

Blackstone Chroniken - Komplettlösung

von [Kerstin Häntsch](#)

Oliver, der Sohn von Malcolm Metcalf sieht sich in der ehemaligen Heilanstalt seines Vaters um. Die Anstalt wird gerade als Museum hergerichtet. Oliver erscheint der Geist seines Vaters und der entführt seinen Sohn Joshua. Oliver muss bis zum Morgengrauen den Geheimraum finden wo Joshua gefangen gehalten wird.

Wie in jedem Adventure sollte man auch hier alle Gegenstände mitnehmen und mit allen Leuten, in diesem Fall eigentlich eher Geister, reden und zwar immer über alle Themen, weil man manchmal nur weiter kommt, wenn man einen Hinweis erhalten hat. Jetzt geht es aber los.

In der Halle:

- die Treppe nach oben gehen und das Porträt ansehen
- mit Malcolm reden (dazu einfach Porträt anklicken)
- nach links drehen und durch die Tür ins Büro gehen

Im Büro:

- nach rechts drehen
- die Vitrine ansehen und dann öffnen
- den Schlüsselband und den Hebel aus der Vitrine nehmen
- den Bildschirm berühren (in fast jedem Raum gibt es so einen Bildschirm, man erhält hier Informationen über die Anstalt und die Methoden der Heilung)
- zum Schreibtisch gehen
- das Bild hinter dem Schreibtisch anklicken
- es ist Olivia; sie sagt allerdings nichts
- links von Olivia`s Bild ist eine Teekanne
- diese Teekanne nehmen und ansehen
- zum Schreibtisch drehen und die Schublade öffnen
- den Nussknacker nehmen (über den Nussknacker kann man sich mit Malcolm unterhalten in dem man den Nussknacker anklickt)
- das Bild auf dem Schreibtisch ansehen
- es ist Luise Hartwick
- auf der anderen Seite des Schreibtisches steht auch ein Bild
- es ist von Oliver`s drittem Geburtstag
- es steht das Datum 4/24/55 darauf und Malcolm sagt das das Datum der Geburt von Oliver wichtig sei
- den Computer ansehen
- den Notizzettel am Computer ansehen
- auf dem Zettel steht das Wort "Rasierklinge"
- den Computer benutzen und das Passwort "Rasierklinge" eingeben
- dann kann man Namen von Patienten eingeben oder auch einfach mal Joshua Metcalf oder Oliver Metcalf

- das Bücherregal ansehen und die Bücher die auf der linken Seite etwas anders aussehen als der Rest
- wenn Oliver die Bücher anklickt bekommt er gesagt von wem das jeweilige Buch ist und von was es handelt
- das Büro verlassen
- die Treppe nach unten gehen und nach links drehen
- durch die Tür gehen

Aufenthaltsraum und Küche:

- die Vitrine ansehen, dazu nach links drehen
- das Messer und die Ahle nehmen
- den Bildschirm berühren und alles lesen
- in Richtung der Schwingtür gehen
- links neben der Tür ist ein Schrank
- die Ahle mit den Schrauben vom Scharnier benutzen
- der Schrank ist offen und Oliver kann die Metallsäge ohne Sägeblatt nehmen
- durch die Schwingtür gehen
- hier ist die Küche
- neben der Tür zur Kühlkammer ist ein Kasten
- diesen Kasten ansehen und öffnen
- die zweite Sicherung von oben herausnehmen (die ist defekt)
- nach rechts drehen und nach hinten laufen
- nach rechts drehen und dort die Zange nehmen
- dann 2x nach links drehen und die Spieße mitnehmen
- wieder nach rechts drehen und den Schrank ansehen
- der ist verschlossen
- das Messer mit dem Schärfer benutzen und dann das Messer mit dem Riegel vom Schrank benutzen (ist in der Spalte)
- der Schrank geht auf
- den Schraubenschlüssel nehmen
- die Küche verlassen und auch den Aufenthaltsraum

In der Halle:

- die Vitrine ansehen und auch den Bildschirm berühren und alles lesen
- über der großen Eingangstür die 3 Medaillons ansehen
- es sind Bilder von Freud, Paracelsus und Hippokrates
- das sollte man sich merken oder aufschreiben (ist später wichtig)
- die andere Tür in der Halle ist noch verschlossen
- es geht dort zur Kapelle
- die Treppe nach oben gehen und dann nach rechts
- dort ist der Fahrstuhl
- den Hebel in den Steuerkasten setzen
- Hebel auf 2 stellen und der Fahrstuhl fährt nach oben

Etage 2:

- hier gibt es eine Männerstation, die aber verschlossen ist und eine Frauenstation
- diese betreten

Frauenstation:

- den Gang entlang gehen und in das letzte Zimmer rechts
- eine Frau spricht Oliver an
- mit ihr sprechen
- nach rechts drehen
- die Schublade öffnen und das Tagebuch nehmen
- die Schublade wieder schließen
- das Tagebuch lesen; einige Seiten sind aber verklebt
- das Foto auf dem Schrank ansehen und mit Marilyn sprechen
- sie erzählt von ihrem Feuerzeug, das fehlt und das sie wieder haben möchte
- die Pinnwand ansehen
- auf der anderen Seite die Vitrine ansehen
- das Buch in der Vitrine ansehen
- an der zweiten Stelle in der Vitrine fehlt das Feuerzeug
- öfter mit Marilyn sprechen, dann erfährt man alles über sie und über die Hydrotherapie und welcher Schlüssel zu der Tür passt
- die Frauenstation verlassen und zum Fahrstuhl gehen
- den Hebel auf B stellen und Oliver landet im Keller

Im Keller:

- hier gibt es mehrere Türen und zwar zu folgenden Räumen: Hydrotherapieraum, Leichenhalle, Fiebertherapie, Elektroschockraum und Brennerraum
- die Tür zur Hydrotherapie öffnen
- hier wird Oliver von Jane angesprochen
- den Bildschirm berühren und alles lesen
- die Vitrine ansehen und die Handschellen und die Düse darin
- nach links drehen und die Gegenstände im Regal ansehen
- die Decke nehmen
- wieder nach links drehen und alle Gegenstände im Raum ansehen
- die Kammer ansehen und mit Jane sprechen
- die Dampfkammer ansehen und öffnen
- die Steuerung ansehen
- es gibt einen Geheimcode dafür
- den Nussknacker anklicken und mit Malcolm sprechen
- ihn nach Marilyn fragen und nach dem Feuerzeug
- den Raum verlassen und zum Fahrstuhl gehen
- Hebel auf 2 stellen

Frauenstation:

- zu Marilyn gehen
- das Foto anklicken und mit Marilyn reden
- sie erinnert sich wieder an alles und sie kennt den Geheimcode für das Steuergerät
- man muss den zweiten und den dritten Knopf von oben einschalten
- Marilyn verlassen und mit dem Fahrstuhl in den Keller fahren

Hydrotherapieraum:

- zum Steuergerät gehen und den zweiten und den dritten Knopf von oben einschalten

- nun die Dampfkammer öffnen und das Tagebuch hineinlegen
- die Kammer schließen und einschalten
- dann die Kammer wieder öffnen und das Tagebuch herausnehmen
- noch einmal das Tagebuch lesen
- in dem Tagebuch steht wie der Schlüssel zum Brennerraum aussieht
- den Raum verlassen und den Gang nach ganz hinten gehen

Brennerraum:

- den Raum öffnen und betreten
- Oliver wird gleich angesprochen von einem Geist
- nach der Unterhaltung nach links drehen
- dort ist ein Regal
- aus dem Regal eine Sicherung nehmen
- im Brennerraum ganz nach hinten gehen
- da ist ein Teil durch ein Gitter abgetrennt und die Tür ist verschlossen
- wieder nach vorn gehen und die Ofentür ansehen
- den Schraubenschlüssel mit der Schraube benutzen und dann die Ofentür öffnen
- im Feuer sieht Oliver das Feuerzeug von Marilyn
- mit Hilfe der Zange holt Oliver das Feuerzeug aus dem Feuer

