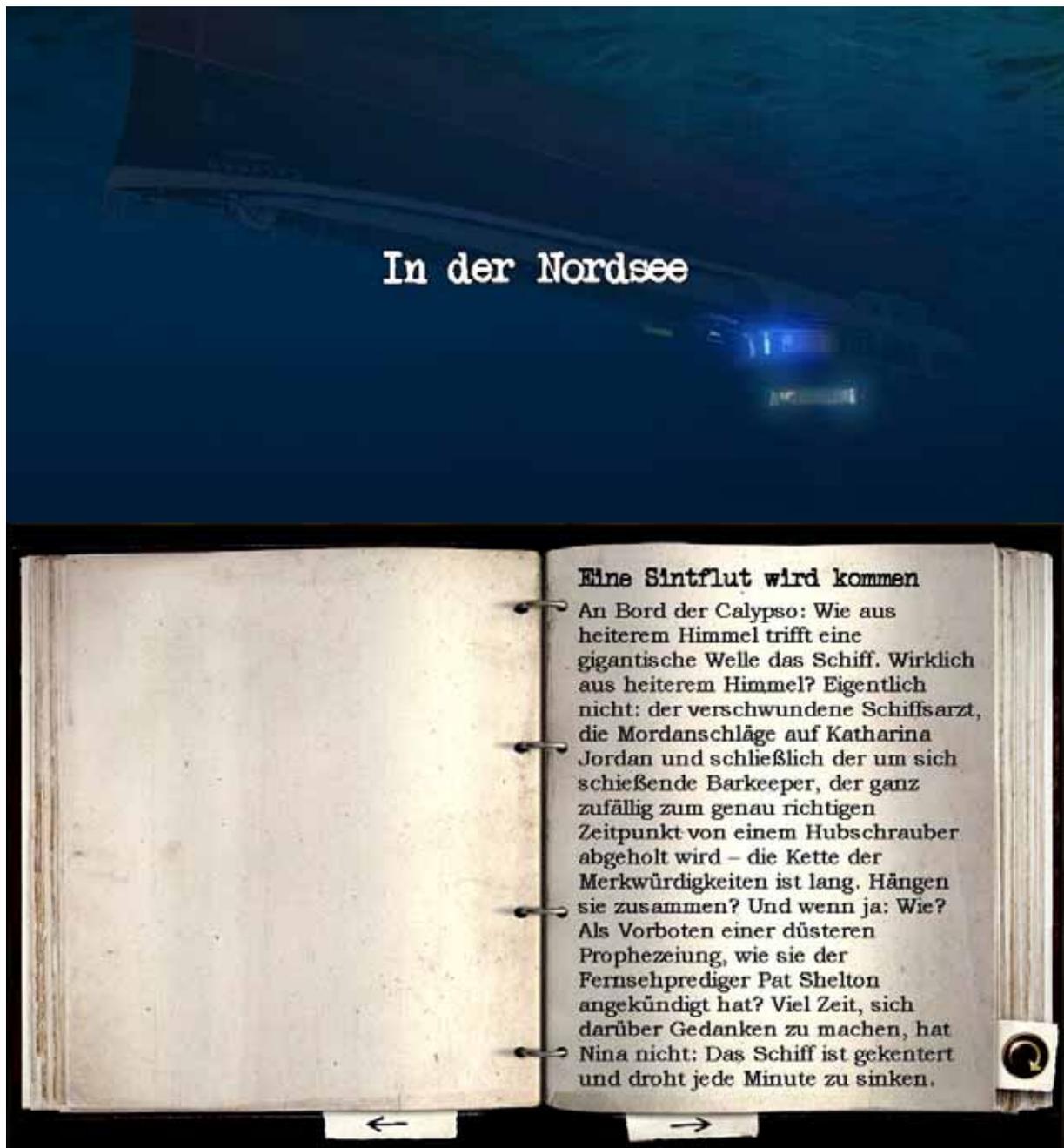


Geheimakte 2

Puritas Cordis

Kapitel 3



Nun agieren wir wieder als **Nina** u. versuchen uns u. unseren Lebensretter aus dem sinkenden Schiff zu befreien.



