

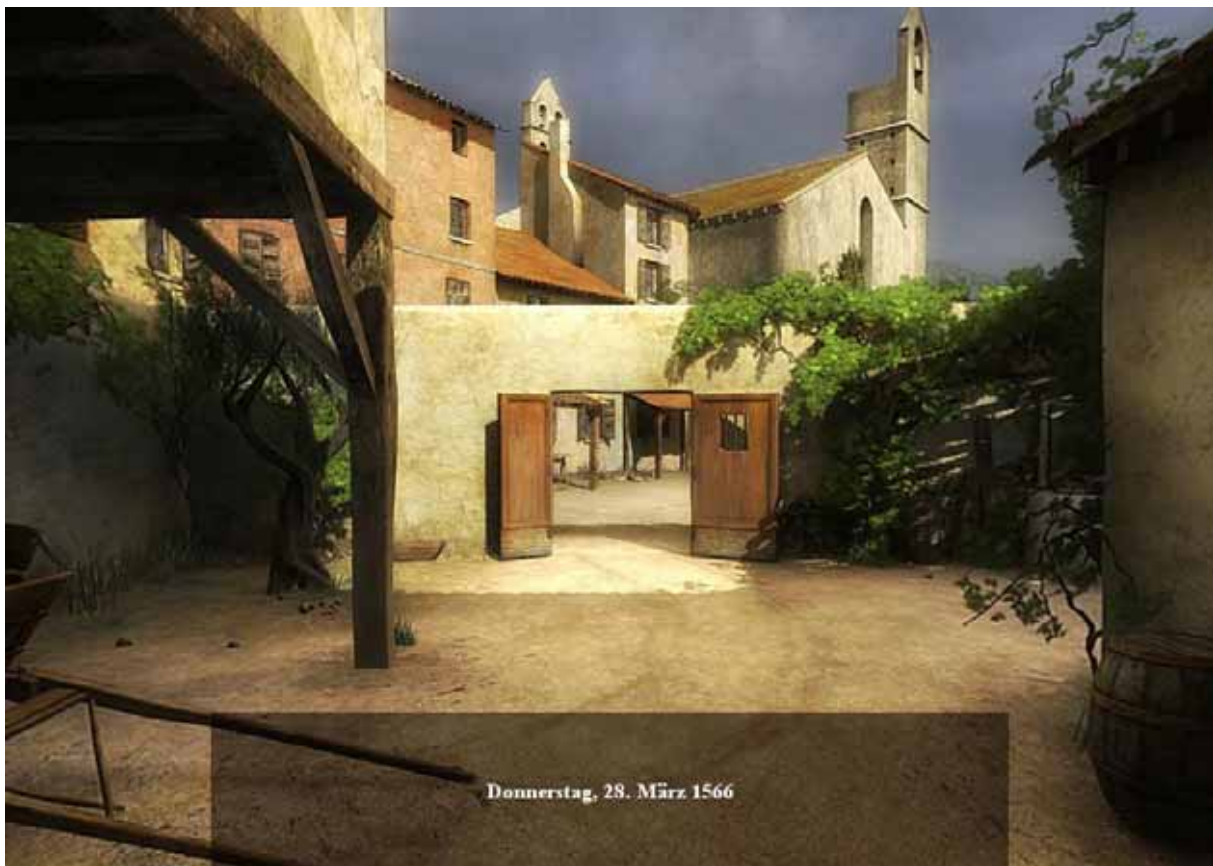
NOSTRADAMUS

Lösungshilfe – Tag 2 by Locke

für

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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





Wir verlassen unseren Hof, stecken uns noch etwas **KNOBLAUCH** ein u. gehen gradeaus zur Schmiede.





Wir klopfen beim Schmied an u. bitten ihn, unser kaputtes Teil der Knetmaschine reparieren zu dürfen.
Er willigt ein u. bittet uns, für seine Familie um ein Stück Brot.



Wir heben das **Metallstück** auf, drehen uns zur Esse u. legen es in die schwache Glut!



Nun stecken uns das, am Haken hängende, **Seil** ein u. schauen uns weiter im Dorf um.

Alternativ könnten wir schmieden etc.!



Hier nehmen wir etwas **ALOE** u. eine Florentiner **SCHWERTLILIE** mit.



Etwas weiter finden wir **BOCKSHORNKLEE** u. links neben dem Galgen etwas **ZYPRESSENHOLZ**.





Das **SCHÖLLKRAUT** nehmen wir ebenfalls mit, betreten den Schlosshof u. gehen ganz nach hinten.



Hinten rechts sehen wir eine Wendeltreppe über die wir nach oben gelangen u. nach links ins Zimmer gehen.



Hier gehen wir nach rechts, reden mit der Wache u. können passieren.

