

DIE KUNST DES MORDENS

Der Marionettenspieler

Lösungshilfe – Teil 6 by Locke

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Wieder zurück in Marseille fahren wir zum Grundstück von Monsieur Carnot u. stellen weitere Nachforschungen an. Außerdem müssen wir herausfinden, was aus Jack geworden ist.



**Diesmal gehen wir direkt durch das Haupttor u. wundern uns,
dass keine Wache zu sehen ist.
Wir krabbeln wieder durch das Kellerfenster.**



**Wir schauen uns um u. müssen feststellen, dass Jack
verschwunden ist!
Das Einzige was wir finden ist ein **Stück Papier** mit einer
Nachricht von Jack, die wir **lesen!****



Ich habe die Leibwächter sagen hören, dass Louis den dritten Teil der Karte hat. Er hat vor, mich mitzunehmen. Sie haben den Friedhof von Montmartre erwähnt. Nicole, bitte retten Sie mich. JD

**In ihr steht u.a. etwas von einem Friedhof von Montmartre.
Wir gehen noch einmal durch das Haus u. fahren dann dorthin.**



Hier angekommen, gehen wir direkt auf den Friedhof.



**Neben den Mülltonnen steht eine Ölflasche, die wir noch nicht
gebrauchen können.
Wir gehen weiter u. nach links.**



Hier schauen wir uns den Grabstein etc. an.



**Hier liegen viele Gegenstände der Friedhofsarbeiter rum.
Im Moment haben wir aber keine Verwendung dafür!
Wir gehen zurück, nach rechts u. geradeaus.**





Hier können wir erkennen, wie Jack von den beiden Gorillas festgehalten u. von einem dritten Mann mit einer Waffe bedroht wird.



In meinem Apartment. Der Dolch ist hinter einem Bilderrahmen versteckt. Der Schlüssel ist in einer Schachtel, zwischen den Fenstern.

Wir können mithören, was Jack erzählt u. machen uns auf den Weg in seine Wohnung.



**Dort ist man schon damit beschäftigt in die Wohnung einzubrechen.
Wir gehen nach unten u. lassen die Nachbarin bei der Polizei anrufen.**



**Unser Einbrecher wird verhaftet u. wir haben freie Bahn.
Wir gehen nach oben, drehen das Kaminbild um u. finden einen kaputten, **mittelalterlichen Dolch.****



**Damit hätten wir nun einen Vorsprung vor den Gangstern!
Hier haben wir alles erledigt, wir gehen nach unten u. fahren, mit
einem kl. Umweg zum Hotel, wieder zum Friedhof.**



Hier gehen wir auf direktem Weg zu Jack u. seinen „Freunden“!



Wir reden mit ihnen, treffen eine Vereinbarung u. erhalten die **Karte.**

Nun öffnen wir die Kiste, nehmen den Dolch, schneiden die Innenseite des Deckels ein u. erhalten den lange gesuchten **Schlüssel.**



Jetzt gehen wir zur rechten Gruft u. bemerken, dass jemand beide Säulen angebohrt hat.





Nun sehen wir uns das Zeichen über der Tür an u. sind, da dieses auch auf der Karte zu finden ist, sicher das richtige Grab gefunden zu haben!

Wir gehen zum Grabmal u. holen uns die **Stange.**





Wir stecken die Stange in das Loch der Säule, können sie aber nicht drehen u. bitten die Herren um etwas Unterstützung. Unsere Bitte wird abgelehnt u. wir müssen uns etwas einfallen lassen!



Wir gehen zu den Mülltonnen u. holen uns das **Ölfläschen. Dieses wenden wir auf das Säulenfundament an u. können diese endlich drehen.**



Die gleiche Prozedur wenden wir bei der linken Säule an u. können nun endlich die Tür öffnen u. eintreten.

