

Jens Schumacher

Escape Room

In der Hand
des Entführers

Das Codeheft



ars≡dition

- 0110** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0116** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0122** Der Schraubenzieher erscheint Ihnen nicht als geeignete Waffe, um damit einen Koloss wie Benni zu überwältigen.
- 0125** Was wollen Sie tun? Dem Riesen den Gummipümpel über den Schädel ziehen? Etwas mehr Ernst, bitte!
- 0129** Sie erwischen Ihren Gegner am Oberschenkel, fügen ihm jedoch lediglich eine Fleischwunde zu. Fluchend hält er inne. Sind Sie im Besitz einer mehrschüssigen Waffe, können Sie jetzt einen weiteren Schuss abfeuern. Haben Sie Ihre einzige Waffe benutzt, lesen Sie weiter bei **Eintrag 0434**.
- 0141** Der Schlüssel passt nicht.
- 0203** Sie umwickeln den Besenstiel mit Mullverband. Sehr schön.
- 0206** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0207** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0208** Sie fesseln das noch immer benommene Mädchen mit dem Verbandsmull an Händen und Füßen. Als sie wieder zu sich kommt, ist sie noch immer total überdreht. Kreischend beschuldigt sie Sie, mit ihren Entführern unter einer Decke zu stecken. Ein vernünftiges Gespräch ist nicht möglich. Sie beschließen daher, die Entführte fürs Erste hierzulassen, allein nach einem Weg in die Freiheit zu suchen und sie später wieder einzusammeln.
- 0210** Sie stochern mit dem Bleistift im Schloss herum, bis der Schlüssel auf der Innenseite der Tür herausfällt und auf der Zeitung landet. Nun ziehen Sie das Papier vorsichtig unter dem breiten Spalt wieder auf Ihre Seite ... mitsamt dem Schlüssel! Sie entriegeln die Tür und folgen dem dahinterliegenden Korridor. Decken Sie **Karte 35** auf.
- 0212** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0213** Sie öffnen eine Tür, hinter der Sie undurchdringliche Finsternis empfängt. Sie machen einen Schritt vorwärts, während Sie an der Wand neben der Tür nach einem Lichtschalter tasten ... und treten ins Leere! Mit einem Schrei stürzen Sie einen vier Meter tiefen Schacht hinab. Beim Aufprall brechen Sie sich beide Beine. Auf Ihre verzweifelten Schreie erfolgt keinerlei Reaktion. Tage später sind Sie mutterseelenallein in stockfinsterner Nacht verhungert. Decken Sie **Karte 48** auf.
- 0215** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0218** Sie schneiden kleine Stückchen Verbandsmull ab. Hübsch.
- 0231** »Falschi-falschl«, kichert die Stimme hinter der Tür. Der Lauf eines Revolvers schiebt sich durch die Öffnung. Ein Schuss löst sich und trifft Sie mitten ins Gesicht. Decken Sie **Karte 48** auf.
- 0303** Mit ein paar verzweifelten Sätzen sind Sie bei der Tür und versuchen, sie zu öffnen. Doch sie rührt sich keinen Millimeter. Der Entführer erkennt Ihre Absicht, ändert knurrend die Richtung und eilt jetzt linksherum um den Schreibtisch auf sie zu. Was nun?
- 0306** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0307** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0308** Es gelingt Ihnen, das rasende Mädchen mit dem Besen auf Abstand zu halten. Sie versetzen ihr einen leichten Stoß, worauf sie rückwärts aufs Bett fällt, sich den Kopf an der Wand stößt und benommen liegen bleibt. Das verschafft Ihnen Zeit, sich im Raum umzusehen. Decken Sie **Karte 14** auf.
- 0310** Sie stochern mit dem Bleistift im Schloss herum, bis der Schlüssel auf der Innenseite der Tür herausfällt. So bekommen Sie die Tür nicht auf! Enttäuscht drehen Sie sich um und gehen in die Richtung zurück, aus der Sie gekommen sind. Decken Sie **Karte 30** auf.
- 0312** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0313** Der Raum beherbergt die Überreste einer Kantine, in der früher die Angestellten des Unternehmens ihre Mahlzeiten einnahmen. Lange Tischreihen mit rostigen Stühlen, ein halb vermoderter Tresen für die Essensausgabe, alles bedeckt von Staub und Rattendreck. Hier gibt es nichts zu entdecken.
- 0315** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0318** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0321** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0324** »Falschi-falschl«, kichert die Stimme hinter der Tür. Der Lauf eines Revolvers schiebt sich durch die Öffnung. Ein Schuss löst sich und trifft Sie mitten ins Gesicht. Decken Sie **Karte 48** auf.
- 0405** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0409** Das Öl reicht aus, um den Mechanismus im Innern des Schlosses wieder gangbar zu machen. Decken Sie **Karte 11** auf.
- 0410** »Schadi-schadel«, kichert die Stimme hinter der Tür. Der Lauf eines Revolvers schiebt sich durch die Öffnung. Ein Schuss löst sich und trifft Sie mitten ins Gesicht. Decken Sie **Karte 48** auf.
- 0411** Der Vierkantschlüssel entriegelt den Schaltkasten. Nun können Sie ihn öffnen. Decken Sie **Karte 24** auf.
- 0412** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0413** Schade um den guten Stoff! Und das obere Schloss lässt sich noch immer nicht öffnen.
- 0415** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0434** Der Treffer beeinträchtigt die Mobilität Ihres Gegners kaum: Mit einem schwankenden Schritt ist er bei Ihnen und versetzt Ihnen

