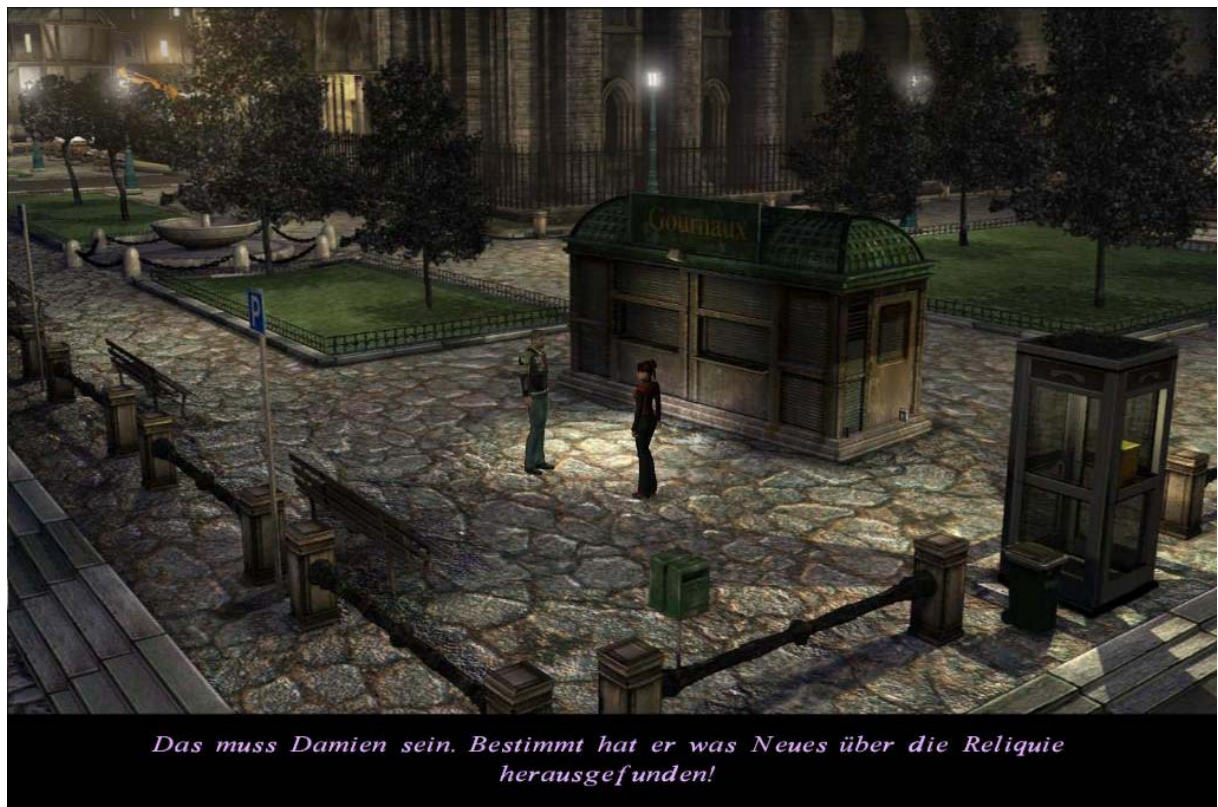




Kaum in CHARTRES angekommen meldet sich unser Kommunikator zu Wort .



Wir schalten den Videofilm an u. sind fassungslos von dem was wir hier zu sehen bekommen.

