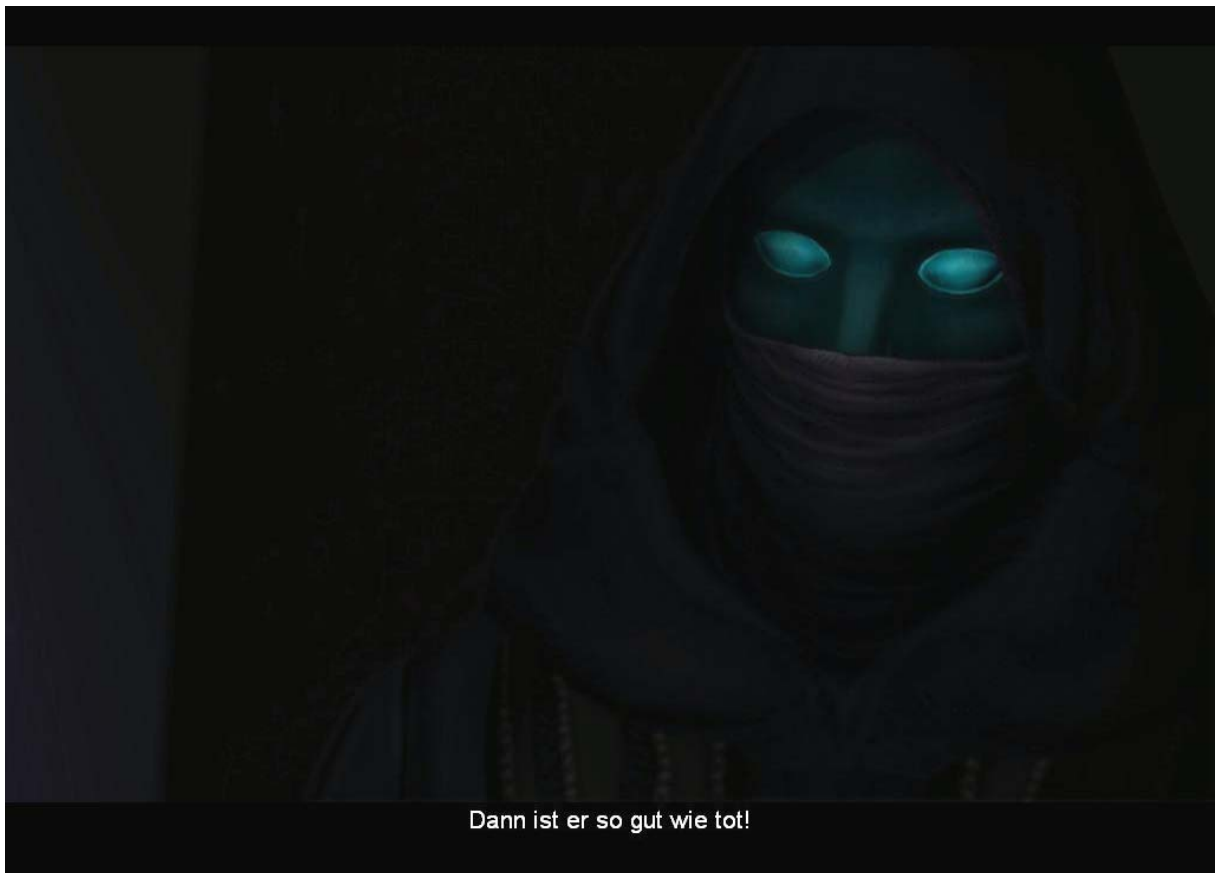


DAS **VERMÄCHTNIS**
DER BAUM DES LEBENS
Lösungshilfe by Locke

für den
Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



Gibraltar (Yacht des Grafen)



**Wir unterhalten uns mit dem Grafen u. geben ihm die Karte.
Da er sich nicht wohlfühlt, geht er in seine Kabine u. wir schauen
in das Fach.**





Wir nehmen das **Seil**, den **Schraubendreher** u. den **Klebstoff** heraus.

Nun gehen wir in die **Messe** u. organisieren einen **Dosenöffner**.





Passend zum Dosenöffner, finden wir eine **Dose Fleisch** im Küchenschrank u. öffnen sie.



