

NOSTRADAMUS

Lösungshilfe – Tag 5 by Locke

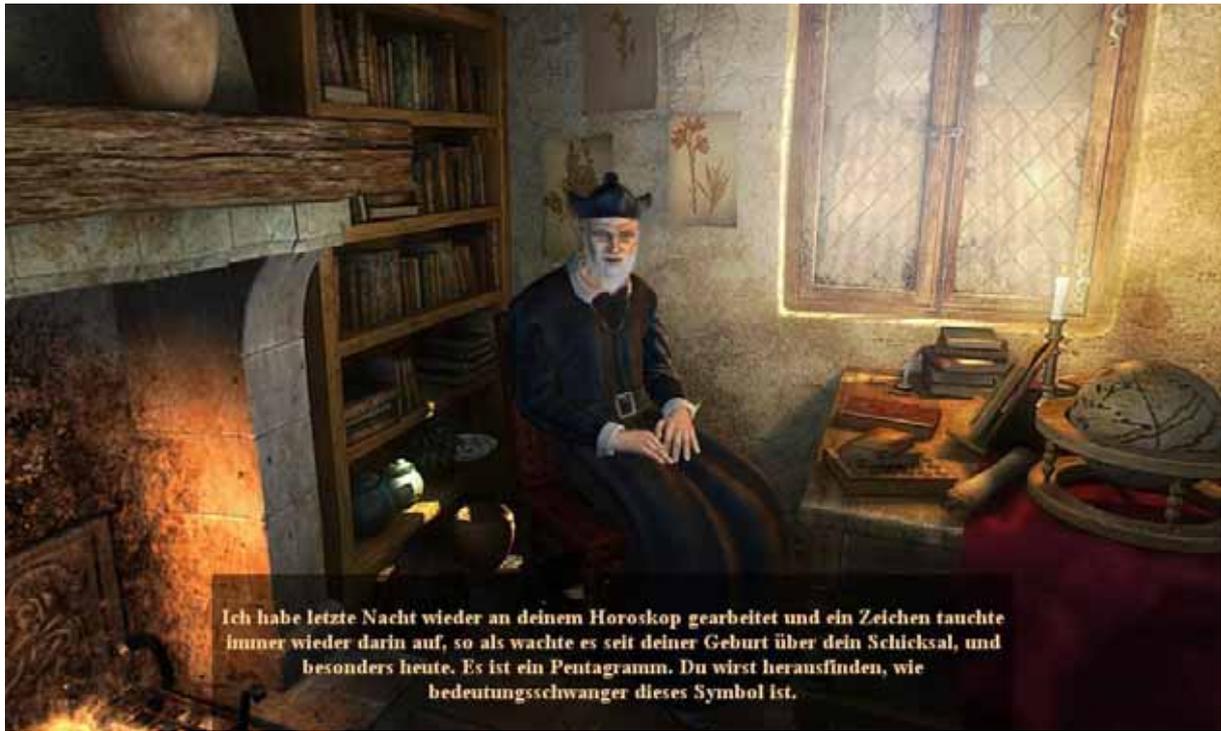
für

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Nach einer ruhigen Nacht wachen wir auf, verkleiden wir uns als CESAR, gehen nach unten u. begrüßen Vater.



Wir führen eine längere Unterhaltung mit ihm, erfahren etwas über ein Pentagramm u geben ihm den Zettel den wir im Messbuch des toten Schreibers gefunden hatten.



Vater sieht sich den Zettel an u. stellt fest das es ein Rezept für einen Trank ist mit dem man seinen Tod vortäuschen kann!

Also ist der Schreiber nicht tot, oder?

Wir verlassen das Haus u. gehen zur Schmiede um unser verbogenes Schwert zu richten.



Wir legen das Schwert ins Schmiedefeu, betätigen den Blasebalg u. legen das glühende Schwert, mit Hilfe der Zange, auf den Amboss.

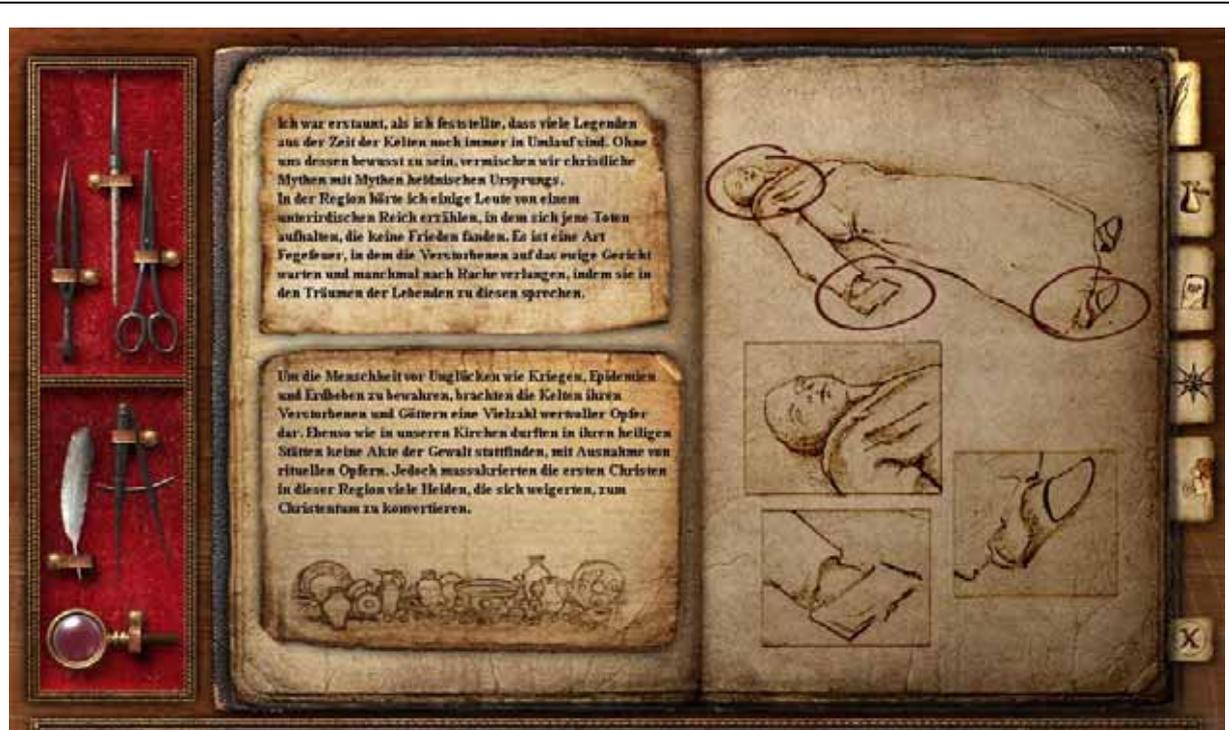




Wir richten es mit dem Vorschlaghammer u. kühlen es im Wasser ab.
Nun sind wir stolzer Besitzer/in eines schönen **Swertes**, gehen ins
Schloss u. hier ins Zimmer des Schreibers.



