

Alter Ego – Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Tim ist als blinder Passagier auf einem Schiff unterwegs. Leider wird er erwischt und ein Polizist legt ihm Handschellen an. Tim kann fliehen und landet in der Kanalisation. Hier beginnt das Abenteuer. Dann gibt es auch noch Detektiv Briscole, der neu ist und seinen ersten Fall lösen soll. Man steuert entweder Tim oder Briscole. In diesem Adventure kann man viele Rätsel vor allem über die Gespräche lösen. Also immer wieder mit den anwesenden Personen sprechen um mehr zu erfahren oder Unterstützung zu bekommen.

Kanalisation:

- Tim kommt in der Kanalisation an
- **die Leiter nach oben klettern**
- **die Planke umwerfen**
- den Schmuckzaun ansehen
- **die Handschellen mit dem Schmuckzaun benutzen**
- die Handschellen gehen zwar nicht auf, aber eine Spitze ist abgebrochen
- **die abgebrochene Spitze nehmen**
- **über die Planke auf die andere Seite gehen**
- die Mauer ansehen und den vergitterten Eingang
- **die Spitze mit der Mauer benutzen**
- **dann den losen Backstein nehmen**
- **im Inventar den Backstein mit der Spitze benutzen und dann beides zusammen mit dem vergitterten Eingang**
- das Gitter ist offen
- durch den Ausgang gehen
- Tim landet in einer Wäscherei

Wäscherei:

- **den Kanaldeckel anheben**
- Tim sieht sich in der Wäscherei um
- es gibt einen Kamin, schmutzige Wäsche, ein Bügeleisen, einen Waschtrog mit Kurbel und einen Mechanismus
- die Treppe nach oben auf den Dachboden gehen
- hier ist die Wäscherin
- sie hängt Wäsche auf die Leine
- **Tim spricht mit ihr**
- sie heißt Emily (nach Hilfe wegen der Handschellen fragen, entschuldigen, nach Polizist fragen, fortgehen)
- **den verrosteten Haken rechts im Holzbalken ansehen**

- **die Handschellen mit dem Haken benutzen**
- Tim schafft es nicht ganz seine Hände aus den Handschellen zu bekommen
- **die Mangel ansehen**
- **mit Emily sprechen und nach der Mangel fragen**
- sie hat aber Angst das die Mangel kaputt gehen könnte und sie hat schon Ärger weil der Waschtrog defekt ist
- Tim bietet ihr seine Hilfe an
- nach unten gehen
- **den Mechanismus benutzen und Tim repariert ihn**
- wieder auf den Dachboden gehen
- **mit Emily sprechen und sagen der Auftrag ist erledigt**
- nun soll Tim Seife im Waschtrog auflösen
- er erhält von Emily Seife
- wieder nach unten gehen
- **die Seife mit dem Waschtrog benutzen**
- **dann die Kurbel benutzen**
- das ergibt eine Seifenlauge
- **die Handschellen mit der Seifenlauge benutzen**
- wieder nach oben gehen
- Emily sagt das sie Tim einige Sachen hingelegt hat und das sie nach unten geht
- **die Handschellen mit dem Haken benutzen**
- jetzt ist Tim die Handschellen los
- unten klopft es an der Tür
- der Polizist ist da, aber Emily kann ihn abwimmeln
- Tim hat unterdessen die Sachen angezogen
- **die Handschellen nehmen**
- nach unten gehen
- **mit Emily sprechen** (für Sachen danken und für Fortschicken des Polizisten danken und bitten den Matrosen herzulocken)
- Emily sagt das sie den Matrosen holen wird wenn Tim die Wäsche wäscht
- **die schmutzige Wäsche mit der Seifenlauge benutzen**
- **dann die Kurbel benutzen**
- **die nasse Wäsche wieder aus der Seifenlauge nehmen**
- dabei findet Tim Tabak
- der Tabak ist aber nun nass
- nach oben gehen
- **den nassen Tabak mit der Mangel benutzen**
- **dann wieder nach unten gehen und den nassen Tabak mit dem Kamin benutzen**
- Emily kommt gerade wieder
- der Matrose steht draußen
- nach oben gehen
- **das Fenster öffnen und aus dem Fenster sehen**
- wieder nach unten gehen
- **den trockenen Tabak vom Kamin nehmen und wieder nach oben gehen**
- aus dem Fenster sehen
- **den Tabak mit der Bank unter dem Fenster benutzen** wenn der Matrose gerade ein Stück in Richtung Tor läuft

- vom Fenster weggehen
- dann wieder aus dem Fenster sehen
- der Matrose sitzt jetzt auf der Bank
- **die Handschellen mit dem Matrosen benutzen**
- der fällt von der Bank
- nach unten gehen und nach draußen
- **den bewusstlosen Matrosen durchsuchen**
- **Tim findet sein Medaillon und auch seine Mütze**
- **die Mütze ansehen**
- **darin ist ein Brief von Brian**
- **den Brief lesen**
- Tim soll sich in einem Pub mit Brian treffen
- den Ausgang nehmen
- Tim weiß aber nicht wo der Pub ist
- wieder in die Wäscherei gehen
- **mit Emily sprechen und nach dem Pub fragen**
- sie sagt ihm den Weg
- die Wäscherei verlassen und durch das Tor gehen
- auf der Karte den Pub anklicken

