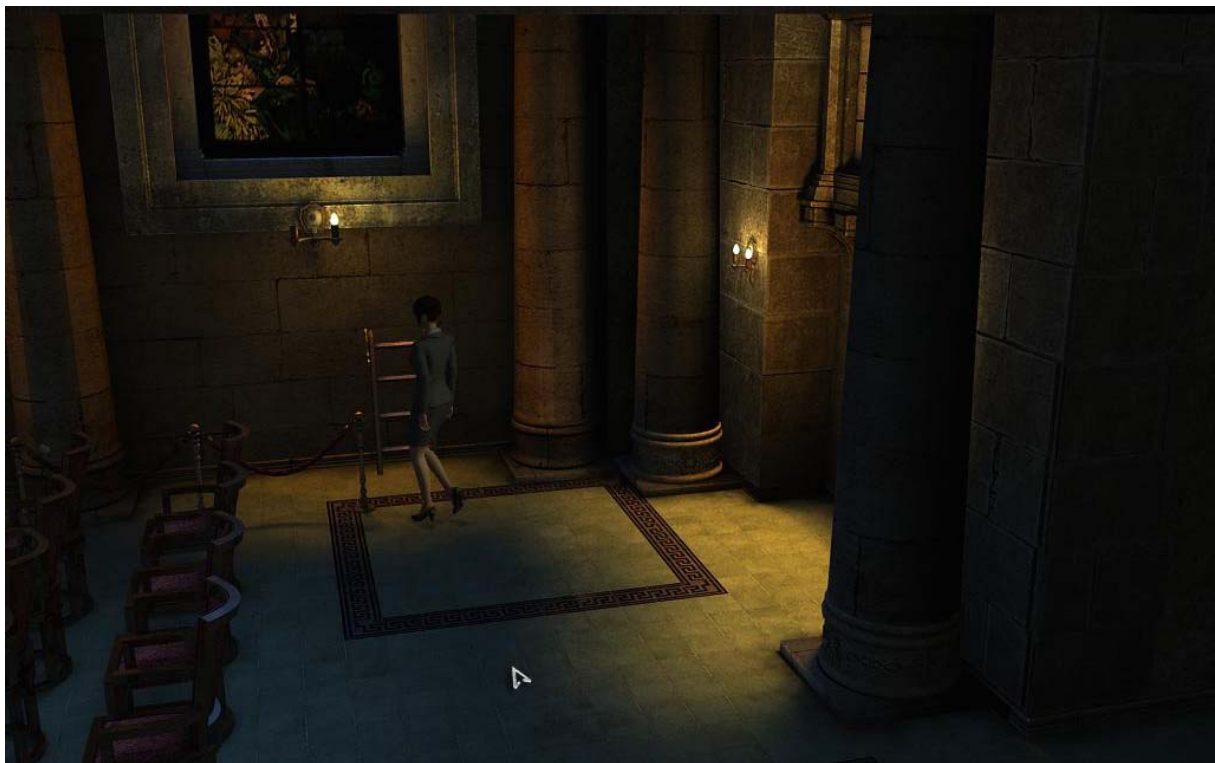
Nach einer längeren Unterhaltung mit dem Veranstalter unserer Lesung sehen wir uns in der Halle um.



Wir gehen zum Schreibtisch u. erleichtern unsere Handtasche um den **Nagellack, **Nagellackentferner**, **Wattepad** u. einen **Stift**. Ein **Buch** nehmen wir auch mit u. gehen in die Konferenzhalle.**



Hier gehen wir nach rechts u. in die Nische.



Wir schnappen uns die **Leiter**, stellen sie vor das Basrelief u. klettern nach oben.



