

Komplettlösung zu Baphomets Fluch 1

Paris

Ihr beginnt auf einem Platz in der Stadt Paris. Rechts neben Euch steht eine Laterne, an deren Sockel eine **Zeitung** auf dem Boden liegt - nehmt diese auf und Ihr lest sie automatisch durch. Geht dann weiter nach oben, in Richtung Baustelle und Ihr werdet verhaftet. Zusammen mit dem Inspektor landet Ihr daraufhin in einem Cafe, wo Ihr befragt werdet und einige Informationen erhaltet (klickt während des Gespräches auf den Daumen nach oben und den Clown). Ihr erhaltet schließlich die **Visitenkarte** des Inspektors und landet auf dem Platz vor dem Cafe.

Dort erwartet Euch bereits eine Dame (die Fotoreporterin Nicolette), die Ihr anspricht (klickt im Laufe des Gespräches auf alle Symbole, die auftauchen. Auf das Clownsymboll müßt Ihr zweimal klicken, um die Telefonnummer der Dame zu erhalten). Nachdem sie wieder verschwunden ist, geht ein weiteres Mal nach oben in Richtung Baustelle und gebt dort dem Bauarbeiter die gefundene Zeitung. Nachdem dieser den Ort verlassen hat widmet Euch der Metallkiste, die in dem kleinen Zelt steht - Ihr kommt so in den Besitz eines **T-förmigen Werkzeuges**.

Geht nun wieder nach links vor das Cafe und von dort weiter nach rechts in den Tunnel. Ihr landet in einer Gasse, wo Ihr auf dem Boden einen großen grünen Gullydeckel entdeckt. Benutzt das eben gefundene T-förmige Werkzeug mit dem Gullydeckel, um diesen zu öffnen. Natürlich steigt Ihr in den nun offenen Kanal und landet im Untergrund. Dort angekommen findet Ihr auf der rechten Seite am Boden einen kleinen **roten Ball**, den Ihr aufhebt - der Ball entpuppt sich als die **Pappnase** des Clowns. Lauft dann weiter nach rechts und Ihr landet tiefer im Kanal. In diesem Abschnitt liegt ein Stück **Taschentuch** auf dem Boden und ein **Stoffetzen** hängt am rechten Gitter - beides ist aufzunehmen. Hier findet Ihr ebenfalls eine Leiter an der rechten Wand, die Ihr nach oben steigt.

So landet Ihr im Innenhof eines Hauses und werdet sogleich von einem Pförtner angemacht. Nachdem Ihr ihm mit dem richtigen Symbol (zwei Männer) geantwortet haben, müßt Ihr dem Mann erst die Visitenkarte des Inspektors, dann die Clownnase, den Stoffetzen und das Taschentuch aus dem Inventar zeigen. Er meint nun, Ihr wäret ein Polizist und Ihr könnt ihn auf alle Symbole ansprechen (sprecht solange mit ihm (klickt die Symbole

immer wieder aufs neue an), bis alle Symbole verschwunden sind - Ihr erhaltet so unter anderem eine weitere Telefonnummer). Beendet schließlich diesen kleinen Plausch und Ihr werdet vor die Tür, zur Baustelle geführt. Gleich neben der Baustelle (Sandberg) steht rechts ein kleiner Koffer, den Ihr anklickt. Ihr seht dann in der Großaufnahme einen Briefumschlag, auf dem Ihr die oben stehende Telefonnummer von Nicole Collard anklickt. Die Dame gibt Euch daraufhin deren Adresse und Ihr geht weiter nach rechts, auf die Stadtkarte.

Klickt auf der Karte die Rue Jarry an, wo Ihr gleich darauf landet. Auf der rechten Strassenseite steht eine Blumenverkäuferin, die Ihr wiederum auf alle Symbole anspricht (und zwar solange, bis alle Symbole verschwunden sind. Ihr erfahrt genaueres über den Wohnort von Nicole Collard). Verlasst das Gespräch und klickt die mittlere Haustür auf der anderen Strassenseite an. So landet Ihr endlich in der Wohnung der Dame und unterhaltet Euch mit dieser. Zeigt Ihr die drei gefundenen Gegenstände: Nase, Taschentuch und Stoffetzen und Ihr erhaltet ein **Foto** von dem gesuchten Mann. Nachdem Ihr über alle Symbole (bis auf das Telefon) gesprochen habt (solange, bis diese alle verschwunden sind), verlasst die Wohnung, geht auf der Strasse nach links und fahrt auf der Stadtkarte weiter zur Risee du Monde.

Ihr landet im Laden eines Kostümverleihers, dem Ihr das eben erhaltene Foto gebt - Ihr erhaltet daraufhin einen Scherzartikel (**Buzzer**). Sprecht den Verkäufer daraufhin an und befragt ihn auf alle Symbole (solange, bis diese verschwunden sind). Klickt danach die Nase, das Taschentuch und das Foto im Inventar an, um weitere Informationen zu erhalten (das Foto müßt Ihr solange anklicken, bis Euch der Verkäufer einen Namen verrät). Verlasst das Geschäft nach links und fahrt auf der Stadtkarte zurück zum Cafe. Ihr landet vor der Baustelle, bei der Ihr den kleinen Metallkoffer rechts neben dem Sandberg anklickt - Ihr seht so wieder den Briefumschlag in Großaufnahme und klickt diesmal auf die Nummer von B. Todryk. Nachdem Ihr den Schneider an der Strippe habt, befragt auch diesen über alle Symbole (Ihr müßt vorher den Namen Khan erfahren haben) und Ihr erfahrt die Adresse eines Hotels. Geht wieder nach rechts und fahrt über die Karte zum Hotel Ubu.

