



CODEHEFT

CODEHEFT

ars  edition

TW: Suizid

0112 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
0117 Nichts tut sich – die Tür bleibt geschlossen.
0204 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
0208 Sie verzwirbeln die Drähte und drücken erneut auf den Taster. Nichts! In diesem Augenblick bohrt sich ein heißer Schmerz in Ihren Rücken. Ein letztes Mal hören Sie das raue Gelächter des Unbekannten, dann stürzen Sie zu Boden. Decken Sie **Karte 47** auf!

0225 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
0327 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
0369 Klackkk – das Schloss ist offen! Decken Sie **Karte 24** auf!
0418 Sie legen auch Ihre zweite Hand an den Schaft der Narkoseflinte.
0423 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
0428 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
0443 Sie reißen das Narkosegewehr hoch, zielen und drücken ab. Treffer! Der Killer starrt überrascht den federbewehrten Pfeil an, der in seiner Brust steckt. Er macht einen weiteren Schritt ... und stürzt zu Boden!
»Hätte Sie gleich erschießen sollen, statt Sie hierher, auf meinen privaten Trainingsparcours zu schaffen«, keucht er. »Aber das ... nützt Ihnen nichts. Ich verbocke NIE einen Auftrag! Sie werden sterben, genau wie Sie es bestellt haben. Selbst ... wenn ... Sie das *Offensichtliche* tun!« Damit verliert er das Bewusstsein. Rasch checken Sie seinen Puls: schwach, aber regelmäßig. Sie haben keine Ahnung, wie hoch die Dosis war, vermutlich aber, dass der Mann mindestens einen Tag schlafen wird. Zur Sicherheit verknoten Sie ihm mit seinem Gürtel Hände und Füße hinter dem Rücken. Dann durchsuchen Sie seine Kleidung. Decken Sie **Karte 35** auf!

0506 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
0512 Sie benetzen das Kaugummipäckchen mit Mineralwasser. Spektakulär.
0513 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
0514 Sie gießen Mineralwasser über die Blende des Türschlosses. Nichts passiert. Natürlich.
0515 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
0517 Sie befeuchten Ihre Schleuder mit Mineralwasser. Jetzt ist sie nass.
0520 Sie nässen die Zahnseide mit Mineralwasser. Der Unterschied ist nicht merklich.

0521 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
0522 Sie befeuchten das Gummiband mit etwas Mineralwasser. Bloß ... wozu?
0525 Etwas Mineralwasser auf den Hocker ... Nun ist er nass.
0527 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
0528 Nichts tut sich – die Tür bleibt geschlossen.
0529 Jetzt ist Ihre Angelschnur feucht. Und weiter?
0531 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
0534 Eine mineralwasserbefeuchtete Schleuder. Sehr schön.
0536 Sie geben eine Dosis Schmerzmittel in das Mineralwasser und

trinken von dem Gemisch. Kurz darauf spüren Sie, wie die mörderischen Kopfschmerzen nachlassen – endlich können Sie Ihre Gedanken ordnen. Auch lesen können Sie jetzt wieder: Wenn Sie auf einen Text stoßen, der auf den ersten Blick keinen Sinn zu ergeben scheint, dechiffrieren Sie ihn wie folgt: Alle Vokale im betreffenden Text sind keine Vokale; sondern zeigen lediglich einen fehlenden Wortabstand an. Die echten Vokale wurden um jeweils eine Position im Alphabet nach hinten versetzt. (Ein F ist also nicht zwangsläufig ein F, sondern möglicherweise ein E etc.) Wenn Sie diese Mechanismen rückgängig machen, verstehen Sie den Text.

0538 Jetzt ist der Kerzenständer feucht.
0539 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
0540 So weit können Sie das Mineralwasser nicht verspritzen.
0542 Sie befeuchten den Schlüssel mit etwas Wasser. Bald wird er wieder trocken sein.

0544 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
0547 Sie benutzen das Wasser, um einige Tabletten aus dem Röhrchen zu schlucken. Wenige Minuten später werden Ihre Lider schwer. Sie taumeln zum Bett, lassen sich darauffallen und schlafen ein. Während Sie schlummern, wird die Zimmertür geöffnet, und ein Fremder betritt den Raum, eine Rasierklinge in der Hand. Sie erwachen von einem heißen Schmerz an Ihrer Kehle ... Decken Sie **Karte 47** auf!

0549 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
0608 Sie verzwirbeln die Drähte und drücken erneut auf den Taster. Nichts! In diesem Augenblick bohrt sich ein heißer Schmerz in Ihren Rücken. Ein letztes Mal hören Sie das raue Gelächter des Unbekannten, dann stürzen Sie zu Boden. Decken Sie **Karte 47** auf!

0613 Warum wollen Sie die schöne Skiausrüstung den Berghang hinunterwerfen?
0615 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
0616 Sie schleudern den Schlüssel den Hang hinab – Sie werden ihn nicht mehr brauchen. Entfernen Sie **Karte 35!**

0626 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
0632 Sie beschließen, sich zu Fuß auf den Weg ins Tal zu machen. Doch das ist leichter gesagt als getan: Der Hang ist steil, Sie selbst sind verletzt, ausgelaugt und unterkühlt. Die ersten Minuten geht alles gut, doch dann verlieren Sie im Tiefschnee den Halt und geraten ins Rutschen. Ihr Sturz löst eine Lawine aus, und binnen Sekunden donnern Sie zusammen mit Aberdutzenden Tonnen Schnee zu Tal. Keine 500 Meter von den ersten Häusern des Dorfes entfernt bleiben Sie liegen – mit zerschmetterten Knochen. Decken Sie **Karte 47** auf!

