

# NOSTRADAMUS

## Lösungshilfe – Tag 3 by Locke

für

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

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



Wir ziehen uns etwas fraulicher an, verlassen unser Zimmer u. gehen in Vaters Observatorium.



Hier schauen wir vom Balkon, erfreuen uns an der Sonne u. dem  
zwitchern der Vögel!  
Nun haben wir genug geträumt u. gehen nach unten.



Brot. Nichts bringt die Kraft schneller zurück.

Hier begrüßen wir Vater, der Hunger hat u. sich ein Brot wünscht!  
Aber hatten wir nicht Probleme mit unserem Knetgerät?  
Genau, also gehen wir zur Schmiede um unser Werk zu vollenden!



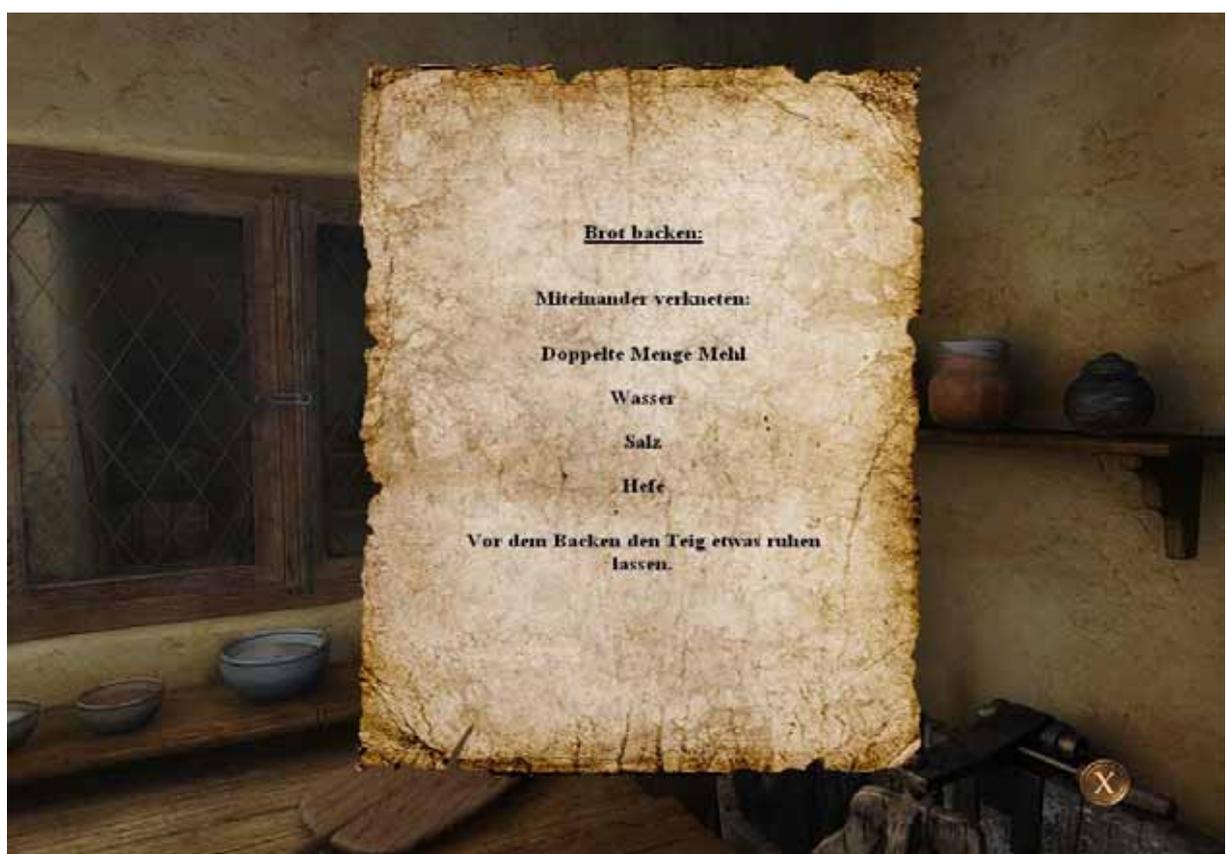
Wir betätigen den Blasebalg, nehmen das glühende Metall aus der Esse u. schneiden, mit der Kneifzange ein Stück ab.



Wir erhalten einen **Metallbolzen** den wir im Wasserbad abkühlen u. zurück in unsere Küche gehen.



Hier setzen wir den Metallbolzen in das Knetwerk u. öffnen es.



Nun schauen wir uns das, an der Wand hängende, Brotrezept an u. werfen alle Zutaten ins Rührwerk.  
Wir schließen es, kneten den Teig durch u. legen ihn auf den Schieber.



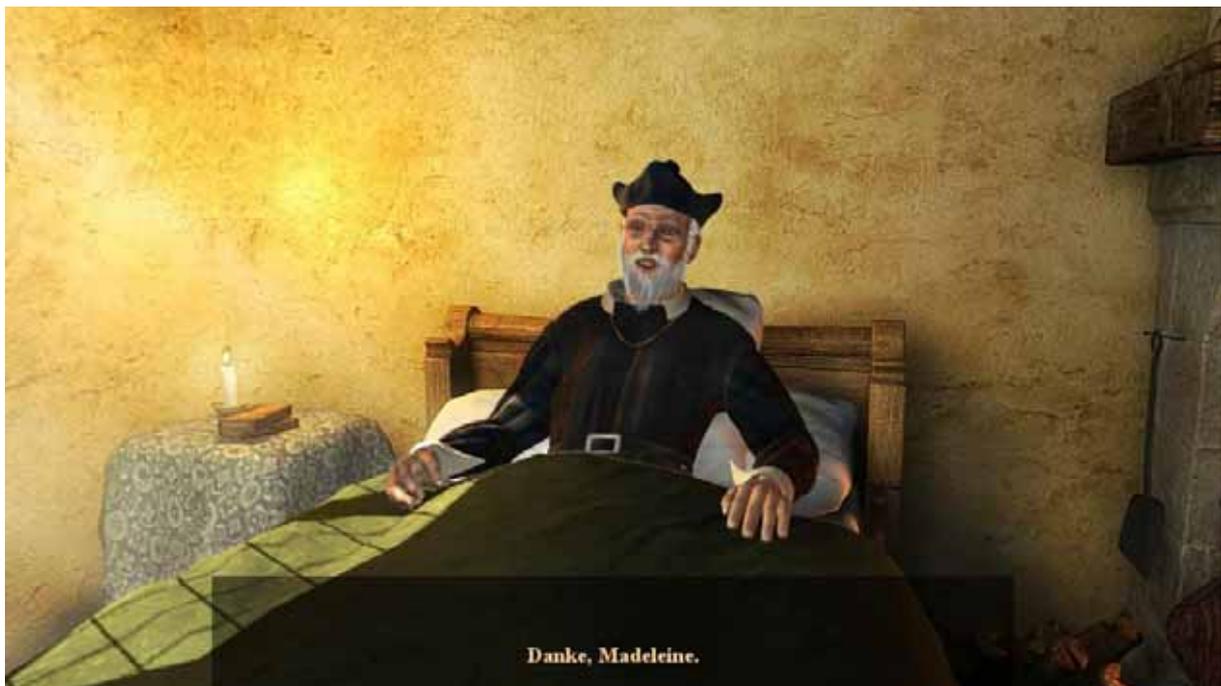
Wir lassen den Teig etwas raschen u. kümmern uns um den Backofen.



Wir zünden ihn an, bestücken ihn mit dem Brotteig u. warten etwas.