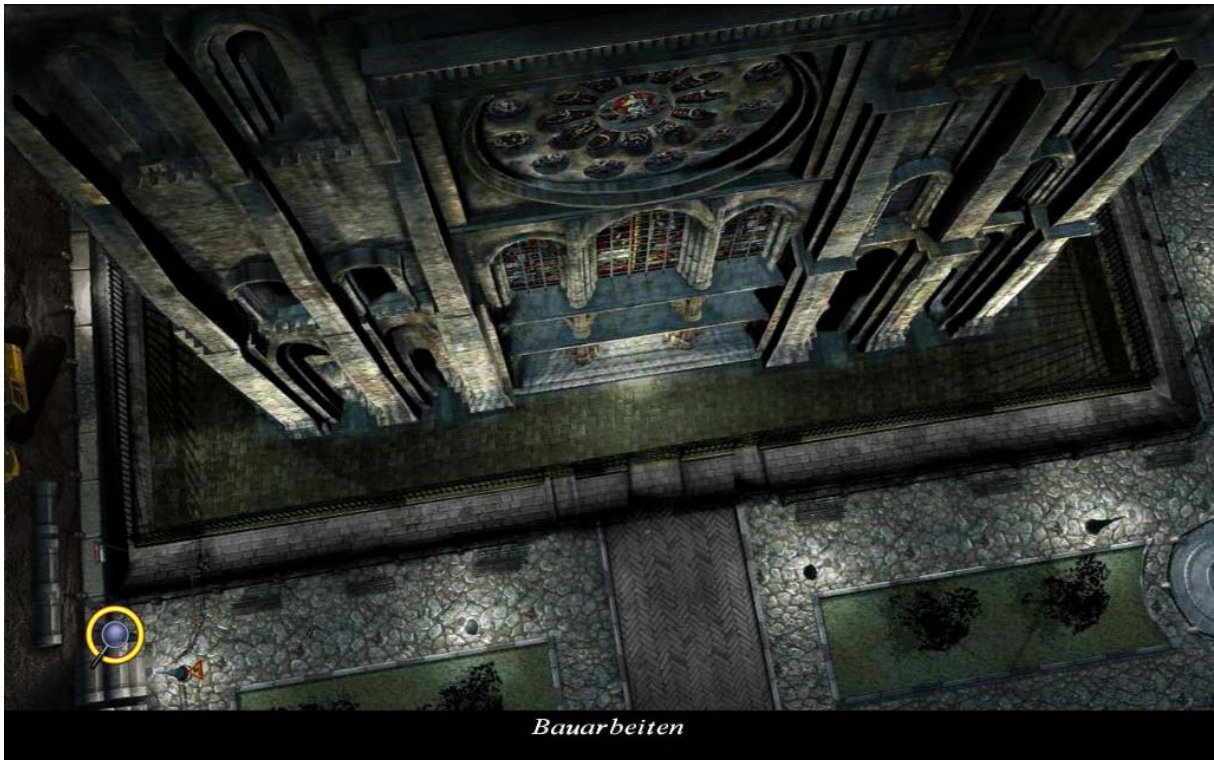


Man hat DAMION also gefunden u. grauenvoll getötet.
Und wenn man ihn gefunden hat, ist man auch auf unserer Spur!



Und versuch, dich zu beruhigen ... Ich verspreche dir, wir kriegen den Bastard, der Damien getötet hat!

Vor der Tür des Kiosks steht eine **Dose verdorbener Tomatensoße**, die wir mitnehmen u. zur Kathedrale gehen.



An der Baustelle können wir eine **Eisenstange** mitnehmen.



Kondom

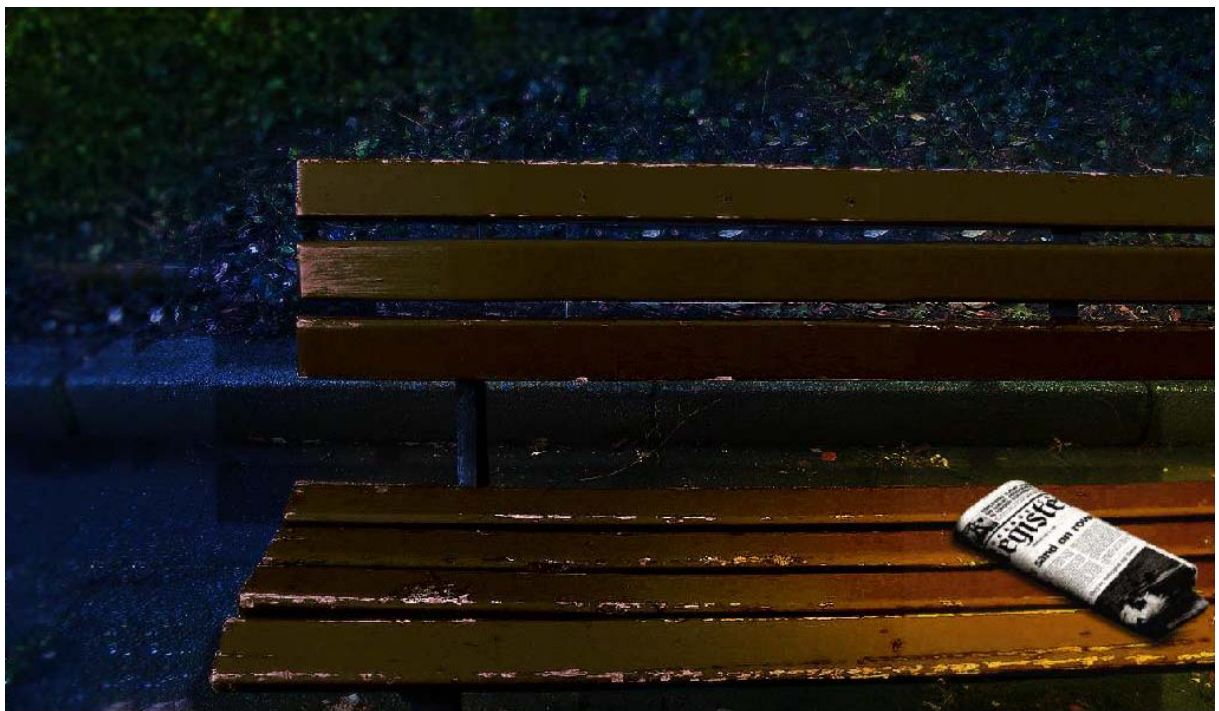


Na gut ... Man weiß ja nie, was passieren könnte!

Der Springbrunnen enthält zwar kein Wasser, aber wir finden ein **Kondom** u. nehmen es natürlich mit.



Auf der ersten Bank liegt eine Zeitung, die wir mitnehmen, denn lesen bildet bekanntlich.





