

DIE KUNST DES MORDENS

Karten des Schicksals

Lösungshilfe – Teil 5 *by Locke*

Der alte Dampfer

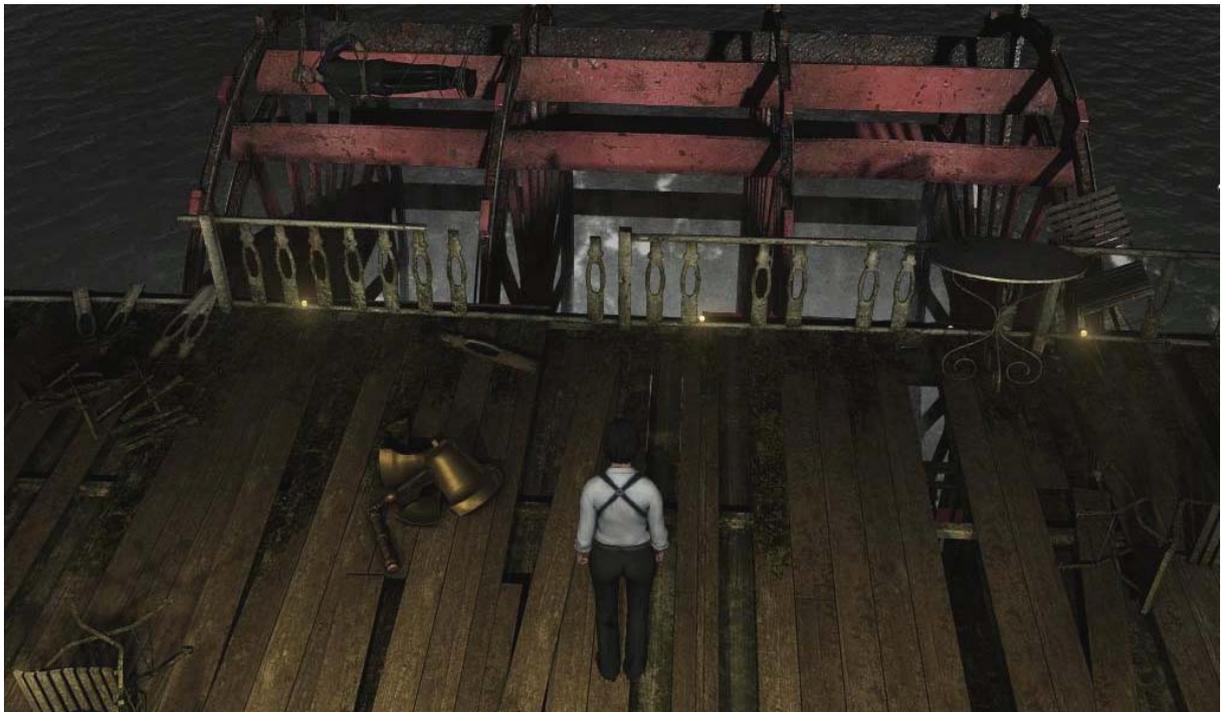
**Wir schauen ihn an u. bemerken, dass sich das Schaufelrad dreht.
Nun gehen wir an Bord u. auf das Mitteldeck.**



**Dort gehen wir nach rechts auf das Oberdeck u. von hier aus
zur Brücke.**



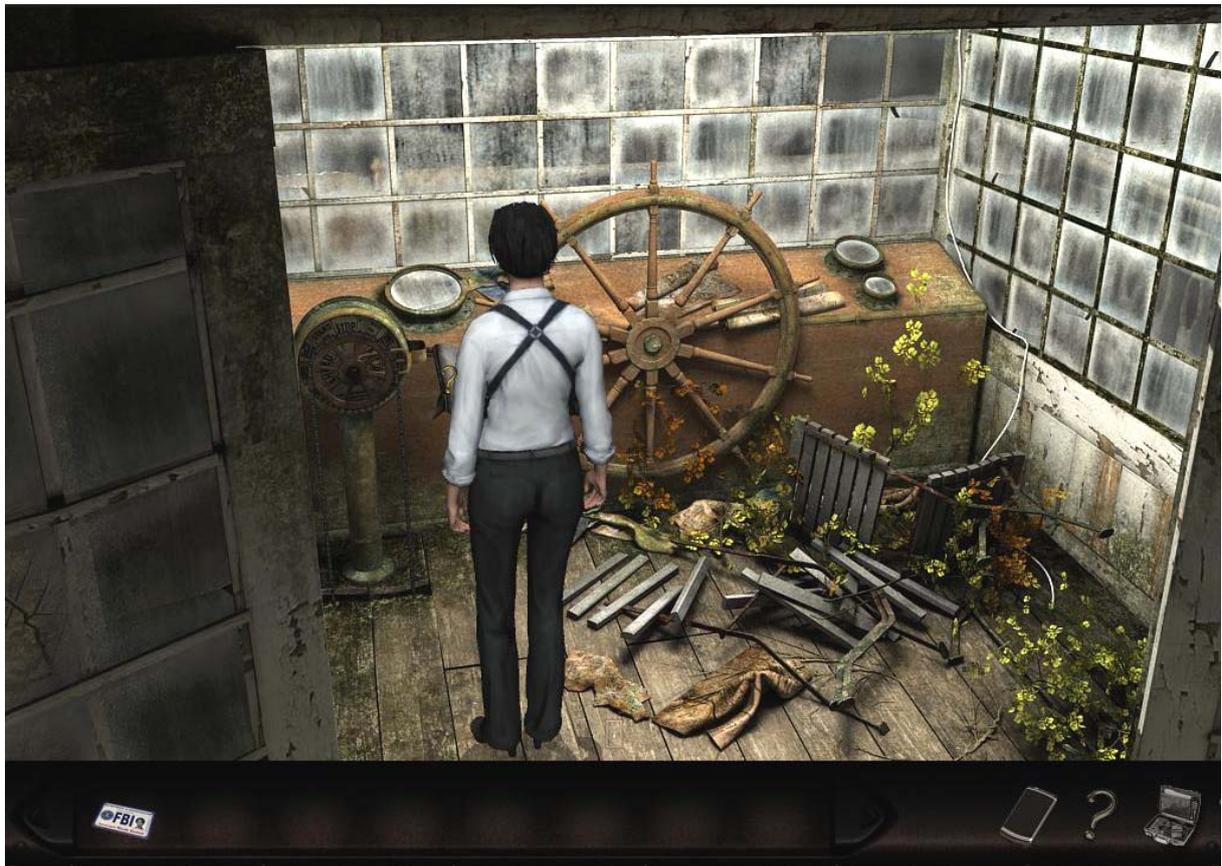
**Wir schauen durch die Glasscheibe u. bedauern dass wir beim Springen unsere Ausrüstung verloren haben.
Nun drehen wir uns um u. gehen zum Schaufelrad.**



**Wir sehen, dass der Schriftsteller am Schaufelrad festgebunden wurde u. zu ertrinken droht.
Wir müssen uns also etwas einfallen lassen, um das Schaufelrad anzuhalten!
Wir schauen uns um, nehmen den **Glockenschwengel** u. gehen zur Brücke zurück.**



Mit dem Glockenschwengel schlagen wir ein Loch in die Scheibe, ergreifen den Griff u. öffnen die Tür.



Wir treten ein, schauen uns um u. sehen eine **Kapitänsmütze**. Diese nehmen wir u. finden eine weitere **Spielkarte**.



Es ist der Herz-König u. der ist leider nicht die letzte Karte im Spiel!



Mit Hilfe des Schiffstelegrafen halten wir das Schaufelrad an u. gehen zurück, um den Schriftsteller zu befreien.

Nun treffen auch unsere Kollegen ein, gemeinsam durchsuchen wir die Gegend u. finden den Journalisten, der uns schon in der Bar auf den Wecker gefallen war.

23. Oktober 2009, örtliche FBI-Dienststelle -Bronx, New York



Zusammen mit unserem “Partner“ stellen wir dem Journalisten Jacob Somerset Rowling einige Fragen. Er beantwortet sie auch, weigert sich aber seine Fingerabdrücke abzugeben u. verlangt stattdessen eine Cola. Wir gehen los, um ihm eine zu holen.



