

Baphomets Fluch 5 – Der Sündenfall – Komplettlösung

von [Kerstin Häntsch](#)

George und Nico sind mal wieder zusammen unterwegs. Diesmal wollen sie den Diebstahl eines Gemäldes und den Mord am Galeriebesitzer aufklären. Wenn man das Spiel bei Steam spielt, dann gibt es wieder für bestimmte Aktionen eine Errungenschaft. Soweit ich diese Errungenschaften finde, werde ich sie beschreiben. Wenn man das Tutorial spielt, dann bekommt man die **Errungenschaft: Tutorial geschafft.**

Paris

Galerie:

- George und Nico sind in der Galerie
- ein Mann mit Helm kommt in die Galerie
- er nimmt ein Gemälde von der Wand und dann erschießt er den Galeriebesitzer
- Nico rennt dem Dieb nach und macht noch Fotos von ihm
- George sieht sich in der Galerie um
- **die Leiche von Henri ansehen**
- **den Pizzakarton ansehen und das letzte Stück Pizza nehmen**
- Laine (Kunstkritiker) ansehen
- **die Wand mit dem gestohlenen Gemälde ansehen**
- die Alarmanlage hatte nicht funktioniert
- **den Testknopf benutzen**
- **die Tür links öffnen**
- dahinter sind die Kabel
- **die durchtrennten Kabel ansehen (Errungenschaft: Da ist doch was faul)**
- **die Druckplatte benutzen**
- die Nahansicht verlassen
- einige der anderen Gemälde ansehen
- da funktioniert überall die Alarmanlage
- also wurde die Alarmanlage nur an dem einen Gemälde manipuliert
- **die Tür mit der Aufschrift „Privat“ ansehen**
- sie ist mit einem Zahlencode gesichert
- **die Kamera über der Tür ansehen**
- **George muss in diesen Raum**
- **mit dem Priester sprechen (Simeon)**
- **Henris Leiche ansehen**
- **den zerknüllten Zettel unter der Hand ansehen (2:30 pm be ready)**
- **die Schusswunde ansehen**
- die Brille und das Toupet ansehen und benutzen (aber wieder in die Ausgangslage bringen)

- **das Rasierwasser nehmen**
- die Nahansicht verlassen
- zu Laine gehen
- **das Rasierwasser mit Laine benutzen**
- der erwacht aus seiner Ohnmacht
- **den Nagelknipser nehmen (ist HL eingraviert)**
- **mit Laine sprechen**
- **ihm das Stück Pizza geben**
- dann mit ihm über alles sprechen
- Laine kennt den Code für die Tür, aber er will ihn nicht verraten
- **mit Pater Simeon sprechen**
- Henri hat gesagt: Halt den Wagen an und lass mich einsteigen
- die Galerie verlassen
- das Schaufenster und das Bürofenster ansehen
- dann nach links gehen
- **das bunte Schaufenster ansehen**
- **bei dem schmalen Fenster ist ein gelber Roboter**
- **den Roboter anklicken und hören was er zu sagen hat** (muss man immer wieder machen, dann gibt es später eine Errungenschaft)
- der Roboter heißt Joey
- weiter gehen nach links zum Cafe

Cafe:

- **mit dem Kellner sprechen**
- **nach Laine fragen**
- der hat vergessen seine Rechnung zu bezahlen
- George bekommt die Rechnung
- wieder zur Galerie gehen

Galerie:

- **Laine die Rechnung geben und dann noch mal mit ihm sprechen (alle Themen und Nagelknipser)**
- **jetzt bekommt George den Code (6397)**
- zur Tür mit dem Code gehen
- da kommt aber schon die Polizei und George kann nicht mehr in das Zimmer gehen
- Sergeant Moue bewacht die Tür der Galerie und er darf niemanden hinein oder hinaus lassen
- Nico kommt auch gerade und will wieder in die Galerie gehen
- da steht aber Moue

Nico:

- mit Moue sprechen
- dann nach links gehen
- Joey anklicken
- zum Cafe gehen
- mit dem Kellner sprechen
- ihm den Presseausweis zeigen
- Nico bekommt einen Kaffee, den sie gleich trinkt
- dann nach einem Kaffee zum Mitnehmen fragen
- Nico bekommt den Cafe
- mit dem Roboter sprechen
- zu Moue gehen und ihm den Kaffee geben
- der muss jetzt dringend pinkeln gehen (**Errungenschaft: Dambruch**)
- Nico geht in die Galerie
- sie spricht mit George
- er braucht eine Ablenkung für Navet, damit er die Tür öffnen kann
- mit Navet, Laine und dem Pastor sprechen
- dann den Pizzakarton aufheben
- auf dem Boden ist ein Tomatenfleck
- den Fleck ansehen und benutzen
- da stört nur noch ein Kaugummi
- den Presseausweis mit dem Kaugummi benutzen
- wieder mit Navet sprechen und ihn auf den Fleck am Boden hinweisen
- jetzt kann George in das Zimmer gehen (macht er automatisch)

Galerie:

- George ist im Büro
- den Schreibtisch ansehen und die Schublade öffnen
- die Mappe nehmen und ansehen
- die Statue ansehen
- das Feigenblatt benutzen
- es kommt ein Safe zum Vorschein, aber dafür fehlt der Schlüssel
- den Kalender, das Poster und das Modellauto ansehen
- auf dem Regal neben dem Blumenstrauß ist ein Ziegenbock
- den anklicken (**Errungenschaft: zickiges Osterei**)
- den Papierkorb ansehen
- George sieht sich einen Zettel an
- die Überwachungsanlage ansehen
- das Passwort: 2705 (Geburtstag vom Kalender) eingeben
- auf dem Video das Gemälde ansehen (**Errungenschaft: sie beißt sich in den Schwanz**)
- die Einzelbilder alle durchsehen
- auf dem Bild mit dem Dieb kann man am Helm Waterloo Motors lesen
- die Nahansicht verlassen
- Navet kommt ins Büro
- George lügt und Navet lässt alle aus der Galerie werfen

- **George und Nico sitzen im Cafe und besprechen alles**
- dann kommt die Kartenübersicht und George geht zu Vera Security

Vera Security / Einkaufspassage:

