



ADVENTURE GAMES

ENTDECKT
DIE STORY

WALKTHROUGH GRANDHOTELABADDON

**ACHTUNG! Dieses Walkthrough enthält Spoiler!!!
Benutzung auf eigene Gefahr.**

Wir beschreiben **einen** möglichen Lösungsweg. Ihr könnt die Räume aber auch in einer anderen Reihenfolge erkunden. Einige Gegenstände lassen sich auf unterschiedliche Art nutzen und manche Rätsel könnt ihr in anderer zeitlicher Abfolge lösen.

Jeder **Charakter** hat eine eigene **persönliche Mission**, bei der er oder sie im Lauf des Spiels mehr über sich und die persönliche Verbindung zum Grand Hotel Abaddon herausfindet. Diese Missionen werden im allgemeinen Walkthrough nur angedeutet und am Ende nochmals gebündelt zusammengefasst.

Tipp: Die **NSCs** haben je nach Kapitel des Abenteuers **verschiedene Nummern**. Im zweiten und dritten Kapitel, wenn die Situation sich verändert hat, reagieren sie also jeweils anders auf euch. Außerdem bewegen sie sich durch die Räume (oder ihr könnt sie irgendwo weg- oder hinlocken) und haben je nach Ort Unterschiedliches zu sagen. Es kann sich daher lohnen, sie in verschiedenen Räumen anzusprechen und teilweise auch, ihnen dieselben Gegenstände später erneut zu zeigen.

Zum Schluss noch ein paar Hinweise:

Denkt daran, die Einträge der jeweiligen Ortskarten (A, B, C etc.) zu lesen, wenn ihr sie erstmals erkundet.

Befolgt stets die Anweisungen zu den diversen Plättchen.

Und Easter-Eggs oder den besten Weg zur optimalen Punktzahl beschreiben wir in diesem Walkthrough nicht!

Kapitel 1 – Mission: Erkundet das Hotel und findet einen Zugang zum Glockenturm

Ortskarte A: Ihr beginnt im Speisesaal des Hotels, die Türen sind zugeschlagen und lassen sich nicht öffnen. Euer erstes Ziel ist es, hier rauszukommen. Folgt den Aufbauanweisungen in Eintrag 100.

Untersucht zuerst den Raum gründlich. Bei der Butterdose (501) findet ihr ein Buttermesser (#11), das ihr nicht unbedingt braucht, aber es gibt am Ende einen Punkt. Bei der Obstschale (601) findet ihr eine Serviette (#16) und eine Zitrone (#28). Die Bilder an der Wand liefern interessante Informationen. Schaut sie euch alle an. Spielt ihr mit Jack, sollte er sich das Bild mit der Hochzeitsfeier (301) ansehen, da er hier seine persönliche Mission (M5) erhält. Das Lichtschalter-Panel könnt ihr nicht bedienen, solange Madame Fleureux im Raum ist – dazu müsst ihr sie später weglocken. Wenn ihr mit Madame Fleureux sprecht (A94), erfahrt ihr, dass sie sich von den Gästen ein kleines Geschenk wünscht.

Die Tür (101) könnt ihr mit den Anhängern eurer Zimmerschlüssel (51, 53, 55 und 57) aufhebeln; dazu braucht ihr zwei beliebige Zimmerschlüssel. Kombiniert erst einen davon mit der Nummer 101, legt ein Ok-Plättchen auf die Tür und kombiniert dann den zweiten Schlüssel mit der 101. So öffnet ihr den Zugang zu ...

Ortskarte B: In der Hotellobby begegnet ihr dem verängstigten Concierge Jerome. Er hat nichts dagegen, dass ihr das Gästebuch auf seiner Theke (207) studiert, aus dem ihr ein paar Namen früherer Gäste abschreibt (#15). Aber an die Schlüssel (307) lässt er euch nicht heran. Die Hoteltür (407) ist blockiert und nicht zu öffnen. Bei der Büste (607) des Hotelgründers erhält Yolanda Informationen zur Baugeschichte des Hotels und ihre persönliche Mission (M7). Alle anderen, die die Büste betrachten, erfahren immerhin die Lebensdaten des Hotelgründers. Der Kronleuchter (807) und das Pianola (507) werden später wichtig. Rechts (707) ist der Durchgang zur Bar. Erst einmal steigt ihr aber die Treppe (107) zu den Gästezimmern hoch und untersucht diese. Ihr könnt alle Räume öffnen, zu denen jemand aus der Gruppe den Schlüssel hat. Für die restlichen Räume müsst ihr erst Jerome vom Schlüsselschrank weglocken ...

Ortskarte D: Der blaue Raum ist Susans Zimmer und kann mit Schlüssel #51 geöffnet werden. Yu (und nur er) findet auf dem Regal (403) ein Buch, das ihn interessiert und seine persönliche Mission (M6) freischaltet. Für alle Charaktere ist dagegen ein Blick in den Spiegel (103) spannend, in dem ihr jeweils eine kurze Vision zu eurer ganz persönlichen Geschichte erhaltet. Ihr könnt durchaus alle nacheinander – oder zu verschiedenen Zeitpunkten – in

den Spiegel schauen.

Das Wandsafe (503) lässt sich nur mit einem Zahlencode öffnen, den ihr aber erst in Kapitel 2 herausfinden könnt. In der Schublade der Kommode (203) findet ihr eine schwarze Kerze (#68).