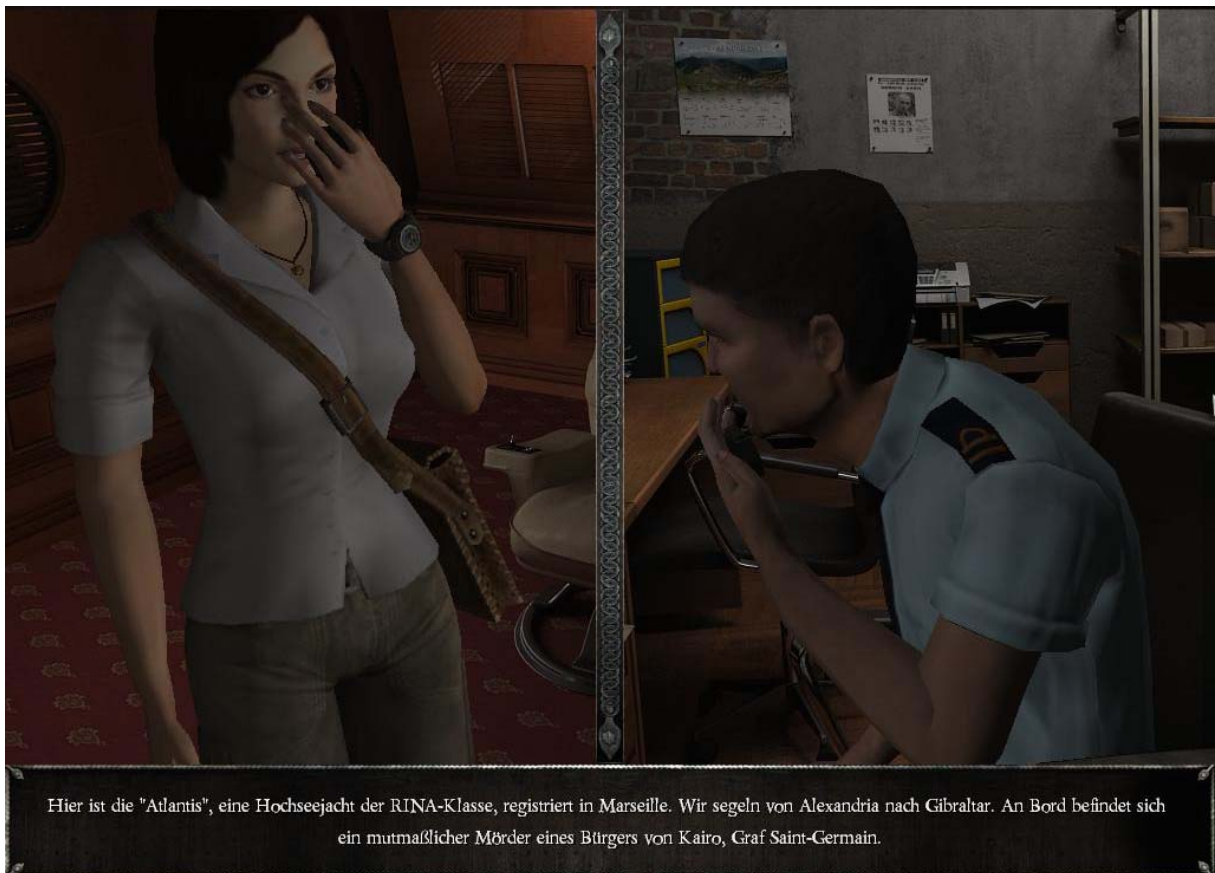
Aus dem nächsten Küchenschrank nehmen wir **2 Schlaftabletten** mit!
Die **Tasse** u. **Thermoskanne**, welche auf der Küchenplatte stehen, gehen auch in unseren Besitz über.



**Jetzt kippen wir den Inhalt der Thermoskanne in die Tasse u.
geben die Schlaftabletten dazu.
Nun öffnen wir die Kabinentür des Grafen, stellen die Tasse auf
seinen Schrank u. gehen auf die Brücke.**



Wir schauen uns um u. gehen zum Funkgerät.