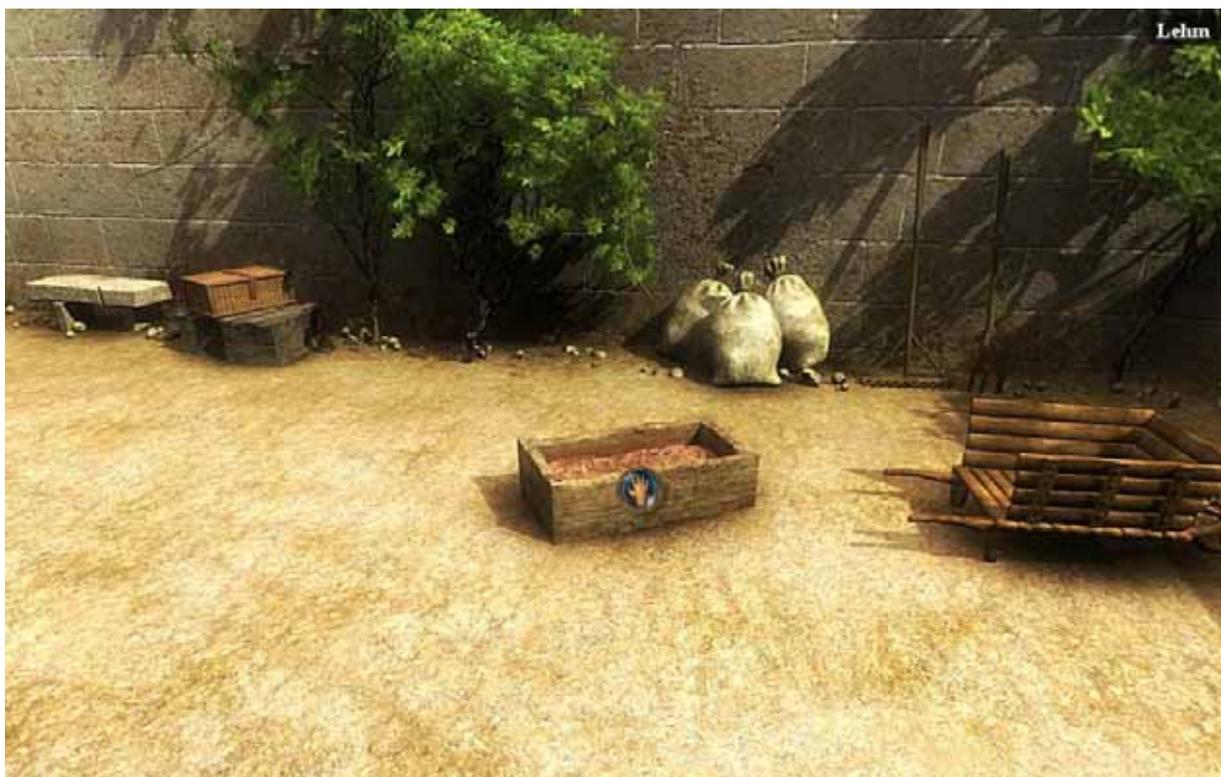
Nach einer Weile können wir 2 leckere, wenn wir aufgepasst haben, **Brote** entnehmen, auf die Werkbank legen u. einstecken. Da wir dem Schmied ein Brot versprochen hatten, bringen wir es ihm zuerst u. gehen dann zu unserem Vater.



Vor uns liegt eine schwere Aufgabe, denn wir müssen nun versuchen  
in JEAN AIMES Zimmer zu gelangen.  
Wir machen uns auf zum Schloss!



In der Bibliothek treffen wir ihn, unterhalten uns u. bemerken seinen  
Zimmerschlüssel auf der Sitzbank.  
Es wäre toll wenn wir davon einen Abdruck machen könnten!  
Wir gehen zurück in den Hof.



Hier nehmen wir uns etwas **Lehm** u. gehen zurück.



Jetzt nehmen wir den Lehm in die Hand, reden mit JEAN, können einen schönen **Schlüsselabdruck** machen u. damit zum Schmied gehen.



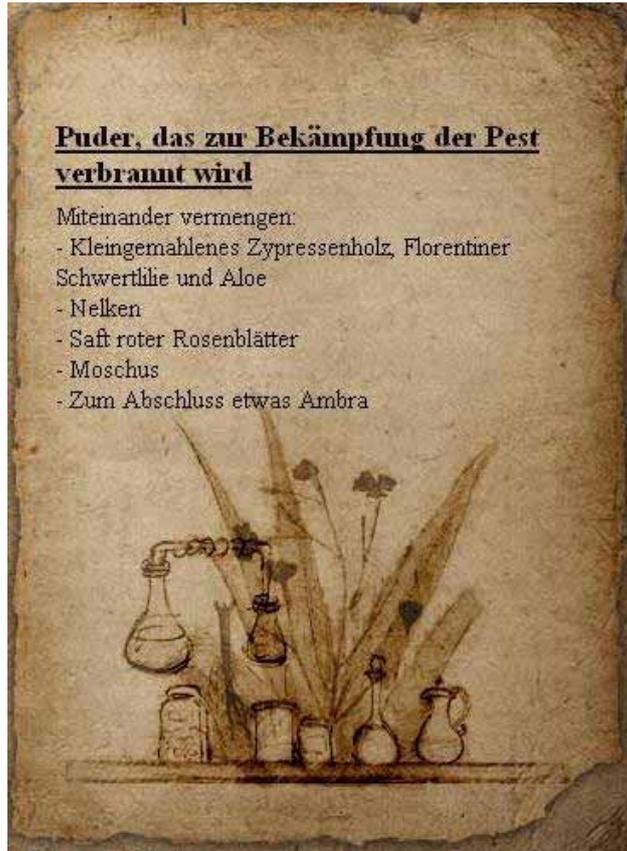
Wir bitten ihn uns eine Schlüsselkopie anzufertigen.  
Er hat aber Angst krank zu werden u. bittet uns um eine Medizin.  
Wir gehen zurück in Vaters Arbeitszimmer.  
Hier schauen wir uns unsere Phiole an, entfernen den Zettel, heften  
ihn ab u. lesen ihn.



**Puder, das zur Bekämpfung der Pest  
verbrannt wird**

Miteinander vermengen:

- Kleingemahlenes Zypressenholz, Florentiner Schwertlilie und Aloe
- Nelken
- Saft roter Rosenblätter
- Moschus
- Zum Abschluss etwas Ambra



Nun stellen wir das **Mittel** her u. füllen es in einen Behälter.

