



Lösungshilfe – Teil 3 © by Locke

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



Nun schlüpfen wir wieder in die Haut von
Timothy



Durch das helle Tageslicht geweckt, stehen wir auf u. stecken die **Kerze** ein.

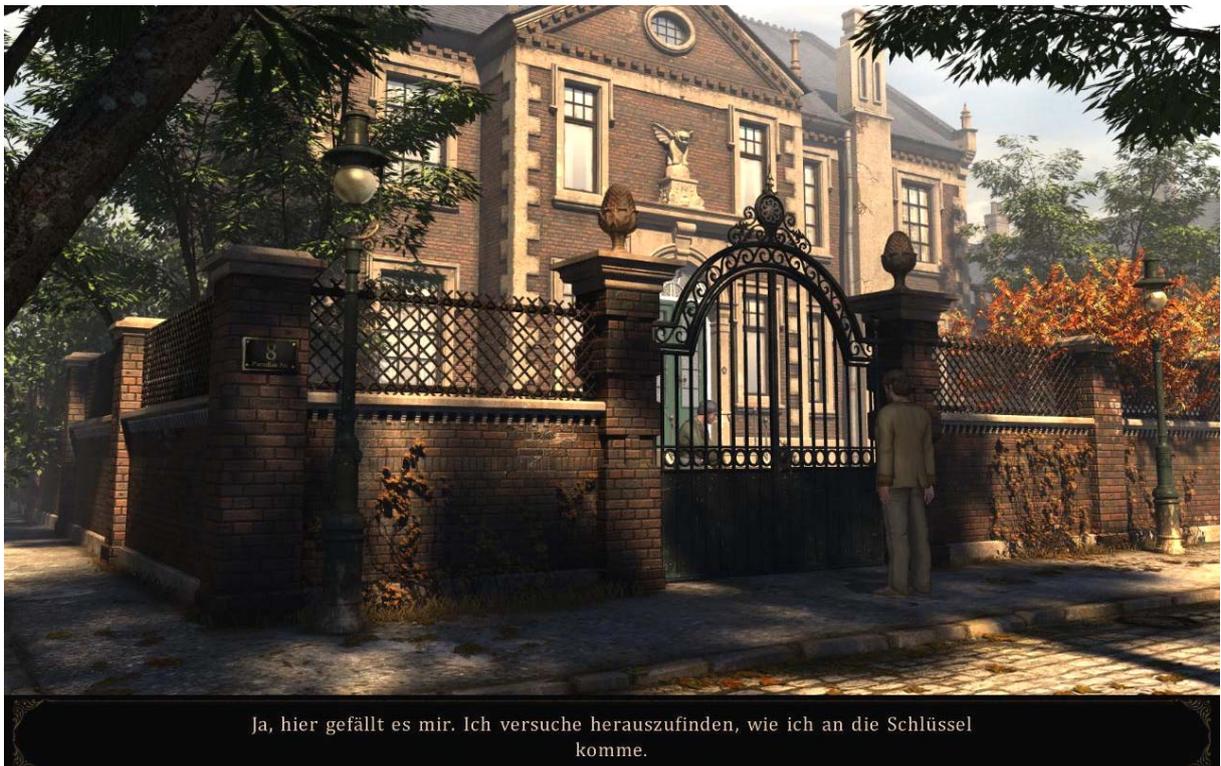
Der Holztrog ist leer, also fällt die Morgentoilette aus.
Nun versuchen wir Brian zu wecken, was aber misslingt.
Wir stecken das **Messer** ein, welches dabei aus seiner Hose
gefallen ist,



schneiden einen Holzspan aus dem Ständer u. pieksen damit
Brian liebevoll in den Hintern!



**Er erwacht u. wir unterhalten uns eingehend über seinen Plan,
einen Tresor für einen Unbekannten auszurauben!
Wir ziehen los, um uns das Haus anzuschauen!**



Ja, hier gefällt es mir. Ich versuche herauszufinden, wie ich an die Schlüssel komme.

**Leider sehen wir keine Möglichkeit, das Haus betreten zu können
u. gehen zu Brian zurück.
Wir bitten ihn, mitzukommen u. den Diener abzulenken.
Er sagt zu u. wir angeln uns mit Hilfe der Mistgabel ein **Hufeisen**.**



Mit diesem Glücksbringer im Gepäck kann uns nun hoffentlich nichts mehr passieren.

