

# Komplettlösung zu Baphomets Fluch 1

von [Kerstin Häntsch](#)

George ist ein Amerikaner. Er macht gerade Urlaub in Paris. George sitzt vor einem Cafe, trinkt Kaffee und flirtet mit der Kellnerin. Da kommt ein Mann mit einer Aktentasche und geht ins Cafe. Kurz darauf kommt ein Clown und betritt auch das Cafe. Mit einem Akkordeon geht er hinein und mit einer Aktentasche kommt er heraus und verschwindet. Das Akkordeon war eine getarnte Bombe. George und die Kellnerin überleben, aber der alte Mann nicht. George stürzt sich nun ins Abenteuer.

Wenn George mit jemanden spricht, sollte er die Icone für die Gesprächsthemen so lange anklicken bis sie verschwinden und das Thema damit erschöpft ist.

## Paris:

### Cafe:

- George nimmt sich die Zeitung, die am Laternenpfahl liegt
- er geht ins Cafe und spricht mit der Kellnerin -> sie fragt ihn ob er Arzt ist - Nein; sie möchte Brandy - Nein; George fragt sie nach dem Clown und dem alten Mann -> das Cafe verlassen
- George geht zum Bauarbeiter -> da kommt die Polizei (Inspektor Rosso) -> sie gehen zurück zum Cafe und George beantwortet alle Fragen der Polizei -> dann verläßt er das Cafe
- vorm Cafe ist eine Frau die fotografiert -> George spricht sie an und fragt nach dem Clown und dem alten Mann; er bekommt die Telefonnummer von Nicole (kurz Nico genannt) -> George fragt Nico auch nach dem Inspektor; Nico geht dann
- George geht zum Bauarbeiter und spricht mit ihm; er gibt ihm die Zeitung und der Bauarbeiter geht weg -> George nimmt sich aus der Werkzeugkiste Werkzeug (zum Öffnen eines Kanaldeckels)
- nun geht George zum Cafe und dann gegenüber durch das Tor
- dort ist ein Kanaldeckel durch den der Clown wahrscheinlich verschwunden ist -> George öffnet mit dem Werkzeug den Deckel und steigt nach unten -> dort findet er eine Clownsnase, ein Taschentuch mit Schminke dran und einen Stoffetzen -> über die Leiter geht George nach oben
- dort erwartet ihn ein Mann -> mit ihm reden -> George zeigt ihm die Karte vom Inspektor und erhält so viele Informationen -> vor allem erfährt er die Telefonnummer des Schneiders (von dem gefundenen Stoffetzen)
- beim Bauarbeiter benutzt George dann das Telefon und ruft Nico an -> sie sagt ihm in welcher Straße sie wohnt George verläßt das Bild nach rechts und eine Karte mit verschiedenen Orten wird nun angezeigt. Darauf ist auch die Straße wo Nico wohnt.

### Rue Jarry:

- George spricht mit der Dame vom Blumenstand und fragt nach Nico -> dann geht er zu Nico -> er fragt sie nach dem alten Mann, den Clown und nach ihr selbst; er zeigt ihr die Nase (dabei erfährt er von einem Kostümverleih)
- Nico gibt ihm noch ein Foto, wo der Mörder zu sehen ist

### **La risee du monde:**

- George geht zum Kostümverleih und spricht mit dem Verleiher -> er zeigt ihm das Bild und das Taschentuch -> der Verleiher sagt das ein Herr Khan ein Clownskostüm und ein Koboldskostüm ausgeliehen hat

### **Rue Jarry:**

- George geht wieder zu Nico und berichtet ihr die Neuigkeiten -> dann ruft er den Schneider an und fragt ihn wo Khan ist; er erfährt das er im Hotel Ubu ist

