

NOSTRADAMUS

Lösungshilfe – Tag 4 by Locke

für

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Wir ziehen uns CESARS Klamotten an u. besuchen Vater!



Unsere Unterhaltung ist sehr aufschlussreich, wir beschließen seinen Hinweisen zu folgen u. gehen ins Schloss.



Hier reden wir ausführlich mit der Königin u. gehen zu JEANS Zimmer.



Auf dem Flur finden wir ein
Teil von PHILIBERTS Karte.
Wir nehmen es u. verbinden es mit der Karte.



Wie es scheint, muss es ein verborgenes Zimmer in der Schreibstube
geben.

Wir gehen hin u. haben wieder eine Vision!



In der Bibliothek schauen wir uns um u. entdecken in einem Regal ein verborgenes Schloss!



Nun nehmen wir uns PHILIBERTS Schlüssel zur Hand u. verlängern seinen Bart.



Damit können wir nun die Tür zu einem Geheimraum öffnen.
Wir gehen hinein u. sorgen für etwas Licht.



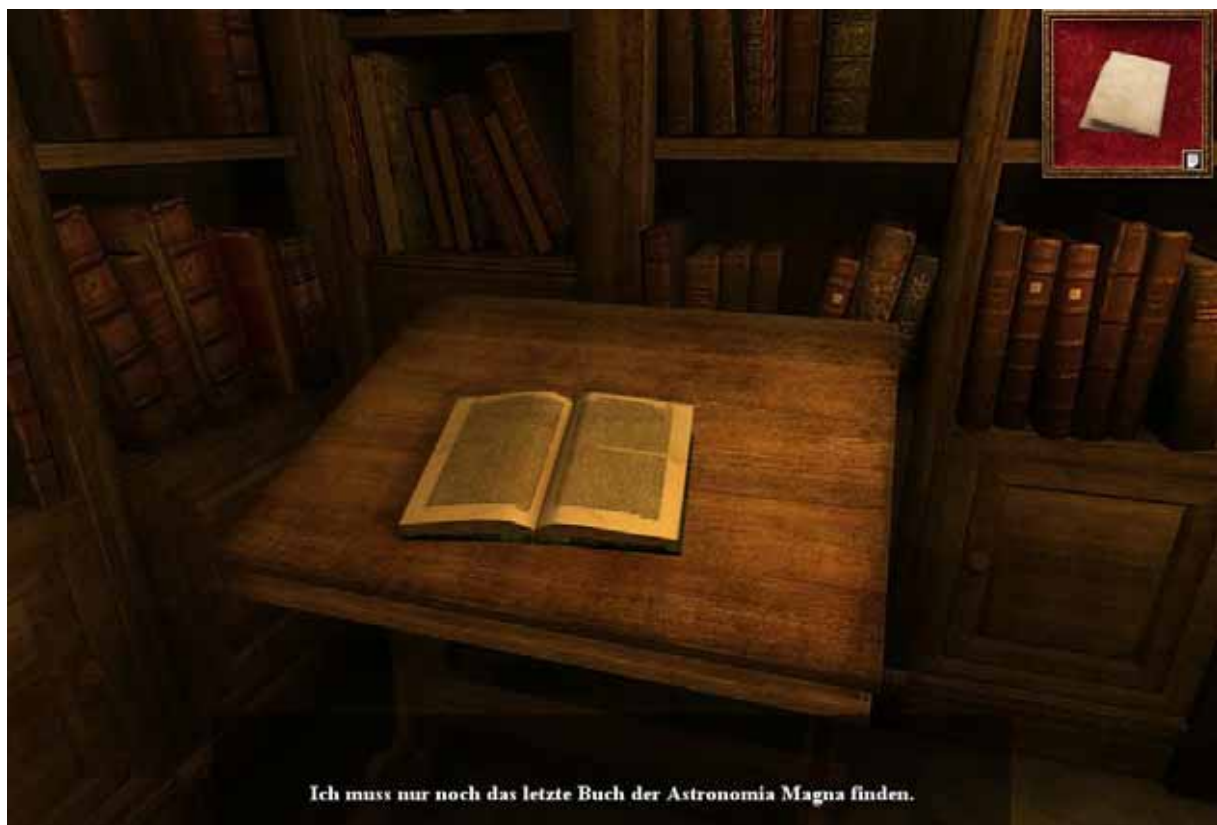


Sieht aus wie ein weiterer Band der Astronomia Magna. Aber er ist leer, da muss vor mir jemand hier gewesen sein.