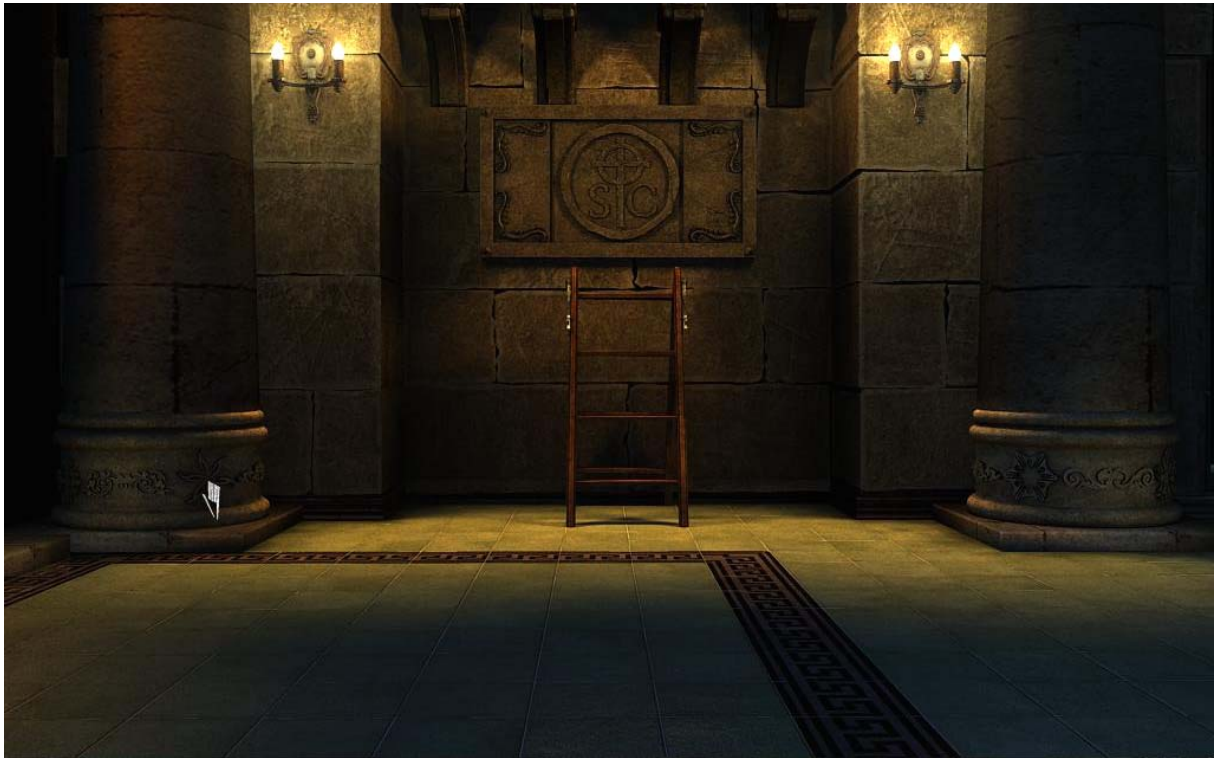
Die Inschrift ist etwas chaotisch u. wir versuchen, nun etwas Sinn hinein zu bringen!

Wir nehmen die untere, rechte Fliese heraus u. beginnen.



Haben wir alles richtig gemacht, so können wir die Maxime der Bruderschaft erkennen u. lesen.

Nun legen wir unsere Fliese wieder an ihren Platz, hören ein schleifendes Geräusch u. schauen nach unten.