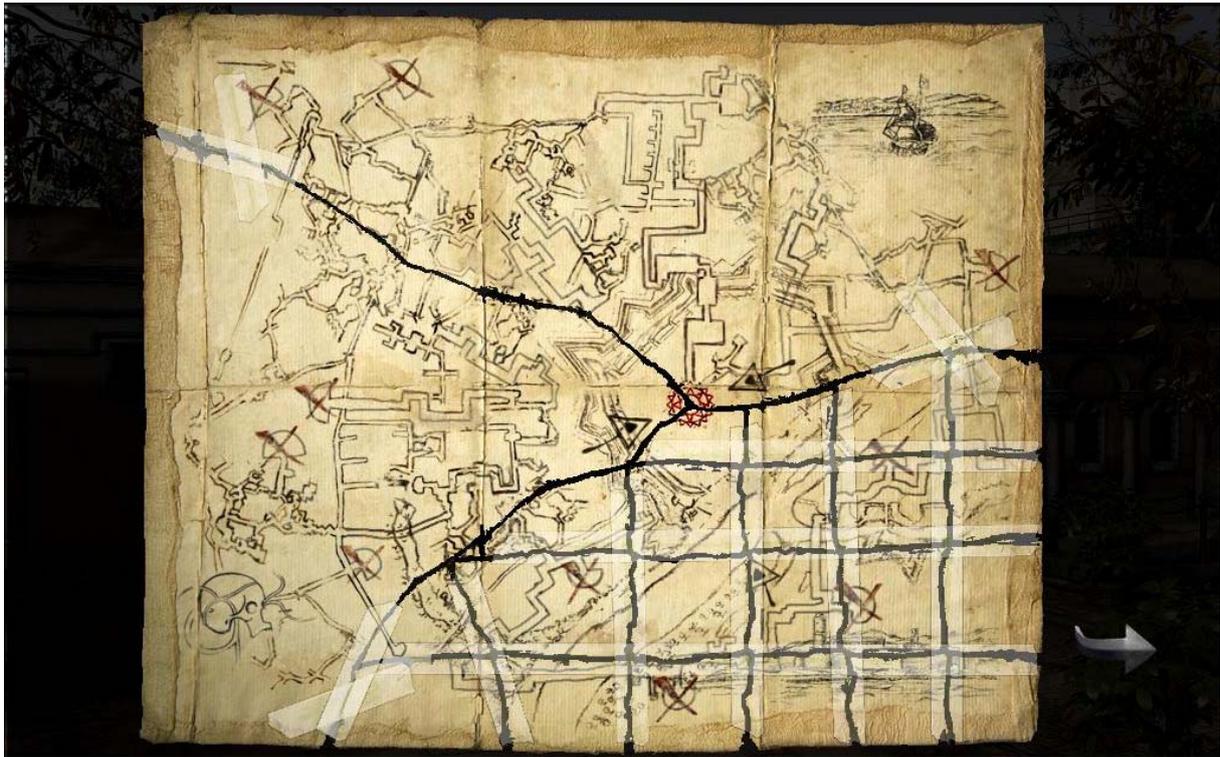




Hier installieren wir den kaputten Dolch u. rennen los, um uns den **Lappen** vom Grabmal zu holen.



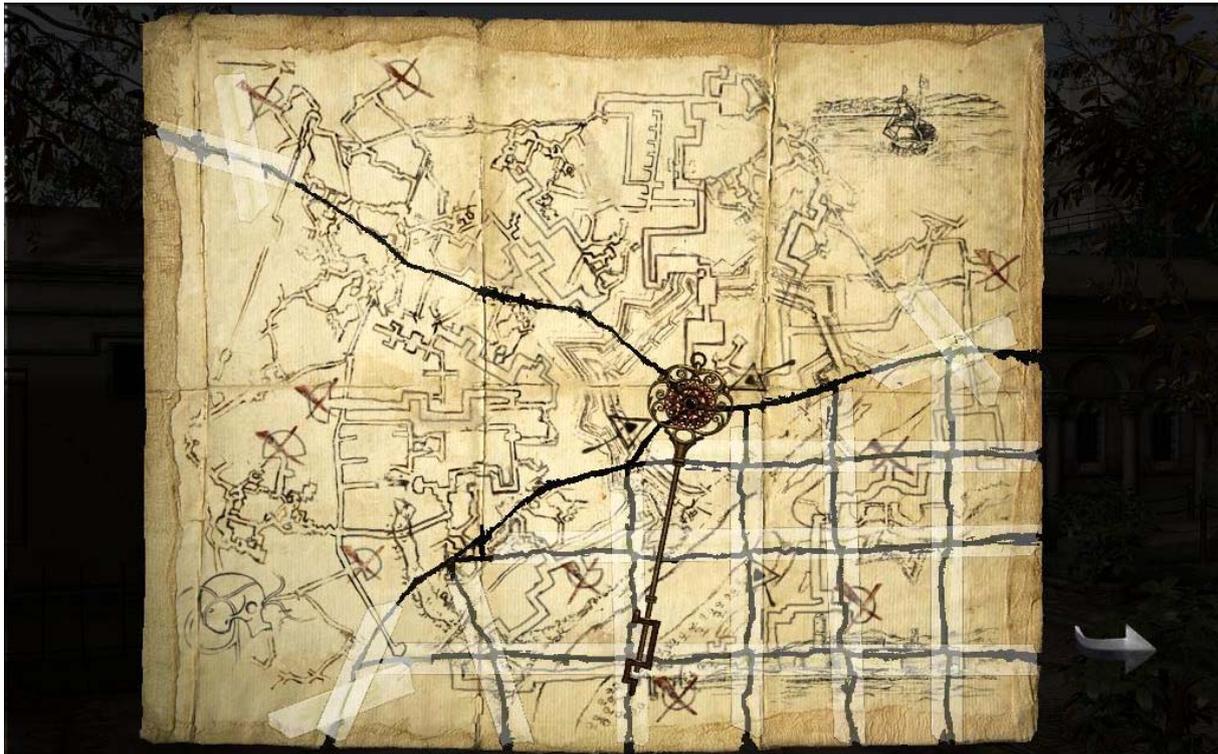
Diesen wickeln wir nun um die Klinge u. können so gefahrlos den Sarkophag öffnen u. den **Dolch** wieder entfernen.
Wir gehen zu Louis, melden ihm Vollzug u. erhalten den **Rest der Karte**.