Dort angekommen betretet das Gebäude und sprecht mit der Klavierspielerin Piermont über alle Symbole. Klickt dann auf das Photo im Inventar und die Lady erkennt den Typen darauf. Es erscheint ein weiteres Symbol, das Ihr wieder anklicken müßt. Ihr erfahrt so etwas über Papiere und einen Schlüssel. Geht danach ganz nach links zur Rezeption und sprecht dort mit dem Empfangschef (zuvor solltet Ihr Euch versuchen den Schlüssel aufzunehmen, der an der grünen Wand rechts neben dem Mann hängt) über

alle Symbole (insbesondere über den Schlüssel). Zurück nach rechts und die Klavierspielerin ein weiteres Mal ansprechen (diesmal auf den Schlüssel). Die Lady hilft Euch daraufhin bei der Sache mit dem Schlüssel. Sie lenkt den Mann an der Rezeption ab und Ihr könnt Euch in der Zeit, in der der Mann unterwegs ist, schnell den **Zimmerschlüssel** greifen.

Es geht damit die Treppe nach oben in den ersten Stock, wo Ihr mit Hilfe des Schlüssels die untere rechte Tür öffnen könnt. Im Zimmer angekommen verlasst Ihr dieses gleich wieder durch das rechte Fenster (erst öffnen, dann hinausgehen) und landet so auf einem schmalen Sims des Gebäudes. Von dort aus geht es nun durch das rechte Fenster in das Nachbarzimmer. Da es hier nichts Wichtiges zu entdecken gibt, versucht, das Zimmer gleich wieder durch die linke Tür zu verlassen. Gerade als Ihr hinaus wollt, kommt der Mörder in das Zimmer und Ihr versteckt Euch automatisch im Schrank. Nach einiger Zeit verschwindet der Bösewicht wieder und hinterlässt seine Hose auf dem Bett - klickt diese an und Ihr findet darin ein **Streichholzbriefchen** und eine **ID-Karte** (seht Euch beide Gegenstände danach im Inventar an). Verlasst das Zimmer nun endlich durch die linke Tür und geht nach unten, zurück in den Empfangsbereich. Hier gelandet wechselt ein weiteres Wort mit dem Mann hinter der Rezeption und zeigt diesem die eben gefundene ID-Karte. Der Mann möchte Euch nicht an den Safe lassen, also bittet Ihr wiederum die Klavierspielerin um Hilfe. Zeigt also auch ihr die ID-Karte und Ihr kommt endlich in den Besitz des Päckchens aus dem Safe (**Pergament**).

Ihr müßt nun ein weiteres Mal die Treppe hoch in den ersten Stock und dort in das untere rechte Zimmer (Tür mit Schlüssel öffnen). Steigt nochmal aus dem rechten Fenster und benutzt, auf dem Sims stehend, die eben erhaltene Pergamentrolle mit dem Boden genau unter Euch, um es hinunterzuwerfen (diese Aktion müßt Ihr starten, da Euch das Schriftstück sonst am Ausgang des Hotels von zwei Ganoven abgenommen wird). Ihr könnt nun zurück ins Zimmer und durch den Empfangsbereich ganz nach rechts auf die Strasse. Die beiden Gauner finden nun nichts von Bedeutung und lassen Euch ziehen. Ihr macht einen kurzen Abstecher in die Gasse auf der linken Seite und sammelt Euch dort vom Boden das **Pergament** auf.

Ihr landet daraufhin automatisch in Nicos Wohnung, mit der Ihr über alles sprecht. Ihr wickelt das Pergament aus und findet erste Hinweise auf die Tempelritter (habt Ihr mit Nico über alle Punkte gesprochen, erhaltet Ihr die Adresse eines Museums). Verlasst schließlich die Wohnung und fahrt über die Stadtkarte (auf der Strasse nach links gehen) weiter ins Musee Crune.

Betretet dort angekommen das Gebäude und seht Euch im Innern den Dreifuß genauer an, der sich in der Vitrine befindet. Ihr erfahrt, daß dieser

Dreifuß aus Irland stammt. Verlasst also das Museum wieder, geht im Freien nach links unten und klickt diesmal den Flughafen (Aeroport) an - so landet Ihr auf einer weiteren Übersichtskarte, auf der Ihr Lochmarne anklickt.

Lochmarne

Ihr landet vor einer Kneipe, die Ihr gleich betreten solltet. Im Innern des Etablissements spricht zuerst mit O'Brien, der sich am hinteren Ende des Tresens befindet (nicht der Geigenspieler). Sprecht mit diesem über alle Punkte (sagt keinem der Anwesenden, Ihr seit Journalist oder Polizist), um erste Informationen über Professor Peagram und dessen Ausgrabungen zu erhalten. Nachdem Ihr alles Wichtige erfahren habt verlasst das Lokal und sprecht auf der Strasse mit dem Jungen, der an der Wand steht. Ihr erfahrt so etwas über ein Gespenst, einen Edelstein und einen Mann (Fitzgerald), der bei den Ausgrabungen mitgewirkt hat. Nachdem Ihr nichts mehr aus dem Kleinen rausholen könnt, betretet das Lokal wieder und widmet Euch diesmal dem alten Mann, in der hinteren rechten Ecke (der, der ständig niest). Sprecht kurz mit ihm (nicht so wichtig) und wartet dann, bis er ein kleines **Drahtstück** auf den Tisch packt (zuerst holt er es kurz aus dem Ärmel, dann legt er es auf den Tisch - schnappt zu diesem Zeitpunkt schnell zu) - nehmt Euch dies auf.

Sprecht als nächstes den Mann mit der Brille am Tisch an (Fitzgerald) und fragt diesen über alles aus. Habt Ihr dies erledigt, kümmert Euch um den Tresen. Links neben dem Wirt liegt ein grünes Handtuch auf dem Tresen, das Ihr braucht. Da leider einer der Gäste seinen Arm darauf zu liegen hat müßt Ihr warten, bis dieser seinen Arm kurz anhebt, um zu trinken - genau in diesem Moment müßt Ihr zugreifen und Euch das **Handtuch** aneignen. Sprecht nun mit dem Typen an der Bar (der, der in der Mitte sitzt) und fragt ihn über alles aus. Bestellt Ihr dem Mann schließlich noch ein Bier, erfahrt Ihr weitere Dinge über Fitzgerald.