Moment, diese Verzierungen sehen aus wie eingemeißelte Zeichen.



Ich muss diesen mysteriösen Satz irgendwie Kat zukommen lassen. Ob ich einfach die Säule fotografiere? Hmm ... Ich glaube nicht, dass man die Buchstaben lesen könnte.

Wir schauen uns die Verzierungen an, heben den **Stein** auf u. verbinden ihn mit dem Kondom zu einer primitiven **Schleuder!**



Fertig. Jetzt ist die Säule mit Tomatensoße beschmiert.

Nun beschmieren wir die Säule mit Tomatensauce u. pappen die Zeitung darauf.

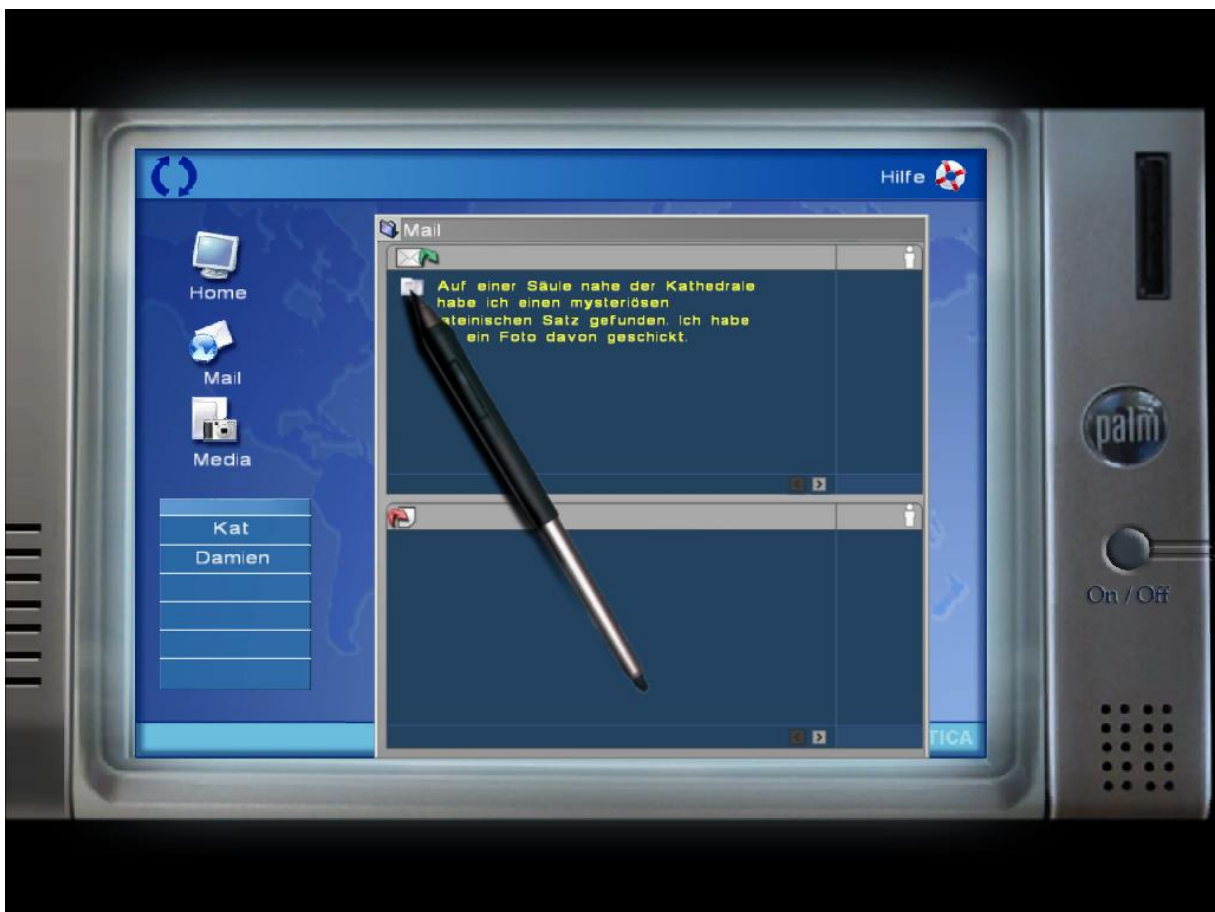


Wunderbar ... Zu dumm, dass es lateinisch ist!