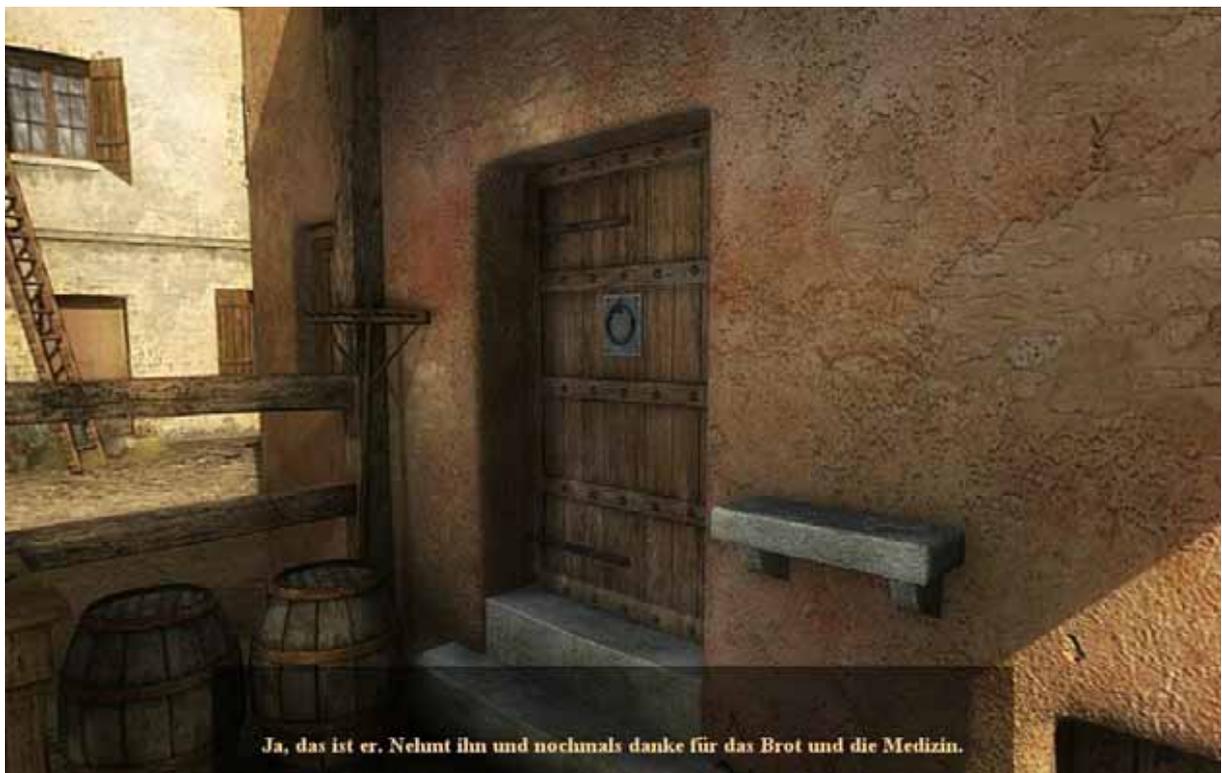


Der Kochtopf enthält:  
Mittel gegen die Pest

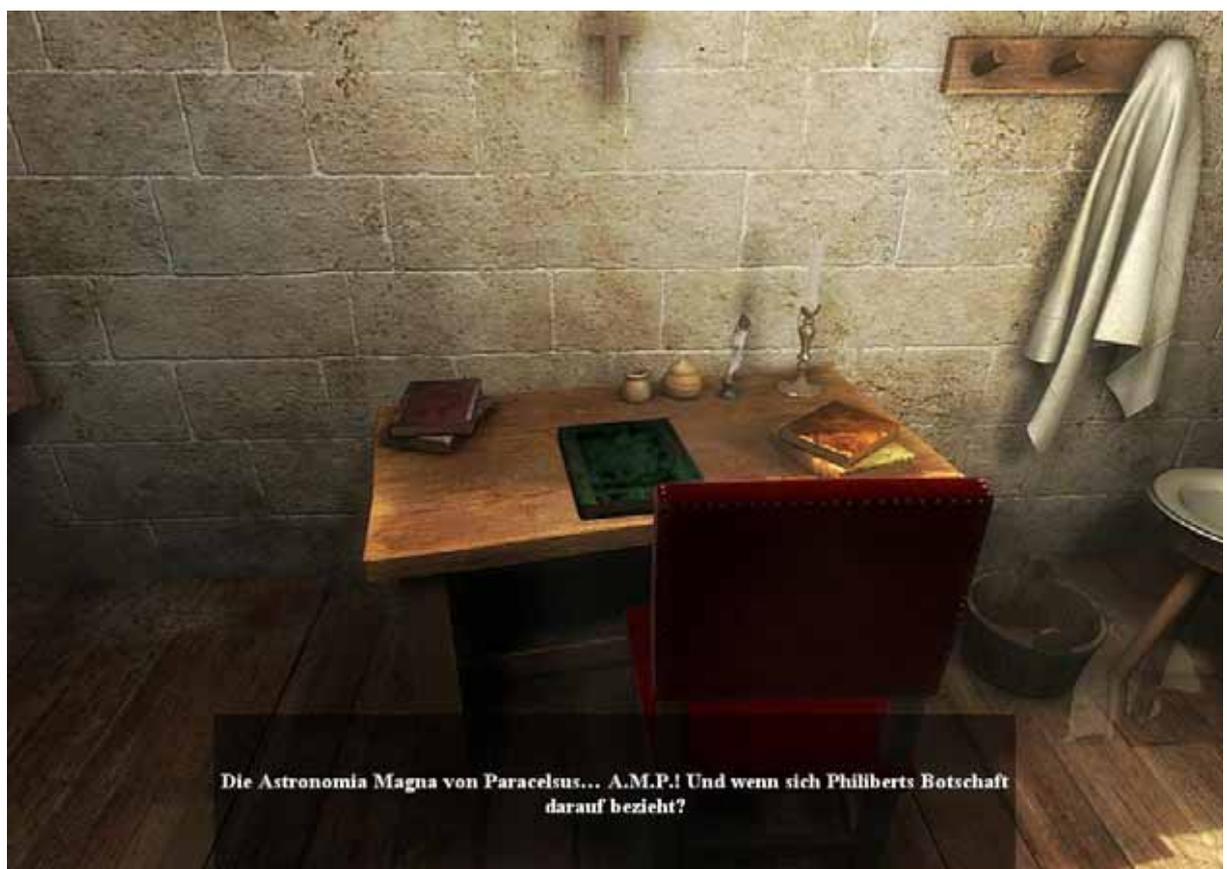
Damit gehen wir zurück zum Schmied.



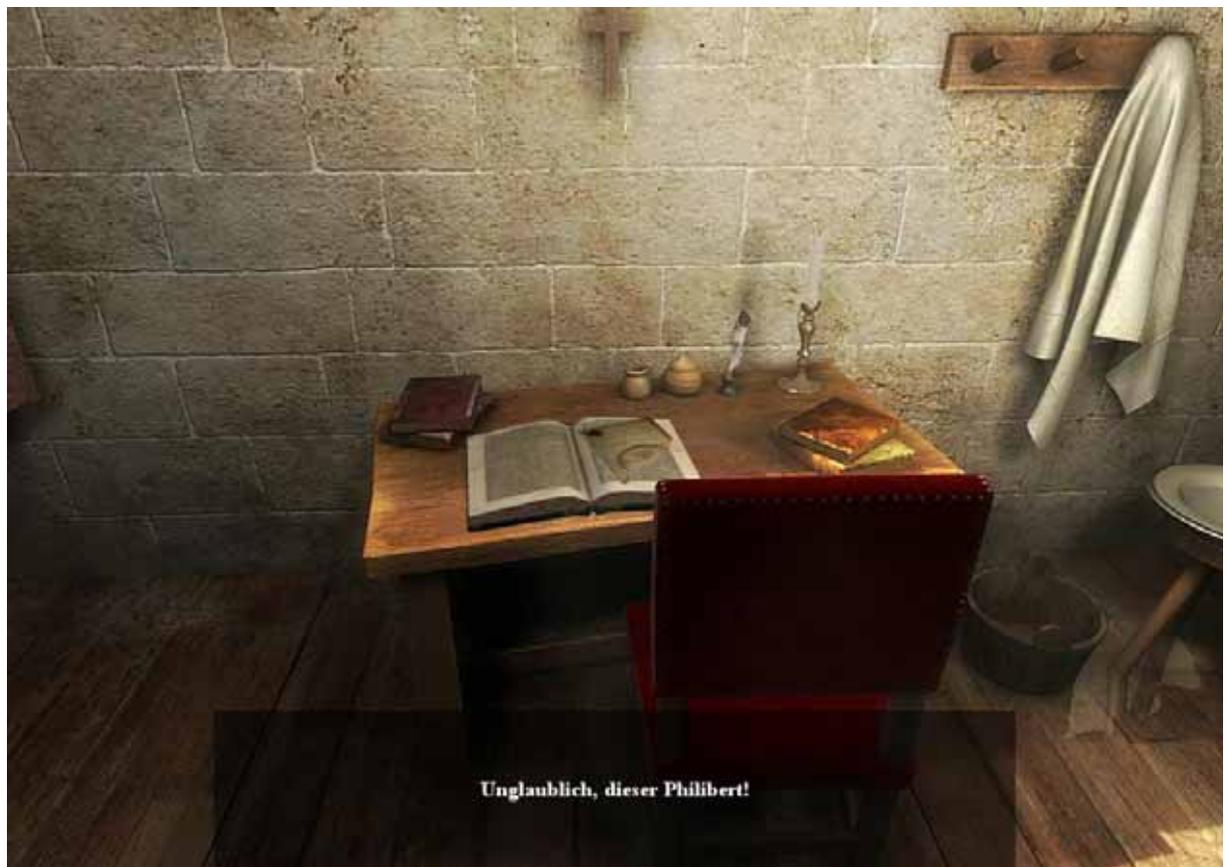
Wir klopfen an, reden mit ihm u. stellen das Pestmittel, samt Schlüsselabdruck auf den Sims.  
Nun machen wir einen kleinen Rundgang u. erhalten anschließend den **Schlüssel**.