Sprecht diesen (Fitzgerald) danach gleich wieder an (Mann mit Brille) und befragt ihn weiter. Verlasst schließlich das Lokal und sprecht ein weiteres Mal mit dem Jungen, der an der Wand steht. Nachdem Ihr alles Wissenswerte erfahren habt, betretet das Lokal und befragt Fitzgerald (der, mit der Brille) erneut. Ihr erfahrt schließlich von einem Paket, das Fitzgerald besorgen möchte.

Nachdem dieser also das Lokal verlassen hat, werdet Ihr kurz darauf von dem Jungen nach draussen gerufen. Geht vor die Tür, wo Ihr vom Mord an Fitzgerald erfahrt. Nachdem Ihr den Jungen kräftig ausgefragt habt, schaut Euch die Wand, links neben dem Eingang genauer an. Ihr findet dort knapp über dem Boden eine offene Schaltanlage, die Ihr betätigt. Geht danach

wieder ins Lokal und sprecht den Barkeeper auf ein Bier an (solltet Ihr vorher schon ein Getränk bestellt haben, müßt Ihr dies erst durch mehrmaliges Anklicken restlos ausgetrunken haben). Dieser erzählt Euch, daß die Pumpe kaputt ist. Zeigt ihm daraufhin die ID-Karte, die Euch als Elektriker ausweist. Zuerst müßt Ihr die Spülmaschine reparieren. Benutzt dazu das Stück Draht mit dem Stecker, der sich an der Wand, rechts neben der Spülmaschine befindet. Nachdem diese wieder funktioniert, betretet den Keller durch die offene Tür und Ihr landet in einem dusteren Raum. Das Einzige, was Ihr hier sehen könnt, ist ein Metallhebel (rechts an der Wand), den Ihr betätigt. Nachdem Ihr diesen nach oben bewegt habt, verlasst den Keller wieder nach links oben, geht aus dem Lokal auf die Strasse und öffnet dort das Gitter links auf dem Gehweg.

Nachdem Ihr ein kurzes Wort mit Khan gewechselt habt kehrt zurück in den Keller des Lokals, wo Ihr nun ein wenig besser sehen könnt. Unter der offenen Falltür findet Ihr nun automatisch Peagrams **Edelstein**. Nachdem Ihr kurz mit dem Jungen gequatscht habt benutzt den Wasserhahn an der hinteren Wand, um diesen aufzudrehen. Mit dem herauslaufenden Wasser benutzt Ihr nun das grüne Handtuch aus dem Inventar, um dies ein wenig zu befeuchten. Es geht nun wieder nach oben, aus dem Lokal hinaus und von der Strasse aus weiter rechts hoch in einen Waldweg. Ihr trefft hier auf einen Bauern, der auf einem Heuwagen sitzt. Sprecht auch diesen wieder auf alle Punkte an, bis er sich schließlich auf die Suche nach seinem entführten Neffen macht. Ihr könnt nun den Heuhaufen anklicken und landet so vor der Burgmauer. Leider fehlt Euch noch ein Stück zu Eurem Glück. Benutzt deshalb das T-förmige Werkzeug mit dem kleinen Spalt in der Wand, gleich links neben Euch. Befindet sich das Werkzeug in der Mauerspalte, könnt Ihr durch Anklicken des oberen offenen Mauerstückes endlich das Innere der Burg erreichen.

Ihr landet auf einem Burghof, wo Ihr zuerst die Leiter anklicken solltet, die in einem Loch stehend nach unten führt. Daraufhin werdet Ihr von dem Widder umgerannt, habt diesen jedoch auf die rechte Seite gelockt. Auf dem Boden gelandet müßt Ihr nun warten bis Ihr wieder handeln könnt und dann schnell den Pflug anklicken, der sich links auf dem Boden neben dem kaputten Trog befindet. Das Vieh verheddert sich dadurch in eben diesem Pflug und Ihr habt freie Bahn. Klettert nun also die Leiter hinunter und Ihr landet in einer Art Ausgrabungsstätte.

Hier gelandet, nehmt Euch zuerst ein bisschen **Gips** aus der Tüte, die ganz rechts auf einem Tisch steht. Als nächstes klickt Ihr Statue an, die auf dem Boden, links neben der Steintür steht - diese fällt um. Hebt sie danach durch nochmaliges Anklicken wieder auf und es bleiben ein paar Löcher im Sand

zurück, mit denen Ihr den Gips benutzt. Danach müßt Ihr das Handtuch mit dem Gips benutzen (sollte dieses inzwischen ausgetrocknet sein, müßt Ihr nochmal zurück in den Keller des Lokals und dort ein weiteres Mal das Handtuch mit dem Wasserhahn benutzen), um so an einen perfekten Gipsabdruck der Löcher im Sand zu gelangen. Nehmt diesen Abdruck nun wieder auf und benutzt ihn schließlich mit den Vertiefungen, die sich an der Wand, links neben der verschlossenen Steintür befinden. Die Steintür öffnet sich und Ihr geht durch diese hindurch - so entdeckt Ihr weitere Indizien.

Paris

Ihr landet wieder in Nicos Wohnung und führt mit der Dame eine längere Unterhaltung. Danach geht es auf die Stadtkarte und weiter zur Polizeistation (Poste de Police). Im Innern des Gebäudes spricht mit dem Sergeant hinter dem Empfang über alle Punkte (zeigt ihm das Streichholzbriefchen. Ihr erhaltet außerdem die Adresse des Hospitals). Bejaht die Frage, ob Ihr mit Inspektor Rosso sprechen wollt und redet auch mit diesem über alle Punkte. Nachdem Ihr ein paar weitere Informationen erhalten habt, verlasst die Polizeistation wieder und fahrt weiter zum Hospital (Hopital).

