

## Komplettlösung zu "Baphomets Fluch 1 - Broken Sword"

=====

==

Frankreich: 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. Dann geht es weiter nach oben, in Richtung Baustelle und man geht zusammen mit dem Inspektor zurück zum Cafe, wo Ihr befragt werdet (klickt während des Gespräches auf den Daumen nach oben und den Clown). Nun erhaltet Ihr die Visitenkarte des Inspektors und verlasst das Cafe. Dort wartet bereits Nico

(Eure Bezugsperson im Spiel), wenn Ihr mit ihm sprecht (klickt Ihr auf alle Symbole, die auftauchen. Den Clown müßt Ihr zweimal anklicken, dann bekommt man Nico's Telefonnr.). Nachdem sie wieder verschwunden ist, geht Ihr ein weiteres Mal in Richtung Baustelle man gibt dort dem Bauarbeiter die gefundene Zeitung. Nachdem dieser den Ort verlassen hat schaut Ihr mal in die Metallkiste, die in dem Zelt steht. Hier findet Ihr ein Werkzeug zum öffnen von Kanaldeckeln. Nun wieder nach links vor das Cafe und von dort weiter nach rechts zu dem Torbogen. Mit dem eben gefundenen Werkzeug öffnet man den Kanaldeckel. Man kann natürlich auch die Mülltonnen durchstöbern wo man allerdings nicht fündig wird. Also ab in den Kanal. Dort angekommen findet Ihr auf der rechten Seite am Boden eine rote Pappnase. Weiter nach rechts. Hier liegt ein Taschentuch auf dem Boden und ein Stoffetzen hängt am Gitter - beides aufnehmen. Hier steigt Ihr die Leiter rauf. Ihr landet im Innenhof des Hauses vor der Baustelle. Ihr redet automatisch mit dem Mann der hier auftaucht. Nachdem Ihr ihm mit dem Icon (zwei Männer) geantwortet habt, müßt Ihr dem Mann erst die Visitenkarte des Inspektors zeigen. Dann kann man ihm die Clownnase, das Taschentuch und den Stoffetzen aus dem Inventar zeigen. Da er der Meinung ist, Ihr wärt ein Inspektor

bei der Polizei könnt Ihr ihn auf alle Icons ansprechen (solange mit ihm sprechen,

bis alle Symbole verschwunden sind) er verrät euch eine weitere Telefonnummer. Wenn Ihr fertig seid beendet das Gespräch und er begleitet Euch hinaus. Gleich neben dem Dreckhaufen, bei der Baustelle, steht rechts ein kleiner

Koffer (Telefon), wenn Ihr ihn anklickt seht Ihr einen Briefumschlag, auf dem Ihr

die oben stehende Telefonnummer von Nico anklickt. Nico gibt Euch daraufhin ihre Adresse und Ihr geht weiter nach rechts, auf den Stadtplan. Klickt auf der Karte die Rue Jarry an. Auf der rechten Strassenseite sitzt eine Blumenverkäuferin, die Ihr wiederum auf alle Themen anspricht (solange, bis alle Symbole verschwunden sind). Beendet das Gespräch und klickt die mittlere Haustür auf der anderen Strassenseite an. In Nico's Wohnung zeigt Ihr ihr die drei gefundenen Gegenstände: Nase, Taschentuch und Stoffetzen nun erhaltet Ihr ein Foto von dem Attentäter. Nachdem Ihr über alle Themen (ausser das Telefon) gesprochen habt, verlasst Ihr die Wohnung, geht auf der Strasse nach links und fahrt auf dem Stadtplan weiter zur Risee du Monde. Dem Kostümverleiher gebt Ihr das erhaltene Foto. Er gibt Euch die Hand und Ihr erhaltet daraufhin einen E-Schocker (Buzzer). Sprecht den Mann an und befragt ihn auf alle Icons (wie immer bis keine mehr da sind). Danach klickt Ihr die Nase, das Taschentuch und das Foto an (das Foto müßt Ihr solange anklicken, bis Euch der Mann den Namen sagt). Ihr könnt noch ein wenig mit den Sachen im Geschäft spielen was aber keine Bedeutung auf den Spielverlauf hat. Verlasst das Geschäft und geht auf dem Stadtplan zurück zum Cafe. An der Baustelle klickt Ihr wieder das Telefon an. Diesmal klickt ihr auf die Nummer von B. Todryk. Ihr befragt den Schneider über alle Themen und Ihr erfahrt die Adresse eines Hotels (nur wenn Ihr den Namen Khan vom Kostümverleiher habt). Geht wieder nach rechts und geht zum Hotel Ubuhu. Dort angekommen betretet Ihr das Hotel und sprecht mit der Frau am Klavier über alle Themen. Auch über das Photo im Inventar. Die Lady kennt den Mann darauf. Es erscheint ein weiteres Thema, das Ihr wieder anklickt. Geht danach ganz nach links zur Rezeption und versucht den Schlüssel zu nehmen der an der Wand hängt. Sprecht dann mit dem Portier über alle Themen (auch über den Schlüssel). Zurück nach rechts und Lady Piermont ein weiteres Mal

