



# ADVENTURE GAMES<sup>®</sup> ENTDECKT DIE STORY

## WALKTHROUGH DAS GEHEIMNIS DER STATUE

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

Wir beschreiben einen möglichen Lösungsweg. Ihr könnt die Orte 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.

Da alle **Spielcharaktere besondere Fähigkeiten** haben, ist es manchmal nicht egal, wer einen Ort bzw. Gegenstand untersucht – verschiedene Personen erhalten unterschiedliche Ergebnisse. Die gerade aktive Person kann jederzeit alle Teammitglieder einsetzen. Dazu kombiniert ihr die Nummer des untersuchenden Charakters mit der Nummer des zu untersuchenden Orts oder Gegenstands. Damit ihr nicht überall alle denkbaren Kombinationen ausprobieren müsst, sind diejenigen Orte und Gegenstände, für die sich einer der Charaktere besonders eignet, **blau gekennzeichnet**. Die anderen Orte und Gegenstände können alle Teammitglieder gleich gut untersuchen.

**Tipp:** Im Spiel gibt es verschiedene NSCs, die ab und zu mal ihren Aufenthaltsort wechseln. Es lohnt sich, jeden NSC an jedem möglichen Ort anzusprechen. Auch NSCs reagieren manchmal unterschiedlich, je nachdem, wer sie anspricht; sie sind dann ebenfalls **blau markiert**. Trotzdem kann es auch hier sinnvoll sein, den NSC **zusätzlich** allgemein anzusprechen (über Ortsbuchstabe und NSC-Nummer).

## Kapitel 1

Lest zuerst Eintrag 100 und folgt den Anweisungen darin. Euer erstes Ziel ist es, Hinweise auf die Echtheit oder Unechtheit des Gemäldes in der Galerie zu finden (M1).

**Ortskarte A:** In welcher Reihenfolge ihr die Orte in Rocky Beach besucht, ist nicht so wichtig. Stellt euch doch erst mal eurem Auftraggeber Grady Markels in seiner Villa (102) vor und fragt ihn nach Details. Die Villa ist Ortskarte C.

**Ortskarte C:** Grady Markels (301) erzählt euch einiges über die Bilder, um die es geht. So erfahrt ihr, dass das Vergleichsbild von Oktava Mohns, das er schon besitzt, in seinem Tresor steckt (303) – und dass Grady die Kombination vergessen hat. Auch der Butler (C85) erzählt euch von der vergessenen Kombination. Wenn Peter den Tresor untersucht (11303), stellt er fest, dass eine dreistellige Kombination nötig ist. Mr. Markels hat offenbar Hinweise darauf versteckt, die müsst ihr also finden. Außerdem schickt Markels seinen Butler Edward zum Schrottplatz von Onkel Titus. Damit ist das Sofa (304) frei und ihr könnt es untersuchen. Dort findet ihr einen Zettel mit einem verschlüsselten Hinweis, wie ihr die Kombination des Tresors herausfinden könnt (Q1). Schaut euch auch die Bilder hinter Markels' Schreibtisch genauer an. Ein Überblick der Gemälde (302) zeigt, dass er verschiedene Stilrichtungen sammelt. Interessanter ist das Foto (305). Es zeigt eine Strandszene und Markels leiht euch das Bild (#19) – es ist ein erster Hinweis auf den Code des Tresors. Als Nächstes macht ihr einen Boxenstopp in in eurer Zentrale, dem Campinganhänger beim Schrottplatz von Justus' Onkel Titus (A/101). Der Anhänger ist Ortskarte B.

**Ortskarte B:** In den Aktenordnern (201) könnt ihr erst dann sinnvoll recherchieren, wenn ihr wisst worüber – das vertagt ihr also auf später. Der Computer (202) ist Justus' Hoheitsgebiet und wird am besten von ihm untersucht (10202). Da ihr Q1 schon habt, Butler Edward also schon auf dem Schrottplatz war, erfährt Justus bei Eintrag 123, dass Edward einen UV-Filter gekauft hat. Edward (NSC 85) wandert nun auf Ortskarte A. An der Tür (203) hängt eine Visitenkarte der drei ???, die ihr mitnehmt (#14). In der Ecke (204) lehnt ein Sonnenschirm, auch ihn nehmt ihr mit (#13). Nun seid ihr gut ausgerüstet und geht als Nächstes zur Gemäldegalerie (A/103, ihr kommt auf Ortskarte D).

**Ortskarte D:** Vor dem Gemälde, um das es Grady Markels geht, steht eine Aufseherin (NSC 86); das könnt ihr also erst mal noch nicht untersuchen. Daran solltet ihr euch halten, denn die Installation an der Decke (401) stellt sich als Überwachungskamera heraus. Neben dem Bild hängt ein weiteres abstraktes Gemälde (402), das euch nicht viel sagt. Es wird später noch

interessant. Unter der Bank (403) findet ihr eine LED-Taschenlampe (#15). Wenn ihr die Aufseherin anspricht (D86), stellt sich heraus, dass Peter sie aus dem Leichtathletik-Club kennt; sie heißt Tasha. Gebt ihr eure Visitenkarte (1486). Dann erfahrt ihr, dass Tasha ein Problem hat, bei dem sie eure Hilfe benötigt. Sie will euch nach ihrer Schicht vor dem Eingang der Galerie treffen. Tasha wandert auf Ortskarte A und ihr könnt die kleine Ortskarte D1 auf D legen: Das Gemälde ist nun zugänglich. Schaut es euch erst mal gemeinsam an (404), dann könnt ihr ein Handy-Foto davon machen (#17, das ist euer Hinweis 1). Kunstexperte Bob findet beim Betrachten des Bildes (12404) heraus, dass es im gleichen Stil gemalt ist wie das linke Gemälde und daher vermutlich auch ungefähr gleich alt sein sollte. Nach dieser Feststellung geht ihr vor die Galerie, um euch mit Tasha zu treffen.

**Ortskarte A:** Hier trifft ihr euch mit der Galerie-Aufseherin Tasha (A86). Sie erzählt euch unter anderem, dass sie eine Einladung nach Vienna erhalten hat, und bittet um eure Begleitung. Ihr stimmt zu, und Tasha gibt euch den Briefumschlag der Einladung von ihrer Großtante (Z1) sowie einen Zettel, den sie in der Bananenskulptur gefunden hat (#16 – ein weiteres Strandfoto). Ab nun ist Tasha Mitglied eurer Gruppe (#24) und kann ihrerseits Dinge und Orte untersuchen oder Personen ansprechen.

