



Lösungshilfe – Teil 2 © by Locke

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



**Nachdem wir Bello eine Fahrkarte in den Hundehimmel
verschafft haben, sehen wir uns vorsichtig um u. klettern dann
über das schmiedeeiserne Friedhofstor.**



Wir schauen uns um u. gehen rechts durch den Torbogen.



Toll. Was für ein beschissener Tag! Komm, lass uns lieber abhauen.

**Hier finden wir Brian, tief schlafend auf einer Bank.
Wir wecken ihn u. unterhalten uns über die Grabschänder.
Brian schlägt vor schnellstens von hier zu verschwinden, geht u.
wir folgen ihm bis zur Urnenwand.**



**Hier hören wir Brian von der anderen Seite der Friedhofsmauer rufen.
Wir versuchen, ihm zu folgen, aber leider können wir nicht fliegen.
Also gehen wir zurück u. befördern „Brians Bank“ vor die Mauer.**



So können wir die Mauer überwinden u. gemeinsam Brians Versteck aufsuchen,



Endlich ein kluges Wort! Ich muss ein Versteck finden und meinen nächsten Schritt planen.

Nun schlüpfen wir in der Haut von Detektiv Briscol



Ich fühle mich wie im Traum ... Auf diesen Augenblick warte ich seit vollen drei Jahren ...



Ich bin Detective Briscol. Wo kann ich mich zum Dienst melden?

**Wir betreten die Wache u. verfolgen die Unterhaltung zwischen dem Pärchen u. dem wachhabenden Polizisten.
Anschließend melden wir uns zum Dienst.
Der Wachhabende geht, um unseren Dienstausweis zu suchen u. wir beugen uns über den Tresen.**



In diesem Moment fasst die „Feine Dame“ in unsere Jackentasche u. klaut uns die Papiere.



Nun kommt der Wachhabende wieder u. berichtet dass unser Dienstausweis noch nicht da ist u. möchte unsere Papiere einsehen.

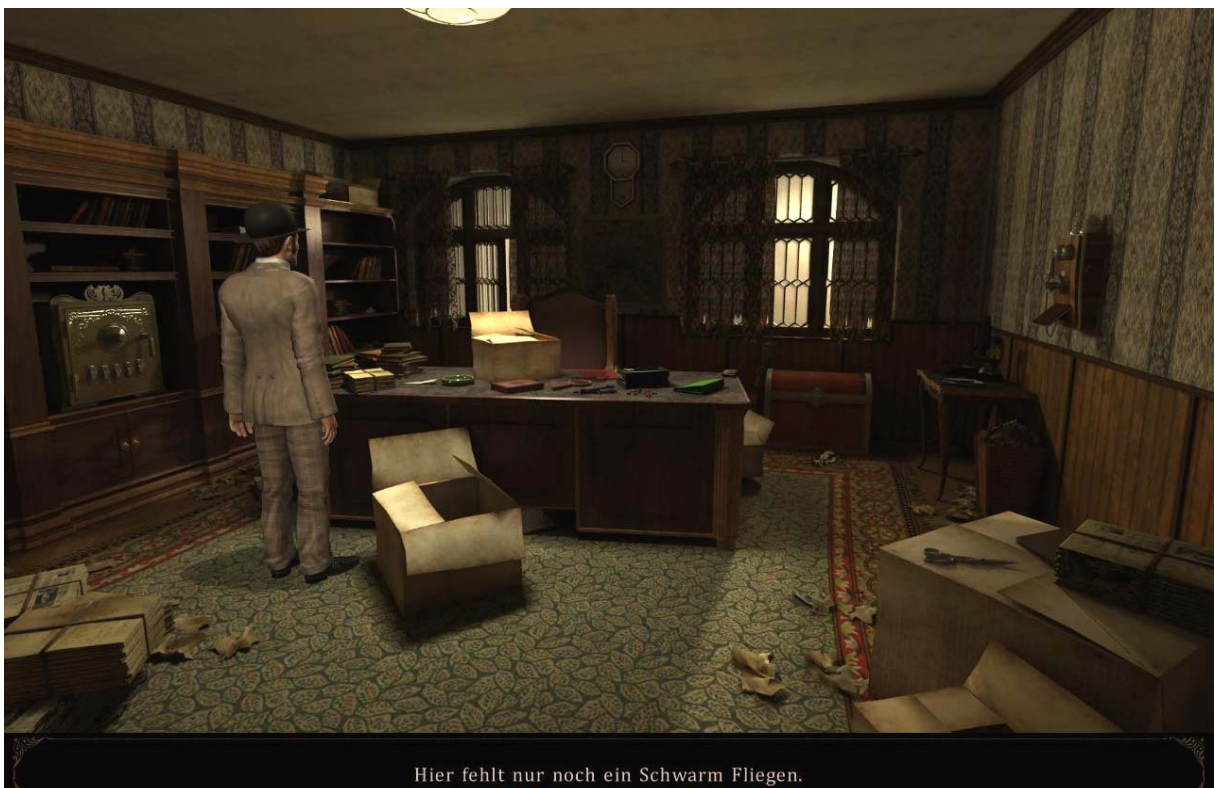
**Aber leider sind diese verschwunden!
Wir gehen vor die Tür, schauen da nach u. kommen wieder zurück.**



