

Hinter den Spiegeln

BLACK MIRROR

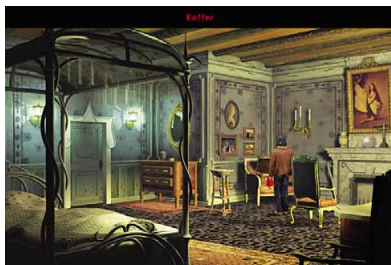
Sind Ihre Ermittlungen ins Stocken geraten? Unsere Komplettlösung hilft Ihnen dabei, den Mord an Samuel Gordons Großvater in DTPs Horror-Adventure aufzuklären.

Black Mirror von DTP ist ein Adventure der alten Schule – solange Sie Ihre Gesprächspartner ausführlich befragen und alles einsammeln, was nicht niet- und nagelfest ist, geraten Sie nie in Sackgassen. Untersuchen Sie alle Objekte und Gegenstände, auf die Sie während Ihrer Ermittlungen stoßen. Es kommt zudem häufig vor, dass Sie ein Objekt mehrmals oder mit der rechten Maustaste untersuchen müssen, bevor sich Samuel zu der von Ihnen gewünschten Aktion aufrafft.

RÜCKKEHR
IN DIE ZUKUNFT

1. Begrüßungskomitee

Nach der Begrüßung können Sie sich im Schloss umsehen. Erklimmen Sie die Treppe zum 1. Stock und stecken Sie den an Robert gerichteten Brief ein, der im Zeitungsständer liegt. In Samuels Zimmer finden Sie in seinem Koffer eine Schachtel Kopfschmerztabletten und eine Briefftasche, in der sich einige Münzen befinden. Den Schlüssel für die Kommode fischen Sie aus dem Türrahmen. Damit es in Ihrem Zimmer wohlig warm ist, bitten Sie anschließend den Butler Bates, den Kamin anzuzünden.



2. Der Eine Turm

Der Eingang zum Turm liegt im alten Gebäudeflügel, die Tür ist jedoch verschlossen. Im Kamin finden Sie ein zerrissenes Foto, welches Sie wieder zusammensetzen müssen. Sprechen Sie mit dem Butler Bates und schnappen Sie sich in der Küche den Schlüssel zum Dachboden. In der Obstschale im

Esszimmer entdecken Sie außerdem einige Mandelbonbons. Auf dem Dachboden stehen Sie schon wieder vor verschlossenen bzw. vernagelten Türen – auch dieses Mal weiß Bates Abhilfe und schickt Sie zum Stall, wo ein Hammer auf fachmännischen Einsatz wartet. Auf dem Weg dorthin werfen Sie auch gleich einen Blick auf die Stelle, an der William sein Leben lassen musste. Doch die Tür ist verschlossen, und Ihre Großmutter Victoria will den benötigten Schlüssel einfach nicht herausrücken.



3. Das Symbol

Erkunden Sie das Schloss und sprechen Sie nacheinander mit allen über Ihre Entdeckungen; vergessen Sie dabei nicht, auch einen Blick auf die Weinflasche im Stall und den Häcksler vor dem Gewächshaus zu werfen. An der Turmmauer entdecken Sie ein rätselhaftes Symbol und im Gestrüpp davor ein seltsames Objekt. Informieren Sie Bates darüber, und bitten Sie Robert um einen Film für Ihre Kamera, die in Ihrer Kommode liegt. In Roberts Truhe auf dem Dachboden werden Sie fündig, freilich erst nachdem Robert Ihnen den passenden Schlüssel gegeben hat. Jetzt können Sie ein Foto von dem blutroten Zeichen schießen.

4. Ein seltsames Objekt

Samuel spricht anschließend mit allen Personen über den Stand seiner Ermittlungen. In der Bibliothek findet er auf dem Tisch neben der Sanduhr eine Karte des Landguts und wirft einen Blick in das große Buch auf dem Schreibtisch. Samuel entschuldigt sich reumütig bei Victoria und redet noch einmal mit Her-

mann und Robert. Die Zeit ist nun reif für einen Ausflug nach Willow Creek.

