

**NI·BI·RU - Der Bote der Götter**

## Mitspielende Personen

- Bettler vor dem Staatlichen Institut für Denkmalpflege in Prag
- Direktor der polnischen Theatergruppe im Hotel Safran in Paris
- Direktor des Staatlichen Instituts für Denkmalpflege in Prag
- Empfangschef im Hotel Safran in Paris
- Fischer in Paris
- Holan, Martin, der Held des Abenteuers
- Kánzká, Barbora, Frau in Prag
- Kommissar auf dem Anwesen von Professor De Wilde in Paris
- kleines Mädchen beim Staatlichen Institut für Denkmalpflege in Prag
- Maler in Prag auf der Karlsbrücke
- Major an der Ausgrabungsstelle in Westböhmen
- Pfleger von Dr. Raumhart in Paris
- Pförtner des Städtischen Zentralarchivs in Prag
- Polizist auf dem Anwesen von Professor De Wilde in Paris
- Dr. Raumhart in Paris
- Rentner vor dem Städtischen Zentralarchiv in Prag
- Sekretärin des Staatlichen Instituts für Denkmalpflege in Prag
- Sohn von Dr. Raumhart an der Ausgrabungsstelle in Westböhmen und in Paris
- Stašek, Petr, an der Ausgrabungsstelle in Westböhmen
- Tourist in Prag auf der Karlsbrücke
- Verkäuferin im Kiosk beim Staatlichen Institut für Denkmalpflege in Prag
- 2 Wachposten an der Ausgrabungsstelle (einer am Tor, der andere vor dem Tunnelkomplex)
- De Wilde, Professor, Martin Holans Onkel
- ...

# Lösung

## Paris

Zu Beginn des Spiels wird man von seinem Onkel, Professor De Wilde, angerufen, der einen auffordert, einen Tunnelkomplex der Nazis in Westböhmen zu untersuchen, der erst kürzlich entdeckt worden ist. Also trifft man sich in seiner Villa und bespricht das Nötigste, denn es scheint Eile geboten und man erfährt nur das Allernötigste. Immerhin erfährt man, daß ein deutscher Wissenschaftler im zweiten Weltkrieg versuchte, die Geheimnisse des 12. Planeten NiBiRu zu enträtseln, aufgrund des Krieges letztlich aber seine Arbeit nicht vollenden konnte. Bevor der Wissenschaftler fliehen mußte, hat er in dem jetzt wiederentdeckten Tunnelkomplex in Böhmen an seinen Forschungen gearbeitet; und die will der Professor genauer verstehen. Also soll man für ihn nach Prag fliegen, um dort eine Kontaktperson namens Barbora zu treffen. Von dieser Frau soll man eine Ausgrabungsgenehmigung bekommen. Das Treffen ist bereits arrangiert: sobald man in Prag angekommen ist, soll man sich mit ihr auf der Karlsbrücke treffen. Barbora kennt einen bereits durch ein Foto, also kann es losgehen.

## Paris

**Karlsbrücke:** Wie versprochen begibt man sich so schnell wie möglich zur Karlsbrücke und wartet dort auf Barbora, von der ist aber weit und breit keine Spur zu sehen. Da man schon recht spät dran ist, fragt man den Maler, ob er Barbora gesehen hat. Der ist zunächst aber wenig gesprächig und will erst sein Bild fertig malen. Man betrachtet daher erst etwas anderes, z.B. den Touristen. Dann spricht man den Maler ein zweites Mal an und er sagt dann, daß er tatsächlich eine junge Frau gesehen hat, die sehr ängstlich ausgesehen und bei der Statue gestanden habe. Außerdem sei da ein Mann gewesen, der ein Protrait in Auftrag gegeben habe, dann aber ohne zu zahlen gegangen sei. Wenn man dem Maler dieses noch unfertige Protrait abkauft, wird er noch gesprächiger und man erfährt, daß Barbora kurz bevor sie ging etwas auf einen Zettel geschrieben und sich dann an der Statue des Heiligen Thomas zu schaffen gemacht hat. Man untersucht daher den Sockel der Statue genauer (mit Rechtsklick). So findet man hinter dem Schild eine Nachricht von Barbora, die man im Inventar liest. Sie fühlte sich verfolgt und wollte nicht länger warten. Die Adresse soll man vom Professor bekommen, also ruft man ihn mit dem Handy an (Martin wählt automatisch die richtige Nummer). Auf diese Weise erfährt man Barbaras Adresse (Chechovni-Straße 52) und Nachnamen (Kánzká). Da man Barbora unbedingt heute noch treffen soll, fährt man mit einem Taxi zu ihrer Wohnung.

**Wohnung von Barbora** Das mehrstöckige Haus ist um diese nächtliche Zeit natürlich abgeschlossen, daher sucht man auf den Klingelschildern ihren Namen. Leider öffnet sie aber nicht, selbst wenn man immer wieder bei ihr klingelt. Um dennoch ins Haus zu kommen, drückt man einfach solange auf Klingeln, bis einer aufmacht. Egal in welcher Reihenfolge man das macht, erst der fünfte läßt einen hinein.

Im Hausflur betrachtet man die Briefkästen genauer (mit einem Rechtsklick) und erfährt so, daß Barbora ganz oben im fünften Stock in Appartement 17 wohnt. Also fährt man mit dem Fahrstuhl nach oben und steht dann auch direkt vor Barbaras Wohnungstür. Unter der Tür kann man Licht erkennen, also klingelt man noch einmal. Daraufhin geht das Licht aus, aber die Tür wird nicht geöffnet. Auch auf mehrmaliges Klopfen bekommt man keine Reaktion von Barbora, nur eine aufgeweckte Nachbarin verlangt wütend nach Ruhe. Da man sich inzwischen doch einige Sorgen um Barbora macht, will man unbedingt nachsehen, wie es ihr geht. Um in ihre Wohnung zu gelangen, versucht man es über den Dachboden. Der ist aber abgeschlossen. Man fährt daher wieder mit dem Lift nach unten und sieht sich das schwarze Brett genauer an (erneut mit einem Rechtsklick). Dort findet man (erst jetzt) eine Notiz, daß der Schlüssel zum obersten Stockwerk beim Feuerlöscher hinterlegt ist. Also fährt man wieder mit dem Fahrstuhl nach oben und geht zu dem Feuerlöscher. Rechts daneben findet man hinter dem Schild den gesuchten Dachbodenschlüssel.