Unterwegs erreicht uns ein Anruf von Wang, in dem er uns mitteilt, einen Fingerabdruck auf dem Gerät, welches den Wagen lahm gelegt hat, gefunden zu haben. Nun kommt auch unser „Partner“, wir unterhalten uns über den Fall, kaufen eine **Cola u. gehen ins Verhörzimmer zurück.**



Wir kredenzen Jacob die Cola, nehmen die leere Dose, gehen zu Wang u. bitten ihn die Fingerabdrücke zu sichern. In diesem Moment erhalten wir einen Anruf von Ruth. Sie teilt uns mit, dass sie einen Anruf von unserem Vater für uns hat.

Wir verlassen das Labor, um den Anruf entgegen zu nehmen.

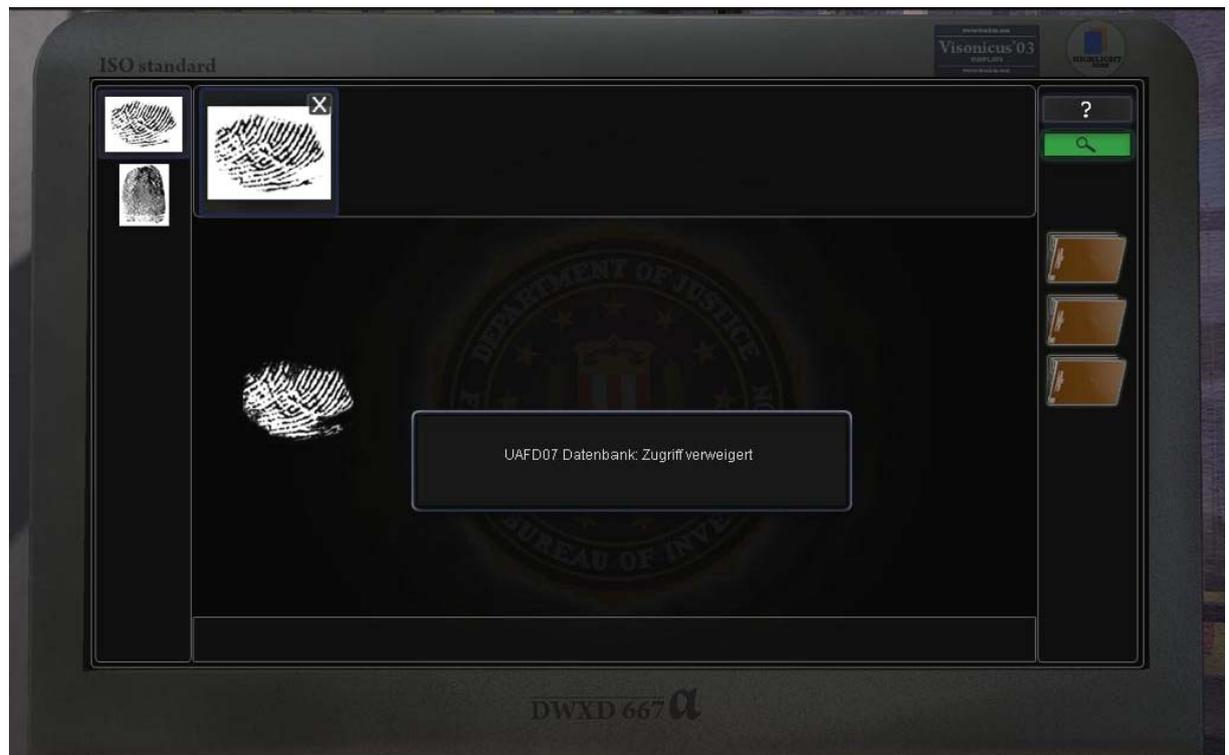


Er teilt uns mit, dass Mutter einen Schlafanfall erlitten hat u. sich im Krankenhaus befindet.

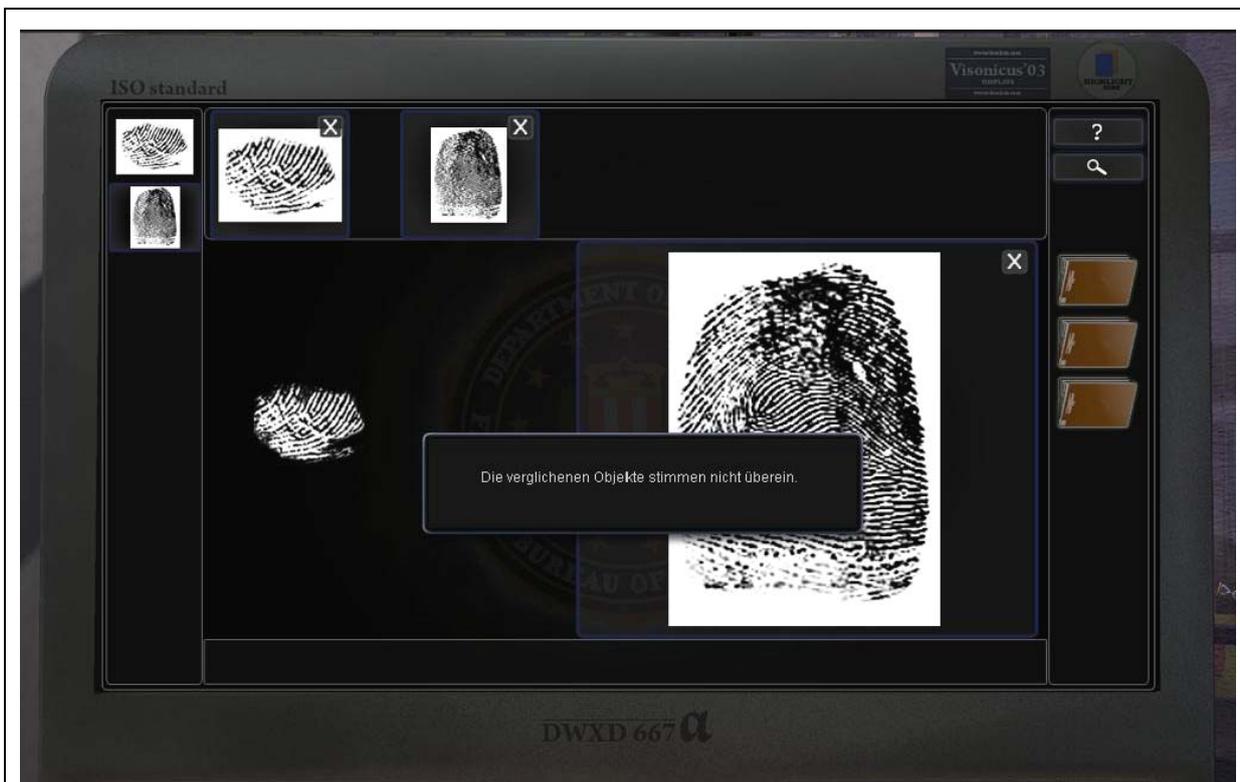
Wir versprechen ihm am nächsten Tag zu kommen, gehen zurück ins Labor, reden mit Wang u. gehen an den Rechner.