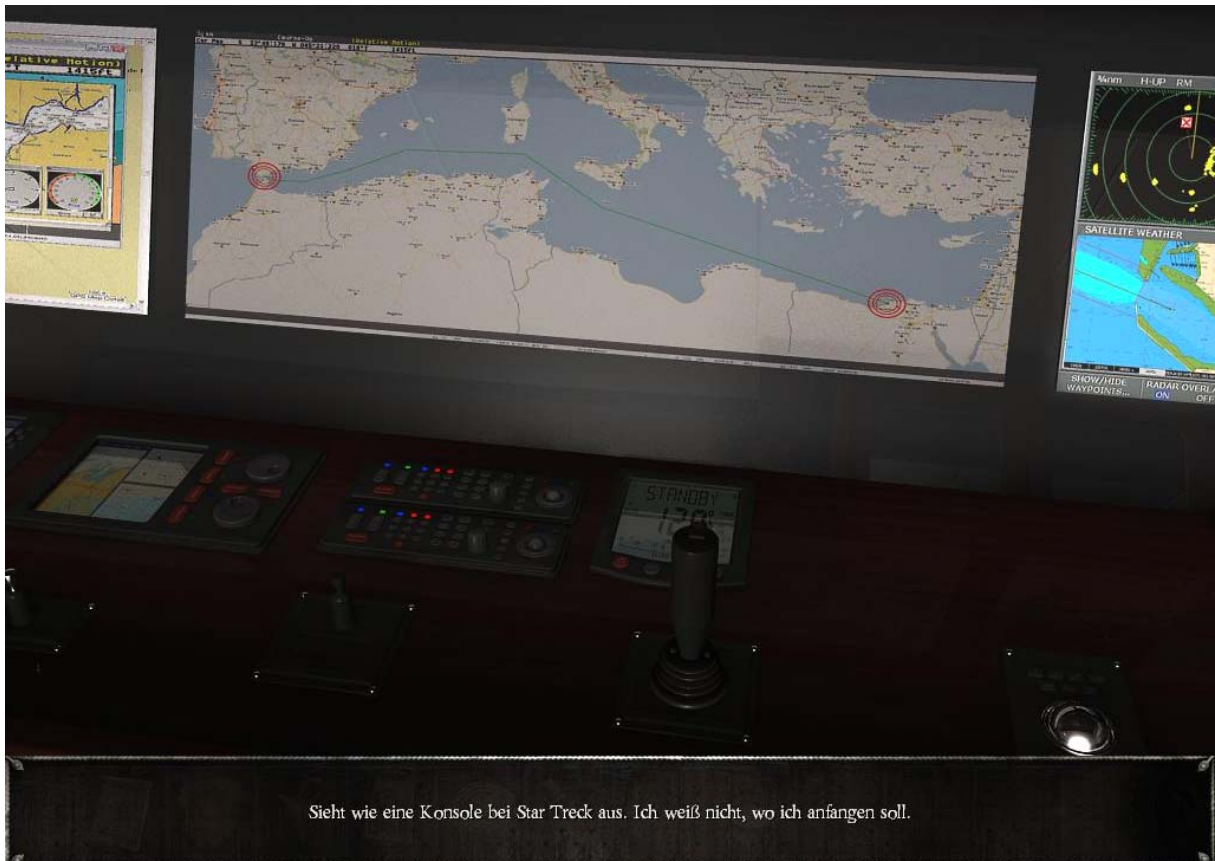


Wir setzen einen Notruf ab u. öffnen dann das Funkgerät mit dem Schraubendreher.



Ich habe die Kabel herausgerissen - das Funkgerät ist jetzt nutzlos.

Wir reißen einige **Drähte** heraus u. befestigen das Gerät wieder ordentlich.



Sieht wie eine Konsole bei Star Trek aus. Ich weiß nicht, wo ich anfangen soll.

Die Ruderanlage fassen wir nicht an u. gehen wieder zurück.



Wir nehmen den **Stock** des Grafen u. gehen an Deck.



Hier ist es ziemlich ungemütlich, wir gehen zurück u. zur Kabine des Grafen.



Der Graf ist nicht eingeschlafen. Eigentlich will ich seine Kabine durchsuchen. Ich muss ihn nur dazu bringen, sie zu verlassen. Vielleicht wird ihn eine Kursänderung lange genug herauslocken?

**Leider schläft der Graf immer noch nicht.
Vielleicht kann ihn eine Kursänderung zum Verlassen der
Kabine bewegen!
Wir gehen auf die Brücke.**



Ich habe den Kurs geändert - jetzt kann ich dem Grafen Bescheid sagen.

**Durch Anklicken des Bildschirmes ändern wir den Kurs u. gehen
zum Grafen.**



Wir verständigen ihn von unserer Kursänderung, er verlässt seine Kabine u. wir schauen uns um.



In seinem Nachtschrank finden wir ein Medikament gegen Neurosen u. ein Attest.



**Über dem Bett hängt ein Gemälde, hinter dem sich ein
Tresor verbirgt.**



Da wir den Code nicht kennen, schauen wir uns weiter um.



Auf dem Koffer liegt eine **Lupe**, **Pinsel** u. ein **Spatel**.
Alles geht in unseren Besitz über.
Wir schauen uns die wertvollen Bücher an u. öffnen anschließend
die Schreibtischschublade.