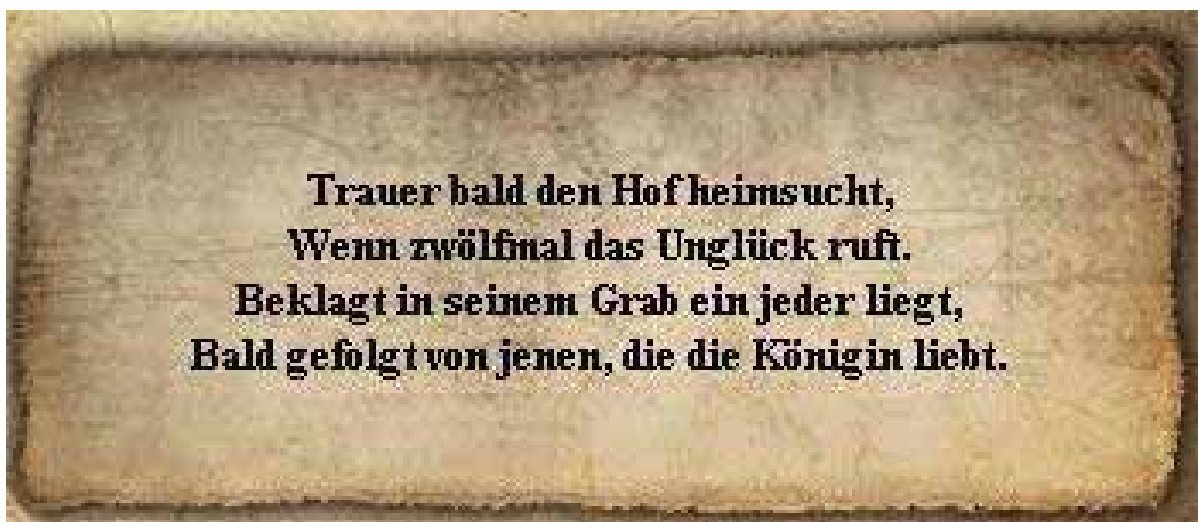




Wir unterhalten uns mit der Königin u. geben immer **ehrliche** Antworten auf ihre Fragen.

Nun erhalten wir den **Vierzeiler** unseres Vaters u. überreichen ihr die Marmelade.

Den Vierzeiler heften wir ein u. lesen ihn.



Danach verlassen wir die Königin u. unterhalten uns mit ihrem Schreiber.



Dieser übergibt uns seine **Aufzeichnungen** u. wir erbitten einen kurzen Bericht.
Anschließend ordnen wir die Aufzeichnungen ein, lesen sie u. gehen in die Bibliothek.





Nun betreten wir die Bibliothek u. sehen uns gründlich um.
Als Erstes nehmen wir die **Sitzstange**.





Damit hängen wir die **Laterne** ab.



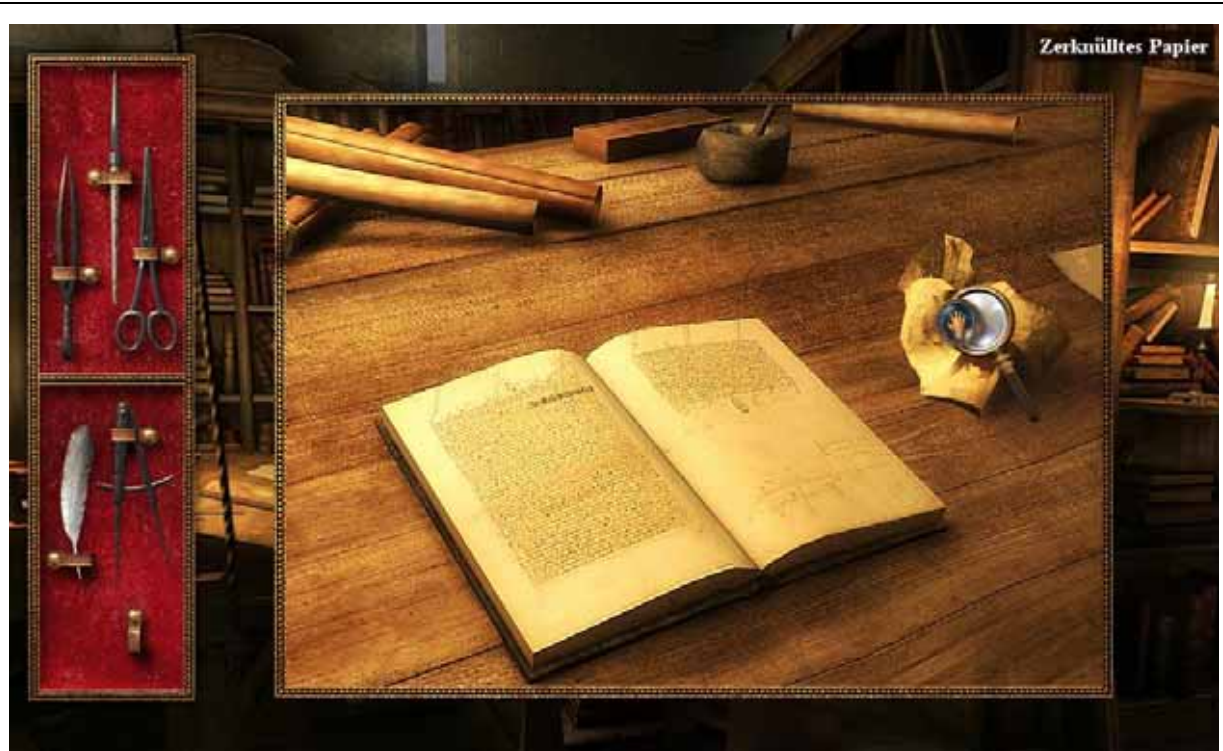
Nun befestigen wir das Seil am oberen Teil der Sitzstange, ziehen es durch die Öse u. verknoten es am Schrank.



