

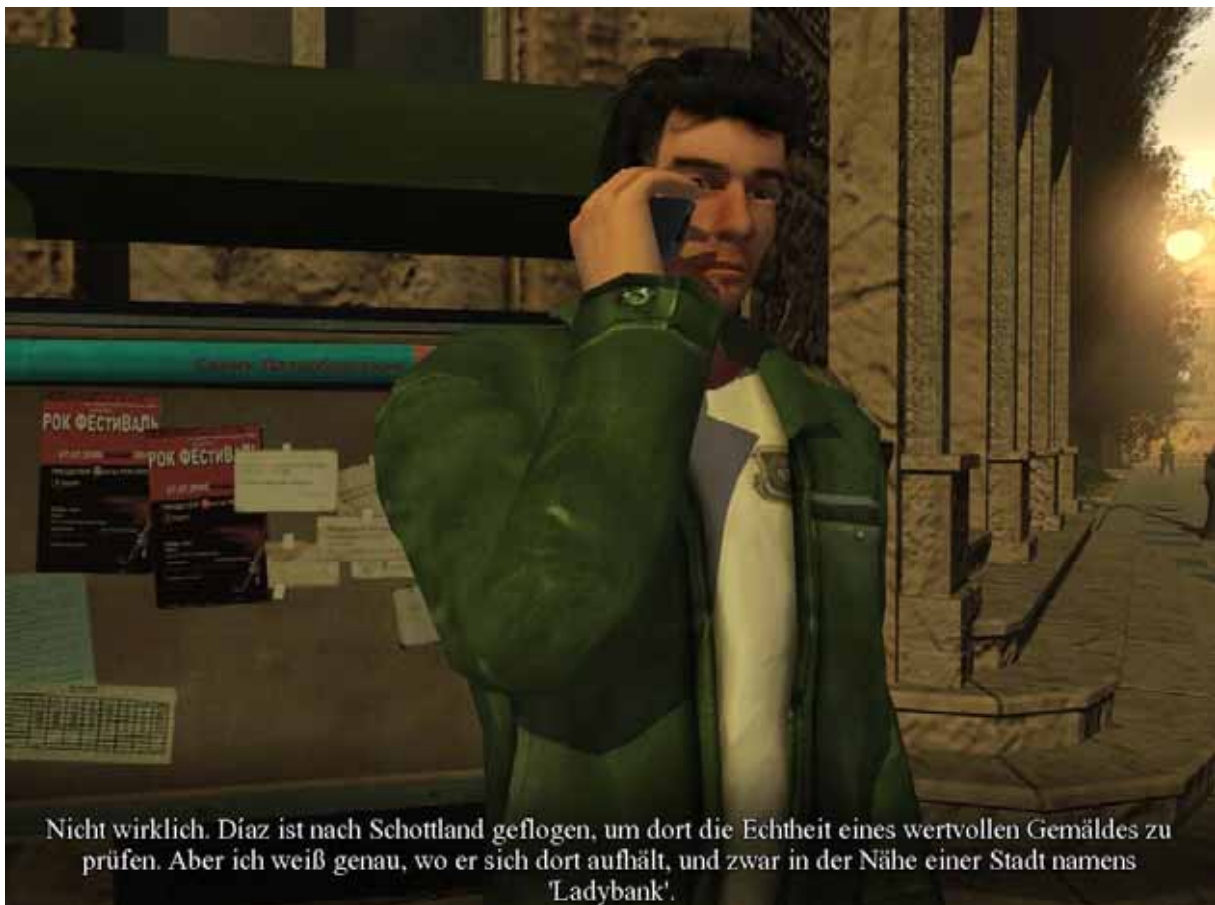
memento mori

Lösungshilfe by Locke

**Teil 6, mit Max in Petersburg u.
Larisa in Schottland**

CD ROM & Softwareservice
Kratz

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



Nicht wirklich. Diaz ist nach Schottland geflogen, um dort die Echtheit eines wertvollen Gemäldes zu prüfen. Aber ich weiß genau, wo er sich dort aufhält, und zwar in der Nähe einer Stadt namens 'Ladybank'.

Während unseres Gesprächs mit Lara bricht der Bibliothekar zusammen u. Andre verständigt uns davon.



Leider kennen wir nicht die Nummer des Rettungsdienstes u. gehen in die Telefonzelle.



Wir schieben den Plastikbecher an die Seite u. entdecken die Notrufnummern.



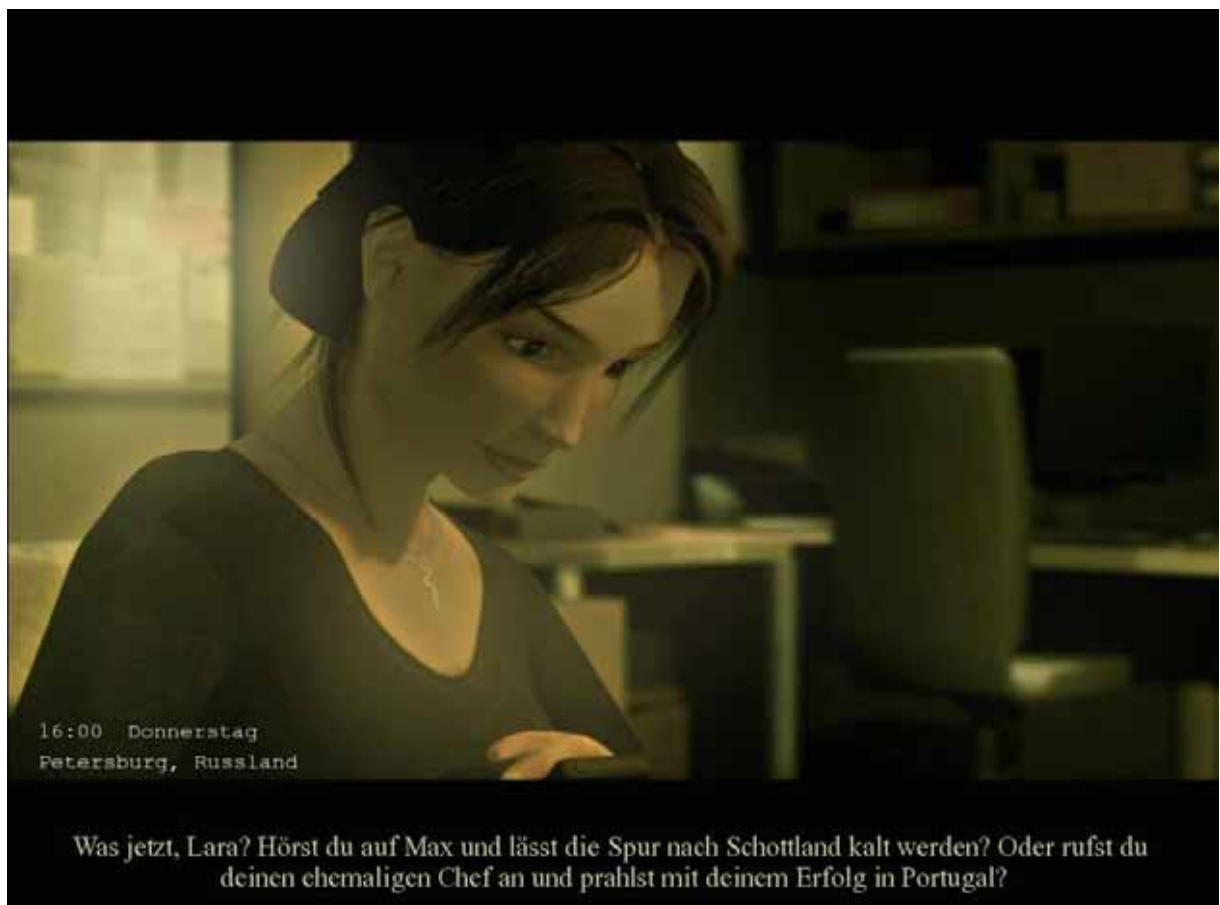
Nun wenden wir unser Handy auf sie an, speichern sie u. rufen an.

