



Lösungshilfe by Locke

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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

Kapitel 3, Wien



Nach einem längeren Gespräch machen wir uns auf die Suche nach dem Universitätsschlüssel.



Auf dem Gemälde entdecken wir einige Formeln u. notieren sie.
Aus der Bücherwand entnehmen wir ein **Chemiebuch**, welches mit schwarzer- u. weißer Farbe bekleckst ist.
Gleich daneben befindet sich, hinter einer Klappe, ein kl. Chemielabor.





Auf dem Klavier spielen wir die Tonleiter u. gehen weiter.

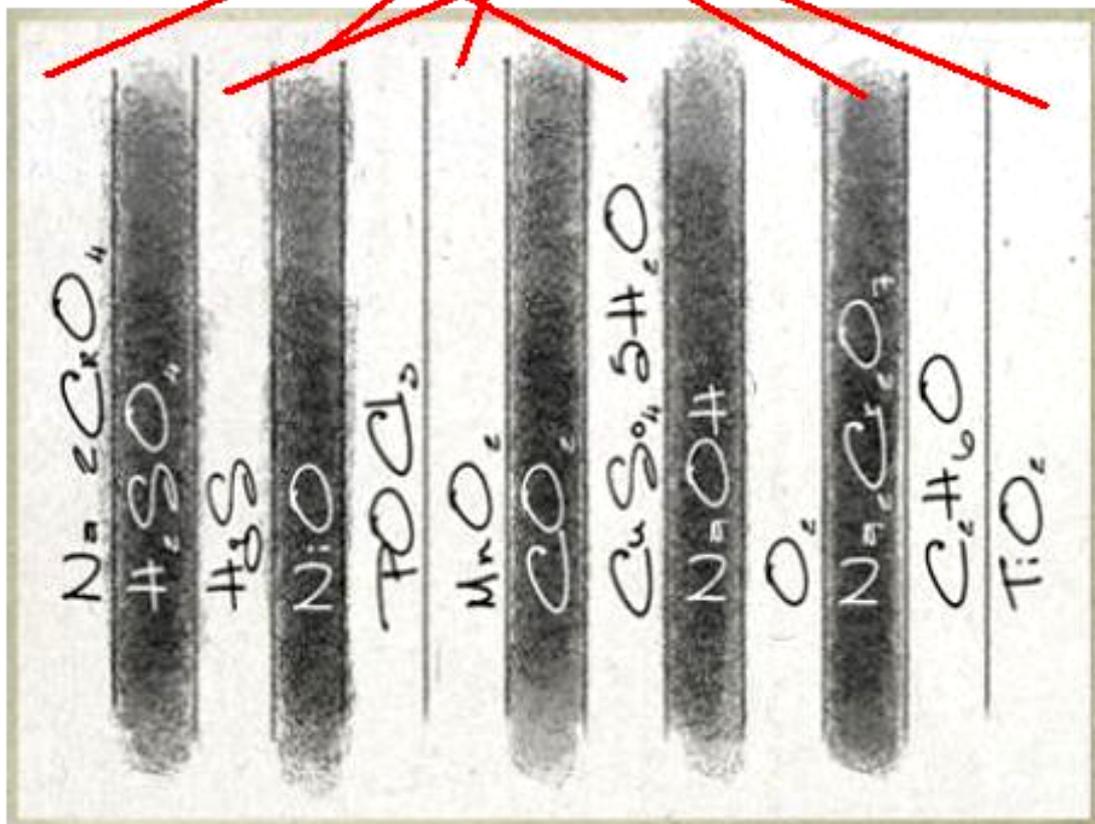


Wir öffnen die Ofenklappe u. entdecken einen Tresor.
Nun unterhalten wir uns nochmals ausführlich u. lauschen
Madams Gesang.



Nun gehen wir zum Minilabor.

Herzogin Orlowski summt häufig eine Melodie, offenbar aus dem Lieblingslied ihres verstorbenen Gatten. Sie besteht aus folgenden Noten: C, G, D#, F, D, A#, C2.