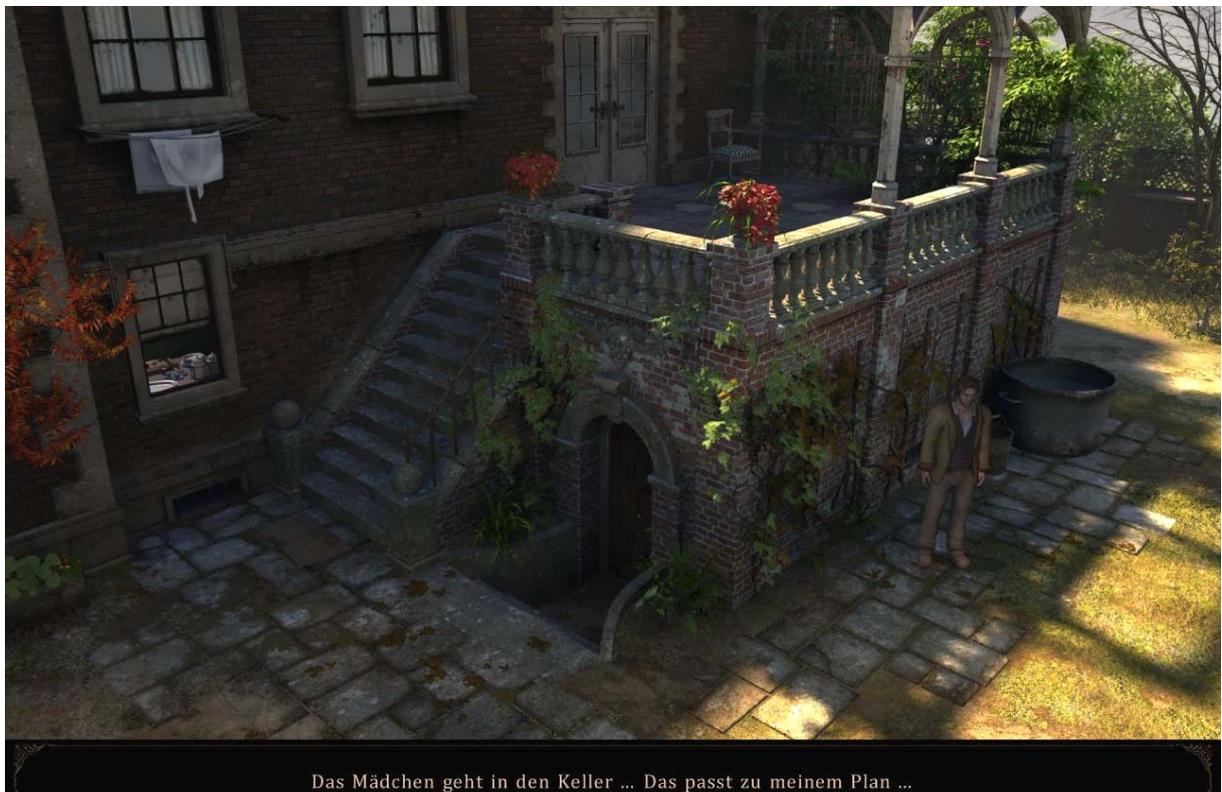


Nun belatschert Brian den Diener, wir klettern über den Zaun u. gehen zum Küchenfenster.

Wir öffnen es vorsichtig, verfolgen ein Gespräch zwischen der Hausherrin u. der Dienerin Lisa.



Nun klauen, bzw. versuchen wir die Rotweinflasche zu klauen. Das klappt aber nicht, denn der Fensterrahmen fällt herunter. Vorsichtig öffnen wir wieder das Fenster, verkeilen den Rahmen mit dem Holzspan u. können nun die **Rotweinflasche klauen.**