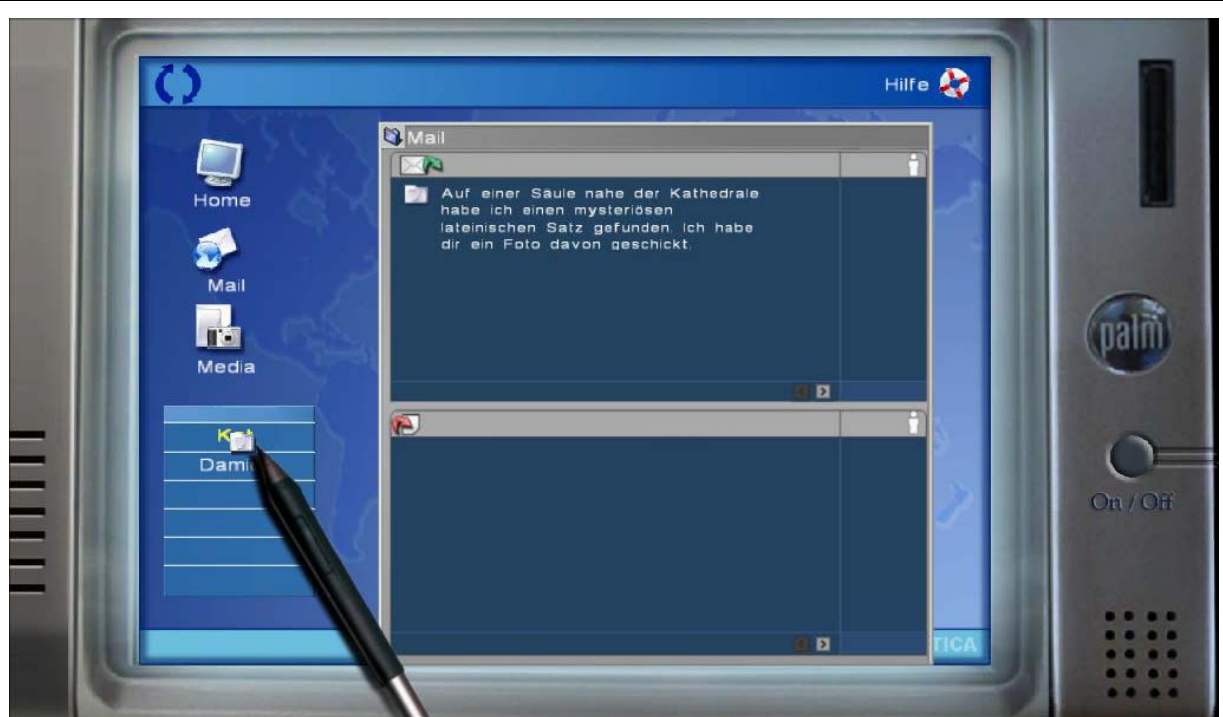
Vielleicht können wir davon ein Foto machen u. es KATRIN senden!
Gesagt getan, wir nehmen unser Handy u. machen ein Foto.



Nun ziehen wir den geheimnisvollen Satz auf den Kommunikator.



Dann klicken wir das Symbol an u. ziehen es auf Kat.



Es klingelt u. der Satz ist bei KATE u. wir kümmern uns jetzt um die Telefonzelle.





Wir schlagen die verklemmte Tür mit der Eisenstange ein u. finden eine noch brauchbare **Telefonkarte**.



Ei, was haben wir denn da! Eine Telefonkarte, die noch nicht ganz abtelefoniert ist!



Hallo, Jonathan Danter hier.

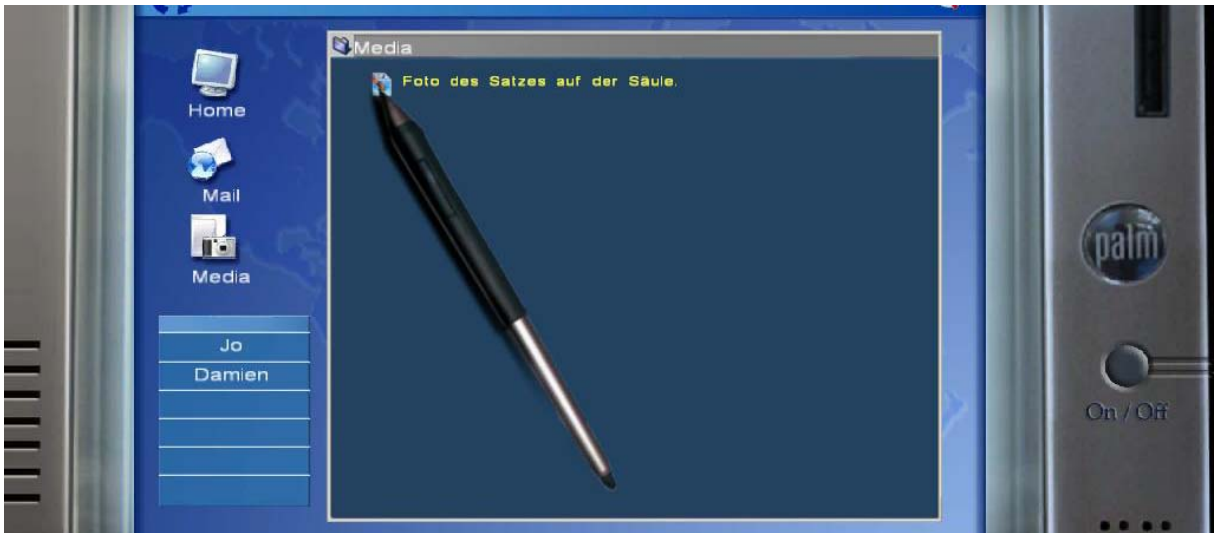
Nun rufen wir Inspektor TWININGS an, erklären ihm die Sachlage u. bitten ihn sich um DAMIENS sterbliche Überreste zu kümmern.

