

# memento mori

**Lösungshilfe** by Locke

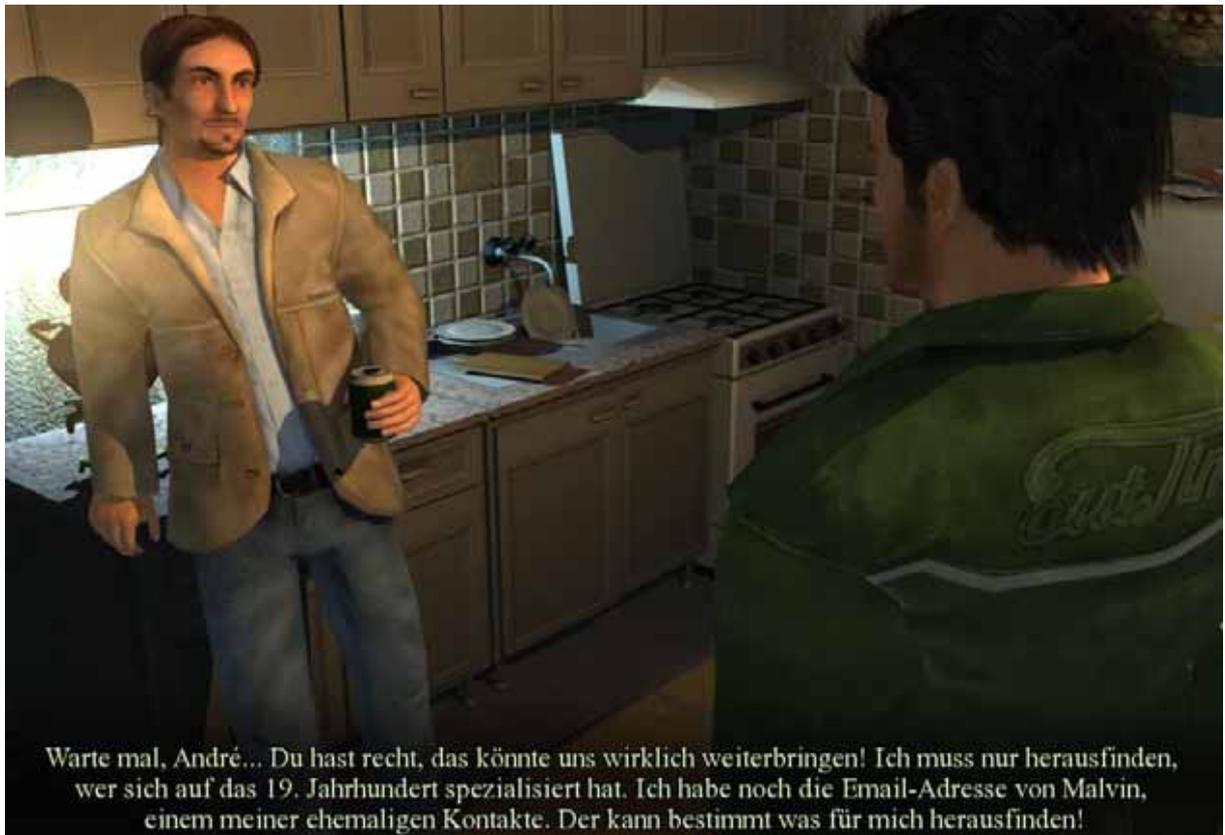
**Teil 4, mit Max in Petersburg.**





Du hättest nicht kommen sollen... Ich stecke nämlich bis zum Hals in einer ziemlich unheimlichen Sache drin!

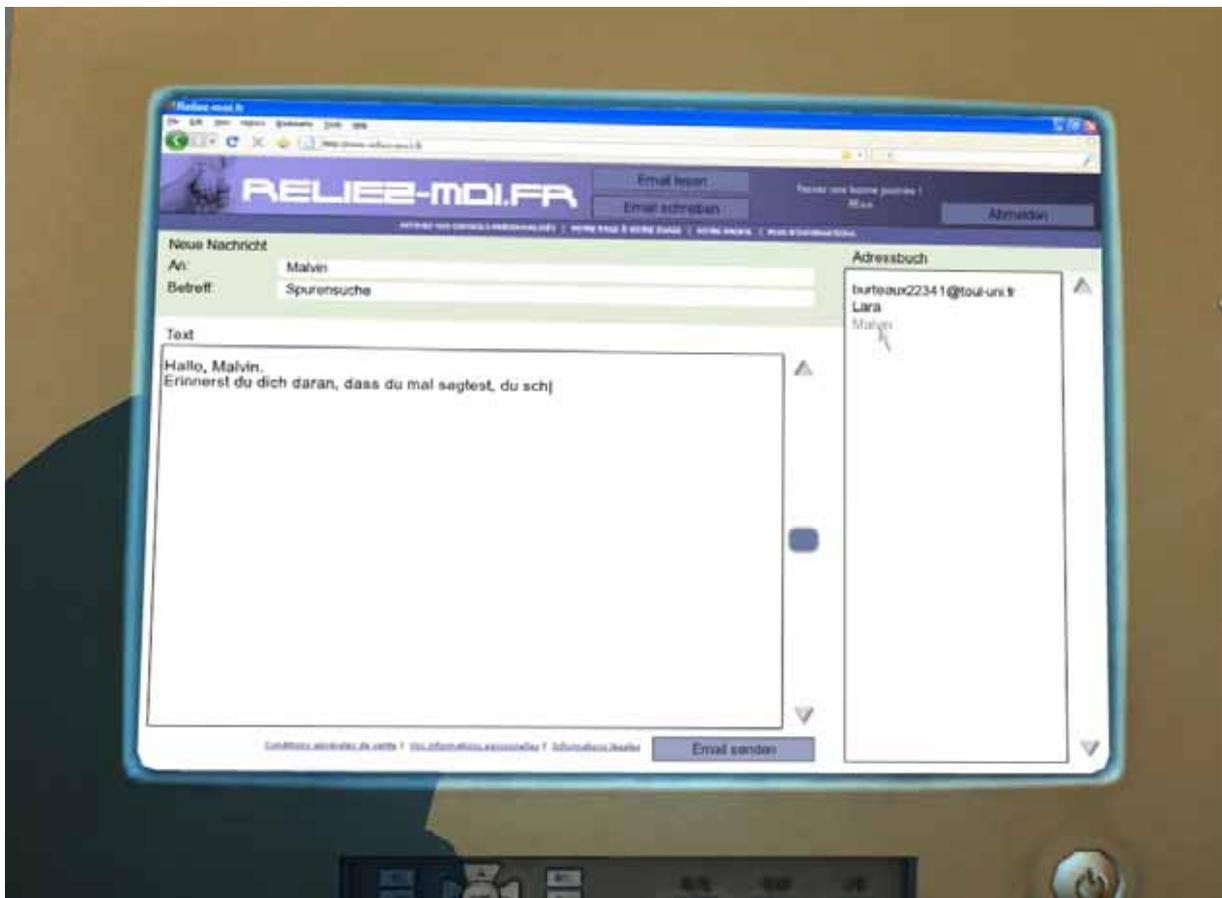
**Ein Geräusch lässt uns aus dem Albtraum erwachen, wir schauen uns um u. erblicken Andre, unseren Bruder.  
Wir unterhalten uns über unsere Probleme u. er bringt uns auf eine Idee!**



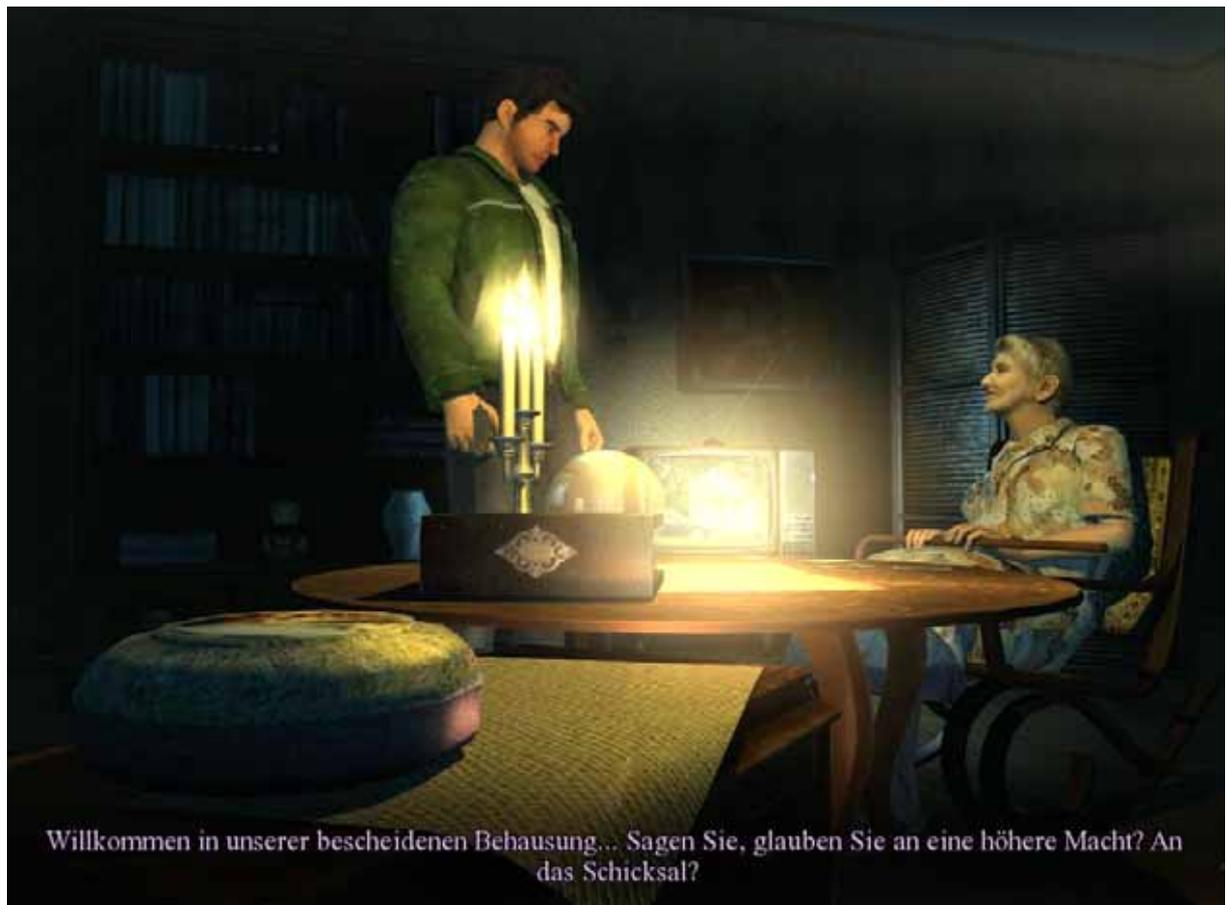
Warte mal, André... Du hast recht, das könnte uns wirklich weiterbringen! Ich muss nur herausfinden, wer sich auf das 19. Jahrhundert spezialisiert hat. Ich habe noch die Email-Adresse von Malvin, einem meiner ehemaligen Kontakte. Der kann bestimmt was für mich herausfinden!



