

# Das Vermächtnis – Testament of Sin – Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Sylvie erhält einen Anruf von ihrem Onkel. Damit beginnt das Abenteuer. Man sollte sich die eingesammelten Gegenstände auch mal näher ansehen im Inventar. Manche Dinge lassen sich auch miteinander kombinieren.

Paris, 03. November 2008

## Wohnung von Sylvie:

- **den Koffer nehmen**
- den Kamin ansehen
- die Fotos auf dem Kamin ansehen
- **die Luftschachtabdeckung vom Kamin betätigen**
- den leeren Käfig und das Fenster ansehen
- den Schreibtisch ansehen
- **das Flugticket nehmen**
- die Schublade öffnen
- **die Kreditkarte, den Ausweis und das Passbild nehmen**
- durch die Tür die Wohnung verlassen
- Sylvie fliegt nach Malta

La Valetta, 04. November 2008

## Haus des Onkels /Arbeitszimmer:

- Onkel Olivier ist nicht da
- Sylvie sieht sich um
- den Schreibtisch ansehen
- **die Schublade öffnen**
- **die Taschenlampe, das Foto vom Onkel, die Kugelschreibermine und das Fläschen mit vertrocknetem Kleber nehmen**
- den Couchtisch ansehen

- die Pfeife ansehen
- **das Kästchen ansehen und öffnen**
- **Sylvie nimmt sich Maltesische Münzen**
- die Vertäfelung neben dem Couchtisch ansehen
- da gibt es ein Geheimfach
- durch die Tür auf den Flur gehen

### **Haus des Onkels / Flur:**

- **die Nische ansehen**
- da steht eine Urne
- die Urne besteht aus mehreren Teilen, die sich alle drehen lassen
- die Urne muss nun richtig gedreht werden

<b>Kreuz oben:</b>	<b>2x drehen</b>
<b>oberer Teil der Urne:</b>	<b>3x drehen</b>
<b>mittlerer Teil der Urne:</b>	<b>2x drehen</b>
<b>unterer Teil der Urne:</b>	<b>3x drehen</b>
<b>Fuß der Urne:</b>	<b>3x drehen</b>



- hinter der Wand hat sich etwas getan
- Sylvie sieht sich aber erst noch den Briefkasten an
- der ist leer

- die Treppe nach oben gehen und ins Schlafzimmer

### **Haus des Onkels / Schlafzimmer:**

- das Schreibpult ansehen
- das Foto ansehen
- das Parfümöf ansehen
- den Wandschirm ansehen
- den Nachttisch ansehen
- **die Schlaftabletten ansehen und nehmen**
- die Treppe wieder nach unten gehen
- ins Arbeitszimmer gehen

### **Haus des Onkels / Arbeitszimmer:**

- die Tafelung ansehen
- **die Ritze ansehen**
- **die Kugelschreibermine mit der Ritze benutzen**
- die Mine verbiegt es nur
- **den Schlüssel für den Roller mit der Ritze benutzen**
- das Geheimfach ist offen und der Schlüssel verbogen
- **das Buch ansehen und lesen**
- **den Brief nehmen und lesen**
- dann das Haus verlassen und auf die Straße gehen

### **Vor dem Haus:**

- hier steht ein Mann
- es ist Inspektor Granc
- er spricht mit Sylvie
- **nach dem Gespräch den Draht nehmen, der links auf der Straße liegt**
- den Roller ansehen
- mit dem verbogenen Schlüssel lässt sich der Roller nicht starten
- zum Platz gehen

### **Platz:**

- das Schulgebäude ansehen
- das Blumenbeet mit der Statue ansehen

- dort sitzt ein älterer Herr
- **mit ihm sprechen und nach Olivier fragen**
- nach dem Gespräch das Denkmal ansehen
- zur Werkstatt gehen
- die Zange auf dem Tisch ansehen
- **mit Stefano sprechen und fragen ob er den Schlüssel reparieren kann**
- alle Themen besprechen
- **nach der Zange fragen**
- die Zange nehmen (die Zange kann man nur hier nehmen und nicht woanders hin mitnehmen)
- **im Inventar die Zange mit dem Draht benutzen**
- der Draht ist nun in zwei Hälften geteilt
- die Werkstatt verlassen und zur Hintergasse gehen
- von dort zum Hof gehen