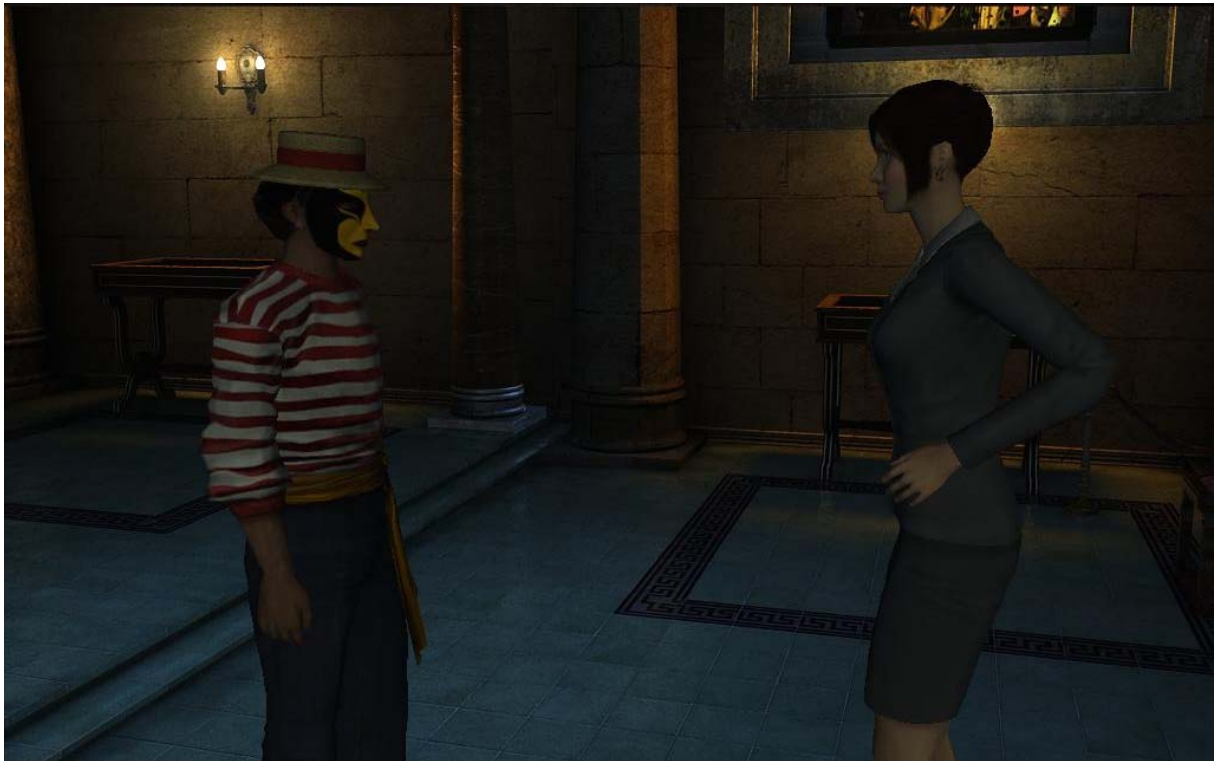


Wir bemerken, dass sich die Säulenbasis drehen lässt u. probieren es aus.

Wir drehen die linke Säule 2x, die rechte Säule 4x u. haben den Mechanismus besiegt!



Wir öffnen das Gitter u. finden einige, **getrocknete Samenkörner.
Nun verlassen wir diesen Ort u. gehen in den Konferenzraum.**



**Hier wartet ein Gondoliere auf uns u. übergibt uns
eine **Taschenuhr**.
Dies möchten wir, im Auftrage des Grafen, doch bitte überprüfen.
Kaum dass wir die Taschenuhr erhalten haben,
geschieht Schreckliches!**



**Der Bote des Grafen wird von der Empore aus durch einen
Giftpfeil getötet!**



Sein Mörder wirft eine Goldmünze nach unten u. verschwindet!





Wir unterhalten uns mit dem Veranstalter u. gehen dann zur Tür des Konferenzraumes.



Mit Hilfe des Nagellackentferners verschaffen wir uns Zutritt zum Konferenzraum u. gehen zur rechten Vitrine.



Hier finden wir eine **Goldmünze**.
Diese gleicht der, die wir in der Bretagne gefunden haben.
Hinterlässt der Mörder ein Zeichen?
Wir nehmen die **Unterlagen** vom Stuhl u. gehen zur Vitrine.
Diese ist abgeschlossen u. wir gehen zum Veranstalter.
Wir geben ihm die Unterlagen, erhalten den **Vitrinenschlüssel** u.
gehen zurück.



Wir öffnen die Vitrine u. plündern sie aus.
Dadurch werden wir um eine **Lupe**, einen **Pinsel**, **Silberreiniger**,
Silberpatinierer, einen **Spatel** u. ein **Tuch** reicher!



**Nun schauen wir uns die Taschenuhr genauer an.
Wir öffnen ihren Deckel u. entdecken unter der Schmutzschicht
eine Gravur.**

**Nun nehmen wir den Wattepad, benutzen ihn mit dem
Silberreiniger u. reinigen die Taschenuhr (im Inventar) damit.
Das gute Stück ist nun sauber, trotzdem können wir die Inschrift
nicht erkennen.**