- den Kiosk ansehen
- **mit dem Kioskbesitzer sprechen**
- er heißt Bassam und er hat Migräne von der Neonreklame
- George bietet an sich die Reklame mal anzusehen
- **das Gespräch beenden und die Reklame ansehen**
- **das lose Kabel entfernen**
- jetzt leuchten nur noch die 7 Buchstaben rechts
- die Buchstaben lassen sich zu anderen Worten anordnen
- die Nahansicht verlassen
- **mit Bassam sprechen**
- der freut sich wegen der Reklame, aber er braucht einen tollen Namen
- das Gespräch beenden
- **wieder die Reklame ansehen**
- **das Wort: ALADDIN zusammensetzen** (an den Stellen wo die Buchstaben leuchten)
- **Errungenschaft: Marketing ist alles**
- **mit Bassam sprechen**
- der ist jetzt zufrieden
- **in den Laden von Vera Security gehen**
- hier schreit eine Frau wegen einer Kakerlake auf dem Fußboden
- **den Tisch ansehen**
- **die Zigarettenschachtel und den Aschenbecher ansehen**
- **die Streichholzschachtel nehmen**
- die Nahansicht verlassen
- **die Kakerlake ansehen**
- **die Krümel ansehen**
- **die Streichholzschachtel mit den Krümeln benutzen**
- **George nimmt erst die Streichhölzer raus**
- **dann die Streichholzschachtel als Falle aufstellen**
- es fehlt noch ein Köder
- den Laden verlassen und **zu Bassam gehen**
- **mit ihm sprechen wegen der Kakerlake**
- **George bekommt einen Keks**
- wieder in den Laden gehen
- die Kakerlake ansehen
- **den Keks mit der Streichholzschachtel benutzen**
- **die Kakerlake geht in die Streichholzschachtel**
- **die Streichholzschachtel mit der Kakerlake nehmen**
- **mit Annette (der Managerin) sprechen**
- ihr die Auftragsbestätigung zeigen
- sie streitet alles ab

- Gespräch beenden
- George kann weder das Schwarzbuch ansehen, noch die Schublade oder die Tür öffnen, noch kann er das Radio verstellen
- **das Handy benutzen (während er im Laden steht) und Vera Security anrufen**
- **dann das Radio verstellen während Annette am Telefon ist**
- **wenn sie den Hörer aufgelegt hat und zum Radio geht, dann das Schwarzbuch ansehen**
- **George findet ein Foto von Annette und Laine**
- **mit Annette sprechen und ihr das Foto zeigen**
- wenn George meint das er aus Annette nicht mehr herausbekommt, dann den Laden verlassen und zum Ausgang gehen
- **erst die Galerie auf der Karte anklicken und Joey anklicken** (muss man machen bevor man zu Henris Wohnung geht, sonst klappt es nicht mit der Errungenschaft)
- zur Metrostation gehen, dann erscheint die Karte
- **auf der Karte Henris Wohnung anklicken**

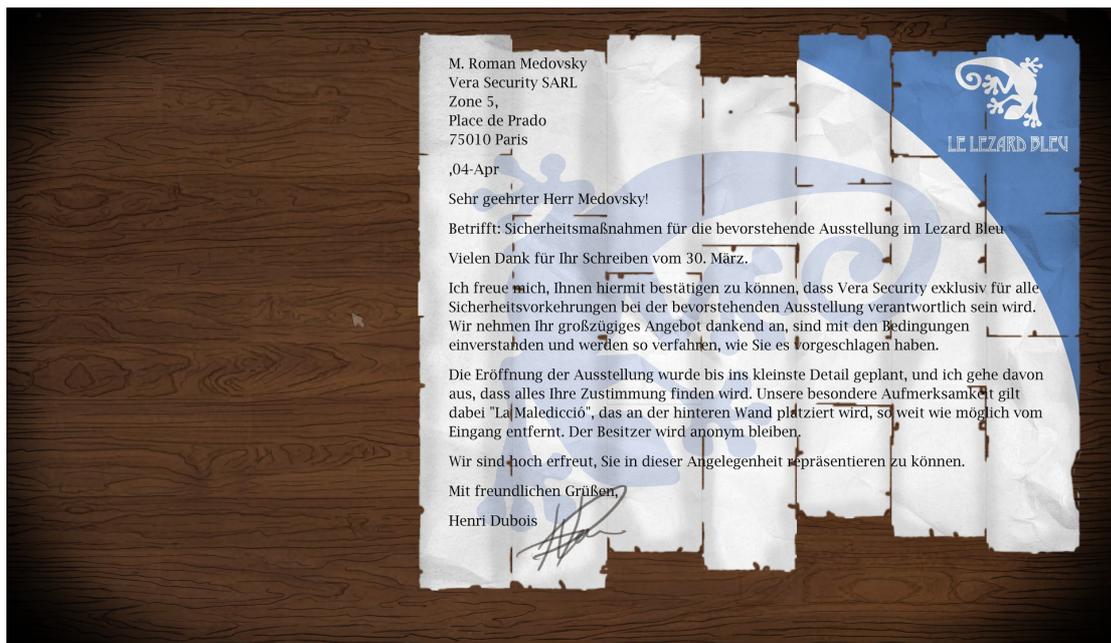
Henris Wohnung:

- **die Sprechanlage benutzen**
- **Laine ist dran**
- **nach Annette fragen und dem Diebstahl**
- George darf in die Wohnung
- **mit Laine sprechen und ihm das Foto von Annette zeigen**
- nach Annette fragen und dem Eigentümer von Vera Security
- Laine verlässt die Wohnung
- **mit Bijou (Henris Frau) sprechen**
- **dann in der Wohnung umsehen (Aktbilder, Sarg, ausgestopfter Hund)**
- das Haus verlassen
- George geht automatisch zu Vera Security, weil es schon abends ist und er hofft etwas zu finden

Vera Security:

- das Rolltor ansehen und die Steuerung vom Rolltor
- **die Kiste verschieben und dann über den Träger oben hangeln bis zur Klimaanlage**
- **die Klimaanlage ansehen**
- **den Schalter betätigen und die Klimaanlage ist aus**
- **mit dem Nagelknipser das Kabel oben und das Kabel unten links durchtrennen**
- **dann das Kabel aus dem Inventar (von der Reklame) benutzen und die beiden durchtrennten Kabel verbinden**
- **den Schalter betätigen und das Rolltor öffnet sich (Errungenschaft: von unten aufgerollt)**
- nach unten springen
- in den Laden gehen