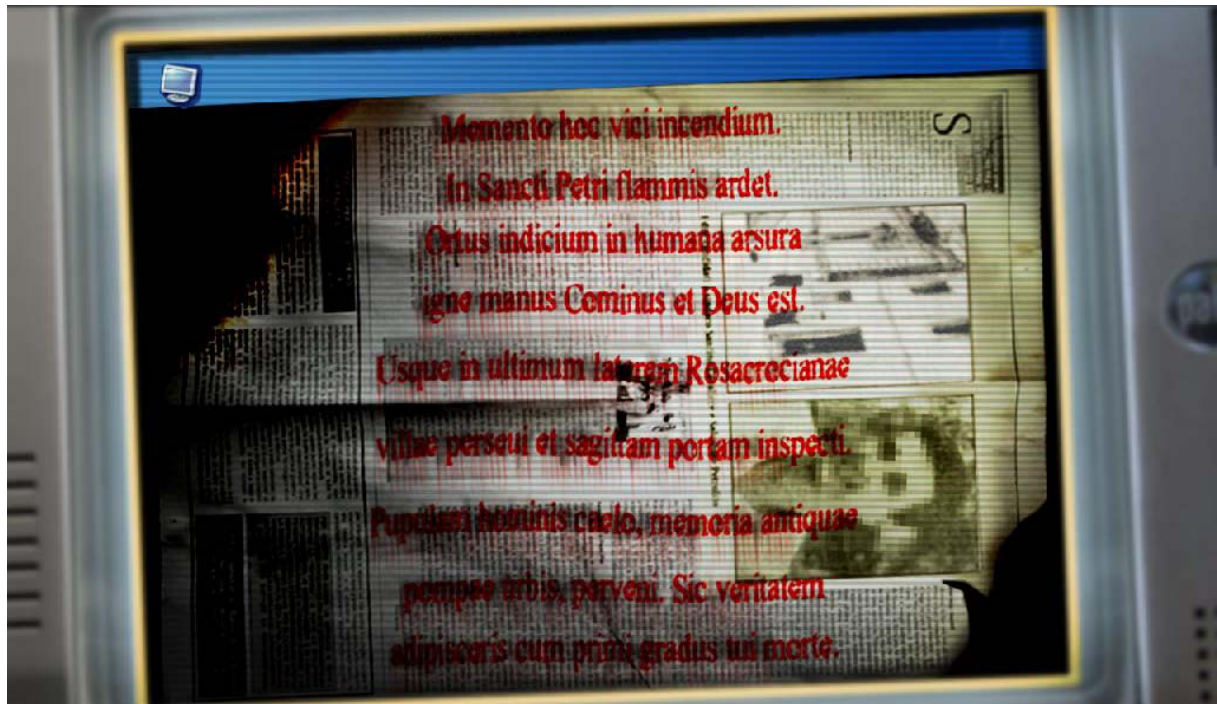


In einem der verlassenen Lagerhäuser an der Themse werden Sie eine Leiche finden.

Er glaubt uns nicht, u. fordert uns auf uns zu stellen.
Nachdem wir aufgelegt haben lässt er das Gespräch zurück verfolgen
u. ruft BROWN an.

Und wir spielen (automatisch) als KATE weiter.





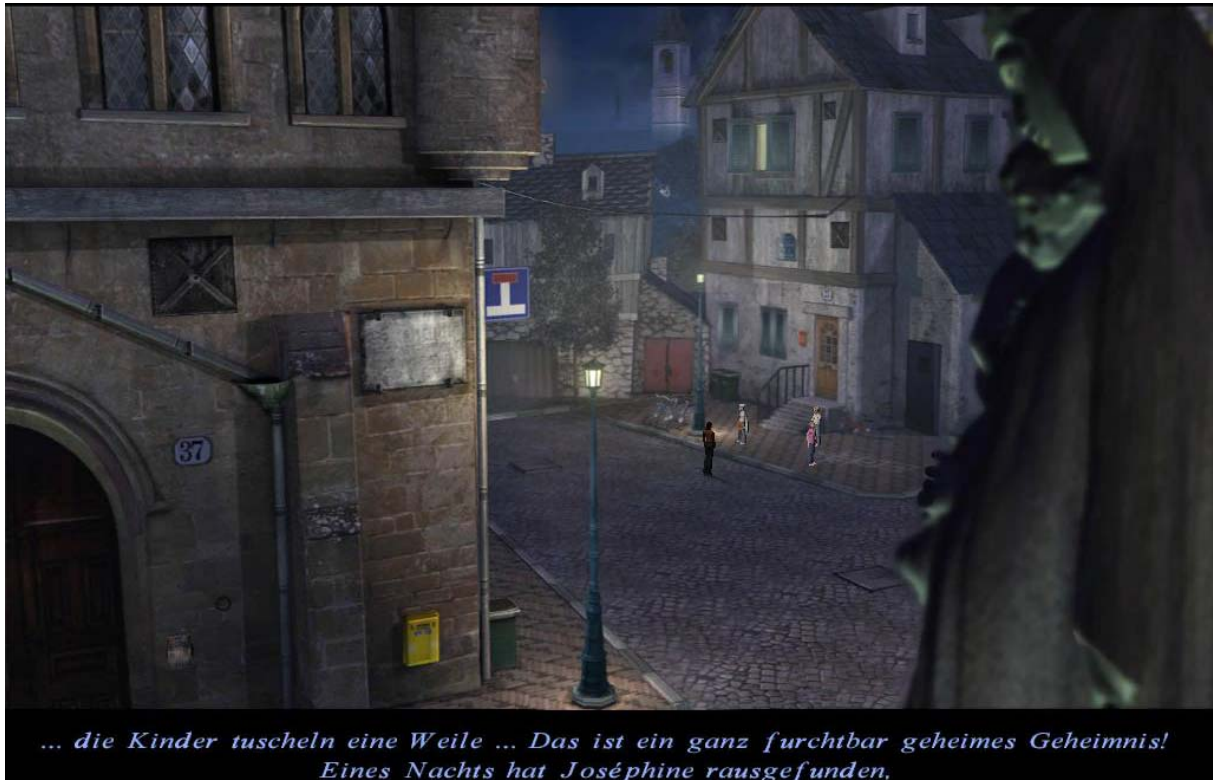
Der Kommunikator meldet sich zu Wort, wir klicken auf Media u. dann auf das Symbol.