ansprechen (Schlüssel). Die Lady hilft Euch daraufhin. Sie lenkt den Portier an der Rezeption ab und Ihr könnt Euch in der Zeit den Zimmerschlüssel greifen. Damit bewaffnet geht es die Treppe nach oben in den ersten Stock. Der Schlüssel passt nur in die erste Tür. Im Zimmer angekommen verlasst Ihr dieses Fenster, nachdem Ihr es geöffnet habt. Auf dem Sims geht man nach rechts durch das rechte Fenster in das Nachbarzimmer (Zimmer des Attentäters). Hier gibt es so noch nichts Wichtiges zu entdecken. Also versucht man das Zimmer wieder durch die Tür zu verlassen. Jetzt läuft eine kurze Sequenz ab. Nach einiger Zeit verschwindet der Mörder wieder und lässt seine Hose auf dem Bett liegen. Wenn Ihr diese anklickt, findet Ihr darin ein Streichholzbriefchen und eine ID-Karte (beides schaut man sich im Inventar an). Verlasst das Zimmer nun endlich durch die Tür und geht nach unten, in die Halle. Hier wechselt man ein weiteres Wort mit dem Mann hinter der Rezeption und zeigt diesem die ID-Karte. Nachdem er Euch nichts aus dem Safe geben will, bittet Ihr wiederum Lady Piermont um Hilfe. Zeigt auch ihr die ID-Karte und Ihr besitzt endlich das Päckchen aus dem Safe (das Pergament des Opfers). Abspeichern falls man sich die Todessequenz anschauen möchte (ansonsten nach dem Absatz weiter). Wenn man das Hotel mit dem Päckchen verlässt machen Flap & Guido kurzen Prozeß. Ihr müßt nun ein weiteres Mal die Treppe hoch in den ersten Stock und dort in das erste Zimmer (Tür mit Schlüssel öffnen). Steigt nochmal aus dem Fenster und benutzt, auf dem Sims stehend, die eben erhaltene Pergamentrolle mit dem Boden unter Euch, um es hinunterzuwerfen. Ihr könnt nun zurück ins Zimmer und durch den Empfangsbereich ganz nach rechts auf die Strasse. Die beiden Ganoven finden nicht wonach sie suchen und lassen Euch ziehen. Ihr geht in die Gasse auf der linken Seite des Hotels und holt Euch dort vom Boden das Pergament. Ihr befindet Euch daraufhin automatisch in Nico's Wohnung, mit der Ihr über alles sprecht. Ihr packt das Pergament aus und findet erste Hinweise auf die Tempelritter (habt Ihr mit Nico über alle Themen geredet, erhaltet Ihr die Adresse vom Museum). Verlasst die Wohnung und fahrt über den Stadtplan weiter ins Museum. Betretet das Gebäude und seht Euch den Dreifuß, der sich in der Vitrine befindet, an. Ihr erfahrt, daß dieser Dreifuß aus Irland stammt. Man kann noch mit dem Wärter seinen Spaß haben, daß hat aber keinen Einfluß auf den Spielverlauf. Verlasst also das Museum wieder, geht draußen nach links auf den Stadtplan und klickt diesmal den Flughafen (Aeroport) an. Hier klickt Ihr auf einer weiteren Übersichtskarte Lochmarne an.