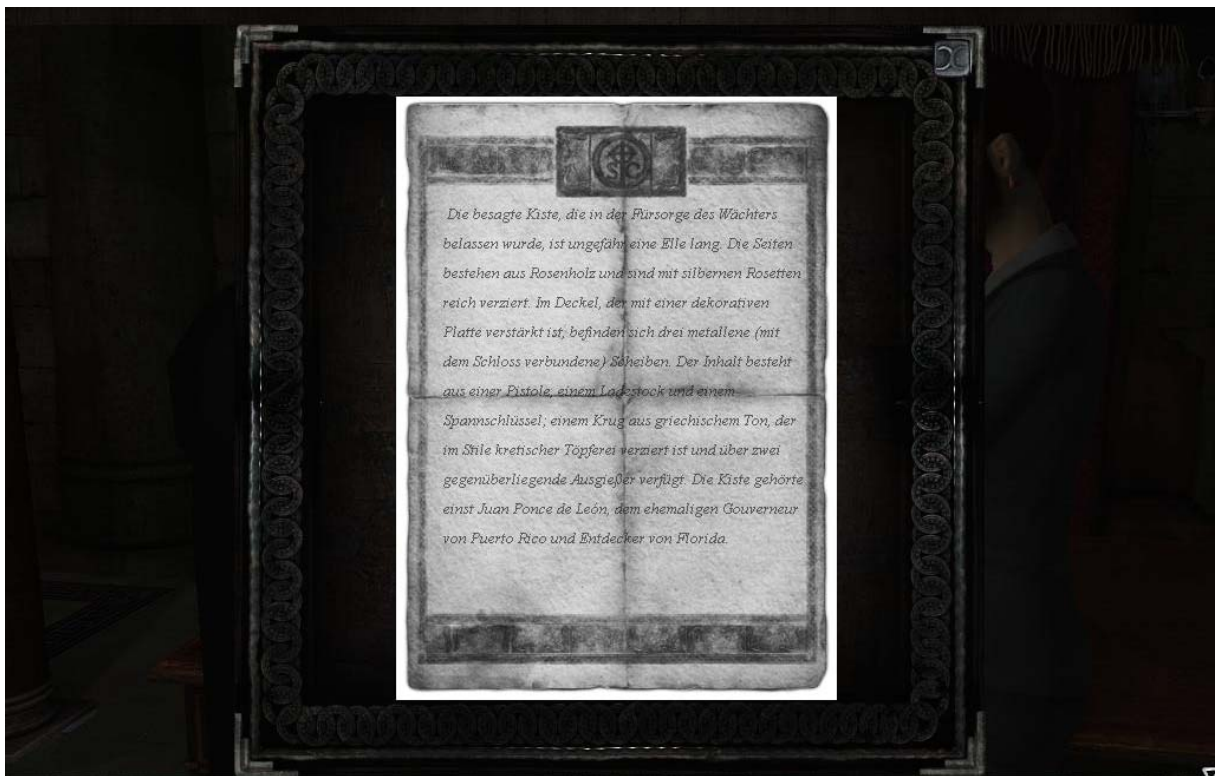
**Also benutzen wir den Pinsel mit dem Silberpatinieren u.
bearbeiten die Taschenuhr (im Inventar) damit.
Nun entfernen wir die Patina mit dem Lappen, nehmen die Lupe
u. schauen uns die Inschrift genauer an (im Inventar)!**

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



Die Inschrift lautet:
Benjamin S. Briggs - Mary Celeste 1872
Erfreut gehen wir zum Veranstalter, geben die Vitrinenschlüssel zurück u. erstatten Bericht.



Wir erhalten eine **Beschreibung der Kiste u. gehen, bzw. wollen zurück zur Tür des Konferenzraumes gehen, als wir einen **Anruf** erhalten.**



**Am anderen Ende ist der Graf.
Dieser bittet uns zu sich, um eine Schiffsplanke zu identifizieren.
Wir sagen zu, gehen zur Tür des Konferenzraumes, schließen u.
versiegeln sie mit Nagellack!**



Nun gehen wir zurück u. die Treppe nach oben.



Hier bemächtigen wir uns des rechten **Vorhangs + Kordel** u. der **Tischdecke**, schauen uns die Falltür an u. verlassen das Gebäude.



Wir gehen nach links u. wollen die Brücke überqueren.
Doch dort steht eine Gestalt, bei deren Anblick wir eine
Gänsehaut bekommen!



**Nun denn, versuchen wir es mit einem Wassertaxi, denken wir u.
gehen an den Kanal.**

**Leider ist der Taxistand verwaist u. die leere Gondel können wir
nicht erreichen.**



Wir gehen zurück u. unterhalten uns lange mit dem maskierten Pärchen am Brunnen.



**Dieses hätte gern ein signiertes Buch von einer gewissen Sylvia L.
Wir verlassen das Pärchen.**



Nun öffnen wir unser Buch, legen es zurück u. signieren es im Inventar!

Jetzt gehen wir wieder zurück u. übergeben das Buch.



