

# DIE KUNST DES MORDENS

## Karten des Schicksals

Lösungshilfe – Teil 6 *by Locke*



Es sieht so aus, als ob der Leuchtturm unerreichbar wäre. Ich müsste den Felshang und die eiskalte See überwinden.

**Hier schauen wir uns um, gehen zur Klippe u. dort in die kleine Hütte.**



Wir schauen uns um u. stecken ein: ein **Brett**, eine **Angelspule**, ein **Schwungrad**, eine **Metallabdeckung** u. eine **Flügelmutter**.  
Wir nehmen die **Jacke** u. den **Gürtel** von der Wand u. den **Kleiderhaken** können wir auch gebrauchen.  
Nun untersuchen wir die Jacke u. finden eine Schachtel **Streichhölzer** u. eine Packung **Zigaretten**.  
Jetzt setzen wir das Handrad auf den Motor, befestigen es mit der **Flügelmutter** u. legen den **Gürtel** herum.



Nun nehmen wir den **Schaft** vom Zylinderkopf ab.



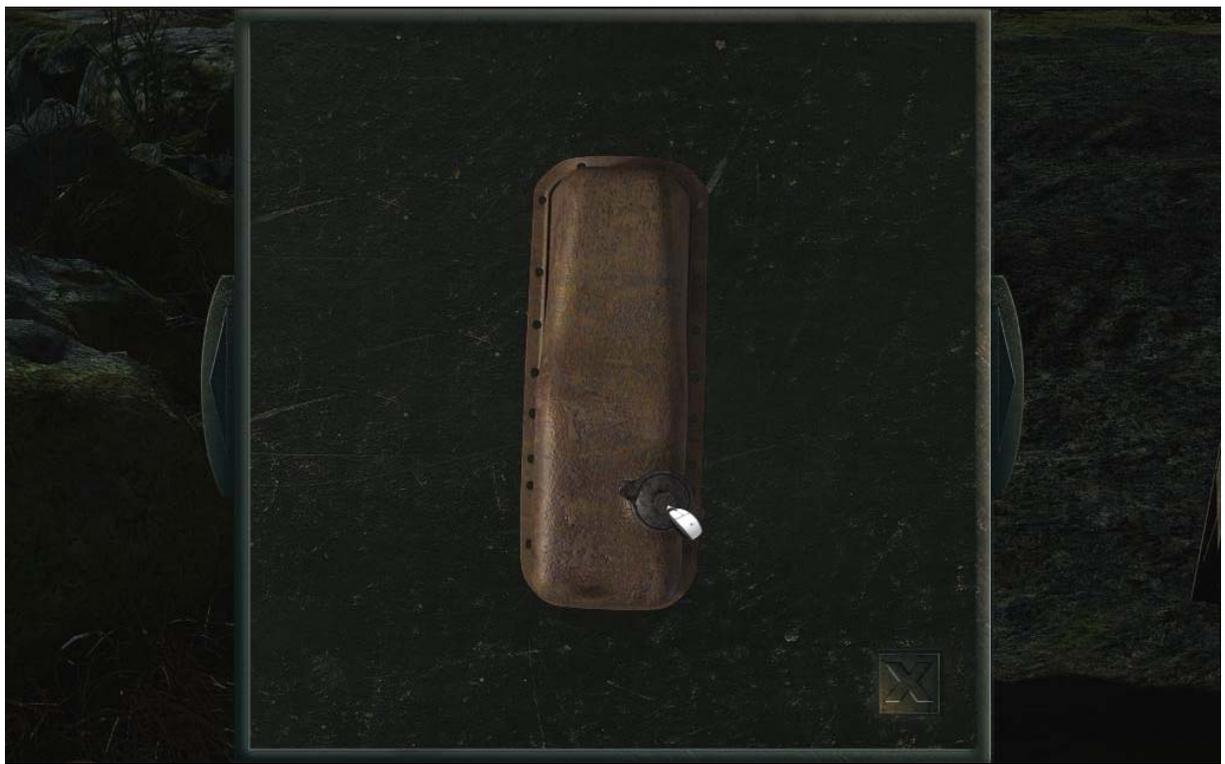
Jetzt drehen wir den Kleiderhaken ins Brett u. angeln den **Ringschlüssel** aus dem Spalt im Fußboden.



Damit lockern wir den **Tankdeckel** u. schrauben ihn mit  
der Hand ab.  
Nun verlassen wir die Hütte u. gehen zur Seilbahn.



Und von hier zum Benzintank.



**Wir nehmen die Abdeckung, drehen den Tankdeckel in die Öffnung u. stellen ihn unter den Tank.**



**Nun drehen wir den Hahn auf u. erhalten einige Tropfen Petroleum.**

**Also entfernen wir die **Stütze** u. den Stein, erhalten so eine Ladung **Petroleum** u. gehen zurück in die Hütte.**



**Hier installieren wir die Stütze als Kupplungshebel u. befestigen die Angelschnur daran.**



**Nun füllen wir das Petroleum in den Tank, entfernen den Tankdeckel aus der Abdeckung u. schließen den Tank damit.**



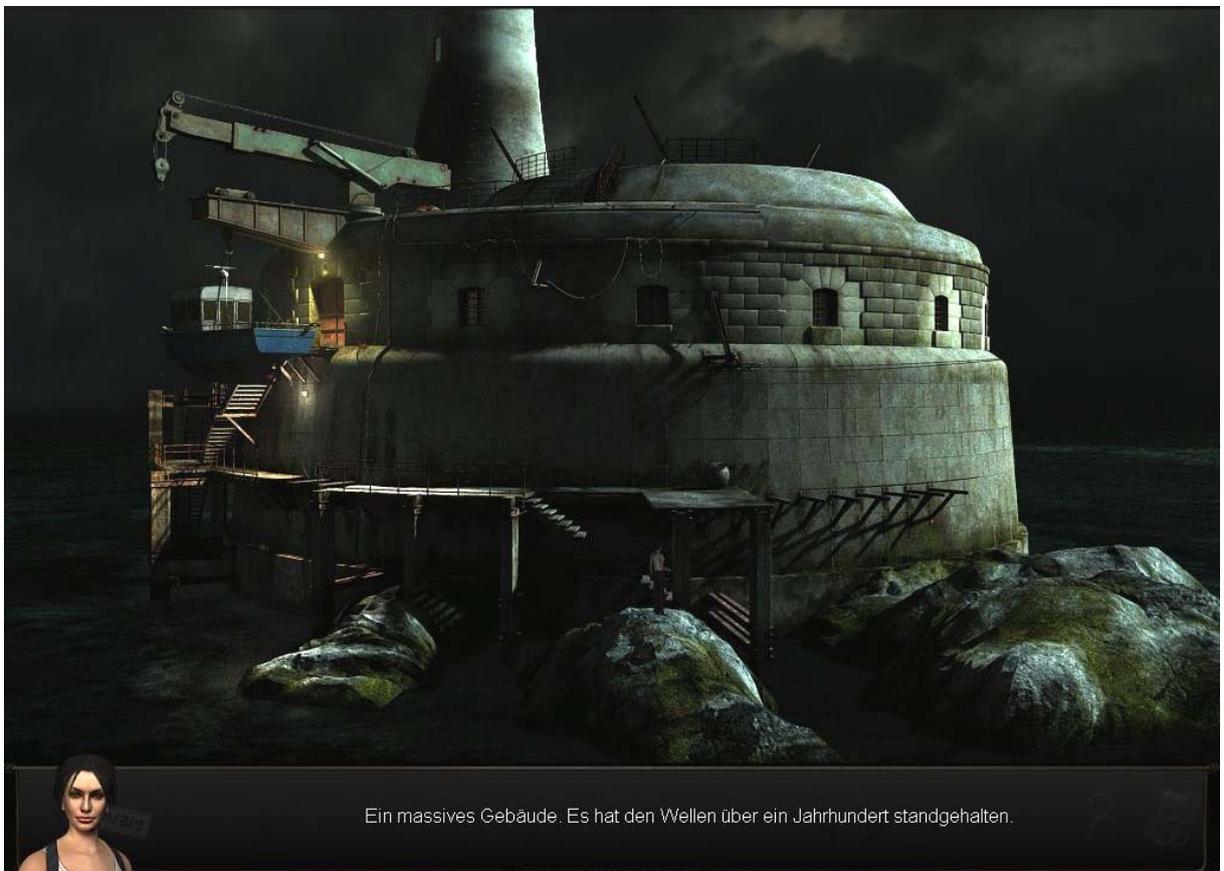
Jetzt nehmen wir eine **Zigarette** aus der Packung, zünden sie an u. stecken sie in den Schaft.