Auf Ortskarte A trifft ihr auch den Butler Edward wieder (A85). Er überlässt euch den UV-Aufsatz, den er bei Onkel Titus gekauft hat (#23). Diesen Aufsatz kombiniert ihr natürlich gleich mit der Taschenlampe (1523), heraus kommt eine UV-Taschenlampe (#18). Damit ausgerüstet geht ihr wieder in die Galerie.

**Ortskarte D1:** Ihr richtet die UV-Taschenlampe auf das Bild (18404). Bob stellt fest, dass das rechte Bild in einer anderen Farbe fluoresziert als das linke und wohl doch nicht das gleiche Alter hat. Ihr erhaltet Karte #25, das ist Hinweis 3.

**Ortskarte A:** Nach so viel anstrengender Kunstbetrachtung wollt ihr jetzt erst mal zum einzigen Ort, an dem ihr in Rock Beach noch nicht wart: zum Strand (104). Ohne Sonnenschutz geht ihr dort aber nach dem Sonnenbrand von heute früh nicht mehr hin. Zum Glück habt ihr den Sonnenschirm dabei und kombiniert 13104. Auf diese Weise könnt ihr euch am Strand niederlassen und findet im Sand vergraben ein weiteres Foto (#21). Nun habt ihr drei Fotos vom Strand (#16, #19, #21): Eins mit leerem Sand, eins mit zwei Stühlen und eins mit fünf Strandhäuschen. Anhand der Hinweise auf dem Zettel aus Markels' Sofaritze (Q1) sortiert ihr diese Zahlen absteigend und kommt auf den Code für den Safe.

**Ortskarte C:** Ihr schaut also unter 520303 nach und siehe da, der Tresor geht auf. Grady Markels freut sich und erlaubt euch, ein Foto von dem Gemälde aus dem Tresor zu machen (#22, Hinweis 2). Wenn ihr die Fotos der beiden Gemälde miteinander vergleicht (1722), stellt ihr fest, dass die Bilder

vermutlich von derselben Künstlerin stammen; ihr erhaltet Verdachtskarte V1. Jetzt hättet ihr die drei Hinweise zusammen, um Gradys Fragen zu beantworten. Bevor ihr ihm eure Erkenntnisse mitteilt, flüzt ihr aber noch schnell in eure Zentrale und schaut in den Aktenordnern nach Informationen zu den beiden Bildern.

**Ortskarte B:** Mit der Suche 17201 erfahrt ihr einige Informationen zum Bild, aber nicht zum Künstler. Bei 22201 findet ihr heraus, dass die Malerin den abstrakten Stil beherrscht, dass aber sonst nichts über sie bekannt ist. Ist dieser Mangel an Informationen vielleicht an sich schon aussagekräftig? Wie dem auch sei, ihr geht jetzt mit euren Erkenntnissen zu Grady Markels.

**Ortskarte C:** Entsprechend den Angaben auf M1 sortiert ihr die Hinweise aufsteigend und lest Eintrag 172225. Da die Ergebnisse jedoch keine eindeutige Aussage zur Echtheit des Bilds zulassen, überzeugt ihr Grady Markels, euch eine Forschungsreise nach Vienna, Virginia zu bezahlen – und auch Tasha. Damit habt ihr Kapitel 1 erfolgreich abgeschlossen.

## Kapitel 2

Um mit Kapitel 2 anzufangen, lest ihr Eintrag 200 und folgt den Anweisungen dort. Es geht weiter auf Ortskarte E.

**Ortskarte E:** Die Sicherheitsmitarbeiterin (151) am Flughafen von Vienna informiert euch, dass eine Landung der Air Force One erwartet wird und daher niemand das Terminal verlassen oder betreten darf. Ihr sitzt also fest und seid außerdem von Justus getrennt. Der Chauffeur Tom (E88) ist nervös und will möglichst bald los. Ihr auch, denn ihr sollt an der Séance bei Tashas Großtante Ira teilnehmen und außerdem den Besitzer des Gemäldes aus der Galerie in Rocky Beach ausfindig machen (M2). Wenn Peter (1188) oder Bob (1288) den Fahrer ansprechen, erfahrt ihr, dass er eigentlich Kunststudent ist; Bob erhält noch einige interessante Details mehr. Vielleicht kann Tom bei eurer Detektivarbeit später noch eine Rolle spielen. Die Ankunftstafel (152) zeigt gähnende Leere, hier startet oder landet so bald kein Flugzeug mehr. Als ihr gerade die Tür zu den Räumen der Fluggesellschaft untersucht (153), kommt eine junge Frau heraus. Sie stellt sich als Schulfreundin von Tasha heraus und heißt Leni Bloom; ihr könnt NSC 87 auf Ortskarte E legen. Die Türe links (154) ist verschlossen und Peter (11154) stellt schnell fest, dass sie nur mit Schlüsselkarte zu öffnen ist. Wenn ihr Leni Bloom allgemein anspricht (E87), erfahrt ihr, dass die Sicherheitsmitarbeiterin ihre Mutter ist. Peter (1187) oder Bob (1287) können sie nach Justus fragen und erfahren, dass sie ihn im Waffelgeschäft gesehen hat. Wenn Tasha Leni nochmals anspricht (2487), schließt sie sich eurer Gruppe an, ihr erhaltet Karte #32 und Leni kann nun

ebenfalls Orte und Gegenstände untersuchen und Personen ansprechen. Sprecht mit Leni ihre Mutter an (32151) und überzeugt diese, euch aus dem Terminal zu lassen. Ihr könnt die kleine Ortskarte E1 rechts von E anlegen.

**Ortskarte E1:** An Toms Auto ist ein Reifen aufgeschlitzt worden und platt (181). Im Kofferraum (182) findet ihr einen Ersatzreifen, der aber ebenfalls platt ist (#34). Also zurück ins Terminal.

**Ortskarte E:** Leni kann die Türe zum Lagerraum mit ihrer Schlüsselkarte öffnen (32154). Dort findet ihr eine Akku-Luftpumpe (#33). Damit könnt ihr den platten Ersatzreifen wieder aufpumpen (3334) und habt nun einen funktionsfähigen Reifen (#35).

**Ortskarte E1:** Den aufgepumpten Reifen baut ihr in Toms Auto ein (35181). Justus fehlt immer noch und ihr fahrt notgedrungen ohne ihn zu Tashas Großtante Ira. Bei Iras Villa angekommen (Ortskarte F), werdet ihr von der Haushälterin Charly Winter (NSC 90) und dem Gärtner Albert Green (NSC 91) begrüßt. Tom parkt sein Auto vor der Villa (kleine Ortskarte F1).