### **Hof:**

- **den löchrigen Kescher ansehen und nehmen**
- **die alte Zeitung nehmen**
- zum Yachthafen gehen

### **Yachthafen:**

- **mit Tore (dem Bruder von Stefano) sprechen**
- **mit dem Papagei sprechen**
- der will Fisch haben für eine Auskunft
- im Wasser schwimmt ein Fisch, aber der Kescher ist kaputt
- zurück zur Werkstatt gehen

### **Werkstatt:**

- **mit Stefano sprechen und nach dem Schlüssel fragen**
- der Schlüssel für den Roller ist repariert
- Sylvie gibt ihm die Münzen dafür
- zum Platz gehen

### **Platz:**

- der alte Mann sitzt nicht mehr auf der Bank
- die Gießkanne hinter der Bank ansehen

- **den Kescher mit der Gießkanne benutzen** (oder den Gehstock unter der Bank aufheben und damit die Gießkanne holen, den Gehstock lässt Sylvie unter der Bank liegen, wenn sie an einen anderen Ort geht)
- im Inventar die Gießkanne genauer ansehen
- **den Gießkannenaufsatz abnehmen**
- **den Draht mit dem Gießkannenaufsatz benutzen**
- **dann den Gießkannenaufsatz mit dem Kescher benutzen**
- Sylvie befestigt den Aufsatz mit dem Draht
- jetzt ist der Kescher wieder ganz

### **Yachthafen:**

- **den Kescher mit dem Fisch im Wasser benutzen**
- **den Fisch dem Papagei geben**
- der will ihn aber nicht
- Sylvie schafft es aber trotzdem das der Papagei die Information herausrückt
- der Papagei sagt Skola 5-R
- **den Fisch mit dem Zeitungspapier benutzen**
- zum Platz gehen
- unterwegs legt Sylvie den Kescher wieder im Hof ab
- zur Mietskaserne gehen

### **Mietskaserne:**

- die Klingelschilder ansehen
- **bei 5-R klingeln**
- Anderson ist nicht zu Hause
- Sylvie sagt sie will sich den Ausgrabungsort ansehen
- zum Platz gehen

### **Platz:**

- zum Roller gehen
- den Roller ansehen
- **den Schlüssel mit dem Roller benutzen**
- Sylvie fährt nach Gozo

## Insel Gozo, 04. November 2008

### Parkplatz:

- auf dem Parkplatz umschauen
- das Polizeiauto ansehen
- **den Presseausweis nehmen (liegt auf dem Boden)**
- **das Kaktusblatt ansehen und nehmen**
- **im Inventar die Flasche Kleber ansehen und den Deckel öffnen**
- **dann das Kaktusblatt in die offene Flasche mit Kleber drücken**
- der Kleber wird wieder flüssig
- **das Passbild von Sylvie mit dem Kleber benutzen und dann mit dem Presseausweis**
- **jetzt hat Sylvie einen Presseausweis mit ihrem Foto**
- nach links gehen zum Campingplatz

### Campingplatz:

- hier sitzt ein Archäologe (Henri)
- **mit Henri sprechen**
- zur Ruine gehen
- er lässt Sylvie durch nachdem sie ihm den Presseausweis gezeigt hat

### Ruine:

- die Quelle rechts ansehen
- **die Gießkanne mit der Quelle benutzen**
- zum Tempeleingang gehen

### Tempel:

- den Eingang zum Untergrund nehmen
- **mit der Polizistin sprechen (2x)**
- die hätte gern Kaffee
- zurück gehen und zum Sockel mit Portal gehen
- die frische Grabung ansehen
- den Tempel verlassen
- zum Campingplatz gehen