Hier schauen wir uns das Buch an u. sehen uns weiter um.

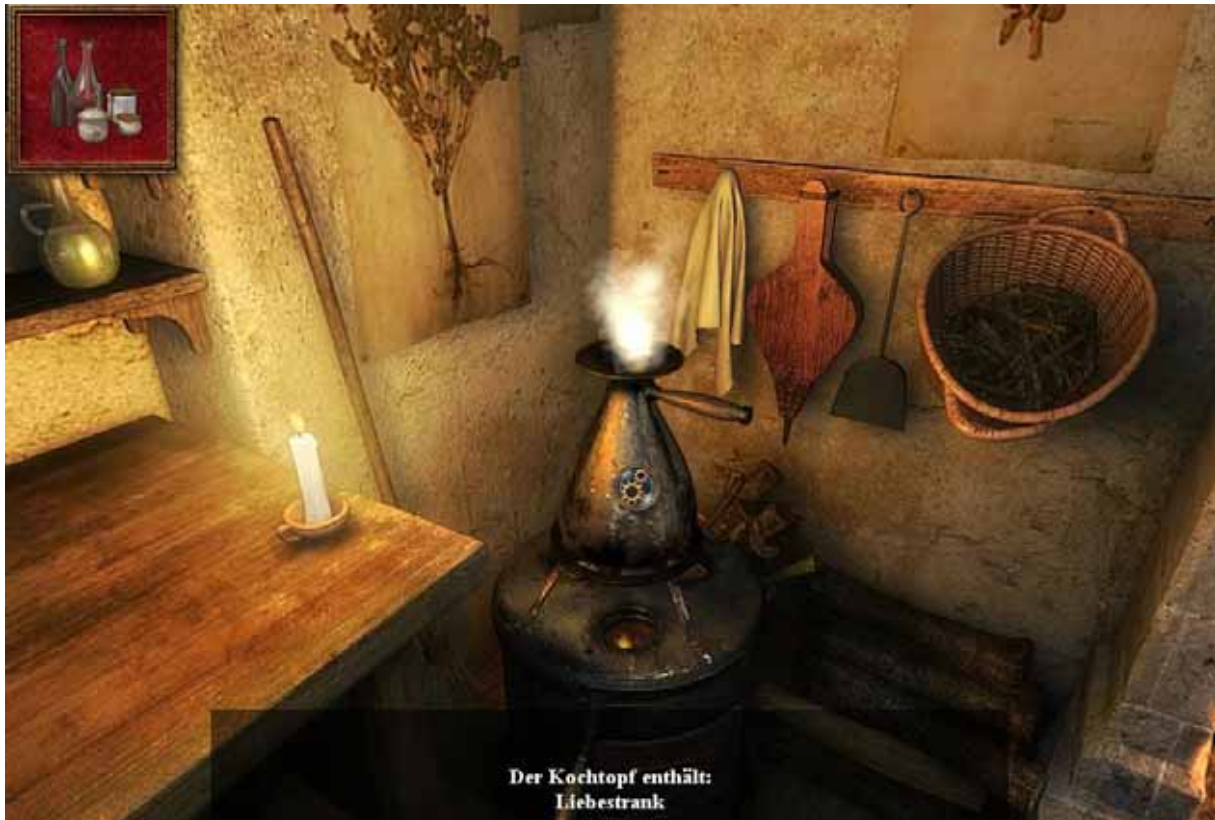


Im Regal, hinten links, finden wir ein weiteres Buch.
Wir nehmen u. legen es auf den Pult.



