

DAS VERMÄCHTNIS

TESTAMENT OF SIN

<http://www.testamentofsingame.com/>

Lösungshilfe by Locke

exklusiv für <http://www.gamepad.de>

Teil 2, La Valletta/Gozo/Istanbul



**Müde von dem langen Tag, verlassen wir das Haus um
James Anderson aufzusuchen.
Wir klingeln bei ihm u. er bittet uns nach oben.**



Ich werde das Buch für Sie holen, James.

Hier unterhalten wir uns ausführlich mit ihm über GOZO, die Malteser, über unseren Onkel u. sein Buch. James könnte es für seine Studien gebrauchen u. wir gehen los um es zu holen.



Wir öffnen das Geheimfach, entnehmen das **Buch u. haben wieder eine seltsame Vision.
Nun gehen wir wieder zu James u. geben ihm das Buch u. die Fotos.**



**Wir unterhalten uns noch eingehend u. fahren zurück nach
GOZO**



Hier gehen wir zum Wohnwagen, aber da James nicht zuhause ist, gehen wir weiter zur Ausgrabungsstätte.



Auf dem Weg dorthin treffen wir eine amerikanische Touristin u. unterhalten uns eine Weile mit ihr.



An der Grabungsstelle treffen wir Simon u. schenken ihm reinen Wein ein!

Wir wollen uns gerade verabschieden, da meldet sich unser Handy zu Wort u. James teilt uns eine interessante Neuigkeit mit.



**Er hat herausgefunden dass sich die Steine eventuell in der Galerie von Faina Flatow befinden könnten!
Wir verabschieden uns u. gehen zum Roller zurück.**



Galatesaray 23. Frau Flawow in Istanbul zu besuchen könnte Licht ins Dunkel bringen.

**Wir starten den Roller, fahren zum Flughafen u. düsen nach
Istanbul**



**Wir reden mit dem Rikscha-Fahrer u. zeigen ihm das Bild
unseres Onkels, aber leider kann er sich nicht an ihn erinnern!**



Nun gehen wir in den Hinterhof, reden mit der Wache u. nehmen den **Schürhaken** mit.



Mit unserer Beute verlassen wir den Hof u. schauen uns die berühmte Galerie an.



Die berühmte Galerie, die sich kein Sammler entgehen lassen sollte.

Wir gehen bis an die Kreuzung u. betreten die Galerie.





Die Galerie ist etwas ganz Besonderes.

Hier reden wir mit der Wache u. gehen anschließend nach hinten.



Was können Sie mir über diesen Siegelring sagen?

Wir reden ausführlich mit Faina Flatow, sprechen sie auf den Siegelring an u. gehen wieder auf die Straße.



Hier plaudern wir etwas mit dem Tabakhändler u. gehen die Gasse nach oben.



Hier steht ein netter, kleiner Sportwagen.



Wir schauen hinein, sehen die Katze u. schenken ihr unseren Gammelfisch!



Laut fauchend ergreift sie die Flucht u. wir gehen nochmals auf den Hinterhof.