## **Campingplatz:**

- Henri ist im Wohnwagen
- die Kisten ansehen
- **den Benzinkanister nehmen**
- zum Wohnwagen gehen
- das Schloss ansehen
- **die Kugelschreibermine mit dem Schloss benutzen**
- die Tür ist offen
- in den Wohnwagen gehen
- **die Taschenlampe mit dem Haken über dem Schreibtisch benutzen**
- **den Schreibtisch ansehen**
- **den Metallsucher nehmen und die Thermoskanne mit Kaffee**
- **die Schublade öffnen und die Fotos nehmen**
- im Inventar die Fotos genauer ansehen
- **das Foto einer Steintafel aus der Schublade nehmen**
- **den Einschaltknopf des Laptop betätigen**
- **auf dem Monitor vom Laptop das Druckersymbol anklicken**
- die Nahansicht vom Schreibtisch verlassen
- **den Ausdruck aus dem Drucker nehmen**
- **auf der anderen Seite vom Wohnwagen den Spachtel und den Pinsel nehmen**
- den Wohnwagen verlassen
- Sylvie nimmt die Taschenlampe wieder mit

## **Tempel:**

- zur Polizistin gehen
- **im Inventar die Thermoskanne ansehen und den Deckel öffnen**
- **die Schlaftabletten mit der offenen Thermoskanne benutzen**
- **dann der Polizistin den Kaffee geben**
- jetzt hat Sylvie Zeit sich umzusehen
- zum Untergrund gehen
- dort ist es dunkel
- Sylvie braucht erst Licht
- **den Generator ansehen**
- **den Tank ansehen und den Tankdeckel öffnen**
- **den Benzinkanister mit dem Tank benutzen**
- **den Tankdeckel schließen**
- **den Kühler ansehen und den Deckel öffnen**
- **dann die Gießkanne mit Wasser mit dem Kühler benutzen**
- **den Kühlerdeckel schließen**
- **nun den Generator einschalten**

- zum Untergrund gehen
- nun ist es hell genug
- in die Kammer gehen
- **die vier Podeste ansehen**
- da fehlen Steine
- zum Portal gehen
- Sylvie hat eine Vision
- das Portal und den Rahmen ansehen
- dann zurück gehen und die Kammer verlassen
- nach oben in den Tempel gehen
- zum Sockel mit Portal gehen
- die frische Ausgrabung ansehen
- **den Metallsucher mit der Ausgrabung benutzen**
- Sylvie findet Metall
- **die Spachtel mit dem Metall benutzen**
- **dann den Pinsel mit dem Metall benutzen**
- **Sylvie hat einen Siegelring der Malteser**
- den Tempel verlassen
- zum Parkplatz gehen

### **Parkplatz:**

- den Roller ansehen
- den Schlüssel mit dem Roller benutzen
- Sylvie fährt nach La Vetta

## **La Vetta, 05. November 2008**

### **Haus des Onkels:**

- Sylvie ist im Schlafzimmer
- das Haus verlassen und zur Mietskaserne gehen
- **bei 5-R klingeln**
- James ist zu Hause
- die beiden unterhalten sich
- dann geht Sylvie wieder ins Haus des Onkels und ins Arbeitszimmer
- **dort holt sie das Buch aus der Vertäfelung und geht wieder zur Mietskaserne zu James**
- der braucht das Buch
- wieder mit James sprechen



- zum Roller gehen und den Schlüssel mit dem Roller benutzen
- Sylvie fährt wieder nach Gozo

## **Insel Gozo, 05. November 2008**

### **Parkplatz:**

- das Polizeiauto ist weg
- das Auto ansehen
- zum Campingplatz gehen und zur Ruine
- **dort mit der Touristin sprechen**
- dann zum Tempel gehen und zur Grabung
- **mit Henri sprechen**
- Sylvie bekommt einen Anruf von James
- zum Parkplatz gehen und den Roller ansehen
- den Schlüssel mit dem Roller benutzen

## **Istanbul 06. November 2008**

### **Rikscha:**

- mit dem Rikscha Besitzer sprechen
- ihm das Foto vom Onkel zeigen
- dann nach rechts zur Straße gehen
- zum Hof gehen