### **Hotel Ubu:**

- George geht zum Hotel -> am Eingang stehen zwei Ganoven  
- er geht ins Hotel und spricht dort mit dem Mann und auch mit der Dame am Klavier -> beim Empfangschef will sich George den Schlüssel für Khans Zimmer holen, aber das geht nicht -> George spricht noch mal mit der Dame am Klavier und sie lenkt den Empfangschef ab, so das sich George den Schlüssel nehmen kann  
- die Treppe nach oben gehen und den Schlüssel an der zweiten Tür probieren; sie läßt sich nicht öffnen; dafür paßt der Schlüssel an der ersten Tür -> George geht in das Zimmer -> er öffnet das Fenster und steigt dann in das Zimmer von Khan ein -> George untersucht alles, aber er findet nichts -> gerade als er durch die Tür das Zimmer verlassen will kommt Khan -> George versteckt sich im Schrank -> sobald Khan wieder das Zimmer verläßt untersucht George die Hose und er findet einen Ausweis (Elektriker) und eine Streichholzschachtel (vom Club Alamut)  
- George verläßt das Zimmer und geht die Treppe nach unten  
- George zeigt dem Empfangschef den Ausweis, aber der will ihm nicht das geben was Khan im Safe hat  
- nun spricht er noch mal mit der Dame am Klavier und zeigt ihr den Ausweis -> sie erzählt das Khan etwas im Safe des Hotels deponiert hat -> sie hilft ihm auch noch den Empfangschef dazu zu bringen das Päckchen aus dem Safe an George zu geben -> George geht nun noch mal in das Zimmer und wirft die Papierrolle aus dem Fenster -> dann verläßt er das Hotel und holt sich die Papierrolle hinter dem Hotel wieder -> nun geht er wieder zu Nico

### **Rue Jarry:**

- Nico und George sehen sich die Papierrolle genau an -> es geht um die Tempelritter -> Nico erzählt George von einem Museum (Musee Crune) und einem Mann, den sie kennt (Andre)

### **Musee Crune:**

- George geht zum Museum und spricht mit dem Museumswärter er sieht sich das Dreibein an und geht dann wieder zu Nico

### **Rue Jarry:**

- George sagt Nico das er das Dreibein gefunden hat das auf der Karte eingezeichnet ist -> Nico zeigt ihm einen Artikel in dem von Ausgrabungen eines Professor Peagram die

Rede ist -> George fragt Nico nach dem Professor

Flughafen -> nach Lochmarne (Irland)

### Irland:

#### Bar:

- George unterhält sich mit dem Jungen, der am Eingang der Bar steht
- der erzählt ihm das ein Mr. Fitzgerald an den Ausgrabungen teilgenommen hat und das Professor Peagram nicht mehr da sei
- George geht in die Bar und unterhält sich mit allen Anwesenden
- der eine Mann an der Theke hat ein Handtuch unter seinem Arm -> dieses nehmen wenn er beim Biertrinken den Arm hebt
- Fitzgerald ist auch in der Bar -> mit ihm spricht George auch
- George erfährt auch das Peagram einen Edelstein ausgegraben haben soll
- George spricht noch mal mit dem Jungen vor der Bar und fragt ihn nach dem Diamanten und auch ob Fitzgerald wirklich bei den Ausgrabungen dabei war
- George spricht in der Bar noch mal mit dem Mann der das Handtuch unter seinem Arm hatte -> er spendiert ihm ein Bier und fragt ob er genau wüßte das Fitzgerald bei den Ausgrabungen dabei war
- George spricht noch mal mit Fitzgerald und kommt auf den Edelstein zu sprechen -> Fitzgerald sagt das er ein Päckchen, das ihm der Professor gab an einen Jack Marquet übergeben soll -> dann haut Fitzgerald einfach ab
- der Junge kommt rein und erzählt das Fitzgerald von einem Auto überfahren und dann entführt wurden ist (von einem Kobold)
- George geht nach draußen -> der Schaltkasten wurde angefahren und George betätigt einen Hebel, der dann den Strom abschaltet
- zurück in die Bar -> der Mann der immer niest hat immer ein Stück Draht auf dem Tisch liegen, daß muß sich George im richtigen Moment nehmen -> dann beim Wirt ein Bier verlangen, aber die Pumpe ist kaputt (George hatte beim ersten Gespräch mit dem Wirt ein Bier bestellt und das muß er erst ausgetrunken haben bevor er erneut nach einem Bier fragen kann) -> George zeigt ihm die Karte (Elektriker) und sagt er repariert ihm die Spülmaschine -> den Draht mit dem Stecker der Maschine benutzen, dann soll George in den Keller gehen und die Pumpe reparieren
- im Keller einen Hebel betätigen und dann vor der Bar die Falltür öffnen -> Khan kommt vorbei und fragt George ob er ein Päckchen gefunden hat (die Szene läuft allein ab) -> nun ist im Keller Licht und George geht wieder in den Keller -> dort findet er eine Taschenlampe und den Edelstein und steckt beides ein
- den Wasserhahn aufdrehen und das Handtuch nass machen
- nun verläßt George die Bar und geht den Weg nach rechts zum Schloß