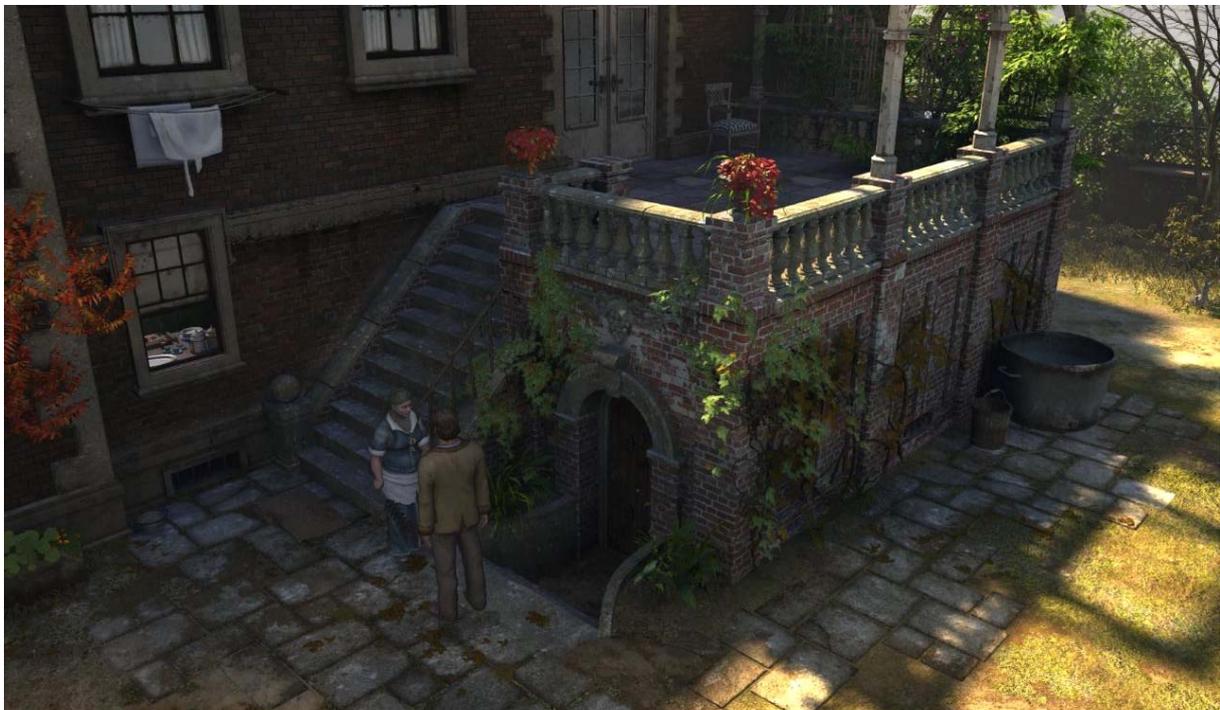
Das Mädchen geht in den Keller ... Das passt zu meinem Plan ...

Die arme Lisa bekommt Ärger u. muss nun in den Keller eilen u. eine neue Flasche Rotwein holen. Wir stellen uns vor die Kellertür, entkorken unsere Flasche u. stecken den **Korken ins Schlüsseloch!**



Ich versuche, ihn ins Schlüsselloch zu stopfen, und dann haue ich ab.
Vielleicht sperrt sich jemand ein.

**Das wäre geschafft, mal schauen wie es weiter geht!
Wir klettern über den Zaun, warten etwas u. klettern wieder
zurück in den Garten.**



Witzbold. Hier bitte, nimm. Aber schnell, damit dich niemand sieht ...

**Hier unterhalten wir uns mit Lisa, schenken ihr das Hufeisen u.
bekommen den Kellerschlüssel.**



Tut mir leid, Miss. Ich muss Werkzeug holen, sonst kann ich das nicht öffnen.

**Wir nehmen ihn, stellen uns vor die Kellertür u. versuchen einen Wachsabdruck davon anzufertigen.
Leider ist unsere Kerze zu hart dafür, wir gehen zurück in den Pferdestall u. finden Brians **Streichhölzer**.**



