

# Geheimakte 2

## Puritas Cordis

### Kapitel 6

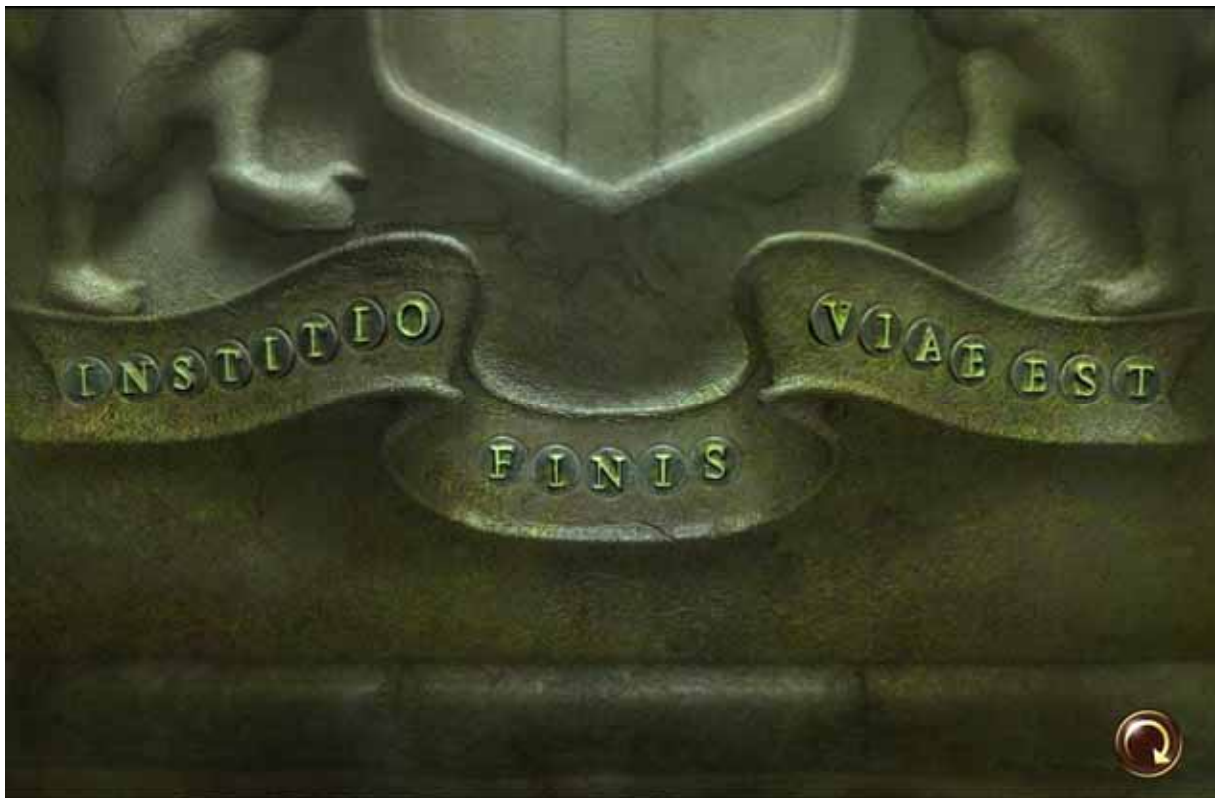


*So, dann will ich mir die Ruine noch mal genauer anschauen.*

Wir entfernen den **blauen Stein** aus der Säule, fallen um u. landen, ziemlich unsanft, in einem Kellergewölbe.



**Nachdem wir unsere Knochen sortiert haben, machen wir uns Gedanken, wie wir hier wieder heraus kommen.**



**Wir schauen uns das Wappen an, bemerken, dass sich einige Buchstaben drehen lassen u. rufen lauthals um Hilfe. Unser Rufen wird gehört u. wir werden aus dieser missligen Lage befreit.**



Vielen Dank, Sie haben mir vermutlich das Leben gerettet.