### **Hof:**

- **mit der Wache sprechen**
- **den Schürhaken nehmen, das auf dem Boden liegt**
- den Hof verlassen und zur Straßenkreuzung gehen

### **Straßenkreuzung:**

- mit dem Händler sprechen
- dann zur Galerie gehen

### **Galerie:**

- in die Galerie gehen
- **mit der Wache sprechen**
- nach hinten gehen
- **mit Faina sprechen**
- die Galerie verlassen
- in die kleine Straße gehen

### **kleine Straße:**

- **das Cabrio ansehen**
- da sitzt eine Katze drin
- **den Fisch im Zeitungspapier mit der Katze benutzen**
- die Katze verschwindet
- zum Hof gehen

### **Hof:**

- die umgekippte Mülltonne ansehen
- da liegt ein Ball drin
- **den Schürhaken mit der Mülltonne benutzen und so den Ball rausholen**
- den Ball nehmen
- zurück zum Cabrio gehen

### **kleine Straße:**

- **den Ball mit dem Vorderrad vom Cabrio benutzen**
- das Cabrio ansehen
- **den Schaltknüppel benutzen**
- **dann den Schürhaken mit dem Ball vor dem Rad benutzen**
- jetzt ist die Wache abgelenkt
- in den Hof gehen

## Hof:

- zu den Mülltonnen gehen
- **Sylvie muss eine Tonne und eine Kiste vor die Mauer schieben**
- zuerst wird die Tonne verschoben bis auf die helle Steinplatte
- dabei muss Sylvie immer eine Platte frei haben um an der Tonne vorbei zu kommen
- steht die Tonne an der Mauer, dann muss die Kiste, die links steht, noch vor die Tonne geschoben werden
- dann kann Sylvie über die Kiste und die Tonne nach oben auf das Dach klettern
- durch das Fenster in das Lagerhaus einsteigen

## Lagerhaus:

- hinter den Schrank gucken
- **die Fahrradkette und die Luftpumpe nehmen**
- dann den Schreibtisch ansehen
- **eine Visitenkarte ansehen und nehmen**
- **die Puderdose und den Schal nehmen**
- **im Inventar die Puderdose mit dem Schal kombinieren**
- dann hinter den Schrank sehen
- **die Dose am Schal mit dem dritten Haken von links benutzen**
- die Puderdose fängt einen Lichtstrahl ein
- **einmal die Puderdose anklicken und damit leicht verdrehen**
- dann dem Lichtstrahl in eine Ecke folgen
- dort gibt es einen Lichtschalter
- **den Lichtschalter benutzen**
- **die beiden Kisten ansehen**
- **beide Kisten mit dem Schürhaken öffnen**
- **die vier kleinen Steinwürfel nehmen**
- dann gibt es eine Zwischensequenz
- Sylvie ist auf der Straße und die Steine sind weg
- James ruft an
- zum Rikschafahrer gehen

## Riksha:

- **die Fahrradkette dem Rikschafahrer geben**
- **mit dem Rikschafahrer sprechen und ihm auch noch die Luftpumpe geben**
- der Fahrer bringt sie dann zum Flughafen

## La Valetta, 09. November 2008

### Haus des Onkels:

- alles wurde durchwühlt im Arbeitszimmer
- den Schreibtisch ansehen
- die Schublade steht offen, aber es fehlt nichts
- zum Schlafzimmer gehen
- dort ist kein Chaos
- das Haus verlassen
- vor dem Haus steht Inspektor Granc
- mit ihm sprechen

### Mietskaserne:

- bei James klingeln
- **mit James sprechen**
- dann die Wohnung verlassen
- zum Hof gehen
- Sylvie wird verfolgt
- zum Roller gehen und den Roller ansehen
- Schlüssel mit Roller benutzen
- nach Gozo fahren

## Insel Gozo, 07. November 2008

### Parkplatz:

- den Lieferwagen ansehen
- dann zum Campingplatz gehen und zum Wohnwagen
- Sylvie hört ein Gespräch von Henri mit
- **das Gepäck ansehen und den Schlüssel von der Tasche nehmen**
- **zum Parkplatz gehen**
- **den Schlüssel mit dem Lieferwagen benutzen**
- Sylvie steigt in den Lieferwagen
- **die Werkzeugkiste ansehen**
- **Meißel und Hammer nehmen**