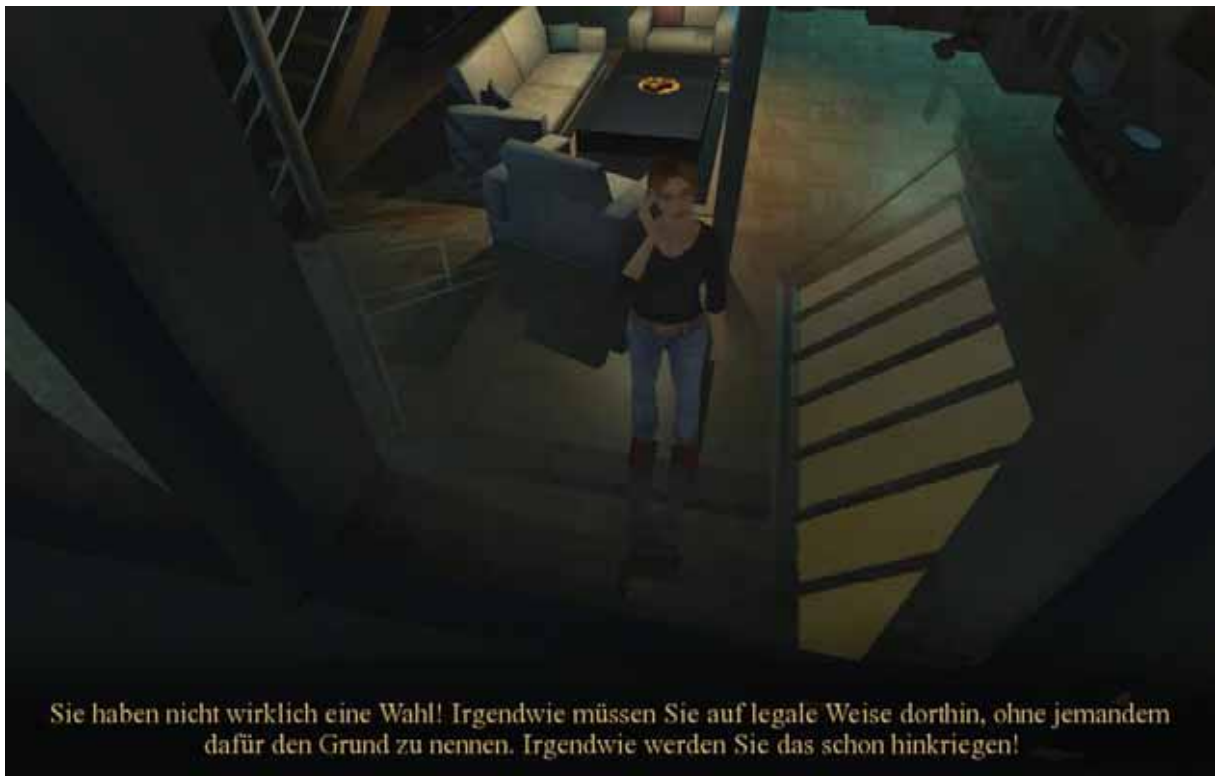


Die Notrufzentrale meldet sich, wir geben die Adresse an u. verlassen die Telefonzelle.



Inzwischen in Lyon!





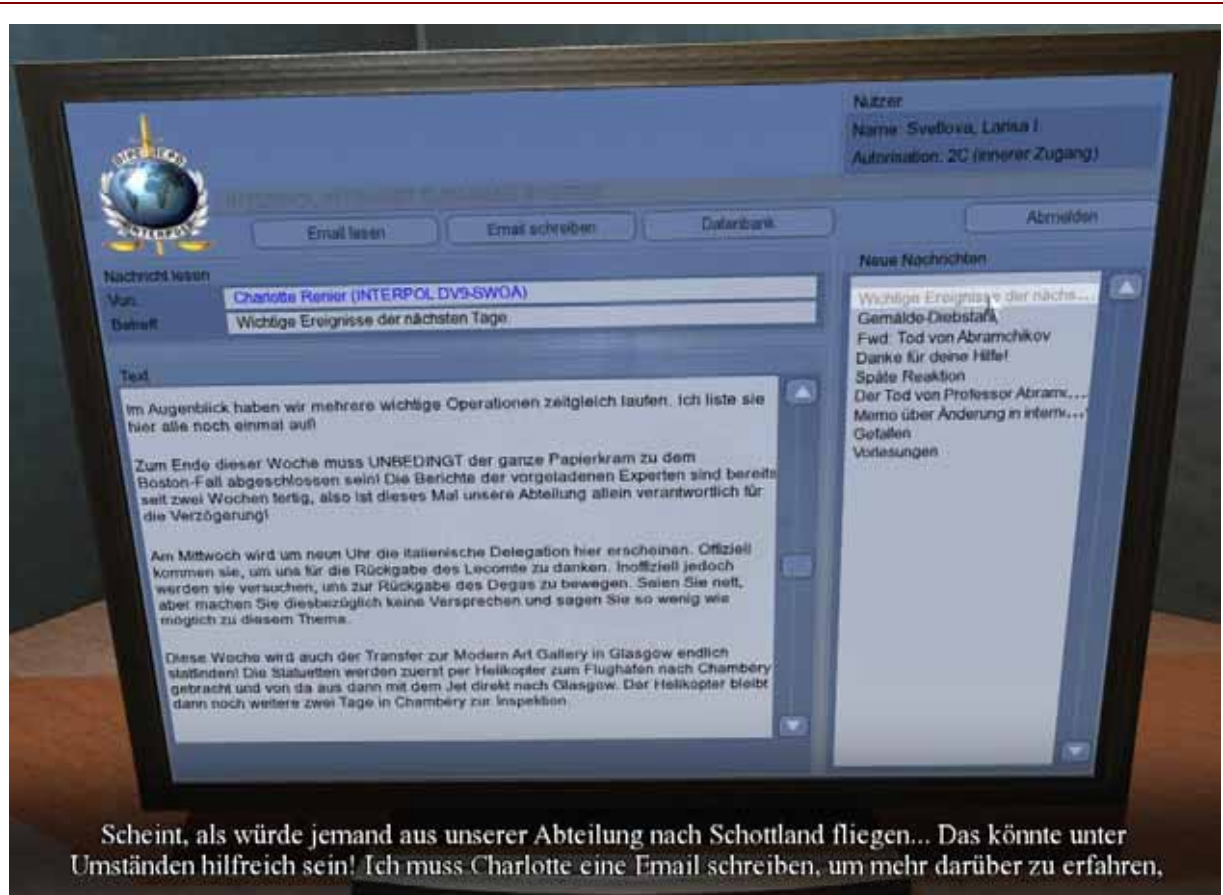
Sie haben nicht wirklich eine Wahl! Irgendwie müssen Sie auf legale Weise dorthin, ohne jemandem dafür den Grund zu nennen. Irgendwie werden Sie das schon hinkriegen!