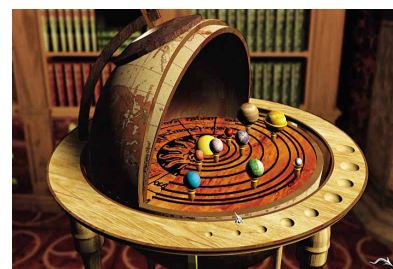


5. Willow Creek

Stellen Sie den Jungen vor dem Pub mit einigen Mandelbonbons zufrieden und sprechen Sie im Three Kegs Inn abwechselnd mit Harry und Tom. Murrays Leihhaus ist verschlossen, aber die Dorfbewohner können Ihnen mit einigen Infos weiterhelfen. Vor der Kirche von Warmhill steht Samuel zwar vor verschlossenen Toren, aber der Totengräber kann ihm Auskunft geben. Er besucht daraufhin das Grab seines Großvaters und unterhält sich noch einmal mit dem Totengräber. Die Kirchturmuglocke schlägt 7 Uhr...

6. Die Planeten

Samuel erhält vom Boten eine Schachtel, die er sorgfältig untersucht. Der Hinweis auf dem Papierfetzen führt ihn in die Bibliothek, wo er auf dem Schreibtisch den von einem Tintenfasschen verborgenen Knopf betätigt. Ein Geheimfach öffnet sich! In dem Kästchen findet er Miniaturen der neun Planeten unseres Sonnensystems, die beim Globus in der richtigen Reihenfolge eingesetzt werden müssen (siehe Bild).



7. Williams Vermächtnis

Mit Williams Schlüssel im Gepäck statuen Sie dem Turm einen Besuch ab. Auf dem Sekretär finden Sie eine Schachfigur, in der sich ein kleines Messer und eine Spieluhr verbergen. In der Schublade liegt in dem Buch ohne Titel ein kleiner Schlüssel. Ein Rechtsklick auf die Schublade fördert Williams Tagebuch zutage. Mit dem Schlüssel öffnet Samuel die Truhe, wo er eine schwarze Kugel findet. Mit dem kleinen Messer ist er nun dazu in der Lage, den Riegel der zugefallenen Tür hochzuschieben.

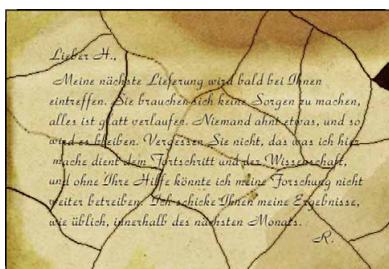
ZURÜCK INS LICHT

8. Der Schlüssel des Gärtners

Nachdem Sie sich mit den anderen Charakteren unterhalten haben, inspizieren Sie den Tatort. Neben einigen Fußspuren fällt Samuel dabei ein glitzrender Gegenstand auf dem Grund des Brunnens auf. Im Keller treffen Sie auf Bates, der Ihnen das Pumpsystem erklärt, mit dem Sie den Springbrunnen trockenlegen können. Den Wasserstand können Sie an der zweiten Säule von rechts ablesen. Linksklicken Sie dazu zweimal auf das zweite Rad, gefolgt von sieben Rechtsklicken auf das erste Rad und einem Linksklick auf das Rad ganz rechts. Holen Sie sich den Schlüssel und fotografieren Sie das rätselhafte Symbol. Mit dem Schlüssel öffnen Sie anschließend die Metallkiste im Schreibtisch des Gewächshauses. Über den Erpresserbrief, der sich dort findet, sollte sich Samuel anschließend mit Morris und Bates unterhalten.

9. Leiche im Keller

Nach der Unterhaltung mit Hermann wählen Sie in dessen Mülltonne, wo Sie einen zerrissenen Brief finden, den Sie zusammensetzen müssen. Danach statuen Sie Hermann einen weiteren Besuch ab und sprechen ihn auf die Fotokanister unter dem Waschbecken an. Werfen Sie auch einen Blick auf den Schlüsselbund links oberhalb der Waschbecken. Beim Pfandleiher Murray stauben Sie das Fixiermittel ab, dann unterhalten Sie sich mit allen Dorfbewohnern.