Nun schauen wir uns alle Personen (rechte Maustaste) an u. löchern sie so lange, bis wir unsere **Papiere zurück bekommen!**



**Wir übergeben die Papiere dem Wachhabenden, er überprüft sie
u. heißt uns willkommen!
Nun erhalten wir auch unsere Büroschlüssel, gehen hin, öffnen es
u. stehen in einem Haufen Müll.**



Hier fehlt nur noch ein Schwarm Fliegen.

**Wir gehen zurück, beschweren uns über die Müllhalde u. fragen,
wozu der 2. Schlüssel dient.
Der Wachhabende weiß es nicht u. wir gehen zurück, um selbst
etwas Ordnung zu schaffen.**



Kaum haben wir das geschafft, meldet sich das Telefon zu Wort u. wir erhalten unseren 1. Auftrag.

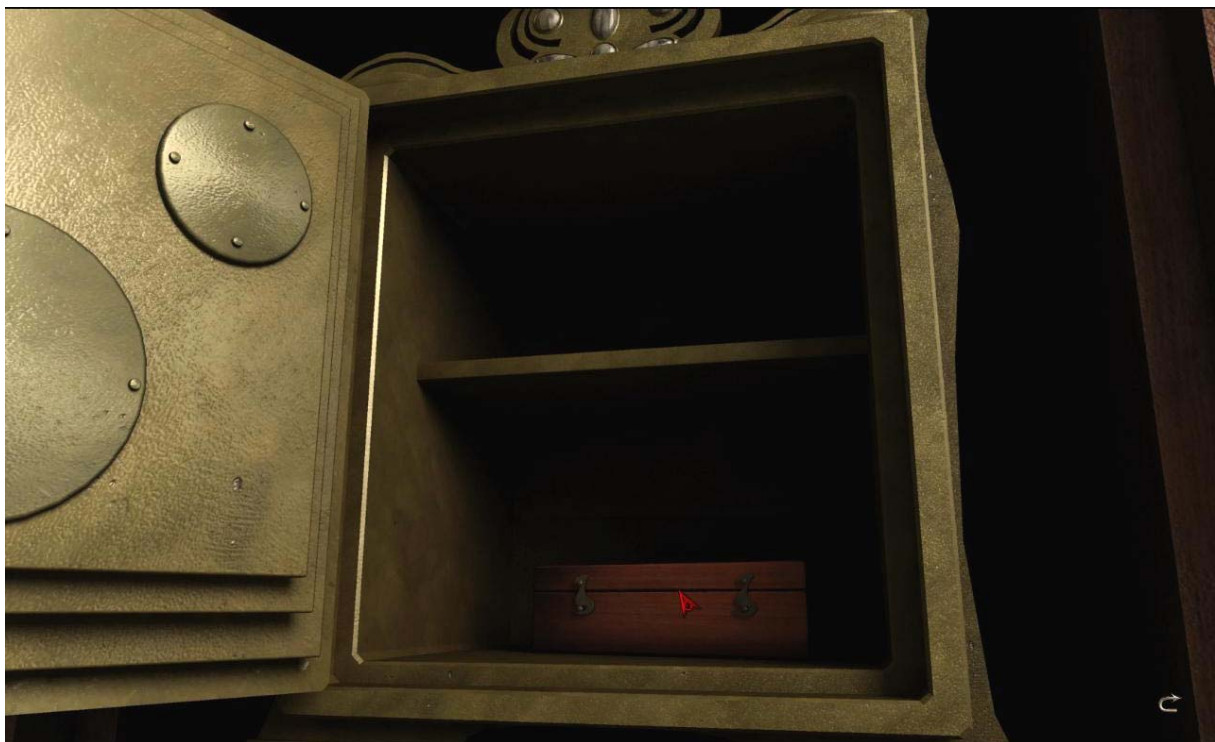
Damit wir nicht die Hälfte vergessen, machen wir uns einige Notizen u. schauen uns den Tresor an.



