

Baphomets Fluch:

Der schlafende Drache

Mitspielende Personen

- Alfonse, Arbeiter in Montfaucon
- Beatrice, Freundin von Vernon
- Blier, Vernon, Hacker in Paris
- Butley, Melissa, Tochter von Cornel Butley in Glastonbury
- Cholmondely, Wissenschaftler im Congo
- Collard, Nicole, Reporterin der Zeitung La Liberte, eine der Hauptpersonen des Spiels
- Cornel Butley in Glastonbury
- Flap, einer der Schläger von Susarro
- Flobbage, Arbeiter in Montfaucon
- Gilligan, Harry, Pilot
- Großmeister der Templer in Ägypten und Glastonbury
- Hillage, Tristram, Hippie und Ladenbesitzer in Glastonbury
- Koch in Susarros Schloß in Prag
- Lobineau, André, Wissenschaftler im Museum Crune in Paris, der gerne mit Nicole liiert wäre
- Madame Zazie in Glastonbury
- O'Mara, Eamon, Moderator in Glastonbury
- Ostvald, Bruno, alter Ex-Neotempler
- Petra, Susarros Killerin
- Politesse in Vernons Wohngegend in Paris
- Polizei-Inspektor in Paris
- Programmiererin in Susarros Schloß in Prag
- Putzfrau in Vernons Wohngegend in Paris
- Skater in Vernons Wohngegend in Paris
- Stobbart, George, eine der Hauptpersonen des Spiels
- Susarro, einer der Gegner von George
- Templer in den Katakomben unter Montfaucon
- Wachen von Susarro, in Prag, den Katakomben unter Montfaucon und in Ägypten

Lösung

Congo: Nach dem Absturz mit Harry löst man den Sicherheitsgurt und holt sich die Bierflasche, die im Laderaum des Flugzeugs auf dem Boden liegt. Dann löst man den Gurt an der Kiste und zieht diese von der Wand weg einmal zur Mitte des Flugzeugs. Danach schiebt man sie ganz nach hinten. Erst jetzt kann man nach vorne ins Cockpit gehen, weil die Kiste nun ein Gegengewicht bildet. Der Pilot Harry ist noch nicht ansprechbar, also muß man ihm erst einmal geeignetes "Richsalz" unter die Nase reiben. Dazu untersucht man Harry erst einmal und kommt so an seinen Flaschenöffner. Im Inventar öffnet man damit die Bierflasche und hält sie ihm unter die Nase. Nun ist er wach und man kann, wenn man möchte, mit ihm reden. Nun untersucht man noch die zersprungene Fensterscheibe und versucht sie aufzudrücken. Mit bloßen Händen ist da aber nichts zu machen, also nimmt man sich den Feuerlöscher und wirft in kurzerhand durch das Fenster (manchmal stellt sich George hier ziemlich dämlich an und man kann den Feuerlöscher nicht durch die Scheibe werfen, sondern nur wieder abstellen, dann muß man George anders vor den Feuerlöscher stellen und es erneut versuchen). Nun hat man einen Ausstieg aus dem Flugzeug, alle anderen sind nämlich versperrt. Leider kann man aber wegen der Gewichtsverlagerung immer noch nicht nach vorne aussteigen, also bittet man Harry, als Gegengewicht nach hinten in der Laderaum des Flugzeugs zu gehen. Dann kann man endlich aussteigen. Der nicht wirklich mit geistigen Gaben gesegnete Harry kommt aber sofort nach und so stürzt man mit dem Flugzeug ab.

Glücklicherweise kann man sich auf einen Felsvorsprung retten. Man klettert zu Harry hoch (einmal über den Abgrund springen und dann hochklettern) und unterhält sich ein wenig mit ihm. Dann geht man nach rechts, bis man mit der brüchigen Steinplatte nach unten stürzt. Unten geht man nach rechts und springt weiter nach rechts, bevor man auch hier weiter nach unten in den Tod stürzt. An dem schmalen Sims drückt man sich an der Wand entlang nach rechts. Auf der anderen Seite geht es rechts einmal nach unten, dann zweimal nach vorne. Dort springt man nach hinten, geht hinter dem Wasserfall entlang und klettert wieder vorne nach oben, um nach rechts zu gehen. Hier hängt man sich an die Kante und hangelt sich nach rechts, wo man sich fallen läßt. Wieder festen Boden unter den Füßen geht man nach rechts, schiebt sich mit dem Rücken an der Wand an dem Sims entlang, bis man wieder hochklettern kann. Etwas weiter durch springt man über den Abgrund und klettert so lange immer weiter nach oben, bis es nicht mehr geht. Links klettert man dann wieder nach unten und erneut mit dem Rücken an der Wand weiter nach links über das schmale Sims. Nun klettert man noch zweimal nach oben und muß dann mit ansehen, wie Cholmondely, den man eigentlich treffen wollte, erschossen wird.

Paris: Vernons Wohngegend: In Paris spielt man Nicole, die eine Reportage machen soll, deren Interviewpartner aber kurz vorher erschossen wird. Bevor sie seine Wohnung betreten kann, hört sie die Schüsse, daher erscheint es nicht ratsam anzuklopfen. Statt dessen nimmt man sich den Bleistift von der Pinnwand und öffnet die Tür zum Balkon. Den Tisch auf dem Balkon zieht und schiebt man ans andere Ende des Balkons, zwischendurch muß man über ihn hinwegklettern. Dann steigt man auf den Tisch und hängt sich an das Regenrohr. An diesem hangelt man sich weiter nach links auf den nächsten Balkon und läßt sich wieder fallen. Dann steigt man über das Geländer und klettert so weiter nach links. Dort steigt man wieder auf den Balkon und öffnet die Tür mit dem Presseausweis.

So kommt man in das Schlafzimmer von Vernon. Hier drinn gibt es zwar etwas zu betrachten, aber nichts von Interesse, also öffnet man die Tür und betritt das Wohnzimmer. Vor dem Fernseher nimmt man sich die Patronenhülse. Außerdem sollte man die Leiche untersuchen. Weiter gibt es hier aber nichts von Bedeutung, also geht man in die Küche. Dummerweise wartet hier die Mörderin, und es gilt, sich nicht von ihr erschießen zu lassen. Sobald während des Gesprächs das Handsymbol erscheint, drückt man die Aktionstaste und brät ihr so eins mit der Bratpfanne über. Leider ist das Mädels recht hart im nehmen, und sie versucht es erneut. Diesmal kann man ihr die Kühlschranktür vor die Nase hauen. Auch das hilft aber nicht wirklich und nur die Tatsache, daß der Mörderin die Munition ausgegangen ist, rettet einem das Leben. Da sie sich aber nun wenigsten verkrümelt hat, kann man in aller Ruhe die Küche untersuchen. Im Abfalleimer findet man einen Kontoauszug. Und auf dem Anrufbeantworter findet man eine Nachricht von Beatrice, der Freundin des Toten. Wenn man nun wieder ins Wohnzimmer gehen will, kann man den Teppich wegziehen und findet darunter eine lose Diele, die man entfernt. Darunter befindet sich ein Tresor, den man aber ohne die Kombination noch nicht öffnen kann. Danach verläßt man die Küche auf der anderen Seite durch die noch nicht benutzte Tür.