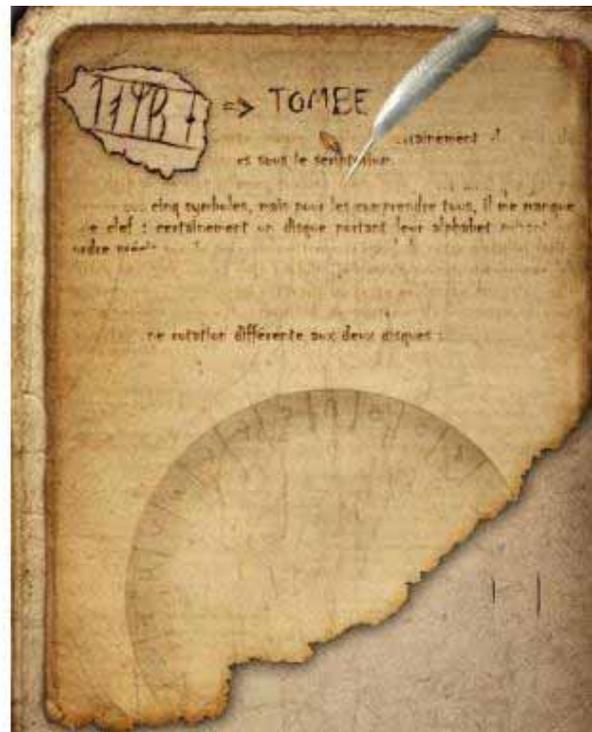
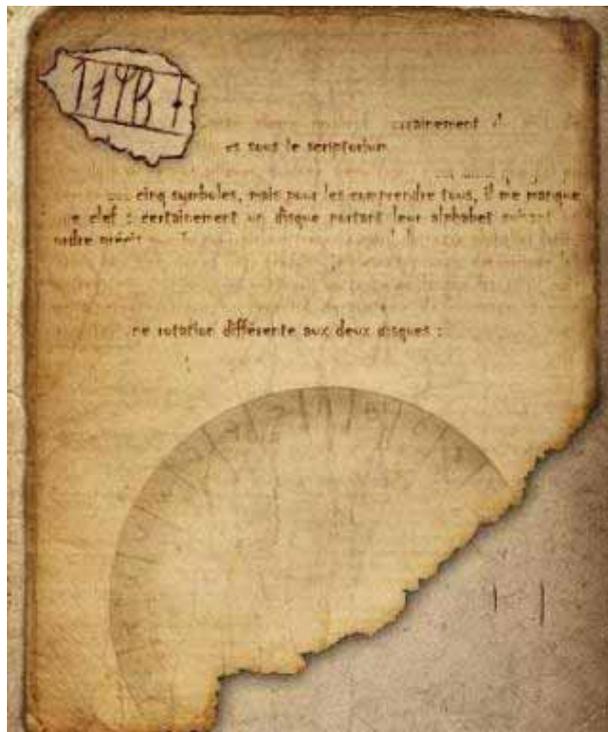
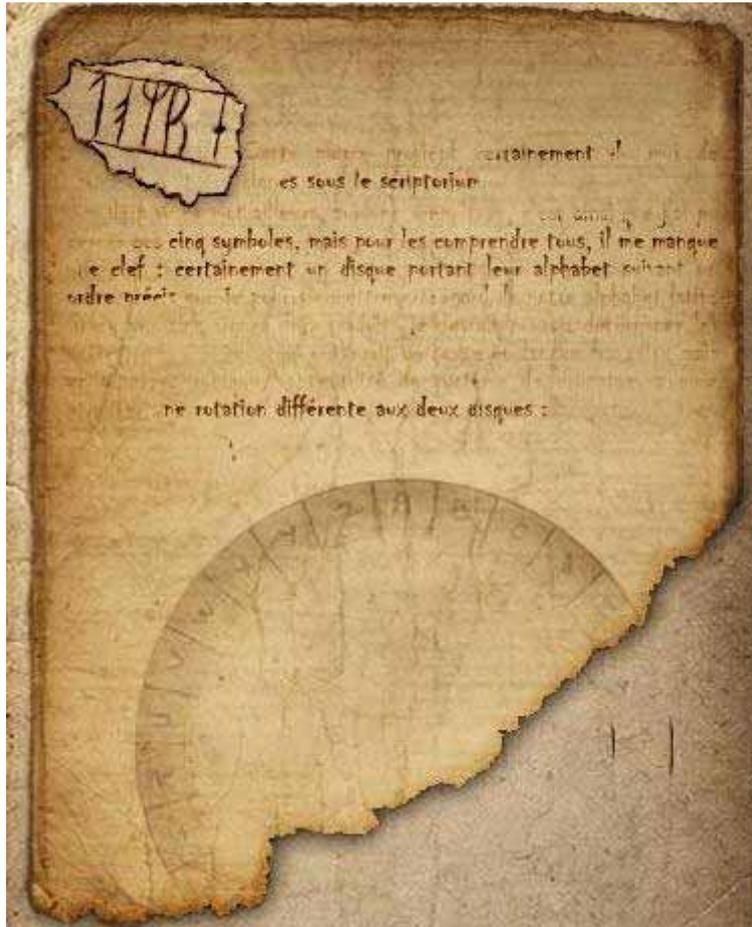


Nun gehen wir ins Schloss um uns in JEANS Zimmer umzusehen.



Wir klappen das Buch auf, entnehmen ihm ein **Horoskop**.





Wir heften es ab u. ergänzen die Schrift mit dem Namen  
TOMB (GRAB).



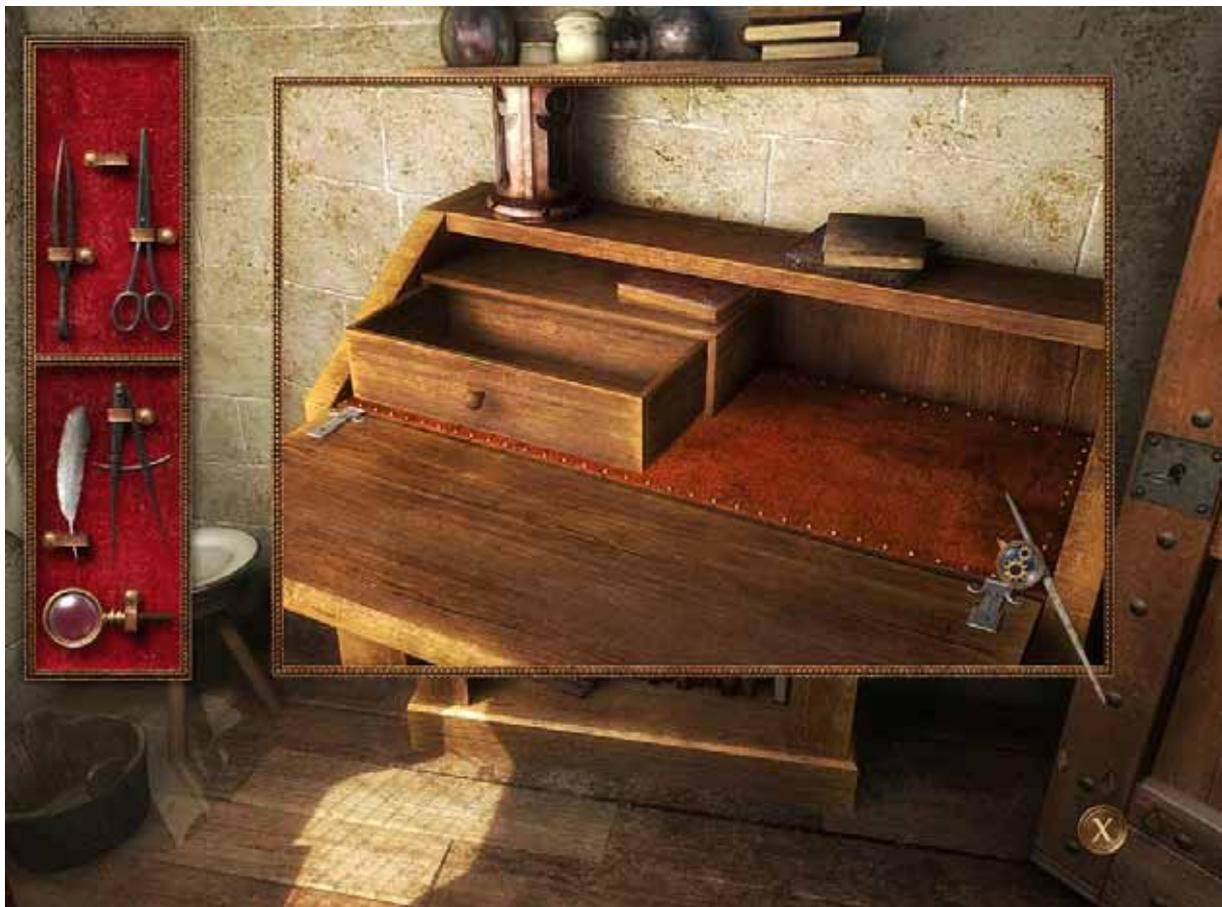
Eine Sternkarte, das ist interessant...