Leider fehlt uns der richtige Code.

Wir gehen zum Wachhabenden u. bitten um den Code u. um die Gestellung einer Begleitung.

Beides erhalten wir u. gehen zurück ins Büro.



Der Code (**88834**) ist richtig u. wir können dem Tresor eine
Kassette entnehmen.
Wir öffnen sie erwartungsvoll u. können eine **Lupe**, eine **Pinzette**
u. einen **Pinzel** bestaunen u. einsacken!
Nun verlassen wir das Gebäude, treffen unsere „Begleitung“ u.
gehen gemeinsam zum Friedhof.



Stehen Sie bequem, Sergeant. Wissen Sie, wo die St. Patrick's Church ist?



Wir sind da, Sir. Die Kirche ist direkt hinter dem Tor.

**Hier möchte sich unsere Begleitung verabschieden, aber wir geben seiner Bitte nicht statt u. lassen ihn hier Wache halten.
Wir betreten das Gelände u. reden mit dem Pater.**



Das ist eine äußerst heikle Angelegenheit. Haben Sie einen Dienstausweis?

Wir versichern ihm, dass wir der sind, als den wir uns ausgeben u. werden zu einer aufgebrochenen Gruft geführt.



Es ist offensichtlich, dass ihm die Kirche sehr am Herzen liegt. Oder ist da noch was anderes? Wir werden sehen ...

**Nun verlässt er uns wieder u. wir betreten, der Herr möge uns verzeihen, die Gruft!
Ausser dem offenen Sarg können wir, mangels vernünftiger Funzel, nicht viel erkennen.**



**Plötzlich hören wir das erschrockene Rufen des Paters.
Eiligst verlassen wir die Gruft u. werden zum Leichnam des
Totengräbers geführt.**



**Wir untersuchen den Leichnam u. seine Klamotten finden aber,
ausser einem **Flachmann**, nichts!
Nun schauen wir uns den Brunnen mit der Lupe an.**



**Nach der Wunde am Hals des Totengräbers u. den Blutspuren am Brunnen zu schließen, muss der Mörder stark mit Blut verschmiert gewesen sein!
Wir gehen weiter zur Urnenwand.**





Mit ihm unterhalten wir uns eingehend u. verlassen den Friedhof.