**Jetzt gehen wir zum Computer, lesen Larisas Nachricht u. stecken ihr Handy ein.**



**Nun schreiben wir eine Mail an Melvin u. gehen zu Larisas Tante.**



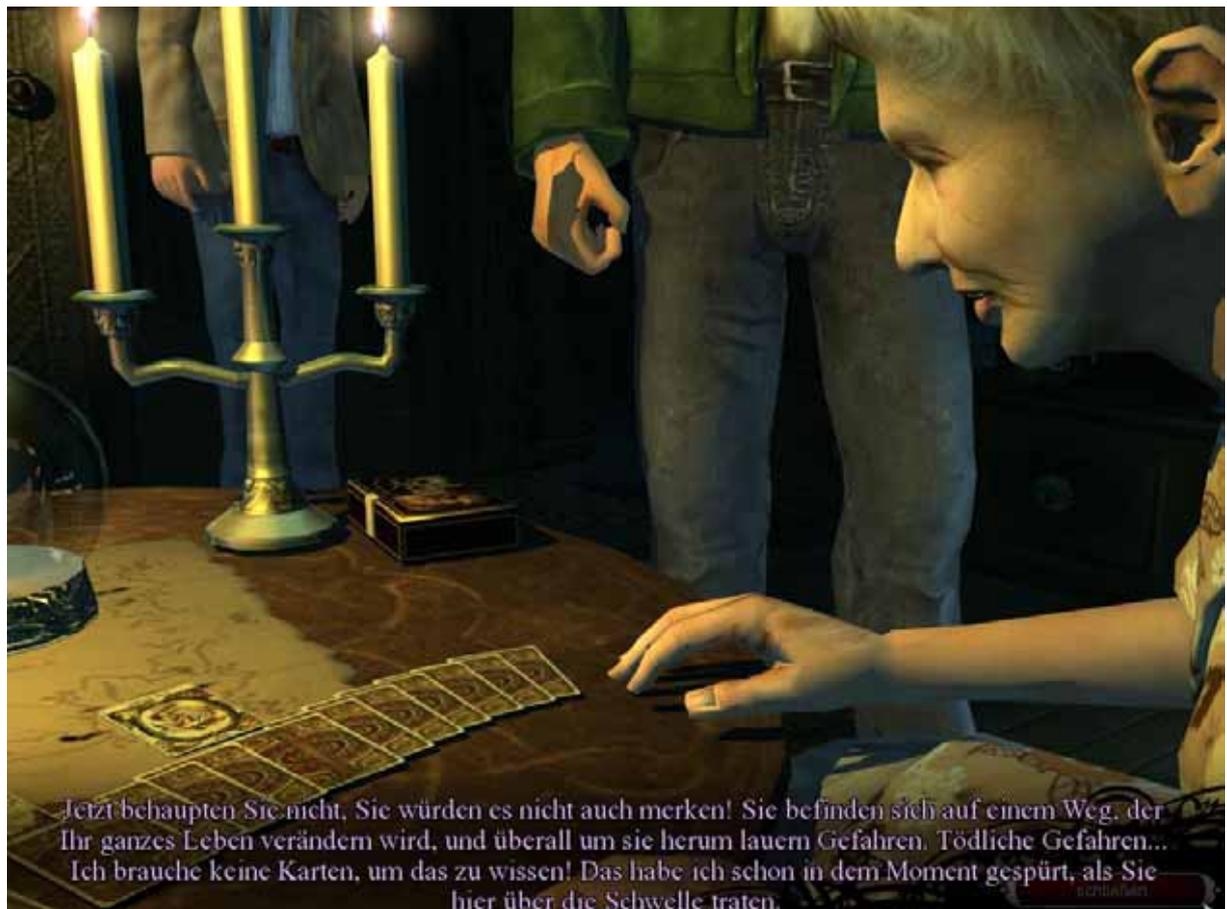
Willkommen in unserer bescheidenen Behausung... Sagen Sie, glauben Sie an eine höhere Macht? An das Schicksal?

**Wir unterhalten uns u. sie legt uns die Karten.**



Die Welt. Die letzte Karte. In der Kabbala steht sie für den Buchstaben Tav. Sie symbolisiert eine perfekte Verbindung, aber auch eine Transformation. Das Ende des einen Kreislaufs und den Anfang des nächsten. Das höchste Ziel. Den-perfekten Kreis.

schließen



**Da wir an den ganzen Quatsch nicht glauben, drehen wir die letzte Karte nicht um u. verlassen die alte Dame.**



**Nun reden wir nochmals mit Andre, öffnen den braunen Vorhang, nehmen das Farbspray u. gehen zur Miliz.**





Ich wollte mich dafür bedanken, dass Sie in der Nacht nach mir gesucht haben.

**Wir bedanken uns beim Oberst für unsere Rettung u. schauen im Museum vorbei.**

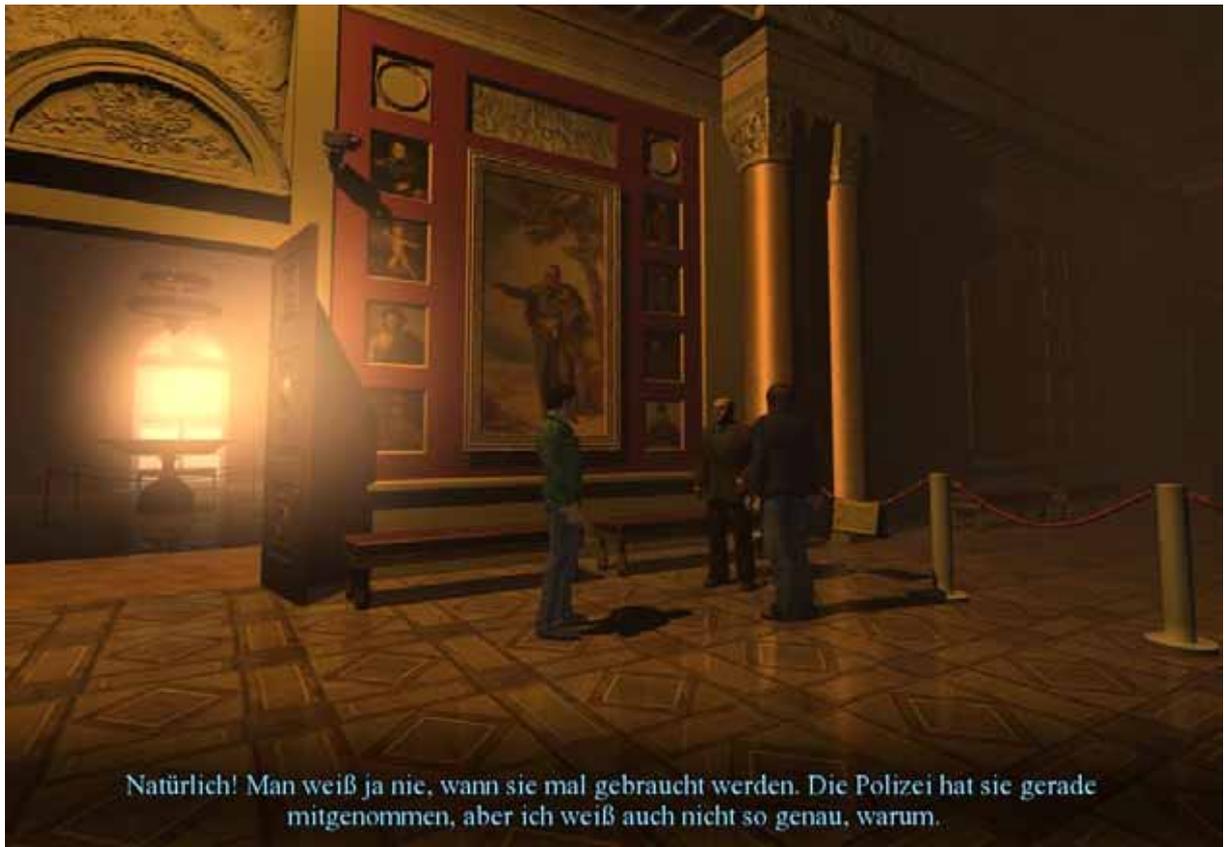


Die Absperrung ist wieder an ihrem Platz und da steht ein Wachmann. Hab ich gestern vielleicht etwas übersehen?

**Hier reden wir mit dem Wächter u. dem aufgeregten Herren, können aber nichts erreichen.**



**Leider kommen wir nicht in den abgesperrten Teil des Museums.  
Wir bemerken die Überwachungskamera u. reden mit dem Wachmann.**