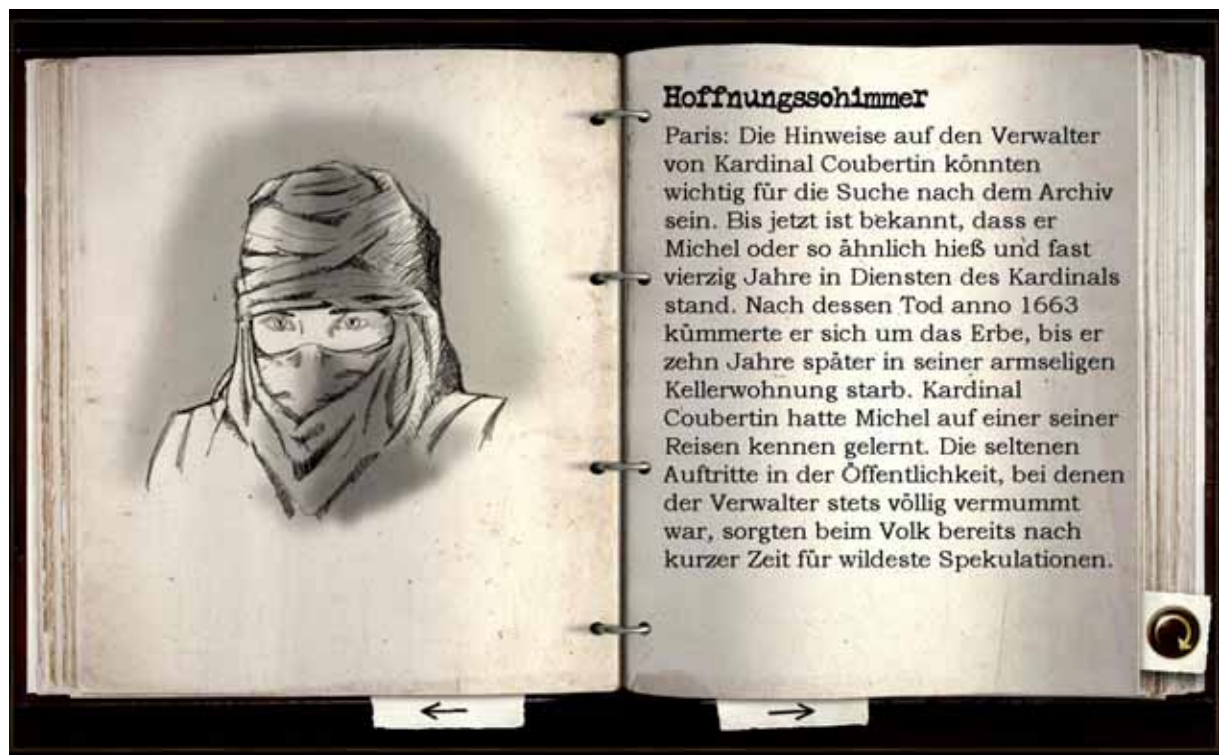
**Wir bedanken uns bei unserem Retter, führen ein aufschlussreiches Gespräch mit ihm u. gehen zum Friedhof.**



Auf dem Weg dorthin wühlen wir noch etwas im Kompost u. fördern eine **Kerze** u. einen **Pflock** zutage.



*Ich werde mich mal auf die Suche nach dem Grab von diesem Verwalter Michel machen. Keine sonderlich heiße Spur, aber da er anscheinend Kardinal Coubertin sehr nahe stand, ist es nicht ganz unwahrscheinlich, dass ich da etwas herausfinden kann.*



**Vermummt, könnte Michel eine Frau gewesen sein?  
Also machen wir uns auf die Suche nach einem **Grab einer armen,  
alten Frau, die 1673 gestorben ist!****



*Das Grab der Verwalterin – und vielleicht auch der Geliebten – von Kardinal Coubertin. Irgendeinen Hinweis muss es hier geben. Wenn ich nur wüsste, welchen.*

**Wir finden es auch, sehen es uns genau an, bemerken dass einige  
Buchstaben schräg stehen u. gehen zurück.**



**Diese stellen wir auch auf dem Wappen schräg u.**



*Geschafft! Ich bin wirklich ein Genie – nur ist natürlich mal wieder keiner da, um das ausreichend zu würdigen.*

