

Volker Kutscher



DER NASSE FISCH



Ein Escape-Krimi



SPIEGEL
Bestseller-
Autor

ars \equiv dition

Codeheft

- 0106 Das ergibt leider keinen Sinn.
- 0109 Es besteht kein Grund, das Plakat anzuzünden.
- 0111 Das ergibt leider keinen Sinn.
- 0114 Du prägst dir den Namen der Künstlerin gut ein: Lana Nikoros.
- 0121 Nach einigen weiteren willkürlich eingeschlagenen Abzweigungen musst du es dir eingestehen: Du hast dich verfranzi und keine Ahnung, wo Dettmanns falscher Zeuge wohnen könnte. Enttäuscht brichst du die Suche ab. Entferne **Karte 27**, anschließend begib dich an einen *anderen Ort*! Steht dir keine Option oder Adresse mehr zur Verfügung, lies **Eintrag 4261!**
- 0125 Du hantierst mit dem Spiegel, bis sich die gegenüberliegende Wand mit dem Plakat darin reflektiert. Die Erkenntnis trifft dich wie ein Schlag: Der Name Nikoros liest sich rückwärts SOROKIN! Das kann kein Zufall sein. Ist die Sängerin etwa eine Nachfahrin der Sorokin-Familie? Dann wäre sie in Wahrheit von Adel, eine Gräfin vermutlich – und hätte mit hoher Wahrscheinlichkeit mit dem Transport des russischen Goldes nach Berlin zu tun. Bestimmt weiß sie, wo es sich zurzeit befindet! Zu dumm nur, dass sie momentan verschwunden ist ... Du bist so in Gedanken versunken, dass du beim Zurückräumen den Spiegel vom Tisch stößt. Er zerschellt am Boden. Als du dich bückst, um die Bescherung zu begutachten, fällt dir ein Stück Papier auf, das offenbar zwischen Glas und Rückwand versteckt war. Du nimmst es an dich. Öffne **Dokument 1!**
Der Spiegel ist zerstört, du kannst nicht länger mit ihm interagieren.
- 0127 Das ergibt leider keinen Sinn.
- 0131 Das ergibt leider keinen Sinn.
- 0135 Das ergibt leider keinen Sinn.
- 0148 Das ergibt leider keinen Sinn.
- 0150 Du erwägst, das Plakat mit einigen dekorativen Tintenkringeln zu verzieren, entscheidest dich aber dagegen.
- 0255 In diesem Kellerraum gibt es eine Treppe nach oben. Leider nicht die, die der Barkeeper dir empfohlen hat: Oben läufst du prompt mehreren Polizisten in die Arme! Man überprüft deine Personalien, und da du beim Drogendezernat kein Unbekannter bist, nimmt man dich wie befürchtet mit auf die Wache. Nach einer Nacht in U-Haft mit stundenlanger Befragung lässt man dich schließlich gehen. Du begibst dich nach Hause, schläfst zwölf Stunden durch und machst dich anschließend wieder an die Ermittlungen. Begib dich an einen *anderen Ort*! Steht dir keine Option oder Adresse mehr zur Verfügung, lies **Eintrag 4261!**
- 0310 Dein Schwenker ist bereits gut gefüllt.
- 0318 Der Schlüssel passt nicht durch den Flaschenhals.
- 0329 »Danke, ick hab noch«, kichert Ingrid Kramer und hebt ihren halb vollen Cognacschwenker.

- 0339 Das ergibt leider keinen Sinn.
- 0340 Die Hauswirtin dürfte es nicht allzu witzig finden, wenn du ihre teuren Spirituosen an die Zimmerpflanze verschwendest.
- 0442 Entferne **Karte 41!** Der Wagen stoppt vor einem hässlichen Mietshaus im Wedding. Der Fahrer verschwindet darin und taucht nicht wieder auf. Er war offensichtlich *nicht* Siggil! Ob dessen Anschlag auf Dettmann glückt, wirst du nun leider nicht miterleben. Zähneknirschend lässt du dich nach Hause bringen und begibst dich zu Bett. Spät am folgenden Tag rappelst du dich auf, um deine Ermittlungen fortzusetzen. Begib dich dafür an einen *anderen Ort!* Steht dir keine Option oder Adresse mehr zur Verfügung, lies **Eintrag 4261!**
- 0509 Du wirst das Taschentuch wohl kaum anzünden wollen, oder?
- 0518 Das ergibt leider keinen Sinn.
- 0522 Lies **Eintrag 0255!**
- 0533 Das ergibt leider keinen Sinn.
- 0535 Das ergibt leider keinen Sinn.
- 0536 Du entwindest das Taschentuch Möllers kraftlosen Fingern und nimmst es an dich. Es scheint schon älter zu sein, besteht aus dünner Seide und duftet schwach nach süßer, billiger Seife ... Du bezweifelst, dass Eduard Möller so etwas benutzt. Öffne **Dokument 4!** (*Es bleibt bis auf Weiteres offen liegen.*)
- 0539 Das ergibt leider keinen Sinn.
- 0550 Das ergibt leider keinen Sinn.
- 0615 Du nimmst die Cognacflasche und schüttest den Inhalt schwungvoll in Ingrid Kramers gut gefülltes Dekolleté. Für einen kurzen Moment ist Dettmanns Hauswirtin sprachlos, dann fährt sie vom Sofa hoch und befördert dich unter diversen wenig jugendfreien Beschimpfungen hinaus. Decke **Karte 13** auf!
- 0617 Das ergibt leider keinen Sinn.
- 0618 So alkoholisiert Ingrid Kramer auch wirkt – du wagst es nicht, ihr den Schließfachschlüssel in den Ausschnitt zu stecken.
- 0623 Du nimmst die Cognacflasche und schüttest den Inhalt schwungvoll in Ingrid Kramers gut gefülltes Dekolleté. Für einen kurzen Moment ist Dettmanns Hauswirtin sprachlos, dann fährt sie vom Sofa hoch und befördert dich unter diversen wenig jugendfreien Beschimpfungen hinaus. Decke **Karte 13** auf!
- 0634 Das ergibt leider keinen Sinn.
- 0646 Das ergibt leider keinen Sinn.
- 0709 Du willst den Kleiderschrank anzünden? Sei nicht albern!
- 0711 Das ergibt leider keinen Sinn.
- 0713 Das ergibt leider keinen Sinn.
- 0717 Das ergibt leider keinen Sinn.
- 0718 Der Schlüssel passt nicht zum Schloss des Kleiderschranks.

