



<http://raven-game.com/de/home/>



Lösungshilfe – Kapitel 2.1 by Locke



**Nun verlassen wir die Krankenstation um mit Legrand zu reden, aber dazu kommt es nicht, denn wir werden von Dr. Gebhard überwältigt u. auf einem Rollstuhl festgebunden!
Dann erhalten wir eine Morphiumspritze u. versinken in einen Halbschlaf!**



In diesem können wir Dr. Gebhard beobachten, uns mit ihm über die Baronin unterhalten u. so von uns ablenken!





**Vorsichtig klappen wir die Fußstützen hoch,
schnappen uns die **Schere** aus der Schale u. schneiden
unsere Armfesseln durch.
Dann stehen wir langsam auf u. gehen zu Dr. Gebhard.**





Leider sind wir zu schwach um viel unternehmen zu können.



Wir fallen um, können uns eine Spritze schnappen u. Dr. Gebhard außer Gefecht setzen!



Doktor Gebhardt hat Baronin von Trebitz ermordet.

Wieder munter, werden wir mit Fragen gelöchert u. erzählen was unsere Ermittlungen ergeben haben! Nun taucht Constable Oliver auf u.



Doktor Gebhardt war der Rabe!



"Ich gönne Dir den Triumph. Doch niemand wird den Raben in einen Käfig sperren."

übergibt dem Inspektor das Geständnis von Dr. Gebhard, er liest es u. verlässt den Salon. Wir folgen ihm u. unterhalten uns ausführlich mit ihm.



Wir liefern das Auge ab und ich setze mich mit Paris in Verbindung. Die Kollegen sollen alle bekannten Aufenthaltsorte Gebhardts mit denen des Raben abgleichen.



Der Rabe war nie tot. Ich habe den falschen Mann erwischt.

Nach diesem Gespräch verlassen wir den Inspektor, passen auf den Safe auf u. gehen in Kairo von Bord. Hier marschieren wir auf direktem Wege zum Museum, werden sogleich erkannt u. begrüßt!



Direktor Abbas Mokhtar.



Und Grace ist nicht irgendein Hund, sie ist ein reinrassiger Deutscher Dackel! Ein Champion!



Gehen sie nur rein. Vom Eingang aus gesehen rechts.

Nach einer ausführlichen Unterhaltung mit Direktor Mokhtar wollen wir gerade das Museum betreten, als



**der Butler der Gräfin es verlässt!
Freudig wird er vom Direktor begrüßt u. wir können
dann endlich das Museum betreten!**





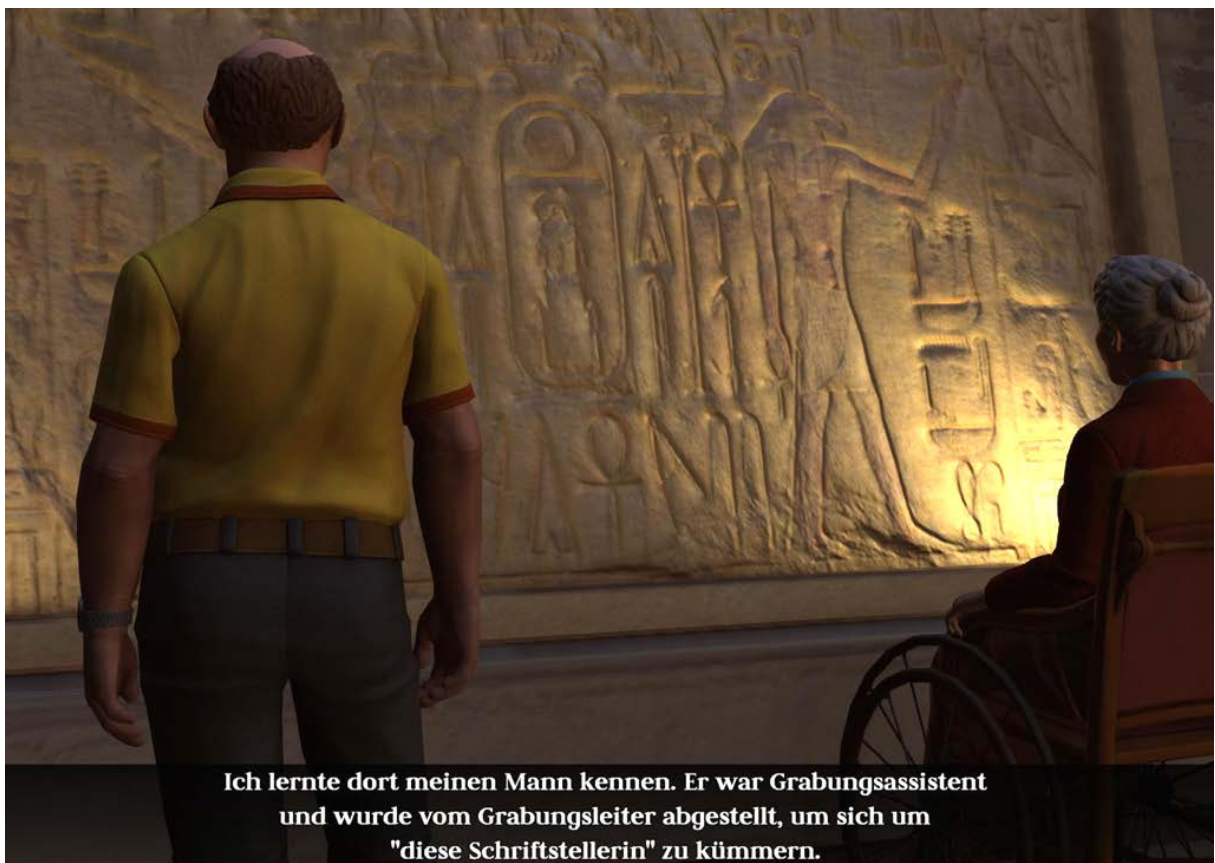
**Hier sehen wir Mrs. Miller, gehen zu ihr u.
reden mit ihr.
Anschließend werfen wir einen Blick in die Wachstube
u. gehen dann in die Haupthalle.**





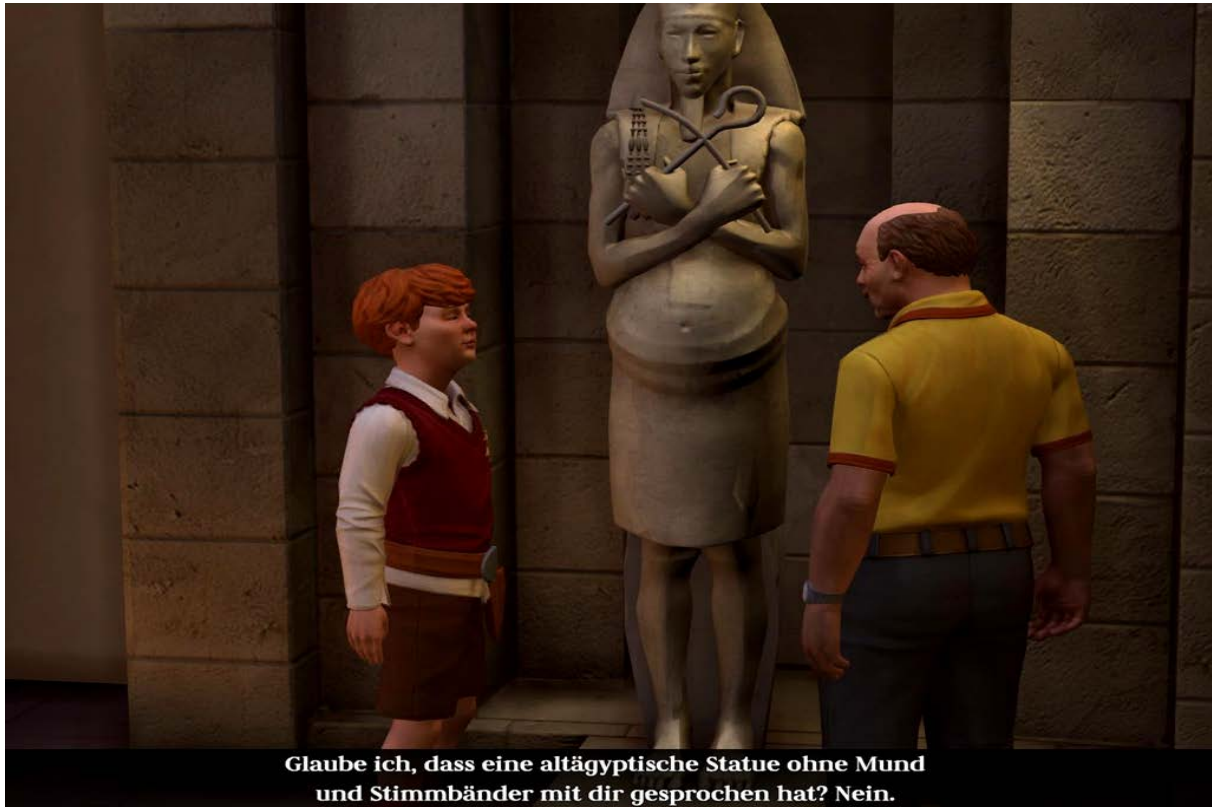
Hier wird gezeigt, wie die alten Ägypter die schweren Steinblöcke bewegen konnten, mit denen sie die Pyramiden und Tempel gebaut haben.