0730 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
0724 Vorsichtig steigen Sie die Stufen hinunter. Als Sie den Fuß der Treppe erreichen, der von einem ausgestopften Eisbär geschmückt wird,

nehmen Sie an der Wand dahinter eine Bewegung wahr: Die Holzvertäfelung schwingt auf, eine Hand mit Pistole wird sichtbar – und schießt! Das Geschoss streift Sie nur, doch der Schmerz lässt Sie dennoch taumeln. Markieren Sie auf der **Karte ZUSTAND** den Oberschenkel! (Sollte er bereits markiert sein, markieren Sie einen beliebigen anderen Körperteil.) Panisch humpeln Sie durch die Lobby davon. Aus dem Augenwinkel erahnen Sie am anderen Ende der Halle eine große Eingangstür, aber der Weg dorthin ist ohne jede Deckung. Sie wenden sich stattdessen nach links, wo eine schmale Passage kurzfristige Sicherheit vor weiteren Treffern verspricht. Nach einem knappen Dutzend Schritten endet sie an einer Tür. Zitternd reißen Sie sie auf, springen hindurch und verriegeln das Schloss hinter sich mit einem innen steckenden Schlüssel. Decken Sie **Karte 25** auf!

0725 Nichts tut sich – die Tür bleibt geschlossen.
0726 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
0746 Vorsichtig steigen Sie die Stufen hinunter. Als Sie den Fuß der Treppe erreichen, der von einer Riterrüstung geschmückt wird, nehmen Sie auf der gegenüberliegenden Seite, hinter einem ausgestopften Eisbären, eine Bewegung wahr: Eine Holzvertäfelung schwingt auf, eine Hand mit Pistole erscheint – und schießt! Das Projektil verfehlt Sie und schlägt in die Rüstung ein. Sie sprinten die restlichen Stufen hinab und weiter durch die Lobby. Aus dem Augenwinkel erahnen Sie am anderen Ende der Halle eine große Eingangstür, aber der Weg dorthin ist ohne jede Deckung. Sie wenden sich stattdessen nach links, wo eine schmale Passage kurzfristige Sicherheit vor weiteren Treffern verspricht. Nach einem knappen Dutzend Schritten endet sie an einer Tür. Zitternd reißen Sie sie auf, springen hindurch und verriegeln das Schloss hinter sich mit einem innen steckenden Schlüssel. Decken Sie **Karte 25** auf!

0751 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
0810 Sie verzwirbeln die Drähte und drücken erneut auf den Taster. Nichts! In diesem Augenblick bohrt sich ein heißer Schmerz in Ihren Rücken. Ein letztes Mal hören Sie das rauhe Gelächter des Unbekannten, dann stürzen Sie zu Boden. Decken Sie **Karte 47** auf!

0813 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
0814 Mit einem Piepsen entriegelt sich die Tür. Dahinter schließt sich ein kurzer Gang an, dem Sie vorbei an mehreren verschlossenen Türen bis zu einer folgen, die nur angelehnt ist. Vorsichtig stoßen Sie sie auf und betreten den dahinterliegenden Raum. Decken Sie **Karte 29** auf!

0815 Sie verzwirbeln die Drähte und drücken erneut auf den Taster. Nichts! In diesem Augenblick bohrt sich ein heißer Schmerz in Ihren Rücken. Ein letztes Mal hören Sie das rauhe Gelächter des Unbekannten, dann stürzen Sie zu Boden. Decken Sie **Karte 47** auf!

0817 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
0819 Sie verzwirbeln die Drähte und drücken erneut auf den Taster. Nichts! In diesem Augenblick bohrt sich ein heißer Schmerz in Ihren Rücken. Ein letztes Mal hören Sie das rauhe Gelächter des Unbekannten, dann stürzen Sie zu Boden. Decken Sie **Karte 47** auf!

0821 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
0823 Sie verzwirbeln die Drähte und drücken erneut auf den Taster. Nichts! In diesem Augenblick bohrt sich ein heißer Schmerz in Ihren Rücken. Ein letztes Mal hören Sie das rauhe Gelächter des Unbekannten, dann stürzen Sie zu Boden. Decken Sie **Karte 47** auf!