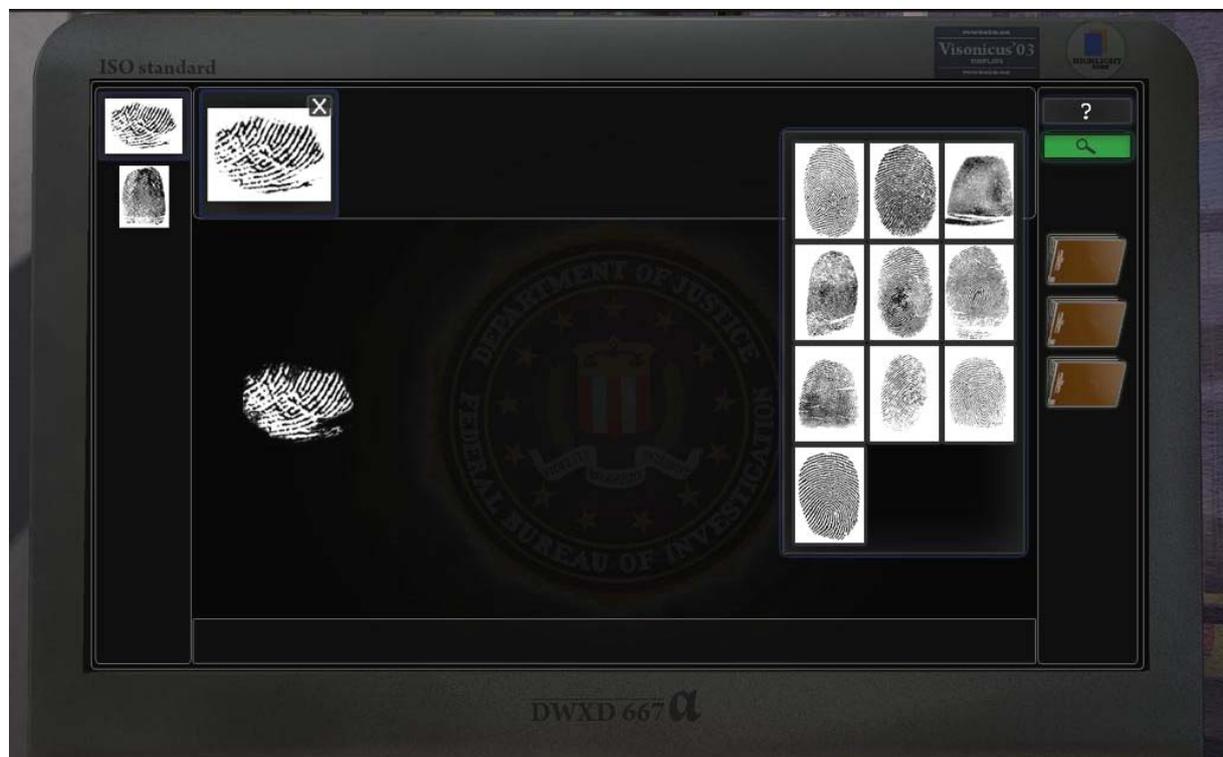
**Wir überprüfen den Fingerabdruck des Journalisten.
Ergebnis: Nichts gefunden!**



**Wir überprüfen den Teilabdruck.
Ergebnis: UAFD07-Datenbank-Zugriff verweigert.
Nun führen wir eine Vergleichsanalyse durch.**



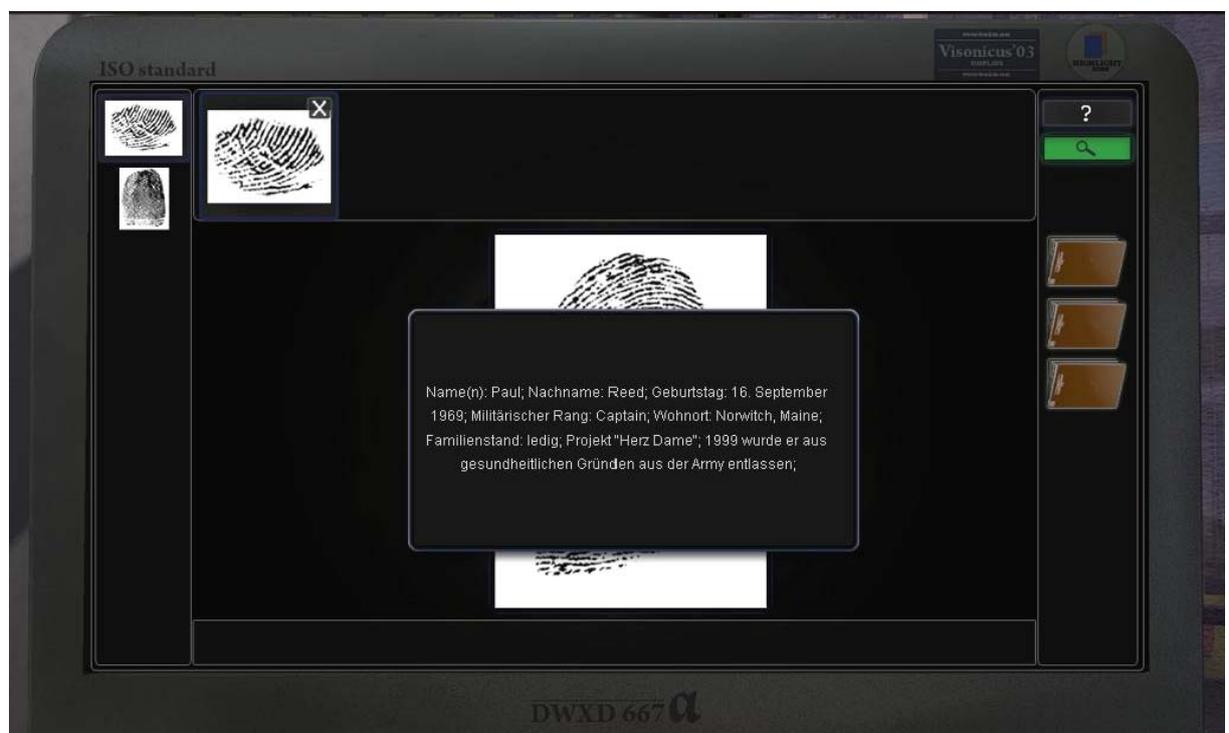
**Ergebnis: Die verglichenen Objekte stimmen nicht überein!
 Nach einem kurzen Gespräch mit Wang suchen wir den Chef auf.
 Er telefoniert kurz, wir erhalten die Zugriffserlaubnis u. gehen
 zurück ins Labor.**



**Diesmal spielt die militärische Datenbank mit u. präsentiert uns
 10 verschiedene Fingerabdrücke.
 Nun müssen wir einen Vergleich anstellen.**



**Wir klicken den 4. Fingerabdruck an u. er erscheint in der Mitte.
Nun ziehen wir den Teilabdruck auf die verdächtige Stelle u.
die Datenbank spuckt einen Namen aus.**