- mit dem Taser einen Stromschlag. Hunderttausend Volt jagen durch Ihren Körper, und augenblicklich wird Ihnen schwarz vor Augen. Leider kommen Sie nie wieder zu sich. Der Entführer, der nicht riskieren will, dass Sie ihm ein zweites Mal in die Quere kommen, schneidet Ihnen noch während Ihrer Bewusstlosigkeit die Kehle durch. Decken Sie **Karte 48** auf.
- 0442** Sie öffnen eine unverschlossene Tür und betreten einen offenbar seit langem ungenutzten Archivraum. Deckenhohe Ordnerschränke säumen die Wände, alles ist fingerdick mit Staub bedeckt. Hier gibt es nichts Hilfreiches zu entdecken, daher verlassen Sie den Raum wieder.
- 0507** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0509** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0511** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0514** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0515** Mit der Klinge des Taschenmessers entfernen Sie die Isolierung an beiden Enden des Ersatzkabels. Jetzt erst lässt sich damit ein elektrischer Kontakt zu den bloßliegenden Enden der Drähte im Schaltkasten herstellen. Decken Sie **Karte 25** auf.
- 0517** Das Vorhängeschloss ist primitiv. Es gelingt Ihnen, es mit der Büroklammer zu knacken. Sie öffnen die Klappe im Boden und steigen eine hölzerne Trittleiter hinab. Decken Sie **Karte 7** auf.
- 0518** Am Ende eines baufällig wirkenden Korridors stoßen Sie auf eine rostige, schief in den Angeln hängende Stahltür. Vorsichtig stoßen Sie sie auf und betreten den dahinterliegenden Raum. Dort herrscht undurchdringliche Finsternis. Aus diesem Grund können Sie leider nicht sehen, dass die stark durchhängende Decke von rund einem Dutzend metallener Pfeiler prävisorisch abgestützt wird. Im Dunkeln stoßen Sie unbeabsichtigt mit der Schulter einen davon um – und lösen eine verhängnisvolle Kettenreaktion aus. Sie enden unter Tonnen zerbröckelnden Betons und verrosteter Stahlträger. Decken Sie **Karte 48** auf.
- 0519** Leider sind Sie nicht MacGyver. Das Schloss der Handschellen bleibt verschlossen.
- 0521** »Falschi-falschl«, kichert die Stimme hinter der Tür. Der Lauf eines Revolvers schiebt sich durch die Öffnung. Ein Schuss löst sich und trifft Sie mitten ins Gesicht. Decken Sie **Karte 48** auf.
- 0525** Der Gang endet in einer Sackgasse.
- 0533** Sie fummeln das Kabelstück in die Lücke zwischen den beiden Kabelenden, dann drücken Sie auf CALL. Nichts passiert.
- 0535** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0540** Sie fummeln das Kabelstück in die Lücke zwischen den beiden Kabelenden, dann drücken Sie auf CALL. Nichts passiert.
- 0544** Sie fummeln das Kabelstück in die Lücke zwischen den beiden Kabelenden, dann drücken Sie auf CALL. Nichts passiert.
- 0546** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0547** Sie fummeln das Kabelstück in die Lücke zwischen den beiden Kabelenden, dann drücken Sie auf CALL. Nichts passiert.
- 0549** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0551** Sie fummeln das Kabelstück in die Lücke zwischen den beiden Kabelenden, dann drücken Sie auf CALL. Nichts passiert.
- 0553** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0555** Sie fummeln das Kabelstück in die Lücke zwischen den beiden Kabelenden, dann drücken Sie auf CALL. Nichts passiert.
- 0556** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0557** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0558** Sie fummeln das Kabelstück in die Lücke zwischen den beiden Kabelenden, dann drücken Sie auf CALL. Nichts passiert.
- 0559** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0560** Sie fummeln das Kabelstück in die Lücke zwischen den beiden Kabelenden, dann drücken Sie auf CALL. Nichts passiert.
- 0561** »AUTHENTICATION COMPLETE«, erscheint auf dem Display. Lautlos gleitet das blickdichte Sicherheitsglas beiseite. Sie zählen stumm bis zehn, um zu vermeiden, dass Sie irgendwo hinter der Tür in den Entführer hineinrennen, dann strecken Sie vorsichtig den Kopf hindurch ... Decken Sie **Karte 29** auf.
- 0563** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0564** Sie fummeln das Kabelstück in die Lücke zwischen den beiden Kabelenden, dann drücken Sie auf CALL. Nichts passiert.
- 0566** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0569** Sie fummeln das Kabelstück in die Lücke zwischen den beiden Kabelenden, dann drücken Sie auf CALL. Nichts passiert.
- 0570** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0573** Sie fummeln das Kabelstück in die Lücke zwischen den beiden Kabelenden, dann drücken Sie auf CALL. Nichts passiert.
- 0575** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0578** Sie fummeln das Kabelstück in die Lücke zwischen den beiden Kabelenden, dann drücken Sie auf CALL. Nichts passiert.
- 0579** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0583** Sie fummeln das Kabelstück in die Lücke zwischen den beiden Kabelenden, dann drücken Sie auf CALL. Nichts passiert.
- 0585** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0588** Sie fummeln das Kabelstück in die Lücke zwischen den beiden Kabelenden, dann drücken Sie auf CALL. Nichts passiert.
- 0590** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.