- die Kiste ansehen
- **den Hammer mit der Kiste (den Nägeln) benutzen und dann den Meißel mit der Kiste benutzen**
- die Kiste ist offen
- in der Kiste sind die Steinwürfel
- **die Steinwürfel nehmen und die Kiste wieder schließen**
- die große Kiste ansehen
- **den Hammer vorn und hinten mit den Nägeln benutzen**
- **dann mit dem Meißel den Kistendeckel anheben**
- in der Kiste ist die große Steintafel
- **die Kiste wieder schließen**
- Sylvie will den Lieferwagen verlassen, aber da kommt Henri und fährt mit dem Wagen ab
- Zwischensequenz

## Rom, 08. November 2008

### Innenhof:

- Sylvie benutzt den Meißel mit der Tür vom Lieferwagen und verlässt ihn
- das Gebäude ansehen und den Brunnen
- **den Schlauch an den Wasserhahn anschließen und den Wasserhahn aufdrehen**
- **der Schlauch ist verstopft, aber es gibt trotzdem eine Wasserpfütze**
- **zum Eingangstor gehen und es ansehen**
- das ist nicht sehr stabil
- **neben dem Brunnen die Säule ansehen**
- zum Hof gehen und zum Bogengang links
- da ist eine verschlossene Tür
- **zum Bogengang oben gehen**
- Sylvie belauscht ein Gespräch
- **zum Hof gehen und das verbretterte Fenster ansehen**
- das Brett ansehen
- **den Hammer mit dem Brett benutzen**
- Sylvie hat nun ein Brett
- **den Besen nehmen**
- wieder zur Kammer gehen (wo das Gespräch stattfand)
- dort ist jetzt niemand mehr
- **in die Kammer gehen**
- **den Kamin ansehen und die kleine Schaufel nehmen**
- **den Kaminsims ansehen**
- da sind viele Knöpfe und ein schmutziger Knopf
- unten im Kamin liegt Ruß
- **bei den Möbeln links ist ein Faden**

- **den Faden nehmen**
- die Kammer verlassen
- zum Hof gehen und Richtung Brunnen
- den großen Blumentopf ansehen
- da ist Erde drin
- **etwas Erde nehmen**
- **zur Säule gehen**
- **das Brett mit der Säule benutzen**
- **die Erde mit der Pfütze benutzen**
- **dann den Besen mit dem Matsch benutzen und verteilen**
- **das Brett benutzen und die Säule rammt das Eingangstor**
- das ist nun offen
- durch das Eingangstor gehen (zur Straße)

### **Straße:**

- nach links zur Straße gehen
- dort steht ein Taxifahrer
- **mit dem Taxifahrer sprechen**
- **den Ast nehmen (an der Wand mit den Pflanzen)**
- zurück gehen
- zum Cafe gehen
- Sylvie sieht wieder den Mann der sie verfolgt
- **die feuchten Servietten vom Tisch nehmen**
- dann wieder in den Innenhof gehen und in die Kammer

### **Kammer:**

- **die feuchten Servietten mit dem Ast kombinierten und dann den Faden mit dem Ast benutzen**
- **den Ast mit den feuchten Tüchern am Sims vom Kamin mit dem schmutzigen Knopf benutzen**
- der Knopf ist nun sauber
- unten in den Kamin sehen
- da ist Ruß
- **den Besen mit dem Ruß benutzen**
- jetzt sind 6 Symbole zu sehen
- die Symbole muss man sich merken
- dann den Sims ansehen
- **hier die 6 Symbole mit der Schaufel drücken**
- das wäre dann folgende Reihenfolge:

**dritte Symbol von rechts**  
**vierte Symbol von links**

Symbol ganz rechts  
viertes Symbol von rechts  
zweites Symbol von links  
fünftes Symbol von links