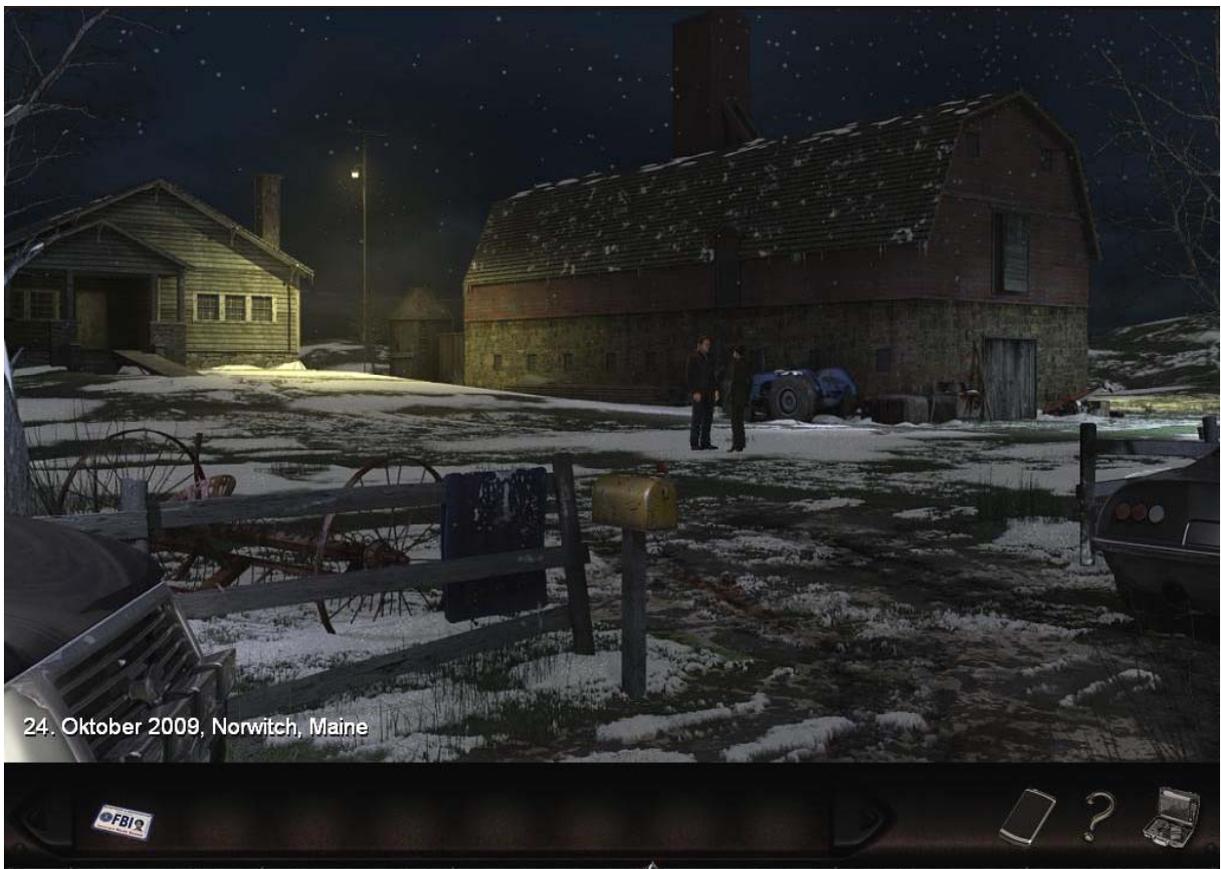


Paul Reed

**Wir verabschieden uns von Wang, verlassen das Labor u. treffen
den Chef.
Nach einer wenig erfreulichen Unterhaltung gehen wir zu Ruth.**



**Diese erzählt uns, dass Richter Wolsey verschwunden ist.
Wir verabschieden uns, gehen in unser Büro, reden mit unserem
„Partner“ u. fahren gemeinsam nach **Norwitch in Maine.****



**Hier haben wir ein längeres Gespräch mit unserem „Partner“,
welches durch einen Telefonanruf unterbrochen wird.**



Danach fährt er in die Stadt, um mit dem Richter zu reden u. wir gehen zum Scheunentor.



**Hier steht ein alter Herd.
Diesen erleichtern wir um eine **Luftpumpe**, ein Stück **Seife** u.
einen Beutel mit **Streusalz**.
Das Scheunentor ist mit einem Vorhangschloss gesichert.
Hier kommen wir nicht weiter, also schauen wir uns hinten um.**



Hier entdecken wir ein offenes Fenster u. schauen uns das Förderband genau an.



**Das Rad wird mit Hilfe des Streusalzes von Eis u. Schnee befreit.
Nun nehmen wir das **Brett**, legen es unter das Förderband u.
seifen es gründlich ein!**



Und nun?
Nun gehen wir zurück an den Zaun u. holen uns die **Luftmatratze,**
die neben dem Briefkasten hängt!



Diese legen wir unter das Brett u. pumpen sie auf.



Jetzt drücken wir gegen das Rad u. das Förderband rutscht genau unter das offene Fenster.

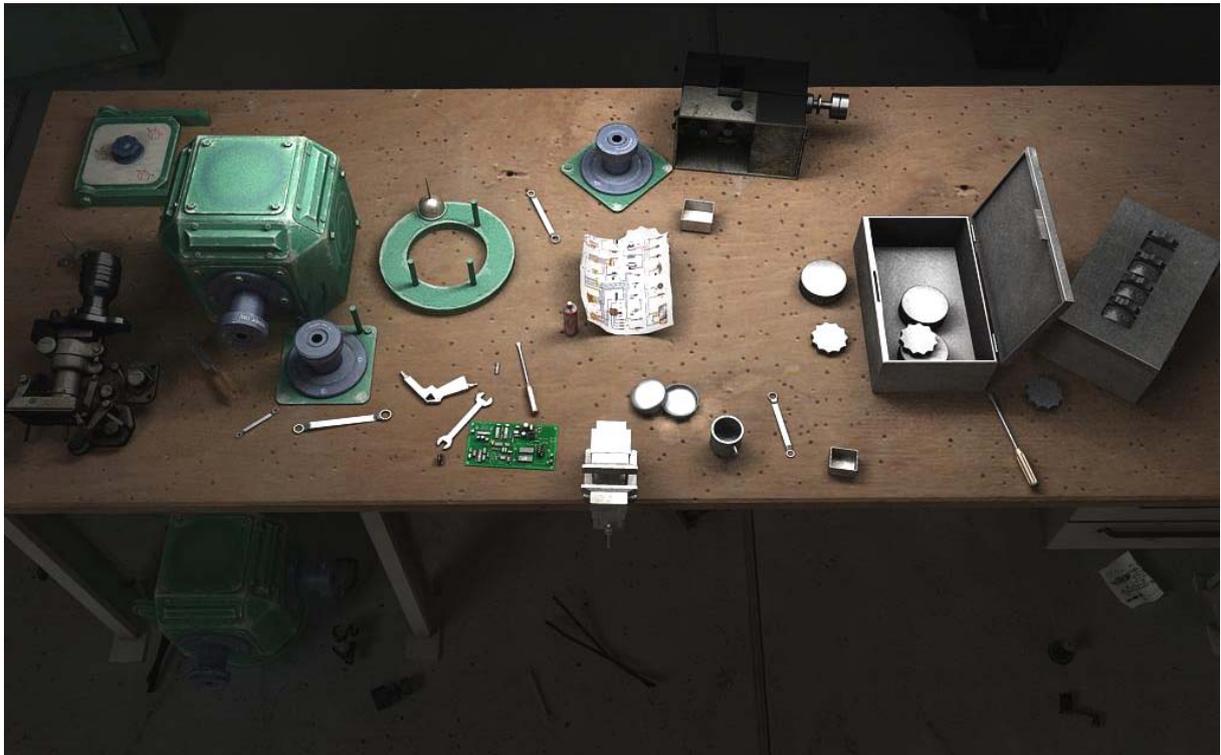


Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>

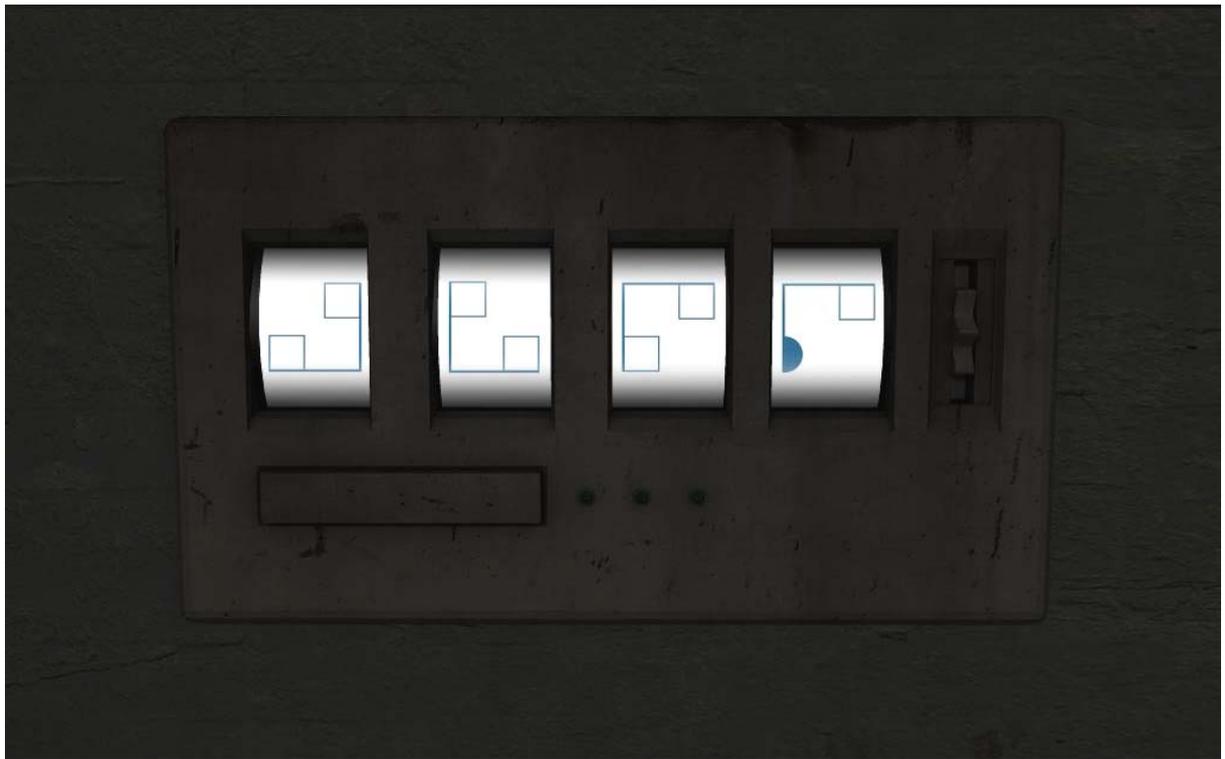


Über das Förderband u. durch das Fenster gelangen wir in eine gut eingerichtete Werkstatt.

