

Baphomets Fluch

Mitspielende Personen

- Anstreicher vor dem Institut Hermétique de Nerval in Paris
- Arto, Kebabverkäufer in Marib
- Ayub, der Vater von Nejo
- Bauarbeiter in der Nähe des Cafes
- Bedienung im Cafe
- Benoit, Assistenzarzt in der Klinik Hagenmeyer in Paris
- 2 Betrunkene im Zug
- Blumenfrau in der Rue Jarry in Paris
- O'Brian, Mann im Pub in Lochmarne
- Braille, falscher Doktor in der Klinik Hagenmeyer in Paris, der Marquet umbringt, siehe Eklund
- Clown in Paris, siehe Khan
- Clown am Montfaucon in Paris
- Collard, Nicole, Reporterin der Zeitung La Liberte
- Croquet, Patient in der Klinik Hagenmeyer in Paris
- Doyle, Patrick, Gast in Pub in Lochmarne
- Eklund, einer der Neo-Templer
- Empfangschef im Hotel Ubu in Paris
- Empfangsdame in der Klinik Hagenmeyer in Paris
- Fidler in Pub in Lochmarne
- Fitzgerald, Sean, junger Mann im Pub in Lochmarne
- Flap, ein Schläger vor dem Hotel Ubu in Paris, gehört zu den Neo-Templern
- Gräfin auf dem Besitz der 'des Vascondellos'
- Grendel, Schwester im Krankenhaus Hagenmeyer in Paris
- Großmeister der Neo-Tempelritter
- Guido, ein Gangster vor dem Hotel Ubu in Paris, gehört zu den Neo-Templern
- 2 Händler in Marib
- Hagenmeyer, Felix, Professor der Klinik Hagenmeyer in Paris
- Hausmeister in der Klinik Hagenmeyer in Paris
- Hausmeister in der Nähe des Cafes.
- Henderson, Duane, Tourist in Marib
- Henderson, Pearl, Touristin in Marib
- Khan, der Killer von Plantard
- Leary, Michael, der Barkeeper des Pubs in Lochmarne
- Lobineau, André, Wissenschaftler im Museum Crune in Paris
- Lopez, Gärtner der Gräfin auf dem Besitz der 'des Vascondellos'

- Maguire, Liam, Junge vor dem Pub in Lochmarne
- Manager des Clubs Alamut in Marib
- Mann beim Schloß in Lochmarne, der Onkel von Maguire
- Marquet, Jacques, Gangster in Paris
- Moerlin, Thomas, siehe Khan
- Moué, Sergeant der Pariser Polizei
- Nejo, ein Junge in Marib
- 14 Neo-Tempelritter in Bannockburn in Schottland
- Nobelpreisträger zu Gast in Paris
- Pater in der Kirche in Montfaucon in Paris
- Peagram, Archäologe in Lochmarne, der plötzlich verschwunden ist
- Polizeisergeant am Montfaucon
- Polizist in der Hagenmeyer-Klinik in Paris
- Lady Piermont, Gast des Hotels Ubu in Paris
- Rosso, Augustin, Inspektor der Pariser Polizei
- Sopmarsch, Eric, Patient in der Klinik Hagenmeyer in Paris
- Stobbart, George, die Hauptperson des Spiels
- Teppichhändler in Marib
- Todryck, ein Schneider in Paris
- 5 Touristen in Paris
- Ultar, Taxifahrer in Marib
- Verkäufer im Kostümverleih La Risée du Monde in Paris
- Wachmann im Institut Hermétique de Nerval in Paris
- Wächter im Museum Crune in Paris

Lösung

PARIS: Das Spiel startet in Paris. Dort bringt ein Clown eine Bombe in ein Cafe, in dem man sitzt und tötet dabei einen alten Mann. Nach der Explosion nimmt man die Zeitung und liest sie. Im Cafe de la chandelle verte untersucht man den Toten, kann seine Identität aber nicht feststellen. Redet man mit der Bedienung, so möchte sie einen Brandy. Es ist egal, ob man ihr einen bringt oder nicht, besonders viele Informationen bekommt man eh nicht von ihr. Wieder draußen geht man zu dem Bauarbeiter im Hintergrund. Währenddessen tauchen Seargent Moué und Inspektor Augustin Rosso auf und bringen einen zurück ins Cafe. Während der Befragung erhält man eine Visitenkarte des Inspektors. Außerdem erfährt man, daß der Tote Plantard hieß. Nachdem man entlassen ist, verläßt man das Cafe erneut. Draußen macht eine junge Frau Photos, sie heißt Nicole Collard und ist Reporterin. Sie weiß etwas über den Clown, der schon früher Morde begangen hat. Der Tote im Cafe soll ihr hierzu Informationen angeboten haben. Spricht man sie immer wieder auf den Clown an, so bekommt man schließlich ihre Telefon-Nummer; man will mit ihr zusammenarbeiten. Anschließend geht man endlich zu dem Bauarbeiter. Ihm zeigt man die Zeitung und er weiß auch etwas mit der Notiz 'Salah-Ech Dim' aus der Zeitung am Cafe anzufangen: Es handelt sich um ein Rennpferd, auf das er auch sofort setzen will. Nachdem er die Baustelle verlassen hat, kann man aus seinem Werkzeugkasten einen Kanaldeckel-Öffner entnehmen. Jetzt geht es zurück zum Cafe und in den Durchgang im Hintergrund. In dem Hinterhof öffnet man mit der Werkzeug den Kanaldeckel und steigt hinunter in die Kanalisation. Dort findet man die rote Nase des Clowns und weiter hinten einen Stoffetzen und ein dreckiges Taschentuch. Steigt man hier nach oben, so wird man von einem Hausmeister erwartet, der glaubt, daß man vor kuzem dort etwas geklaut habe. Wenn man ihm aber die Visitenkarte des Inspektors gibt, löst sich dieses Mißverständnis auf und er beantwortet alle Fragen sehr zuvorkommend. Er weiß, daß die Kellnerin erst seit sechs Monaten im Cafe arbeitet, daß der Clown die Aktentasche des Toten unter dem Arm hatte und er hat die Jacke des Clowns erwischt. Spricht man ihn darauf an, so erfährt man die Telefonnummer des Schneiders Todryck, der dieses Kleidungsstück gemacht hat. Wieder auf der Straße benutzt man das Telefon des Bauarbeiters und ruft Nicole und Todryck an. Sie lädt einem in ihr Appartement ein (Rue Jarry 361), er dagegen sagt nichts Interessantes.