Wir befinden uns auf einem umgekippten Schiff, das jede Minute sinken kann. Und Sie wurden von einem tonnenschweren Stahlträger eingeklemmt. Aber keine Sorge, ich lass mir schon was einfallen.

Wir unterhalten uns mit unserem Retter u. er bittet uns eindringlich einen Brief zu suchen.



Als Erstes sehen wir uns im Steuerhaus um, heben die Büste auf u. schauen uns das Bild an.

Taufe der Calypso, Hamburg
7. April '75



Ein Bild von der Schiffstaufe.

Es ist vom **7.4.75** u. zeigt die Schiffstaufe der Calypso.
Nun widmen wir uns dem durch ein Zahlenschloss gesicherten
Aktenschrank.



Ich glaub, das war richtig.

Wir geben das Datum der Schiffstaufe ein u. Bingo, der
Aktenschrank ist offen.

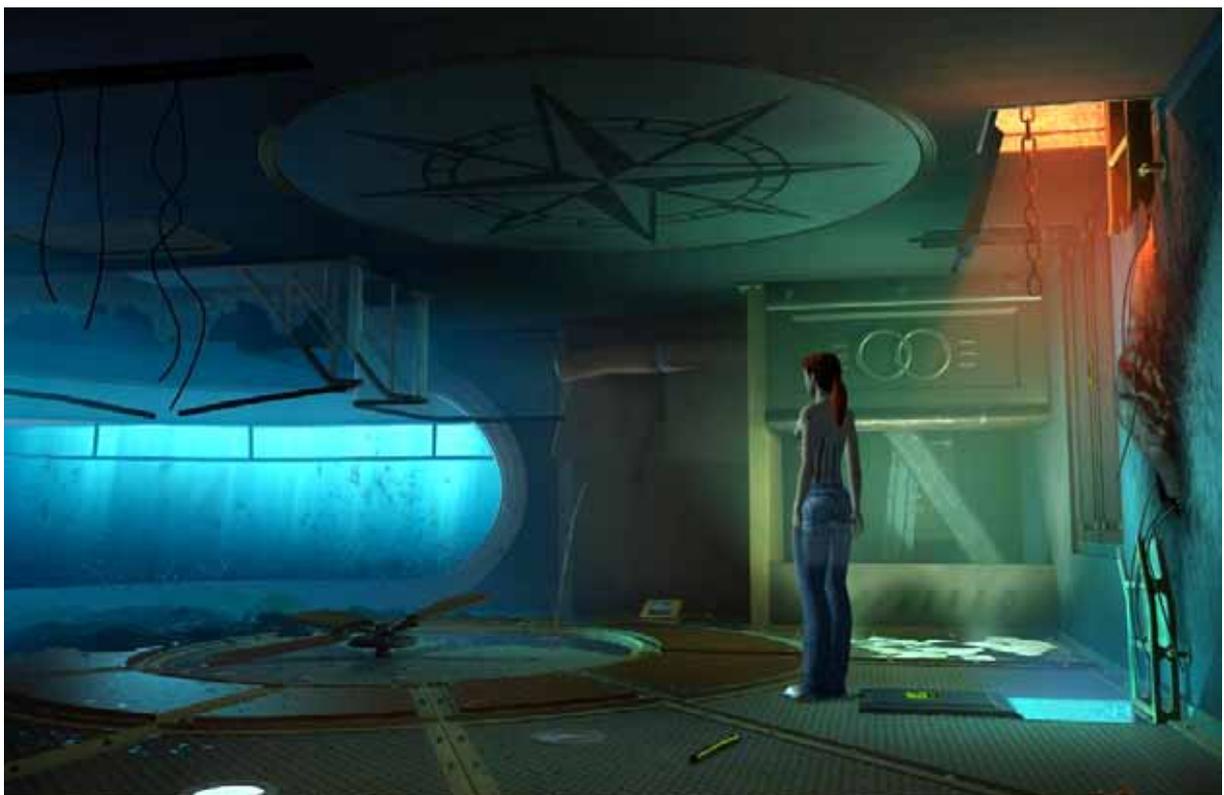


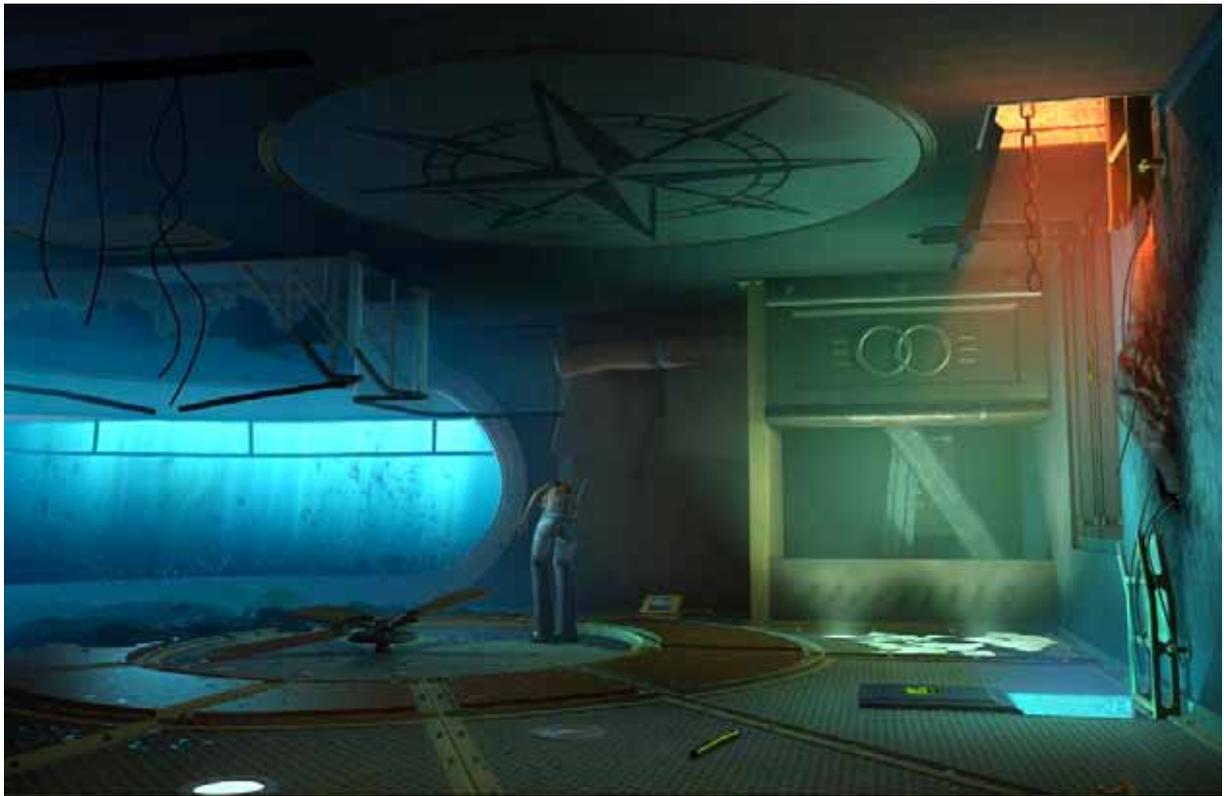
**Leider können wir, da die Anderen verklemmt sind, nur eine
Schublade öffnen.**