**Wir setzen die Karte richtig zusammen u. verkleben sie.
Nun legen wir sie wieder ins Inventar u. legen den
Schlüssel darauf.**



Die Sonne im Schlüssel sieht aus wie das Ornament auf der Karte.



Ich denke, der Schlüssel ist jetzt am richtigen Ort.

Nun ziehen wir den Schlüssel genau auf das rote Sonnensymbol u. drehen ihn nach oben!

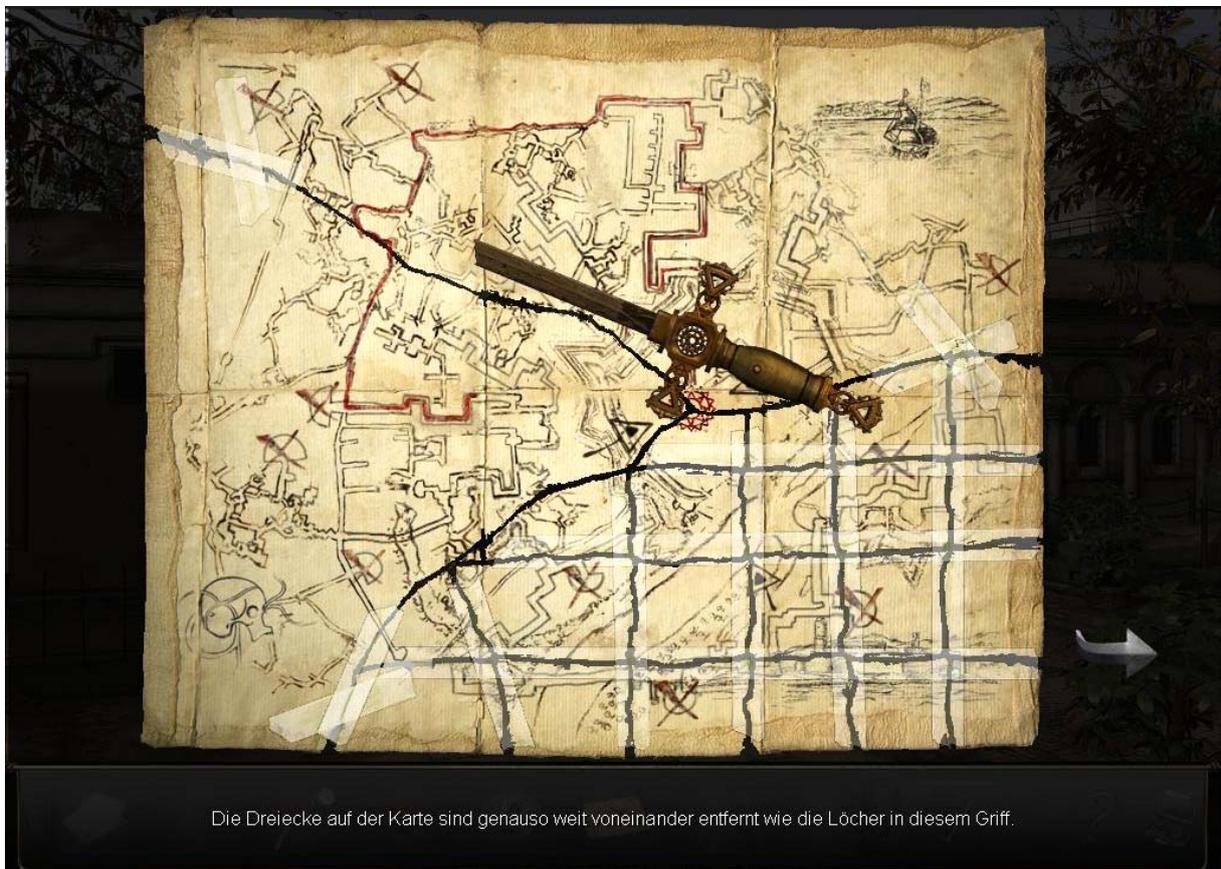


Die Spitze des Schlüssels passt genau zur Karte.

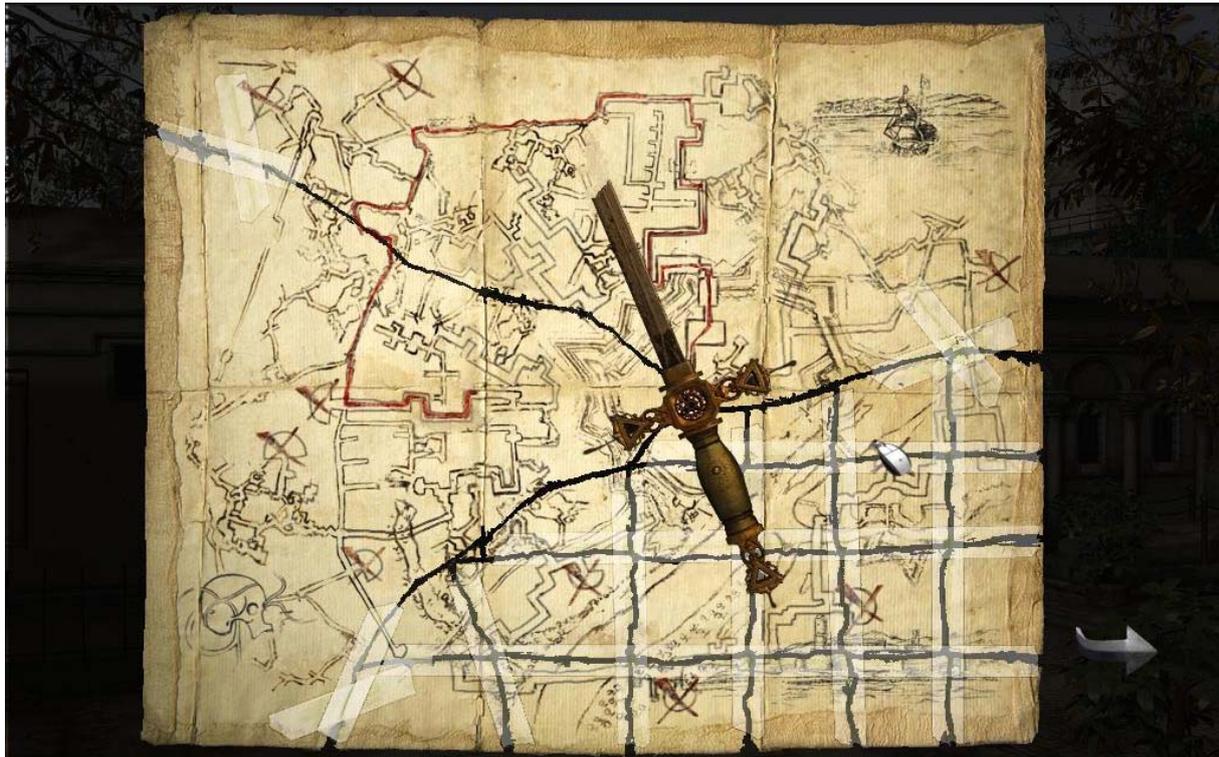
Nun drehen wir den Schlüssel nach links.



Nun legen wir den Dolch auf die Karte.