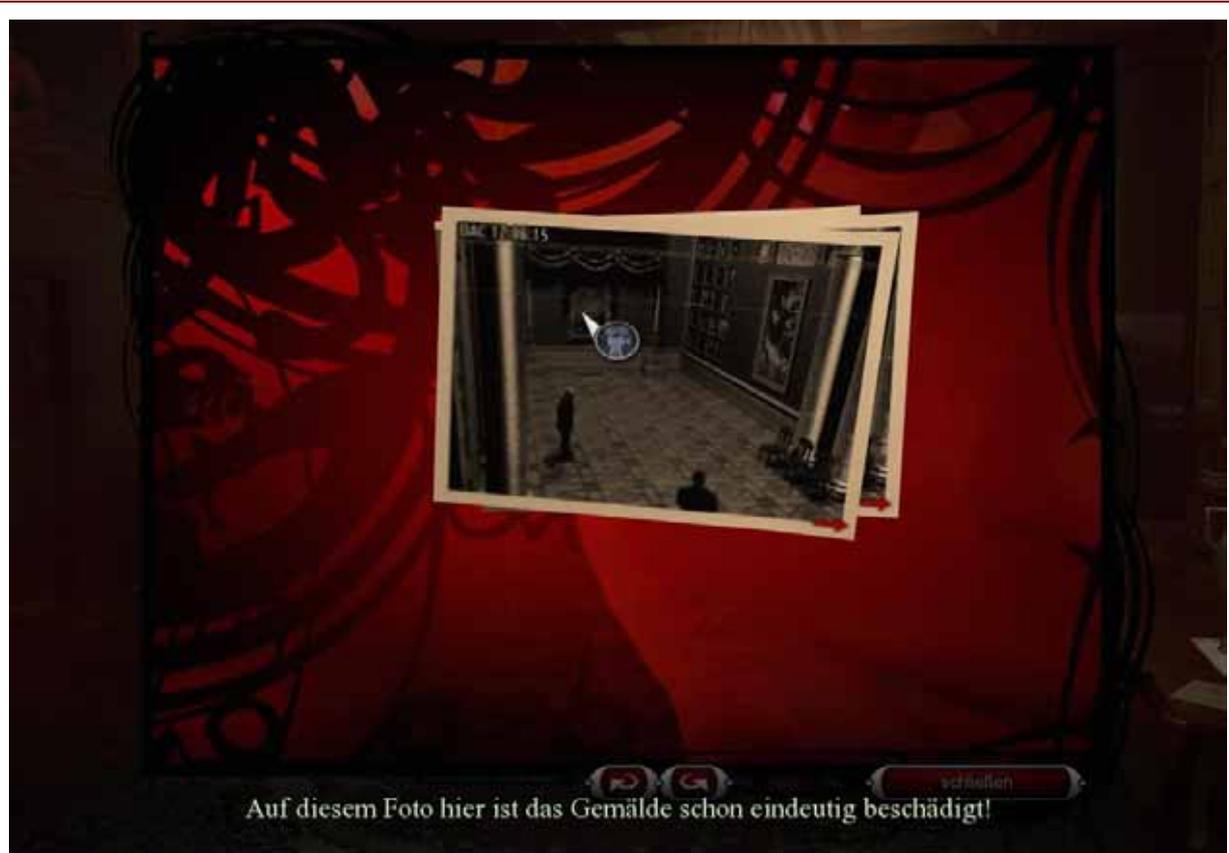


**Wir bedanken uns für die Auskunft u. gehen zur Miliz.**

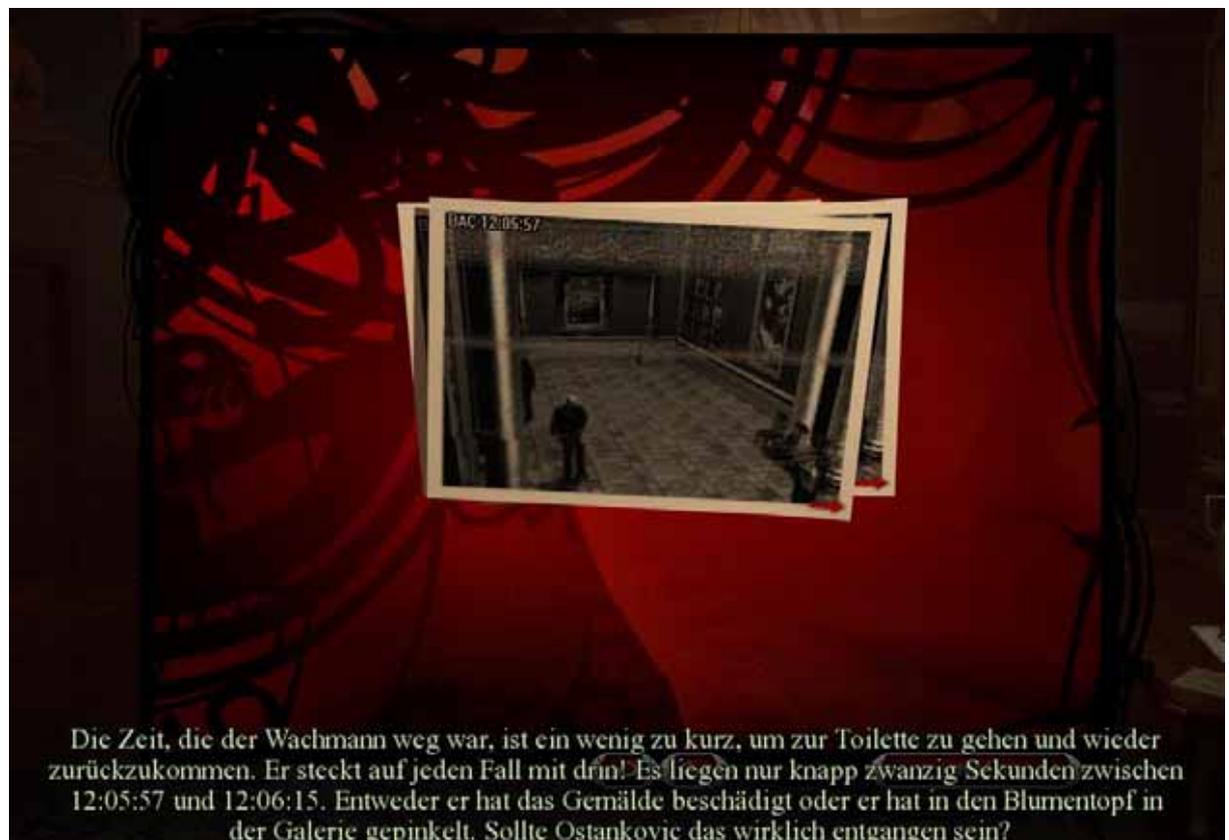


**Hier reden wir mit dem Oberst, erhalten 3 Fotos u. schauen sie an.**

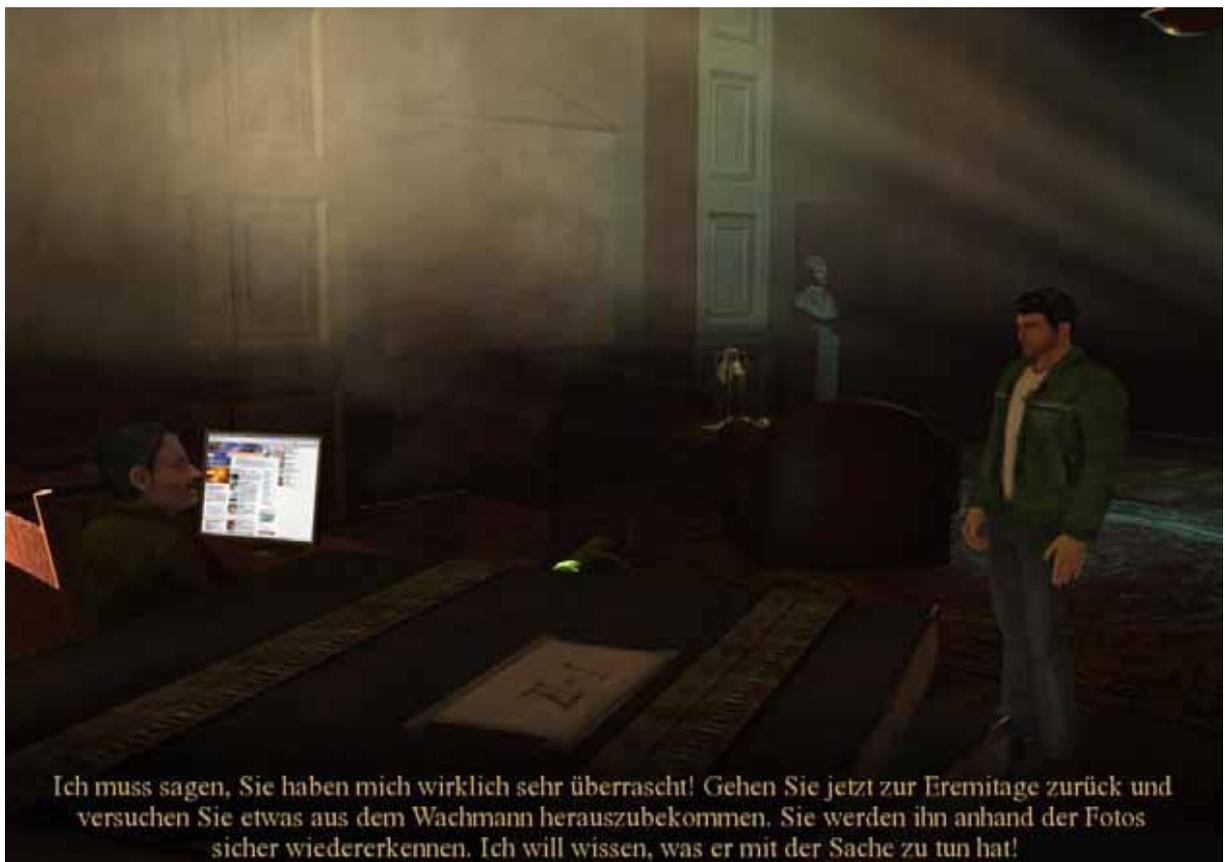
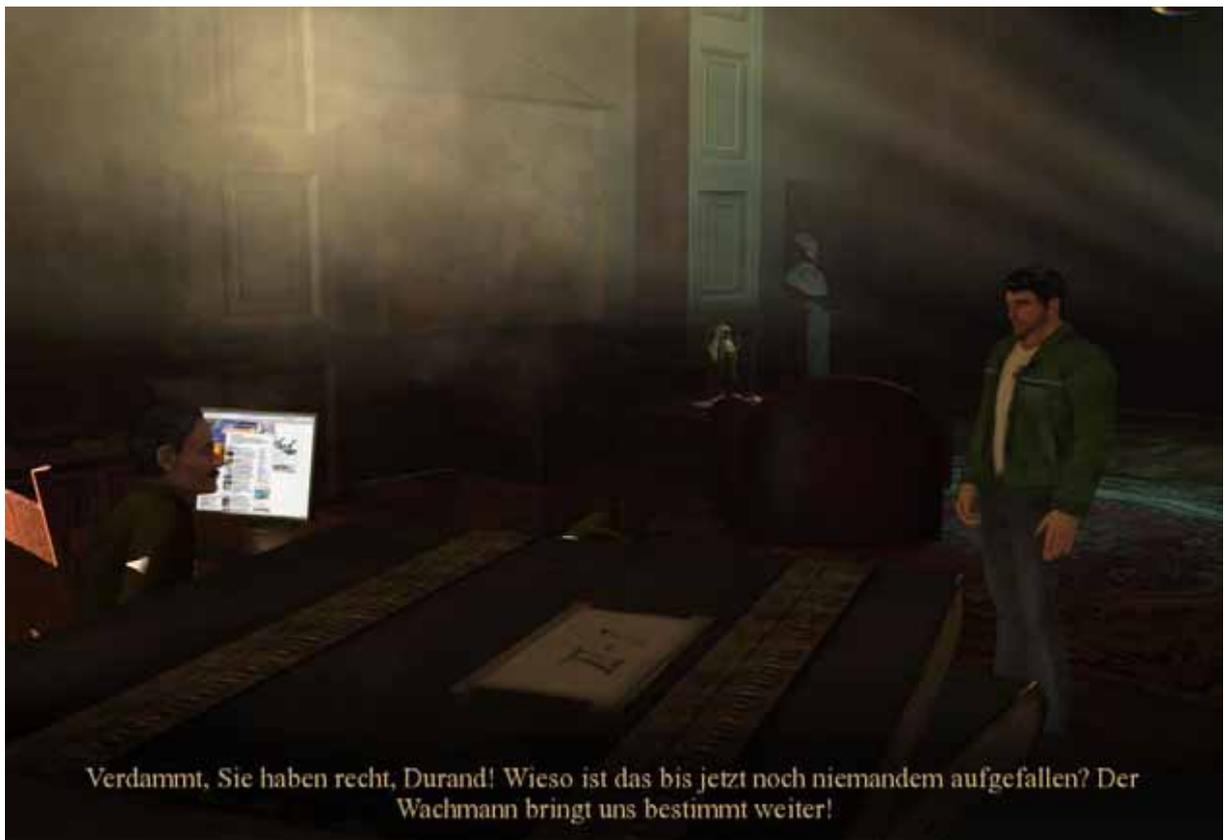




**Nun schauen wir uns die Aufnahmezeiten u. die Personen auf dem Bild an.**



**Nun sprechen wir den Oberst darauf an.**



**Wir sagen ihm was wir entdeckt haben, er ist überrascht u. schickt uns zurück ins Museum.**



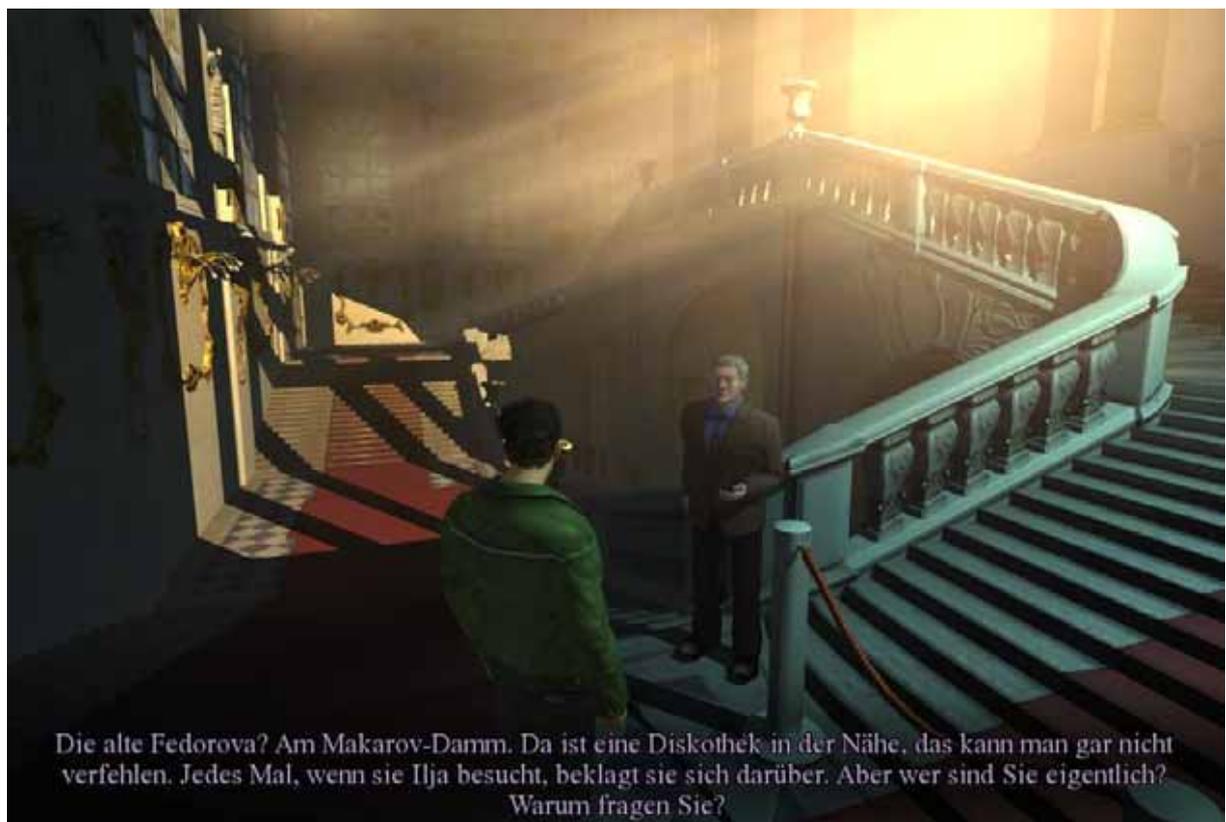
Mist! Ich bin durch alle Räume durchgelaufen, aber den Wachmann habe ich nirgends gefunden!

**Leider können wir den Wachmann nirgends entdecken, wir verlassen das Museum u. rufen den Oberst an.**



Was?! Das ist ein eindeutiges Schuldeingeständnis! Gut gemacht, Durand! Versuchen Sie, im Museum noch mehr über ihn herauszufinden. Ich leite sofort die Fahndung nach ihm ein. Ich halte Sie auf dem Laufenden!

**Nun gehen wir wieder zurück u. schauen uns weiter um.**



**An der Treppe steht ein Wachmann, wir gehen hin u. unterhalten uns ausführlich mit ihm.  
Nach diesem Gespräch gehen wir in die Halle.**