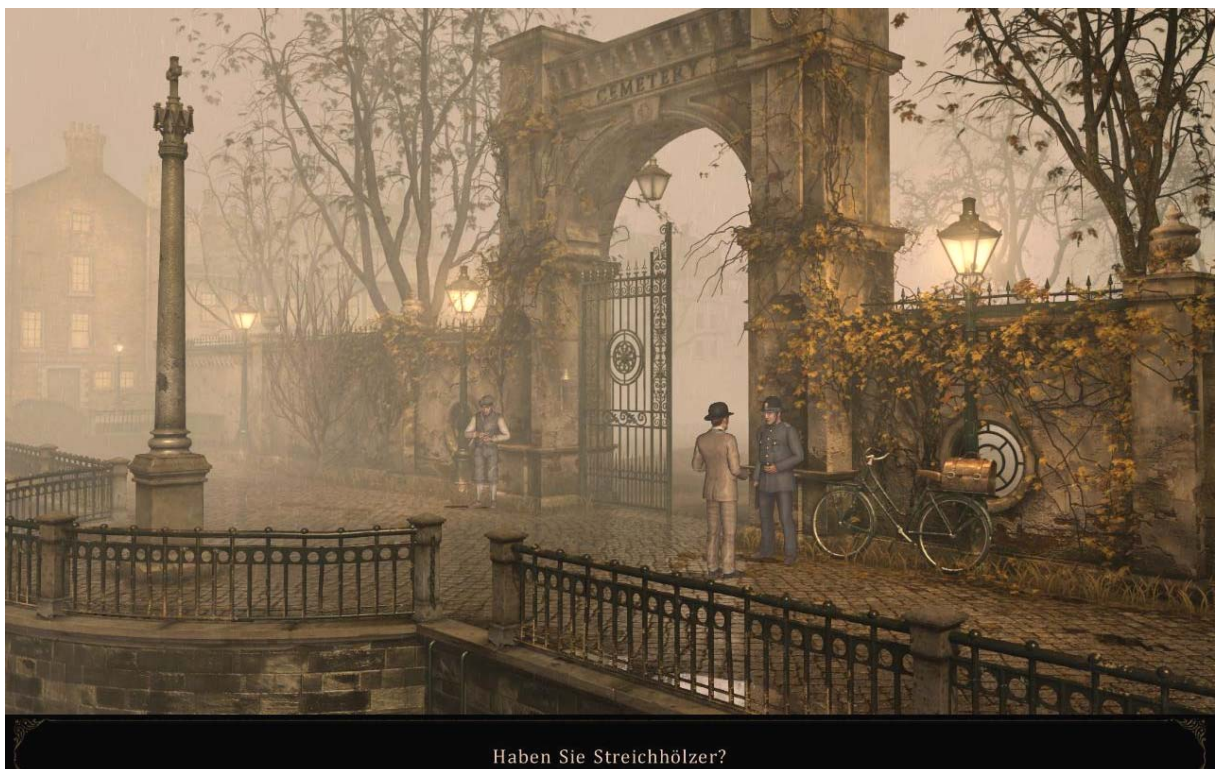
**Wir geben unserer Begleitung noch einige Anweisungen u.
begeben uns ins Büro.**



Detective Sergeant Briscole ... stellen Sie mich bitte zu Chief Inspector Powell durch.

Hier melden bzw. wollen wir den Mord dem Chief-Inspector Powell melden.

Leider ist dieser nicht erreichbar u. wir beschließen, zurück auf den Friedhof zu gehen u. mit den Ermittlungen zu beginnen.



