

The Raven – Vermächtnis eines Meisterdiebs - Komplettlösung

von Kerstin Häntsch

Ein Meisterdieb (der Rabe) treibt sein Unwesen. Inspektor Legrand will den Diebstahl aufklären und Wachtmeister Anton Zellner will dabei helfen. Wenn man das Spiel unter Steam spielt, dann gibt es wieder viele Errungenschaften. Oben rechts in der Ecke (mit dem Mauszeiger dorthin fahren) kann man sehen wieviele Punkte man schon hat und man kann sich das Notizbuch ansehen. Außerdem kommt man zum Menü, um zu speichern. Fährt man mit der Maus nach unten an den Bildschirmrand, dann erscheint das Inventar. Man sollte sich alle Gegenstände genau ansehen und mit allen Personen über alle Themen sprechen. Benötigt man keine Hilfe (Hotspots) gibt es eine Errungenschaft. In jedem Kapitel gibt es eine Gesamtpunktzahl. Erreicht man die, ist man Meister-Detektiv.

Kapitel 1

Im Zug:

Wachtmeister Zellner liest gerade ein Buch von seiner Lieblingsautorin Lady Westmacott. Er wird von einem Jungen (Matt) mit einer Spielzeugpistole gestört und unterhält sich mit ihm. Dann kommt Inspektor Legrand und unterhält sich mit Zellner bevor er wieder in den Transportwagen geht. Hier beginnt nun die Arbeit für Zellner.

Im Abteil:

- nach unten gehen und **den Aushang ansehen**
- nach oben gehen
- **mit dem Geiger sprechen**
- dann weiter auf den Gang gehen
- hier stößt er mit Professor Lucien zusammen
- **Zellner spricht mit ihm**
- dann will der Professor in sein Abteil, aber es ist verschlossen
- **die Tür ansehen und das Schloss**
- **die Abteiltür daneben ansehen**
- hier ist die Baronin
- **an die Tür klopfen und mit dem Butler James sprechen**
- die Brieftasche der Baronin ist verschwunden
- in den Salonwagen gehen

Im Salonwagen:

- mit Lady Westmacott sprechen
- dann mit Ms. Miller sprechen (der Junge, Matt, ist ihr Sohn)
- auf dem gegenüberliegenden Tisch die Zahnstocher ansehen und nehmen
- zur Bar gehen
- hinter die Bar gehen
- die Schale mit den Karamellbonbons ansehen und einige Bonbons nehmen
- den Notizblock ansehen und nehmen
- Zellner nimmt nur den Bleistift
- die Schere ansehen
- den Bleistift mit der Schere benutzen
- das ergibt Graphitpulver
- die Schublade ansehen
- sie ist verschlossen
- das Radio ansehen und anschalten (Errungenschaft: Musikliebhaber)
- die Bar verlassen
- mit dem Arzt Dr. Gebhard sprechen (ihn nach der Zeitung fragen)
- Zellner bekommt den Teil der Zeitung mit dem Artikel über den Raub
- nach dem Gespräch im Inventar die Zeitung ansehen und alle Artikel lesen
- nach draußen gehen
- die Leiter ansehen
- die Kiste ansehen und versuchen zu öffnen
- an der Kiste ist ein Vorhängeschloss
- Matt kommt und erschreckt Zellner
- in den Transportwagen gehen

Im Transportwagen:

- Inspektor Legrand ist mit Constabler Oliver hier
- mit Legrand sprechen
- den Transportwagen verlassen und wieder in den Salonwagen gehen

Im Salonwagen:

- mit Ms. Miller sprechen
- dann den Salonwagen verlassen
- zum Abteil gehen

Im Abteil:

- zum Tisch gehen wo Matt sitzt

- **das Buch nehmen**
- **Matt die Karamellbonbons geben**
- **dann mit ihm sprechen** (von ihm auch erfahren das seine Mutter immer Haarnadeln dabei hat)
- er hat gesehen das der Geiger wahrscheinlich die Brieftasche eingesteckt hat
- **den Geigenkoffer 2x ansehen**
- **mit dem Geiger sprechen**
- er will seinen Geigenkoffer nicht öffnen
- in den Salonwagen gehen

Im Salonwagen:

- **mit Ms. Miller sprechen und wegen einer Haarnadel fragen**
- Zellner bekommt eine Haarnadel
- **das Buch mit Lady Westmacott benutzen**
- sie signiert es
- im Inventar lesen was sie in das Buch geschrieben hat
- dann hinter die Bar gehen
- **die Haarnadel mit der Schublade benutzen**
- die ist nun offen
- **Zellner findet einen kleinen Schlüssel darin und nimmt ihn mit**
- die Bar verlassen
- nach draußen gehen
- **den kleinen Schlüssel mit der Kiste benutzen**
- **Zellner nimmt sich eine Zange aus der Kiste**
- wieder in den Salonwagen gehen

Im Abteil:

- zum Professor gehen
- **die Zange mit dem Schloss von der Tür benutzen**
- die Tür lässt sich nun öffnen
- **mit dem Professor sprechen**
- **dann im Abteil umsehen**
- das Schreibzeug, die Tasche, die Bücher, die Flaschen und den Eckschrank ansehen
- **den Knopf auf dem Boden ansehen und mitnehmen**
- das Fenster ansehen und untersuchen
- **das Graphitpulver mit dem Fenster benutzen (Errungenschaft: Sorgfältiger Ermittler)**
- das Fenster noch mal ansehen und untersuchen
- derjenige hat Handschuhe getragen
- das Abteil verlassen
- **zu Matt gehen und mit ihm sprechen wegen dem unkooperativem Geiger**
- Zellner will Matt aber nicht in Gefahr bringen
- **das Fenster links öffnen**

- das gefällt dem Geiger aber nicht und Zellner schließt das Fenster wieder
- **den Zahnstocher mit dem Fenster benutzen**
- der Geiger geht zum Fenster um es zu schließen, aber es klemmt
- **Zellner nutzt die Zeit und durchsucht den Geigenkoffer**
- **die Pistole ansehen und die Geige**
- **die Brieftasche durchsuchen (Errungenschaft: freundlicher Helfer)**
- **im Inventar die Brieftasche durchsuchen** (Brieftasche erscheint vergrößert)
- das Foto ansehen und umdrehen und den Text darauf lesen
- zur Baronin gehen
- **an die Tür klopfen und der Baronin ihre Brieftasche geben**
- **mit der Baronin sprechen**
- zum Salonwagen gehen

Im Salonwagen:

- **mit Dr. Gebhard sprechen** (warum er Handschuhe trägt, geht nur wenn man festgestellt hat das derjenige am Fenster beim Professor Handschuhe getragen hat)
- hinter die Bar gehen und das Radio ansehen
- die Antenne wurde abgebrochen
- **zum Abteil von Professor Lucien gehen und mit ihm sprechen**
- dann zum Abteil gehen