0830 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
0833 Sie verzwirbeln die Drähte und drücken wieder auf den Taster. Die Tür gleitet auf! Schon sind Sie hindurch und hetzen einen neuen Korridor entlang. Der Mann mit dem Messer folgt Ihnen! Plötzlich stolpern Sie und schlagen hart mit dem Kopf gegen eine der unzähligen nummerierten Zimmertüren. Für einen kurzen Moment sehen Sie Sterne. Als Sie wieder zu sich kommen, sitzen Sie auf dem Boden des Korridors – und können sich plötzlich wieder an alles erinnern! Vor Ihrem geistigen Auge sehen Sie, wie die Firma, die Sie über 20 Jahre in harter Arbeit aufgebaut haben, binnen zwei Monaten bankrottgeht. Sie sehen, wie die Liebe Ihres Lebens bei einem Autounfall ums Leben kommt. Sie sehen, wie Sie sich aufgrund übler Nachrede eines Konkurrenten vor Gericht verantworten müssen und Ihr Ruf in der Geschäftswelt zerstört wird. Sie sehen sich selbst, wie Sie den Beschluss fassen, dass dieses Leben nicht länger lebenswert sei. Sie sehen, wie Sie, da Sie nicht den Mumm haben, sich eigenhändig das Licht auszublenden, über Kontakte eines Kollegen einen Auftragskiller engagieren, der Sie umbringen soll. Dieser Auftragskiller ist ... ERI! Decken Sie **Karte 34** auf!

0838 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
0839 Sie verzwirbeln die Drähte und drücken erneut auf den Taster. Nichts! In diesem Augenblick bohrt sich ein heißer Schmerz in Ihren Rücken. Ein letztes Mal hören Sie das rauhe Gelächter des Unbekannten, dann stürzen Sie zu Boden. Decken Sie **Karte 47** auf!

0841 Sie verzwirbeln die Drähte und drücken erneut auf den Taster. Nichts! In diesem Augenblick bohrt sich ein heißer Schmerz in Ihren Rücken. Ein letztes Mal hören Sie das rauhe Gelächter des Unbekannten, dann stürzen Sie zu Boden. Decken Sie **Karte 47** auf!

0845 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
0848 Sie verzwirbeln die Drähte und drücken erneut auf den Taster. Nichts! In diesem Augenblick bohrt sich ein heißer Schmerz in Ihren Rücken. Ein letztes Mal hören Sie das rauhe Gelächter des Unbekannten, dann stürzen Sie zu Boden. Decken Sie **Karte 47** auf!