Nun folgt eine kleine Zwischensequenz und Oliver findet sich in der Hitzekammer wieder. Wenn Oliver wieder handlungsfähig ist, muss er folgendes tun:

- erst ist der Bildschirm ganz schwarz und man geht erst einmal ins Inventar
- hier das Feuerzeug anzünden und dann nach links drehen
- das Feuerzeug mit dem Thermostat benutzen und Oliver kommt aus der Hitzekammer heraus

Frauenstation:

- Oliver geht wieder zu Marilyn und stellt das Feuerzeug auf den Ständer in der Vitrine
- mit Marilyn sprechen und sie sagt welcher Schlüssel für die Tür zum nächsten Gang auf der Frauenstation passt
- das Zimmer von Marilyn verlassen (nach rechts)
- und nun die Tür öffnen und den nächsten Gang betreten
- hier zum Zimmer hinten links gehen
- Oliver wird gleich gefragt ob er Stricknadeln hat, aber er sagt Nein
- den Bildschirm berühren und alles lesen
- in diesem Zimmer wohnt Lavinia Willoughby kurz Vi genannt
- sie denkt sie sei Maria Stuart
- die Vitrine ansehen
- das Foto anklicken und mit Vi sprechen
- auf dem Ständer daneben fehlt ein Taschentuch
- nach links drehen und in Richtung zum Bett gehen
- auf einem Schrank liegen Garnrollen und ein Kasten steht dort
- die Spieße mit dem Kasten benutzen (eignen sich als Stricknadeln) und mit Vi sprechen
- Vi erzählt von einem Schlüssel mit einem Totenkopf für den Fiebertherapieraum
- außerdem sagt Vi das sie ihr Taschentuch sucht und das es in einer Schatulle zu finden

sei

- sie erzählt auch noch von Lorena in Zimmer 26 und das sie etwas über den Geheimraum wissen könnte
- Vi verlassen (nach links)
- durch die nächste Tür gehen und dort in das erste Zimmer rechts gehen
- hier ist Lorena
- das Porträt anklicken und mit Lorena sprechen
- sie ist sehr misstrauisch
- nach rechts drehen
- den Bildschirm berühren und alles lesen
- die Vitrine ansehen
- da liegen Handschuhe und ein Ständer ist leer
- da fehlt ein Medaillon
- zum Porträt gehen und dann nach rechts
- hier die Vitrine öffnen und die Puderdose nehmen
- im Inventar die Puderdose öffnen
- den Maskara nehmen und öffnen
- nun hat Oliver Maskara und Applikator
- die Vitrine schließen
- zurück zum Porträt drehen
- zur Couch gehen
- die Bücher ansehen
- die Lupe nehmen und die Feder vom Hut
- dann im Inventar die Kaffeekanne mit der Lupe ansehen
- unten auf der Kanne sind zwei Vögel zu sehen
- die Kanne mit dem Porträt von Lorena benutzen
- sie sagt er soll die Kanne zu den Tassen stellen
- Oliver stellt die Kanne in das Regal zu den Tassen und spricht dann noch einmal mit Lorena
- sie erzählt vom Elektroschockraum und welcher Schlüssel dazu passt
- sie sagt das bei Malcolm im Büro ein Safe ist und das er sich hinter dem Bild von Olivia befindet
- Lorena verlassen
- noch einmal zu Vi gehen
- in Richtung Bett gehen und dann nach rechts zum Schreibtisch
- dort Maskara mit dem Tintenfass benutzen und die Feder in den Federhalter stecken
- dann Vi verlassen und zu Marilyn gehen
- mit ihr über den Brennerraum sprechen
- mit dem Fahrstuhl in den Keller fahren

Fiebertherapieraum:

- Oliver geht in den Fiebertherapieraum, der sich nun öffnen lässt
- hier spricht Nick mit ihm
- im Raum umsehen
- den Bildschirm berühren und alles lesen
- die Vitrine ansehen
- die Schubladen ansehen
- in einer bestimmten Schublade ist etwas was Oliver sucht (ein Schlüssel)
- aber Nick kann sich nur an den Namen Mandy Lee erinnern
- den Raum verlassen