So kommt man auf eine Feuerleiter, die man ganz nach unten klettert. Bei den Mülltonnen hebt man die Zeitung auf und klettert links auf die Mauer. Auf der anderen Seite kann man dann in einen kleinen

Garten springen. In diesem findet man die schwarze Perücke der Mörderin neben der Bank. Wenn man diese im Inventar untersucht, findet man blonde Haare und damit die richtige Haarfarbe der Killerin. Danach klettert man wieder nach draußen und verläßt die Gasse. Weiter rechts findet man in einer anderen Gasse eine Putzfrau, die man nach der blonden Frau fragen kann. Immerhin weiß sie, daß die Mörderin in einem Sportwagen weggefahren ist. Danach spricht man den Skater an, der weiß als ganzer Kerl natürlich die Automarke: ein roter Jaguar E-Type. (*Wenn man ihm den roten Lippenstift anbietet, gibt es ein Easter-Egg: man kann dann durch die Gasse rechts neben dem Park zur Seine gehen.*) Nun geht man nach rechts in den Park und redet mit Beatrice, die schon auf Vernon wartet. Nach der Nachricht über den Tod ihres Freundes läuft sie weg, so daß es im Park nichts mehr zu tun gibt. Also geht man wieder nach draußen und redet mit der Politesse über die Patronenhülse und den Sportwagen. Im Anschluß an das Gespräch wird man verhaftet.

In Vernons Wohnung spricht man mit dem Inspektor über alle Themen, kann ihn aber nicht überzeugen, daß man unschuldig ist.

Congo: Als George läuft man tiefer in die Höhle und kann noch kurz die letzten Worte des sterbenden Cholmondely hören. So erfährt man den Namen des Mannes, der seinen Tod angeordnet hat: Susarro. Anschließend geht man zu dem Schreibtisch und nimmt sich die Postkarte und die Lupe. Neben dem Schreibtisch steht eine Kiste, und etwas weiter hinten in der Höhle findet man eine Platte auf dem Boden, die die gleiche Größe wie die Kiste hat. Wenn man die Kiste auf diese schiebt, öffnet sich die Türe ganz in der Nähe. Im Raum dahinter findet man eine Maschine, die man auf der linken Seite anwerfen kann. So richtig funktioniert sie aber noch nicht, also zieht man auch noch den Hebel etwas weiter rechts. Dummerweise explodiert die Maschine daraufhin. Dadurch kann man eine Metallstange vom Boden aufheben. Wenn man nun durch den Spalt in der Wand neben der Türe in diesem Raum sieht, erkennt man, daß draußen gedungene Killer den Krach vernommen haben, ihn aber als Unmut von Dämonen deuten. Man geht nun zurück zur Tür, die man eben geöffnet hat, und steckt die Metallstange in die Vorrichtung rechts daneben. Dann zieht man einmal an dem Hebel und nimmt sich anschließend wieder die Stange. Mit dem Hebel hat man den Schließmechanismus der Tür umgestellt, sie schließt sich nun nicht mehr. Also zieht man die Kiste in diesen Raum hinein und unter die hohe Öffnung unter der Decke (rechts vom Eingang an der Wand). Danach klettert man auf die Kiste und über diese in die Öffnung. In dem Gang erkennt man oben in einer Ecke ein Vogelnest. Dieses hängt aber so hoch, daß man nicht so ohne weiteres rankommt. Also schlägt man es mit der Metallstange herunter und steckt es ein.

Nun kommt mal wieder eine Kletterpartie. Man geht mit dem Rücken zur Wand an dem schmalen Sims entlang, hangelt sich an dem Riß weiter und springt schließlich noch über einen Abgrund. Schließlich kann man zwischen zwei Felsen nach oben steigen. Dort sieht man, wenn man die freie Fläche betritt, weiter unten die angeheuerteten Killer und ihren Chef warten. Etwas weiter hinten sieht man einen Jeep, in dem Harry sitzt. Um dorthin zu kommen, muß man nun versuchen, die Killer abzulenken. Da die beiden Angst vor ihren Göttern haben, steckt man das Vogelnest in den Drachenkopf und zündet es mit der Lupe an. In der nachfolgenden Zwischensequenz rutscht George am Hang ab und landet direkt vor den Füßen von Susarro, der seine Leute zurückpfeift. Sobald man wieder etwas machen kann, muß man sofort zum Jeep laufen und auf der Beifahrerrückseite einsteigen, bevor die Kerle das Feuer eröffnen. *Wegen der hakeligen Steuerung ist das recht nervig, wahrscheinlich muß man es mehr als einmal spielen, obwohl klar ist, was man machen soll und will.* Gerade noch rechtzeitig bringt einen Harry dann weg.

Glastonbury: Die Postkarte aus der Höhle hat einen Hinweis auf Glastonbury und den Absender Bruno gegeben, den man nun suchen soll. Glastonbury besteht aus einer einzigen Straße. Zwar kann man an zwei Stellen auch zwischen den Häusern durchgehen und kommt wieder auf eine Straße, diese ist aber durch eine Verbiegung der Raumzeit mit der gleichen Straße wie zuvor identisch, so daß man nur diese Straße untersuchen muß. Draußen läuft ein Mann in einem karierten Anzug herum. Mit diesem sollte man über alle Themen sprechen. Es ist Cornel Butley, der seine Tochter Melissa nach einem Konzert vermißt und sucht. Anschließend spricht man den Typen vor dem Pub an, der zwar recht eingenommen von sich ist, aber noch hilfreich sein wird.

Nun geht man zu dem Hippielanden auf der anderen Straßenseite (über dem Laden befindet sich eine Werbeschild, anders als bei den einfachen Häusern). Mit dem Ladenbesitzer Tristram spricht man nun über die Postkarte und Bruno. Offensichtlich belügt einen Tristram hier, im Moment bekommt man aber nichts aus ihm heraus. Auf dem Ladentisch findet man noch ein Buch, in dem man schmökern kann.

Anschließend geht man erst einmal zu der Wahrsagerin Madame Zazie gegenüber dem Pub und spricht mit ihr über alle Themen. Für brauchbare Informationen will sie aber mit Silbermünzen bezahlt werden, und die hat man im Moment noch nicht.

Daher geht man erneut zu Tristram und redet mit ihm über sein Buch. So bekommt man ein Exemplar von ihm, damit man ihn bei Eamon empfehlen kann. Mit dem Metallstab kratzt man die Münzen vom Einband.

Danach geht man wieder zu Eamon und spricht mit ihm über das Buch, das er direkt als Plagiat entlarvt. Daraufhin rennt er wutentbrannt zu Tristram und stellt ihn zur Rede.

Der ist nun so abgelenkt, daß man vor dem Ladentisch nach links gehen und im hinteren Bereich des Ladens eine Treppe hochgehen kann. Oben findet man Melissa und redet mit ihr über alle Themen. So kann man sie überzeugen, zu ihrem Vater zu gehen, bevor der die ganze Stadt auseinander nimmt. Wieder unten im Laden erpresst man Tristram mit der Liebesgeschichte und erhält so Boxershorts von Bruno.

