

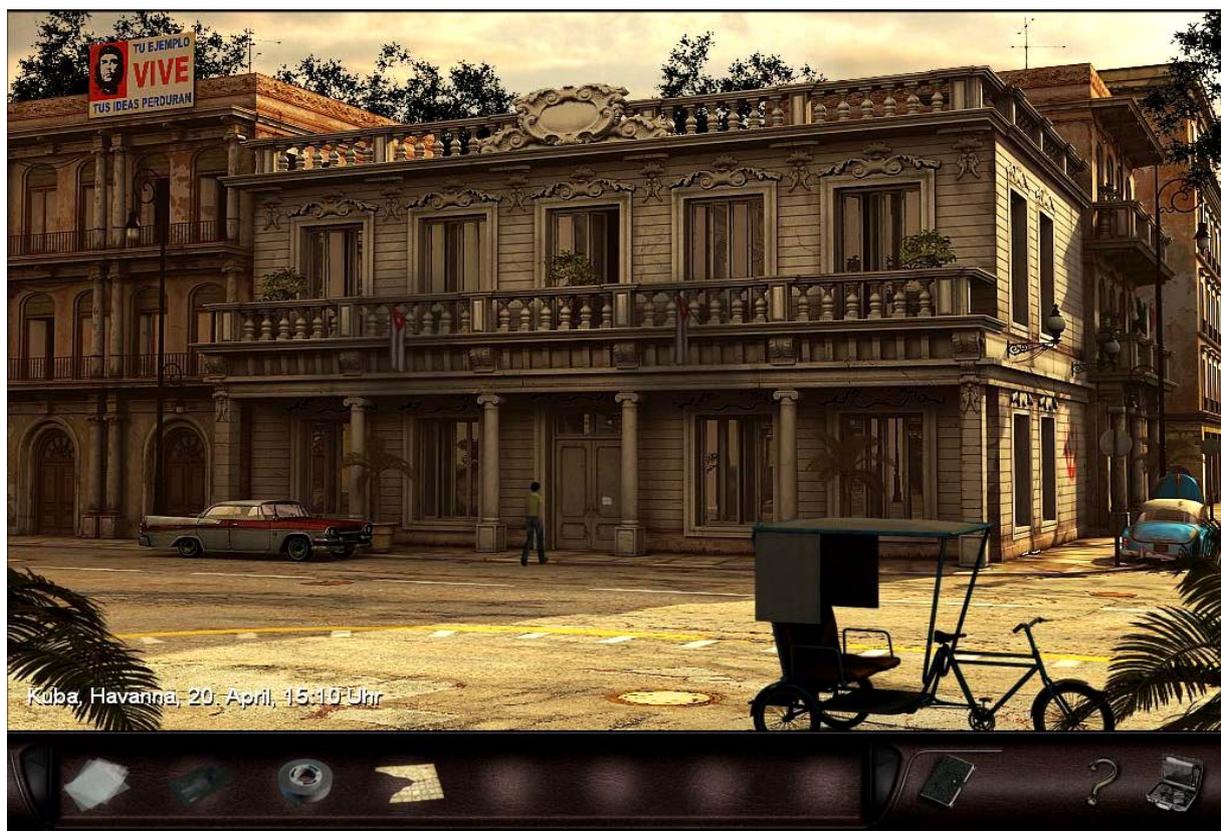
DIE KUNST DES MORDENS

Der Marionettenspieler

Lösungshilfe – Teil 5 by Locke

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



**In Havanna gelandet, lassen wir uns gleich zum Archiv fahren.
Der Archivar ist, wie wir auf dem Zettel lesen können, im
„La Catedral“, um ein Tässchen Kaffee zu schlürfen.
Wir gehen hin, links die Straße lang u. am Mietshaus vorbei.**



**Vor uns sehen wir das Cafe u. reden mit dem Angestellten
des Archivs.**



**Leider ist es ihm nicht möglich, das Archiv zu öffnen, denn er
erwartet eine Lieferung kubanischer Zigarren!
Wir bieten uns an, ihm welche zu besorgen u. er sagt zu!**



Hinter dem Angestellten steht ein kleines Tischchen mit Gasbehältern zum Nachfüllen von Feuerzeugen! Wir gehen zurück zum Archiv.



Rechts davon steht ein vornehmer Straßenkreuzer, dem wir mal unter die Haube schauen.



Das Einzige, was wir im Moment gebrauchen können, ist der **Stopfen** des Kühlers.