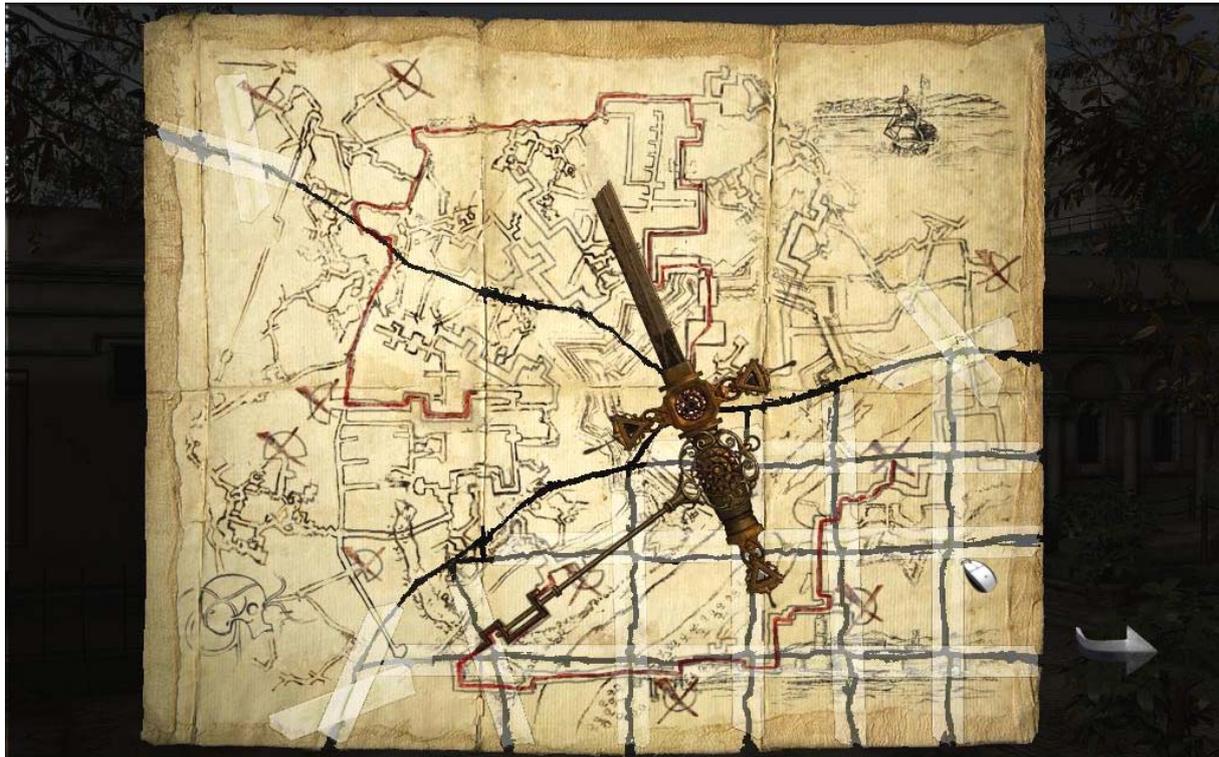
Jetzt ziehen wir das Sonnensymbol des Dolches auf das Sonnensymbol der Karte u. drehen den Dolch.



Jetzt ist der Dolch an der richtigen Stelle.

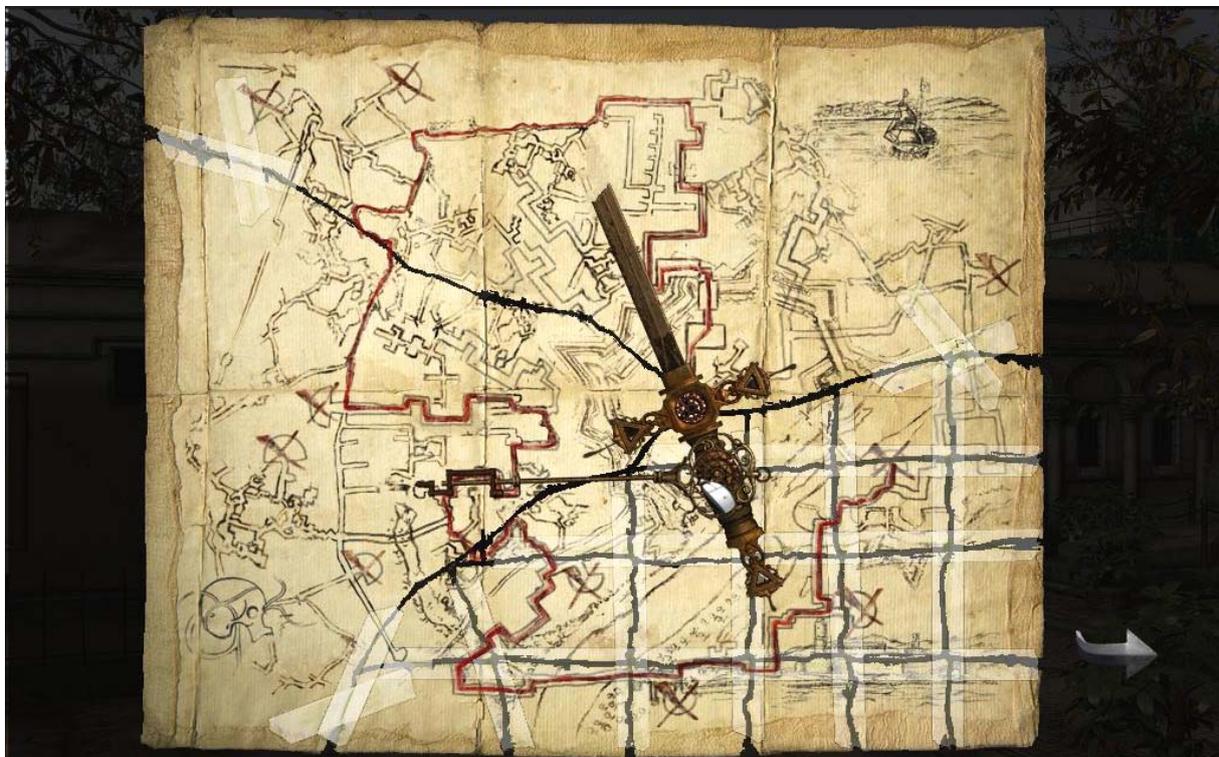
Nun legen wir den Schlüssel auf den Griff (die Mitte des Sonnensymbols auf den weißen Punkt des Griffes legen), drehen ihn u. er zeichnet den Weg weiter.