Jetzt kann man hoch auf den Dachboden. Es ist stockduster, also muß man zunächst erst einmal Licht machen. Den Lichtschalter findet man direkt rechts neben Martin. Auf dem Dachboden findet man einen Lumpen in dem Regal und beim Ofen ein Seil. Zudem findet man weiter rechts einen Schrank, dessen abgebrochener Fuß durch Backsteine ersetzt wurde. Wenn man diese wegzuschieben versucht, kippt er um und fällt völlig auseinander. Dabei kann man auch erkennen, daß etwas in eine Bodenritze fällt. Wenn man in die Ritze greift, um nachzusehen, piekst man sich an einem Nadel. Beim zweiten Hineingreifen ist man vorsichtiger und findet so eine Murmel. Dann geht man zu dem völlig verdreckten Fenster und

schlägt es mit dem Lappen ein, den man sich um die Hand wickelt. Auch die noch im Rahmen hängenden Scherben kann man so entfernen. Anschließend bindet man das Seil um den Stützbalken in der Mitte des Raums und hangelt sich dann an dem Seil aus dem Fenster nach unten.

Eine Etage tiefer steht man vor dem hellerleuchteten Balkonfenster von Balboras Wohnung. Man öffnet das Fenster, klettert hinein und wird drinnen direkt k.o. geschlagen. Als man wieder aufwacht, ist es draußen schon hell, man war also recht lange bewußtlos. Man geht sofort Barbora suchen und findet sie im Bad: sie liegt ermordet in der Badewanne; man ist zu spät gekommen. Neben ihr liegt auf einer Komode eine Katze, die man streicheln kann (mit der rechten Maustaste). Ihr Halsband ist von Interesse, denn darauf ist ihr Name (Felix) geschrieben, den man gleich noch gut brauchen kann. Da man Barbora nicht mehr helfen kann, geht man wieder ins Wohnzimmer und untersucht es. Unter dem Tisch findet man ihre Handtasche und darin ihren Ausweis für das Städtische Zentralarchiv (im Inventar mit einem Rechtsklick untersuchen). Auf dem Schreibtisch findet man ihren PC, der bereits eingeschaltet ist. Hier muß man ein Paßwort eingeben, 'felix' hilft hier weiter. So findet man auf ihrem Rechner die Akte Nibiru. Kurz darauf ertönen Polizeisirenen und der Professor ruft an. Man informiert ihn schnell über die letzten Ereignisse und verschwindet dann wieder durch das Fenster, um der Polizei nicht in die Hände zu fallen.

**Städtisches Zentralarchiv:** Man begibt sich nun zum Städtischen Zentralarchiv, Barboras Arbeitsstätte. Vor dem Gebäude ruft der Professor erneut an. Man teilt ihm mit, daß man ihn Barboras Büro nach wichtigen Unterlagen und vielleicht sogar einen bereits ausgestellten Passierschein für die Grabungsstätte suchen will. Von ihm erfährt man dann, daß inzwischen das Militär den Tunnelkomplex bewacht, weil dort Minen gefunden wurden. Man braucht daher inzwischen auf jeden Fall einen Genehmigung.

Allerdings ist es gar nicht so einfach, in Balboras Büro zu kommen, denn der Pförtner will einen partout nicht vorbeilassen. Selbst Balboras Ausweis hilft hier nicht weiter.

Also geht man wieder nach draußen und spricht den Rentner auf der Parkbank an, der reagiert aber überhaupt nicht. Daher geht man weiter zum Staatlichen Institut für Denkmalpflege.

**Staatliches Institut für Denkmalpflege:** Das ist aber gerade geschlossen; man ist ausgerechnet zur Mittagspause dort angekommen. Also sieht man sich hier erst einmal ein wenig um. Nach links kommt man zu einem Kiosk und einer Schranke vor einem Durchgang. Hier hört man plötzlich einen Knall und danach Gekicher von weiter oben. Schnell hat man die Übeltäterin des Knalls ausgemacht: ein kleines Mädchen hat Knallfrösche nach einem geworfen. Ihr schlägt man einen Tauschhandel vor: Von ihr bekommt man die restlichen Knallfrösche, dafür bekommt sie eine Murmel. Sie willigt sofort ein und man tauscht die Sachen aus. Am Kiosk kauft man noch eine Schachtel Streichhölzer, dann geht es wieder zum Institut. Der vorher schlafenden Bettler ist inzwischen durch den Knall aufgewacht und spielt ein wenig Gitarre. Wenn man ihn anspricht, bittet er um eine Zigarette, also muß man wieder zurück zum Kiosk und welche kaufen. Danach ist er recht freundlich und verspricht, daß man etwas bei ihm gut hat.

**Städtisches Zentralarchiv:** Zunächst aber geht es erst einmal wieder zurück zu dem Rentner auf der Parkbank beim Städtischen Zentralarchiv, der immer noch Tauben füttert. Man redet noch einmal mit ihm, aber er ist zu taub. Daher benutzt man die Knallfrösche mit dem Rentner, dann erschreckt man die Tauben und diese fliegen verängstigt davon. Wenn man nun wieder mit ihm zu reden versucht, schaltet der alte Mann endlich sein Hörgerät ein; und nun kann man sich endlich mit ihm unterhalten. Das sollte man auch ausgiebig machen, denn so erfährt man, das er früher Pförtner im Zentralarchiv war und das nun sein Neffe dort arbeitet. Er will auch helfen hineinzukommen, wenn man ihm eine Flasche guten Weins besorgt.

**Staatliches Institut für Denkmalpflege:** Man geht nun wieder zum Kiosk und versucht dort sein Glück. Leider gibt es dort nur billigen Wein im Pappkarton, dennoch kauft man sich einen. Auf dem Sims hinter dem Bettler findet man etliche Flaschen. Wenn man mit dem Bettler redet, kann man sich eine nehmen (die ganz rechts). In diese füllt man im Inventar den billigen Wein und geht dann wieder zum Rentner.

**Städtisches Zentralarchiv:** So kommt man an eine Genehmigung und kann endlich wieder zum Pförtner im städtischen Zentralarchiv gehen. Mit dem Ausweis kann man problemlos passieren. Mit dem Paternoster kann man nun ins Untergeschoß fahren; dort öffnet man die Tür zu Barbaras Büro mit ihrem Ausweis im Kartenleser.