CHEMIEBUCH	
Natriumchromat, gelb:	Na_2CrO_4
Quecksilbersulfid, rot:	HgS
Nickeloxid, grün:	NiO
Mangandioxid, schwarz:	MnO_2
Kupfersulfat-Pentahydrat, blau:	$\text{CuSO}_4 \cdot 5\text{H}_2\text{O}$
Natriumdichromat, orange:	$\text{Na}_2\text{Cr}_2\text{O}_7$
Titandioxid, weiß:	TiO_2
Phosphoroxchlorid, braun:	POCl_3
Schwefelsäure, beige:	H_2SO_4
Natriumhydroxid, grau:	NaOH
Sauerstoff, pink:	O_2
Ethanol, lila:	$\text{C}_2\text{H}_6\text{O}$

Hier ermitteln wir, mit Hilfe der Melodie, die Farben:

Gelb – blau – grün – schwarz – rot – orange – weiß.

Beispiel:

Die erste Note von Madams Melodie ist das **C**.

Und das ist auf der Tastatur an erster Stelle.

Nun schauen wir uns die Formel an u. suchen sie im Chemiebuch.

Dort steht hinter **Natriumchromat, gelb!**

Also wäre **gelb** unsere erste Farbe!

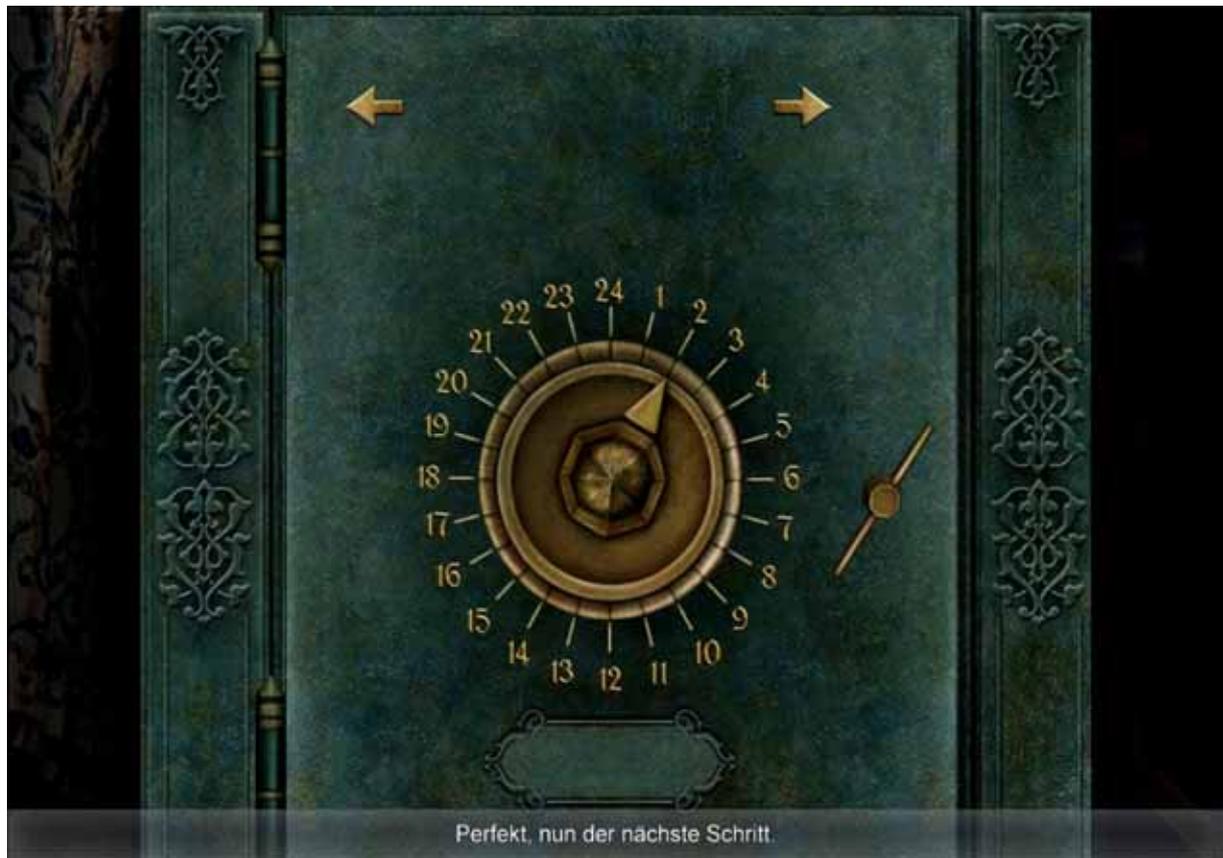
Usw.



Nun nehmen wir die Röhren von rechts u. füllen die ermittelten Chemikalien ein.
Wir erhalten eine Zahlenreihe u. gehen zum Tresor.



Nun stellen wir, mit dem rechten Pfeil die 2 ein u. bestätigen mit dem Knebel.