Nun stecken wir den Schaft in den Zylinder, ziehen kräftig am Gürtel u. der Motor erwacht zum Leben.  
Wir verlassen die Hütte, besteigen die Gondel u. fahren los.

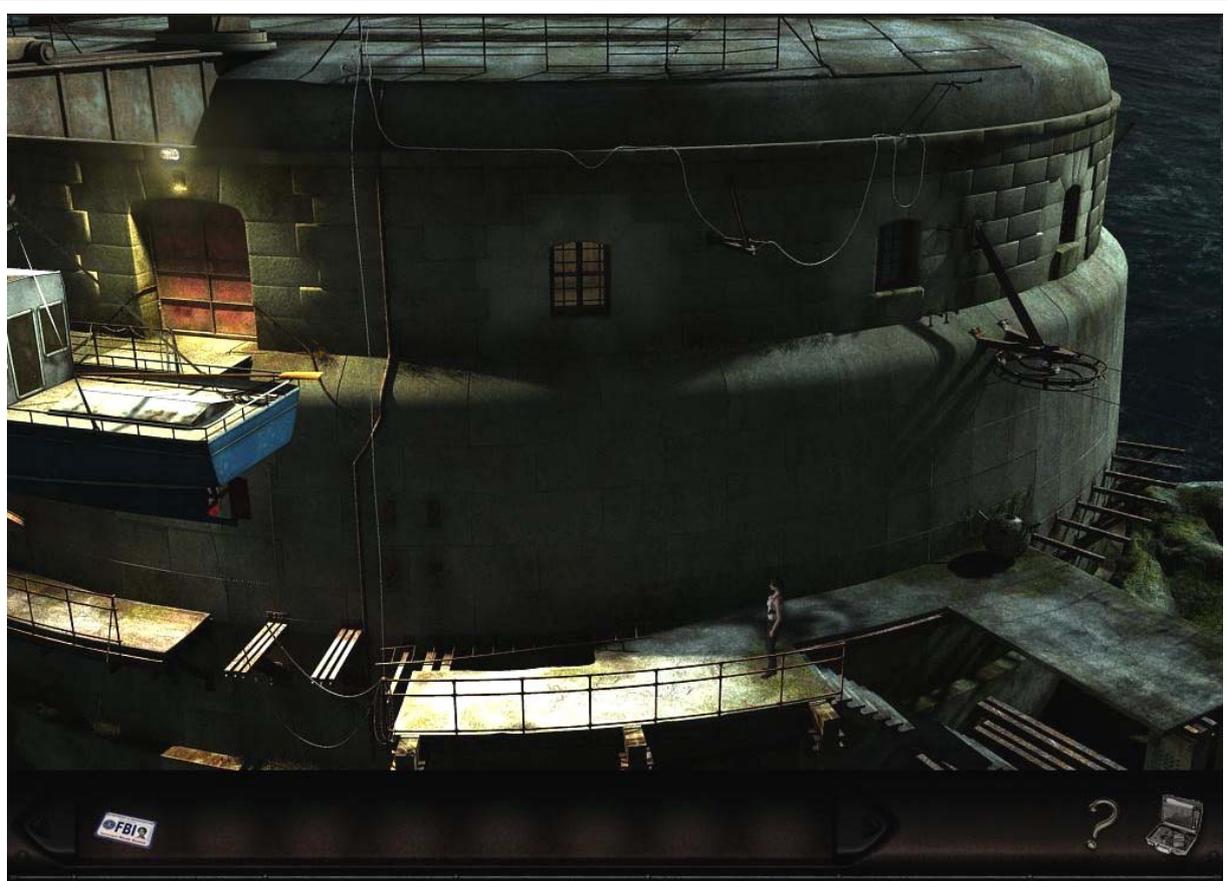


**Plötzlich stoppt die Gondel u. wir gehen über Bord.  
Wir schwimmen an Land, entledigen uns des durchnässten  
Mantels u. schauen uns die Gebäude an.**

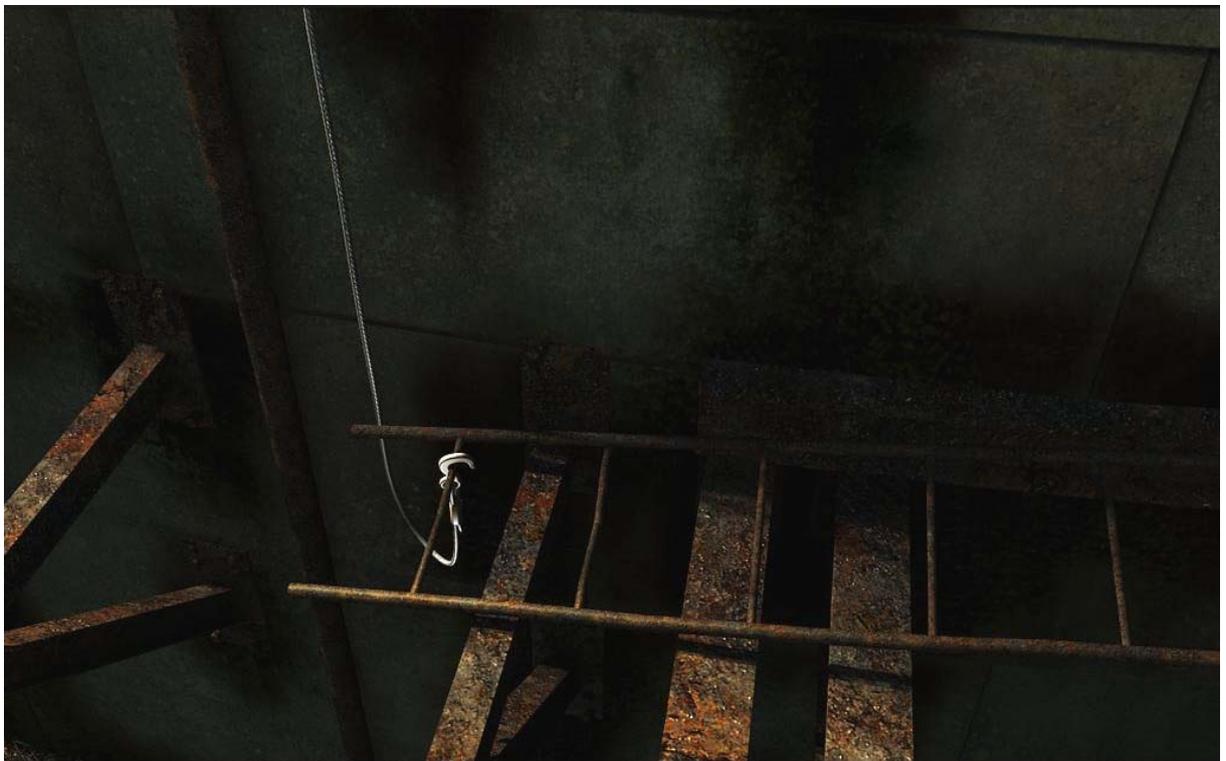


Ein massives Gebäude. Es hat den Wellen über ein Jahrhundert standgehalten.