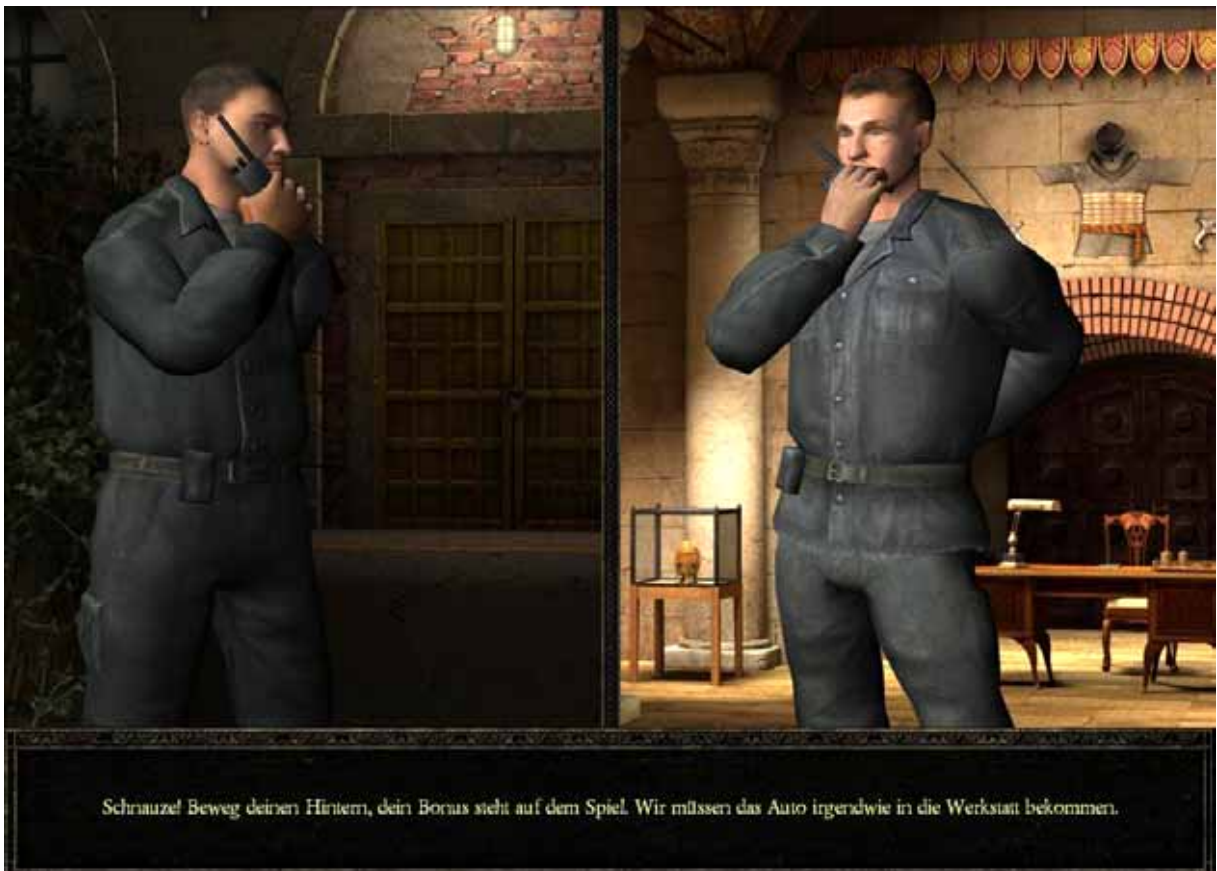
**Hier ist ein Platz mit lauter Abfalltonnen.
Wir untersuchen die umgekippte Abfalltonne, erbeuten, mit Hilfe
des Schürhakens, einen **alten Ball** u. gehen zurück
zum Sportwagen.**



**Nun legen wir den Ball vor das Vorderrad u. nehmen den
Gang heraus.**



Jetzt nehmen wir den Schürhaken, stechen ein Loch in den Ball u. laufen in den Hinterhof!



Schrauzel! Beweg deinen Hintern, dein Bonus steht auf dem Spiel. Wir müssen das Auto irgendwie in die Werkstatt bekommen.

Da die Wache sich jetzt um den Wagen seiner Chefin kümmern muss, können wir hier ungestört agieren.



Wir gehen auf den Tonnenplatz u. basteln uns eine Treppe.



Dazu befördern wir zuerst die Tonne u. dann die Kiste vor das Dach u. klettern nach oben.



Oben angelangt, bemerken wir ein offenes Fenster, steigen ein u. befinden uns im Lagerhaus.



Wir schauen hinter uns u. sehen wie das Sonnenlicht die Wand erhellt!



Nun nehmen wir die **Luftpumpe** u. **Fahrradkette** vom Haken.