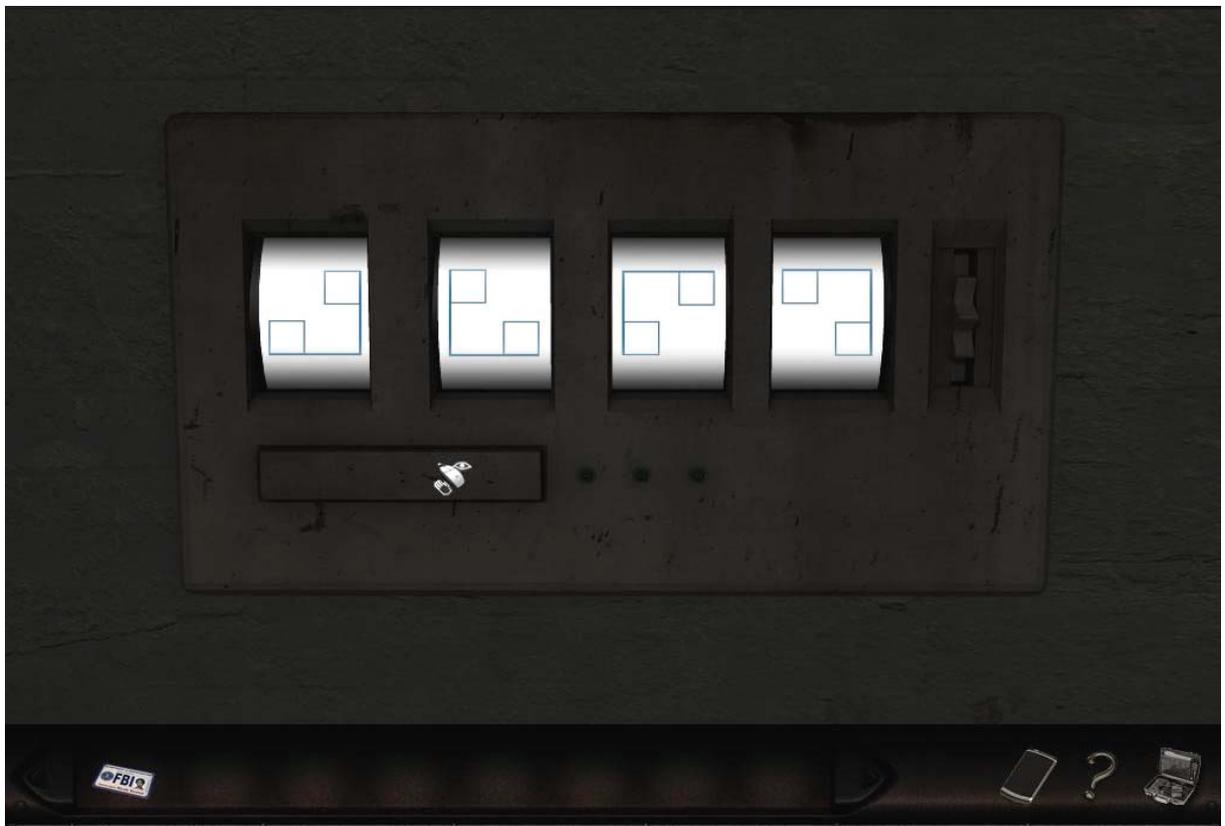


Auf der Werkbank liegen viele Geräte, die wir in schlechter Erinnerung haben.

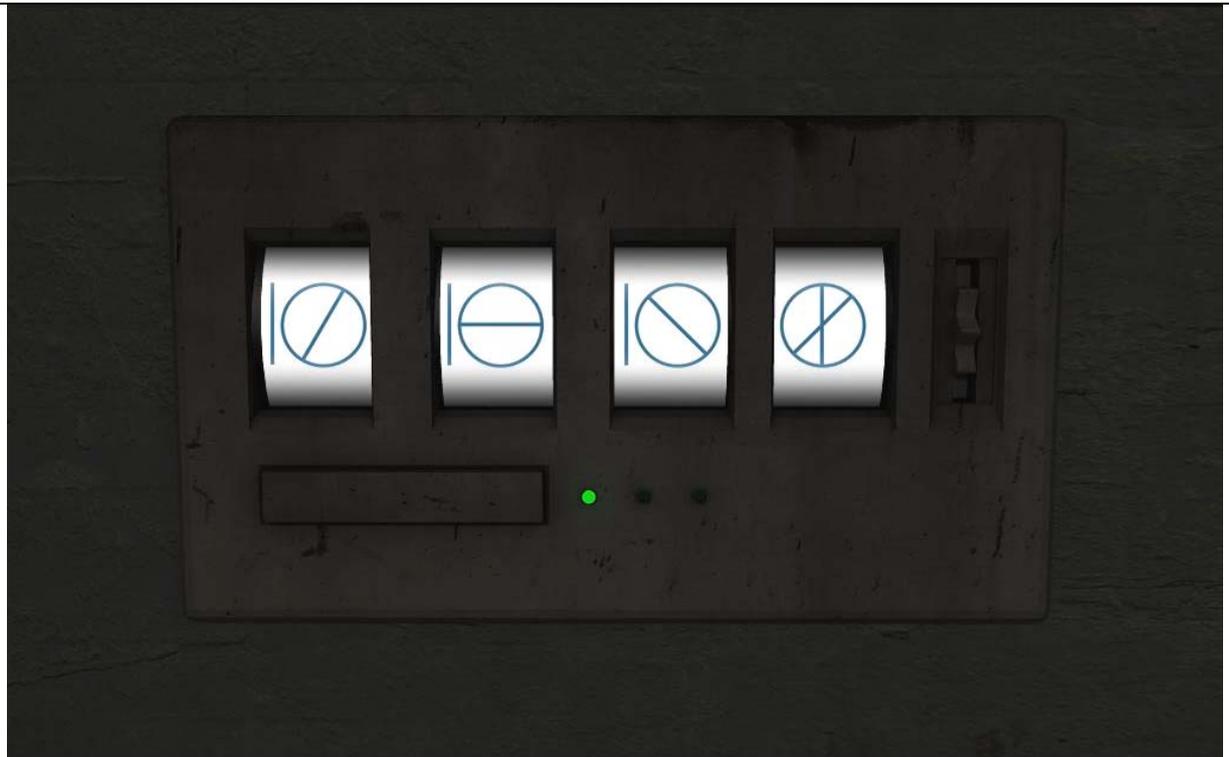
**Somit dürften wir die Werkstatt unseres Killers gefunden haben!
Wir schauen uns weiter um u. gehen zum Fahrstuhl.**