Irland: Lochmarne

Ihr landet vor einem Pub, welches Ihr betretet. Im Innern des Pubs sprecht Ihr zuerst mit O'Brien, der sich am hinteren Ende des Tresens befindet und Bier trinkt. Sprecht mit ihm über alle Themen (sagt keinem, das Ihr Journalist oder Polizist seit), um erste Informationen über Professor Peagram und dessen Ausgrabungen zu erhalten. Nachdem Ihr alles Wichtige erfahren habt, verlasst Ihr das Lokal und redet auf der Strasse mit dem Jungen. Ihr erfahrt so etwas über ein

Gespenst, einen Edelstein und einen Mann (Fitzgerald), der bei den Ausgrabungen mitgewirkt hat. Wenn Ihr nichts mehr zu bereden habt, geht Ihr wieder ins Pub und geht diesmal zu dem alten Mann, der ständig niest. Sprecht mit ihm und wartet dann, bis er eine kleine Drahtschlinge auf den Tisch legt. Wenn er niest nehmt Euch den Draht. Sprecht als nächstes mit dem Mann mit der Brille am Tisch (Fitzgerald) und fragt diesen über alles aus. Habt Ihr dies erledigt, nehmt Euch die Leute am Tresen vor. Auf dem Tresen liegt ein grünes Handtuch, das Ihr braucht. Da einer der Gäste seinen Arm darauf liegen hat müßt Ihr warten, bis er seinen Arm anhebt, um zu trinken. Jetzt müßt Ihr zugreifen und

Euch das Handtuch nehmen. Sprecht nun mit dem Mann und fragt ihn über alles aus. Bestellt ihm noch ein Bier um noch mehr über Fitzgerald zu erfahren. Sprecht Fitzgerald danach gleich wieder an und befragt ihn weiter. Verlasst das Lokal und sprecht wieder mit dem Jungen. Nachdem Ihr alles erfahren habt, betretet die Kneipe und befragt Fitzgerald erneut. Ihr erfahrt von einem Paket, das Fitzgerald jemand geben soll. Nun folgt wieder eine Zwischensequenz. Nun kommt der Junge rein und ruft uns nach draußen. Geht vor die Tür, wo Ihr von Fitzgeralds "Unfall" erfahrt. Nachdem Ihr den Jungen ausgefragt habt, findet ihr links neben dem Eingang einen offenen Kasten. Man benutzt den Schalter und

bricht ihn dabei ab. Danach geht Ihr wieder ins Lokal und sprecht den Barkeeper auf ein Bier an (volle Gläser erst austrinken). Ihr erfahrt, daß die Pumpe kaputt ist. Zeigt ihm daraufhin die ID-Karte (Gruber Electronics....). Zuerst sollt Ihr die Spülmaschine reparieren. Ihr benutzt dazu den Draht mit dem Stecker, rechts neben der Spülmaschine. Nachdem diese funktioniert, betritt man den Keller und Ihr landet in einem stockdunklen Raum. Den Metallhebel (rechts an der Wand), betätigt Ihr. Nachdem Ihr es klicken gehört habt, verlasst Ihr den Keller wieder nach links, und geht aus dem Lokal auf die Strasse. Dort öffnet Ihr das Gitter. Nachdem Ihr kurz mit Khan geredet habt, geht Ihr zurück in den Keller des Pubs. Unter der offenen Falltür findet Ihr nun Peagrams Edelstein. Nachdem Ihr kurz mit dem Jungen gesprochen habt, benutzt Ihr den Wasserhahn (aufdrehen). Mit dem Wasser benutzt Ihr das Handtuch aus dem Inventar. Es geht nun aus dem Lokal hinaus und auf der Strasse hoch in den Waldweg. Ihr trefft hier auf einen Bauern (Fitzgerald's Onkel). Sprecht auch diesen wieder auf alle Themen an, bis er sich schließlich auf die Suche nach seinem Neffen macht. Ihr müßt nur den Heuhaufen anklicken und landet oben vor der Burgmauer. Da man ohne Hilfsmittel nicht über die Mauer kommt, benutzt Ihr das Werkzeug mit dem Spalt in der Wand, links neben Euch. Ist das Werkzeug in der Mauer, erreicht Ihr durch anklicken des offenen Mauerstückes das Innere der Burg. Auf dem Burghof klickt Ihr zuerst die Leiter an. Daraufhin werdet Ihr von der Ziege umgestoßen sobald Ihr wieder handeln könnt, schnell den Pflug anklicken, der sich links neben dem Trog befindet. Die Ziege verfängt sich in dem Pflug..... Klettert nun die Leiter hinunter und Ihr landet in der Ausgrabungsstätte. Hier nehmt Ihr zuerst Gips aus der Tüte, die auf dem Tisch steht. Dann klickt Ihr die Statue an, die auf dem Boden umfällt. Die danach durch nochmaliges Anklicken wieder aufgehoben wird und es bleiben Löcher im Sand zurück. Den Gips in den Löchern benutzen. Jetzt das Handtuch mit dem Gips benutzen (falls es inzwischen ausgetrocknet ist, müßt Ihr es nochmal im Keller des Pubs am Wasserhahn naß machen). Nehmt den 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 hindurch. Zwischensequenz.