Dann stellen wir mit dem linken Pfeil die 6 ein u. bestätigen.
Usw.



Haben wir alles richtig gemacht, öffnet sich der Tresor.
Wir können einen **Brief** ein **engelartiges Holzstück**,
einen **Schlüssel** entnehmen u. damit die Tür zur Bibliothek öffnen.



Gut, jetzt muss ich die Geheimtür zwischen der Universitätsbibliothek und der Abtei finden...

Hier, in der Bibliothek, schauen wir uns gründlich um u. gehen die Treppe hoch.



Wir stehen vor einer großen Karte u. schauen sie genauer an.



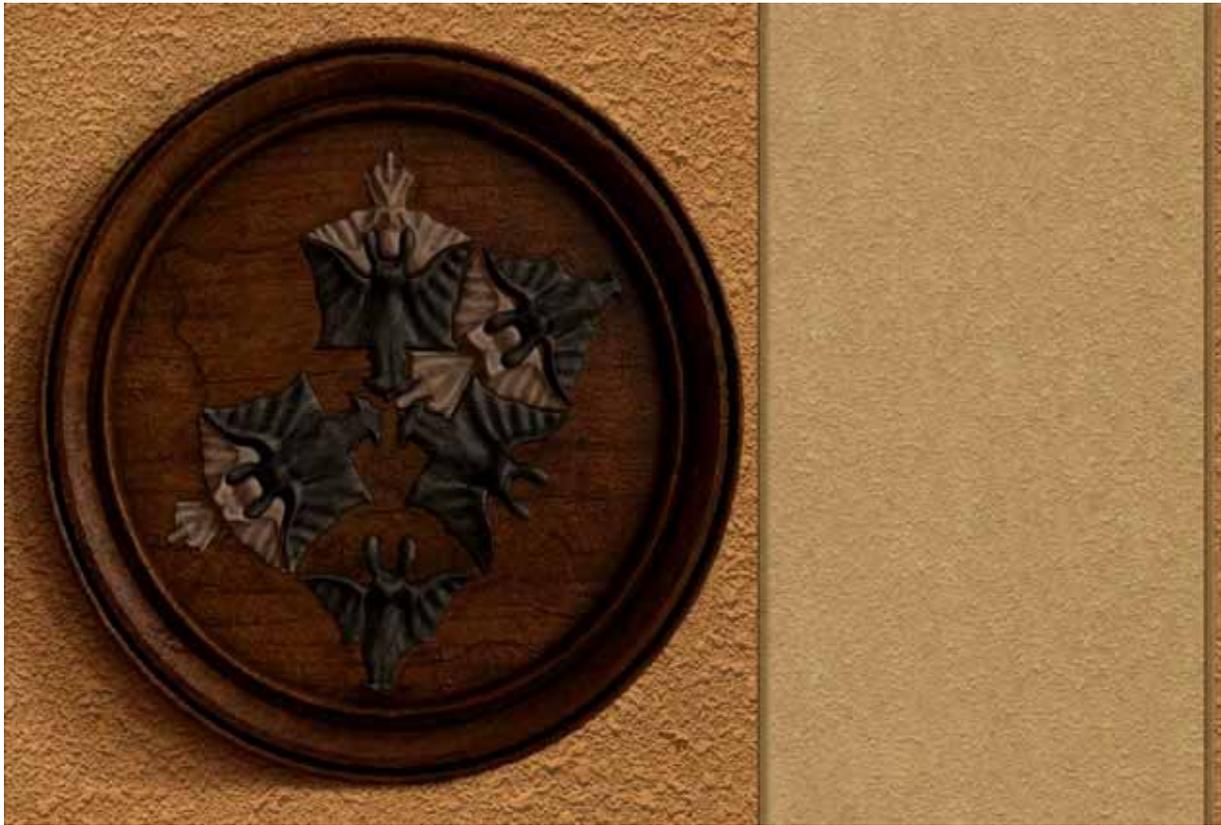
Das Kartenstück von Transsylvanien können wir entfernen, ein weiteres, **engelartiges Holzstück** nehmen u. nach rechts gehen.



Hier finden wir auch ein **engelartiges Holzstück**, ein **Buch** u. gehen die Treppe nach unten.



Wir schieben die Fahne an die Seite u. dürfen etwas puzzeln.