Da Nicole einen eingeladen hat, geht man zu ihr, die Adresse hat man ja. Draußen auf der Straße sitzt eine Blumenfrau, die sich auch als Wahrsagerin betätigt. Sie erkennt, daß der Stoffetzen aus der Kanalisation zu einem teuren Stoff gehört. Von ihr erfährt man auch etwas über Nicole und die eigene Zukunft. Anschließend betritt man Nicoles Zimmer. Sie glaubt an eine Verschwörung, da weder Polizei noch Presse der Sache wirklich nachgehen. Gibt man ihr die Nase, so sagt sie einem, woher der Clown sie hat: aus einem Geschäft mit Namen 'La Risée du Monde'. Außerdem bekommt man ein Photo von ihr, wenn man ihr das Stückchen Stoff zeigt. Darauf ist ein Mann zu sehen mit einer karierten Hose, die diesem Stoff sehr ähnlich sieht. Er hat auf der linken Wange eine Narbe in Form eines Hufeisens oder Halbmondes. Sie wollte Informationen von Plantard zu zwei früheren Morden, die der Clown mit hoher Wahrscheinlichkeit ausgeführt hat: den Mord an Arno Bilotta, einem Millionär und Baron der Pharma-Industrie, dessen Au-pair-Mädchen aussagte, er wäre von einem Schneemann in der Tod gelockt worden, und an dem japanischen Politiker Yamada, der von einem Königspinguin ermordet wurde. Sie erzählt noch etwas über sich, bevor man geht.

Man macht sich nun auf zum Kostümverleih La Risée du Monde. Man spricht den Verkäufer an, er weiß etwas mit dem Taschentuch anzufangen und erkennt darauf die Theaterschminke 'Bertheimus Nr. 7, weißer Pfannkuchen'. Zwei Dosen hiervon hat er kürzlich verkauft; wenn man ihm das Bild zeigt, welches Nicole gemacht hat, so erkennt er in dem Mann den Käufer. Er kann sich sogar an den Namen erinnern: Khan. Dieser hat zwei Kostüme ausgeliehen, das Clownkostüm und ein Koboldkostüm. Bevor man geht, bekommt man von dem Verkäufer noch einen Scherzartikel, ein Elektroschock-Spielzeug für die Hand.

Am Telefon des Bauarbeiters beim Cafe - oder einem beliebigen anderen - ruft man nun erneut Todryck an und fragt ihn nach dem Anzug für Khan. Er sagt einem dann, daß er den Anzug in das Hotel Ubu in das zweite Zimmer auf der rechten Seite im ersten Stock gebracht habe. Also macht man sich auf zum Hotel.

Vor dem Eingang stehen zwei zwielichte Typen: Guido und Flap. Diese lassen einen jedoch unbehelligt hinein. Im Hotel begibt man sich zum Empfangschef, der kennt jedoch keinen Gast mit Namen Khan, also ist der wohl unter einem anderen Namen abgestiegen. Auf dem Photo erkennt er ihn dann aber, nur den Namen will er einfach nicht verraten. Also wendet man sich dem Herrn auf der Sitzcouch zu. Man erkennt in ihm den Nobelpreisträger, von dem man schon in der Zeitung vor dem Cafe gelesen

hatte. Auch er erkennt auf dem Photo den Killer, den er als einen Feind seines Volkes ausgibt und den er beobachten soll. Leider ist auch er sehr unkooperativ. Bleibt noch die alte Dame am Klavier: Lady Piermont. Zeigt man ihr das Photo, so verrät sie einem den Namen, unter dem Khan hier gebucht hat: Thomas Moerlin. Nachdem man sie überzeugt hat, das Moerlin alias Khan ein Killer ist, will sie einem helfen. Sie weiß, daß Moerlin vor einer Stunde gegangen und bisher nicht wieder erschienen ist. Bevor er ging, hat er beim Empfangschef ein Bündel Papiere für den Safe abgegeben. Man muß die alte Dame nun bitten, den Empfangschef abzulenken, damit man sich den Schlüssel zu Moerlins Zimmer an der Rezeption nehmen kann. Dazu muß man aber zunächst versuchen, sich diesen erst einmal so zu schnappen. Erst dann kann man mit Lady Piermont über den Schlüssel reden. Damit man in aller Ruhe das Zimmer von Moerlin untersuchen kann, lenkt sie nun den Empfangschef ab. Man krallt sich den Schlüssel und geht nach oben. Der Schlüssel paßt allerdings nicht wie erwartet in das Schloß der zweiten Türe, sondern nur in dasjenige der ersten. Also betritt man dieses Zimmer, öffnet das Fenster und steigt über das Sims in das Nachbarzimmer ein. Dort findet man aber nichts besonderes. Will man nun das Zimmer wieder durch die Türe verlassen, so sieht man gerade noch rechtzeitig Khan und versteckt sich im Schrank. Dieser zieht sich schnell eine neue Hose an und läßt die alte auf dem Bett liegen. Nachdem er wieder gegangen ist, durchsucht man sie und findet ein Streichholzbriefchen vom Club Alamut und eine Art Ausweis mit der Aufschrift 'Thomas Moerlin, Grüber Elektronik'. Wenn man den Empfangschef bittet, einem die Papiere von Moerlin gegen Vorlage des Ausweises herauszugeben, weigert sich dieser. Lady Piermont kann einem erneut helfen, wenn man sie auf den Paß anspricht. Leider kann man das Hotel mit der Pergamentrolle nicht mehr verlassen, da man draußen von den Gangstern untersucht wird, die die Rolle finden und einen dann töten. Also geht man wieder in das erste Zimmer im ersten Stock und auf das Sims. Dort läßt man die Pergamentrolle nach unten in den Hinterhof fallen. Nun kann man das Hotel unbehelligt verlassen und die Rolle wieder aufsammeln.

Dann geht man wieder zu Nicole. Dort untersucht man die Rolle. Nicole erkennt darauf Sachen, die sie an den Ritterorden der Templer erinnern. Von ihr erfährt man die Geschichte der Templer und das es wahrscheinlich um deren nie gefundenen Goldschatz geht. Sie hat auch etwas erfahren, was mit den Morden zu tun hat: Die beiden anderen Ermordeten waren beide gleichzeitig in der zweiten Juliwoche in Paris. Außerdem kennt sie jemanden - Lobineau - aus dem Museum Crune, der sich auf solche alte Schriftrollen spezialisiert hat. Auf dem Pergament sind eine Frau zu sehen, die in einem Spiegel drei Fratzen sieht, einen Ritter neben einem Pergament, auf dem 'Durch meine Lehre wirst du das Licht sehen' steht, einem Mann, der einen Wandbehang auf einem Webstuhl fertigt, und einem Mann mit Schwert neben einem Stier, der vor einem Dreibein mit einem Edelstein darauf steht.