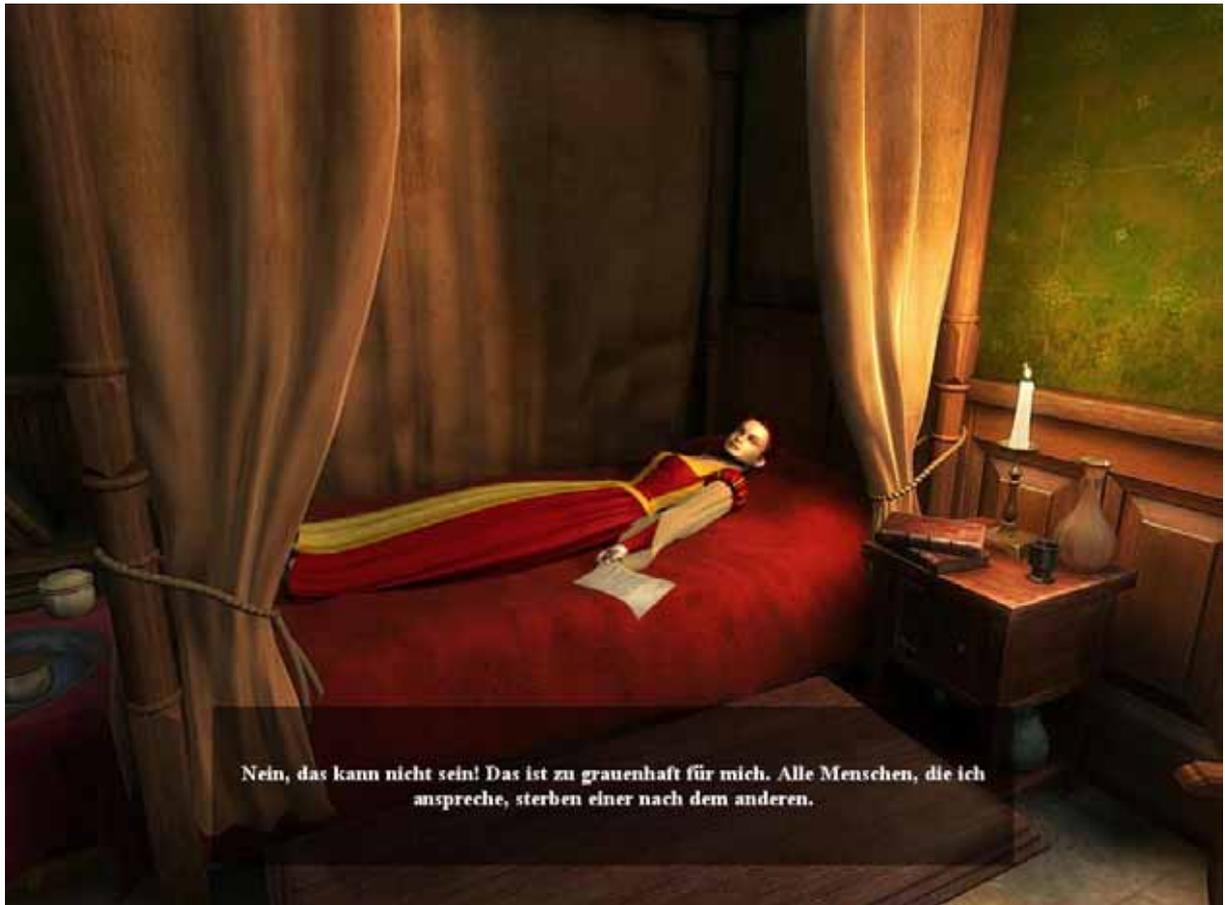
Der Leichnam (?) ist verschwunden, wir öffnen die Truhe, entnehmen
ihr eine **Mönchskutte** u. eine weitere **Notiz** von PHILIBERT.



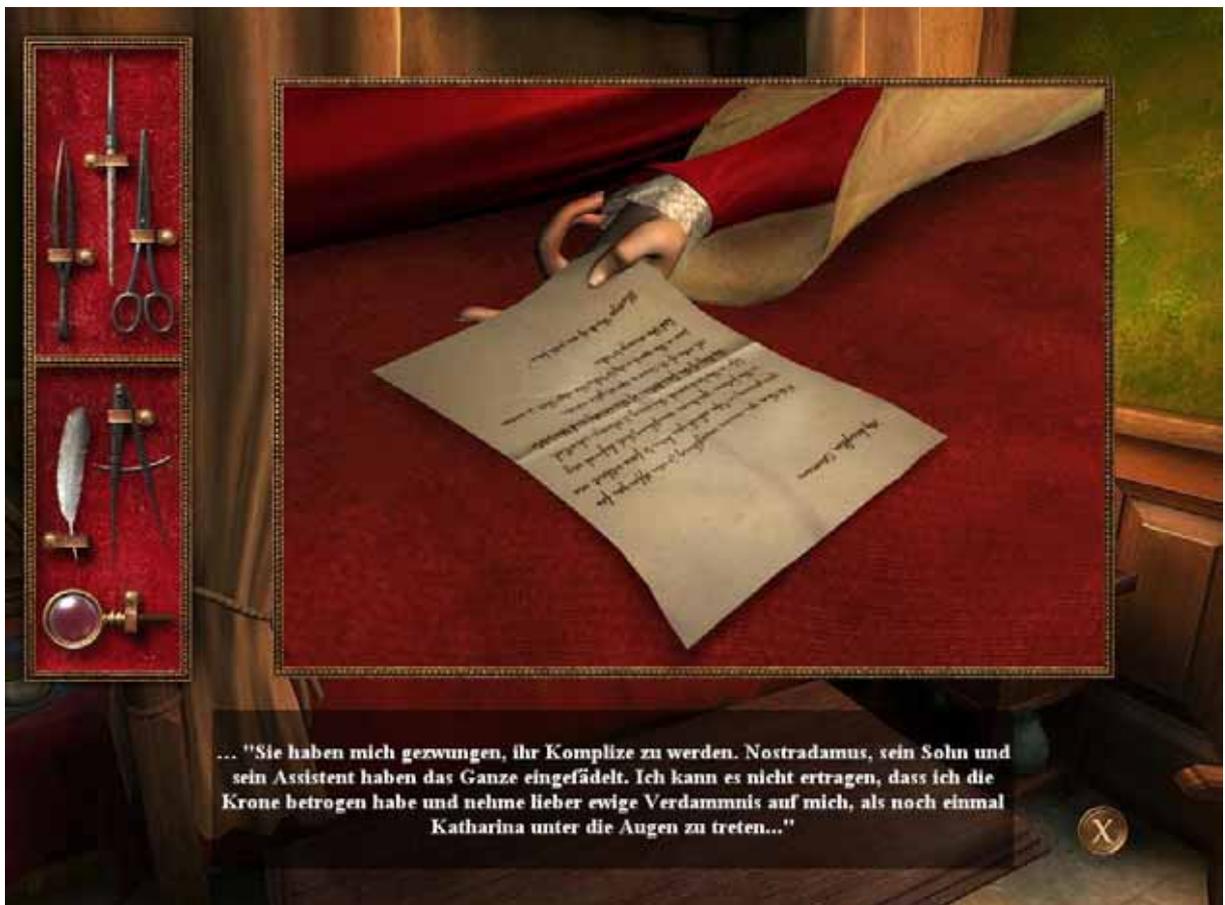
Wir heften die Notiz ein u. schauen uns das Bild an!
 Dadurch erhalten wir Hinweise darauf, was wir eventuell vergessen haben zu untersuchen!