Alles Andere verbleibt, zumindest vorerst, an seinem Platz!
Wir gehen zurück, am Mietshaus vorbei u. bleiben vor dem
5 Sterne Hotel stehen.



Wir erleichtern die Mülltonne um einen **Gummihandschuh**, heben
die kaputte **Plastiktüte** auf u. betreten das Hotel.



Hier schauen wir uns etwas um u. gehen zum Fahrstuhl.



Wir nehmen die Metalldose, öffnen sie u. können **4 Zigarren u. einige **Tabakblätter** unser Eigen nennen.
Nun betätigen wir den Aufzugsknopf, aber er funktioniert nicht.
Wir gehen zum Cafe.**



Erwartungsvoll kredenzen wir ihm unsere Beute, er ist zufrieden u. möchte, bevor er ins Archiv geht, noch Eine rauchen.

Aber leider hat er kein Feuer.

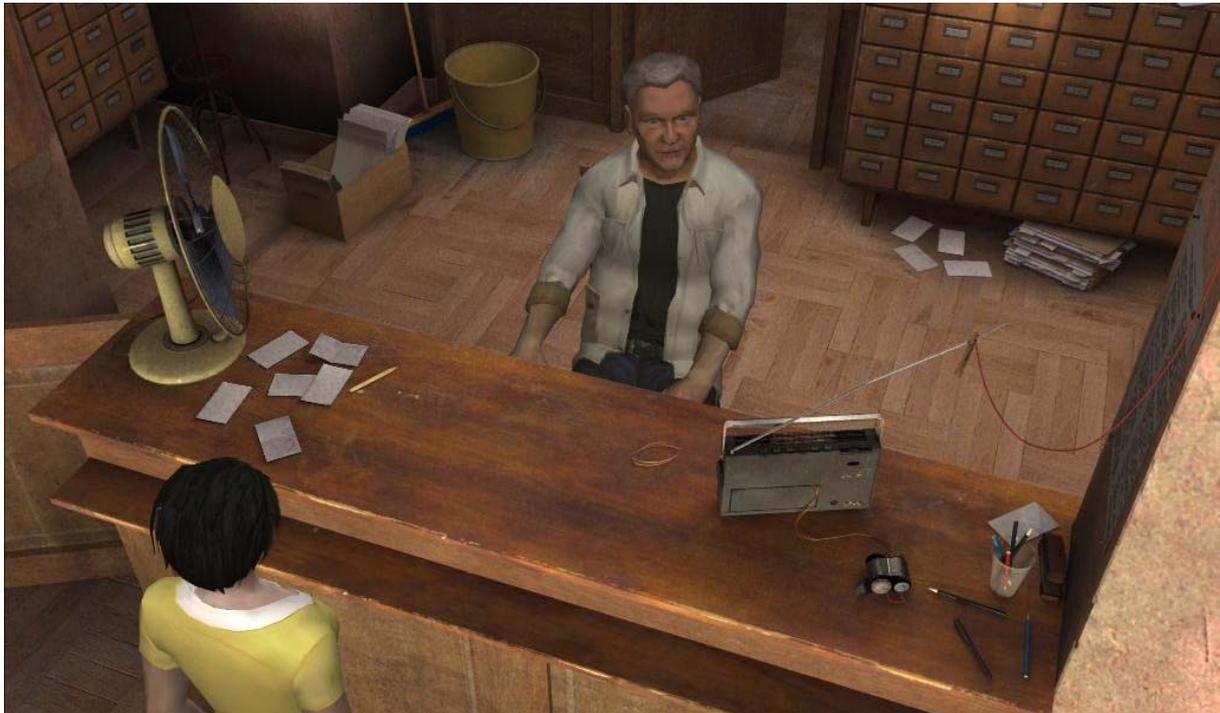
Also eilen wir zum „Straßenkreuzer“, nehmen das **Feuerzeug vom Kühler u. kommen wieder.**

Leider ist es leer, wir tanken es auf u. hoffen dass der Angestellte nun zufrieden gestellt ist!



Er ist zufrieden u. wir verabreden uns im Büro.

Wir gehen hin u. er ist, komischerweise, schon bei der Arbeit!



**Wir äußern unseren Wunsch, aber solange wir beobachtet werden, kann er ihn nicht erfüllen!
Das schöne Radio, sowie den Gummi, dürfen wir nicht anfassen!**



Nun reden wir mit dem spionierenden Kubaner u. entfernen, als dieser gegangen ist, eine **Sicherung aus dem Kasten.
Bei unserem fleißigen Angestellten geht die Beleuchtung aus u. er steht auf, um sie zu reparieren.**



Nun klauen wir alles was nicht niet- u. nagelfest ist.
Das wäre: das **Gummiband**, die **Batterien** u. die **Wäscheklammer**.
Mit unserer Beute verlassen wir das Archiv u. gehen
zum Mietshaus.