Um mehr zu erfahren geht man in das Museum Crune. Drinnen findet man das auf der Pergamentrolle abgebildete Dreibein; es wurde im 15. Jh. in Lochmarne (Irland) auf dem Gelände eines Templerritter-Ordens gefunden. Wenn man mit dem Wächter redet, erfährt man, daß Lobineau nicht da ist. Weitere Informationen hat der Wächter aber nicht zu bieten, also macht man sich auf nach Irland.

IRLAND / LOCHMARNE: In Lochmarne steht vor dem Pub Maguire, ein Junge, der auf dem Schloß ein Gespenst gesehen haben will. Im Pub spricht man den alten Mann rechts in der Ecke an, auch er will ein Gespenst auf dem Schloß gesehen haben, man kann ihn aber überzeugen, daß er und Maguire sich gegenseitig gesehen haben. Derweil kann man ihm - wenn er gerade trinkt - ein Stück Draht klauen, daß er immer wieder hervorholt. An der Theke sitzen zwei Männer: Doyle und Brian. Wenn Doyle (der rechte) gerade seinen Arm zum Trinken hebt, kann man ein Handtuch von der Theke nehmen. Man fragt den Barkeeper, ob man es ausleihen darf. Dabei erfährt man auch, daß man nicht der erste ist, der sich für das Schoß interessiert. O'Brian (derjenige links an der Theke) kann man nach dem Dreibein fragen. Er weiß, daß es von Professor Peagram ausgegraben wurde. Er soll auch den Edelstein gefunden haben, den man auf der Pergamentrolle gesehen hat. Seit kurzer Zeit ist er aber verschwunden. Außerdem glaubt er, daß das Streichholzbriefchen aus dem Mittleren Osten kommt. Von Doyle erfährt man, wenn man ihm ein Bier spendiert, daß Fitzgerald als einziger des Dorfes an den Ausgrabungen beteiligt war. Also spricht man ihn darauf an, er streitet aber alles ab. Wenn man Maguire vor dem Pub anspricht, sagt der, daß er Fitzgerald ebenfalls auf der Ausgrabungsstelle gesehen habe. Desweiteren hat er gesehen, wie Peagram gestern abend Fitzgerald eine Schachtel gegeben hat. Also spricht man Fitzgerald erneut darauf an. Diesmal gibt er alles zu und man spricht ihn auf das Päckchen an. Er sagt, daß er dieses an einen Jacques Marquet weitergeben soll, sobald dieser auftaucht. Aber in die Schachtel darf man nicht sehen, da er Angst hat, von Marquet umgebracht zu werden. Inzwischen fühlt Fitzgerald sich so bedrängt, daß er sich aus dem Staub macht. Kurz darauf kommt Maguire in den Pub und sagt, daß Fitzgerald angefahren und von dem Fahrer eines roten Sportwagens mitgenommen worden sei. Also geht man raus und läßt sich noch einmal alles genauer erzählen. Der Fahrer soll wie ein Kobold ausgesehen haben. Während des

Unfalls ist der Wagen an die Plastikverkleidung neben der Türe geraten, diese ist dabei heruntergefallen. Benutzt man die offene Verkleidung, so legt man einen Schalter um, der dabei abbricht. Dann bestellt man im Pub ein Bier (bzw. trinkt seins aus und bestellt ein neues). Der Barkeeper stellt dann fest, daß die Bierpumpe kaputt ist. Kurz darauf gibt auch die Spülmaschine ihren Geist auf. Nachdem man Leary den Ausweis von Thomas Moerlin gezeigt hat, darf man sich mit seiner Spülmaschine beschäftigen. Um sie wieder in Gang zu bringen, muß man den Draht von dem Alten mit dem Stecker des Geräts benutzen. Der Barkeeper hat nun genug Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten, daß man die Zapfanlage im Keller reparieren darf. Dort ist es aber ziemlich dunkel und man muß erst für Licht sorgen. Dazu zieht man an dem Hebel und geht wieder nach oben. Draußen zieht man nun an dem Bodengatter vor dem Pub und öffnet so eine Seite des Verschlages. Währenddessen kommt Khan vorbei und fragt nach einem Päckchen, daß Fitzgerald verloren haben soll. Natürlich gibt man keine Auskunft. Wieder im Keller nimmt man den Edelstein und die Taschenlampe. Außerdem durchnäßt man das Handtuch an dem Spülbecken.

Nun geht man hoch zum Schloß. Oben sitzt ein Kerl auf einem Heuwagen. Er weiß, daß das Schloß vor über 600 Jahren auf den Ruinen eines Templerordens erbaut wurde. Außerdem soll sich noch eine alte Templerkapelle unter dem Schloß befinden. Will man seinen Heuwagen benutzen, um über die Mauer in den Schloßhof zu gelangen, so weigert er sich, da dies zu gefährlich sei. Wenn man ihm aber von dem Unfall von Fitzgerald erzählt, kann man ihn überzeugen, daß er nach unten geht, um sich an die Polizei zu wenden. Derweil soll man auf den Heuwagen aufpassen. Wenn der Mann gegangen ist, kann man nach oben klettern. Dort steckt man den Kanaldeckelöffner in den Ritz links neben sich und steigt dann über die Mauer. Im Hof hindert einen ein Ziegenbock, weiter zu kommen. Um ihn auszuschalten, muß man zuerst die Leiter nach unten steigen wollen, dabei rammt einen das Tier. Nun muß man sofort wieder aufstehen und nach links zu dem Flugschar rennen. Die Leine der Ziege verheddert sich dann daran und man kann in aller Ruhe nach unten steigen. Dort nimmt man etwas Gips von Tisch und stößt die Statue vor der Türe um. Wenn man sie wieder aufhebt, hat sie einige Löcher im Boden hinterlassen. In diese streut man den Gips und wringt das nasse Handtuch darüber aus. Den Gipsabdruck nimmt man und steckt ihn in das Wandstück links neben der Türe. Dann geht sie auf und gibt einen Gang dahinter frei. Mit der Taschenlampe macht man sich nach unten. Dort findet man ein Wandgemälde mit der Aufschrift Montfaucon.

PARIS: Anschließend geht es wieder zu Nicole. Man erzählt ihr alles. Sie kennt Peagram durch sein Buch über Kreuzritterfamilien in Irland. Außerdem gibt es einen Artikel über ihn in einer Zeitschrift. Man sagt ihr, daß sie mehr über ihn herausfinden soll. Wenn man geht, meint sie, man solle noch einmal versuchen, Lobineau zu sprechen. Außerdem könne man sich ja mal bei Inspektor Rosso nach dem Stand der Ermittlungen erkunden.