Nun schauen wir uns die Säge an, nehmen die **Sägespäne** mit u. gehen zu CONSTANCE.



Nein, das kann nicht sein! Das ist zu grauenhaft für mich. Alle Menschen, die ich anspreche, sterben einer nach dem anderen.



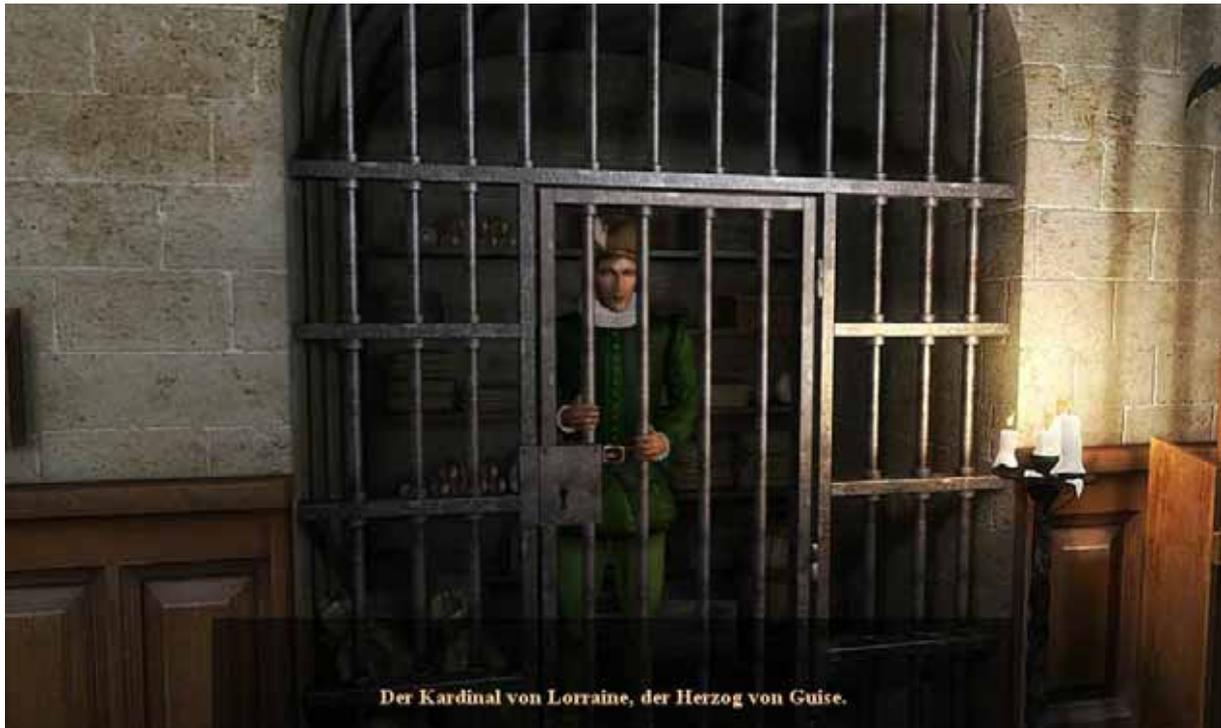
... "Sie haben mich gezwungen, Ihr Komplize zu werden. Nostradamus, sein Sohn und sein Assistent haben das Ganze eingefädelt. Ich kann es nicht ertragen, dass ich die Krone betrogen habe und nehme lieber ewige Verdammnis auf mich, als noch einmal Katharina unter die Augen zu treten..."

Wir lesen CONSTANCES angeblichen Abschiedsbrief u. müssen uns, da die Wachen kommen, verstecken.



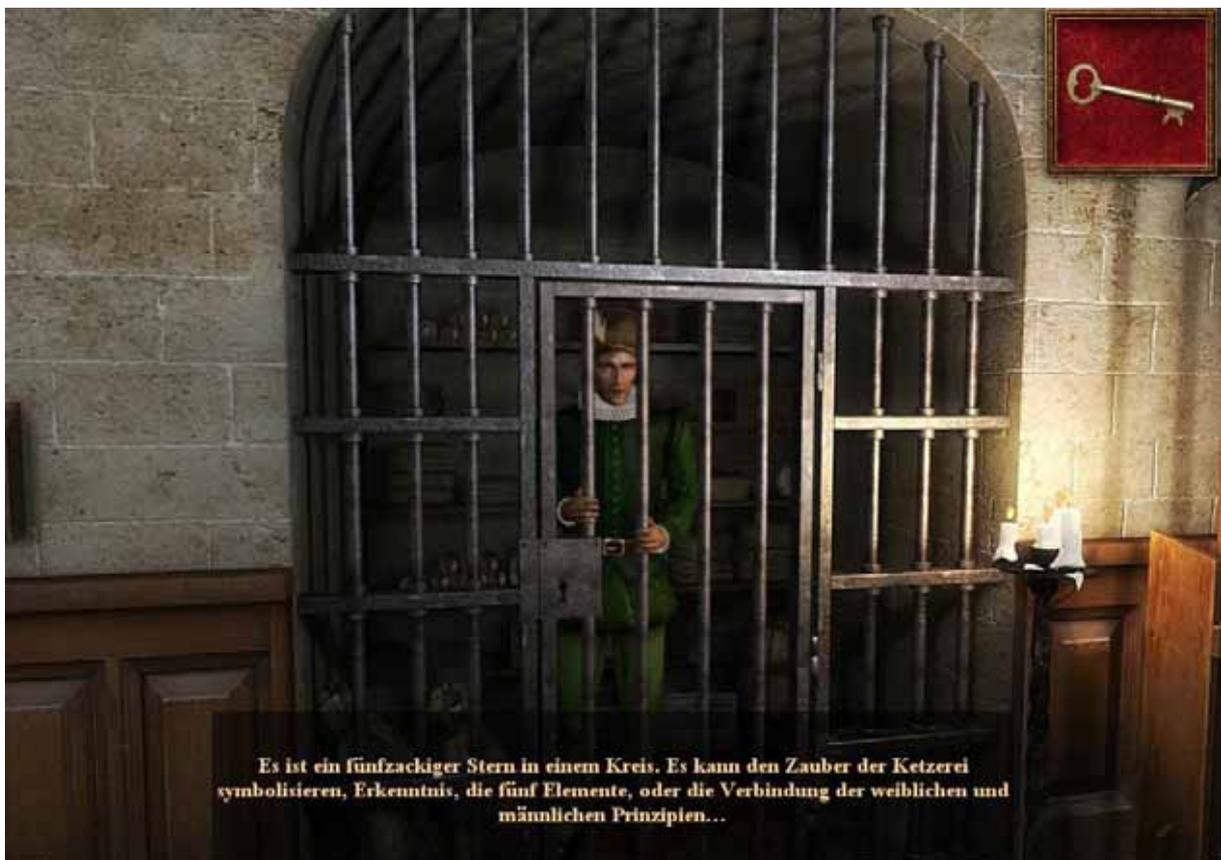
Nun ziehen wir uns das Mönchsgewand an u. wandeln durch die Hallen auf der Suche nach dem Mörder!

