

## MORD IN BIRMINGHAM

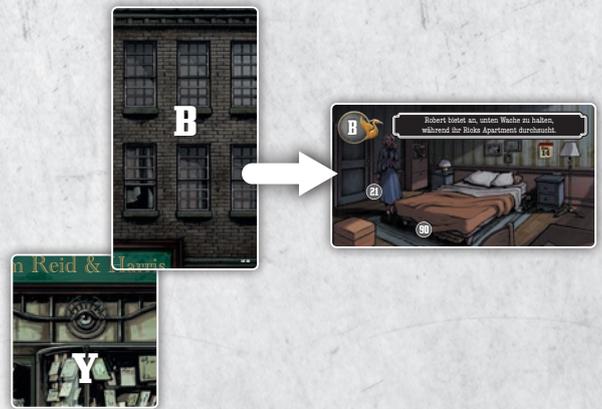


- Nehmt zu Beginn die Pistole (5) und eure Mütze (23). Um die zwei Orte zu finden, die eure Gangchefin erwähnt (Ricks Apartment und den Tatort), schaut euch die Rückseiten eurer Karten genau an.

### BEI RICK

- So findet ihr Ricks Apartment: Auf der Rückseite von Karte Y (noch nicht umdrehen!) seht ihr ein Schild von „Broom Reid & Harris“. Rick lebt im 1. Stock rechts darüber. Ihr benötigt also die Karte, die ein Stück von demselben Schild zeigt, und auf der die Fenster rechts darüber zu sehen sind.

Nehmt Karte B.



- Sprecht in Ricks Apartment mit seiner Frau (21), die euch auf die Spur einer irischen Gang bringt. Unter dem Bett findet ihr seinen Koffer (90), der mit einem Code gesichert ist. Außerdem könnt ihr zwischen dem Bett und dem Nachttisch einen Manschettenknopf finden.

Nehmt Karte 39.



- Der Abreißkalender an der Wand zeigt das heutige Datum: 14. Dezember. Ricks Frau erzählt euch, dass gestern sein Geburtstag war. Er ist also am 13. Dezember geboren.



### DER TATORT

- So findet ihr den Tatort: Auf der Rückseite von Karte 13 könnt ihr in einem Schaufenster die Spiegelung einiger Polizisten und einer Leiche sehen.

Nehmt Karte 13.



- ▶ Wenn ihr euch auf Karte **13** die Zeitung des Jungen genau ansieht, könnt ihr eine verborgene Zahl erkennen.

Nehmt Karte **56**.

Außerdem könnt ihr auf Karte **94** sehen, wie sich zwei Iren, scheinbar froh über Ricks Tod, auf den Weg zum Pub machen.



- ▶ Achtet darauf, was die Polizisten sagen. Einer gibt euch Ricks Alter (29 Jahre), während euch der andere davon abhält, euch der Leiche zu nähern. Euer Boss hat gesagt, dass ihr die Polizei in der Tasche habt, also zeigt ihr ihm **13** die Mütze eurer Gang (**23**):  $23 + 13 = 36$ .

Nehmt Karte **36**.



## RICKS LEICHE

- ▶ Neben Ricks Leiche findet ihr ein paar Patronenhülsen (**10**), deren Kaliber zu den Waffen passt, die eure Gang nutzt. Außerdem findet ihr in seiner Hand ein zerknülltes Stück Papier (**P**). Ihr bemerkt, dass der Anker auf Ricks Siegelring dieselbe Form hat, wie der Abdruck auf dem Gesicht seiner Frau (**21**). Er muss es gewesen sein, der sie geschlagen hat.



## DER ZEITUNGSJUNGE

- ▶ Zeigt dem Jungen (**56**) eure Mütze (**23**), um ihn zu überzeugen, mit euch zu reden:  $56 + 23 = 79$ .

Nehmt Karte **79**.