Jetzt ziehen wir am Seil, der Schrank stellt sich auf u. wir binden das Ende des Seils am Tischbein fest.
Nun können wir uns gefahrlos umsehen!

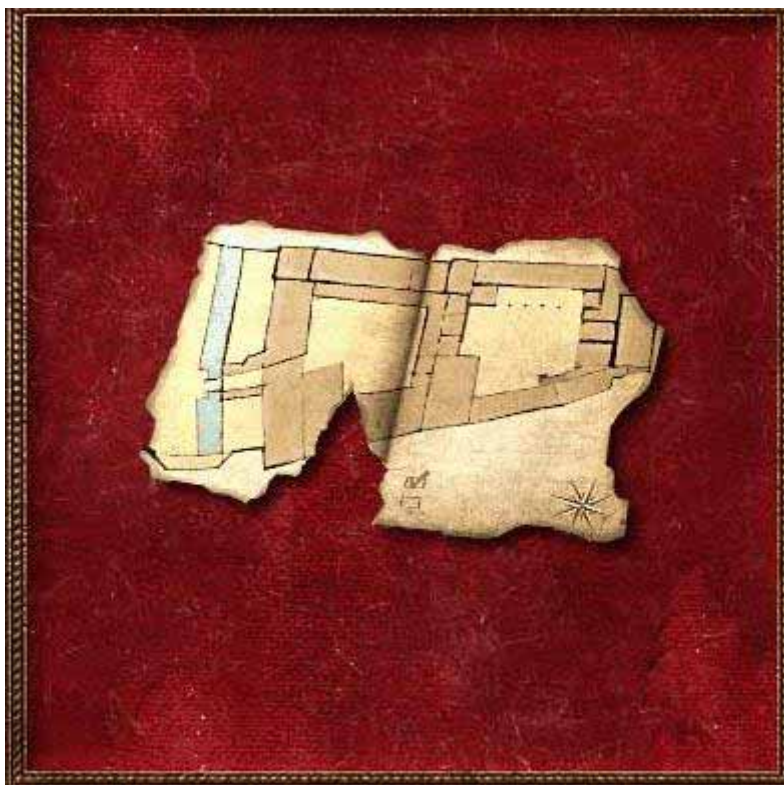


Wir nehmen unsere Lupe, untersuchen den Schrank u. finden einen Haufen **Sägespäne**.
Das Schrankbein wurde also angesägt u. der arme **PHILIBERT** ist keinem Unfall sondern einem **Mord zum Opfer** gefallen!

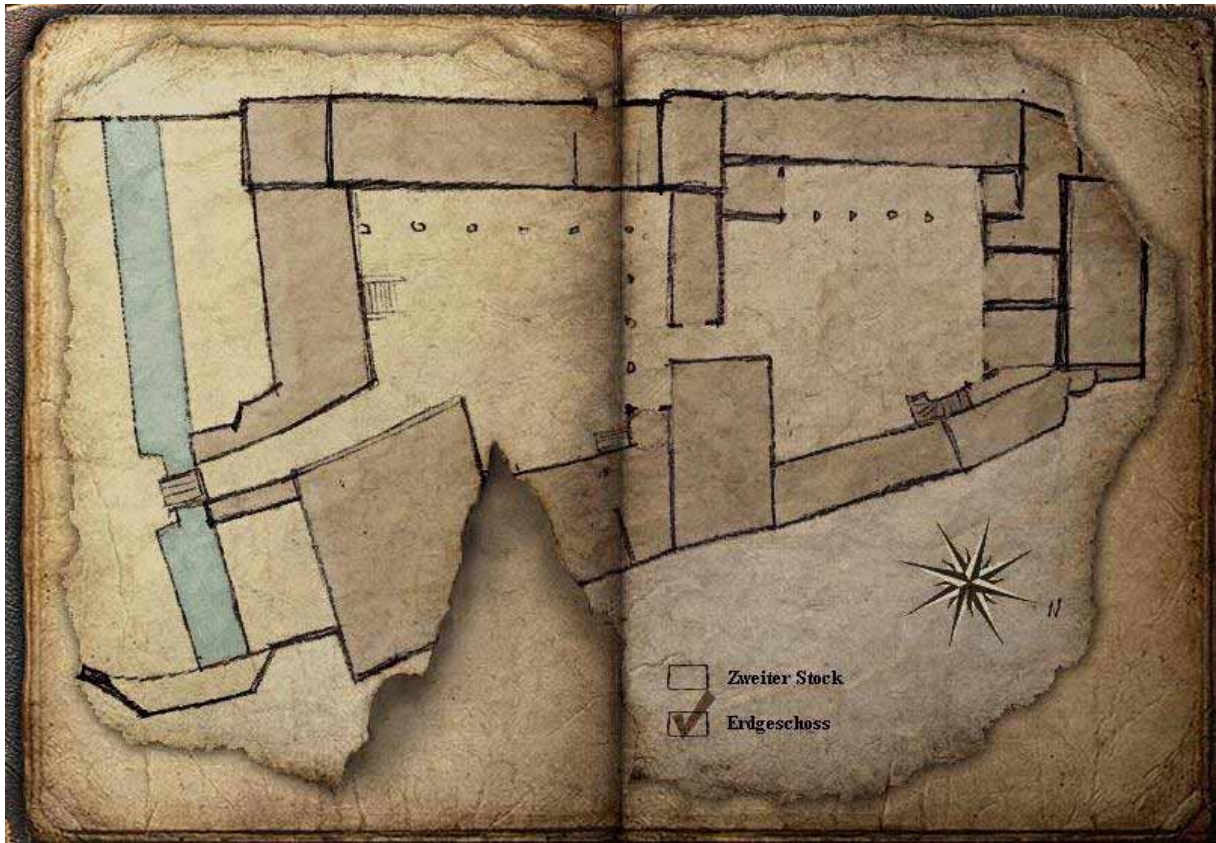


Nun schauen wir uns den Schreibtisch an u. bemerken ein Buch über die Kelten u. ihre unterirdischen Tempel!