Nun können wir JONATHANS Werk bewundern.



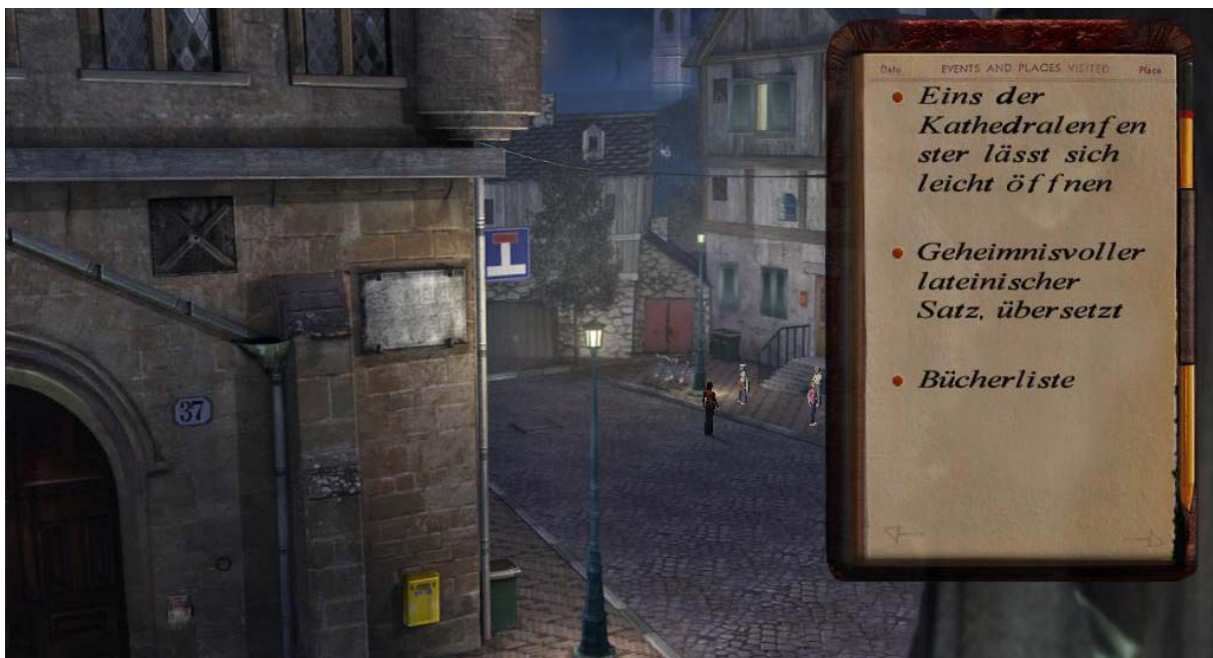
Guten Abend! Was macht so ein hübsches Mädchen so spät noch unterwegs?

Wir reden mit dem angetrunkenen Reiseführer, was aber außer einigen Informationen nichts bringt.