Zum Dank erhalten wir eine **Fackel u. eine **Maske**.
Nun untersuchen wir den Mülleimer am Zaun.**



Wir entnehmen ihm ein **Absperrband** u. eine
leere Champagnerflasche.
Den Werkzeugkasten erleichtern wir um eine **Zange** u.
eine **Schere.**
Nun gehen wir zurück in die Scuola u. hier zum Reißwolf!



Wir füttern ihn mit der Maske, starten ihn u. können etwas später
deren **Fetzen** entnehmen.



Nun marschieren wir die Treppe nach oben u. widmen uns der Falltür.



Mit der Zange ziehen wir die Nägel heraus u. sichern die Falltür mit unserer Kordel.

Nun verknoten wir die Tischdecke mit dem Vorhang u. gehen in die Nahansicht.



Wir befestigen das „Seil“ am Griff u. klettern daran vorsichtig nach unten.



Wir nehmen den Stock mit, betreten die Gondel u. untersuchen sie.



Wir finden ein **kaputtes Ruderblatt, Streichhölzer** u. der **Türschlüssel** der Scuola.

Das kaputte Ruderblatt flicken wir mit der Stange u. dem Absperrband.

Nun schneiden wir die Fackel mit der Schere auf u. stecken die Fetzen der Maske hinein.

Das Ganze kommt in die leere Champagnepulle u. wird in die Halterung gesteckt.



Nun kommen die Streichhölzer zum Einsatz u.



wir gondeln ungesehen (?) zum Palazzo Celeste!



Ha! Ich habe den Palazzo Celeste ohne Malheur erreicht!



**Hier hindert uns allerdings ein Fallgitter am weiterkommen.
Wir erinnern uns an die Gravur der Taschenuhr:
Mary Celeste 1872
Diese Jahreszahl benutzen wir u. das Fallgitter sollte
sich öffnen.**



**Tut es aber nicht, denn es von einem Stein an seinem
Vorhaben gehindert.
Wir entfernen ihn mit dem Ruder u. können weiter fahren.**



Was für eine bizarre Orangerie. So eine mystische Atmosphäre.

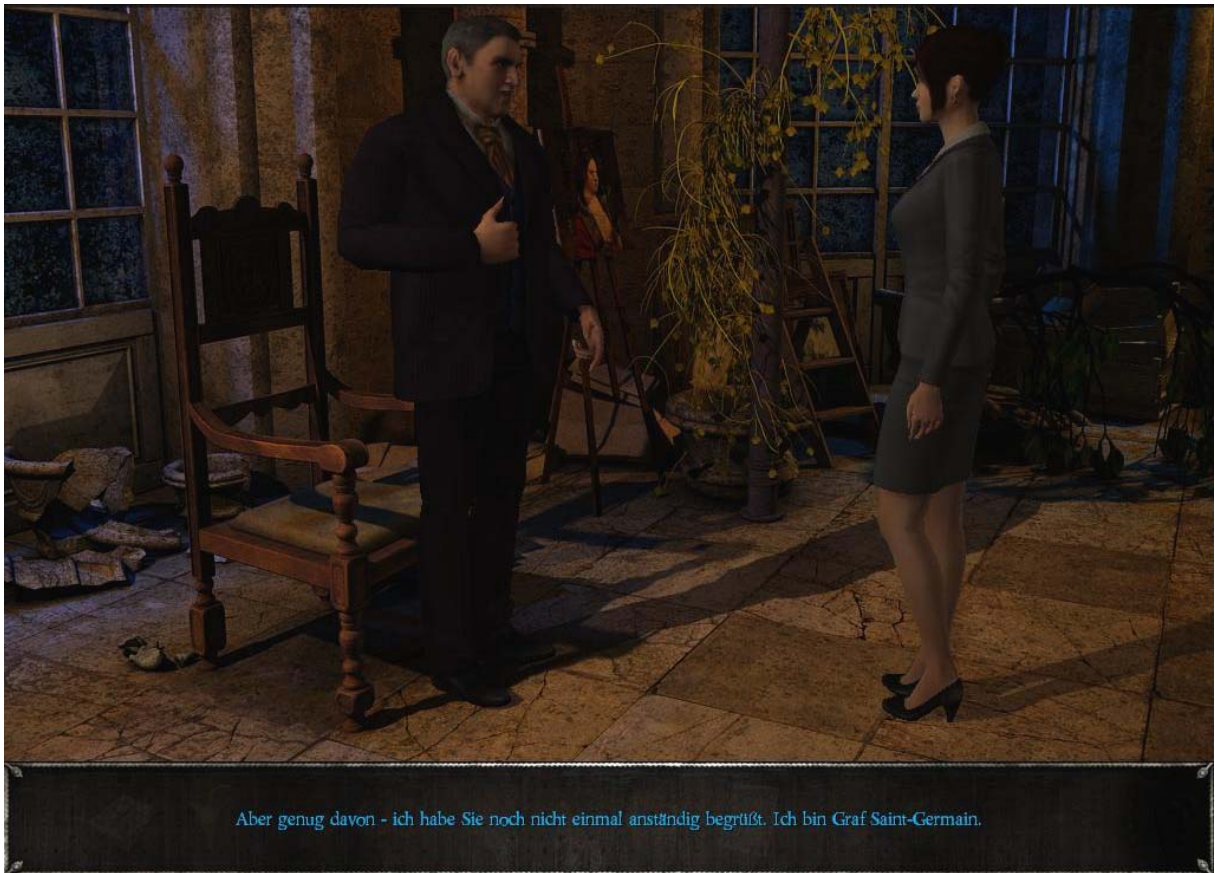
Nach einer kurzen Fahrt landen wir in einer Orangerie, steigen aus u. sehen uns um.