Hier bilden wir uns ein wenig u. plaudern anschließend lange mit Lady Westmacott!



Ich lernte dort meinen Mann kennen. Er war Grabungsassistent und wurde vom Grabungsleiter abgestellt, um sich um "diese Schriftstellerin" zu kümmern.

Dann verabschieden wir uns u. gehen zu Matt.



Glaube ich, dass eine altägyptische Statue ohne Mund und Stimmbänder mit dir gesprochen hat? Nein.

**Dieser erzählt uns dass diese Statue soeben zu ihm gesprochen hat!
Dann schildert er uns seine Probleme u. gemeinsam gehen wir wieder in die Halle zurück.**



Was ist, wenn Mom diesen Professor heiratet? Und dann nicht mehr für die Lady arbeitet? Wir müssten dann in London leben und ich müsste auf eine andere Schule.



Wir... wir können ja heute Abend noch mal darüber reden.

Hier redet Matt mit seiner Mutter u. langsam verlassen alle Anwesenden das Museum!



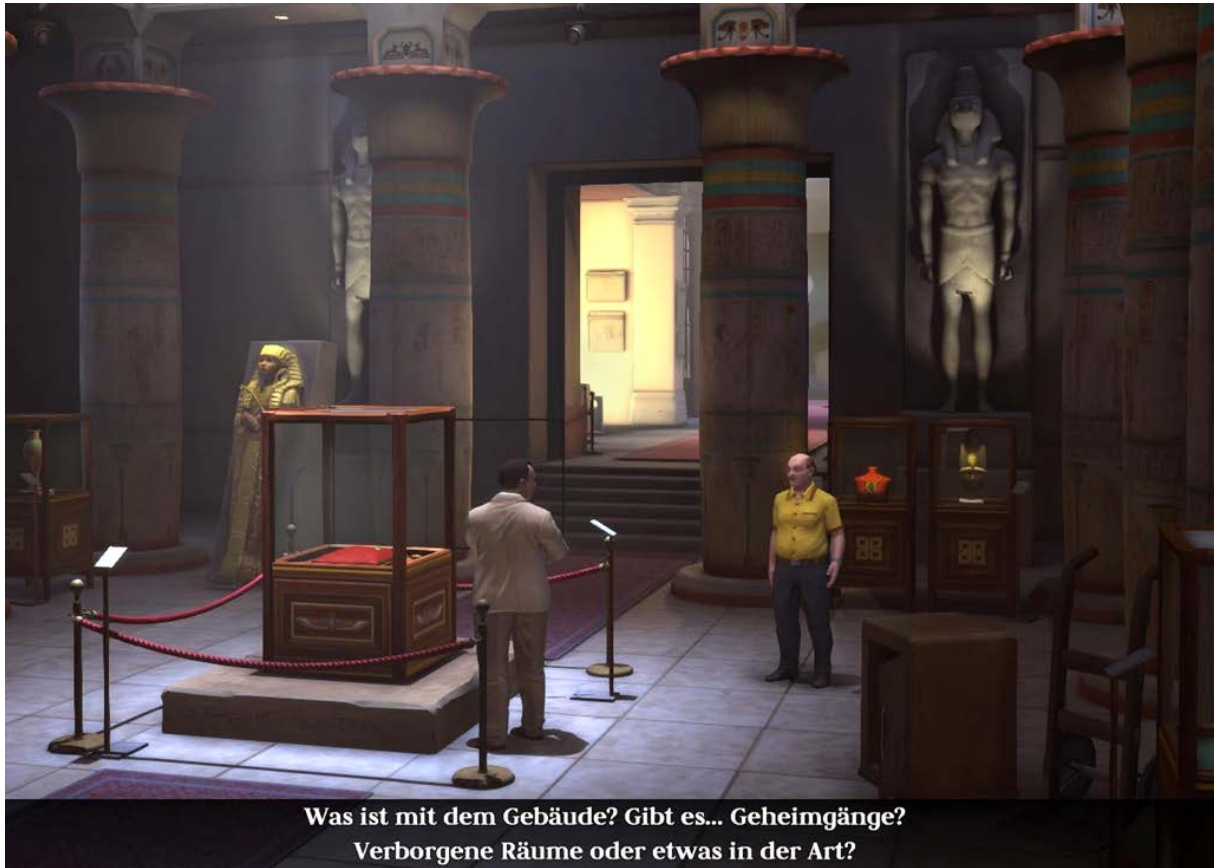
Wir hingegen begeben uns zum Tresorraum u. harren der Dinge die da kommen!



Mit Verlaub, Herr Kollege. Wenn dem so wäre,
läge der Stein nicht in meiner Hand.

**Verwundert schauen wir dem Geschehen zu u.
unterhalten u anschließend mit dem Professor, der
sobald verschwindet u. Direktor Mokhtar.**





Was ist mit dem Gebäude? Gibt es... Geheimgänge?
Verborgene Räume oder etwas in der Art?

**Diesen löchern wir eingehend u. schauen uns
anschließend weiter um.**



Was ist das da? Eine Kamera?



So ist es. Im Wachraum werden die Signale von insgesamt drei Kameras aufgezeichnet.

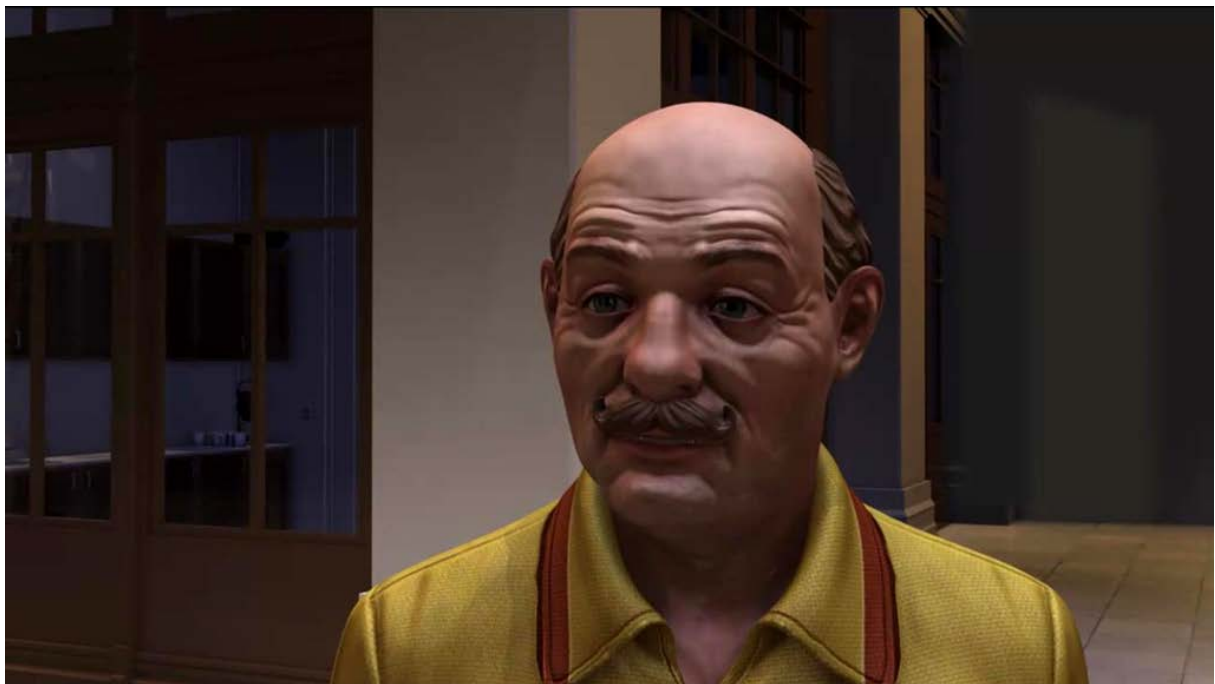
**Wir schauen uns die Kamera an u. lassen uns die Videoüberwachung erklären!
Anschließend gehen wir gemeinsam zum Überwachungsraum.**



Wenn Alarm ausgelöst wird, fährt das Metallschott herunter, genauso wie weitere Schotten an den Fenstern und am Haupteingang.



Auf dem Wege dorthin lassen wir uns die ganzen Sicherheitseinrichtungen erklären, schauen uns alles an u. stutzen!



Locke

30. August 2013



Alarmieren Sie die Wachen. Dann rufen Sie bei der französischen Botschaft an. Legrand soll unverzüglich...

Dann geben wir dem Direktor einige Anweisungen u. laufen zu dem sich schließenden Tor!