Das Begräbnis

Pub:

- in den Pub gehen
- ein Würfelspieler spricht ihn an
- er will mit Tim spielen
- Tim nimmt an, aber er sagt er braucht erst noch ein Bier bevor er spielt
- **mit dem Rauschmeißer reden**
- den blinden Geigenspieler ansehen und die Geldschale
- nach rechts zur Bar gehen
- **mit dem Wirt sprechen** (es gab eine Polizeirazzia)
- dann den erschöpften Gast ansehen
- am Stuhl hängt ein Mantel
- **den Mantel ansehen**
- am Mantel sind Messingknöpfe
- Tim versucht die Messingknöpfe zu nehmen, aber der Wirt würde es sehen
- **mit dem Wirt sprechen** (Ablenkungsmanöver, Drink)
- **wenn der Wirt wegsieht kann Tim die Messingknöpfe nehmen**
- die Kellertür ansehen
- mit der Kellnerin sprechen
- nach vorn gehen
- **die Messingknöpfe mit der Geldschale benutzen**
- nun hat Tim etwas Geld
- wieder zur Bar gehen

- **mit der Kellnerin sprechen und einen Drink bestellen**
- **wieder mit der Kellnerin sprechen und nach dem Pub und nach Brian fragen**
- der Kellnerin den Brief und das Medaillon zeigen
- die Kellnerin hat Informationen von Brian für Tim, aber sie muss erst mal in den Keller
- sobald sie im Keller ist folgt ihr ein Gast
- die Kellertür benutzen
- sie ist verschlossen
- **mit dem Wirt sprechen und von der Kellnerin erzählen**
- **Tim bekommt einen Ersatzschlüssel für die Kellertür**
- **den Schlüssel mit der Kellertür benutzen**
- es steckt aber der Schlüssel von innen
- **wieder mit dem Wirt sprechen und nach Werkzeug fragen**
- **er bekommt einen Korkenzieher**
- **den Korkenzieher mit der Kellertür benutzen**
- **dann den Schlüssel mit der Kellertür benutzen**
- die Tür ist offen
- in den Keller gehen
- Tim wird von dem Gast zusammengeschlagen
- später wacht er auf und hört ein Gespräch mit an
- im Keller umsehen
- das Hackmesser lässt sich nicht nehmen
- das Fleisch und das Seil ansehen
- für beides fehlt das passende Werkzeug um es mitzunehmen
- den Keller verlassen und zur Kellnerin gehen
- **mit der Kellnerin sprechen** (Dankbarkeit, Medaillon)
- die Kellnerin erzählt das Brian auf dem Friedhof ist
- den Pub verlassen

Friedhof:

- das Tor ansehen
- die Gaslampe ansehen und das vergitterte Loch
- das kaputte Straßenpflaster ansehen
- hinter dem Tor zum Friedhof ist eine Hund
- **die Glocke ansehen und benutzen**
- der Klöppel fehlt
- **die Glocke nehmen**
- **einen Messingknopf mit der Glocke benutzen**
- **dann die Glocke wieder an den Nagel hängen und die Glocke benutzen**
- der Friedhofswärter kommt
- **mit ihm sprechen (über alles)**
- es stellt sich heraus das er seine Uhr beim Würfelspieler im Pub verloren hat
- Tim bietet an die Uhr zurück zu gewinnen, wenn er dann auf den Friedhof darf
- wieder zum Pub gehen

Pub:

- mit dem Würfelspieler sprechen und sagen das er spielen möchte
- Tim spielt und verliert
- zum Wirt gehen
- **beim Wirt über den Würfelspieler beschweren**
- der Wirt wirft den Würfelspieler aus dem Lokal
- die Uhr hat Tim aber nun nicht
- dafür steckt das Messer noch im Tisch
- **das Messer nehmen**
- **in den Keller gehen**
- **hier das Messer mit dem Seil und dem Fleisch benutzen**
- den Pub verlassen

Friedhof:

- **das Seil mit dem Fleisch benutzen**
- **das Messer mit dem kaputten Straßenpflaster benutzen**
- Tim hat einen Pflasterstein
- **die Gaslampe ansehen und das Ventil daran**
- **den Pflasterstein mit dem Ventil benutzen**
- **dann das Fleisch am Seil mit dem Gitter benutzen**
- der Hund kommt und wird durch das Gas betäubt
- **über das Tor klettern**
- Tim ist jetzt auf dem Friedhof
- den toten Baum ansehen
- um die Kirche gehen und zu den adligen Gräbern
- jemand schreit und Tim rennt zur Kirche
- **durch das Tor rechts gehen**
- **Brian sitzt hier auf einer Bank**
- **Tim spricht mit Brian**
- Brian sagt sie sollten gehen
- nach rechts gehen
- hier ist eine Urnenwand
- Brian ist über die Mauer geklettert
- Tim versucht auch über die Mauer zu klettern, aber das ist ihm zu hoch
- den Grabstein benutzen, aber der geht kaputt
- **zurück zur Bank gehen**
- **die Bank nehmen und unter der Mauer abstellen**
- **dann auf die Bank stellen und über die Mauer klettern**
- Brian sagt er hat ein gutes Versteck
- die beiden gehen weg