#### Schloß:

- dort sitzt ein Mann auf einem Wagen -> mit ihm sprechen und ihm von Fitzgerald erzählen -> der Mann verläßt dann seinen Posten und George kann über die Heuballen zum Schloß -> da es nicht ganz bis zum Mauerende reicht, benutzt George sein

Werkzeug mit der Ritze in der Mauer und kommt nun ins Schloß

- dort ist eine Ziege -> George geht zur Leiter und die Ziege stößt ihn um -> nun schnell zum Pflug rennen und diesen benutzen um die Ziege dort festzumachen -> nun kann George die Leiter nach unten gehen
- auf einem Tisch ist eine Tüte mit Gips -> diese nehmen -> die Statue versuchen zu nehmen -> dabei fällt sie um und hinterläßt einen Abdruck -> die Statue wieder aufstellen und den Gips mit dem Abdruck benutzen und dann das Handtuch über dem Gips ausringen (sollte das Handtuch trocken sein, dann noch mal in der Bar nass machen) -> den Gipsabdruck nehmen und mit den Löchern in der Wand links benutzen -> George sieht etwas Großartiges und landet dann wieder bei Nico

### Paris:

#### Rue Jarry:

- George zeigt Nico den Diamanten und geht dann zum Museum

#### Musee Crune:

- Andre ist jetzt hier anzutreffen -> mit ihm reden -> ihm sagen das Nico die Schriftrolle hat und nach dem Ort Montfaucon fragen

#### Mountfacon:

- hier sitzt ein Polizist in einem Cafe und es gibt eine Kirche mit einem Ritter drin, der eine Schriftrolle in der Hand hält -> im Moment gibt es hier nichts zu tun

#### Polizeistation:

- George ruft Nico an und sagt ihr das sich Andre die Karte ansehen wird
- mit dem Polizisten sprechen und ihn nach Marquet fragen (der liegt im Hospital) -> noch mal mit Inspektor Rosso sprechen (für ihn ist der Fall aber abgeschlossen)

#### Hospital:

- George spricht mit dem jungen Arzt, aber der ist noch neu im Hospital -> dann spricht George mit der Dame am Computer er fragt nach Marquet und sie fragt ihn ob er mit ihm verwandt ist -> ja -> George zeigt den Ausweis von Khan und erfährt dann das Marquet auf Station J2 bei Schwester Grendel liegt -> er fragt wo die Station ist
- George geht den linken Korridor entlang und kommt zu einem Putzmann mit einer Bohnermaschine -> die Tür, die dort ist läßt sich nicht öffnen, weil der Putzmann aufpaßt -> George spricht erst mit dem Mann und dann zieht er den Stecker der Bohnermaschine aus der Steckdose -> während der Putzmann nun den Stecker wieder einsteckt, nimmt sich George einen weißen Arztkittel, den er hinter der Tür findet -> nun geht es auf der linken Seite durch den rechten Gang und George landet bei Schwester Grendel
- George bekommt von der Schwester ein Blutdruckmessgerät und soll Visite machen -> also sieht sich George die Patienten an -> bei dem Patienten am letzten Bett (rechts) soll er Blutdruck messen -> George sieht eine weitere Tür und eine Wache davor -> dort ist