- 0721 Das ergibt leider keinen Sinn.
- 0726 Der Kleiderschrank passt nicht in den Papierkorb.
- 0728 Der Kleiderschrank ist nicht verschlossen. Du öffnest ihn.
Decke **Karte 19** auf!
- 0730 Das ergibt leider keinen Sinn.
- 0732 Das ergibt leider keinen Sinn.
- 0735 Das ergibt leider keinen Sinn.
- 0744 Der Kleiderschrank ist nicht verschlossen. Du öffnest ihn. Decke **Karte 19** auf!
- 0750 Das ergibt leider keinen Sinn.
- 0818 Mit einem Metallschlüssel lässt sich kein Glas schneiden.
- 0819 Mit einem Backstein aus dem Hof schlägst du kurzerhand das Fenster ein. Das Klirren fällt leiser aus, als du befürchtet hattest ... Hat es trotzdem jemand gehört? Liegt aktuell **Karte 13** offen aus? Ist dies der Fall, lies **Eintrag 5061**, ist diese Karte *nicht* aufgedeckt, lies **Eintrag 4590!**
- 0841 Es ist zu gefährlich, das Fenster mit der bloßen Hand einzuschlagen. Du könntest dich verletzen.
- 0911 Du führst ein Streichholz in eine der breiten Spalten ein und hebelst vorsichtig. Es bricht ab – natürlich.
- 0912 Marlows Zigarre brennt bereits. Kein Bedarf, ihm Feuer zu geben.
- 0913 Du entzündest das oberste Blatt des Notizblocks mit einem Streichholz. Es brennt wie ... Papier. Sekunden später ist nur noch Asche übrig, die du im Aschenbecher verschwinden lässt. *Du kannst ab sofort mit dem Notizblock nicht mehr interagieren! Sollte **Karte 24** offen ausliegen, entferne sie!*
- 0914 Du reißt ein Streichholz an und lässt es abbrennen.
- 0917 Das Taschenmesser ist nicht brennbar.
- 0918 Der Schlüssel ist nicht brennbar.
- 0920 Mit Zündhölzern hat noch niemand ein Schloss geöffnet.
- 0921 Du wirfst ein Hölzchen in den Ascher, wo bereits etliche abgebrannte liegen.
- 0925 Warum willst du den Spiegel anzünden? Er hat dir nichts getan.
- 0926 Wieso willst du eine so aufschlussreiche Spur wegwerfen? Lieber nicht.
- 0927 Vielleicht solltest du dir das Notizbuch der Sängerin besser anschauen, anstatt es in Brand zu stecken?
- 0928 Du reißt ein Hölzchen an, lässt es abbrennen und wirfst es in den Ascher.
- 0930 Die Schreibmaschine lässt sich nicht entzünden.
- 0931 Nach kurzem Überlegen kommst du zu dem Schluss, dass es eine dumme Idee wäre, den Kleiderschrank in Brand zu setzen.
- 0932 Wenn du den Teppich in Brand steckst, brennt im Nu die gesamte Wohnung. Keine gute Idee.
- 0933 Du willst den Bewusstlosen doch wohl nicht anzünden, oder?
- 0935 Du steckst dir eine von Dettmanns Overstolz an. Nicht übel, aber aus der silbernen Zigarettenspitze deines Vaters würde sie dir noch besser schmecken.

- 0936 Du reißt ein Streichholz an und lässt es abbrennen.
- 0938 Das ergibt leider keinen Sinn.
- 0939 Auch wenn dir Möllers Einrichtung nicht gefällt, ist das kein Grund, sie anzuzünden.
- 0944 Du reißt ein Hölzchen an, lässt es abbrennen und wirfst es in den Ascher.
- 0948 Die Kleider würden zwar trefflich brennen, aber du siehst davon ab, sie anzuzünden.
- 0950 Der Füllhalter ist nicht brennbar.
- 1012 Das ergibt leider keinen Sinn.
- 1018 Wenn du den Schlüssel in den Cognacschwenker fallen lässt, besteht die Gefahr, dass du ihn beim Trinken versehentlich herunterschluckst. Lieber nicht.
- 1029 Du stößt mit der Hauswirtin an. *Pling!* »Trink schon aus, damit ick dir nachfüllen kann, Süßer!«, ruft Ingrid Kramer. Da es unhöflich wäre, nach dem Anstoßen nicht zu trinken, leerst du dein Glas, das deine Gastgeberin sofort wieder auffüllt. Auch dieser Drink findet seinen Weg in dein Verdauungssystem. Nach einer Weile fühlst du dich wohlig müde, und der Sessel ist wirklich ausnehmend gemütlich ... Als du wieder zu dir kommst, sind mehrere Stunden vergangen. Ingrid Kramer liegt auf dem Sofa und schnarcht mit offenem Mund vor sich hin. Leise schleichst du dich aus der Wohnung und zurück in den Hinterhof, wo du die Feuerleiter hinaufkletterst bis in den dritten Stock. Die Vorhänge des Fensters zu Dettmanns Wohnung sind zugezogen. Lies **Eintrag 0819!**
- 1032 Das ergibt leider keinen Sinn.
- 1038 Das ergibt leider keinen Sinn.
- 1040 Im Vertrauen darauf, dass Ingrid Kramer bereits zu angeheitert ist, es zu registrieren, gießt du den Inhalt deines Cognacschwenkers in den Topf der Zimmerpflanze. Als die Hauswirtin bemerkt, dass dein Glas leer ist, schenkt sie dir sogleich nach – und leert hastig ihr eigenes Glas, um es ebenfalls wieder zu füllen. Während sie trinkt, wässerst du erneut die Zimmerpflanze. Zwei, drei Runden später sinkt Ingrid Kramer auf dem Sofa hintenüber und beginnt mit offenem Mund zu schnarchen. Den Abend hatte sie sich vermutlich anders vorgestellt. Die Hauswirtin wird sich nun jedenfalls nicht mehr dafür interessieren, wenn du in Harald Dettmanns Wohnung einsteigst! Auf leisen Sohlen verlässt du die Wohnung und begibst dich erneut hinters Haus. Decke **Karte 14** auf!
- 1075 Entferne **Karte 41!** Eine ganze Weile folgst du dem Wagen. Schließlich stoppt er vor einem schäbigen Nachtclub. Der Fahrer betritt ihn und taucht nicht wieder auf. Das war offensichtlich *nicht* Sigg! Ob dessen Anschlag auf Dettmann glückt, wirst du nun leider nicht miterleben. Zähneknirschend lässt du dich nach Hause bringen und begibst dich zu Bett. Spät am folgenden Tag rappelst du dich auf, um deine Ermittlungen fortzusetzen. Begib dich dafür an einen *anderen Ort!* Steht dir keine Option oder Adresse mehr zur Verfügung, lies **Eintrag 4261!**