#### Frankreich: Paris

Ihr landet wieder in Nico's Wohnung und führt mit ihr eine längere Unterhaltung. Danach geht es auf den Stadtplan zur Polizeistation. Im Innern des Gebäudes sprecht mit dem Sergeant hinter dem Empfang über alles Themen & Inventar. Ihr erhaltet außerdem die Adresse des Hospitals. Mit Inspektor Rosso redet Ihr auch über alle Punkte. Nachdem Ihr ein paar Informationen erhalten habt, verlasst das Revier wieder und fahrt weiter zum Hospital. Dort betretet Ihr das Gebäude und sprecht mit der Dame am Empfang über alles (Ihr seit kein Verwandter von Marquet) und zeigt Ihr die ID-Karte. Nun wird über Schwester Grendel geredet. Habt Ihr auch über Grendel alles erfahren, folgt dem linken Gang nach oben. Ihr trefft hier auf den Hausmeister, mit dem Ihr Euch ebenfalls unterhaltet. Habt Ihr alles erfahren, zieht an der Wand neben dem Wasserspender den Stecker der Bohnermaschine heraus. Sobald der Hausmeister verschwunden ist und Ihr wieder handeln könnt, klickt die rote Tür links neben der Bohnermaschine an, aus der Ihr Euch einen Arztkittel schnappt und anzieht. Geht nun zurück in den Empfangsbereich, wo Ihr erst den Arzt mit der Brille, dann den 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 sprecht mit diesem über Marquet. Versucht danach, die Station nach rechts unten zu verlassen, worauf Ihr zurück gerufen werdet. Nachdem Ihr Blutdruck gemessen habt (natürlich verkehrt), sprecht den jungen Arzt an und gebt ihm das Blutdruckmessgerät. Sprecht ihn dann nochmal auf das Messgerät an und wählt das mittlere Symbol (älterer Mann) an (Eric Sopmash). Ihr könnt nun in Ruhe nach rechts weitergehen und dort durch die Tür in Marquet's Zimmer. Ihr fragt ihn aus bis Ihr rausgeworfen werdet und verfolgt, wie Marquet getötet wird. Nach kurzer Zeit sitzt Ihr wieder in Nico's Apartment, wo Ihr sie auf alles anspricht. Über den Stadtplan geht es nun nochmal ins Museum, wo Ihr im Innern mit dem Wärter über alles sprechen müßt. Dann fragt Ihr den Mann

(Lobineau), der an der Vitrine steht über alle Punkte aus und Ihr erfahrt etwas über Spanien. Wartet jetzt solange, bis der Wächter nicht hinschaut bzw. auf dem weg in den hinteren Teil des Museums ist dann öffnet man das Fenster an der unteren Ecke durch Anklicken (abspeichern). Wenn der Wächter nun das Fenster zu schließen beginnt, öffnet Ihr den Sarkophag, der auf der rechten Seite steht. Ihr