- den Keller verlassen

Büro:

- den Nussknacker anklicken und mit Malcolm über Lorena sprechen
- im Computer den Namen Lavinia Willoughby eingeben und dann den Namen Mandy Lee eingeben (sie ist Nick's Tochter)
- bei der Adresse steht 3C
- Büro verlassen

Küche:

- in der Küche die Sicherung in den Kasten einsetzen (nun wird der Kühlraum wieder richtig gekühlt)
- Küche verlassen

Frauenstation:

- zu Lorena gehen und mit ihr reden
- über Mandy Lee sprechen und Lorena erzählt noch welcher Schlüssel zum Elektroschockraum passt
- wieder in den Keller fahren

Fiebertherapieraum:

- zu den Schubladen gehen und im ersten Block oben links die dritte Schublade in der dritten Reihe öffnen (3C)
- Oliver hat nun einen Schlüssel
- Raum verlassen
- zum Elektroschockraum gehen

Elektroschockraum:

- den Bildschirm berühren und alles lesen
- die Vitrine ansehen und öffnen
- das Stethoskop nehmen
- den Stuhl anklicken und mit Jack sprechen
- die Geräte ansehen und den Raum verlassen

Büro:

- den Nussknacker anklicken und mit Malcolm über Lorena sprechen
- das Stethoskop mit dem Rahmen des Bildes von Olivia benutzen
- das Bild öffnet sich und dahinter ist der Tresor
- der Code vom Tresor lautet: 4, 24, 52 (auf dem Foto auf dem Schreibtisch steht das Datum 4.24.55 und da war Oliver 3 Jahre und Malcolm sagt das das Geburtsdatum von Oliver wichtig für ihn sei; also ist das Geburtsdatum der 4.24.52)
- am Tresor auf die Zahlen 4, 24, 52 klicken und der Tresor öffnet sich
- das Ei und die Schatulle aus dem Tresor nehmen
- das Ei mit dem Nussknacker benutzen
- eine Nachricht fällt aus dem Ei

- diese Nachricht lesen
- im Inventar die Schatulle mit dem Schlüssel aus der Schublade öffnen
- das Taschentuch nehmen
- Oliver bekommt eine Spritze mit dem Hinweis das es entweder Schlangengift, Beulenpest, Typhus oder Malaria war und er ein Gegenmittel finden muss
- mit Malcolm reden und ihn fragen welche Auswirkungen welches Gift hat
- im weiteren Spielverlauf wird Oliver immer wieder darauf aufmerksam gemacht welche Symptome sich bei ihm zeigen (man muss herausfinden welches Gift gespritzt wurde)
- das Büro verlassen

Frauenstation:

- zu Vi gehen und dort das Taschentuch in der Vitrine auf den Ständer legen
- Vi spricht mit Oliver und sagt ihm das sie im Bett ein Geheimfach hat
- zum Bett gehen und auf dem rechten Pfosten die Krone anklicken
- das Fach öffnet sich und Oliver nimmt sich die Klinge
- im Inventar die Klinge mit der Säge benutzen
- Vi verlassen

Brennerraum:

- nach ganz hinten gehen
- das Schloss mit der Säge aufsägen und die Tür ist offen
- nun erst noch die Decke auf den Boden legen und dann den Raum betreten
- das Medaillon einfach nehmen

Wieder folgt eine Zwischensequenz und Oliver landet auf dem elektrischen Stuhl. Sobald Oliver wieder handlungsfähig ist muss er folgendes tun:

- Oliver muss sich nach rechts drehen und aus dem Inventar die Puderdose benutzen
- im Spiegel der Puderdose sieht er Zahlen (8,5,1)
- da die Zahlen spiegelverkehrt sind heißt es also 1, 5, 8
- aber die 5 ist auch verdreht und eigentlich eine 2
- auf dem Gerät gibt Oliver die Zahlen 1, 2, 8, ein
- er ist wieder gerettet

Frauenstation:

- zu Lorena gehen und das Medaillon in der Vitrine auf den Ständer legen
- dann mit Lorena sprechen und nach dem Geheimraum fragen
- sie erzählt von Büchern die im Regal im Büro verschoben werden müssen
- Lorena verlassen