Also geht man wieder zum Museum Crune und diesesmal ist Lobineau auch da. Wenn man ihn auf den Diamanten anspricht und ihm sagt, daß er von Professor Peagram gefunden wurde, erfährt man, daß Lobineau ihn auf einem Kongreß in Paris kennengelernt hat und zwar in der zweiten Juliwoche, also in der Zeit, in der auch Bilotta und Yamada in Paris waren. Er weiß auch, was es mit Montfaucon auf sich hat: Vor der Revolution wurden dort Tausende aufgehängt. Er weiß auch, wo es zu finden ist, und kann einiges zu Phillip, dem Schönen, sagen, der die Tempelritter ausgerottet hat. Der brauchte wohl Geld und damit deren Schatz. Hilfreich war ihm der damalige Papst Clemens, eine von ihm eingesetzte französische Marionette. Seinerzeit wurden in ganz Frankreich Briefe verteilt, die alle am 13. Juli geöffnet werden sollten. An diesem Tag wurden alle Tempelritter verhaftet. Sie wurden dann der Inquisition übergeben. Die Inquisition erzeugte einen Dämon 'Baphomet', den die Templer angeblich anbeteten. Den Schatz hat Phillip aber weder im Tempel in Paris noch im Heimathafen der Templer in La Rochelle gefunden. Dann befragt man ihn nach der Pergamentrolle. Auch er glaubt, daß die zwei Männer auf dem Pferd für Tempelritter stehen. Diese waren die größte Streitmacht seinerzeit. Sie haben ihren Namen von ihrem Hauptgebäude auf dem Tempelberg erhalten. Ihr Gold bekamen sie von Rekruten, die beim Eintritt all ihr Vermögen und ihre Ländereien abgeben mußten. Lobineau weiß auch etwas vom Club Alamut: Alamut ist der Ort, an dem das Hauptquartier der Haschaschin in Persien war. Der Wächter will einen nicht das Fenster öffnen lassen, da in der Geruch von draußen stört. Wenn man das Dreibein untersucht, so erfährt man von ihm, daß es durch ein Alarmsystem gesichert ist. Bevor man geht, spricht man Lobineau auf Nicole an und gibt ihm ihre Adresse.

In Montfaucon kann man mit dem Wachtmeister im Cafe sprechen, er hat aber weder auf Arbeit noch auf ein Gespräch besondere Lust.

Auf dem Polizeirevier redet man mit Sergeant Moué. Man fragt ihn nach Marquet, der früher Maulwurf

von Montmartre hieß und jetzt in der Hagenmeyer Klinik in der Avenue des Hérissons liegt. Dann meldet man den Überfall vor dem Hotel Ubu. Moué will die beiden dann verhaften lassen. Nun bittet man ihn, Inspektor Rosse sprechen zu dürfen. Der sagt, daß der Fall des Bombenanschlags abgeschlossen ist, da ihm der Fall entzogen worden ist. Auch er kennt Marquet und er bewundert die Tempelritter.

Jetzt geht man zum Krankenhaus Hagenmeyer. Dort spricht man den jungen Arzt an: Benoir, er ist noch in der Ausbildung und weiß nicht besonders viel. Also geht man zu der Empfangsdame. Die läßt einen nicht zu Marquet durch, bis man ihr den Ausweis von Moerlin zeigt. Man erfährt, daß Marquet bei seiner Einweisung nach Moerlin gerufen hat. Er liegt auf J2, der Station von Schwester Grendel. Dorthin geht es durch den linken Korridor. Unterwegs trifft man auf einen Hausmeister mit einer Bohnermaschine. Wenn man den Stecker der Bohnermaschine aus der Steckdose zieht, kann man an den Wandschrank heran, den der Hausmeister vorher nicht aus den Augen läßt. Darin findet man einen Kittel, den man auch sofort anzieht. Dann geht man weiter links zur Station J2. Dort gibt man sich als Arzt aus und wird zur Visite gebeten. Zudem gibt Schwester Grendel einem ein Blutdruckmeßgerät. Zunächst muß man mit Croquet in der Mitte sprechen, der an Bewußtseinsstörungen zu leiden glaubt. Er ist unwichtig, weiß aber, daß Marquet rechts um die Ecke in Quarantäne liegt. Anschließend geht die Visite weiter bei Eric Sopmarsch ganz rechts. Man muß dessen Blutdruck messen, er glaubt aber, daß man dies falsch macht. Also muß man Hilfe holen. Man geht wieder zum Empfang und redet mit dem Professor. Der gibt einem Benoir mit. Dieser kann nun in J2 bei Sopmarsch den Blutdruck messen, so daß man selbst weiter um die Ecke gehen kann. Man spricht mit dem Polizisten und betritt dann das Zimmer. Drinnen redet man mit Marquet. Man fragt ihn, was man mit dem Edelstein soll. Nachdem man ihn überzeugt hat, daß man kein Haschaschin ist, sagt er, daß man den Stein zum Großmeister bringen soll. Zudem verrät er, daß das Dreibein in dieser Nacht von Flap und Guido gestohlen werden soll. Außerdem hat sich ein Haschaschin wohl an Klausners Versen geheftet hat, um zu verhindern, daß das Schwert neu geschmiedet wird. Klausner selbst ist wohl auf ein Gerücht hin nach Syrien geflogen. Dann kommt ein zweiter Arzt herbei und wirft einen hinaus. Kurz darauf stirbt Marquet; er ist von dem Arzt getötet worden. Dieser hat sich als Doktor Braille ausgegeben, um Marquet kaltzustellen, was ihm auch gelungen ist.

Dann geht es wieder zu Nicole. Sie glaubt nicht, daß Khan für den Mord an Marquet verantwortlich ist. Man tauscht noch einige Informationen aus, dann geht man zum Museum, in dem ja diese Nacht das Dreibein gestohlen werden soll.

Dort erfährt man auch, daß es bald geschlossen werden soll. Lobineau weiß etwas über die Haschaschin: es handelt sich um eine radikale Muslim-Sekte, die mordet und zur Zeit der Templer entstanden ist. Sie töteten auf Befehl ihres Großmeisters und sind nach dem Haschisch benannt, daß sie immer wieder einnahmen und daß ihnen das Paradies vorgaukelte. Man sagt Lobineau, daß das Dreibein gestohlen werden soll, der glaubt aber an dessen Sicherheit. Also öffnet man das Fenster und versteckt sich im Sarkophag, wenn der Wächter es wieder schließt. Nachdem das Museum geschlossen hat, kommen Guido und Flap tatsächlich vorbei und wollen das Dreibein klauen. Man hindert sich daran, indem man den Totenpfahl auf sie stürzt. Dabei wird man selbst ausgenockt. Das Dreibein wird dabei von einem Dritten geklaut.