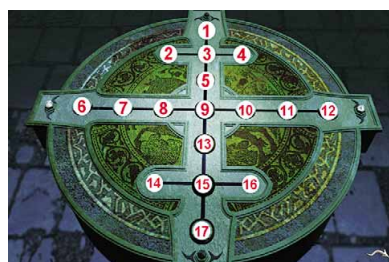


10. Der Pfandschein

Überreden Sie Mark mit Harrys Hilfe, Hermann abzulenken, während Sie Henrys Sachen nach dessen Pfandschein durchwühlen. Machen Sie mit der Modelliermasse, die sich in der Schublade des Abstellisches befindet, einen Abdruck des Müllcontainerschlüssels. Bringen Sie Hermann anschließend das Fixiermittel und lassen Sie sich von Mark – auf Harrys Empfehlung hin – eine Kopie des Schlüssels anfertigen. Unterdessen schauen Sie beim Pfandleiher vorbei, lösen das seltsame Objekt aus und setzen die beiden Teile zusammen. Unterhalten Sie sich mit Robert und holen Sie anschließend sowohl Film als auch Schlüssel bei Hermann und Harry ab. In Hermanns Müllcontainer findet Samuel Henrys Kleider. Den kleinen Edelstein, der sich darin versteckt, schneidet er mit dem kleinen Messer heraus und setzt ihn in das seltsame Objekt ein. Dann geht's zur Kirche

11. Verschiebebahnhof

Samuel betrachtet die Steintafel beim Eingang und spricht anschließend mit Pater Frederick. Im Glockenturm steckt er das seltsame Objekt in eine Öffnung unter der großen Kerze und darf sich anschließend an einem schwierigen Verschiebepuzzle versuchen, bei dem die Positionen der weißen und schwarzen Steine vertauscht werden müssen. Die Reihenfolge der Züge lautet: von 15 nach 14, 13/16, 9/15, 5/13, 3/4, 1/2, 8/1, 7/3, 6/5, 13/6, 15/7, 5/15, 3/13, 2/8, 13/2, 15/3, 17/5, 10/17, 11/15, 12/13, 5/12, 8/11, 13/5, 15/10, 16/8, 5/16, 14/5, 10/14, 5/10, 3/15, 8/3, 7/5, 10/7, 15/10, 5/15, 3/13, 4/8, 2/3, 10/5, 13/10, 15/9, 14/13 und 16/15.



12. Katakomben der Kirche

Samuel nimmt das seltsame Objekt wieder an sich und steckt es in die zweite Öffnung in der Wand, nachdem er durch die unter dem Teppich versteckte Falltür gestiegen ist. Sobald er das Wörterrätsel gelöst hat (vorne links: Echo, vorne rechts: Kohle, hinten links: Loch, hinten rechts: Atem), erscheint mit lautem Getöse der Steinsarg von Marcus Gordon. Samuel greift sich außer dem ersten hei-

ligen Schlüssel auch die Familienchronik und setzt seinen Weg fort, indem er mit einem Fußtritt gegen den Kerzenhalter im Vordergrund eine Ratte hervorlockt und ihr folgt.

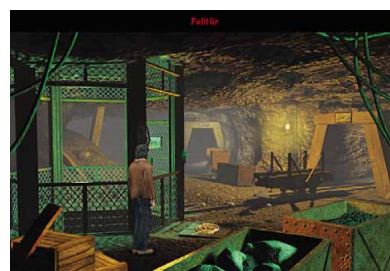
13. Unsanfte Landung

Um etwas Licht ins Dunkel des Raumes zu bringen, müssen Sie die Hebel des Generators in die richtige Position bringen; von links nach rechts: mittlere Position, oben, unten. In einer kleinen Metallkiste finden Sie einen Drahtschneider und beim Geländer ein Seil. Mit Hilfe des roten Knopfes schalten Sie nun den Strom zeitweise wieder aus und schneiden mit Hilfe des Drahtschneiders das gefährliche lose Kabel vor dem Gittertor ab. Um den Schlüssel zu erreichen, der auf der anderen Seite im Schlüsselloch steckt, schneiden Sie mit dem Drahtschneider ein Loch ins Gitter.