Im Abteil:

- **zu Matt gehen und mit ihm sprechen**
- weiter nach unten gehen zum Aushang
- dort steht der Butler
- **mit dem Butler sprechen**
- zum Abteil vom Professor gehen und mit ihm sprechen
- das Abteil wieder verlassen
- dann zum Transportwagen gehen

Transportwagen:

- **mit Legrand sprechen**
- das Licht geht aus
- auf dem Tresor liegt ein Brief
- Legrand öffnet den Tresor
- da ist eine Bombe drin und Zellner wirft sie aus dem Fenster (**Errungenschaft: Überlebenskünstler**)
- Zwischensequenz
- Zellner soll den Transportwagen abkoppeln

Im Salonwagen:

- nach draußen gehen
- die Schäden untersuchen
- die Leiter ansehen
- vom Zug klettern
- leider ist es zu dunkel um etwas zu erkennen
- wieder in den Zug steigen und in den Salonwagen gehen
- 2x aus dem Fenster sehen
- **die Alkoholflaschen in der Bar ansehen**
- **eine Flasche Rum (Alkohol) nehmen**
- Zellner stellt sie auf den Tresen
- **im Wagen nach vorn gehen**
- **da kommt ihm Dr. Gebhard entgegen**
- mit ihm sprechen
- Zellner fragt Dr. Gebhard ob er Streichhölzer bekommen kann
- **er bekommt Streichhölzer**
- **den Vorhang rechts nehmen**
- **dann den Stuhl links ansehen**
- neben dem Stuhl ist ein Feuerlöscher
- **den Feuerlöscher ansehen und dann mit dem Stuhl benutzen um ein Stuhlbein abzuschlagen**
- **das Stuhlbein nehmen**
- Zellner legt das Stuhlbein auf den Tresen
- **am Barhocker liegt eine Schale auf dem Boden**
- **die Schale ansehen und nehmen**
- die Schale steht auf dem Tresen
- **den Vorhang mit der Flasche Rum benutzen**
- bevor Zellner nun eine Fackel bastelt, kann er noch eine Errungenschaft mitnehmen
- **5x ein Streichholz anmachen** (dann einfach kurz nach draußen gehen, damit das Streichholz wieder ausgeht) und es gibt die **Errungenschaft: Feuerteufel**
- die Flasche Alkohol auf dem Tresen ansehen
- **die Flasche Rum mit der Schale benutzen**
- **ein Streichholz anmachen und dann das brennende Streichholz (ist im Inventar) mit der Schale mit Rum benutzen**
- das Licht ist leider nicht hell genug
- **nach draußen gehen und vom Zug klettern**
- **den Vorhang mit dem Koppelmechanismus benutzen**
- dort ist Öl und Fett dran
- nun ist Fett am Vorhang
- **wieder in den Zug steigen**
- **den Vorhang mit dem Stuhlbein benutzen**
- **dann die Fackel mit der Flamme in der Schale benutzen (Errungenschaft: Prometheus)**
- nach draußen gehen und vom Zug klettern
- **die Kopplung ansehen**
- **den Hebel ansehen und benutzen**

- **dann den Wagen abkoppeln**
- Zwischensequenz
- alle Leute sind im Tunnel außer Matt
- der ist im Zug, der gerade anfährt
- Zellner sprintet dem Zug hinterher und erreicht noch den Wagen (**Errungenschaft: Sprinter**)
- hinter die Theke sehen
- dann weiter nach vorn gehen
- **die Notbremse benutzen**
- es funktioniert nicht
- **die Notbremse ansehen**
- Zellner muss wohl die Lok abkoppeln
- **unter den Tisch sehen**
- da ist Matt
- **mit Matt sprechen**
- **die Handtasche ansehen und durchsuchen**
- Zellner findet die Spielzeugpistole von Matt
- Matt die Spielzeugpistole geben
- weiter nach vorn gehen
- **in das Abteil des Professors gehen**
- **den Eckschrank untersuchen**
- den Spiegel ansehen
- **das Handtuch ansehen und nehmen**
- **das Handtuch mit dem Wasserhahn benutzen**
- das Handtuch ist nun nass
- das Abteil verlassen und nach vorn gehen
- vor dem nächsten Abteil ist auf der linken Seite eine Axt
- **die Axt nehmen**
- dann durch das Abteil bis zur Tür gehen, die zur Lok führt
- die Tür ist heiß
- **das nasse Handtuch mit der Tür benutzen**
- die Tür ist verschlossen
- **die Axt mit der Tür benutzen (Axt im Inventar anklicken)**
- **dann das nasse Handtuch mit der Tür benutzen**
- **die Kopplung ansehen**
- **den Hebel drehen**
- das klappt nicht
- **die Axt mit dem Hebel benutzen**
- **die Axt mit der Kopplung benutzen (Errungenschaft: Held der Stunde)**
- Zwischensequenz
- **mit Matt sprechen**
- Zwischensequenz
- mit Legrand sprechen

Im Hafen:

- die Gangway ansehen
- **mit dem Constabler sprechen**
- den Kran ansehen und die Aussicht genießen
- zum Auto der jungen Frau gehen
- **das Cabrio ansehen und die Fahrerin**
- **das Gepäck 2x ansehen**
- mit der Frau sprechen
- **mit Dr. Gebhard sprechen**
- zum Auto der Baronin gehen
- **mit der Baronin sprechen**
- die würde die Schiffsfahrt für Zellner bezahlen
- die Baronin sieht durch ihr Opernglas und fällt um
- der Butler bringt sie auf das Schiff
- **das Opernglas nehmen und durchsehen**
- **auf das Schiff gehen**

Auf dem Schiff:

- der Kapitän wäre erfreut wenn Zellner auf dem Schiff mitfährt
- Legrand hat aber etwas dagegen
- er gestattet Zellner nur sich ein paar Minuten im Frachtraum umzusehen bevor das Schiff ablegt
- Zellner geht in den Frachtraum

Schiff / Frachtraum:

- **das Cabrio ansehen und den Spind durchsuchen**
- ins Dunkel gehen
- auf der linken Seite liegt ein längliches Ding
- **das längliche Ding nehmen**
- es ist eine Taschenlampe
- nun nach hinten gehen
- **die Truhe ansehen und öffnen**
- sie ist leer
- die Truhe betrachten
- nach vorn zum Cabrio gehen
- dort liegen Scherben
- **die Scherben ansehen und nehmen**
- Zwischensequenz
- Zellner ist gefesselt
- **das Messer nehmen**