1016 Sie schleudern den Schlüssel den Hang hinab – Sie werden ihn

- nicht mehr brauchen. Entfernen Sie **Karte 35!**
- 1030** Schwer atmend erreichen Sie die andere Seite. Hinter Ihnen feuert Ihr Verfolger weitere Schüsse ab, doch da auch er über die morschen Balken balancieren muss, verfehlen sie ihr Ziel. Plötzlich schallt ein deutlich hörbares Klicken durch die eisige Luft, gefolgt von einem derben Fluch. Das Magazin des Killers ist leer! Sie haben unterdessen die intakte Wand mit der Schiebetür erreicht. Sie ist verschlossen, doch ein mit »Open« beschrifteter, grün glimmender Taster weckt Hoffnung ... Decken Sie **Karte 33** auf!
- 1036** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1037** Sie atmen noch einmal tief durch, dann verlagern Sie Ihren Schwerpunkt nach vorn, stoßen sich ab und rasen den steilen Abhang hinunter. Decken Sie **Karte 48** auf!
- 1150** Der Schlüssel passt und entriegelt die Tür. Dahinter liegt ein weiterer zwielichtiger Korridor, dem Sie folgen. Sie passieren eine Kreuzung, umrunden eine Kehre – und vernehmen plötzlich Schritte hinter sich im Gang! Als vor Ihnen ein Lift auftaucht, dessen Tür einladend offen steht, springen Sie hinein und hämmern auf die Schließaste. Sekunden später setzt sich der Lift in Bewegung – quälend langsam und nach oben! Schließlich stoppt er, die Türen gleiten auf. Sie sind noch nicht richtig draußen, da peitschen erneut Schüsse durch den Korridor! Ein Einschlag, ein stechender Schmerz – eine weitere Kugel hat Sie gestreift. Markieren Sie einen beliebigen Körperteil auf der **Karte ZUSTAND!** Die Schüsse kamen vom Ende des Flurs. Dort, in einer geöffneten Tür zum Treppenhaus, steht Ihr Verfolger. »Zeit, es zu Ende zu bringen«, ruft er. Sie hetzen den Gang in der entgegengesetzten Richtung hinunter. Erneut bellt die Pistole hinter Ihnen auf, doch diesmal trifft keine der Kugeln ihr Ziel. Sie erreichen eine elektrische Schiebetür und schlagen auf den Öffnungsknopf. Zischend gleitet sie auf, Sie hechten hindurch – in eisige Kälte! Sie stehen unter freiem Himmel auf etwas, das einst eine Dachterrasse gewesen sein muss. Ein Brand hat diesen Bereich hoffnungslos verwüstet. Vom Boden sind nur noch einzelne angeschmorte Balken sowie hier und da ein bröseliger Betonpfeiler übrig. Am gegenüberliegenden Ende des verbrannten Bereichs machen Sie eine geschwärmte Mauer aus, darin: eine weitere Schiebetür, die zurück ins Innere des Gebäudes führt. Hinter Ihnen öffnet sich die Schiebetür für Ihren Verfolger! Panisch rennen Sie los. Decken Sie **Karte 32** auf!
- 1181** Während Sie noch am Tresor zugange sind, öffnet sich über Ihnen eine kleine Wartungsklappe in der Decke. Ein Pistolenlauf schiebt sich hindurch, ein Schuss löst sich – Treffer! Stöhnend taumeln Sie vom Stahlschrank fort. Markieren Sie auf der **Karte ZUSTAND** einen Arm! (Sind bereits beide markiert, wählen Sie einen anderen Körperteil.) Die Pistole verschwindet wieder durch die Öffnung, ein kehliges
- Lachen ist zu hören. Die Luke ist zu klein, als dass der Wahnsinnige mehr als einen Arm hindurchschieben oder Sie sehen könnte, solange Sie nicht direkt darunter stehen. Den Tresor können Sie folglich nicht mehr öffnen. Machen Sie lieber, dass Sie hier rauskommen!
- 1214** Sie wollen Kaugummi ins Türschloss drücken? Eine gute Idee – wenn Sie nie wieder hier herauswollen!
- 1217** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1220** Sie kauen zwei Streifen Kaugummi weich und wickeln rund zehn Meter Zahnseide von der Spule ab. Anschließend nehmen Sie den Kaugummi heraus und drücken ein Ende der Schnur in den zähen Klumpen. Decken Sie **Karte 9** auf!
- 1222** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1225** Sie kauen einen Kaugummistreifen weich und drücken ihn auf den Hocker. Jetzt haben Sie's Ihrem Entführer aber gegeben!
- 1227** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1229** Am Ende Ihrer Angelschnur befindet sich schon ein Klumpen Kaugummi.
- 1230** Nichts tut sich – die Tür bleibt geschlossen.
- 1231** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1234** Sie kauen einen Kaugummistreifen weich, platzieren den Klumpen im Gummiband Ihrer Schleuder und ziehen ab. Er fliegt erstklassig und bleibt dekorativ an einer Wand kleben.
- 1236** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1238** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1240** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1242** Der Schlüssel klebt bereits an einem Batzen gekauten Kaugummi.
- 1244** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1247** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1249** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1262** Sie drücken die Taste. Irgendwo über Ihnen beginnt es zu quietschen, dann senkt sich vor Ihnen die Aufzugskabine herunter. Sie steigen ein. Sekunden später setzt der Lift sich wieder in Bewegung – quälend langsam und nach oben! Nach einer kleinen Ewigkeit bleibt er stehen, die Türen gleiten auf. Sie sind noch nicht richtig draußen, da peitschen Schüsse durch den Korridor! Ein Einschlag, ein stechender Schmerz – eine Kugel hat Sie gestreift! Markieren Sie einen beliebigen Körperteil auf der **Karte ZUSTAND!** Die Schüsse kamen vom Ende des Flurs. Dort, in einer geöffneten Tür zum Treppenhaus, steht Ihr Verfolger. »Zeit, es zu Ende zu bringen«, ruft er. Sie hetzen in der entgegengesetzten Richtung davon. Erneut bellt die Pistole auf, doch diesmal verfehlt die Kugel Sie. Sie erreichen eine elektrische Schiebetür, schlagen auf den Öffnungsknopf und springen durch die aufzischende Öffnung – hinaus in eisige Kälte! Sie stehen unter freiem Himmel auf etwas, das einst eine Dachterrasse gewesen sein muss. Ein Brand hat diesen Bereich hoffnungslos verwüstet. Vom Boden sind nur noch