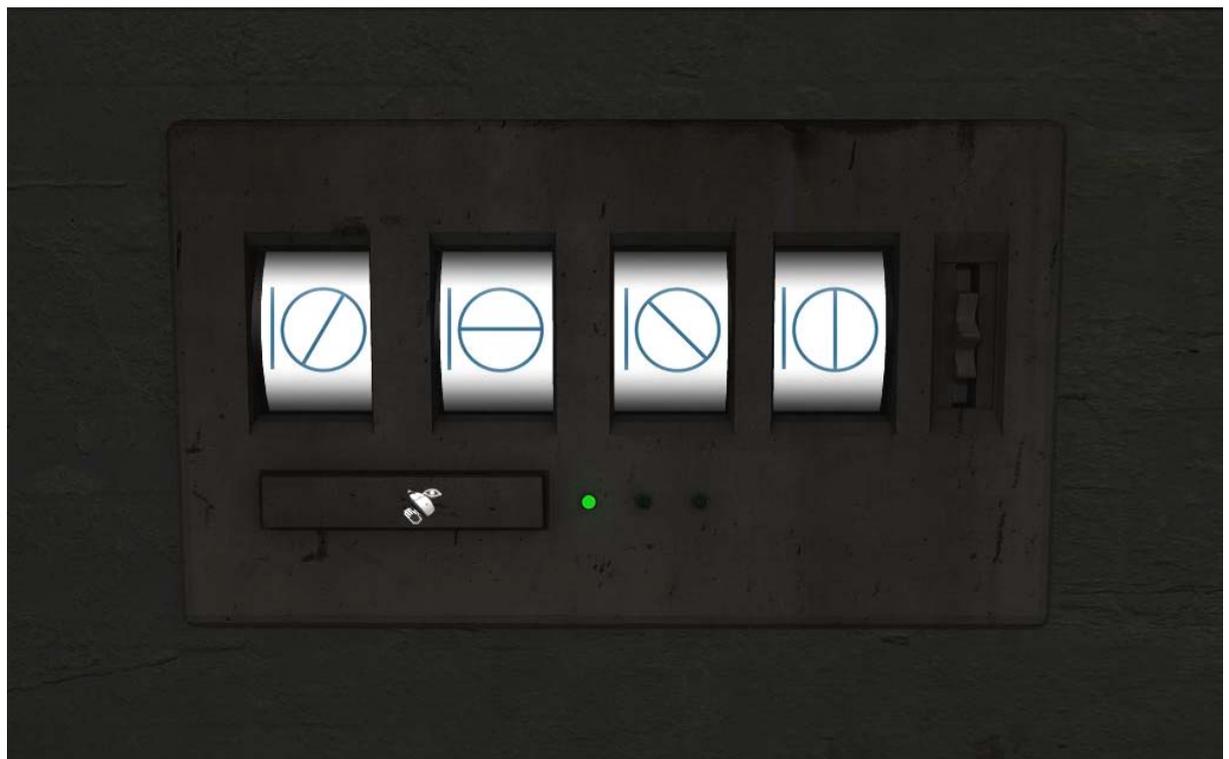
Hier schauen wir uns das Bedienpanel an u. machen uns Gedanken über den Code.
Das rechte Symbol ist falsch u. kann mit dem Regler richtig eingestellt werden.



Wir stellen das richtige Symbol ein u. betätigen die Taste.
Bingo, ein grünes Lämpchen leuchtet auf u. es geht weiter.

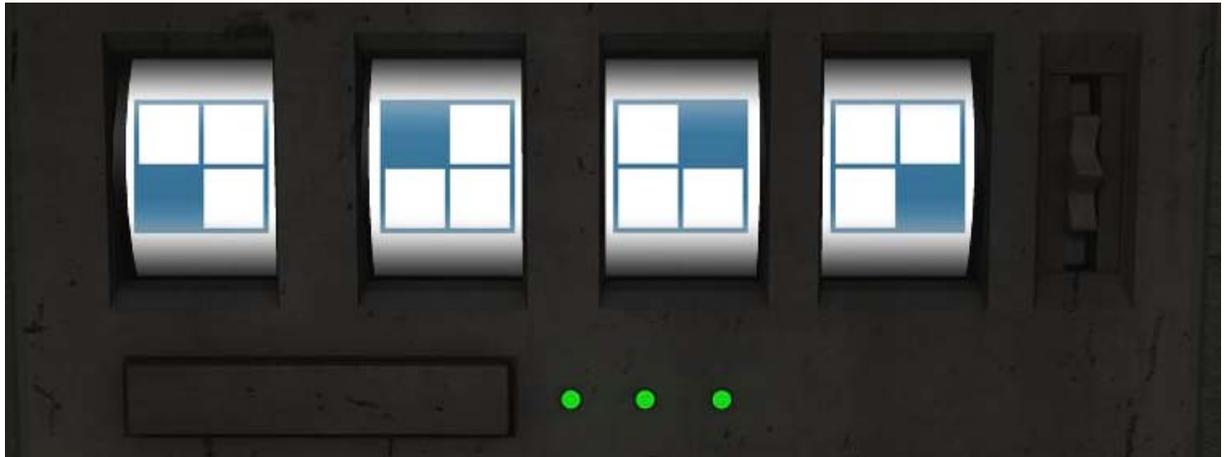
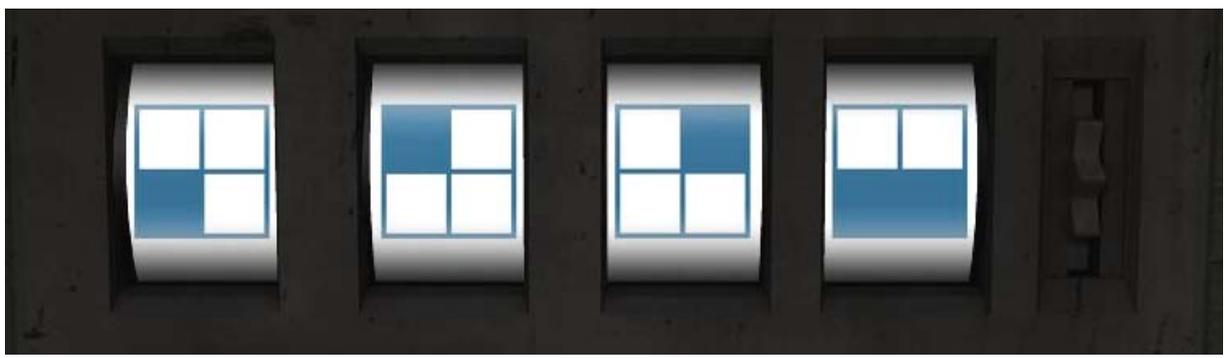


Und wieder muss das richtige, rechte Symbol gefunden werden!

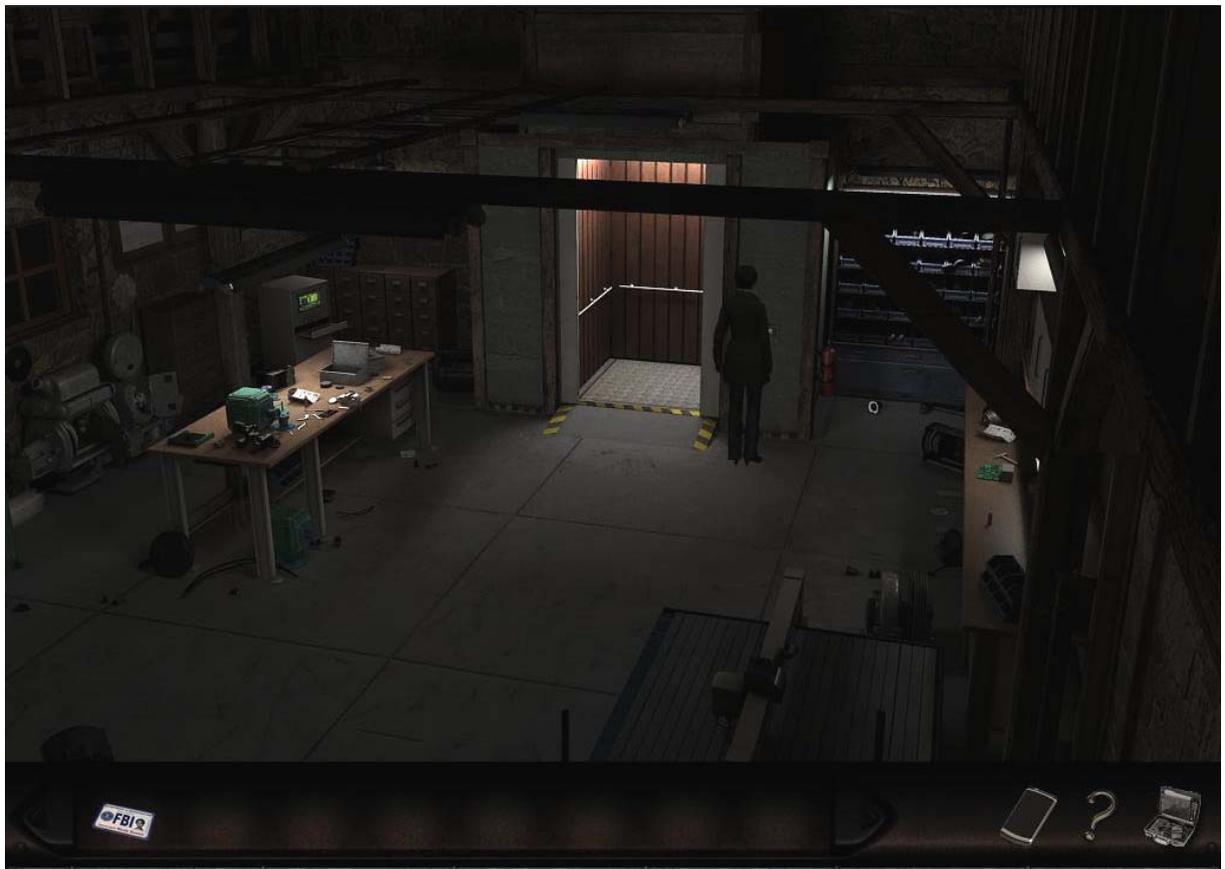


Das wäre die nächste Lösung.