Marquet, aber George kommt noch nicht zu ihm, weil der Patient im rechten Bett nach ihm ruft sobald er zu der Tür geht wo die Wache davor sitzt

- der Patient will den Blutdruck gemessen haben und George tut es, aber der Patient denkt immer das George nicht richtig den Blutdruck mißt
- George verläßt die Station wieder und spricht im Eingangsbereich den älteren Arzt an, der nimmt an, daß George der neue Arzt wäre und sagt ihm das er seinen Neffen mitnehmen soll und ihm alles zeigen (das ist der junge Arzt)
- George geht mit dem Neffen zur Station J2 und dort geht er mit ihm zum Patienten ganz rechts -> George geht wieder in Richtung Wache und der Patient ruft ihn wieder -> George mißt wieder den Blutdruck und dann gibt er dem Neffen das Blutdruckmessgerät und sagt ihm das er bei dem Patienten Blutdruck messen soll -> nun geht George zu der Tür und spricht mit dem Wachtmeister
- George betritt das Krankenzimmer, in dem Marquet liegt und spricht mit ihm -> George erfährt das der Diamant zum Großmeister gebracht werden soll und das das Dreibein von Dieben gestohlen werden soll; außerdem versucht ein gewisser Klausner zu verhindern das das Schwert neu geschmiedet werden soll; Klausner soll in Syrien sein
- da kommt ein Arzt und George verläßt das Zimmer -> es war aber ein falscher Arzt und der hat Marquet getötet -> George sieht den toten Marquet und landet dann wieder bei Nico

#### **Rue Jarry:**

- George erzählt Nico alles und fragt sie nach Haschachin -> er verläßt Nico wieder und geht zum Museum

#### **Musee Crune:**

- im Museum sagt der Museumswärter zu George das das Museum bald geschlossen wird und er sich nicht darin einschließen lassen soll, weil es im Museum spukt

- George spricht mit Andre und erfährt von ihm das Haschachin eine Mördersekte gewesen sein soll
- George öffnet das Fenster und während der Museumswärter es wieder schließt klettert George in den Sargopharg
- das Museum wird geschlossen und irgendwann tauchen dann die Diebe auf -> George benutzt den Totempfahl und landet dann wieder bei Nico

#### **Rue Jarry:**

- Nico hat das Dreibein geklaut und ist den beiden anderen Dieben zuvor gekommen -> dann erzählt Nico noch das Andre bei ihr war und ihr gesagt hat das das Wappen einer spanischen Familie gehöre

#### **Musee Crune:**

- George spricht mit Andre und erfährt das das Wappen der Familie De Vasconellos gehört -> er gibt Nico Bescheid und geht dann zum Flughafen

#### **Villa De Vasconellos:**

- George spricht mit dem Gärtner und erfährt das eine Gräfin in der Villa wohnt, daß er aber nicht zu ihr gehen könnte
- George folgt dem Gartenschlauch nach links und benutzt dann das Blutdruckmessgerät mit dem Schlauch -> der Gärtner wundert sich, das kein Wasser mehr kommt und geht ins Haus -> George geht auch ins Haus und geht zu dem blauen Tor rechts, aber da sind die Hunde und so versteckt er sich hinter einer Ritterrüstung -> sobald der Gärtner außer Sicht ist geht George die Treppe nach oben und landet bei der Gräfin
- George spricht mit der Gräfin und kann sie überzeugen -> die Gräfin geht mit ihm ins Mausoleum -> George sieht sich um und nimmt die Bibel vom Ständer -> darunter befindet sich ein Schachbrett
- George fragt die Gräfin nach dem Schachbrett und die läßt dann vom Gärtner die Schachfiguren holen
- George setzt die Figuren auf das Schachbrett und muß dann die drei Figuren in der Mitte (die hellen) in der richtigen Reihenfolge aufstellen (der König auf dem zweiten Feld von unten;danach der Ritter und ganz oben auf dem Feld der Geistliche)
- nun öffnet sich eine Wand und ein Kelch kommt zum Vorschein
- George sagt der Gräfin sie soll den Kelch nehmen und schon landet George wieder bei Nico