Hier sieht man sich erst einmal um. Unter der Pflanze auf dem Stuhl findet man einen kleinen Schlüssel

(mit der rechten Maustaste). Mit diesem kann man die Schreibtischschublade öffnen. So kann man sich ein Stempel-Set des Zentralarchivs nehmen. Auf dem Tisch findet man einen Notizblock mit durchgedrückten Zeichen (Rechtsklick). Diese kann man wieder sichtbar machen, indem man mit einem Beistift darübermalt. Also nimmt man sich einen der Stifte aus dem Gefäß und versucht es damit. Der Bleistift ist aber zu stumpf, man muß ihn erst anspitzen. Hinter dem Bild der Katze findet man einen Anspitzer (nehmen), den man dafür im Inventar verwenden kann. Danach benutzt man den Stift mit dem Notizblock und kann darauf 'D3-7422' lesen. Das Notizblatt steckt man dann noch ein. Nun befaßt man sich mit dem PC. Hier muß man wieder ein Paßwort eingeben, aber 'felix' funktioniert diesmal nicht. Wenn man sich noch einmal das Bild der Katze ansieht, erkennt man, daß das Bild verkehrt herum steht. Also dreht man das schon bekannte Paßwort herum und gibt 'xilef' ein. Das funktioniert sofort und man geht Barboras E-Mails durch. Darin findet man einen Bericht über die Entdeckung des Tunnels, den man sich ausdruckt. Diesen Bericht nimmt man sich aus dem Drucker und stempelt ihn dann noch im Inventar ab. Dann verläßt man das Büro wieder.

Gegenüber der Tür findet man eine Rohrpostanlage. Hier zieht man links Barboras Ausweis durch und gibt dann - solange das grüne Licht noch leuchtet - den Code auf dem Notizblatt ein (einfach das Notizblatt mit dem Automaten benutzen). Etwas später erhält man Papiere aus dem Archiv. Man zieht die Klappe hoch und nimmt sich die **deutschen NI-BI-RU Dokumente von 1936**. Dann verläßt man das Zentralarchiv und geht wieder zum Institut für historische Denkmalspflege.

**Staatliches Institut für Denkmalpflege:** Die Mittagspause ist endlich vorbei und man kann das Gebäude betreten. Drinnen redet man mit der Institutssekretärin und bittet sie um eine sofortige Genehmigung für den Zutritt des Tunnelkomplexes. Ärgerlicherweise will sie aber keine Ausnahme machen, der eigene Antrag wird erst nach allen anderen vorher eingegangenen Anträgen bearbeitet. Immerhin kann man sich eine Visitenkarte von ihr nehmen und geht dann wieder nach draußen.

Man betritt das Institut dann ein zweites Mal und redet erneut mit der Dame über die Bestätigung. Sie ist aber immer noch nicht wirklich hilfreich (versuchen muß man es dennoch). Da man hier nicht weiter kommt, geht man wieder nach draußen.

Hier geht man zu dem Bettler und fragt ihn, ob er weiß, was für einen Wagen die Sekräterin fährt. So erfährt man, daß sie einen Mercedes hat; und der einzige derartige Wagen steht weiter rechts. Man notiert sich dessen Nummerschild (rechte Maustaste) und ruft dann mit dem Handy die Sekretärin an (im Inventar Visitenkarte mit Handy benutzen). Indem man ihr vorgaukelt, ihren Wagen abschleppen zu müssen, wenn sie ihn nicht wegfährt, kann man sie aus dem Büro locken.

Da der Weg nun frei ist, geht man schnell hinein und direkt durch in das Büro des Direktors. Zum Glück kann man mit diesem Mann reden. Man übergibt ihm den Bericht über die Entdeckung des Tunnels und redet dann ausgiebig mit ihm. Am Ende bekommt man endlich eine Genehmigung und kann nach Westböhmen reisen.

## Ausgrabungsstelle in Westböhmen

Der Wachposten an der Ausgrabungsstelle läßt einen erst passieren, nachdem man ihm die Genehmigung gezeigt hat. Den Tunnelkomplex darf man aber auf keinen Fall betreten, solange das Sprengkommando des Gelände nicht gesichert hat, und das kann dauern. Also muß man sich auf andere Weise Zutritt verschaffen. Hier erfährt man auch, daß bereits ein anderer Kollege vor Ort ist. Nach dem Gespräch geht man ins Lager und über die Brücke zu dem Wohnwagen.

Auf dessen Treppe sitzend findet man den Kollegen, mit dem man sich unterhalten sollte. Er heißt Petr Stašek und war schon im Tunnel, bevor er vom Major hinausgeworfen wurde. Auch Petr will noch vor dem Minenräumkommando wieder in den Tunnel, also verabredet man, daß jeder selbst einen Weg in den Tunnel suchen soll. Nach dem Gespräch geht man weiter nach links hinten zu der Hütte. Diese findet man verschlossen vor, also spricht man Petr darauf und auf alle anderen Themen an. Der scheint aber etwas verbergen zu wollen. Man sollte sein Gesicht noch näher mit der rechten Maustaste untersuchen, dann bemerkt man, daß es eine gewisse Ähnlichkeit mit dem Porträts des Malers in Prag hat.

Nun geht man nach rechts hinten zum Tunneleingang und der Wache davor. Diese bittet man insgesamt dreimal, einen in den Tunnel zu lassen, aber trotz der Genehmigung läßt er einen nicht durch. Da man hier nicht weiter kommt, geht man wieder zum Wohnwagen zurück.

Dort redet man mit Petr über den Tunnelkomplex. Da beide aber im Moment keine Idee haben, wie man hineinkommen kann, geht man erst einmal nach vorne zu den Wachen beim Eingang.

Hier redet man mit dem Posten, der schon gestern Nacht Wache schieben mußte. Danach plaudert man insgesamt zweimal mit dem Major.

Anschließend geht es zurück zu den Wohnwagen. Petr hat inzwischen eine Idee, wie man in den Tunnelkomplex kommen könnte. **(Wenn er nichts derartiges erwähnt, hat man noch nicht alle Gespräche oder nicht in der richtigen Reihenfolge geführt. Dann sollte man noch einmal mit dem Wachsoldaten am Eingang und dem Major reden und es erneut versuchen.)** Man soll sich mit ihm nach Mitternacht treffen. Bis dahin legt man sich in den anderen Wohnwagen schlafen. Gegen Mitternacht wacht man auf und sucht Petr in seinem Wohnwagen, aber Petr ist nicht aufzufinden. In seinem Wohnwagen findet man nur einen Dosenöffner auf dem Tisch und zwei Dosen mit Bohnen auf dem Regal. Deren Haltbarkeitsdatum ist aber schon länger abgelaufen. In Peters Mantel findet man noch eine Notiz, auf der 'D2 82' steht.

Danach geht man zu dem Wachposten am Eingang zur Grabungsstelle. Da alles mit Scheinwerfern hell erleuchtet ist, kann man sich dem Eingang zum Tunnelkomplex nicht ungesehen nähern. Daher geht man wieder zum Wachposten am Eingang des Lagers und redet mit ihm über alle Themen (über das Licht im Lager kann man erst mit ihm reden, wenn man beim Tunneleingang war; und erst dann erfährt man auch, daß der Major den Schlüssel zur Hütte hinter den Wohnwagen hat). Danach geht man kurz weg zur Brücke und dann direkt wieder zurück zum Wachsoldaten. Der bittet um etwas zu Essen. Diese Bitte kann man ihm nicht abschlagen, vor allem, weil man sie zum eigenen Nutzen verwenden kann.