- dann öffnet sich im Kamin ein Geheimgang
- **die Schaufel mit dem Geheimgang benutzen**, damit er sich nicht wieder schließt
- in den Geheimgang gehen

### Geheimgang:

- hier bewegen sich zwei große Steinblöcke im Boden
- links liegen Steine
- **Sylvie kann mehrere Steine mitnehmen**
- **beim ersten Steinblock wird eine Ritze angezeigt (Mauscursor ändert sich)**
- **einen Stein mit der Ritze benutzen, wenn der Steinblock nach oben kommt**
- dann bleibt der Steinblock stecken
- **dann über den ersten Steinblock gehen und beim zweiten Steinblock ebenfalls einen Stein in die Ritze stecken** (sollte Sylvie nicht über den ersten Steinblock laufen, dann mal kurz den Gang verlassen und wieder in den Gang gehen)
- Sylvie kann nun zum Abstellraum gehen

## **Abstellraum:**

- **das Klebeband und den Staubwedel nehmen**
- **den Staubwedel im Inventar ansehen**
- **den Staubwedel anklicken und Sylvie zieht eine einzelne Feder heraus**
- **den Verschlussdeckel vom Boden aufheben**
- **das Packpapier nehmen und die Nonnentracht**
- **die Nonnentracht mit dem Wandschirm benutzen**
- Sylvie hat sich verkleidet
- **im Inventar die vier Steinwürfel mit dem Packpapier benutzen**
- **dann das Papier um die Steine wickeln (in der Nahansicht)**
- **das Klebeband mit dem Paket benutzen**
- durch die Tür auf den Flur gehen

## **Flur:**

- **die Kerze nehmen**
- **die Kerze mit dem Verschlussdeckel benutzen**
- im Deckel ist jetzt Bienenwachs
- **die Vatikanpost ansehen**
- in den Garten gehen

## **Garten:**

- **die Gartenschere nehmen**
- an der Mauer sind 8 Steinelemente
- Sylvie kann nicht mehr wie vier Steinelemente nehmen
- **vier Steinelemente mitnehmen**
- dann nach links gehen im Garten
- **die Nische ansehen**
- **den blühenden Strauch ansehen**
- **die Gartenschere mit den Strauch benutzen und der Hecke an der Mauer**
- an der Wand ganz hinten werden nun 5 Löcher sichtbar
- in diese Löcher müssen die Steinelemente
- wenn Sylvie die ersten vier untergebracht hat, geht sie zurück und holt die anderen vier Steinelemente noch
- diese werden auch in die Löcher gesetzt
- eventuell muss Sylvie wenn sie einige Steine nicht einsetzen kann, erst andere Steine holen, die vorher eingesetzt werden müssen
- am Ende ist von oben nach unten der folgende Satz zu lesen:

**In labore virtus et vita**





- **Sylvie kann nun nach oben klettern**
- hinter der Mauer steht das Taxi
- sie braucht aber noch ein Seil um an der Mauer herunterklettern zu können
- den Garten verlassen

### **Flur:**

- **mit dem Sicherheitsoffizier sprechen**
- ins Arbeitszimmer gehen

### **Arbeitszimmer:**

- Sylvie sieht sich um, aber sie kann nichts machen
- **mit dem Kardinal sprechen**
- der schickt Sylvie nach einem Telefonat aus dem Zimmer
- dann wieder ins Arbeitszimmer gehen
- der Kardinal ist weg
- **den Schreibtisch ansehen**
- **das Blatt Papier nehmen**
- **den Kugelschreiber nehmen**
- **den Kugelschreiber mit dem Paket benutzen**
- **die Leiter nach rechts schieben**
- das Porträt von der Leiter aus ansehen