hört Geräusche und verlasst den Sarkophag. Sobald Ihr wieder handeln könnt, müßt Ihr schnell den Totempfahl auf der rechten Seite anklicken. Ihr und die Räuber werden überwältigt und Nico rettet Euch. Nach einem weiteren Gespräch mit Nico (alle Themen durchgehen), verlasst Nico's Wohnung und reist auf dem Stadtplan weiter zum Montfaucon. Ihr trefft hier auf einen Jongleur, den Ihr auf alle Punkte anspricht und versucht, zu jonglieren. Redet dann mit dem Polizisten links über alle Punkte. Zeigt ihm die Pappnase und sprecht dann nochmal mit dem Jongleur. Versucht nochmal zu jonglieren diesmal applaudieren die Leute und der Jongleur und der Polizist verziehen sich (Ihr bekommt automatisch einen der Bälle). Ihr öffnet nun um den Kanaldeckel auf der Straße und klettert dann hinunter in die Kanalisation. Untersucht die drei verschlossenen Türen auf der rechten Seite. Schlagt die ganz rechte Tür mit Hilfe des Werkzeuges ein. Dahinter ist ein Hebel, den Ihr nicht bewegen könnt (klickt den Hebel ein paarmal an). Klickt auf das Teil des Krans auf dem Boot, worauf der Haken am Kran auf den Boden fällt. Nehmt Euch den Haken und benutzt diesen mit dem Hebel an der Tür. Benutzt Ihr nun ein zweites Mal den Teil des Krans auf dem Boot, wird die Tür eingerissen und Ihr könnt den dahinterliegenden Raum betreten. Wenn Ihr eine weitere Todessequenz sehen wollt müßt Ihr speichern und die Treppe runter gehen auch wenn ihr gesagt bekommt das Stimmen zu hören sind. 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 folgen und seit so in dem eben beobachteten Raum. In der Mitte dieses Raumes entdeckt Ihr einen Sockel, mit dem Ihr erst den Dreifuß und dann den Edelstein benutzt. Nun erwartet Euch ein Besuch in Nico's Wohnung, der Ihr alles erzählt. Auf dem Stadtplan geht es danach nochmal zum Museum, wo Ihr Euch mit Lobineau über alles unterhalten solltet. Ihr erfahrt weitere wichtige Neuigkeiten

(z.B. etwas über Spanien) und fahrt nun, über den Stadtplan, wieder zum Flughafen. Von dort aus weiter nach Spanien, Villa de Vasconcellos.

Spanien: Villa de Vasconcellos

Ihr landet in im Garten der Villa. Ganz links seht Ihr einen Schlauch, der aus dem

Fenster hängt. Hier kommt das Blutdruckmeßgerät zum Einsatz mit dem Schlauch. Sobald der Gärtner (Lopez) im Haus verschwunden ist, geht auch Ihr nach links ins Gebäude. Lauft gleich nach rechts, durch die offene blaue Tür. Wenn die Hunde Euch zurück treiben klickt Ihr in der Eingangshalle gleich auf die Ritterrüstung, um Euch dahinter zu verstecken. Sobald Lopez kommt und nach dem Rechten sieht, könnt Ihr die Treppe nach oben gehen und landet so im Zimmer der Besitzerin. Fragt sie solange aus, bis sie nichts mehr weiß. Ihr werdet in ein Mausoleum geführt, wo Ihr Euch die Bibel genauer ansehen solltet. Nachdem Ihr Euch die Bibel zweimal angesehen habt, sprecht solange mit der Dame über alles, bis sie die Schachfiguren holen lässt. Nun kommt Lopez mit den Figuren. Ihr müßt nun ein Schachpuzzle lösen. Um das Puzzle zu lösen geht man wie folgt vor. Den Läufer ganz nach oben, das Pferd in die Mitte und den König gleich ein Feld unter das Pferd. Nun öffnet sich eine Nische und der lang verschollene Kommunionkelch kommt zum Vorschein. Ihr landet wieder bei Nico in Paris. Nachdem Ihr mit ihr über alles gesprochen habt, reist ihr nach Syrien.