14. Mi(e)nenspiel

Nachdem Sie im nächsten Raum den Lappen und die Eisenstange eingesteckt haben, öffnen Sie mit Hilfe Ihres kleinen Messers den Schaltkasten. Im nächsten Raum fällt Samuel eine Klappe unter dem Ölfass neben dem Fahrstuhlschacht auf. Damit das Ölfass leichter wird, stechen Sie mit der Eisenstange ein Loch hinein; jetzt können Sie es verschieben. Um die Falltür zu öffnen, befestigen Sie ein Ende des Seils an der Klappe und das andere an der Lore, der Sie anschließend einen kräftigen Stoß verpassen. Zuerst muss allerdings mit einem Rechtsklick die Bremse gelöst werden.



15. Deus Ex Machina?

Im Umkleideraum öffnen Sie den Verteilerkasten an der Wand mit Hilfe Ihres kleinen Messers und schließen den

Stromkreis. Von links nach rechts: grün, rot, blau. Auf dem Tisch finden Sie die tragischen Aufzeichnungen des Vorarbeiters und nehmen anschließend dem Skelett den Schlüssel für den Spind im Hintergrund ab. Darin finden Sie nicht nur einige technische Zeichnungen und einen Revolver, sondern auch zwei Kugeln, mit denen Sie den Revolver laden können. Mit Hilfe der Maschinenpläne setzt Samuel den großen Generator im Maschinenraum in Gang.

16. Weg in die Freiheit

Zurück in den Mannschaftsräumen müssen Sie feststellen, dass Dampf austritt. Das Loch können Sie mit dem Lappen stopfen, aber erst nachdem Sie es in die grünlich schimmernde Wasserpfütze neben dem großen Generator getaucht haben. Um die defekte Sicherung auszuwechseln, besorgen Sie sich aus dem Schaltkasten im zweiten Level ganz einfach eine neue. Der Fahrstuhl funktioniert jetzt endlich, und am Mineneingang trennt Sie nur noch ein verrostetes Vorhängeschloss von der Freiheit. Ein gezielter Schuss mit Ihrem Revolver löst auch dieses Problem. Den gefährlichen Wolf, der Sie vor der Mine erwartet, erledigen Sie ebenfalls mit einer Kugel.

VERBORGENES VERMÄCHTNIS

17. Vor verschlossenen Türen

Nach Ihrer Ankunft in Wales stehen Sie erst einmal vor verschlossenen Türen, doch mit dem Nagel aus dem Fuß der Statue zu Ihrer Linken können Sie den Wackelkontakt der Türklingel beheben. Zeigen Sie dem misstrauischen Hausmeister Williams Todesanzeige. Nach der Unterhaltung mit Eleanor sprechen Sie mit Louis über die kaputte Klingel. Die Tür von Richards Häuschen ist von innen verschlossen, aber der Schlüssel steckt noch. Um an ihn heranzukommen, schieben Sie Williams Todesanzeige unter der Tür hindurch und stochern mit dem kleinen Draht, den Sie beim Wasserschlauch vor dem Graben gefunden haben, durch das Schlüsselloch.



18. Im Licht der Dunkelheit

Im Schreibtisch finden Sie einen Füllfederhalter. Wecken Sie die schlafende Katze und heben Sie den Inbusschlüssel auf, den diese dabei fallen lässt. Öffnen Sie den Schrank, in den die Katze geflüchtet ist, und werfen Sie einen Blick auf die Zeitungsausschnitte. Neben dem Kamin befindet sich eine kleine Klappe, die mit dem Inbusschlüssel geöffnet werden kann. Stecken Sie die Kerze und das defekte Feuerzeug ein. Schneiden Sie den Doch der Kerze mit dem kleinen Messer ab, und reparieren Sie so das Feuerzeug. Wenn Sie den Schrank nun ausleuchten, zeigt sich Samuel ein Gang zu Richards geheimem Labor.