- die Schublade öffnen
- das Wattestäbchen nehmen
- durch die andere Tür gehen
- die Streichhölzer mit der Streichholzschachtel benutzen, damit man den Lichtschalter sieht
- den Lichtschalter neben der Tür benutzen
- den Roller ansehen
- die Ölpfütze ansehen
- den Reißwolf ansehen und das Papier ansehen
- die Abdeckung öffnen
- die Zahnräder ansehen
- die Nahansicht verlassen
- das Wattestäbchen mit der Ölpfütze benutzen
- dann den Reißwolf ansehen
- das Wattestäbchen mit den Zahnrädern benutzen
- den Knopf drücken
- dann den geschredderten Brief nehmen und wieder zusammensetzen
- die Büroklammer nehmen



- den Brief lesen
- den Lüftungsschacht ansehen und benutzen
- die Büroklammer mit dem Lüftungsschacht benutzen
- George holt eine Pistole aus dem Lüftungsschacht
- Naval taucht auf und nimmt George fest
- es geht mit Nico weiter

Nicos Wohnung:

- es klopft an der Tür und ein älterer Mann steht davor
- **mit dem Mann sprechen**
- **er heißt Marques und ist der Besitzer des gestohlenen Gemäldes**
- nach dem Gemälde fragen
- Marques zeigt Nico ein Foto von seiner Familie und dem Gemälde
- **das Foto ansehen**
- **dann zeigt Nico ihre Fotos vom Dieb**
- **die Tätowierung ansehen (Errungenschaft: Tintenfahrte)**
- das Foto mit der schlechten Bildqualität ansehen und Marques das Foto überlassen
- Nico sagt das Marques in der Wohnung beim Nachbarn bleiben kann, weil der nicht da ist
- **die Fußmatte benutzen**
- **den Spalt im Boden ansehen**
- **den Presseausweis mit dem Spalt benutzen**
- **Nico hat den Schlüssel**
- **mit dem Schlüssel die Tür öffnen**
- in die Wohnung gehen
- Nico sagt sie will zur Galerie gehen
- **Joey anklicken**

Galeri / Nico:

- im Cafe sitzt Laine
- **mit Laine sprechen**
- er würde mit Nico in die Galerie gehen
- **das Angebot annehmen**
- **Laine setzt sich auf das Sofa und Nico bemerkt eine Mappe**
- **auf das Sofa setzen und mit Laine sprechen (Champagner)**
- **Nico bekommt ein Glas Champagner**
- **das Glas nehmen und mit Laine benutzen (Errungenschaft: Cheerio Miss Sophie)**
- **die Mappe nehmen**
- dann die Galerie verlassen
- Nico ist wieder zu Hause

Nicos Wohnung:

- George kommt in die Wohnung und Marques auch
- **George sieht sich das Foto von Marques an (Gemälde, Medaillon, Mann, Kind, Frau)**
- **mit Nico sprechen (Dieb, Waterloo Motors, Tätowierung, Medowsky, Gemälde, Vera Security)**
- **Waterloo Motors ist eine Werkstatt in London**
- Nico schickt George die Telefonnummer
- **mit Marques sprechen**

- **George nimmt sein Handy und ruft Waterloo Motors an** (Helm, Tätowierung)
- **Errungenschaft: Russische Evolution**
- Nico und George machen sich auf den Weg nach London

London

Haus von Medowsky:

- George und Nico sehen sich um
- **die Sprechanlage benutzen**
- **dann die Heckenskulpturen ansehen**
- **mit dem Gärtner sprechen (Medowsky)**
- **dann wieder mit dem Gärtner sprechen (Formschnitt)**
- **Nico sagt der Schnitt ist gut und das es ein Adler ist**
- **das freut den Gärtner**
- **jetzt wieder nach Medowsky fragen und sagen das sein Gemälde gestohlen wurde**
- **der Gärtner ruft Medowsky an und sie dürfen ins Haus**
- **Nico spricht mit Medowsky (streng, Henri, Dieb, Gemälde, Vera Security, Quittungen, Restaurator)**
- Medowsky muss kurz weg
- Nico beobachtet ihn
- George sieht sich um
- **das Zigarettenkästchen ansehen**
- **den Wandschrank ansehen**
- **die Visitenkarte ansehen und die Adresse notieren**
- **die Notiz ansehen**
- **die Münze ansehen und nehmen**
- **das Buch ansehen**
- **George kann nur 1869 lesen**
- das Bücherregal ansehen
- **die Schreibmaschine ansehen**
- **das Zigarettenkästchen wieder ansehen und dann die Münze mit dem Verschluss benutzen**
- **die Zigaretten ansehen**
- **den Schlüssel nehmen**
- **mit dem Schlüssel die Tür links öffnen**
- es ist das Büro
- **den Schreibtisch ansehen**
- da stehen kyrillische Buchstaben dran
- **jetzt noch einmal die Schreibmaschine ansehen**
- **die Zeichen auf der oberen Reihe sind identisch mit denen am Schreibtisch**
- auf der normalen Tastatur ist die obere Reihe, die Zahlenreihe
- **jetzt notiert man sich die Zeichen für die Zahlen 1869**

- zum Schreibtisch gehen
- den vierten Buchstaben von links drücken, dann den zweiten Buchstaben von links, dann den dritten Buchstaben von links drücken und den siebten Buchstaben von links drücken
- es öffnet sich eine Schublade (**Errungenschaft: Ich nehme Tor 1**)
- die Dokumente ansehen
- bevor Medowsky zurückkommt, bringt George wieder alles in Ordnung
- Medowsky nach dem Buch Krieg und Frieden fragen und nach Hobbs, dem Restaurator
- dann das Haus verlassen

Haus von Hobbs:

- den Briefkasten ansehen
- den Brief nehmen und öffnen und lesen
- den Müll ansehen und die Kette am Tor
- an die Tür klopfen
- es öffnet niemand
- das Fenster beim Balkon ansehen
- es ist jemand zu Hause
- die Motorhaube ansehen
- das Fahrerhaus ansehen
- die Hupe benutzen (geht nicht)
- den Whisky nehmen
- die Motorhaubenverriegelung benutzen
- das Fahrerhaus verlassen
- die Motorhaube ansehen
- es gibt lose Kabel und die müssten verbunden werden
- die Nahansicht verlassen
- im Müll nach Draht suchen und nehmen
- George hat zwei lange Drähte
- den einen langen Draht mit dem Nagelknipser in zwei kleine Drähte trennen
- die Motorhaube ansehen
- den langen Draht mit dem losen Kabel rechts benutzen (reicht bis zur Batterie)
- einen kurzen Draht mit dem losen Kabel links benutzen
- das andere Stück kurzer Draht mit dem Batterieanschluss benutzen
- George sagt das die Hupe angeschlossen ist
- zum Fahrerhaus gehen
- die Hupe benutzen
- sie funktioniert
- Hobbs erscheint auf dem Balkon
- den Brief von der Modellagentur anklicken und Nico und George dürfen ins Haus
- durch die Tür gehen
- Nico steht Modell und George kann sich umsehen
- die Flaschen ansehen und das Whiskyglas
- die Mappe ansehen