**Ortskarte F:** Das Gemälde an der linken Wand (251) schaut sich am besten Bob genauer an (12251). Er stellt eine große Ähnlichkeit zu den Gemälden aus Rocky Beach fest und bekommt die Verdachtskarte V2. In der Bibliothek (252) findet ihr ein metallenes Lesezeichen (#40). Außerdem beobachten hier verschiedene Charaktere unterschiedliche Dinge: Bob (12252) findet eine erst kürzlich entstandene Lücke im Bücherregal, Peter (11252) entdeckt einen Hohlraum hinter den Regalen. Tasha (24252) freut sich einfach über die tollen Bücher, während Leni (32252) feststellt, dass die Regale verschiebbar sind. Auf dem Treppenabsatz zum Obergeschoss (253) begegnet ihr Ira, Tashas Großtante, und könnt NSC 89 auf Ortskarte F legen. Außerdem gelangt ihr über die Treppe ins Gästezimmer im Obergeschoss (Ortskarte H), das mal das Zimmer von Tashas Großmutter April war.

**Ortskarte H:** Die Inschrift auf dem Bett-Kopfteil (451) zeugt vom engen Verhältnis der beiden Schwestern April und June. Am Gemälde (452) stört euch etwas, ohne dass ihr genau sagen könnt was, deshalb macht ihr ein Foto davon (#44). Wenn Bob das Foto genau anschaut (1244), stellt er fest, dass sich etwas darin verbirgt, und wenn er das Originalgemälde untersucht (12452), findet er heraus, dass das Muster auf dem Rasen nachträglich hinzugefügt wurde. Die blauen Blumen bilden nämlich die Zahl 721, die ihr später noch braucht. Die Schranktür (453) ist verschlossen. Also geht ihr wieder zurück ins Erdgeschoss und redet mit den verschiedenen Personen dort.

**Ortskarte F:** Sprecht ruhig mit allen anwesenden Teammitgliedern (Peter 11, Bob 12, Tasha 24 und Leni 32) alle hier stehenden NSCs an (Ira 89, Charly 90, Albert 91); die Gespräche erbringen einige interessante Informationen

und lassen euch die Personen besser einschätzen. Wenn ihr Ira allgemein anspricht (F89), bittet sie euch, nach ihrem Glücksschal zu suchen. Charly (F90) möchte, dass ihr Iras Fotoalbum für sie findet. Albert (F91) lädt euch in den Wintergarten ein und ihr könnt Ortskarte G rechts von F anlegen. Beim Betreten des Wintergartens hört ihr das Ende eines faszinierenden Gesprächs zwischen Tom und dem Kunsthändler Mr. Woodrow mit. Auch Albert kommt in den Wintergarten (NSC 91 auf G legen). Übrigens: Die Séance wird beginnen, sobald alle geplanten Teilnehmer im Wintergarten versammelt sind, das sind außer euch Albert, Charly, Ira und das Medium George Ruby. Ihr habt also noch etwas Zeit, euch umzusehen.

**Ortskarte G:** Im Wintergarten begegnet ihr dem Kunsthändler Steve Woodrow (352), der aber im Moment für Peters Fragen zu den Gemälden keine Zeit hat. Auf dem Tisch (351) steht eine Frauenbüste; unter dem Tisch entdeckt ihr versteckt angebrachte Elektronik. Leni (32351) identifiziert sie als Abhöranlage, die eigentlich nur von staatlichen Stellen benutzt werden darf. Ihr erhaltet die Verdachtskarte V3. Die Haiskulptur (353) ist so auffällig, dass ihr dazu im Internet recherchiert; ihr erhaltet Karte Z2. Hinter der Statue findet ihr außerdem einen schmutzigen Lumpen (#38). Der ist verdächtig schalförmig ... Bei 354 findet ihr einen Schlüssel auf dem Boden (#46).

**Ortskarte H:** Wie schon vermutet, passt der Schlüssel ins Schloss des Schrankes (46453). Im Schrank findet ihr eine Schatulle mit einem Zahlenschloss und erhaltet Karte Q2. Der Code ist mit den blauen Blumen auf dem Bild dargestellt, ihr schaut also unter 721453 nach. Die Box geht auf und darin findet ihr Iras Fotoalbum (#45). Tasha (2445) ist von den Bildern tief berührt. Als ihr das Album Ira geben wollt, bittet sie euch, es Charly zur Verwahrung zu geben, also tut ihr das (4590). Charly schiebt das Fotoalbum in eine der beiden Lücken in der Bibliothek und geht nun auch in den Wintergarten (NSC 90 auf G versetzen).

Als Nächstes gebt ihr den Lumpen der Haushälterin Charly (3890). Sie erkennt Iras Glücksschal und wäscht ihn sofort. Kurz darauf gibt sie euch den nun in Regenbogenfarben leuchtenden Schal (#49). Wenn ihr den Ira gebt (4989), ist sie überglücklich und geht nun auch zur Séance in den Wintergarten; versetzt NSC 89 auf G. Dabei lässt Ira ein schweres Buch liegen (#39). Wenn einer von euch das Buch untersucht (1139, 1239, 2439 oder 3239), stellt ihr fest, dass der Umschlag zwar ein Straßenverzeichnis von Vienna ankündigt, aber der Inhalt nicht dazu passt. Zeigt ihr Ira das Buch (3989), erklärt sie, dass sie es für George Ruby, das Medium, aufbewahrt. Es ist naheliegend, das Lesezeichen ins Buch zu stecken (3940); beim Versuch merkt ihr aber, dass die genaue Platzierung wichtig ist. Ihr erhaltet die Rätselkarte Q3. Um die richtige Seite zu finden, braucht ihr noch einen Hinweis. Bei der Suche

danach fällt euch auf, dass ihr einen Ort noch überhaupt nicht untersucht habt: Toms geparktes Auto (kleine Ortskarte F1).

**Ortskarte F1:** Im Handschuhfach von Toms Auto (183) findet ihr eine Karte von Vienna (#36). Zwischen den Sitzen (184) steckt ein Zettel mit einer Kritzelei (#31). Die Kontrolle des ausgetauschten Hinterreifens (185) ergibt, dass er gut sitzt.

**Ortskarte G:** Ihr zeigt die Kritzelei aus Toms Auto dem Kunsthändler Woodrow (31352); sein Kommentar ist ziemlich interessant und deutet darauf hin, dass er den Urheber der Kritzelei als talentierten Künstler kennt.

**Ortskarte F:** Wenn ihr die Kritzelei mit dem Gemälde an der linken Wand vergleicht (31251), stellt ihr eine verblüffende Ähnlichkeit fest. Ist das vielleicht ein Entwurf zu dem Bild? Ihr erhaltet Verdachtskarte V4.