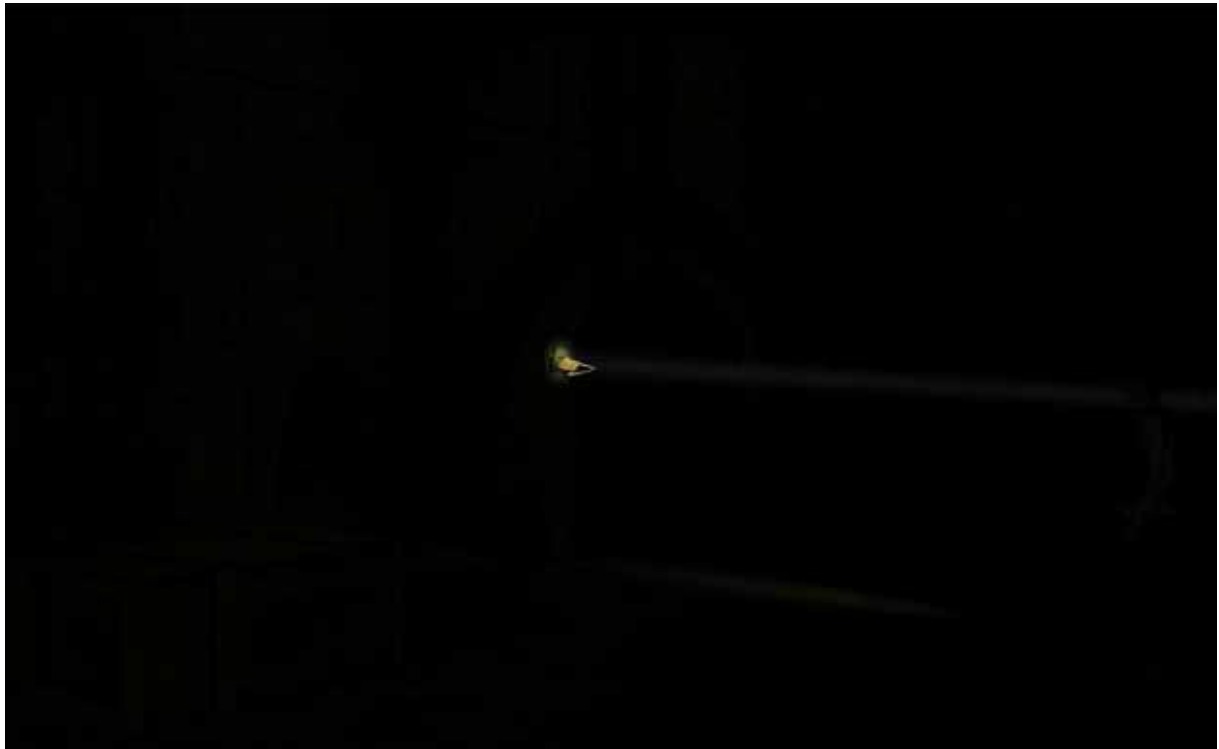
Vom Schreibtisch nehmen wir den **Schal** u. aus dem Täschchen eine **Puderdose** u. **Visitenkarte**.
Nun verbinden wir die Puderdose mit dem Schal zu einem **Pendel**.



Diesen hängen wir an den mittleren Haken u. richten die Puderdose nach links!



es werde hinten Licht!