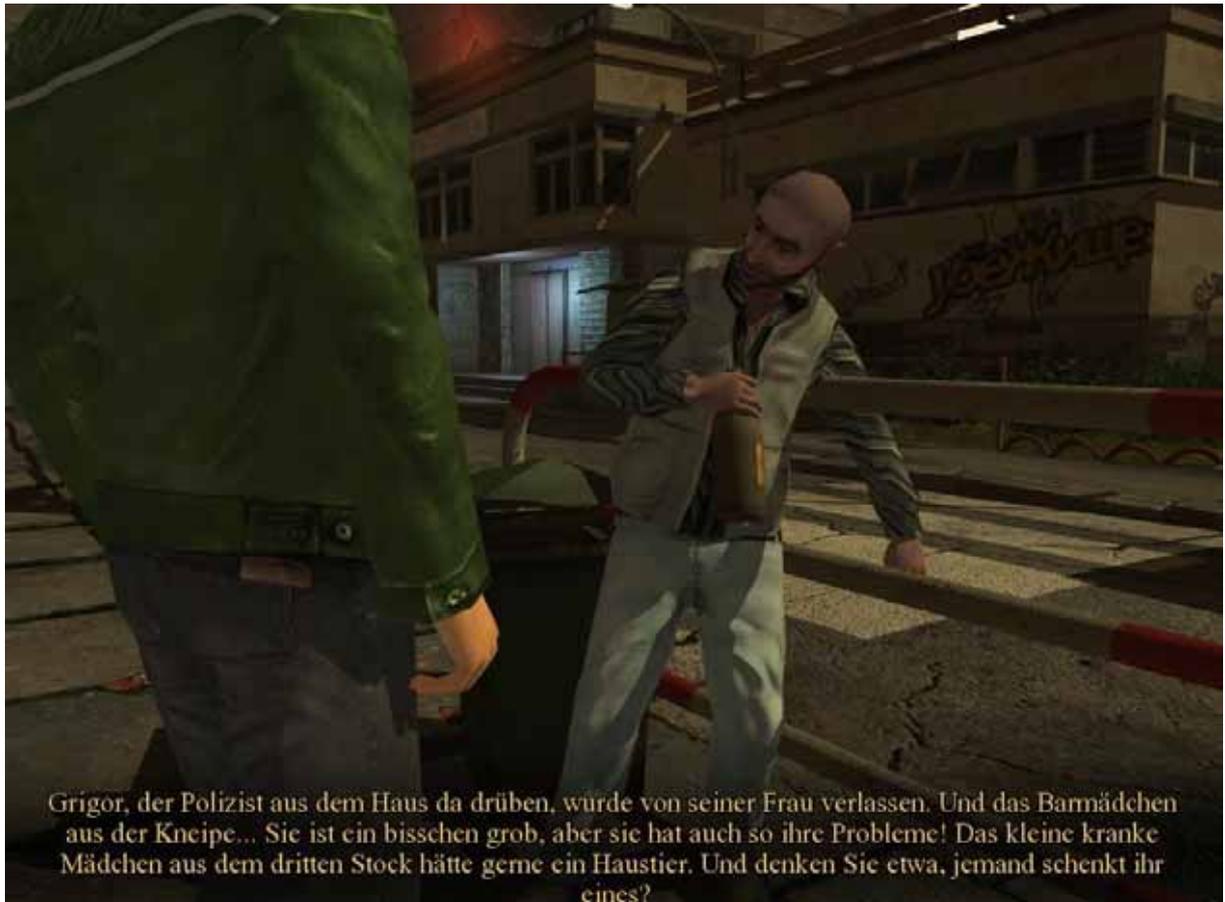
**Nun schauen wir uns noch die Fotos im Mülleimer an u. gehen zum Makarov-Damm.**



**CD ROM & Softwareservice**  
*Kratz*

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





**Hier unterhalten wir uns mit dem netten Herrn, erfahren so  
Einiges u. gehen anschließend ins Haus.**





**An der Tür reden wir mit Tanja u. gehen anschließend zum Feuerlöschkasten u. entnehmen ihm eine Dose mit Verdünnung.**



**Nun verlassen wir das Haus u. gehen hinter die Wohnanlage.**

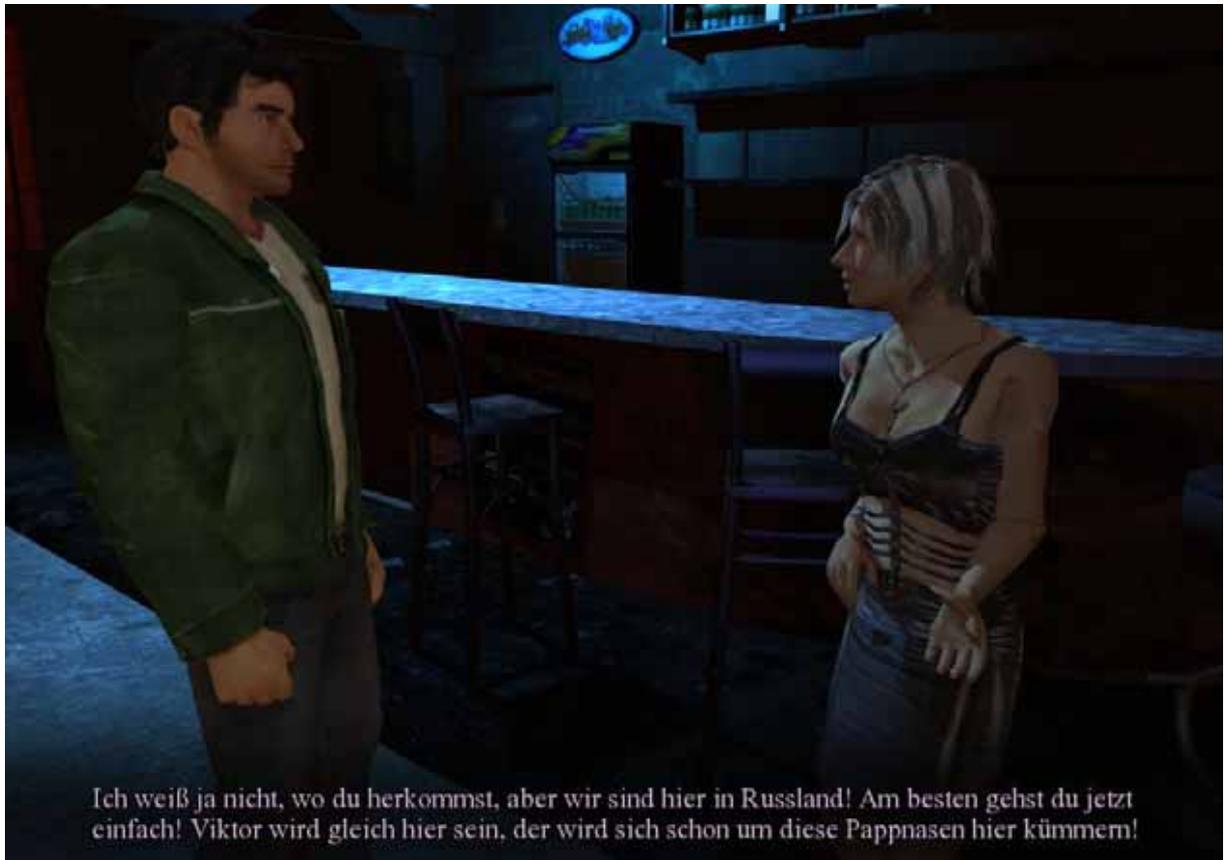


**Hier reinigen wir die Düse unserer Spraydose mit Hilfe der Verdünnung u. verschönern das Graffiti!**



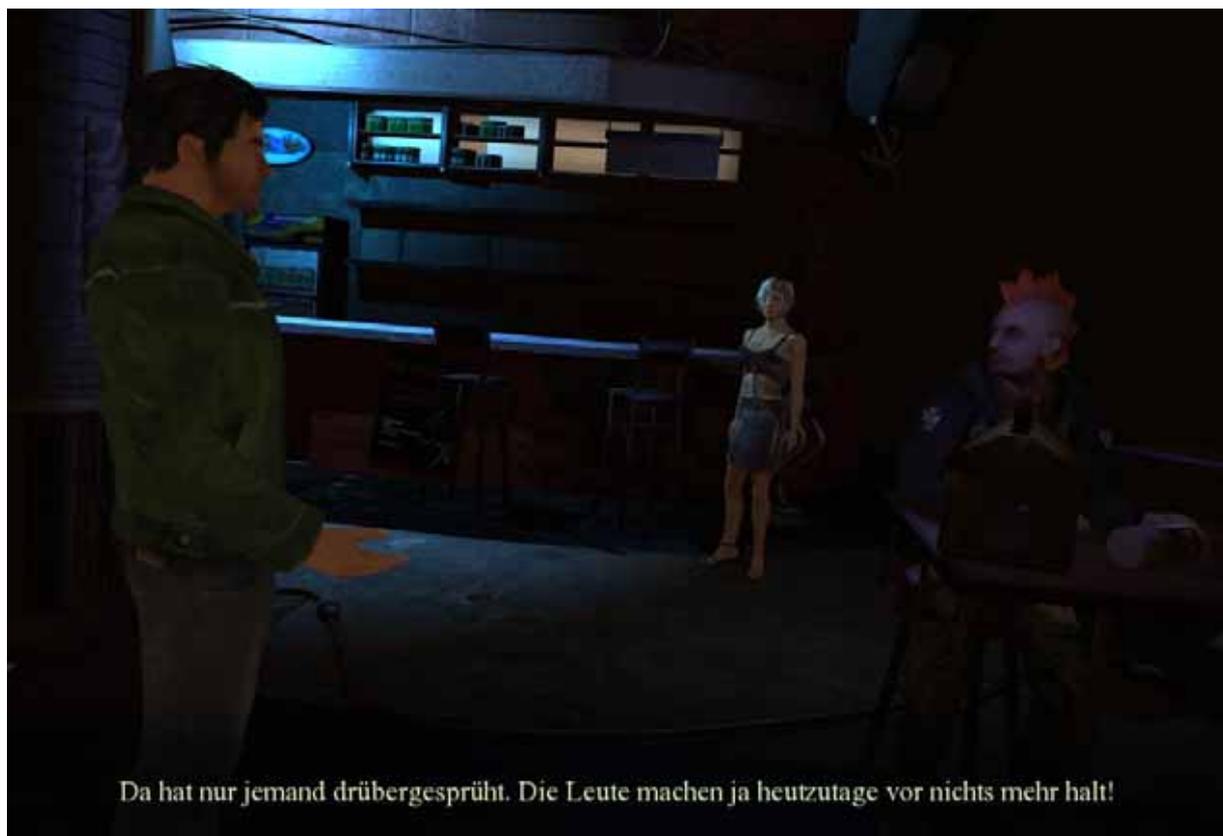
Gut so! Jetzt ist mein Tag über seinem! Maxus erus hic fuit, Max war hier. Da wird jetzt aber jemand ganz schön sauer sein!

**Das wäre erledigt u. wir statten der Kneipe einen Besuch ab.**



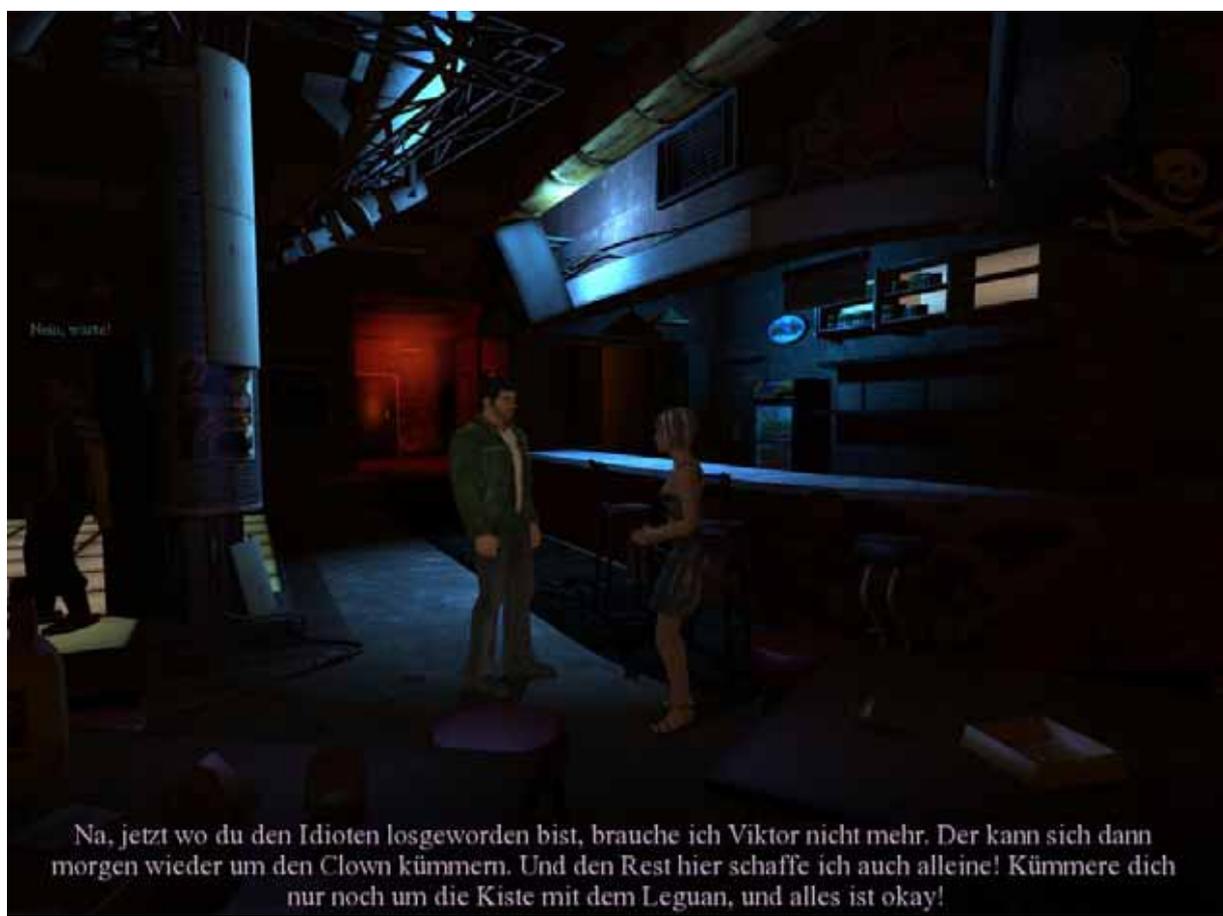
Ich weiß ja nicht, wo du herkommst, aber wir sind hier in Russland! Am besten gehst du jetzt einfach! Viktor wird gleich hier sein, der wird sich schon um diese Pappnasen hier kümmern!