- es fällt herunter und rutscht unter die Kiste
- **am Tuch hinter Zellner ziehen**
- das Tuch fällt herunter und ein Flacheisen liegt auf dem Boden
- **das Flacheisen mit der Kiste benutzen**
- in der Kiste liegt eine Säge
- **dann die Fesseln an der Säge durchscheuern**
- die Füße sind nun frei
- **die Kransteuerung benutzen**
- Zellner hat sich befreit (**Errungenschaft: Houdini**)
- die Zelle und die Spinde ansehen
- **die Kiste mit dem Einschussloch ansehen** (mehrmals)
- **das Rohr vor dem Auto ansehen und nehmen**
- das Schott ansehen und versuchen zu öffnen (lässt sich nur von der anderen Seite öffnen)
- **die Treppe nach oben gehen**
- die Tür versuchen zu öffnen
- **das Rohr mit der Tür benutzen**
- Zellner öffnet vorsichtig die Tür und Legrand steht vor ihm
- **mit Legrand sprechen**
- Zwischensequenz

Schiff / Salon:

- auf das Nebendeck gehen
- Legrand ruft das er den blinden Passagier entdeckt hat
- dann fällt ein Schuss
- die Baronin ist tot
- Zwischensequenz
- **mit Constabler Oliver sprechen**
- in den Salon gehen und weiter nach hinten
- das Hinterdeck betrachten
- die Handtücher und den Liegestuhl ansehen
- den Lautsprecher und die Lichterkette ansehen
- **zum Nebendeck gehen**
- **die Kisten links ansehen und die Gangway**
- zum Vorderdeck gehen
- hier bewacht der Constabler den Frachtraum
- den Constabler ansehen und die Tür zum Frachtraum
- dann wieder auf das Nebendeck gehen und die Treppe nach oben
- **die Gitter vom Lüftungsschacht ansehen und die Rohre**
- **die Axt ansehen und die Tür**
- **das Rettungsboot ansehen und die Ecke neben der Tür**
- nach unten gehen und wieder Richtung Salon gehen
- **zur Tür der Baronin gehen und die Tür ansehen**
- sie ist versiegelt
- **die Treppe nach unten gehen**

- **den Flur ansehen und die Tür zu Legrands Kabine**
- **den Alarmmelder ansehen**
- **die Pinnwand ansehen**
- die Krankenstation betreten

Schiff / Krankenstation:

- **mit Dr. Gebhard sprechen**
- **er gibt Zellner das Projektil**
- der Doktor schiebt Zellner aus der Krankenstation und schließt dann ab
- Legrands Kabine betreten

Schiff / Kabine von Legrand:

- **mit Legrand sprechen**
- **Zellner gibt ihm das Projektil**
- er bekommt eine Tüte für Beweismaterial und er darf die Kabine der Baronin ansehen
- die Kabine verlassen und die Treppe nach oben gehen
- zur Kabine der Baronin gehen

Schiff / Kabine der Baronin:

- **das Siegel brechen und die Kabine betreten**
- den Reiseschrank ansehen und öffnen
- den Alarmmelder ansehen
- die Abdeckung an der Decke ansehen
- **den Schreibblock ansehen**
- **den Bleistift mit dem Block benutzen und über das Papier streichen bis der Text vollständig zu lesen ist**
- Zellner nimmt den Zettel mit der Notiz mit
- die Kleiderpuppe und das Gemälde ansehen
- den Schrank durchsuchen
- **das Tonbandgerät ansehen**
- es ist nur eine Spule im Gerät
- **die Tonbandspule ansehen und nehmen**
- **das Bett ansehen und den Blutfleck**
- das Gepäck ansehen
- die Handtasche durchsuchen
- **Zellner findet ein Tagebuch**
- **das Tagebuch ansehen und lesen**
- die Bullaugen ansehen
- **unter das Bett schauen**
- **Zellner findet Daunenfedern, die er in die Tüte steckt**

- **die Vase ansehen**
- **da sind auch Daunenfedern drin**
- **die Daunenfedern aus der Vase schütteln**
- **Zellner nimmt sie mit**
- die Vase ansehen und durchsuchen
- es könnte noch etwas in der Vase sein
- das Schloss und die Kette an der Tür ansehen **Errungenschaft: Tatortermittler**
- wenn man alle Gegenstände in der Kabine der Baronin ganz genau ansieht (solange bis die Gegenstände nicht mehr angezeigt werden oder immer der gleiche Kommentar kommt) ohne die Kabine zwischendurch einmal zu verlassen, dann erhält man die Errungenschaft: Tatortermittler
- die Kabine verlassen (Blutfleck und Vase werden noch angezeigt, aber dafür fehlt noch etwas)

Schiff /Salon:

- vor dem Salon sitzt der Butler
- **mit dem Butler sprechen**
- in den Salon gehen
- **mit dem Kapitän sprechen**
- **dann den Eiskübel ansehen und öffnen**
- **die Eiskwürfelzange nehmen**
- **mit Lady Westmacott sprechen**
- zurück in die Kabine der Baronin gehen
- **dort die Eiskwürfelzange mit der Vase benutzen**
- **Zellner hat nun einen Kissenbezug mit Schmauchspuren**
- die Kabine verlassen
- die Treppe nach unten gehen
- Zwischensequenz
- Legrand verlässt seine Kabine
- das Schiffsmodell ansehen
- **die Pflanze ansehen**
- da liegen Steine im Kübel
- **die Steine nehmen**
- **die Kabinentür von Legrand ansehen**
- das Schloss sollte einfach zu knacken sein mit einem Draht
- nach oben gehen und zum Vorderdeck

Schiff / Vorderdeck:

- Matt ist jetzt hier und auch seine Mutter und der Professor sind da
- **mit Matt sprechen und dann mit ihm spielen**
- **Zellner muss so oft spielen bis er gewinnt, weil er dann eine Zwillie bekommt**
- Zellner hat die blauen Pucks

- einen Puck mit der rechten Maustaste anklicken und die Taste gedrückt halten und nach unten, rechts oder links ziehen und dann loslassen
- je nachdem wie weit man die Maus gezogen hat, rutscht der Puck weit oder nicht
- wenn Zellner gewinnt bekommt er eine Zwillie
- **mit Ms. Miller sprechen**
- der Professor geht
- **die Wasserflasche neben dem Constabler ansehen**
- **mit dem Constabler sprechen**
- er will Zellner nicht in den Frachtraum lassen
- aber er hat Hunger und Zellner sagt er bringt ihm Essen
- zum Salon gehen
- Legrand spricht gerade mit dem Geiger
- vorn auf dem Tisch stehen Warmhaltebehälter
- **etwas zu Essen nehmen**
- Zellner nimmt etwas für den Constabler mit und macht noch reichlich Salz auf das Essen
- **zum Constabler gehen**
- **Zellner gibt ihm das Essen**
- **im Inventar die Steine mit der Zwillie benutzen**
- **dann die Zwillie mit der Wasserflasche benutzen**
- der Constabler geht weg und Zellner geht schnell in den Frachtraum

Schiff / Frachtraum:

- **mit dem blinden Passagier sprechen**
- die Kiste mit dem Einschussloch ansehen
- **die Spinde ansehen und öffnen**
- **die Werkzeugkiste ansehen**
- **Zellner findet Draht und einen Schraubenzieher**
- **den Schraubenzieher mit dem Einschussloch benutzen**
- **jetzt hat Zellner das Projektil**
- den Frachtraum verlassen und zur Kabine von Legrand gehen

Schiff / Kabine von Legrand:

- **den Draht mit dem Schloss der Tür benutzen**
- jetzt kann man den Draht vorn mit der Maustaste anklicken und dann nach vorn oder hinten schieben
- man muss den Draht jetzt so biegen das alle unteren Bolzen an die oberen Bolzen geschoben werden und der Draht bis zum Ende durchgeschoben werden kann
- dazu klickt man den Draht an den entsprechenden Stellen an und hält die Maustaste gedrückt und zieht dann nach oben oder unten
- der Draht muss dann so viele Stellen haben die nach oben gebogen sind, wie es Bolzen gibt
- wenn alle Bolzen nach oben gedrückt werden wenn der Draht nach hinten geschoben wird, dann öffnet sich die Tür

- **in die Kabine gehen**
- den Tresor ansehen und das Bettzeug
- den Belichtungsapparat und den Alarmmelder ansehen
- **den Forensik Koffer ansehen**
- den Koffer genauer ansehen (Nahansicht)
- die Pinsel ansehen und die Chemikalien
- **das Papierbriefchen nehmen** (ist ein Wattetupfer drin)
- die Glasschale und die Gummihandschuhe ansehen
- die Reagenzgläser ansehen
- die Schublade öffnen und das Heft betrachten
- dort steht drin wie man Blut untersucht
- die Nahansicht verlassen
- **dann den Schreibtisch ansehen**
- die Polizeiakte und das Rohr ansehen
- **das Projektil nehmen**
- das Fläschchen ansehen
- den Schreibtisch verlassen
- das Mikroskop ansehen
- **beide Projektile mit dem Mikroskop benutzen**
- **dann durch das Mikroskop sehen**
- **das rechte Projektil mit der Maustaste verschieben bis die Einkerbungen mit dem linken Projektil übereinstimmen (Errungenschaft: Forensiker)**
- das Badezimmer untersuchen
- die Fotos ansehen und den Grundriss vom Schiff
- die Kabine von Legrand verlassen

Schiff / Kabine der Baronin:

- **den Wattetupfer mit dem Blutfleck benutzen**
- dann die Kabine wieder verlassen

Schiff / Kabine von Legrand:

- **den Forensik Koffer ansehen** (Nahansicht)
- **das Heft in der Schublade ansehen**
- Zellner liest vor was er für die Untersuchung von Blut braucht
- **das Luminol (steht in der dritten Reihe von oben) in die Schale gießen**
- **dann das Wasserstoffperoxid (steht in der untersten Reihe) in die Schale gießen**
- **nun die Pipette nehmen und mit der Flüssigkeit aus der Schale füllen**
- **dann die Pipette mit dem Wattetupfer benutzen**
- es ist kein Blut und Zellner sagt er sollte auf die Krankenstation gehen
- die Kabine verlassen

Schiff / Krankenstation:

- die Krankenstation betreten (Schloss knacken)
- das Waschbecken, den Rollstuhl und das Tonbandgerät ansehen
- **den Schrank durchsuchen**
- **dabei findet Zellner einen Gummihandschuh mit falschem Blut**
- **den Gummihandschuh ansehen**
- **die Schublade öffnen und durchsuchen**
- **da liegt eine Tonbandspule drin**
- **die Tonbandspule aus der Schublade mit dem Tonbandgerät benutzen**
- auf dem Tonband ist ein Knall zu hören
- Tonbandgerät noch einmal ansehen
- **die Krankenstation verlassen** (Zellner sagt er sollte Legrand informieren)
- Dr. Gebhard kommt und betäubt Zellner (**Errungenschaft: Meister-Detektiv, Fortgeschrittener-Detektiv, Amateur-Detektiv**; je nach Anzahl der Punkte)
- damit endet das erste Kapitel
- Geheimnisse gelöst: 16
- Rätselhilfe: 0
- Hotspot Hilfe: 0
- 19500 Punkte

Kapitel 2

Schiff / Krankenstation:

- Zellner muss sich befreien
- es kommt hier auf die richtige Reihenfolge an (man kann aber immer wieder neu versuchen alles richtig zu machen)
- **die Fußstützen hochklappen**
- **die braune Flasche ansehen** (es ist Chloroform)
- **mit Dr. Gebhard sprechen** (Mord an Baronin)
- **die Schale durchsuchen**
- da liegt eine Schere
- **die Schere nehmen**
- **mit Dr. Gebhard sprechen** (Betäubung)
- **mit Dr. Gebhard sprechen** (Plan)
- **die Schere aus dem Inventar nehmen und mit den Gurten am Rollstuhl benutzen**
- die Hände sind nun frei
- **das Chloroform nehmen**
- Zellner stürzt
- **die Spritze links von ihm nehmen**

- er benutzt dann die Spritze mit dem Doktor
- Zwischensequenz

Schiff / Salon:

- Dr. Gebhard ist verschwunden
- Zellner spricht mit Legrand
- für die Fragen die folgenden Antworten geben:

Schuss kam vom Band
 Tonband in der Krankenstation
 Der Doktor in ihrer Kabine
 Ich kann nur spekulieren

- das gibt dann die **Errungenschaft: Brillanter Geist**
- Legrand geht nach draußen
- Zellner spricht mit ihm
- Legrand sagt das das Schiff einen Tag in Kairo bleibt und das Zellner sich das Museum ansehen kann

Vor dem Museum:

- mit dem Direktor vom Museum sprechen
- dann ins Museum gehen

Im Museum / vorderer Bereich:

- mit Miss Miller sprechen
- die Wachstube ansehen
- sie ist verschlossen
- in die Haupthalle gehen

Im Museum / Haupthalle:

- den Schaukasten ansehen (alles so lange ansehen bis es nicht mehr angezeigt wird)
- die Statue ansehen und die Figur
- die Dolche ansehen und den Schaukasten (**Errungenschaft: Geschichtsfan**)
- dann mit Lady Westmacott sprechen
- Matt kommt auch in die Haupthalle
- mit Matt sprechen (er sagt die Statue spricht und Zellner sagt er glaubt ihm, wegen der Kreuzfahrt und dem Professor fragen und sagen das seine Mutter auch glücklich sein möchte, dann hat Matt nichts dagegen das der Professor mitkommt)

- Zwischensequenz
- in den hinteren Bereich gehen

Im Museum / hinterer Bereich:

- die Zeitung ansehen
- das Banner ansehen
- die Vitrine ansehen
- dann die Schatzkammer betreten

Im Museum / Schatzkammer:

- Zwischensequenz
- die Vitrine betrachten
- die Überwachungskamera ansehen
- den Sarkophag ansehen
- die Vitrine mit dem Auge der Sphinx ansehen
- die Schatzkammer verlassen
- Zwischensequenz
- der Rabe schlägt zu
- die Schatzkammer ist verschlossen

Im Museum / hinterer Bereich:

- das Metalltor ansehen
- mit dem Direktor sprechen
- zum vorderen Bereich gehen

Im Museum / Wachstube:

- in die Wachstube gehen
- hier ist der Constabler
- er richtet seine Waffe auf Zellner
- mit dem Constabler sprechen und ihn überzeugen das er die Tore geschlossen lässt
- dann die Wache durchsuchen
- Zellner findet ein Schlüsselbund
- die Kaffeemaschine ansehen
- das Telefon benutzen (es funktioniert nicht)
- mit dem Schlüsselbund den Metallkasten an der Wand öffnen
- Zellner kann aber nichts machen, das Tor zur Schatzkammer lässt sich nicht öffnen

- **die Apparatur ansehen**
- dann die Wachstube verlassen
- in den hinteren Bereich gehen

Im Museum / hinterer Bereich:

- **mit dem Direktor sprechen und mit dem Constabler sprechen**
- **das Metalltor ansehen und versuchen zu öffnen**
- in den vorderen Bereich gehen und in die Haupthalle

Im Museum / Haupthalle:

- **mit dem Schlüsselbund den Schaukasten öffnen**
- **die Holzstange nehmen**

Im Museum / hinterer Bereich:

- **mit der Holzstange versuchen das Metalltor zu öffnen**
- **in den vorderen Bereich gehen und die Fahnenstange ansehen und mitnehmen**
- **versuchen mit der Fahnenstange das Tor aufzuhebeln**
- jetzt versuchen Zellner und der Constabler es gemeinsam und das Tor geht ein Stück auf
- beide gehen in die Schatzkammer

Im Museum / Schatzkammer:

- Zellner sieht sich um
- **den Sarkophag und die Überwachungskamera ansehen**
- **das Loch ansehen**
- **die Kordel ansehen und mit dem Loch benutzen** (Kordel ist zu kurz)
- **die zweite Kordel (links) nehmen**
- **die beiden Kordel miteinander verbinden**
- **das improvisierte Seil ansehen**
- **das Seil mit dem Loch benutzen**
- **dem Constabler vertrauen und am Seil nach unten klettern**
- hier ist ein Geheimkeller

Im Museum / Geheimkeller:

- nach rechts gehen
- **die Karte ansehen und den Schreibtisch**

- **die Wand untersuchen**
- da ist eine Geheimtür
- **Zellner sagt dem Constabler das er in den Keller kommen soll** (was hätte Legrand getan)
- **der Constabler wirft wenigstens die Taschenlampe nach unten**
- jetzt sieht Zellner wenigstens etwas
- **den Mechanismus benutzen**
- an der Tür sind vier Scheiben
- Zellner notiert sich die Zeichen auf den Scheiben
- **die Vitrine ansehen**
- **dann die Klappe (oben im Dunklen) ansehen**
- **die Klappe öffnen**
- dahinter steht die Statue, die nach Max Meinung spricht
- **die Tür öffnen und in die Haupthalle gehen**

Im Museum / Haupthalle:

- **die Kanopen ansehen und den Sarkophag**
- dann zum Eingangsbereich gehen und zum hinteren Bereich
- **mit dem Direktor sprechen wegen der Zeichen auf den Scheiben**
- Zellner sagt dem Direktor das er nicht auf das falschen Pferd setzen soll (der Direktor will das Eingangstor öffnen)
- wieder in die Haupthalle gehen
- die Kanopen ansehen

Pavian Gefäß = Hapi = Lunge
Menschen Gefäß = Amset = Leber
Schakal Gefäß = Duamutef = Magen
Falken Gefäß = Kebechsenuf = Gedärme

- **die Tafel neben den Kanopen ansehen**
- **den Sarkophag ansehen**
- **die Tafel neben dem Sarkophag ansehen**
- dort stehen die Himmelsrichtungen drauf für die jeweilige Figur

Pavian Gefäß = Hapi = Lunge = Norden
Menschen Gefäß = Amset = Leber = Süden
Schakal Gefäß = Duamutef = Magen = Osten
Falken Gefäß = Kebechsenuf = Gedärme = Westen

- wieder in den Geheimkeller gehen

Im Museum / Geheimkeller:

- **den Mechanismus benutzen**

- jetzt die vier Scheiben so drehen das die Figuren immer zur Mitte zeigen
- **oben (Norden) den Pavian so drehen das er nach unten zur Mitte zeigt**
- **unten (Süden) den Mensch so drehen das er nach oben zur Mitte zeigt**
- **links (Westen) den Falken so drehen das er nach rechts zur Mitte zeigt**
- **rechts (Osten) den Schakal so drehen das er nach links zur Mitte zeigt**
- die Tür öffnet sich
- **die Treppe nach oben steigen**
- Zellner landet auf einem Dachboden

Im Museum / Dachboden:

- den Ventilator ansehen und die Funkanlage
- die Taubennester ansehen
- **den Stuhl ansehen**
- da sind zwei Handschellen
- jemand ist auf dem Dachboden
- **Zellner sagt: Kommen Sie Mr. Alfred Inch** (Butler) (**Errungenschaft: Spürnase**)
- Zellner spricht mit dem Butler
- dann taucht der blinde Passagier Adil auf
- Zwischensequenz
- es geht jetzt mit Adil weiter

Am Bahnhof in Zürich:

- es gibt ein Gespräch zwischen dem Butler und Adil
- Adil bekommt Reiseunterlagen und einen Brief, den er auf dem Tresor platzieren soll
- **im Inventar die Reiseunterlagen ansehen**
- den Mülleimer ansehen
- **die Arzttasche ansehen und den Mann (Dr. Gebhard) ansehen**
- die Zeitung ansehen und den Kiosk
- **den Schaffner ansehen**
- Adil braucht eine Schaffneruniform
- den Transportwagen ansehen
- **die Kiste ansehen**
- sie ist leer
- **das Messer mit der Kiste benutzen und den Boden entfernen**
- **die Kiste ohne Boden mit der Arzttasche benutzen**
- Dr. Gebhard vermisst seine Arzttasche
- der Schaffner sagt das er die Tasche suchen wird
- **den Schaffner ansehen und ihm einen Tipp geben**
- Zwischensequenz
- Adil hat nun die Uniform und er schafft es gerade noch in den Zug (ins Abteil des Professors) (Errungenschaft: **Verkleidungskünstler**)

Im Zug / Abteil vom Professor:

- das Gepäck ansehen
- **den Eckschrank öffnen**
- das Spiegelbild ansehen
- das Waschbecken ansehen
- **das Handtuch ansehen und nehmen**
- an der Tür lauschen
- **das Fenster ansehen und untersuchen**
- Adil steigt aus dem Fenster
- **das Dach ansehen und die Lufteinlässe**
- **das Handtuch mit dem Lufteinlass benutzen**
- Adil ist auf dem Dach vom Zug
- er läuft bis zum Transportwagen
- den Werkzeugkoffer ansehen und die Tür zum Transportwagen
- **in den Salonwagen gehen**

Im Zug / Salonwagen:

- Dr. Gebhard will eine Tasse Kaffee
- hinter die Bar gehen
- **das Radio ansehen und nehmen**
- **Adil nimmt nur die Antenne mit**
- **die Schale mit den Bonbons ansehen und einige Bonbons nehmen**
- **die Kaffeekanne ansehen**
- da ist noch Kaffee drin
- **die Kaffeetasse ansehen**
- **die Kaffeekanne mit der Kaffeetasse benutzen**
- Adil bringt Dr. Gebhard den Kaffee (**Errungenschaft: Braver Junge**)
- die Spirituosen hinter der Bar ansehen
- **hinter die Bar gehen**
- **mit dem Schlüsselbund aus dem Inventar die Schublade öffnen**
- **die Schublade durchsuchen**
- **Adil nimmt einen kleinen Spiegel mit**
- die Bar verlassen
- weiter nach vorn gehen im Wagen
- die beiden Damen (Lady Westmacott und Miss Miller) ansehen
- **die Wolle auf dem Tisch ansehen und nehmen**
- in den nächsten Wagen kann Adil nicht gehen, weil da der Professor ist
- deshalb geht Adil wieder nach draußen und klettert auf das Dach

Auf dem Dach vom Zug:

- zum Transportwagen rüber springen
- **den Lüftungsschacht ansehen und versuchen zu öffnen**
- das geht nicht wegen zwei Schrauben
- **im Inventar den Spiegel mit einem Karamellbonbon benutzen**
- **dann den Spiegel mit der Antenne benutzen**
- **den Spiegel mit dem Lüftungsschacht benutzen**
- Adil braucht Werkzeug für den Lüftungsschacht
- **noch einmal den Spiegel mit dem Lüftungsschacht benutzen**
- Legrand und der Constabler habe sich versteckt (das ist eine Falle sagt Adil)
- auf dem Dach zurück gehen zum Salonwagen
- Zellner und Max stehen gerade vor dem Transportwagen
- Adil wartet bis beide weg sind
- **den Werkzeugkoffer ansehen und durchsuchen**
- **Adil findet einen Schraubenschlüssel**
- wieder auf das Dach klettern
- **den Schraubenschlüssel mit dem Lüftungsschacht benutzen**
- leider fällt eine Mutter herunter
- Adil kann die zweite Schraube jetzt nicht lösen
- zum Salonwagen gehen

Im Zug / Salonwagen:

- **durch den Salonwagen gehen und in den Wagen davor**
- der Professor steht nicht mehr auf dem Gang
- die Tür zum Abteil der Baronin ansehen
- die Tür zum Abteil vom Professor ansehen
- **weiter nach vorn gehen**
- **den Geigenkoffer ansehen**
- **das Buch ansehen**
- **aus dem Fenster schauen**
- ganz nach vorn gehen
- **den Aushang ansehen**
- **die Vitrine mit dem Schlüsselbund öffnen**
- **den Aushang ansehen und einen Magneten nehmen**
- die Tür ansehen
- dann zurück durch den Zug und nach draußen
- auf das Dach klettern

Auf dem Dach vom Zug:

- **im Inventar die Wolle mit dem Magnet benutzen**
- **dann den Magnet mit der Schraube vom Lüftungsschacht benutzen**
- Adil entfernt die zweite Schraube
- Zwischensequenz

Im Hafen:

- der Butler spricht mit Adil
- der soll sich auf das Schiff schleichen und verstecken
- Adil kommt in einer Kiste auf das Schiff

Schiff / Frachtraum:

- Adil muss sich nun aus der Kiste befreien
- **den Deckel öffnen**
- die Kleidung untersuchen und die Seitenwand
- **in der Dunkelheit umher tasten**
- **das Schloss betasten**
- **das Messer aus dem Inventar mit dem Schloss benutzen**
- **den Deckel öffnen**
- der lässt sich nur ein Stück öffnen, weil die Kiste in einem Regal steht
- **das Regalfach abtasten**
- **das Messer mit dem Gurt benutzen**
- **die Kiste ein Stück vor Adil ansehen**
- **den Gurt mit der Kiste benutzen**
- ein Rohr fällt heraus
- **das Rohr ansehen**
- **im Inventar das Messer mit dem Gurt benutzen**
- **dann den Gurt mit dem Rohr benutzen**
- Adil hat nun das Rohr
- **das Rohr mit dem Gurt verbinden**
- **dann den Gurt mit den langen Rohren vor ihm benutzen**
- Adil befreit sich aus der Kiste (**Errungenschaft: Reisender**)
- Zwischensequenz (**Errungenschaft: Meister-Detektiv, Fortgeschrittener-Detektiv, Amateur-Detektiv**; je nach Anzahl der Punkte)
- Ende des Kapitel 2
- Geheimnisse gelöst: 6
- Rätselhilfe: 0
- Hotspot Hilfe: 0
- 12000 Punkte

Kapitel 3

Schiff / Kabine von Alex:

- Adil ist bei Alex in der Kabine
- es geht nun mit Alex weiter
- **mit Adil sprechen**
- die Kabine verlassen

Schiff:

- **die Plakette beim Tisch mit den Stühlen ansehen**
- zur Kabinentür der Baronin gehen
- **an der Tür lauschen**
- der Butler kommt aus der Kabine
- auf das Nebendeck gehen
- die Gangway ansehen
- nach hinten gehen
- dort den Liegestuhl ansehen
- **das Handtuch ansehen und nehmen**
- wieder nach vorn gehen
- auf das Vorderdeck gehen
- das Spielfeld ansehen und die Tür zum Frachtraum
- zurück zum Nebendeck
- **dann die Treppe nach oben gehen**
- die Tür ansehen
- **das Föhnchen ansehen**
- **den Stab nehmen**
- Alex stellt den Stab neben dem Gitter ab
- **den Lüftungsschacht ansehen**
- da sind Schrauben dran
- den Stab mit der Abdeckung benutzen
- das klappt so nicht
- **das Handtuch mit dem Stab benutzen**
- dann wieder nach unten gehen
- in den Salon gehen

Schiff / Salon:

- der Geiger spielt gerade

- die Salatzange ansehen und nehmen
- mit dem Kapitän und dem Geiger sprechen
- mit Lady Westmacott sprechen
- der Geiger geht weg
- dann den Salon verlassen und auf das Nebendeck gehen
- dort mit dem Geiger sprechen
- dann wieder ins Schiff gehen und die Treppe nach unten gehen
- das Schiffsmodell ansehen
- die Zeitungen ansehen
- die Tür zur Kabine von Legrand ansehen
- in die Krankenstation gehen
- mit Dr. Gebhard sprechen
- die Krankenstation verlassen und die Treppe nach oben gehen
- in die Kabine von Alex gehen

Schiff / Kabine von Alex:

- die Hutschachtel ansehen
- den Koffer durchsuchen
- Alex nimmt eine Halskette mit
- das Badezimmer ansehen
- Adil ansehen
- die Kabine verlassen
- zum Nebendeck gehen und die Treppe nach oben

Schiff / Oberdeck:

- im Inventar die Halskette mit der Salatzange kombinieren
- dann mit dem improvisierten Schraubenzieher die Abdeckung abschrauben
- den Stab mit dem Handtuch dran mit dem Lüftungsschacht benutzen
- Alex klettert in die Kabine der Baronin
- Zwischensequenz

Schiff / Kabine der Baronin:

- die Fotos ansehen
- die Kleiderpuppe ansehen und das Gemälde
- den Reisekoffer öffnen
- die Flaschen und Gläser ansehen
- beide Schubladen durchsuchen
- das Fach durchsuchen
- den Lederriemen untersuchen
- es öffnet sich ein Fach (**Errungenschaft: Entdecker**)

- **den Zettel ansehen und den Mechanismus**
- **Alex notiert sich was auf dem Zettel steht**
- Alex braucht vier Tiersymbole
- die Untersuchung beenden und den Koffer schließen
- den Schrank durchsuchen
- das Gepäck durchsuchen
- die Handtasche durchsuchen
- **dann die Kabine verlassen**
- Zwischensequenz (es kommt jemand kurz in die Kabine)
- **den Schrank durchsuchen**
- **Alex sieht das Tonbandgerät**
- das Bett ansehen
- die Tür ansehen
- **den Stuhl unter die Öffnung schieben**
- dann klettert Alex wieder durch den Lüftungsschacht zurück
- nach unten gehen und ins Schiff

Schiff:

- **mit Dr. Gebhard sprechen, der vor dem Salon steht**
- alle Themen mit ihm besprechen
- Alex erfährt das AD für Alfred Dürer steht
- in den Salon gehen

Schiff / Salon:

- **mit Lady Westmacott sprechen (alle Themen)**
- **dann mit dem Kapitän sprechen (alle Themen)**
- Alex hat das erste Tier, **ein Löwe**
- den Salon verlassen
- **die Treppe nach unten gehen und die Zeitschriften ansehen**
- Alex hat das zweite Tier, **ein Bär**
- wieder nach oben gehen und in die eigene Kabine gehen

Schiff / Kabine von Alex:

- **mit Adil sprechen, der gerade im Badezimmer ist (alle Themen)**
- Alex hat das dritte Tier, noch **ein Bär**
- die Kabine verlassen
- in den Salon gehen

Schiff / Salon:

- mit Lady Westmacott sprechen (Thema Picasso und New York)
- den Salon verlassen
- die Plakette beim Tisch noch einmal ansehen
- Alex hat das vierte Tier, ein Biber (Errungenschaft: Streber)
- in die eigene Kabine gehen und Adil sagen das sie das Rätsel gelöst hat (gibt Punkte)
- dann auf das Nebendeck gehen und die Treppe nach oben

Schiff / Oberdeck:

- Alex steigt wieder in die Kabine der Baronin ein
- die liegt aber schon auf dem Bett
- Zwischensequenz
- Adil wird festgenommen und in den Frachtraum gebracht
- der Butler spricht mit Adil
- es geht jetzt mit Adil weiter

Schiff / Frachtraum:

- Adil muss sich aus der Zelle befreien
- die Stangen untersuchen
- die Woldecke ansehen
- das Brett vor der Zelle ansehen
- die Woldecke mit dem Brett benutzen
- Adil hat jetzt einen Nagel (der im Brett war)
- das Schloss ansehen
- den Nagel mit dem Schloss benutzen
- das klappt leider nicht
- das Scharnier ansehen
- den Nagel mit dem Scharnier benutzen
- Adil hat sich befreit
- den Schlauch ansehen und nehmen
- Adil legt ihn auf einer Kiste ab
- das Auto ansehen und durchsuchen
- nach links gehen
- das Regal ansehen
- da ist ein Gitter
- das Gitter versuchen zu öffnen
- das klappt nicht
- vom Regal wieder nach unten klettern
- die Vertiefung im Boden ansehen
- das Regal rechts durchsuchen

- Adil findet eine Umlenkrolle
- **die Umlenkrolle mit der Vertiefung benutzen**
- **dann den Schlauch mit der Umlenkrolle benutzen**
- **ein Ende vom Schlauch mit dem Gitter benutzen**
- beim Regal links ist eine Kransteuerung
- **die Kransteuerung benutzen**
- **der Haken kommt herunter**
- **das andere Ende vom Schlauch mit dem Haken benutzen**
- **dann wieder die Kransteuerung benutzen**
- das Gitter fällt herunter
- **auf das Regal klettern und dann nach draußen**
- Zwischensequenz

Schiff / Nebendeck:

- **auf das Nebendeck gehen**
- Dr. Gebhard scheint nicht hier zu sein
- wieder ins Schiff gehen
- da kommt Dr. Gebhard
- er geht dann auf das Vorderdeck

Schiff / Vorderdeck:

- **Adil folgt Dr. Gebhard auf das Vorderdeck**
- **mit Dr. Gebhard über alles sprechen**
- dann kommt der Butler und mischt sich ein
- Adil sagt er will keine Toten
- der Butler zielt mit der Pistole auf Adil
- Adil sagt das er ihn noch braucht
- dann schubst der Butler Dr. Gebhard ins Wasser (**Errungenschaft: Zeuge**)
- Zwischensequenz

Vor dem Museum:

- Adil spricht mit dem Butler
- **den Transporter ansehen**
- die Tür vom Transporter öffnen
- leider ist die Tür verschlossen
- **die Anhängerkupplung ansehen**
- da ist ein Tennisball drauf
- **den Tennisball nehmen**
- **die Feuerleiter ansehen**
- den Transporter versuchen zu schieben, aber die Handbremse ist angezogen