- 0592** Sie fummeln das Kabelstück in die Lücke zwischen den beiden Kabelenden, dann drücken Sie auf CALL. Nichts passiert.
- 0595** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0596** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0597** Sie fummeln das Kabelstück in die Lücke zwischen den beiden Kabelenden, dann drücken Sie auf CALL. Nichts passiert.
- 0608** Sie tröpfeln dem benommenen Mädchen etwas von dem starken Beruhigungsmittel zwischen die Lippen. Als Anne wieder zu sich kommt, ist sie gefasst und ruhig. Sie berichtet, dass zwei Männer ihr abends auflauerten, als sie ihren Fitnessclub verließ. Ein kleiner, drahtiger mit rattenhaften Zügen sei der Anführer. Er gebe die Befehle, und sein Handlanger, ein Gigant von über zwei Metern mit Glätze und einfältigem Gesichtsausdruck, führe sie aus. In den fünf Tagen ihrer Gefangenschaft sei sie akzeptabel behandelt worden, allein die sanitären Einrichtungen ihrer Zelle seien eine Zumutung. Den Gesprächen der Entführer, die ihr immer zu zweit das Essen brachten, glaubte sie entnehmen zu können, dass der große, tumbe Mann in einem Raum ganz in der Nähe haust. Man erreicht ihn, indem man sich von dieser Zelle aus erst rechts, dann wieder rechts, noch einmal rechts, dann links und anschließend wieder links hält. Der geistig offenbar zurückgebliebene Mann habe damit geprahlt, dass er die Tür zu seinem Zimmer mit einem großkalibrigen Revolver bewache. Wer das Lösungswort nicht kenne, werde ohne Vorwarnung über den Haufen geschossen. Sein Boss habe daraufhin beim Verlassen der Zelle etwas vor sich hin gemurmelt, das klang wie »geschwätziger Grütezfresser, dämlicher«. Sie danken dem Mädchen für die Informationen und tragen ihr auf, in der Zelle auszuharren, bis Sie die Täter unschädlich gemacht und einen gefahrenlosen Weg aus dem Gebäude gefunden haben. Anne ist einverstanden und wünscht Ihnen viel Glück.
- 0611** In der Polizeiausbildung haben Sie gelernt, dass man auf den Kopf eines Menschen zuallerletzt zielt, erst wenn es absolut keine andere Möglichkeit mehr gibt, einen Angreifer zu stoppen. Wählen Sie ein anderes Ziel!
- 0612** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0615** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0616** »Falschi-falscht!«, kichert die Stimme hinter der Tür. Der Lauf eines Revolvers schiebt sich durch die Öffnung. Ein Schuss löst sich und trifft Sie mitten ins Gesicht. Decken Sie **Karte 48** auf.
- 0618** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0709** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0710** Sie zeichnen mit dem Bleistift ein paar Strichmännchen auf die Zeitung.
- 0711** Das Stahlrohr ist so massiv, dass es sich selbst mit einer Axt nicht nennenswert beschädigen lässt.
- 0713** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0714** Sie nehmen die Axt und hacken sich damit den Daumen ab. Im Kino haben Sie mal gesehen, wie sich jemand auf diese Weise aus einer Handschelle befreit hat. Leider zeigt sich jetzt, dass man nicht alles glauben sollte, was in Filmen gezeigt wird. Ihre Hand passt immer noch nicht durch den stählernen Ring, und bevor Sie überlegen können, ob Sie sich auch den Rest der Hand abhacken oder lieber Ihren Arm abbinden sollen, werden Sie vor Schmerzen ohnmächtig. Eine Viertelstunde später sind Sie verblutet. Decken Sie **Karte 48** auf.
- 0716** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0717** Mit der beschädigten Axt gelingt es Ihnen, das Vorhängeschloss ein wenig zu verbiegen. Öffnen lässt es sich auf diese Weise nicht.
- 0718** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0719** Mit ein paar beherzten Schlägen lässt sich der Teil der Handschelle, der am Stahlrohr hängt, entzweischlagen. Leider wird die Schneide der Axt dabei so stark beschädigt, dass sie fortan nutzlos ist. Decken Sie **Karte 5** auf.
- 0721** Sie falten die Zeitung auseinander und schieben sie vorsichtig so weit unter dem Türspalt hindurch, dass auf Ihrer Seite nur noch ein paar Zentimeter heraus schauen. Decken Sie **Karte 33** auf.
- 0799** Vor Ihnen taucht eine massive Zellentür auf, die von außen mit einem schweren Riegel verschlossen ist. Vorsichtig schieben Sie ihn beiseite und öffnen die Tür. Decken Sie **Karte 13** auf.
- 0809** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0812** Ihr Versuch, das Mädchen rückwärts aufs Bett zu stoßen, scheitert. Der Angriff macht die Entführer nur noch wütender.
- 0813** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0815** Ihr Versuch, das Mädchen mit dem gefüllten Nachtopf niederzuschlagen, macht Ihre Oberbekleidung nicht sauberer, das tobende Mädchen dagegen noch wütender.
- 0816** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0818** Wenn Sie das Mädchen mit der Schere angreifen, riskieren Sie, es zu verletzen, daher entscheiden Sie sich dagegen.
- 0819** Decken Sie **Karte 41** auf.
- 0824** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0827** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0832** Die Pistole ist bereits geladen.
- 0910** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 0913** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.