In diesem oder einem der anderen Gästezimmer könnt ihr an der Zugschnur (hier 303) ziehen. Das ruft Jerome herbei. Tut ihr das zum ersten Mal, sprecht ihn vorerst noch nicht an und lasst ihn im Zimmer stehen. So könnt ihr auf Ortskarte B (bei 307) die restlichen Zimmerschlüssel und außerdem einen kleinen Schlüssel (#14) „borgen“. Anschließend solltet ihr Jerome ansprechen. Er plaudert etwas aus dem Nähkästchen und geht dann in die Hotellobby zurück. Vergesst nicht, ihn auch in den anderen Gästezimmern (EFG) anzusprechen. Nur so kehrt er zur Lobby zurück und kann von dort in die anderen Räume gerufen werden!

Ortskarte E: Das rote Gästezimmer ist Jacks Zimmer und mit Schlüssel #53 zu öffnen. Das Bild der Zwillingmädchen (206) fasziniert Susan – es eröffnet ihre persönliche Mission (M4). In der Zimmerbar (106) findet ihr eine Flasche Vermouth (#31). Ein Blick aus dem Fenster (306) zeigt, dass das Heckenlabyrinth des Hotels ein spannender Ort zum Untersuchen ist; den merkt ihr euch für später. Unter das Bett (506) fasst ihr dagegen besser nicht, auch nicht später.

Mit der Zugschnur (406) könnt ihr erneut Jerome herbeirufen. Habt ihr noch nicht alle Schlüssel (von 307), holt dies jetzt nach (siehe D, F oder G). Befinden sich die Schlüssel hingegen bereits in eurem Besitz, kann Jack in Zimmer E Jerome ansprechen. Jerome verrät ihm dann ein kleines Detail zu seiner persönlichen Mission. Spielt ihr ohne Jack, ist es egal, wer mit Jerome spricht, damit er in die Hotellobby zurückkehrt.

Ortskarte F: Im grünen Zimmer ist Yu untergebracht, hierfür braucht ihr Schlüssel #55. Durchsucht alles. In der Schreibtischschublade (110) findet ihr den Zauberstab (#37), auf der Kommode (410) das Barmaß (#10) und im Papierkorb (510) eine leere Konservendose (#21). Die Badewanne (310) braucht ihr später.

Mit einem Zug an der Schnur (210) ruft ihr (erneut) Jerome herbei. Solltet ihr noch nicht alle Schlüssel haben ... (siehe D, E oder G). Erst danach sollte Yu Jerome ansprechen und erhält dann eine interessante Information zu seiner persönlichen Mission. Spielt ihr ohne Yu, ist es egal, wer mit Jerome spricht, damit er in die Hotellobby zurückkehrt.

Ortskarte G: Im lilafarbenen Zimmer ist Yolanda untergebracht; es lässt sich mit Schlüssel #57 öffnen. Beim Betrachten des Fliesenmusters (114)

stellt ihr fest, dass es einen Pfau zeigt, und erfährt, dass hier ein schweres Gewicht eine Rolle spielt. Auf dem Regalbrett (414) entdeckt ihr eine Flasche Rum (#42); das Radio (514) bestätigt, dass ihr momentan von der Welt abgeschnitten seid. Der Toilettentisch (214) ist nur für Susan interessant: Sie erlebt hier eine Vision und bekommt Karte #26 als Rätsel für ihre persönliche Mission. Der Geist des Mädchens spricht rückwärts ...

Hinter dem Vorhang (314) ist eine weitere Zugschnur versteckt, die erneuert Jerome herbeiruft. Noch eine Gelegenheit, um in der Lobby (307) die Schlüssel zu ergattern (siehe D, E oder F). Wenn Susan hier anschließend Jerome anspricht, erfährt sie einen wichtigen Baustein für ihre persönliche Mission. Spielt ihr ohne Susan, ist es egal, wer mit Jerome spricht, damit er in die Hotellobby zurückkehrt.

Ortskarte C: Nachdem ihr alle Gästezimmer untersucht habt, wendet ihr euch der Bar zu. Im Gespräch mit dem Barkeeper (211) erfahrt ihr, dass ihm das Rezept für den Cocktail Abaddon Abyss fehlt. Der zugemauerte Torbogen (311) führte ursprünglich zum Glockenturm. Hier ist allerdings kein Durchkommen mehr – ihr müsst also einen anderen Weg finden. Neben dem Torbogen findet ihr auf einem Kästchen (611) liegend eine gelbe Rose (#13). Das ist ein passendes Geschenk für Madame Fleureux!

Zuerst erkundigt ihr aber die Bar weiter. Auf dem hinteren Bartisch (511) ist eine Ritzzeichnung, die allerdings nicht sehr gut zu erkennen ist. Wenn Yolanda ihren Zeichenwinkel daranhält (56511), erkennt sie weitere Details, die für ihre persönliche Mission wichtig sind. Alternativ kann sie später den Tisch bei anderer Beleuchtung betrachten. Beim vorderen Bartisch (411) findet ihr eine Zeitung (#30) mit einem Artikel über den Bühnenmagier Maximilian der Großartige, der mit seinem Zauberstab Kupfergegenstände zum Schweben bringen konnte. Wenn ihr die Zeitung Madame Fleureux zeigt, erzählt sie, dass der Magier einige Besitztümer in Zimmer F vergessen hat. Der Zauberstab (#37) gehörte also Maximilian.

Als Letztes in der Bar werft ihr einen Blick hinter den Paravent (111). Das Gespräch, das ihr dahinter belauscht, kommt von geisterhaften Stimmen aus der Wand! Um sie gut zu verstehen, müsst ihr sie allerdings verstärken. erinnert ihr euch an das Bild der beiden Mädchen, die Telefon spielen? Dieselbe Technik hilft auch hier: Haltet also die Konservendose (#21) an die Wand (111) und lauscht erneut (21111). Auf diese Weise erfahrt ihr, dass im Glockenturm irgendwelche „Dinger“ eingesperrt sind und dass es von Zimmer G aus einen weiteren Zugang gibt, der mit etwas Schwerem auf dem Fliesen-Pfau geöffnet werden kann. Dann bemerken die geisterhaften Stimmen, dass sie belauscht werden, und tauchen die Bar in völlige Dunkelheit. Die Ortskarte C wird durch H ersetzt.