**Hier hat das Barmädchen Ärger mit einem Typen u. wir gehen hin u. reden mit ihm.**



Da hat nur jemand drübergesprüht. Die Leute machen ja heutzutage vor nichts mehr halt!

**Wir sprechen ihn auf sein Machwerk an u. teilen ihm mit dass es übergesprayt wurde.  
Eiligst verlässt er die Kneipe u. wir reden mit dem Barmädel.**



Na, jetzt wo du den Idioten losgeworden bist, brauche ich Viktor nicht mehr. Der kann sich dann morgen wieder um den Clown kümmern. Und den Rest hier schaffe ich auch alleine! Kümmere dich nur noch um die Kiste mit dem Leguan, und alles ist okay!



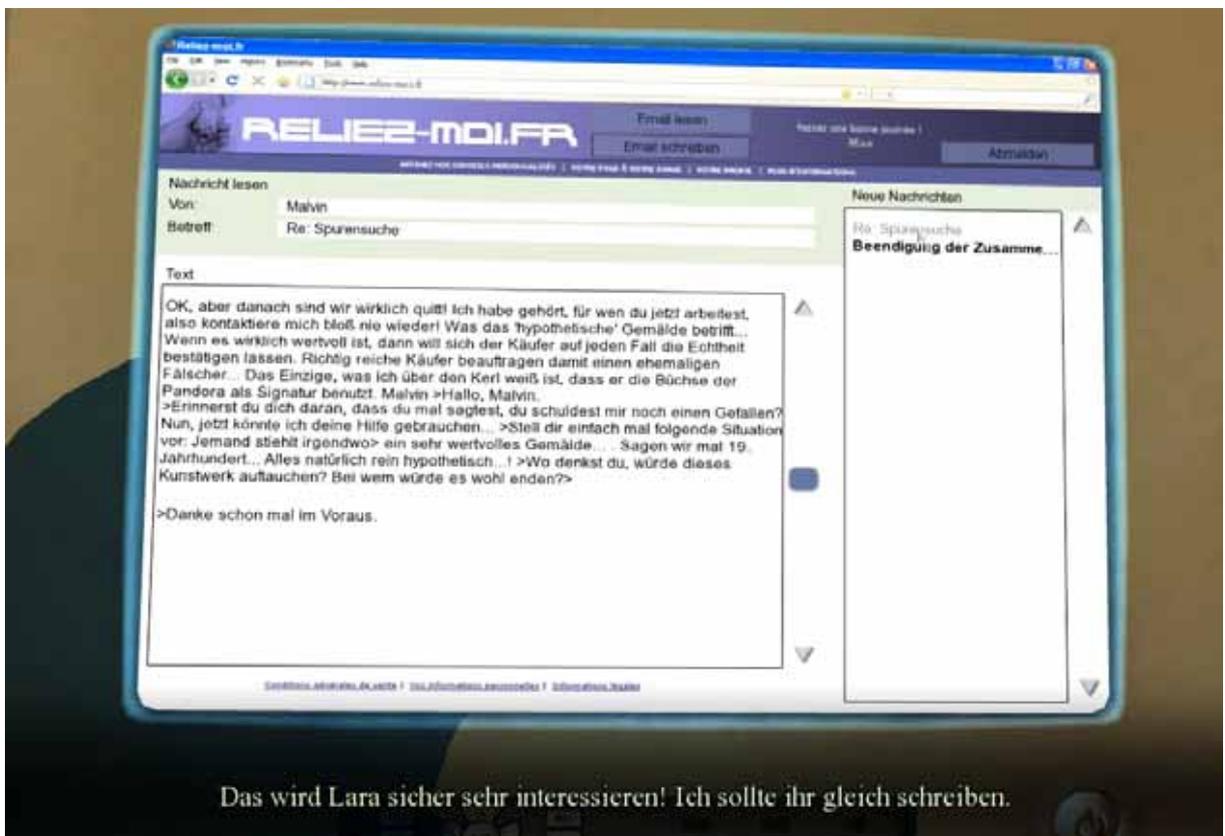
Nun schnappen wir uns die Transportkiste mit dem **Leguan** u. gehen zu Tanja.



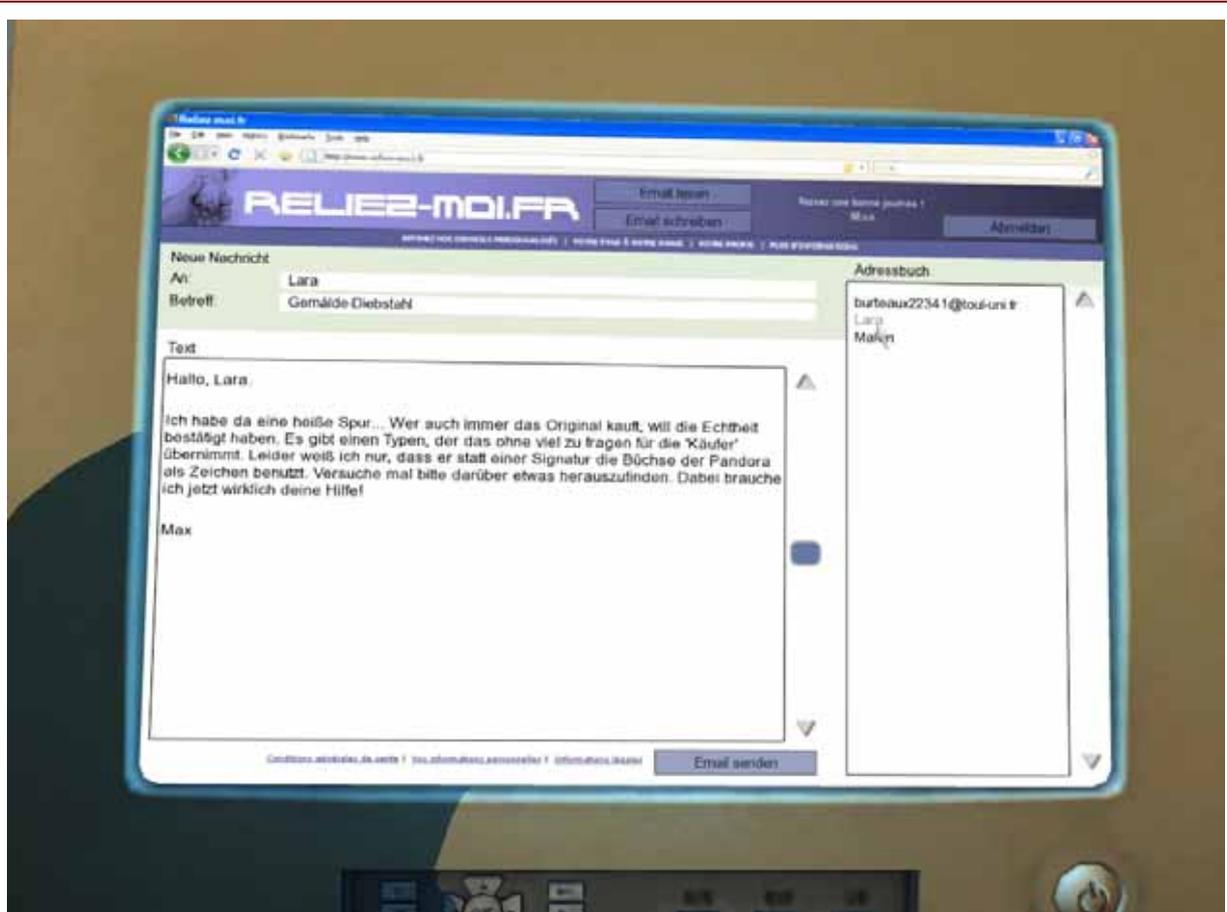
Wir schenken ihr den Leguan u. sie erzählt uns von ihrer dreitägigen Entführung.  
Nun gibt sie uns eine **Puppe**, mit der Bitte Diese ihren Vater zu geben, mit!  
Wir gehen zurück in Laras Wohnung.



**Hier kredenzen wir der alten Dame ihren Kaffee.  
Jetzt meldet unser Handy eine Mail u. wir gehen zum Computer.**



**Sie ist von Melvin u. er teilt uns das Ergebnis seiner  
Nachforschungen mit  
Diese teilen wir Lara mit u. bitten sie um Hilfe.**



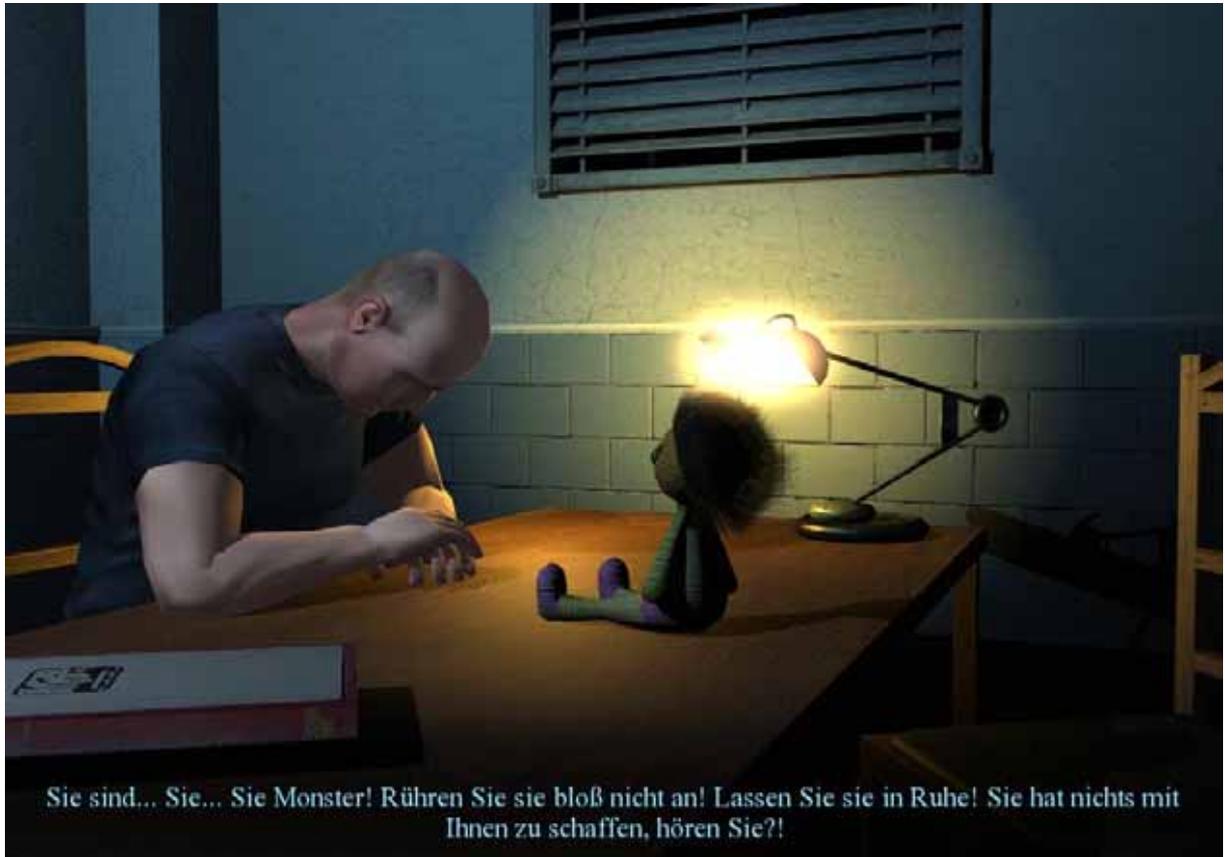
**Nun schauen wir uns die Mail der Universität an u. unser Handy meldet sich zu Wort.**