Leider schaffen wir es nicht rechtzeitig, gehen zurück u. beruhigen den Herrn Direktor!

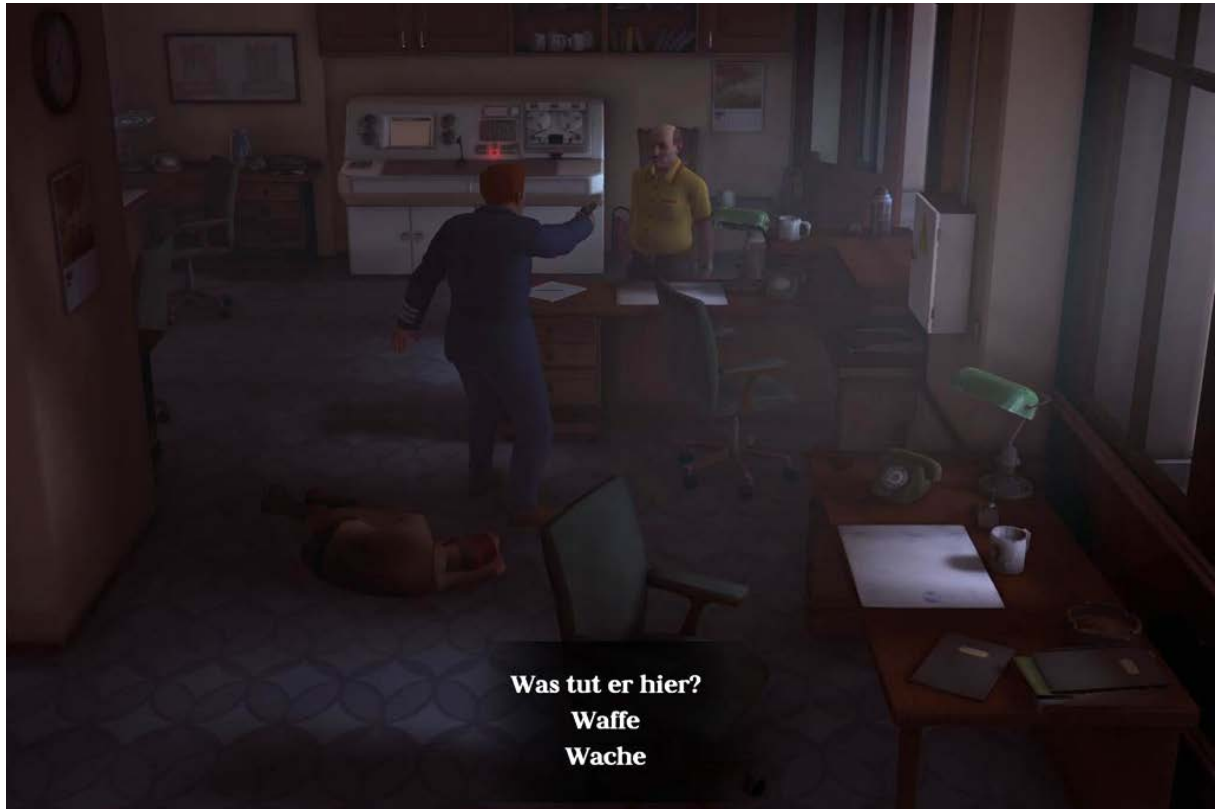


Hier, setzen Sie sich. Und versuchen Sie sich zu beruhigen!



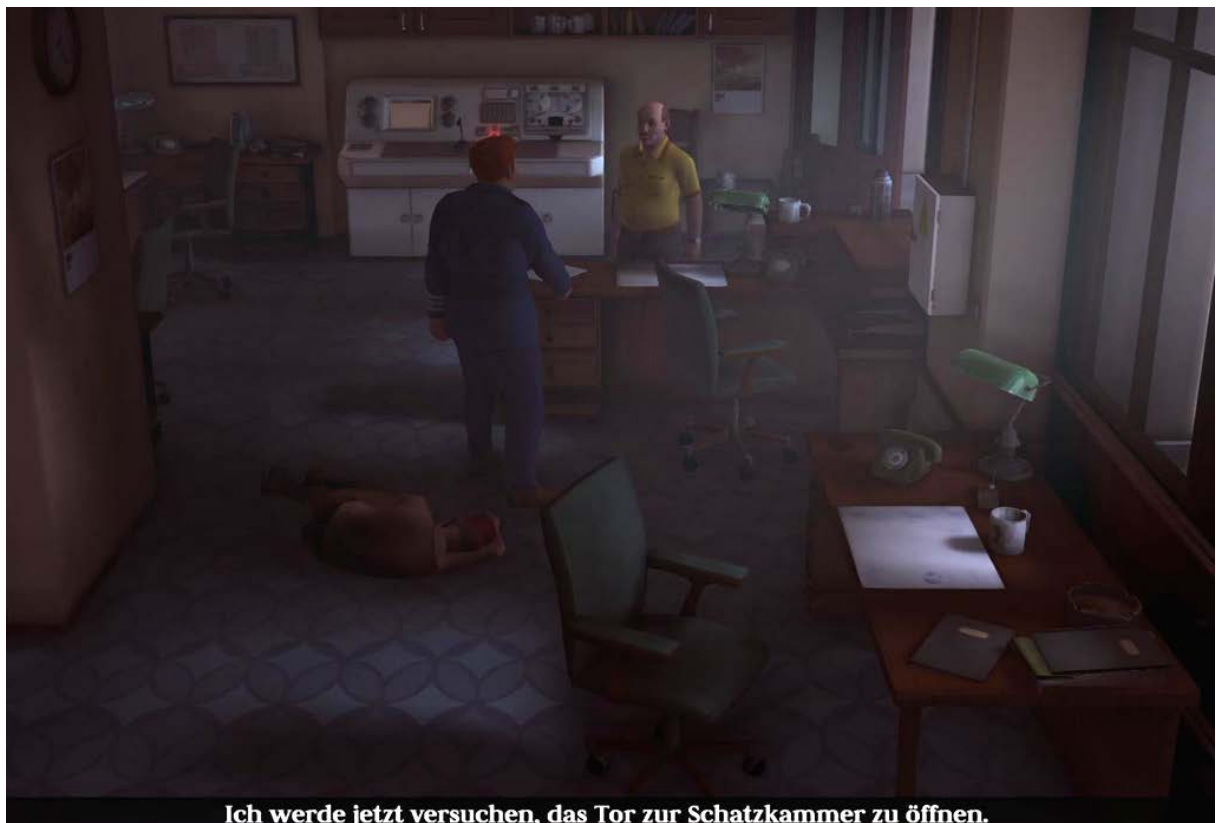
Und ich werde ihn dafür zur Rechenschaft ziehen. Aber zuerst muss ich da hinein!

Wir fragen ihn nach dem Zugang zur Schatzkammer, aber leider steht er unter Schock u. antwortet nicht! Wir verlassen ihn u. gehen in die Wachstube.



Was tut er hier?
Waffe
Wache

**Hier werden wir von Constabler Oliver mit der Waffe empfangen!
Nun müssen wir alle Überredungskünste aufbieten um ihn halbwegs von unserer Unschuld zu überzeugen!**



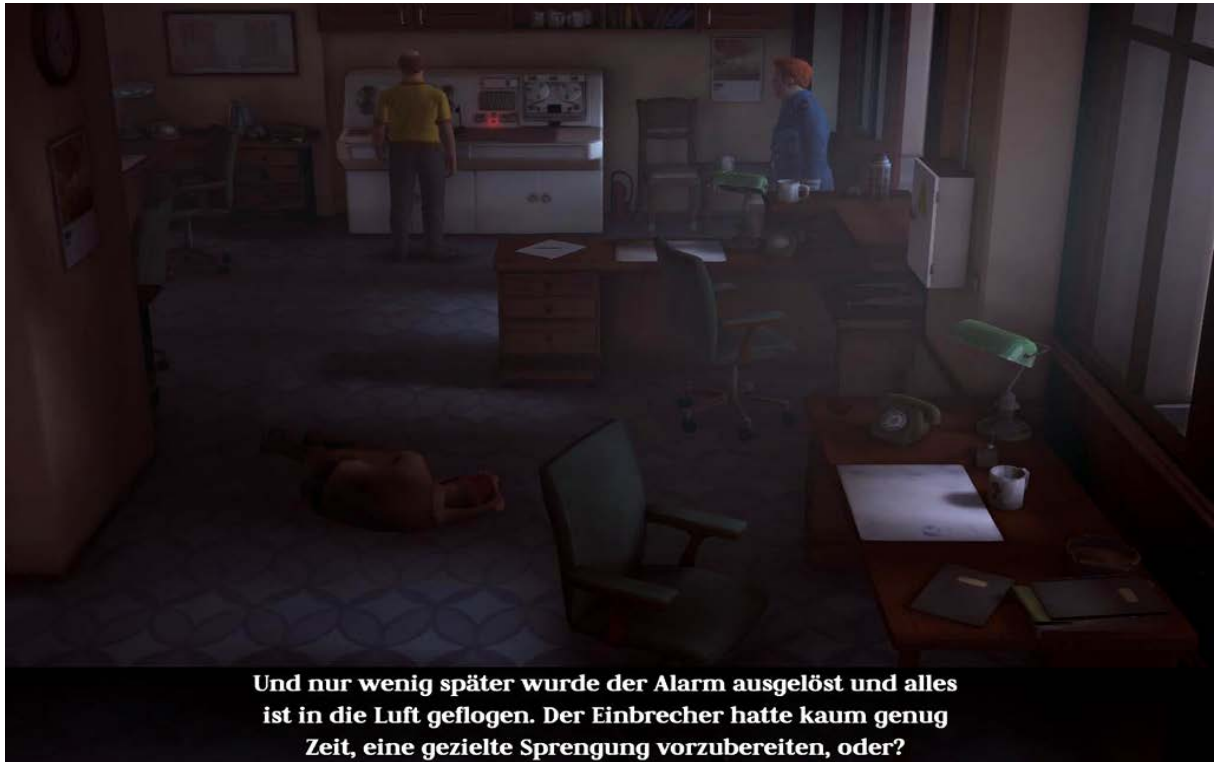
Ich werde jetzt versuchen, das Tor zur Schatzkammer zu öffnen.