Mit dieser geht es wieder zu Madame Zazie. Diese spricht man auf die Silbermünzen an, redet mit ihr über alles, gibt ihr Brunos Shorts (und automatisch eine weitere Münze) und erfährt so, daß Bruno genau in diesem Moment getötet werden soll.

Also rennt man nach draußen und erkennt gegenüber dicke Rauchwolken über dem Pub. Links neben dem Pub gibt es eine Tür, die verschlossen ist und an der man rütteln sollte, um zu erkennen, daß man sie allein nicht aufbekommt. Also bittet man Eamon um Hilfe. Dann geht man durch die Türe und trifft auf einen Kerl in einer Mönchskutte, der sich nach dem Feuerlegen verdünnt. Leider ist keine Zeit, ihn zu verfolgen, weil man Bruno nicht verbrennen lassen kann. Also schiebt man die beiden einzelnen Kisten unter das Fenster und vor diese Kiste, so daß man die obere Kiste zum Fenster ziehen und schieben kann. Dann klettert man über die Kisten nach oben in die Scheune und befreit Bruno, der gefesselt am Boden liegt. Sofort darauf geht es wieder durch das Fenster nach draußen, bevor die Scheune explodiert. Anschließend redet man mit Bruno über alle Themen und erfährt so etwas über die Hintergrundgeschichte des Abenteurers.

Paris: Nicoles Wohnung: Nicole ist inzwischen nach zwei Tagen Haft wieder wegen mangelnder Beweise entlassen worden. Man hört in ihrer Wohnung den Anrufbeantworter ab und geht dann wieder zu Vernons Wohnung.

Paris: Vernons Wohngegend: Die beiden Damen, vorallem die voreingenommene Nachbarin von Vernon, kann man getrost ignorieren. Statt dessen geht man zur Feuerleiter und steigt nach oben. Dort sieht man in Vernons Küche Licht, die Tür ist inzwischen aber abgeschlossen. Immerhin erkennt man, daß der Schlüssel steckt, wenn man sie näher untersucht. Also steckt man das gefundene Zeitungsblatt unter die Tür und drückt den Schlüssel dann mit dem Bleistift aus dem Schloß. Anschließend zieht man das Blatt wieder heraus und kommt so an den Schlüssel. Mit diesem schließt man die Tür auf.

In der Küche nimmt man sich aus der Spüle das Taschentuch. Danach geht man ins Schlafzimmer, in dem Beatrice den Tod ihres Freundes beweint. Wenn man mit ihr redet, wimmelt sie einen ab, also gibt man ihr das Taschentuch und versucht es noch einmal. Diesmal ist sie gesprächiger. So erfährt man ihr Geburtsdatum und damit die Kombination für den Safe. Den kann man nun öffnen. So kommt man an eine DVD und ein Diagramm.

Mehr gibt es hier im Moment nicht zu tun, also verläßt man die Wohnung wieder über die Feuerleiter. Wenn man die Straße betreten will, versucht Petra in einem roten Sportwagen einen zu überfahren. Wenn man im richtigen Moment zur Seite springt, kommt man aber gerade noch einmal mit dem Leben davon. Danach geht man wieder in seine Wohnung zurück.

Paris: Nicoles Wohnung: Dort schiebt man die DVD in den Fernseher und sieht sich die Nachricht von Vernon an. Anschließend ruft man André an, der auch direkt vorbei kommt, um alles weitere zu besprechen. Dann ruft man noch die Zeitung an und erfährt etwas über die Theatermaske, die die Politesse in dem Sportwagen gesehen hat. Nach einem weiteren Gespräch mit André macht man sich auf zum Theater.

Paris: Theater: Zunächst läuft man rechts um das Theater herum und findet dort in einer Gasse Petras roten Sportwagen. Hier findet man auch ein Baugerüst. Dieses klettert man bei den gelben Streifen

auf der Straße hoch und steigt dann die Leiter noch weiter nach oben. Nun läuft man um die Ecke, klettert zwei weitere Ebenen nach oben, läßt sich am anderen Ende wieder hinunter und klettert wieder eine Leiter nach oben. Nun muß man sich noch einmal nach oben ziehen, dann kann man bei dem Schild links zwei Schrauben lösen. Nun geht es den ganzen Weg zurück bis zur ersten Leiter. Dort springt man auf die andere Seite. Hier geht man bis ans Ende des Stegs und zieht sich einmal hoch. Oben läuft man nach links und zieht die Kiste unter die obere Ebene. So kann man auch hier weiter nach oben steigen und den unteren Teil des Schildes lösen. Nun kann man über das Schild zum Theater herüber gehen. Auf der anderen Seite steigt man die kleine Leiter nach oben und dann weiter links die große Leiter nach unten. Dort kann man dann das Theater durch die Tür betreten.

Drinne durchquert man den Raum und geht die Treppe nach unten ins Foyer. Hier geht man zum Süßwarenstand und wird von Sussaro und Petra überrascht und dabei auch gefangengenommen.

Nach der Zwischensequenz spielt man wieder George. Durch das Tor auf der rechten Seite betritt man einen Innenhof. Hier findet man eine Kiste, die man ganz rechts neben den Müllcontainer in die Ecke schieben muß. Dann kann man nach oben klettern und den Container schließen. Anschließend steigt man auf den Container und klettert durch das Fenster ins Innere des Theaters.

Den ersten Raum verläßt man direkt wieder durch die Tür. Auch in der Bibliothek gibt es nichts Interessantes außer den Ausgang rechts. In diesem Raum schiebt man die Kiste an den Kistenblock und holt sich dann die zweite Kiste aus der Ecke hinten links. Diese schiebt man an die alte Stelle der ersten Kiste. Danach kann man die obere Kiste aus der Ecke ziehen und den Lichtschalter betätigen, so daß man nicht mehr im Dunkeln tappen muß. Nun schiebt man noch die obere Kiste an ihren alten Platz zurück und zieht die mittlere Kiste in den Raum hinein. Dann findet man unter ihrem alten Platz eine Falltür. Diese öffnet man und kommt so in einen Gang. Diesem folgt man und steigt am anderen Ende zwei Leitern nach oben.

Nach der folgenden Zwischensequenz geht man zur linken Seite und durch den Ausgang ins Foyer. Dort holt man sich den Pappbecher am Süßwarenstand, der Nicole zum Verhängnis geworden ist. Dann geht es wieder zur Bühne. Man benutzt den rechten Bühnenaufgang und steigt dort die Leiter nach oben. Hier geht man nach rechts zur Wand und zieht an dem Seil, wodurch sich ein Gerüst senkt. An diesem kann man sich zur anderen Seite hangeln. Dort angekommen geht man nach vorne und läßt die beiden Sandsäcke fallen. Auf diese Weise kann man Nicoles Bewacher außer Gefecht setzen. Nachdem man Nicole befreit hat, spricht man mit ihr und geht dann links die Treppe nach unten.