- mit Hobbs sprechen
- die Stereoanlage ansehen
- den Plattenspieler einschalten und den Lautstärkeregler drehen
- dann kann George die Treppe nach oben gehen
- die Balkontür ist abgeschlossen
- den Schalter vom Lift benutzen
- Hobbs sagt er soll das lassen
- das Thermostat ansehen und benutzen
- aber Hobbs lässt es nicht zu
- zum Paravent gehen
- dort ist Lady Piermont
- Thermostat benutzen
- Hobbs trinkt seinen Whisky
- George füllt das Glas wieder auf (Whiskyflasche mit Glas benutzen)
- mit Lady Piermont sprechen
- ihr ist kalt
- das Thermostat benutzen
- Hobbs erhebt wieder Einspruch, aber Lady Piermont setzt sich durch
- Hobbs trinkt wieder Whisky
- George schenkt ihm nach (**Errungenschaft: Wasser des Lebens**)
- mit Lady Piermont sprechen und sie um Hilfe bitten wegen der Mappe
- nach oben gehen
- den Lift nach unten fahren und dann mit Lady Piermont sprechen (sie soll den Lift betreten)
- wenn Lady Piermont auf dem Lift steht, dann den Knopf betätigen und der Lift fährt nach oben
- die Sicherung fliegt raus und Hobbs geht zum Stromkasten
- jetzt die Mappe ansehen (alle Seiten ansehen)
- auf der letzten Seite ist eine Skizze
- die Skizze nehmen
- mit Hobbs sprechen (Henri, streng, Skizze, Gemälde, Medowsky)
- Nico und George müssen zurück nach Paris

Paris

Galerie:

- zur Galerie gehen
- aber erst noch den Roboter anklicken
- dann in die Galerie gehen
- Navet ist hier und er ist beschäftigt
- er will nichts von George hören
- mit Laine sprechen (Herkunftsnachweis)
- die Maschine von Navet ansehen

- versuchen die Galerie zu verlassen
- das geht aber nicht
- **dann wieder mit Navet sprechen wegen der Maschine**
- nach links gehen
- **den Stecker für die Maschine aus der Steckdose ziehen und mit Navet sprechen (Maschine nicht angeschlossen)**
- **während Navet den Stecker wieder einsteckt, die Maschine ansehen**
- alle Lämpchen müssen auf grün stehen
- die Schalter von links nach rechts von 1 bis 5 nummerieren
- **die folgenden Schalter betätigen: 2, 3, 4, 1, 2, 5, 4**
- **jetzt leuchtet alles grün**
- **nun noch den Einschalter betätigen (Errungenschaft: Pa Pa Paris)**
- jetzt kommen Nico und Simeon
- Navet will die Szene nachstellen und George soll das Opfer spielen
- er braucht noch etwas um Henri ähnlicher zu sehen
- **ins Büro gehen**
- **die Statue ansehen und den Kopf der Statue**
- **die Brille nehmen**
- das Büro verlassen
- **die Brille mit Navet benutzen**
- George liegt am Boden
- **mit Simeon sprechen (Navet, Gemälde, Maschine, Gnostiker, Heilige, Ouroboros, Hobbs Zeichnung)**
- **wenn George Simeon die Skizze zeigt, verlässt er fluchtartig die Galerie**
- **dann kommt Langham von Interpool**
- er spricht mit Navet und später mit George und Nico im Cafe
- George geht zu Bijou

Wohnung von Bijou:

- **die Sprechanlage benutzen und ins Haus gehen**
- **mit Bijou sprechen**
- die Schallplatte mit dem Lieblingslied ist kaputt
- George soll ihr das Lied besorgen
- es heißt Jasmine
- die Wohnung verlassen

Vera Security:

- **mit Bassam sprechen**
- **den Kiosk ansehen**
- **die Musikkarten ansehen**
- **wieder mit Bassam sprechen und nach den Musikkarten fragen**
- George bekommt die Musikkarte

- zu Bijou gehen

Wohnung von Bijou:

- die Sprechanlage benutzen
- in die Wohnung gehen
- die Musikkarte mit Bijou benutzen
- mit Bijou sprechen (Herkunftsnachweis)
- Bijou will mit Henri tanzen
- den Schminktisch ansehen
- die Wachstücher nehmen
- das Foto von Henri ansehen
- den Schminktisch verlassen
- die Wachstücher mit dem ausgestopften Hund benutzen
- dann die weiße Blume von Henri im Sarg nehmen
- wieder den Schminktisch ansehen
- den braunen Lidschatten benutzen
- die Hundehaare auf dem Wachstuch mit dem Mund von George (im Spiegel) benutzen
- die Brille mit den Augen benutzen
- die Blume mit dem Knopfloch benutzen
- das Rasierwasser mit dem Hals benutzen
- George sieht jetzt aus wie Henri
- er tanzt mit Bijou und sie gibt ihm den Schlüssel für den Safe (**Errungenschaft: Totentanz**)
- zur Galerie gehen

Galerie:

- George trifft Pater Simeon im Cafe
- sie unterhalten sich
- nach dem Gespräch in Richtung Galerie gehen
- den Roboter anklicken (**Errungenschaft: Run Joey, Run**)
- in die Galerie gehen
- die Tür ist abgeschlossen
- den Schlüssel von Bijou mit der Tür benutzen
- ins Büro gehen
- das Feigenblatt von der Statue benutzen
- der Safe kommt zum Vorschein
- den Schlüssel mit dem Safe benutzen
- den Diamantring nehmen und die Notiz von Hobbs
- das Dokument nehmen und ansehen
- George legt das Dokument auf den Schreibtisch
- die Zeichnung von Hobbs mit dem Dokument benutzen
- beide Dokumente drehen bis der Kaffeeleck übereinstimmt