### Paris:

#### Rue Jarry:

- George erzählt Nico die ganze Geschichte und sagt ihr auch das die Gräfin ihm den Kelch gegeben hat und das er von ihr beauftragt wurden ist ihren verschollenen Ahnen Don Charlos zu finden

#### Mountfacon:

- hier ist jetzt ein Jongleur -> mit dem spricht George und er versucht auch mal zu jonglieren
- George spricht mit dem Wachtmeister und zeigt ihm die rote Nase -> dann geht George wieder zum Jongleur und versucht noch mal sein Glück mit den Bällen -> dabei setzt er die rote Nase auf und das Publikum ist begeistert
- der Jongleur und der Wachtmeister gehen aber nun
- George öffnet mit seinem Werkzeug den Kanaldeckel und geht nach unten

#### Katakomben:

- George sieht sich das Boot mit der Winde darauf an und die drei Bögen mit den Bildern -> bei dem Bild ganz links ist nicht mehr viel zu sehen -> George benutzt das Werkzeug mit der Mauer und schlägt ein Loch in die Wand
- nun benutzt George die Winde und die Kette wird herabgelassen -> George benutzt noch einmal das Loch und kann die Mauer ein Stück öffnen -> nun nimmt er den Haken von der Winde und benutzt ihn mit dem Loch
- die Winde benutzen und die Mauer öffnet sich
- George kann jetzt durch das Loch steigen
- von ganz hinten kommt Licht durch einen Spalt -> George sieht durch den Spalt und sieht dort ein Gruppe von Leuten -> er erfährt so einiges

- George sieht noch einmal durch den Spalt und sieht wie die Leute verschwinden
- George geht die Treppe nach unten und sieht sich den Kreis an -> in der Mitte steht ein Steinblock -> auf diesen stellt George das Dreibein und dann legt er den Diamanten auf das Dreibein -> durch das einfallende Licht werden Buchstaben markiert, die das Wort MARIB ergeben
- George landet wieder bei Nico