Nun schaut sich Tasha den Stadtplan genauer an (2436) und stellt fest, dass die Straßennamen nicht stimmen. Die Straßennamen wurden nämlich so ausgetauscht, dass ihre Anfangsbuchstaben den Code für die Seitenzahl im Straßenverzeichnis-Buch ergeben: Jeweils von oben nach unten gelesen vier, vier, neun. Ihr steckt also das Lesezeichen auf Seite 449 im Buch und schaut gemäß Q3 bei Eintrag 449394 nach. Das Lesezeichen wird per Magnet auf der Seite verankert und ihr bekommt Karte #71. Das so präparierte Buch schiebt ihr nun in die Lücke in der Bibliothek (71252). Es öffnet sich eine Geheimtüre und ihr gelangt in einen Geheimraum (kleine Ortskarte F2). Dessen Tür fällt hinter euch zu und ihr könnt den Raum erst mal nicht verlassen.

**Ortskarte F2:** Im Regal hinten im Raum steht das Empfangsgerät der Abhöreinrichtung (675); allerdings hat es gerade keinen Strom. Auf dem Tisch (676) liegt Ira Steiners Testament (#42), aber offenbar plant sie noch Änderungen daran, die Tasha mit einschließen. Die Informationen aus dem Testament sind für Peter (1142) und Tasha (2442) interessant. Wenn ihr später das Testament erst George Ruby (4292) und dann Ira (4289) zeigt, erhaltet ihr ein paar Hintergrundinformationen. Haltet diese Reihenfolge ein, da Ira das Testament wieder an sich nimmt. Unter dem Tisch findet ihr außerdem ein Stromkabel (#41). Das Kabel schließt ihr an die Abhöreinrichtung an (41675) und könnt nun die Aufzeichnungen anhören. So erfahrt ihr etwas mehr von dem Gespräch zwischen Tom und Mr. Woodrow, als ihr selbst mitbekommen hattet. Ihr bekommt Verdachtskarte V5, außerdem hat die Schließanlage der Geheimtüre jetzt wieder Strom (Häkchen auf 677). Nun werdet ihr von Eintrag 677 auf 777 weitergeleitet und könnt das Geheimzimmer wieder verlassen. Als ihr wieder die Eingangshalle betretet, stellt ihr fest, dass hier inzwischen jemand Neues angekommen ist: George Ruby, das Medium, das die Séance

leiten soll (NSC 92). Sprecht ihn an (F92), dann geht er in den Wintergarten. Nun sind dort alle nötigen Personen versammelt. Wenn ihr George Ruby noch mal im Wintergarten anspricht (G92), beginnt er mit der Séance. Die läuft allerdings ziemlich unerwartet ab. Damit endet Kapitel 2. Um mit Kapitel 3 zu starten, lest Eintrag 400.

### Kapitel 3

Bei der Séance wurde Tasha am Kopf verletzt. Am nächsten Morgen versammelt ihr euch alle an ihrem Krankenbett in Iras Zimmer (kleine Ortskarte S); Tasha ist wieder bei Bewusstsein, aber noch schwach und benommen.

**Ortskarte S:** Beim Blick aus dem Fenster (275) seht ihr die vom Sturm angerichteten Zerstörungen, von denen auch das Mobilfunknetz und die Stromleitungen betroffen sind. Im Nachttischchen (276) findet ihr Schminkpuder (#50) und Schminkepinsel (#20), die ihr natürlich sofort zu einem Fingerabdruck-Set kombiniert (2050, ihr bekommt #28). Bevor ihr damit loszieht und nach Spuren sucht, sprecht ihr aber mit den im Raum anwesenden Personen. Tasha (S93) macht euch darauf aufmerksam, dass Justus immer noch fehlt; ihr erhaltet Missionskarte M4: Justus suchen. Wenn ihr Charly anspricht (S98 ->591), fällt euch auf, dass sie noch Putzhandschuhe trägt. Ira (S97) bittet euch herauszufinden, wer Tasha etwas antun wollte; ihr erhaltet Missionskarte M3 und Zugang zu Ortskarte I, dem Garten.

**Ortskarte I:** Im Kräuterbeet (601) wachsen neben den Küchenkräutern auch Giftpflanzen; ihr nehmt ein Schildchen mit (#52). Bei 602 hat jemand Steine gegen die Ziegelwand geworfen – warum nur? Hinter dem Zaun (603) sind Arbeiter damit beschäftigt, die Strom- und Telefonleitungen zu reparieren.

**Ortskarte S:** Wenn ihr nun nochmals Charly anspricht (S98 ->195), schlägt sie vor, einen heilenden Tee für Tasha zu kochen. Außerdem wird Ortskarte J angelegt, der verwüstete Wintergarten. Falls ihr übrigens das Pflanzenschildchen Ira zeigt (5297), reagiert sie unbekümmert und erklärt, dass Charly aus den Pflanzen Heilmittel für ihre Gicht zubereitet. Charly erklärt das Gleiche (5298) und nimmt das Schildchen wieder an sich. So kommt ihr erst mal nicht weiter, deswegen schaut ihr euch nun den Wintergarten genauer an.

**Ortskarte J:** Im Wintergarten sind Charly (NSC 98) und Albert (NSC 99), die sich wegen irgend etwas streiten. Wenn ihr einen von ihnen anspricht (J98 oder J99), verziehen sie sich beide; bei Albert stellt sich zudem heraus, dass er nichts von den Séancen hält. In der Ecke des Wintergartens steht

Putzzeug (501) und deutet darauf hin, dass hier jemand angefangen hat sauberzumachen, vermutlich war das Charly. Die kleine Blutlache (503) von Tashas Verletzung hat sie aber noch nicht entfernt. Beim Tisch (502) stellt ihr fest, dass jemand die Abhörvorrichtung entfernt hat, dafür findet ihr eine Notiz mit einem Sitzplan der Séance (#26). Aus der Beschriftung kann man schließen, dass der Sitzplan von Ira aufgezeichnet wurde. Wenn die verschiedenen noch aktiven Gruppenmitglieder (Peter, Bob und Leni) sich den Tisch anschauen (11502, 12502, 32502), erfährt ihr jeweils ihre Beobachtungen und Schlussfolgerungen zur Séance und zur Abhöranlage; auch beim Betrachten des Sitzplans sagen die Gruppenmitglieder ein bisschen was (1126, 1226, 3226). Ihr könnt den Sitzplan auch den verschiedenen NSCs zeigen (2693, 2697, 2698, 2699) und die Zeugenaussagen der Anwesenden zur Séance anhören; interessant sind besonders die Aussagen von Ira und Albert. Natürlich untersucht ihr auch das Corpus Delicti, die Büste, die auf Tasha geworfen wurde (504). Dabei stellt ihr fest, dass sie einen feinen Riss abbekommen hat. Die Büste ist auch das Erste, was ihr mit dem Fingerabdruck-Kit untersucht (28504). Ihr entdeckt einen Fingerabdruck und macht ein Foto davon (#54), außerdem steckt ihr die Büste ein (#56). Ortskarte I wird durch Q ersetzt (der Garten hat sich verändert) und Charly geht in den Garten (NSC 98 auf Q setzen). Bevor ihr ebenfalls dorthin geht, könnt ihr aber noch die übrigen Gegenstände im Wintergarten mit dem Fingerabdruck-Kit untersuchen (28502 und 28501). Dabei stellt ihr aber nur fest, dass dort keine Abdrücke zu finden sind, der Tisch wurde schon abgewischt und das Putzzeug hat gar nicht erst Abdrücke bekommen, weil Charly beim Putzen Handschuhe trägt. Allerdings kommt euch dieser Putzfimmel verdächtig vor, ihr erhaltet Verdachtskarte V8. Nun folgt ihr Charly in den Garten.