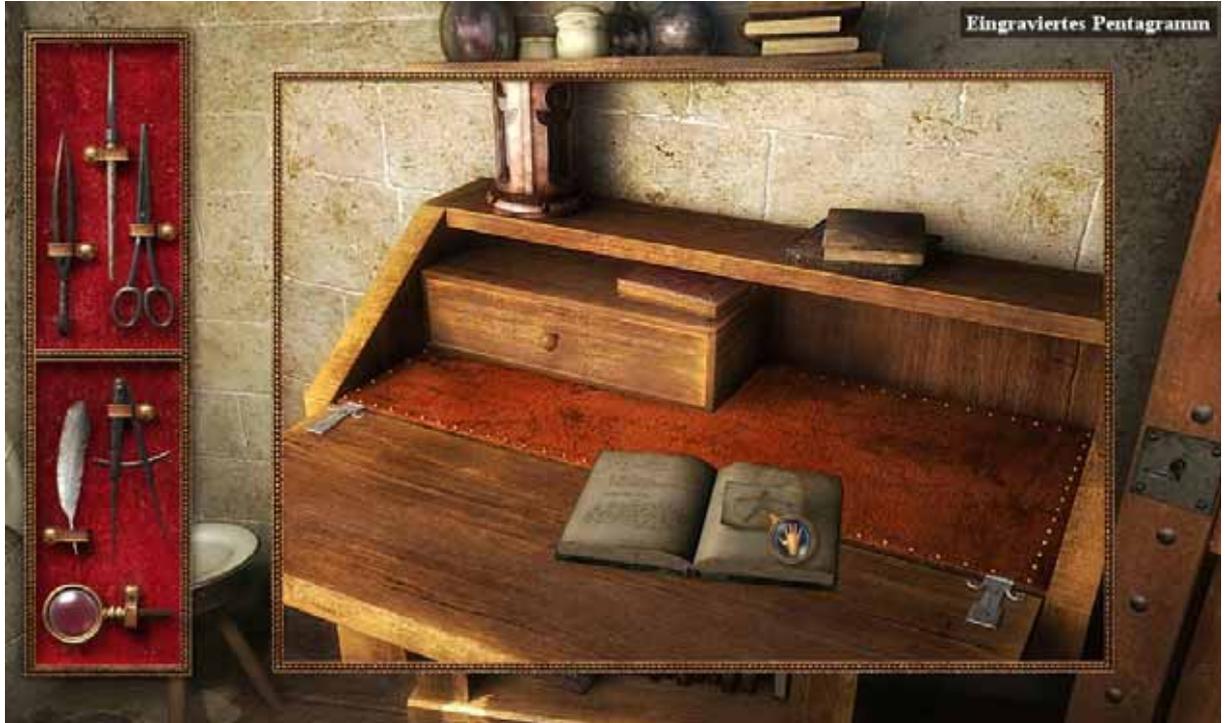




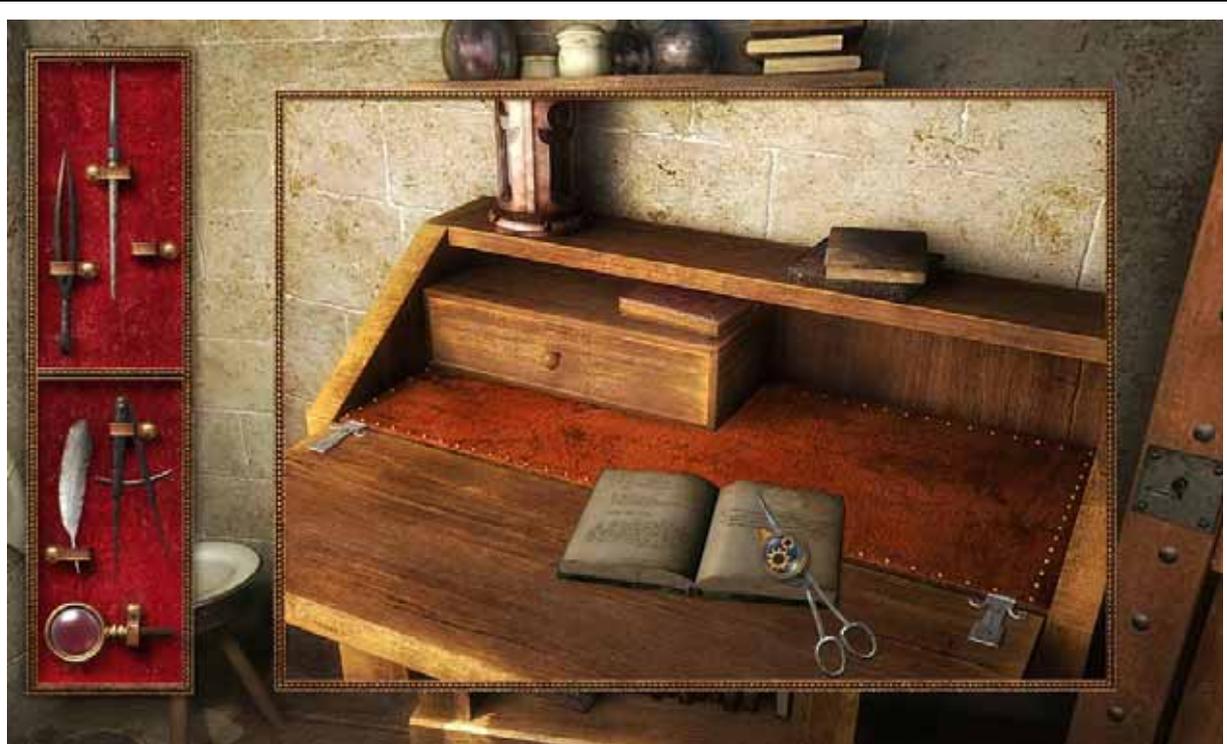
In der Wachstube finden wir JEAN u. unterhalten uns ausgiebig. Dabei erfahren wir dass der **Kardinal von Lorraine**, der **Herzog von GUISE** hinter all dem stecken könnte!