19. Oxidationsmittel EX 52

Nach Richards Missgeschick lesen Sie die Scherben auf und untersuchen sie. Stecken Sie die kleine Flasche auf dem Abstelltisch ein. Machen Sie dasselbe mit dem Brennholz, der alten Zeitung und dem Teekessel, die im alten Häuschen herumliegen. Der Teekessel und die kleine Flasche lassen sich am Wasserhahn vor dem Graben mit Wasser füllen. Dann träufeln Sie etwas Tinte aus dem Füllfederhalter hinein. Zurück im Häuschen machen Sie Feuer, indem Sie erst das Papier und dann das Brennholz in den Ofen geben und es mit dem Feuerzeug anzünden. Stellen Sie den Teekessel auf den Ofen und schlenkern Sie im Anwesen herum, bis das Wasser kocht. Halten Sie die Scherben über den Dampf und lösen Sie das Etikett ab. Eine Tube Kleber erhalten Sie, indem Sie Louis nach einigem Hin und Her mit Eleanor dazu überreden, den Rasen vor dem Haus zu mähen. Schnappen Sie sich aus seinem Werkzeugkasten neben einem Stück festen Draht den Kleber, und pappen dann das Etikett auf die kleine Flasche. Voilà, das »Oxidationsmittel« ist fertig!

20. Die Familiengruft

Unterhalten Sie sich mit Richard über die Familiengruft; er wird Sie an Louis verweisen. Louis möchte den Schlüssel zur Gruft aber nicht herausrücken. Um

ihn abzulenken, wirft Samuel ein Stück Draht auf den Rasen und »borgt« sich dann den Schlüsselbund aus Louis' Jacke. Nach einem Abstecher in die Gruft reden Sie mit Richard über die seltsamen Inschriften. Bis er Ihnen antworten kann, müssen Sie sich die Zeit anderweitig vertreiben. Bitten Sie ihn anschließend um ein Fläschchen Blut, nehmen den Teekessel vom Ofen und sammeln etwas Erde vom Blumenbeet vor der Familiengruft ein. Derart gerüstet und kampfbereit betreten Sie die Gruft und bringen den drei Göttern Ihre Opfergaben: Blut für die linke Statue, Erde (Mitte) und Wasser (rechts).

21. Tierkreiszeichen

In diesem knackig schweren Verschiebepuzzle müssen Sie die Tierkreiszeichen in chronologischer Reihenfolge anordnen. Gehen Sie am besten so vor, dass Sie zuerst einige Steine unten rechts korrekt anordnen und die restlichen Steine nach und nach an die richtige Position schieben. Nachdem Sie sich den Schlüssel an sich genommen haben, werden Sie selbst von Louis geschnappt. Richard kann Ihnen helfen, verlangt aber eine Gegenleistung.



22. Nächtlicher Ausflug

Um Richards Aufmerksamkeit zu wecken, muss Samuel einige Kieselsteine, die er auf der Brücke findet, gegen das Turmfenster werfen. Nach dem misslungenen Experiment nehmen Sie die Säure vom Abstelltisch und verätzen das Schloss zur Familiengruft. Mit dem Schlüssel vom Altar können Sie jetzt in Ruhe das steinerne Schloss am Grabstein rechts aufschließen. Befragen Sie Richard über das Symbol am Gitter des sich öffnenden Geheimgangs und betreten Sie mit seinem Schlüssel bewaffnet das alte Anwesen.

23. Springer an der Wand...

Das Schmuckkästchen beim Spiegel hält ein weiteres Logikpuzzle parat. Sie müssen die Positionen der weißen und schwarzen Springer vertauschen, indem Sie die folgenden Züge machen: von 7 nach 6, 9/2, 1/8, 3/4, 6/1, 4/9, 8/3, 3/4,



2/7, 7/6, 9/2, 2/7, 4/9, 1/8, 8/3 und 6/1. Nehmen Sie das Amulett an sich und betreten Sie die Krypta. Lesen Sie die Inschrift des Monoliths und betrachten Sie den dritten Schädel von rechts. Werfen Sie mit einem Kieselstein nach dem Schädel, der daraufhin vom Regal fällt. Um den Schlüssel zu erreichen, der hinter das Gitter gefallen ist, holen Sie den Schürhaken aus dem alten Häuschen und stecken Sie den Schlüssel in die Öffnung des Monoliths. Jetzt können Sie das Grab von Dergham Gordon gefahrlos öffnen und den zweiten heiligen Schlüssel an sich nehmen.