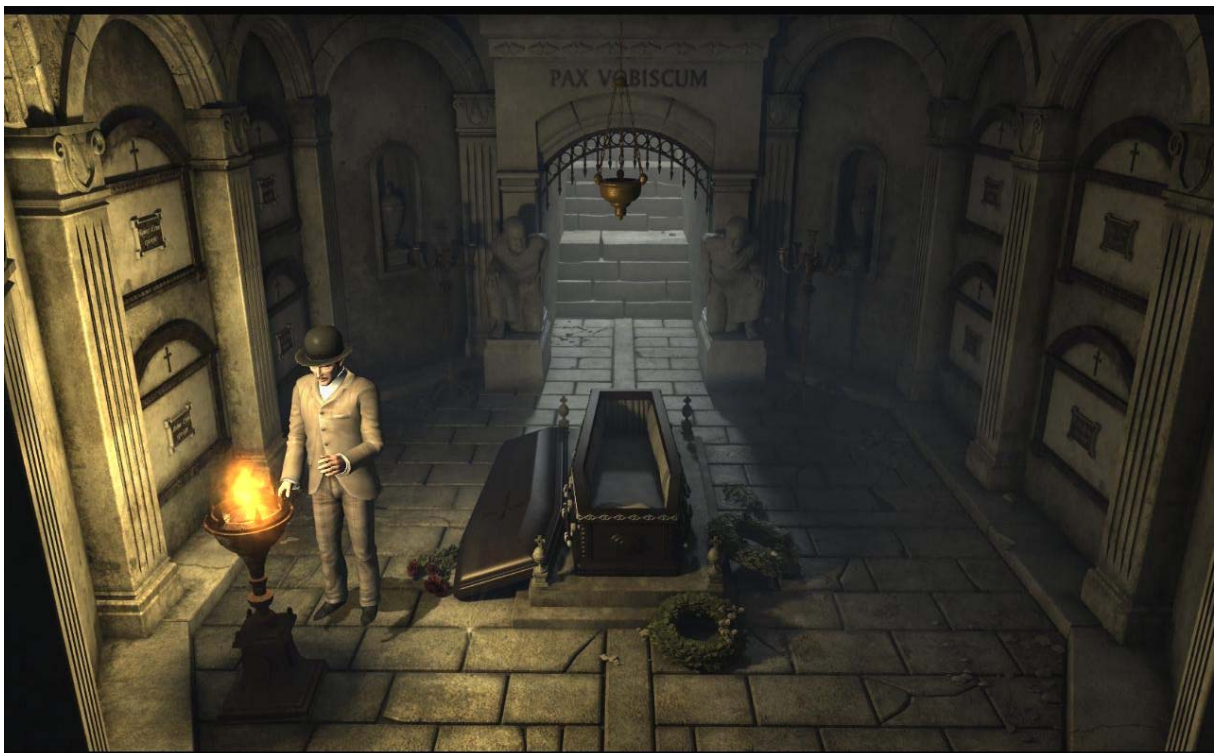
Haben Sie Streichhölzer?

Am Friedhofstor helfen wir unserer Begleitung einen Reporter abzuwimmeln, leihen uns eine Schachtel **Streichhölzer von ihm u. besuchen den Pater.**



Sie meinen, dass Sir William eine Bestie und ein Monster war? Ja, das stimmt.

**Wir unterhalten uns eingehend über die Gruft, den Verstorbenen u. seine Familie mit ihm.
Dann bitten wir ihn, das Kircheninventar zu überprüfen u. gehen zur Gruft.**



Hier leeren wir unseren Flachmann in der Schale aus, zünden das Ganze an u. es ward Licht.



**In dem matten Licht sehen wir etwas glitzern.
Wir bücken uns u. erbeuten, mit Hilfe der Pinzette,
einen echten/falschen **Edelstein!**
Diesen untersuchen wir mit der Lupe u. stellen fest, dass es sich
hier um einen echten Edelstein handelt!
Wir verlassen diese ungestliche Stätte, gehen zum Leichnam des
Totengräbers, vergleichen den Stofffetzen mit dessen Kleidung u.
verlassen den Friedhof.**



Der Stoff passt nicht zur Kleidung des Totengräbers. Der Hund hat auf jeden Fall mit jemand anderem gekämpft.