Hier finden wir die **Pistole** des Grafen u. können ihm nun
gefahrlos gegenüberreten!



**Wir tun es auch, gehen auf die Brücke u. stellen ihn zur Rede.
Nach einer längeren Unterhaltung glauben wir seinen
Ausführungen u. geben ihm die Pistole zurück.
Nun gehen wir zurück u. kümmern uns um den Krug.**



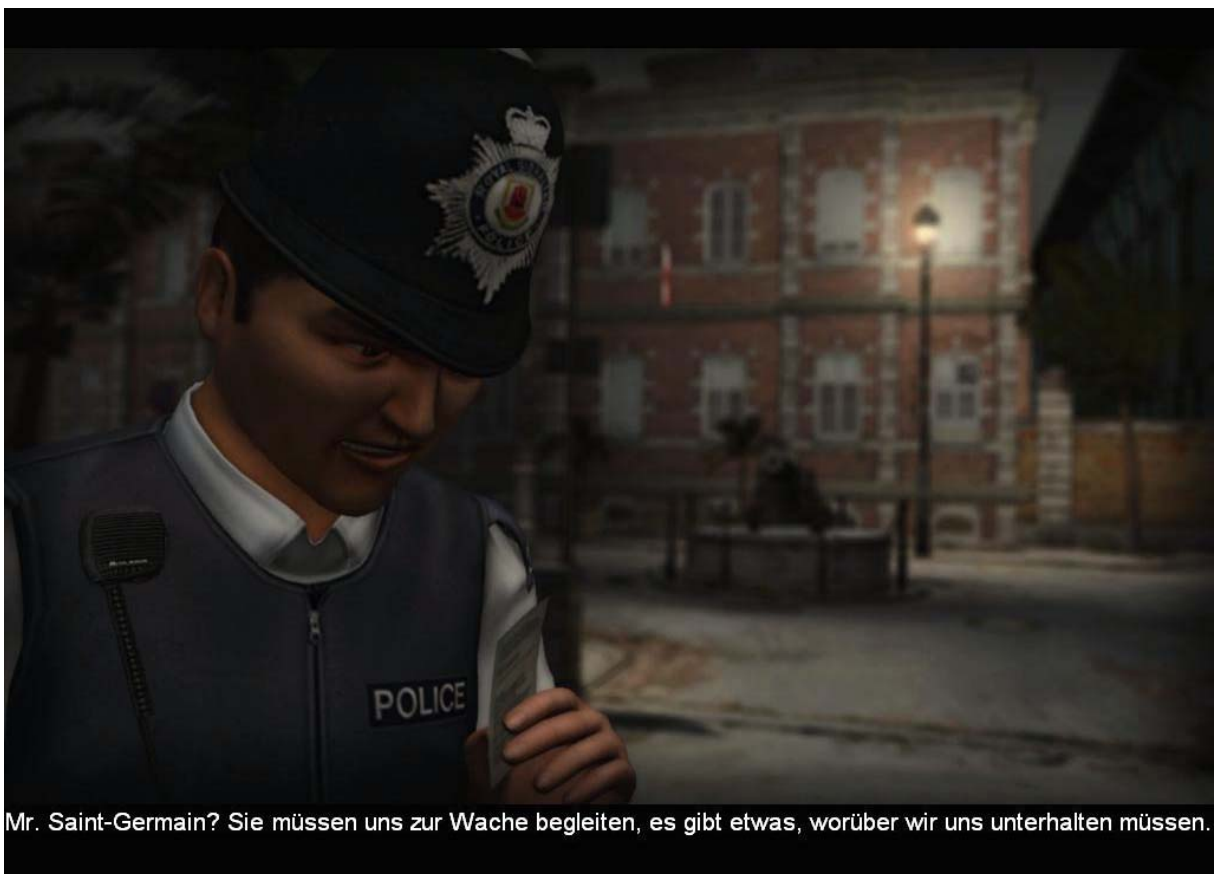
**Zuerst reinigen wir ihn mit Spatel u. Pinsel.
Dann kommt etwas Klebstoff u. der Ausgießer darauf.**



Unser **Kunstwerk** fixieren wir mit Draht u. nehmen es mit.
Nun dauert es nicht mehr lange u. wir legen in Gibraltar an.



Der Graf geht von Bord u. wird zur Wache gebeten.



Mr. Saint-Germain? Sie müssen uns zur Wache begleiten, es gibt etwas, worüber wir uns unterhalten müssen.

**Wir hingegen machen uns auf, um den, von Fatima erwähnten,
Friedhof zu suchen.**

Gibraltar

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