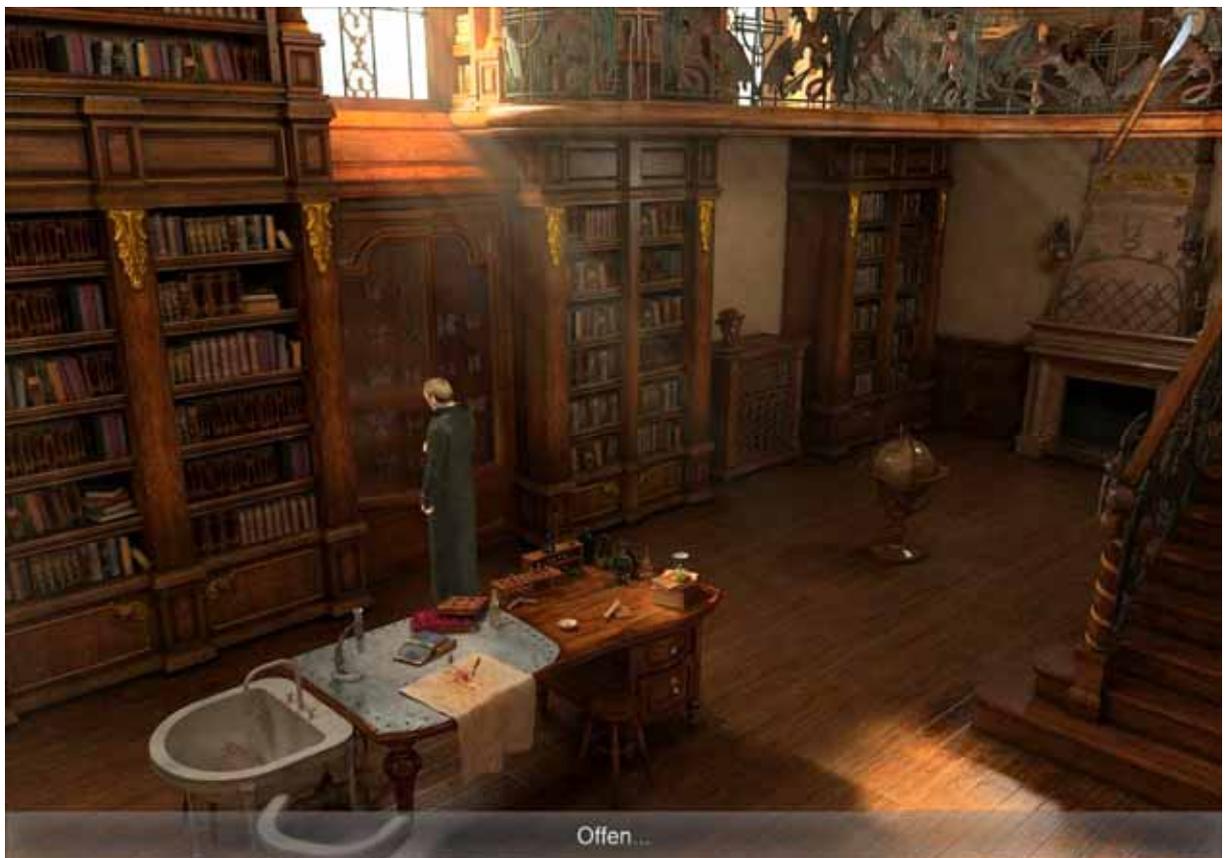
Leider fehlen uns noch einige Teile u. wir machen uns auf die Suche.



Dem Skelett klauen wir seine **Hosenträger**.



Auf dem Tisch finden wir eine **Pinzette** u. ein **Messer**.



Mit Hilfe des Messers öffnen wir den Schmetterlingsschrank u. entdecken ein weiteres **Puzzleteil**.



Und hier ein weiteres „**Puzzleteil**“.



Mit Hilfe der Kurbel senken wir den Kronleuchter ab u. nehmen noch einen **Schürhaken** mit.

Daraus u. aus den Hosenträgern, fertigen wir eine **Schlinge** an.



Nun nehmen wir die **bewegliche Leiter** u. stellen sie unter den Kronleuchter.



Hier sehen wir ein weiteres **Puzzleteil**, nehmen es u. gehen zur Fahne.



Mit Hilfe der Schlinge öffnen wir das Glas u. angeln mit der Pinzette ein **Puzzleteil** heraus.



Nun vervollständigen wir das Puzzle u. öffnen so die Geheimtür zum Kloster.