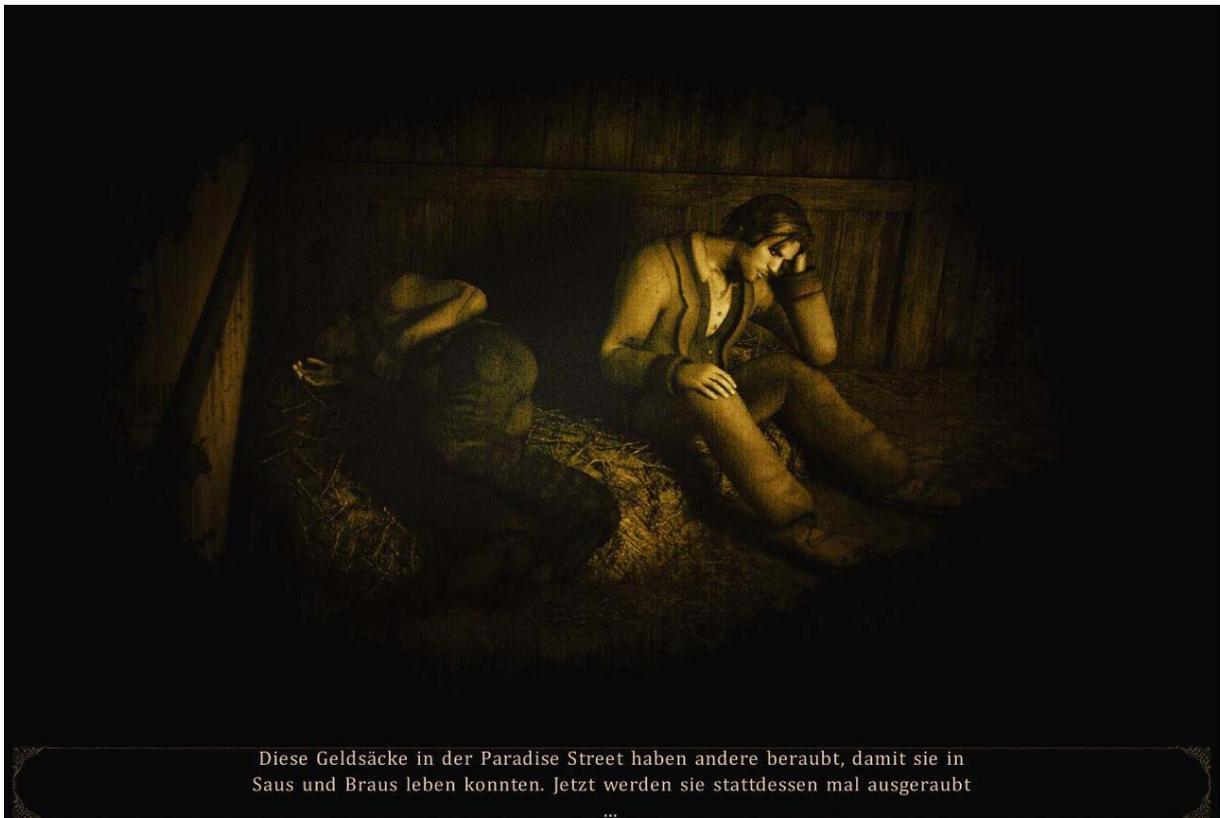
Was ist das? Hat Brian ein Loch in der Tasche oder wie?

Nun eilen wir wieder zurück, erhitzen beide Schlüssel u. fertigen **Abdrücke davon an.**



Keine Sorge, junge Dame, ich öle sie nur, dann geht es viel leichter.

Da wir nun alles haben, lassen wir die arme Lisa im Regen stehen, verlassen den Garten u. gehen zum Pferdestall. Hier übergeben wir Brian die Abdrücke, lassen ihn einen Schlosser suchen u. legen uns aufs Ohr.



Diese Geldsäcke in der Paradise Street haben andere beraubt, damit sie in Saus und Braus leben konnten. Jetzt werden sie stattdessen mal ausgeraubt

...

Als es dunkel wird, stehen wir wieder auf u. ziehen los.



Leise, damit der bewaffnete Diener nicht aufwacht, machen wir uns ans Werk.