**Und da aller guter Dinge 3 sind, das Gleiche noch einmal.
Sollte hier ein Zufallsgenerator mitspielen, so ist das auch kein
Problem, denn das Spielchen ist leicht zu schaffen!**



Nun leuchten alle Lämpchen u. die Fahrstuhltür öffnet sich.



**Wir steigen ein u. fahren nach oben.
Hier befindet sich das „Konstruktionsbüro“!**



Wir schauen uns alles an u. fahren wieder nach unten.



**Hier werden wir schon erwartet u. liebevoll von Paul Reed u.
seiner Schwester Fanny begrüßt.**

**Wir unterhalten uns lange mit Paul u. er erzählt uns, dass er die
verschiedenen Geräte für einen Fremden konstruiert u.
gebaut hat.**

**Dieser Fremde hat ihn gut bezahlt, aber gesehen hat er ihn nicht!
Nun kommen noch andere Themen ins Spiel, danach
verabschieden wir uns, verlassen die Scheune u. gehen zum Auto.**



Ich kann mit leerem Magen nicht arbeiten. Mein Kopf fängt an, vor Hunger zu schmerzen. Rufen Sie mich an, wenn Sie fertig sind. Ich werde in irgendeiner Bar sitzen.

**Wir rufen unseren „Partner“ an u. schildern ihm die Sachlage.
Danach fahren wir zur Kirche.**



Eine nett gelegene, kleine Kirche mit einem Kirchturm.



**Hier reden wir ausführlich mit dem Pfarrer, besuchen
anschließend den Friedhof u. suchen das Grab von
Derek Finney.**

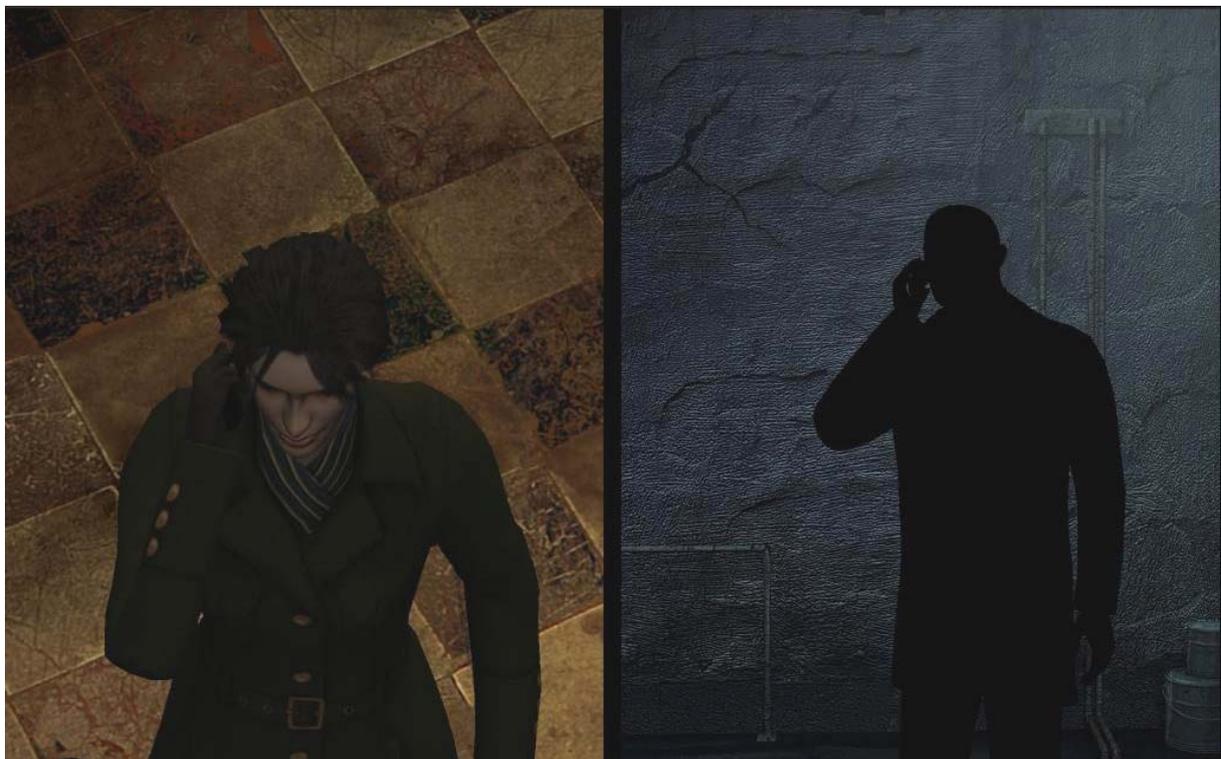




Wir finden es u. sehen, dass eine Spielkarte, die Herz 2, in seinen Grabstein eingeritzt wurde.

Wir gehen zurück, reden nochmals mit dem Pfarrer u. betreten die Kirche.

In diesem Moment meldet sich unser Handy zu Wort.



Am anderen Ende ist unser „Card-Man“ u. kündigt eine weitere Tat an.

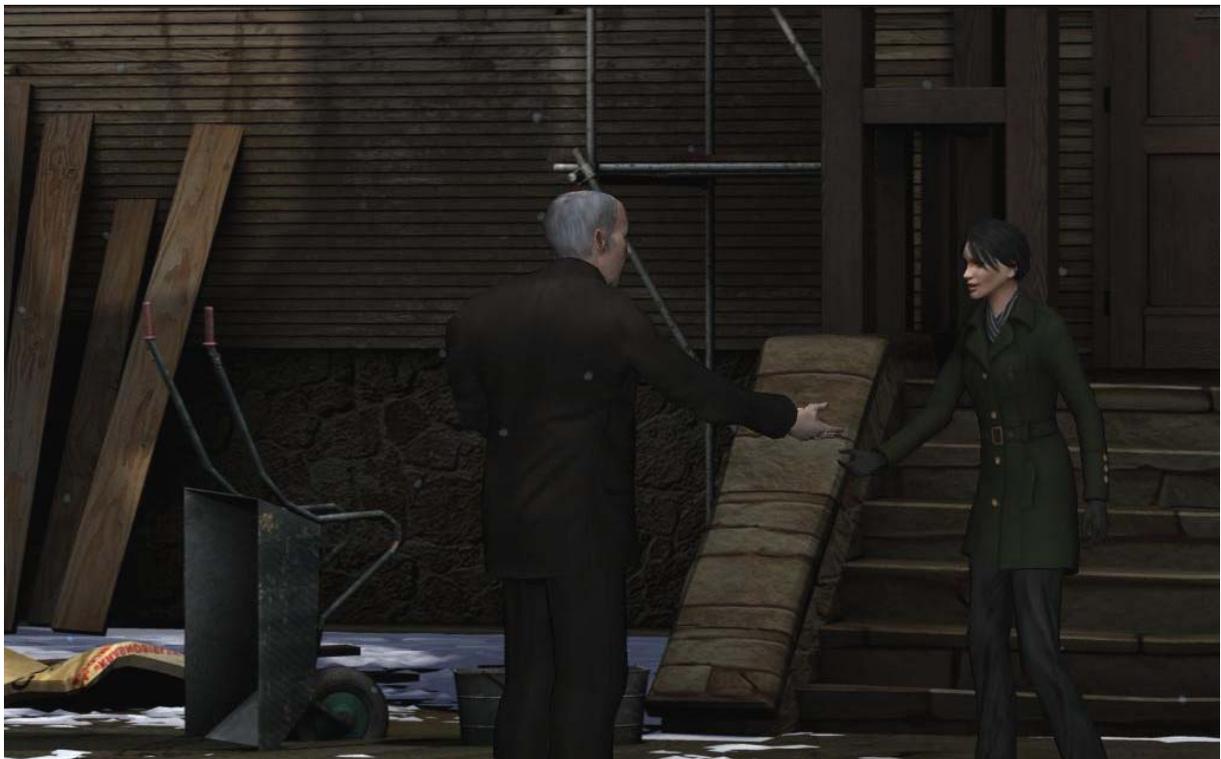
Wir schauen uns weiter um.