VERGESSENE SCHULD

24. Der Steinkreis

Der Totengräber schickt Samuel zum Steinkreis, wo er ein drittes Symbol auf dem mittleren Menhir entdeckt und es in Williams Tagebuch abzeichnet. Um an das Taschentuch heranzukommen, das sich in einem Busch links versteckt, muss er den Inspektor ablenken, indem er etwas Blut auf den Stein hinter dem Inspektor leert und ihn darauf anspricht. Nach einem Gespräch mit Hermann und Morris findet Samuel im Briefkasten vor dem Haupttort einen Brief von James. Bates verweist ihn an Victoria, die ihn nach Vorlage des Briefes zum Sanatorium in Ashburry schickt.



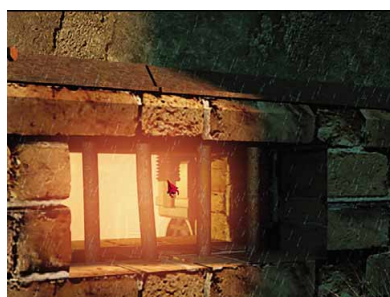
25. Ankunft in Ashburry

Nachdem Sie das Gelände inspiziert und sich mit der Schwester und dem Hausmeister über alle Themen unterhalten haben, stecken Sie den Hammer vom Dach des Hüttchens vor dem Kesselraum ein. Auch die Spritze in der Müll-

tonne wandert in Ihr Inventar. Nach dem erfolglosen Versuch, durch die Kanalisation ins Gebäude zu gelangen, bitten Sie die Schwester, einen Telefonanruf für Sie zu machen. Nehmen Sie die Vase an sich und holen Sie mit Hilfe einer Münze den Schrankschlüssel aus dem Boden der Vase hervor. Öffnen Sie den Medizinschrank und stibitzen Sie das Beruhigungsmittel.

26. Dem Heizer einheizen

Samuel versetzt das Bier vor dem Kesselraum mit Hilfe der Spritze mit dem Beruhigungsmittel. Im Takt der Maschine zerstört er nun hämmern den Ziegelstein unter dem losen Gitterstab des kleinen Fensters zum Kesselraum. Danach befeuchtet er das Taschentuch am Springbrunnen in der Eingangshalle und legt es über das Thermostat. Im Kesselraum steckt unser Held an der Pinnwand eine Stecknadel und den kleinen Schlüssel für die mit einem Tastenfeld gesicherte Tür ein. Das Codewort lautet – entsprechend dem Plakat auf der Pinnwand – 1918.



27. Mr. Bubby

Um den wachhabenden Arzt loszuwerden, besorgt sich Samuel bei der Schwester erst einen Dienstplan und macht dann im Kesselraum eine Lautsprecherdurchsage. Der Körper von Ralphs Puppe, Mr. Bubby, findet sich im Kohlehaufen im Kesselraum. Den Kopf erspäht Samuel bei genügendem Lichteinfall im Mülleimer vor dem Fenster. Mit Hilfe der Stecknadel und eines Fadens, den er im Futter der Puppe findet, kann Samuel das Spielzeug reparieren und Ralph damit eine Freude machen.

28. Doktorspiele

Um die Aufmerksamkeit des Doktors zu erregen, müssen Sie das Kabel, das zur Lampe führt, im ausgeschalteten Zustand abreißen und das lose Ende am Gitter vor dem Fenster befestigen. Platzen Sie die Spieluhr hinter dem Fenster und nehmen Sie dem Arzt die Schlüssel zu James' Zelle ab. Nehmen Sie dort das Gemälde an sich und entfernen Sie das Bild mit dem Auge von der

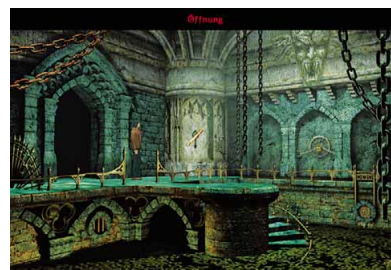
Wand. Nach der Unterhaltung mit Ralph ziehen Sie James' Tagebuch aus dem Loch in der Matratze. Mit Ralphs Hilfe entkommen Sie schließlich durch den Geheimgang unter James' Bett.