Syrien: Marib

Hier angekommen lauft Ihr nach rechts und geht dann die Treppe nach oben. Ihr landet bei einem Teppichverkäufer, dem Ihr das Streichholzbriefchen gebt. Dieser öffnet daraufhin einen Durchgang, durch den Ihr in einen Club kommt. Dort angekommen werdet Ihr angesprochen. Versucht danach, die Toilette zu öffnen. Lest nun das Schild, das an der Tür ist. Sprecht nun mit Ultar auf dem

Hocker. Ihr erfahrt von ihm, daß Ihr erst ins Klo kommt, wenn die Toilettenbürste wieder da ist. Ihr könnt wieder auf die Strasse gehen. Hier seht Ihr rechts an der Mauer einen Kebabmann mit einer Englandfahne als Schürze (Arto). Seht Euch diesen an (rechte Maustaste, Ihr müßt die Klobürste erkennen) und sprecht dann kurz mit ihm. Geht dann auf der Strasse nach links, wo ihr einen

Jungen (Nejo) trifft. Sprecht diesen auf alles an (auch Arto). Bietet ihm während

des Gespräches (nachdem er Euch auf einen Handel angesprochen hat) 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 Arto sagt. Dieser rennt wutentbrannt hinter Euch her. Nejo holt in der Zeit die Bürste welche er Euch nach einem weiteren Gespräch gibt. Es geht über die rechte Treppe zurück zum Club (roten Teppich anklicken). Dort angekommen gebt Ihr die Klobürste dem Besitzer, hinter der Theke, worauf Ihr die Toilettenschlüssel erhaltet. Mit Hilfe

dieses Schlüssels lässt sich die Tür öffnen. Nachdem Ihr auf der Toilette seid, benutzt die Toilettenschlüssel mit dem Handtuchhalter an der Wand. Jetzt kann man das Handtuch herausnehmen. 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 streichelt die Katze auf dem Tisch und betätigt den Klingelknopf. Es erscheint kurz darauf Nejo's Vater. Die Katze wirft bei ihrer Flucht eine Statue um, die Ihr vom Boden aufsammelt. Benutzt jetzt im Inventar das Taschentuch (Schminke) mit der Statue. Ihr sprecht nun den Touristen Henderson an und zeigt ihm die Statue. Er kauft sie euch für 50

Dollar ab. Dort sprecht Ultar an und zeigt ihm das Foto. Er erkennt den Mann und Ihr erfahrt von einem großen Hügel (Bulls Head Hill). Fragt Ultar, wie Ihr zu dem Hügel kommt und antwortet dann mit (Daumen nach oben). Er sagt, daß diese Reise 50 Dollar kostet und Ihr antwortet wieder mit ja. So trifft Ihr Ultar

kurz darauf bei seinem Auto, sprecht ihn auf den Laster an. Der Keilriemen ist gerissen. Klickt danach auf das Handtuch. Zwischensequenz. So landet Ihr schließlich an einer Klippe. Links am Felsen steht ein Baum, von dem Ihr Euch einen Stock abbreht. Diesen Stock benutzt Ihr im Inventar mit dem rest Handtuch. Diese Konstruktion benutzt Ihr nun mit der runden Felsspalte, die sich ein Stück rechts von Euch am Abgrund befindet. Am Seil nach unten klettern. Unten angekommen seht Ihr im Felsen ein kleines Loch, das Ihr erst ansehen, dann anklicken müßt. Ihr zieht so an einem Ring, der eine Tür öffnet. Ihr findet die Leiche von Klausner, die Ihr untersucht so kommt Ihr in den Besitz einer Linse (Glas). Jetzt ist kein schlechter Zeitpunkt zum Speichern. Nun kümmert Euch erst um die Statue (Baphomet) neben Klausner, dann um die Wandzeichnung auf der linken Seite (beides 2mal). Nun geht die Höhle auf doch anstatt Ultar steht Khan vor der Höhle, der Euch "Überredet" rauszukommen. Jetzt kommt wieder mal eine Todessequenz wenn man Khan anlügt oder falsch handelt. Es steht nun ein etwas längeres Gespräch an, in dessen Verlauf Ihr immer die Wahrheit sagen müßt (Engel anklicken). Fragt Euch Khan nach der Art zu sterben, antwortet Ihr ihm, wie ein Mann (Gesichtssymbol). Daraufhin will Euch Khan die Hand schütteln, was Ihr natürlich mit dem E-Schocker (Buzzer) erledigt. Sobald Khan zu Boden geht, klickt schnell die linke Seite (hand nach unten) an und springt so von der Klippe in den LKW von Ultar. Solltet Ihr versuchen die Waffe zu nehmen sterbt Ihr. Zwischensequenz nach dem Todessprung.