**Es gelingt uns auch!
Nun durchsuchen wir die bewusstlose Wache, finden
ihr **Schlüsselbund** u. nehmen es an uns.
Dann werfen wir einen Blick auf die Kaffeemaschine.**



**Hmm. Vielleicht hat ihm jemand etwas in den
Kaffee gemischt und ihn dadurch vergiftet.**



Und nur wenig später wurde der Alarm ausgelöst und alles ist in die Luft geflogen. Der Einbrecher hatte kaum genug Zeit, eine gezielte Sprengung vorzubereiten, oder?

Anschließend gehen wir zum Schaltpult, spielen etwas daran herum, schauen uns die Aufzeichnungen an u. beschließen in die Schatzkammer zu gehen!



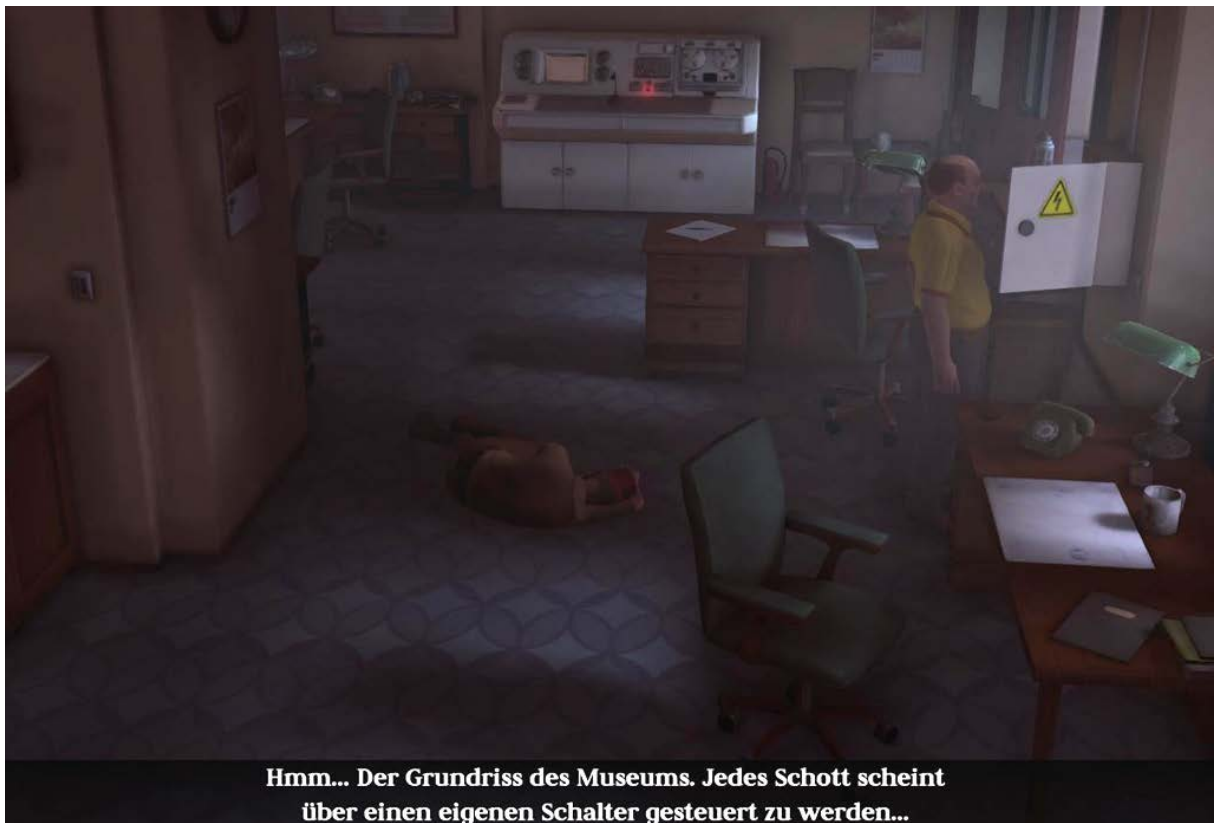
Hoffen wir für uns beide, dass ich vorher einen Zugang zur Schatzkammer gefunden habe. ICH wäre ungern für die Flucht des Raben verantwortlich.

Gemeinsam verlassen wir die Wachstube u. suchen einen Weg in die Schatzkammer!



Das Tor ist massiv. Es lässt sich nicht von Hand öffnen!

**Das Tor lässt sich nicht öffnen, also gehen wir zurück
in die Wachstube.
Mit Hilfe des Schlüsselbundes öffnen wir den
Schaltkasten u. entriegeln das Tor.**



Hmm... Der Grundriss des Museums. Jedes Schott scheint
über einen eigenen Schalter gesteuert zu werden...



Fff... nein. Das wird nichts.

**Leider können wir es, auch mit vereinten Kräften,
keinen Millimeter nach oben schieben.
Also reden wir mit dem Herrn Direktor.**



Direktor Mokhtar? Das Tor lässt sich nicht öffnen.
Gibt es einen anderen Weg in die Schatzkammer?



Nein. Nur ein Weg... nur... einer.

**Aber leider gibt es nur diesen einen Weg.
Also müssen wir uns etwas einfallen lassen!
Wir gehen nach unten zum Schaukasten, öffnen ihn
mit Hilfe des Schlüsselbundes u.
schnappen uns die **Holzstange**!**



Nimm die Holzstange



Pfff. Nein. Es reicht noch nicht ganz.

**Damit gehen wir zurück u. versuchen gemeinsam das
Tor aufzuhebeln!
Leider klappt das nicht so ganz u. wir machen uns auf
die Suche nach einem zweiten Hebel.
Diesen finden wir in Gestalt einer **Fahnenstange**.**





Sie glauben doch nicht, dass ich
Sie alleine zum Edelstein lasse?

**Mit Hilfe des Konstablers können wir die Tür etwas
anheben u. der Herr Direktor sichert sie provisorisch
mit dem Mülleimer.
Dann zwängen wir uns durch den Spalt u. staunen!**