Wir zögern noch ein wenig, rufen aber doch den Oberst an u. bekommen den Marschbefehl nach Schottland. Wie aber wollen wir das auf dem legalen Wege bewerkstelligen? Nun denn, fahren wir ins Büro.

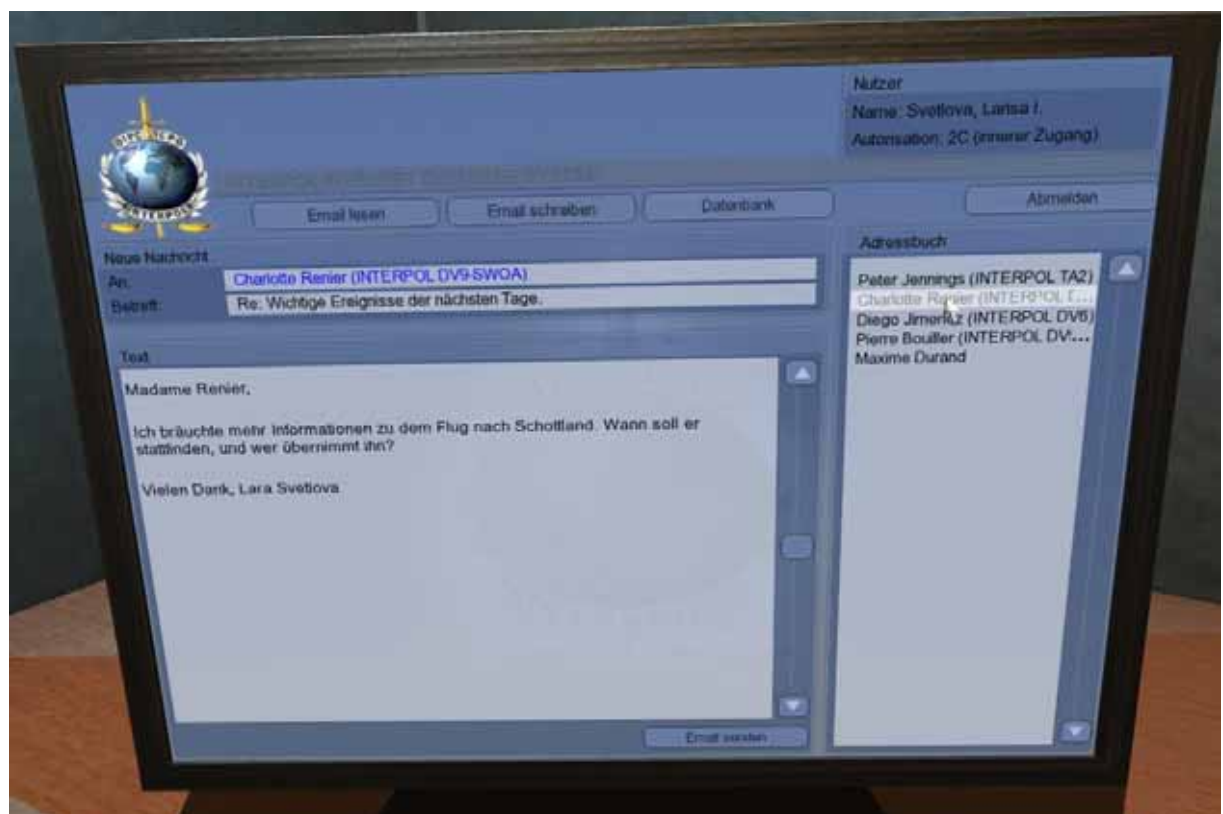


Hallo, hier ist Muriel. Du bist gerade aus Lissabon zurückgekommen, stimmt's? Hast du schon gehört, was dort passiert ist?

Kaum im Büro klingelt das Telefon u. wir führen einen kurzen Plausch mit Muriel. Nun checken wir unsere Mails.



Charlottes Mail ist ein kleiner Lichtblick u. wir schreiben ihr eine Mail zurück.