- **den Staubwedel mit dem Bilderrahmen benutzen (links und oben)**
- links ist jetzt ein Schloss am Rahmen zu sehen
- von oben kommt ein Schlüssel herunter gefallen
- **den Schlüssel nehmen und mit dem Schloss benutzen**
- hinter dem Porträt ist ein Safe
- jetzt fehlt noch die Kombination
- **den rußverschmierten Besen mit dem Stück Papier im Inventar benutzen**
- **dann die Feder mit dem Papier benutzen**
- auf dem Papier sieht man die Zahlen 1565
- **am Safe 1565 einstellen und schon ist der Safe offen**
- **den identischen Siegelring nehmen und mit dem Wachs benutzen**
- das gibt einen Abdruck
- Sylvie legt den Ring wieder in den Safe
- **die Vatikandokumente nehmen und ansehen**
- Sylvie legt alles wieder zurück
- das Arbeitszimmer verlassen
- der Sicherheitsoffizier ist weg
- **das beschriftete Paket mit der Vatikanpost benutzen**
- dann wieder ins Arbeitszimmer gehen
- **die Leiter nach links schieben**
- die Kordel vom Vorhang ansehen
- **die Gartenschere mit den Kordeln benutzen**
- Sylvie hat zwei Teile
- **die beiden Kordeln miteinander verbinden**
- **dann noch den Hammer mit der Kordel benutzen**
- das Arbeitszimmer verlassen und in den Garten gehen

## **Garten:**

- an der Mauer über die eingesetzten Stein nach oben klettern
- **dann die Kordel mit dem Hammer mit der Schießscharte benutzen und am Seil nach unten klettern**
- **mit dem Taxifahrer sprechen**
- Sylvie gibt ihm die Blumen für seine Freundin und der Taxifahrer bringt sie zum Flughafen

## **La Valetta, 09. November 2008**

## **Im Haus des Onkels:**

- zum Briefkasten gehen
- **den Briefkasten öffnen**

- die beiden Briefe und das Paket nehmen
- die beiden Briefe lesen
- das Paket öffnen
- ins Arbeitszimmer gehen
- da wurde aufgeräumt
- das Haus verlassen

### **Werkstatt:**

- mit Stefano sprechen
- fragen ob er ein Dublikat vom Abdruck des Siegelring machen kann
- dann zum Hafen gehen

### **Hafen:**

- mit Tore sprechen
- dann wieder zur Werkstatt gehen

### **Werkstatt:**

- mit Stefano sprechen
- der Ring ist fertig
- zum Roller gehen
- den Schlüssel mit dem Roller benutzen
- nach Gozo fahren

## **Insel Gozo, 09. November 2008**

### **Parkplatz:**

- das Auto ansehen
- dann zum Tempel gehen

### **Tempel:**

- zur Kammer gehen
- zum Herz der Kammer gehen

- **bei den vier Säulen jeweils die Oberseite der Podeste ansehen**
- auf jeder Säule ist ein Symbol zu sehen
- auf jede Oberseite der Podeste muss ein Stein gelegt werden
- die Steine lassen sich in der Nahansicht drehen und man sieht das Symbol auf dem Stein
- **hat man auf alle vier Oberseiten der Podeste den entsprechenden Stein gelegt, dann lassen sich an jeder Säule die unteren drei Ringe drehen**
- an jeder Säule muss man die nachfolgenden Planetensymbole eingeben (die Reihenfolge stand auf den Vatikandokumenten)



- **die Reihenfolge ist: Merkur – Venus – Jupiter – Saturn (immer von unten nach oben)**
- es muss dann folgendermaßen aussehen (wenn Sylvie alles richtig gedreht hat an einer Säule, dann gibt sie einen Kommentar dazu ab):

**Säule hinten links: Stein mit Merkur Symbol einsetzen  
Venus, Jupiter und Saturn von unten nach oben einstellen**

**Säule hinten rechts: Stein mit Venus Symbol einsetzen  
Jupiter, Saturn und Merkur von unten nach oben einstellen**

**Säule vorne links: Stein mit Saturn Symbol einsetzen  
Merkur, Venus und Jupiter von unten nach oben einstellen**

**Säule vorne rechts: Stein mit Jupiter Symbol einsetzen  
Saturn, Merkur und Venus von unten nach oben einstellen**

- dann läuft die Abschlussequenz
- das Abenteuer ist beendet

**ENDE!!!**

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 05.07.2014

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:kerstin.haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>