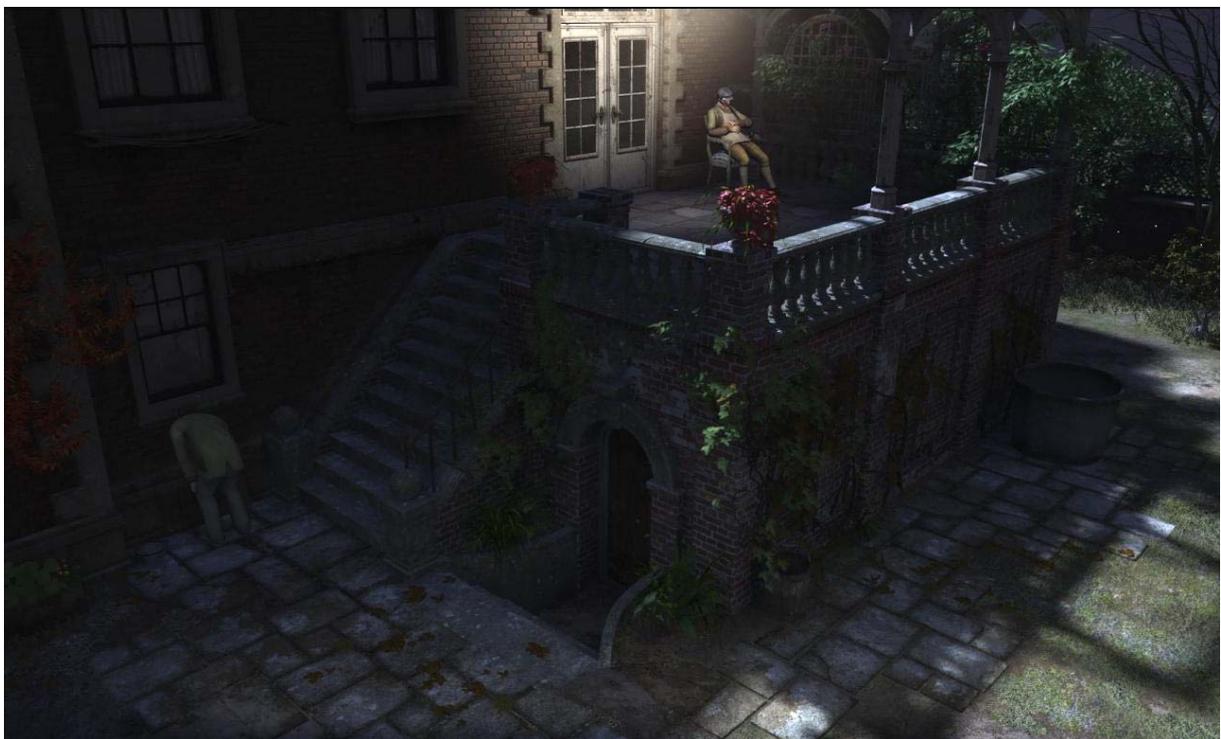
Wir entfernen den Korken aus dem Schloss, öffnen die Kellertür u. treten ein.



Hier ist es reichlich duster u. eine Kerze dürfen wir, ohne „Verdunkelung“ der Kellerfenster, nicht anzünden. Also verlassen wir wieder den Keller.



Wir schnappen uns den **Lumpen, gehen zum Wasserbottich u. bearbeiten den Ablasskorken mit unserem Messer.
Das Wasser fließt ab u. im Match tunken wir den Lumpen.
Nun schieben wir das leere Wasserfass vor das Kellerfenster u. gehen zum nächsten Kellerfenster.**



Dieses verdunkeln wir mit dem „Matschlappen“ u. gehen in den Keller zurück.



Hier hat Brian schon für eine dezente Beleuchtung gesorgt u. ist im Weinkeller verschwunden.

Wir suchen den von Lisa erwähnten Geheimgang, wir untersuchen alles, können ihn aber nicht finden.

Nun verlangt Brian nach einer Brechstange u. wir reichen ihm die **Eisenstange die wir auf dem Brunnenrand finden. Er benutzt sie u. bei uns öffnet sich ein Durchgang.**