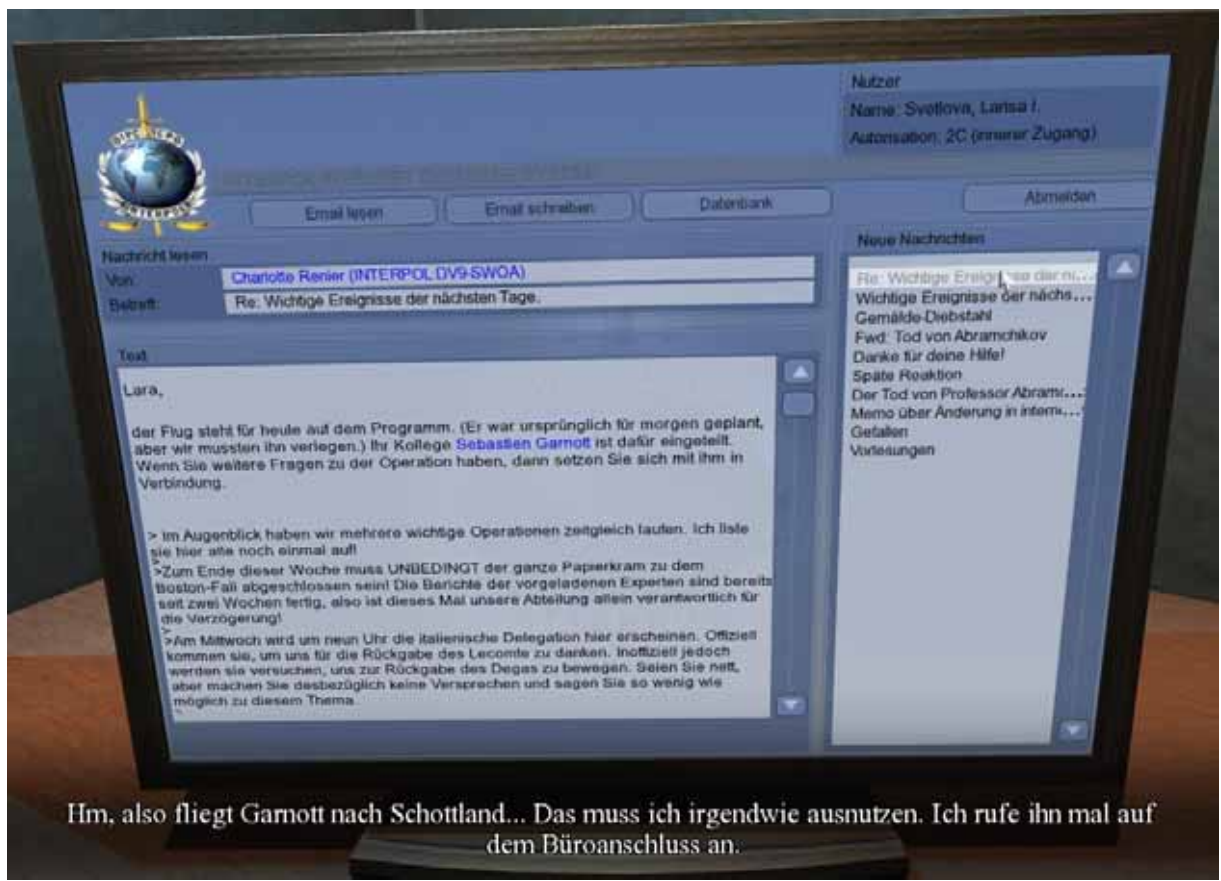


**So, die ersten Fäden wären geknüpft, mal sehen was sich daraus entwickelt!
Wir melden uns ab u. gehen ans Telefon.**

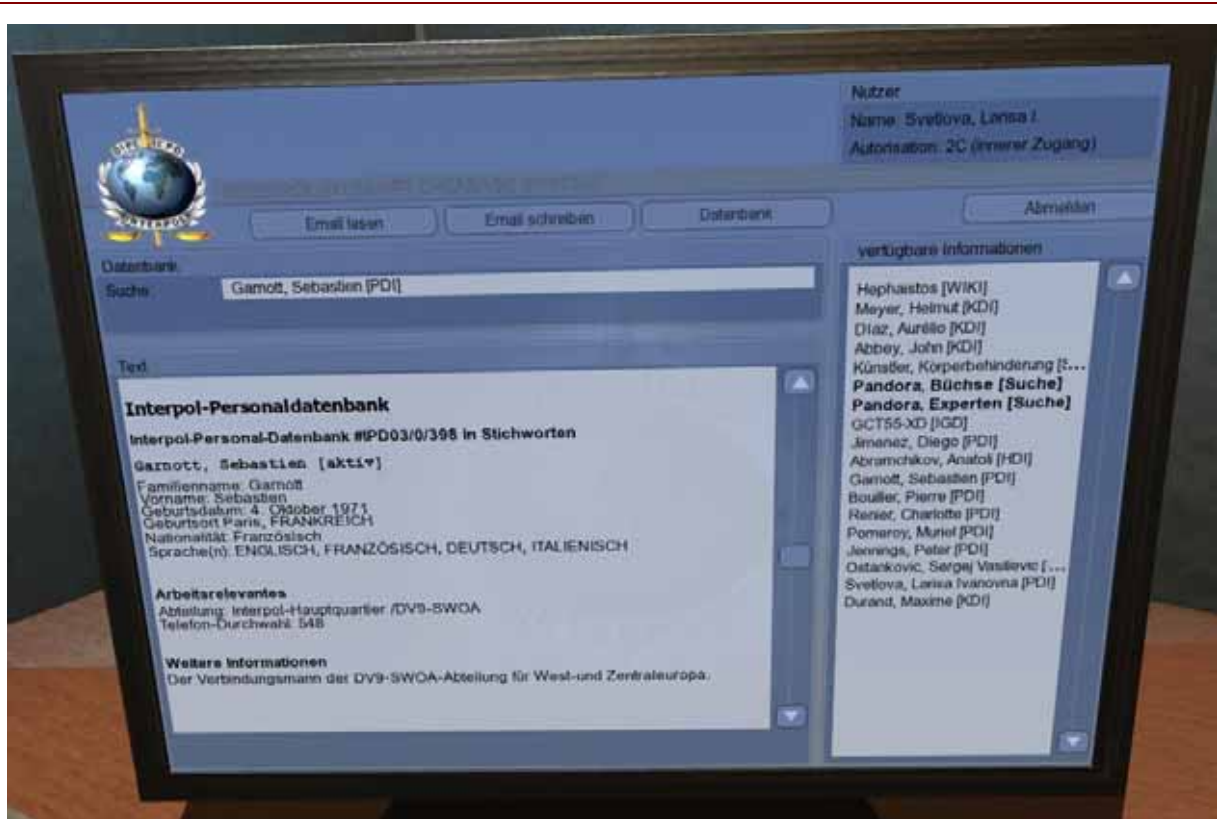


Sicher, sicher, aber die Hauptsache ist doch, dass wir Ihr Problem gelöst haben, oder? Jetzt ist alles wieder in Ordnung. Wollen Sie da jetzt wirklich noch eine offizielle Beschwerde einreichen?

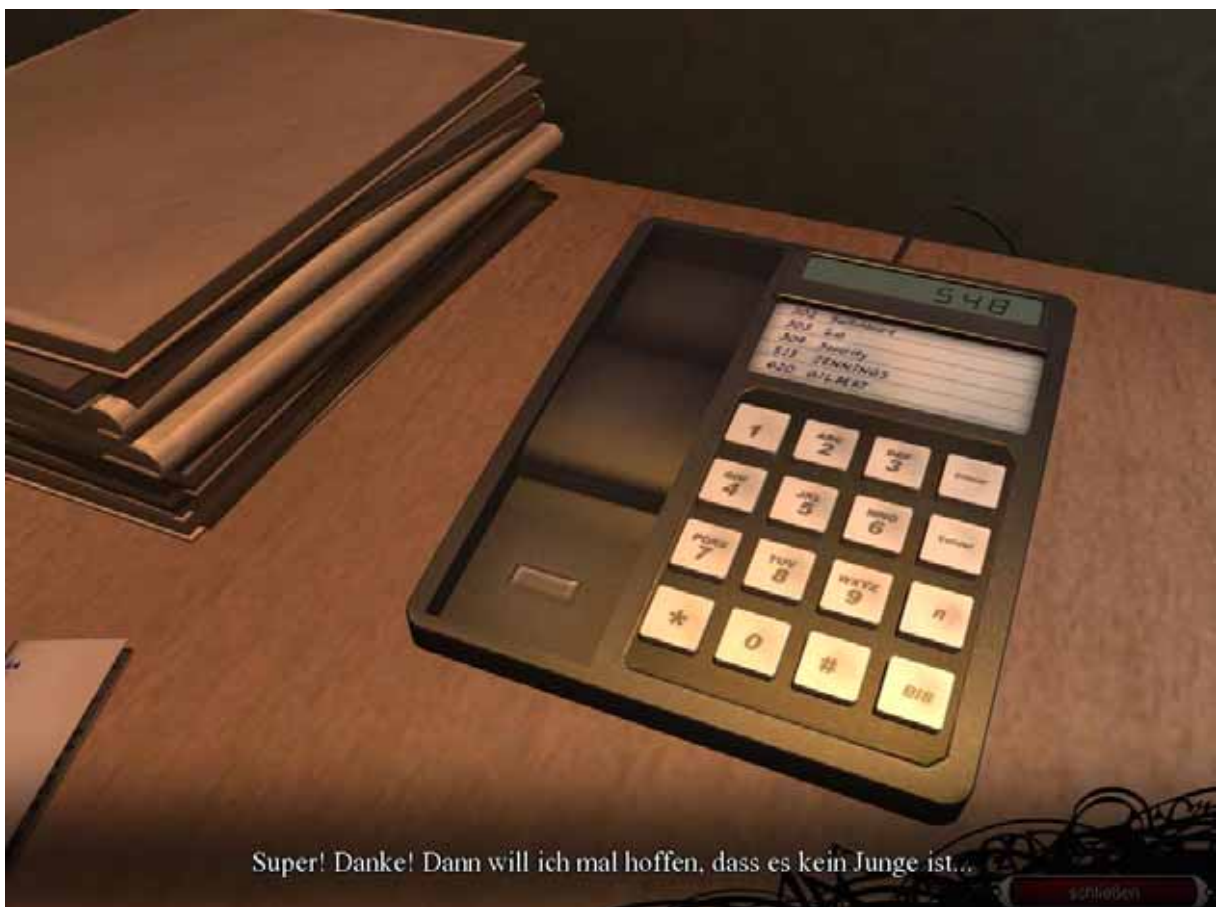
**Es ist ein Anruf von Jennigs, er erkundigt sich nach unserem Telefonakku u. fragt ob wir uns wirklich über ihn beschweren wollen.
Wir verneinen die Frage u. widmen uns weiter den Mails.**