Dort gelandet betretet das Gebäude und spricht mit der Dame am Empfang über alles (sagt Ihr, Ihr wärt kein Verwandter von Marquet) und zeigt Ihr schließlich die ID-Karte. Danach steht ein weiteres Gespräch über Schwester Grendel an. Habt Ihr auch über diese alles erfahren, folgt dem linken Gang nach oben. Ihr trefft hier auf einen Putzmann, mit dem Ihr Euch ebenfalls unterhaltet. Habt Ihr alles erfahren, zieht an der Wand neben der Getränkemaschine (knapp über dem Boden) den Stecker der Bohnermaschine heraus. Sobald der Putzmann verschwunden ist und Ihr wieder handeln könnt, klickt schnell die rote Tür links neben der Bohnermaschine an, aus der Ihr Euch automatisch einen **Arztkittel** schnappt und überstreift.

Geht nun zurück in den Empfangsbereich (durch den oberen rechten Korridor), wo Ihr erst den Arzt mit der Brille, dann den etwas älteren Arzt auf alles anspricht. Der junge Arzt folgt Euch und Ihr geht wieder den linken Korridor nach oben.

So landet Ihr diesmal automatisch in der Krankenstation, wo Ihr von der Schwester ein **Blutdruckmeßgerät** erhaltet. Ihr geht damit zu einem der Patienten und spricht mit diesem über Marquet. Versucht danach, die Station nach rechts unten zu verlassen, worauf Ihr zurück gerufen werdet. Nachdem Ihr Blutdruck gemessen habt, spricht den jungen Arzt an und gebt ihm das Blutdruckmessgerät. Sprecht ihn dann nochmal auf das Messgerät, dann auf das mittlere Symbol (älterer Mann) an (Eric Sopmash). Ihr könnt

nun in Ruhe nach rechts weitergehen und dort durch die Tür in den Quarantäneraum. Endlich trifft Ihr auf Marquet, den Ihr nach Strich und Faden ausfragt. Ihr werdet nach einer gewissen Zeit wieder rausgeworfen und verfolgt, wie Marquet getötet wird.

Nach kurzer Zeit landet Ihr wieder in Nicos Apartment, wo Ihr die Dame auf alles anspricht. Über die Stadtkarte geht es nun nochmal ins Museum (Musee Crune), wo Ihr im Innern mit dem Wärter über alles sprechen müßt. Alsdann fragt Ihr den Mann an, der oben an der Vitrine steht (Andre Lobineau) über alle Punkte aus und erfährt etwas über Spanien. Wartet nach diesem informativen Gespräch solange, bis der Wärter links an der offenen Eingangstür steht und wegschaut. Öffnet dann das große linke Fenster an der unteren linken Ecke durch Anklicken (speichert hier ab!). Sobald der Wärter sich nun daran macht das Fenster zu schließen, öffnet Ihr den Mumiensarkophag, der auf der rechten Seite unter den Speeren steht.

Das Museum wird geschlossen und Ihr kommt des Nachts aus Eurem Versteck. Plötzlich hört Ihr Geräusche und verlasst den Sarkophag. Sobald Ihr wieder handeln könnt, müßt Ihr schnell den großen Totempfahl auf der rechten Seite anklicken. Die Räuber werden überwältigt und Ihr von Nico gerettet. Nach einem weiteren Gespräch mit der Frau (alle Punkte durchgehen - Ihr befindet Euch nun im Besitz des **Dreifußes**), verlasst deren Wohnung und reist auf der Stadtkarte weiter zum Montfaucon.

Ihr trifft hier auf einen Jongleur, den Ihr auf alle Punkte anspricht und versucht, zu jonglieren. Kümmert Euch dann um den Polizisten links und redet mit diesem ebenfalls über alle Punkte. Zeigt ihm schließlich die Pappnase und sprecht daraufhin nochmal mit dem Jongleur. Jongliert Ihr diesmal applaudieren die Leute und der Jongleur und der Polizist verziehen sich (Ihr bekommt automatisch einen der **Bälle**). Ihr kümmert Euch nun um den Gullydeckel auf der Straße und öffnet diesen wieder mit dem T-förmigen Werkzeug. Klettert dann hinunter in die Kanalisation und untersucht die drei verschlossenen Türen auf der rechten Seite. Widmet Euch der ganz rechten Tür und schlägt diese mit Hilfe des T-förmigen Werkzeuges ein. Es offenbart sich dahinter ein Hebel, den Ihr aber leider nicht bewegen könnt (klickt den Hebel zweimal an, worauf sich die Tür ein Stückchen öffnen müßte). Eine List muß her. Klickt also auf das untere Teil des Krans auf dem Boot, worauf der Haken am Kran ausgefahren wird. Nehmt Euch dann den Haken an der Kette auf und benutzt diesen mit dem Hebel an der Tür (einfach den Hebel anklicken). Benutzt Ihr nun ein zweites Mal den unteren Teil des Krans auf dem Boot, wird die Tür herausgerissen und Ihr könnt den dahinterliegenden Raum endlich betreten.

Ihr landet in einer Höhle, wo Ihr das Loch in der vorderen Wand genauer betrachten müßt - Ihr verfolgt so ein geheimes Treffen der Templer. Nachdem Ihr wieder handeln könnt, schaut ein zweites Mal durch das Loch und seht, wie die Templer den Raum verlassen. Ihr könnt nun der Treppe nach unten rechts folgen und landet so in dem eben beobachteten Raum. In der Mitte dieses Raumes entdeckt Ihr inmitten eines Pentagramms einen Sockel, mit dem Ihr erst den Dreifuß, dann den Edelstein benutzt.

Nach diesem aufregenden Erlebnis erwartet Euch ein Besuch in Nicos Wohnung, der Ihr alles erzählt. Auf der Stadtkarte geht es danach nochmal zum Museum, wo Ihr Euch mit Andre, der an den Vitrinen, über alles unterhalten solltet. Ihr erfahrt weitere wichtige Neuigkeiten (unter anderem etwas über Spanien) und fahrt nun, über die Stadtkarte, wieder zum Flughafen (aeroport). Von dort aus weiter nach Villa de Vasconcellos.