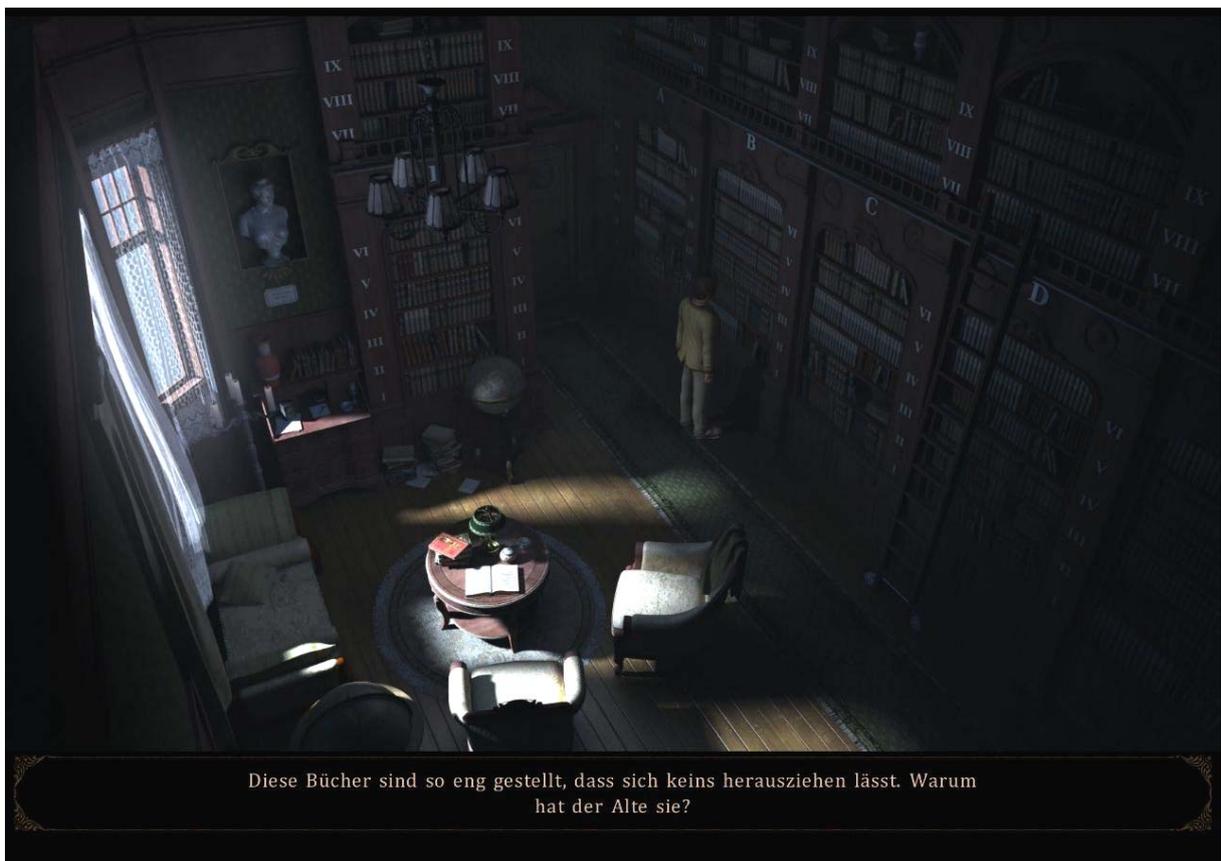
Wir benutzen ihn u. landen im 1. Stock.



Hier schauen wir uns nach dem Tresor um.



**Wir schauen uns das Schachbrett, das Bücherregal u. die alten Waffen an u. gehen dann durch die linke Tür.
Hier, in der Bibliothek sehen wir uns auch alles genau an.**



Leider finden wir auch hier nichts, gehen zurück u. bemerken, dass die Tür zum Schlafzimmer des Hausherrn geöffnet wurde.





Unter dem Kopfkissen des alten Herren finden wir eine herausgerissene **Buchseite**.

Wie es aussieht interessiert er sich für Armbrüste.

Hängen nicht einige davon im Arbeitszimmer?

Nun zeigen wir Brian die herausgerissene Buchseite u. er gibt uns eine **Tabakdose** die er nicht öffnen kann.

Jetzt gehen wir in die Bibliothek u. suchen nach dem Buch in das die herausgerissene Seite passt.

Wir schauen uns die Rubrik „D“ genauer an, schieben die Leiter an die Seite u. werden fündig.

Wir öffnen das Buch u. finden in seinem Inneren eine **Kurbel**.

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>

Wir nehmen sie heraus u. gehen ins Arbeitszimmer.