### **Rue Jarry:**

- George erzählt Nico alles und erfährt das Marib eine Stadt in Syrien ist

### **Marib in Syrien:**

- George sieht sich um -> er spricht mit dem Jungen (Nejo) und mit dem amerikanischen Paar (die Frau steht an einem Laden und der Mann läuft immer umher) -> auch mit dem Mann am Kebabstand spricht George
- dann geht er die Treppe nach oben -> dort ist ein Teppichverkäufer -> diesem zeigt er die Streichholzschachtel und sofort darf er noch eine Treppe höher zum Club Alamut
- die Tür die dort ist, ist verschlossen
- George spricht mit dem Mann auf dem Barhocker, der Taxifahrer und Fremdenführer ist
- George zeigt ihm das Bild von Khan und erfährt das der auch da war und nach Klausner gefragt hat -> Klausner hält sich auf einem bestimmten Hügel auf -> der Taxifahrer würde ihn hinbringen, aber George hat nicht genügend Geld
- George sieht sich das Schild an der Tür an und fragt dann den Taxifahrer was auf dem Schild steht (hinter der Tür ist die Toilette, aber die Toilettenbürste fehlt, deshalb ist geschlossen)
- George verläßt den Club wieder und geht zum Kebabstand
- der Kebabverkäufer benutzt immer eine Bürste und George sieht sie sich an (mit dem Mund; rechte Maustaste drücken) -> es ist die Toilettenbürste
- George geht zu Nejo und sagt ihm das der Kebabverkäufer die Bürste hat und er fragt ob Nejo ihm helfen könnte -> Nejo will dafür den roten Ball -> den gibt ihm George -> Nejo sagt ihm einen Satz den er dem Kebabverkäufer sagen soll
- George geht also zum Kebabverkäufer und sagt ihm den Satz und während der Verkäufer George wütend mit einem Messer verfolgt, holt sich Nejo die Bürste
- George geht zu Nejo und läßt sich die Bürste geben
- die Bürste bringt George zum Barmanager und bekommt dafür die Schlüssel für die Toilette
- George benutzt den Schlüssel mit der Toilette und geht rein
- den Schlüssel benutzt er mit dem Handtuchhalter und nimmt sich das Handtuch -> dann benutzt er noch die Kette vom Spülbecken -> die geht ab und George steckt sie ein
- George verläßt den Toilettenraum und geht wieder zu Nejo -> dort streichelt George die Katze (linke Maustaste auf die Katze), die springt aufs Regal; George benutzt die Klingel und die Katze wirft eine Statue vom Regal -> die hebt George auf
- er benutzt das Taschentuch mit der Statue und spricht dann mit Pearl
- ihr gefällt die Statue, aber weil sie kein Geld hat soll George ihren Mann fragen -> das tut er auch und er bekommt 50 Dollar für die Statue
- nun geht es zum Taxifahrer und George sagt ihm das er nun das Geld für die Fahrt hat
- sie gehen zum Auto und der Taxifahrer stellt fest das der Keilriemen kaputt ist -> George gibt ihm das Endloshandtuch aus dem Handtuchhalter -> der Taxifahrer teilt



das Handtuch in 2 schmale Teile -> eins benutzt er als Keilriemen und eins bekommt George zurück  
- die Fahrt geht los

### **Hügel:**

- George besteigt den Berg
- er nimmt den Ast und bindet das Handtuch daran fest
- dann benutzt er das ganze mit der Spalte und seilt sich ab
- unten angekommen findet er auf der linken Seite ein Loch -> er sieht es sich an und benutzt dann den Metallring in dem Loch
- eine Tür öffnet sich -> George geht hinein
- er findet dort die Leiche von Klausner -> George sieht sich die Leiche an und nimmt sich die Linse -> die Tür schließt sich
- George sieht sich die Statue an und das Wandbild -> er merkt sich den lateinischen Satz -> dann sieht er sich das Bild noch einmal an und die Tür öffnet sich
- plötzlich steht George Khan gegenüber -> der will alles wissen was George herausgefunden hat
- erst soll George nach draußen kommen, weil es in der Höhle so dunkel ist
- jetzt beginnt das Fragespiel -> die erste Frage beantwortet George mit dem "Engel" und die beiden nächsten mit dem "Teufel"
- Khan will ihn nun erschießen und fragt ob er wie ein Mann oder wie ein Hund sterben will -> George sagt wie ein Mann
- Khan will ihm die Hand geben -> George gibt Khan die Hand mit dem Elektroschocker und setzt ihn kurz außer Gefecht -> diese kurze Zeit nutzt George und springt nach unten -> er landet im Taxi und dann bei Nico

### **Paris:**

#### **Rue Jarry:**

- George erzählt Nico die ganze Geschichte und macht sich wieder auf den Weg

#### **Mountfacon:**

- George geht in die Kirche -> hier ist ein Geistlicher
- George spricht mit ihm -> dann sieht er sich den Ritter genauer an und benutzt die Schriftrolle, die der Ritter in der Hand hält, um hindurch zu sehen -> er benutzt die Linse mit der Schriftrolle des Ritters und sieht nun ein anderes Bild -> George spricht noch einmal mit dem Geistlichen und er zeigt ihm auch den Kelch, der Geistliche putzt ihn und sagt das ein Wappen auf dem Kelch ist, das gleiche wie auf dem Grabstein in der linken Ecke
- George sieht sich das Grabmal in der Ecke an und findet heraus, das es das Grab von Don Charlos ist (die dort aufgeführten Stücke aus der Bibel merkt er sich)
- das will er der Gräfin mitteilen, aber vorher geht er zum