Das **zerknüllte Papier** stecken wir ein u. schauen es uns an.



Wir glätten das Papier, stellen fest dass es sich um den Teil eines alten Lageplans handelt u. heften ihn ab.



Nun schauen wir uns weiter um.



Wir bemerken einige **Blutflecken** u. wundern uns dass die Bücher, trotz des Sturzes, in einem guten Zustand sind!



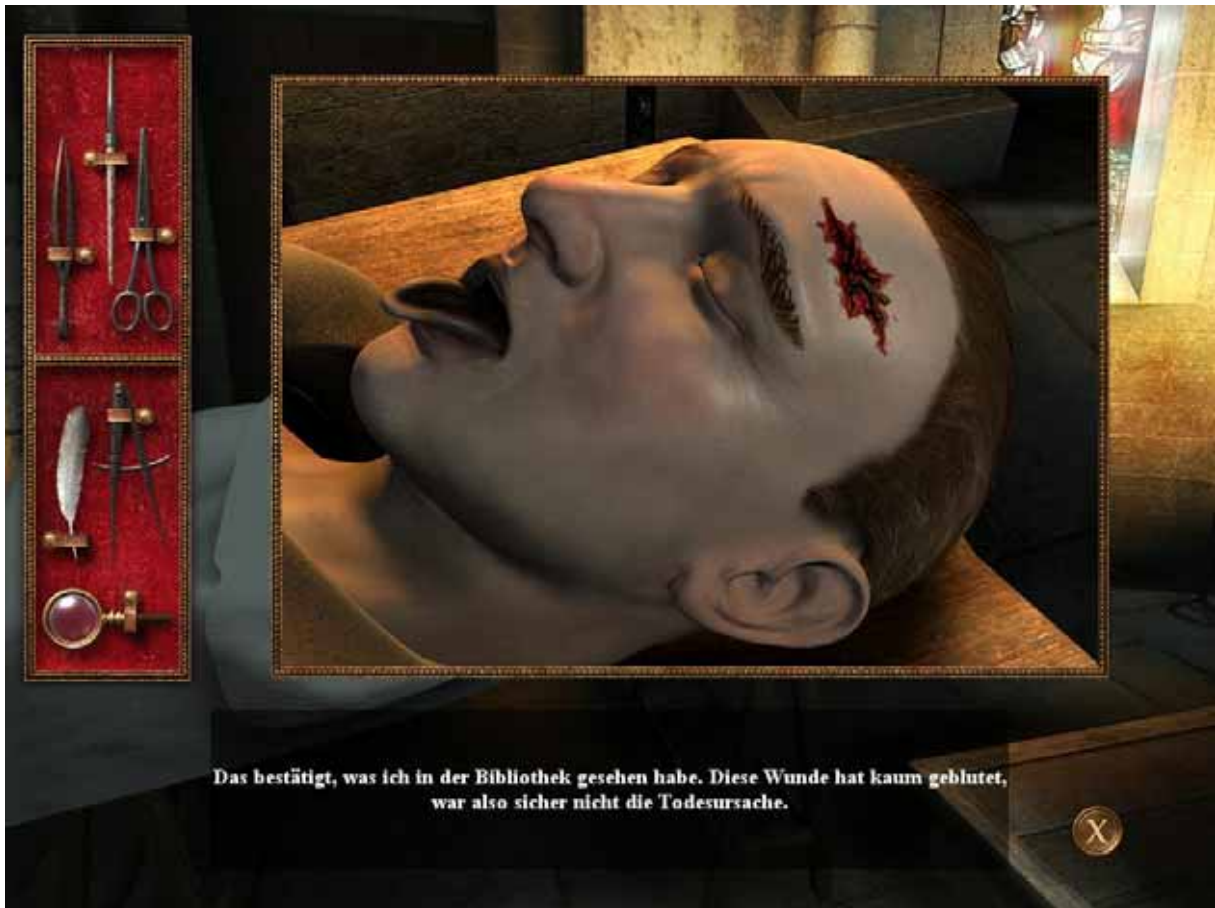
Nun erscheint **JEAN AIMEE** auf der Bildfläche.
Wir unterhalten uns u. gehen anschließend in die Kapelle.



Hier öffnen wir das Leichentuch u. sehen uns **PHILIBERT** an.



Wir öffnen seinen Mund u. stellen, am Zustand der Zunge, fest dass
der arme PHILIBERT vergiftet wurde!
Nun sehen wir uns noch die Stirnwunde an.



Das bestätigt, was ich in der Bibliothek gesehen habe. Diese Wunde hat kaum geblutet,
war also sicher nicht die Todesursache.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Wir untersuchen sie, stellen fest dass er daran nicht gestorben sein kann, entfernen den **Holzsplitter** aus der Wunde u. nehmen den, auf dem Totenbett liegenden, **Schlüssel** mit.