Ortskarte H: Im Dunkeln hat sich die Bar verändert, ihr seht sie an einem Tag in der Vergangenheit. Die Bar wird nun vom alten Barkeeper, Monsieur LeBlanc (204), bemannt. Von seinen Notizen könnt ihr das Rezept für den Cocktail Abaddon Abyss (#20) kopieren – allerdings ist die Kopie bei Licht besehen unleserlich und ihr müsst, um das Rezept genau herauszufinden, noch ein wenig rätseln.

Lösung: Ihr nehmt die zweite Ziffer der Abenteuerkarte des Rums, die erste Ziffer der Abenteuerkarte des Vermouth und ein Viertel der Kartenummer der Zitrone. So erhaltet ihr den Code 237, lest den entsprechenden Eintrag et voilà, fertig ist das Cocktail-Rezept (#22).

Auf dem Kästchen in der Ecke (604) könnt ihr erneut die Rose (#13) finden, falls ihr sie noch nicht habt. Am hinteren Tisch (504) phosphoreszieren jetzt die Gravuren. Yolanda kann ihren Zeichenwinkel (#56) daranhalten und bekommt dann einen Teil eines Rätsels für ihre persönliche Queste (#25).

Jetzt habt ihr aber genug davon, im Dunkeln zu tapen. Geht nun zum Speisesaal und gebt Madame Fleureux die Rose (#13). Sie ist entzückt und macht sich in der Bar auf die Suche nach einer Vase. Damit ist die Luft rein und ihr könnt am Schalter-Panel (701) den Hebel für die Bar umlegen, womit dort das Licht wieder angeht und Ortskarte H durch C ersetzt wird.

Ortskarte C: Die erleuchtete Bar ist wieder vom neuen Barkeeper bemannt. Ihr marschieret schnurstracks zu ihm und gebt ihm das Cocktailrezept (22211). Jetzt betrachte er euch als Kumpel und bietet euch an, euch einen Blick in den Weinkeller werfen zu lassen. So wird der Zugang zu Raum I eröffnet.

Ortskarte I: Zwischen den leeren Weinfässern (108) findet ihr ein Kupferfass (#18) – ganz schön schwer. Yolanda interessiert sich für die Gravur in der Steinfliese (408) und erhält dort den zweiten Teil ihres persönlichen Rätsels (#38). Zwischen den Weinflaschen (208) entdeckt ihr eine ohne Korke und merkt sie euch für später. Jack sollte die alten Dokumente in den Pappschachteln durchsuchen (308), er findet dort eine Seite des Kochbuchs als Teil seiner persönlichen Mission (#19).

Nun habt ihr alles, um den Geheimgang zum Glockenturm zu öffnen und den Mechanismus unter den Pfauen-Fliesen in Raum G auszulösen. Das Kupferfass alleine ist dafür allerdings nicht schwer genug. Daher wuchtet ihr es in die Badewanne in Raum F und füllt es mit Wasser (18310). So erhaltet ihr ein mit Wasser gefülltes Fass (#46). Das könnt ihr zwar nicht mehr hochheben. Berührt es daher mit dem Zauberstab (3746) – und siehe da, ihr erhaltet ein schwebendes Fass (#47)! Nun ist das Fass beweglich und ihr könnt es auf dem Pfau in Raum G platzieren (47114). Rumpelnd öffnet sich eine Passage zum Glockenturm und ihr habt Kapitel 1 erfolgreich abgeschlossen.

Kapitel 2 - Mission: Findet mehr über die Geister heraus und sucht einen Weg durchs Heckenlabyrinth.

Auch das zweite Kapitel beginnt ihr im Speisesaal, wo Madame Fleureux euch auffordert, etwas gegen die Geister zu unternehmen, die durchs Hotel toben. Der beste Startpunkt dafür ist der Glockenturm (Ortskarte J).

Ortskarte J: Im Glockenturm findet ihr zahlreiche Hinweise darauf, dass hier regelmäßig irgendwelche Rituale stattgefunden haben; zum Beispiel stehen auf der Tafel in der Vitrine (413) die Daten dazu. Rasch stellt ihr fest, dass der großen Glocke (113) der Klöppel fehlt. Der runde Steintisch (513) ist mit einem Pentagramm graviert – Teil eines Rätsels, das ihr später braucht. Ihr zeichnet es ab und erhaltet #43. In der steinernen Gartenerne (613) findet ihr ein Kabelstück (#12).

Vom Rednerpult (213) dagegen lasst ihr besser die Finger: Das Pult zu untersuchen ruft einen Geist herbei, der euch einen Gegenstand klaut. Solche Fallen gibt es übrigens noch mehr. Kleiner Vorteil davon: Jedes Mal, wenn ein Geist auftaucht, wechseln Madame Fleureux und/oder Jerome in einen anderen Raum und ihr könnt dort andere Informationen von ihnen erhalten.

Vom Fenster (313) aus habt ihr einen Blick auf den Vorplatz und den Garten. Mithilfe des kleinen Schlüssels (#14) könnt ihr das Fenster öffnen (14313) und seht ein Rankgitter an der Hotelwand. An ihm entlang könnt ihr herunterklettern und gelangt auf den Vorplatz des Hotels (Ortskarte K). Von nun an könnt ihr jederzeit auf diesem Weg zurück ins Hotel oder nach außen gelangen.