Unten geht man nach rechts in einen Raum mit Requisiten, in dem man in der linken Ecke einen Stift Schminke findet. Dann verläßt man diesen Raum und folgt dem Gang nach links und rechts um die Ecke. Durch die erste Türe kommt man in einen Schminkraum, in dem man einen Safe findet, den man aber nicht öffnen kann. Also geht man wieder nach draußen auf den Gang und nach links bis zum Ende durch. Durch die Tür dort geht man noch weiter nach unten.

Nach einer kurzen Zwischensequenz geht man zurück zur Treppe und dann nach links in den Gang und öffnet die erste Tür. Hier steht man direkt unterhalb des Schminkraums. Wenn man die Stütze in diesem Raum näher untersucht, erkennt man, daß sie den Tresor trägt. Leider läßt sie sich nicht wegdrücken, dazu steckt sie viel zu fest.

Um sie zu schmieren, geht man wieder nach oben zur Bühne. Dort steckt man die Schminke in den Pappbecher und erhitzt sie mit an einem der Scheinwerfer vorne am Bühnenrand.

Nun geht es wieder nach unten zu der Stütze, die man mit der geschmolzenen Schminke einfettet. Aber selbst dann ist man noch nicht kräftig genug, um sie wegzudrücken. Also benutzt man Nicole aus dem Inventar (nicht mit ihr reden!), dann hilft sie einem. Kurz darauf bricht die Decke ein und der Tresor landet zerbrochen auf dem Boden, so daß man sich seinen Inhalt nehmen kann: einen Kartenschlüssel und ein Artefakt. Wieder draußen auf dem Gang geht es weiter nach rechts, wo man vor einem Fahrstuhl eine Leiche findet. Hier benutzt man die Sicherheitskarte mit dem Codeschloß und steigt in den Fahrstuhl.

Unten angekommen folgt man dem Gang, geht über die Steinbrücke zu der Energiesäule und nimmt sich den Alphastein aus ihrem Inneren. Sonst gibt es hier unten nichts zu holen. Bevor man weiter macht, sollte man nun erst einmal speichern. Auf dem Rückweg wird man von Sussaro und Petra überrascht. Sobald man sich wieder bewegen kann, muß man sofort zu der Seite des Stegrands laufen, an der inzwischen Nicole hängt (man muß laufen, sonst schafft man es nicht rechtzeitig). Dort hängt man sich

ebenfalls an den Rand, hangelt sich nach links zu Nicole und zieht sich hier wieder nach oben. Petra und Sussaro werden sofort auf einen aufmerksam, aber wenn man sofort losläuft, wenn man wieder die Kontrolle über George hat, und nicht an der Tunnelwänden hängenbleibt, dann kann man es rechtzeitig in den Fahrstuhl schaffen, bevor Petra einen stellen und erschießen kann. (*Und wieder einmal läßt einen die dämliche Steuerung verzweifeln. Leider hilft hier nur mehrfaches Probieren.*)

Nicole bringt einen dann nach oben und hält die Tür fest, damit die beiden Killer nicht den Aufzug holen können. Die Tür kann man mit Hilfe des Flaschenöffners erst einmal für längere Zeit blockieren. Nun geht es wieder Richtung Bühnenaufgang, allerdings stehen an beiden Aufgängen Wachen und man muß sich einen anderen Weg suchen.

Man geht daher in den Raum mit dem Requisiten und benutzt dort den Bühnenaufgang, um durch einen Bodenplatte direkt auf die Bühne zu gelangen. Dort klettert man über den Bühnenrand in den Zuschauerraum und geht dort nach hinten rechts zu der Leiter, über die man hierher gekommen ist. So kommt man wieder in Nicoles Wohnung.

Paris: Nicoles Wohnung: Dort macht man eine Bestandsaufnahme und fliegt dann wieder in den Congo.

Congo: Man versucht nun erneut, in den Raum mit der zerstörten Maschine zu kommen. Diesmal steht man auf der anderen Seite der großen Tür, die sich leider nicht so leicht öffnen läßt. Man benutzt daher Nicole im Inventar; dann hilft sie einem dabei, die Tür aufzudrücken. Mehr als einen Spalt bekommt sie die Tür aber nicht aufgedrückt, und auch das nur eine bestimmte Zeit. Während dieser Zeitspanne muß man den Metallstab in den Spalt schieben und ihn als Hebel benutzen, dann bekommt man die Tür auf.

Drinnen geht man in den nächsten Raum und dort zu der Tür, die man noch nicht untersucht hat. Bei dieser benutzt man den Omegastein mit dem Vertiefung in der Tür.

Im Raum dahinter gibt es eine Speerfalle, die man nur umgehen kann, indem man sich an der linken Kante entlang über die auslösenden Bodenplatten hinweg hangelt. Auf der anderen Seite schiebt man dann einen der Steine rechts zwischen die Speerfalle und blockiert sie so. Wenn man die Falle ausgelöst hat, schiebt man den Stein noch zweimal weiter. Dann holt man den zweiten Stein ebenfalls und schiebt ihn einmal in die Speerfalle hinein, so daß man noch zwischen die beiden Steine gehen kann. Mit dem ersten Stein kann man dann auch die zweite Speerfalle auslösen und so zu dem Toten gelangen. Wenn man ihn untersucht, findet man ein Stück Stoff. Nach einer Untersuchung im Inventar findet man darin eine Metallscheibe. Mit dieser geht es wieder zurück zu den Bereich, in dem man die Steinblöcke gefunden hat. Gegenüber dem Fundort der Steine findet man an der Wand Zahnräder, die die Speerfallen auslösen und die man daher mit der Metallstange blockiert. Nun kann man Nicole nachkommen lassen.

Mit ihr geht es nun weiter in den nächsten großen Raum. Dieser ist übersät mit bemalten Bodenplatten, die man aber nicht einfach betreten kann, sonst wird man von der herabfahrenden Decke zerquetscht. Stattdessen kann man vorher auf die vier einzelnen Bodenplatten gehen, die jeweils einen bestimmten Bereich erleuchten, auf den man dann gefahrlos treten kann. Da man nicht gleichzeitig vorne auf die einzelnen Bodenplatten treten und weiter durch den Weg durch das Plattenlabyrinth nehmen kann, bittet man Nicole, sich auf jeweils diejenige Bodenplatte zu stellen, die man ihr ansagt. Zunächst nennt man ihr den Fisch und folgt den beleuchteten Platten mit dem Fischsymbol zu einer nicht-gekennzeichneten Platte. Dann bittet man Nicole (im Inventar ansprechen), sich auf die Platte mit dem Skorpion zu stellen. Hier geht man aber nur bis zur ersten nicht-gekennzeichneten Platte und nicht weiter. Dann folgen in dieser Reihenfolge wie gehabt die Schlange, der Fisch, der Vogel, der Skorpion und die Schlange. Hier geht man nach links bis zur nicht-gekennzeichneten Platte. Dann folgt man dem Vogel, dem Fisch, dem Skorpion und der Schlange und kann sich nach oben ziehen. Im Moment muß man ohne Nicole weitermachen.

Im nächsten Raum läßt man sich an der Kante herunter und springt auf den nächsten Vorsprung. Auch hier muß man sich weiter nach unten herunterlassen. Dann hangelt man sich an dem Riß in der Wand weiter nach rechts, läßt sich am Ende fallen und klettert ganz nach unten.