Als man wieder aufwacht, ist man erneut bei Nicole. Sie hat das Dreibein an sich gebracht. Irgendwie ist aber noch nicht klar, wie man den Edelstein und das Dreibein zusammen benutzen muß. Man erfährt von ihr, das Lobineau bei ihr war und das Wappen abgemalt hat, um die Familie ausfindig zu machen, die es getragen hat.

Wieder im Museum spricht man George auf die Schriftrolle an. Er glaubt, daß die Schlachtung des Stiers auf Methros deuten könnte, einem persischen Gott. Der Ritter ist Spanier, was er an seinem Schild erkannt hat, auf dem 'Ave Maria' steht. Er konnte sogar das Wappen identifizieren: der Ritter ist ein Mitglied der Familie 'des Vasconcellos' von der Costa Calida.

SPANIEN / VILLE DES VASCONCELLOS: Also geht es auf nach Spanien nach Ville des Vasconcellos. Dort redet man mit dem Gärtner Lopez. Von ihm erfährt man, daß hier außer ihm noch eine Gräfin wohnt. Er läßt einen aber nicht zu ihr vor. Hinten, wo der Schlauch aus dem Fenster herauskommt, dreht man dem Gärtner das Wasser ab, indem man den Schlauch mit dem Blutdruckmeßgerät abzwängt. Lopez betritt dann das Haus, um nach dem rechten zu sehen. Man geht ihm hinterher und den Gang rechts entlang auf das Tor zu. Dort bringt man die Hunde zum Bellen und versteckt sich wieder vorne hinter der Ritterrüstung. Während der Gärtner dann nach hinten geht, um die Hunde zu beruhigen, kann man nach oben gehen. Dort trifft man auf die Gräfin und erzählt ihr, warum man dort ist. Man sucht etwas aus der

Zeit des Mittelalters (der Zeit der Templer), hierzu fallen der alten Dame nur die Schachfiguren vor ihr ein. Sie sagt, daß eine Figur vor langer Zeit verloren ging. Kinder, die entführt wurden, hatten sie wohl bei sich. Als man die Figuren untersuchen will, kommt Lopez herauf und man geht zu dem Mausoleum hinten in Garten. Dieses Gebäude ist das einzige erhaltene aus der Zeit der Tempelritter. Innen nimmt man die Bibel von der Ablage und findet dahinter ein Schachbrett. Man spricht mit der Gräfin und erfährt, daß einer ihrer Vorfahren verschwunden ist und das es mit einem Fluch zu tun hat. Man kann sie ferner überzeugen, daß die Templer mit den Schachfiguren und dem Brett in dem Mausoleum ein Rätsel hinterlassen haben. Sie läßt dann die Figuren von Lopez holen. Derweil erzählt sie etwas über den Fluch: Es fing alles an, als der Orden zerschlagen wurde. Ihr verschwundener Vorfahre Don Carlos hatte den Orden bereits verlassen, um Gelehrter zu werden. Der Bischof hatte die Inquisition auf seine Familie gehetzt. Als Don Carlos von seiner Forschungsreise zurück kam, fand er seinen Diener tot vor und seine Kinder waren verschleppt worden. Er ging sie suchen und ward seitdem nicht mehr gesehen. Inzwischen ist der Gärtner mit den Figuren erschienen. Hier gilt es, die weißen Figuren auf der mittleren Reihe korrekt anzuordnen. Dabei darf der König nicht im Schach stehen, während der gegnerische König im Schachmatt stehen muß. Hierfür gibt es nur die folgende Anordnung: Der Läufer muß ganz oben stehen, der Springer auf den dritten Feld von oben und der König direkt darunter. Hat man die Figuren derart postiert, öffnet sich eine Geheintüre und gibt den Kommunionkelch der Familie frei, der vor knapp 700 Jahren verloren ging. Diesen darf man mitnehmen.

PARIS: Wieder in Paris besucht man Nicole. Man erzählt ihr, daß man der alten Gräfin versprochen hat, Don Carlos Grab zu finden. Sie selbst hat keine neuen Informationen.

Da man am Montfaucon nicht so recht weitergekommen ist, begibt man sich noch einmal dorthin. Inzwischen jongliert dort ein Clown mit Bällen herum und unterhält die Touristen. Den Clown spricht man auf das Jonglieren an: man kann es dann auch einmal probieren. Leider ist die eigene Fingerfertigkeit noch nicht so gut ausgebildet. Dann redet man wieder mit dem Wachtmeister. Er sagt, das man komisch wäre, wenn man beim Jonglieren eine rote Nase aufhätte, ansonsten würde es eher stümperhaft aussehen. Jetzt fragt man den Clown, ob man es noch einmal mit dem Jonglieren probieren dürfe. Man setzt sich dabei die rote Nase auf, läßt aber wieder alle Bälle fallen. Diesmal finden es die Leute aber lustig und klatschen. Nicht so der Clown, der sich wutentbrannt aus dem Staub macht. Dabei vergißt er einen roten Ball. Außerdem wird dem Polizisten langweilig und er geht. Jetzt kann man endlich mit dem Werkzeug den Kanaldeckel öffnen und hinuntersteigen. Unten findet man ein Boot mit einer Winde, mit der man die Kette an dem Arm herunterlassen kann. Sieht man sich die drei Wandstücke an, so erkennt man auf den beiden hinteren Inschriften, nur auf dem ersten ganz rechts kann man nichts erkennen. Also bearbeitet man diese Wand mit dem Kanaldeckelöffner. Dahinter kommt ein Hebel zum Vorschein, mit dem man die Wand ein Stück bewegen kann. Dann löst sich aber ein Zahnrad und die Türe bleibt stecken. Also befestigt man den Haken der Seilwinde an der Türe und zieht die Winde wieder auf. Dadurch öffnet sich die Türe vollends. Dahinter befindet sich eine natürliche Höhle. Wenn man die Treppe sofort hinuntergeht, wird man erschossen, also sieht man oben im Hintergrund der Höhle bei dem Licht erst einmal nach unten. Unten stehen fünf Männer und eine Frau (unter anderem auch der Nobelpreisträger aus dem Hotel Ubu und der falsche Arzt aus dem Krankenhaus). Sie stehen auf einem Sechseck und sprechen eine Art Beschwörungsformel. Im Laufe des Gesprächs erfährt man, daß sie die Nachfahren der Templer sind und die Weltherrschaft anstreben. Der Nobelpreisträger wird auf das zerbrochene Schwert angesprochen, er hat es aber noch nicht finden können ohne die Pergamentrolle. Es bedeutet die Macht der Tempelritter und soll neu geschmiedet werden. Der Professor ist sicher, es wieder zu finden, weil er ein weiteres Element in Paris gefunden hat, er weiß nur noch nicht, was es ist. Ein anderes Element ist die Linse, die Klausner mit nach Syrien genommen hat, wo er denn auch verschwunden ist. Wenn man noch einmal hinuntersieht, dann verschwinden die sechs Menschen mit einem Boot. Nun kann man hinuntergehen. Man stellt das Dreibein auf den Steinsockel und legt den Edelstein darauf. Dieser beleuchtet dann die Buchstaben M-A-R-I-B.