Nun öffnen wir es u. können eine **Notiz** von PHILIBERT entnehmen.
In diesem Moment hören wir ein Geräusch, verlassen die Bibliothek
nach links u. gehen nachhause.





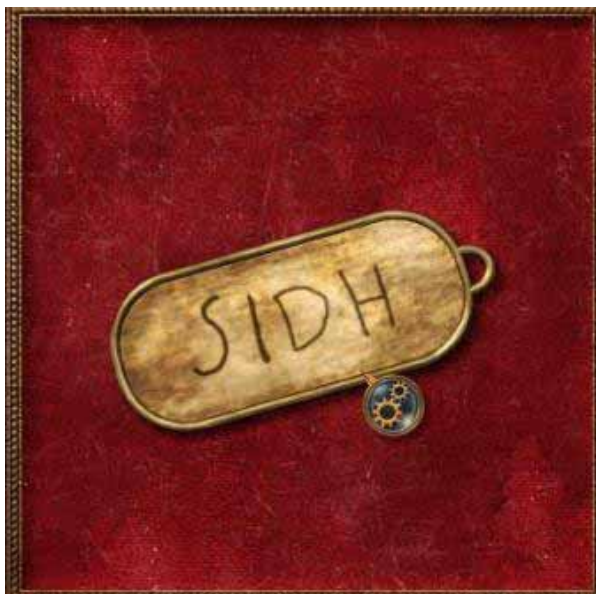
Hier kochen wir **CONSTANCES Liebestrank**, füllen ihn in einen Behälter u. machen CONSTANCE unsere Aufwartung. Wir geben ihr den Liebestrank u. müssen ein Würfelspiel gewinnen.



Das Prinzip ist einfach, CONSTANCE würfelt eine Anzahl von Punkten – **hier sind es 18** - u. wir müssen diese Punktzahl nachstellen. Haben wir es richtig gemacht so beantwortet sie uns eine Frage!



Wir fragen sie nach PHILIBERT, erhalten ein **Medaillon** was er ihr zur Aufbewahrung gegeben hatte u. spielen nochmals. Sollten wir verlieren, müssen wir ihr ein Geschenk überreichen. **Am besten man besorgt sich einige Schwertlilien!** Haben wir 2x gewonnen ist sie zufrieden u. wir schauen uns das Medaillon an.



Nun gehen wir zurück in die Bibliothek u. in den Geheimraum.



Hier drücken wir die Bodenplatten in der **Reihenfolge** die uns das Medaillon vorgibt!



Haben wir alles richtig gemacht, können wir die Bodenplatten verschieben u. ein Loch tut sich uns auf!