Die Spitze des Schlüssels passt genau zur Karte.

Wir drehen den Schlüssel weiter!



Ich habe einen Weg durch die Katakomben eingezeichnet! Laut Karte wird das nicht einfach.

**Nun haben wir es geschafft u. den richtigen Weg gefunden!
Und jetzt geht das Theater, mit unseren Freunden los.**



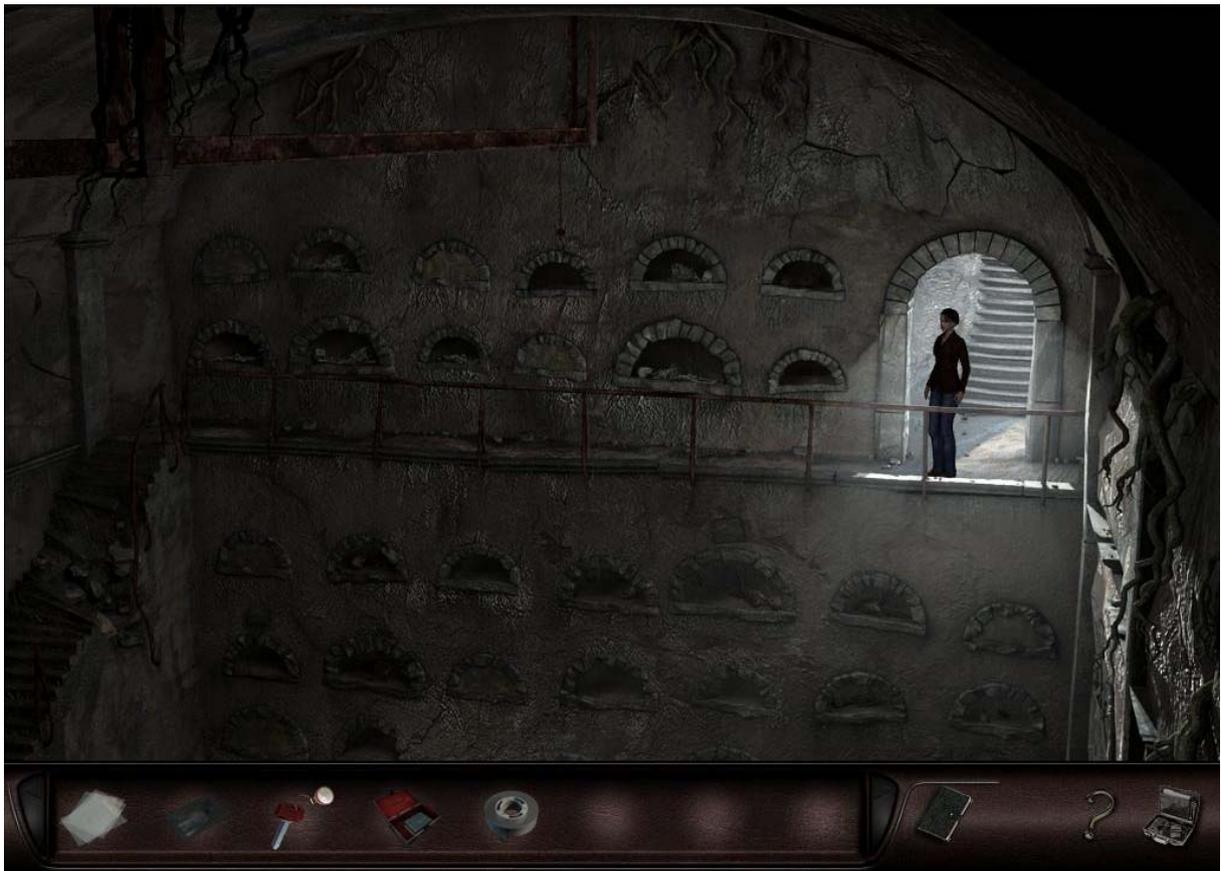
Louis will seine Abmachung nicht einhalten u. marschiert mit Jack als Geisel los.