Hm, also fliegt Garnott nach Schottland... Das muss ich irgendwie ausnutzen. Ich rufe ihn mal auf dem Büroanschluss an.



In der Personaldatenbank finden wir seine Telefonnummer (548) u. rufen ihn an.



Er ist erfreut dass wir ihm seinen Auftrag abnehmen u. wir reisen nach Schottland!



Du hast recht, Lara. Deine letzte Reise hat gerade begonnen... War es wirklich eine gute Idee, nicht auf Max zu hören? Kehrst du zurück mit der Lösung des Falles in den Händen, oder wird Ladybank dein Grab werden?





Da wären wir, aber wie kommen wir ungesehen ins Haus?



Wir heben einen **Stein auf u. reißen eine **Ranke** ab.**



Mit der Ranke fesseln wir die Überwachungskamera u. klettern über die Mauer.



So gelangen wir auf das Gelände u. sondieren die Lage.



Wir schauen uns das Scheunentor u. sein Schloss an.



Leider haben wir nichts Brauchbares um das Schloss zu knacken u. wir versuchen, über das Fallrohr, aufs Dach zu gelangen.



**Das klappt nicht, da eine Befestigungsschelle abbricht u. wir uns nicht die Gräten brechen wollen.
Wir heben die **Schelle** auf u. gehen zurück.**



**Hier legen wir die Schelle auf den flachen Stein u. bearbeiten sie mit unserem Stein.
Nun sind wir stolze Besitzerin von **zwei Dietrichen**, gehen zurück u. versuchen das Schloss zu knacken.**



Hier spielt ein Zufallsgenerator mit

**Es klappt, wir öffnen die Tür u. stehen vor einem Schrotthaufen.
Wir kommen nicht vorbei, nehmen uns aber einen
Schraubendreher u. ein **kl. Messer** mit.
Nun gehen wir zurück zum Tor u basteln das **Namensschild** ab.**



Wir gehen zurück u. widmen uns dem Kellerfenster.



Dieses öffnen wir mit Hilfe des Namensschildes u. klettern in den Keller.



Wir untersuchen die Kiste u. nehmen einen **Lappen mit.
Dann stellen wir die Palette unter das Kellerfenster u. schalten das Licht an.**



Und der Herr sprach: „Es werde Licht...“

Nun schauen wir uns die Stahltür, den Schalter u. die Lampe an.



Ah, die sind mit dem Licht verbunden! Ich muss den Schaltkasten finden, vielleicht lässt sich damit ja etwas anfangen.

Wir gehen nach vorn u. begutachten den Schaltkasten.



Nun stecken wir den Schraubendreher in den Spalt u. hören dass am Tor geläutet wird.



Mist, draußen am Tor klingelt jemand! Aber es scheint sich hier drin niemand dafür zu interessieren... Vielleicht sollte ich die Chance nutzen und nachsehen, was da draußen am Tor vor sich geht?

Wir gehen hin u. nehmen das Paket in unsere Obhut!



Da wir ja nicht neugierig sind, untersuchen wir das Paket gründlich u. von allen Seiten.





Nun klappen wir das Messer auseinander u. zerlegen das Paket!





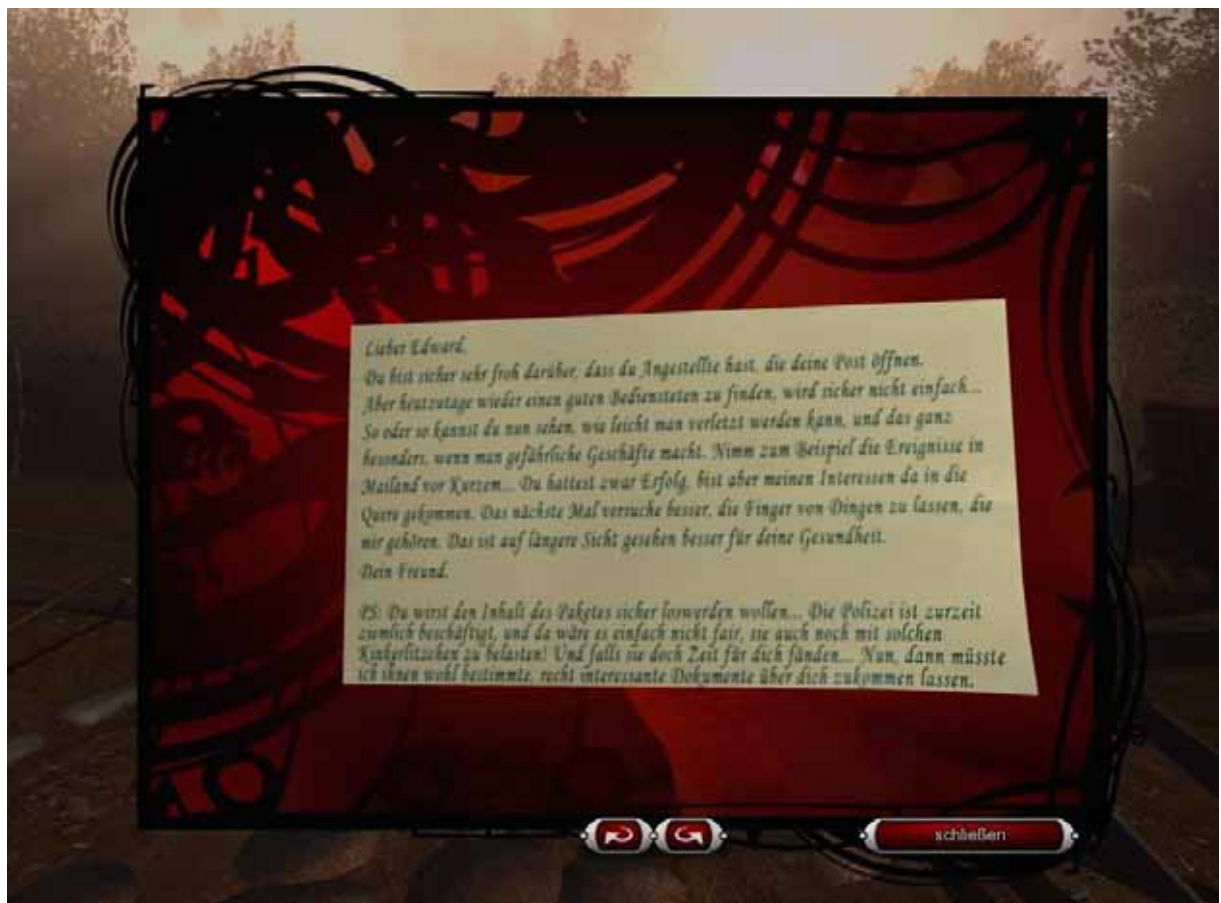
Es kommt eine kleine, süße Bombe zum Vorschein!