Frankreich: Paris

Nach einer kurzen Fahrt landet Ihr wieder in Paris, bei Nico. Nach einem kurzen Plausch mit ihr verlasst Ihr die Wohnung, fährt ins Museum. Dort redet mit Andre Lobineau und zeigt ihm den Kelch aus dem Inventar. Zurück auf den Stadtplan und weiter nach Montfaucon. Mit dem polizisten reden um etwas über sich zu erfahren. Dort ganz nach rechts und die Stufen hoch in die Kirche. Sprecht als erstes mit dem Pater über alles und gebt diesem dann den Kelch aus dem Inventar. Überlasst ihm den Kelch und schaut Euch danach etwas in der Kirche um. Rechts neben dem Pater steht Steinstatue, die Ihr genau untersuchen müßt (rechte und linke Maustaste klicken). An dem Stab bzw. die Schriftrolle, die die

Statue in den Händen hält kann man die Linse aus Syrien befestigen. Beim durchschauen entdeckt Ihr einen wichtigen Hinweis auf dem 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. Schaut Euch dann den großen Steinsarg, der sich an der hinteren Wand rechts am Fenster befindet an. Ihr erkennt das eben erwähnte Wappen darauf. Verlasst die Kirche nun wieder und stattet dem Museum noch einen Besuch ab. Sprecht dort mit Andre über alles und Ihr erfahrt die Adresse eines Institut. Habt Ihr alles erfahren, geht es über den Stadtplan zum neuen Ort, dem Site de Baphomet. Dort gelandet, wechselt Ihr zuerst ein Wort mit dem Arbeiter. Nachdem Ihr erfahren habt, was er so zu tun hat, geht Ihr durch das rechte Gitter in den Keller des Hauses. Dort trifft Ihr auf einen Wächter (über alles sprechen). Danach versucht Ihr einmal, die rechte hintere Tür zu öffnen. 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. Öffnet mit diesem die verschlossene Tür rechts und nehmt Euch im Klo als erstes die Seife vom Waschbecken. Benutzt nun im Inventar den Schlüssel mit der Seife. Jetzt den rest Gips mit der Seife. Diesen Gipsabdruck haltet Ihr nun unter den Wasserhahn, worauf Ihr ein perfektes Schlüsselduplikat erhaltet. Verlasst die Toilette wieder

und seht Euch im Keller links an der Wand den grauen Kasten (Thermostat) über dem Heizkörper genauer an, versucht diesen zu benutzen. Dies gelingt noch nicht, sprecht also den Wächter darauf an und versucht danach nochmal, am Thermostat zu drehen. Der Wächter zieht nach einer kurzen Zeit seine Handschuhe an. Verlasst dann den Keller und versucht, den Gipsschlüssel mit dem Farbeimer zu benutzen, der neben dem Arbeiter an der Absperrung hängt. Ihr geht also wieder nach unten in den Keller. Dort hängt ein Telefon, das Ihr benutzt. Ihr überredet Nico, Euch zu helfen. Geht also nach dem Telefonat nochmal nach oben und berichtet dem Arbeiter, 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 sprecht den Wächter wie der auf die Toilette an. Ihr

erhaltet den Schlüssel zur Toilette, öffnet diese, geht hinein und benutzt dort im

Inventar den Gipsschlüssel mit dem Schlüsselbund. Geht nun wieder raus und gebt dem Wächter den Schlüssel wieder. Nun benutzt Ihr noch ein letztes Mal das Telefon, worauf der Wächter nach oben geht und den Anstreicher anspricht. 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.