13. November 1894

Polizeistation:

- Detektiv Briscol steht vor der Polizeiwache
- er soll hier seinen Dienst anfangen
- in das Gebäude gehen
- **mit dem Polizisten vom Dienst sprechen**
- leider hat Briscol seine Dokumente verloren oder sie wurden ihm gestohlen
- das Gebäude verlassen
- Briscol stellt aber fest das er sie hier nicht verloren hat
- wieder in das Gebäude gehen
- **mit der Prostituierten sprechen**
- **mit dem kräftigen Mann sprechen**
- keiner hat die Dokumente gesehen
- **die beiden Personen ansehen**
- **Briscol traut ihnen zu die Dokumente gestohlen zu haben**
- **noch einmal mit der Prostituierten sprechen (unter Druck setzen)**
- **mit dem Polizisten sprechen und die Räuber anzeigen**
- **wieder mit der Prostituierten sprechen**
- sie ruft den Mann zu Hilfe
- der hat mitbekommen das Briscol bei der Polizei ist und sagt sie soll die Dokumente herausgeben
- **mit der Prostituierten sprechen und die Herausgabe des Diebesgutes verlangen**
- Briscol bekommt seine Dokumente
- **die Dokumente mit dem Polizisten vom Dienst benutzen**
- **Briscol bekommt den Schlüssel für sein Büro**
- **Schlüssel nehmen**
- auf den Dienstausweis muss er noch warten
- die Türen an der Seite ansehen
- die letzte Tür ist das Büro
- **den Schlüssel mit dem Büro benutzen**
- ins Büro gehen
- hier liegt jede Menge Gerümpel
- das Büro verlassen
- **zum Polizisten vom Dienst gehen und bei ihm beschweren wegen der Unordnung und nach dem zweiten Schlüssel am Schlüsselbund fragen**
- ins Büro gehen
- **den Tresor ansehen (fehlt die Kombination)**
- **3x Müll nehmen und in den Karton legen**
- **die Tüte mit dem Gips in den Karton legen**
- dann klingelt das Telefon
- **das Telefon benutzen**
- Briscol hat seinen ersten Auftrag

- er macht sich Notizen in seinem Heft (das macht er später immer wieder und die Notizen kann man im Inventar ansehen)
- das Büro verlassen
- **mit dem Polizisten vom Dienst sprechen und nach der Kombination für den Tresor fragen (88834) und außerdem um Unterstützung bitten**
- Sergeant Carter wartet am Tor
- ins Büro gehen
- **den Tresor benutzen**
- unten das Feld für die erste Zahl anklicken und dann am Rad drehen bis die 8 im Kästchen erscheint
- dann das zweite Feld anklicken und die 8 einstellen usw.
- **ist die Zahl 8 8 8 3 4 eingestellt öffnet sich der Tresor**
- **die Holzkiste aus dem Tresor nehmen**
- **die Holzkiste ansehen und öffnen**
- **Briscol hat jetzt eine Lupe, einen Pinsel und eine Pinzette**
- das Büro verlassen und das Gebäude verlassen
- Sergeant Carter kommt
- zum Friedhof gehen

Friedhof:

- **durch das Tor gehen und mit dem Pater sprechen**
- er will ihm etwas zeigen
- um die Kirche gehen und dann zu den adligen Gräbern gehen
- dort ist eine aufgebrochene Gruft
- der Pater vermisst auch noch den Totengräber
- **die Bruchstücke der Grabtür ansehen**
- **in die Gruft gehen**
- der Pater kommt
- er hat die Leiche vom Totengräber gefunden und er geht mit Briscol zum Fundort
- **die Leiche ansehen**
- **die tödliche Wunde ansehen**
- **die Kleidung ansehen**
- **Briscol findet einen Flachmann mit Alkohol**
- die Nahansicht verlassen
- die Wasserpumpe ansehen
- nach rechts gehen zur Urnenwand
- **hier liegt der Hund**
- **er ist tot**
- **den Hund ansehen**
- **er hat etwas zwischen den Zähnen**
- **die Pinzette mit dem Hund benutzen**
- **Briscol hat nun einen Stofffetzen**
- die Bank und die Mauer ansehen
- **die nähere Umgebung mit der Lupe ansehen**

- zurück zur Leiche gehen
- **die Leiche ansehen**
- **den Stoffetzen mit der Kleidung benutzen**
- der Stoffetzen gehört nicht zur Kleidung vom Totengräber
- durch das Tor nach oben gehen
- die uralten Gräber ansehen
- **mit dem Pater sprechen**
- dann zur Gruft gehen
- **in die Gruft gehen**
- **den offenen Sarg und die gelöschte Kerze ansehen**
- die Gruft verlassen
- das Grab daneben ansehen
- es ist in Ordnung
- **zum Pater gehen und mit ihm sprechen**
- **den Friedhof verlassen und mit Carter sprechen** (er soll niemanden auf den Friedhof lassen)
- zur Polizeiwache gehen