Villa de Vasconcellos

Ihr landet in im Garten eines Hauses, wo es ganz nach links geht. Dort seht Ihr einen Schlauch, der aus dem Fenster hängt. Mit diesem Schlauch benutzt Ihr das Blutdruckmessgerät aus dem Inventar, um den Wasserfluß zu unterbrechen. Sobald der Gärtner im Haus verschwunden ist, geht auch Ihr nach links ins Gebäude. Im Innern lauft gleich nach rechts oben, durch die offene blaue Tür. Ihr werdet von Hundegebell zurückgedrängt und klickt in der Eingangshalle gleich auf die Ritterrüstung, um Euch dahinter zu verstecken. Sobald der Gärtner kommt und nach dem Rechten sieht, könnt Ihr die Treppe nach oben gehen und landet so im Zimmer der Hausdame. Fragt diese solange aus, bis sie nichts mehr zu berichten weiß. Ihr werdet schließlich in ein Mausoleum geführt, wo Ihr Euch links die aufgeschlagene Bibel auf dem Pult genauer ansehen solltet. Nachdem Ihr Euch die Bibel

		1		
		2		
		3		
		4		
		5		

zweimal angesehen habt, sprecht solange mit der alten Lady über alles, bis diese die Schachfiguren bringen lässt.

Nach einiger Zeit kommt Lopez mit den Figuren. Ihr müßt nun ein kleines Schachpuzzle lösen. Eure Figuren sind die 3 Weißen - diese müßt Ihr wie folgt setzen (Ihr könnt Eure Figuren nur auf den mittleren Feldern absetzen. Ferner müßt Ihr zuerst eine Figur auf ein anderes Feld setzen, um dann die richtige Figur auf dem entsprechenden Feld

plazieren zu können):

den Läufer ganz nach oben, das Pferd in die Mitte und den König gleich ein Feld unter das Pferd:

1 - 4

5 - 1

3 - 5

4 - 3

5 - 4.

Es öffnet sich daraufhin eine Nische und Ihr landet wieder bei Nico in Paris (Ihr erhaltet automatisch einen **Kelch**). Nachdem Ihr mit ihr über alles gesprochen habt, geht über die Stadtkarte zurück auf den Flughafen (aeroport) und reist weiter nach

Marib

Hier angekommen lauft ganz nach rechts und geht dann dort die Stufen nach oben. Ihr landet auf einer Plattform, wo Ihr dem Teppichverkäufer das Streichholzbriefchen gebt. Dieser öffnet daraufhin einen Durchgang, durch den Ihr in einen Club kommt. Dort angekommen werdet Ihr angesprochen und versucht danach, die rechte Tür in die Toilette zu öffnen. Da diese verschlossen ist, lest Ihr nun das Schild, das an der Tür befestigt ist. Ihr könnt es leider nicht lesen, sprecht also nun den Mann auf dem Hocker (Ultrar) an. Ihr erfahrt von ihm, daß Ihr erst ins Klo kommt, wenn Ihr eine Toilettenbürste organisiert habt.

Ihr könnt das Lokal und die Terrasse wieder verlassen (nach links) und landet erneut auf der Strasse. Hier seht Ihr gleich rechts an der Mauer einen Typen mit einer Englandfahne um den Bauch, der Kebab verkauft (Arto). Seht Euch diesen an (mit der rechten Maustaste, Ihr müßt die Klobürste erkennen) und sprecht dann kurz mit ihm. Geht dann auf der Strasse ganz nach links, wo ihr einen Jungen namens Nejo trifft - sprecht diesen auf alles an (besonders auf Arto).

Bietet ihm während des Gespräches (nachdem er Euch auf etwas angesprochen habt, das Ihr ihm anbieten wollt) den roten Ball an und klickt dann auf den Daumen nach oben. Der Junge erhält den Ball und Ihr erfahrt einen arabischen Satz, den Ihr gleich dem Kebabmann Arto aufsagt. Dieser rennt wutentbrannt hinter Euch her und Ihr erzählt dieses kleine Missgeschick dem Jungen Nejo. Von ihm erhaltet Ihr dann die **Bürste**.

Es geht über die rechte Treppe zurück auf die Terrasse und dort weiter nach oben in den Club (einfach den roten Teppich anklicken). Dort angekommen gebt Ihr die Klobürste dem Typen hinter der Theke, worauf Ihr die **Toilettenschlüssel** erhaltet. Mit Hilfe dieses Schlüssels lässt sich nun die Tür zum Klo öffnen. Nachdem Ihr endlich auf dem stillen Örtchen gelandet seid, benutzt die Toilettenschlüssel mit dem Handtuchhalter an der linken

Wand. Nachdem dieser offen ist, klickt den Halter ein weiteres Mal an, worauf Ihr in den Besitz eines **Handtuches** gelangt.

Ihr könnt nun den Club wieder verlassen und auf der Strasse ein weiteres Mal dem Jungen Nejo einen Besuch abstatten. Dieser müßte inzwischen mit dem Ball spielen. Ihr klickt die Katze auf dem rechten Tisch an und diese springt nach oben auf ein Regalbrett. Auf dem Tisch befindet sich außerdem an der linken unteren Ecke ein Klingelknopf, den Ihr betätigt. Es erscheint kurz darauf ein Mann, der die Katze verscheucht. Die Katze wirft bei ihrem Fluchtversuch eine **Statue** um, die Ihr Euch sogleich vom Boden aufsammelt. Benutzt jetzt im Inventar das Taschentuch mit der Statue, worauf diese ein wenig aufgepöppelt wird. Ihr sprecht nun den Touristen Henderson (der, mit der Kamera) an und zeigt ihm die Statue. So erhaltet Ihr **50 Dollar** von ihm und macht Euch wieder auf den Weg in den Club.