Wir nehmen die **Schüssel u. die **Gießkanne** mit.
Letztere füllen wir am Gartenteich!
Links finden wir ein Paar **Schutzhandschuhe**.**



Wir nehmen sie mit u. machen dem Grafen unsere Aufwartung!



Wir unterhalten uns lange mit ihm u. kümmern uns anschließend um die alte Planke.



Obwohl die Planke nicht sehr interessant aussieht, könnte sich etwas Außergewöhnliches unter der rissigen Farbe verbergen.



**Unter dem Tisch finden wir einige, brauchbare Utensilien.
Wir nehmen das **Polyvinylacetat** die **Lauge** u. die **Scheuerbürste**.**

**Die Lauge kippen wir in die Schüssel, ziehen uns die
Schutzhandschuhe an, nehmen die Bürste u. tauchen sie in
die Lauge.**

Den Pinsel tauchen wir in das Polyvinylacetat.



Nun kratzen wir mit dem Spatel die obere, lose Schicht ab.



**Das nun freigelegte Teil pinseln wir, zum Schutz,
mit Polyvinylacetat ein.**



Mit Hilfe der Lauge lösen wir nun die obere Farbschicht u. spülen sie mit der Gießkanne ab.



Nun entfernen wir mit dem Spatel die Schutzschicht u. bewundern das Ergebnis.



**Die Planke muss zu einem Rettungsboot der
Mary Celeste gehören!**

**Wir gehen zum Grafen u. berichten ihm von unserer Entdeckung.
Nach einer längeren Unterhaltung kümmern wir uns um das
Relief im Fußboden.**





Wir schauen es uns genauer an, bemerken, dass ein Teil fehlt u. machen uns auf die Suche nach ihm.



Stücke von Steinplatten, zerbrochene Keramik, alles zusammen: eine kleine Müllhalde.

**Unter dem Fenster finden wir 4 Fragmentteile.
Wir nehmen sie u. gehen zurück zum Relief.**



Ein Teil davon passt, wir setzen es ein u. versuchen nun dem Relief ein Bild zu geben!

Wir drehen den dritten Ring so weit, dass er zum Relief in der Mitte passt u. lassen die Maustaste los, wenn sie übereinstimmen.

Der Mechanismus sollte ein Geräusch verursachen.

Dann drehen wir den vierten Ring so weit, dass er zum Relief auf dem zweiten Ring passt.

Jetzt bringen wir die beiden Ringpaare zur Übereinstimmung.



Haben wir das geschafft, haben wir eine weitere Vision u. wir können die obere Steinplatte öffnen.



Es ist ein Versteck für die Samenkörner. Sie müssen für sehr wertvoll gehalten worden sein.

Wir entnehmen die **Samenkörner u. gehen zum Grafen.
Wir berichten von unserem Erfolg.**



Während unserer langen Unterhaltung hört der Graf seltsame Geräusche u. bewegt uns zur Flucht!

Das tun wir auch u. fliegen nach Kairo.



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