Ortskarte K: Auf dem Vorplatz angekommen, erkennt ihr, dass die Eingangstür des Hotels (102) von einer übernatürlichen Macht verschlossen gehalten wird. Das Tor (602) versucht ihr besser gar nicht erst – es ist ebenso verschlossen und daran zu rütteln ruft nur einen weiteren Geist herbei.

Also erkundet ihr das Hotelgelände. Der Wegweiser (202) verrät euch, dass es bei 402 zum Gewächshaus und bei 302 zum Heckenlabyrinth geht. Das Tor zum Heckenlabyrinth ist allerdings fest verschlossen und das Labyrinth selbst liegt noch im Dunkeln. Wer den Mut zusammennimmt, dem steinernen Gargoyle (502) ins Maul zu greifen, merkt schnell, dass dessen spitze Zähne im Weg sind. Hier müsstest du deine Hand schützen – die dünne Stoffserviette aus dem Speisesaal genügt übrigens nicht. Erst mal bleibt euch also nur noch der Weg zum Gewächshaus – Ortskarte L.

Ortskarte L: Das Gewächshaus ist eine halbe Ruine. Noch während ihr das Loch im Glasdach (116) bestaunt, fällt eine große Scherbe herunter und schlägt ein Stück einer Fliese ab. Darunter kommt eine weitere schwarze Kerze zum Vorschein (#65). In den Trümmern am Boden (216) findet ihr

außerdem eine Conciergen-Mütze (#44). Wenn ihr diese Mütze dem Geist des alten Concierge (87) gebt, beruhigt er sich und erinnert sich wieder, wer er war. Er erzählt euch etwas von den Ritualen, die im Hotel stattgefunden haben, und lässt euch von nun an in Frieden.

Auf dem Regal (416) entdeckt ihr Unkrautvernichtungsmittel (#24) und in einem Topf (516) eine seltsame Pflanze mit purpurnen Blättern, von denen ihr ein paar mitnehmt (#27). Beim Sicherungskasten (316) stellt ihr fest, dass die Sicherung für das Heckenlabyrinth durchgebrannt ist. Ihr überbrückt sie mit dem Kabelstück (12316). Ta-Daa: Das Licht im Heckenlabyrinth geht an! Zugleich öffnet sich ein Geheimgang, mit dem ihr endlich Zugang zum Heckenlabyrinth (#L1 bis #L6) bekommt.

Heckenlabyrinth: Das Heckenlabyrinth ist keine einzelne Ortskarte, sondern besteht aus sechs Abenteuerkarten, die ihr beim Erkunden nach und nach anlegt. In welcher Reihenfolge ihr das Labyrinth erkundet, ist euch überlassen. Ihr könnt dort folgende Sachen und Hinweise finden:

112: Auf der Tafel am Eingang steht das Gründungsjahr des Hotels: 1839.

120: Hier geht es von L2 zu L3.

212: Auf einer Widmungstafel am Springbrunnen erfahrt ihr, dass der purpurne Philodendron vom Gärtner des Hotels Abaddon, Henri DuJardin, gezüchtet wurde. Moment mal, ist nicht einer der Geister ein Gärtner? Tatsächlich: Gebt ihr dem Geist 88 die purpurnen Blätter (#27), erzählt er euch etwas über die Wächter des Hotels und die beiden Zwillingmädchen – interessant für Susan. Außerdem wird er euch von nun an keine Gegenstände mehr wegnehmen.

220: Von diesem Baum aus ist der Ausgang des Labyrinths beinahe zum Greifen nahe. Wenn ihr nur über die Hecke in die Krone des gegenüberliegenden Baums klettern könntet ... dafür braucht ihr allerdings Hilfsmittel, die nicht ausschließlich im Labyrinth zu finden sind.

312: Hier kommt ihr von L1 zu L2.

320: Hier geht es von L3 zu L6.

412: Hier kommt ihr von L2 zu L5.

420: Auf der Tafel findet ihr ein diamantförmiges Muster: Ein Hinweis zur Lösung eines Rätsels (#36). Einen zweiten Hinweis plus der Information, zu welchem Rätsel die beiden gehören, findet ihr im Labyrinth bei 620.

512: Die Statue des Mönchs sollte Yolanda untersuchen. Nur sie findet die Tafel, auf der steht, dass Abt Roget das Kloster – den Vorgängerbau des Hotels – im Jahr 491 erbaute. Das wird später für ihre persönliche Mission wichtig.

520: Hier geht es von L5 zu L6.

612: Der Brunnen ist abgedeckt und mit einem Vorhängeschloss verriegelt. Das Schloss lässt sich mit dem Schlüssel #34 öffnen, den ihr im Labyrinth bei 920 findet. Alle Charaktere können in den Brunnen hinunter und durch den unterirdischen Gang bei 820 wieder herausklettern, um zum Schild bei 420 und in die Nähe des Ausgangs zu kommen. Für Susan ist der Brunnen allerdings ein Teil ihrer persönlichen Mission: Sie findet in dem Gang eine Puppe mit fehlendem Auge (#29).

620: Auf dieser Tafel erhältst du einen weiteren Hinweis für das Rätsel von 420, diesmal die Karte #60. Der Spruch verrät, dass es um den Code zum Safe in Raum D geht.

Lösung: Jeder Zimmerschlüssel hat eine unterschiedliche Zahl Zapfen. Bringe sie in die Reihenfolge des Farbcodes im Diamant von #36 – die Symbole in den Feldern geben zudem jeweils typische Muster in der Zimmer-Deko wieder. So erhaltet ihr den Code 4312. Nun sollte jemand zum Safe tigern. Dort angelangt, lest ihr beim Eintrag 4312 nach. Daraufhin schwingt endlich die Safetür auf und ihr findet einen Verlobungsring (#45) sowie eine Geheimtür.

