



# Inhalt Gaius Numerus

<h1>1x Geschichte</h1>	<div data-bbox="632 392 767 405" data-label="Section-Header"> <h2>GAIUS NUMERUS</h2> </div> <div data-bbox="1016 365 1046 405" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="632 434 802 629" data-label="Text"> <p>Das Alte Rom ist ein gefährlicher Ort. Auch mit einer guten Ausbildung ist man nie vor Verrott und Intrige gefeit. Dies muss ihr leider selber feststellen und am eigenen Leib erfahren. Ihr seid die Schüler des Gaius Numerus, dem außerordentlich scharfsinnigen Mathematiker und Verschlüsselungsexperten in ganz Rom. Zu Gaius Numerus in die Lehre zu gehen, ist eine große Ehre und gleichzeitig sehr gefährlich. Gaius hat euch immer gesagt, dass euer Wissen die Welt verändern könnte und dass die überlieferten Figuren Roms es drängen auf euch abgegraben haben könnten. Dieses Wissen, das er immer "mathematische Werkzeuge" nannte, werde bald die Welt verändern und stürze sie in falsche Hände fallen.</p> <p>Und so geschieht es dann... der Gallus Venetius, der hochtägigen Spion Roms, hat es auf Gaius Numerus abgegraben und hat ihn mit allen seinen Schülern aus</p> </div> <div data-bbox="820 434 991 629" data-label="Text"> <p>Gaius' Haus entführt. Der Überfall geht unglaublich schnell und keiner ist in der Lage zu reagieren. Die Schergen Venetius' drängen ins Gebäude ein und belästigen euch.</p> <p>Als ihr wieder erwacht, befindet ihr euch in einem Lager. Von Gaius Numerus oder Venetius keine Spur. Ihr seht lediglich einige Gegenstände herumliegen, zwei Kisten und ein dicker, scheinbar schalteladener Kasten, der brennt und grunzt. Die eine Kiste ist mit einer Reihe Schlüssel verschlossen. Vielleicht findet ihr darin etwas, um Gaius Numerus zu befreien. Die zweite Kiste scheint Brunnus zu gehören, oder etwas sehr Wichtiges zu enthalten, denn er steht darauf und liest sie wie seinen Augapfel.</p> <p>Vielleicht könnt ihr die verschlossene Kiste knacken und entnehmen oder besser sogar, mit Hinweise darauf Gaius Numerus zurückzuholen und die Überfallter ihrem gerechten Schicksal übergeben.</p> </div>	<div data-bbox="1305 501 1334 521" data-label="Image"> </div>
<h1>1x</h1> <h2>Bedienungsanleitung -</h2> <h2>22 Seiten</h2>	<div data-bbox="609 730 1099 1028" data-label="Image"> </div>	<div data-bbox="1305 873 1334 896" data-label="Image"> </div>
<h1>4x Lösungsseiten</h1>	<div data-bbox="609 1084 1043 1373" data-label="Image"> </div>	<div data-bbox="1305 1229 1334 1249" data-label="Image"> </div>



## Aufgabe 0:

1x Cäsar Scheibe

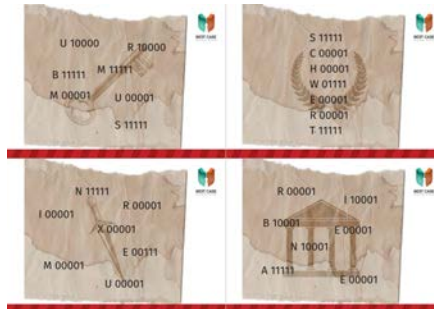
□

6x Schriftrollen		□
1x Aufgabentext - BRUMMUS GEHEIMNIS		□

### Aufgabe 1:

1x Das Große Wissensbuch der Römer		□
1x Seite mit Tabellen		□

1x Seite mit alten  
Papierschnipseln



1x Aufgabentext - DER  
WAHN DES NUMERIX

### AUFGABE 1: DER WAHN DES NUMERIX

Der dicke Römer Brunnus gibt euch aus der einen Kiste ein Paket. Darin findet ihr Schriftrollen, scheinbar die Notizen eines Sehers namens Numerix.  
Numerix war bekannt in Rom und alle hielten ihn für verrückt, nachdem er am Forum Romanum alle Fliesen mit Zahlen beschriftet hatte. Und die Notizen dieses Verrückten habt ihr also in Händen. Na großartig... wenn da nicht auch hier im Lager eine Wand mit vielen Zahlen zu finden gewesen wäre.

Ihr seht mehrere Felder mit Zahlen, die scheinbar ein Muster ergeben, dazu einzelne Zettel mit Zahlen und Buchstaben. Und dann liegt da noch ein Blatt aus einem Buch? Was soll denn das bedeuten?  
Wenn es nur einen Weg gäbe, aus seinem Gescheitert schlau zu werden! Ihr schaut euch die Notizen genauer an.

CODE: \_\_\_\_\_



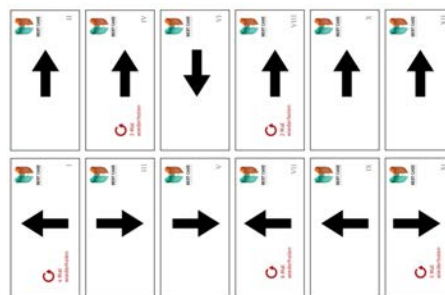
### Aufgabe 2:

1x Seite mit Tabelle

The image shows a large table of numbers on a piece of parchment. The table has 10 columns and 10 rows. The numbers are arranged in a grid, with some numbers being larger than others. The table is surrounded by a red border.