Hier sehen wir eine öffentliche Wasserstelle, reparieren unsere
Plastiktüte mit Hilfe der Wäscheklammer u. füllen
sie mit **Wasser**.



Wir nehmen den Beutel, gehen zum Sicherungskasten des Hotels, installieren die Sicherung für den Fahrstuhl u. betätigen den Hauptschalter.



**Das wäre geschafft, der Fahrstuhl ist wieder in Betrieb.
Wir nehmen **die Ziegelsteine**, betätigen nochmals den Hauptschalter, gehen zum Fahrstuhl u. basteln eine Falle für unseren „Spion“!**



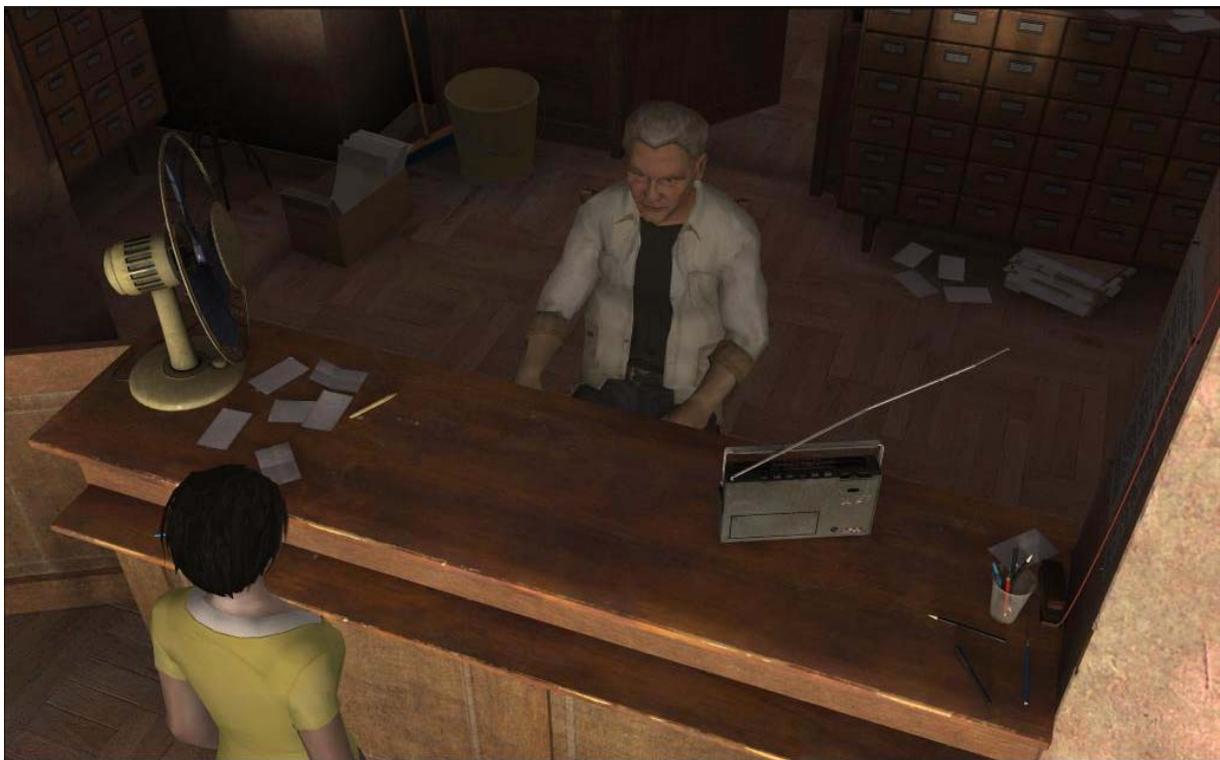
**Wir legen die Ziegelsteine auf den Boden des Aufzuges, stecken die Batterien in die Blechdose u. stellen sie darauf.
Nun verbinden wir das Gummiband mit dem Feuerzeug, halten es an die Batterie u. gehen zum Sicherungskasten.**



Es knallt u. zischt, unser Spion eilt in den Fahrstuhl, wir betätigen den Hauptschalter u. sind ihn für eine Weile los!