Nun öffnen wir den Sekretär, können der Schublade eine **Sternkarte** entnehmen u. abheften.

Geburtsdatum: 14. Dezember 1553 um 1:30 in Pau

Sonne auf 2° Steinbock  
Aszendent auf 18° Waage  
Merkur auf 6° Steinbock  
Mars auf 16° Steinbock

Mond auf 26° Widder  
Venus auf 24° Skorpion  
Jupiter auf 4° Waage  
Saturn auf 10° Fische



Nun schlitzten wir die Verkleidung des Sekretärs auf u. können, mit etwas Hilfe, dem Spalt ein weiteres Schriftstück entnehmen.

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

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



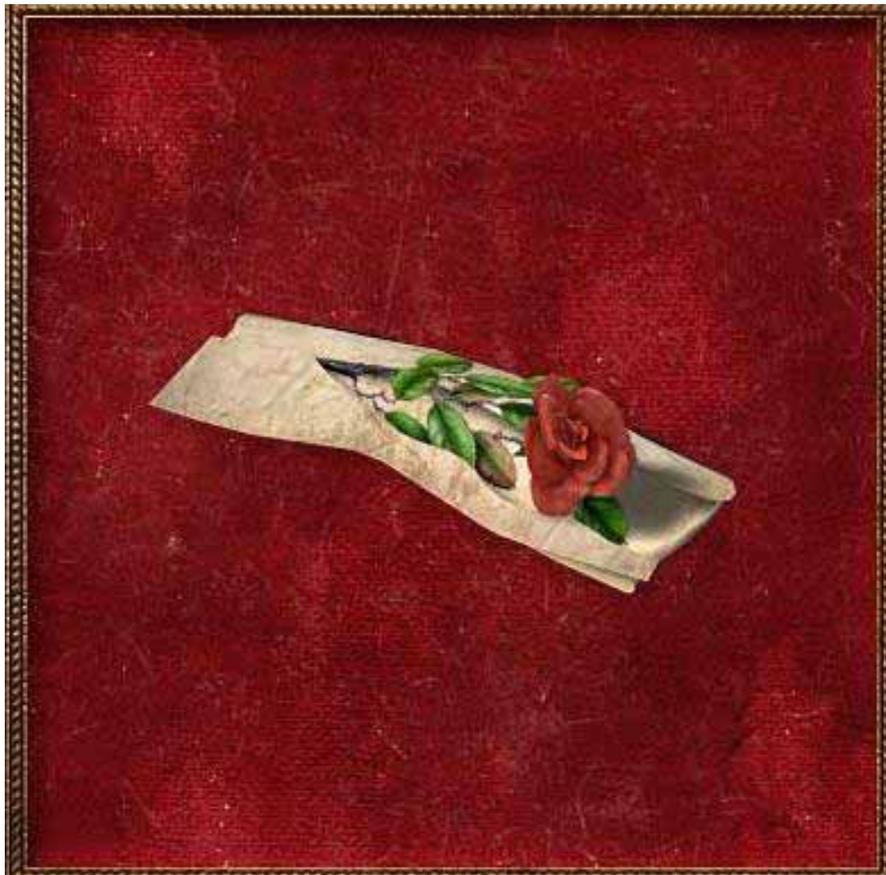
Leider werden wir gestört, denn JEAN steht plötzlich in der Tür.  
Wir unterhalten uns etwas mit ihm, verlassen sein Zimmer u. sehen,  
eine auf dem Gang liegende Wache.



Wir gehen hin, drehen den Leichnam auf die Seite u. unterhalten uns  
mit JEAN.



Danach untersuchen wir den Toten, stellen fest dass er aus **nächster Nähe** erdolcht wurde u. finden einen, wahrscheinlich von einer Frau stammenden, **Umschlag**.



Wir öffnen ihn mit dem Skalpell u. finden eine **rote Rose**.



Nun heften wir noch den „Vierzeiler“ aus JEANS Sekretär ab u. lesen ihn uns durch.



Außer einem **Fußabdruck** finden wir nichts Interessantes.  
Wir gehen ins Wachzimmer.



Wir bemerken dass eine Klinge fehlt, nehmen das **Bettlaken**, sehen eine **BRANDYFLASCHE** zu ziehen unsere Schlüsse daraus.



Nun verkleiden wir uns wieder als **CESARE** u. verlassen das Wachzimmer.



Mit dem Bettlaken decken wir den Leichnam zu u. gehen zu Königin Katharinas Wache.

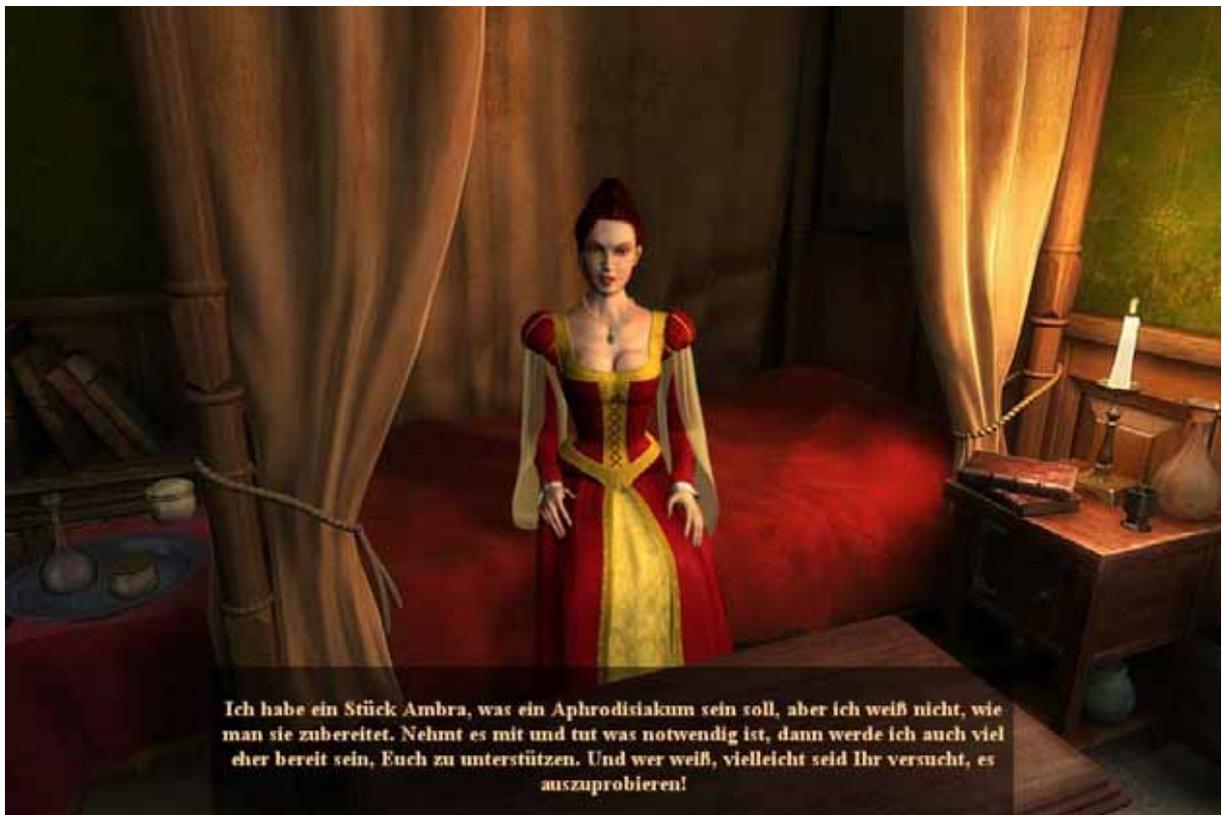


Ich glaube, er war mit Katharina von Medicis Bediensteten Constance zusammen.