Man geht wieder nach hinten und steckt direkt vor der Brücke die Pilze auf dem Boden ein. Mit diesen geht man in Peters Wohnwagen. Hier öffnet man eine Dosen Bohnen mit dem Dosenöffner und rührt die Pilze im Inventar unter. Mit den Streichhölzern zündet man den Ofen an und erhitzt die Dose kurz.

Ist sie warm, bringt man sie der Wache am Eingang, die sie direkt herunterschlingt. Jetzt geht man noch ein wenig auf dem hinteren Gelände herum und sieht dann wieder nach der Wache. Der ist inzwischen von den abgelaufenen Bohnen schlecht geworden, so daß sie einmal auf Toilette muß. Man selbst soll kurz für sie die Wache übernehmen. Nachdem sie verschwunden ist, nutzt man die Gelegenheit und geht in das Zelt des Majors, um sich darin aus seinem Mantel ein Schlüsselbund (Rechtsklick) und rechts von der Tür ein Funkgerät zu holen.

Nun geht man wieder nach hinten zu den Wohnwagen und weiter nach links zu der Hütte. Mit dem Schlüsselbund kann man diese öffnen. Drinnen nimmt man sich das Seil von der Wand und den Werkzeugkasten vom Tisch. So gelangt man an ein Ölkännchen, Schnur, einen Schraubenzieher, eine Taschenlampe und einen Schraubenschlüssel (Rechtsklick auf die Werkzeugtasche im Inventar). Außerdem findet man auf dem Tisch vorne rechts auch noch einen Hammer. Mit dem Schraubenzieher öffnet man die Klappe des Generators, bis plötzlich irgendwo in der Hütte ein Handy klingelt. Um dem nachzugehen, haut man

mit dem Hammer das Schloß des Spinds ab. In dem Spind findet man einen Toten, dessen Taschen man untersucht. Darin findet man einen Ausweis und damit seinen Namen: Petr Stašek! Der andere Kerl muß also sein Mörder sein. Nun drückt man den Schalter beim Generator und das gesamte Licht (drinnen und draußen) geht aus. Martin schaltet dann automatisch wieder das Licht an und man muß den zweiten Knopf drücken; diesmal geht aber nur draußen das Licht aus.

Die Gelegenheit muß man nutzen, um in den Tunnelkomplex zu kommen. Vor dem Wohnwagen hört man die Wache kommen, also versteckt man sich unter dem Wohnwagen. Wenn sie vorbei ist, geht man zum Tunnel und hinein. Kurz danach wird es draußen wieder hell.

## Tunnelkomplex

Im Tunnel ist es glücklicherweise hell. Direkt am Eingang des Tunnelkomplexes findet man ein Faß und darin eine Stange, die man einsteckt. Dazu muß man sie aber vorher zweimal anklicken und dann mit dem Schraubenschlüssel lösen. Dann geht man in den Gang auf der linken Seite.

Dieser Gang ist teils eingestürzt, am Ende kommt man nicht weiter. Hier kann man aber mit der Stange das Erdreich lockern (vorher zweimal anklicken), bis Martin einen Balken beiseite schiebt. So legt man eine Spalte frei, doch es ist zu dunkel, um darin etwas zu entdecken (damit Martin das erkennt, muß man die Spalte einmal anklicken). Daher leuchtet man mit der Taschenlampe in den Spalt und findet so die Leiche eines Soldaten, der hier verschüttet worden ist. Auf seiner Brust findet man eine silberne Anstecknadel, die man einsteckt. In seiner Brusttache kann man mit der rechten Maustaste noch einen kleinen Schlüssel entdecken. Nun geht man zum Tunneleingang zurück und von hier aus nach hinten weiter in den rechten Gang.

Bei der ersten Kreuzung findet man auf dem Boden ein zerstörtes Zahnrad. Links in dem Holzbalken findet man eine Klammer, die man zweimal anklicken muß, um sie herauszuhebeln. Danach geht man weiter nach links.

Hier kommt man zu einem Lastenaufzug; an dem Haken hängt noch eine Kiste. Darunter erkennt man eine verschlossene Klappe. Die Kiste selbst ist nicht wichtig, aber den Haken kann man noch gut brauchen. Wenn man die Steuerung rechts näher betrachtet, erkennt man eine Öffnung und darunter einen Erdhaufen. Mit der Klammer wühlt man in dem Haufen (das geht nur, wenn man vorher die Öffnung untersucht hat) und findet darin ein Regelventil. Dieses paßt genau in die Öffnung. Wenn man es hineingesteckt hat, kann man es drehen, worauf sich die Kiste senkt. Anschließend kann man sich den Haken nehmen. Danach geht man wieder zu der Weggabelung und von dort aus nach hinten rechts.

Hier kommt man in einen Gang, der unter Wasser steht. In der trüben Brühe schwimmt jede Menge Müll herum (um das zu sehen, muß man zweimal auf das Wasser klicken), aber man braucht nur ein Teil hier. Das findet man erst, nachdem man die Taschenlampe mit dem Wasser benutzt. Dann erkennt man einen Ölkännchen, an den man aber nicht so ohne weiteres herankommt. Daher verbindet man im Inventar den Haken mit dem Seil. Damit kann man sich den Ölkännchen angeln. Jetzt geht man wieder zurück zu der Gabelung und nimmt diesmal den mittleren Weg.

Am Ende kommt man zu einer Tür mit einem Mechanismus, den man anklickt. Man öffnet die kleine Klappe in der Mitte und setzt den Schlüssel des Soldaten ein. Jetzt kann man drei der vier Regler drehen, der vierte klemmt. Nachdem man ihn zweimal angeklickt hat, versucht man ihn mit Hilfe des Ölkännchens gefügiger zu machen. Leider ist das leer und muß erst wieder gefüllt werden. Das kann man im Inventar mit dem Ölkännchen machen. Anschließend kann man den verklemmten Regler mit dem Ölkännchen ölen. Man muß nun alle Regler so drehen, daß ihre Öffnungen alle nach rechts weisen (dann kann man in jeder Öffnung einen schwachen Lichtschein erkennen). Hat man das gemacht, geht die Tür auf und man kann den eigentlichen Tunnelkomplex betreten.