Das wäre geschafft u. wir gehen zurück ins Archiv!



Nun können wir uns ausgiebig mit dem Angestellten unterhalten, bekommen die **Autoschlüssel von seinem alten Wagen, bedanken uns u. gehen Richtung Cafe.**

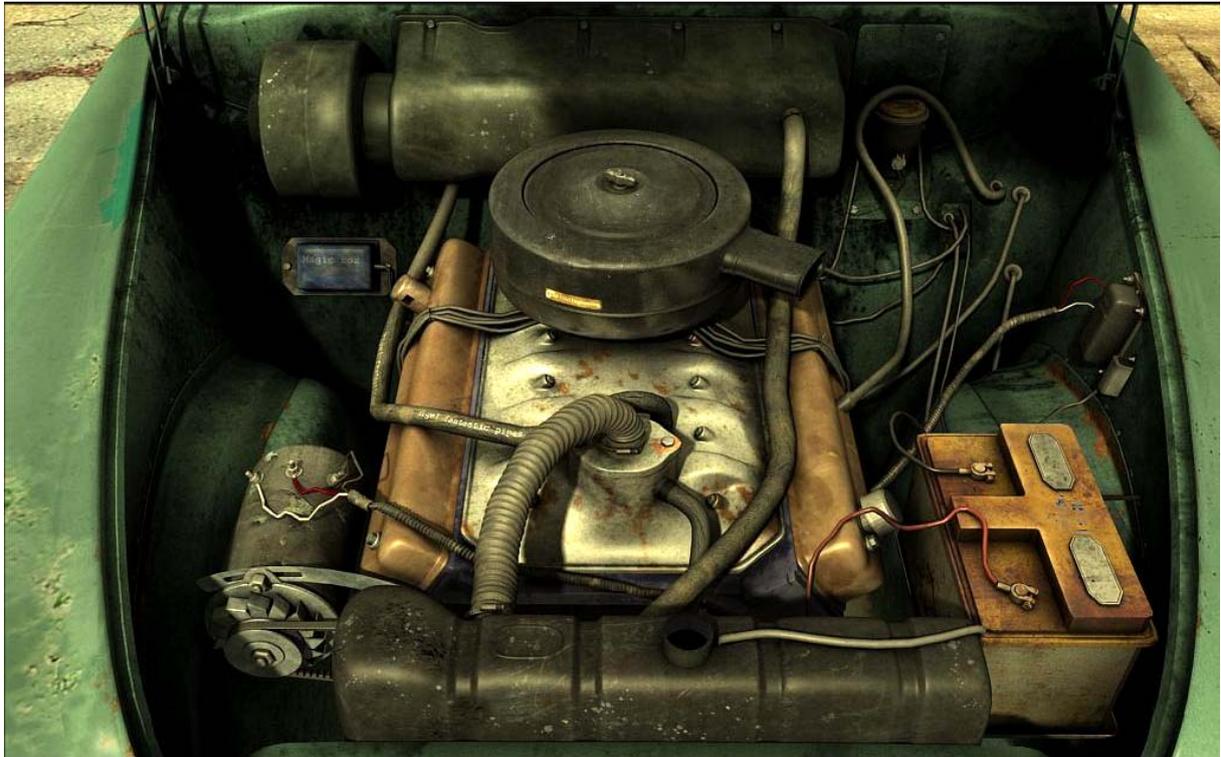


Der Wagen ist schnell gefunden, wir setzen uns hinein u. versuchen ihn zu starten.



Warum habe ich eigentlich gedacht, dass es anspringen würde? Die Batterie muss leer sein.

**Leider verweigert die Batterie ihre Mitarbeit u. wir müssen uns etwas einfallen lassen!
Wir steigen wieder aus, öffnen die Motorhaube u. riskieren einen Blick in den Motorraum.**



Das fehlende Kühlwasser füllen wir auf u. verschließen den Kühler mit Hilfe von Gummihandschuh u. Stopfen. Nun müssen wir uns nur noch um eine Ersatzbatterie bemühen. Hatte der alte Straßenkreuzer nicht eine neue Batterie? Wir durchsuchen das Handschuhfach nach etwas Werkzeug.



Das einzig Brauchbare wäre eine **Mutter u. ein **Gabelschlüssel**. Wir stecken beides ein u. marschieren los.**



Leider können wir die schwere Batterie nicht bis zu unserem Auto schleppen, also borgen wir uns die Rikscha aus!





Wir schleppen die **Batterie** in die Rikscha u. düsen los!