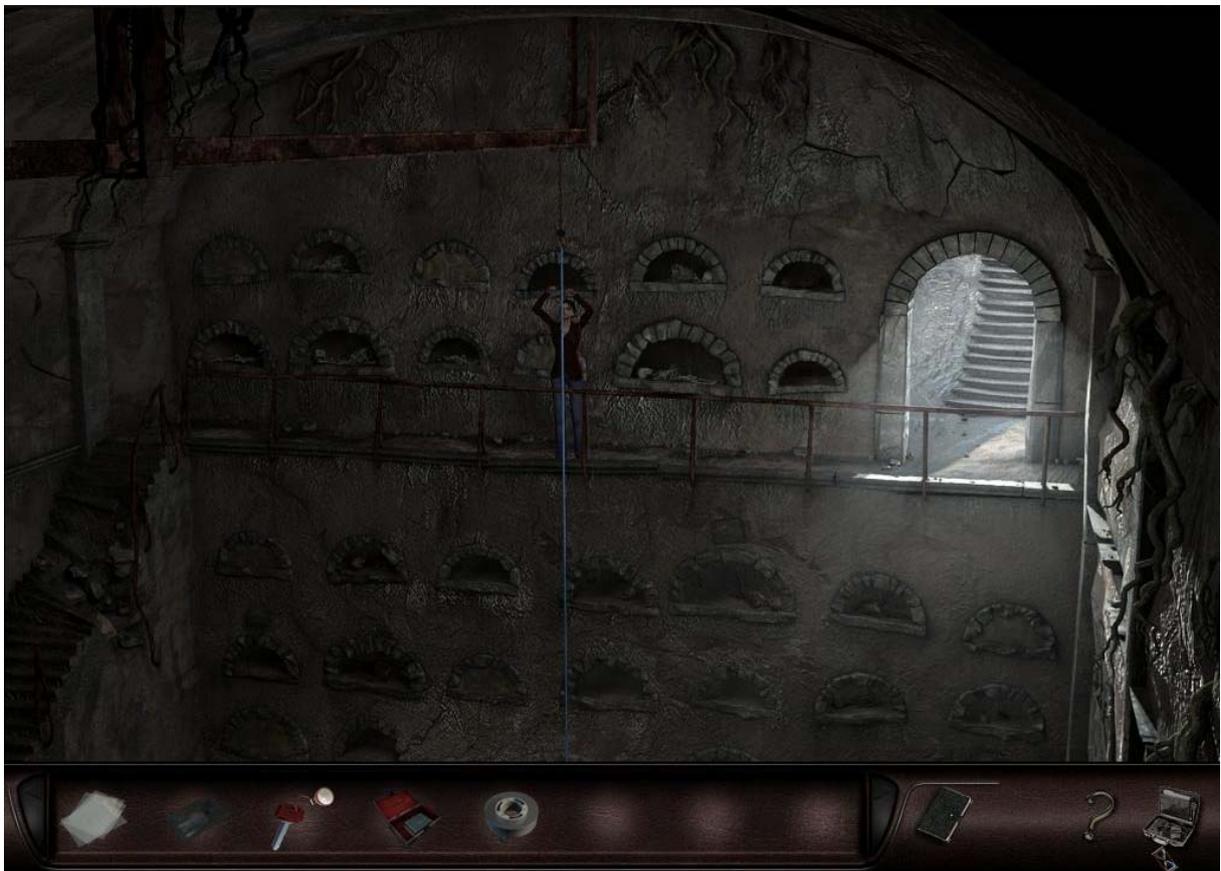
Wir hingegen werden von seinem Gorilla bewacht.