Polizeiwache:

- ins Büro gehen
- **das Telefon benutzen und den Inspektor anrufen**
- der kommt erst in zwei Stunden wieder
- das Büro verlassen
- zurück zum Friedhof

Friedhof:

- ein Reporter ist jetzt hier
- **das Fahrrad ansehen**
- **mit dem Reporter sprechen**
- **mit Carter sprechen** (auch nach Streichhölzern fragen)
- auf den Friedhof gehen und zur Kirche
- **mit dem Pater sprechen** (wegen Sir William)
- zur Gruft gehen
- **in die Gruft gehen**
- **den Flachmann mit dem Alkohol mit der gelöschten Kerze benutzen**
- **dann die Streichhölzer mit der Kerze benutzen**
- nun ist Licht in der Gruft
- **den Sarkophag ansehen**
- **auf dem Boden glänzt etwas**
- das glänzende Etwas versuchen zu nehmen
- **die Pinzette mit dem glänzenden Etwas benutzen**
- **es sieht aus wie ein falscher Edelstein**

- die Lupe mit dem Edelstein benutzen
- es ist doch ein echter Edelstein
- die Gruft verlassen
- den Friedhof verlassen
- der Reporter ist weg
- das Pestdenkmal ansehen
- Briscoe findet eine Zigarette
- die Zigarette ansehen
- die Lupe mit der Zigarette benutzen
- mit Carter sprechen (fragen wo Reporter ist und nach Zigarette und besonderem Papier fragen)
- auf den Friedhof gehen
- zur Leiche gehen
- hier steht die Kamera und der Reporter ist hier
- der Reporter rennt weg
- den Reporter verfolgen
- über die Mauer klettern
- der Reporter ist weg, aber auf dem Boden liegen Scherben
- die Scherben nehmen und ansehen
- zurück zum Haupttor und wieder auf den Friedhof
- die Kamera bei der Leiche ansehen und benutzen
- dann den Friedhof verlassen
- zur Polizeiwache gehen

Polizeiwache:

- ins Büro gehen
- das Telefon benutzen und den Inspektor anrufen
- dann geht es mit Brian und Tim weiter

Der Plan

Stall:

- Tim und Brian haben in einem Pferdestall geschlafen
- die Wachskerze nehmen
- den Eimer ansehen
- die Säule rechts ansehen
- da ist ein Splitter drin
- mit Brian sprechen
- der schläft fest
- etwas ist aber aus seiner Tasche gefallen

- **Tim hat nun ein Messer**
- **das Messer mit der Säule benutzen**
- **Tim hat den Splitter**
- **die Mistgabel nehmen und mit dem Hufeisen über dem Ausgang benutzen**
- **das Hufeisen nehmen**
- **den Splitter mit Brian benutzen**
- der wacht auf
- mit ihm sprechen
- **Brian hat einen Plan**
- sie wollen Dokumente aus einem Tresor stehlen
- Brian nennt die Straße wo das Haus steht
- den Stall verlassen

Haus:

- zu dem Haus in der Paradise Street gehen
- **die Lampe und das verzierte Tor ansehen**
- **links ist eine Mauer über die man klettern könnte**
- **mit dem Diener sprechen**
- leider bringt das nichts
- versuchen über die Mauer zu klettern
- das geht aber nicht wegen dem Diener
- zurück zum Stall

Stall:

- **mit Brian sprechen**
- er soll den Diener ablenken
- den Stall wieder verlassen

Haus:

- Brian lenkt den Diener ab
- **über die Mauer links klettern**
- **die Terrasse ansehen**
- die Verzierung über der Tür ansehen
- **das Küchenfenster ansehen und öffnen**
- **den Fensterrahmen ansehen**
- **den Splitter mit dem Fensterrahmen benutzen**
- jetzt hält das Fenster
- **die Flasche Wein nehmen**
- **den Korkenzieher mit der Weinflasche benutzen**
- zur Kellertür gehen

- **den Korken mit der Kellertür benutzen**
- dann verschwindet Tim schnell, weil jemand kommt
- **wieder über die Mauer klettern**
- **das Dienstmädchen steht bei der Kellertür**
- **mit ihr sprechen**
- **ihr das Hufeisen geben und wieder mit ihr sprechen**
- **das Dienstmädchen gibt Tim den Schlüssel**
- den Schlüssel mit der Wachskerze benutzen
- der Wachs ist aber zu hart
- zum Stall gehen
- vorher will das Dienstmädchen die Schlüssel zurück haben
- Tim sagt er holt Werkzeug

Stall:

- die Schlafdecke ansehen
- da liegen Streichhölzer
- **die Streichhölzer nehmen**

Haus:

- wieder über die Mauer klettern
- **mit dem Dienstmädchen sprechen**
- **Tim bekommt die Schlüssel**
- **die Streichhölzer mit den Schlüsseln benutzen und dann die Schlüssel mit der Wachskerze benutzen**
- jetzt hat Tim einen Abdruck vom Schlüssel
- wieder zum Stall gehen

Stall:

- **Tim spricht mit Brian wegen dem Abdruck vom Schlüssel**
- der kennt einen Schlosser, der den Schlüssel machen kann

Der Diebstahl

Haus:

- **über die Mauer klettern und zur Kellertür gehen**
- Brian ist auch hier

- **den Schlüssel mit der Kellertür benutzen**
- **der Korken blockiert noch die Tür**
- **den Korkenzieher mit der Tür benutzen**
- **der Korken ist weg**
- **den Schlüssel mit der Kellertür benutzen**
- in den Keller gehen
- Brian will nicht das jemand sie sieht wenn sie Licht machen und deshalb soll Tim die Fenster verhängen
- den Keller verlassen
- **den Lumpen vor der Treppe nehmen**
- rechts ist ein Kellerfenster
- den Trog mit Wasser ansehen
- er ist zu schwer um ihn vor das Kellerfenster zu schieben
- **das Messer mit dem Trog benutzen**
- das Wasser fließt ab
- **den Trog benutzen** (vor das Fenster schieben)
- in der Nähe vom Trog ist Schlamm
- **den Lumpen mit dem Schlamm benutzen**
- **den Lumpen dann mit dem Kellerfenster links benutzen**
- in den Keller gehen

Keller:

- Brian hat Licht gemacht
- **den Brunnen ansehen**
- **die Eisenstange nehmen**
- die Traubenpresse ansehen
- **die drei Fässer, den Kerzenständer und die Verzierung ansehen**
- in den Weinkeller gehen
- **Brian sagt er braucht eine Stange**
- **die Eisenstange in den Weinkeller werfen**
- Brian benutzt im Weinkeller die Eisenstange und oben öffnet sich die Verzierung
- den Durchgang benutzen

Arbeitszimmer:

- **den Schreibtisch, das Bücherregal, die Jagdbögen, den Schachtisch, das Fell und den Spiegel über dem Kamin ansehen**
- die Tür rechts ist abgeschlossen
- die Tür links lässt sich öffnen
- hier ist die Bibliothek

Bibliothek:

- **das Bücherregal und die Leiter ansehen**
- **den Kerzenständer und den Globus ansehen**
- wieder ins Arbeitszimmer gehen
- die Tür rechts ist offen
- in das Zimmer gehen
- es ist das Schlafzimmer

Schlafzimmer:

- Brian ist hier
- das offene Buch und den Schrank ansehen
- **das Kissen im Bett benutzen**
- **Tim findet eine herausgerissene Buchseite**
- **die Seite ansehen**
- **mit Brian sprechen und ihm von der Seite erzählen (Seite mit Brian benutzen)**
- **Brian hat eine Tabakdose gefunden, die er aber nicht öffnen kann**
- **er gibt die Tabakdose an Tim weiter**

Bibliothek:

- **die herausgerissene Seite mit den Büchern beim Buchstaben D benutzen**
- hier stehen Waffenbücher
- **die Leiter benutzen** (verschieben)
- **die Seite wieder mit den Büchern beim Buchstaben D benutzen**
- **jetzt findet er das Buch**
- das Buch ansehen
- **im Buch ist eine Kurbel versteckt**

Arbeitszimmer:

- **zu den Jagdbögen gehen und sie ansehen**
- **die Kurbel mit allen drei Jagdbögen benutzen**
- es tut sich was, aber wo
- **den Schachtisch benutzen**
- der lässt sich jetzt drehen
- **das Bücherregal schiebt sich zur Seite**
- **dahinter ist der Tresor**
- fehlt aber noch die Kombination
- in den Keller gehen

Keller:

- die Tabakdose mit der Traubenpresse benutzen
- dann die Traubenpresse benutzen
- die Tabakdose ist jetzt offen
- da steht das Datum 19.04.58 drin
- zurück ins Arbeitszimmer

Arbeitszimmer:

- den Tresor ansehen
- die Zahlen 1 9 4 5 8 eingeben
- der Tresor ist offen
- unterdessen wurden Brian und Tim aber entdeckt
- Tim geht in die Bibliothek und nimmt den Kerzenständer
- den Kerzenständer mit der Tür zum Arbeitszimmer benutzen
- die Dokumente nehmen
- Brian verschwindet schon
- jetzt noch den Rest aus dem Tresor nehmen
- dann in den Keller und nach draußen verschwinden
- leider wartet hier schon die Polizei und nimmt Tim fest

14. November 1894

Polizeiwache:

- Brisco ist in seinem Büro
- das Telefon klingelt
- nach dem Gespräch den Tresor öffnen und die Hinweise herausnehmen (Stofffetzen, Glasscherben und Zigarette)
- die Zeitung im Inventar ansehen
- die Glasscherben mit der Zeitung benutzen
- das ergibt ein rekonstruiertes Foto
- den Stofffetzen mit dem Mikroskop benutzen
- die verschlossene Kiste ansehen
- das Büro verlassen
- mit dem Polizisten vom Dienst sprechen (Dienstausweis, Obduktionsbericht, Reporter festnehmen lassen)
- wieder ins Büro gehen
- Telefon benutzen (wegen Obduktionsbericht anrufen)
- das Büro verlassen
- mit Polizisten sprechen
- Brisco bekommt Schlüssel für Archiv

- **den Schlüssel nehmen**
- **damit das Archiv öffnen**
- ins Archiv gehen
- **das Regal ansehen**
- es ist wacklig und wird von einem Besen gehalten
- den Koffer ansehen
- **den Karton ansehen und die Tüte mit Gips nehmen**
- die Polizeiwache verlassen

Friedhof:

- **Carter spricht mit Brisco**
- auf den Friedhof gehen
- in die Kirche gehen
- **mit dem Pater sprechen**
- nach dem Anwesen der Lewis fragen
- Kirche verlassen
- nach rechts durch das Tor gehen
- **die Kamera ansehen**
- **den Tatort ansehen**
- **da ist ein Fußabdruck**
- **den Pinsel mit dem Fußabdruck benutzen**
- einen Abdruck kann Brisco nicht anfertigen, weil ihm noch Wasser für den Gips fehlt
- **zur Gruft gehen**
- **den Sargdeckel ansehen und umdrehen**
- **den Sargdeckel von innen ansehen**
- **die Lupe mit dem Sargdeckel benutzen**
- **Brisco findet Fingernägel, die er mit der Pinzette nimmt**
- den offenen Sarg ansehen
- die Gruft verlassen
- den Friedhof verlassen

Anwesen der Lewis:

- das Guckloch ansehen
- **die Klingel benutzen**
- Brisco hat keinen Polizeiausweis und kann nicht rein
- zurück zur Polizeiwache

Polizeiwache:

- **mit dem Polizisten sprechen und den Dienstaussweis einfordern**
- Brisco bekommt seinen Dienstaussweis

- **den Dienstaussweis nehmen**

Anwesen der Lewis:

- **den Dienstaussweis mit dem Guckloch benutzen**
- das Dienstmädchen lässt Briscol herein
- er soll am Telefon warten
- **den schwarzen Vorhang ein Stück aufziehen**
- **das Bild dahinter ansehen**
- ein Mann trägt einen Ring, der aussieht wie der Edelstein, den Briscol gefunden hat
- **den Edelstein mit dem Ring auf dem Bild benutzen**
- **das Telefon klingelt**
- **das Telefon benutzen**
- **nach dem Gespräch mit dem Dienstmädchen sprechen**
- das Haus verlassen
- zum Schuppen gehen
- den Brunnen ansehen
- **den Holzflock ansehen und nehmen**
- **den Hund ansehen**
- er ist von William
- wieder ins Haus gehen
- **den Edelstein mit dem Dienstmädchen benutzen**
- sie soll den Edelstein ihrer Herrin zeigen
- **wenn sie fort ist die Schublade vom Tisch öffnen**
- **die Rechnungen ansehen**
- **die Handschuhe nehmen und das Tagebuch**
- das Dienstmädchen kommt wieder
- **mit dem Dienstmädchen sprechen und fragen ob er den Hund ausleihen kann**
- er darf
- **das Haus verlassen und zum Schuppen gehen**
- **den Hund nehmen**
- zum Friedhof gehen

Friedhof:

- Briscol steht mit dem Hund bei der Gruft
- **die Handschuhe mit dem Hund benutzen**
- **dann dem Hund folgen**
- bei dem Baum vor der Kirche ist etwas
- **die Stelle beim Baum ansehen**
- **da ist ein Schuhabdruck**
- **den Pinsel mit dem Schuhabdruck benutzen**
- dem Hund weiter folgen bis vor den Friedhof
- **den Abwasserkanal ansehen**

- **die Kette ansehen**
- **die Lupe mit der Kette benutzen**
- **Briscol findet noch ein Stück Stoff**
- **mit Carter sprechen**
- der Kanal muss abgesucht werden
- wieder auf den Friedhof gehen
- in die Kirche gehen
- **mit dem Pater sprechen**
- dann zur Polizeiwache gehen

Polizeiwache:

- ins Archiv gehen
- **den Holzflock mit dem Regal benutzen**
- **den Besen wegnehmen**
- **dann den Koffer aus dem Regal ziehen**
- **den Schlüssel mit dem Koffer benutzen**
- **den Koffer durchsuchen**
- nochmal im Koffer nachsehen
- **da ist eine Notiz über den Arzt**
- **Briscol hat die Telefonnummer vom Arzt**
- das Archiv verlassen
- **Briscol bekommt vom Polizisten den Obduktionsbericht**
- **Obduktionsbericht nehmen und lesen**
- ins Büro gehen
- **Telefon benutzen**
- der Arzt ist verschwunden
- **den Stoff von der Kette mit dem Mikroskop benutzen**
- **beide Stofffetzen zusammen benutzen und dann mit dem Mikroskop benutzen**
- das Büro verlassen
- **mit dem Polizisten sprechen**
- Unterlagen zum verschwundenen Arzt anfordern
- zum Friedhof gehen