**Dann gehen wir zur Plattform.**



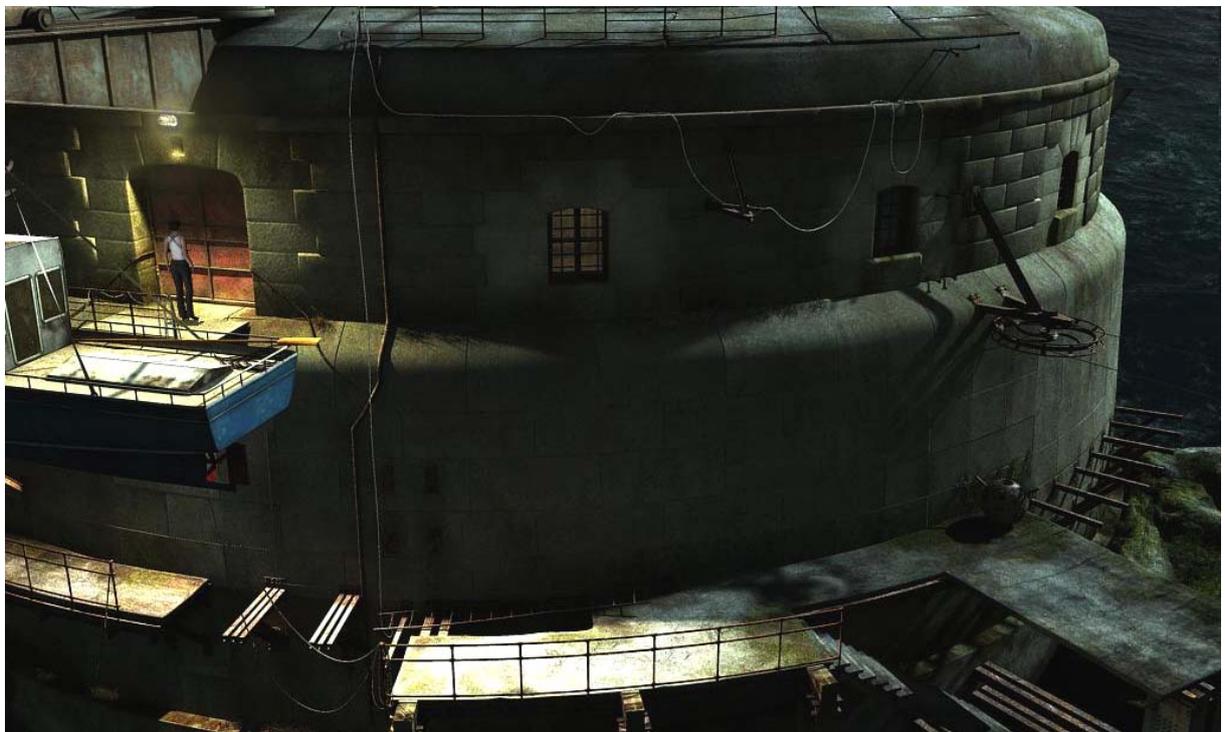
**Hier schauen wir uns die Leiter u. das Stahlseil an.**



**Wir nehmen den Haken u. befestigen ihn an der Leiter.  
Nun springen wir auf die Überreste der Plattform, gelangen so auf  
die andere Seite u. gehen die Stahltreppe hoch.**



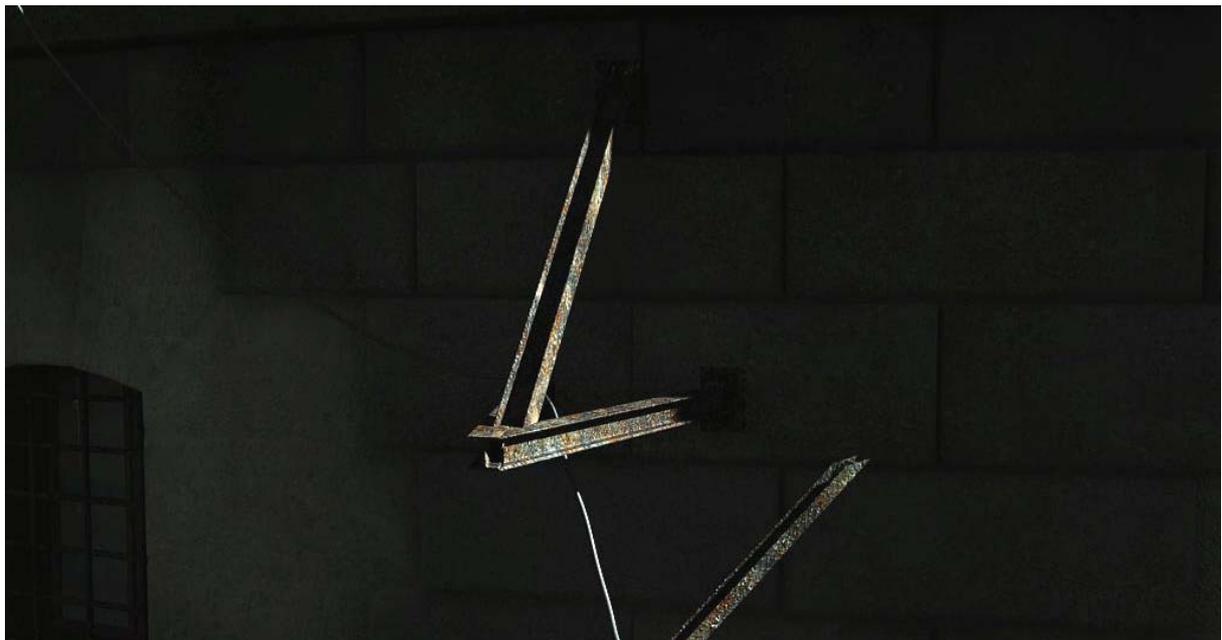
**Nun stehen wir vor der Eingangstür zum Fort.  
Da diese abgeschlossen ist müssen wir eine andere Möglichkeit  
finden, um in das Gebäude zu gelangen.**



**Auf dem kleinen Boot befindet sich ein **Paddel**, wir nehmen es,  
wenden es auf das Seil an u. das Seilende fällt auf die  
untere Plattform.  
Nun gehen wir wieder nach unten u. befestigen das Seilende an  
der alten Mine.**



