

Scheibenwelt-Krimi gelöst

# Discworld Noir

Wir reichen dem Scheibenwelt-Detektiv Luton eine helfende Hand und führen ihn aus dem Schlamassel, das ihm der Mundy-Auftrag eingebracht hat.

**B**ei GTs Adventure Discworld Noir ist es wichtig, verschiedene Hinweise miteinander zu kombinieren. Da diese nur in einer bestimmten Reihenfolge aufgedeckt werden können, sollten Sie unserer Lösung strikt folgen. Im übrigen ist mit »Reden« immer gemeint, daß Sie Ihre Gesprächspartner so lange ausquetschen, bis es keine Gesprächsthemen mehr gibt. Spezielle Themen vom Notizblock erwähnen wir selbstverständlich extra.

## Akt 1

Zuerst zum  
**HAFEN**

**TIP 1:** Gehen Sie zum Hafen, und reden Sie mit dem Maat auf dem Schiff über die Passagiere. Konfrontieren Sie ihn außerdem mit Ihrer Notiz über die Milka.

Das Café  
**ANKH**

**TIP 2:** Nun statten Sie dem Café Ankh einen Besuch ab und reden mit Nobby über die alten Zeiten. Anschließend erzählen Sie ihm von den mysteriösen Passagieren und der Milka. Vor dem Café läßt sich vom Wagen eine Brechstange mitnehmen.

Die **MILKA**  
betreten

**TIP 3:** Laufen Sie zum Hafen zurück, und schauen Sie nach, ob der Matrose bei den Kisten anwesend ist. Wenn nicht, können Sie die Kiste mit der Brechstange öffnen und werden an Bord befördert.

Auf dem  
**SCHIFF**

**TIP 4:** Stecken Sie den im Wasser treibenden Zettel ein, und gehen Sie an Deck. In der Kabine des Kapitäns finden Sie ein Stück Pappe, wenn Sie das Bett durchsuchen. Gehen Sie anschließend von Bord.

Treffen mit  
**MALACHIT**

**TIP 5:** Reden Sie mit Nobby (im Yard) über die mysteriösen Passagiere, und verlassen Sie den Ort danach wieder. Sie treffen draußen den Troll Malachit, der Sie beauftragt, seine Freundin Therma zu finden.

**THERMA**  
suchen

**TIP 6:** Gehen Sie in die Papageien-Bar, und warten Sie, bis die Sängerin ihr Lied beendet hat. Danach

sprechen Sie mit ihr über Malachit und Therma. Nobby kann Ihnen weiterhelfen, wenn Sie ihm anschließend in der Polizeiwache den Künstlernamen nennen. Besuchen Sie das Mausoleum, und untersuchen Sie die Gräber.



Tip 6: Plaudern Sie mit Saphir über Therma.

Zurück ins  
**CAFÉ**

Die  
**EINLADUNG**

Thermas  
**GRAB** finden

Zurück zum  
**GRAFEN**

Das **GRAB**  
öffnen

So kommen  
Sie ins  
**LAGERHAUS**

**MUNDY**  
ist tot

Das  
**AZILE-Rätsel**

Mundy hing  
**KOPFÜBER**

**TIP 7:** Im Café Ankh treffen Sie Ilsa. Reden Sie mit ihr über die mysteriösen Passagiere, und sie wird Ihnen erzählen, daß es sich dabei um sie und ihren Begleiter handelt. Zeigen Sie ihr außerdem den Zettel von der Milka, um Zugang zu Pier 5 zu erhalten.

**TIP 8:** Nun kehrt unser Held zum Büro zurück, wo ihn Besuch erwartet. Danach geht's zum Pier 5. Dort spricht Luton mit dem Wächter. Wenn er dann nochmals ins Büro geht, findet er dort eine Einladung von Carlotta auf dem Boden.

**TIP 9:** Besuchen Sie die Villa der von Überwalds. Zeigen Sie dem Butler die Einladung, und schauen Sie sich danach das große Bild an der Wand an. Anschließend erzählen Sie Carlotta vom Mausoleum und plaudern mit dem Grafen. Danach ist das Mausoleum Ihr Ziel. Mit Carlottas Hilfe finden Sie dort Thermas Grab.