Friedhof:

- in die Kirche gehen
- **mit dem Pater sprechen** (wegen Arzt und das Kanal durchsucht wird)
- Pater verlässt die Kirche
- Briscol verlässt auch die Kirche
- **er benutzt die Fingernägel mit dem Pater**
- **Briscol sagt das William lebendig begraben wurde**
- **Carter kommt und sagt das der Arzt tot im Kanal gefunden wurde**

- den Friedhof verlassen und um den Friedhof gehen
- **mit dem Wachmann sprechen und die Leiche ansehen**
- hier ist Wasser
- **die Kiste mit Wasser benutzen**
- wieder auf den Friedhof gehen
- zum Baum bei der Kirche gehen
- **das Gips mit dem Wasser benutzen**
- **dann das Gemisch mit dem Fußabdruck benutzen**
- **etwas warten und dann den Fußabdruck nehmen**
- zum Tatort gehen
- **dort auch den Gips mit dem Fußabdruck benutzen und den Fußabdruck nehmen**
- **die beiden Abdrücke vergleichen**
- es sind unterschiedliche Schuhe
- **die Zeitung mit dem rekonstruierten Bild mit der Kamera benutzen**
- **wieder mit dem Pater sprechen** (er hat Schreie gehört)
- zum Anwesen gehen

Anwesen der Lewis:

- **mit dem Dienstmädchen sprechen und sagen das der Arzt tot ist**
- **das Telefon klingelt**
- **Telefon benutzen**
- **das Tagebuch von William ansehen**
- da steht die Adresse vom Schneider drin
- das Anwesen verlassen

Schneider:

- **den Mülleimer ansehen**
- da liegt eine Zeitung drin
- **mit dem Schneider sprechen**
- **die Stofffetzen dem Schneider zeigen**
- es ist Seide

Polizeiwache:

- der Polizist sagt das der Drucker vom Fotograf festgenommen wurden ist
- zur Zelle nach links gehen
- **mit dem Drucker sprechen (Geheimnis des Blickwinkels der Kamera ansprechen)**
- das Gebäude kurz verlassen
- dann wieder in das Gebäude gehen
- **wieder in die Zelle gehen und mit dem Drucker sprechen**
- der Fotograf hat einen Tipp wegen dem Schneider bekommen

- Gebäude verlassen

Schneider:

- die Tür ist verschlossen
- **den Ersatzschlüssel beim Springbrunnen suchen**
- **mit dem Schlüssel die Tür öffnen**
- im Atelier liegt der tote Schneider
- Briscol bekommt etwas auf den Kopf und am nächsten Tag gibt es in der Zeitung ein Bild von ihm neben dem toten Schneider

Tim im Gefängnis

Zelle:

- das Fenster, die Rohre und die Tür ansehen
- **mit dem Drucker sprechen**
- **die Tür benutzen**
- Tim klopft gegen die Tür
- er will wissen ob er eine Zeitung bekommen kann
- **er bekommt die Zeitung**
- **die Zeitung ansehen**
- **die Zeitung mit dem Drucker benutzen**
- **dann wieder mit dem Drucker sprechen und fragen wie der Detektiv heißt**
- das weiß er nicht
- **die Zeitung mit der Tür benutzen**
- **nach dem Detektiv fragen**
- **dann mit dem Drucker sprechen** (er soll dem Detektiv sagen das Tim mit ihm reden will)
- der Drucker ist später weg
- **die Tür benutzen**
- **die Pritsche benutzen**
- Tim wird zu Briscol gebracht, der gerade telefoniert
- **Tim erzählt was auf dem Friedhof passiert ist**
- dann kommt er wieder in die Zelle
- eine Weile später kommt Briscol und sagt sie haben Jack und sie werden gemeinsam ins Gefängnis gebracht und Tim soll etwas über Jack herausfinden
- Jack bricht aber auf dem Transport aus und nimmt Brian und Tim mit

Die Zusammenarbeit

Theater:

- Brian und Tim liegen gefesselt in einem alten Theater
- **mit Brian sprechen**
- **die Beine (sind symbolisch im Inventar) mit dem Kerzenständer benutzen**
- der fällt um
- Jack kommt mit einem Typ der sich Night Rider nennt
- sie bekommen beide eine Spritze und werden dann lebendig in einem Sarg begraben

Grabstelle:

- überall ist etwas Weiches
- **die Hand mit dem Weichen benutzen**
- dann kommt Holz zum Vorschein
- **die Beine mit dem Holz benutzen, aber das geht nicht**
- **den Kopf benutzen (Tim schreit)**
- **nun die Beine mit dem Holz benutzen**
- Tim befreit sich aus dem Sarg und der Totengräber rennt fort
- **die Schaufel nehmen und mit dem frischen Grab benutzen**
- Brian ist schon tot
- **den Beutel nehmen**
- **Tim findet ein Theaterplakat**
- **das Vogelnest nehmen**
- **Tim hat ein stinkendes Ei**
- den Ort verlassen
- zum Friedhof gehen