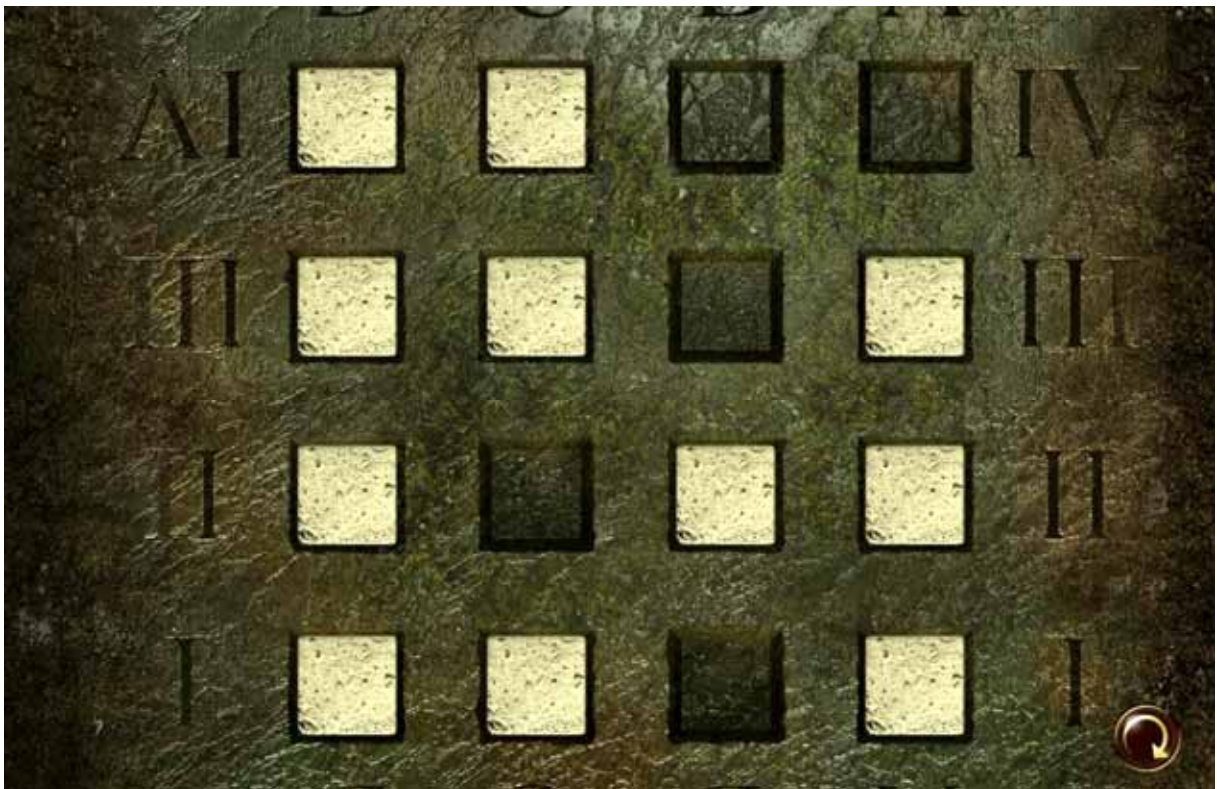
**eine Geheimtür öffnet sich u. wir gehen hindurch.**



*Hinter dem Abgrund befindet sich ein weiterer gemauerter Raum. Da ich ein grundpositiver Mensch bin, hoffe ich einfach mal, dass sich dort das gesuchte Archiv befindet.*

**Nun müssen wir uns überlegen, wie wir über den  
Abgrund gelangen.**

**Zu unseren Füßen bemerken wir ein Mosaik, leider fehlen uns, bis  
auf unseren Blauen, noch einige Steine dazu.**



**Jetzt schauen wir uns die Landkarte an u. lesen den Text.**



*Scheint eine alte Karte vom Gebiet des heutigen Frankreichs zu sein. Auf der Tafel daneben steht ein Text.*

**Da wir ohne die Steine nicht weiterkommen, verlassen wir diese Stätte u. interviewen unseren Retter. Dieser gibt uns, ausser einigen Tipps, auch einen **Stadtplan** u. wir marschieren los.**



*Dann will ich mich mal auf die Suche nach den fehlenden blauen Steinen machen. Am besten fang ich auf dieser Brücke an, die hier ganz in der Nähe sein soll.*





**Wir beginnen an der Brücke mit unserer Suche u. durchwühlen den Müll.**

**Diese Aktion bringt uns einen **Schnuller** u. **5 Cent** ein!  
Nun führen wir ein geistreiches Gespräch mit dem Straßenfeger u. gehen auf die andere Seite der Brücke.**