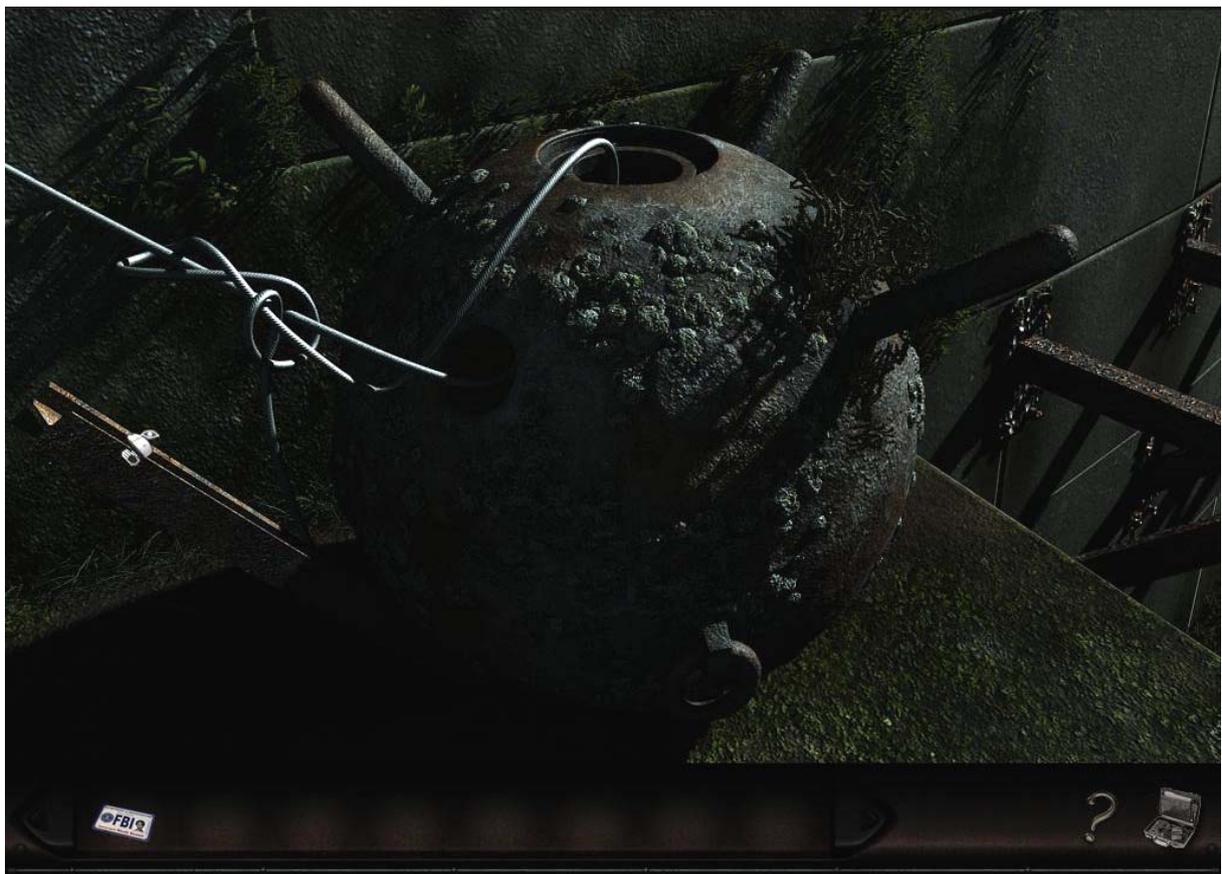
Bei dieser Aktion löst sich ein **Stahlteil** u. fällt auf die Plattform.



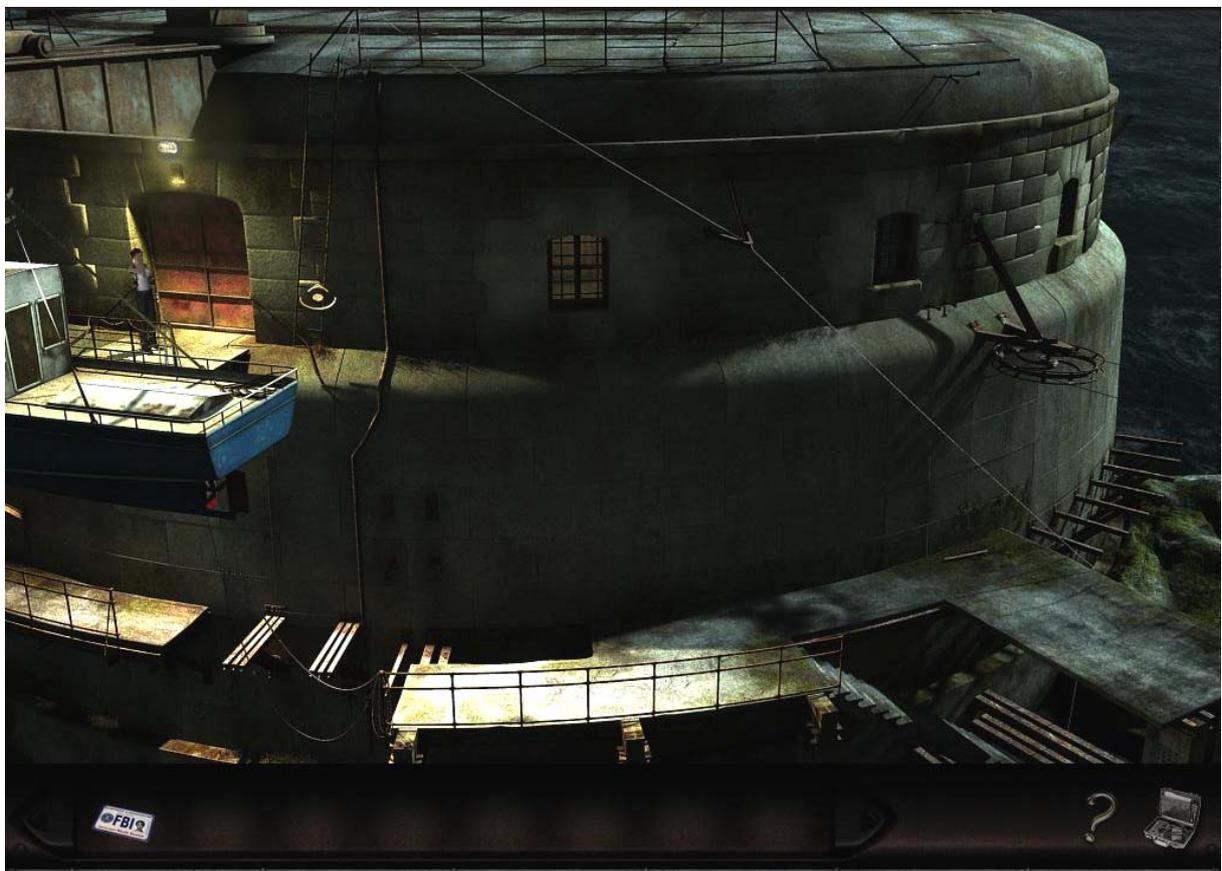
Wir gehen hin, nehmen es u. befördern mit seiner Hilfe die Mine zurück ins Meer.

**Softwareservice Kratz**

<http://www.gamepad.de>



**Mit dieser Aktion haben wir erreicht dass die Leiter nach oben gezogen wurde u. wir sie benutzen können.**



**Das tun wir auch u. steigen dem Fort aufs Dach!**



**Wir gehen zum Leuchtturm u. versuchen die Tür zu öffnen.**



**Leider ist sie verschlossen u. die metallenen Steigeisen, an der Seite des Leuchtturms, sind zu verrostet, um unser Gewicht tragen zu können!**

**Also müssen wir eine andere Möglichkeit finden, um in den Leuchtturm zu gelangen.**

**Wir gehen zum Kran, schauen uns seine Steuerung an u. ...**



finden die nächste **Spielkarte**.  
Es ist der Herz-Joker u. ein Hinweis auf dass nächste Opfer.



Diese Spielkarte symbolisiert das nächste Opfer.