**TIP 10:** Nun kehren Sie zur Villa zurück und reden mit dem Butler über den Grafen. Dieser erzählt Ihnen von seinem verschwunden Gefährten. Konfrontieren Sie damit anschließend den Grafen, und er wird Ihnen ein Bild des vermißten Regin geben.

**TIP 11:** Reden Sie in Rhodans Werkstatt mit Malachit, und erzählen Sie ihm von Thermas Grab. Er wird es für Sie öffnen und feststellen, daß es sich bei der Leiche nicht um Therma handelt. Außerdem erhalten Sie von Malachit einen Haken und eine Leine. Nehmen Sie vom Grab den Trollzahn mit.

**TIP 12:** Nun geht's zu Pier 5. Dort schleichen Sie auf die Rückseite des Lagerhauses und benutzen den Haken mit dem Dachfenster. Das öffnen Sie oben mit der Brechstange. Drinnen finden Sie ein Streichholzheft, das Sie mit dem Zettel aus der Milka kombinieren.

**TIP 13:** In der Papageien-Bar redet Luton mit Inhaber Mankin über Mundy und das Streichholzheft. Dann bezichtigt er ihn der Lüge und findet Mundys Leiche.

## Akt 2

**TIP 14:** Schauen Sie sich das Seil an der Decke und die rote Schrift an. Luton wird sich das Wort »Azile« aufschreiben. Nachdem er die Stiefel des Toten durchsucht hat, bringt er sie mit der Notiz über das gerissene Seil in Verbindung. Unser Held schließt daraus, daß Mundy kopfüber gehangen haben muß. Kombinieren Sie diesen Hinweis mit dem Wort Azile, und Sie erhalten die Kombination 3712V. Reden Sie

Was pas-  
sierte mit  
**REGIN?**

**KUTSCHE**  
aus dem  
Fluß ziehen

Das Geld von  
**SAPHIR**

**MANKIN**  
weiß etwas

Die **FRACHT**  
aus dem  
Lagerhaus

**REGIN** war  
im Casino



Tip 18: Im Casino hatte Regin ein Schließfach.

Zugang zum  
**PALAST**

Das Treffen  
mit **THERMA**

nun mit Mankin darüber, daß Mundy falschherum hing. Wenn Sie ihn dann auf die Stiefel ansprechen, erhalten Sie eine Münze aus dem Besitz des Toten.

**TIP 15:** Zeigen Sie dem ersten Maat der Milka das Bild von Regin, damit er Ihnen von einem Kutschenraser erzählt. Auf dieses Thema sollten Sie auch Nobby ansprechen, der Ihnen berichtet, daß ein Lord den Raser bei der Sentimentalen Brücke gesehen hätte. Bevor Sie diesen Ort besuchen, gehen Sie noch mal zum Hafen zurück und verbinden Ihren Haken mit dem Schiffstau, das die Milka zurückgelassen hat. Erst dann werfen Sie bei der Brücke den Haken in den Fluß – dort unten liegt etwas. Bitten Sie Malachit um Hilfe, und vergleichen Sie anschließend das Bild Regins mit dem Toten. So erhalten Sie einen Schlüssel und den Beweis, daß der Freund des Grafen wirklich den Tod gefunden hat.

**TIP 16:** Reden Sie mit Mankin über die Lüge von Saphir, und betreten Sie die Garderobe der Sängerin. Sprechen Sie mit der Dame über das Geld. Dann gehen Sie ins Casino und plaudern mit Wirbel. Wenn Sie ihn bestechen, erzählt er Ihnen von Saphirs Pech. Zurück in der Papageien-Bar sprechen Sie auch Mankin auf das Geld von Saphir an. Schließlich besuchen Sie die Trollin nochmals und konfrontieren sie mit der Pechsträhne und dem Geheimtreffen, von dem Mankin erzählt hat. Reden Sie so lange mit Saphir, bis sie ein Treffen mit Therma arrangiert.