- ▶ Der Junge erzählt euch, dass der Täter genau so eine blaue Mütze getragen hat, wie sie die Mitglieder eurer Gang tragen! Außerdem fällt euch auf, dass auf der Zeitung das aktuelle Jahr angegeben ist: 1920. Ihr könnt jetzt Ricks Koffer öffnen.



## RICKS KOFFER

- Der Code für Ricks Koffer (90) ist sein Geburtsdatum. Ihr wisst, dass das aktuelle Jahr 1920 ist und Rick 29 Jahre alt war, also könnt ihr sein Geburtsjahr berechnen ( $1920 - 29 = 1891$ ). Ihr habt in seinem Apartment herausgefunden, dass sein Geburtstag am 13. Dezember war, also ist sein vollständiges Geburtsdatum der 13. Dezember 1891. Öffnet Maschine (90), gebt den Code 131291 auf den Rädchen ein und drückt OK.

Nehmt Karte (Y).



## DER IRISH PUB

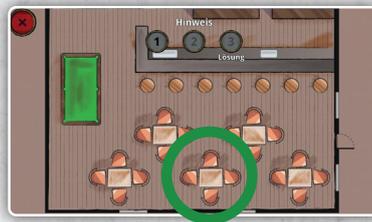
- So findet ihr den Pub: Seht euch die Rückseiten der Karten an. Dort findet ihr mit „The Dubliner“ einen Irish Pub, in den die Iren wahrscheinlich gegangen sind.

Nehmt Karte (59).



- Der Barkeeper will wissen, an welchem Tisch die Männer saßen, die ihr sucht. Öffnet Maschine (59) und seht auf dem zerknüllten Blatt Papier nach, das ihr in Ricks Hand gefunden habt (P). Wählt dann den dritten Tisch vom Eingang aus.

Nehmt Karte (72).



- Der Barkeeper (72) ist noch immer nicht sehr auskunftsfreudig. Wenn ihr ihm jedoch ein bisschen von dem Geld (+15) gebt, das ihr in dem Koffer (Y) gefunden habt, hilft das seiner Erinnerung vielleicht etwas auf die Sprünge:  $72 + 15 = 87$ .

Nehmt Karte (87).



- Der Barkeeper (87) nennt euch den Namen des Mannes (Allan) und sagt euch, wo er wohnt. Auf den Kartenrückseiten findet ihr ein Haus, das zu der Beschreibung passt.

Nehmt Karte (67).



## JAGD NACH ALLAN

- ▶ Jemand muss Allan gewarnt haben, dass ihr kommt. Als ihr bei seinem Haus (67) ankommt, flieht er gerade die Treppen hinauf ins obere Stockwerk. Um ihm zu folgen, müsst ihr die Karte finden, deren Rückseite die oberen Stockwerke des Gebäudes von Karte 52 zeigt.

Nehmt Karte 52.



- ▶ Allan will nicht geschnappt werden und entkommt durch das Fenster, aus dem ein blaues Handtuch hängt (52). Dasselbe Fenster findet ihr auf der Rückseite von Karte 17.

Nehmt Karte 17.



- ▶ Allan ist schon weit vor euch, doch wenn ihr ein Taxi (70) nehmt, solltet ihr ihn einholen können. Unglücklicherweise ist der Taxifahrer durch mit seiner Schicht. Ihr richtet eure Pistole (5) auf ihn, und bittet ihn höflich, dem Mann zu folgen:

$$70 + 5 = 75$$

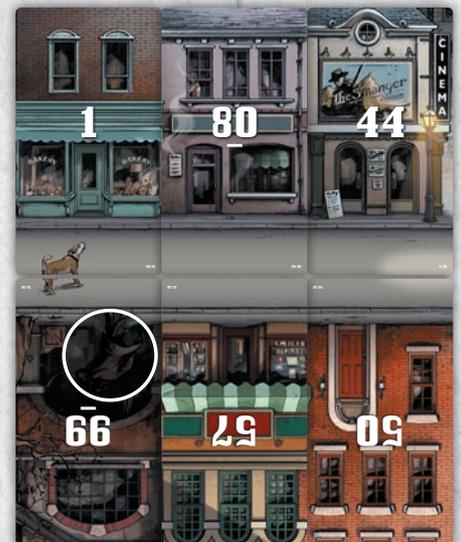
Nehmt Karte 75.