*... die Kinder tuscheln eine Weile ... Das ist ein ganz furchtbar geheimes Geheimnis!
Eines Nachts hat Joséphine rausgefunden,*

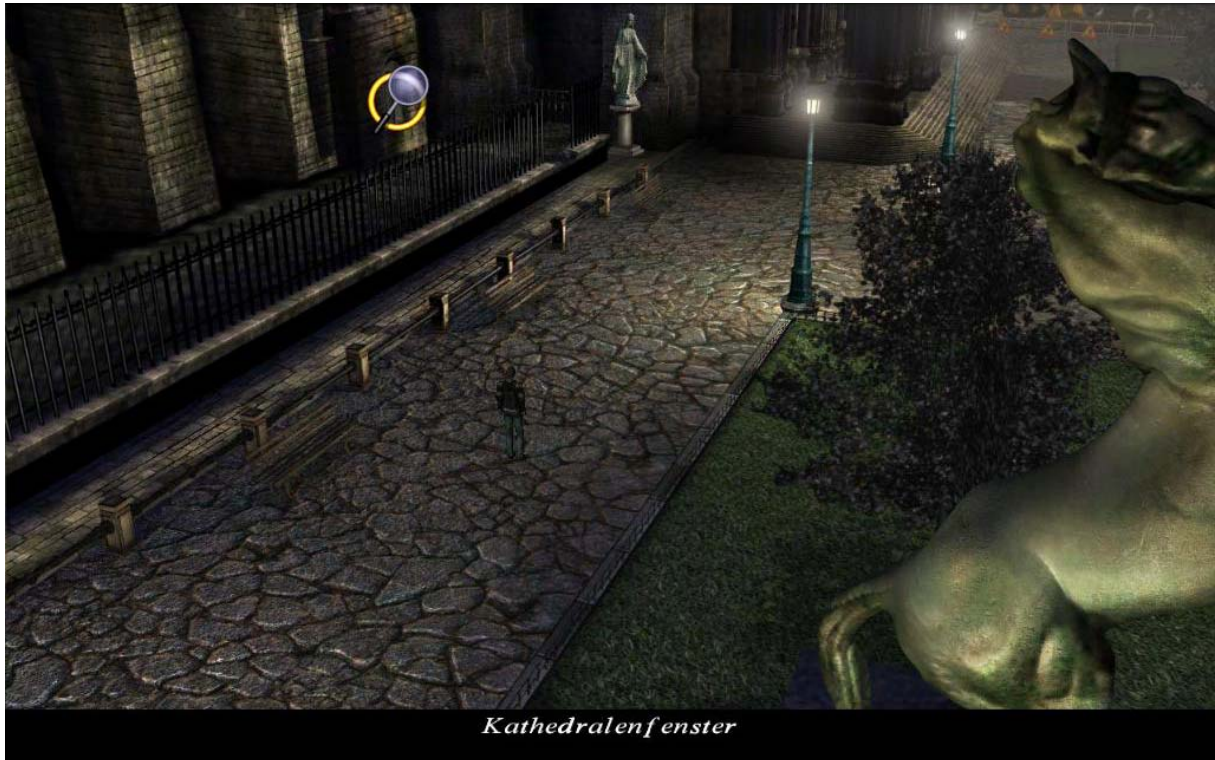
Wir reden mit **allen** Kindern u. erfahren ein Geheimnis.
Josephine hat nämlich herausgefunden, wie man heimlich in die
Kathedrale gelangen kann.



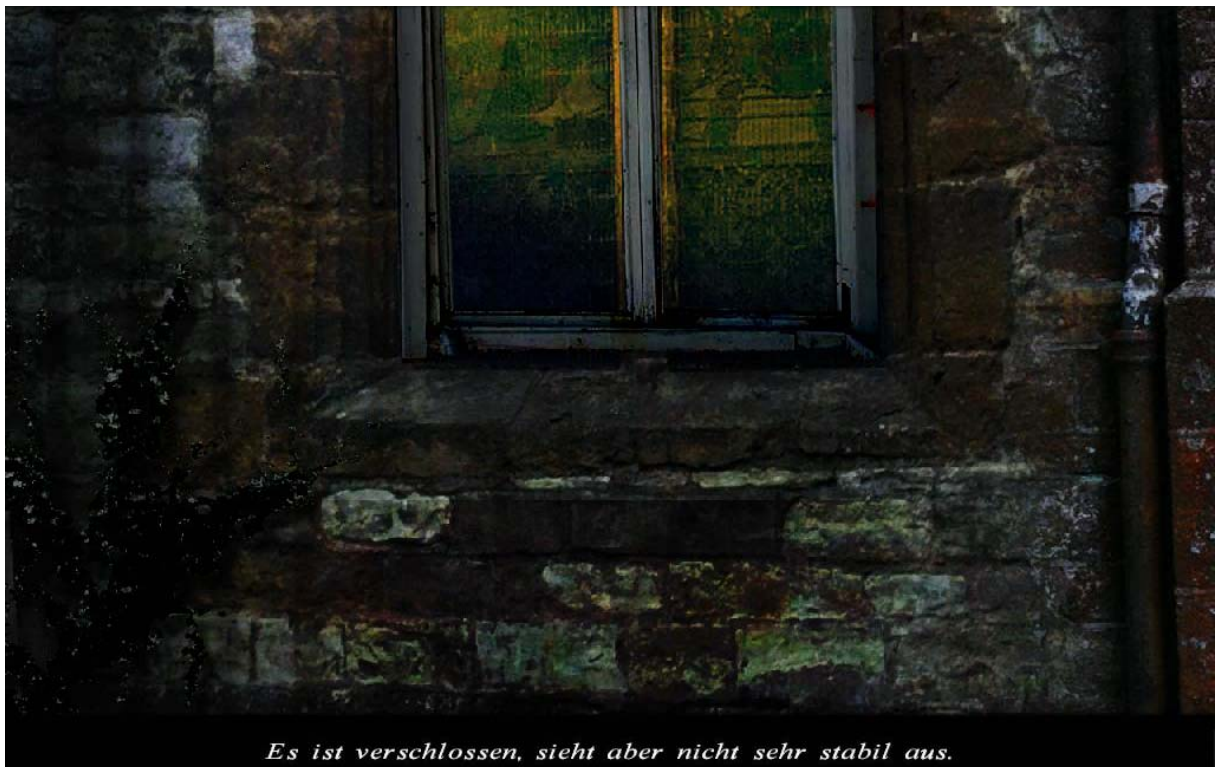
- | Date | EVENTS AND PLACES VISITED | Place |
|------|--|-------|
| | • <i>Eins der Kathedralenster lässt sich leicht öffnen</i> | |
| | • <i>Geheimnisvoller lateinischer Satz, übersetzt</i> | |
| | • <i>Bücherliste</i> | |