- 1113 Das ergibt leider keinen Sinn.
- 1117 Du führst die Klinge des Taschenmessers in eine Spalte ein und hebelst vorsichtig, bis du mit den Fingerspitzen unter die Kante eines Dielenbretts kommst. Decke **Karte 21** auf!
- 1118 Der Bart des Schlüssels passt gerade so in eine der Spalten. Du hebelst vorsichtig, bis du mit den Fingerspitzen unter die Kante eines Dielenbretts fahren kannst. Decke **Karte 21** auf!
- 1121 Das ergibt leider keinen Sinn.
- 1126 Das ergibt leider keinen Sinn.
- 1128 Deine Fingerspitzen passen nicht in die Spalten.
- 1130 Das ergibt leider keinen Sinn.
- 1132 Das ergibt leider keinen Sinn.
- 1135 Das ergibt leider keinen Sinn.
- 1144 Deine Fingerspitzen passen nicht in die Spalten.
- 1150 Der Füllhalter passt nicht in die Spalten.
- 1230 Nach einigen weiteren willkürlich eingeschlagenen Abzweigungen musst du es dir eingestehen: Du hast dich verfranzt und keine Ahnung, wo Dettmanns falscher Zeuge wohnen könnte. Enttäuscht brichst du die Suche ab. Entferne **Karte 29**, anschließend begib dich an einen *anderen Ort!* Steht dir keine Option oder Adresse mehr zur Verfügung, lies **Eintrag 4261!**
- 1235 Marlow raucht Zigarre, keine Zigaretten.
- 1238 Nervös umklammerst du mit beiden Händen dein Whiskyglas.
- 1240 Im ältesten Versteck der Welt – unter der Fußmatte – findest du den Schlüssel. Diotima Möllers Wohnung besteht nur aus einer einzigen kargen Kammer. Nach kurzer Suche stößt du auf eine gerahmte Fotografie, die Eduard Möller zusammen mit einer jüngeren sowie einer älteren Frau zeigt – seine Schwester sowie die Mutter der beiden. Aus einer spontanen Idee heraus nimmst du das Bild an dich und fährst nach Hause, um dir ein paar Stunden Schlaf zu genehmigen. Am folgenden Abend stattest du Eduard Möller einen erneuten Besuch ab. Diesmal ist er wach und ansprechbar. Du erklärst, dass du der Kerl seist, den seine Falschaussage ins Gefängnis bringen soll. Er zeigt sich desinteressiert. Da zückst du das Foto aus Diotimas Wohnung. »Ich weiß, wo deine Schwester wohnt«, zischst du. »Solltest du es wagen, mich zu denunzieren, werden ihr grässliche Dinge widerfahren, das verspreche ich dir!« Natürlich hast du nicht vor, der jungen Frau irgendetwas anzutun, aber das weiß Möller ja nicht. Dein Plan geht auf: Die Angst um seine Schwester lässt Möller einknicken – unter Tränen schwört er dir, nicht in Dettmanns Sinne auszusagen. Du erfährst, dass Möller den Kommissar eigentlich verabscheut, allein das gebotene Geld interessierte ihn. »Der Kerl hat einen Dachschaten«, vertraut er dir an. »Der Tod seiner Frau hat irgendwas in seinem Kopf kaputt gemacht. Er ist besessen von ihr,

benutzt für alles und jedes ihr Geburtsdatum – sogar für sein Autokennzeichen! Wenn er sich ein Lotterielos kauft, sucht er so lange, bis er eins mit der entsprechenden Endziffer findet. Völlig irre!« Du dankst Möller für den Hinweis und verlässt ihn. Begib dich jetzt an einen *anderen Ort*! Steh dir keine Option oder Adresse mehr zur Verfügung, lies **Eintrag 4261!**

- 1250** Unbemerkt zückst du den Füllhalter und notierst auf deiner Handinnenfläche, was Marlow zu seinem Gesprächspartner am Telefon gesagt hat. Decke **Karte 39** auf!
- 1317** Das ergibt leider keinen Sinn.
- 1318** Das ergibt leider keinen Sinn.
- 1321** Das ergibt leider keinen Sinn.
- 1326** Warum willst du den Block wegwerfen? Vielleicht enthält er einen nützlichen Hinweis.
- 1328** Ganz sanft streichst du mit der geschwärzten Fingerspitze über das Blatt ... Es klappt! Während die umliegenden Stellen sich dunkel färben, bleiben die tiefer eingedrückten Spuren von Dettmanns letzter Notiz hell. Nun kannst du den Text lesen. Decke **Karte 24** auf!
- 1330** Die Blätter des Blocks sind zu klein, um sie in die Schreibmaschine einzuspannen.
- 1332** Das ergibt leider keinen Sinn.
- 1335** Das ergibt leider keinen Sinn.
- 1344** Prüfend fährst du mit den Fingerspitzen die Abdrücke auf dem obersten Blatt nach. Sie sind zu schwach ausgeprägt, um sie zu entziffern. Wenn du den Rest des Blatts schwärzen könntest, müssten die tiefer liegenden Linien besser zu erkennen sein.
- 1350** Du kritzelst mit dem Füllhalter wild auf dem obersten Blatt des Notizblocks herum. Jetzt ist von den Abdrücken von Dettmanns letzter Notiz endgültig nichts mehr zu erkennen. *Du kannst ab sofort mit dem Notizblock nicht mehr interagieren!* Sollte **Karte 24** offen ausliegen, entferne sie!
- 1361** Du stoppst vor einem heruntergekommenen Mietshaus. Auf einem Klingelschild steht EDUARD MÖLLER (5. OG). Die Eingangstür ist nur angelehnt, also steigst du hinauf. Ohne große Hoffnung probierst du die Klinke von Möllers Tür – sie ist offen! Du findest Möller auf einer Chaiselongue im einzigen Raum der Wohnung, hoffnungslos zgedröhnt. Du rüttelst ihn und versuchst zu erfahren, ob er Dettmanns gekaufter Zeuge ist. »Ja, ja ... Ick tu doch alles, was Sie sagen, Herr Kommissar«, lallt Möller. »Bring diesen Kellert oder Kettlitz hinter Gitter, wenn Sie wollen.« Du schüttelst ihn erneut, willst wissen, warum er bereit ist, eine Falschaussage gegen dich zu machen. Er öffnet halb die Augen. »Brauch Geld«, stammelt er heiser. »Für ... mein Schwesterchen!« Er drückt sich ein seidenes Taschentuch gegen die Wange. »Muss ... Schwesterchen helfen. Es rausholen aus diesem Elend.« Damit verliert er das Bewusstsein. Möllers Schwester ist also der Beweggrund für seinen

geplanten Meineid! Du beschließt, dort einzuhaken, um der drohenden Verleumdung einen Riegel vorzuschieben. Vielleicht kannst du Druck auf die Frau ausüben, sodass sie ihren Bruder davon abhält, mit Dettmann gemeinsame Sache zu machen? Dafür müsstest du besagte Schwester ausfindig machen. Unglücklicherweise ist »Möller« ein Allerweltsname – du benötigst den Vornamen der Frau. Decke **Karte 30** auf!