**TIP 17:** In Ihrem Büro treffen Sie ein weiteres Mal Al Khali, der Sie zu Horst bringt. Im Casino konfrontieren Sie Carlotta mit dem Geheimnis des Goldenen Schwertes. Nach der Zwischensequenz reden Sie mit ihr über die Ladung der Milka und nehmen einen Frachtbrief mit. Den geben Sie bei Pier 5 dem Wächter.

**TIP 18:** Regin hat im Casino ein Schließfach. Zeigen Sie Wirbel den Schlüssel, und Sie erhalten Zutritt zu den

Fächern. Benutzen Sie den Schlüssel mit der Schrankwand. Über das Armband, das Sie finden, sollten Sie ein Gespräch mit dem Grafen führen.

**TIP 19:** Reden Sie im Café Ankh mit Samael über die Weinfässer von der Milka, und gehen

Sie anschließend von außen in den Weinkeller. Schauen Sie sich dort die Kundenkartei an, und sprechen Sie mit Ilsa. Versprechen Sie ihr zu helfen, damit der Palast auf der Karte erscheint.

**TIP 20:** Saphir hat in Ihrem Büro eine Nachricht hinterlegt. Berichten Sie Malachit davon. Leider wird der Troll getötet, und Sie stehen wie üblich als Hauptverdächtiger da. Beim folgenden Verhör ist es egal, welche Antworten Sie wählen.

Aus dem  
**KNAST**  
fliehen

Zutritt zur  
Archäologen-  
**GILDE**

Durch den  
**KAMIN**

**REGAL**  
untersuchen

Wie finde  
ich das  
**SCHWERT?**

Was kann der  
**WERWOLF?**

Den  
**GERÜCHEN**  
folgen

Mit **TOD**  
plaudern

**MOOS**  
vorzeigen

In den  
**KANÄLEN**

**SCHWARZES**  
**BRETT**  
benutzen

**TIP 21:** Bleiben Sie so lange ruhig stehen, bis eine Ratte hervorkommt und durch ein Loch an der Wand rechts flitzt. Untersuchen Sie das Loch, und kriechen Sie hindurch in die Nachbarzelle. Nach einem Schwatz mit dem Erfinder Leonard kommen Sie frei.

**TIP 22:** Luton marschiert zum Patrizierpalast und betrachtet die Mauer im Bild rechts. Nun benutzt er den Haken mit der Wand und findet sich in der Zelle von Leonard wieder. Dann kombiniert er die Notiz über ein Versteck für Zwei Kastanien mit dem Loch und bringt den Klatschianer aus dem Weinkeller zu Leonard. Dafür dürfen Sie die Archäologengilde betreten.

**TIP 23:** Sprechen Sie mit der Archäologin Laredo Cronk, und erzählen Sie anschließend Horst von ihr. Danach überbringen Sie der Dame Horsts Nachricht, und sie verschwindet. Untersuchen Sie das Bücherregal, und drücken Sie das markierte Buch. Daraufhin wird ein geheimer Weg durch den Kamin frei. Dahinter muß Luton versuchen, durch die magische Barriere zu kommen.

**TIP 24:** Nun folgt ein Gespräch mit dem Zauberer im Casino. Wenn Sie ihm das Zauberarmband von Regin schenken, erhalten Sie einen Code, den Sie auf der Schalttafel vor der Schatzkammer eingeben. Benutzen Sie Ihre Notiz 3712V mit den Kisten, und zerstören Sie danach mit den Trollzähnen das Glas. Verlassen Sie mit dem Goldenen Schwert den Ort.

### Akt 3

**TIP 25:** Sie sind nun ein Werwolf. Lassen Sie sich von dem Straßenkötter Gaspode über alles aufklären. Von nun an sollten Sie sich in jeder Szene in einen Wolf verwandeln und an allen Gerüchen schnuppern.

**TIP 26:** Der purpurne Geruch führt Sie zum Casino, wo Sie ermordet wurden. Merken Sie sich dort ebenfalls alle Gerüche, und stecken Sie als Mensch das Moos ein. In Ihrem Büro räumt Nobby gerade auf, er verschwindet jedoch nach einem kurzen Gespräch mit Luton, wobei er die Brechstange und neue Informationen über drei Morde zurückläßt. Stecken Sie das nützliche Werkzeug ein.