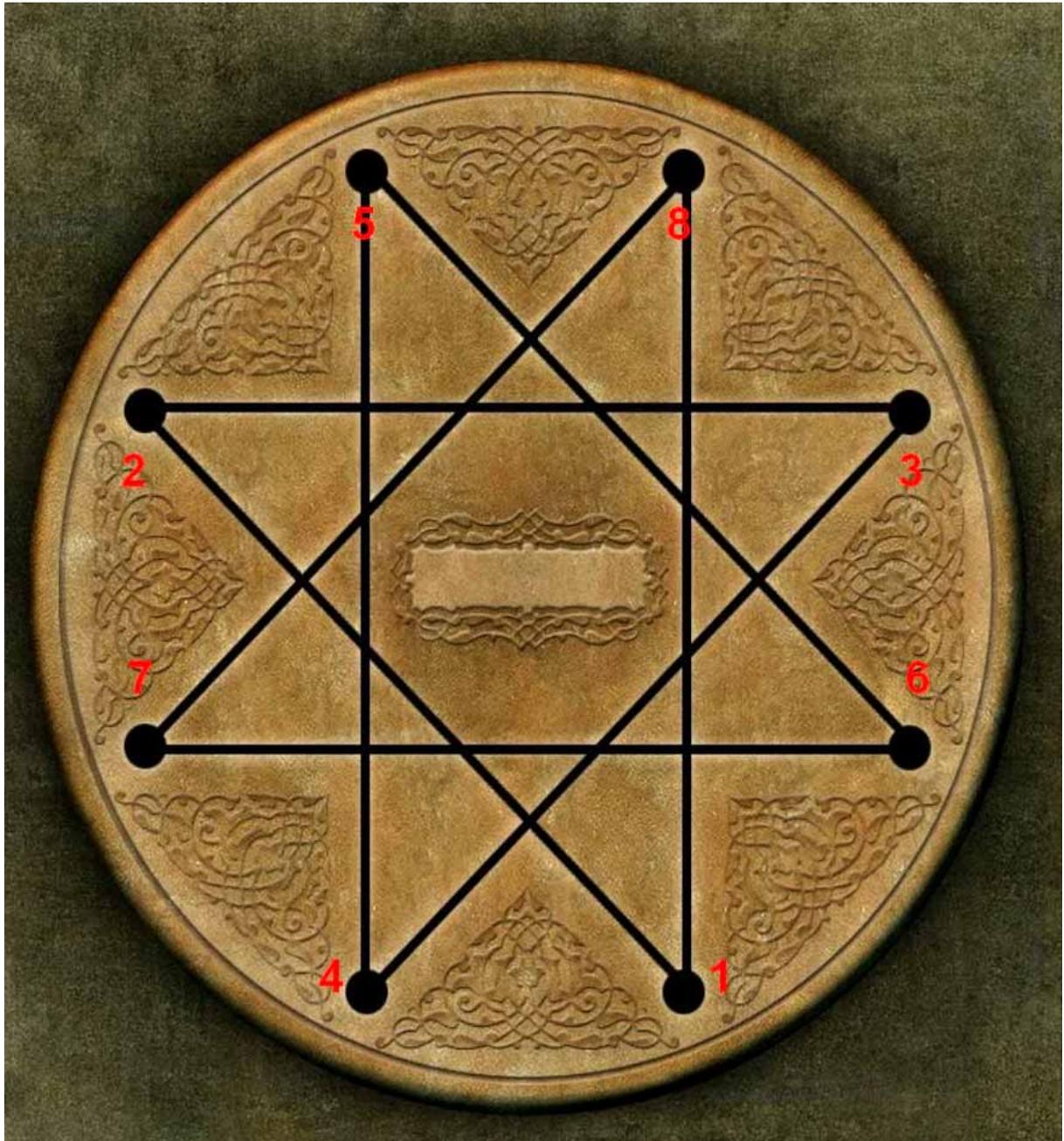
Abtei Sankt Cortuna.



Hier erleichtern wir den heiligen Michael um seinen **Speer**, nehmen **Leinenwäsche** aus dem Korb u. öffnen mit Hilfe des Speeres die Schreibtischtür.



Es kommt ein Tresor zum Vorschein, den wir nun knacken müssen.