Dann geht es wieder zu Nicole. Man erzählt ihr, was man gesehen hat. Auch Plantard war wohl einer der Templer und wurde wegen der Schriftrolle getötet. Man spricht sie auf Klausner und die Linse an. Sie weiß, das Marib ein Dorf in Syrien ist. Sie sagt, man solle den Edelstein und das Dreibein dalassen, letzteres will sie an Lobineau zurückschicken.

SYRIEN / MARIB: In Marib geht man durch den Turm weiter nach oben zu dem Teppichhändler. Wenn man ihm das Streichholzbriefchen gibt, läßt er einen zum Club Alamut hoch. Dort sitzen der stumme Manager und der Taxifahrer Ultar. Von letzterem erfährt man, daß Khan schon gestern hier war, wenn man ihm das Bild zeigt. Er habe nach einem selbst und nach Klausner gefragt. Ultar sagte

ihm, daß Klausner zum Bull's Head Hill gefahren ist. Rechts im Club befindet sich eine Toilette, die aber abgeschlossen ist. Das Schild auf der Türe versteht man aber nicht, also fragt man Ultar danach. Der sagt, daß der Manager die Toilette geschlossen habe, da die Klobürste gestohlen wurde, und daß sie geschlossen bleibt, bis die Bürste wieder da ist. Ultar kann einem zum Hügel herausfahren, will dafür aber 50 Dollar haben. Da man zur Zeit etwas knapp bei Kasse ist, muß man sich das Geld erst besorgen. Man geht wieder hinunter auf den Platz und redet mit dem Kebabverkäufer. Der versteht einen aber nicht. Betrachtet man (mit der `↑CITE↓`-rechten/`↓CITE↑` Maustaste) die Bürste, wenn er mit dieser über den Teig rollt, so erkennt man, daß es sich um die Klobürste handelt. Nun geht man zu dem Jungen, Nejo, ganz links und spricht ihn auf den Kebabhändler an. Der sagt, daß er Arto heißt. Wenn man ihm klarmacht, daß man dessen Bürste braucht, will er einem gegen eine kleine Entschädigung helfen. Also bietet man ihm den roten Ball an. Man bekommt einen Spruch von ihm, den man Arto sagen soll. Also erledigt man dies. Leider hat man ihn wohl stark beleidigt, jedenfalls rennt er mit einem Messer hinter einem her. Nachdem man entkommen ist, wendet man sich erneut an Nejo und stellt ihn zur Rede. Der hat derweil die Klobürste gestohlen und rückt sie heraus. Diese gibt man dem Manager im Club, der im Gegenzug den Schlüssel zur Toilette herausgibt. Damit öffnet man die Türe. In der Toilette öffnet man mit dem Schlüssel den Behälter an den Wand und entnimmt ihm das Endlos-Handtuch. Auf dem Klo kann man an der Spülkette ziehen, dabei reißt die ab. Nun geht es wieder nach unten auf den Platz. Inzwischen spielt Nejo mit dem Ball. Man streichelt die Katze auf dem Tisch neben ihm, diese springt dann auf das Regal. Anschließend drückt man auf die Klingel, Nejos Vater Ayub kommt dann aus dem Haus und der Ball von Nejo prallt gegen die Katze. Diese reißt eine Figur vom Regal, die man danach nehmen kann. Damit sie noch älter aussieht, bearbeitet man sie mit dem mit Schminke beschmierten Taschentuch. Wenn man mit Pearl Henderson spricht, erfährt man, daß sie etwas Antikes für zuhause sucht. Also zeigt man ihr die Figur, die sie auch sofort haben will. Da sie nicht genug Geld hat, schickt sie einen zu ihrem Mann Duane. Von ihm bekommt man die gewünschten 50 Dollar, die man nun Ultar geben kann. Dafür soll er einem zum Bull's Head Hill herausfahren. Leider ist der Keilriemen seines Lasters defekt, mit dem Endlos-Handtuch kann man ihm aber aushelfen. Die Hälfte bekommt man sogar wieder zurück.

Am Bull's Head Hill geht man den Felsen nach oben und bricht einen Ast von dem Baum ab. Diesen benutzt man mit dem Rest des Handtuchs und befestigt die Kombination an dem Loch rechts neben dem Baum. Dann klettert man den Spalt hinunter. Unten untersucht man das Loch an der rückwärtigen Felswand. Darin findet man einen Metallring, an dem man zieht. Dadurch öffnet sich eine Geheimtür im Felsen. Im Stollen dahinter findet man Klausners Leiche. Untersucht man diese, so gelang man in den Besitz der Linse. Man untersucht nun alles, was man ansehen kann, insbesondere das Götzenbild und ganz links die Karte, auf der eine Insel und zwei Schiffe zu sehen sind. Auf ihr steht 'In occidenta sita est in ora mundi' geschrieben. Kurz darauf öffnet sich die zwischenzeitlich zugefallene Türe wieder und Khan bedroht einen mit einer Pistole. Er fordert einen auf, hinauszukommen und ihm alles zu sagen, was man weiß. Wenn man nicht sterben will, muß man alle seine Fragen wahrheitsgemäß beantworten. Er weiß auch, was die Worte auf der Karte bedeuten: Baphomets Schwert ist am Rand der westlichen Welt zu finden. Da er nun alles weiß, will er einen beseitigen. Man sagt ihm, man wolle wie ein Mann sterben. Dies imponiert Khan, der einem dafür die Hand geben will. Also benutzt man den Elektroschocker und springt anschließend, wenn Khan kurzzeitig ausgeschaltet ist, den Felsen hinunter in Ultars Lkw.

PARIS: Wieder bei Nicole erzählt man ihr, was passiert ist. Sie glaubt, daß die Linse ein Vergrößerungsglas ist.