- angeschmorte Balken sowie hie und da ein bräseliger Betonpfeiler übrig. Am gegenüberliegenden Ende machen Sie eine geschwärtzte Mauer aus, darin: eine zweite Schiebetür, die zurück ins Innere des Gebäudes führt. Hinter Ihnen öffnet sich die Schiebetür für Ihren Verfolger ... Panisch rennen Sie los, auf die andere Seite zu. Decken Sie **Karte 32** auf!
- 1316** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1332** Bibbernd steigen Sie in die Skistiefel, schließen die Bindungen und umfassen die Skistöcke. Decken Sie **Karte 42** auf!
- 1349** Nichts tut sich – die Tür bleibt geschlossen.
- 1417** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1420** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1422** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1425** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1427** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1429** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1431** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1433** Bevor Sie den korrekten Code für den Notstopp eingeben können, hat der Lift Sie erreicht! Har! kracht der Kabinenboden gegen Ihren Schädel. Sie verlieren den Halt und stürzen ungebremst mehrere Stockwerke in die Tiefe. Mit gebrochenen Knochen kommen Sie am Grund des Schachts zu liegen. Sekunden später senkt sich die Kabine mit der Gewalt einer Schrottpresse auf Sie herab. Decken Sie **Karte 47** auf!
- 1436** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1438** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1440** Der Schlüssel ist zu weit entfernt, um damit das Schloss zu öffnen.
- 1441** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1442** Der Schlüssel passt! Sie entriegeln die Tür und treten in einen dämmrig beleuchteten Korridor hinaus. Rechter Hand erkennen Sie weitere Zimmertüren, linker Hand beschreibt der Flur eine Biegung. Auch hier wirkt alles heruntergekommen und wie lange nicht mehr in Betrieb. Plötzlich schiebt sich eine Pistole um die Ecke der Gangbiegung und richtet sich auf Sie! Ein Schuss donnert durch den Flur, ein sengender Schmerz fährt Ihnen durch den Arm. Man hat auf Sie geschossen! Decken Sie die **Karte ZUSTAND** auf und markieren Sie einen Arm! Der Treffer ist nur ein Streifschuss, doch er tut höllisch weh. Ohne darauf zu warten, ob der Unbekannte ein weiteres Mal schießt, wenden Sie sich nach rechts und rennen los. Ein zweiter Schuss kracht los, doch die Kugel verfehlt Sie. Sie umrunden eine Gangbiegung. Hastige Schritte hinter Ihnen verkünden, dass der Fremde Ihnen auf den Fersen ist! Alle Zimmertüren sind verschlossen, also setzen Sie Ihren verzweifelten Sprint fort, den Gang hinunter und um eine weitere Biegung ... Decken Sie **Karte 12** auf!
- 1447** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1448** In Ihrer Eile vertun Sie sich und erwischen einen Balken, der durch die zurückliegende Feuersbrunst und den jahrelangen Wechsel der Jahreszeiten zu marode geworden ist, um Ihr Gewicht zu tragen. Knirschend gibt das Holz nach. Sie stürzen in einen zwei Stockwerke hohen Speisesaal, durchbrechen den Boden zum nächsttieferen Stockwerk und bleiben mit zerschmetterten Knochen liegen. Decken Sie **Karte 47** auf!
- 1449** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1625** Nichts tut sich – die Tür bleibt geschlossen.
- 1645** BUUUUMMM!!! Eine gewaltige, von einem im Türschloss installierten Zünder ausgelöste Explosion zerreißt die Eingangstür – und Sie! Decken Sie **Karte 47** auf!
- 1680** Kaum eine Armeslänge über Ihnen kommt die Kabine zum Stehen. Das war knapp! Mit hämmerndem Herzen klettern Sie abwärts, bis Sie an eine Tür mit der Aufschrift »1. Etage« kommen. Sie lässt sich öffnen. Rasch steigen Sie aus dem Schacht und sehen sich um. Decken Sie **Karte 18** auf!
- 1720** Sie haben Ihre Schleuder bereits mit Zahnseide geladen.
- 1721** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1722** Ihre Schleuder ist bereits mit dem Gummiband ausgerüstet.
- 1725** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1727** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1736** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1738** Der Kerzenständer ist bereits Teil Ihrer Schleuder.
- 1739** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1740** Sie treten an die Lücke zwischen den Brettern, heben die Schleuder und zielen. Diese Idee ist so dämlich, dass sie vielleicht sogar funktionieren könnte ... Treffer! Mit Schmackes klatscht der Kaugummiball auf den allmodischen Schlüssel. Sie ziehen zaghaft ... und Ihre Beute bewegt sich! Jetzt nur keine falsche Bewegung! Behutsam ziehen Sie den Schlüssel über den Rand des Tisches, dann durch den Rahmen des zerstörten Fensters. Die Klebe hält! Bange Sekunden später haben Sie den Schlüssel zu sich hereingezogen. Decken Sie **Karte 11** auf!
- 1744** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1747** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1749** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1827** Nichts tut sich – die Tür bleibt geschlossen.
- 1843** Sie rappeln sich hoch und versuchen, sich Ihres Angreifers mit bloßen Fäusten zu erwehren. Geschwächt, wie Sie sind, landen Sie nicht einen einzigen Schlag, bevor es Ihrem Gegner gelingt, seine Klinge tief in Ihrer Brust zu versenken. Decken Sie **Karte 47** auf!
- 1999** Sie installieren die CO₂-Patrone und laden die Waffe mit dem Narkosepfeil. Decken Sie **Karte 46** auf!
- 2022** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.