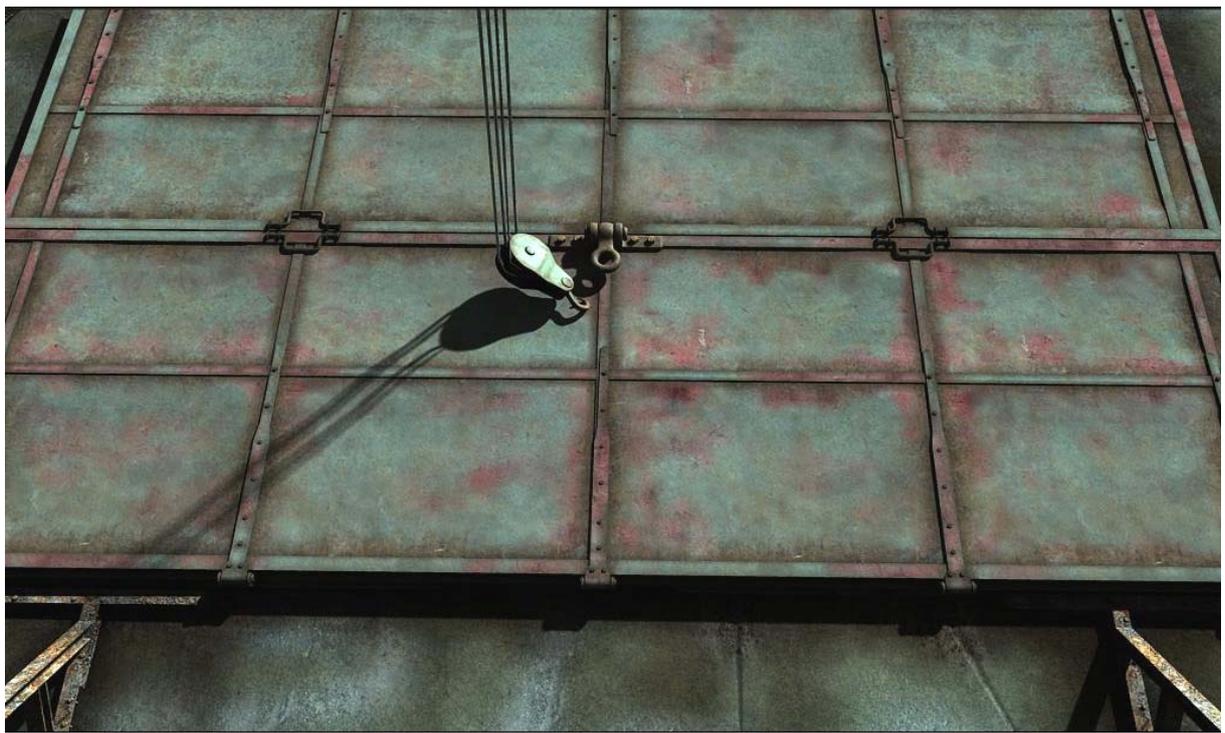
**Wir schauen ihn an u. widmen uns dann der Kransteuerung.**



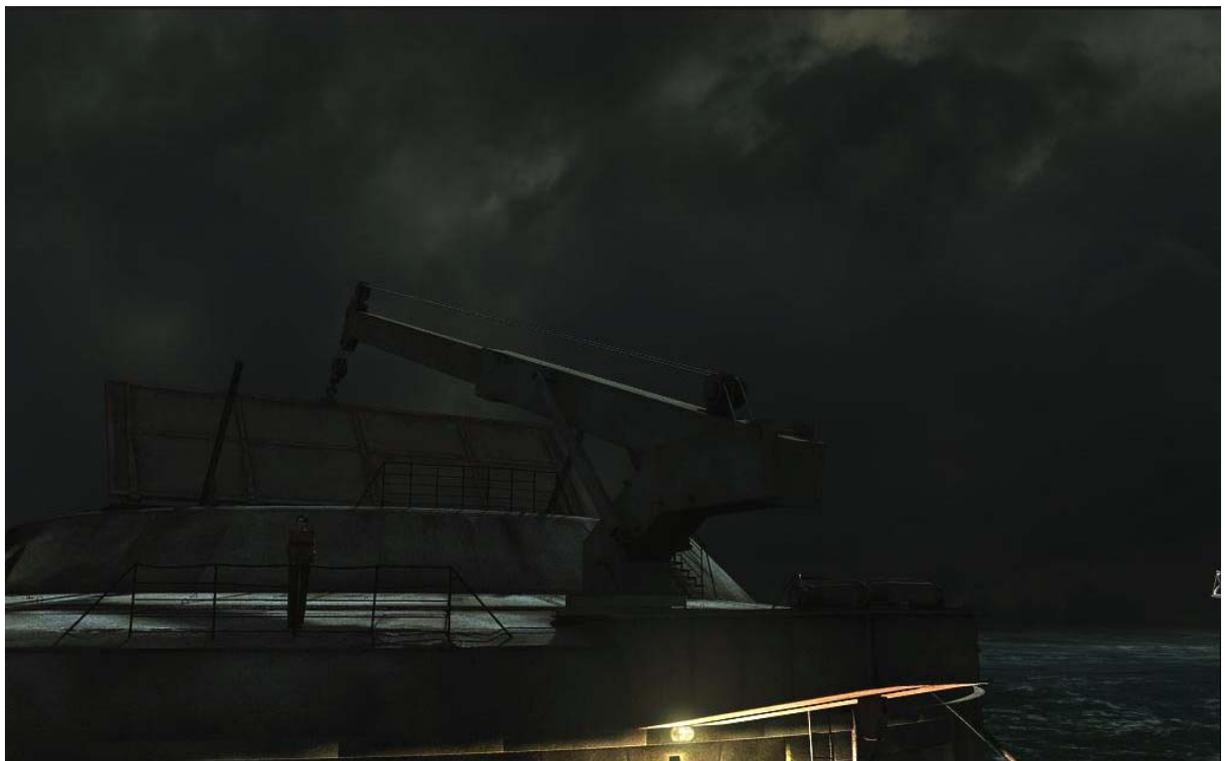
**Mit dem grünen Knopf schalten wir sie ein.  
Dann ziehen wir den linken, senkrechten Hebel 1x nach oben.  
Dann den oberen waagrechten Hebel 2x nach rechts.  
Dann den unteren waagrechten Hebel 1x nach links.  
Dann den rechten senkrechten Hebel 1x nach unten.**



**Nun sollte der Kran in der richtigen Position stehen!  
Jetzt gehen wir zur Luke des Lagerraumes.**



**Wir hängen den Kranhaken ein, gehen zurück zur Steuerung, schalten sie ein u. ziehen den rechten senkrechten Hebel 2x nach oben.**



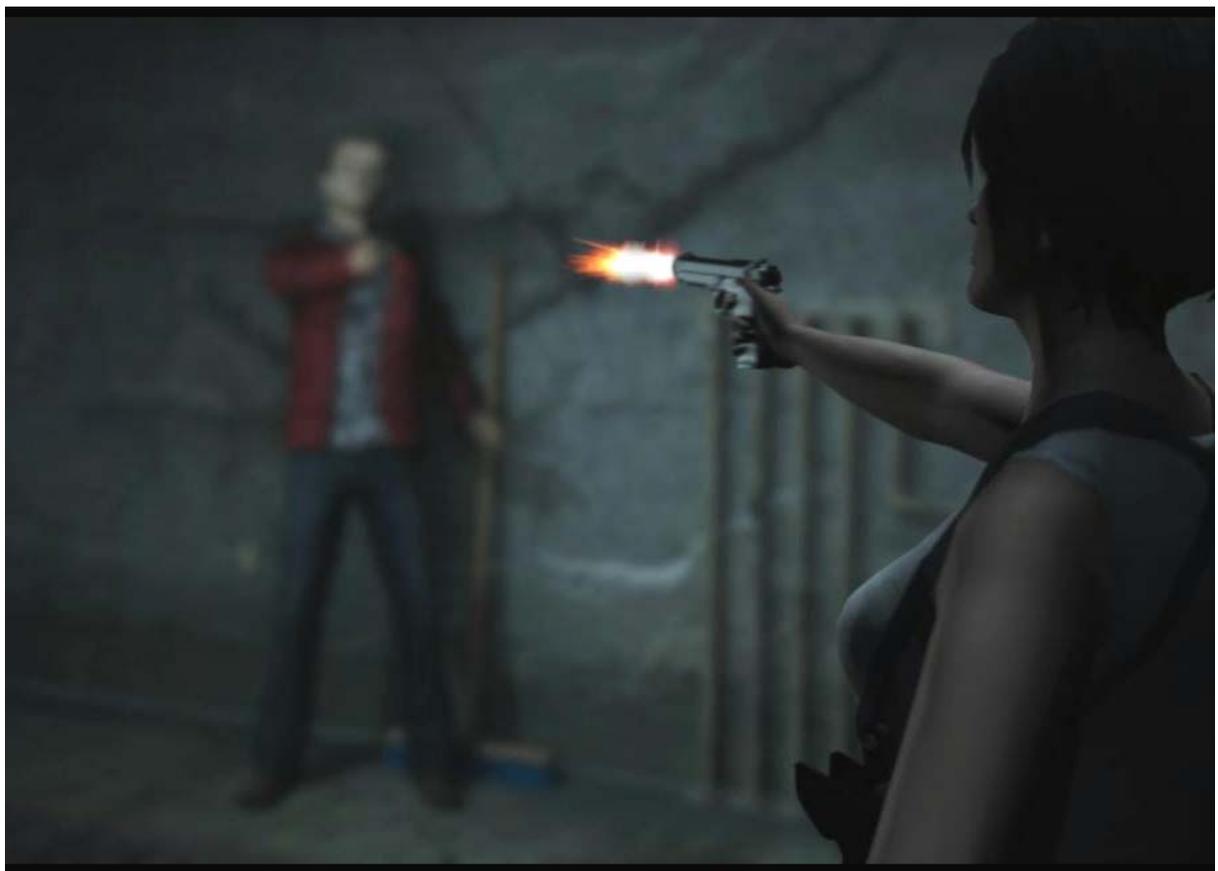
**Nun sollte die Ladeluke offen sein.  
Wir gehen hin, springen in den Lagerraum u. schauen, wie es weiter geht.**