**Wir klicken die 2 an u. befördern die Kugel auf die 1.
Wie klicken die 3 an u. befördern die Kugel auf die 2.
Wir klicken die 4 an u. befördern die Kugel auf die 3.
Wir klicken die 5 an u. befördern die Kugel auf die 4.
Wir klicken die 6 an u. befördern die Kugel auf die 5.
Wir klicken die 7 an u. befördern die Kugel auf die 6.
Wir klicken die 8 an u. befördern die Kugel auf die 7.
Wir klicken die 8 an u. der Tresor ist offen!**



Ein goldener Kelch! Ich erkenne ihn wieder! Es handelt sich um den teuflischen "Kelch von Tergowisch". Dem Symbol der Schreckensherrschaft von Vlad Tepes, der später zu Graf Dracula wurde!

Wir entnehmen dem Safe einen **goldenen Kelch** u. einen **Schlüssel**.



Mit dem Skalpell öffnen wir den Hahn des Schnapsfasses.
Dann nehmen wir den kaputten **Besenstiel** u. wickeln die
Leinenwäsche darum.
Nun haben wir eine **Fackel**, zünden sie an u. gehen weiter.



Weihwasser! Der arme Baker hat Vorsichtsmaßnahmen getroffen! Vielleicht war sein Opfer gerade deswegen nicht vergebens.

Hier verjagen wir die Ratten, finden eine Flasche **Weihwasser**, füllen sie in den Kelch u. gehen weiter,



Nun schnappen wir uns die **Mönchskutte** u. ziehen sie über.



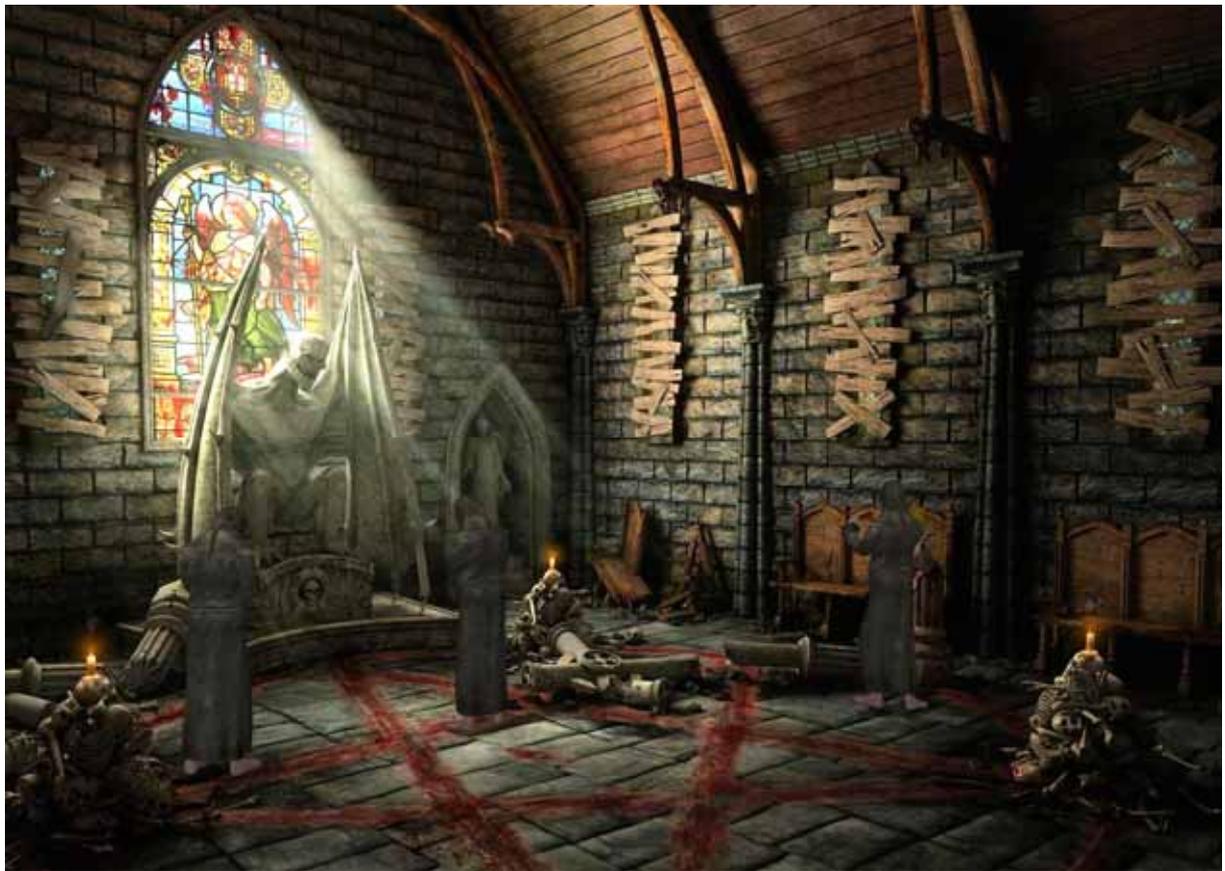
Die Tür können wir nicht öffnen, also gehen wir wieder zurück u. bekommen Gesellschaft!