Wir unterhalten uns ausführlich, erfahren dass die ermordete Wache ein guter Nahkämpfer war u. etwas über seine Freundin. Dieser machen wir nun unsere Aufwartung.



Unsere Unterhaltung mit **CONSTANCE** hilft uns nicht weiter. Wir wollen gerade das Zimmer verlassen als uns **CONSTANCE** zurück ruft, uns **AMBRA** gibt u. einen Wunsch äußert.



Ich habe ein Stück Ambra, was ein Aphrodisiakum sein soll, aber ich weiß nicht, wie man sie zubereitet. Nehmt es mit und tut was notwendig ist, dann werde ich auch viel eher bereit sein, Euch zu unterstützen. Und wer weiß, vielleicht seid Ihr versucht, es auszuprobieren!

Nun verlassen wir sie endgültig u. landen automatisch in Vaters Zimmer.

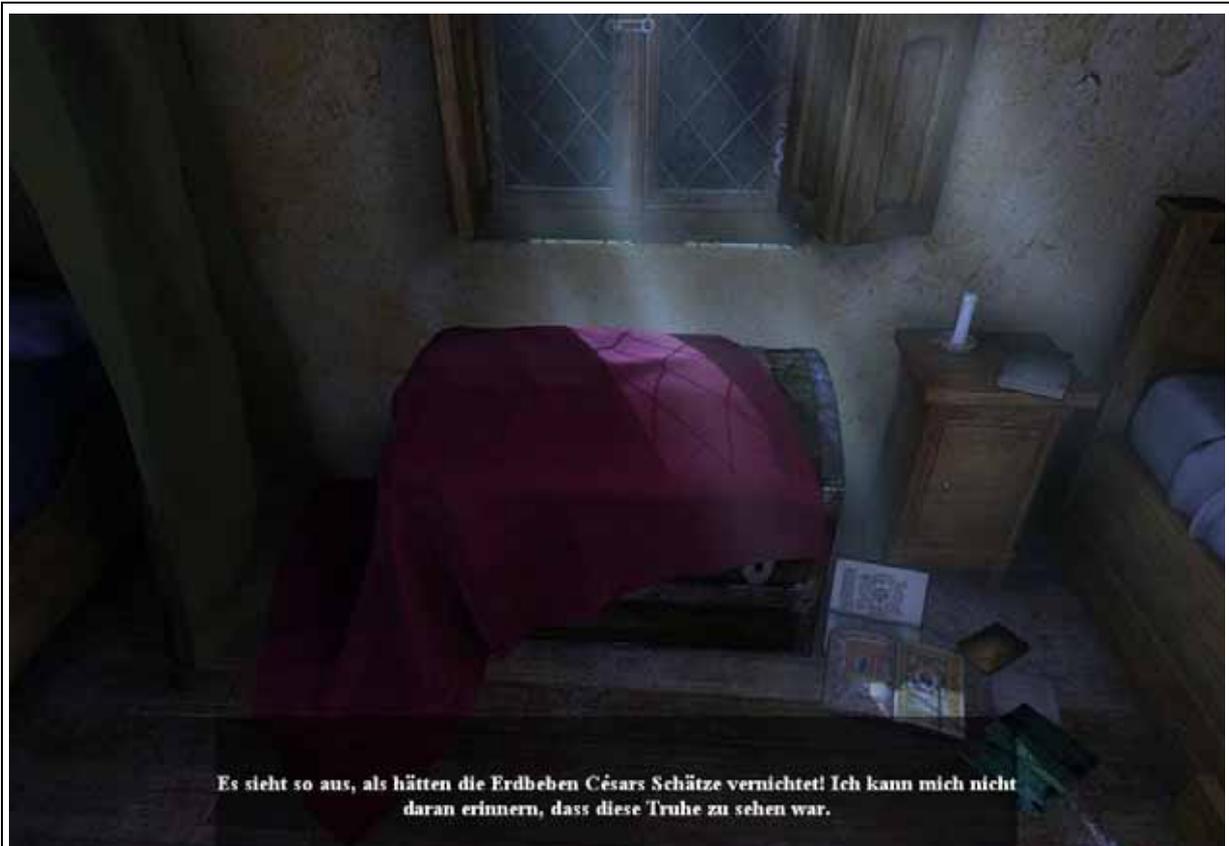


Wir unterhalten uns ausführlich mit ihm, erzählen von dem Diagramm u. erhalten einen **Schreibtischschlüssel**.

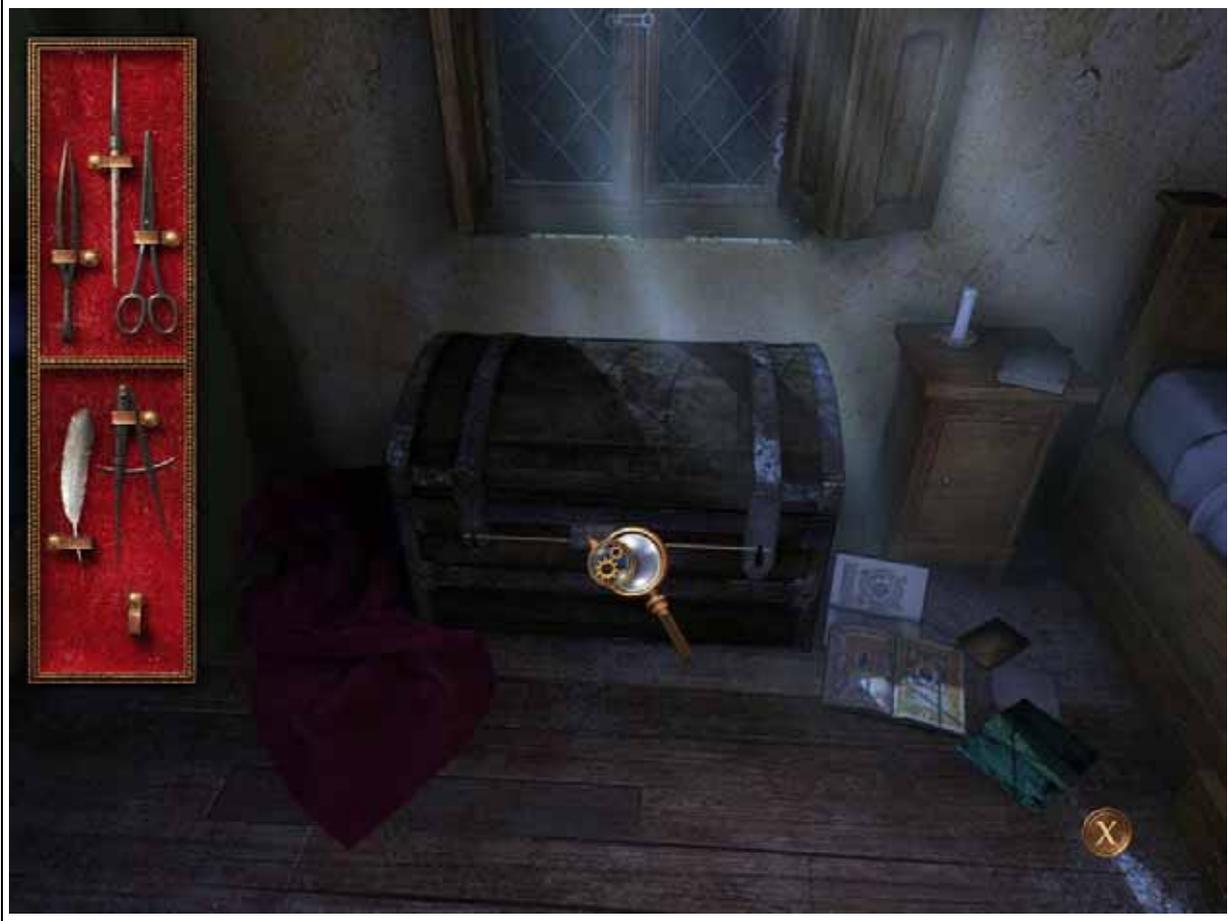
Dann fragen wir noch nach dem Rezept für CONSTANCES Liebestrank u. erfahren dass CESAR es haben muss!  
Aber zuerst kümmern wir uns um Vaters Schreibtisch.