**Ortskarte Q:** Der Schutthaufen vor der Ziegelwand (604) hat sich vergrößert. Die Reparaturarbeiten (606) kommen anscheinend voran, von gespendeten Donuts befeuert. Spuren führen zum Gartenschuppen (605). Dessen Tür ist verschlossen – kein Problem für Peter (11605), der das Vorhängeschloss im Nu aufbekommt. Im Schuppen findet ihr ein mit Farbe verschmiertes Shirt (#53) und einen Vorschlaghammer (#27), den ihr aber nur im Garten verwenden könnt. Falls ihr auf die Idee kommt, das T-Shirt mit dem Fingerabdruck-Kit zu untersuchen (2853), stellt ihr fest, dass darauf auch ohne Puder ein in Farbe verewigter Fingerabdruck zu sehen ist. Den könnt ihr später direkt verwenden. Erst mal sprecht ihr aber Charly an (Q98). Sie braut den Tee für Tasha und gibt ihn euch (#55). Nun kommt auch Albert in den Garten (NSC 99 auf Q) und sagt, dass er unbedingt in den Geheimraum gelangen will, zur Not indem er die Wand einschlägt. Der Schutthaufen stammt also wohl von ihm. Wenn ihr ihn anspricht (Q99), erfährt ihr, dass er den Vorschlaghammer haben möchte. Also gebt ihr ihm das Ding doch einfach (2799). Albert nutzt den Vorschlaghammer prompt,

um einen Durchbruch zum Geheimraum in die Wand zu klopfen. Außerdem zertrümmert er die Büste; im Inneren war ein bemaltes Stoffstück versteckt (Z3). Alberts destruktives Verhalten findet ihr ein wenig seltsam und erhaltet Verdachtskarte V7. Nun ist aber immerhin der Durchgang zum Geheimraum frei; ihr könnt die kleine Ortskarte T unterhalb von S anlegen. Auch Charly und Albert kommen mit in den Geheimraum (NSC 98 und 99 auf T legen).

**Ortskarte T:** Die Abhörvorrichtung (375) funktioniert aufgrund des Stromausfalls nicht. Aber Peter, Bob und Leni haben jeweils interessante Kommentare, wenn sie sich die Anlage anschauen (11375, 12375 und 32375). Auf dem Tisch (376) liegen Notizen zur gestrigen Séance, aus denen ihr entnehmt, dass das Ende so nicht von George Ruby geplant war. Ihr erhaltet Verdachtskarte V6. Außerdem untersucht ihr die Notizen mit eurem Fingerabdruck-Kit (28376) und erhaltet George Rubys Fingerabdrücke (#61). Die bekommt ihr übrigens auch, wenn ihr das Abhörgerät mit dem Fingerabdruck-Kit untersucht. Im Schutt vom Wanddurchbruch (377) macht ihr einen hochinteressanten Fund: das Tagebuch von Fritz Steiner, Iras Vater (#48). Wenn ihr es Tasha zeigt (4893), stellt sich heraus, dass sie die Sprache nicht versteht. Aber Ira (4897) liest das Tagebuch fasziniert und findet heraus, dass ihr Vater einige der Kunstwerke, die er im Zweiten Weltkrieg aus Europa gerettet hat, in einem geheimen Lager in Vienna versteckt hat. Außerdem erfahrt ihr von Ira, dass er ein Kellertheater gegründet hat. Ira zieht sich in den Wintergarten zurück (NSC 97 geht auf J). Wenn ihr im Geheimraum Charly anspricht (T98), erfahrt ihr, dass sie nach Fritz' Kunstsammlung sucht; ihr erhaltet Verdachtskarte V13. Albert (T99) sagt deutlich, dass er George Ruby misstraut. Falls ihr übrigens versucht, Alberts Fingerabdrücke vom Vorschlaghammer abzunehmen (2728), bekommt er das mit und protestiert energisch; ihr erfahrt, dass von ihm schon mal Fingerabdrücke genommen wurden. Jetzt habt ihr hier alles untersucht.

**Ortskarte S:** Ihr habt noch den Tee, den euch Charly für Tasha gegeben hat. Es ist verständlich, wenn ihr wegen des Tees misstrauisch seid; er ist aber nicht giftig. Bevor ihr ihn Tasha gebt, nehmt ihr Charlys Fingerabdrücke von der Tasse (2855, ihr erhaltet #30). Nun gebt ihr Tasha den Tee (5593). Nach kurzer Zeit fühlt sie sich deutlich besser und geht zu Ira in den Wintergarten (NSC 93 auf J legen.)

**Ortskarte J:** Wenn sowohl Ira als auch Tasha im Wintergarten sind, lohnt es sich, eine von beiden anzusprechen (J93 oder J97). Strom und Handynetze gehen wieder an und Leni bekommt eine Nachricht von ihrer Mutter, dass Justus' Handy am Flughafen gefunden wurde. Ihr sollt so schnell wie möglich zum Flughafen kommen. Da Tom heute für Woodrow arbeitet, bietet Ira euch Charly als Fahrerin an. Sie selbst will mit Tasha zusammen per Taxi zum Friedhof fahren, um dort George Ruby zu treffen und ihre Beerdigung

vorzubereiten. Alle bislang ausliegenden Ortskarten werden abgeräumt und durch K ersetzt – ihr könnt jetzt verschiedene Orte in Vienna aufsuchen.

**Ortskarte K:** Charly fährt euch blitzschnell zu eurem Ziel. Als Erstes lasst ihr euch zum Flughafen fahren (474). Dort werdet ihr in den Überwachungsraum gebeten (Ortskarte L).