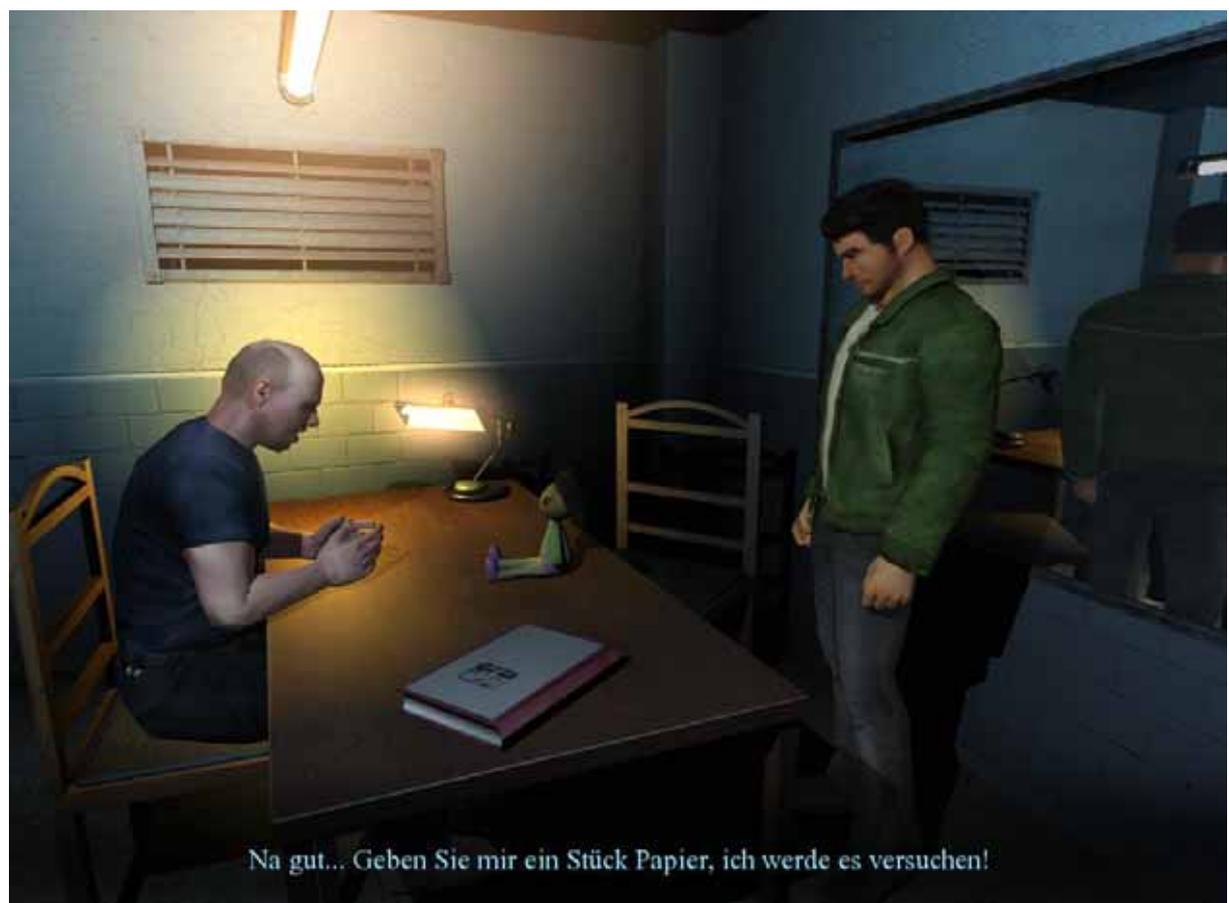
**Es ist der Oberst, er teilt uns mit das der Wachmann gefasst wurde u. beordert uns umgehend in sein Büro.**



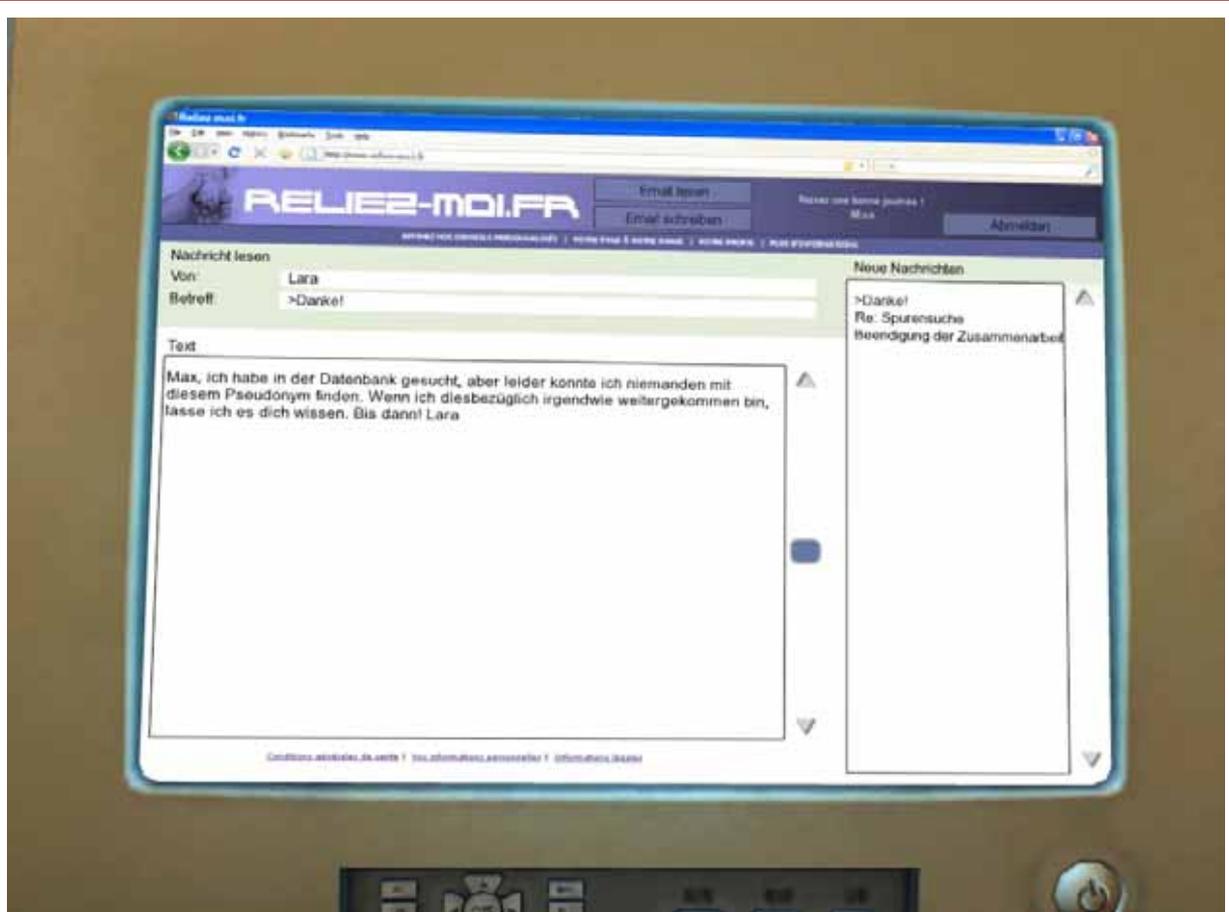
**Nach einem längeren Gespräch mit dem Oberst gehen wir, getarnt als Pflichtverteidiger, in die Zelle des Wachmanns.**



**Wir geben ihm die Puppe seiner Tochter u. er erzählt uns die ganze Geschichte.**

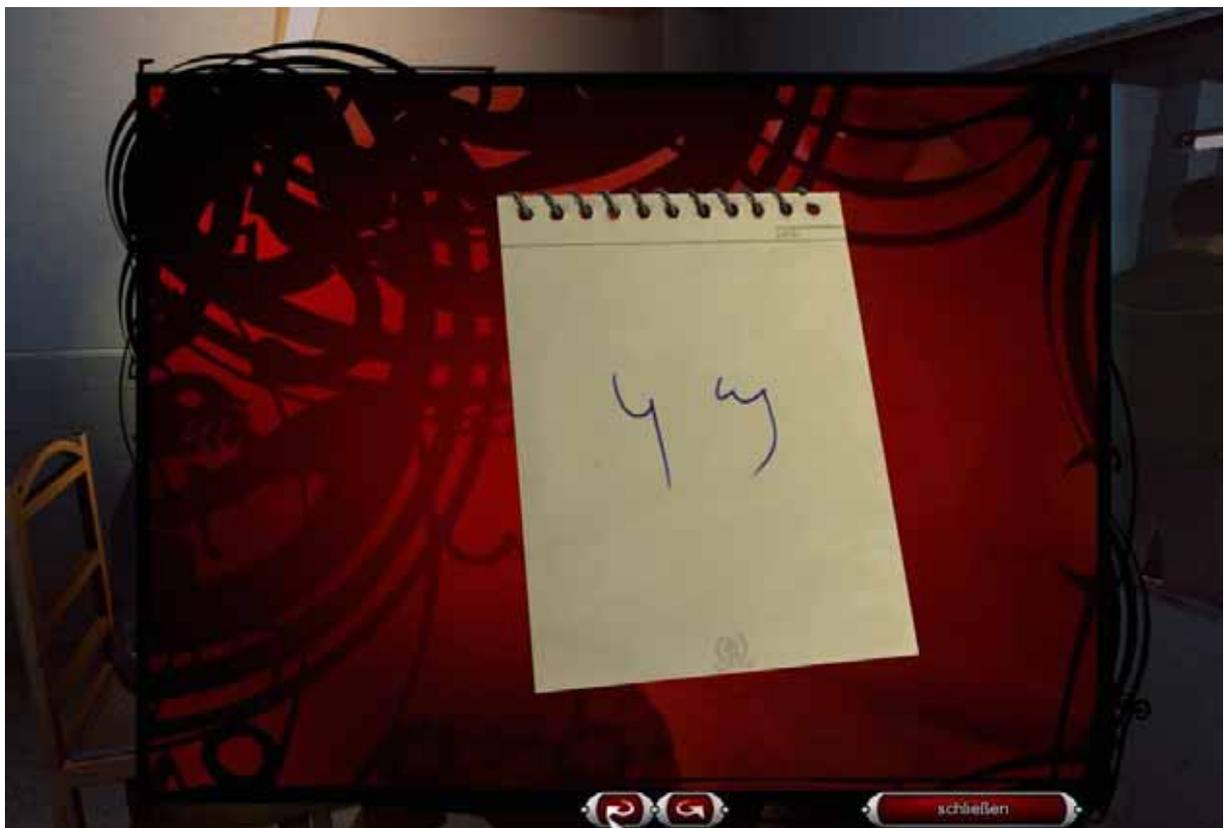
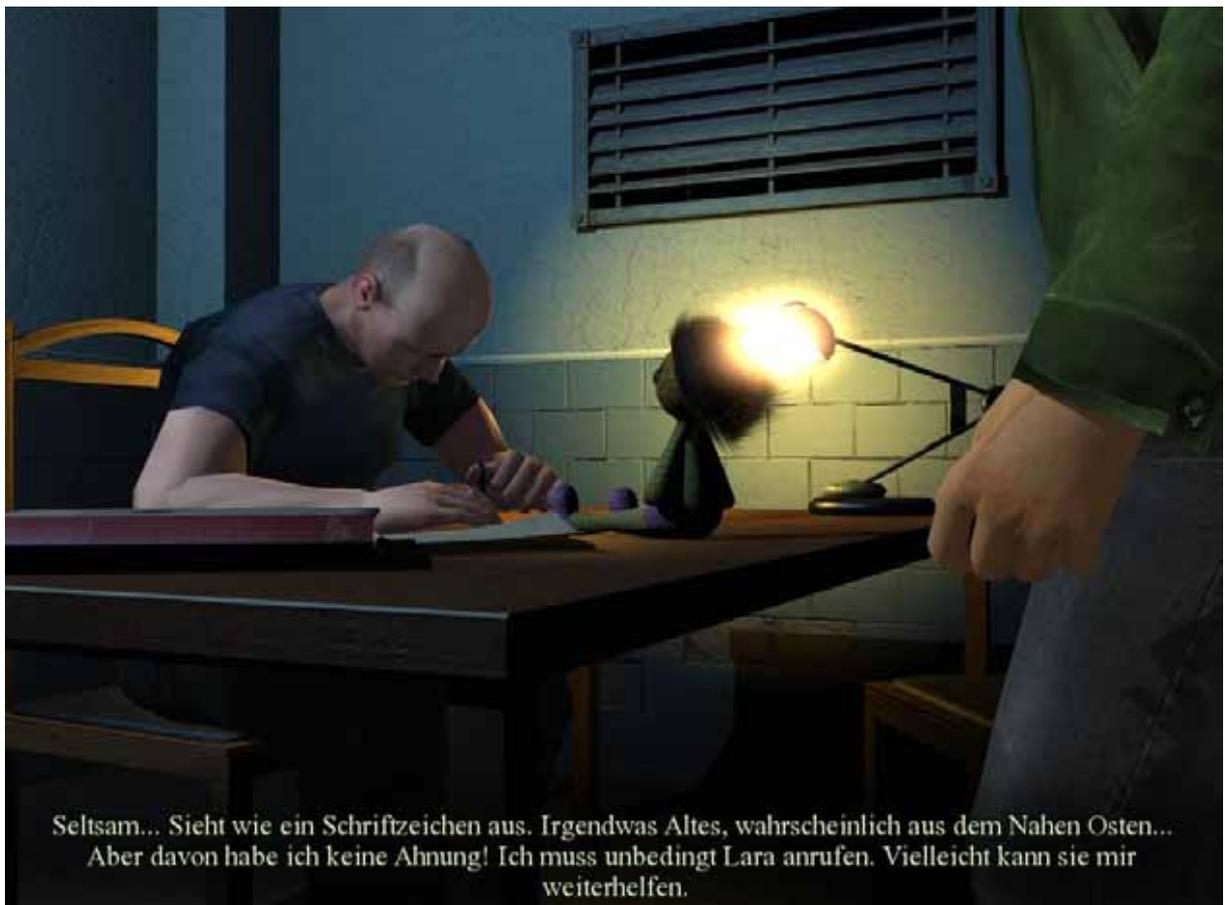