**Diese ist total verdreckt u. wir müssen den wasserscheuen Straßenfeger irgendwie nass bekommen.**

**Hier haben wir keine Möglichkeit dazu, also verlassen wir die Brücke.**





**Wir schauen uns das Auto an, bemerken den Kratzer, reden ausführlich mit dem jungen Italiener u. betreten anschließend die Metrostation.**



**Hier sehen wir uns gründlich um u. finden einen **Teddy** u. einen **Regenschirm**.  
An die abbröckelnde Deckenfarbe kommen wir nicht heran.**



*Ich steck das Schild mal ein. Wenn sich dieses Spiel nicht vernünftig verkauft, dann habe ich hier vielleicht immer noch eine Job-Alternative.*

**Nun stecken wir uns noch das „Aushilfe gesucht“ Schild ein u. gehen zur Bahnhofsuhr. Hier schauen wir durch die zerbrochene Glasscheibe des Zifferblattes u. stellen die Kerze auf den Minutenzeiger!**



*Gar keine so schlechte Idee: Ich lege die Kerze auf den Minutenzeiger und ziehe die Uhr auf. Wenn der Zeiger dann weiterwandert, rutscht die Kerze irgendwann vom Zeiger runter, fällt auf den Wagen und löst so die Alarmanlage aus.*



*Ein teuflischer Plan, der mich vermutlich viele Sympathien kosten dürfte. Wäre das hier ein Computerspiel, würde man es vermutlich als Gewalt verherrlichend einstufen und auf den Index setzen.*

**Jetzt bringen wir das Uhrwerk in Gang u. eilen nach unten.**



**Unser Plan geht auf, die Kerze fällt auf den Wagen u. löst den Alarm aus.**

**ROSSI läuft hin u. verpasst seine Freunde.**



Halt! Wartet, ihr fahrt in die falsche Richtung! Ihr müsst doch hier abbiegen! Haaalt!

**Diese brettern über die Brücke u.**



Argh, so ein Mist. Jetzt bin ich komplett durchnässt.

**unser Straßenfeger kann seiner Arbeit nachgehen.  
Nun widmen uns dem armen ROSSI!**



Wir heben die **Zeitung** auf, lesen sie, trösten ROSSI u.  
gehen nach links.



Hier können wir einen **Hula-Hoop-Reifen** aus dem Wasser  
fischen, den **Tennisball** nehmen u. wieder mit unserem Retter,  
einem Clochard, reden.

Dieser verspricht uns, falls wir ihm etwas zum Essen besorgen  
würden, mit dem Trinken aufzuhören!

Wir gehen nun zum Zoo.



Wir schauen uns die Statue an, u. nehmen den **Nagellack** u. die leere **Getränkedose** mit.

Ein Baguette bekommen wir erst, wenn die Enten da sind u. die Milchkanne können wir nicht einfach so klauen.

Wir gehen nach rechts u. statten den Krokos einen Besuch ab.



*Da ist einer der gesuchten blauen Steine – bewacht von einem lieblichen Krokodil. Es stellt sich also die nicht ganz irrelevante Frage: Wie soll ich da bloß rankommen?*

**Hier sehen wir auch einen blauen Stein, aber wie erreichen wir ihn ohne gefressen zu werden?**



Wir informieren uns über das Nilkrokodil, nehmen die **Tröte** u. probieren sie aus.



*Es scheint sich nichts und niemand von dieser Tröte angelockt zu fühlen. Und wenn doch, dann ist er oder es vermutlich zu weit weg und hat es nicht gehört.*

**Leider reagiert „Nichts u. Niemand“ darauf.  
Wir probieren noch das Motorboot aus u. gehen zum Elefanten.**





Hier heben wir die **Schachtel**, in der sich noch Reste von Erdnüssen befinden, auf u. gehen nach links zum Affenkäfig.



Hier bemerken wir einige Risse im Boden, stecken unseren Holzpflock in den Einen u. stellen die leere Getränkedose darauf. An den Ball u. die Erdnüsse kommen wir nicht, also reden wir nochmals mit dem Tierpfleger u. sind etwas schlauer!



Nein, Gott bewahre. Es ist ein ganz normaler langer Ast. Ich nehm ihn einfach nur in die Hand, und schon reagiert der Affe auf mich. Keine Ahnung warum, aber es funktioniert.