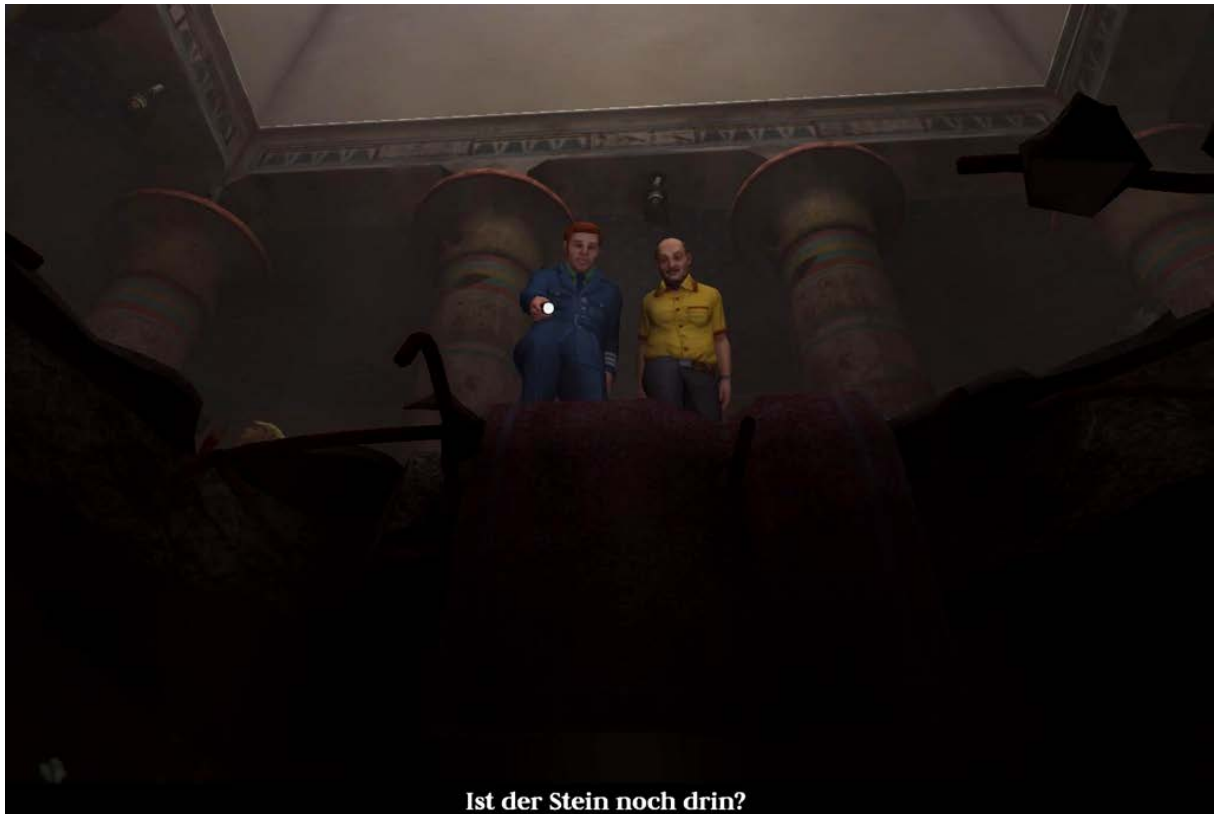


Wow. In der Tat.



Leuchten Sie doch mal richtig ins Loch!

**jetzt schauen wir uns alles genau an u. fordern den
Konstabler auf in das Loch zu leuchten.
Wir sehen die Vitrine, aber von dem Stein ist
nichts zu sehen!**

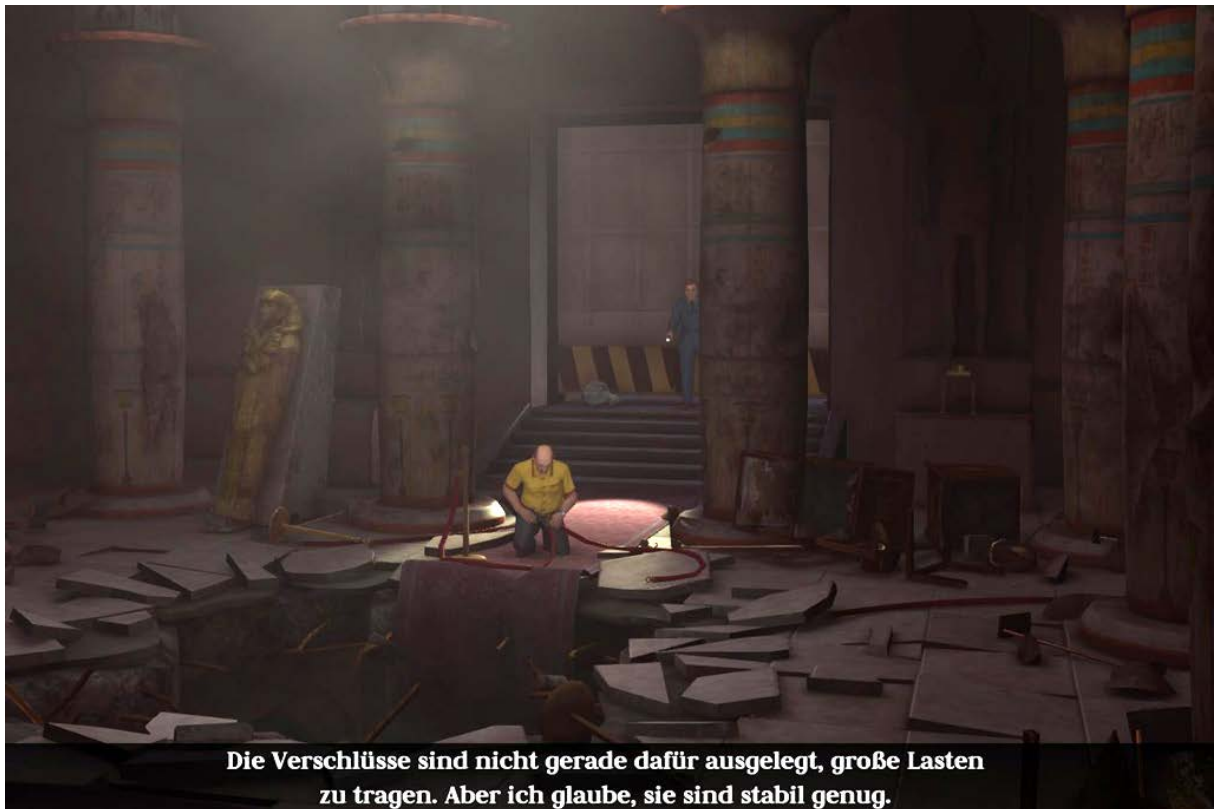


Ist der Stein noch drin?



Der Boden des Kellers liegt fast vier Meter unter uns und er ist mit Schutt bedeckt. Ein Sprung wäre zu gefährlich.

**Nun reden wir nochmals mit dem Konstabler u. schauen uns weiter um!
Wir schnappen uns die beiden Kordeln, verbinden sie u. betrachten unser Werk.**



Die Verschlüsse sind nicht gerade dafür ausgelegt, große Lasten zu tragen. Aber ich glaube, sie sind stabil genug.



Mit Hilfe des Konstablers klettern wir nach unten u. schauen uns dort um.



Hmm. Ein Stadtplan von Kairo. Er ist übersät mit hunderten kleinen Löchern und hier auf dem Boden liegen einige Reißzwecken.

Wir finden einen Stadtplan von Kairo u. einen Haufen Briefe Landkarten usw.

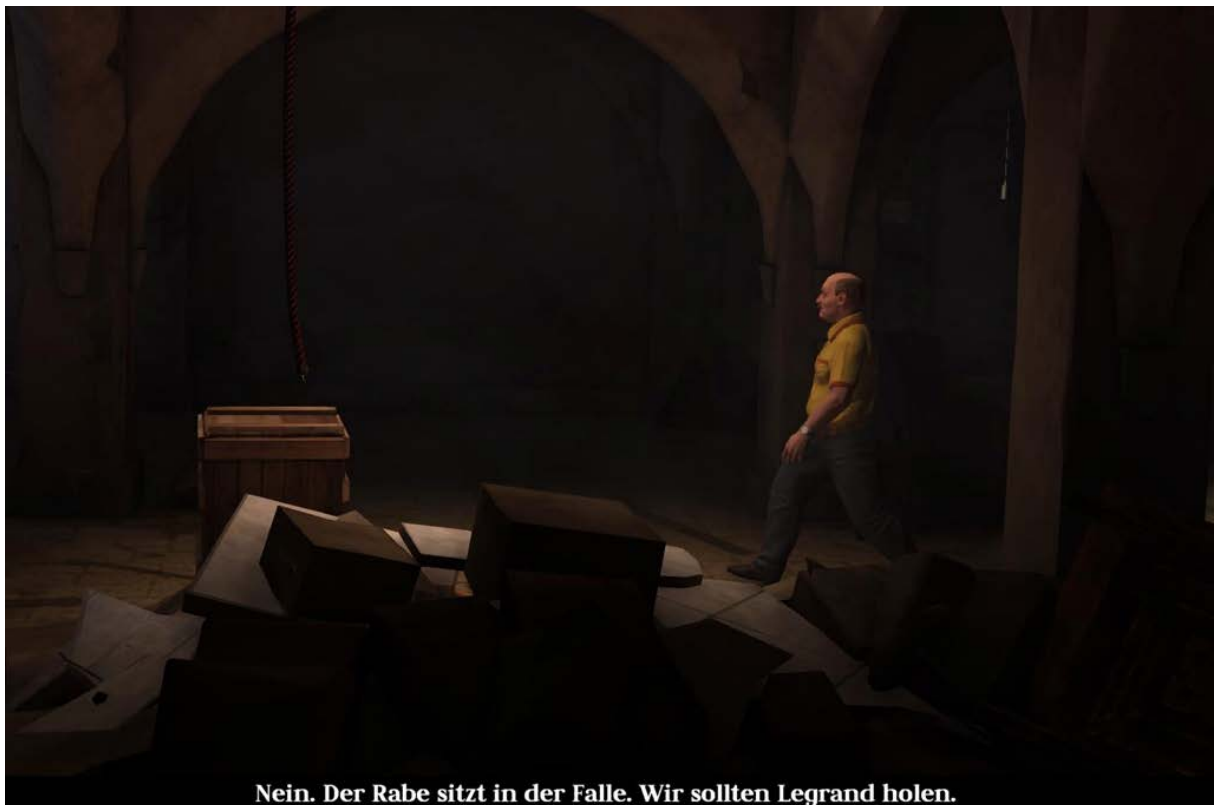


Interessant. Dokumente, Landkarten, Briefe...