Dort sprecht den Typen auf dem Hocker (Ultrar) an und zeigt ihm das Foto. Er erkennt den Mann auf dem Bild und Ihr erfahrt von einem großen Hügel (Bulls Head Hill). Fragt Ultrar, wie Ihr zu dem Hügel kommt und antwortet dann mit `ja` (Daumen nach oben). Er sagt, daß diese Reise 50 Dollar kostet und Ihr antwortet wieder mit `ja`. So trifft Ihr Ultrar kurz darauf bei seinem Auto, sprecht ihn auf den Laster an und erfahrt, daß der Keilriemen gerissen ist. Klickt Ihr danach auf das Handtuch, kann die Reise endlich losgehen.

So landet Ihr schließlich vor einem Abgrund. Links am Felsen steht ein einzelner Baum, von dem Ihr Euch einen **Stock** abbrechen könnt. Diesen Stock benutzt Ihr im Inventar mit dem Handtuch und erhaltet so ein etwas merkwürdiges Gerät. Dieses angefertigte Gerät benutzt Ihr nun mit der runden Felsspalte, die sich ein Stück rechts von Euch am Abgrund befindet. Es ergibt sich so ein Seil, an dem Ihr, durch Anklicken, nach unten klettern könnt. Unten gelandet seht Ihr am oberen rechten Bildschirmrand im Felsen ein kleines Loch, das Ihr erst ansehen, dann anklicken müßt - Ihr zieht so an einem Ring, der rechts neben Euch eine Tür im Berg öffnet. Natürlich folgt Ihr gleich dem Geheimgang und geht im Berg weiter nach links. Ihr findet die Leiche von Klausner, die Ihr kurz untersucht - so kommt Ihr in den Besitz einer **Linse**. Nun kümmert Euch erst um die komische Statue rechts neben Klausner, dann um die Wandzeichnung auf der ganz linken Seite, die Ihr Euch beide näher anschauen müßt (eventuell öfter). Es kommt danach Khan in die Höhle, der Euch ans Tageslicht holt.

Es steht nun ein etwas längeres Gespräch an, in dessen Verlauf Ihr immer die Wahrheit sagen müßt (Engelsymbol anklicken). Fragt Euch Khan nach der Art zu sterben, antwortet Ihr ihm, wie ein Mann (Gesichtsymbol). Daraufhin will Euch der Mann die Hand schütteln, was Ihr natürlich mit Freuden annehmt. Ihr erinnert Euch an den Scherzartikel (Buzzer), den Ihr

geschenkt bekommen habt und benutzt diesen mit Khan. Sobald Khan zu Boden geht, klickt schnell die linke Seite an und springt so von der Klippe in den LKW von Ultar.

Paris

Nach einer kurzen Fahrt landet Ihr wieder in Paris, bei Nico. Nach einem kurzen Plausch mit der Dame verlasst die Wohnung, geht weiter nach links und fahrt über die Stadtkarte weiter ins Museum (musee). Dort geht in das Gebäude hinein und redet kurz mit Andre (dem Mann an den Vitrinen) - zeigt ihm den Kelch aus dem Inventar. Zurück auf die Stadtkarte und weiter nach Montfaucon. Dort ganz nach rechts und die Stufen hoch - Ihr landet so im Innern einer großen Kirche.

Sprecht als erstes mit dem Pater über alles und gebt diesem dann den Kelch aus dem Inventar. Überlasst diesem den Kelch (das Daumen nach Obensymbol anklicken) und schaut Euch danach etwas in der Kirche um. Rechts neben dem Pater steht eine große Steinstatue, die Ihr genau untersuchen müßt (die Statue ist mit der rechten und der linken Maustaste anzuklicken) - Ihr entdeckt so einen Stab und eine Schriftrolle, die die Statue in den Händen hält. Nun könnt Ihr die Schriftrolle in der linken Hand der Statue mit der Linse benutzen. Diese wird dort eingesetzt und Ihr entdeckt einen wichtigen Hinweis auf dem großen bunten Fenster. Sprecht nun nochmal den Pater an und Ihr erfahrt, daß sich auf dem Kelch ein Wappen befindet. Fragt den Pater danach ein weiteres Mal über alles aus und widmet Euch dann dem großen Steinsarg, der sich rechts neben dem Pater an der hinteren Wand unter dem Bild befindet - schaut Euch diesen an und Ihr erkennt das eben erwähnte Wappen darauf.

Verlasst die Kirche nun wieder und stattet dem Museum noch einen kurzen Besuch ab. Sprecht dort mit Andre über alles und Ihr erfahrt die Adresse eines neuen Standortes (Institut). Habt Ihr alles Wissenswerte erfahren, geht es über die Stadtkarte zum neuen Ort, dem Site de Baphomet. Dort gelandet, wechselt Ihr zuerst ein Wort mit dem Arbeiter. Nachdem Ihr erfahren habt, was dieser so treibt, geht Ihr durch das offene rechte Gitter in den Keller des Hauses. Dort trifft Ihr auf einen Wärter, den Ihr ebenfalls auf alle Punkte anspricht. Danach versucht Ihr einmal, die rechte hintere Tür zu öffnen, was Euch leider nicht gelingen wird. Ihr erfahrt, daß diese Tür zur Toilette führt und verschlossen ist. Sprecht die Wache diesmal auf die Toilette an und Ihr erhaltet den dazugehörigen **Schlüssel** (beachtet, daß sich an diesem Schlüsselbund noch ein weiterer Schlüssel befindet!). Öffnet mit diesem die verschlossene Tür rechts und nehmt Euch im Klo als erstes die **Seife** vom linken Waschbecken auf (eventuell müßt Ihr das Waschbecken

zuerst anschauen und die Seife dann ganz genau in der Mitte der beiden Wasserhähne aufnehmen). Benutzt nun im Inventar den Schlüssel mit der Seife, dann den Gips mit dem Seifenabdruck. Diesen Gipsabdruck haltet nun unter den tropfenden Wasserhahn, worauf Ihr einen perfekten **Schlüsselabdruck** erhaltet - leider sieht dieser noch ein wenig unecht aus.