Wir schnappen uns die Fackel, zünden die Schnapslache an u. die Kreatur der Finsternis verbrennt zu Asche.



Nun heben wir den **Schlüssel** auf, gehen zur Tür u. öffnen sie.



Was wir hier sehen lässt uns erschauern.



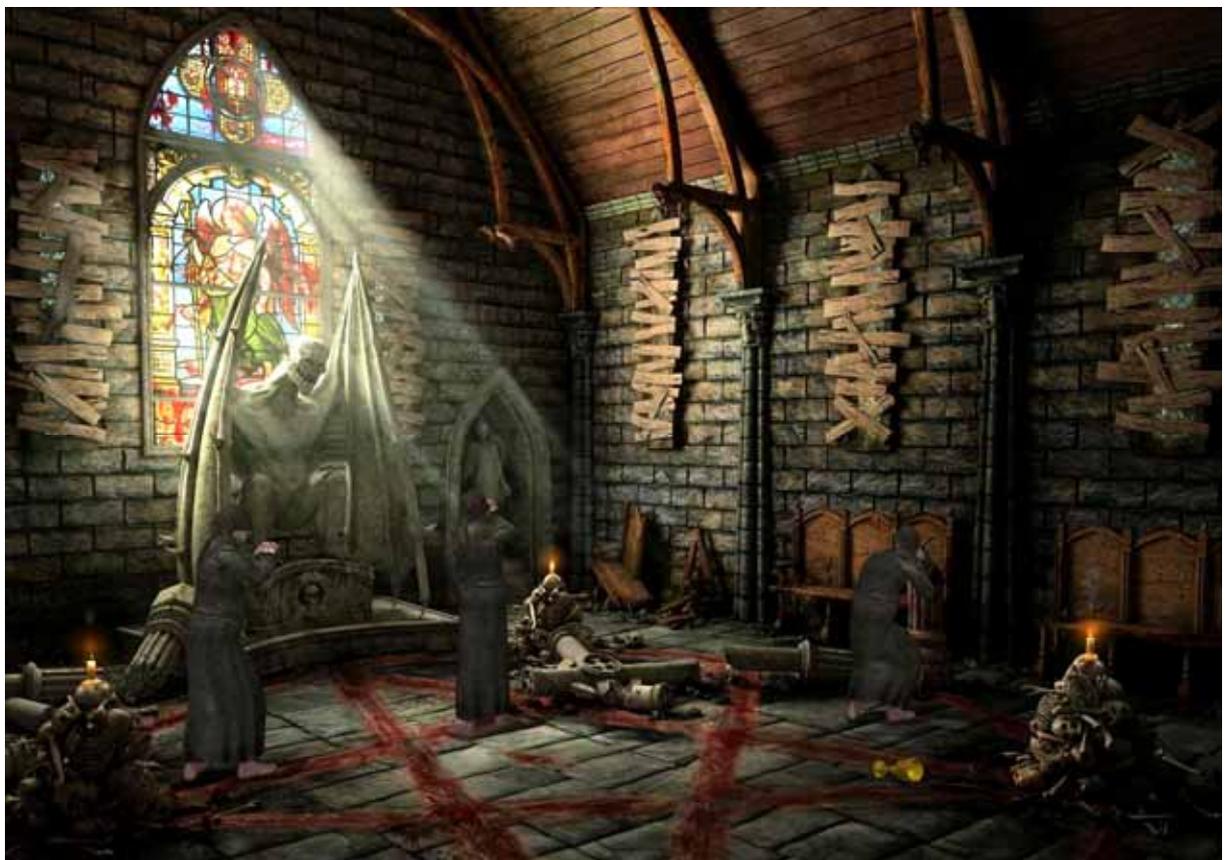
Was zur Hölle! Ich bin direkt in eine satanische Zeremonie geplatzt... aber ich glaube, dort hinten im Käfig sehe ich einen gefangenen Mann. Ich muss mir das näher ansehen...

Leider können wir mit Bruder Alberto nicht reden, zuerst müssen wir die Mönche ablenken.