0914 Sie drücken auf ON, aber es tut sich nichts. Der Akku scheint leer zu sein.
0916 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
0917 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
0918 Sie verbinden die Powerbank mit dem Handy. Nun lässt es sich einschalten, das Display wird hell: »ENTER CODE«, steht dort in grünen Buchstaben. Kennen Sie den vierstelligen Code, der das Handy entriegelt, geben Sie ihn ein, indem Sie beim entsprechenden Eintrag weiterlesen. Beginnt der Text dort NICHT mit »CODE ACCEPTED«, war Ihre Ziffernfolge falsch.
0919 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
0920 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
0921 Sie betreten ein spartanisch eingerichtetes Büro. Die dicke Staub-schicht sowie meterlange Schleier aus Spinnweben deuten darauf hin, dass der Raum seit Jahren, vielleicht Jahrzehnten nicht mehr in Betrieb ist. Nachdem Sie sich kurz umgesehen haben, verlassen Sie ihn wieder.
0922 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
0924 Der Schlüssel passt, die Spindtür lässt sich öffnen. Decken Sie **Karte 36** auf.
0925 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
0927 Keiner der Schlüssel passt zum Schloss der Spindtür.
0930 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
0932 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
0951 Der Schlüssel passt nicht.
0956 »Hallo-ballot!«, freut sich die Stimme. »Das stimmt! Hi, hi.« Die Tür öffnet sich. Decken Sie **Karte 16** auf.
0966 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
0972 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
0981 Der Gang endet an einer massiven Stahltür. Sie weist auf dieser Seite weder Knauf noch Klinke auf, lediglich in der oberen Hälfte gibt es ein Schiebefenster von etwa 20 x 20 Zentimetern Größe. Decken Sie **Karte 15** auf.
1011 Es tut sich nichts.
1014 Mit den Fingern bekommen Sie das Schloss nicht auf.
1016 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
1017 Sie schlagen das Heft an einer beliebigen Stelle auf und lesen eine Szene an. Eine junge Frau erwehrt sich darin eines Angriffs des titelgebenden Psychopathen. Der Mörder geht mit einem Messer auf sie los, in ihrer Pistole ist nur noch eine Patrone. Panisch schießt sie dem Angreifer ins Bein – was diesen nicht davon abhält, sie auf höchst unappetitliche Weise zu ertöten. Kopfschüttelnd werfen sie das Stück Schundliteratur zurück in den Abfall. Hätte das Mädchen wie