Verlasst die Toilette wieder und seht Euch im Kellerraum links an der Wand den kleinen grauen Kasten (Thermostat) genauer an, versucht diesen zu benutzen. Dies gelingt noch nicht, spricht also den Wächter darauf an und versucht danach nochmal, am Thermostat zu drehen. Diesmal klappt es und der Wächter zieht nach einer kurzen Zeit seine Handschuhe an. Verlasst dann den Keller nach rechts (vorher müßt Ihr der Wache noch den richtigen Schlüssel zurück geben) und versucht, den Gipsschlüssel mit dem Farbeimer zu benutzen, der rechts neben dem Arbeiter an der Absperrung hängt. Leider lässt Euch dieser nicht ran, Ihr geht also wieder nach unten in den Keller. Dort hängt an der Wand, rechts neben der Wache ein Telefon, das Ihr benutzt. Ihr überredet Nico, Euch bei einem Plan zu helfen. Geht also nach dem Telefonat nochmal nach oben und berichtet dem Anstreicher, daß ihn eine Frau am Telefon erwartet. Der Mann verlässt die Bildfläche und Ihr könnt nun endlich den Gipsschlüssel mit dem Farbeimer benutzen. Nachdem dieser Schlüssel aussieht wie das Original, geht Ihr zurück in den Keller und spricht den Wächter wieder auf die Toilette an. Ihr erhaltet den Schlüssel zur Toilette, öffnet diese, geht hinein und benutzt dort im Inventar den Gipsschlüssel mit dem Schlüsselbund (beide Schlüssel werden ausgetauscht).

Geht nun wieder raus aus dem Klo und gebt dem Wächter den Schlüssel wieder. Nun benutzt Ihr noch ein letztes Mal das Telefon, worauf der Wächter nach oben kommt und den Anstreicher anspricht. So sind beide miteinander beschäftigt und Ihr könnt den Keller betreten und dort in aller Ruhe mit dem Schlüssel die linke verschlossene Tür öffnen. Im dahinterliegenden Raum findet Ihr im unteren Abschnitt eine große Statue von Baphomet, die Ihr Euch genauer anschaut. Benutzt nun den Kelch mit den Zeichnungen auf dem Boden vor der Statue und Ihr kommt in den Besitz weiterer Informationen.

Villa de Vasconvellos

Wieder bei Nico gelandet und nach einem kurzen Plausch geht es über die Strasse auf die Stadtkarte, besucht dort den Flughafen (aeroport) und macht Euch auf den Weg nach Spanien (Villa de Vasconcellos). Ihr landet im Garten der Villa, wo Ihr zuerst ein Wörtchen mit Lopez wechselt. Sprecht

ihn danach nochmal auf alle Punkte an und zeigt ihm schließlich die Pappnase aus dem Inventar.

Betretet dann das Haus, geht die Treppe nach oben und sprecht im Zimmer mit der Gräfin über alles. Verlasst danach das Zimmer und das Haus nach rechts und geht im Freien ein Stück nach rechts. Ihr entdeckt dort im hinteren Teil des Gartens ein kleines Gebäude - das Mausoleum - zu dem es als nächstes hinget (Mausoleum mit Lupe anklicken). Öffnet vor dem Mausoleum gelandet dessen Tür und geht hinein. Im Innern des Gebäudes klickt zuerst die lange Holzstange an, die links an der Wand steht, dann das linke obere offene Fenster - dieses wird so mit Hilfe der Stange geschlossen. Als nächstes müßt Ihr das aufgeweichte Tuch (Taschentuch) aus dem Inventar mit der Stange benutzen, um dieses daran zu befestigen. Klickt alsdann eine der kleinen Kerzen auf dem linken Altar an, um das Tuch an der Holzstange zu entzünden. Als letztes müßt Ihr die große Kerze anklicken, die von der Decke herunterhängt, um auch diese anzuzünden. Nach einer kurzen Zeit brennt die große Kerze ab und Ihr kommt dann in den Besitz eines bearbeiteten Stück Steines (**Schlüssel**). Steckt Euch nun noch die blaue **Bibel** ein, die aufgeschlagen auf dem Pult, links an der Wand liegt.

Verlasst mit diesen Dingen das Mausoleum, geht ganz nach links und sprecht im anderen Teil des Hofes mit dem Gärtner über den eben gefundenen Schlüssel und die Bibel (klickt diese Sachen im Inventar an). Geht danach ins Haus, dort in den ersten Stock und sprecht mit der Gräfin ebenfalls über den Schlüssel und die Bibel (die Gräfin übersetzt Euch nun die Bibelverse und Ihr erfahrt etwas über einen Brunnen). Geht danach wieder runter ins Erdgeschoß und nehmt Euch dort aus dem linken kleinen Abstellraum (kleine Nische gleich über dem Schlauch) einen **Spiegel** von der Wand. Mit diesem verlasst Ihr das Haus und redet ein weiteres Mal auf Lopez, den Gärtner, ein. So erfahrt Ihr von dem Brunnen und einem bestimmten Holzstück, das Ihr benötigt, um den Brunnen zu finden. Nachdem Ihr dies erfahren habt, seht Euch den Baum an, der sich genau vor Lopez befindet. Natürlich findet Ihr dort keinen brauchbaren Stock und sprecht Lopez nochmal an. Dieser weiß keinen Rat und Ihr geht weiter nach ganz links. An der Stelle, wo der Schlauch aus dem Fenster kommt, findet Ihr rechts neben dem Fenster einen weiteren Haselstrauch, den Ihr Euch genauer betrachtet - diesmal habt Ihr Glück und findet einen **y-förmigen Haselstrauch**. Zurück bei Lopez, sprecht Ihr diesen an und zeigt ihm den gefundenen Strauch - kurz darauf habt Ihr den Brunnen gefunden und macht Euch an den Abstieg. Im Innern des Brunnens gelandet (speichert hier ab!) seht Ihr Euch den Steinlöwenkopf auf der rechten Seite genauer an und erkennt so einen losen Stein. Nun könnt Ihr den losen Stein durch Anklicken weiter lockern, müßt