- dann ist ein Knall zu hören
- George kann das Büro nicht durch die Tür verlassen
- **das Fenster ansehen**
- **den Diamantring mit dem Fenster benutzen (Errungenschaft: Nimm diesen Ring)**
- George steigt aus dem Fenster
- **in die Galerie gehen**
- **der Pater liegt vor der Tür des Büros**
- **er wurde angeschossen**
- **den Zettel nehmen, den er in der Hand hat**
- George sieht sich den Zettel an
- dann taucht Laine auf und denkt das George den Pater umgebracht hat
- Nico ruft an und sagt es ist etwas passiert
- George geht zu Nicos Wohnung

Wohnung von Adam:

- Nico steht in der Wohnung vom Nachbarn
- hier würde alles zerwühlt und Marques ist verschwunden
- George sieht sich um
- **die Mopsstatue ansehen und die Mopsstatue im Regal und die drei Kissen mit Möpsen (Errungenschaft: Ehrenmitglied beim M.O.P.S. / insgesamt 10 Dinge mit Mops anklicken und das muss man machen, bevor man die anderen Dinge findet, weil es dann automatisch weitergeht und man die Errungenschaft nicht mehr bekommen kann)**
- **den umgekippten Stuhl ansehen**
- **George findet das Medaillon von Marques**
- **die Münzen ansehen**
- **das Blut ansehen**
- **das Sofa ansehen und George findet ein Foto**
- **die Unordnung ansehen und George findet das Familienfoto**
- Nico kommt zurück und Navet ruft an
- Nico sagt sie müssen verschwinden
- sie gehen über die Hintertreppe in den Blumenladen zu Fleur

Blumenladen:

- vor dem Laden steht Moue
- **Fleur gibt George eine Garnrolle**
- Adam kommt in den Blumenladen
- **die Blumen nehmen**
- **die Kartons ansehen**
- in den Kartons sind Manneken Pis
- **Manneken Pis nehmen**
- **die Stereoanlage ansehen**
- **den CD-Player ansehen**

- die Whiskyflasche mit Manneken Pis benutzen
- mit Adam sprechen (Adam, Nico, CD-Player)
- Adam die Münze geben
- dann geht Adam weg
- den CD-Player ansehen
- die Stop Taste drücken, die Auswurf Taste drücken, die CD nehmen, das Batteriefach öffnen und die Batterie nehmen
- die Batterie mit Manneken Pis benutzen
- dann die CD mit der Stereoanlage benutzen
- den Manneken Pis mit dem Rollwagen benutzen und den Wagen nach vorn schieben
- Moue muss dringend weg (**Errungenschaft: Der Jungbrunnen sprudelt**)
- Nico und George gehen zu Bijou

Wohnung von Bijou:

- die Sprechanlage benutzen
- in die Wohnung gehen
- mit Bijou sprechen (Herkunftsnachweis, Hobbs Nachricht, Hobbs, Herkunftsnachweis, Henri)
- Bijou den Diamantring geben
- sie will jetzt alle Fragen beantworten
- über alle Themen sprechen
- Hobbs hat das Gemälde
- George und Nico müssen nach London

London

Haus von Hobbs:

- George nimmt die Kette, die vor dem Tor liegt
- das Brecheisen nehmen
- den Lieferwagen ansehen
- das Regenrohr ansehen und nach oben klettern
- eine Möwe ist im Weg
- nach unten klettern und im Auto die Hupe benutzen
- wieder am Regenrohr nach oben klettern
- mit Nico sprechen und sagen sie soll die Hupe betätigen
- die Möwe fliegt kurz weg
- das Brecheisen mit dem Kran benutzen
- George kommt auf den Balkon und lässt Nico ins Haus
- das Gemälde ansehen
- die Stereoanlage abschalten
- den Aufzug nach oben befördern

- die Balkontür ist zu
- **die Kette mit der Balkontür benutzen und das andere Ende mit dem Lift**
- **den Lift nach unten fahren lassen**
- die Tür ist offen
- in das Zimmer gehen
- die Bilder ansehen, die Spüle und den Schrank ansehen
- **das Porträt links neben der Tür ansehen**
- **das Bild ist angeschraubt**
- **die Schranktür öffnen und die Cola nehmen**
- **das Telefon benutzen und die Nachrichten abhören**
- nach rechts gehen
- dort liegt Hobbs
- er ist tot
- **die Leiche ansehen und die Pfefferminzbonbons nehmen**
- **den Rahmen ansehen**
- **die Pinnwand ansehen**
- **alle Skizzen und Zeichnungen ansehen**
- **die Karte ansehen**
- **Castell dels Sants anklicken (Errungenschaft: No parlo el Catala)**
- die Pinnwand verlassen
- das Dachfenster ansehen
- den Dachfenstermechanismus ansehen
- Eimer ansehen
- zum Bild links neben der Tür gehen
- **das Brecheisen mit dem Bild benutzen**
- **George hat das Gemälde im Original**
- das Gebäude brennt und Nico und George müssen verschwinden
- **die Pfefferminzbonbons mit der Cola benutzen**
- **die Cola mit dem Eimer benutzen**
- jetzt ist das Dachfenster weiter offen
- **das Brecheisen mit dem Abdecktuch benutzen**
- **den Enterhaken mit dem Dachfenster benutzen**
- Zwischensequenz
- **Errungenschaft: Es wird immer rätselhafter**

Katalonien

Castell dels Sants:

- Nico und George wollen die Tafel finden
- es wird auf sie geschossen
- **Nico sieht sich den Schutt an**