**TIP 27:** Danach gehen Sie zur Villa der von Überwalds und fragen nach Carlotta. Während der Butler die Dame des Hauses holt, verwandeln Sie sich. Danach besuchen Sie den Grafen und sprechen mit Tod. Fragen Sie nach allen Notizen über die Morde, und zeigen Sie ihm das an Ihrer Todesstelle gefundene Moos. Damit wird Ihnen Zutritt in die Bibliothek gewährt. Dort benutzen Sie das Moos mit den Karteikarten und verschwinden danach in die Kanalisation.

**TIP 28:** Zuerst geht's nach rechts. Dann verwandelt Luton sich und folgt dem purpurnen Geruch. Im Nest steckt er den Anhänger ein. Anschließend befragt er Zwei Kastanien und Leonard darüber.

**TIP 29:** Schauen Sie sich in der Papageien-Bar so lange das Schwarze Brett an, bis Sie etwas über einen Job in der Unsichtbaren Universität erfahren. Reden Sie dort außerdem mit Mankin über den Tod des

Was soll ich in der UNI?

TAFEL untersuchen

Zum PALAST

Zurück ins CAFÉ

Wer ist der tote HÄNDLER?

Mit CARLOTTA reden

Gespräche im TEMPEL

ALTAR untersuchen

Was bedeuten die MORDE?

Ins THEATER

Kaufmanns, und erschnüffeln Sie in Saphirs Garderobe alle Gerüche. Danach können Sie dort eine Flasche Parfüm einstecken und mitnehmen.

**TIP 30:** Laufen Sie zur neuen Halle der Universität, und bewerben Sie sich um den Job als Zimmermädchen. Reden Sie außerdem mit der Putzfrau über den Mord an dem Zauberer, von dem Nobby erzählt hat. Durchsuchen Sie im Schlafraum alle Schränke. Als Werwolf schnuppern Sie an der Tafel. Danach kombinieren Sie damit Ihre Notiz über den Tempel von Anu-Anu. Verlassen Sie den Raum, und sprechen Sie mit dem Türsteher über den Mord. Vergleichen Sie in der neuen Halle den Anhänger mit den Büchern aus dem Schrank von einem der Studenten, und Sie erhalten eine Namensliste.

**TIP 31:** Nun läuft Luton zum Palast und verwandelt sich an der Mauer. Als Werwolf benutzt er den purpurnen Geruch aus seinem Arsenal mit dem gleichfarbigen Geruch bei den Fässern.

**TIP 32:** Brechen Sie im Weinkeller des Café Ankh mit der Brechstange die Weinfässer auf, um in den Palast transportiert zu werden. Verlassen Sie den Lagerraum, und lauschen Sie im folgenden Korridor als Werwolf an der Doppeltür.

**TIP 33:** Reden Sie bei der Händlergilde mit dem Türsteher über die Stiefel des Zauberers. Danach fragen Sie Tod, der immer noch beim Grafen rumhängt, über den Mord an dem Händler aus.

**TIP 34:** Im Café Ankh wartet Carlotta, mit der Sie über Mundys Tod sprechen und sie fragen, ob sie ihn getötet hat. Reden Sie mit der Dame außerdem über Regins und Malachits Tod.

**TIP 35:** Gehen Sie zum Tempel, und reden Sie mit Mondkalb im hinteren Teil der Halle über die Liste. Verlassen Sie den Ort, und suchen Sie auf dem Friedhof nach dem Fenster, in dem Sie Mondkalb sehen können. Belauschen Sie ihn als Werwolf. Zurück im Tempel reden Sie mit Malaclypse über Errata und das Treffen der Gläubigen und drängen ihn, Sie in das Heiligtum einzuschleusen. Dort schauen Sie sich den Altar an, um sich danach darunter verstecken zu können. Wenn die Zeremonie beginnt, besprühen Sie die Füße von Mondkalb mit Parfüm.