Vorsichtig ziehen wir die **Kabel** aus dem Zünder u. stecken uns die **Tabakdose** ein.



Wir öffnen die Tabakdose, entnehmen einen **Brief** u. lesen ihn.



Hier können wir nichts mehr tun, wir gehen zurück in den Keller.

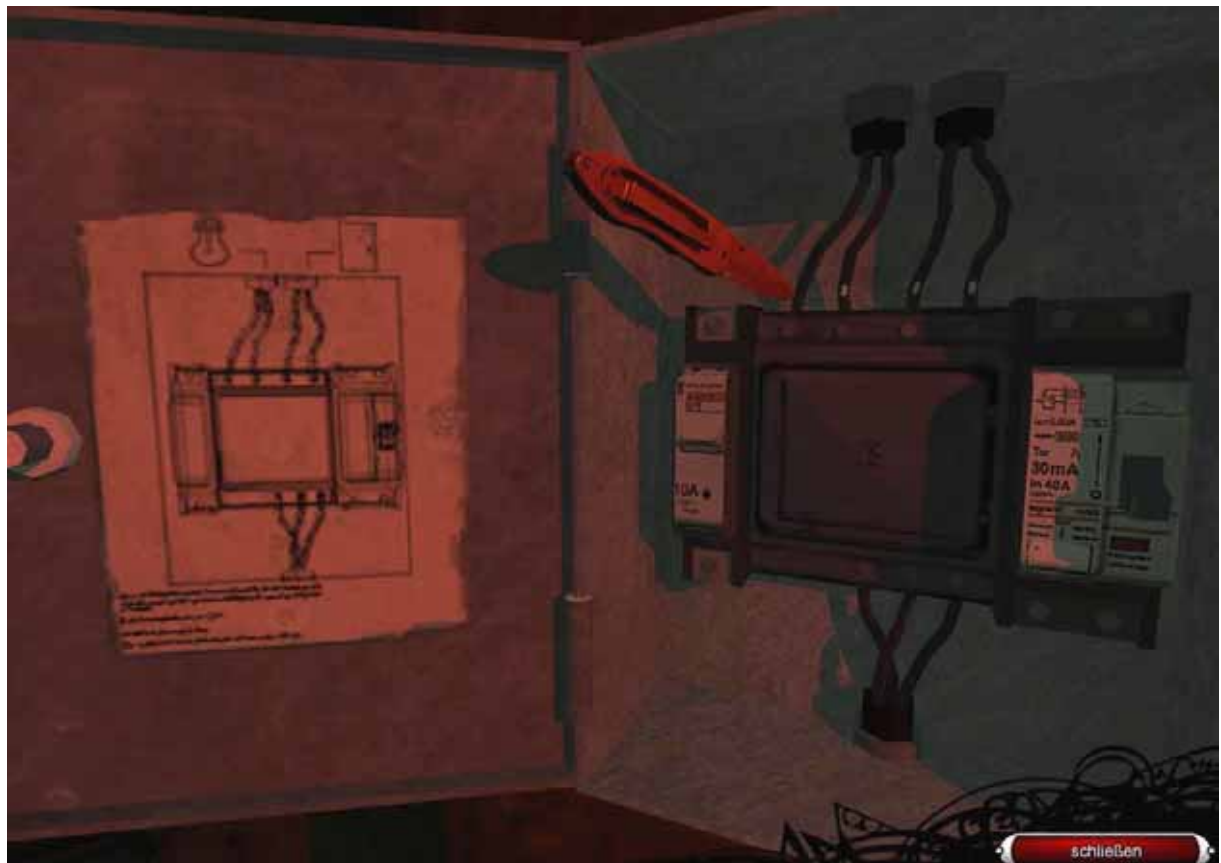


Jetzt schlagen wir den Stein auf den Schraubendreher, der Schaltkasten öffnet sich u. der **Schraubendreher** fällt zu Boden. Wir heben ihn auf u. widmen uns dem Schaltschrank.



Zuerst den Strom abschalten! Wenn man an so was arbeitet, ist das Regel Nummer 1!

Zuerst schalten wir den Saft ab u. nehmen das Messer.



Damit isolieren wir alle 4 Kabel etwas ab.



Nun nehmen wir unsere Kabel, stellen eine Brücke her u. schalten den Saft wieder an.



Die Tür öffnet sich u. wir marschieren in den nächsten Raum.