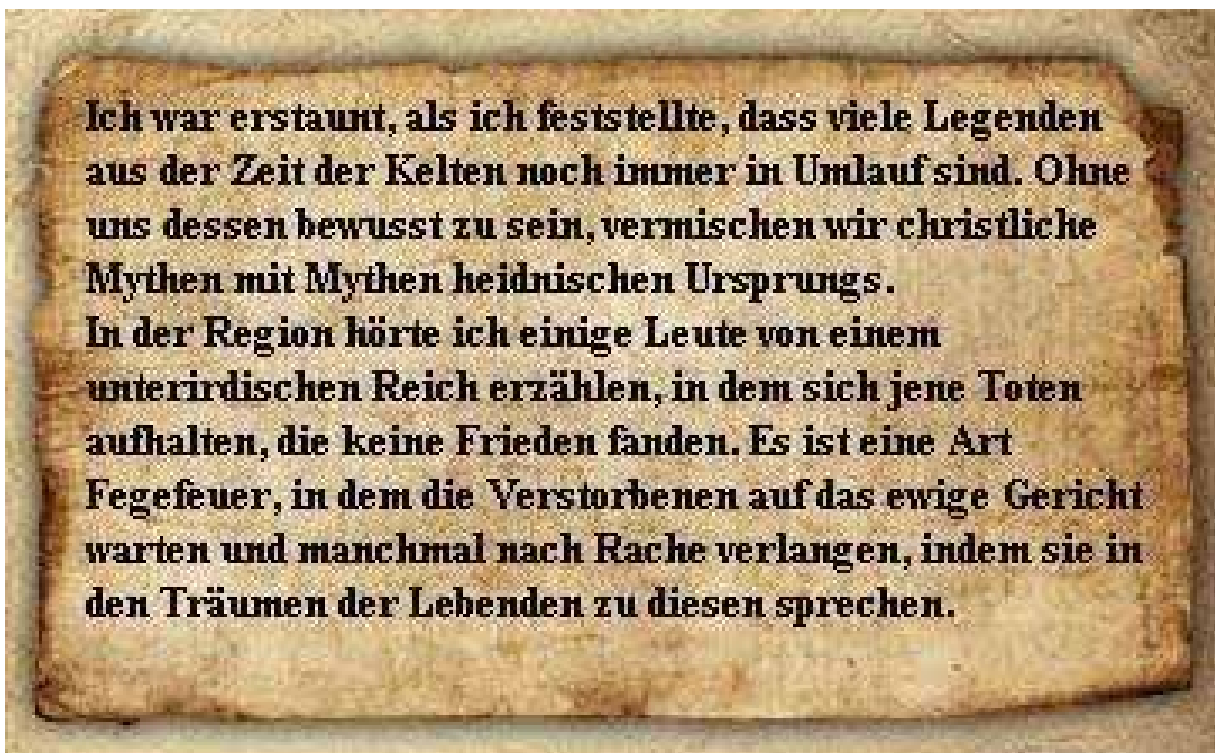
Nun binden wir das Seil, von dem wir vorher das ausgefranste Stück abgeschnitten haben, an den Kronleuchter u. seilen uns ab!



Unten angekommen, haben wir wieder eine Vision!



Nun stecken wir uns das Buch ein, untersuchen es, finden wieder eine von PHILIBERTS Notizen, heften sie weg u. lesen sie.



Ich war erstaunt, als ich feststellte, dass viele Legenden aus der Zeit der Kelten noch immer in Umlauf sind. Ohne uns dessen bewusst zu sein, vermischen wir christliche Mythen mit Mythen heidnischen Ursprungs. In der Region hörte ich einige Leute von einem unterirdischen Reich erzählen, in dem sich jene Toten aufhalten, die keine Frieden fanden. Es ist eine Art Fegefeuer, in dem die Verstorbenen auf das ewige Gericht warten und manchmal nach Rache verlangen, indem sie in den Träumen der Lebenden zu diesen sprechen.

Wir schauen uns weiter um.



Das **Schild** u. **Schwert** stecken wir ein, man weis ja nie!