## SUCHE NACH ALLAN

- ▶ Maschine 75 weist euch an, mit den **Kartenrückseiten** die Straße nachzubilden, in der sich Allan versteckt. Manche Details, die ihr auf eurem Gerät erkennen könnt, helfen euch dabei: ein Hund und eine Straßenlaterne. Bildet aus 6 Karten ein Panorama der Straße und der Gebäude. Obere Reihe: 1 (Hund), 80 (Dampf aus der Bäckerei) und 44 (Straßenlaterne). Untere Reihe (andersherum gedreht): 99 (Hundebeine und kahler Baum), 57 (gestreifte Markise, die sich in Karte 80 spiegelt) und 50 (Lampenschein am Boden). Auf Karte 99 seht ihr Allan in das Gebäude rennen. Wählt also das entsprechende Gebäude in der App aus (unten links).

Nehmt Karte 99 (dort bemerkt ihr, dass Roberts Manschettenknopf fehlt), dann nehmt Karte 44.



- ▶ Ihr müsst Allan aufhalten (44). Werft dafür das Messer (+40), das ihr in Ricks Koffer (Y) gefunden habt, und durchtrennt das Seil, das die Kiste (+40) über Allan hält: +40 + +40 = 80.

Nehmt Karte 80 (Robert tötet Allan kaltblütig), dann nehmt Karte 1.

Geht nun zurück zu eurem Boss und erstattet Bericht.



# DER BOSS

- So findet ihr euren Boss: Ihr erinnert euch noch daran, wie sie ihr Apartment beschrieben hat (K). Dabei erwähnte sie zwei Säulen und eine blaue Tür.

Nehmt Karte 43.



- Öffnet Maschine 43. Bevor ihr zum Boss geht, könnt ihr noch letzte Befragungen durchführen. Zwei der Optionen sind nicht hilfreich: der Zeitungsjunge und der Barkeeper. Sie haben euch schon alles erzählt, was sie wissen. Wählt entweder Hannah oder Robert.

Um Ricks Frau Hannah zu befragen, könnt ihr entweder den Manschettenknopf (39), Ricks Ring (36) oder Hannahs Gesicht (21) mit eurem Gerät einscannen. Ihr findet heraus, dass Rick angefangen hat, sie zu schlagen, als er herausfand, dass sie eine Affaire hatte. Der Manschettenknopf gehört Robert, der sehr erpicht darauf war, Allan, ein Mitglied einer rivalisierenden Gang, zu töten. Die Hülsen passen allerdings zu den Waffen, die eure eigene Gang benutzt. Ihr bekommt kein direktes Geständnis, aber eine starke Vermutung, dass Hannahs Geliebter der Täter ist.



- Robert lässt sich einfacher befragen. Scant den Manschettenknopf (39) und ihr erhaltet ein Geständnis.



- Bei eurem Boss angekommen, fragt sie euch, wer es war. Ihr habt mittlerweile herausgefunden, dass Robert Rick getötet hat. Nun müsst ihr nur noch entscheiden, ob ihr ihn verpeift. Eure Wahl ist rein moralisch und beeinträchtigt eure Wertung nicht. Ihr könnt Allan beschuldigen, dann kommt Robert ungeschoren davon, aber ihr löst einen Bandenkrieg mit den Iren aus. Wählt ihr Hanna, kommt Robert ebenfalls davon, wird euch aber wahrscheinlich für immer hassen. Ihr könnt die Schuld auch auf euch nehmen und ein grausames Ende finden. Zu guter Letzt könnt ihr den Zeitungsjungen anzuschwärzen, doch das wird vermutlich für immer auf euch lasten. Keine leichte Wahl!