Dann geht es wieder nach Montfaucon, diesmal in die Kirche. Dort findet man einen Priester, dem man den Kelch zeigt. Den will er für einen polieren, damit man das Eingravierte besser erkennen kann. Zwischenzeitlich untersucht man die Ritterstatue in der Kirche (mit der rechten Maustaste) genauer, dann kann man die Linse mit der Schriftrolle benutzen. Nun hat man ein Fernrohr, mit dem man das Bleiglasfenster untersuchen kann. Dort erkennt man einen Mann auf einem Scheiterhaufen und eine Jahreszahl: 1314. Nun ist auch der Pater mit dem Polieren fertig. Der Kelch enthält ein Wappen, das dem Priester bekannt vorkommt: das Grab hinten in der Ecke zeigt genau dasselbe. Daher sieht man sich das Grab mal näher an und erkennt darauf ein geflügeltes Pferd, das Wappen der des Vasconcelles. Damit hat man Don Carlos Grab gefunden. Auf ihm stehen Bibelzitate: Psalme 32, 7, Johannes 4, 11, Korinther 4, 5 und Psalme 22, 21. Dann verläßt man die Kirche und besucht wieder Lobineau im Museum Crune.

Dort redet man mit dem Wissenschaftler und spricht ihn auf die Karte in der Höhle im Bull's Head Hill an. Er sagt, daß damit die Insel Britanien gemeint sein müsse. Dann fragt man ihn nach dem Götzenbild aus der Höhle, auf dem drei Gesichter zu sehen sind. Hierbei handelt es sich um Baphomet. Lobineau weiß auch, das im letzten Monat in Paris eine Statue von Baphomet ausgegraben wurde, und zwar im

Institut Hermétique de Nerval bei Renovierungsarbeiten.

Also begibt man sich zur Site de Baphomet. Man geht hinunter in den Keller und fragt den Wachmann nach der Toilette. Man bekommt dann einen Schlüssel, mit dem man die Toilette aufsuchen kann. Dort nimmt man sich die Seife und drückt den großen Schlüssel hinein. Dann füllt man den Abdruck mit Gips, steckt ihn unter den tropfenden Wasserhahn und trocknet ihn unter dem Föhn. Jetzt hat man einen Tonabdruck, der leider weder so aussieht wie das metallische Gegenstück noch sich so anfühlt. Der Tonschlüssel ist zu zerbrechlich, um ihn benutzen zu können; also muß man ihn austauschen. Dazu muß man ihn aber weiter preparieren. Also gibt man dem Wachmann die richtigen Schlüssel zurück und geht nach oben. Man spricht den Anstreicher auf das Photo an und er erkennt darauf Khan, der ihm ebenfalls viele Fragen gestellt hat. Wenn man den Schlüssel in seinen Farbtopf stecken will, hindert er einen daran. Also geht man wieder hinunter und ruft Nicole an. Sie soll den Maler ans Telefon fesseln, damit man den Schlüssel färben kann. Man sagt dem Anstreicher also, daß er am Telefon verlangt wird. Während er telefonieren geht, steckt man den Tonschlüssel in den Farbeimer und geht dann wieder nach unten. Nicole hat den Arbeiter wohl derbe beschimpft und er will sie nicht mehr sprechen. Man verlangt erneut die Toilettenschlüssel und tauscht die beiden Exemplare auf dem Klo um. Draußen sieht man sich das Thermostat über der Heizung an. Diese ist ganz hoch eingestellt, so daß es sehr warm ist. Wenn man den Wachmann darauf anspricht, so erfährt man, daß die Heizung wegen der immer offenen Außentüre so hoch eingestellt ist. Es will sie auch nicht herunterdrehen; wenn es aber doch kälter werden sollte, hat er Handschuhe dabei. Man dreht die Heizung trotzdem herunter, und der Wächter zieht auch prompt seine Handschuhe an. Nun kann er nicht mehr merken, daß sich der Tonschlüssel unecht anfühlt, also gibt man ihm die falschen zurück. Man ruft Nicole an und bittet sie, zurückzurufen und den Wachmann aufzufordern, den Maler noch einmal ans Telefon zu holen. Sie tut einem den Gefallen, und während der Wächter draußen in ein Streitgespräch verwickelt wird, kann man in aller Ruhe mit dem ausgetauschten Schlüssel die Türe links öffnen. Im Raum dahinter klettert man nach unten zu der Statue, die der aus der Höhle in Syrien ähnelt. Auf dem Boden entdeckt man ein stark verzerrtes Mosaik. Um es erkennen zu können, muß man den Kelch darauf stellen. Das Mosaik wird dann auf der Rundung des Kelchs entzerrt; man erkennt eine Kirche.

Es geht nun wieder zu Nicole, der man alles erzählt. Da man den Kelch nicht mehr benötigt, sagt man ihr, daß man ihn der Gräfin zurückbringt.

SPANIEN / VILLE DES VASCONCELLOS: Wieder in Spanien holt man die Bibel aus dem Mausoleum, betritt dann das Haus und nimmt den Spiegel aus der kleinen Abstellkammer unten links. Dann geht man zur Gräfin hoch und gibt ihr den Kelch. Man sagt, daß man mit seiner Hilfe das Grab Don Carlos de Vasconcellos in Paris gefunden hat. Man erzählt ihr auch von den Bibelzitate, da aber weder sie noch man selbst bibelfest ist, muß man ihr die Bibel geben. In einem der Zitate ist von einem Brunnen die Rede, sie weiß aber nicht, wo auf dem Grundstück einer zu finden ist. Man soll Lopez danach befragen. Also geht es wieder runter zu Lopez. Wenn man ihn auf den Kelch anspricht, so sagt er, daß man glaubte, er sei mit den Kinder Don Carlos von der Inquisition verschleppt worden. Man sagt ihm, daß das ja zumindest für den Kelch nicht stimmt, man also ebenfalls annehmen könne, daß es für die Kinder falsch sei. Vielleicht wurden die Kinder nur von dem Diener irgendwo versteckt, nach dessen Tod aber nicht mehr gefunden. Lopez verweist einen dann auf die Gräfin. Man fragt ihn nach dem Brunnen. Der weiß aber auch nicht, wo er sein könnte, wohl aber, daß es früher auf dem Grundstück einen gegeben hat. Er will sich aber eine Möglichkeit einfallen lassen, ihn zu finden. Derweil begibt man sich noch einmal zum Mausoleum und schließt mit der langen Stange das Fenster ganz oben. Dann wickelt man das Schminketaschentuch darum und zündet es an der kleinen Kerze links an. Nun kann man die große Kerze unter der Decke anstecken, die sehr schnell abbrennt und eine Art Schlüssel freigibt. Lopez ist inzwischen etwas eingefallen, er hält eine Wünschelrute für die beste Möglichkeit, den Brunnen zu finden. An dem Baum, den er einem zeigt, findet man aber keinen Y-förmigen Ast, wohl aber an dem Strauch rechts neben dem Fenster im Hinterhof, aus dem der Schlauch hervorkommt. Wenn man den Lopez zeigt, sagt er einem, wie man damit umgehen muß. Nach einer gewissen Zeit findet man eine mit Wasser gefüllte Blechsdose, die Lopez wegwirft. Dabei fällt sie in den gesuchten Brunnen, den man damit gefunden hat und in den man sich mit Hilfe von Lopez abseilen lassen kann. Unten begibt man sich zum Löwenkopf und betrachtet ihn. Einem fällt ein loser Zahn auf, an dem man rüttelt. Dann hört man, wie sich eine Menge Stein bewegt und man muß augenblicklich nach hinten springen, wenn man von dem Kopf nicht erschlagen werden will. Dahinter befindet sich eine rauhe Steinmauer. Da man aber nichts weiter sehen kann, geht man wieder nach vorne zu dem Vorsprung, an dem man herunter gekommen ist und der besonders hell erleuchtet ist. Benutzt man den Spiegel mit dieser hellen Stelle, so beleuchtet man die rauhe Mauer und erkennt dort eine Öffnung. In diese steckt man den Schlüssel aus der Kerze. In dem