Unsere Unterhaltung führt noch mehr zutage!
Nun erhalten wir den **Schlüssel** von seinem Arbeitszimmer, damit wir mehr über das Pentagramm heraus bekommen können.





Wir öffnen den Sekretär u. das Buch.
Wir schauen es an, entnehmen das Pentagramm u. schneiden die Seite,
mit der Schere, aus.



Beides heften wir ab, schauen es uns an u. gehen zur Königin.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Wir unterhalten uns **offen u. ehrlich** mit ihr u. sie ist bereit uns zu helfen!



Nach diesem Gespräch verlassen wir die Königin u. gehen in die Kapelle wo wir schon erwartet werden!



Hier werden wir niedergeschlagen u. bekommen **Gift** verabreicht.



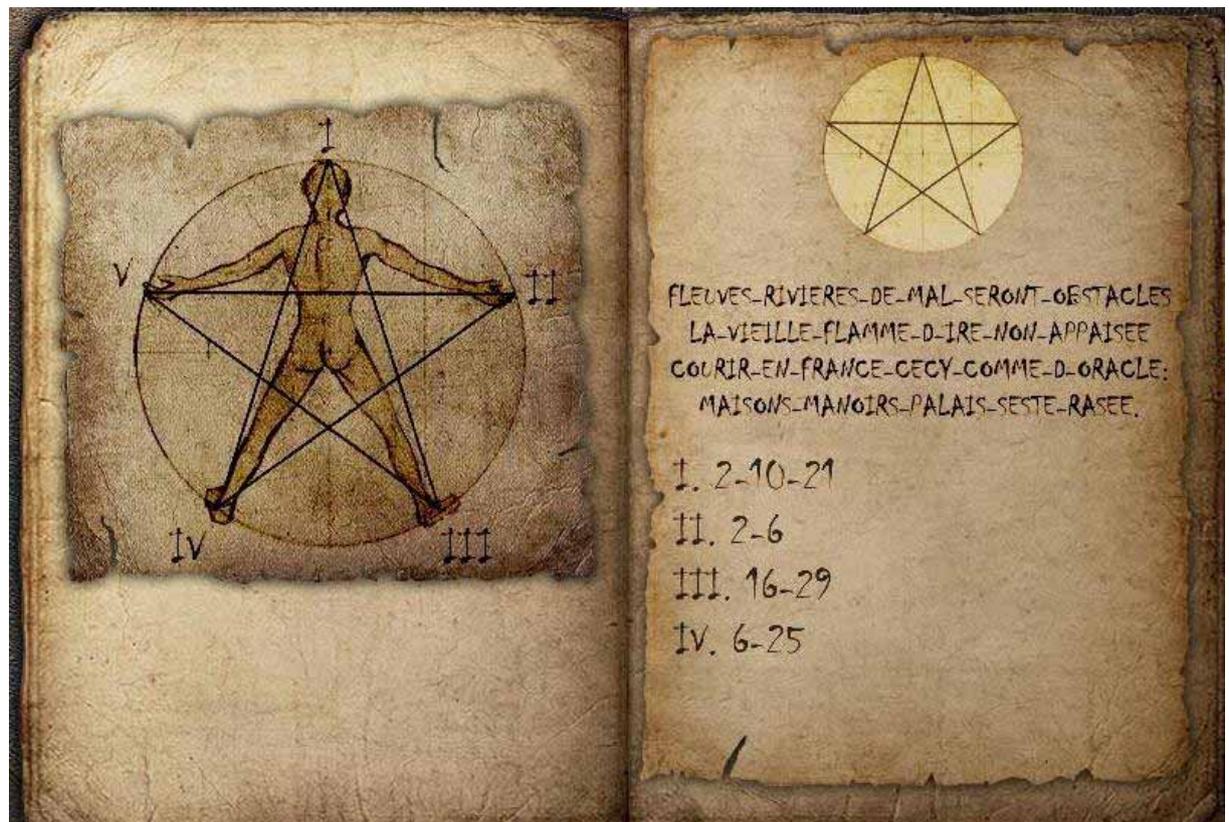
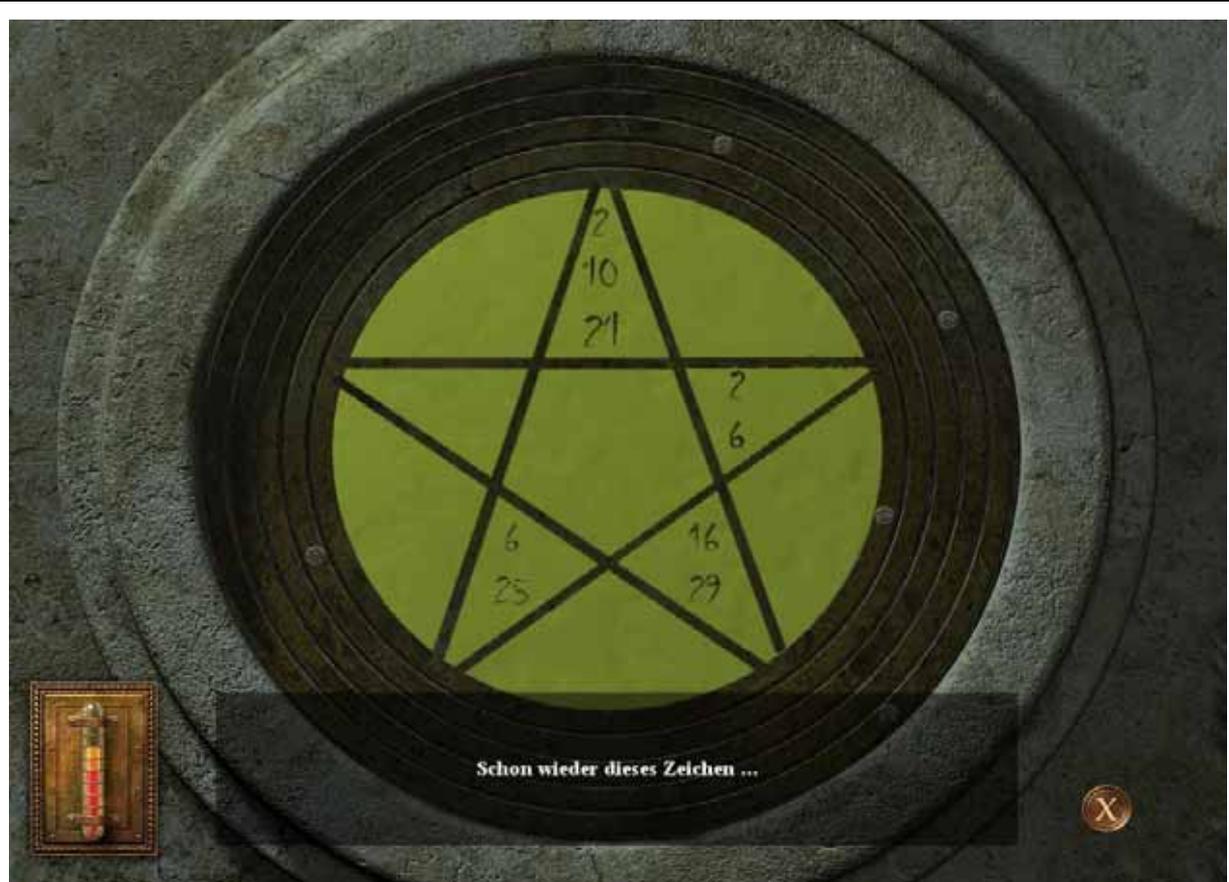
Macht Euch keine Sorgen wegen der Benommenheit, sie geht schnell vorüber. Es sei denn, Ihr reagiert sehr empfindlich auf Gift, meine liebe Madeleine.