Wir schauen ihn an u. bemerken dass er, in seiner Form, verändert werden kann!

Nun gehen wir zurück in die Bibliothek.



PHILIBERTS Schrank wurde aufgebrochen u. bis auf einen kleinen Lappen ausgeräumt.

Nun berühren ihn u. ein **kleines Paket** fällt auf den Boden.



Wir heben es auf u. haben eine Vision!
Was ist bloß mit uns los?



Nun öffnen wir, mit Hilfe der Schere das Paket.



Es enthält einen **beidseitig gravierten Stein** u. einen **Zettel** den wir ins Tagebuch befördern!

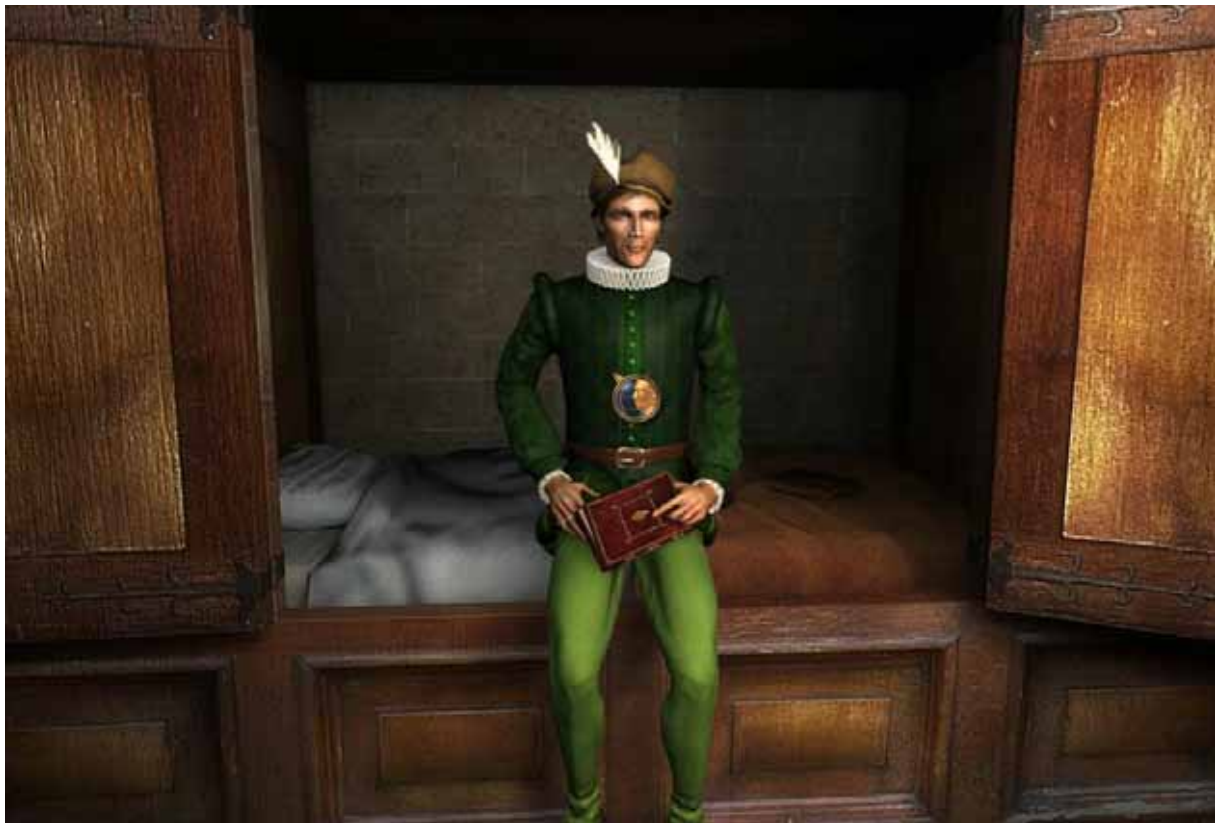


Leider ist die erste Zahl nicht lesbar!
Also kratzen wir mit dem Skalpell das Blut ab, nehmen die Feder u. ergänzen den Eintrag.



Nun können wir **AMP 45** lesen, aber was machen wir mit dieser Info?
Wir gehen ins Schloss zurück u. statten JEAN einen Besuch ab.