- 2025 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2027 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2029 Sie haben sich bereits eine Angelschnur aus Zahnseide gebastelt.
- 2031 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2036 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2038 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2040 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2042 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2044 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2045 Nichts tut sich – die Tür bleibt geschlossen.
- 2047 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2049 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2225 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2227 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2229 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2231 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2234 Sie haben den Kerzenständer bereits mit dem Gummiband versehen.
- 2236 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2238 Sie befestigen das Gummiband an den beiden Enden des Kerzenständers. Decken Sie **Karte 8** auf!
- 2240 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2242 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2244 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2247 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2249 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2491 Quietschend öffnet sich die Tür. Sie springen hindurch und verriegeln die Tür mit einem Druck auf einen Schalter auf der anderen Seite. Dabei entdecken Sie einen zweiten Schalter mit der Aufschrift »lock«. Sie drücken auch ihn – und die Tür verriegelt sich mit einem hörbaren Klicken. Für den Moment sind Sie sicher. Decken Sie **Karte 13** auf!
- 2500 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2525 Atemlos erreichen Sie die rettende Tür, noch bevor Ihr Verfolger die Küche betreten hat. Sie folgen einem Korridor um mehrere Biegungen bis zu einem Lift – vielleicht derselbe, mit dem Sie diese Etage erreicht haben, vielleicht ein anderer. Hektisch drücken Sie auf die Tasten. Die Tür öffnet sich – doch der Schacht dahinter ist leer! Dumpe metallische Schläge aus der Höhe lassen vermuten, dass sich irgendwo etwas verkeilt hat und die Kabine feststeckt. In Ihrer Not steigen Sie in den Schacht und an den Klettersprossen nach unten. Decken Sie **Karte 16** auf!
- 2527 Sie schlagen mit dem Hocker gegen das Brett. Doch die ausgewählte Latte wird ihrerseits von anderen gehalten und bleibt hartnäckig an ihrem Platz.
- 2529 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2531 Sie schlagen mit dem Hocker gegen das Brett. Sie sind nicht im Vollbesitz Ihrer Kräfte, doch Ihre Hiebe lösen die einzige Latte, die nicht quer mit anderen vernagelt ist. Polternd fällt sie auf der Außenseite des Gebäudes hinab. Decken Sie **Karte 6** auf!
- 2534 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2536 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2538 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2540 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2542 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2544 Sie schlagen mit dem Hocker gegen das Brett. Doch die ausgewählte Latte wird ihrerseits von anderen gehalten und bleibt hartnäckig an ihrem Platz.
- 2546 Sie drücken die Taste und warten ... doch der Schacht hinter der Tür bleibt leer. Aus der Höhe ertönen dumpe metallische Schläge, die darauf schließen lassen, dass sich irgendwo etwas verkeilt hat und der Lift feststeckt. Ihnen bleibt nichts anderes übrig, als in den Schacht zu steigen und an den Klettersprossen nach unten zu klettern ... Decken Sie **Karte 16** auf!
- 2547 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2549 Sie schlagen mit dem Hocker gegen das Brett. Doch die ausgewählte Latte wird ihrerseits von anderen gehalten und bleibt hartnäckig an ihrem Platz.
- 2627 Nichts tut sich – die Tür bleibt geschlossen.
- 2661 Die rettende Tür ist noch ein Dutzend Schritte entfernt, als hinter Ihnen die Schwingtür auffliegt und Ihr Verfolger in der Küche erscheint. »Ha! Wusste doch, dass Sie einen guten Sparringspartner abgeben würden!«, ruft er und drückt ab. Im selben Augenblick, da Sie die Detonation des Schusses hören, fährt ein explosiver Schmerz durch Ihren Oberschenkel! Markieren Sie auf der **Karte ZUSTAND** den Oberschenkel! Humpelnd erreichen Sie die Tür, reißen sie auf und folgen einem dahinterliegenden Korridor um mehrere Biegungen. Rätselhafterweise scheint es Ihr Verfolger nicht eilig zu haben, Ihnen zu folgen. Wenn Sie nur wüssten, was das Ganze eigentlich soll! Kurz darauf kommt ein Lift in Sicht – vielleicht derselbe, mit dem Sie gekommen sind, vielleicht ein anderer. Sie schlagen auf die Tasten ein, die Tür öffnet sich ... doch der Schacht dahinter ist leer! Dumpe metallische Schläge aus der Höhe lassen vermuten, dass sich irgendwo etwas verkeilt hat und die Kabine feststeckt. Unter Schmerzen steigen Sie in den Schacht und an den Klettersprossen abwärts. Decken Sie **Karte 16** auf!
- 2729 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2731 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2734 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.