**Es geht weiter, aber etwas anders, als wir es erwartet hatten.  
Im Lagerraum steht Archie Benson u. bittet uns zu sich.  
Da wir seine Einladung schlecht ablehnen können, folgen wir ihr.**



**Wir unterhalten uns lange mit ihm u. er erzählt uns so Einiges,  
auch, dass er nicht allein ist.  
Dann erschießt, bzw. will er uns erschießen!  
Aber wir sind etwas schneller u. töten ihn.**



**Nun gehen wir zur Tür u. hören eine Stimme!**



**Nach einem kurzen Gespräch mit „unserem Richter“ schauen wir uns die Tür an u. im Lagerraum um.**



Neben der Tür steht eine Werkzeugkiste.  
Hier erbeuten wir einen **Steckschlüssel mittlerer Größe** u. ein **abgebrochenes Sägeblatt** (beschädigter Flügel)!



Nun untersuchen wir den „Parkplatz des Bootes“.



Zwischen dem ganzen Schrott entdecken wir einen **Eimer** u. darunter einen **kleinen Steckschlüssel**.



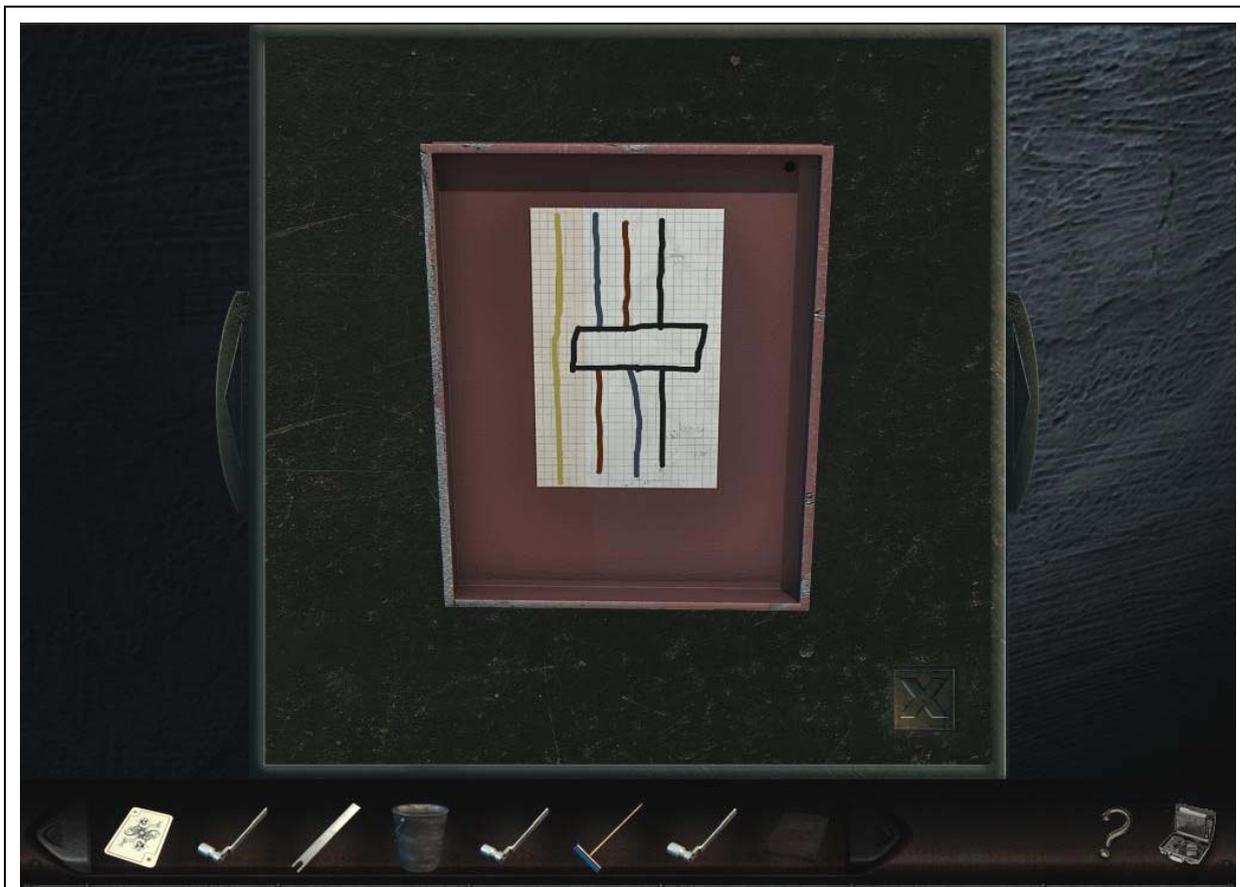
Hier erbeuten wir einen **Besen** u. einen großen **Steckschlüssel**.  
Nun gehen wir zur **Tür** u. kümmern uns um den **Schalter**.  
Wir betätigen ihn u. ....



**es tut sich nichts!**  
**Wir schauen uns die Verteilerdose an u. öffnen sie mit dem**  
**„Beschädigten Flügel“ (Sägeblatt)!**



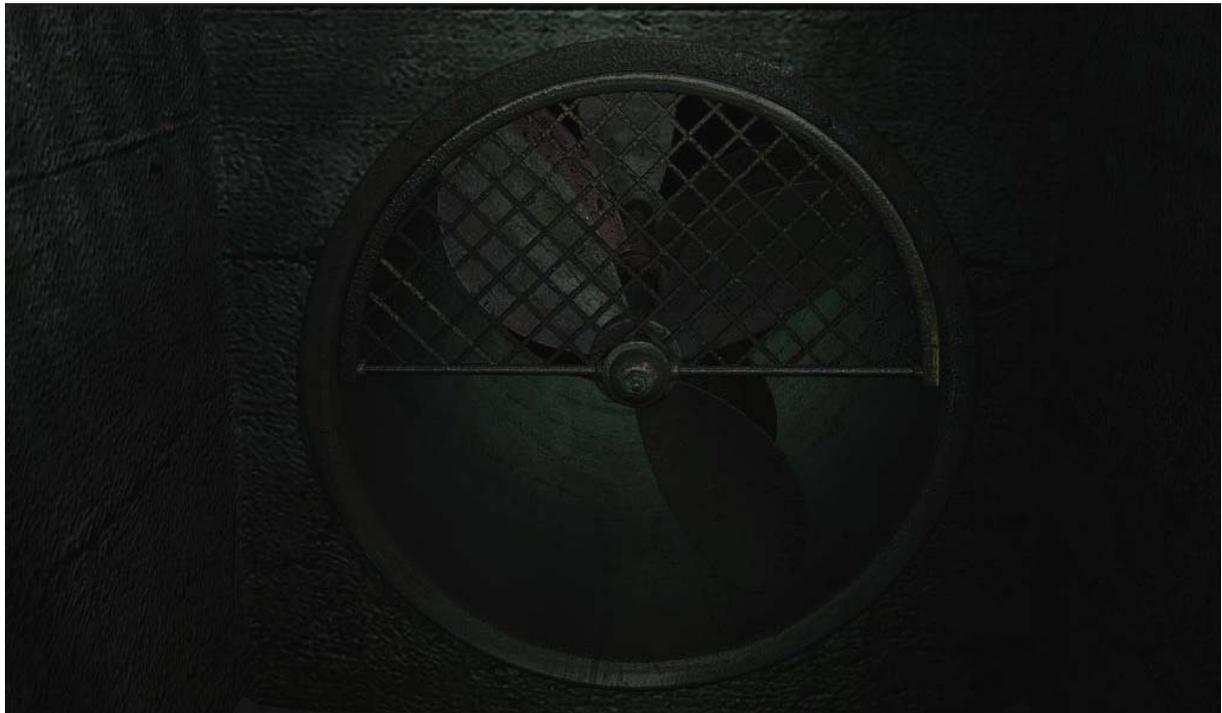
**Nun müssen wir die Verteilerdose neu verdrahten u. den**  
**Schaltplan dazu finden wir auf der Innenseite des Deckels.**