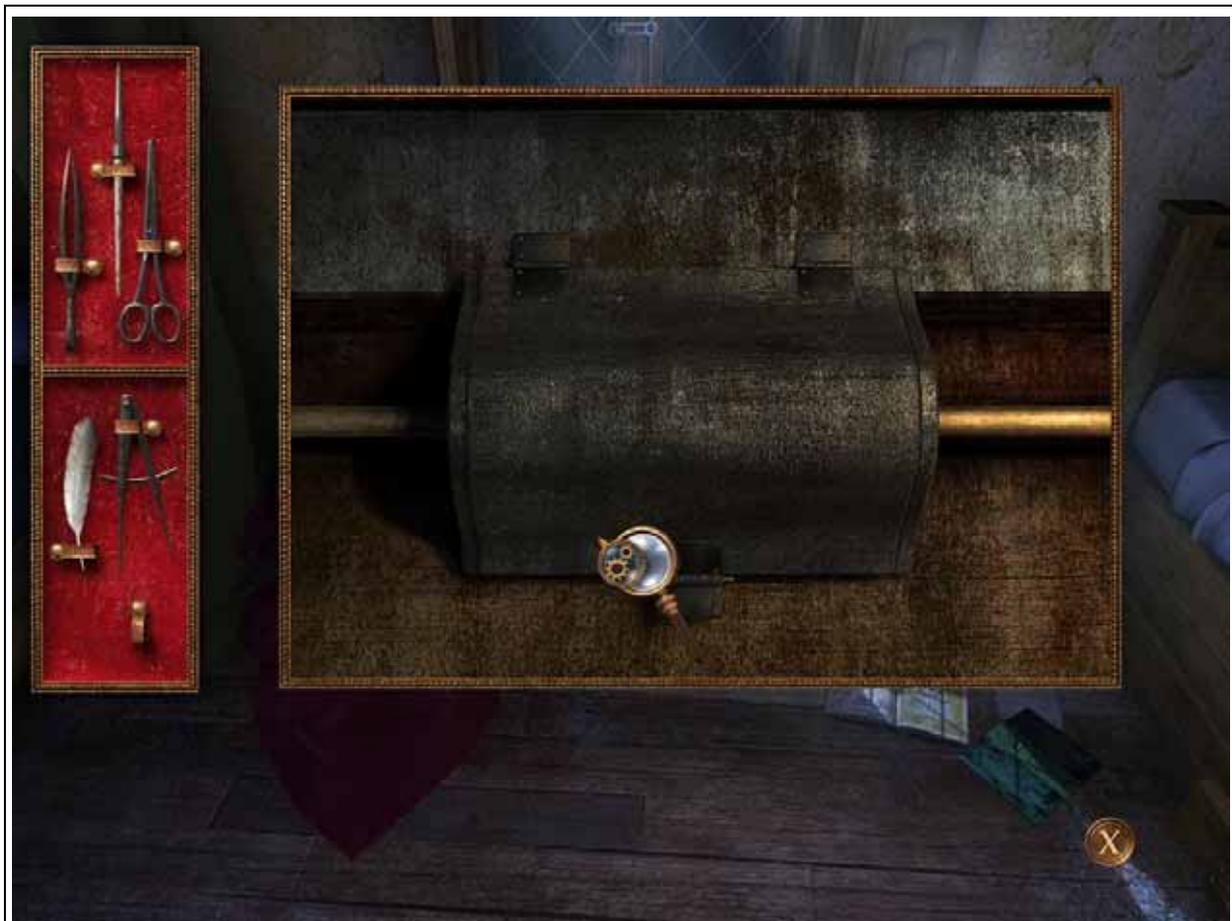


Wir öffnen ihn u. finden **Heinrich Navarras Geburtshoroskop**.  
Das wäre doch eine gute Gelegenheit mal wieder die „Sonnenrücklaufmaschine“ zu benutzen!  
Aber zuerst kümmern wir uns um den Liebestrank.



Wir entfernen das Tuch von der Truhe u. entdecken ein Schloss.





Wir schauen uns die Verriegelung an, schieben mit dem Skalpell die **Metallstange** nach links u. entfernen sie mit der Pinzette.

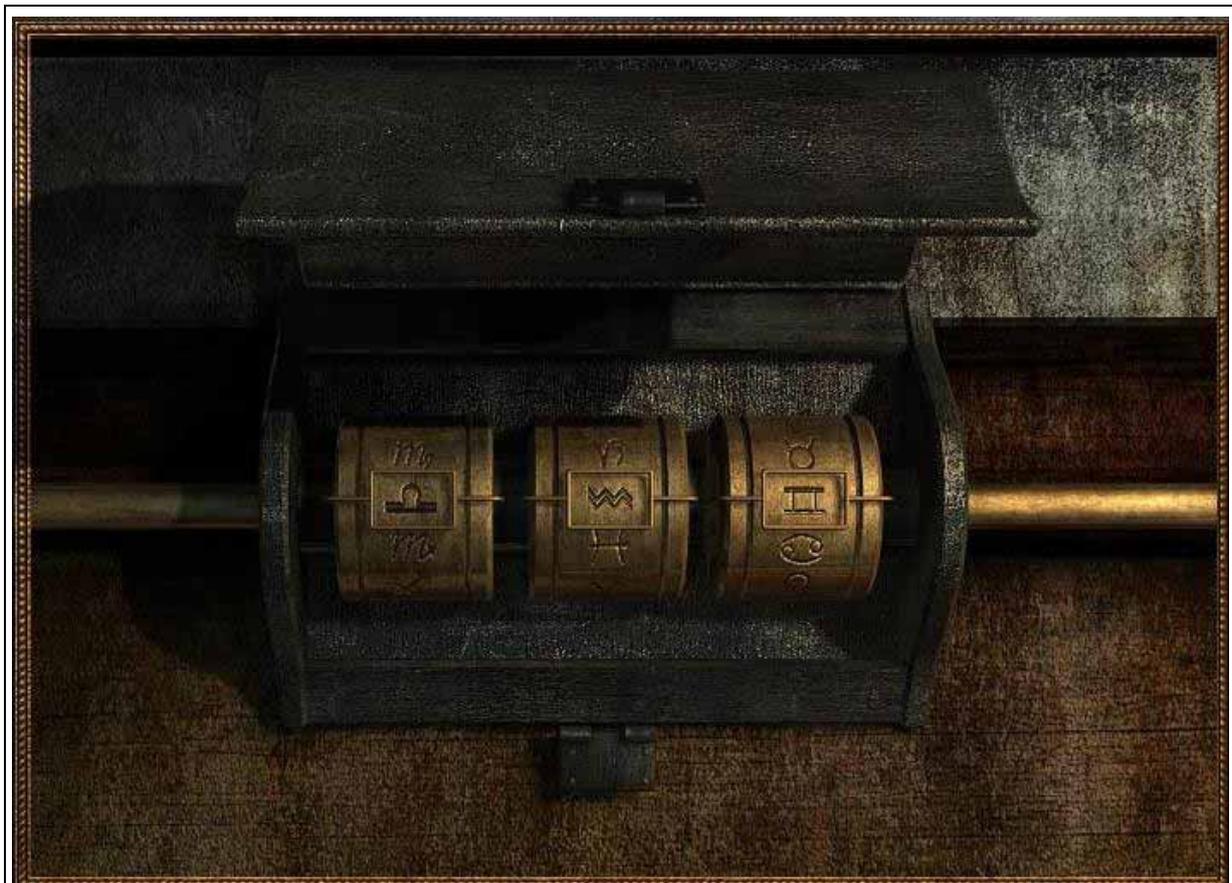


Nun haben wir das Schloss freigelegt, aber wie lautet der Code?  
Wir schauen uns das Porträt von CESAR an.