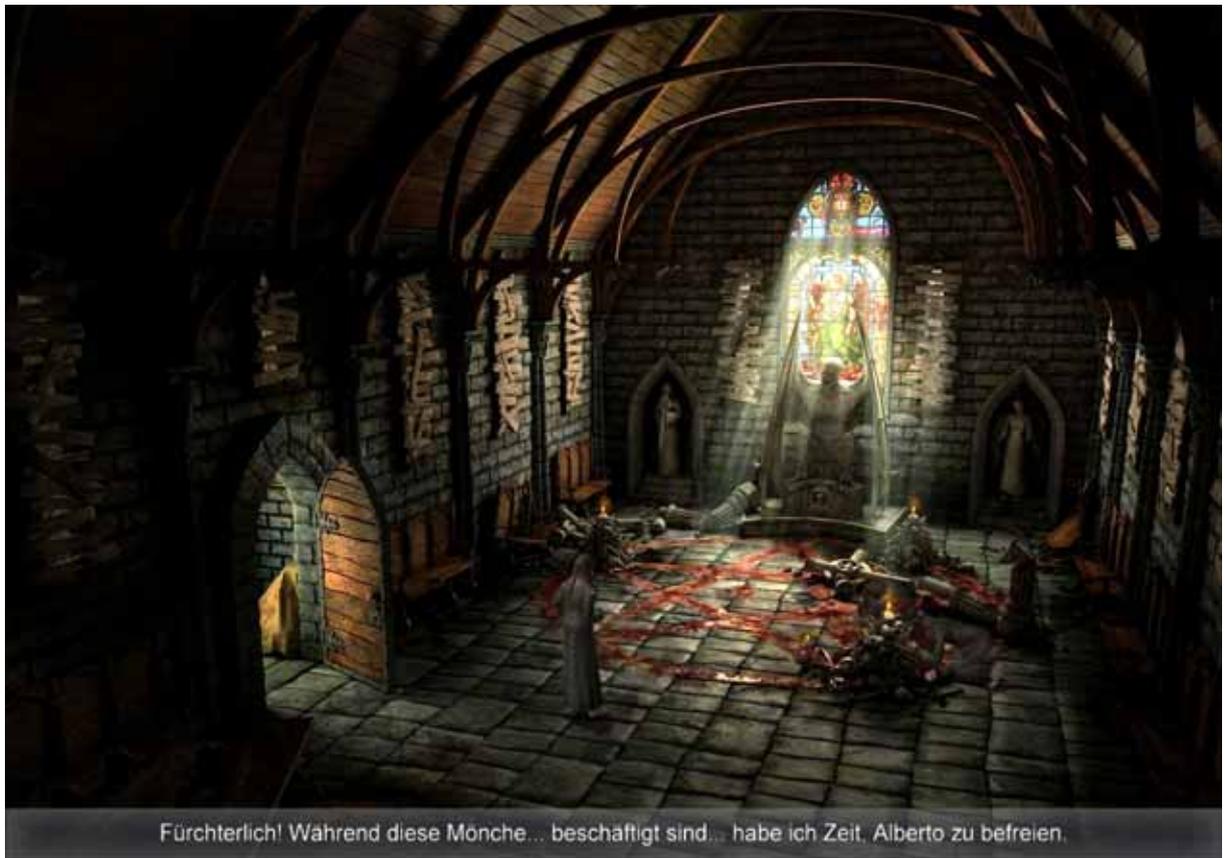
Wir bemerken, dass sie immer wieder aus einem Kelch trinken.



Jetzt nehmen wir unseren Weihwasserkelch, stellen ihn auf den Podest u. verschwinden.



Ein Mönch kommt, trinkt von dem Weihwasser u. stirbt.



Fürchterlich! Während diese Mönche... beschäftigt sind... habe ich Zeit, Alberto zu befreien.

Und während er von den Anderen aufgefressen wird, kümmern wir uns um Alberto.



Und so muss ihm auf seinem Grund und Boden Einhalt geboten werden. Er muss gezwungen werden, diesen Ort zu verlassen, auch wenn es nur für kurze Zeit sein mag. Die übernatürliche Verbindung, die ihm Zugang zur Welt und zu denen verschafft, die er kontrolliert, würde ebenfalls verschwinden. Und so wären die unschuldigen Seelen erlöst...

Leider können wir uns beide nicht mehr helfen, also verlassen wir diese Stätte u. fahren nach Wien.



Und von hier fahren wir, nach einer kurzen Lagebesprechung, nach

Transsylvanien.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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