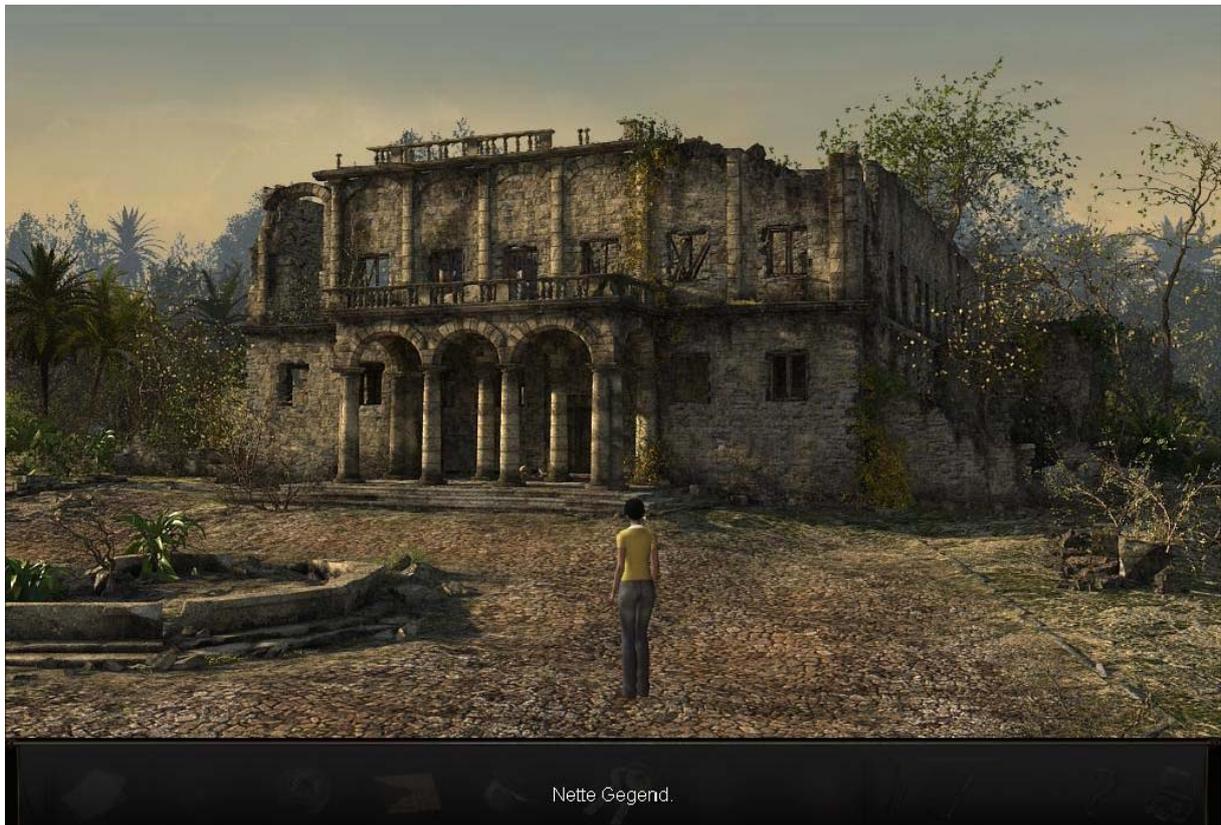
Nun tauschen wir, mit Hilfe des Gabelschlüssels, die Batterien aus, setzen uns ins Auto, starten es u. fahren los.



CD ROM & Softwareservice
Kratz

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

Nach einer mehr oder minder rasanten Fahrt halten wir vor dem Montoute-Anwesen u. schauen uns in der Botanik um.



**Hier finden wir, außer einem alten Gartenteich, nichts Besonderes
u. betreten die Ruine.**



**Links steht ein alter Schleifstein, den wir uns genauer
anschauen müssen!**



Hierbei ist es **wichtig**, dass man sich nicht nur die Schleifscheibe, sondern auch links die Gurtrolle genau ansieht. Ansonsten bekommen wir später keinen Gurt!



Wir bestaunen die Guanabana, gehen nach rechts u. in den nächsten Raum.



Auch hier schauen wir uns gründlich um.



**Wir entfernen den Stein u. blicken in ein leeres Geheimfach.
Da war wohl jemand schneller als wir, denn die Karte ist weg!
Hier können wir nichts mehr tun, also verlassen wir das alte
Gemäuer u. gehen zum Auto.**



Hier treffen wir Manuel mit seinem Gefährt.