1425

Du untersuchst den Spiegel von allen Seiten. Dabei gerät die gegenüberliegende Wand mit dem Plakat in den reflektierten Bereich ... Die Erkenntnis trifft dich wie ein Schlag: Der Name Nikoros liest sich rückwärts SOROKIN! Das kann kein Zufall sein. Ist die Sängerin eine Nachfahrin der Sorokin-Familie? Dann wäre sie in Wahrheit von Adel, eine Gräfin vermutlich – und hätte mit hoher Wahrscheinlichkeit mit dem Transport des russischen Goldes nach Berlin zu tun. Bestimmt weiß sie, wo es sich zurzeit befindet. Zu dumm nur, dass sie momentan verschwunden ist ... Du bist so in Gedanken verloren, dass du beim Zurückräumen den Spiegel vom Tisch stößt. Er zerschellt am Boden. Als du dich bückst, um die Bescherung zu begutachten, fällt dir ein Stück Papier auf, das offenbar zwischen Glas und Rückwand versteckt war. Du nimmst es an dich. Öffne **Dokument 1!** *Der Spiegel ist zerstört, du kannst nicht länger mit ihm interagieren.*

1427

Du nimmst das, was du für ein Notiz- oder Tagebuch der Sängerin hältst, vom Bett und schlägst es auf. Decke **Karte 34** auf!

1431

Du öffnest den Kleiderschrank. Er ist nahezu leer. Kein Wunder, ein Großteil der Garderobe liegt am Boden verstreut. Das einzige Kleidungsstück im Innern ist ein Pelzmantel. Du durchsuchst angelegentlich die Taschen, findest aber nichts.

1435

Du untersuchst die Packung. Overstolz – dieselbe Marke, die auch du rauchst.

1448

Du untersuchst die Kleidungsstücke auf dem Boden. Sie scheinen einer schlanken Frau zu gehören. Die meisten wirken stilvoll, stellenweise aber etwas abgetragen.

1450

Du untersuchst den Füllhalter. Ein ganz normales Schreibgerät.

1451

Lies **Eintrag 0121!**

1518

Der Schlüssel passt nicht durch den Flaschenhals.

1523

Dein Glas ist noch ausreichend gefüllt.

1534

Die Hauswirtin dürfte es nicht allzu witzig finden, wenn du ihre teuren Spirituosen an die Zimmerpflanze verschwendest.

1546

Du füllst Ingrid Kramers Cognacschwenker von Neuem zur Hälfte mit der bernsteinfarbenen Flüssigkeit. »Ick seh schon: Wir zwei beide verstehen uns!«, freut sich die Hauswirtin und leert das Glas in einem Zug – ein Vorgang, der sich in den nächsten Minuten mehrfach wiederholt. Decke **Karte 12** auf!

1616

Am nächsten Morgen gibst du dich ins Scheunenviertel, wo Diotima Möllers Wohnung liegt. Eduards Schwester bewohnt ein Zimmer im

ersten Stock eines heruntergekommenen Mietshauses. Du klopfst an die Tür, doch es erfolgt keine Reaktion. »Dio is nich da«, erklärt dir eine alte Frau, die im Erdgeschoss die Fliesen feudelt. Du erfährst, dass Diotima für einige Tage weggefahren ist, um eine kranke Tante zu pflegen. Du erfährst weiter, dass die Ärmste mit Schüttellähmung und einem Klumpfuß gestraft und kaum in der Lage ist, selbst für ihren Lebensunterhalt zu sorgen. Allmählich begreifst du, weshalb ihr Bruder sich für sie verantwortlich fühlt. Der Zettel an ihrer Tür, so die Alte, sei eine Botschaft für Dios einzige Freundin, wo der Wohnungsschlüssel zu finden sei, damit sie alle paar Tage die Blumen gießen könne. Decke **Karte 31** auf!

- 1650** Entferne **Karte 41!** Eine ganze Weile folgst du dem Wagen. Schließlich stoppt er vor einem Nachtimbiss. Der Fahrer steigt aus und geht in aller Seelenruhe eine Bratwurst essen. Dies war offensichtlich *nicht* Siggil! Ob dessen Anschlag auf Dettmann glückt, wirst du nun leider nicht miterleben. Zähneknirschend lässt du dich nach Hause bringen und begibst dich zu Bett. Spät am folgenden Tag rappelst du dich auf, um deine Ermittlungen fortzusetzen. Begib dich dafür an einen *anderen Ort!* Steht dir keine Option oder Adresse mehr zur Verfügung, lies **Eintrag 4261!**
- 1657** Dieser Kellerraum verfügt über eine aufwärts führende Treppe. Du bist dir nicht sicher, ob es die ist, von der der Barmann sprach, auf jeden Fall führt sie in einen Hinterhof, wo von Polizeibeamten keine Spur zu sehen ist. Im Laufschrift entfernst du dich vom *Flamingo*. Decke **Karte 37** auf!
- 1718** Das ergibt leider keinen Sinn.
- 1721** Du stocherst mit der Klinge des Taschenmessers in der Asche herum, ohne etwas Aufschlussreiches zu entdecken.
- 1726** Klar, du könntest Dettmanns Taschenmesser in den Müll werfen. Aber wozu?
- 1728** Nacheinander klappt du alle Klingen und Werkzeuge des Messers auf und wieder zu.
- 1730** Mithilfe des Taschenmessers entfernst du die obere Abdeckung der Schreibmaschine und schaut hinein. Keine silberne Zigarettenspitze.
- 1732** Du erwägst, Dettmanns Teppich mit der Klinge des Taschenmessers ein wenig zu verschandeln, entscheidest dich dann aber dagegen. Der Kommissar muss nicht wissen, dass du hier warst.
- 1735** Das ergibt leider keinen Sinn.
- 1744** Nacheinander klappt du alle Klingen und Werkzeuge des Messers auf und wieder zu.
- 1750** Das ergibt leider keinen Sinn.
- 1819** Das ergibt leider keinen Sinn.
- 1820** Der Schlüssel passt, das Schließfach öffnet sich. Einen Augenblick später liegt sie endlich vor dir – die Zigarettenspitze aus Sterling-Silber mit den verräterischen Initialen W.K. Erleichtert nimmst du das Erbstück wieder an dich. Damit wäre Dettmanns perfidem Plan ein Riegel vorgeschoben ...