Wir bedanken uns bei den Kindern u. teilen JONATHAN, mittels
Kommunikator das „Geheimnis“ mit.

Nun übernehmen wir den Part von JONATHAN.



Nachdem wir KATRINS Nachricht empfangen haben, sehen wir uns um u. finden das besagte Fenster.

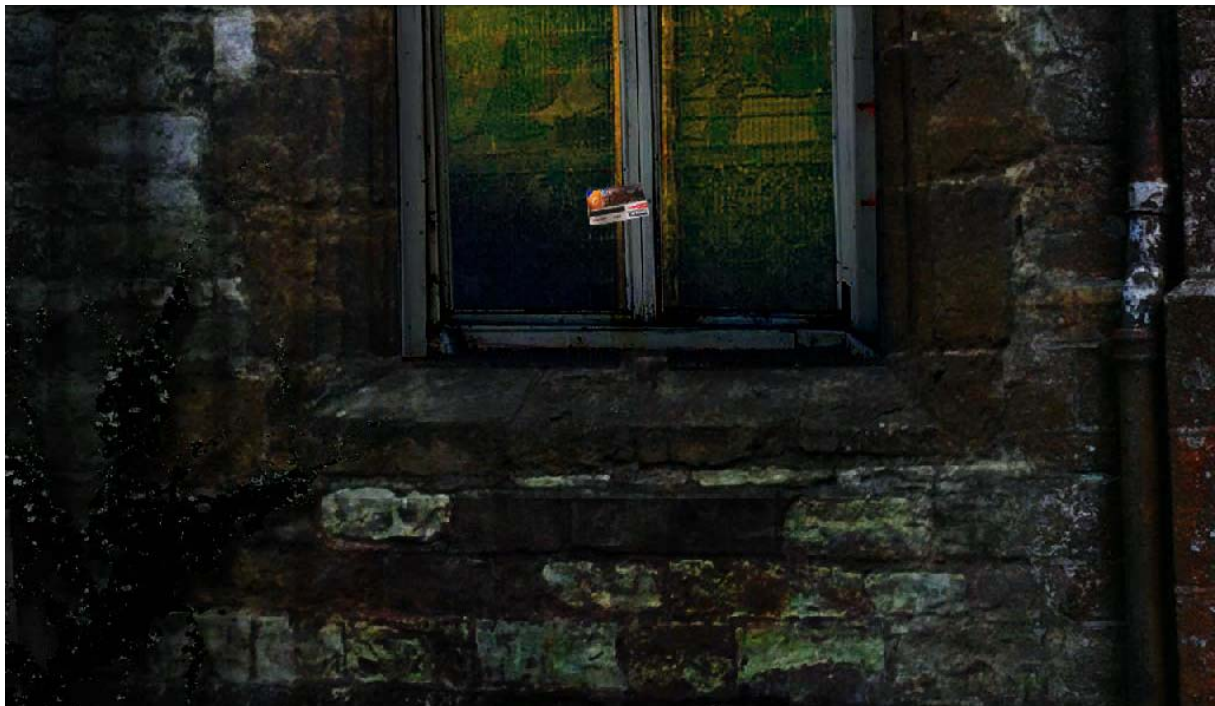


Aber derweil es für unsere Aktion zu hell ist, schalten wir, mit Hilfe unserer Schleuder, das Licht aus!



Straßenlaterne

Nun nehmen wir die alte Telefonkarte, öffnen damit das Fenster u.
befinden uns in der Kathedrale.



CD ROM & Softwareservice
Kratz

<http://www.gamepad.de/>



Und da ist es. Das muss Marias Gewand sein.



Hölzerne Schatulle mit Marias Gewand

Als wir uns die Reliquie näher ansehen wollen erscheint Pater DOINIQUE u. wir führen eine längere Unterhaltung. Danach verabschieden wir uns, verlassen die Kathedrale u. werden verhaftet.

Copyright by Locke und Softwareservice Kratz

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).