**Zwar ist diese leer, wir können sie aber als Steighilfe benutzen,
um die Luke zur Lobby zu öffnen.**

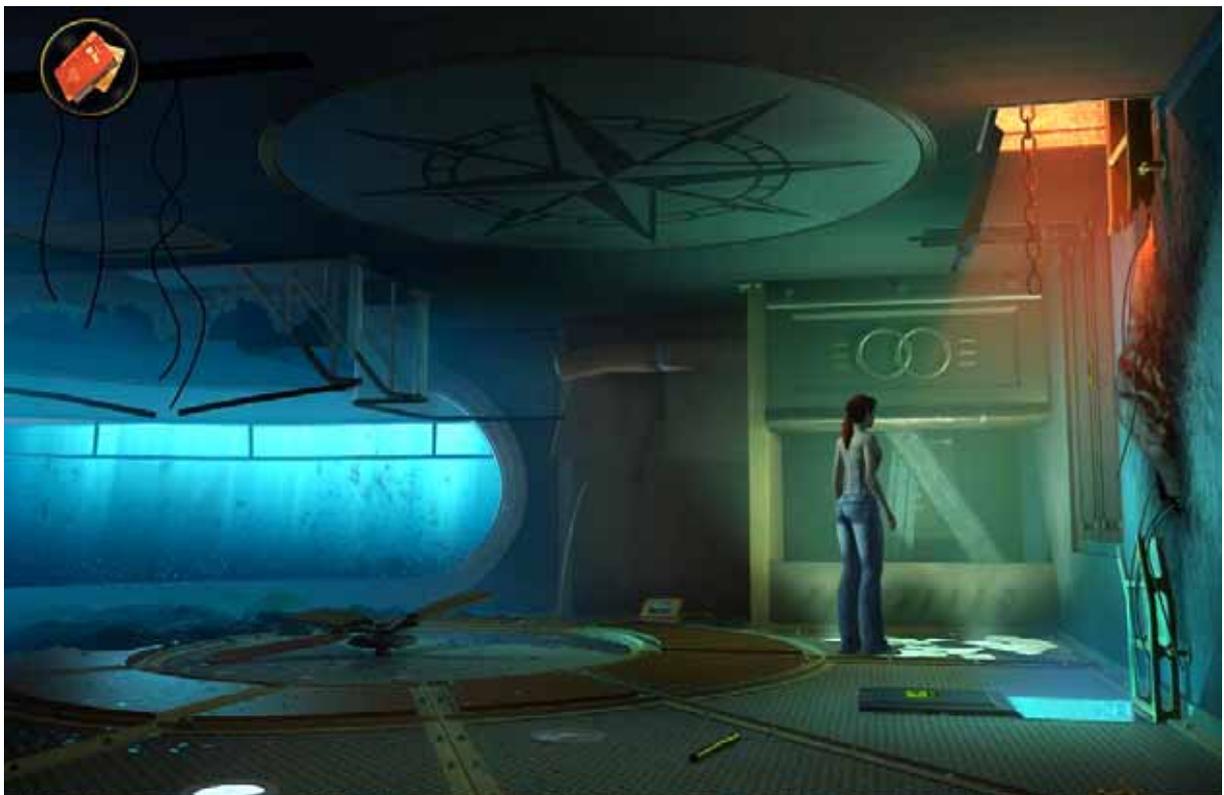
**Zuvor müssen wir uns vergewissern, dass kein Wasser dahinter
ist.**

**Dazu klettern wir nach oben, schlagen mit der Büste gegen die
Luke, u., da es hohl klingt, öffnen wir sie.**





Wir füllen eine **Bongo** mit **Wasser**, nehmen die **Metallstange** mit u. schauen uns die verstreuten **Papiere** an.



Ich hab mein Reiseticket gefunden und, wie erwartet, keinerlei ... Oh, doch. Dann stimmt es tatsächlich, und der Mann im Hafen hat mir wirklich einen Brief zugesteckt.

Hier finden wir unser **Reiseticket** u. den geheimnisvollen **Brief**.
Zufrieden klettern wir nach unten u. erstatten **Bericht**.