Der Verlobungsring gehört der Geisterbraut (89). Gebt ihn ihr zurück! Daraufhin erzählt sie eine Geschichte, die besonders für Susan interessant ist. Anschließend verschwindet der Geist.

Die Geheimtür führt zu Raum M. Was dort passiert, wird im Anschluss an das Labyrinth beschrieben.

712: An den Ranken in der Hecke könntet ihr euch vorbeidrücken. Untersucht sie trotzdem. Dabei fangen sie an sich zu bewegen und fesseln denjenigen, der sie untersucht hat (#33). Mit dem Unkrautvernichtungsmittel (24712 bzw. 2433) könnt ihr euch befreien und erbeutet dabei eine lange Ranke (#32).

720: Eine weitere Falle. Wer in die Hecke greift, ruft einen Geist. Nicht machen.

812: Hier geht es von L5 zu L4.

820: Hier ist der Ausgang des unterirdischen Gangs vom Brunnen (612). Nach rechts geht es weiter zu L3 und schlussendlich zum Ausgang des Heckenlabirynths.

920: Im hohen Gras findet ihr einen rostigen Schlüssel (#34). Damit öffnet ihr die Abdeckung des Brunnens (612).

990: Nur für Yu lohnt es sich, in die Sackgasse mit dem hohlen Baumstumpf zu gehen. Während alle anderen Charaktere vor den fauligen Blättern im Baumstumpf zurückzucken, gräbt Yu tiefer und findet unter den Blättern

eine Lupe (#58), die er für seine persönliche Mission braucht.

Ortskarte M: Die Geheimtür im Safe führt zu einer Bibliothek. Im Regal links (105) findet nur Jack etwas: eine Seite aus seinem Kochbuch (#35). Im Regal daneben (205) hingegen wird nur Yu fündig: Er entdeckt ein Buch über „Die moderne Séance“, das ihm einen Hinweis zur Lösung seiner persönlichen Mission gibt (#41). Auf dem Schreibtisch (305) findet ihr einen Zettel mit einem Diagramm, das euch später helfen wird (#40). In der Schreibtischschublade (405) liegt seltsamerweise eine Kette mit Haken (#23). Unter dem Teppich (605) ist nichts außer einer Falle, die einen Geist anlocken würde, wenn ihr sie nicht schon alle beschwichtigt hättet. Bei der Standuhr (505) dagegen erhaltet ihr eine Vision und belauscht ein Gespräch.

So, jetzt könnt ihr mit der neugefundenen Kette wieder in das Heckenlabyrinth und zum Baum bei 220 gehen. Die Kette alleine ist zu kurz als Kletterhilfe. Knotet ihr jedoch die Ranke daran (2332), erhaltet ihr eine verlängerte Kette (#39), mit der ihr in den Baum hoch und dann über die Hecke in den gegenüberliegenden Baum klettern könnt. Zum Schluss reißt zwar die Ranke, aber die Kette erhaltet ihr zurück, denn die braucht ihr später noch. Nun habt ihr den Ausgang des Labyrinths erreicht! Ihr steht vor einem Gartenpavillon, um das herum sich ziemlich viele Geister versammelt haben.

Damit habt ihr Kapitel 2 abgeschlossen.

Kapitel 3 - Mission: Führt das Ritual durch.

Die Geister rund um den Pavillon sind euch jetzt glücklicherweise freundlich gesonnen. Sie erzählen einiges vom Hotel Abaddon und der Aufgabe der Wächter hier und bitten euch, ein Ritual durchzuführen, mit dem die Seelen der Verstorbenen ins Jenseits gelangen können. Folgt den Aufbauanweisungen bei Eintrag 300.

Ortskarte N: Ihr steht beim Pavillon und rund um euch schweben die freundlichen Geister (90, 91, 92 und 93). Sprecht jeden Geist einzeln an: Sie erzählen nicht nur ihre persönliche Geschichte, sondern wissen Details zur Durchführung des Rituals. Dadurch erhaltet ihr die Karten #F1 bis #F4.

Nun habt ihr eine To-do-Liste für das Ritual: Die perfekte Beleuchtung arrangieren (#F1), die Glocke reparieren (#F2), einen Silberanhänger fürs Ritual auftreiben und ihn am richtigen Ort fürs Portal platzieren (#F3), und einen weiteren verborgenen Raum finden (#F4). Oh, und ihr müsst euch entscheiden, wem von den Leuten im Hotel ihr vertraut, und diese Person zur Teilnahme am Ritual überreden.

Als Nächstes untersucht ihr den Pavillon. Das Gittermuster im Dach (126) ist ein Hinweis für ein Rätsel (#77). Auf dem Boden des Pavillons (226) findet ihr einen Weinkorken (#82). Der Strahl Mondlicht, der durch das Loch im Dach fällt (326), ist für Yus persönliche Mission wichtig. Er hat jetzt alle Elemente zusammen, um seine Mission abzuschließen, was er jetzt oder später tun kann. Neben dem Pavillon ist im hohen Gras (526) eine Falltür verborgen. Ihr könnt sie entweder gleich öffnen und hinuntersteigen oder erst mal den Korken zurück in den Weinkeller des Hotels bringen. Hier wird der Weg beschrieben, wenn ihr zuerst in den Weinkeller geht (I).

Ortskarte I: Im Weinkeller steckt ihr den Korken in die offene Flasche (82208) – und siehe da, es öffnet sich eine Geheimtür! Sie führt euch in ein unterirdisches Studierzimmer, die Ortskarte O.