**Ortskarte L:** Hier wartet außer Lenis Mutter (NSC 94) auch noch ein Taxifahrer auf euch (701). Ihr sprecht als Erstes Lenis Mutter an (L94). Sie zeigt euch Justus' Handy, das gestern Abend um neun Uhr absichtlich beschädigt und weggeworfen wurde. Vorher wurde damit noch ein Foto gemacht. Ihr erhaltet das Bild vom Handy (#65), das eine Aktenkofferübergabe zeigt, und W2, die den Bericht zusammenfasst. Der Taxifahrer (701) ist derjenige, der das Handy gefunden hat. Er stellt sich als Trevor vor und erzählt, dass ihn gestern Abend um acht Uhr ein großer Typ im Kapuzenpulli angerepelt und wahrscheinlich einem seiner Fahrgäste einen Rollstuhl gestohlen hat. Außerdem hat Trevor sein Notizbuch verloren. Seine Zeugenaussage bekommt ihr auf Karte W3 zusammengefasst. Im Überwachungsraum sind außerdem noch ein PC mit Fingerabdruckscanner (702), der mit der Polizeidatenbank verbunden ist, und die Bildschirme der Überwachungskameras (703). Beide fahren momentan ein Update und sind nicht zu gebrauchen. Nachdem ihr jetzt alles in dem Raum angeschaut und genug Zeit hier verbracht habt, ist das Update abgeschlossen. Lenis Mutter geht auf ihre Kontrollrunde; ihr könnt die kleine Ortskarte L1 auf L legen und habt nun Zugriff auf die Geräte. Schaut euch zunächst den Fingerabdruck-PC (704) und die Überwachungsbildschirme (705) noch einmal an, dann erfahrt ihr, wie sie zu bedienen sind. Zur Erinnerung erhaltet ihr die Karten Q4 und Q5. Den PC könnt ihr mit Fingerabdrücken oder Namen von Personen füttern. Ihr gebt also nach und nach alle Fingerabdrücke, die ihr habt, dort ein und kombiniert 30704, 53704, 54704 und 61704. So findet ihr heraus, dass der Fingerabdruck von der Büste von Albert Green stammt und dass jeder von Iras Mitarbeitern zumindest ein bisschen Dreck am Stecken hat. Ihr bekommt die Verdachtskarten V10 und V11. Eine Überraschung erwartet euch bei George Ruby: Er ist kein Betrüger, sondern ein Steuerfahnder, der Woodrows Kunstdeals untersucht. Auch die Namen vom Sitzplan der Séance könnt ihr eingeben (26704) und erhaltet ebenfalls grundlegende Informationen zu den Personen.

Alternativ könnt ihr übrigens das farbverschmierte Shirt Trevor zeigen (53701) und von ihm erfahren, dass er nachts Tom erst zu einer Galerie und dann zum Flughafen gefahren hat und mit ihm um vier Uhr morgens am Flughafen ankam. Ihr bekommt dann die Zeugenaussage-Karte W1. Das Shirt sowohl dem Fingerabdruckscanner als auch Trevor zu zeigen, geht aber nicht.

Um die Aufzeichnungen der Überwachungskameras abzurufen, braucht

ihr eine Uhrzeit und einen Gegenstand. Ihr erinnert euch, dass Tom im farbverschmierten T-Shirt um vier Uhr morgens am Flughafen war. Also schaut ihr unter 453705 nach und seht ihn eine Tasche, die wohl ein Bild enthält, in einem Schließfach deponieren. Ihr erhaltet Verdachtskarte V12. Um nach der Aktenkoffer-Übergabe zu suchen, schaut ihr bei 765705 nach und seht, wie Justus die Übergabe beobachtet. Eine der Personen beim Tauschgeschäft trägt ein lachsfarbenes Jackett, genau so eins, wie Mr. Woodrow trägt. Ihr seht auf den Kameraaufzeichnungen aber auch, wie ein großer Typ im Kapuzenpulli Justus folgt. Dessen Bild druckt ihr aus (#70). Ihr versucht, ihn in der Polizeidatenbank zu finden (70704), aber da sein Gesicht teilweise im Schatten liegt, schlägt die Identifikation fehl. Auf den Verdacht hin, dass das derselbe Mann sein könnte, der den Rollstuhl gestohlen hat, schaut ihr in den Überwachungsbildern unter 870705 nach. Tatsächlich seht ihr auf den Kamerabildern den Typ beim Rollstuhlklaue. Vielleicht ist der Kerl ja auch für Justus' Verschwinden und das zertrümmerte Handy verantwortlich? Daher schaut ihr nun noch bei 970705 nach (der Uhrzeit, zu der das Handy-Display zertreten wurde) und seht, wie der Typ einen wohl bewussten Justus, mit Kapuzenpulli verhüllt, mit dem Rollstuhl zu einem Van im Parkhaus schiebt, Justus einlädt und fortfährt. Leider stellt ihr schnell fest, dass das Nummernschild gefälscht ist. Aber anscheinend ist derselbe Van gerade wieder ins Parkhaus eingefahren, daher geht ihr schleunigst dorthin zur kleinen Ortskarte L2.

**Ortskarte L2:** Ein Blick in den Kofferraum des Lieferwagens (575) zeigt, dass er leer ist. Peter (11575) stellt fest, dass sich die Türen nur mit dem Handy des Besitzers öffnen lassen. Wenn Leni hier nachschaut (32575), schlägt sie vor, das Auto zu tracken, statt es aufzubrechen. Eine Untersuchung der Karosserie (576) zeigt, dass sie voller Rostlöcher ist, in denen man etwas verstecken könnte. Da ihr aber keinen Tracker habt, beschließt ihr, euch erst mal von Charly zu den übrigen Orten in Vienna bringen zu lassen.

**Ortskarte K:** Woodrows Kunstgalerie (475) ist geschlossen, ihr findet hier aber ein kleines Notizbuch (#57). Als ihr an Toms Wohnung ankommt (476), ist er gerade im Aufbruch, gibt euch aber eine Visitenkarte von Woodrow (#29). Beim Kellertheater (477) hebt ihr einen Tracker (#60) auf, den jemand aus einem vorbeifahrenden Auto wirft – den könnt ihr gut brauchen! Am Friedhof (478) trefft ihr auf George Ruby und bittet ihn, euch Bescheid zu geben, sobald Ira und Tasha dort ankommen. Mit euren neuen Funden ausgerüstet fahrt ihr nun wieder zum Flughafen (474/Ortskarte L).