**Nun sprechen wir ihn auf die erwähnte Tätowierung an.  
Er würde sie aufmalen, da wir aber kein Schreibzeug haben,  
unterbrechen wir das Verhör u. gehen in die Wohnung.**

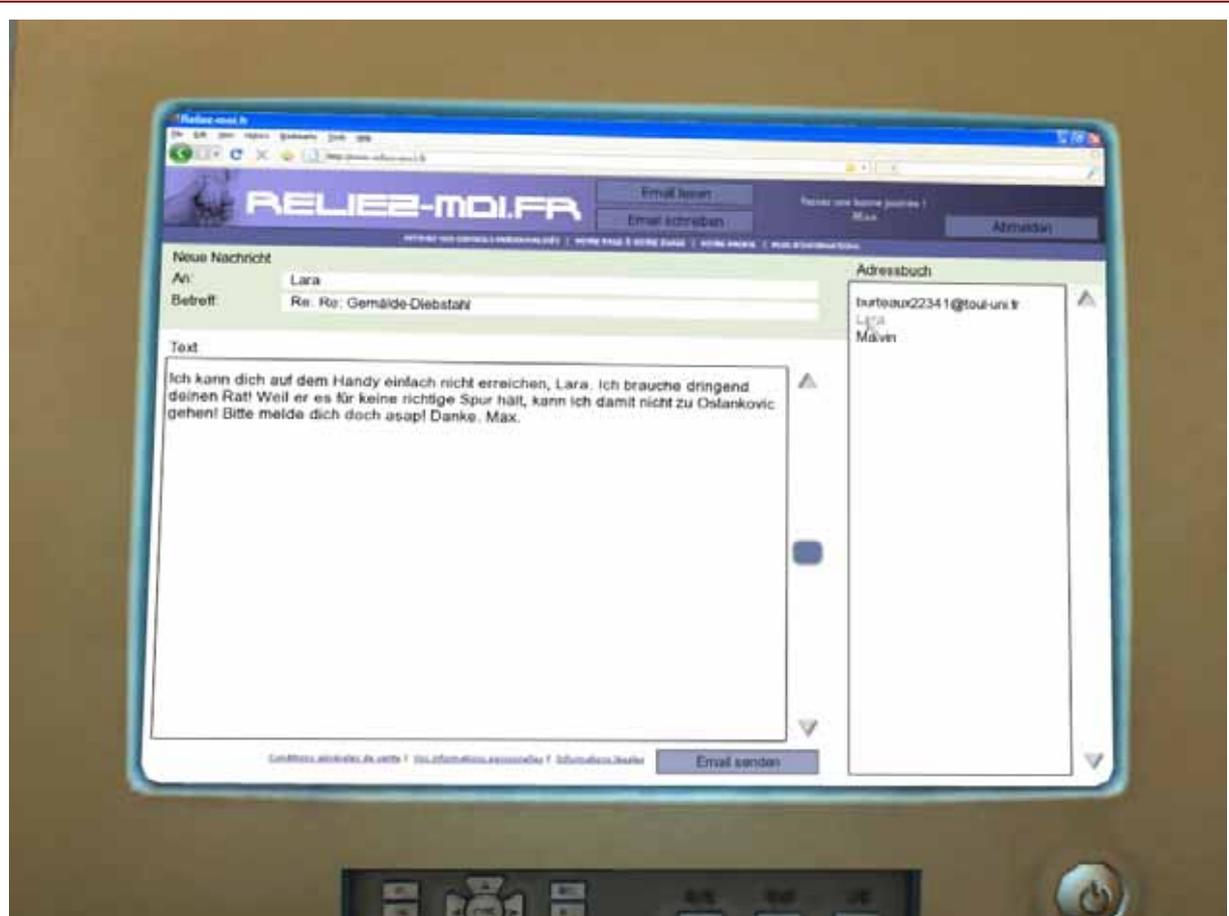


Wir lesen Laras Mail, nehmen ihr **Notizbuch** u. gehen wieder in den Zellentrakt.

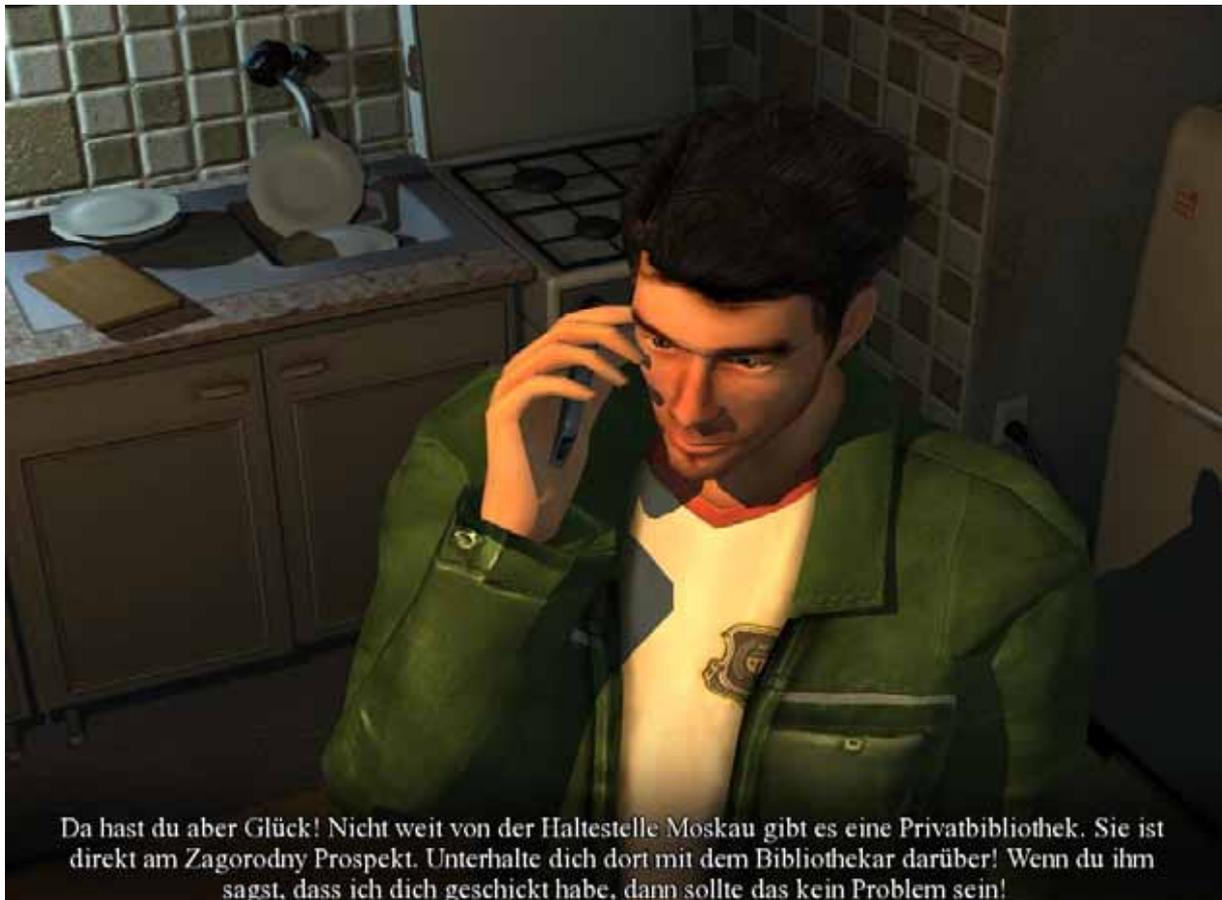




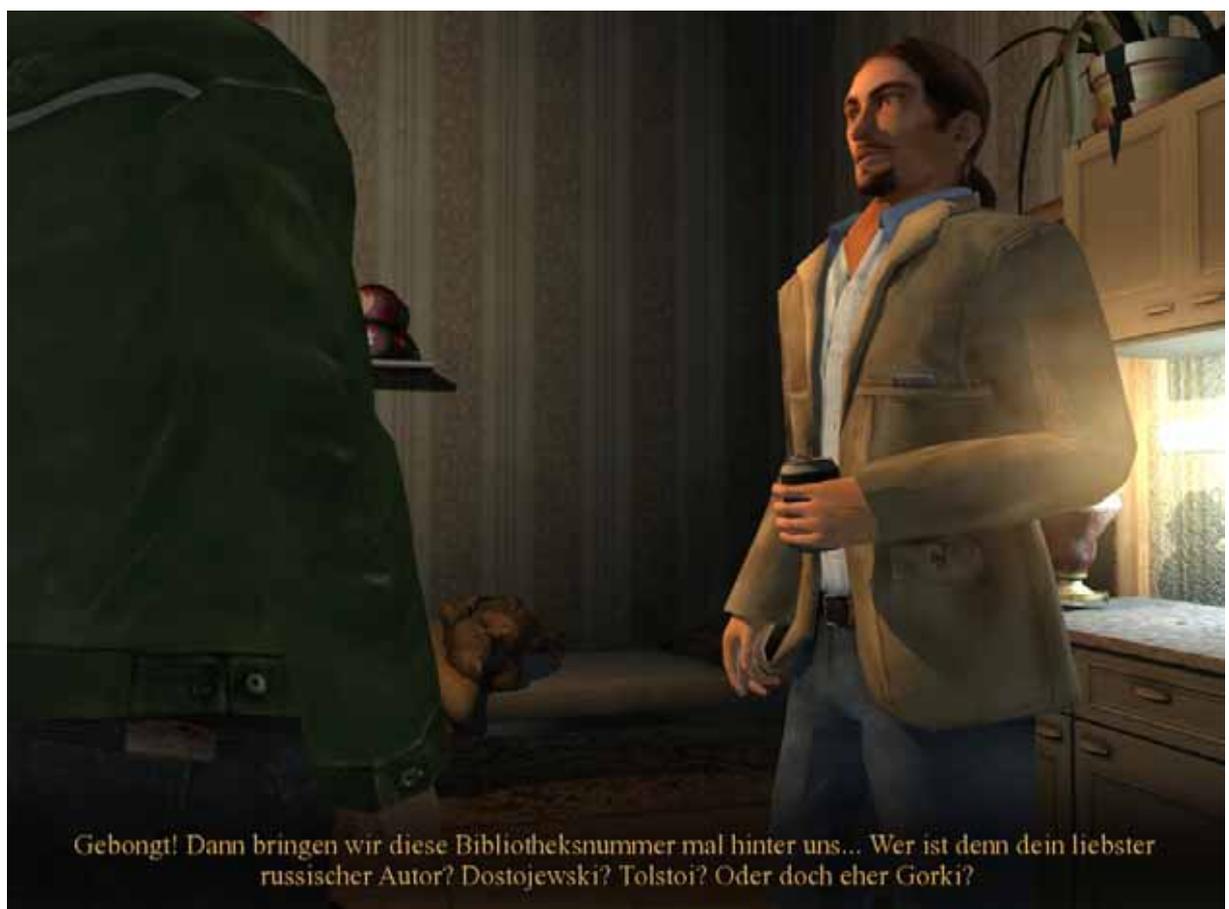
**Nun rufen wir Lara an, leider geht sie nicht ans Telefon.  
Hier können wir nichts mehr tun, wir gehen in die Wohnung u.  
schreiben Lara eine Mail.**