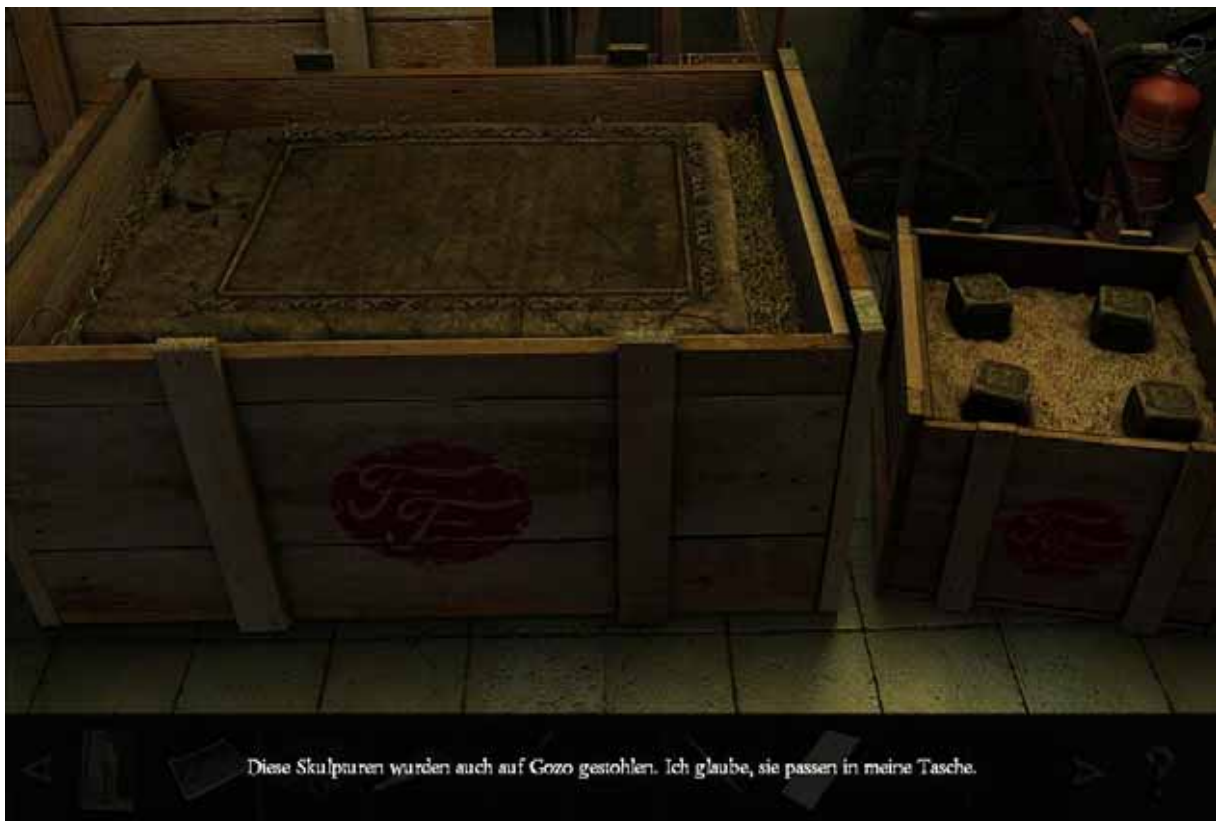


Wir betätigen den Lichtschalter u. sehen uns gründlich um.





Mit Hilfe des Schürhakens öffnen wir die große Kiste u. sehen die verschwundene Steintafel von GOZO!



Das Gleiche machen wir mit der kleinen Kiste, entfernen die vier Steinwürfel u. stecken, bzw. wollen sie gerade einstecken!



**In diesem Moment werden wir niedergeschlagen u. ausgeraubt!
Als es wieder hell wird, haben wir eine kurze Diskussion mit
Faina Flatow u. fliegen auf die Straße!**





Wir stehen auf, sortieren unsere Knochen u. wollen den Hof verlassen, da klingelt unser Handy. Es ist James der mit uns über die Steine, aber nicht am Telefon, reden möchte.



Wir verlassen das Grundstück.



Aber was nun, wo sollen wir nach den gestohlenen Reliquien suchen?

Wir unterhalten uns noch kurz mit dem Tabakhändler u. dem Rikscha-Fahrer.

Wir geben hm die Fahrradkette u. die Luftpumpe u. er radelt uns dafür zum Flughafen.





Und von hier düsen wir zurück nach **Malta.**
La Valletta



**Wieder zurück in Onkels Wohnung stellen wir erschrocken fest,
dass Diese durchsucht worden ist.
Wir verlassen die Wohnung.**



Auf der Straße treffen wir den sympathischen Inspektor Granc, melden ihm den Einbruch, unterhalten uns etwas mit ihm u. gehen zur Mietskaserne.



Wir klingeln bei James u. werden zu einem Glas Wein eingeladen.



**Nun unterhalten wir uns ausführlich mit ihm u. geben ihm die
Visitenkarte der Flato!**

**James erzählt uns dass er für einen Tag in ein Kloster muss um
dort Nachforschungen anzustellen.**

Wir verabschieden uns u. gehen Richtung Hafen.