vorerst. Denn natürlich kann es dem korrupten Kommissar jederzeit einfallen, dich wieder mit seinem Wissen um deine ganz reale kriminelle Vergangenheit zu erpressen. Doch was ist das? Unter der Zigarettenspitze liegt noch etwas in dem Schließfach ... Entferne **Karte 48**, nimm den Pappeinleger aus der Spielbox und decke das darunter verborgene **INDIZ** auf! (Es bleibt fortan aufgedeckt liegen.)

- 1821** Du stocherst mit dem Schlüssel in der Asche herum, ohne etwas Aufschlussreiches zu entdecken.
- 1823** Wenn du den Schlüssel in den Cognacschwenker fallen lässt, besteht die Gefahr, dass du ihn beim Trinken versehentlich herunterschluckst. Lieber nicht.
- 1826** Du wirfst den kleinen Schlüssel in Dettmanns Papierkorb. Entferne **Karte 42!**
- 1828** Du hantierst mit dem kleinen Schlüssel. Jetzt ist er voller schwarzer Schmierspuren.
- 1829** Wenn du den kleinen Schlüssel in Ingrid Kramers Glas praktizierst, besteht die Gefahr, dass sie ihn versehentlich verschluckt. Lieber nicht.
- 1830** Das ergibt leider keinen Sinn.
- 1832** Das ergibt leider keinen Sinn.
- 1833** Das ergibt leider keinen Sinn.
- 1834** In einem unbeobachteten Moment drückst du den kleinen Schlüssel tief in die Erde der Topfpflanze. Entferne **Karte 42!**
- 1835** Das ergibt leider keinen Sinn.
- 1836** Du nimmst den kleinen Schlüssel in die Hand. Und nun?
- 1837** Du nimmst den kleinen Schlüssel in die Hand. Aber wozu?
- 1839** Das ergibt leider keinen Sinn.
- 1840** In einem unbeobachteten Moment drückst du den kleinen Schlüssel tief in die Erde der Topfpflanze. Entferne **Karte 42!**
- 1841** Du nimmst den kleinen Schlüssel in die Hand. Aber wozu?
- 1844** Du hantierst ein wenig mit dem kleinen Schlüssel. Und jetzt?
- 1846** Wenn du den kleinen Schlüssel in Ingrid Kramers Glas praktizierst, besteht die Gefahr, dass sie ihn versehentlich verschluckt. Lieber nicht.
- 1848** Das ergibt leider keinen Sinn.
- 1849** Mit einem Metallschlüssel lässt sich kein Glas schneiden.
- 1850** Das ergibt leider keinen Sinn.
- 1937** Du hebst einen der Backsteine auf. Und nun?
- 1938** Das ergibt leider keinen Sinn.
- 1941** Du hebst einen der Backsteine auf. Und nun?
- 1949** Mit einem Backstein aus dem Hof schlägst du kurzerhand das Fenster ein. Das Klirren fällt leiser aus, als du befürchtet hattest ... Hat es trotzdem jemand gehört? Liegt aktuell **Karte 13** offen aus? Ist dies der Fall, lies **Eintrag 2461!** Ist diese Karte *nicht* aufgedeckt, lies **Eintrag 4781!**
- 2035** Mit ein paar Zigaretten hat noch niemand ein Schloss geöffnet.

- 2050 Der Füllhalter passt nicht ins Schlüsselloch.
- 2126 Wieso willst du für Dettmann sauber machen? Soll der Kommissar seinen Dreck doch selbst entsorgen.
- 2128 Deine Fingerspitze ist bereits hinreichend geschwärzt.
- 2130 Du überlegst, den Inhalt von Dettmanns Aschenbecher in seine Schreibmaschine zu kippen ... aber was würde das bringen?
- 2131 Das ergibt leider keinen Sinn.
- 2132 Du erwägst, den Inhalt von Dettmanns Aschenbecher auf den Teppich zu kippen, entscheidest dich dann aber dagegen. Der Kommissar soll besser nicht wissen, dass du hier warst.
- 2135 Warum solltest du ungerauchte Zigaretten in den Ascher geben?
- 2144 Mit dem Finger wühlst du zwischen Dettmanns Zigarettenkippen herum, ohne etwas Aufschlussreiches zu entdecken. Im Anschluss ist die Spitze deines Handschuhs mit einer schwarzen Ascheschicht bedeckt. Decke **Karte 23** auf!
- 2150 Das ergibt leider keinen Sinn.
- 2162 Der Wachmann vergleicht die Zahl mit einer Liste, dann nickt er. »Folgen Sie mir bitte, Herr Dettmann.« Decke **Karte 48** auf!
- 2165 Das ergibt leider keinen Sinn.
- 2222 Dir wird abwechselnd heiß und kalt, als du begreifst, dass du nichts gegen Dettmanns perfide Verleumdung unternehmen kannst. Decke **Karte 49** auf!
- 2224 Das ergibt leider keinen Sinn.
- 2233 Decke **Karte 28** auf!
- 2245 In diesem Kellerraum gibt es eine aufwärts führende Treppe. Du bist dir nicht sicher, ob es die ist, von der der Barmann sprach, auf jeden Fall führt sie ins Freie, in einen Hinterhof, wo von Polizeibeamten keine Spur zu sehen ist. Rasch entfernst du dich vom *Flamingo*. Decke **Karte 37** auf!
- 2334 Du versuchst, den Inhalt deines Cognacschwenkers unbemerkt in den Topf der Zimmerpflanze zu kippen. Leider ist Ingrid Kramer nicht betrunken genug, als dass ihr diese Frechheit entgehen würde. »Wenn Sie meinen Cognac nicht wollen, wollen Sie auch meine Wohnung nicht!«, schnaubt sie und weist dir die Tür. Mit eingezogenem Kopf verlässt du die Wohnung. Decke **Karte 13** auf!
- 2346 *Pling!* Du stößt mit Ingrid Kramer an und leerst wie sie dein Glas. Als die Hauswirtin dir nachschenkt, lächelt sie lasziv. »Det könnte ein netter Abend werden, wie?«
- 2461 Rasch kletterst du durch die Öffnung, ziehst die Vorhänge beiseite ... und stehst in Harald Dettmanns Wohnung. Doch bevor du dich umsehen kannst, ertönt von draußen eine schrille Stimme: »EINBRECHER! POLIZEI!« Verdammst – Dettmanns Hauswirtin hat den Lärm gehört! Panisch steigst du zurück auf die Feuerleiter. Hinunter kannst du nicht,