29. Treffen mit James

Nach der Unterredung mit Bates brechen Sie zum alten Leuchtturm auf. Samuel zieht es allerdings vor, erst einmal links um den Turm herumzulaufen. Nachdem Sie von James niedergeschlagen wurden, müssen Sie sich schnell aus der misslichen Lage entwinden: Klicken Sie auf Samuel, befreien Sie sich mit dem kleinen Messer, und zeigen Sie James die Spieluhr, um ihn abzulenken.

30. Die Kanalisation

Zurück im Keller des Schlosses nimmt Samuel das Seil beim Brunnen und verknüpft es mit dem Haken. Wie der Wurf einer Münze bestätigt, führt der mittlere Schacht zur Kanalisation. Dort findet Samuel – auf dem Boden liegend – ein Zahnrad. Ein zweites liegt im verschlammten Wasserbecken, kann aber auch mit Hilfe des Seiles nicht herausgefischt werden. Beim Geländer entdeckt Samuel dafür eine Metallstange, die in die Öffnung an der Wand passt, nachdem sie mit der Schleifmaschine im Keller angespitzt wurde. Das Vorhängeschloss vor dem Steuerrad verätzen Sie mit der Säure und fluten anschließend das Becken. Setzen Sie Seil und Metallstange zu einer Angel zusammen und fischen Sie so das zweite Zahnrad aus dem Becken. Nachdem Sie den Mechanismus wieder in Gang gesetzt haben, finden Sie James' Truhe und den darin enthaltenen dritten heiligen Schlüssel.



GESTÄNDNIS DER WAHRHEIT

31. Mord und Totschlag

Bei James' Leiche finden Sie Roberts Schlüsselbund. Ralph kann Ihnen weiterhelfen, aber erst nachdem Sie den Gips im Loch mit Hilfe des kleinen Messers entfernt haben. Die Dunkelheit des Leuchtturms erhellen Sie mit Ihrem Feuerzeug, wo Sie auf ein rätselhaftes Sym-

bol stoßen, das Sie in Williams Tagebuch abzeichnen. Ein weiteres Symbol findet sich in der Leichenhalle. Die Hand von Hermanns Leiche scheint etwas zu umklammern. Die Zange, die auf dem Abstelltisch liegt, hilft hier weiter. Die Haare stecken Sie in einen der Plastikbeutel, die Sie in einer Schublade des Tisches unter einem Buch finden.



32. Haarige Angelegenheit

Um dem Hausmeister die Schlüssel für die Kapelle abzuluchsen, in der James' Leiche aufbewahrt wird, geht Samuel folgendermaßen vor: Über die Kanalisation und James' Zelle gelangt er zum Kesselraum, wo er beim Kohlehaufen einen Lappen entdeckt. Im Kleiderschrank wartet ein Paar Gummistiefel auf einen neuen Besitzer. Mit dem am Wasserhahn von James' Zelle befeuchteten Lappen kann Samuel nun das Gitter des Ofens aufmachen und die Gummistiefel hineinwerfen – aber erst nachdem er das Ofenventil geöffnet hat. Samuel stibitzt daraufhin die Schlüssel, die neben der Tür zum Kesselraum hängen, und stattet der Kapelle einen Besuch ab. Mit der auf dem Boden liegenden Glasscherbe schneidet er James einige Haare ab. Die Untersuchung mit dem Mikroskop in der Leichenhalle verläuft allerdings ergebnislos. Zurück im Stall findet Samuel nicht nur einen von Morris geschriebenen Brief, sondern auch seine Mütze. Die Überprüfung der Haare entlastet Morris jedoch.

33. Roberts Arbeitszimmer

In Roberts Arbeitszimmer werfen Sie erst einen Blick auf das Portrait. Die obere Schublade der Kommode können Sie



mit einem Schlüssel öffnen, der sich in der Kakaodose versteckt. Dem scheinbar leeren Wertpapier entlocken Sie sein Geheimnis, indem Sie den Schein unter das grünlige Licht einer der Lampen halten. Entsprechend dem Hinweis über dem Bücherregal (MCXX) stellen Sie die Uhr auf 11:20 Uhr. Die Kombination für den Safe lautet 63081. Stecken Sie alles ein und sprechen Sie mit Bates und Victoria über Ihre Entdeckungen.