Hinter der Tür ist es stockduster und die Taschenlampe gibt nach kurzer Zeit ihren Geist auf. Also geht man vorsichtig weiter, bis man links eine Kerosinlampe findet, die man zweimal anklickt. Diese kann man mit den Streichhölzern anzünden. Da man nun etwas sehen kann, kann man die Maschine weiter links untersuchen. Es handelt sich hierbei um einen Generator, der den gesamten Komplex mit Strom versorgt. Am Generator findet man zwei Ventile, das linke dreht man schon einmal. Das rechte klemmt aber (zweimal anklicken), also schmiert man es mit dem Ölkännchen. Aber auch dann läßt es sich noch nicht bewegen. Daher hilft man mit dem Schraubenschlüssel nach und diesmal kann man das Ventil drehen. Nun zieht man noch an dem Hebel, dann gibt es überall Strom.

Nun geht man weiter den Gang entlang und kommt erneut zu einer Kreuzung. Hier sieht man sich das Schild an der Wand genauer an. Auf der linken Wand findet man einen Schalter, mit dem man die Lampen ein- und ausschalten kann. Da sie im Moment aber brennen, sollte man den Schalter in Ruhe lassen.

Der Gang nach rechts führt zum Archiv, wenn man hier den Schlüssel des Soldaten benutzt, bricht er ärgerlicherweise ab.

**Lager:** Also nimmt man den Gang nach links, dieser führt in ein Lager. Die Kisten und Fässer im Gang sind nicht wichtig. Am Ende des Gangs steht man vor einer verschlossenen Tür, die man aber



mit dem Schlüssel des Soldaten öffnen kann. Im Lager sollte man erst einmal alles einsammeln, was man vielleicht noch brauchen könnte. Das ist zum einen hinten ein Reagenzglas. Außerdem kann man mit der Metallklammer eine Kiste öffnen. Darin findet man dann eine Stange Dynamit. Weiter vorne findet man auf der rechten Seite in einer anderen Kiste eine Glühbirne; rechts daneben steht ein voller Kerosinkanister. Links davon findet man auf der anderen Seite eine Batterie. Wenn man das Reagenzglas mit dieser benutzt, erhält man etwas Säure (dies kann man aber erst dann machen, wenn der Schlüssel zum Archiv im Schloß abgebrochen ist). Mehr gibt es hier nicht zu tun.

**Archiv:** Man geht wieder zum Archiv und kann nun mit der Säure aus dem Lager das Schloß aufätzen. Bei den linken Regalen entdeckt man ein Schild mit der Aufschrift 'D2-82'; das hat man schon auf dem Zettel von Stašeks Mörder gelesen. Indem man die Notiz mit dem Aktenschrank benutzt, zieht man das richtige Schubfach heraus. Zwischen den Papieren findet man ein Metallkästchen, und darin einige Magnete, die man im Inventar mit der rechten Maustaste untersuchen kann.

Anschließend geht man weiter ins Archiv hinein und kommt an einer Hebebühne vorbei. Man sollte sich das Schild neben der Hebebühne einmal durchlesen, die Warnung wird noch eine große Hilfe sein. Noch weiter durch findet man eine Lampe, die aber nicht brennt. Wenn man sie mit der rechten Maustaste untersucht, erkennt man auch den Grund dafür: die Glühbirne fehlt. Also setzt man die aus dem Inventar ein und schon brennt auch hier Licht. Daher kann man nun auf dem Tisch gegenüber das Schränkchen untersuchen (erst den Tisch anklicken). Darin findet man eine kleine Lupe. Außerdem kann man ein Lineal und eine Kiste vom Schreibtisch einsammeln. Sicherlich hat man bereits die Furche auf dem Boden vor dem Eisenschrank bemerkt und angeklickt. Diesen kann man dann nämlich beiseite schieben und legt so eine Geheimtür frei. Außer einem feinen Riß ist aber nichts zu sehen (Tür anklicken). Den bearbeitet und erweitert man mit der Metallklammer und steckt dann die Dynamitstange in den Spalt. Da dessen Lunte aber viel zu kurz ist, muß man sie verlängern. Das das so ist, muß Martin selbst erkennen, indem man versucht, die Dynamitstange mit den Streichhölzern anzuzünden.

**Lager:** Man geht wieder ins Lager und holt sich eine weitere Stange Dynamit. Im Inventar kann man die Lunte mit einem Rechtsklick entfernen und geht dann wieder ins Archiv zu der Geheimtür.

**Archiv:** Hier verbindet man die Lunte mit der Dyanmitstange in der Wand und zündet sie dann mit den Streichhölzern an. Man versteckt sich im Aktenraum und geht nach der Explosion wieder zurück, aber die Explosion hat leider kein Loch in die Wand gerissen, sondern nur ein kleines Loch hinterlassen.

**Lager:** Man geht noch einmal ins Lager und holt sich eine dritte Stange Dynamit. Dann geht man zu der Weggabelung zurück.

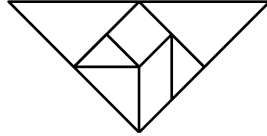
**Weggabelung:** Dort findet man ein Rattenloch, und die zugehörige Ratte muß man nun fangen. Dazu baut man im Inventar aus der Kiste und dem Lineal eine Falle. Danach öffnet man die Dose mit Bohnen mit dem Dosenöffner und legt die offene Dose als Köder in die Falle. Diese legt man dann vor das Loch. Nun verläßt man die Gabelung kurz, kehrt aber sofort wieder zurück. Die nun gefangene Ratte steckt man samt Falle wieder ein und nimmt sie im Inventar heraus. Dann verbindet man die Dynamitstange mit der Ratte und geht wieder ins Archiv.

**Archiv:** Vor der Geheimtür schiebt man die Ratte samt Dynamit in das Loch. Hinter dem Flaschenzug kann man Deckung suchen, bis die Explosion diesmal die Tür öffnet.

**Geheimraum:** Nun kann man in den Geheimraum dahinter gehen. Anfangs ist es dunkel, aber mit dem Lichtschalter kann man schnell Abhilfe schaffen. Vom Schreibtisch nimmt man sich ein Bügeleisen und ein Tagebuch, welches man sich durchliest. Am Ende ist von einem Schlüssel die Rede, der im Labor in den Abfluß geworfen wurde, damit er nicht mehr gefunden wird. Ein Labor hat man aber noch nicht gefunden. Wenn man das Tagebuch mit der Lupe untersucht, entdeckt man auf der letzten Seite eine merkwürdige Stelle; hier ist vielleicht etwas mit Geheimtinte geschrieben. Mehr kann man da im Moment aber nicht machen. Hinter dem Stuhl findet man an der Wand noch eine Eisenabdeckung mit einem Loch; genau hier würde man den im Tagebuch erwähnten Schlüssel gebrauchen.