Auf dem Betstuhl liegt ein Pinsel, wir stecken ihn ein u. versuchen, die Tür des Glockenturms zu öffnen.

Leider ist diese verschlossen, wir bitten den Pfarrer um den Schlüssel, erhalten ihn auch u. steigen auf den Turm.

Da es hier reichlich duster ist, borgen wir uns die Taschenlampe vom Pfarrer.



So gerüstet begeben wir uns abermals auf den Turm u. hier in die linke, dunkle Ecke.



Hier stecken wir das Kabel in die Steckdose u. es ward Licht.



Nun öffnen wir das Schränkchen u. schauen uns das Uhrwerk an.
Wir schauen uns weiter um, entdecken lockere Bodenbretter u.
stecken uns den **Hebel**, der an einem Balken hängt, ein.



Damit gehen wir zu den lockeren Bodenbrettern u. entfernen die Nägel damit.

Nun heben wir das Brett hoch u. legen es an die Seite.



Mit dem Pinsel entfernen wir die dicke Staubschicht u. ...



**zwei eingeritzte Zeichen die wie D-P aussehen!
Könnte es der Name unseres Partners, Dick Parry sein?
Hier können wir nichts mehr tun u. gehen zum Pfarrer zurück.
Wir unterhalten uns noch etwas mit ihm, geben die Taschenlampe
zurück u. gehen zum Auto.**



**Hier erhalten wir einen Anruf von Ruth.
Sie erzählt uns, dass wieder ein Paket für uns abgegeben wurde u.
der Chef es öffnen wollte.
Leider explodierte es dabei u. Wang analysierte den traurigen
Rest einer Linse wie sie in Leuchttürmen Verwendung findet.
Zum Abschluss reden wir über unseren“ Partner“ u. fahren
zum Gericht.**



Wir stecken uns den **Spatenstiel** ein, sehen den Wagen unseres „Partners“ u. gehen zur Eingangstür. Diese ist abgeschlossen u. wir gehen zur Rückseite des Gebäudes.



Wir sehen, dass in einem Zimmer noch Licht brennt u. gehen hin. Leider sind wir zu klein um in das Zimmer schauen zu können. Also gehen wir zu der angeketteten **Reklametafel** u. befreien sie, mit Hilfe des Spatenstieles von ihrer Kette.



Wir nehmen sie u. stellen sie an die Rückwand des Gebäudes u. .



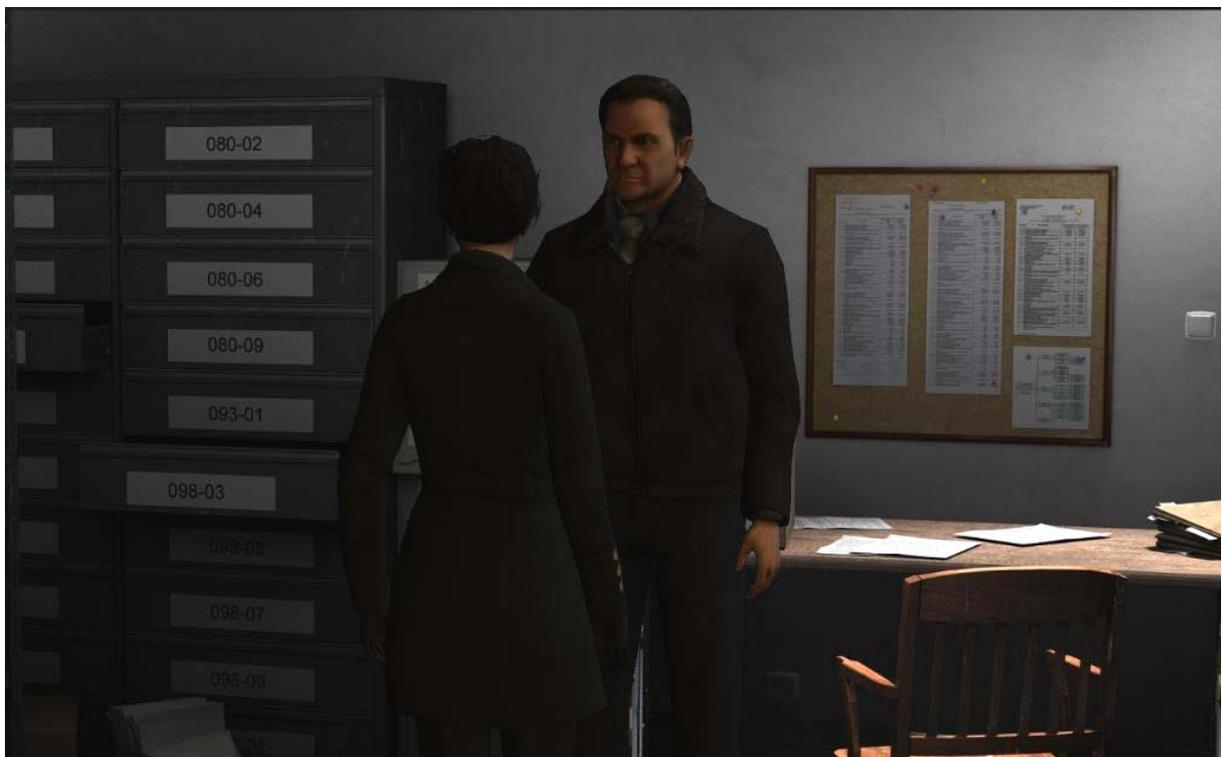
betätigen uns als Einbrecher.

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>



**Nun wollen wir mal schauen wer hier eingebrochen ist!
Vorsichtig gehen wir ins Archiv, bemerken eine weitere Person u.
gehen hin.**



**Es ist, wie wir schon vermutet hatten, unser „Partner“!
Wir unterhalten uns lange mit ihm u. wollen ihn verhaften.**



**Leider klappt das nicht u. er kann fliehen.
Wir laufen zum Auto u. es entbrennt eine wilde Verfolgungsjagd.**



**Dabei wird das Auto unseres „Partner“ aus der Kurve getragen u.
landet in einem Abgrund.**



**Wir klettern nach unten u. wollen ihm helfen.
Aber es ist zu spät, er gibt uns noch einen Hinweis u. verstirbt.
Wir verabschieden uns u. fahren zum Leuchtturm.**

Softwareservice Kratz

<http://www.gamepad.de>

**Wir danken dem Autor und weisen darauf hin, dass diese Lösung unserem
bzw. dem Copyright des Autors unterliegt und somit ohne Genehmigung
nicht auf anderen Pages oder in schriftlicher Form veröffentlicht
werden darf.**

**In eigener Sache: Sollten Sie diese Lösung kostenlos aus dem Internet
erhalten haben, dann denken Sie bitte daran, dass auch wir Kosten haben
(Bereitstellung auf dem Server im Netz, Ihr Download von unserem Server,
.....).**

**Gerne können Sie uns, und damit die Erstellung weiterer Lösungen, durch
Zusendungen von ein paar Briefmarken unterstützen.**

(H.L. Kratz, Arendsstr. 4, 63075 Offenbach).