34. Das Grab von Lothar Gordon

Im hintersten Winkel des Friedhofs entdeckt Samuel schließlich das von Sträuchern überwucherte Grab seines Vorfahren. Die kaputte Gartenschere, die er in der Kapelle findet, repariert er mit Hilfe einer kleinen Schraube von der Dachrinne neben dem kleinen Fenster zum Kesselraum. Der vom Gestrüpp befreite Grabdeckel ist zum Schieben jedoch zu schwer. Samuel muss daher wohl oder übel auf eine Metallstange zurückgreifen, die beim Unterstand vor dem Kesselraum liegt. Doch das Grab ist leer!

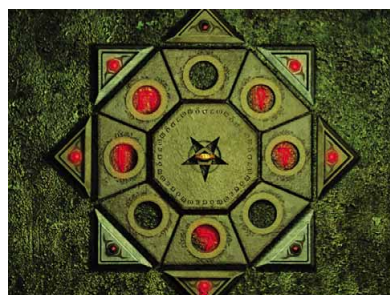
35. Wer ändert eine Grube gräbt

Die Schwester schickt Sie zu Pater Frederick, der jedoch eine ganze Weile braucht, bevor er Sie mit neuen Informationen versorgen kann. Der Totengräber überreicht Ihnen schließlich widerwillig Lothars Urne, in der sich der vierte heilige Schlüssel verbirgt. Mit Hilfe der Taschenlampe aus dem Werkzeugkasten erspähen Sie beim Erdhaufen rechts vom Seiteneingang der Kirche eine Schaufel. Bevor Sie Williams Überreste freilegen können, müssen Sie erst den Totengräber aus dem Verkehr ziehen. Machen Sie dazu den Draht los, der die Metalltür aufhält, und entfernen Sie den Keil unter der Tür. Nach etwas Budelei wandert auch der fünfte heilige Schlüssel in Ihren Besitz.

DER BLICK DURCH DEN SPIEGEL

36. Das Pentagramm

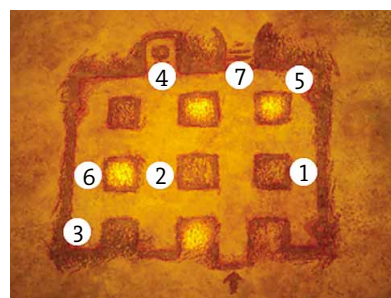
Nachdem Samuel seinen Ring in die Öffnung in der Mitte des Pentagramms ge-



schoben hat, muss er die roten Juwelen bei den fünf Symbolen, die auch in Williams Tagebuch zu finden sind, in der richtigen Reihenfolge betätigen.

37. Das Labyrinth

Im folgenden Labyrinth können Sie sich an der hier abgedruckten Karte orientieren. Sammeln Sie das Schwert (1) und den Helm (2) ein, und drücken Sie an dessen Fundstelle den losen Ziegelstein in der Wand. In der Maueröffnung ganz im Südwesten (3) finden Sie einen Talisman, mit dem Sie die mit Ornamenten verzierte Tür im Norden (4) aufschließen können. Platzieren Sie die schwarze Kugel auf den Ständer, und fischen Sie aus der linken Nische die Karte des Labyrinths hervor. Die Kerze im Nordosten (5) können Sie mit Ihrem Feuerzeug anzünden. Wenn Sie die Karte darunter halten, können Sie jetzt erkennen, an welchen Stellen Sie die Wandbeleuchtungen einschalten müssen.



38. Es werde Licht

Den Abgrund im Westen (6) kann Samuel überwinden, indem er den Helm und das Schwert hinunterwirft. Nachdem er alle passenden Lampen eingeschaltet hat, öffnet sich die bislang verschlossene Tür im Norden (7) und Samuel gelangt durch das Portal in die Schattenwelt. Nehmen Sie den Dolch vom Altar an sich und benutzen Sie ihn an Samuel selbst. Alles, was Sie jetzt noch tun müssen, ist, die fünf heiligen Schlüssel entsprechend ihrer Farbe auf dem Podest zu platzieren. Lesen Sie dann das Buch in der Mitte. Der Fluch der Familie Gordon ist damit endlich gebrochen, doch um welchen Preis...? **CS**