Man geht nun zurück zu der Weggabelung (von der aus man zum Lager und zum Archiv gekommen ist) und geht den noch nicht erforschten Gang nach hinten. Hier kommt man zu einem Lift. Links davon findet man ein Gerät mit einem roten Knopf, den zu drücken bringt aber nichts. In das Dreieck darüber kann man die Magnete einsetzen, die man hier unten gefunden hat. Nach etwas Puzzlearbeit (linke Maustaste: Magnet bewegen, rechte Maustaste: Magnet drehen) hat man alle Magnete eingesetzt, ein mögliches

Ergebnis ist unten dargestellt:



**Labor:** Wenn man nun den roten Knopf drückt, öffnet sich die Lifttür. Wenn man hineingeht, fährt man automatisch nach unten in das im Tagebuch erwähnte Labor. Unten angekommen hört man plötzlich eine Nachricht aus dem Funkgerät. Der Mörder von Stašek scheint unterwegs zu sein, man bleibt hier also nicht mehr lange allein. Und hier gibt es tatsächlich einen Abfluß und darin glitzert etwas. Auf dem Tisch findet man einen weiteren Magneten, an dem man im Inventar die Schnur befestigt. Dann kann man sich mit dieser Angel aus dem Abfluß das glitzerne Ding herausfischen: einen kleinen Schlüssel. Auf dem Tisch findet man auch noch einen Brenner, der aber keinen Brennstoff mehr hat. Also füllt man Kerosin nach und zündet ihn dann mit den Streichhölzern an. Dann kann man das Bügeleisen an der Flamme erhitzen und anschließend die merkwürdige Stelle im Tagebuch unten auf der letzten Seite erwärmen. Daraufhin wird die Zahl 47922 sichtbar.

**Geheimraum:** Man geht nun wieder ins Archiv und in den Geheimraum. Dort öffnet man mit den kleinen Schlüssel aus dem Labor die Eisenabdeckung hinter dem Stuhl und findet dahinter einen Safe. Hier helfen vielleicht die soeben im Tagebuch gefundenen Ziffern weiter. Mit der linken Maustaste dreht man das Zahlenrad im Uhrzeigersinn, mit der rechten gegen den Uhrzeigersinn. Man dreht nun das Rad nach rechts auf die 4, dann nach links auf die 7, nach rechts auf die 9, nach links auf die 2 und noch einmal nach rechts auf die 2. Das öffnet den Tresor und man kann sich eine Statue nehmen.

Nun geht man wieder nach draußen ins Archiv, aber dort wartet bereits Stašeks Mörder und bedroht einen mit einer Pistole. Er will sowohl das Tagebuch als auch die Statue haben. Hier läuft ein Timer mit: wenn man nicht rechtzeitig einen Ausweg findet, wird man erschossen und das Spiel ist vorbei. Man wirft also die Statue auf die Hebebühne. Wenn der Kerl sich dann danach bückt, zieht man rechts an dem Hebel für den Flaschenzug. Die Kiste, die man früher von dem Haken gelassen hatte, saust nun nach unten und knockt Stašeks Mörder aus. Man nimmt sich wieder die Statue und verläßt den Tunnelkomplex.

## Paris

**Straße:** In Paris angekommen ist es schon recht spät, und man will erst einmal schlafen. Das kann man in dem Hotel weiter hinten, also geht man dorthin.

**Hotel Safran:** An der Rezeption nimmt man sich das Streichholzbriefchen aus dem Aschenbecher und sieht es sich im Inventar mit der rechten Maustaste genauer an. So erfährt man die Telefonnummer des Hotels. Dann benutzt man die Glocke auf der Theke und redet mit dem Empfangschef. Leider sind heute aber keine Zimmer mehr frei, da eine Theatergruppe alle belegt hat. Man redet nun mit dem Gast am Empfangsschalter. Er ist der Direktor der Theatergruppe, der auf den letzten Schauspieler namens Daniel Debrovsky wartet.

**Straße:** Man verläßt das Hotel wieder und geht zu der Telefonzelle. Man ruft den Portier an und gibt sich als Daniel Debrovsky aus. Angeblich sei man krank und das Zimmer könne storniert werden.

**Hotel Safran:** Man geht wieder ins Hotel und bekommt auch sofort das frei gewordene Zimmer. Es hat die Nummer 24 und liegt im ersten Stock. Bevor man aber nach oben geht, muß man dem Portier noch den Namen nennen. Zudem bittet man ihn, die Telefonnummer von Onkel De Wilde herauszusuchen.

Dann geht man nach oben und in das erste Zimmer links. Da man sehr müde ist, legt man sich eine Runde aufs Ohr. Nach dem Aufwachen geht man wieder nach unten in die Lobby.

Vom Portier bekommt man die Telefonnummer des Onkels; und man kann direkt von der Rezeption aus anrufen. Onkel De Wilde will, das man sich mit ihm in einer Stunde in seiner Villa trifft, also sollte man sich überlegen, wie man dorthin kommt. Daher verläßt man das Hotel wieder.

**Docks:** Man geht nun hinüber zu den Docks und redet mit dem Fischer. Er könnte einen zur Villa des Onkels bringen, aber erst nach dreimaligen Nachfragen und der Zusicherung, ihm beim Ausladen der Kisten zu unterstützen, ist er für einen stattlichen Preis bereit, Martin hinüberzufahren.

**Villa:** Dort angekommen bittet man den Fischer, eine Stunde zu warten, und geht dann direkt zur Villa. Nach dem Klingeln am Haupttor wird man eingelassen und geht durch den Park zum Haus.

Drunten redet man ausgiebig mit Onkel De Wilde. Nun wird einiges um die Geschichte von NI-BI-RU klarer. Auch er hat eine kleine Statue, die der, die man im Tunnelkomplex gefunden hat, genau gleicht. Er schließt beide Statuen in seinen Safe und man bekommt einen Brief von ihm. Darin befindet sich ein Flugticket nach Mexiko. Zudem bekommt man mit dem Brief ein Schreiben an einen Freund des Professors, der in Mexiko in einem Dorf namens Tecolut arbeitet. Dort soll man nach der dritten Statue suchen, die der Professor vor einiger Zeit im Tempel der Morgenröte entdeckt hatte. Leider konnte er sie seinerzeit nicht mitnehmen. Nach dem Gespräch verläßt man die Villa wieder und läßt sich von dem Fischer zurückbringen.