**Sie ruft, da sie im Moment keinen Internetzugang hat, umgehend zurück u. verweist uns auf eine Bibliothek.**

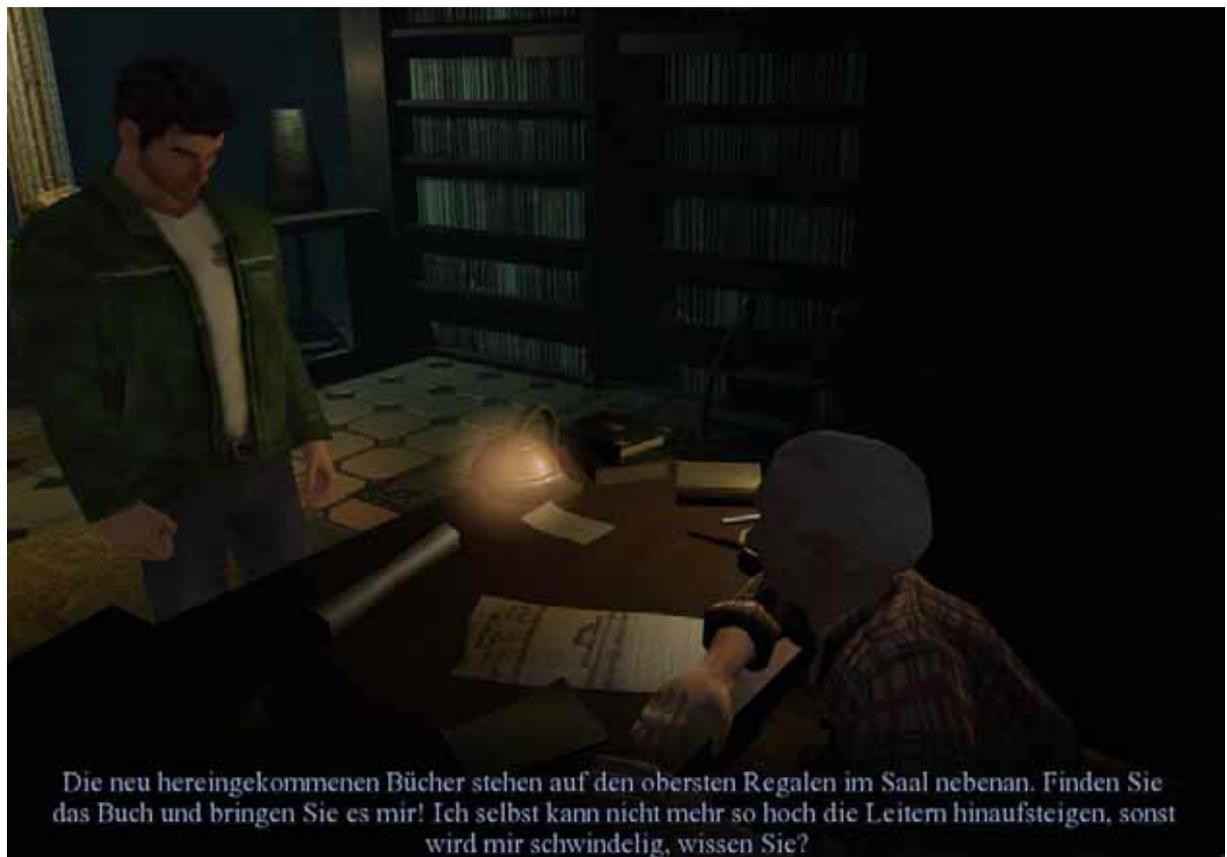


Da hast du aber Glück! Nicht weit von der Haltestelle Moskau gibt es eine Privatbibliothek. Sie ist direkt am Zagorodny Prospekt. Unterhalte dich dort mit dem Bibliothekar darüber! Wenn du ihm sagst, dass ich dich geschickt habe, dann sollte das kein Problem sein!



**Wir schnappen uns Andre u. ziehen los.**

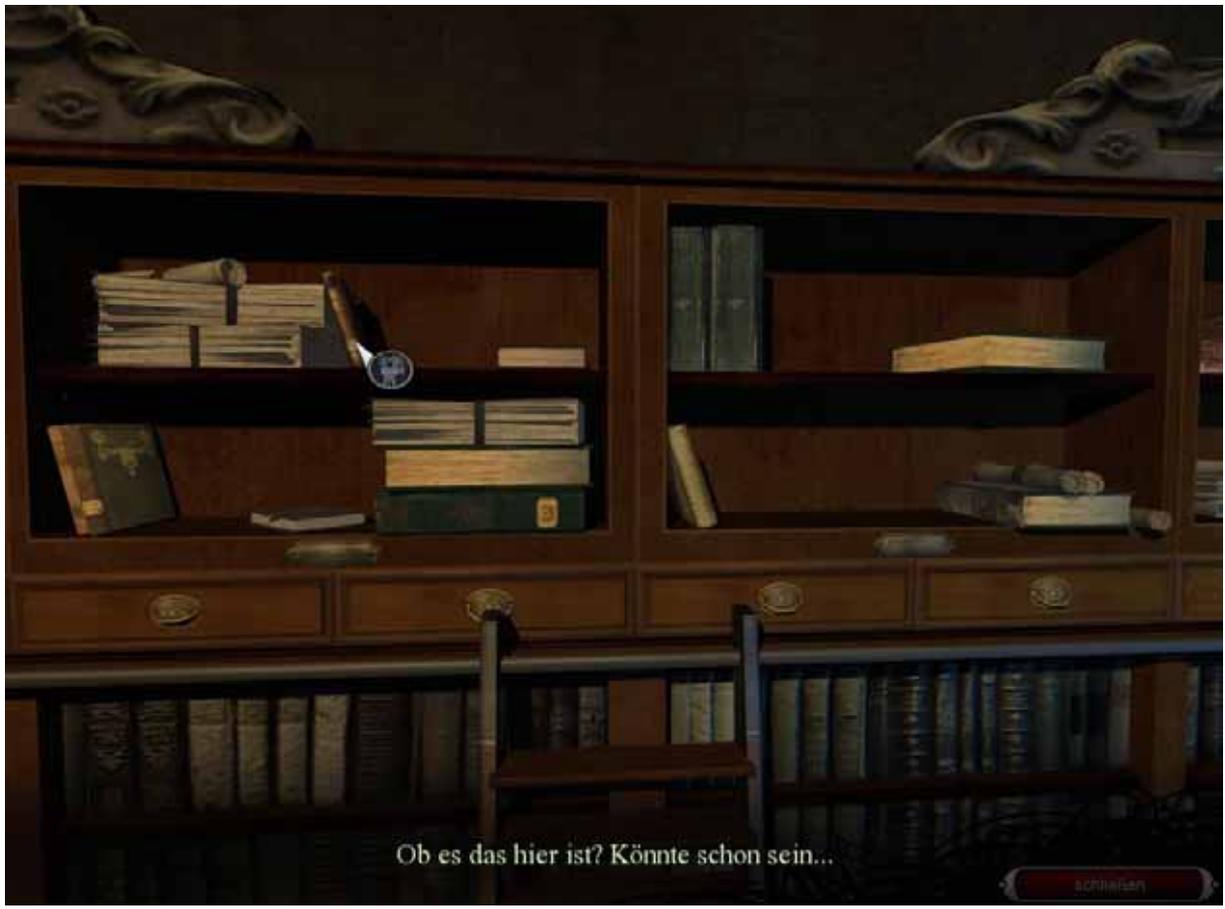


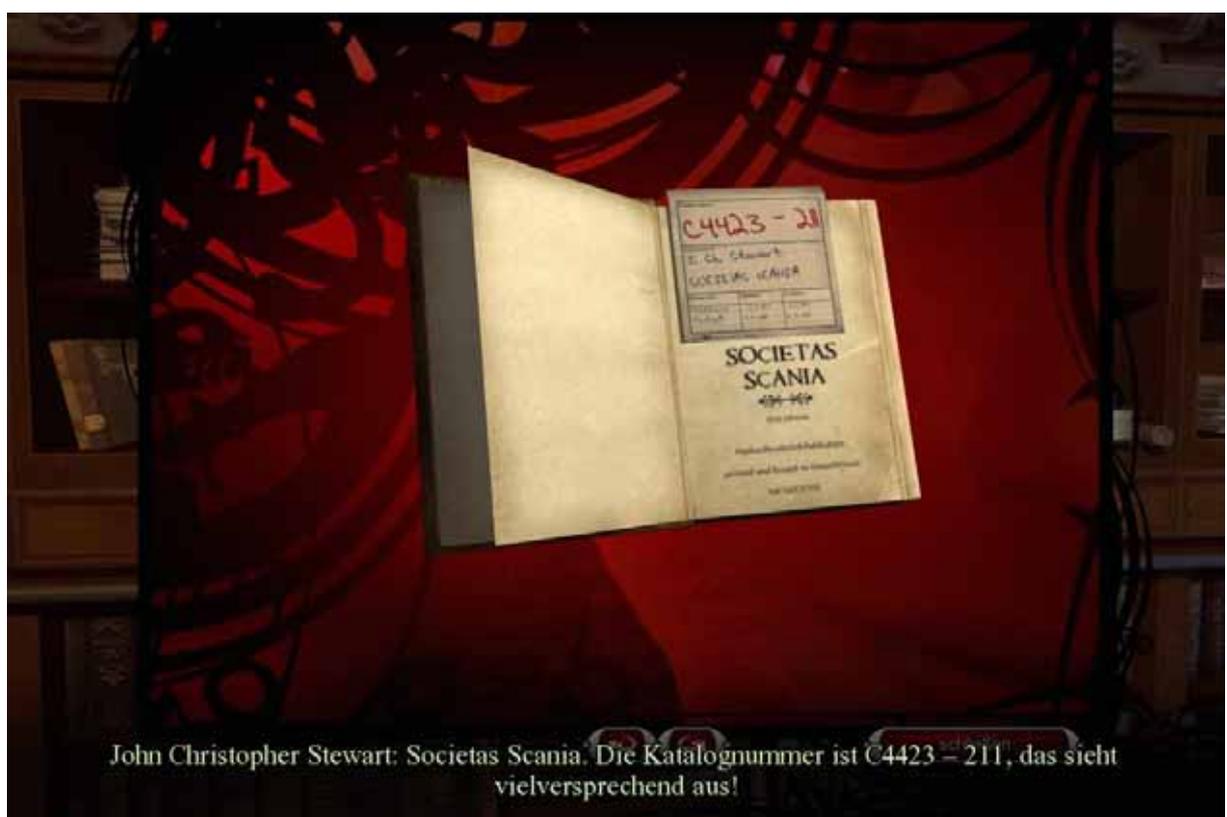


**Hier zeigen wir dem Bibliothekar die Schriftzeichen, er erkennt sie u. bittet uns ein bestimmtes Buch zu holen.**

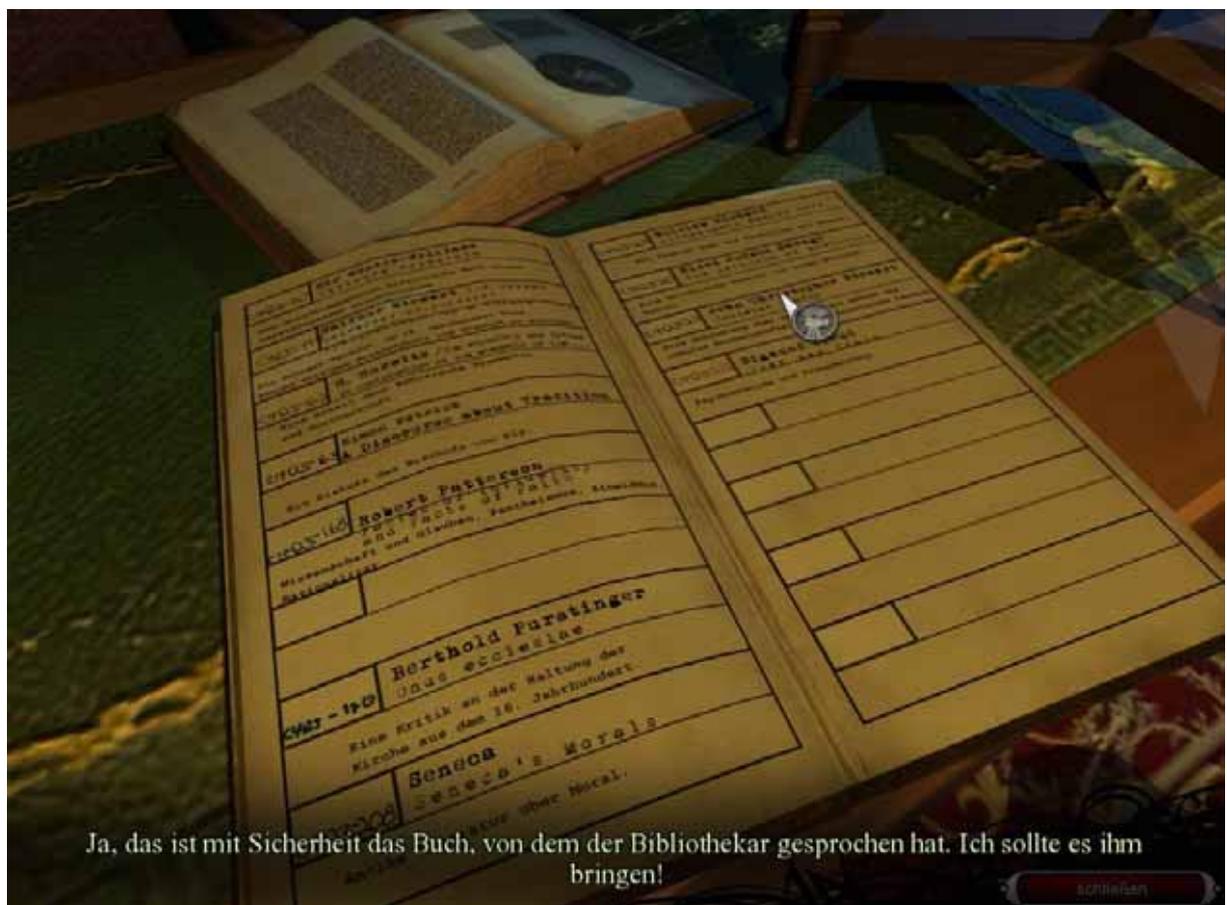


**Wir lösen die Arretierung der Leiter, schieben sie auf die mittlere Position, arretieren sie wieder u. klettern nach oben.**





**Das kleine, braune Buch sieht sehr viel versprechend aus. Wir schauen es uns an u. vergleichen es mit dem Katalog.**



**Nun gehen wir zum Bibliothekar u. präsentieren es ihm.**



**Nun spielen wir in Larisas Haut weiter.**