aber gleich darauf nach links springen (klickt einfach ein wenig links neben der Tür den Boden an). Die Wand fällt um und gibt eine weitere Tür frei. Da ihr dort noch nichts erkennen könnt, müßt Ihr den Spiegel aus dem Haus nun mit dem Brunnenschacht benutzen, um ein wenig Licht in diese Angelegenheit zu bringen. So erkennt Ihr an der rechten Tür eine Art Dose und könnt nun den steinernen Gegenstand (Schlüssel) aus dem Inventar mit eben dieser Tür benutzen. Die Tür öffnet sich und Ihr geht in den dahinter befindlichen Raum. Hier entdeckt Ihr weitere Einzelheiten, sprecht nochmal mit der Gräfin und verlasst schließlich das Haus. Ihr landet wieder bei Nico in Paris und berichtet dieser und Andre, den Ihr hier nun ebenfalls vorfindet, von Euren neuesten Erkenntnissen. Ihr erfahrt von Schottland, wo es sogleich automatisch, per Zug hingehen soll (klickt dazu auf der Landkarte den Ort Bannockburn an).

Bannockburn

Im Abteil des Zuges, sprecht mit Nico und der alten Dame und versucht dann das Abteil zu verlassen. Nachdem daraufhin ein Kontrolleur Eure Fahrkarten überprüft hat, verlasst das Abteil ein weiteres Mal. Ihr landet nun auf dem Gang, wo Ihr solange nach links laufen müßt (in den anderen Wagen hinein), bis der Gauner von dem Hotel aus seinem Abteil kommt. Nachdem Ihr diesen entdeckt habt, geht zurück nach rechts, in Euer Abteil (rechts neben dem mit dem Streifenmann) und Ihr bemerkt, daß Eure Freundin und die alte Dame verschwunden sind (dies müßt Ihr bemerken!). Verlasst den Raum wieder und betretet das Abteil, genau links neben Euch. Ihr trifft darin auf zwei Fußballfans, von denen Ihr den Linken auf alles anspricht. Dieser erfährt so von der Entführung und möchte Euch helfen. Ihr hingegen widmet Euch dem vor Euch befindlichen mittleren Fenster, das sich durch Anklicken öffnen lässt.

Ihr könnt schließlich durch dieses nach draussen steigen und landet so auf dem Dach des Zuges (speichert hier ab!). In luftiger Höhe lauft nach rechts auf den nächsten Waggon, wo Ihr schließlich an der Aussenwand eine Art Leiter findet, die nach unten führt - klettert an dieser in das Innere des Wagens. Dort gelandet bekommt Ihr mit, wie sich mehrere Leute prügeln und Khan schließlich erschossen wird. Nachdem Ihr wieder handeln könnt, müßt Ihr schnellstens an der Notbremse ziehen, die sich links von Euch an der Wand befindet (in Kopfhöhe - sieht aus wie ein Stück Schnur im Rahmen). Nachdem also die Bösewichte ausgeschaltet wären, erfahrt Ihr von Khan alles (sprecht diesen auf alles an) über die Tempelritter. Nachdem Khan gesorben ist, versucht den Zug durch die rechte offene Tür zu verlassen. Nico erinnert Euch an ihre Anwesenheit und Ihr bindet sie erstmal

los. Nachdem auch dies vollbracht wäre, verlasst den Zug auf dem gleichen Weg, wie Ihr ihn betreten habt - durch die linke offene Tür.

Das Ende

Ihr landet endlich vor der verlassenen Kirche in Schottland, die Ihr, nachdem Euch Nico noch ein paar Sätze geflüstert hat (Ihr erfahrt, daß Nico von Khan ein wenig Plastiksprengstoff erhalten hat), gleich betretet. In einer Art Vorraum benötigt Ihr ein paar Gegenstände, die Ihr zusammen suchen müßt. Betrachtet also zuerst den Schutthaufen auf dem Boden (rechts neben Eurem Helden), und zwar viermal hintereinander - Ihr findet so eine Münze, ein **Zahnrad**, die **Kappe eines Füllers** und eine Pfeife. Widmet Euch nun dem seltsamen Holzgerät auf der rechten Seite. Klickt Ihr dieses zweimal hintereinander auf der rechten Seite an, erhaltet Ihr außerdem einen **Griff** (dieser muß zuerst ab) und ein weiteres **Zahnrad**. Gleich links neben Nico steht ein großer steinener Dämon, mit dem Ihr nun die folgenden Gegenstände benutzen müßt:

beide Zahnräder, die Pappnase (nicht von Bedeutung), die Kappe des Füllers und schließlich den Griff.

Es öffnet sich daraufhin die rechte Steintür (abspeichern!) und Ihr könnt den dahinter liegenden Raum betreten. In diesem Gewölbe bemerkt Ihr auf dem Boden vor Euch Unmengen von Schwarzpulver (ansehen) und an der oberen Wand zwei brennende Fackeln - merkt Euch den Standort der rechten Fackel (weiter hinten) und geht weiter durch die rechte hintere Öffnung in den Zeremonienraum.

Nachdem Ihr dort eine endlose Sequenz verfolgt habt, landet Ihr wieder im Gewölberaum, wo Euch allerdings der Gangster aus dem Zug aufhält. Ihr klickt nun schnell die rechte Fackel an der Wand an (gleich dort, wo Euer Held steht) und diese wird automatisch in das Schwarzpulver geworfen. Nachdem dieses brennt, geht die gesamte Kirche in Rauch auf und Ihr habt das Geheimnis um den Tempelritterorden erfolgreich aufgedeckt.