- **den Helm nehmen**
- **im Inventar den Mop mit dem Helm benutzen**
- **dann den Helm mit der verfallenen Mauer benutzen**
- George kann ein Stück in den Garten rennen
- hier ist ein Ziegenbock im Weg (hier sollte man speichern wegen der Errungenschaft, weil sich George nicht von der Ziege rammen lassen sollte, sonst fehlt dann etwas aus dem Inventar)
- **den Apfelbaum benutzen und ausweichen wenn der Ziegenbock kommt**
- **der Ziegenbock rammt den Apfelbaum und es fallen vier Äpfel runter**
- **die Äpfel nehmen**
- **den Herkunftsnachweis mit dem Ziegenbock benutzen und er frisst ihn**
- **das beschriebene Foto mit der Ziege benutzen**
- **einen Apfel mit dem Ziegenbock benutzen**
- **die Garnrolle mit dem Ziegenbock benutzen**
- **den Keks mit dem Ziegenbock benutzen und er sagt Danke**
- **einen Apfel mit dem Außenspiegel benutzen**
- der Ziegenbock ist nun abgelenkt
- **den Reifen benutzen und verschieben**
- **der Ziegenbock kommt nun an den Haufen mit den Äpfeln (Errungenschaft: Der Orden der Ziege)**(wenn der Ziegenbock Danke gesagt hat und die obengenannten Dinge gefressen hat)
- **den Außenspiegel vom Auto nehmen**
- **den Außenspiegel mit der Sonne benutzen**
- George steht nun hinter einer Säule
- **mit dem alten Mann sprechen** (Freunde, Marques)
- dann kommt Eva
- **mit Eva sprechen** (Marques, bekritzeltes Foto zeigen, Familienfoto zeigen, Gemälde zeigen)
- sie bringt George ins Haus zu Marques
- das Gemälde hängt nun wieder über dem Kamin
- Marques sucht auch die Tafel
- George soll helfen
- **den Kaminsims ansehen**
- **die Sockel ansehen**
- **das Gemälde ansehen (alle Teile vom Gemälde ansehen)**
- den Kamin verlassen
- die Bücherregale ansehen
- **auf der linken Seite ist eine grüne Statue**
- **die grüne Statue nehmen**
- **durch die Tür gehen**
- den Korridor ansehen
- die Tür ist verschlossen
- den Schutt ansehen
- **die kaputte grüne Statue nehmen**
- **zurück zum Kaminzimmer gehen**
- **mit Marques sprechen**
- **nach draußen gehen**

- mit Nico sprechen
- die blaue Statue nehmen
- die kaputte blaue Statue vom Brunnen nehmen
- die Sonnenuhr ansehen
- mit Eva sprechen
- ins Haus gehen
- den Kaminsims ansehen
- die kaputte grüne Statue auf den Sockel links stellen
- die blaue Statue auf den Sockel rechts stellen
- George sagt das die Statuen genau wie auf dem Foto stehen, aber es passiert nichts
- den Sockel links und den Sockel rechts jeweils 6x drehen
- dann öffnet sich der Kamin und eine Treppe erscheint
- Marques und George gehen die Treppe nach oben
- dann schließt sich der Kamin
- Nico findet einen Zettel auf dem der Name Wolfram steht
- mit Ramon sprechen (Wolfram, Xavier, Ramon, Gehnen, Castillo, Bibliothek)
- Ramon hat den Schlüssel für die Bibliothek versteckt, aber er weiß nicht mehr wo
- in den Garten gehen
- zum Auto gehen
- den Ziegenbock streicheln und mit ihm reden (Errungenschaft: Beste Freunde / wenn die Ziege vorher zu George 1x Danke gesagt hat)
- die Autotür öffnen
- die Dosenöffner, die Flasche, die Armatur und das Radio ansehen
- den Presseausweis mit dem Radio benutzen (Errungenschaft: Ortsgespräch)
- das Kissen anheben
- das blaue Buch nehmen und lesen
- der Ziegenbock holt sich dann das Buch
- zum Haus gehen
- das Windspiel ansehen
- die Büchse ansehen
- den Schlüssel aus der Büchse nehmen
- ins Haus gehen
- durch die Tür gehen
- mit dem Schlüssel die Tür zur Bibliothek öffnen
- in die Bibliothek gehen
- die Truhe ansehen
- die Karte nehmen
- Nico legt sie auf den Tisch
- in der Zwischenzeit ...
- es geht mit George weiter
- das Fresko ansehen
- die Statuen ansehen
- den Lüster ansehen
- die Glaslinsen bei den Statuen ansehen
- bei beiden Linsen die Lederabdeckung abnehmen
- die Farben lassen sich verstellen

- linke Statue Farbe grün einstellen und rechte Statue Farbe blau einstellen
- ein Streichholz mit dem Lüster benutzen
- dann das Medaillon mit dem Lüster benutzen
- jetzt sieht man auf dem Fresko einen Pfad (**Errungenschaft: Bon Hommes**)
- merken wie das Wappen unten aussieht
- Marques und George gehen wieder ins Kaminzimmer
- Nico kommt und sagt das George in die Bibliothek kommen soll und das er das Gemälde mitbringen soll
- George sieht sich erst einmal das Wappen ganz links neben der Tür an
- da steht Berga dran
- dann das Gemälde nehmen und in die Bibliothek gehen
- George sieht sich die Truhe an
- den Hut nehmen und das Hemd nehmen
- den gefalteten Zettel nehmen
- es ist ein Telegramm und es ist verschlüsselt
- im Telegramm stehen in der letzten Zeile zweimal die gleichen vier Buchstaben
- da im Telegramm das Wort Stop vorkommt, setzt man diese Buchstaben dafür ein
- es gibt auch noch ein drittes Mal das Wort Stop
- das Wort Tabula Veritatis wird sicher im Text auch vorkommen
- also sucht man sich ein Wort mit 6 Buchstaben gefolgt von einem Wort mit 9 Buchstaben und ersetzt dort die entsprechenden Buchstaben
- am Ende ergibt es folgenden Text:

Ueberlebende Katharer haben die Tabula Veritatis aus Montsegur nach Katalonien geschmuggelt Stop

Das besagen Gestaendnisse die der dominikanische Inquisitor Eymerich aus Gerona beschafft hat Stop

Wolfram Stop

- George liest das Telegramm
- die Karte auf dem Tisch ansehen
- es gibt mehrere rote Pinnadeln
- die Pinnadeln an die folgenden Ort stecken:

Montsegur

Berga

Girona

Sant Ramon

- die Striche kreuzen sich bei Montserrat (**Errungenschaft: Der Schatz liegt immer bei X auf der Karte**)
- Langham kommt und nimmt Marques mit
- das Einschussloch ansehen und benutzen
- Eva, Nico und George machen sich auf den Weg nach Monserrat

Montserrat:

- hier ist das Kloster
- George spricht mit allen drei Posten, aber er erfährt nichts
- er spricht mit Nico, aber auch Nico erfährt nichts von den Posten
- nach rechts zur Treppe gehen
- **zur Seilbahnstation gehen**
- **durch die Tür gehen**
- da kommt Langham (Gehnen) und sie müssen sich verstecken
- Eva verfolgt Gehnen
- **Nico und George wollen ins Gebäude, aber die Tür ist verschlossen**
- **nach links gehen**
- **das Fernrohr benutzen**
- **das Fernrohr verschieben um rechts die Seilbahnkabine zu sehen**
- **das Funkeln ansehen**
- da sind Leute drin
- **den Außenspiegel mit der Kabine (dem Funkeln) benutzen**
- in der Kabine sind Pearl und Duane
- Pearl schreibt den Code für die Tür ans Fenster
- **das Fernglas nach links zu der kleinen Kapelle schwenken**
- **dann noch den Felsen vor dem Kloster ansehen (Gesicht im Felsen)**
- **George geht dann ins Gebäude**
- **die Brotdose ansehen und nehmen**
- **den Schrank öffnen**
- er ist verschlossen
- im Schrank versteckt sich eine Frau
- **das Steuerpult ansehen**
- **den Hebel betätigen**
- **die Luke auf der Rückseite öffnen**
- **die Brotdose mit den Zahnrädern benutzen**
- **den Hebel benutzen**
- die Brotdose ist nun offen
- **das Funkgerät nehmen**
- **Duane und Pearl melden sich**
- sie kennen Kat (die Frau, die sich im Schrank versteckt hat)
- **das Funkgerät mit dem Schrank benutzen**
- **Kat lässt sich überzeugen und kommt aus dem Schrank**
- sie sieht sich mit George die Luke an
- **zu den Zahnrädern gehen**
- **die Büroklammer mit der Marmelade benutzen**
- **dann die Luke ansehen**
- **die Kneifer ansehen**
- **die Büroklammer mit der Kakerlake benutzen und die Kakerlake mit den Kneifern benutzen**
- George setzt die Kakerlake am Rand ab
- **den Keks mit den Kneifern benutzen**

- die Kakerlake läuft zu den Kneifern und platziert dort die Büroklammer
- **die Seilbahn läuft wieder**
- **Errungenschaft: Schlau verkabelt**
- **mit der Seilbahn fahren George und Nico zur Kapelle**
- **in die Kapelle gehen**
- **Duane und Pearl sind auch hier**
- die Kurbel ansehen
- die Holzspäne ansehen und nehmen
- die Holzspäne mit den Blumen und dem Rasierwasser kombinieren (Holzspäne und Rasierwasser reichen auch, aber dann gibt es keine Errungenschaft)
- **Errungenschaft: Super Duftmischung**
- **das Ölfass ansehen**
- **das Terpentin nehmen**
- **die Werkzeugkiste öffnen und einen Hammer nehmen**
- **mit Duane sprechen**
- Pearl weiß alles über die Kapelle, aber sie vermisst die richtige Stimmung
- **George benutzt das Terpentin mit einem der Eimer**
- dann den Hammer mit den folgenden Gegenständen und in dieser Reihenfolge benutzen:

Ölfass

Eimer mit Terpentin

Ölfass

Feuerlöscher

leerer Eimer

Ölfass

- das ist die Melodie, die Duane immer pfeift
- Nico erkennt die Melodie und spielt sie immer wieder
- George muss nun noch für die anderen Stimmungselemente sorgen
- nach links gehen
- den Altar ansehen
- auf dem Altar steht ein Becher
- **die Duftmischung mit dem Becher benutzen und dann ein Streichholz mit dem Becher benutzen**
- es riecht jetzt wie in der Kirche
- **die Kurbel benutzen**
- **der Lüster kommt runter**
- **die Streichhölzer mit dem Lüster benutzen**
- **dann den Außenspiegel mit dem Lüster benutzen**
- **nun die Wolle mit dem Lüster benutzen, um den Außenspiegel zu befestigen**
- **die Kurbel benutzen**
- die Madonna wird nun angestrahlt
- Pearl und Duane kommen zur Madonna
- Pearl ist glücklich
- **mit Pearl sprechen (alles zur Kapelle und nach dem Gemälde fragen)**
- George erfährt das in der Kapelle ein Ouroboros versteckt wurde
- Pearl und Duane gehen weg
- **die Nische neben der Madonna ansehen**

- nach rechts gehen
- eine Kerze nehmen
- die Kerze in die Nische stellen
- ein Streichholz mit der Kerze in der Nische benutzen
- den Hammer mit dem Altar benutzen
- da ist der Ouroboros
- George drückt ihn und die Felswand öffnet sich
- Nico und George kommen in eine Höhle
- dann schließt sich die Tür und sie stehen im Dunkeln
- die folgenden Stellen im Dunkeln finden und ansehen: Wand, großes Ding, glatter Stein, dickes Ding, Steingegenstand, pelziges rundes Ding, unbekanntes Ding, bodenlose Grube, weiches Loch, hartes Ding und Einbildung
- wenn man versucht den Hammer auf diese Dinge anzuwenden, dann gibt es die **Errungenschaft: Ich nenne es das Traumatorium**
- das letzte Streichholz mit dem Steingegenstand benutzen
- es ist eine Lampe und George hat nun Licht
- in der Höhle umsehen
- die Figuren, das Relief, die Säulen und die Statue ansehen
- den Tisch ansehen
- das Artefakt nehmen (**Errungenschaft: Wahrheit bis ins Grab**)
- die Fotografie nehmen
- die Karte nehmen
- die Pistole nehmen
- die Lampe mit dem Filigranmuster ansehen
- die Feldflasche und die Leiche ansehen
- den Tisch verlassen
- die Karte ansehen
- die Karte mit der Lampe benutzen (ist wichtig für Entschlüsseln der Symbole)
- dann im Inventar die Fotografie mit dem Artefakt benutzen
- nun müssen die Symbole entschlüsselt werden
- das erste Symbol links in der ersten Reihe oben anklicken
- dann nach dem Symbol und dessen Bedeutung suchen
- am Ende kommt George auf folgende Übersetzung der Symbole:

1. Anfang
2. Sonnenstadt
3. Reise
4. 5
5. Tag
6. Osten
7. Fluss
8. Reise
9. Süden
10. 6
11. Tag
12. Wüste
13. Quelle
14. Vier