**Docks:** Wieder angekommen wird man in das Lagerhaus gelockt und niedergeschlagen. Dort trifft man auf den alten Wissenschaftler Raumhart, seinen Sohn (Stašeks Mörder) und seinen Pfleger. Raumharts Sohn will einen umbringen, schlägt einen nieder, läßt Gas ausströmen und geht dann. Immerhin läßt er ein Messer zurück. Als man wieder wach wird, läuft eine Uhr mit und man hat nur wenig Zeit, sich zu retten, bevor alles in die Luft fliegt. Man hebt das Messer auf und drückt damit auf den Knopf rechts von sich. Dadurch öffnet sich eine Klappe, und ein Faß rollt zu dem Tisch mit dem Brenner und wirft ihn um. Die Gefahr der Explosion ist nun gebannt, aber man muß sich natürlich noch befreien. Die Handschellen kann man mit der Anstecknadel leicht öffnen, danach muß man nur noch aus der Lagerhalle heraus kommen. Da die Tür verschlossen ist, klettert man die Leiter an dem Pfeiler nach oben und findet so heraus. Nun muß man den Professor warnen.

**Villa:** Leider kommt man zu spät: vor dem Haupttor wartet schon ein Polizist und man erfährt, daß der Professor tot ist. Immerhin darf man als Angehöriger hinein und mit dem Kommissar sprechen.

Den findet man im Park, wo man ausführlich mit ihm redet. Er glaubt an Selbstmord, und ins Haus lassen will er einen auch nicht. Erst als man ihm den Brief des Professors an seinen Freund in Mexiko zeigt (vorher im Inventar auf den Umschlag klicken), wird der Kommissar misstrauisch und man darf sich im Haus umsehen. Den Brief allerdings behält er.

Drunten nimmt man sich vom Schreibtisch die kleine Pyramide neben dem Bonsai und untersucht sie im

Inventar mit der rechten Maustaste genauer. So erkennt man, daß sich an ihrer Unterseite eine kleine Öffnung befindet. Dann geht man in die Bibliothek. In dem Bücherregal rechts findet man eine Sanduhr, die man umdreht. Dann hört man den Anrufbeantworter ab und geht anschließend zum Kamin. Auf dem Sims findet man eine Büste, die man umdreht. Dadurch verschiebt sich eine Wand und gibt einen Safe frei. Inzwischen sollte die Sanduhr durchgelaufen sein. Man nimmt sie an sich und untersucht sie im Inventar mit der rechten Maustaste. So findet man darin etwas Glänzendes. Da man neugierig ist, zerstört man die Sanduhr mit dem Messer und nimmt sich den kleinen Messingschlüssel. Mit diesem kann man die Pyramide öffnen. So kommt man zu einer Mayakarte. Auf deren Rückseite sind Notizen zu einem Zahlensystem vermerkt. Nun betrachtet man noch das Bild über dem Kamin genauer, auf dem Tikal steht. Dies ist der Hinweis, den man für das Öffnen des Safes benötigt. Man geht erneut zum Telefon und notiert sich, welche Zahlen zu den Buchstaben des Wortes 'Tikal' gehören: T=8, I=4, K=5, A=2 und L=5. Man gibt beim Safe also die Kombination 84525 ein und drückt anschließend auf den Pfeil: schon ist der Safe offen. Er ist allerdings leer, die beiden Verbrecher müssen die Statuen schon geklaut haben.

Man geht wieder nach draußen und redet mit dem Kommissar über das Mißgeschick mit der Sanduhr. Außerdem hinterläßt man die Adresse des Hotels und geht dann.

Man redet noch mit dem Polizisten am Haupttor und kehrt dann zu den Docks zurück.

**Hotel Safran:** Man begibt sich wieder ins Hotel, in der Eingangshalle stößt man aber direkt auf Raumharts Sohn. Er bewohnt Zimmer 32 und will auschecken. Da man noch nicht entdeckt wurde, schleicht man wieder nach draußen.

Rechts vom Hotel kann man in einen Hinterhof gehen. Hier wird man direkt von Bettlerin Iris angesprochen, die man aber unwirsch abwimmelt. Man findet hier auch eine Feuerleiter, aber die hängt so hoch, daß man nicht herankommt. Mit dem Spazierstock der Bettlerin könnte man die Leiter herunterziehen, aber Iris hat etwas dagegen, wenn man ihn sich nimmt. Nachdem man das versucht hat, sollte man mit ihr über den Stock reden. Am Ende des Gesprächs will sie als Gegenleistung einen Hotdog haben.

**Straßen:** Also geht man zu der Imbißbude und kauft sich von Cray irgendeinen Hotdog. Den bringt man dann Iris.

**Hotel Safran:** Die Bettlerin ist aber nicht zufrieden, weil sie keinen Hotdog mit Senf, sondern einen mit Ketchup möchte. Also holt man sich einen neuen Hotdog.

**Straßen:** Dummerweise hat der Imbißbudenbesitzer aber keinen Ketchup, und so bekommt man nur einen Hotdog ohne alles. Den Ketchup muß man sich woanders besorgen.

**Hotel Safran:** Man geht nun wieder ins Hotel. Dort sitzt zwar immer noch Raumharts Sohn herum, aber man kann sich unbemerkt zur Theke schleichen und dort eine Flasche Ketchup einstecken. Im Inventar kann man nun Ketchup auf den Hotdog gießen und geht danach wieder zu Iris.

Nachdem man der Bettlerin den Hotdog gegeben hat, kann man sich endlich ihren Spazierstock nehmen und die Notfalleiter herunter ziehen. So kann man dann in den zweiten Stock des Hotels steigen.

Im zweiten Stock gibt es nichts zu tun, also steigt man in den ersten Stock herunter. Dort findet man einen Handwerker vor, der mit Reparaturen beschäftigt ist. Man sollte versuchen, die Tür am Ende des Gangs zu öffnen, aber sie ist verschlossen. Jetzt kann man den Handwerker darauf ansprechen; so erfährt man, daß sich dahinter nur ein Wartungsschrank befindet. Auch den Feuermelder oberhalb des eigenen Zimmers sollte man sich ansehen. Anschließend geht man ins eigene Zimmer.

Hier nimmt man sich die Vase vom Tisch und untersucht sie im Inventar mit der rechten Maustaste um zu erfahren, daß sie mit Wasser gefüllt ist. Links neben dem Kleiderschrank zieht man nun den Stecker aus der Steckdose und schüttet dann das Wasser auf die Steckdose. Daraufhin gibt es einen Kurzschluß.

Man geht wieder nach draußen auf den Flur und sagt dem Handwerker, daß man keinen Strom im Zimmer habe. Während er nach dem Rechten sieht, nimmt man sich den Schlüssel von der Leiter und öffnet damit die Tür am Ende des Gangs.

Im Wartungsraum findet man einen Lappen und einen Besen. Von dem Schrank nimmt man sich eine Flasche Verdünner. Dann verbindet man im Inventar den Lappen mit dem Besen und kippt den Verdünner darüber. Das Ganze zündet man mit einem Streichholz an und hält es dann unter den Rauchmelder in

diesem Zimmer. Selbstverständlich wird nun das Hotel geräumt und man kann sich in aller Ruhe umsehen.