Sie die Ausbildung zum Kriminalbeamten durchlaufen, hätte sie gewusst, dass die Mannstoppwirkung bei einem Treffer in die Schulter erheblich höher ist. Aber weshalb kümmern Sie sich um Fiktion? Sie haben ganz reale, wesentlich dringlichere Probleme!
1018 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
1019 Die Klinge des Messers ist zu breit, um sie ins Schlüsselloch einzuführen.
1020 Sie kauen einen der Kaugummistreifen weich und drücken ihn ins Schloss. Jetzt kriegt es garantiert keiner mehr auf!
1021 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
1022 Sie stochern eine Weile mit dem Schraubenzieher im Schloss herum, doch nichts tut sich.
1024 Blitzartig sprinten Sie zur Tür und wollen sie aufreißen, doch sie ist rührt sich nicht. Möglicherweise hat ein automatischer Mechanismus sie verriegelt. Da hat der Mann Sie erreicht, der Arm mit dem Taser schießt vor! Panisch versuchen Sie, dem Mann das Gerät mit einem gezielten Hieb aus der Hand zu schlagen ... Lesen Sie **Eintrag 1105**.
1025 Sie pümpeln eine Weile mit dem Gummipümpel am Schloss herum. Nichts geschieht.
1050 Der Schlüssel passt nicht.
1069 »AUTHENTICATION FAILED. INTRUDER ALERT!«, erscheint auf dem Display, gefolgt von einem durchdringenden Warnpiepsen. Auf der anderen Seite der Tür ertönen schnelle Schritte, dann taucht ein Schatten hinter dem Milchglas auf – offenbar war der Entführer noch nicht weit entfernt. Drei donnernde Schüsse ertönen. Plötzlich klaffen drei Löcher im blickdichten Sicherheitsglas der Tür – und in Ihrem Brustkorb! Decken Sie **Karte 48** auf.
1101 Piep! Das Schloss entriegelt sich, Sie können die Tür öffnen. Decken Sie **Karte 12** auf.
1105 Sie zielen auf die Hand mit dem Taser, doch Ihr Gegner bewegt den Arm so wild, dass Sie ihn verfehlen. Schon ist er heran und versetzt Ihnen einen Stromschlag. Hunderttausend Volt jagen durch Ihren Körper, und sofort wird Ihnen schwarz vor Augen. Leider kommen Sie nie wieder zu sich. Der Entführer, der nicht riskieren will, dass Sie ihm ein zweites Mal in die Quere kommen, schneidet Ihnen noch während Ihrer Bewusstlosigkeit die Kehle durch. Decken Sie **Karte 48** auf.
1114 Das Rohr besteht aus massivem Metall und ist fest in die Wand eingelassen. Sie können es nicht herausreißen.
1115 Das Taschenmesser beinhaltet zwei Klingen, eine Schere, eine Säge und einen Flaschenöffner. Nichts davon hilft Ihnen, das Schloss des Schaltkastens zu öffnen.

- 1119 Die Handschelle ist fest am Stahlrohr fixiert.
- 1215 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1217 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1218 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1221 **Blitz!** Der Bildschirm hellt sich auf. Der Desktop wirkt aufgeräumt, nur wenige Dateien und Programme sind zu sehen. Eine Textdatei heißt »Kühlschrank«. Sie öffnen sie. Der Inhalt ist überschaubar. Er lautet: »4 – 20 – 15 – 75 – 70 – 350 – 345 –«
- 1226 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1229 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1230 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1231 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1234 »CODE ACCEPTED« – das Handy ist entriegelt. Leider hat es hier, im Kellergeschoss eines massiven Betonklotzes, keinen Empfang. Sie durchstöbern den bescheidenen Speicher des Geräts. Neben den Telefonnummern von Personen wie »Mammi«, »Stulle« und »Klein-Bodo« stoßen Sie auf ein Textmemo: »Nicht vergessen: scharfes Messi-Messi hinter dem Wasserspender. Für wenn Georg mich das nächste Mal schlecht behandelt!« Kaum haben Sie diese Zeilen gelesen, wird das Display wieder dunkel – die Powerbank ist nun ebenfalls leer, das Handy jetzt vollends nutzlos.
- 1319 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1324 Dieses Schloss ist kein Sicherheitsschloss, der Schlüssel passt nicht.
- 1326 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1327 Decken Sie **Karte 44** auf.
- 1330 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1332 Der Lärm eines Schusses würde Ihre Anwesenheit in diesem Raum verraten und dem zweiten Entführer Gelegenheit zu Gegenmaßnahmen geben. Sie müssen versuchen, die Tür anderweitig zu öffnen.
- 1333 Sie fummeln das abisolierte Kabelstück in die Lücke zwischen den beiden Kabelenden, dann drücken Sie auf CALL. Irgendwo hoch über Ihnen rumpelt und quietscht es, als sich die Aufzugskabine in Bewegung setzt ... und wieder stehen bleibt. Nur leider nicht über Ihnen!
- 1335 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1340 Sie fummeln das abisolierte Kabelstück in die Lücke zwischen den beiden Kabelenden, dann drücken Sie auf CALL. Irgendwo hoch über Ihnen rumpelt und quietscht es, als sich die Aufzugskabine in Bewegung setzt ... und wieder stehenbleibt. Nur leider nicht über Ihnen!
- 1344 Sie fummeln das abisolierte Kabelstück in die Lücke zwischen den beiden Kabelenden, dann drücken Sie auf CALL. Irgendwo hoch über Ihnen rumpelt und quietscht es, als sich die Aufzugskabine in Bewegung setzt ... und wieder stehen bleibt. Nur leider nicht über Ihnen!
- 1346 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1347 Sie fummeln das abisolierte Kabelstück in die Lücke zwischen den beiden Kabelenden, dann drücken Sie auf CALL. Irgendwo hoch über Ihnen rumpelt und quietscht es, als sich die Aufzugskabine in Bewegung setzt ... und wieder stehen bleibt. Nur leider nicht über Ihnen!
- 1349 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1351 Sie fummeln das abisolierte Kabelstück in die Lücke zwischen den beiden Kabelenden, dann drücken Sie auf CALL. Irgendwo hoch über Ihnen rumpelt und quietscht es, als sich die Aufzugskabine in Bewegung setzt ... und wieder stehen bleibt. Nur leider nicht über Ihnen!
- 1353 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1354 »AUTHENTICATION FAILED. INTRUDER ALERT!«, erscheint auf dem Display, gefolgt von einem durchdringenden Warnpiepsen. Auf der anderen Seite der Tür ertönen schnelle Schritte, dann taucht ein Schatten hinter dem Milchglas auf – offenbar war der Entführer noch nicht weit entfernt. Drei donnernde Schüsse ertönen. Plötzlich klaffen drei Löcher im blickdichten Sicherheitsglas der Tür – und in Ihrem Brustkorb! Decken Sie **Karte 48** auf.
- 1355 Sie fummeln das abisolierte Kabelstück in die Lücke zwischen den beiden Kabelenden, dann drücken Sie auf CALL. Irgendwo hoch über Ihnen rumpelt und quietscht es, als sich die Aufzugskabine in Bewegung setzt ... und wieder stehen bleibt. Nur leider nicht über Ihnen!
- 1356 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1357 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1358 Sie fummeln das abisolierte Kabelstück in die Lücke zwischen den beiden Kabelenden, dann drücken Sie auf CALL. Irgendwo hoch über Ihnen rumpelt und quietscht es, als sich die Aufzugskabine in Bewegung setzt ... und wieder stehen bleibt. Nur leider nicht über Ihnen!
- 1359 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1360 Sie fummeln das abisolierte Kabelstück in die Lücke zwischen den beiden Kabelenden, dann drücken Sie auf CALL. Irgendwo hoch über Ihnen rumpelt und quietscht es, als sich die Aufzugskabine in Bewegung setzt ... und wieder stehen bleibt. Nur leider nicht über Ihnen!
- 1363 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1364 Sie fummeln das abisolierte Kabelstück in die Lücke zwischen den beiden Kabelenden, dann drücken Sie auf CALL. Irgendwo hoch über Ihnen rumpelt und quietscht es, als sich die Aufzugskabine in Bewegung setzt ... und wieder stehenbleibt. Nur leider nicht über Ihnen!
- 1366 Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.