Hier sind verschiedene... Scheiben. Und auch eine Art Griff.
Aber er lässt sich nicht drehen, schieben oder drücken.

**Nun gehen wir nach rechts zur Wand, sehen
Schleifspuren u. einige Scheiben.
Aber ohne Licht können wir hier nichts beschicken.
Also reden wir mit dem Konstabler, aber dieser ist
nicht gewillt uns zu helfen!**

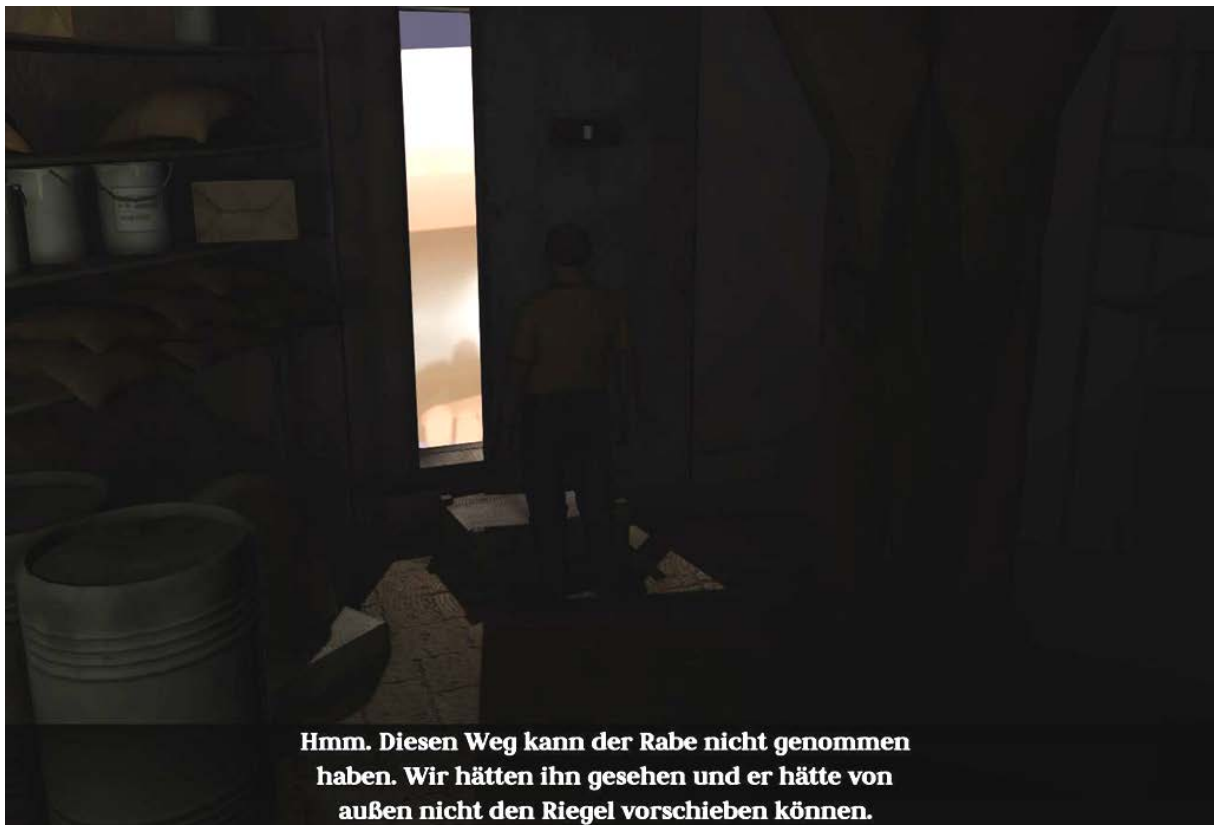


Nein. Der Rabe sitzt in der Falle. Wir sollten Legrand holen.



Betrachte die Klappe

Wir suchen weiter, finden eine Klappe, lassen uns leuchten u. öffnen sie.



Hmm. Diesen Weg kann der Rabe nicht genommen haben. Wir hätten ihn gesehen und er hätte von außen nicht den Riegel verschieben können.

Es ist der Ausgang zur „sprechenden Statue“!



Verdammt, Robert. Ich kann nicht erkennen, was auf der Wand steht. Ich BRAUCHE die Taschenlampe. JETZT.

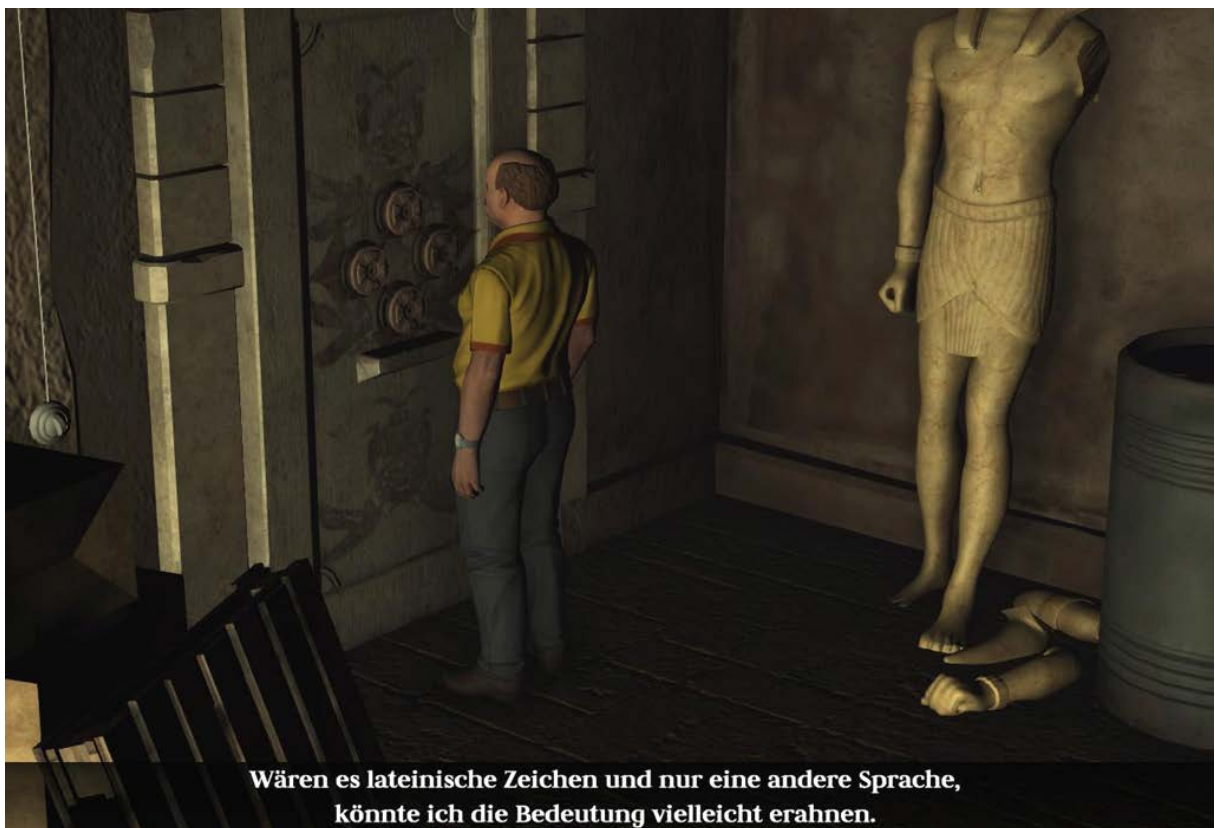
Nun schauen wir ns die Schriftzeichen an, können aber nicht viel erkennen u. überreden den Konstabler uns seine Taschenlampe zu geben.



"Constable Oliver und Wachtmeister Zeller legten mit Kompetenz und Einsatzbereitschaft die Basis für die Ergreifung des Raben."



Nach einigem hin u. her erhalten wir die **Taschenlampe, legen sie auf die Kiste u. richten sie aus.**



Wären es lateinische Zeichen und nur eine andere Sprache, könnte ich die Bedeutung vielleicht erraten.

Nun können wir uns die Scheiben genau anschauen, werden aber nicht schlau daraus u. malen sie ab!



**Dann verlassen wir den Keller, gehen zum Direktor u.
zeigen ihm unsere Skizze.**

Locke

30. August 2013



Hhh. Die Söhne des Horus spielten beim Bestattungsritual eine wichtige Rolle.



Mensch, Pavian, Schakal und Falke. Schauen Sie unten in der großen Halle.

Wir bedanken uns u. gehen zurück.