**Wir reden über den Affen, die Enten u. gehen zur Brücke.**



**Hier finden wir einen **blauen Stein**, u. entfernen ihn mit Hilfe des Regenschirmes.**

**Im Hintergrund sehen wir einige Enten u. probieren unsere Tröte aus.**



*Interessant. Die Enten scheinen auf die Tröte zu reagieren.*

**Es klappt, die Enten kommen ein Stück näher.**



**Nun gehen wir in den Park.**



**Auch hier benutzen wir die Tröte, die Enten kommen angefliegen u. wir gehen in den Zoo.**



**Wieder tröten wir u. die Enten landen auf dem Zoogewässer. Nun gehen wir zum Pfleger u. dürfen uns ein **Baguette** nehmen.**



**Da es ziemlich hart ist, weichen wir es etwas in der Milchkanne auf u. gehen in den Park.**



Ja, das sieht in der Tat sehr gut aus. Und ich kann sogar meine wenigen Zähne schonen. Vielen Dank, Sie haben das Herz wirklich am rechten Fleck.

**Wir kredenzen es unserem Retter u. dürfen dafür die **Spritpulle** mitnehmen.  
Das wäre erledigt u. wir gehen wieder in den Zoo.**



**Hier nehmen wir den Pfahl, zeigen ihn dem Affen u. er schaut zu uns.**



**Nun bauen wir unsere Konstruktion wieder auf, gehen durch den Reifen u. der Affe macht das Gleiche im Käfig!  
Nun nehmen wir den Tennisball u. werfen damit die Getränkedose herunter.**



Der Affe macht es uns nach u. so gelangen wir an eine **Dose mit Erdnüssen!**



*Ich wusste schon immer, dass ich mal ein großes Vorbild sein würde. Okay, es ist nur ein Affe, der mit Bällen auf Dosen wirft – aber für den Anfang doch gar nicht schlecht, oder?*

Wir heben sie auf, nehmen auch **Tennisball, Dose u. Pfahl** wieder mit u. gehen zu Dumbo!



*Na, mein Kleiner. Magst du ein paar Erdnüsse?*

**Hier geben wir Dumbo einige Erdnüsse, wenden die Dose auf das Vogelnest an u. Dumbo bringt den Baum zu Fall.**



**Nun könnten wir in das Krokodilgehege klettern, aber solange das Krokodil nicht weg ist, trauen wir uns nicht.**





*Böse dreinschauender Teddy gegen Krokodil - interessantes Duell.*

**Jetzt werfen wir den Teddy ins Wasser u. gehen zum Motorboot.**



**Wir starten den Motor, das Krokodil kommt u. wir hoffen dass es nun ausreichend abgelenkt ist!**



Nun steigen wir ins Krokodilgehege, können, den schon lockeren, **blauen Stein** mitnehmen u. uns um ROSSIS Auto kümmern.



*Mist, jetzt ist mir ein bisschen was aus der Flasche auf das Auto getropft. Hoffentlich fällt das später nicht allzu sehr auf.*

Wir bessern die Kratzer mit Nagellack aus, nehmen die **Kerze** wieder mit u. gehen in den Park.



**Wir reden mit ROSSI, wenden unser Geldstück auf den „Wunschbrunnen“ an u. wünschen uns, dass ROSSIS Auto keinen Kratzer mehr hat.**



So, jetzt bin ich mal gespannt. Ich hab mir gewünscht, dass Ihr Auto keinen Kratzer mehr hat.

**ROSSI glaubt nicht an einen Erfolg u. wir gehen gemeinsam nachsehen!**



Der ... der Kratzer ist fast weg.

**Der Kratzer ist fast weg, aber was will man denn für  
5 Cent verlangen?  
Also zieht ROSSI los, wirft 10 Cent in den Brunnen u. kommt  
wieder zurück.**



Na ja, vielleicht fühlt sich der Wunschbrunnen ein bisschen verarscht und lässt sich mit dem Wunder  
jetzt extra etwas Zeit.

**Wir verlassen ROSSI u. gehen zurück in den Park.**



*Das nenn ich mal eine gelungene Investition: 200 % Gewinn in wenigen Minuten. Wenn ich die Welt gerettet habe, werde ich ein Buch über Anlagestrategien schreiben.*

Hier nehmen wir **15 Cent** aus dem Brunnen u. gehen in die Metro.