O.k., jetzt müssen Sie unbedingt einen Fluchtweg finden.

Gut gesagt, aber wie u. wo?



Wir stellen das andere Bongo, mit der offenen Seite unter das Rohr u. kippen das mit Wasser gefüllte Bongo ins Rohr.



So kommen wir in den Besitz von etwas Öl u. können die verrostete Bodenluke öffnen.



**Einen Fluchtweg hätten wir gefunden u. beschäftigen uns nun mit der Befreiung unseres Retters.
Wir gehen nach hinten.**



Hier stellen wir den Hebel auf „Volle Fahrt voraus“ u. eine Kette senkt sich herab.



Wir nehmen die Kette, legen sie um den Stahlträger, schieben die Eisenstange hindurch u. stellen den Hebel auf „Volle Fahrt zurück“!



**Es klappt, unser Retter ist befreit, wir unterhalten
uns ein wenig u. verlassen tauchend das sinkende Schiff!**

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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





Diabetes. Genau genommen Unterzuckerung. Ich brauche dringend ein entsprechendes Medikament oder etwas Zucker, sonst ...

**Irgendwo wurden wir angeschwemmt u. stehen vor dem
nächstem Problem!
Unser Retter ist zuckerkrank u. benötigt etwas Süßes!
Sind wir das nicht?
Na egal, wir sehen uns um.**



Ach du Scheiße, wie sieht's denn hier aus?



Als Erstes inspizieren wir unseren Koffer u. ziehen andere Klamotten an.

Nun sammeln wir einige, **kleine Steine** u. eine **Tasche** auf. Die Steine legen wir in die Tasche u. schleudern sie gegen den Arztkoffer.





Wir treffen u. der **Arztkoffer**, nebst **zwei Eimern**, liegt uns zu Füßen.

Leider enthält der **Arztkoffer**, außer einigen **Mullbinden**, nichts Brauchbares u. wir sehen uns weiter um.

Wir finden noch einen **Rechen**, einen **Kleiderständer**, eine **Felge** u. einen **Aktenkoffer**.

Dieser enthält **wertlose Akten** u. einen **Schokoriegel!**



Etwas weiter ergattern wir eine **Rettungsweste**, ein **Blech**, eine **Harpune**, eine **Autobatterie**, einen **Werkzeugkoffer** u. einen **Feuerwehrschauch**.

Diesen wickeln wir um die Felge u. haben ein provisorisches **Rad**.
Den **Werkzeugkoffer** öffnen wir mit Hilfe der **Autobatterie**.
Aus **Rechen** u. **Blech** basteln wir eine **Schaufel**.



Die **Mullbinden** wickeln wir als **Filter** um den **Eimer** u. haben so **relativ sauberes Wasser**.

Nun wenden wir die **Harpune** auf den **Strommasten** an u. **schießen einige Pfeile hinein!**





**Daran klettern wir nun hoch, stellen den Strom ab, legen die alten Akten auf den Boden u. stellen den Strom wieder an.
Die Akten fangen Feuer u. wir stellen den Strom wieder aus.**



Prima. Jetzt hab ich ein richtig schönes Feuer, das hoffentlich eine Weile brennen wird.

**Nun schnappen wir uns die Schaufel u. bringen die brennenden Akten zum Ölfass.
So, nun haben wir ein schönes Feuerchen!**



Also, was wollen wir denn heute Leckerer kochen?

**Jetzt nehmen wir den Kleiderständer, hängen den Wassereimer daran u. stellen unsere Konstruktion neben das brennende Ölfass.
Nun legen wir den Schokoriegel ins Wasser u. er beginnt zu schmelzen.**



Gute Idee, aber ich werde vorher mal etwas von dem Wasser wegschütten - so viel brauch ich für diesen kleinen Schokoriegel bestimmt nicht.