Spanien: Villa de Vasconvellos

Wieder bei Nico gelandet und nach einem kurzen Plausch geht es über die Strasse auf den Stadtplan, 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 die Pappnase. 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. Auf zum Mausoleum (Mausoleum mit Lupe anklicken). Im Innern klickt man zuerst die lange Holzstange an, die an der Wand steht, dann das linke obere offene Fenster. Dieses wird so mit Hilfe der Stange geschlossen. Als nächstes müßt Ihr das Taschentuch aus dem Inventar mit der Stange benutzen. Klickt dann eine der kleinen Kerzen auf dem linken Altar an, um das Tuch an der Holzstange zu entzünden. Jetzt 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 "Schlüssels". Steckt Euch nun noch die Bibel ein. Verlasst mit diesen Dingen das Mausoleum, geht nach links und sprecht im anderen Teil des Hofes mit Lopez über den eben gefunden 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. Ihr erfahrt etwas über einen Brunnen. Geht

danach wieder runter ins Erdgeschoß und nehmt Euch dort aus dem Abstellraum 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. An der Stelle, wo der Schlauch aus dem Fenster kommt, findet Ihr rechts neben dem Fenster einen weiteren Haselnußstrauch, den Ihr Euch genauer betrachtet Ihr 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 (abspeichern) 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 links neben der Tür den Boden an). Ansonsten seit ihr bewunderer einer weiteren Todessequenz. 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. So erkennt Ihr an der rechten Tür eine Art Dose und könnt nun den "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 man sich natürlich sofort hinbegibt.

#### Zug nach Bannockburn

Im Abteil des Zuges, mit Nico und der "Dame" sprechen und dann das Abteil verlassen. Daraufhin erscheint ein Kontrolleur, der Eure Fahrkarten überprüft. Verlasst das Abteil nun solange nach links laufen, bis Flap (der vom Hotel) aus seinem Abteil kommt. Nachdem Ihr ihn entdeckt habt, geht Ihr zurück nach rechts, in Euer Abteil, um festzustellen, daß Nico und die "Dame" weg sind (George sagt bescheid wenn er es bemerkt hat). Verlasst das Abteil und betretet das Abteil neben Euch. Dort sind zwei Männer, von denen Ihr den im Schwarz-weißen T-Shirt auf alles anspricht. Ihr öffnet das Fenster. Nun könnt Ihr nach draussen steigen und landet so auf dem Dach des Zuges. Hier oben erst mal abspeichern!!! Wenn Ihr nach Links lauft gibt es eine Todessequenz. Also lauft nach rechts auf den nächsten Wagen, wo Ihr eine Art Leiter findet, die nach unten führt. Ihr klettert an runter. Nachdem Sobald Ihr wieder handeln könnt, muß die Notbremse gezogen werden. Anschliessend mit Khan über alles sprechen. Bindet jetzt erstmal Nico los. Nun verlasst Ihr den Zug durch die linke Tür.

#### Schottland: Bannockburn

Ihr findet Euch vor Kirche in Schottland wieder. Nachdem Nico mit Euch geredet hat, betretet Ihr die Kirche. In dem Vorraum betrachtet Ihr zuerst den Schutthaufen auf dem Boden (viermal anklicken). Ihr findet ein Zahnrad, eine Münze, eine Pfeife und eine Stiftkappe. Jetzt klickt Ihr die Kurbel an, welche sich von dem Gerät löst. Nun klickt Ihr das Gerät nochmal an, bis Ihr ein zweites Zahnrad erhaltet. Links neben Nico steht ein Dämon, mit dem Ihr nun die beiden Zahnräder, die Kappe des Füllers und die Kurbel benutzt (wenn alles richtig ist öffnet sich die Tür). Jetzt erstmal abspeichern! Nun Ihr betretet Ihr den Raum betreten. Hier bemerkt Ihr auf dem Boden jede Menge Schwarzpulver (anklicken) und weiter durch den hinteren Gang in den nächsten Raum. Zwischensequenz. Wenn Ihr den Raum verlasst erwartet Euch Flap der Gangster aus dem Zug. Falls Ihr schnell genug seid hier abspeichern! Wenn Ihr jetzt etwas falsch macht folgt nämlich wieder eine Todessequenz. Ansonsten schnell die nächste Fackel anklicken und George wirft sie automatisch in das Schwarzpulver. Nico hat noch eine explosive Überraschung parat. Nachdem ihr die Kirche automatisch verlassen habt, fliegt die Kirche in die Luft.