#### **Musee Crune:**



- George spricht mit Andre und erzählt ihm von den lateinischen Satz und der Statue (sie soll Baphomet sein)

### **Site De Baphomet:**

- George spricht mit dem Maler und fragt ihn auch nach Khan, der auch schon hier war
- George geht nach unten zur Ausgrabungsstätte
- hier steht ein Wachposten -> mit diesem reden
- George sieht sich die verschlossene Tür rechts an und fragt dann den Wachposten nach dem Toilettenschlüssel und bekommt ihn
- mit dem Schlüssel die Tür öffnen
- George nimmt sich die Seife -> dann benutzt er den Schlüssel mit der Seife und erhält einen Abdruck -> in den Abdruck Gips tun und dann das Ganze unter den tropfenden Wasserhahn halten und unter dem Händetrockner trocknen -> nun hat George einen Gipsschlüssel, der aber noch etwas Farbe brauchte um echter auszusehen
- George geht zum Maler und will den Schlüssel in den Farbeimer tauchen, aber der verhindert das
- George benutzt das Telefon und ruft Nico an -> sie hält den Maler am Telefon fest, während er den Schlüssel in die Farbe taucht
- da George den Schlüssel abgeben mußte bevor er nach oben gehen konnte, muß er den Wachposten nun noch einmal nach dem Schlüssel fragen
- in der Toilette wechselt George die Schlüssel und hat nun den echten
- George verläßt die Toilette und sieht sich die Heizung an -> er fragt die Wache wegen der Heizung
- George stellt die Heizung ab und der Wachposten zieht sich Handschuhe an (so wird er den falschen Schlüssel nicht bemerken)
- George gibt dem Wachposten den Schlüssel zurück und der merkt zum Glück nicht das ein Gipsschlüssel dabei ist
- George ruft noch mal Nico an -> während der Wachposten den Maler ans Telefon holt und sich mit ihm streitet nutzt George die Gelegenheit und öffnet mit dem Schlüssel die linke Tür
- hier befindet sich die Statue -> auf dem Fußboden ist ein Muster -> George benutzt den Kelch mit dem Muster und sieht dann eine Kirche
- George landet dann wieder bei Nico

### **Villa De Vasconellos:**

- George geht zur Gräfin und gibt ihr den Kelch zurück -> er spricht mit der Gräfin und sieht sich dann im Haus um -> George spricht auch mit dem Gärtner -> die Gräfin wüßte gern noch was aus den Kindern geworden ist
- George nimmt unten im Haus den Spiegel mit und geht dann zum Mausoleum
- im Mausoleum die Bibel nehmen und damit zur Gräfin gehen -> die liest in der Bibel die Verse, die sich George gemerkt hatte
- es geht um einen Brunnen
- George fragt den Gärtner nach einem Brunnen -> er sagt das es mal einen Brunnen gab, aber das der geschlossen wurde
- George geht zum Mausoleum -> er nimmt die lange Stange und schließt das Fenster -> dann benutzt er das Taschentuch mit der Stange (die zum Fensteröffnen gedacht ist) und benutzt dann die Kerzen (neben der Bibel) zum Anzünden -> dann macht er die

große Kerze, die von der Decke hängt an und sie brennt runter, dabei fällt eine Art Schlüssel herunter