**Am Pestdenkmal entdecken wir einen *Zigarettenstummel*,
untersuchen ihn mit der Lupe u. reden mit unserer
Begleitung darüber.
Ausserdem interessiert uns der Reporter u. wo er geblieben
sein könnte!
Also gehen wir wieder zurück u.**



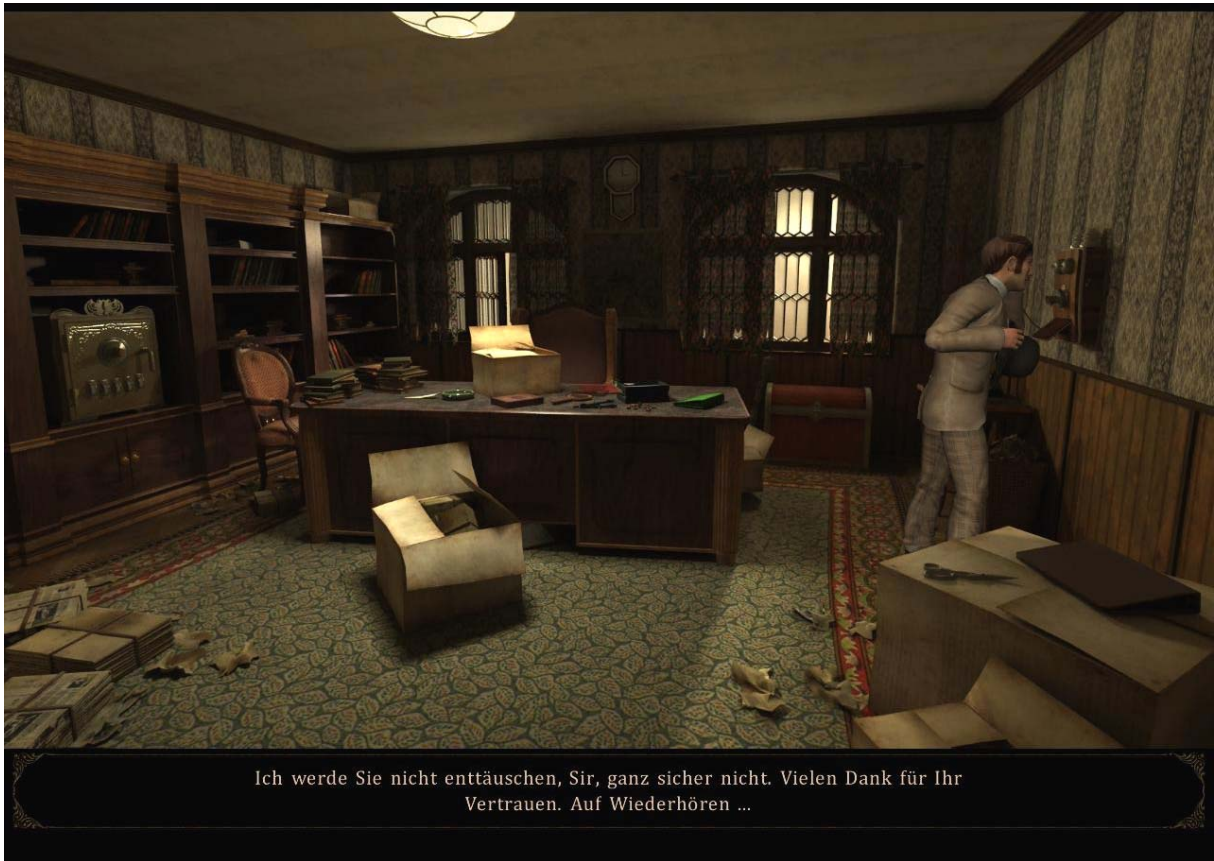
**finden ihn neben dem Leichnam des Totengräbers.
Er flüchtet zur Urnenwand u. klettert dort über die Mauer.
Sportlich, wie wir sind, folgen wir ihm!**



Am Fuße der Mauer finden wir einige **Glasscherben u. gehen zum Haupteingang zurück.
Hier reden wir mit unserer Begleitung, gehen auf den Friedhof u. schauen uns die Kamera an.**



Wir bemerken, dass die Glasplatten fehlen u. finden, dass es Zeit ist zum Rapport zu erscheinen!



Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download von Ihnen und die Erstellung von Lösungen kostet uns Geld. Wer diese Lösung kostenlos aus dem Internet erhalten hat, der kann uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken senden.

(L. Kratz - Arendsstr. 4 - 63075 Offenbach).