*Ich hab fast mein ganzes Vermögen gegen ein Kaugummi getauscht – hoffentlich hat sich diese Investition gelohnt.*

Wir investieren 10 Cent für einen **Kaugummi** u. gehen ins Gefängnis.



*Eine Ausnüchterungszelle. Wenn mich nicht alles täuscht, dann müsste da hinten an der Wand einer der gesuchten Steine sein.*

**Wir schauen in die rechte „Ausnüchterungszelle“ u. sehen einen blauen Stein.**

**Da wir unbedingt dort hinein müssen, verkleben wir das Schloss der linken „Ausnüchterungszelle“ mit Kaugummi!**

**Nun gehen wir zur Wärterin u. spielen ihr eine Betrunkene vor.**

**Aber da wir keine Fahne haben, glaubt sie es uns nicht.**

**Also helfen wir etwas nach u. spülen uns den Mund aus.**





*Bäh, das Zeug ist widerlich. Ich hab es wieder in die Flasche gespuckt – ist auch besser so, schließlich brauch ich auch weiterhin einen klaren Kopf. Aber den ekligen Geschmack werde ich jetzt bestimmt die ganze Zeit im Mund haben.*

**Nun gehen wir zurück u. lassen unsere schauspielerischen Talente heraus.**



*Hallöchen, du schicke Schnitte, isch bin hackedischt und will inne ... hicks ... Ausnüscher ... hicks ... Ausnüscher ... hicks ... ich will inne Zelle.*



**Nun wird uns noch eine Blutprobe abgenommen.  
Zum Glück klingelt das Telefon, die Wärterin verlässt den Raum  
u. wir verfälschen die Blutprobe mit dem Sprit aus der Flasche.**



Ich ... Sie haben 3,7 Promille ... Ich bin mir nicht sicher, wie Sie überhaupt sprechen oder gerade sitzen können ... oder warum Sie überhaupt noch leben.

**Der Test verläuft zu unseren Gunsten u. wir werden, in die richtige Zelle verfrachtet!**





*Da scheint noch eine Zelle nebenan zu sein – eine sehr musikalische Zelle.*

**Hier unterhalten wir uns noch etwas mit unserem musikalischen Zellennachbarn u. sehen uns unser Domizil an.**

**Wir nehmen den **kaputten Ball** u. den **Löffel**.**

**Damit versuchen wir den blauen Stein aus der Wand zu lösen.**



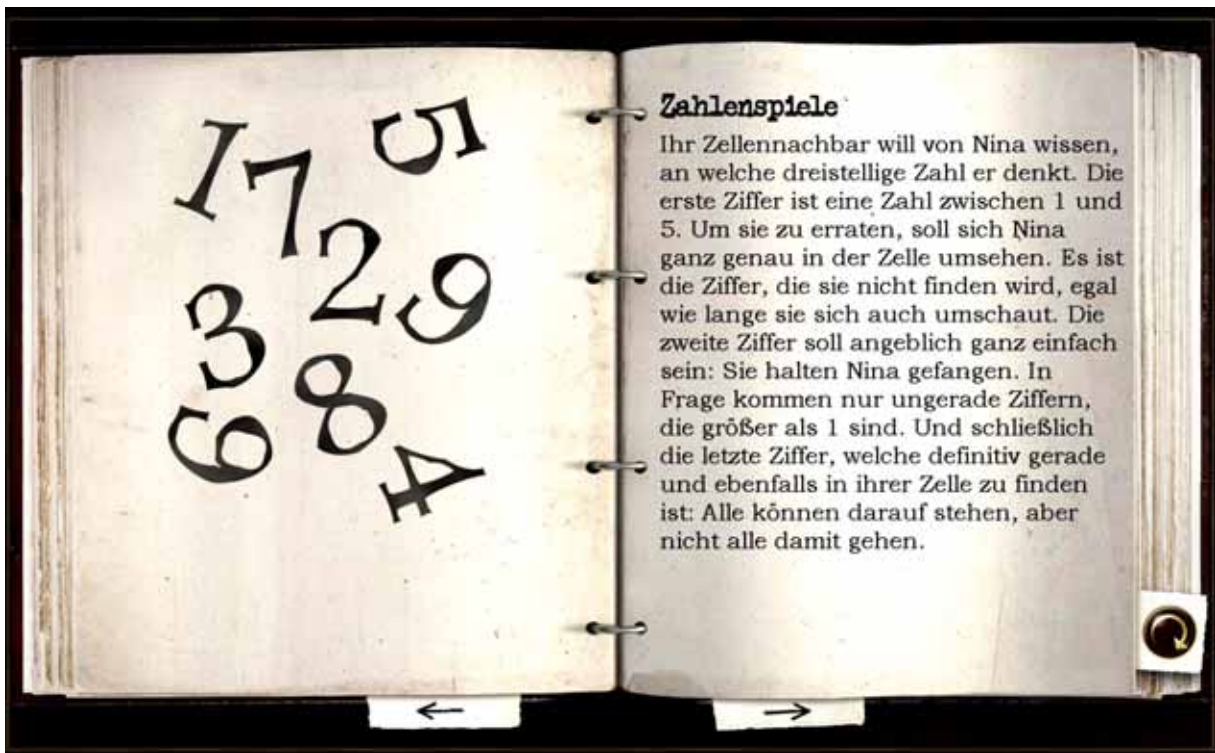
*Gut, dann will ich mal hoffen, dass ich in Zukunft kein Kratzen und Schaben mehr hören werde.*