Raum dahinter findet man die Skelette der Kinder, die fehlende Schachfigur und einen Wandbehang, auf dem ein Schachbrett zu sehen ist. Nachdem man der Gräfin alles berichtet hat, geht es wieder nach Paris zurück.

PARIS: Bei Nicole ist diesmal auch Lobineau. Man erzählt beiden von dem Wandbehang in Spanien, daß die weißen Figuren zahlenmäßig stark unterlegen waren, daß ein Fluß durch das Brett lief und daß ein Kreuzritter auf einem Pferd zu sehen war. Außerdem erzählt man Lobineau von der Karte in der Höhle in Syrien, dem Bild im Bleiglasfenster in Montfaucon und der Jahreszahl 1314. Lobineau glaubt immer noch, daß die gemeinte Insel Großbritannien ist. Er erinnert sich daran, daß im Jahre 1314 in Bannockburn in Schottland eine Schlacht stattgefunden hat, die dank der tatkräftigen Unterstützung der Templer zugunsten der Schotten ausging. Dort wird man wohl auch die Kirche finden. Mit Nicole geht es dann nach Schottland.

IM ZUG: Dorthin geht es in einem Zug. Im Zug kann man ein bisschen mit Nicole flirten. Außerdem sitzt eine alte Frau in dem Abteil, die einem aber spanisch vorkommt. Mit ihr kann man auch etwas quatschen, aber sie weiß nur, daß der Zug in Stirling hält und bereits Verspätung hat. Wenn man das Abteil verlassen will, kommt ein Schaffner und verlangt die Fahrkarten. Wieder ist die alte Dame auffällig, da sie nicht mit einem Seniorenpaß, sondern mit einem normalen Fahrschein fährt. Irgendwie kommt einem der Schaffner bekannt vor. Nun verläßt man endlich das Abteil und geht nach links. Irgendwann kommt dann Guido aus einem Abteil, so daß man in diese Richtung nicht weiterkommt. Jetzt erinnert man sich auch, wer der Schaffner war: Eklund. Also läuft man zurück ins eigene Abteil, Nicole und die alte Frau sind aber verschwunden. Im Abteil weiter rechts sind zwei betrunkene Kerle. Wenn man sie auf Nicole anspricht, wissen sie von nichts. Man kann aber ihr Fenster öffnen und auf den Zug steigen. Hier kann man nur nach rechts gehen (links bekommt man einen Stromschlag, fällt vom Zug und stirbt). An der Leiter auf dem nächsten Wagen geht es dann nach unten und in den Waggon hinein. Dort ist Nicole an die Wand gefesselt und die Alte kämpft mit Flap. Sie wirft ihn aus dem Zug, verliert dabei aber ihre Perücke und zum Vorschein kommt Khan. Er wird aber von Eklund erschossen. Jetzt muß man schnell an der Notbremse links oberhalb der Türe ziehen. Eklund wird dann von Kisten, die herunterfallen, ausgenockt. Man kann noch mit Khan reden, der einem sagt, er hätte wie man selbst gegen die Neo-Templer gekämpft. Die alten fand er noch nobel, die neuen verachtenswert. Nach dem Schwert befragt, sagt Khan, daß das Schwert nur eine uralte Macht symbolisiert, eine Energie, die die Templer groß machte, da sie den Willen aller Menschen um sich herum kontrollieren konnten. Bevor er stirbt, wollte er noch etwas sagen, aber er kam nicht mehr dazu. Will man den Waggon nun verlassen, so macht einen Nicole darauf aufmerksam, daß sie noch angebunden ist, also befreit man sie endlich (vorher losbinden konnte man sie nicht). Dann verläßt man den Zug durch linke Türe.

SCHOTTLAND / BANNOCKBURN: Dort geht man zu der alten Kirche. Nicole sagt, sie habe die Handtasche von Khan bekommen, in der jede Menge C4-Sprengstoff enthalten sei. Allerdings sei die Zündkapsel kaputt. Auf einem Schild steht, daß die Kirche im 17. Jahrhundert ein Munitionsdepot war, so daß Hoffnung besteht, Ersatz für die Sprengkapsel zu finden. In der Kirche untersucht man den Geröllhaufen und findet darin eine alte Tonpfeife mit abgebrochenem Mundstück, ein Zahnrad, eine Münze und eine Füllfederkappe. Nun kurbelt man an dem Hebel neben dem großen Rad, der dann abbricht. Dahinter befindet sich ein kleines Zahnrad, daß man ebenfalls an sich nimmt. Nun steckt man die beiden kleinen Zahnräder auf die Augen der Statue und den Hebel in den Mund. Wenn man den Hebel jetzt dreht, öffnet sich die Türe, die Nicole die ganze Zeit studiert hat. In dem Raum dahinter geht man nach ganz hinten durch. Dort findet man die Neo-Templer vor einem Götzenbild des Baphomet. Leider wird man entdeckt. Der nun folgenden Zeremonie muß man beiwohnen. Anschließend wird man vom Großmeister der Neo-Templer aufgefordert, den Rittern beizutreten, aber man lehnt dankend ab. Daher befiehlt er Eklund, einen zu töten. Dieser wird glücklicherweise von Rosse, der ebenfalls zu den Templern gehört, nun aber deren falsches Tun erkannt hat, getötet. Leider wird er vom Großmeister erschossen, der nun seine Leute auf einen hetzt. Also rennt man wieder zum Ausgang, an dem Guido wartet. Man nimmt nun eine Fackel und schleudert sie auf das Schwarzpulver. Um die Sprengkraft zu erhöhen, gibt Nicole noch die Handtasche mit dem C4-Sprengstoff dazu. Während Guido versucht, das Feuer zu löschen, kann man selber aus der Kirche laufen, die mit allen Neo-Templerrittern in die Luft gesprengt wird. Damit hat man die Welt gerettet.