12x Pfeile



1x Aufgabentext - DER  
SEHER

### AUFGABE 2: DER SEHER

Während eurer Suche nach Hinweisen hört ihr ein leises Murmeln. Es scheint, als ob jemand hinter dem Felsen, an dem Brynnius lehnt, redet oder betet.

Ihr schaut nach und trefft auf einen verwirrten, alten Mann, der nach seinem Aussehen zu urteilen, ein Weiser oder ein Seher zu sein scheint. Er spricht scheinbar in Rätseln und wiederholt die immer gleichen Sätze.

Ihr habt zwar keine Ahnung, was ein Automat sein soll, aber damit lässt sich doch bestimmt etwas anfangen. Ihr bemerkt Karten und einen Plan, den der Seher in Händen hält. Nur widerwillig lässt er sie los.

CODE: \_\_\_\_\_



□

### Aufgabe 3:

2x Seite mit großer  
Tabelle

10	1
9	2
8	3
7	4
6	5
5	6
4	7
3	8
2	9
1	10

10	1
9	2
8	3
7	4
6	5
5	6
4	7
3	8
2	9
1	10

□

2x Seite mit kleinen  
Tabellen

KURZSPEER

RÜSTUNG

WURFSPEER

SCHILD

HELM

FELDFLASCHE

SANDALEN

□

1x Aufgabentext - DAS  
LEERE MOSAIK

### AUFGABE 3: DAS LEERE MOSAIK

Gleich nach dem Erreichen ist auch eine Wand mit einem leeren Mosaik aufgetragen. Zwei Teile des Mosaiks sind komplett weiß, und es stehen Zahlen daneben.

Darüber ist das Mosaik zweifärbig, schwarz und weiß. Manche Reihen haben ein Muster, das mit den Zahlen daneben zusammen zu hängen scheint. Eine Reihe zum Beispiel besteht aus links nach rechts aus einem weißen, zwei schwarzen und einem weißen Mosaiksteinchen.

Daneben stehen die Zahlen 1 - 3 - 1. In der nächsten Reihe steht bei jedem weißen Steinchen ganz links, es beginnt mit drei schwarzen Steinchen und dann folgt ein weißes.

Daneben stehen die Zahlen 0 - 3 - 1. Wie hängen die Zahlen und die Steinchen zusammen? Lassen sich aus den Zahlen unten auch Muster erstellen?

Ihr findet ein Glöckchen Hölzchen im verglittenen Feuer und macht euch an die Arbeit, ihr findet außerdem eine weitere Schriftrolle. Darauf stehen für euch völlig unverständliche Informationen. Wie sieht das wohl aus?

CODE: \_\_\_\_\_



Aufgabe 4:

1x Seite mit Brief



2x Seiten Römisch und  
Arabische Zahlen

### RÖMISCHE UND ARABISCHE ZAHLEN

Unsere Zahlen beruhen auf Buchstaben, die arabische System verwendet, was die Ziffern nennt.

ARABISCH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ARABISCH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Die Regeln der arabischen Zahlen...

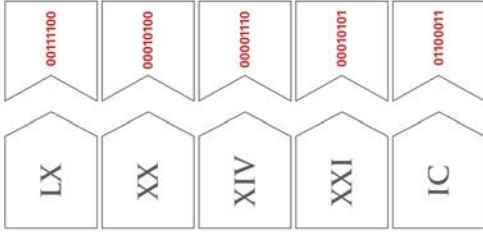


ARABISCH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ARABISCH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Die Regeln der arabischen Zahlen...

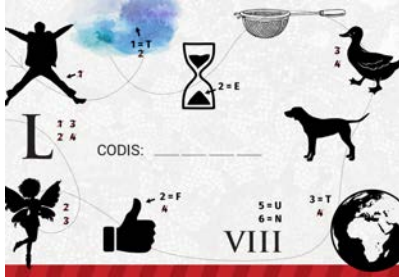




20x Puzzle Teile  
(Römisch - Binäre  
Zahlen)



		
1x Aufgabentext - GEHEIME ZAHLENSYSTEME	<div style="text-align: right;">  </div> <p><b>AUFGABE 4: GEHEIME ZAHLENSYSTEME</b></p> <p>Brummus gibt euch mit einem tiefen Seufzer ein weiteres Paket. Es scheint aber nur einige Schriftrollen zu enthalten. Die erste Rolle ist ein Brief von Verratnix höchst persönlich. Er ist gerichtet an Galus Codis, scheinbar ein wichtiger Kontakt von Verratnix in Rom.</p> <div style="text-align: right;">  </div> <p>CODE: _____</p>	□

### Aufgabe 5:

1x Seite mit Code	 <p>CODIS: _____</p>	□
1x Aufgabentext - REBUSRÄTSEL	<div style="text-align: right;">  </div> <p><b>AUFGABE 5 - REBUS-RÄTSEL</b></p> <p>In der Kiste von Brummus scheint nicht mehr viel übrig zu sein. Er gibt euch ein kleines Stück Papyrus mit wenigen Informationen, zeigt in eine ungefähre Richtung und sagt Mosaik.</p> <p>Ihr schaut euch um und bemerkt am Rande des Mosaiks eingeritzte Bilder und Zeichen. Ihr habt keine Ahnung, was diese Zeichen bedeuten. Und genau in der Mitte steht ein Wort, ihr versucht es zu entziffern... C O D I S. Hmm, das könnte ebenfalls ein Code sein für eines der Schloßier. Auf eurem Papier stehen Zahlen und Buchstaben, vielleicht haben sie etwas mit den Bildern auf dem Mosaik zu tun.</p> <p>Was bedeutet dies wohl?</p> <div style="text-align: right;">  </div>	□