**TIP 36:** Luton kehrt ins leere Sanktuarium zurück und betrachtet das Fresko. Ein Symbol fällt ihm auf, das er sofort untersucht. Dann geht's in die Bibliothek, wo unser Held seine Aufzeichnungen über Nylonathatep mit den Karteikarten vergleicht. Das gleiche macht er mit der Notiz über das seltsame Symbol. Danach geht er wieder zum Sanktuarium und benutzt alle Aufzeichnungen über die Morde mit dem Stadtplan.

**TIP 37:** Statten Sie danach dem Theater einen Besuch ab. Nehmen Sie das Flugblatt mit, und benutzen Sie es mit den Karteikarten in der Bibliothek. Danach laufen Sie zurück und nehmen vor der Bühne Wolfsform an. Benutzen Sie Ihre Aufzeichnungen über das Symbol mit den Zeichen an der Wand, um in einen neuen Raum zu dürfen. Kombinieren Sie

Zur FINSTEREN Straße

Zurück zur BIBLIOTHEK



Tip 39: Schlagen Sie »Nylonathatep« nach.

KONDO erledigen

Wo finde ich FOID?

Wer ist GELID?

GESPRÄCH mit Satrap

Wie öffne ich den SARG?

Das ENDE des Spiels

Ihre Notizen über die acht großen Tragödien mit dem Altar, und verlassen Sie das Theater.

**TIP 38:** Gehen Sie zur finsternen Straße, und zerstören Sie mit der Brechstange die Bretter vor dem Fischladen. Nachdem Sie drinnen einen Knochen gefunden und untersucht haben, rennen Sie zum Lustgarten der Zauberer und verstecken sich im Busch.

## Akt 4

**TIP 39:** Ziehen Sie das Schwert aus dem Müll, untersuchen Sie die Inschrift an der Wand, und verlassen

Sie den einstürzenden Tempel. Schauen Sie in der Bücherei der Villa ein weiteres Mal das Wort Nylonathatep nach, und reden Sie mit Zwei Kastanien über Ihre Erkenntnisse.

**TIP 40:** Im Sanktuarium töten Sie Kondo; bei seiner

Leiche finden Sie ein Amulett. Im Tempel sprechen Sie Mondkalb darauf an und reden danach über die Verräter des Kultes. Mondkalb wird Ihnen etwas über Foid erzählen und danach sterben.

**TIP 41:** Nehmen Sie in Rhodans Werkstatt die mit Gips verputzten Bandagen auf, und sprechen Sie Rhodan darauf an. Außerdem fragen Sie ihn, ob er etwas über Foid weiß, damit er Ihnen seinen Aufenthaltsort nennt. Gehen Sie in den dunklen Raum gegenüber des Fischladens, und sprechen Sie mit Foid über das Goldene Schwert und das Amulett.

**TIP 42:** Nun lässt Luton sich von der Universität feuern und redet im Yard mit Nobby über Gelid. Beim Menschenaufbruch in der neuen Halle wird er zum Wolf und nimmt Gelids Spur auf, um zum Observatorium zu gelangen. Dort spricht er mit Satrap über Gelid, Horst und das strahlende Trapez, von dem Zwei Kastanien erzählt hat. Unser Held plaudert solange mit Satrap, bis der ermordet wird. Dann benutzt er die Karte von Zwei Kastanien mit den Mosaiken, und danach das Teleskop. Ehe Luton geht, steckt er noch das Gerät des Astrologen ein.

**TIP 43:** Benutzen Sie im Mausoleum das Gerät mit dem Himmel, und untersuchen Sie danach die Grotte, um die Krypta zu finden. Verwenden Sie in der Krypta die Münze von Mundy, um den Sarkophag zu öffnen, und reden Sie mit dem Zombie über das Schwert. Beim Verlassen der Krypta attackiert Sie Horst.

**TIP 44:** Untersuchen Sie das Juwel, um Horst zu finden. Gehen Sie zur Sentimentalen Brücke, wo Sie das Schwert zurückbekommen. In Leonards Zelle steigen Sie durch das Loch im Dach und entfernen den Schutt. Benutzen Sie danach das Zeichen von Eel mit dem Fluggerät, um den Fall abzuschließen. **GUN**