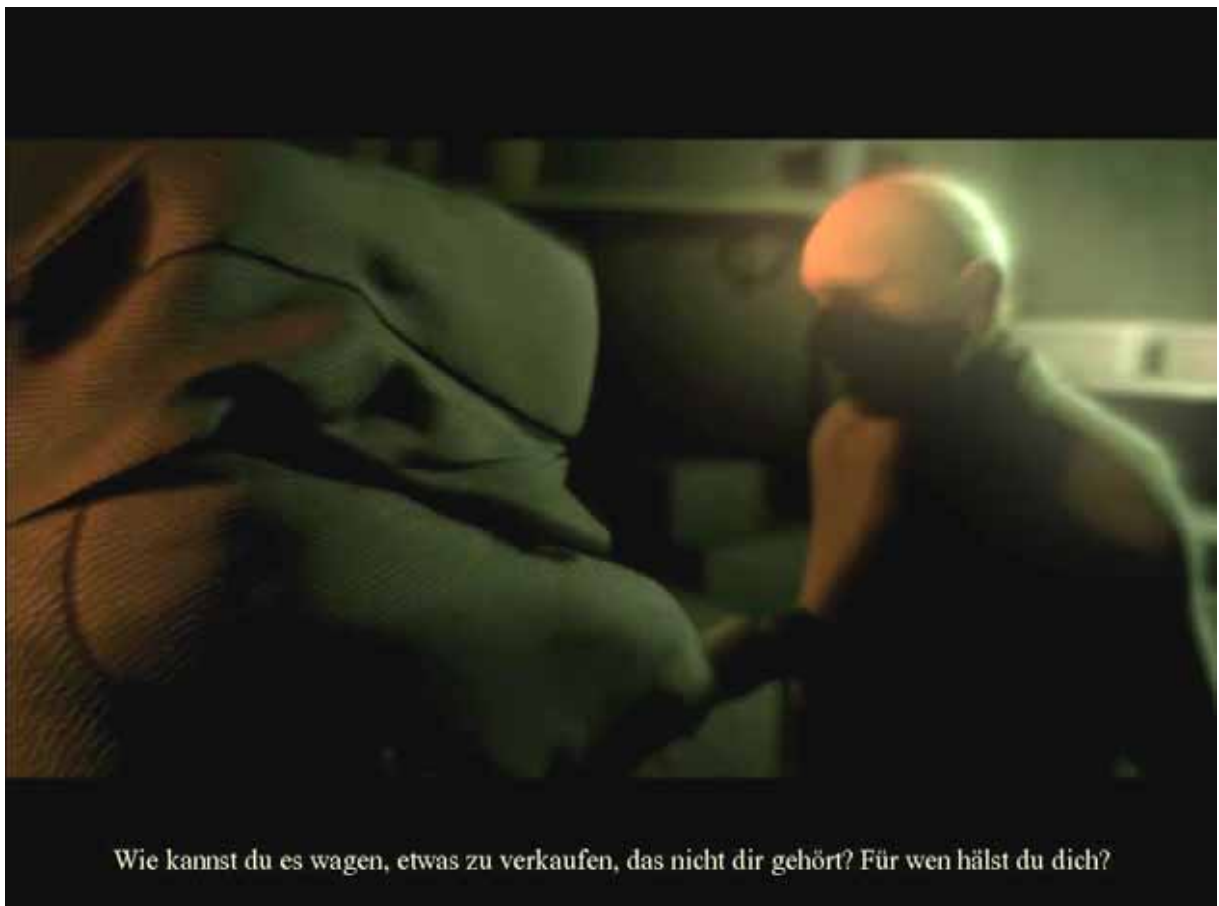


Oh mein Gott! Das muss Teahan sein...! Jetzt ganz ruhig, Lara! Ruhig Blut bewahren...

Hier finden wir Teahans sterbliche Überreste u. untersuchen sie.



Während der Untersuchung haben wir wieder eine Vision!





Nach dieser Untersuchung schauen wir uns weiter am Tatort um. Neben dem Schreibtisch steht ein DVD Rekorder, dessen Aufzeichnungen verschwunden sind (ihn ansehen).

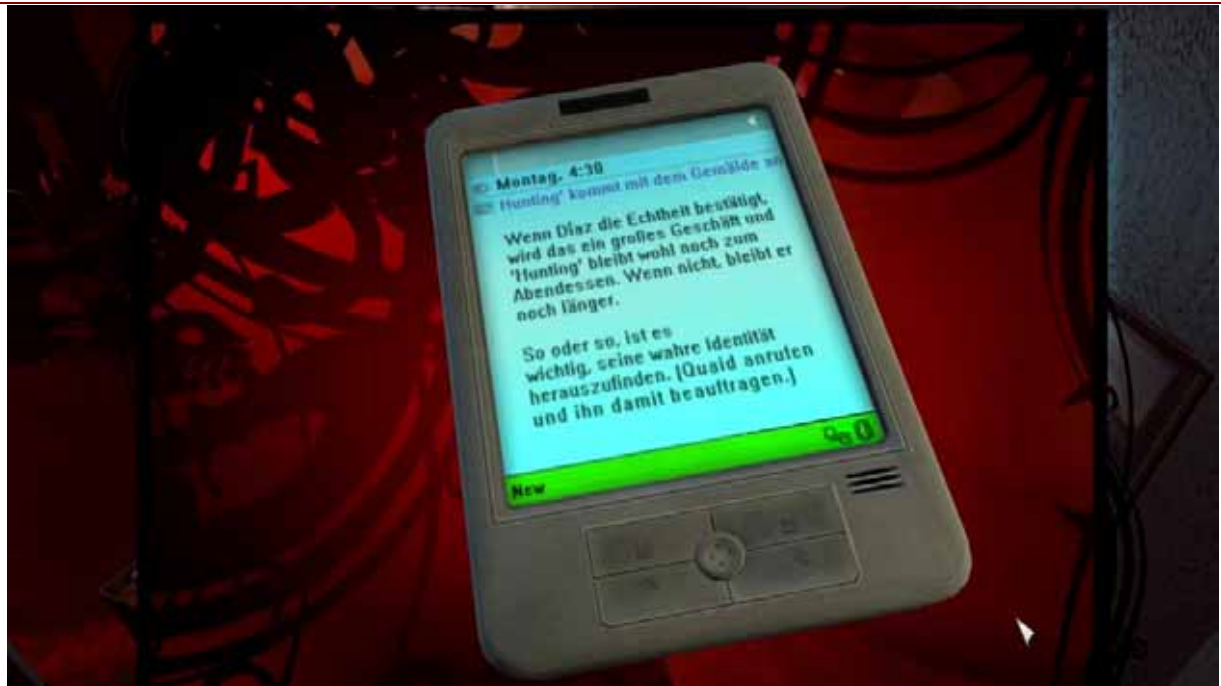


Auf dem Arbeitstisch liegt ein PDA welches wir uns anschauen u. eine weitere Vision haben!



Darf ich Ihnen vorstellen...

Wir nehmen das PDA, bemerken das es eine Mail enthält u. rufen sie ab.