- 2736 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2738 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2740 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2742 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2744 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2747 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2749 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2843 Sie versuchen, sich Ihres Angreifers mit Fußtritten zu erwehren. Geschwächt, wie Sie sind, landen Sie nicht einen einzigen Treffer, bevor es Ihrem Gegner gelingt, seine Klinge tief in Ihrer Brust zu versenken. Decken Sie **Karte 47** auf!
- 2931 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2934 Sie laden die Schleuder mit dem klebrigen Ende der Angelschnur. Das andere binden Sie zur Sicherheit an Ihrem kleinen Finger fest. Decken Sie **Karte 10** auf!
- 2936 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2938 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2940 Der Schlüssel ist zu weit entfernt, um ihn an der Angelschnur zu befestigen.
- 2943 Nichts tut sich – die Tür bleibt geschlossen.
- 2944 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2947 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2949 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 3048 Flackernd erwachen die Neonleuchten an der Decke zum Leben. Decken Sie **Karte 23** auf!
- 3134 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 3136 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 3138 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 3144 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 3147 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 3149 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 3150 Nichts tut sich – die Tür bleibt geschlossen.
- 3271 Ihr Körper hat sein Limit erreicht: Zu schwer verwundet, um weiterzulaufen, brechen Sie zusammen. Decken Sie **Karte 47** auf!
- 3352 Während Sie noch mit den Schlüsseln zugange sind, vernehmen Sie auf einmal hinter sich im Korridor Schritte! Im Zwielficht kommt es Ihnen so vor, als wäre auf Höhe der Tür, durch die Sie den Korridor betreten haben, eine schattenhafte Bewegung auszumachen ... Da donnert auf einmal ein Schuss los! Ein durchdringender Schmerz fährt Ihnen durch Mark und Bein! Zum Glück hat das Projektil Sie nur gestreift. Markieren Sie auf der **Karte ZUSTAND** einen beliebigen Körperteil! Keine weiteren Schüsse folgen. Rätselhaft! Welchen Plan mag der Wahnsinnige nur verfolgen?
- 3436 Das Fläschchen gibt keine gute Schleudermunition ab.
- 3437 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 3438 Der Kerzenständer ist bereits Teil Ihrer Schleuder.
- 3439 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 3440 Sie haben keine Munition, um auf den Schlüssel zu schießen.
- 3444 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 3447 Sie laden Ihre Schleuder mit einer Schlaftablette und schießen Sie quer durchs Zimmer. Huüüü!
- 3449 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 3450 Nichts tut sich – die Tür bleibt geschlossen.
- 3638 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 3640 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 3642 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 3644 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 3647 Man soll nicht wahllos Medikamente kombinieren – schon gar nicht ohne Verschreibung durch einen Arzt!
- 3649 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 3840 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 3842 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 3844 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 3847 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 3849 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 4000 Widerwillig gleiten die Verriegelungsbolzen zurück. Nun lässt sich der Stahlschrank öffnen. Decken Sie **Karte 45** auf!
- 4044 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 4047 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 4049 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 4242 »Incorrect code«, verkündet das Display.
- 4244 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 4247 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 4249 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 4447 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 4449 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 4460 Sie drücken die Taste. Über Ihnen beginnt es zu quietschen, dann rattert die Aufzugskabine durch den Schacht herunter. Hinter der offenen Tür bleibt sie stehen. Sie steigen ein und warten gespannt, in welche Richtung der Lift sich in Bewegung setzen wird ... Es geht nach unten! Gut. Aber wie weit? Decken Sie **Karte 17** auf!
- 4749 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 4862 Nichts tut sich – die Tür bleibt geschlossen.
- 5156 Die Schritte hinter Ihnen verstummen. Als Sie sich umdrehen, sehen Sie, wie sich erneut ein Arm mit Pistole um die letzte Gangbiegung schiebt. Ein Schuss – und Sie taumeln mit schmerzverzerrtem Gesicht gegen die Bedientastentür! Markieren Sie auf der **Karte ZUSTAND** die Brust! Keine weiteren Schüsse folgen – vorerst. Was für ein Spiel treibt der Wahnsinnige mit Ihnen? Weshalb macht er nicht

- kurzen Prozess? Keuchend wenden Sie sich wieder den Knöpfen zu. Sollten Sie es erneut nicht innerhalb von drei Versuchen schaffen, die Tür zu öffnen, lesen Sie **Eintrag 6371!**
- 5166** Nichts tut sich – die Tür bleibt geschlossen.
- 5191** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 5264** *Klick-klick.* Beide Schlösser schnappen auf. Der Koffer ist offen. Decken Sie **Karte 44** auf!
- 5270** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 5278** »Safety lock activated«, verkündet das Display. Verwirrt versuchen Sie, eine weitere Kombination einzugeben, doch das System hat sich infolge der wiederholten Falscheingabe gesperrt und reagiert nicht mehr. Gleichzeitig hören Sie hinter sich im Korridor ein dumpfes Klacken. Die Schleusentür hat sich verriegelt – der Rückweg in die Lobby ist abgeschnitten! (Entfernen Sie **Karte 36!**) Mit Händen und Füßen versuchen Sie, die stählernen Schotte aufzubekommen ... ohne Erfolg. Stunden später fordern die Entbehungen der letzten Stunden ihren Tribut: Verwundet, enkräftet und ausgehungert sinken Sie zu Boden. Decken Sie **Karte 47** auf!
- 5471** *Blitz* – der Monitorinhalt teilt sich in zwölf gleich große Rechtecke. Zehn davon zeigen Bildrauschen, das elfte einen menschenleeren Speisesaal. Im zwölften ist eine weitläufige Eingangshalle zu erkennen. Von einer Galerie führen zwei geschwungene Treppen in das ehemalige Foyer des Hotels hinab. Am Fuß der einen steht eine Ritterrüstung mit Hellebarde, die andere schmückt ein ausgestopfter Eisbär. Sie begreifen: Was Sie sehen, ist die Übertragung der letzten beiden intakten Überwachungskameras des Hotels. Da tut sich plötzlich etwas in einem der Rechtecke: Eine schattenhafte Gestalt taucht in der Eingangshalle auf, huscht die Treppe mit dem Eisbären hinunter und verschwindet hinter dem präparierten Tier. Sie sehen eine Klappe auf- und wieder zuschwingen, dann nichts mehr. Die Schläge an die Tür haben bereits vor Minuten aufgehört. Sie haben daher keinen Zweifel, dass es Ihr geheimnisvoller Widersacher war, den Sie gerade dabei beobachtet haben, wie er sich in einer getarnten Wandnische hinter dem Bären versteckt hat, um Ihnen aufzulauern. Grimmig machen Sie sich eine gedankliche Notiz über das Versteck des Mörders.
- 5589** Nichts tut sich – die Tür bleibt geschlossen.
- 5598** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 5666** Sie stellen die Zahlen ein – und der Tresor öffnet sich! Decken Sie **Karte 43** auf!
- 5760** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 5788** Hinter Ihnen ertönt ein Knall. Ihr Verfolger hat das Schloss der Tür zerschossen! Schon steht er im Rahmen, zielt und feuert! Der Schuss