- 1369** Sie fummeln das Kabelstück in die Lücke zwischen den beiden Kabelenden, dann drücken Sie auf CALL. Nichts passiert.
- 1370** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1373** Sie fummeln das abisolierte Kabelstück in die Lücke zwischen den beiden Kabelenden, dann drücken Sie auf CALL. Irgendwo hoch über Ihnen rumpelt und quietscht es, als sich die Aufzugskabine in Bewegung setzt ... und wieder stehen bleibt. Nur leider nicht über Ihnen!
- 1375** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1378** Sie fummeln das abisolierte Kabelstück in die Lücke zwischen den beiden Kabelenden, dann drücken Sie auf CALL. Irgendwo hoch über Ihnen rumpelt und quietscht es, als sich die Aufzugskabine in Bewegung setzt ... und wieder stehen bleibt. Nur leider nicht über Ihnen!
- 1379** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1383** Sie fummeln das Kabelstück in die Lücke zwischen den offenen Kabelenden, verzwirbeln die bloßliegenden Drähte und drücken auf CALL. Irgendwo hoch über Ihnen rumpelt und quietscht es, als sich der Lift in Bewegung setzt. Das Rumpeln wird lauter, und bald sehen Sie im Licht der Taschenlampe, wie die Aufzugskabine über Ihnen auftaucht und ein Stück über Ihrem Kopf zum Stehen kommt. Wie Sie gehofft hatten, gibt es in ihrem Boden eine Notklappe, die sich mit dem Vierkantschlüssel öffnen lässt. Sie klettern hindurch und finden sich in einer hell erleuchteten Kabine wieder. Erleichtert lassen Sie die Taschenlampe nach unten durch die Klappe fallen und drücken die Öffnungstaste für die Tür. Nicht passiert. Sie drücken erneut. Nichts. Vielleicht, wenn der Lift in einem anderen Stockwerk hält? Probelhalber drücken Sie auf 1, dann auf 2, 3, 4 ... Als Sie bei 12 ankommen, geht ein Ruck durch die Kabine, und der Fahrstuhl bewegt sich aufwärts. Sie halten den Atem an. Als Sie im zwölften Stock ankommen, verbeißt sich Metall kreischend in Metall, und unter ohrenbetäubendem Quietschen öffnet sich die Tür zur Hälfte. Sie beeilen sich, den todgeweihten Fahrstuhl zu verlassen. Decken Sie **Karte 26** auf.
- 1385** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1388** Sie fummeln das abisolierte Kabelstück in die Lücke zwischen den beiden Kabelenden, dann drücken Sie auf CALL. Irgendwo hoch über Ihnen rumpelt und quietscht es, als sich die Aufzugskabine in Bewegung setzt ... und wieder stehen bleibt. Nur leider nicht über Ihnen!
- 1390** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1392** Sie fummeln das abisolierte Kabelstück in die Lücke zwischen den beiden Kabelenden, dann drücken Sie auf CALL. Irgendwo hoch über Ihnen rumpelt und quietscht es, als sich die Aufzugskabine in Bewegung setzt ... und wieder stehen bleibt. Nur leider nicht über Ihnen!
- 1395** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1396** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1397** Sie fummeln das abisolierte Kabelstück in die Lücke zwischen den beiden Kabelenden, dann drücken Sie auf CALL. Irgendwo hoch über Ihnen rumpelt und quietscht es, als sich die Aufzugskabine in Bewegung setzt ... und wieder stehen bleibt. Nur leider nicht über Ihnen!
- 1408** Sie erwischen den Angreifer an der linken Hand. Unglücklicherweise benötigt er diese nicht, um seinen Angriff fortzusetzen. Der Schmerz scheint ihn vielmehr nur noch rasender zu machen! Lesen Sie weiter bei **Eintrag 0434**.
- 1416** Mit den Fingern werden Sie die Scharniere kaum kleinkriegen.
- 1418** Sie nehmen das kleine Gerät zur Hand. Es ist eine Powerbank, wie sie zum Laden von Handys gebraucht wird.
- 1419** Mit den Fingern bekommen Sie die Handschelle nicht auf.
- 1420** Sie nehmen die Kaugummipackung zur Hand. Es sind noch mehrere Streifen drin.
- 1421** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1422** Sie nehmen den Schraubenzieher in die Hand. Er wirkt solide.
- 1423** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1425** Sie nehmen den Gummipümpel zur Hand. Er sieht aus, als hätte er ein langes Leben des Pümpelns hinter sich.
- 1431** Endlich – das Treppenhaus! Vorsichtig, immer auf der Hut, steigen Sie ein Stockwerk abwärts, dann ein weiteres ... Decken Sie **Karte 27** auf.
- 1452** »Clic-clic-clic-clic« – die Kombination ist richtig, der Koffer öffnet sich! Decken Sie **Karte 40** auf.
- 1505** Sie hechten zum Aktenschrank und reißen eine Schublade nach der anderen auf. Im Innern: nichts als säuberlich geordnete Hängeregistraturen! Panisch wirbeln Sie herum. Der Enfführer hat den Schreibtisch zur Hälfte umrundet, die Tür auf der rechten Seite des Raumes ist damit für Sie nicht mehr erreichbar. Was nun?
- 1518** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1539** Der Schlüssel passt, die Tür öffnet sich. Lautlos treten Sie hindurch, ziehen sie hinter sich ins Schloss und sehen sich um ... Decken Sie **Karte 42** auf.
- 1618** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1619** Ihr Versuch, die stählernen Scharniere mit dem Messer zu beschädigen, scheitert kläglich.
- 1620** Sie kauen einen der Streifen weich und pappen ihn auf eins der Türscharniere. Beeindruckend.
- 1621** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.