- **den Mülleimer durchsuchen**
- Adil findet einen Regenschirm
- **den Regenschirm ansehen**
- **Adil sagt das er den Draht gebrauchen kann**
- zum Eingang vom Museum gehen
- dort ist ein Abflussgitter
- **den Draht mit dem Abflussgitter benutzen**
- der Draht ist nun gebogen
- die Treppe nach oben gehen
- **mit dem Hund vor der Museumstür sprechen**
- **3x den Tennisball mit dem Hund benutzen (Errungenschaft: Tierfreund)**
- dann wieder zum Transporter gehen
- **den Draht mit der Tür vom Transporter benutzen**
- ins Auto steigen
- **den Fußraum durchsuchen**
- **Adil findet Malerbekleidung**
- **die Malerbekleidung anziehen**
- das Radio anschalten
- **die Handbremse lösen**
- **dann den Transporter schieben**
- **die Feuerleiter nach oben klettern**
- er landet auf dem Dach
- **das Oberlicht ansehen und den Schornstein**
- **die Wand ansehen**
- dann wieder nach unten klettern
- zum Museum gehen
- ins Museum gehen
- der Wachmann sagt er kann nicht ins Museum
- Adil sagt er ist Handwerker
- der Name der Malerfirma steht nicht auf der Liste vom Wachmann
- Adil steht vor dem Museum
- **den Tennisball ins Museum werfen**
- **der Wachmann kommt**
- Adil versteckt sich an der Seite
- **den Tennisball noch einmal ins Museum werfen**
- **der Wachmann kommt und Adil schleicht sich ins Museum**

Museum / Wachstube:

- Adil sitzt unter einem Tisch
- **die Kaffeemaschine manipulieren**
- **die Schublade öffnen**
- **den Namen der Firma auf die Liste schreiben**
- **dann hinaus schleichen**
- **ins Museum gehen**

- der Wachmann findet jetzt den Namen der Malerfirma und Adil darf ins Museum
- in die Haupthalle gehen

Museum / Haupthalle:

- **unter der Statue links hinten nachsehen**
- Adil findet einen Plan
- auf dem Plan stehen die Zahlen 3, 6, 2
- Zwischensequenz
- **Adil spricht mit Alex**
- **dann die Statue links ansehen**
- **die Wand untersuchen**
- das Museum verlassen
- zum Transporter gehen und auf das Dach klettern

Auf dem Dach:

- **den Schornstein ansehen**
- hier sind vier Stein an der Wand zu sehen
- es gibt die Zahlen 3, 5, 2 und 6 (wobei die 6 verkehrt herum ist)
- Adil muss die Zahlen vom Plan verkehrt herum benutzen
- **also die Zahlen 2, 6 und 3 drücken (beim zweiten Mal spielen war die Reihenfolge: 2, 3, 6)**
- **das gibt einen Zugang zum Dachboden**
- den Dachboden betreten

Museum / Dachboden:

- die Ausrüstung ansehen
- die Lampe und die Rolle ansehen
- die Luke betrachten
- **nach unten steigen (Errungenschaft: Forscher)**
- an der Wand links ist eine Schalter
- **den Schalter ansehen**
- es gibt kein Licht
- die Treppe wieder nach oben steigen zum Dachboden
- **das Messer aus dem Inventar mit dem Kabel der Lampe benutzen**
- dann wieder nach unten steigen

Museum / Keller:

- neben der Statue ist ein Kabel
- **das Kabel ansehen**
- **das Messer mit dem Kabel benutzen**
- **dann im Inventar das Messer mit dem Kabel mit der Lampe benutzen**
- **die Lampe nun mit dem Kabel neben der Statue benutzen**
- **den Lichtschalter benutzen**
- das klappt immer noch nicht
- **die Lampe ansehen und mitnehmen**
- **nach oben gehen zum Dachboden**
- **dort die Lampe mit der Rolle Dachpappe benutzen**
- **dann wieder nach unten und die Lampe wieder einsetzen**
- **den Lichtschalter benutzen**
- jetzt gibt es endlich Licht
- den Tisch ansehen
- nach vorn gehen
- **den Mechanismus ansehen**
- die Geheimtür öffnen
- dort sind Alex und der Butler
- Zwischensequenz
- **die Handschellen mit Alex benutzen**
- **mit dem Butler sprechen**
- Adil ist dann wieder auf dem Dach mit einer Tasche mit Ausrüstung

Auf dem Dach:

- **die Tasche untersuchen**
- Adil findet einen Stoffbeutel, ein Päckchen Kaugummi, eine Kletterausrüstung und ein Seil
- **die Kletterausrüstung ansehen und anlegen**
- **das Seil ansehen**
- im Inventar den Kaugummi ansehen
- **einen Kaugummi essen**
- Adil findet darin einen Diamanten
- **die Kurbel auf der Kiste ansehen**
- **das Fenster ansehen**
- **die Plane auf dem Dach ansehen**
- darunter ist Putzzeug vom Fensterputzer
- **die Fensterputzerutensilien ansehen**
- **Adil nimmt einen Lappen mit**
- **wieder das Fenster ansehen**
- **das Messer mit dem Fenster benutzen**
- **dann das Kaugummipapier mit dem Fenster benutzen um den Stromkreis zu unterbrechen**
- das klappt aber nicht
- **den Wasserhahn beim Kessel ansehen**
- **den Wasserhahn öffnen**

- **den Lappen nass machen**
- **den nassen Lappen mit dem Fenster benutzen**
- **dann die Kurbel mit dem Fenster benutzen und das Fenster öffnen**
- **das Seil anklicken (mit dem Seil abseilen)**
- Adil seilt sich automatisch ab
- **die Kamera ansehen**
- **den Stoffbeutel mit der Kamera benutzen**
- **dann in die Schatzkammer klettern (Errungenschaft: Kletterer)**
- die Vitrine ansehen und die Absperrung
- **den Kaugummi an die Scheibe der Vitrine kleben**
- **dann den Diamanten in den Kaugummi drücken**
- **den Metallständer der Absperrung mit dem Diamant benutzen**
- Adil schlägt auf den Diamanten
- der Alarm geht los und das Seil fällt herunter
- das Tor schließt sich
- es gibt eine Explosion
- Adil versteckt sich im Sarkophag
- unterdessen sind Zellner und der Constabler in die Schatzkammer gekommen
- Zellner ist schon nach unten geklettert
- **Adil öffnet den Deckel vom Sarkophag (Errungenschaft: Lebender Toter)**
- **den Constabler ansehen**
- **das Loch ansehen**
- neben dem Constabler liegt ein Stein
- **den Stein nehmen und mit dem Constabler benutzen**
- der ist k.o.
- **in das Loch klettern**
- Zwischensequenz
- das war es dann
- **Errungenschaft: Meister-Detektiv, Fortgeschrittener-Detektiv, Amateur-Detektiv**; je nach Anzahl der Punkte
- **Errungenschaft: The Raven** (Spiel erfolgreich beendet)
- **Errungenschaft: Perfektionist** (alle Bonusmaterialien freigeschaltet)
- es gibt noch einen schönen Schluss mit der Aufklärung wer der Rabe ist
- Geheimnisse gelöst: 5
- Rätselhilfe: 0
- Hotspot Hilfe: 0
- 8500 Punkte

ENDE!!!

alle Rechte bei **Kerstin Häntsch aus Schluchsee**

geschrieben am 24.06.2015

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

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