**Er hat eine Mutter verloren, wir geben ihm unsere, unterhalten
uns noch ein wenig u. gehen ins Dorf.**



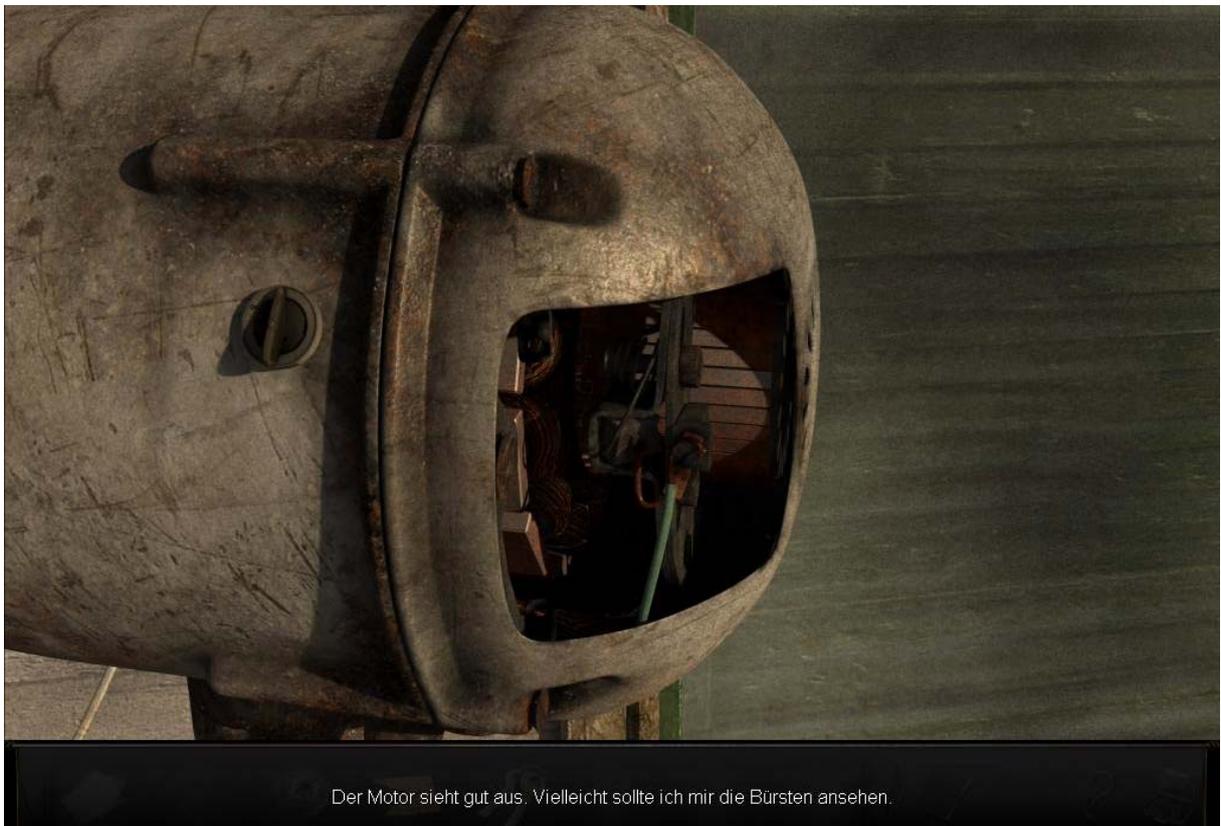
Hier schauen wir uns den Stab an, betrachten den merkwürdig geparkten Traktor u. gehen zum Schamanenhaus.



Ruhe und Frieden. Richtig idyllisch.