sonst könnten Frau Kramer oder irgendwelche Nachbarn, die bereits die Fenster aufreißen, dich sehen und später identifizieren. In einem halbsbrecherischen Manöver hechtest du zur Feuerleiter des Nachbarhauses, kletterst diese empor bis aufs Dach, überspringst dort die Zwischenräume zu mehreren angrenzenden Häusern und kehst rund hundert Meter entfernt über eine Dachrinne zum Boden zurück. Dann machst du, dass du nach Hause kommst. Ein Einbruch bei Dettmann kommt fortan nicht mehr infrage – der Kommissar wird ab sofort erhöhte Sicherheitsmaßnahmen ergreifen. Wütend und todmüde wirfst du dich aufs Bett und schläfst zwölf Stunden durch. Entferne **Karte 13!** Am folgenden Abend kannst du dich an einen *anderen Ort* begeben. Steht dir keine Option oder Adresse mehr zur Verfügung, lies **Eintrag 4261!**

- 2500** Decke **Karte 47** auf!
- 2527** Das ergibt leider keinen Sinn.
- 2531** Du rückst den Spiegel so, dass du den Kleiderschrank darin erkennen kannst. Dir fällt nichts auf.
- 2534** Decke **Karte 29** auf!
- 2535** Du betrachtest die Zigarettenpackung im Spiegel. Dort liest sich der Markenname ZLOTSREVO.
- 2548** Das ergibt leider keinen Sinn.
- 2550** Du betrachtest den Füllhalter im Spiegel. Schön.
- 2628** Du durchsuchst den Papierkorb, aber nichts ist drin. Dettmann muss ihn erst kürzlich geleert haben.
- 2630** Die Schreibmaschine passt nicht in den Papierkorb.
- 2631** Das ergibt leider keinen Sinn.
- 2632** Der Teppich passt nicht in den Papierkorb.
- 2633** Das ergibt leider keinen Sinn.
- 2635** Warum die Zigaretten wegwerfen? Spätestens, wenn du die Zigaretten spitze deines Vaters zurückhast, willst du dir eine davon anstecken.
- 2644** Du durchsuchst den Papierkorb, aber nichts ist drin. Dettmann muss ihn erst kürzlich geleert haben.
- 2650** Wieso den hübschen Füllhalter wegwerfen? Vielleicht kann er dir noch von Nutzen sein.
- 2731** Wenn die Besitzerin gewollt hätte, dass ihr Notizbuch im Kleiderschrank liegt, hätte sie es gewiss selbst dort hingeräumt.
- 2735** Das ergibt leider keinen Sinn.
- 2748** Das ergibt leider keinen Sinn.
- 2750** Nach kurzer Überlegung siehst du davon ab, etwas in das Buch zu kritzeln. Niemand braucht zu wissen, dass du hier warst.
- 2830** Deine Fingerspitze ist bereits hinreichend geschwärzt.
- 2832** Du rollst den Teppich zurück. Decke **Karte 20** auf!
- 2835** Du untersuchst die Packung. Overstolz – dieselbe Marke, die auch du rauchst.
- 2850** Du untersuchst den Füllhalter. Ein ganz normales Schreibgerät.

- 3000** Der Gorilla lässt dich passieren. Im Innern des *Flamingo* empfangen dich Zigarrenrauch und laute Jazzmusik. Russische Gäste bilden die Mehrheit. Du setzt dich an die Bar, bestellst einen Whisky und versuchst, den Russen hinterm Tresen in ein Gespräch zu verwickeln. Wie sich herausstellt, kennt er die verschwundene Sängerin, die er beharrlich Swetlana nennt. »Hat sich seit Wochen nicht mehr blicken lassen ...«, vertraut er dir an, nachdem du deinen Drink mit einem viel zu großen Schein bezahlt und ihm bedeutet hast, dass er den Rest behalten soll, »... genau wie ihr Partner.« Du hakst nach und erfährst, dass Tretschkows Sängerin mit einem Russen namens Kardakow liiert war. Beide kamen gewöhnlich zusammen ins *Flamingo*, waren gute Freunde des Betreibers. »Aber dann sah man plötzlich keinen von beiden mehr«, fährt der Barkeeper fort. Dass das Paar Berlin verlassen hat, glaubt er nicht. »Dann hätte Alexej Iwanowitsch bei seinem letzten Besuch kaum seinen pelzgefütterten Mantel hiergelassen. Der hängt immer noch im Keller und ...« Ein plötzlicher Tumult an der Tür lässt ihn verstummen. Decke **Karte 36** auf!
- 3032** Das ergibt leider keinen Sinn.
- 3035** Das ergibt leider keinen Sinn.
- 3044** Du fährst mit dem Finger am Farbband der Schreibmaschine entlang. Resultat: Die Spitze deines Handschuhs färbt sich schwarz. Decke **Karte 23** auf!
- 3050** Das ergibt leider keinen Sinn.
- 3135** Warum willst du die Zigaretten hierlassen? Du weißt nicht, ob die Bewohnerin dieser Räume raucht.
- 3148** Es ist nicht deine Aufgabe, die Kleidungsstücke der Sängerin aufzuräumen.
- 3150** Das ergibt leider keinen Sinn.
- 3235** Das ergibt leider keinen Sinn.
- 3244** Du rollst den Teppich zurück. Decke **Karte 20** auf!
- 3246** Lies **Eintrag 4870!**
- 3250** Du erwägst, Dettmanns Teppich mit einigen dekorativen Tintenklecksen zu versehen, entscheidest dich dann aber dagegen. Der Kommissar soll lieber nicht wissen, dass du hier warst.
- 3280** Lies **Eintrag 0255!**
- 3333** Es dauert rund zwei Stunden, bis du die Posener Straße erreicht und den Zugang zum *Venuskeller* gefunden hast, eine finstere Kellertreppe in einem ebensolchen Hinterhof. Durch die schwere Eisentür dringt dumpfe Musik nach draußen. Du fürchtest, dass man dich ohne Mitgliedschaft oder zumindest einen Fürsprecher in eine derartige Lokalität kaum einlassen wird. Doch du hast Glück: Hinter dem Gitterfensterchen der Eingangstür tut ein alter Bekannter von der Berolina Dienst. Nachdem er dich erkannt und dein Versprechen entgegen-

genommen hat, sich bei nächster Gelegenheit für die Gefälligkeit erkenntlich zu zeigen, lässt er dich mit gönnerhaftem Nicken ein.