Diese Mail ist alt u. uns bekannt, wir legen das PDA wieder auf den Schreibtisch u. **wischen es mit dem Lappen ab!**

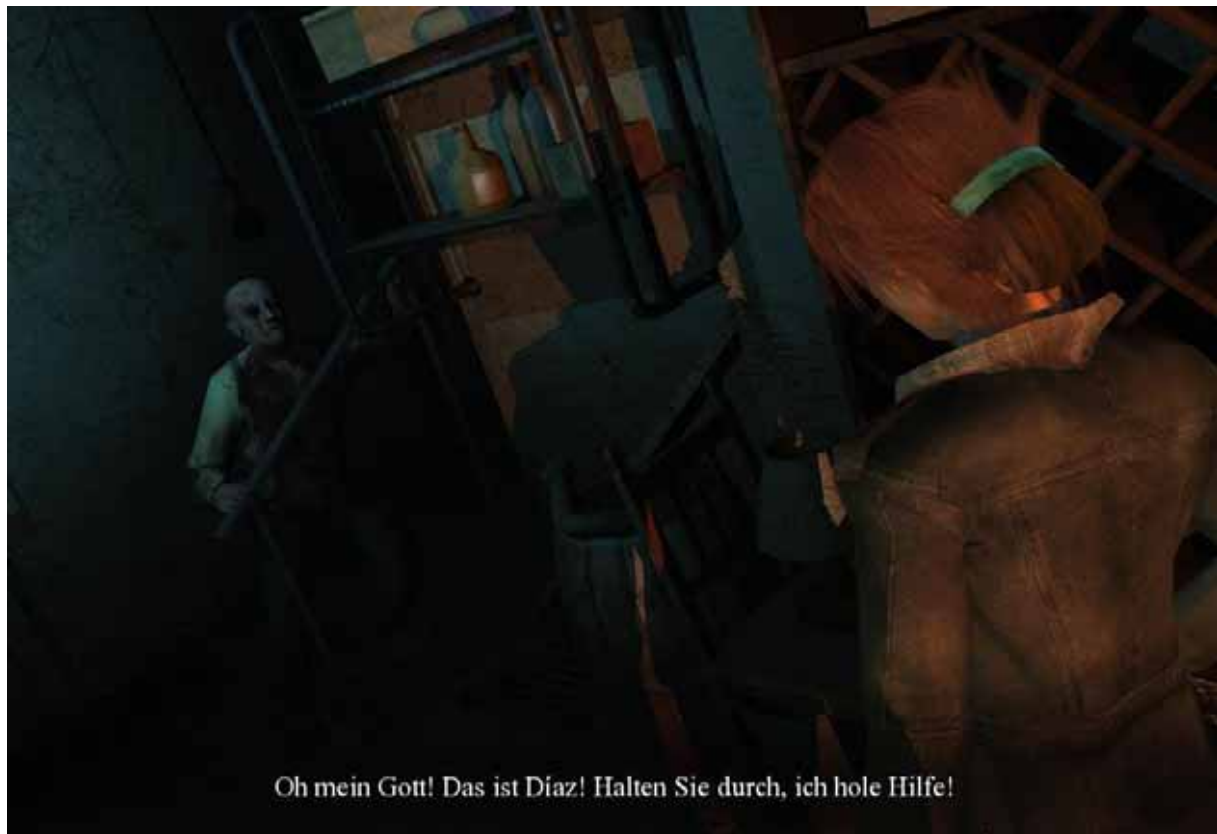
Diese Aktion hat Einfluss auf den Spielablauf!

Nun schauen auf die Monitore.

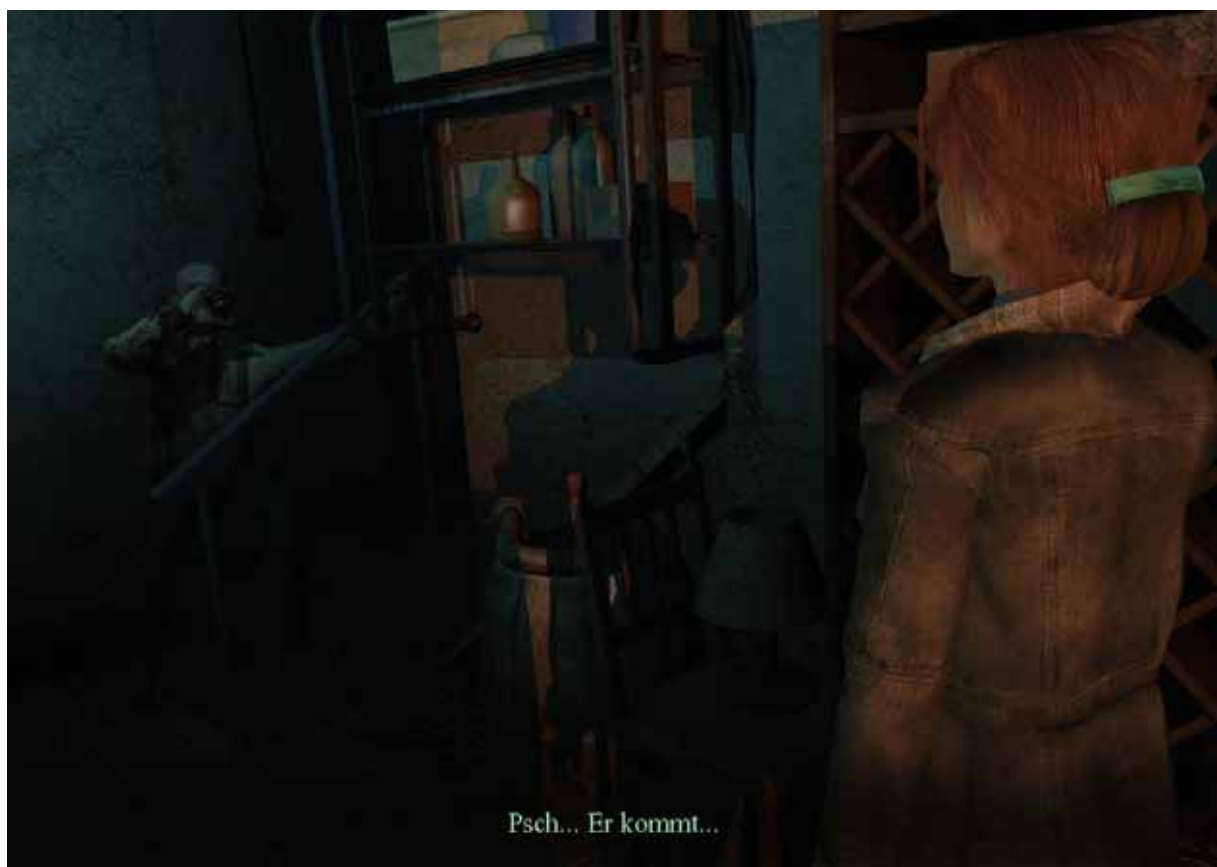


Das sind die Bildschirme der Überwachungskameras. Eine davon schwenkt nicht ganz so frei herum... Eine Garage, der Korridor... Moment mal! Da liegt ja ein Verletzter! Ich muss ihm helfen!

**Der rechte Monitor zeigt den Korridor u. eine verletzte Person.
Wir laufen los!**



Wir unterhalten uns noch etwas mit ihm u. er stirbt vor unseren Augen.



An diesem Ort hält uns nichts mehr, wir verlassen ihn, steigen abermals über die Mauer u. unser Handy meldet sich.



Reißen Sie sich zusammen, Lara. Sie sind Polizeibeamtin, also verhalten Sie sich auch so! Sagen Sie mir, was passiert ist, und dann werde ich alles Nötige veranlassen.

Es ist der Oberst u. wir führen ein eindringliches Gespräch mit ihm.



Im Moment rennt er wohl gerade in Petersburg herum und jagt Gespenster mit Kapuzen! Aber diesem Unsinn mache ich bald ein Ende...

Mit Max in Petersburg u. Finnland.