Durch einen Durchgang kommt man in einen Raum mit einer Wippe, über die man weiter kommen muß. Dazu muß man sie auf der linken Seite beschweren, sonst fällt man immer herunter. Die Kisten dazu stehen weiter links. Die obere Kiste links neben der Wippe schiebt man ganz nach links (aber nicht bis an den Rand, sondern einen Block davor). Dann schiebt man die untere Kiste ebenfalls nach links

in die kleine Nische. Anschließend drückt man die zuerst bewegte Kiste ganz in den Spalt und zieht die obere Kiste über sie hinweg nach rechts. Danach zieht man die Kiste auf der mittleren Ebene wieder aus der Nische heraus und in die Nische weiter rechts hinein. Dann schiebt man die obere Kiste weiter nach rechts und zieht und schiebt die mittlere und die untere Kiste wieder in ihre Ausgangslagen zurück. Dann kann man endlich die obere Kiste nach rechts auf die linke Seite der Wippe ziehen. Über die Wippe kommt man dann in den nächsten Raum.

Dort befindet sich eine große Maschine, die man aber noch zusammensetzen muß. Dazu muß man die einzelnen Maschinenteile jeweils in die Mitte bugsieren und dann in geeigneter Weise auf denjenigen Block schieben, der weiter als alle anderen von der Mitte der runden Bodenplatte entfernt ist. Dazu geht man zu dem Steuerpult. Mit diesem stellt man einerseits die Richtung des Energiestroms am Boden ein und andererseits dreht und bewegt man damit die Maschinenteile. Die vier Maschinenteile haben jeweils drei bis vier zylindrische Vorsprünge auf der einen Seite und ebenfalls drei bis vier Aushöhlungen auf der anderen Seite. Das Maschinenteil, das am weitesten vom Ring entfernt ist, hat vier Aushöhlungen, und an dieses Teil muß man dasjenige Maschinenteil anflanschen, das vier Vorsprünge hat. Dieses findet man direkt rechts vom Steuerpult. Durch Betätigen der Pfeiltasten kann man den Energiestrom am Boden drehen. Zuerst muß er von rechts unten nach links oben gehen. Dann drückt man auf die 'Benutzen'-Taste und fährt das Maschinenteil so in die Mitte. Nun dreht man es so, daß es mit seinen Vorsprüngen zu der Maschine weiter rechts weist. Damit hat man auch schon den Energiestrahler in Richtung auf dieses Teil gestellt und kann den zweiten Block auf den ersten fahren, indem man die 'Benutzen'-Taste drückt. Der zweite Block hat drei Aushöhlungen, und das Maschinenteil links oben paßt genau hinein. Man holt es nach Drehen des Energiestrahls (so daß dieser von links oben nach rechts unten geht) in die Mitte, dreht es so, daß die Vorsprünge nach rechts zeigen und fährt es dann an die beiden anderen Blöcke heran. Der Energiestrahler steht jetzt schon richtig, um das letzte Teil in die Mitte zu bugsieren. In der Mitte dreht man es zweimal um und fährt es dann wieder in seine Ausgangslage zurück, da der Energiestrom nun in die falsche Richtung weist. Anschließend dreht man den Energiestrom wieder um und schiebt das letzte Teil auf die ersten drei auf. Damit hat man die Maschine zusammengesetzt.

Nun geht man in den nächsten Raum hinter der zusammengesetzten Maschine. In diesem Raum findet man zwei Steuerpulte, die aber noch nicht beide gleichzeitig zu erreichen sind. Dazu muß man zuerst das Maschinenteil verschieben. Hierzu dreht man den ersten Spiegel, auf den der Energiestrom trifft, so, daß der Strahl nach links (vom Eingang aus gesehen) zum nächsten Spiegel abgelenkt wird. Den dreht man so, daß der Strahl wieder Richtung Eingang zu diesem Raum abgelenkt wird. Den nächsten Spiegel dreht man so, daß der Strahl nach rechts (vom Eingang aus gesehen) weiterläuft. Den vierten Spiegel muß man nicht drehen, wenn man ihn nicht verstellt hat. Der Strahl soll hier zur Wand gegenüber dem Eingang gehen. Den fünften Spiegel dreht man schließlich so, daß der Strahl ungehindert weiter nach links geht. Das Maschinenteil wird dann nach links verschoben. Nun kann man die Treppe hochgehen und Nicole, die die ganze Zeit gewartet hat, nach unten holen. Danach dreht man den dritten Kristall (vom Eingang aus gezählt entlang des Strahls) so, daß der Strahl nach links weitergeht. Dann dreht man den Spiegel ganz links hinten so, daß der Strahl nach unten geht, und den linken vorderen Spiegel dreht man so, daß der Strahl nach rechts abgelenkt wird. Den Spiegel rechts davon dreht man schließlich so, daß der Strahl zum Maschinenblock führt.

Dann geht man in den vorherigen Raum zurück zu dem Schaltelement an der Maschine. Damit kann man den Energiestrahler umkehren, so daß das Maschinenteil nach hinten gezogen wird.

Anschließend geht man wieder zurück in den letzten Raum. Dort benutzt man nacheinander beide Konsolen. Dann spricht man mit Nicole und bittet sie, eine der Konsolen zu bedienen. Danach geht man zur linken Konsole und benutzt sie. So wird die bisher verschlossene Tür in diesem Raum geöffnet.

Durch diese geht man weiter, klettert einmal nach unten, springt über den Abgrund und klettert einmal nach oben. So kommt man in einen neuen Raum.

Dort setzt man die Metallscheibe in die Vertiefung in der Steinplatte an der linken Wand ein. Da diese immer herunterfällt, drückt man sofort danach die Stola dagegen und bittet dann Nicole, diese festzuhalten. Dann geht man durch die nun offen bleibende Tür und über eine Steinbrücke zu einer neuen Energiesäule, in der erneut ein Stein schwebt. Nachdem man sich diesen genommen hat, geht man wieder zurück. Etwas weiter durch wartet mal wieder Petra auf eine neue Chance, Nicole und George nach dem Leben zu trachten, wenn man aber immer schnell genug wegrennt und über den Abgrund springt, dann geschieht einem nichts.

Paris: Nicoles Wohnung: Wieder in Paris angekommen, bespricht man bei Nicole alles und sie macht sich wieder auf ins Theater, um den schießwütigen Kerl aufzusuchen.

Paris: Theater: Hier geht man in den Keller und in den Schminkraum. Durch das Loch im Boden kommt man dann in den Raum, in den der Tresor nach dem Entfernen des Stützbalkens gefallen ist. Von hier aus geht man in den Raum, in den man vorher wegen des Kerls nicht konnte. Diesmal ist die Tür frei. Man geht zu dem Druchgang und wird von dem Wächter Flap angegriffen. Im richtigen Moment drückt man auf die Aktionstaste und setzt ihn so mit einer Vase k.o.. Dann kann man in das Nachbarbüro gehen und sich die Papiere auf dem Schreibtisch ansehen.