Decke **Karte 25** auf!

- 3335** Möller ist nicht bei Bewusstsein, er kann keine Zigarette annehmen.
- 3336** Du rüttelst Möller, aber er wacht nicht auf. Er wird vermutlich noch etliche Stunden schlafen.
- 3339** Das ergibt leider keinen Sinn.
- 3350** Das ergibt leider keinen Sinn.
- 3446** Das ergibt leider keinen Sinn.
- 3459** Entferne **Karte 41!** Du verfolgst Siggis Wagen bis zu einer Kneipe im Wedding. Dort beobachtest du, wie sich Marlows Schläger in einer finsternen Gasse versteckt und wartet. Du zahlst das Taxi und beziehst unbemerkt in einem zurückgesetzten Hauseingang auf der gegenüberliegenden Straßenseite Stellung. Eine Stunde später verlässt eine Gestalt in Mantel und Hut die Kneipe. Dettmann! Du beobachtest gebannt, wie der Kommissar in die Gasse einbiegt, offenbar sein Heimweg. Sekunden später dringen ein Schrei und Geräusche eines Handgemenges daraus hervor. Du freust dich schon, dass Dettmann endlich bekommt, was er verdient – da fliegt Siggis plötzlich in hohem Bogen aus der Gasse und landet schwer auf der Straße! Jetzt erst erinnerst du dich, dass Dettmann vor Zeiten einmal eine Kampfsportausbildung erwähnte ... Wie ein Kastenteufel schießt jetzt auch der Kommissar aus der Gasse, wobei er mit der Rechten eine Pistole aus der Tasche reißt. *Pling!* Etwas fällt auf den Asphalt. Dettmann bemerkt es nicht und setzt Siggis nach, der sich aufgerappelt hat und Fersengeld gibt. Sekunden später sind beide um die nächste Ecke verschwunden. Schade, das ging leider in die Hose. Aber was ist dem Kommissar da aus der Tasche gefallen? Geduckt schleichst du zu der Stelle hinüber ...
Decke **Karte 42** auf!
- 3536** Du untersuchst die Packung. Overstolz – dieselbe Marke, die auch du rauchst.
- 3538** Eine Zigarette dürfte den Whisky kaum wohlschmeckender machen.
- 3539** Das ergibt leider keinen Sinn.
- 3544** Du untersuchst die Packung. Overstolz – dieselbe Marke, die auch du rauchst.
- 3548** Das ergibt leider keinen Sinn.
- 3550** Das ergibt leider keinen Sinn.
- 3639** Du untersuchst Möllers Wohnung. Asiatische Götzenfigürchen, kleine Pyramiden aus Ton, Räucherwerk ... nichts, was dir weiterhelfen könnte.
- 3650** Momentan gibt es nichts zu notieren.
- 3749** Es ist zu gefährlich, das Fenster mit der bloßen Hand einzuschlagen. Du könntest dich verletzen.
- 3850** Das ergibt leider keinen Sinn.

- 3950 Das ergibt leider keinen Sinn.
- 4261 Du hast dich in deinen Ermittlungen festgefahren, weißt nicht mehr weiter. Die nächsten Tage und Nächte verbringst du damit, zielloos die Stadt zu durchstreifen und dich umzuhören. Doch weder findest du so etwas über den Aufenthaltsort des Sorokin-Goldes heraus, noch erlangst du das belastende Indiz zurück, das Dettmann dir gestohlen hat. Deine Zuversicht, heil aus dieser Geschichte herauszukommen, schwindet mehr und mehr ... Decke **Karte 46** auf!
- 4450 Du untersuchst den Füllhalter. Ein ganz normales Schreibgerät.
- 4546 Lies **Eintrag 0121!**
- 4560 Mit einer Pranke von der Größe einer Bratpfanne stößt der Türsteher dich zurück. »Njet! Du nicht, Briderchen!« Du beschließt, es lieber nicht auf eine Auseinandersetzung ankommen zu lassen. Das bedeutet, deine Spur endet hier. Begib dich stattdessen an einen *anderen Ort!* Steht dir keine Option oder Adresse mehr zur Verfügung, lies **Eintrag 4261!**
- 4590 Nichts tut sich. Rasch kletterst du durch die Öffnung, ziehst die Vorhänge beiseite – und erstarrst. In der Wohnung dahinter brennt Licht! Vor einem Schreibtisch an der gegenüberliegenden Wand steht ein Mann, eine Mauser-Pistole im Anschlag. Harald Dettmanns Gesicht ist eine höhnische Grimasse. »Kettler!«, begrüßt er dich. »Was verschafft mir dieses unerwartete Vergnügen? Lass mich raten: Du willst dir deine Zigarettenspitze zurückholen, hab ich recht? Tja, daraus wird leider nichts, fürchte ich. Und da ich dir offenbar nicht trauen kann, habe ich künftig keine Verwendung mehr für dich.« Ohne die Waffe zu senken, hebt er den Hörer vom Telefon und lässt sich mit der Roten Burg verbinden. Der Wohnungseinbruch, für den du wenige Minuten später festgenommen wirst, kommt Dettmann wie gerufen, um seinen Verleumdungsfeldzug gegen dich einzuleiten – vom Einbrecher zum Mörder ist es bekanntlich nur ein kleiner Schritt. Decke **Karte 49** auf!
- 4769 Du betrittst einen kleinen Raum voller Vorratsschränke. An einer Wand gibt es eine Garderobenleiste, an der mehrere Jacken und Mäntel hängen, am gegenüberliegenden Ende führt eine Treppe zum Straßenniveau hinauf. Als du auf die Stufen zugehst, kommen dir die Worte des Barmannes in den Sinn. Ob es sich bei einem dieser Mäntel um den von Alexej Iwanowitsch Kardakow handelt, des Lebensgefährten der verschwundenen Sängerin? Du siehst die Kleidungsstücke durch ... tatsächlich: Einer der Mäntel ist dick mit Pelz gefüttert, in den Kragen sind in kyrillischer Schrift die Initialen seines Besitzers eingenäht. In einer Innentasche findest du ein Stück Papier, das du an dich nimmst. Öffne **Dokument 3!** Dann machst du, dass du die Treppe hinauf- und durch den menschenleeren Hinterhof so rasch wie möglich vom *Flamingo* fortkommst. Decke **Karte 37** auf!
- 4781 Niemand scheint den Lärm gehört zu haben. Du kletterst durch die

Öffnung, ziehst die Vorhänge beiseite – und stehst in Harald Dettmanns Wohnung. Decke **Karte 17** auf!