- 1622** Mit dem Schraubenzieher gelingt es Ihnen, die Schrauben aus den Scharnieren zu entfernen. Nun können Sie die Tür aus den Angeln heben und auf der anderen Seite den Schließzapfen aus dem Schloss ziehen. Decken Sie **Karte 23** auf.
- 1624** »AUTHENTICATION FAILED. INTRUDER ALERT!«, erscheint auf dem Display, gefolgt von einem durchdringenden Warnpiepsen. Auf der anderen Seite der Tür ertönen schnelle Schritte, dann taucht ein Schatten hinter dem Milchglas auf – offenbar war der Entführer noch nicht weit entfernt. Drei donnernde Schüsse ertönen. Plötzlich klaffen drei Löcher im blickdichten Sicherheitsglas der Tür – und in Ihrem Brustkorb! Decken Sie **Karte 48** auf.
- 1625** Sie pümpeln eine Weile an den Scharnieren herum, aber es geschieht nichts. Natürlich.
- 1629** Der Schlüssel passt nicht.
- 1631** Sie bekommen die Tür ums Verrecken nicht auf. Zeit vergeht. Nichts geschieht, niemand kommt, um nach Ihnen zu sehen. Allmählich beginnt Ihr Magen zu knurren. Ob der Entführer Sie hier unten vergessen hat? Oder wollte er Sie von vornherein hier verhungern lassen? Sie werden es nie erfahren. Nach drei qualvollen Tagen ohne Wasser und Nahrung hauchen Sie in Ihrem Kellergefängnis Ihr Leben aus. Decken Sie **Karte 48** auf.
- 1709** Decken Sie **Karte 47** auf.
- 1718** Sie kleben ein langes Stück transparenten Klebefilm auf das von Fingerabdrücken starrende Trinkglas. Decken Sie **Karte 37** auf.
- 1725** *Klick!* Das Schloss öffnet sich. Im Innern des Kühlschranks steht eine Schüssel augenscheinlich handgemachter roter Grütze. Sofort stößt Benni Sie beiseite. »Mein Liebling!«, ruft er begeistert und schaufelt sich die Grütze mit einem Suppenlöffel in den Mund. Er ist noch nicht ganz fertig, da beginnt er plötzlich zu schwanken. Mit letzter Kraft schleppt er sich zum Bett, wo er schnarchend niedersinkt. Offenbar wurde die Grütze mit einem starken Schlafmittel präpariert. Möglicherweise wollte der Anfänger seinen Handlanger nach der Lösegeldübergabe unkompliziert loswerden und allein fliehen? Decken Sie **Karte 21** und **Karte 22** auf.
- 1726** Sie stellen den Kugelschreiber in das leere Glas.
- 1729** Sie haben bereits einen Fingerabdruck gesichert.
- 1730** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1731** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1820** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1821** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1822** Sie versuchen, die Powerbank mit dem Schraubenzieher aufzuschrauben. Aber es handelt sich um ein Billigmodell aus China, das Gehäuse ist verschweißt und lässt sich nicht öffnen.
- 1824** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1825** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1826** Sie umwickeln den Kugelschreiber mit Klebeband.
- 1829** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1830** Sie schneiden viele kleine Stückchen Klebeband von der Rolle ab. Hübsch.
- 1831** Sie kleben ein Stück klares Klebeband auf den Fingerabdruckscanner. Nichts passiert.
- 1832** »AUTHENTICATION FAILED. INTRUDER ALERT!«, erscheint auf dem Display, gefolgt von einem durchdringenden Warnpiepsen. Auf der anderen Seite der Tür ertönen schnelle Schritte, dann taucht ein Schatten hinter dem Milchglas auf – offenbar war der Entführer noch nicht weit entfernt. Drei donnernde Schüsse ertönen. Plötzlich klaffen drei Löcher im blickdichten Sicherheitsglas der Tür – und in Ihrem Brustkorb! Decken Sie **Karte 48** auf.
- 1915** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1920** Am Ende des Korridors erwartet Sie eine offen stehende Tür, hinter der nichts als Finsternis zu erkennen ist. Vorsichtig tasten Sie um die Ecke, suchen an der Wand nach einem Lichtschalter ... und greifen prompt in ein nicht isoliertes Stromkabel. Dem Alter des Gebäudes zum Trotz sind die Sicherungen noch intakt – 220 Volt jagen durch Ihren Körper. Decken Sie **Karte 48** auf.
- 1922** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1924** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 1927** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2011** Ihr Geschoss trifft den Entführer in die Schulter. Der Einschlag wirft ihn herum, der Taser entgleitet seiner Hand. Geistesgegenwärtig kicken Sie das Gerät außer Reichweite, dann sind Sie über dem Mann. Er ist nicht lebensgefährlich verletzt, aber zu schwer, um Ihnen noch ernstlich Widerstand entgegenzusetzen. Sie fesseln ihn mit seinem Gürtel und stillen provisorisch die Blutung. Dann verständigen Sie mit dem Handy des Kerls Ihre Kollegen. Decken Sie **Karte 49** auf.
- 2022** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2023** »AUTHENTICATION FAILED. INTRUDER ALERT!«, erscheint auf dem Display, gefolgt von einem durchdringenden Warnpiepsen. Auf der anderen Seite der Tür ertönen schnelle Schritte, dann taucht ein Schatten hinter dem Milchglas auf – offenbar war Entführer noch nicht weit entfernt. Drei donnernde Schüsse ertönen. Plötzlich klaffen