Ortskarte O: Dies ist das Studierzimmer von Monsieur Poulet. Hier gibt es allerhand Spannendes zu entdecken. Auf dem Schreibtisch (119) findet ihr eine alte Nachricht von Poulet an seine Tochter mit einem Hinweis, wo der Glockenklöppel versteckt ist (#71). Um den Klöppel zu finden, braucht ihr aber noch weitere Informationen und Hilfsmittel.

Die Beschriftung des Fotos (219) verrät euch, dass Poulets Tochter Gersende hieß. Gersende Poulet – der Name ist euch aus dem Gästebuch (207) bekannt und auch vom Hochzeitsfoto (201) im Speisesaal. Die Initiale ihres Ehemanns dort liefert einen Hinweis auf Verwandtschaftsbeziehungen ... Jack findet bei 219 noch mehr, nämlich eine Seite seines Kochbuchs (#49).

In einer Schublade (319) findet ihr die dritte und letzte schwarze Kerze (#67). Merkt euch die Büsten (419) auf dem Schrank für später. Den Meißel (619 bzw. #75) könnt ihr nur im Studierzimmer benutzen. Zerschlagt damit den billigen Mörtel in der Mitte des Wandmusters (519). Darunter kommt eine steinerne Dekoration zum Vorschein, die einen zweiten Hinweis (#78), ergänzend zum Muster des Pavillons, liefert. Einen weiteren Hinweis braucht ihr allerdings noch, um dieses Rätsel zu lösen. Jetzt geht ihr erst mal zurück zum Pavillon und steigt durch die Falltür (526). Durch einen Gang gelangt ihr in den Boilerraum (P).

Ortskarte P: Der gewaltige Boiler heizt das ganze Hotel. Er hat ein Stellrad für kaltes Wasser (415) und eins für heißes (315). Wenn ihr am kalten Stellrad dreht, passiert nicht viel – und am heißen Rad verbrennt ihr euch mit bloßer Haut die Finger. Hier braucht ihr Schutzausrüstung. Erst mal untersucht ihr daher den Raum weiter. Im Regal (115) findet ihr eine Dose Metallpolitur (#81). Am Nachrichtenbrett daneben hängt eine weitere Botschaft von Poulet an seine Tochter (#83). Dort erfahrt ihr, wozu ihr die beiden Hinweise #77 und #78 braucht und wie ihr sie verwendet.

Lösung: Setzt zuerst die beiden Muster zusammen – sie ergeben die Zahl 254 – und verdoppelt diese Zahl dann. So erhaltet ihr die Lösung: Ort 508. Das ist die Wand im Weinkeller.

Bevor ihr aber dorthin geht, untersucht ihr zuerst das Gitter im Boden. Es lässt sich mit der Haken-Kette (23515) aufhebeln. Darunter befindet sich der Raum Q.

Ortskarte Q: Das ist der älteste Raum des Gebäudekomplexes. Die Platte im Boden (117) ist ein Stück vom Grundstein des Klosters; Yolanda kann hier ihre persönliche Mission abschließen. Das Wappen an der Wand (217) weist auf die Wächter hin. Hinter dem Lüftungsgitter (317) findet Susan – und nur sie – einen kleinen Aufziehschlüssel (#48). Mit ihm kann sie ihre Uhr (#50) wieder zum Laufen bringen und ihre persönliche Mission abschließen. Unten in der Wand ist bei 417 ein kleines Kästchen eingelassen, das mit einem Zahlencode geöffnet werden kann. Um diesen Code zu knacken, fehlt euch allerdings noch ein Hinweis. In einer Bodenritze (517) findet ihr außerdem eine Stimmgabel (#69).

Ortskarte I: Nun geht es zurück zum Weinkeller. Dort haltet ihr einen eurer Zimmerschlüssel an die Wand (51, 53, 55 oder 57 mit 508 kombinieren). Daraufhin kommt der Geist der Nonne, löst die Wand-Illusion auf und öffnet euch so den Zugang zu Raum R.

Ortskarte R: Mit dem alten Casino habt ihr den letzten Raum freigeschaltet. Bei den Pokerkarten (109) findet ihr eine Herzdame (#70) mit dem Hinweis für den Code, der das Kästchen in Raum Q öffnet.

Lösung: Es ist das umgekehrte Todesjahr des Erbauers des Hotels Abaddon. Schaut zur Erinnerung auf der Büste in der Lobby nach (607), dort steht, dass er 1849 starb, also ist der Code 9481.

Unter diesem Eintrag im Abenteuerbuch öffnet ihr das Kästchen und findet darin einen silbernen Anhänger (#72).

Mit der Zugschnur (409) könntet ihr zwar theoretisch Jerome herrufen. Der ist aber noch so von den Geistern verängstigt, dass er sich hinter seiner Rezeptionstheke verschanzt hat und nicht herauskommen will. Ihr müsst also etwas nachhelfen – und im Casino findet ihr auch das Mittel dazu. Dazu später mehr.

Auf dem hinteren Tisch (209) liegt ein Lederhandschuh (#79). Jack kann damit auf Ortskarte K ins Maul des Gargoyles (502) greifen, die letzte Seite seines Kochbuchs finden (#66) und so seine persönliche Mission abschließen.

Das Bild (609) liefert einen Hinweis aufs Portal. Zusammen mit der Gravur vom Tisch im Glockenturm (#43) und dem Diagramm aus der Bibliothek (#40) schließt ihr daraus, dass der Glockenturm, das Foyer und das Casino die fürs Ritual relevanten Orte sind. Und da das Foyer für die Beleuchtung und der Glockenturm für den Sound zuständig sind, bleibt im Casino noch das Portal selbst. Noch fehlen euch aber ein paar Ritual-Elemente. Der Wandschmuck (509) ist eine Notenrolle (#80), die ihr im Pianola (507) einsetzen könnt. Dann spielt es Beethovens „für Elise“. Also ist die Beethoven-Büste in Poulets Studierzimmer die Richtige. Damit geht es zurück zu ...