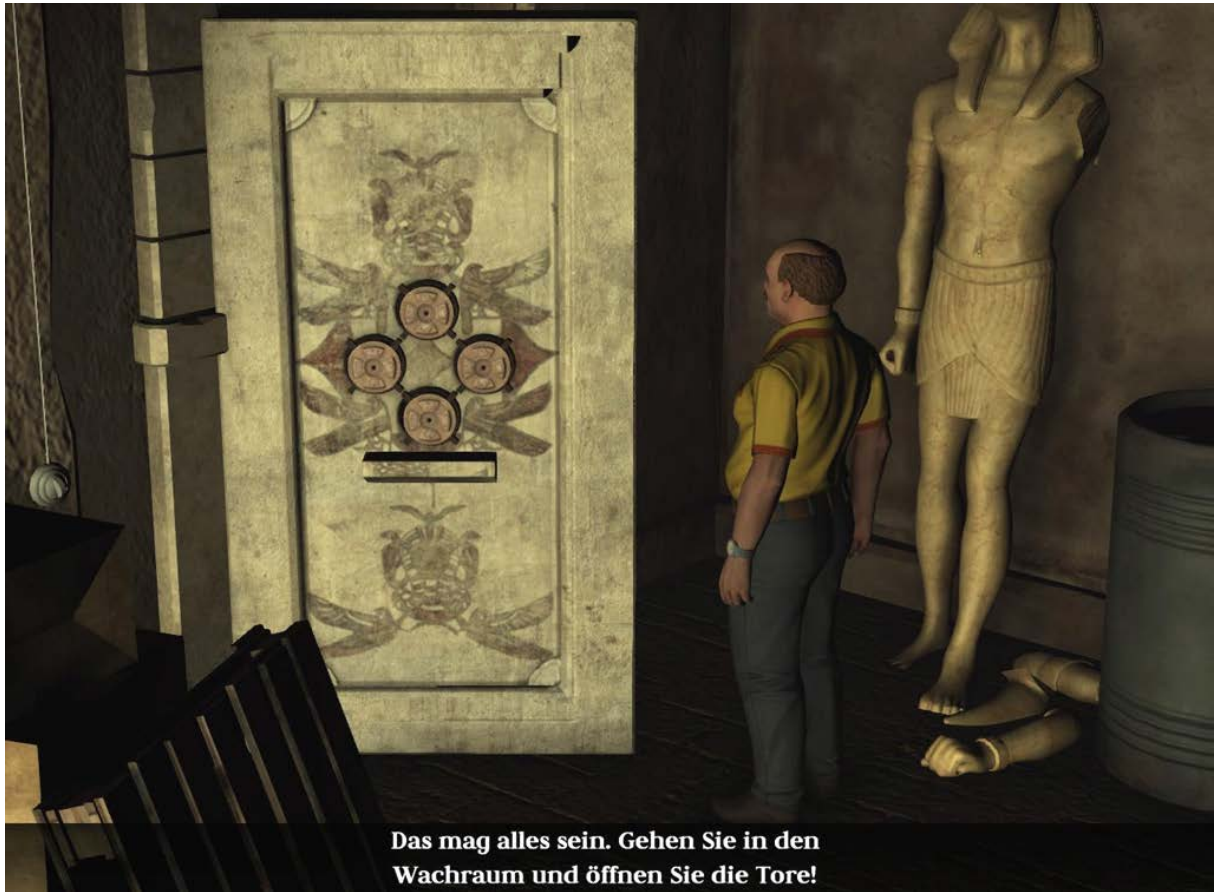




**Hier bilden wir uns etwas, gehen zurück in den
Geheimkeller u. nehmen die entsprechenden
Einstellungen vor!**

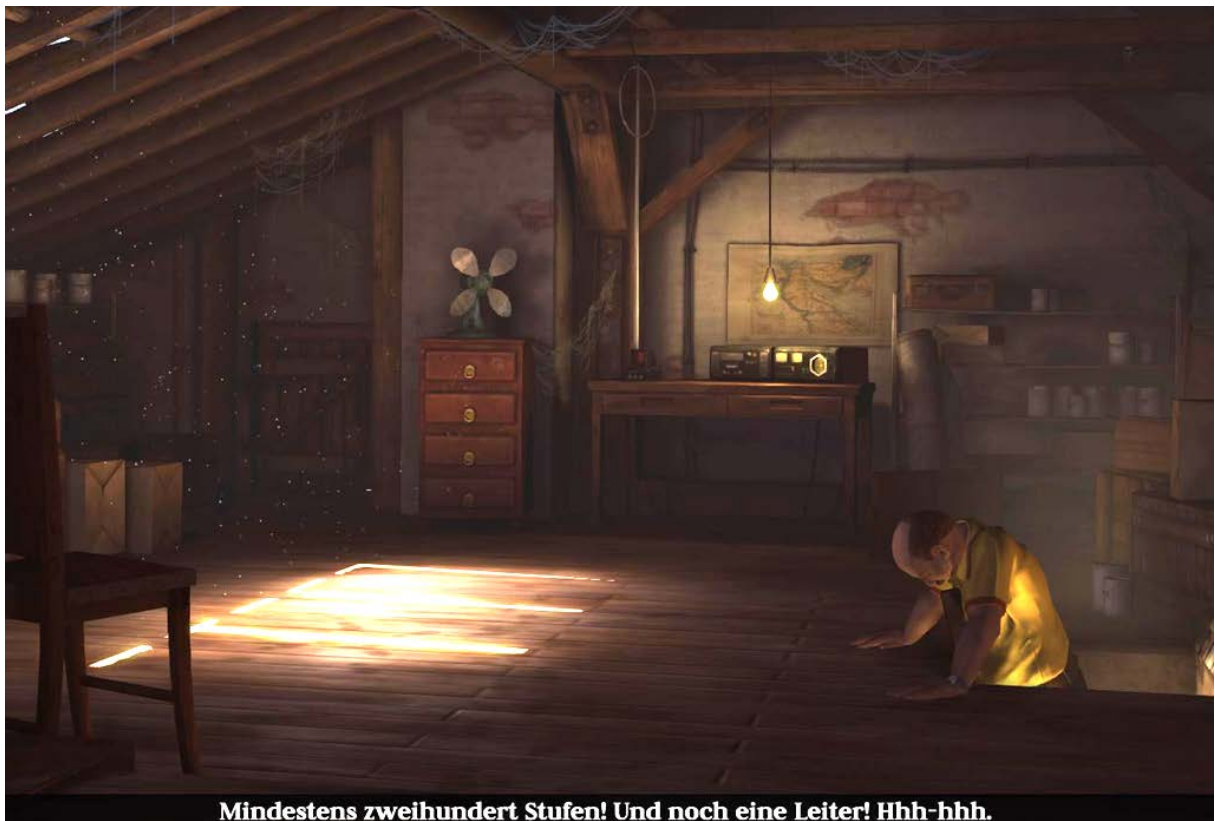


Bingo!