Prag: Susarros Burg: Zuerst versucht man, am Tor zu klingeln, aber wie nicht anders zu erwarten läßt einen die Wache nicht herein. Also bittet man Nicole, das für einen zu erledigen. Derweil versteckt man sich links hinter der Mauer. Während der Kerl mit Nicole plaudert, kann man vorsichtig an ihm vorbei in den Hof schleichen. *Einfaches Gehen funktioniert hier nicht, denn dann wird man entdeckt. Falls man hier nicht selbst auf die Idee kommt, vorbeizuschleichen, macht George das beim dritten Versuch allein, während Nicole die Wache auf sehr direkte Weise ablenkt.*

Im Schloß steigt man links über die Mauer und geht bis zum Ausgang aus diesem Garten. Wenn die Wache gegenüber gerade nicht hinsieht, geht man die Treppe links nach oben in den nächsten Hof. Dort untersucht man links in der Ecke alle Mülltonnen und findet darin ein Stück Schnur und einen angefressenen Hamburger. Auf der anderen Seite kann man an dem Suchscheinwerfer vorbei in einen neuen Innenhof gehen. Hier schiebt man die obere Kiste nach hinten und die darunter liegende hinter den Block an die Wand. Dann schiebt man die obere wieder auf die gerade verschoben Kiste und klettert über die Kisten über die Mauer. Dann geht es weiter nach rechts, bis man hochklettern kann und über den Balkon zu einem weiteren Innenhof kommt. Hier läßt man sich herunter und schleicht hinter der Wache vorbei. Wenn die nächste Wache einem den Rücken zudreht, schleicht man weiter nach rechts durch den rechten Durchgang. Dann gilt es wieder Kisten zu verschieben. Die erste Kiste zieht man nach vorne, die zweite Kiste schiebt man nach rechts, die dritte nach hinten und die vierte Kiste schiebt man an die Mauer. Über diese kann man nun klettern. Dem Hund in dem Zwinger auf der anderen Seite gibt man den angefressenen Hamburger, dann ist er abgelenkt und man kann herumschleichen, ohne daß er anschlägt. Um den Container herum kann man dann an der Wache vorbei aus diesem Innenhof schleichen (immer an der Wand entlang). Im nächsten Hof geht man nach rechts (ganz nah an der Mauer, sonst wird man entdeckt) und kommt so zu einem Tor, an dem Nicole wartet. Sie möchte, daß man nach einer Fernbedienung zum Öffnen des Tors sucht. Da hier einige Wachen herumlaufen, muß man immer in Deckung bleiben. Also geht man an der Wand weiter hinter den Container, den Lastwagen und dem Hubschrauber vorbei zu einem Jeep. In diesem findet man eine Fernbedienung. Damit geht es auf dem gleichen Weg zurück zu Nicole, mit der man zsmamen wieder hinter den Containern und den Lastwagen zu einer Blechhütte kommt. Wenn man den Knopf drückt, bemerkt man, daß sich die Tür sofort nach dem Loslassen wieder schließt. Also bittet man Nicole, für einen zu drücken und betritt die Blechhütte. Drinnen findet man ein Stück Kohle und einen Hebel. Damit geht man wieder zum Jeep und benutzt den Hebel mit dem Wagenheber. Wenn man jetzt noch die Handbremse löst, kann man den Wagen an die Mauer schieben. Über die Motorhaube kann man dann auf ein Vordach klettern und hier das Fallrohr benutzen, um noch höher zu gelangen. Dabei geht es aber kaputt, so daß Nicole sich einen anderen Weg suchen muß.

Als Nicole nimmt man sich die Halterung und klettert wieder nach unten. Dann geht man zum hinteren Mercedes und steigt auf die Motorhaube. Das Fenster vor sich kann man mit der Halterung öffnen. So kommt man einfach ins Haus. Drinnen geht man die Treppe nach oben und betritt einen Flur. Nach der Zwischensequenz geht man die Treppe nach oben und kommt so zu einer Balustrade. Um den Wächtern zu entgehen, versteckt Nicole sich hinter einer Pflanze. Sobald die Luft wieder rein ist, geht es die Balustrade entlang zu einem anderen Durchgang. Durch diesen kommt man in einen langen Flur mit vielen Türen, die aber alle verschlossen sind bis auf die letzte. Dahinter liegt Petras Zimmer, das man nun untersucht. Aus dem Koffer am Bett nimmt man sich den Föhn, und hinter der Stellwand findet man einen weiteren Koffer. Aus diesem nimmt man sich eine Perücke. Wenn man den Koffer genauer untersucht, stellt man fest, daß er einen doppelten Boden haben muß. Daher benutzt man den Zwischenboden und hebt ihn dann mit dem Bleistift an, so daß man sich den Schleifstein darunter nehmen kann. Anschließend geht man wieder ganz nach unten bis in das Erdgeschoß und hier den Gang entlang, bis man unter der Treppe angelangt ist. Ganz nach links durch kommt man hier in eine Küche hinter der Tür. Wenn man mit dem Koch redet, erfährt man, daß ihm ein Schleifstein für seine Messer fehlt, also gibt man ihm den gerade gefundenen. Dann kann man sich das Bleichmittel aus dem Regal nehmen. Nun geht es wieder

nach oben in Petras Zimmer und hier in ihr Badezimmer, in dem man die Perücke und das Bleichmittel ins Waschbecken gibt und danach die Perücke mit dem Föhn trocknet. Dann verläßt man das Zimmer und geht wieder zur Balustrade.

Weiter geht es wieder mit George. Man zieht und schiebt die Kiste nach links und nach hinten unter den Vorsprung und klettert darüber nach oben. Am Ende des Weges geht es nach rechts auf das Sims. Nach kurzer Zeit muß man einen Wasserspeier nach unten schubsen. Dann läuft man fast vollständig um das Haus herum bis zu einem tieferliegenden Balkon. Zu diesem läßt man sich herunter und hangelt sich dann an dem Balken ganz nach rechts auf ein Vordach. Hier kann man in ein Fenster steigen. Im dahinter liegenden Raum findet man an der Wand eine Ölampe, die man später noch braucht. Im Moment gilt es aber nur Kisten zu schieben. Daher drückt man die obere Kiste nach hinten, zieht die untere nach rechts in die Nische und zieht die obere Kiste nach rechts. Die freigewordene untere Kiste kann man nun nach unten schieben und legt so einen Ausweg aus diesem Raum frei. Durch diesen kommt man auf eine Brüstung, der man nach links folgt, um über Treppen nach unten in einen kleinen Innenhof zu gelangen. Geradeaus durch kommt man in eine Nische mit einem Abflußrohr. Wenn man dieses untersucht, findet man eine Blechtasse, die man an sich nimmt. Wieder zurück in dem kleinen Hof findet man im Boden ein Gatter, das man aber noch nicht öffnen kann, weil es verrostet ist. Daher geht man zurück in den Raum mit der Ölampe und dreht an der Schraube daran. Das herauslaufende Öl fängt man mit der Blechtasse auf. Anschließend dreht man die Schraube wieder zu und geht zurück zu dem Gatter. Mit dem Öl kann man nun den Rost lösen und das Gitter hochstemmen. Nun klettert man noch nach unten.