**Aber nicht lange, denn wir legen ihn liebevoll aufs Kreuz
u. gehen hinterher.**



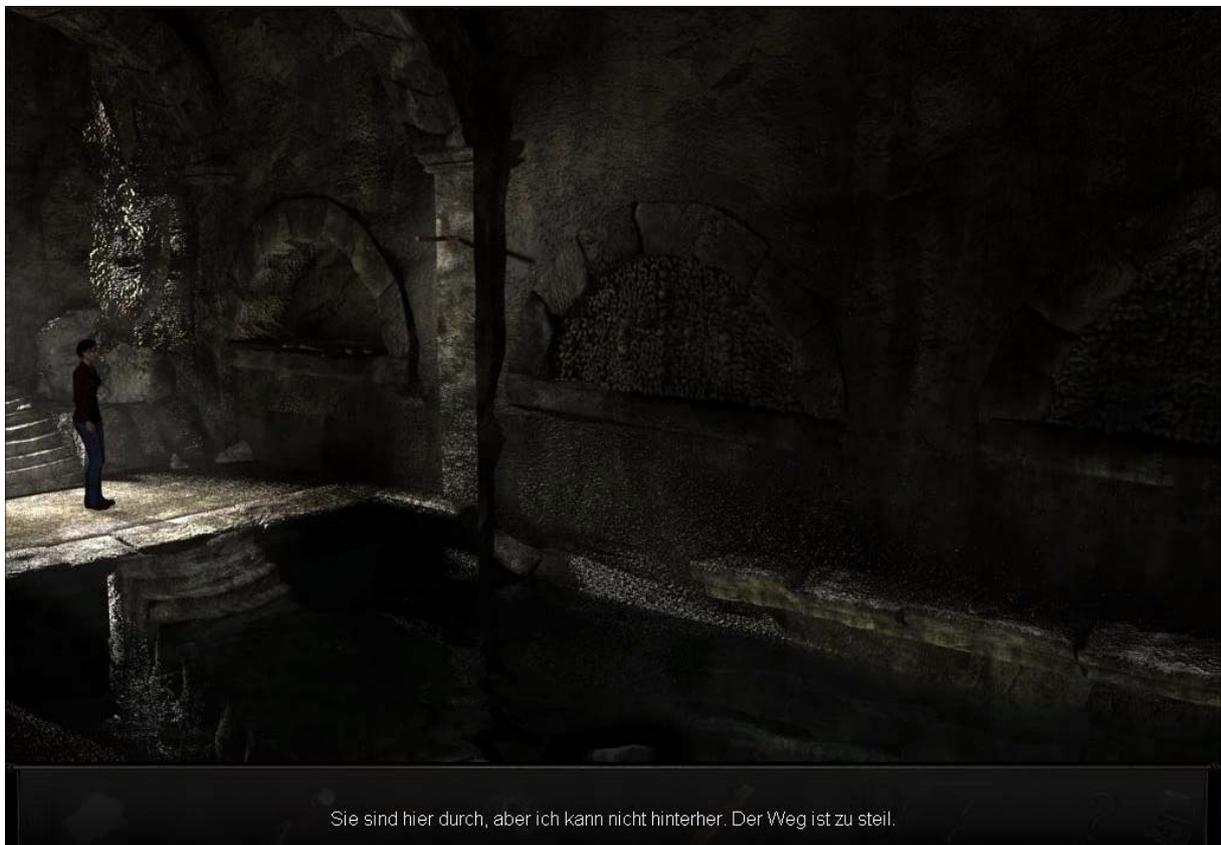
**Da die Treppe kaputt ist, gehen wir zurück u. holen uns
den **Gartenschlauch**.**



Diesen binden wir am Haken fest u. seilen uns ab.



Heil angekommen, schnappen wir uns das **Seil** u. das **Brett**.
Nun geht es weiter nach unten.



**Hier kommen wir nicht weiter u. müssen uns etwas
einfallen lassen.**



Wir binden das Seil an die Eisenstange, befestigen das Brett am anderen Ende u. drehen es zur Wand.



Nun marschieren wir weiter ins Ungewisse!



Und Ihr auch, denn für mich ist hier

ENDE by **Locke**



Wir danken **Locke** und machen darauf aufmerksam, dass dieser Lösungsteil unserem und seinem Copyright unterliegt!!
In eigener Sache: Wir sind auf Ihre Mithilfe angewiesen (gedruckte Lösungsbücher in dieser Form kosten im Handel ca. EUR 20,--!), 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!



Zu beziehen, über den Shop oder per Mail, beim

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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

16. Februar 2009