Büro:

- im Büro zum Bücherregal gehen und dort die Bücher von folgenden Autoren reinschieben: Freud, Paracelsus und Hippokrates und außerdem noch das Buch von Malcom Metcalf (das sind die drei Leute von den Medaillons in der Eingangshalle)
- der Geheimraum öffnet sich

Geheimraum:

- in den Geheimraum gehen und mit Malcolm sprechen
- nach rechts drehen in dem Raum und das Kästchen ansehen und öffnen
- in dem Kästchen sind mehrere Flaschen drin
- die Flaschen ansehen und Malcolm sagt was drin ist
- die Flasche gegen Beulenpest nehmen und Oliver geht es wieder gut
- auf der anderen Seite die Bücher ansehen und das Tagebuch nehmen und lesen
- die Treppe nach unten gehen und im Raum umsehen
- die Gläser im Regal ansehen und ein Glas dann anklicken
- Abe (der Junge aus dem Tagebuch) meldet sich und spricht mit Oliver
- er will mit ihm spielen und zwar das Spiel " Ich sehe was was du nicht siehst "
- Oliver sagt " Ja " dazu
- die erste Frage ist "Ich sehe was was du nicht siehst und das fängt mit T an"
- zum Tisch gehen und den Tisch anklicken und auf Tisch raten klicken
- die Antwort war richtig
- dann kommt die Frage "Ich sehe was was du nicht siehst und das fängt mit L an"
- diesmal die Lampe erraten
- auch wieder richtig
- die Schublade vom Regal ansehen
- weiter mit Abe sprechen; auch über die Kapelle und welcher Schlüssel dazu passt
- noch den Röntgenapparat ansehen und entleeren
- Oliver hat nun einen Knochen im Inventar
- die Tür ansehen
- dazu braucht Oliver aber erst noch den Code
- die Treppe wieder nach oben gehen und durch das Büro
- dann zur Kapelle gehen, die sich jetzt öffnen lässt

Kapelle:

- in der Kapelle trifft Oliver auf den Geist von Frank Morgan
- er war der Orgelspieler
- den Bildschirm berühren und alles lesen
- die Vitrine ansehen und öffnen
- den Eispickel nehmen und den Hammer
- zum Altar gehen und von dort nach rechts drehen
- da steht eine Ritterrüstung
- die Orgel anklicken und mit Frank sprechen
- die Kapelle verlassen und ins Büro gehen

Geheimraum:

- wieder mit Abe sprechen, er will weiter spielen
- Frage "Ich sehe was was du nicht siehst und das ist weiß"
- das Diplom an der Wand erraten
- richtige Antwort
- nächste Frage "Ich sehe was was du nicht siehst und das fängt mit Biene an"
- Joshua erscheint kurz und hilft weiter
- Antwort Summe (steht auf dem Zettel am Monitor)
- Antwort ist richtig
- nun mit dem Eispickel die Schublade öffnen
- darin befindet sich ein Musikkasten

- den Musikkasten nehmen und spielen
- Abe sagt das Malcolm die Melodie immer vor der Tür gepfiffen hat
- noch mal mit Abe sprechen und er erzählt von seiner Puppe die er in den Ritter in der Kapelle geworfen hat und das der Ritter zugeschweißt worden ist
- Abe sagt das er seine Puppe gern wieder hätte

Kapelle:

- den Musikkasten in der Kapelle benutzen und Frank Morgan sagt das es Musik von Bach ist
- zum Ritter gehen
- mit der Säge den Kopf des Ritters absägen
- dann mit dem Messer die Riemen durchschneiden
- die Puppe nehmen (die Lanze hat Oliver nun auch im Inventar)
- Oliver findet sich nun plötzlich in einem Käfig wieder und wird dort mit Pfeilen beschossen
- nach links drehen und mit der Lanze den Schlüssel holen, der an der Wand hängt
- das Schloss aufschließen und den Käfig öffnen und verlassen
- den Sargopharg ansehen und die Gedenktafeln an der Wand
- die Treppe nach oben gehen
- Oliver ist wieder im Geheimraum
- die Treppe nach unten gehen und die Puppe in das Regal stellen
- noch mal mit Abe spielen
- Frage "Ich sehe was was du nicht siehst was man nicht mit Worten ausdrücken kann"
- Antwort Kalender (Kalender anklicken und dann Kalender raten)
- Antwort ist richtig und Abe erzählt das Malcolm ihm nur eine Nummer gegeben hat
- er hat ihn nur 1, 2, 5 genannt (Abe = 1, 2, 5 = A=1, B=2, E=5)
- Malcolm hat die Musik von Bach gepfiffen das ergibt den Code 2, 1, 3, 8 (B=2, A=1, C=3, H=8)
- zur Tür gehen und dort den Code eingeben
- die Türklinke anklicken
- die Tür geht auf

Labor:

- hier im Labor die abgezogene Haut ansehen
- nun spricht Paul Becker mit Oliver
- über alles unterhalten und nach Joshua fragen
- Paul weiß wo Joshua ist und wie Oliver dort hin kommt
- erst soll Oliver aber den Fingerabschneider nehmen und seinen Finger hineinstecken und fühlen was im Fingerabschneider ist, wobei allerdings sein Finger abgeschnitten wird
- Oliver sieht sich aber erst einmal weiter im Raum um
- den Knüppel und das Seil nehmen
- die eiserne Jungfrau ansehen und die Symbole darauf
- das Labor verlassen und zum Röntgenapparat gehen
- den Fingerabschneider mit dem Röntgenapparat benutzen und auf dem Monitor ist ein Anker zu sehen
- wieder zurück ins Labor gehen und Paul sagen das er weiß was im Fingerabschneider ist und ihm die Antwort Anker geben
- Paul sagt das in der eisernen Jungfrau sein Stethoskop ist und das er es wieder haben

will und wenn Oliver es ihm holt dann sagt er ihm wie er zu Joshua kommt

- Oliver sieht sich die eiserne Jungfrau an und versucht sie zu öffnen
- dazu muss er folgende Symbole in der unteren Reihe anklicken:

Flasche, Pferd, Kamm, Mann (in dieser Reihenfolge)

- die eiserne Jungfrau öffnet sich und Oliver benutzt den Knüppel mit der eisernen Jungfrau, damit sie nicht zufällt
- er greift nach dem Stethoskop und ist wieder für kurze Zeit handlungsunfähig
- sobald Oliver wieder etwas unternehmen kann muss er sich nach links drehen und das Seil mit dem Hebel benutzen
- er ist frei, aber Paul's Geist ist verschwunden
- das Brecheisen nehmen
- Marilyn meldet sich und Oliver spricht mit ihr
- er soll zur Krypta gehen, aber dazu braucht er erst noch den Schlüssel
- das Labor verlassen
- zur Eingangshalle gehen
- dort hängt ein Nashorn an der Wand
- die Lanze mit dem Nashorn benutzen und Oliver bekommt den Schlüssel

Finale:

- im Geheimraum die Tür mit dem Schlüssel öffnen und die Treppe nach unten zur Krypta gehen
- hier den Sarg mit der Brechstange öffnen und in den Sarg legen
- der Sarg ist eine Art Fahrstuhl zu einem geheimen Raum
- in dem Raum steht eine Vitrine mit dem Feuerzeug, dem Medaillon, der Puppe und dem Taschentuch
- erst benutzt Oliver das Messer mit dem Nussknacker
- dann zerreißt er das Tagebuch von Malcolm und anschließend zertrümmert er mit der Brechstange den Schädel
- es erscheint ein großes Bild von Malcolm an der Wand
- Oliver zerstört mit dem Brecheisen die Vitrine und nimmt sich das Feuerzeug
- er entzündet das Feuerzeug und benutzt es mit dem Bild von Malcolm
- damit wäre alles erledigt und es gibt das wohlverdiente Happy End

Ende !!!

Alle Rechte bei Kerstin Häntsch aus Schluchsee.

geschrieben am 20.11.2001

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

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

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