Ortskarte O: Im Studierzimmer klopft ihr daher mit der Stimmgabel an die Beethoven-Büste auf dem Schrank (69419). Die Büste zerbricht und zwischen den Trümmern kommt der Glockenklöppel (#73) zum Vorschein! Allerdings ist er angelaufen; bevor ihr den für das Ritual verwenden könnt, müsst ihr ihn erst mit der Metallpolitur reinigen (7381). Den nun glänzenden Klöppel (#74) setzt ihr in der Glocke ein (74113).

Fürs Ritual fehlt jetzt nur noch die richtige Beleuchtung und die richtigen Personen ...

Wenn ihr in der Lobby Madame Fleureux anspricht, bietet sie euch ihre Hilfe an. Ihr könnt sie anschließend in jeden der unterirdischen Räume (I, O, P, Q und R) schicken, je nachdem, wo ihr das für sinnvoll haltet.

Um Jerome von seiner Position hinter der Rezeptionstheke loszueisen, ist

hingegen ein Trick nötig: Benutzt den Lederhandschuh, um das heiße Stellerad des Boilers aufzudrehen (79315). Wenn ihr das tut, wird es im ganzen Hotel fast unerträglich heiß. Das scheucht Madame Fleureux und Jerome aus der Hotellobby in die kühle Bar. Prima! Erstens könnt ihr beide nun nochmals ansprechen und erhaltet weitere Informationen. Zweitens trinkt sich Jerome in der Bar Mut an und ist nun, falls ihr das wollt, bereit, aufs Klingelzugläuten hin ins Casino zu kommen und am Ritual teilzunehmen.

Weiter geht es mit der Illumination. Sicher habt ihr schon erraten, dass die schwarzen Kerzen in den Kerzenleuchter im Foyer eingesetzt werden müssen. Um zu erfahren, wie das geht, kombiniert die Zahl einer beliebigen Kerze mit der Nummer des Kerzenleuchters (65, 67 oder 68 mit 807). Jetzt müsst ihr nur noch die Nummern der Kerzen in die richtige Reihenfolge bringen.

Lösung: Die Symbole auf den Kerzen helfen euch. Die Berge gehören zur Ziege, das Wasser zum Fisch und die Wolke zum Vogel. Also ist die richtige Reihenfolge 676568.

Wenn ihr die Kerzen so einsetzt, fangen sie von alleine an zu leuchten. (Bei allen anderen Kombinationen verliert ihr Gegenstände und damit schlussendlich Punkte.)

Um das Ritual durchzuführen, ruft ihr nun entweder Madame Fleureux oder Jerome ins Casino, je nachdem, wem ihr mehr vertraut. Zum Schluss muss noch jeweils einer eurer Charaktere im Glockenturm und Casino sein.

So, und nun könnt ihr das Ritual starten ... Je nachdem, wie ihr euch entscheidet, kommt ihr zu unterschiedlichen Enden. In jedem Fall heißt es aber:

Gratulation, Abenteuer abgeschlossen!

Persönliche Missionen

Susan

Die beiden Zwillinge auf dem Bild 206 in Raum E faszinierten dich und das eröffnet deine persönliche Mission (M4): Du willst das Schicksal dieser Mädchen herausfinden.

(Übrigens zeigt das Bild der spielenden Kinder im Speisesaal (401) dieselben beiden Mädchen.) Im Spiegel (103) im Raum D siehst du eins der Mädchen, das mit einer Puppe spielt. Im Raum G erlebst du beim Betrachten des Frisier­tischs (214) eine Vision und begegnest den Zwillingmädchen.

Rückwärts sprechend bittet eine davon dich um Hilfe und sagt, dass sie im Brunnen festsitzen. Wenn du in diesem Raum Jerome ansprichst, erzählt er mehr von dieser traurigen Geschichte.

Im zweiten Kapitel erfährst du von den Geistern des Gärtners und der Braut weitere Puzzlestücke der Geschichte, sobald ihr ihnen ihre persönlichen Gegenstände gebt (Gärtner: Blätter #27 aus dem Gewächshaus L 516, Braut: Verlobungsring #45 aus dem Safe in Raum D, zu öffnen mit Code 4312.)

Im Heckenlabyrinth findest du den fatalen Brunnen (612 auf L5). Er wurde abgedeckt – nachdem das Kind hineingefallen ist ... der Schlüssel zum Vorhängeschloss liegt im hohen Gras bei 920 auf L6. Damit kannst du den Brunnen aufdecken und herunterklettern. Im Gang, der dort beginnt, findest du eine Puppe mit fehlendem Auge (#29).

Am Anfang von Kapitel 3 spricht ihr nochmals mit den Geistern und erfährt weitere Details; die Braut (91) ist Melanie Lovejoy, die Mutter der Zwillingmädchen. Ein Puzzlestück fehlt dir noch. Im Raum Q findest du hinter dem Lüftungsgitter einen Aufziehschlüssel (#48). Damit kannst du deine Uhr aufziehen. Der Deckel an der Rückseite springt auf und du entdeckst eine gravierte Widmung, die belegt: Du selbst bist Susan Lovejoy, der überlebende Zwilling. Der Geist deiner Mutter Melanie kommt zu dir und schenkt dir das fehlende Auge deiner Puppe (#62).

Damit ist deine Mission abgeschlossen.