**Auf halbem Wege bemerken wir einen Schatten, drehen um u.
laufen weg.**



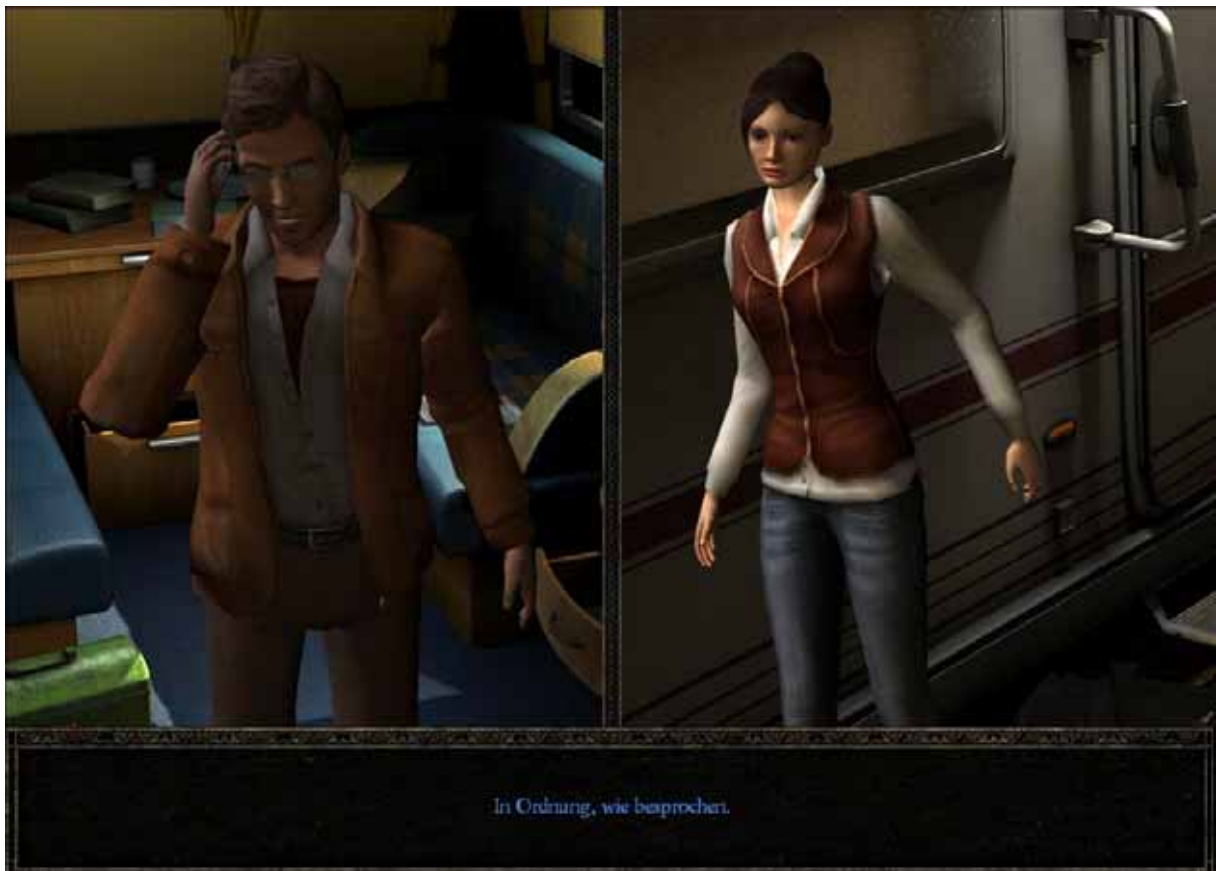
Der Archäologe wird sich in den Hintern beißen, wenn er hört, dass ich die Steine in der Hand habe. Und darin auch noch in Istanbul!

**Wir schwingen uns auf den Motorroller, starten ihn u. fahren
nach GOZO.**



Insel Gozo, 7. November 2008

Hier angekommen, machen wir uns auf den Weg zum Campingplatz.



In Ordnung, wie besprochen.

Hier werden wir Zeuge eines interessanten Telefongesprächs!





Das sind die gleichen Kisten wie bei Frau Flazow. Ist das irgendeine seltsame Norm unter Profis?

Wir schauen in den weißen Transporter u. öffnen ihn mit Hilfe des Autoschlüssels.



**Jetzt öffnen wir die Werkzeugkiste u. erleichtern sie um
Hammer u. Meißel.**

Nun widmen wir uns der kleinen Kiste.



Wir öffnen sie mit Hilfe des Werkzeuges, entnehmen ihr die **vier Steinwürfel** u. schließen sie wieder.
Nun ist die große Kiste dran.



Diese enthält die große Steintafel.
Wir schließen den Kistendeckel wieder u. verlassen, bzw. wollen den Transporter wieder verlassen!



Aber da kommt Simon, verschließt die Tür u. fährt mit seiner unfreiwilligen Fracht zum Flugplatz.



Hier werden wir in ein großes Frachtflugzeug verfrachtet u. fliegen nach

?