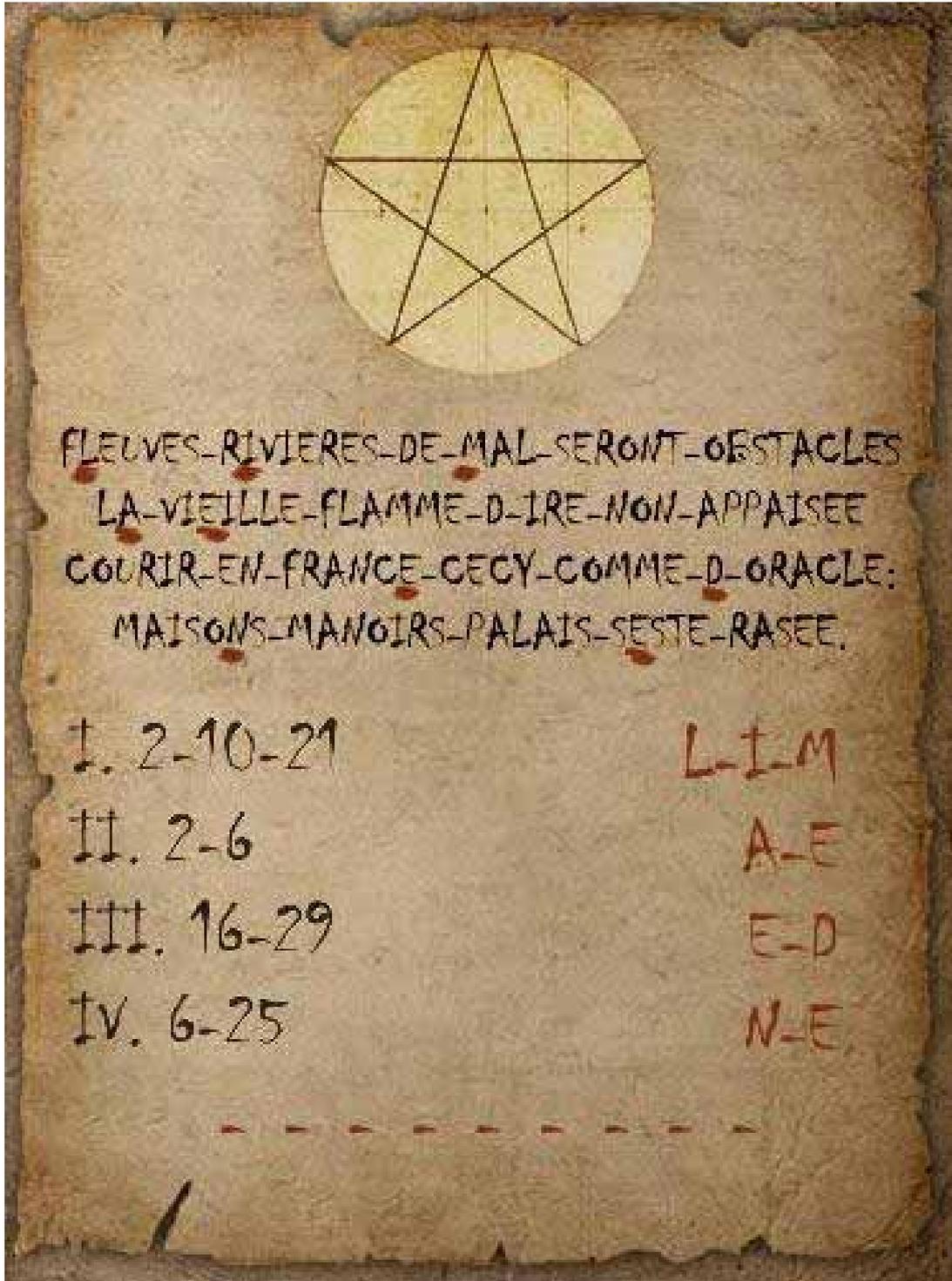
Der Schreiber weist uns auf den Altar hin u. wir schauen ihn uns an.



Hier sehen wir ein Pentagramm u. stellen es richtig ein!



Haben wir das geschafft, bekommen wir einen „Aktenvermerk“ u. bearbeiten ihn mit dem Federkiel.



Wir erhalten 4 Zahlenreihen, die angeben welche Position der gewünschte Buchstabe auf dem „Vierzeiler“ hat!
Haben wir alles richtig gemacht, erscheint unser Name.

MADELEINE



Wir sprechen ihn auf seltsame Unschriften an u. er verweist uns auf die Kapitelle, die wir uns nun anschauen u. den Namen MADELEINE einstellen.