**Leider hört die Wärterin die Geräusche u. wir müssen damit aufhören!**



Könnten Sie mir eventuell einen Gefallen tun und noch mal ein bisschen Mundharmonika spielen?

**Wir bitten unseren Zellennachbarn etwas Musik zu machen, damit die Wärterin unser Kratzen nicht hört. Es ist auch gewillt dazu aber zuerst müssen wir ein Rätsel lösen.**





Wow, ich bin begeistert. Nur schade, dass ich Ihre Gesellschaft dann vermutlich nicht mehr allzu lange genießen darf.

Das Ergebnis lautet **596**, denn:

Es gibt nichts das **5x** vorhanden ist!

Es gibt **9** Gitterstäbe!

Es gibt **6** Beine!



Ich hab den Stein. Jetzt muss ich hier nur wieder raus.



Keine Ahnung. Ich verlange auf jeden Fall eine B-Probe. Und sollte selbst die positiv sein, wird mein Anwalt Sie auf Verfahrensfehler verklagen.

Nun, da wir den **blauen Stein** haben, klopfen wir an die Tür, werden alsbald an die frische Luft befördert u. gehen in den Park.



*Dieser kaputte Fußball ist ein perfekter Wasserbehälter.*

Hier füllen wir den defekten **Ball mit Wasser** u. gehen in die Metro-Station.



*Mit dieser Methode den ganzen Brunnen füllen? Na, das kann ja heiter werden, da muss ich bestimmt noch ein paar Mal laufen.*

**Wir füllen den Brunnen u. schalten die Pumpe ein.**



*Der Wasserstrahl geht nicht bis zur Decke. Wäre ja auch zu einfach gewesen.*

**Leider reicht der Druck nicht, um die Farbe von der Decke zu entfernen.**

**Wir schalten die Pumpe wieder aus u. überlegen!**



*So, eine der Öffnungen wurde erfolgreich verstopft.*

**Jetzt verstopfen wir eine der Düsen mit dem Schnuller u.  
2 Andere mit der Kerze.  
Nun schalten wir die Pumpe wieder an.**