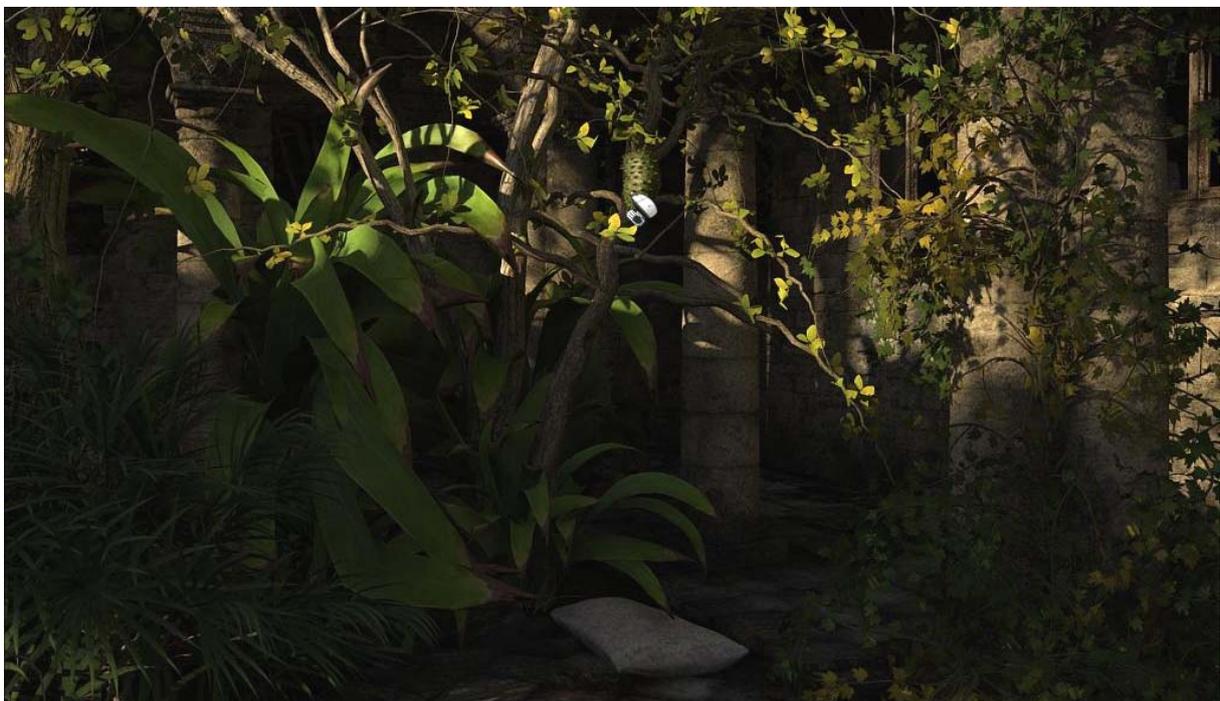
**Wir bitten Ines um eine Audienz bei Madame Budoe, aber sie lässt sich nicht erweichen.
Sie erwähnt, dass ihr Ventilator defekt ist u. wir schauen ihn uns etwas genauer an.**



Wir stellen fest, dass die **Bürsten kaputt sind, bauen sie aus u. informieren Ines.
Dann nehmen wir das **Kissen** u. gehen ins Dorf.**



Hier treffen wir wieder Manuel.
Er repariert gerade einen Motor u. gibt uns neue **Bürsten.**
Wir gehen zurück, probieren sie aus, aber sie sind zu dick.
Stand in der Ruine nicht ein Schleifstein ohne Antriebsriemen?
Wir bitten Manuel um einen Antriebsriemen, bekommen ihn aber
erst wenn wir ihm eine Guanabana bringen.
Wir bitten um den **Stock, erhalten ihn u. gehen in die Ruine.**



Hier legen wir das Kissen unter die Guanabana, benutzen den
Stock, befördern damit die **Frucht auf das Kissen u. bringen Sie u.**
den **Stock zu Manuel.**
Wir erhalten den **Keilriemen u. gehen wieder in die Ruine.**