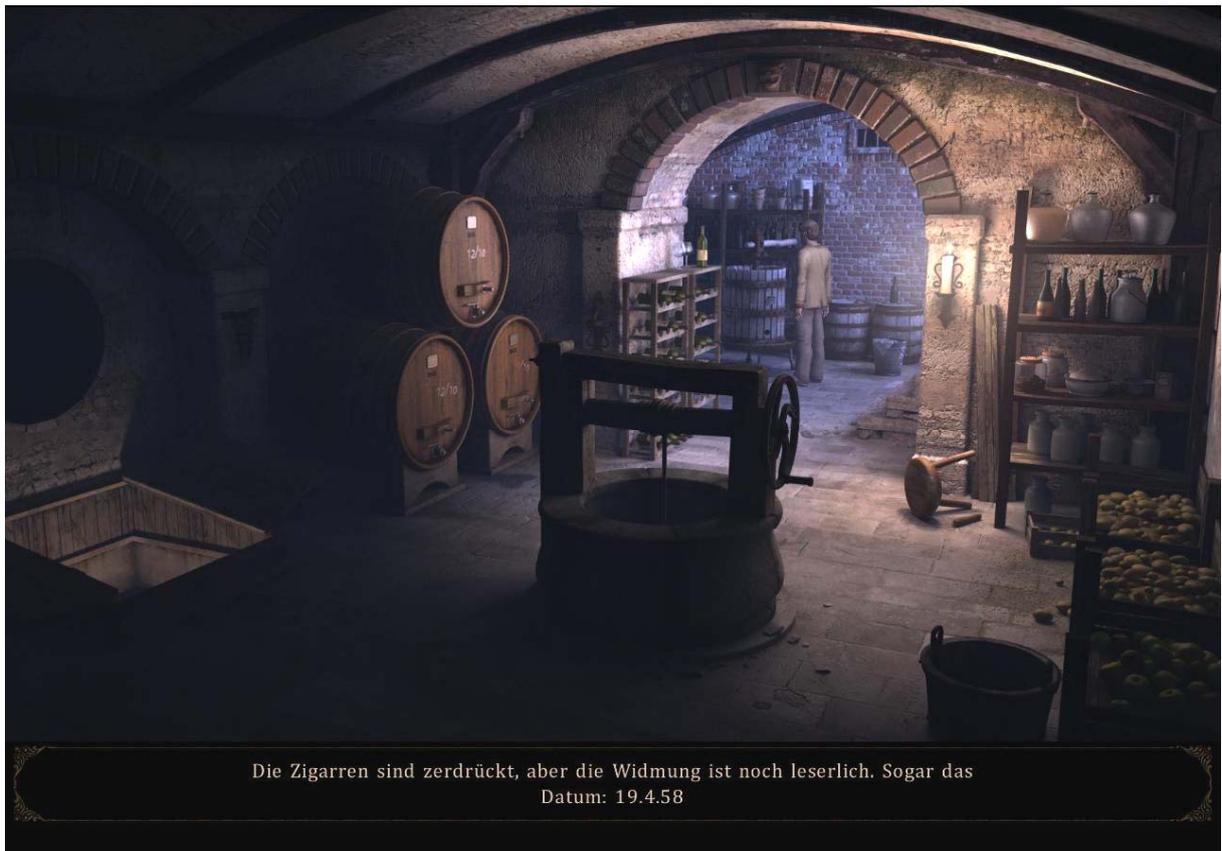
Hier spannen wir alle 3 Bögen, ein mechanisches Geräusch ertönt u. das Schachbrett ist entriegelt. Wir drehen es, die Bücherwand fährt an die Seite u. gibt einen Tresor frei!



Küss mir die Füße, Brian. Ich habe den Tresor gefunden!



**Nun fehlt uns nur noch die passende Kombination dazu.
Wir unterhalten uns mit Brian u. gehen dann in den Keller.**



Die Zigarren sind zerdrückt, aber die Widmung ist noch leserlich. Sogar das
Datum: 19.4.58

**Hier knacken wir, mit Hilfe der Traubenpresse, die Tabakdose.
Sie enthält einen Zettel mit dem Datum **19.4.58!**
Wir gehen zurück zum Tresor u. öffnen ihn**



**In diesem Moment erwacht der alte Herr u. trommelt das ganze Haus zusammen.
Brian versucht ihn zu beruhigen, wir laufen in die Bibliothek schnappen uns den Kerzenständer u. blockieren damit die Tür des Arbeitszimmers.**





Schnell nehmen wir die besagten **Unterlagen** aus dem Tresor u. laufen in den Keller, um zu verschwinden.



Los, komm, verschwinden wir!

Leider stellt sich uns dort ein kleines Hindernis in den Weg!



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).