verfehlt Sie, zerschmettert stattdessen eine Scheibe, die Blick in einen benachbarten Tagungsraum gewährt. Bevor er erneut schießen kann, reißen Sie die Arme vor den Kopf und springen kurzerhand durch das gesplitterte Glas. Unverletzt kommen Sie auf der anderen Seite auf, rollen über die Schulter ab und fliehen durch eine Tür einen halbdunklen Korridor entlang. Hinter der nächsten Ecke stoßen Sie auf einen Fahrstuhl, dessen Tür einladend offen steht. Sie springen hinein und hämmern auf die Schließ Taste. Sekunden später setzt der Lift sich in Bewegung – quälend langsam und nach oben! Nach einer kleinen Ewigkeit stoppt er, die Türen gehen auf. Sie sind noch nicht richtig draußen, da peitschen erneut Schüsse durch den Korridor! Ein Einschlag, ein stechender Schmerz – eine weitere Kugel hat Sie gestreift. Markieren Sie einen beliebigen Körperteil auf der **Karte ZUSTAND!** Die Schüsse kamen vom Ende des Flurs. Dort, in einer geöffneten Tür zum Treppenhaus, steht Ihr Verfolger. »Zeit, es zu Ende zu bringen«, ruft er. Sie wirbeln herum und hetzen den Gang hinunter. Erneut bellt die Pistole hinter Ihnen auf, doch diesmal verfehlt die Kugel Sie. Sie erreichen eine elektrische Schiebetür, schlagen auf den Öffnungsknopf und springen durch die aufzischende Öffnung – hinaus in eisige Kälte! Sie stehen unter freiem Himmel auf etwas, das einst eine Dachterrasse gewesen sein muss. Ein Brand hat diesen Bereich hoffnungslos verwüstet. Vom Boden der Terrasse sind nur noch angeschornete Balken sowie hie und da ein bröseliger Betonpfeiler übrig. Am gegenüberliegenden Ende machen Sie eine geschwärzte Mauer aus, darin: eine weitere Schiebetür, die zurück ins Innere des Gebäudes führt. Hinter Ihnen öffnet sich die Schiebetür ... Panisch rennen Sie los. Decken Sie **Karte 32** auf!

5891 Nichts tut sich – die Tür bleibt geschlossen.

5959 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.

6051 Nichts tut sich – die Tür bleibt geschlossen.

6173 Urplötzlich schießt eine grelle Sticht Flamme aus dem Sicherungskasten! Geblendet und mit versengtem Haar taumeln Sie rückwärts. Markieren Sie auf der **Karte ZUSTAND** einen Arm! (Sind bereits beide markiert, markieren Sie einen anderen Körperteil.) Mit einem Läufers aus dem Flur gelingt es Ihnen, die Flammen zu ersticken. Die Leitungen in dem alten Kasten scheinen mehr als marode zu sein! Ihre Schmerzen ignorierend, überlegen Sie, ob Sie einen weiteren Versuch wagen sollen ...

6266 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.

6371 Die Tür geht nicht auf! Plötzlich hören Sie, wie sich hinter Ihnen jemand räuspert. Sie fahren herum – und sehen sich einem Mann gegenüber, der um die Gangbiegung in Ihren Sichtbereich tritt, eine Pistole im Anschlag. »Enttäuschend«, sagt er und schüttelt den Kopf. »Ich hatte gehofft, Sie würden mich etwas mehr fordern. Um Sie einfach abzuknallen, hätte ich Sie nicht extra hier herauf in mein

Trainingszentrum bringen müssen.« Er zuckt mit den Schultern. »Was soll's? Der Auftrag ist voll bezahlt, also bringe ich ihn auch zu Ende.« Er hebt die Waffe und drückt ab. Die Kugel trifft Sie frontal in die Brust. Decken Sie **Karte 47** auf!

- 6464** »Code correct«, verkündet das Display. Es klickt, und die Tür ist offen. Ihre Theorie, der Killer könnte ein Anagramm seines Namens – Saramak – als Schlüssel für die Türschleuse verwendet haben, war korrekt. Decken Sie **Karte 38** auf!
- 6500** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 6969** Nichts tut sich – die Tür bleibt geschlossen.
- 7070** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 7081** Nichts tut sich – die Tür bleibt geschlossen.
- 7588** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 7979** »Incorrect code«, verkündet das Display.
- 8080** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 8192** Nichts tut sich – die Tür bleibt geschlossen.
- 8200** Summend öffnet das System die Verriegelung. Jetzt haben Sie Zugriff auf die Skiausrüstungen. Sie suchen sich ein passables Paar nebst Stöcken und Skistiefeln in Ihrer Größe heraus. Decken Sie **Karte 40** auf!
- 8383** »Incorrect code«, verkündet das Display.
- 8385** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 8399** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 8484** »Incorrect code«, verkündet das Display.
- 8889** Nichts tut sich – die Tür bleibt geschlossen.
- 8899** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 9100** Nichts tut sich – die Tür bleibt geschlossen.
- 9192** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 9292** »Incorrect code«, verkündet das Display.
- 9494** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 9597** Nichts tut sich – die Tür bleibt geschlossen.



MIX

Papier aus verantwortungsvollen Quellen

FSC® C130350