4850 Du siehst keinen Sinn darin, die Kleidungsstücke mit Tintenklecksen zu verschandeln.

4870 Nach einigen weiteren willkürlich eingeschlagenen Abzweigungen musst du es dir eingestehen: Du hast dich verfranzt und keine Ahnung, wo Dettmanns falscher Zeuge wohnen könnte. Enttäuscht brichst du die Suche ab. Entferne **Karte 28**, anschließend begib dich an einen *anderen Ort*! Steht dir keine Option oder Adresse mehr zur Verfügung, lies **Eintrag 4261!**

5009 In gut geölten Scharnieren schwingt die Stahltür des geheimen Fachs auf. Decke **Karte 22** auf!

5061 Du willst gerade durch die Öffnung klettern, da ertönt von draußen eine schrille Stimme: »EINBRECHER! POLIZEI!« Verdammt – Dettmanns Hauswirtin hat den Lärm gehört! Panisch steigst du zurück auf die Feuerleiter. Hinunter kannst du nicht, sonst könnten Frau Kramer oder irgendwelche Nachbarn, die bereits die Fenster aufreißen, dich sehen und später identifizieren. In einem halbsbrecherischen Manöver hechtest du zur Feuerleiter des Nachbarhauses, kletterst diese empor bis aufs Dach, überspringst dort die Zwischenräume zu mehreren angrenzenden Häusern und kehrst rund hundert Meter entfernt über eine Regenrinne zum Boden zurück. Dann machst du, dass du nach Hause kommst. Ein Einbruch bei Dettmann kommt fortan nicht mehr infrage – der Kommissar wird ab sofort erhöhte Sicherheitsmaßnahmen ergreifen. Wütend und todmüde wirfst du dich aufs Bett und schläfst zwölf Stunden durch. Entferne **Karte 13!** Am folgenden Abend kannst du dich an einen *anderen Ort* begeben. Steht dir keine Option oder Adresse mehr zur Verfügung, lies **Eintrag 4261!**

5157 Decke **Karte 50** auf!

5460 Lies **Eintrag 0255!**

6263 Lies **Eintrag 1230!**

6464 Ungesehen schleichst du durch die Finsternis zu der Stelle, die Marlow am Telefon erwähnte. Auf dem Gleis vor dem erwähnten Prellbock stehen mehrere Dutzend Kesselwagen – möglicherweise die Chemikalien, die die Gräfin Sorokina aus Leningrad bestellt hatte? Nirgends ist eine Menschenseele zu sehen, aber das will nichts heißen. Du kletterst aufs Dach eines nahe gelegenen Warenschuppens und wartest. Eine gute Stunde später tut sich etwas: Ein Mann – dank deiner regelmäßigen Bekanntschaft mit der Berliner Polizei erkennst du ihn als Oberkommissar Bruno Wolter – nähert sich dem Kesselwagenzug, begleitet von fünf Kerlen, vermutlich ebenfalls Polizisten. Ein Wachmann, dem du vorhin zum Glück nicht über den Weg gelaufen bist, stellt sich den Männern entgegen. Ein Wortwechsel folgt. Du rutschst zum Rand des Dachs, um mehr zu verstehen – und zuckst zurück! Aus den Schatten neben dem

Gleis ist ein Mann mit Hut und Mantel aufgetaucht, eskortiert von einem Asiaten sowie einer Gruppe bewaffneter Männer. Johann Marlow!
Du hattest also recht: Dieses Treffen hat mit dem Sorokin-Gold zu tun.
Decke **Karte 44** auf!

6578
7171

Lies **Eintrag 0255!**

Dank des seltenen Vornamens sollte es Theo »die Spinne« Kretschmar wenig Mühe bereiten, die Adresse von Diotima Möller für dich herauszufinden. Tatsächlich ruft er dich bereits am folgenden Abend zurück und teilt dir mit, das Mädchen wohne in der Dragonerstraße, Hausnummer 57. Von dieser Straße hast du noch nie gehört. Du ziehst deinen Stadtplan zurate, um herauszufinden, wohin du dich begeben musst ...
*Lokalisier die Dragonerstraße auf dem **Plan!** Kennst du den Quadranten, in dem sie liegt, schreib seine Zahl so oft hintereinander, bis du eine vierstellige Zahl erhältst, und lies den entsprechenden Eintrag!*

7700

Flamingo ... Irgendwo hast du diesen Namen schon mal gehört. Natürlich – eine von Russen geführte Bar südlich des Görlitzer Bahnhofs! Sofort machst du dich auf den Weg dorthin. Decke **Karte 35** auf!

7777

Lies **Eintrag 0255!**

7982

Lies **Eintrag 1230!**

8284

Du beziehst einen Beobachtungsposten auf dem Dach eines leeren Viehwaggons. Mehrere Stunden harrst du aus, ohne dass etwas passiert. Dann ertönen in der Ferne plötzlich Schüsse, gefolgt vom Gebrüll zahlreicher Personen. Der Lärm lässt es dir geraten erscheinen, dich schleunigst zu verdrücken. Du kletterst vom Waggon und läufst los – als hinter dir ein gellender Warnruf ertönt. Jemand befiehlt dir, stehen zu bleiben. Du rennst weiter. Da zerreißt ein Pistolenschuss die Nacht! Ein heißer Schmerz fährt dir in die Schulter, du schlägst hart auf den Boden auf ... dann: nichts mehr. In einem Krankenhaus kommst du wieder zu dir. Wie sich herausstellt, ist die Schussverletzung nicht weiter dramatisch. Wesentlich ungünstiger ist, dass dich irgendjemand angeschwärzt hat, zu einer Gruppe waffenschiebender SA-Leute zu gehören, die in jener Nacht auf dem Güterbahnhof mit Männern Johann Marlows aneinandergerieten. Du kannst dich des Verdachts nicht erwehren, dass Dr. M. höchstpersönlich dahintersteckt – schließlich hatte er dir ausdrücklich untersagt, weiter nach dem Gold zu forschen. Das hast du jetzt davon.
Decke **Karte 49** auf!

8888

Decke **Karte 43** auf!

9599

Lies **Eintrag 0255**