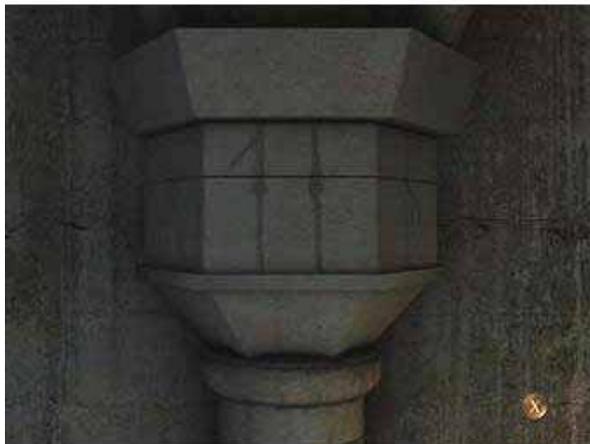




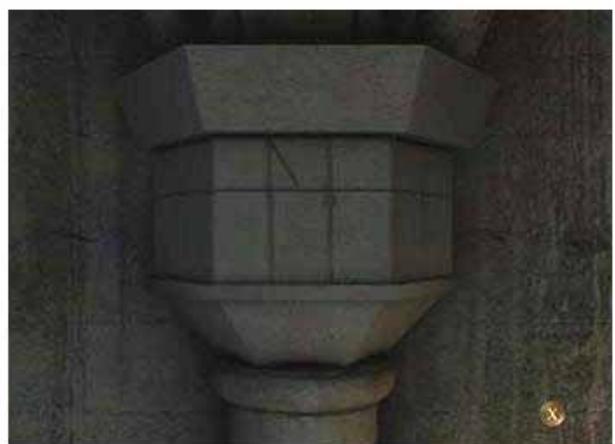
M



A



DE



LE



IN



E

Haben wir das geschafft, rappelt es u. an den Säulen werden Spiegel sichtbar.



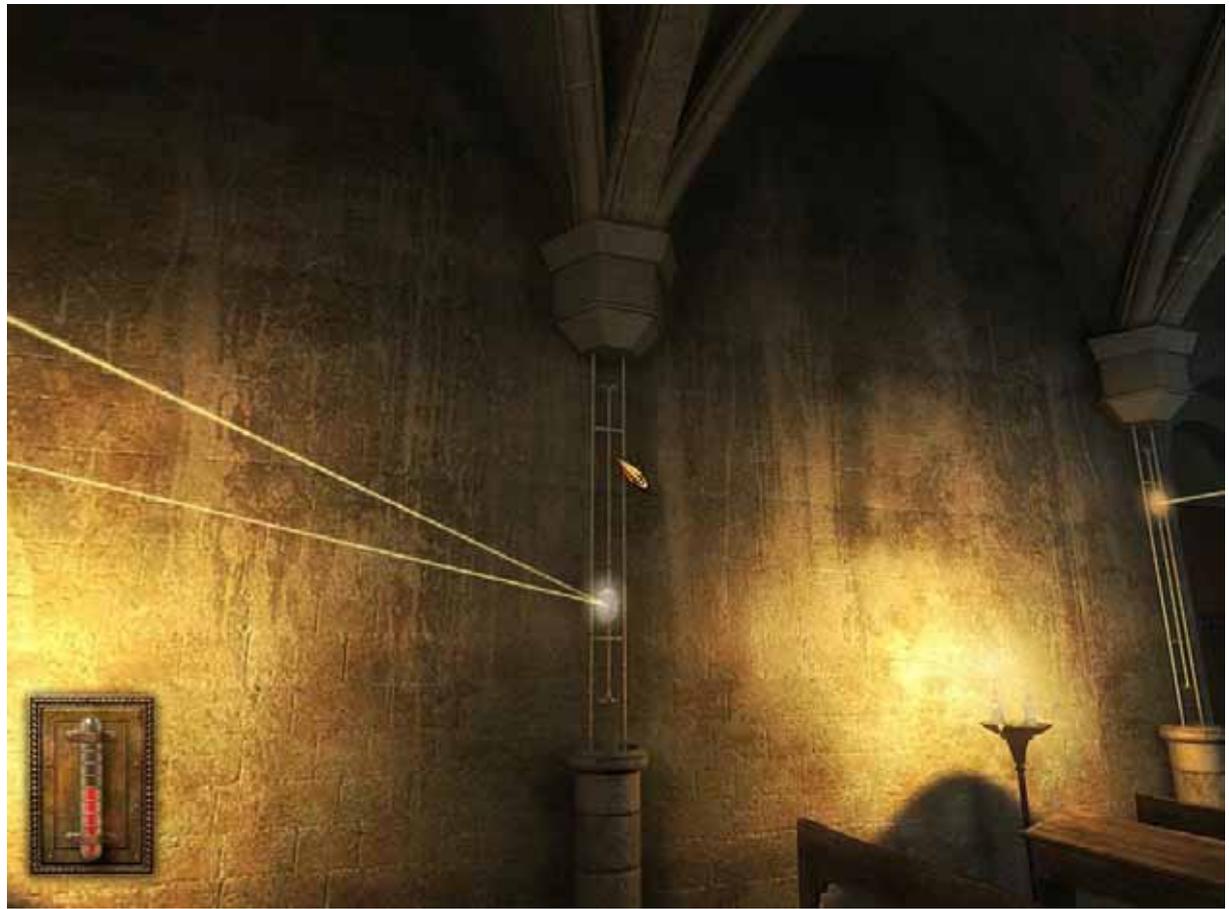
Nun entfernen wir die gläserne Pentagrammscheibe u. einen Ständer aus dem Altar.