**Ortskarte L:** Da auf Woodrows Visitenkarte ein Fingerabdruck ist und sein Name steht, könnt ihr das problemlos in den PC eingeben. Ihr schaut also bei 29704 nach und erfährt, dass Woodrow von der Steuerbehörde beschattet wird und einer seiner Mitarbeiter in einem verlassenem Theater eingebrochen

sein soll – war das etwa der Kapuzenpulli-Typ? Ihr erhaltet Verdachtskarte V9. Als Nächstes gebt ihr Trevor das Notizbuch (57701). Es ist tatsächlich seins. Zum Dank schenkt er euch eine Skizze, die er letzte Nacht gezeichnet hat (#59), und versiegelt sie mit seinem Kaugummi (#64). Bäh. Die Skizze ist aber hochinteressant, denn sie zeigt den Van des Kapuzenpulli-Typs vor Fritz Steiners Kellertheater. Bob (1259) stellt außerdem fest, dass das Plakat vor dem Theater ihn an die Bilder aus Rocky Beach erinnert. Ihr habt mittlerweile so viele verdächtige Aktionen des Kapuzenpulli-Typs registriert, dass ihr versucht, seinen Van in der Polizeidatenbank zu identifizieren; mit Trevors Skizze geht das auch ohne Nummernschild (59704). Die Zuordnung ist nicht eindeutig, aber einer der möglichen Treffer gehört zu Woodrows Galerie; ihr erhaltet Verdachtskarte V14. Zeit, euch an die Verfolgung des Vans zu machen. Dazu geht ihr wieder ins Parkhaus.

**Ortskarte L2:** Ihr klebt Trevors Kaugummi an den Tracker (6064) und habt nun einen selbsthaftenden Tracker (#66). Den klebt ihr in einem der Rostlöcher an der Karosserie des Vans fest (66576), während ihr schon den Kapuzenpulli-Typ näherkommen hört. Er entriegelt per Handy den Van, steigt ein und fährt los. Damit habt ihr Kapitel 3 erfolgreich abgeschlossen. Um mit Kapitel 4 anzufangen, lest Eintrag 600.

## Kapitel 4

Trevor fährt euch hinter dem Ganoven her bis zum Kellertheater (Ortskarte M). Dort sperrt der Typ Justus, der hier wohl über Nacht eingesperrt war, in den Transporter. Natürlich wollt ihr euren ersten Detektiv so schnell wie möglich befreien (M5). Da der Ganove herumräumt, müsst ihr euch aber äußerst vorsichtig bewegen.

**Ortskarte M:** Den Kapuzenpulli-Typ (95) konfrontiert ihr besser nicht direkt; Bob (1295) stellt beim Beobachten immerhin fest, dass er wohl leicht abzulenken ist. Das wird später nützlich. An den Kisten (551) lehnt ein nur grob zusammengetackelter Wischmopp (#75). An die Regale (552) kommt ihr gerade nicht heran, da sie im Sichtfeld der Überwachungskamera (553) sind. Der Container (554) ist verriegelt; aus seiner Seite ragt ein scharfkantiges Metallstück und daran hängt ein Laserpointer (#43). Leni schaut sich die Überwachungskamera genau an (32553) und stellt fest, dass sie sich mit etwas Leuchtstarkem vorübergehend deaktivieren lässt. Also zielt ihr mit dem Laserpointer auf die Kamera (43553) und diese schaltet sich ab. Nun kommt ihr ans Regal heran (552 ->559) und findet dort einen alten lachsfarbenen Anzug (#67). Damit könnte sich einer von euch als Woodrow verkleiden, dazu fehlt aber noch etwas. Mithilfe des Metallstücks am Container baut ihr den Wischmopp auseinander (75554) und könnt nun das Wischteil als Perücke

verwenden (#62). Perücke und Anzug ergeben zusammen eine perfekte Verkleidung (6267, ihr erhaltet #47). Bob ist von der Statur her Woodrow am Ähnlichsten und zieht die Verkleidung an (1247). Damit lenkt er den Gauner ab und der knockt sich beim raschen Umdrehen selber aus. Ihr ersetzt Ortskarte M durch R.

**Ortskarte R:** Um den Transporter zu öffnen, zieht ihr dem bewusstlosen Ganoven (557) sein Handy aus der Tasche (#63). Leider ist es gesperrt. Leni (3263) findet heraus, dass es wahrscheinlich durch Gesichtserkennung entsperrt wird – aber da der Typ bewusstlos ist und die Augen zu hat, funktioniert das nicht. Ihr durchsucht daher noch mal das Regal (556) und findet dort Klebefilm (#37) und eine kleine Metallkugel (#68). Mit dem Klebefilm fixiert ihr dem Gauner die Augenlider in geöffneter Position (37557) und könnt nun die kleine Ortskarte R1 auf R legen.

**Ortskarte R1:** Ihr richtet das Ganoven-Handy aufs Ganoven-Gesicht (63558) und könnt so das Handy entsperren und den Van entriegeln; ihr legt die kleine Ortskarte R2 auf R. In diesem Augenblick geht ein Gruppenanruf ein und ihr hört mit, wie sich Charly und Woodrow einig werden; ihr erhaltet Verdachtskarte V15 und habt damit das Set komplett.

**Ortskarte R2:** Nun könnt ihr endlich Justus aus dem Transporter (555) befreien. Da sowohl die Überwachungskamera als auch der Gauner aufwachen, türmt ihr eilig und steigt in Trevors Taxi; nur Leni nicht, sie will ihre Mutter und über sie die Polizei alarmieren. Justus, Peter und Bob lassen sich zum Friedhof fahren (Ortskarte N), wo ihr George Ruby (NSC 82) und Tasha (NSC 84) wiedertreff. Gemeinsam könnt ihr hoffentlich die finsternen Pläne von Woodrow und Charly vereiteln (M6).

**Ortskarte N:** 802 ist das Grab von Fritz und June Steiner. Das Kürzel FS, das ihr am Grabstein findet, wird euch noch ein paar Mal begegnen. Bei 803 geht es zu einem älteren Teil des Friedhofs, aber das Tor ist verschlossen. Ihr sprecht mit Tasha (N84) und warnt sie vor Charlys Plänen. Im Gespräch mit George Ruby (N82) teilt ihr die Aufgaben auf: Er kontaktiert die Polizei, ihr sucht das Bilderversteck. Ruby weist euch auf den älteren Teil des Friedhofs hin, woraufhin ihr übers geschlossene Tor klettert und zu Ortskarte O gelangt.