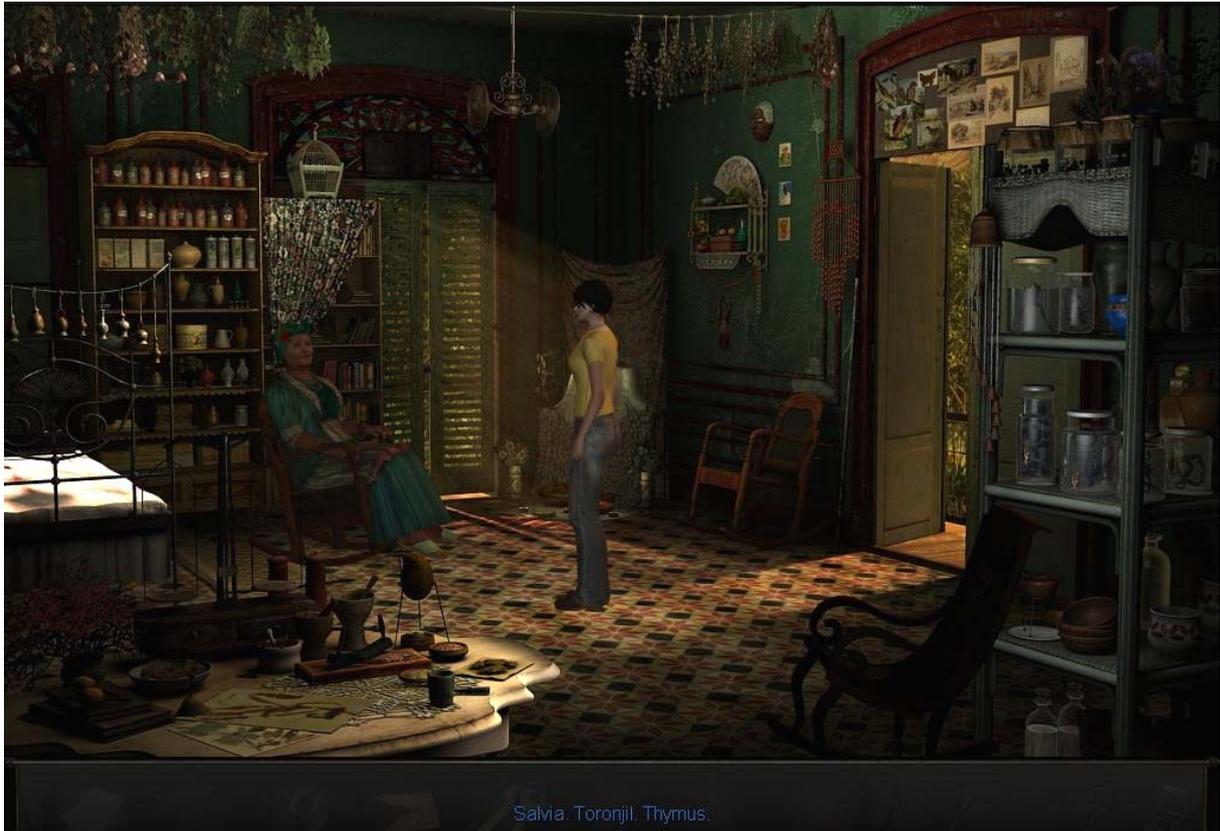


**Hier legen wir den Riemen über die Gurtrolle u. los geht es.
Haben die Bürsten die richtige Größe, gehen wir zurück, bauen
sie wieder ein u. schalten den Ventilator an.**



Ah ... Sie sind ein Geschenk Gottes.

**Es klappt, der Ventilator läuft u. wir erhalten eine Audienz!
Wir unterhalten uns ausführlich mit der Schamanin u. dass wir
ein Opfer bringen müssen!**



Wir gehen zu Ines, fragen was diese 3 Worte bedeuten u. sie erklärt sie uns.

Das Opfer besteht aus 3 Kräutern (Salbei, Thymian u. Melisse).

Diese haben wir doch bei u. in der Ruine wachsen gesehen.



Neben dem Haupttor finden wir **Salbei.**



Neben dem eingetrockneten Teich finden wir **Thymian**, u. im letzten Raum wächst die **Melisse**.



Nun haben wir alle **Kräuter** gesammelt u. gehen zurück zur Schamanin.



Sie müssen den Thymian zerbröseln und verbrennen.

**Diese sagt uns dass wir den Thymian zerbröseln u.
verbrennen müssen.**



**Also ab in den Mörser mit dem Thymian!
Da wir keine **Streichhölzer** besitzen, leiht uns Ines welche aus.
Nun zünden wir den Thymian an u. reden mit der Schamanin.
Und was sie uns erzählt, können wir kaum glauben.**



**Sie ist der letzte Nachfahre u. im Besitz des letzten Kartenteiles.
Sie gibt es uns u. erschrickt!**



**Nun überschlagen sich die Ereignisse.
Wir werden niedergeschlagen u. der Karte beraubt.
Als wir wieder zu uns kommen, sehen wir, dass der Mörder ein
weiteres mal zugeschlagen hat!**



Wir sichern die **Puppe in einen Beweisbeutel** u. fahren weg!

Ende Teil 5



Wir danken **Locke** und machen darauf aufmerksam, dass dieser Lösungsteil unserem und seinem Copyright unterliegt!!

In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen, denn auch das Bereitstellen, der Download und die Lösungen kosten uns Geld. Haben Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet heruntergeladen? Dann können Sie uns gerne zur Deckung unserer Kosten ein paar Briefmarken zusenden: H.L. Kratz Arendsstr. 4, 63075 Offenbach. – Herzlichen Dank!