Friedhof:

- in die Kirche gehen
- **mit dem Pater sprechen**
- **das stinkende Ei mit dem Weihwasser benutzen**
- **noch mal mit dem Pater sprechen und sagen das Weihwasser stinkt**
- der Pater geht weg
- **den Tisch mit der Schatzkiste ansehen**
- **das Rosenkreuz nehmen**
- die Kirche verlassen

Grabstelle:

- das Rosenkreuz mit dem Grab von Brian benutzen
- Tim schaufelt das Grab wieder zu

Wäscherei:

- **an die Tür klopfen**
- Emily lässt ihn herein
- **das Theaterplakat Emily zeigen**
- sie weiß wo das Theater ist
- die Wäscherei verlassen

Theater:

- Jack liegt tot auf der Bühne und ein Mann rennt gerade weg
- **den Mörder verfolgen**
- hier ist eine weitere Leiche
- die Leiche ansehen
- weiter den Mörder verfolgen
- Tim kommt in die Kanalisation
- hier gibt es zu viele Wege
- er geht zurück zum Theater
- **die Leiche von Jack ansehen**
- **er hat ein Halstuch in der Hand**
- **das Halstuch nehmen**
- Brisco taucht auf
- er schlägt vor zusammenzuarbeiten
- er sagt sie treffen sich in der Kirche
- Tim geht zur Kirche

Friedhof:

- **Tim ist in der Kirche und Brisco kommt auch**
- Tim und Brisco unterhalten sich über alle Themen und Tim zeigt das Theaterplakat und das Halstuch
- Tim soll beim Schneider nach dem Auftragsbuch suchen

Schneider:

- die Tür öffnen
- Tim holt das Auftragsbuch
- in der Zwischenzeit unterhalten sich Brisco und der Pater

Friedhof:

- in der Kirche sieht sich Brisco das Auftragsbuch an
- Tim soll sich schlafen legen

Die Suche nach dem Night Rider

Friedhof:

- **Briscol erzählt Tim was er herausgefunden hat**
- Tim verlässt die Kirche
- er meint aber er braucht einen anderen Weg zum Theater
- **nach dem Pater rufen, aber Tim kennt seinen Namen nicht**
- **die Schatzkiste ansehen**
- **da steht der Name des Paters**
- **den Pater rufen**
- der tut aber so als hätte er nicht gehört
- **die Tür der Kirche zuknallen**
- jetzt kommt der Pater
- **mit ihm sprechen**

Kanalisation:

- Tim trifft Brisco an der Kreuzung
- er soll das Boot nehmen und durch Tunnel A fahren
- **das Seil nehmen**
- **ins Boot steigen**

Anlegestelle:

- **an der Anlegestelle den Schmuckzaun ansehen und benutzen**
- gibt eine Spitze
- das Plakat an der Wand ansehen
- es ist eine Möglichkeit sich zu verstecken
- die Treppe nach oben gehen
- da kommt eine Tür mit einem Riegel
- **die Spitze mit dem Riegel benutzen**
- **die Kette ansehen und nehmen**
- sie fällt herunter und macht Lärm
- jemand kommt
- **Tim geht zurück an die Anlegestelle und versteckt sich**
- wenn der Mann weg ist wieder nach oben gehen

Keller:

- die zugemauerte Tür ansehen
- das Rad an der Wand ansehen und benutzen
- es dreht sich
- das Seil mit dem Haken nehmen und mit dem Rad benutzen
- im Boden öffnet sich eine Tür
- nach unten gehen
- den toten Mann ansehen und den Ring von dem Mann nehmen
- die Chemikalien ansehen
- nach oben gehen
- da kommt jemand
- in den Kühlraum gehen

Kühlraum:

- die gesalzenen Samen ansehen
- Salz nehmen
- den Kühlmechanismus ansehen
- das Schlachtermesser und das Fleisch am Haken ansehen
- das Kanalgitter ansehen
- das Salz mit dem Kanalgitter benutzen
- das Kanalgitter nehmen
- das Kanalgitter mit dem Ventil benutzen
- das Ventil benutzen
- das Fleisch nehmen
- das Schlachtermesser benutzen
- es bleibt stecken
- das Salz mit dem Schlachtermesser benutzen
- dann das Schlachtermesser benutzen
- den Haken nehmen
- das Seil mit dem Haken verbinden
- die Tür ansehen
- das Seil mit dem Haken mit dem Griff der Tür benutzen
- den Kühlraum verlassen
- nach oben gehen
- es kommt jemand
- schnell zum Boot gehen
- das Seil mit dem Schmuckzaun benutzen
- dann verstecken
- Tim erledigt den Night Rider
- dann das Boot losmachen und das Boot benutzen

Friedhof:

- **Tim geht in die Kirche**
- **er gibt Briscol den Ring**
- dann folgt der Abspann

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 07.05.2012

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

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