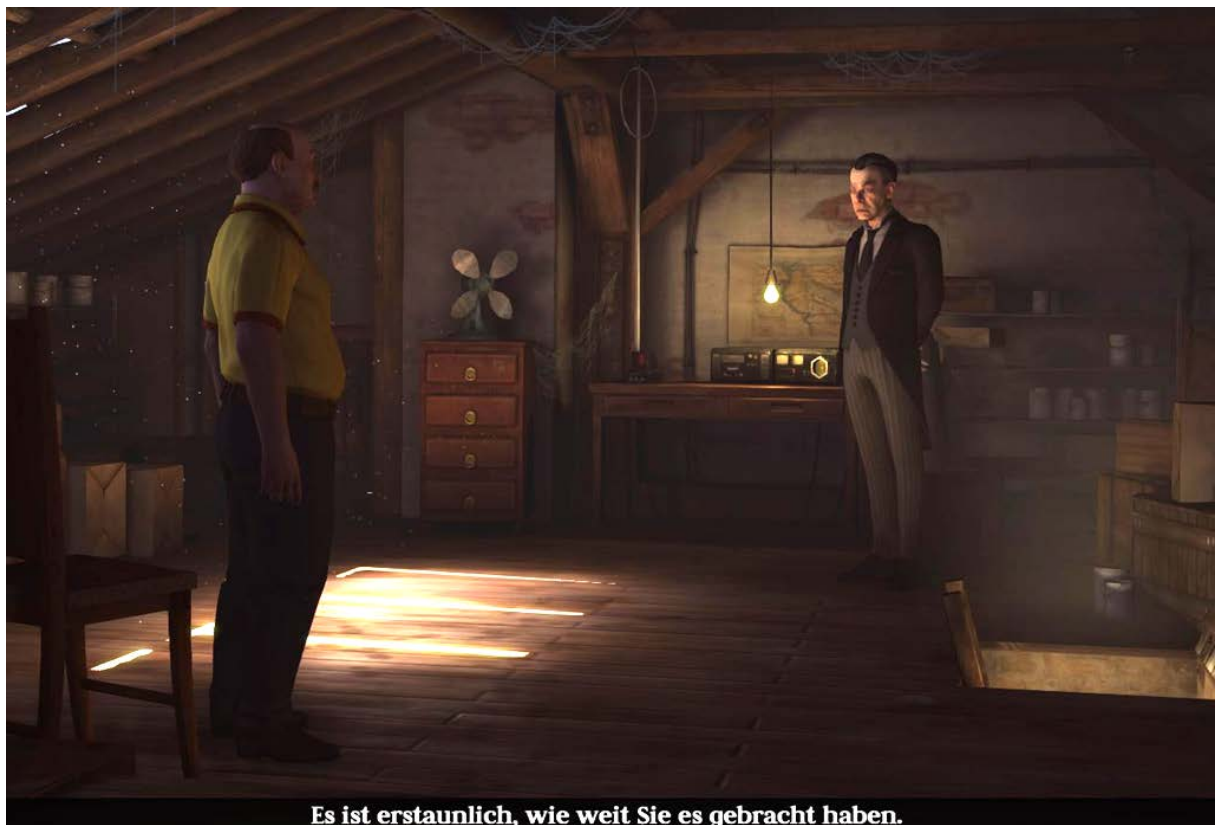
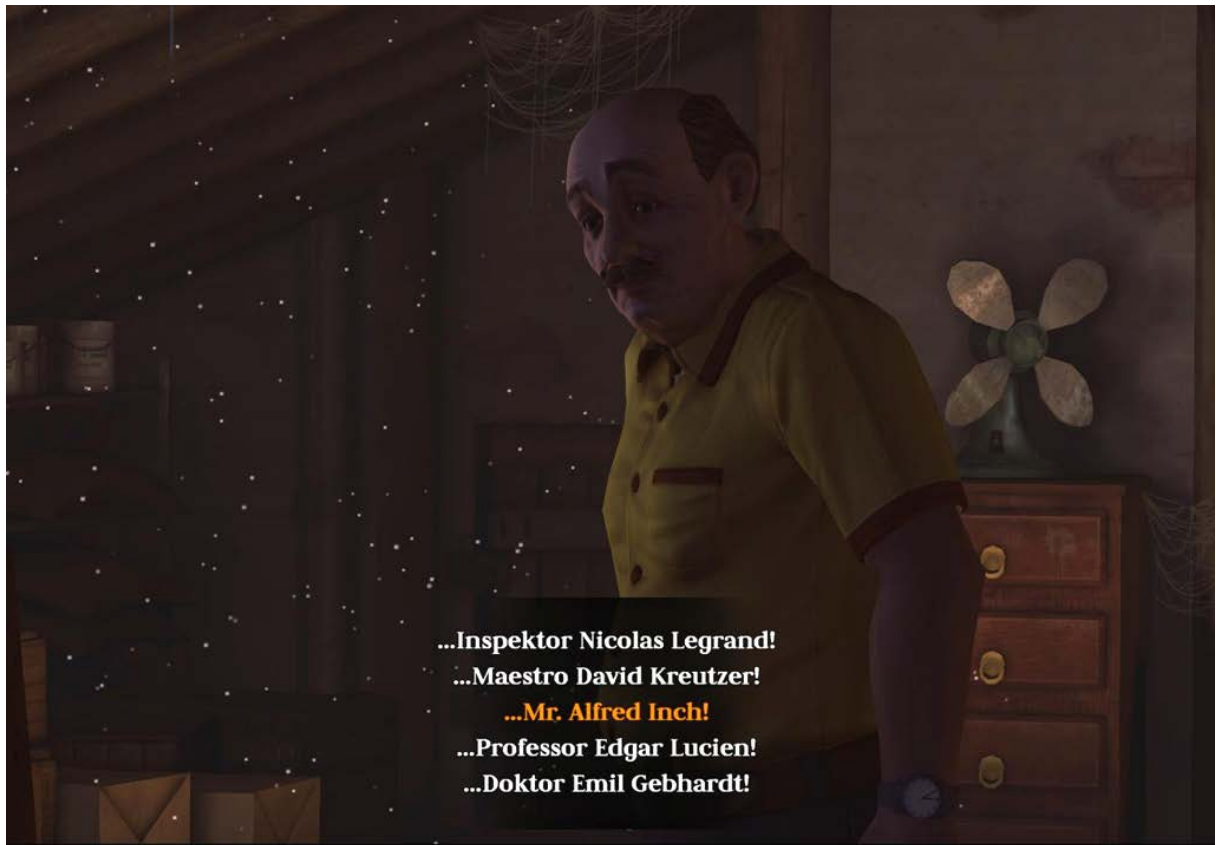
Das mag alles sein. Gehen Sie in den Wachraum und öffnen Sie die Tore!

Diese Hürde hätten wir gemeistert, wir reden kurz mit Robert u. quälen uns ächzend nach oben!



Mindestens zweihundert Stufen! Und noch eine Leiter! Hhh-hhh.

Wir schauen uns alles an, hören ein Geräusch u.

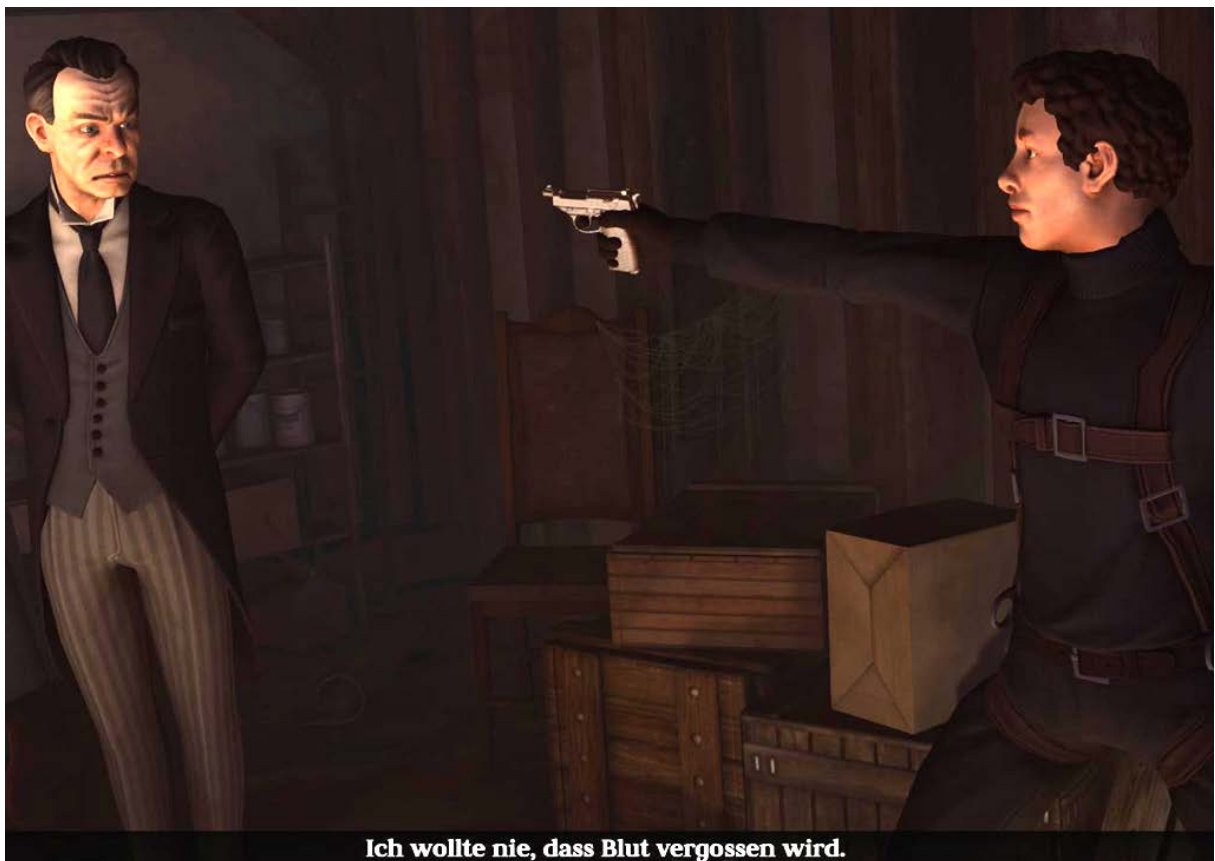


**Mr. Inch – „Der Rabe“ - taucht auf!
Wir unterhalten uns lange über die Vorfälle der letzten
Zeit u. uns wird so Einiges klar!**



Er ist sehr talentiert... Aber auch unzuverlässig.

Nun gesellt sich Mr. Inch`s Helfer, Adil zu uns u. die Lage eskaliert!



Ich wollte nie, dass Blut vergossen wird.

Zum Glück versagt Adils Waffe, aber



ICH habe hier die Fäden in der Hand! Immer.



Ende der Geschichte.

Mr. Inch`s Waffe erfüllt ihren Zweck u. wir

Weiter geht es mit:

Lösungshilfe – Kapitel 2.2 by Locke