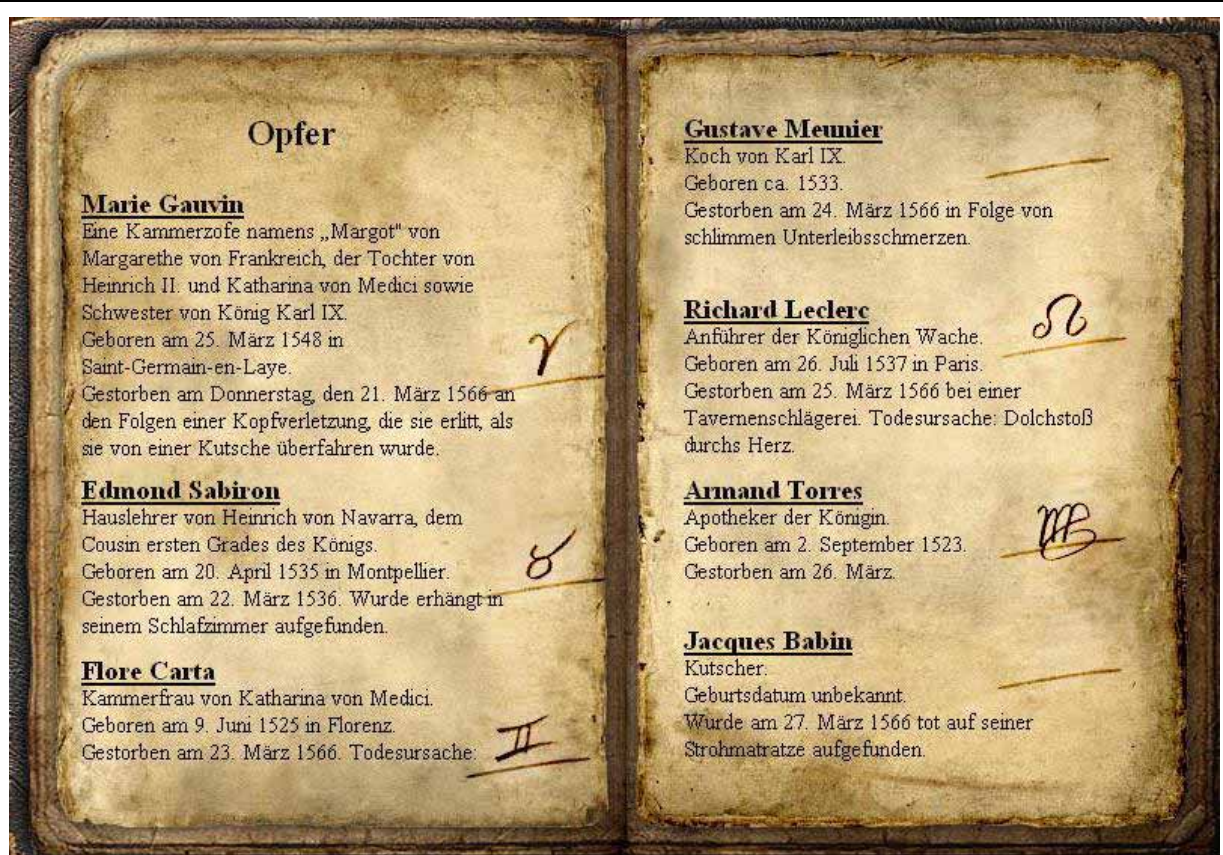




Leider verläuft unser Gespräch nicht wie wir es gern hätten, wir verlassen das Schloss u. gehen nachhause.



Hier erstatten wir Vater ausführlich Bericht u. sehen uns nochmals unsere Unterlagen an.



Wir nehmen uns nochmals die Opferliste vor, bemühen die Schreibfeder u. tragen die Stenzeichen ein.
Nun sehen wir dass die Opfer, in der Reihenfolge ihrer Sternzeichen, sterben mussten!





Wir reden nochmals mit Vater der sich leider nicht erinnern kann ob er den „Vierzeiler“ geschrieben hat.

Um seinem Erinnerungsvermögen etwas auf die Sprünge zu helfen, müssten wir ihn unter Drogen setzen!

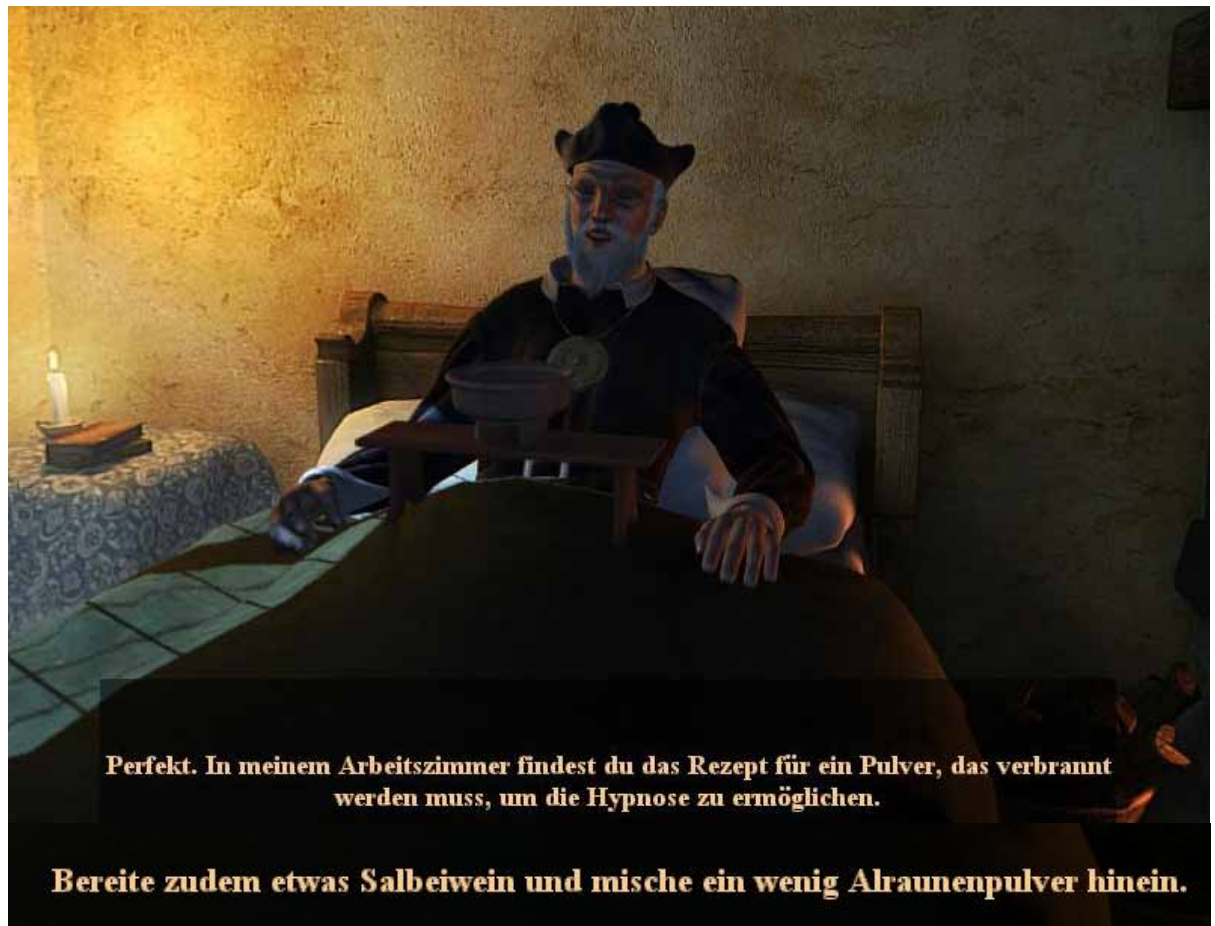
Dazu brauchen wir eine **ALRAUNE** die nachts unter einem Galgen zu finden ist.