Dann spielt man wieder Nicole, die inzwischen genau wie Petra aussieht. Man geht zu der Wache an dem Schreibtisch und untersucht die Tür links daneben. Dann redet man mit der Wache; so erfährt man, daß man vom Wachsergeanten eine Keycard bekommen soll. Also geht man nach draußen und geht dort nach rechts durch den Durchgang in einen kleinen Hof. Zwischen den beiden engen Durchgängen kommt man dann zum gesuchten Sergeanten, den man anspricht, um die Keycard zu erhalten. Leider ist diese noch nicht aktiviert. Daher geht man wieder ins Haus und auf der linken Seite durch die erste Tür. Dahinter spricht man die junge Dame auf die Keycard an und erhält eine aktivierte Karte zurück. Mit der Karte geht man dann zu der Tür neben dem Schreibtisch mit der Wache und benutzt sie mit dem Schloß der Tür. Nun geht man die Treppe nach unten und den Gang entlang.

Wieder spielt man George. In dem Raum, in dem man nun angekommen ist, zieht und schiebt man die alte, verrostete Waschmaschine auf den Handkarren auf der gegenüber liegenden Seite des Raums. Dann geht man um den Mauervorsprung herum zu dem Karren und benutzt ihn. So stößt man die verschlossene Tür auf.

Nun folgt man dem Gang, biegt an der zweiten Abzweigung nach rechts ab und folgt dem Gang bis zum Ende. So trifft man wieder auf Nicole. Nachdem man nach Nicoles Schlag wieder fit ist, geht man ein wenig zurück und versucht, die Tür zu öffnen. Sie ist verschlossen, also benutzt man Nicole im Inventar, um sie zu öffnen. Nun kann man hinein und zieht sich drinnen eine Wächteruniform an. Damit geht es wieder nach draußen und nach links zum Feuerlöscher und dort nach links. So kommt man zu einer Tür. Da man verkleidet ist, kann man problemlos an den Wachen vorbei.

Hinter der Tür folgt man dem Gang bis zu einer Zelle mit Eisengittern. Darin findet man mehrere Kisten. Zwei der Kisten an der einen Wand zieht man so neben den hohen Kistenstapel, daß die Verlängerung in den Raum zeigt. Die dritte Kiste stellt man senkrecht an die Kiste, die am weitesten von der Wand entfernt steht, und zwar so, daß sie zu dem Gitter in der Wand weist. Dann zieht und schiebt man die oberste Kiste über beide Kisten hinweg. Anschließend zieht man noch eine Kiste unter das Gitter und schiebt die obere Kiste direkt darunter. Danach klettert man ganz nach oben und lauscht an dem Gitter. Nach der Zwischensequenz löst man mit der Münze die Schrauben des Gitters und versucht, durch den Spalt zu klettern. Leider ist man wohl etwas zu kräftig geraten, also wählt man Nicole im Inventar aus und bittet sie so, es einmal selbst zu versuchen. Sie öffnet dann von innen die Tür und man kann den Schreibtisch genauer betrachten, den versteckten Knopf drücken und den Raum durch die Geheimtüre verlassen.

Paris: Vernons Wohngegend: Wieder einmal wird in großem Kreis die weitere Vorgehensweise besprochen, dann begibt sich George nach Montfaucon, um weitere Hinweise zu erhalten.

Paris: Montfaucon: Zunächst geht man zu dem Baugerüst und klettert auf der rechten Seite ganz nach oben und geht dort um das Haus herum, bis eine Klofrau auf der linken Seite auf einen aufmerksam wird und einen wieder herunterschickt. Man redet dann so lange mit ihr über ihr Pissoir, bis sie geht.

Nun klettert man schnell wieder auf das Gerüst und ganz nach oben, springt auf die andere Seite und läßt sich dort wieder herunter. Hier nimmt man sich das Seil und geht auf demselben Weg wieder zurück auf die Straße.

Unten geht man auf die andere Straßenseite zu dem Arbeiter. Man kann seine Werkzeugtasche untersuchen und findet darin einen Gullideckelschlüssel. Den will der Arbeiter Flobbage aber nicht hergeben. Daher geht man zu dem Generator und schaltet ihn aus. Dadurch wieder Flobbage so abgelenkt, daß man seinen Gullideckelschlüssel klauen kann. Wenn man damit den Gulli öffnen will, muß man aber feststellen, daß der Deckel angeschweißt ist und man ihn so nicht abbekommt. Also redet man mit Flobbage und erfährt so, daß Alfonse, der im Lkw sitzt, panische Angst vor Erdbeben hat. Dies kann man ausnutzen: man befestigt das Seil an dem Gullideckelschlüssel, steckt beides in den Gullideckel (George befestigt es dann automatisch auch am Lkw) und ruft dann Alfonse zu, daß es ein Erdbeben gibt. Der rast mit dem Lkw fort und reißt dabei den Gullideckel mit. Daraufhin kann man sich nach unten begeben in die Kanalisation.

Paris: Katakomben: Unten geht man ganz durch zur Tür mit dem Steinkopf und benutzt dort den Steinzyylinder mit der Tür. Durch diese kommt man dann in einen Gang, dem man bei der ersten Gelegenheit nach rechts folgt. Man geht der Blutspur nach, bis diese nach rechts in eine Kammer abzweigt. Hier geht man erst einmal geradeaus zu einer Küche, in der aber auch eine Wache sitzt. Hier geht es also nicht weiter, daher geht es zurück in den Raum, in den die Blutspur führte.

Man untersucht hier die Leiche rechts neben der Tür und findet einen Schlüssel. Anschließend benutzt man die Mikrowelle, um die Wache auf sich aufmerksam zu machen. Um ihr allerdings nicht in die Arme zu laufen, versteckt man sich nun schnell in dem gegenüberliegenden Raum. Sobald die Wache in dem Raum mit der Mikrowelle verschwunden ist, schleicht man zu der Tür, schließt sie und sperrt sie mit dem Schlüssel zu, den man soeben gefunden hat.

Dann geht man in die Küche und folgt der Blutspur nach rechts in einen Gang. So kommt man in einen Kellerraum mit einem großen Weinregal am Ende. Auf der rechten Seite findet man fünf Flaschen aus verschiedenen Ländern, die man herausziehen kann. Wenn man dies in der richtigen Reihenfolge tut, öffnet sich eine Geheimgtür. Die korrekte Reihenfolge weiß man vom dem letzten Gespräch mit André, und man kann sie in Georges Notizen nachlesen: Der heilige Stephan ist über Israel, Italien, Deutschland und Reims nach Berentoires gereist. Genau daher kommen die Flaschen, und in dieser Reihenfolge muß man sie herausziehen: also zuerst die grüne unten links, dann die rechte der beiden roten, anschließend die linke rote, danach die weiße unten rechts und schließlich die blaue ganz oben. Wenn man alles richtig gemacht hat, öffnet sich ein Teil des Weinregals und man kann einen neuen Gang betreten.

Dort redet man mit dem sterbenden Templer und geht dann die Treppe rauf in eine Umkleide.