Jack

Das Bild des Hochzeitsbanketts (301) im Speisesaal weckt deine Neugier und eröffnet deine persönliche Mission (M5): Du willst die fehlenden Seiten des Kochbuchs finden, das dein Großvater dir hinterlassen hat. Im Spiegel (103) in Raum D siehst du einen geschickten Koch einer älteren Generation, der dir ähnlich sieht.



In Raum E erfährst du von Jerome, dass ein berühmter Koch extra für Hochzeitsfeierlichkeiten engagiert wurde. Vielleicht derselbe, den du gesehen hast? Tatsächlich findest du übers Hotel verteilt die fehlenden Seiten deines Kochbuchs: Im Weinkeller in den Pappschachteln (I 308 – #19), in der Bibliothek im Regal (M 105 – #35) und im geheimen Studierzimmer unter dem Foto (O 219 – #49). Dass genau die Seiten, die in deinem Buch fehlen, hier übers Hotel verteilt sind, kann kein Zufall sein – offenbar hat sich dein Großvater hier längere Zeit aufgehalten. War er vielleicht der berühmte Koch, der für die Hochzeitsfeiern engagiert wurde? An die letzte Seite kommst du nicht ganz so leicht. Du brauchst den Lederhandschuh (#79), den ihr auf Tisch 209 im Casino (Ortskarte R) findet. Damit kannst du ins Maul des Gargoyles auf dem Hotel-Vorplatz greifen (K 502). Ganz hinten im Maul findest du zusammengeknüllt die letzte fehlende Seite aus dem Kochbuch, das Titelblatt. Darauf steht mit Bleistift der Name deines Großvaters, Maurice Magritte. Das ist der Beweis: Er war der berühmte Koch hier im Hotel Abaddon! Wenn du das Kochbuch zusammensetzt, kommt sein Geist und unterhält sich mit dir. Er ist beim Hotelbrand ums Leben gekommen und ihr entwickelt gemeinsam neue Rezeptideen. Stolz auf seinen Enkel, schenkt er dir seine Kochmütze (#63). Damit ist deine Mission abgeschlossen.

Yu

Auf dem Bücherregal (403) in Zimmer D findest du ein Buch über Geisterjagd, in dem das Hotel Abaddon erwähnt wird. Das schaltet deine persönliche Mission (M6) frei. Im Spiegel im selben Zimmer (103) siehst du kurz deinen Vater. Vielleicht ist er also noch irgendwie im Hotel anwesend ... In deinem eigenen Zimmer F kannst du Jerome ansprechen und erfährst dann, dass jemand, dessen Beschreibung sehr nach deinem Vater klingt, hier offenbar Séancen abgehalten hat. Wenn du Jerome später noch mal dein Prisma zeigst (5495), erfährst du, dass dein Vater nachts in den Gartenpavillon gegangen ist. Was es dort wohl zu entdecken gibt?

Im zweiten Kapitel findest du im Heckenlabyrinth in dem hohlen Baumstumpf (990) auf L2 eine Lupe (#58). In der verborgenen Bibliothek (Ortskarte M) entdeckst du im Regal bei 205 eine Seite in einem Buch (#41), die einen Hinweis gibt, wie du die Lupe verwendest. Das kannst du dann im dritten Kapitel im Pavillon (N) umsetzen: Du bündelst mit der Lupe den Mondlichtstrahl (58326) und lenkst ihn auf dein Prisma. Es leuchtet auf und wird dann schwarz (#76). Mit dem dunklen Prisma kannst du nun in deinem Zimmer (F) eine Séance abhalten und den Geist deines Vaters herbeirufen.



Du unterhältst dich eine Weile lang mit ihm und erhältst dabei interessante Einblicke darüber, wie es nach dem Tod weitergeht (#64).
Damit ist deine Mission abgeschlossen.

Yolanda

An der Büste des Hotelgründers in der Lobby (B 607) denkst du darüber nach, dass deine Urgroßmutter am Umbau zum Hotel mitgewirkt hat. Dadurch wird deine persönliche Mission (M7) freigeschaltet: Du willst mehr über die Baugeschichte des Gebäudes herausfinden. Im Spiegel in Raum D (103) siehst du die Grundsteinlegung des ersten Vorgängerbaus und erkennst, dass er einen sternförmigen Grundriss hat. Einen weiteren Hinweis findest du in der Bar bei der Ritzzeichnung im hinteren Tisch (511). Richtig erkennen kannst du sie aber erst, wenn die Bar dunkel ist (Ortskarte H, 504). Indem du deinen Zeichenwinkel (#56) entweder an 511 oder 504 hältst, erkennst du die Details und kannst sie abzeichnen (#25). Im Weinkeller (I) siehst du auf einer Bodenplatte eine weitere Ritzzeichnung (#38). Wenn du beide Zeichnungen richtig aneinander hältst, ergeben sie die Zahl 178. Beim entsprechenden Eintrag im Abenteuerbuch erhältst du Abenteuerkarte #59. Du suchst jetzt also nach dem Jahr, in dem Abt Roget sein Amt antrat und den Grundstein des Klosters legte.

In Kapitel 2 findest du im Heckenlabyrinth bei 512 auf L1 eine Mönchsstatue. Die Plakette gibt die Amtszeit des Abts Roget an: 491–507. Die Grundsteinlegung des ursprünglichen Gebäudes war also 491.

Mit diesem Wissen kannst du erst im dritten Kapitel etwas anfangen: Im Raum Q findest du den Grundstein des Kloster (117). Wenn du dich dort auf das Jahr 491 konzentrierst, empfängst du eine Vision. Du erkennst, dass eine entfernte Vorfahrin von dir dem Abt die Baupläne des Klosters gegeben hat, und kannst dir einige Erkenntnisse aus ihren Plänen und mystischen Erklärungen aufschreiben (#61).
Damit ist deine Mission abgeschlossen.