Wir nehmen den **Keil** unter dem Wagenrad weg, schieben den Wagen an die Seite u. können eine **ALRAUNE** pflücken.



Mit unserer Beute gehen wir nachhause u. reden mit Vater.



Eingedeckt mit diesen Infos, schreiten wir zur Tat!



In Vaters Arbeitszimmer lesen wir beide „Vierzeiler“ u. nehmen die **Phiole** mit.



Wir nehmen die **Pergamentblätter** vom Labortisch, heften sie zu den Rezepten u. lesen sie.

Pulver, das zur Hypnose verbrannt wird

Schöllkrautwabenwurz, Bockshornklee und Absinth mischen. Alle drei Zutaten müssen zu einem Pulver gemahlen sein.



Salbeiwein mit Alraune

Zusammen erhitzen:

- Wein
- Salbei
- Zimt
- Pfeffer
- Ingwer
- Honig

Zum Abschluss, und um das Eintauchen in andere Bewusstseinszustände wie Trance oder Hypnose zu erleichtern, ein wenig kleingemahlene Alraunwurzel hinzufügen.



Die Alraune trennen wir im Inventar von ihren **Beeren** u. zerstoßen die **Wurzel** im Mörser.

Dann geben wir alle Zutaten, nach Rezept, in den Kochtopf.



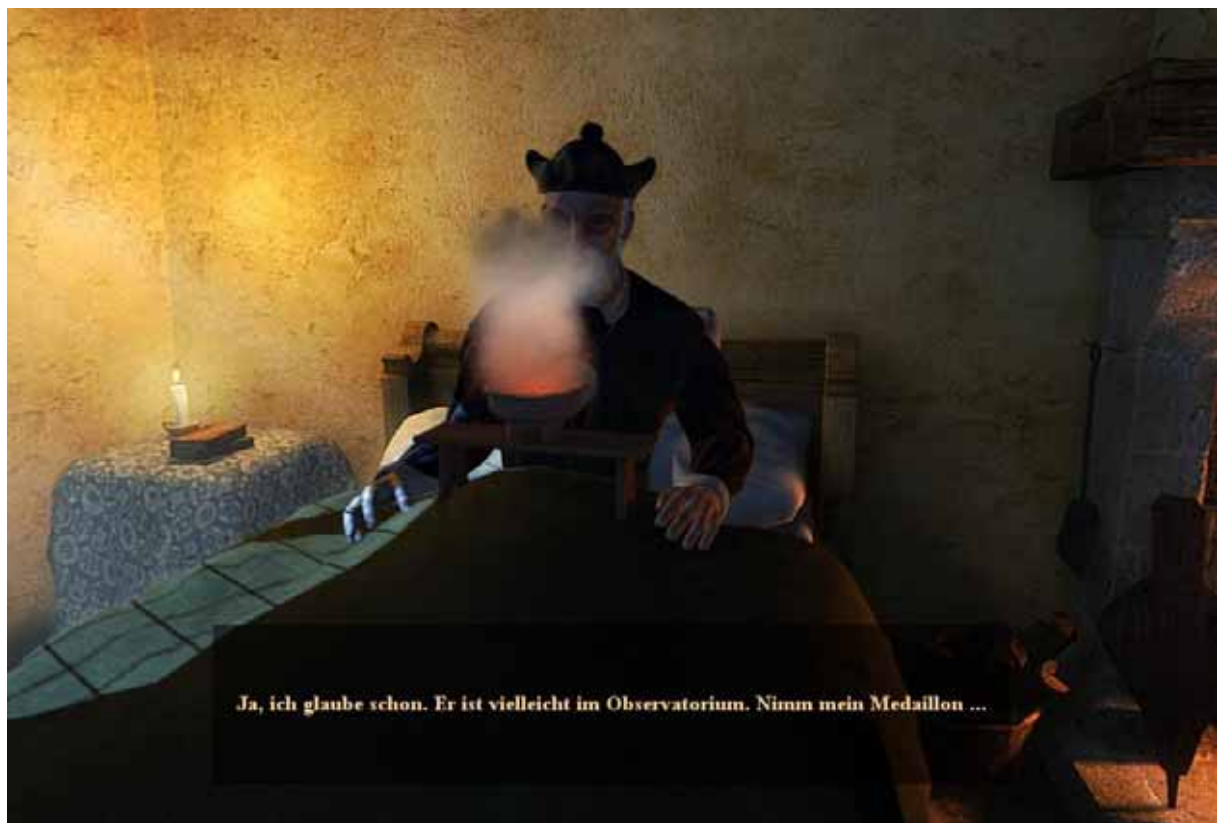
Nun füllen wir den **Salbeiwein** ab u. kümmern uns um das Pulver.
Die Zutaten zerstoßen wir im Mörser, füllen sie, zum Mischen, in den
Kochtopf u. dann in einen **Pulver**behälter um.