Durch diese kommt man weiter in ein großes Kirchenschiff, in dem Wachen auf- und abgehen. Man muß auf die andere Seite der Kirche gelangen, ohne entdeckt zu werden. Dazu schleicht man sich hinter die Kanzel und hinter dem Altar entlang. Man muß immer im Schatten bleiben (allerdings braucht man nicht an der Wand entlang gehen) und darf nur dann schleichen, wenn die Wache vorne gerade ihren Rundgang beginnt. Im wesentlichen muß man darauf achten, daß einen die Wachen nicht sehen können, also immer auf die Wege der Wachen achten. Von dem Sichtschutz hinter dem Altar geht es dann vorsichtig in die andere Ecke, wenn die Wache unterwegs ist. Wenn die vordere Wache wieder oben steht, schleicht man die Treppe auf der anderen Seite herunter. Genau auf der anderen Seite kann man die Kirche wieder verlassen.

In diesem Raum findet man steinerne Statuen. Die mittlere untersucht man genauer und betrachtet das Messingschild zu ihren Füßen. Darauf findet man ein Bibelzitat. Nun betrachtet man noch genau gegenüber die Uhr auf dem Bord. Man kann hier eine Zahl einstellen, aber das führt zu nichts. Was man hier braucht, ist die Zahl, die zu dem Bibelzitat gehört. Dazu braucht man eine Bibel, und die findet man in der Kanzel.

Also geht es auf bekanntem Weg wieder zurück in die Kirche und hinten im Dunkeln zur Kanzel, wo man das Bibelzitat nachlesen kann. Mit diesem Wissen geht es wieder vorsichtig zurück in den Raum mit den Statuen.

Nun kann man an der Uhr die Versnummer eingeben und öffnet so einen Geheimgang hinter der Statue. Durch diesen verläßt man den Raum und gelangt wieder nach Paris.

Paris: Vernons Wohngegend: In Vernons Wohnung bespricht man alles neu Erlebte mit den anderen und redet dann mit Nicole über Ägypten. Dann sieht man sich mit ihr Karten von Ägypten an und benutzt mit diesen Karten in dieser Reihenfolge den Psi-Stein, den Omega-Stein und den Alpha-Stein, um den Aufenthaltsort der Armillary-Sphäre zu enträtseln.

Ägypten: Armillary-Sphäre: Nachdem sich Nicole etwas wagemutig an den Wachen vorbeigeschlichen hat, muß man ihr nun nachfolgen, ohne entdeckt zu werden. Im Gegensatz zu ihrem Versuch hat man es aber schwerer, weil die Wachen jetzt alarmiert sind und ihre Runde drehen. Wichtig ist, daß man weder läuft noch schleicht, sondern einfach ganz normal geht, dann schafft man es am besten. Zuerst geht es zu der waagerechten Wand weiter links oben. Hier wartet man an der linken Kante, bis der Hund nach rechts geht (nicht schon, wenn die Wache losgeht!). Dann geht man noch etwas nach links und an der Wand des rechtwinkligen Mauerstücks darüber nach hinten zu dem Felsen. Wenn man geht, wird man nicht bemerkt und ist dann schnell in Sicherheit. Bei Nicole angekommen benutzt man die Kurbel des Wagenhebers mit dem Block in der Steinwand und kann so ins Innere des Tempels gelangen.

Drinnen setzt man nach der Zwischensequenz alle Steine in die Tür ein und geht in den nächsten Raum. Erneut gibt es eine Zwischensequenz, an deren Ende man das Horus-Rätsel lösen muß. Um dieses zu bestehen, muß man mit dem Kontrollpult rechts von dem Wasserbecken drei Figuren über einen Fluß bringen, ohne das diese sich bedrohen oder beeinflussen können. Um das zu erreichen hat man insgesamt 7 erlaubte Überquerungen, eine mögliche Variante ist (am Ende eines jeden Zuges muß man auf "Tafel" drücken):

1. Überquerung: den Killer auf die andere Seite bringen
2. Überquerung: leer zurückfahren
3. Überquerung: den Bruder auf die andere Seite bringen
4. Überquerung: den Killer wieder zurückbringen
5. Überquerung: den Zeugen auf die andere Seite bringen
6. Überquerung: leer zurückfahren
7. Überquerung: den Killer auf die andere Seite bringen

Anschließend kann man durch das nun offene Tor gehen.

Im folgenden muß man zweimal die Aktionstaste drücken, um Flap und Susarro unschädlich zu machen. Sobald man George wieder steuern kann, geht man die Treppe gegenüber nach oben und dort nach rechts. Dabei stößt man auf eine Bombe, der man gerade noch rechtzeitig entgehen kann, wenn man schnell die Aktionstaste drückt. Nach der Explosion schiebt man den Stein in der Rille im Boden (neben dem Steuerpult) einmal nach rechts und einmal nach vorne. Auf der linken Seite findet man einen weiteren Stein, den man nun über den ersten hinweg schiebt. Danach schiebt man ihn um das Steuerpult herum soweit es geht nach hinten links. Anschließend schiebt man den ersten Stein die Rille entlang nach hinten auf Höhe des zweiten Steins und letzteren wieder über den ersten und ganz nach hinten in die Ecke. Dann kann man über ihn nach oben klettern und im Horusraum die Schalttafel für das Horusrätsel benutzen.

Bruno opfert sich daraufhin, damit Nicole und man selbst freikommen und man den Großmeister der Templer aufhalten kann.

Glastonbury: Man läuft die Straße hoch und geht auf der rechten Seite durch das nun offene Tor. Hier kommt dann das letzte Kistenrätsel. Zunächst zieht man zwei der unteren Kisten so, daß man die Kiste auf dem Tisch von der Wand weg in den Hof ziehen kann. Dann reiht man die drei verbleibenden Kisten so auf, daß man die gerade bewegte Kiste (die vom Holztisch) nach links in den hinteren Teil des Hofes schieben kann. Dann zieht man eine Kiste um den höheren Stapel herum zwischen den 3er-Stapel und die Wand mit dem Loch oben in der Mauer. Eine zweite Kiste schiebt man in die Lücke davor (vorher muß man die zwei beieinander liegenden Kisten beim Holztisch trennen). Dann kann man die zweithöchste Kiste an die Wand und dann unter das Loch in der Mauer schieben. Schließlich zieht man sich auf die Mauer mitten im Hof hoch und schiebt die höchste Kiste zur Mauer und klettert durch das Loch auf die andere Seite.

Dort begegnet man Petra und dem Großmeister und wird in die Halle von Excalibur verschlagen. An dem Ritter vorbei geht man zu dem Schwert und benutzt dort Salomons Schlüssel mit dem Stein. Dann kann man das Schwert aus dem Stein ziehen.

Mit dem Schwert in der Hand muß man nun einen Drachen besiegen, der sich mit Feuerstößen wehrt. Wenn man sich immer im Zickzack auf ihn zubewegt und die Deckungen ausnutzt, kann man aber nahe genug an ihn herankommen, um ihn mit einem gezielten Schlag mit dem Schwert niederzustrecken. Danach kann man sich zurücklehnen und die Endsequenz genießen.