**Haben wir das geschafft (erst das Kabel u. dann die richtige Klemme anklicken) betätigen wir den Schalter.  
Wenn wir nichts falsch gemacht haben leert sich die Röhre.**



**Nun wenden wir den kleinen Steckschlüssel auf den Griff an, heben das Gitter hoch u. steigen nach unten.**

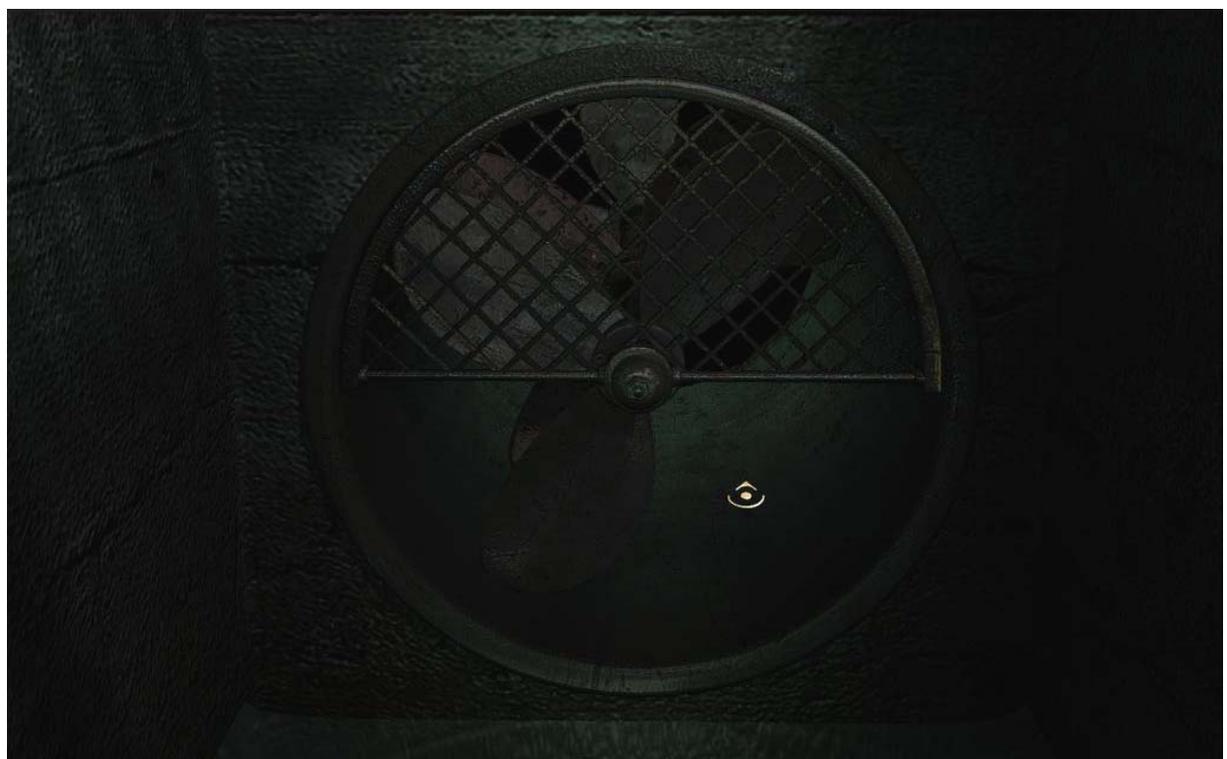


**Hier versperrt uns drei, hintereinander liegende Propeller den Weg.  
Nun müssen wir jeden Propellerteil so verstellen, dass sich ein Durchlass für uns ergibt!**

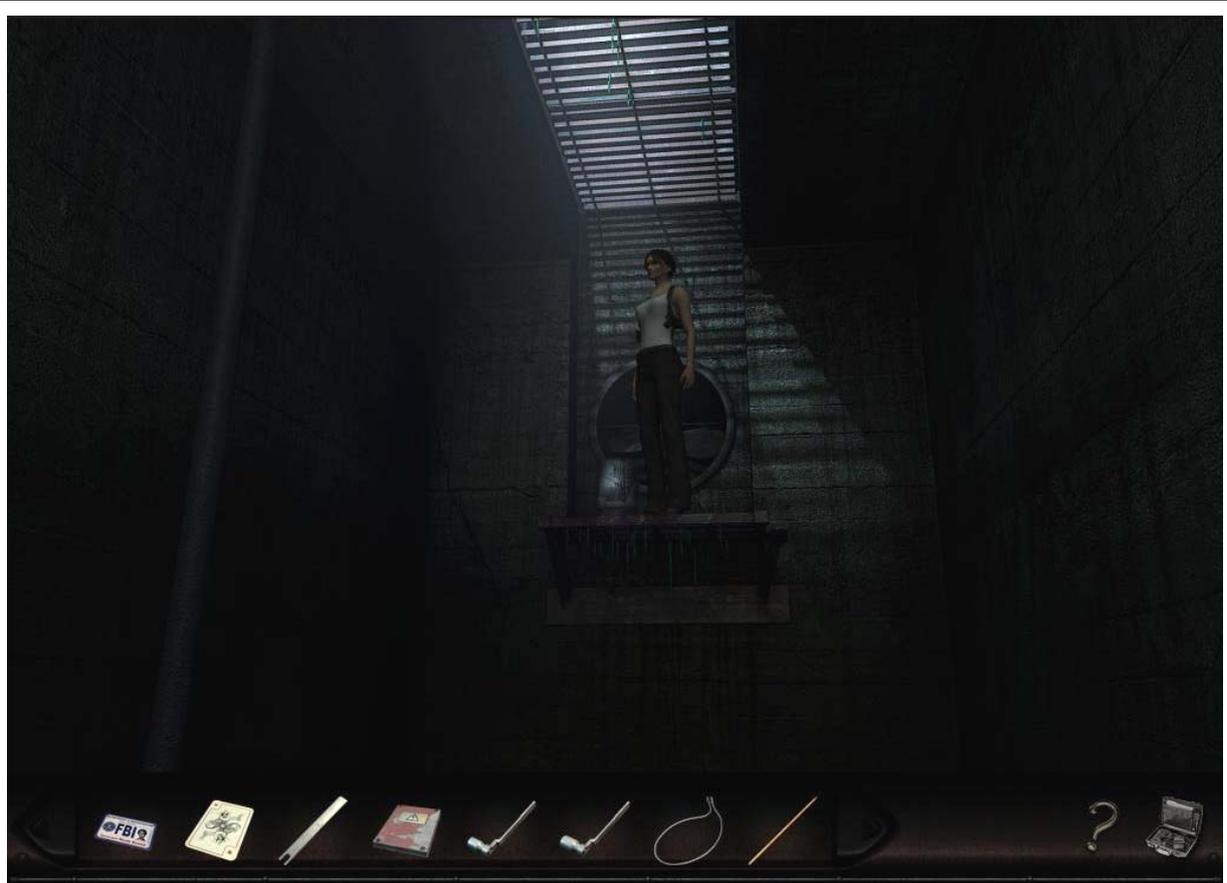
**Da hier ein Zufallsgenerator mitspielt, kann ich keinen Lösungsweg anbieten!**