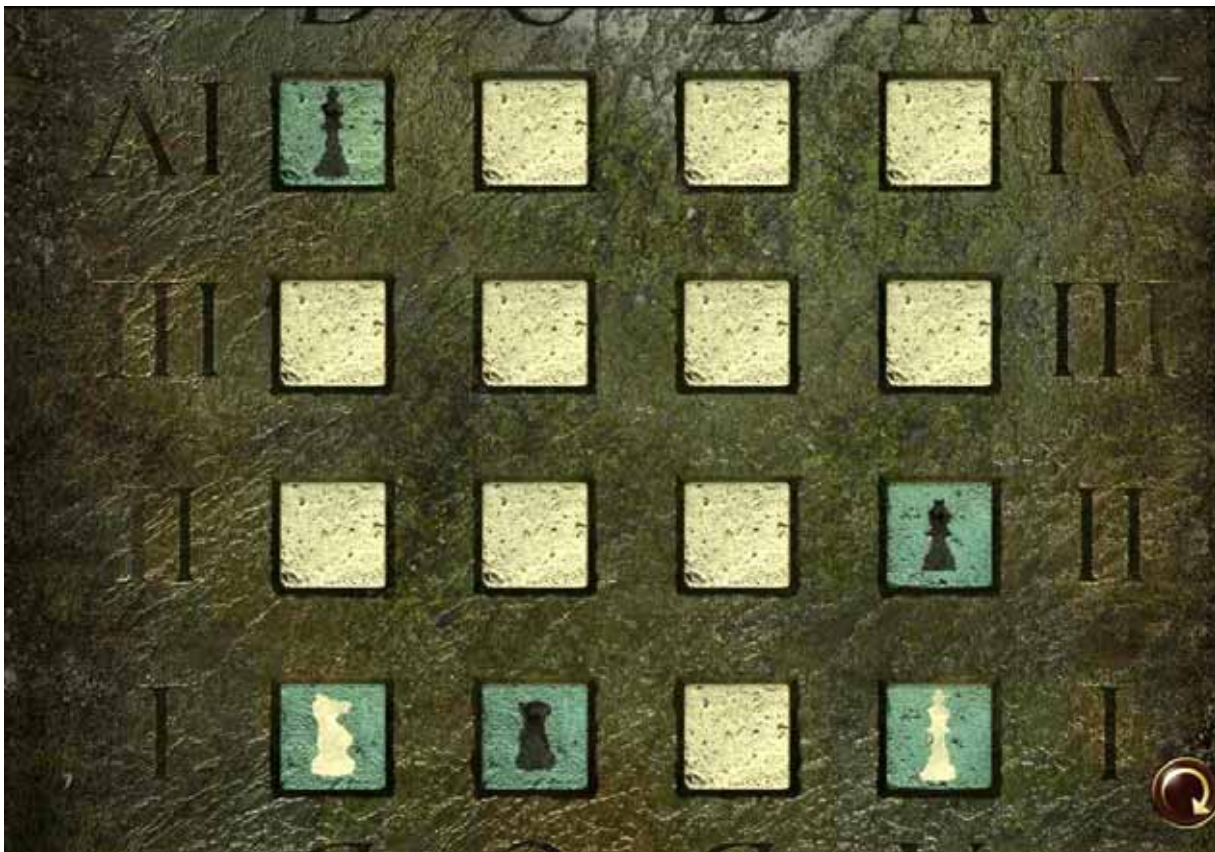


*Juhu, es funktioniert. Der Wasserstrahl hat die bereits brüchige Farbe von der Decke gespült.*

**Es klappt u. wir schalten die Pumpe wieder ab.**



Mit Hilfe des Regenschirmes entfernen wir den **blauen Stein**, gehen zur Kapelle u. setzen die Steine so ein wie es uns der Landkartentext vorschreibt.



Haben wir alles richtig gemacht, senkt sich ein Steg herab u. wir überqueren den Abgrund.



*Eine Brücke, die aus der Decke fährt? So ein Mechanismus in einer 350 Jahre alten Kapelle? Was auch immer sich hinter dieser Tür befindet – es muss von unschätzbarem Wert sein.*



Eine lange Geschichte. Kurz gefasst: Ich war richtig gut.

**Wir schauen uns etwas ratlos um u. DAVID gesellt sich zu uns. Gemeinsam durchforsten wir die Bibliothek u. finden interessante Unterlagen über die PURITAS CORDIS. Lange währt unsere Freude nicht, denn wir erhalten Besuch.**





Er wird untergehen - so wie all die anderen Unwürdigen mit ihm. Gottes Wille ist mit uns, niemand kann uns aufhalten.



Laufen Sie! Schnell!

**Nach einer kurzen Unterhaltung verlassen wir die Bibliothek u.  
DAVID ermöglicht uns die Flucht.  
Weit kommen wir leider nicht, denn**



Ah, Frau Kalenkow, so sieht man sich wieder. Sie erinnern sich vielleicht an mich, der charmante Barkeeper auf der Calypso?

**an der Tür werden wir von einem lieben, alten  
Bekanntem empfangen!  
Wir hören noch den Schrei von DAVID als er in den  
Abgrund stürzt.**

**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

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

**Wird in Kapitel 7 fortgesetzt!**