Diese Schokokreation servieren wir nun unserem Retter.



Gut, fangen wir an. Zunächst einmal: Mein Name ist David Korell, ich bin Vikar in Berlin und beschäftige mich im Auftrag der Kirche mit Sekten und den Gefahren, die von ihnen ausgehen.

Er kommt wieder auf die Beine u. erzählt uns alles, was er weiß.



Ashford, England, Anno Domini 1681.



Er mag ein Mann des Glaubens sein, dieser Zandona. Er mag ein Prophet sein. Aber ist er auch ein Mann Gottes?



Und wenn es eine genau so klitzekleine Möglichkeit gibt, diese Apokalypse zu verhindern oder zumindest entsprechende vorbeugende Maßnahmen zu treffen, dann sollten wir diese Möglichkeit nutzen.

Nachdem Davids seinen Vortrag beendet hat, hilft er uns über das Schiffswrack u. wir sehen uns auf dieser Seite um.



Tun Sie das. Vielleicht können Sie das Boot da drüben irgendwie wieder fahrtüchtig machen.
Und es wäre auch gut zu wissen, wo wir uns eigentlich befinden.



**Den Koffer öffnen wir wieder mit Hilfe der Batterie u. erbeuten
eine **Anzug** u. eine **Digitalkamera**.
Nun gehen wir wieder zurück u. knipsen den Wegweiser.**



Die Kombination aus optischem und digitalem Zoom ist schon eine feine Sache. Damit kann ich im Vorschaufenster der Kamera sogar die Ortsnamen der Straßenschilder lesen.

**Leider sagen uns die Namen nichts u. wir gehen wieder zurück.
Wir untersuchen den Tankrucksack, finden eine zerfledderte
Landkarte u. sehen sie uns an.**



Auf der Landkarte sind auch die Orte verzeichnet, die ich auf den Straßenschildern gelesen habe - sogar dieses Gatineau, von dem David Korell gesprochen hat. Ist nicht gerade ein Katzensprung, aber immerhin leicht zu finden: Einfach immer nur Seine-aufwärts.



Den ganzen Erdrutsch abzutragen, kann ich vergessen. Aber ich werde mal hier vorne graben, wo die Verpackungsreste liegen. Vielleicht ist der ehemalige Inhalt ja auch noch in der Nähe.

Nun buddeln wir noch etwas bei dem Erdrutsch u. legen das **Lüfterrad eines Lkws frei.
Mehr gibt es hier nicht zu holen, also kümmern wir uns um die „Motorradleiche“.**



Als Erstes montieren wir das Schlauchrad u. schaffen das Motorrad zum Boot.



Nun wenden wir die Werkzeugkiste auf das Motorrad an, bauen den Motor aus u. installieren ihn am Boot.



Jetzt bauen wir das Lüfterrad als Schiffsschraube an.



Den Ventilator als Schiffsschraubenersatz verwenden? Warum nicht ... Darum nicht: Eine Schiffsschraube muss im Wasser und dementsprechend unterhalb des Bootes liegen. Ist zufällig eine Hebebühne in der Nähe?

Aber da das ohne Hebebühne schlecht geht, müssen wir uns etwas anderes einfallen lassen!



Wir besorgen uns noch einige Rettungswesten, heben damit das Boot hoch u. montieren die „Schiffsschraube“!



Und wieder einmal hat sich meine Ausbildung zur Motorradmechanikerin bezahlt gemacht.

**Nun, da das Boot repariert ist, gehen wir zu David.
Dieser sitzt immer noch in seinen nassen Klamotten
auf dem Wrack.
Wir geben ihm den Anzug u. er macht sich landfein!**



Na, jetzt übertreiben Sie's mal nicht. Ziehen Sie sich lieber gleich um. Ich werde auch nicht hinschauen, versprochen.



Ja, ich denke, wir können uns auf den Weg nach Gattineau machen.

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Wird mit **Kapitel 4** fortgesetzt!