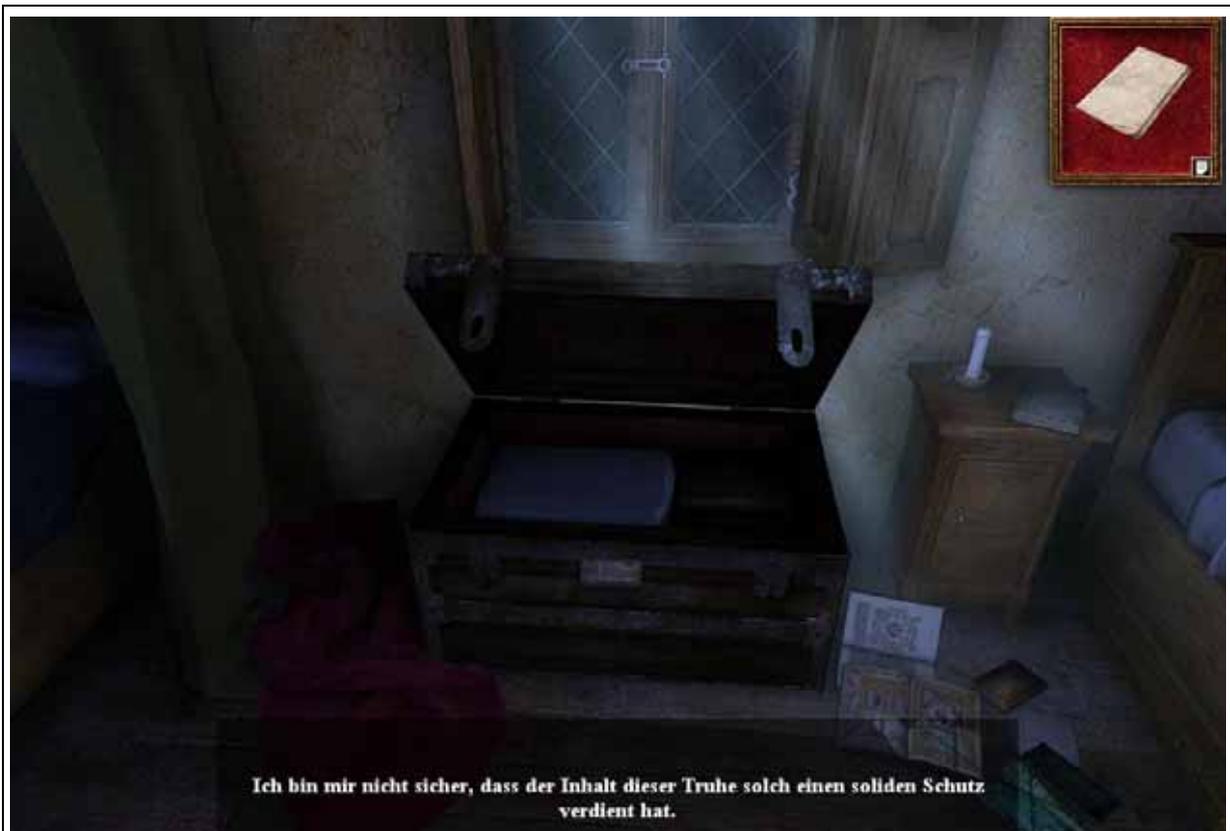
Nun denn, César hat in seinem Portrait einige Sternkonstellationen versteckt.

Jetzt bemerken wir auch 3 Sternbilder, nämlich  
**JUNGFRAU, FISCHE u. SCHÜTZE.**



Wir stellen die entsprechenden Symbole ein u. hören ein Klicken.  
Nun können wir den **Metallstab** herausziehen u. die Truhe öffnen.





Wir entnehmen der Truhe ein **Rezept für den Liebestrank**, heften es ein u. studieren es.



Hier können wir nichts mehr machen, wir verlassen den Raum u. gehen ins Observatorium!

Wir schauen uns die „Betriebsanleitung“ an u. schreiten zur Tat!



Hier benutzen wir unsere Karte u. legen sie in die „Sonnenrücklaufmaschine“.



Nun schieben wir sie rein, klicken auf das Fragezeichen an u. schauen uns das Ergebnis an.



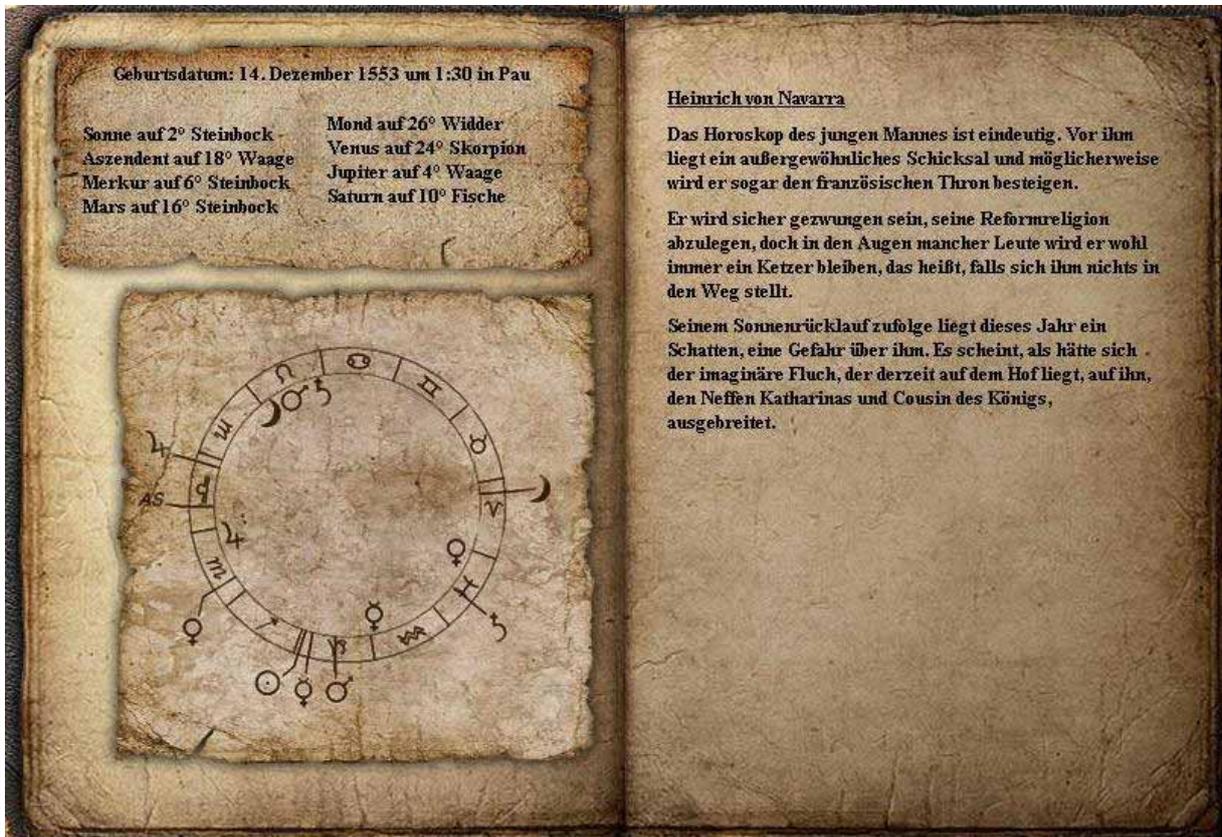
Hier steht, Mond auf 26° Widder usw.  
Diese Einstellungen nehmen wir nun vor!



Haben wir alles richtig gemacht, bimmelt es!



Nun betätigen wir den Hebel, lassen wir uns die **Karte** auswerfen u. heften sie ab.



Nun haben wir das Horoskop von Heinrich von Navarra u. gehen ins Bett!