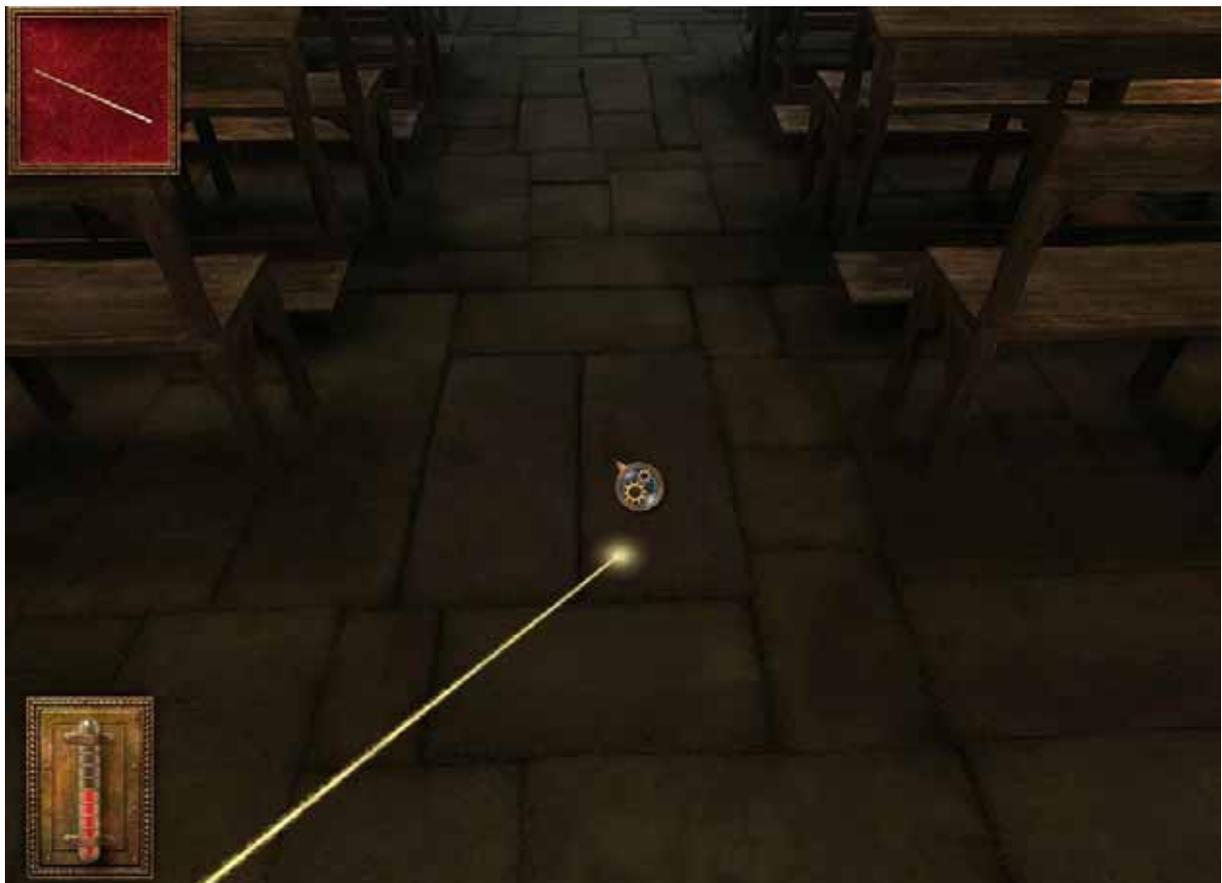
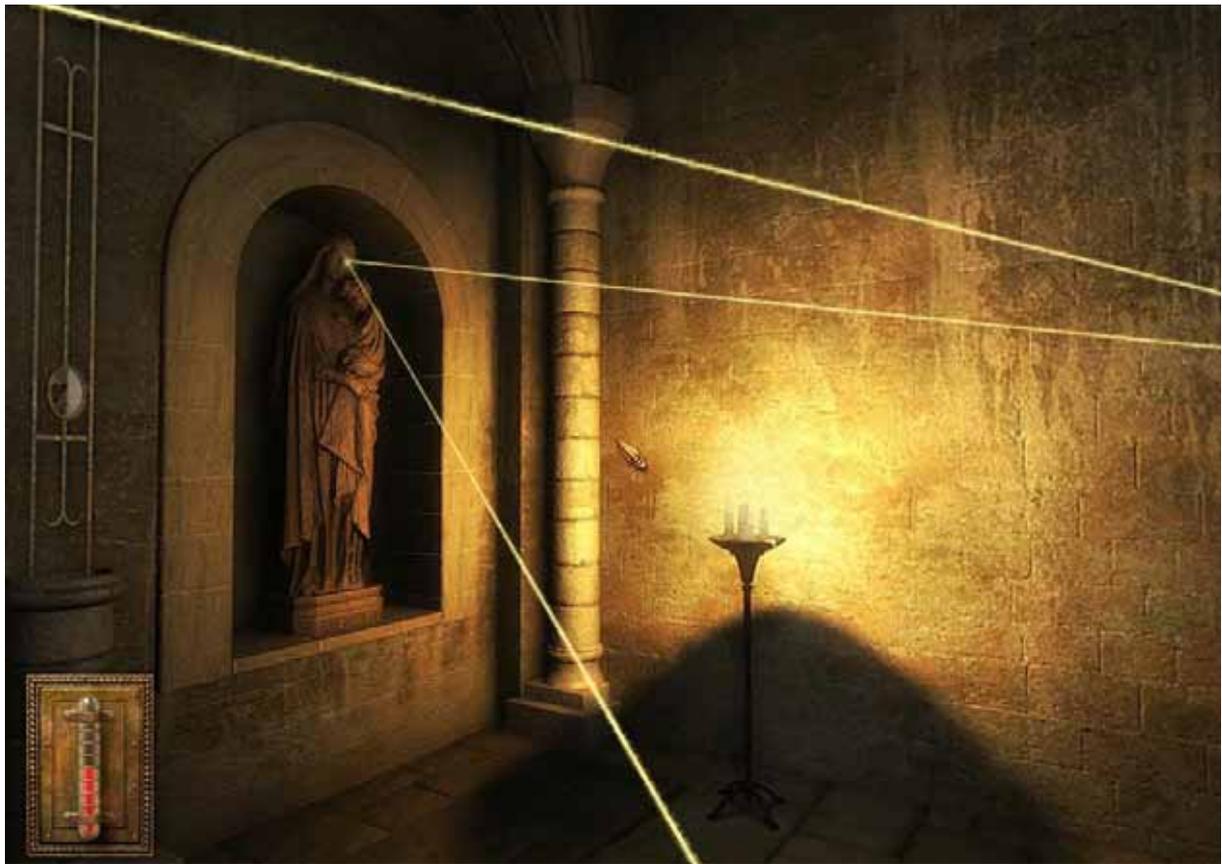
Den Ständer verlängern wir, stellen ihn auf den Altar u. setzen die Pentagrammscheibe obenauf.



Das Sonnenlicht wird gebündelt u. auf die linke Säule geworfen. Nun müssen wir die Spiegel so ausrichten, dass der letzte Lichtstrahl die Augen der Jungfrau trifft!







Der letzte Lichtstrahl fällt auf den Boden der Kapelle.
Wir nehmen den Metallstab u. schieben damit die Bodenplatten zur
Seite.





Jetzt drücken wir ihr noch das Schwert in die Hand u. sie beginnt mit den „Aufräumarbeiten“!



Nun betreten wir die Schatzkammer.



Den Rest des Spieles lass ich Euch allein erleben.

ENDE

PC DVD

NOSTRADAMUS

DIE LETZTE PROPHEZEIUNG



Zu beziehen, über den Shop oder per Mail, beim

CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de>