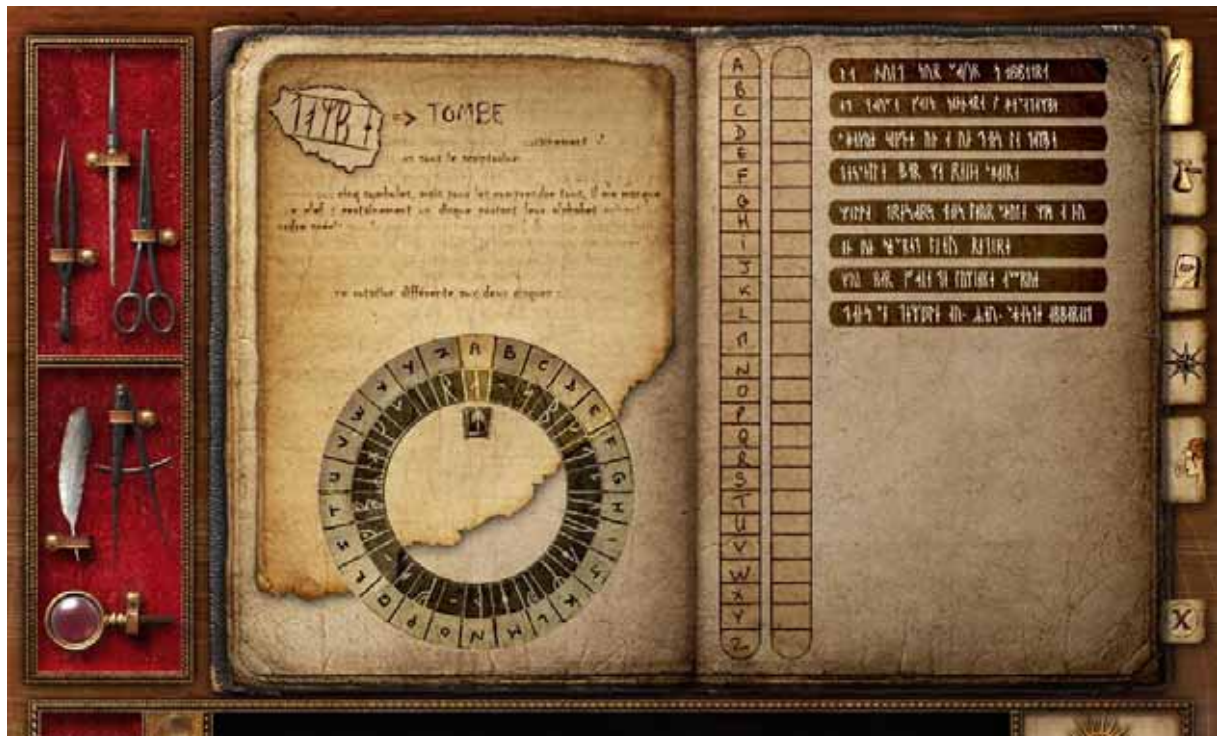
Hier ergänzen wir die Runentafel mit den gravierten Steinen u. fertigen uns eine Kopie an.

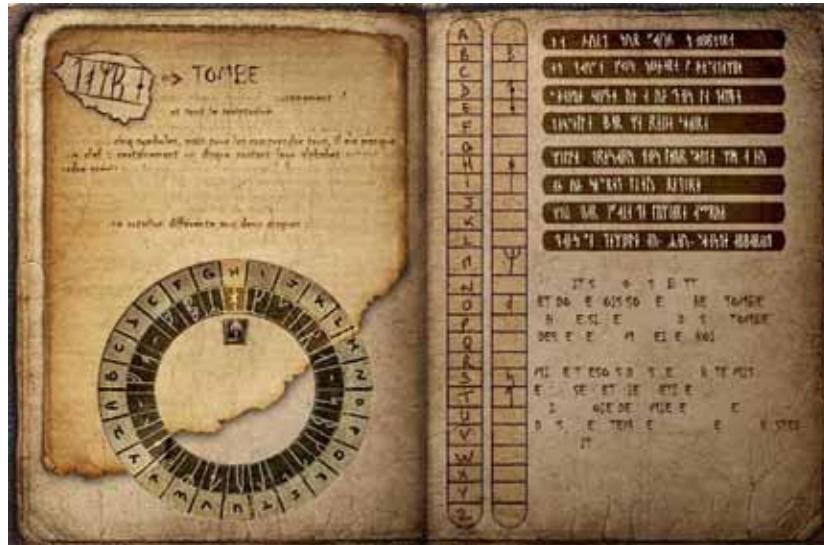


Das Erdbeben wird schlimmer u. wir verlassen **eiligst**, unter dem Schutz des Schildes, das Grab.