**Ortskarte O:** Die Stele (901) wurde von Fritz Steiner gestaltet und trägt verschiedene Bilder, die ihr abfotografiert; ihr erhaltet die Karten Z5 und Z6. Außerdem stellt sich nun Ira zu Tasha (NSC 83 auf N legen). Bei 902 sammelt ihr eine Kerze auf (#72). Der Obelisk (903) trägt eine Inschrift von Fritz Steiner, welche die auf der Stele abgebildeten Stationen seines Lebens in der richtigen Reihenfolge nennt. Ihr geht zum Hauptteil des Friedhofs zurück.

**Ortskarte N:** Im Gespräch mit Ira (N83) wird deutlich, wie aufgewühlt sie ist.

Vielleicht könnt ihr sie irgendwie beruhigen? Erst mal geht ihr in die Kapelle (801) und könnt die kleine Ortskarte U anlegen.

**Ortskarte U:** Auf dem Altar (751) liegen vier Briefumschläge für Tasha Morris, Albert Green, Charlie Winter und Thomas Novak – bestimmt hat hier Ira ihr Erbe verteilt. Als ihr das Blumengesteck (752) anschaut, kommt eine Friedhofsangestellte und tauscht es aus. Da der neue Strauß für Ira vorgesehen und in den von ihr geliebten Regenbogenfarben gestaltet ist, nehmt ihr ihn für sie mit (#76). In einer Nische (753) brennen Kerzen; hier könnt ihr eure gefundene Kerze anzünden (72753, ihr erhaltet #73). Der Wasserspender (754) ist leer. Mit brennender Kerze und Blumenstrauß tretet ihr wieder ins Freie zu den anderen.

**Ortskarte N:** Ihr gebt Ira den Blumenstrauß (7683). Sie entspannt sich und erzählt, dass ihr Vater sie aufgefordert hat, dem Licht des Engels zu folgen. Dann geht sie mit Tasha auf einen Spaziergang. Nun könnt ihr erstmals die Engelsstatue (804) in Ruhe betrachten und stellt fest, dass zu ihren Füßen eine Vertiefung in der Bodenplatte ist. Justus und Peter teilen jeweils interessante Beobachtungen dazu mit (10804 und 11804), am interessantesten ist aber die von Bob (12804). Er stellt beim Betrachten fest, dass der Finger des Engels von unten geschwärzt ist. Vielleicht von Ruß? Ihr stellt eure brennende Kerze in die Vertiefung (73804). Ein Geheimgang öffnet sich, der mit Fritz Steiners Kürzel markiert ist und euch direkt zum Kellertheater führt (Ortskarte P).

**Ortskarte P:** Im Kellertheater hat sich Woodrow eingenistet und ihr bekommt seinen Streit mit Tom mit, bevor dieser entrüstet wegstürmt. Ihr dagegen kommt hier erst mal nicht weg und müsst versuchen, Woodrow (NSC 96) das schmutzige Handwerk zu legen. Die Stahltür (851) ist verschlossen. Bei den Requisiten (852) findet ihr eine Requisiten-Pistole (#74). Die ladet ihr mit der kleinen Metallkugel (6874, ihr erhaltet Karte Q7). Ihr schießt damit auf den Sandsack (853), lest also unter 85380 nach. Nun rieselt der Sand heraus und der Vorhang, für den der Sandsack das Gegengewicht ist, fällt auf Woodrow. Damit ist der aus dem Weg geräumt und ihr könnt euch seinen Laptop (854) anschauen. Der hat sich mittlerweile gesperrt, aber für Computer-As Justus ist das kein Problem (10854). Er hat sich im Nu hineingehackt und ihr findet diverse Informationen zu unsaubereren Kunstdeals, die ihr an George Ruby schickt. Ein gespeichertes Foto ist auch für euch interessant; ihr bekommt Karte Z4. Die Polizei holt Woodrow ab und euer neues Ziel ist es nun, Ira vor Charly zu retten (M7). Also fahrt ihr schleunigst zurück zur Friedhofskapelle, wo sich jetzt einiges verändert hat (U wird durch die kleine Ortskarte V ersetzt).

**Ortskarte V:** In der Kapelle liegt Ira mit Krämpfen am Boden (NSC 81). Wenn ihr Tasha ansprecht (V84), erfahrt ihr, dass Charly Ira mit einem Stück Kuchen vergiftet hat. Tasha hat schon den Rettungsdienst gerufen, aber ihr

solltet Ira so schnell es geht stabilisieren. Rasch schaut ihr euch nach etwas Hilfreichem um. Am Altar (755) stellt ihr fest, dass Charlys Briefumschlag fehlt; hier liegt auch das vergiftete Kuchenstück. Der Wasserspender (757) ist umgekippt, dabei ist ein Aktivkohlefilter herausgerutscht (#51). Aktivkohle hilft bei Vergiftungen, aber so direkt könnt ihr sie Ira nicht einflößen. In der Nische mit den Kerzen (756) hat jemand ein Schälchen mit Joghurt dagelassen (#58). Ihr rührt die Kohle ins Joghurt (5158) und habt nun graues Joghurt (#69). Das sieht zwar unappetitlich aus, aber in der Form könnt ihr Ira das Mittel geben (6981). Die Krämpfe lassen nach und Ira hält nun durch, bis die Notärztin kommt. Ira und Tasha werden ins Krankenhaus gefahren und ihr ersetzt Karte V durch die kleine Ortskarte W.

**Ortskarte W:** Dort, wo der Wasserspender stand, ist ein Ornament am Boden (758). Oder genauer gesagt ein Mechanismus, den ihr mit einem vierstelligen Code auslösen könnt (Q6). Für die Lösung braucht ihr die Bilder aus Fritz Steiners Leben (Z1 bis Z4). Sortiert sie chronologisch aufsteigend; die Jahreszahlen stehen ja darunter und auch die Inschrift vom Obelisken auf dem Friedhof (Eintrag 903) nennt die richtige Reihenfolge. Die Fotos von der Stele (Z5 und Z6) geben einen Hinweis, worauf ihr achten müsst: Jeweils an der wichtigen Stelle ist das Kürzel FS untergebracht. An diesen Stellen sind Ziffern ins Bildmuster integriert: Im Garten von 1907 eine 1, beim Brennofen von 1916 eine 2, im Fenster hinter der Haistatue von 1926 eine 8 und auf dem Schreibtisch von 1932 eine 7. Ihr lest also bei Eintrag 128781 nach und könnt eine Geheimtüre öffnen, die zu Fritz Steiners Bilderversteck führt. Damit habt ihr alle Rätsel gelöst, Ira und Tasha geht es besser und die Kriminellen sind verhaftet. Ihr müsst nur noch entscheiden, was ihr der Polizei über Tom erzählt: War er ein Opfer, ein widerwilliger Mitläufer oder ein Täter? Egal, wie ihr euch entscheidet, ihr habt das Abenteuer erfolgreich abgeschlossen.