Jetzt gehen wir zu Vater u. beginnen mit der Zeremonie!



In Trance erzählt uns Vater vieles u. wir versprechen ihm unsere Ermittlungen fortzuführen!



Er erzählt uns von einem Stein den er gefunden hat u. der eventuell in seinem Observatorium zu finden ist!



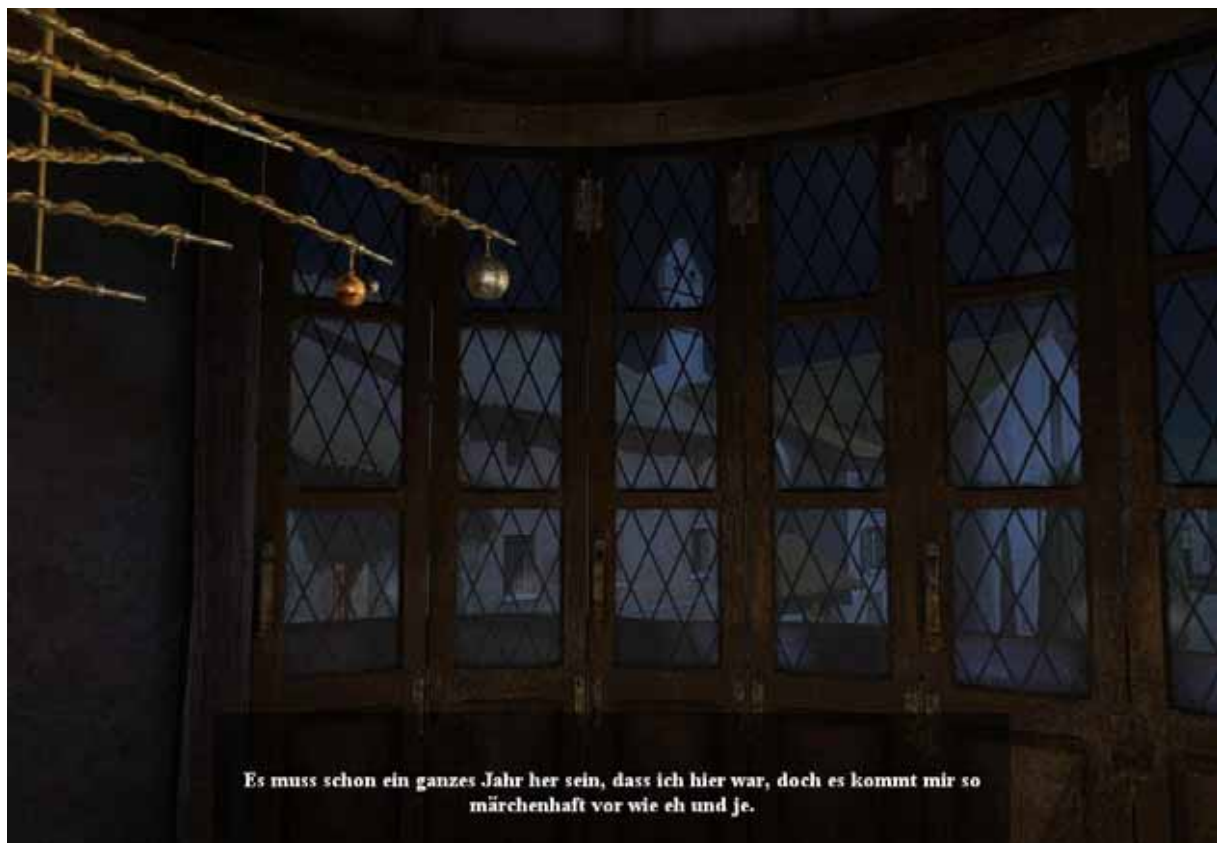
Nun nehmen wir Vaters **Medaillon** u. gehen zum Observatorium.



Wir wenden das Medaillon auf die Tür an u. versuchen sie zu öffnen.



Es klappt u. wir können Vaters Observatorium betreten!



Hier öffnen wir die Tür u. betreten den Balkon.





Für diesen Tag haben wir genug erreicht u. gehen ins Bett!



Freitag, 29 März 1566