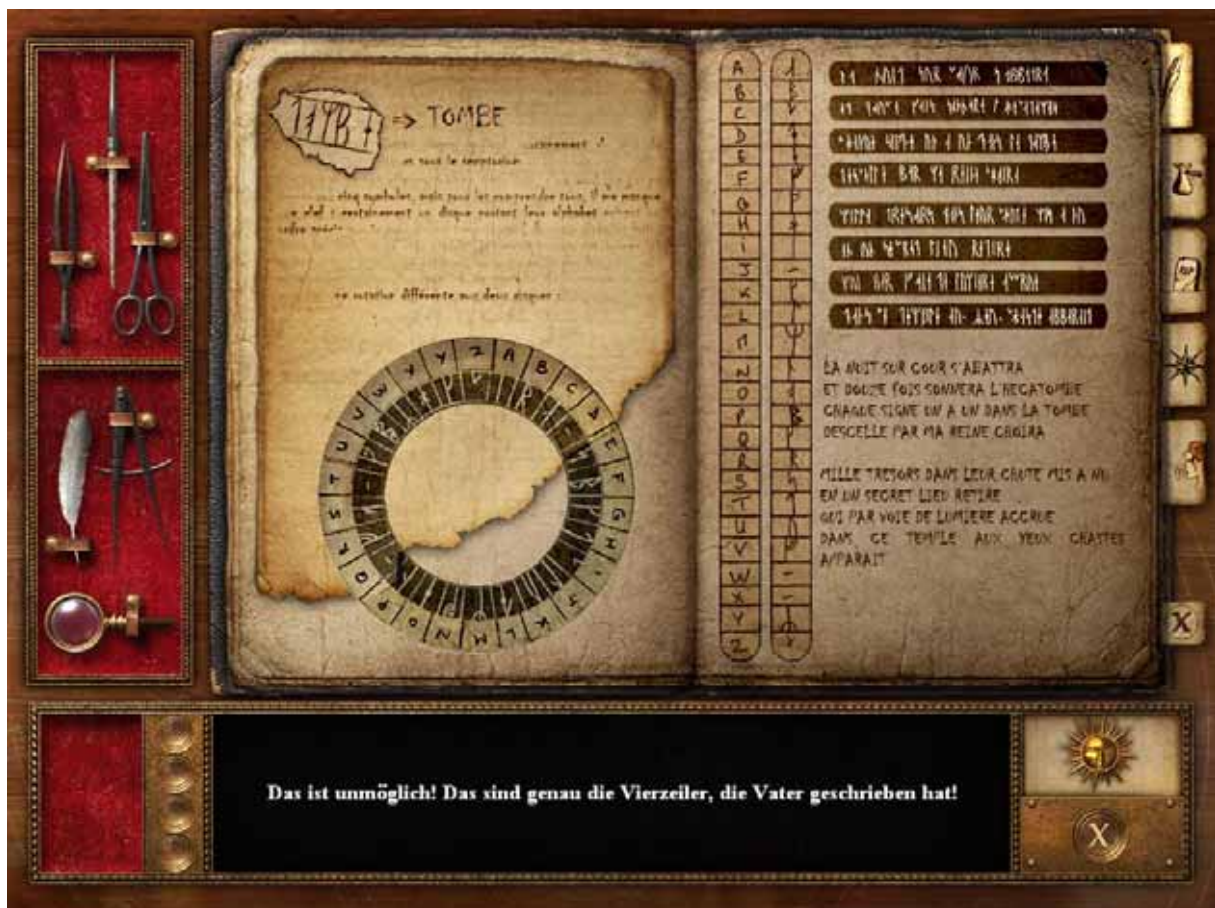


Wieder oben, nehmen wir uns unsere Aufzeichnungen vor u. ergänzen sie mit Hilfe des Zirkels.