**Bei diesem Vorhaben helfen uns die drei Steckschlüssel!**

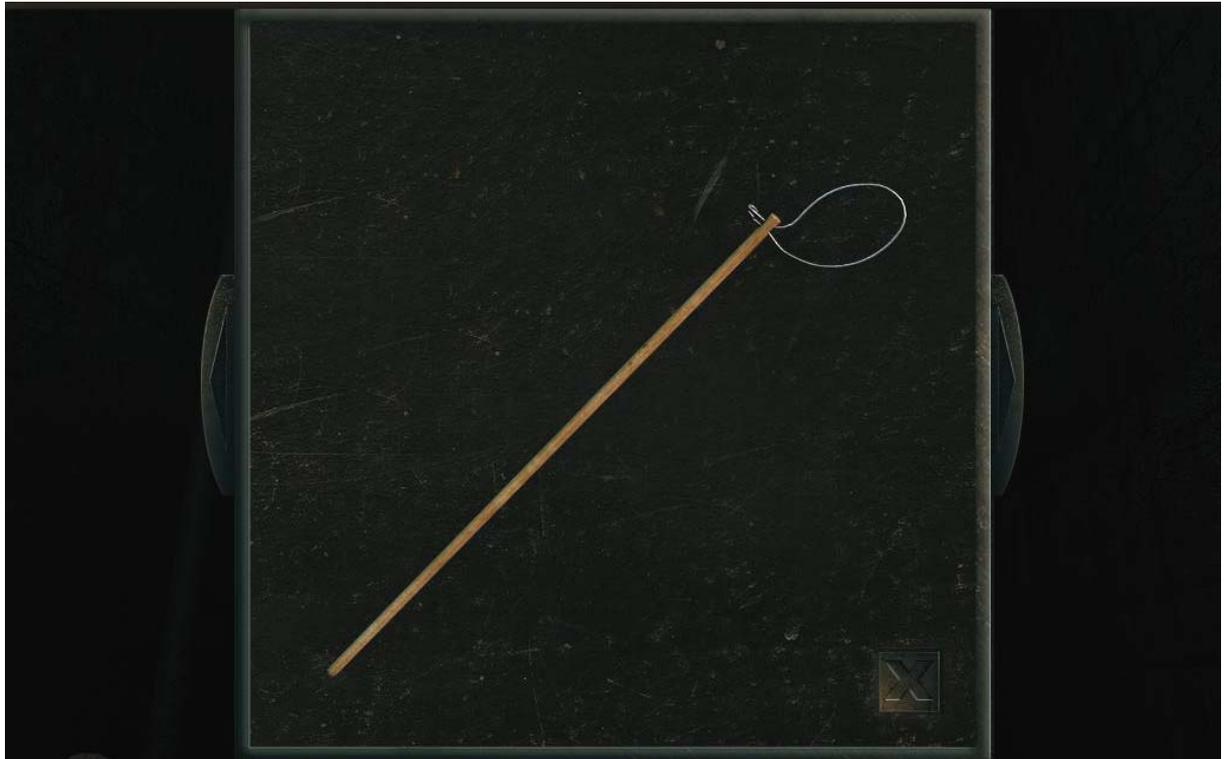


**Haben wir das geschafft, kriechen wir hindurch u. gelangen in den nächsten Raum.**

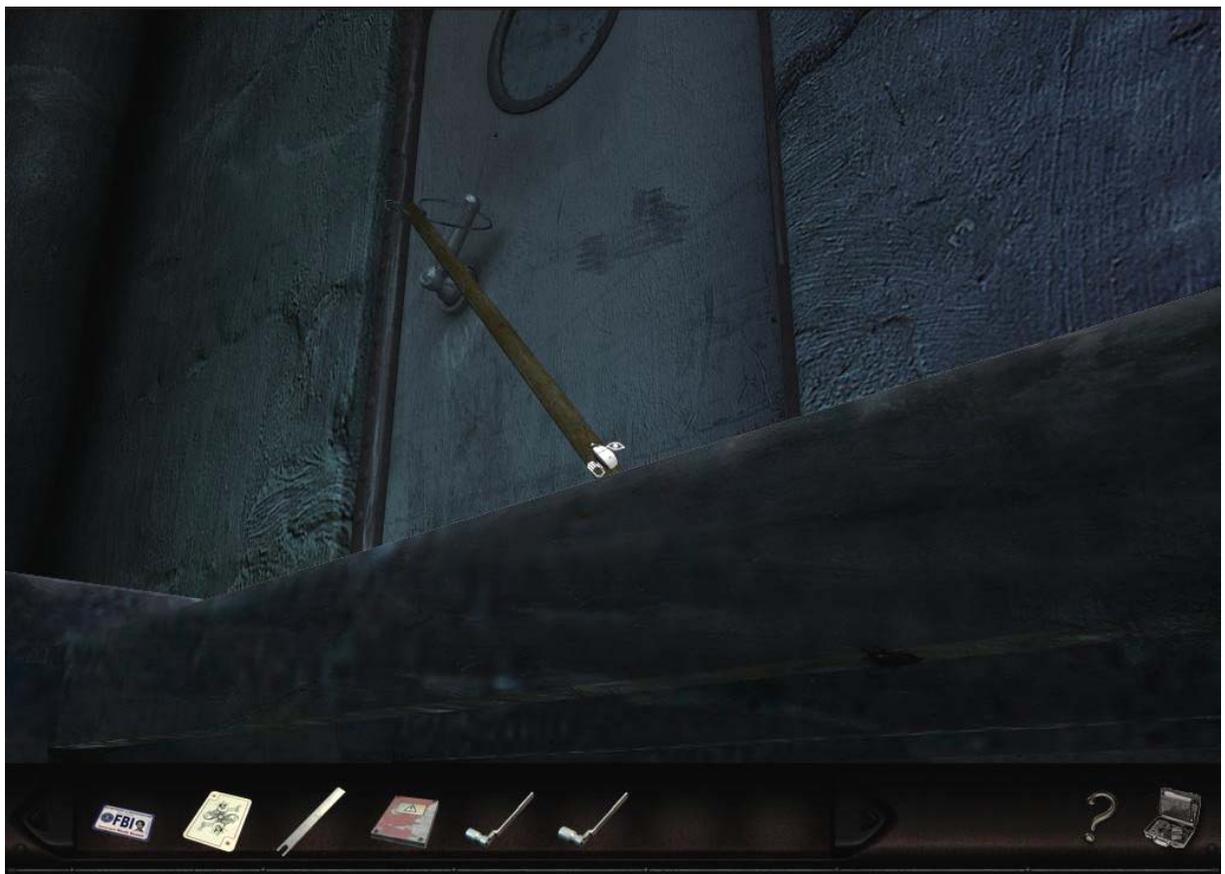


Wir stellen den Eimer auf die Plattform u. sein **Henkel** bleibt zurück.

Nun nehmen wir den Besenstiel u. verbinden ihn mit dem Henkel.



Jetzt besteigen wir den Eimer u. öffnen die Türverriegelung mit Hilfe dieser Konstruktion.



Das wäre erledigt, wir nehmen den **Eimer**, kriechen wieder zurück in den Lagerraum u. gehen durch die Tür.



Nun befinden wir uns im Leuchtturm u. gehen nach oben.



**Ende** by Locke

**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).**



Zu beziehen, über den Shop oder per Mail, beim

**Softwareservice Kratz**

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