- drei Löcher im blickdichten Sicherheitsglas der Tür – und in Ihrem Brustkorb! Decken Sie **Karte 48** auf.
- 2025** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2034** Der Schlüssel passt nicht.
- 2174** Es tut sich nichts.
- 2225** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2427** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2430** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2432** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2629** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2630** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2631** Nicht einmal MacGyver könnte einen Fingerabdruckscanner mit einem Kuli überlisten!
- 2730** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2732** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 2832** In dieser Notlage sehen Sie keine andere Möglichkeit, als die Pistole gegen den Entführer einzusetzen. Decken Sie **Karte 46** auf.
- 2930** Wieso sollten Sie den schönen konservierten Fingerabdruck zerschneiden wollen?
- 2931** Sie platzieren den Klebefilm mit dem Fingerabdruck vor dem Fingerabdruckscanner und halten den Atem an ... Mit einem kaum wahrnehmbaren Klicken entriegelt sich das Schloss! Sie öffnen die Tür, treten lautlos hindurch, ziehen sie hinter sich wieder ins Schloss und sehen sich um. Decken Sie **Karte 42** auf.
- 3030** Sorry, aber das ergibt keinen Sinn.
- 3031** Mit einer Schere lässt sich der Fingerabdruckscanner nicht überlisten.
- 4712** Es tut sich nichts.



MIX
Papier aus verantwortungsvollen Quellen
FSC® C130350