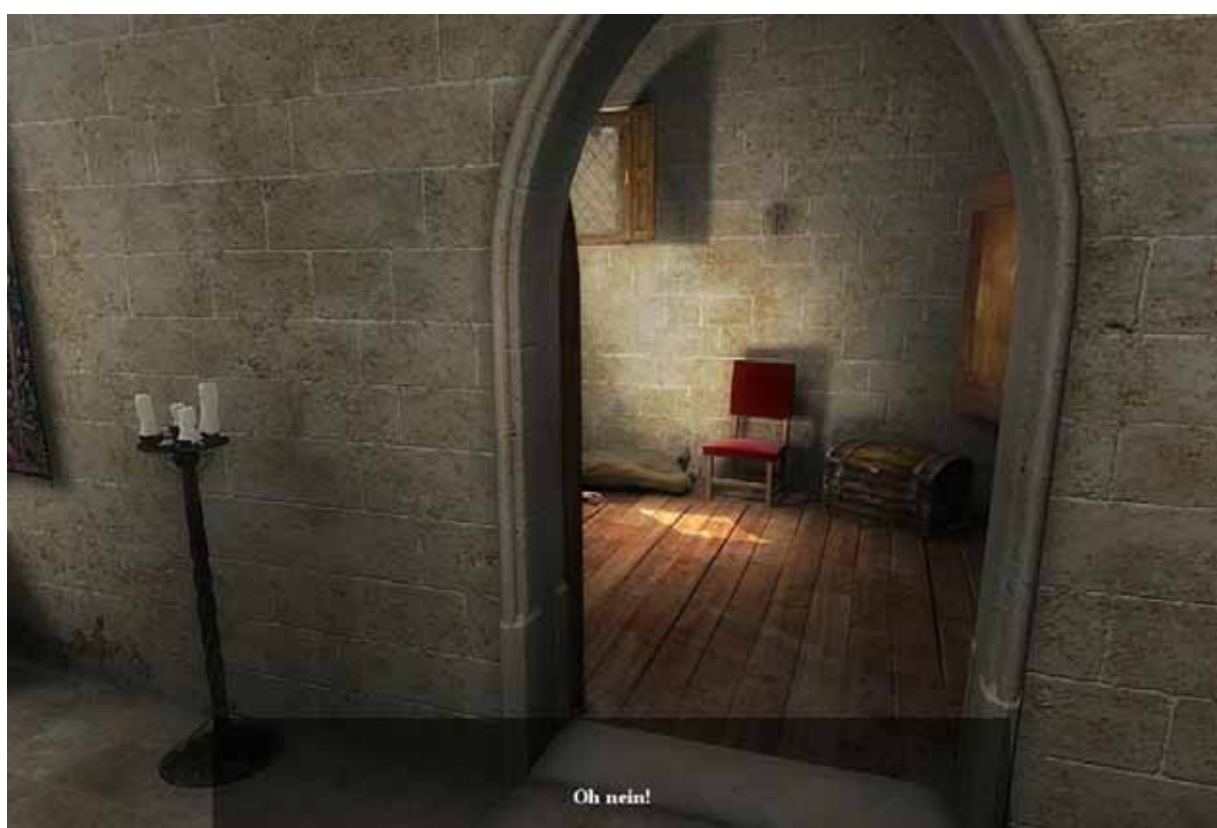




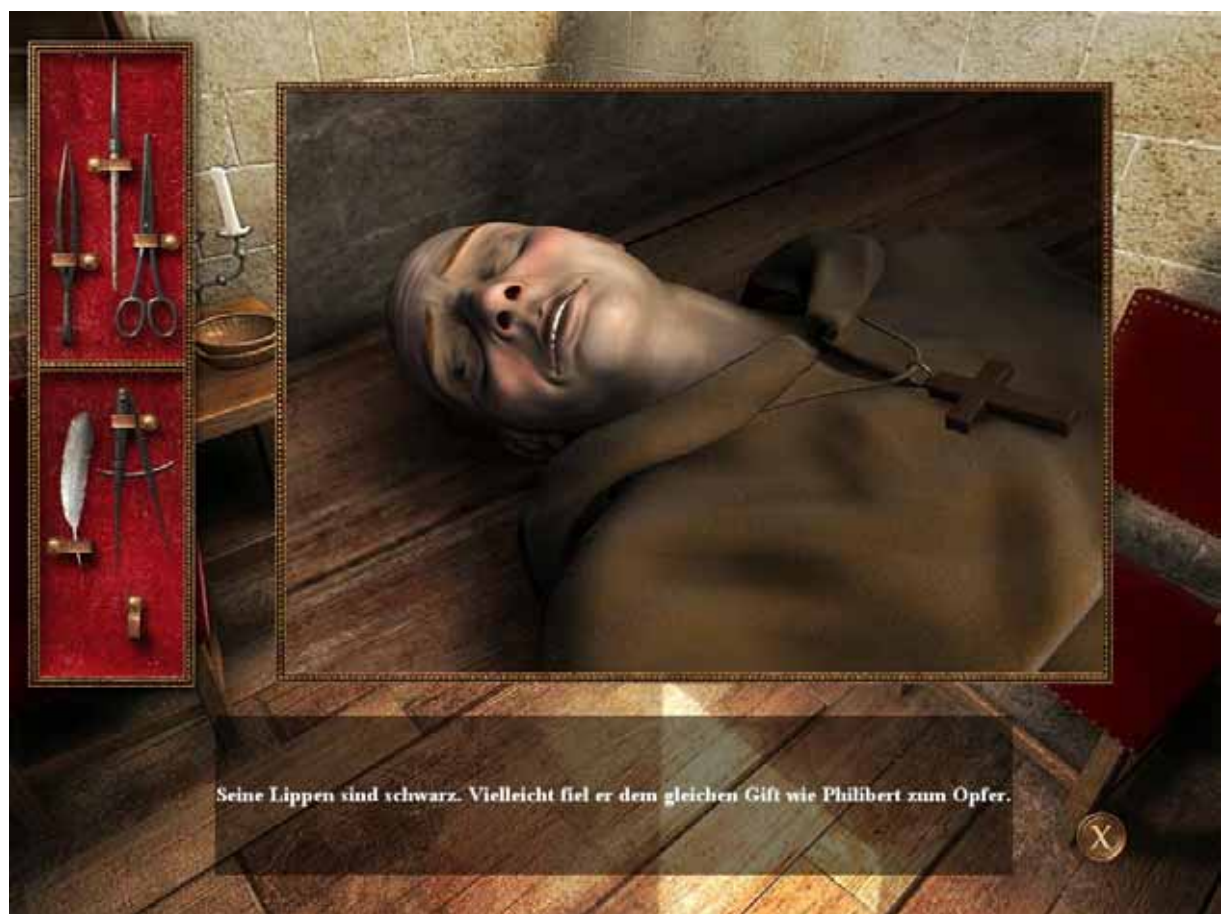
Nun versuchen wir mit dem Wort **TOMBE**, dem **Medaillon** u. den dazu gehörenden Runen, mit Hilfe der Drehscheiben etwas zu schreiben.



Haben wir alles richtig gemacht, so stellen wir fest dass es der gleiche Vierzeiler ist wie ihn Vater geschrieben hat!
Wir machen uns auf den Weg zum Schreiber u. finden ihn ermordet vor.



Nun untersuchen wir den Schreiber und stellen fest dass auch er vergiftet wurde.
Wir nehmen ihm sein **Messbuch** aus der Hand, bemerken die **Tinte** an seinem Finger.
Nun schauen wir uns die Notizen an und finden einen **Zettel** und einen **Schlüssel**.



Nach dieser Untersuchung verlassen wir das Zimmer u. finden uns zuhause wieder!



Wir fragen Vater nach seinem Befinden, erstatten ihm Bericht u. werden gebeten die Sternwarte in Ordnung zu bringen.
Dazu gehen wir nun nach oben.



Hier müssen wir nun die richtigen Planeten u Gewichte ans Mobile hängen u. es darf nichts übrig bleiben.





Haben wir alles richtig gemacht, erscheint Vater, lobt uns u. wir unterhalten uns etwas.
Dann gehen wir in sein Arbeitszimmer u. kochen einen **Kräutertee**.



Gut, gut. Es ist fertig.

Dazu erhitzen wir Wasser u. Eukalyptusblätter, füllen den Tee in einen Behälter u. trinken ihn.



Anschließend gehen wir aufs Zimmer u. ins Bett.