- George redet wieder mit dem Gärtner -> der sagt man könne den Brunnen mit einer Wünschelrute finden (es muß ein Y-förmiger Haselnußzweig sein) -> George fragt den Gärtner wo er Haselnußsträucher finden kann
- George findet aber keinen geeigneten Zweig -> er geht dorthin wo der Schlauch ist und findet dort einen Zweig
- George fragt den Gärtner wie man eine Wünschelrute benutzt und fängt dann an zu suchen -> er findet eine Blechdose, die der Gärtner wegwirft und so finden sie den Brunnen
- George seilt sich in den Brunnen ab -> da unten ist eine Wand mit einem Löwenkopf -> George sieht sich den Löwen an und stellt fest, das ein Zahn locker ist -> er benutzt den Zahn und geht schnell von der Wand weg, denn diese kippt nach vorne um -> dahinter ist noch eine Tür, da George aber nichts sehen kann geht er zum Seil und benutzt von dort aus den Spiegel mit dem Licht und sieht wo eine Öffnung ist -> er geht zur Tür und öffnet sie (mit Hilfe des Schlüssels aus der Kerze) -> dahinter liegen die Skelette der Kinder und die fehlende Schachfigur -> diese nimmt George mit und gibt sie der Gräfin
- George landet wieder in Nicos Zimmer

### Paris:

#### Rue Jarry:

- George erzählt Nico was er erlebt hat -> Andre ist auch da
- George sagt das sie sich auf den Weg nach Schottland nach Bannockburn machen müssen und dort eine Kirche suchen sollten

### im Zug:

- Nico und George fahren zusammen zu dem Ort -> sie unterhalten sich im Zug
- eine ältere Dame sitzt auch im Zug
- George unterhält sich mit der Dame
- George will das Abteil verlassen, aber da kommt der Schaffner
- George verläßt das Abteil und geht nach links bis er auf den Gangster trifft, der schon vorm Hotel gestanden hat -> da geht George zurück und muß feststellen das Nico und die alte Dame verschwunden sind
- George geht in das Abteil in dem 2 Männer sind die Bier trinken
- er unterhält sich mit dem einen und fragt nach Nico -> dann öffnet er das Fenster und steigt auf das Zugdach -> dort geht er nach rechts und steigt in den Wagen ein -> hier sind die alte Dame (Khan), der falsche Schaffner und Nico
- George benutzt die Notbremse rechts neben sich und spricht dann noch mit Khan, der im Sterben liegt
- George geht durch die Tür und Nico fragt wann er sie endlich losbindet -> George bindet Nico los und verläßt mit ihr den Zug durch die linke Tür
- George und Nico kommen zu der Kirche -> sie gehen in den Vorhof -> dort wühlt George im Schutt und findet dort eine Tonpfeife, Zahnrad mit Achse, Füllfederhalterkappe und eine Metallmünze (mehrmals suchen)
- George benutzt die Nase mit der Statue und auch die Tonpfeife, das Zahnrad mit

Achse, die Füllfederkappe

- bei dem großen Zahnrad die Kurbel benutzen -> sie bricht ab -> das kleine Zahnrad nehmen und mit der Statue benutzen
- George benutzt nun die Kurbel mit der Statue und die Tür öffnet sich
- George und Nico gehen hinein -> hier liegt überall Schwarzpulver -> beim Weitergehen hören sie Stimmen -> sie sehen dann einige Leute
- einer hat das Schwert von Baphomet in der Hand -> Inspektor Rosso ist auch mit dabei -> der falsche Schaffner kommt auch noch und bedroht George und Nico mit einer Waffe, Inspektor Rosso kommt aber dann zu Hilfe
- beim Verlassen des Ortes kommt noch der Gangster vom Hotel -> George nimmt eine Fackel und wirft sie auf das Schwarzpulver -> Nico wirft dann den Plastiksprengstoff in die Flammen und nachdem Nico und George aus dem Gebäude sind fliegt alles in die Luft

Das war es dann !!

**ENDE!!!!**

alle Rechte bei Kerstin Häntsch aus Schluchsee

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch@schluchsee.de)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.com>

[www.kerstins-spieleloesungen.de](http://www.kerstins-spieleloesungen.de)