15. Fluss

- George hat nun eine Wegbeschreibung
- **mit Nico sprechen**
- die hat den Geheimknopf für die Tür gefunden
- nur den Knopf drücken bringt allerdings nichts
- **die Lampe ansehen**
- **das Medaillon mit dem filigranen Muster unten links benutzen**
- **die Ansicht verlassen**
- **es fällt Licht auf das Relief**
- **die Statue sollte so stehen das sie nach vorn sieht**
- **dann den Geheimknopf benutzen**
- es gibt ein Geräusch
- **wieder die Lampe ansehen**
- **das Medaillon jetzt mit dem filigranen Muster oben benutzen**
- **die Ansicht verlassen**
- **jetzt wird die blaue Figur beleuchtet**
- **die Statue so drehen das sie nach rechts sieht**
- **dann den Geheimknopf benutzen**
- es gibt wieder ein Geräusch
- **die Lampe ansehen**
- **das Medaillon mit dem filigranen Muster rechts benutzen**
- **die Ansicht verlassen**
- **die grüne Figur wird angestrahlt**
- **die Statue so stellen das sie nach links sieht**
- **dann den Geheimknopf benutzen**
- jetzt öffnet sich die Tür
- **die Lampe ansehen und das Medaillon nehmen**
- **durch die Tür gehen**
- im Kloster ist Gehnen mit Marques und Eva und einem seiner Leute
- **die Pistole mit Gehnen benutzen**
- das nützt aber nichts
- Gehnen will das Artefakt
- **George lügt 2x und Gehnen erschießt Marques**
- **dann nimmt er das Artefakt und verschwindet mit Eva**
- er lässt einen Wachposten vor dem Kloster
- **mit Marques sprechen**
- George und Nico müssen aus dem Kloster kommen
- **auf den Balkon gehen**
- **das Regenrohr benutzen und nach unten klettern**
- **das Funkgerät mit der Regenrinne benutzen**
- Nico meldet sich
- George bleibt an dem Regenrohr
- **wenn der Wachposten zur Tür unten kommt, dann den Hammer mit dem Wachposten benutzen (Errungenschaft: Schwerkraft kommt vor dem Fall)**
- sollte es beim ersten Mal nicht klappen, dann muss George erst mit Nico sprechen und dann wieder auf den Balkon gehen und das Regenrohr benutzen und dann den Hammer mit dem

- Wachposten
- zum Balkon reingehen
- **George und Nico können das Kloster verlassen**
- **durch die Tür gehen**
- sie erwischen noch die Seilbahnkabine, aber sie stehen draußen
- das Fenster ansehen
- es ist von innen verriegelt
- **die Tür ansehen**
- **die Wolle mit der Tür benutzen**
- **die Tür benutzen und in die Kabine gehen**
- versuchen das Fenster zu öffnen, aber das klemmt
- dann wird geschossen
- Medowsky kommt und unterhält sich mit George
- unterdessen hängt Nico an der Seilbahnkabine
- sie sieht Shears
- **mit ihm sprechen (alle Themen)**
- **dann geht Shears zu Medowsky und spricht mit ihm**
- **am Ende erschießt er Medowsky (Errungenschaft: Grundkurs in Philosophie)**
- George, Nico und Shears fliegen nach Mesopotamien

Mesopotamien

Flugzeug:

- George schläft während des Fluges und er hat einen Traum
- Marques sagt ihm das er die Antwort in den Händen hält (**Errungenschaft: Gleichgewicht**)

Wüste:

- **den Feigenbaum ansehen**
- George sieht die Ziege und ruft Nico
- **Feigen nehmen**
- **die Ladefläche des Lasters ansehen**
- den Steinkopf ansehen
- **den Weg beim Steinkopf nach links gehen**
- **George sieht 3 Wachposten**
- die wollen noch eine halbe Stunde auf ihren Boss warten
- **nochmal die Ladefläche des Lasters ansehen**
- **die Tasche nehmen und ansehen**
- **die Tasche mit Shears benutzen**
- in der Tasche sind viele Dinge
- **die Dynamitstange nehmen**
- **das Klebeband nehmen**
- **TNT nehmen**

- **Zündschnur nehmen**
- **Dynamit nehmen (sieht nur aus wie Dynamit, es ist eine Wurst)**
- **das Benzinfeuerzeug nehmen**
- die Tasche ist jetzt leer
- **im Inventar die Zündschnur mit der Wurst benutzen und die Zündschnur mit den Dynamitstangen benutzen**
- **Shears einen Keks geben**
- **Nico eine Feige geben**
- **der Ziege eine Feige geben**
- **eine Feige mit den Wachposten benutzen**
- George wirft eine Feige zu ihnen, aber es merkt niemand
- **eine weitere Feige mit dem unteren Weg (beim Steinkopf) benutzen**
- **dann die Wurst (Dynamittrappe) mit der Ziege benutzen**
- **das Feuerzeug mit der Ziege benutzen**
- **dann noch eine Feige mit dem Weg oben (beim Laster) benutzen**
- die Ziege geht zur Feige oben und frisst sie auf
- dann geht sie den Weg weiter bis zu den Wachposten
- die denken es ist echtes Dynamit und verschwinden (**Errungenschaft: Wir Ziegen in den Krieg**)
- kurz danach stehen Nico und George vor dem Riss im Felsen
- **das Feuerzeug mit dem dunklen Loch benutzen**
- **Nico nimmt George das Dynamit ab**
- **dann wieder das Feuerzeug mit dem dunklen Loch benutzen**

Eden:

- Nico und George kommen in eine Höhle
- Gehnen ist hier mit Eva
- die Leiter ansehen
- sie hängt in den Ranken fest
- den abgestorbenen Busch ansehen
- **das Feuerzeug mit dem abgestorbenen Busch benutzen**
- **dann das Rasierwasser mit dem Busch benutzen**
- die Leiter fällt herunter
- **über die Leiter gehen und mit Gehnen sprechen**
- George landet im Wasser und Gehnen ist nun in einer großen Blase
- jetzt muss Nico helfen
- **über die Leiter gehen**
- **mit Eva sprechen**
- **den großen Riss rechts ansehen**
- **das Dynamit mit dem Riss benutzen**
- George taucht immer wieder kurz auf
- er kann dann einen Lichtstrahl in die Blase schicken
- Gehnen ist Geschichte
- Nico, Eva und George schaffen es noch aus der Höhle zu kommen, bevor sie einstürzt

- Errungenschaft: Spiel geschafft
- Errungenschaft: Was war das denn gerade

ENDE!!!

Alle Rechte bei **Kerstin Häntsch/Schluchsee**

Geschrieben am 04.01.2020

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

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