Man geht nach unten in die Lobby und hinter die Rezeption. Hier hängen alle Zimmerschlüssel und man kann sich den mit der Nr. 32 nehmen, wenn man ihn mit der rechten Maustaste anklickt. Dann geht man nach oben in den zweiten Stock.

Die zweite Tür auf der linken Seite ist Raumharts Zimmer. Mit dem Schlüssel kann man sie öffnen. Drinnen untersucht man das Bett mit der rechten Maustaste genauer, dann findet man darunter einen Koffer. Wenn man sich den Koffer nun näher ansieht, sieht man ein Zahlenschloß. Natürlich kennt man die Kombination nicht, und ärgerlicherweise beginnt auch noch ein Timer zu laufen. Wenn man den Koffer nicht rechtzeitig aufbekommt, stirbt man. Aber wenn man ruhig bleibt und an den Zahlen dreht, hört man irgendwann, das sie mit einem leisen Klacken an der richtigen Stelle einrasten. Auf diese Weise kann man als Kombination '3-7-1' einstellen und der Koffer öffnet sich. Nun kann man sich die geklauten Statuen nehmen. Dann verläßt man schleunigst das Hotel und reist nach Mexiko.

## Mexiko

**Tecolut – Straßen:** Nach langer Reise kommt man endlich nachts in Tecolut in Mexiko an. Schnell findet man auch den Laden von George, der mit Onkel De Wilde befreundet war. Er ist dort aber nicht zu finden. Ein Zettel an der Tür sagt aber, wo man ihn finden kann: in Rosies Pub.

Den findet man hinten rechts um die Ecke (in der Nebengasse). Der Türsteher José läßt einen aber nicht hinein. Nur geladene Gäste dürfen heute zum Pokerabend eintreten. Er will aber eine Ausnahme machen, wenn man Isabella zu ihm schickt, die im gelben Nebenhaus wohnt.

Also geht man zu dem gelben Haus und klopft an die Tür (die links auf dem Platz, nicht die rechts beim Pub). Isabellas Mutter macht auf, will Isabella aber nicht gehen lassen, bevor entweder ihr betrunkenener Mann oder besser noch sein Geld bei ihr ist. Also muß man den Kerl suchen gehen. Man findet ihn weiter rechts auf einer Parkbank schlafend, natürlich betrunken. Er ist aber beim besten Willen nicht wachzukriegen.

Daher geht man wieder auf den Hauptplatz des Dorfes und nimmt sich dort vom Brunnen eine Schüssel und füllt diese mit Wasser.

Damit geht man dann wieder nach hinten zu dem Betrunkenen. Nachdem man ihm das Wasser über den Kopf geschüttet hat, ist er zwar wach, hat aber keine Lust nach Hause zu gehen. Und sein Geld hat er auch verspielt.

Da mit diesem Kerl nichts anzufangen ist, geht man ohne ihn wieder zu Isabellas Mutter und zahlt sie mit eigenem Geld aus. Dafür darf dann endlich Isabella raus. Die verschwindet auch sofort im Pub.

Als man ihr aber nachgehen will, versperrt José immer noch den Weg: da man keine Spielmarke hat, kann man immer noch nicht hinein. Wo man eine solche bekommen kann, weiß man ja. Man geht wieder zu Isabellas Vater und bekommt von ihm eine Spielmarke. Dann kann man endlich den Pub betreten, in dem aber nicht sonderlich viel los ist.

**Tecolut – Rosies Pub:** Man fragt den Barmann nach George und geht dann zu diesem. Man redet mit ihm und geht dann in seinen Laden.

**Tecolut – Georges Laden:** Dort geht man erst einmal schlafen und redet dann am nächsten Morgen mit ihm über die Tempel des Jaguars und der Morgenröte. George skizziert den Weg dorthin auf der Mayakarte.

**Tecolut – Straßen:** Anschließend geht man wieder nach draußen und kauft am Stand links bei der Marktfrau eine Steinstatue, die natürlich alt und antik sein soll. Außerdem sieht man hier einen Jeep, denn man gut brauchen kann, um zu den Tempeln zu gelangen. Also fragt man George, wem er gehört. Man hat Glück, es ist seiner, und natürlich bekommt man ihn von ihm. Also fährt man in den Urwald.

**Maya-Tempel der Morgenröte – vor dem Tempel:** Direkt vor dem Tempel trifft man auf einen Touristen, der unbedingt ein Bild vom Tempelinnern haben möchte. Das verweigern ihm aber die hier arbeitenden Archäologen. Wenn man ihm ein solches Bild besorgen könnte, würde er das mit einem Artefakt bezahlen; man bekommt sogar einen Photoapparat von ihm.

**Maya-Tempel der Morgenröte – Tempel:** Man geht nun nach links zum Tempel und hinein und findet dort den Archäologen Paul Vasquez. Man redet mit ihm, bis er sich über einen weiteren Mitarbeiter freut. Dann kann man auch vom Innern des Tempels Photos machen, wenn man Paul um Erlaubnis fragt. Als Gegenleistung will Paul allerdings einen Kasten mit Steinresten von den Ausgrabungsstätten haben. Nachdem man also zwei Photos geschossen hat, geht man wieder zurück zum Touristen.

**Maya-Tempel der Morgenröte – vor dem Tempel:** Man gibt Archie den Photoapparat zurück (einfach mit ihm reden), und wie versprochen bekommt man eine Statue von ihm.

**Maya-Tempel der Morgenröte – Ausgrabungsstätte:** Weiter rechts kommt man zu den Ausgrabungsstätten und redet dort mit einem weiteren Kollegen (Pierre). Von ihm kann man einen Kasten mit Tonscherben bekommen. Man sollte auch mit dem grabenden Archäologen Pedro reden. Denn so merkt man, daß er von Archäologie nicht viel Ahnung hat und eher auf das Verkaufen von Schätzen aus ist.

Pedro will im Tempel etwas entdeckt haben, was einen Geheimgang öffnen könnte. Daher will man sich abends mit ihm verabreden.

**Maya-Tempel der Morgenröte – Tempel:** Zunächst aber bringt man dem ersten Archäologen die Kiste mit den Scherben. Wieder draußen vor dem Tempel sollte man sich die beiden Statuen neben dem Eingang ansehen. So erkennt man, daß bei der rechten anstelle der Nase eine Öffnung zu finden ist. Die linke Statue enthält an dieser Stelle eine Trommel. Um an diese heranzukommen, muß man in der rechten Statue den kleinen Steinzyylinder vom Marktstand in Tecolut stecken. Nun kann man sich die Trommel nehmen.

...