

Knight's Chase

Mitspielende Personen

- Berval, Gefangener im Jahre 1329
- Blinder in der Vergangenheit
- grünes Monster in der Vergangenheit
- Mönch in der Vergangenheit
- Provence, Juliette, Verlobte von William Tibbs
- 2 Ritter in der Gegenwart
- 16 Ritter in der Vergangenheit
- 3 Teufel in der Vergangenheit
- Tibbs, William, der Held des Abenteuers
- Wolfram, die rechte Hand des Großinquisitors von Paris
- 2 Zombies in der Vergangenheit

Lösung

Das Spiel beginnt damit, daß man durch einen Spiegel eine Nachricht erhält, daß die seit Tagen verschwundene Verlobte Juliette im Museum für Geschichte und Tradition des Mittelalters in Paris gefangen gehalten wird. Also begibt man sich sofort dorthin.

Gegenwart: In dem Museum begibt man sich zunächst nach rechts in den Raum und nimmt sich die Kopfhörer von dem Schaukasten. Dann geht man in den Raum gegenüber. In der Ecke rechts hinten findet man ein Schwert und einen Schild. Wenn man auf das große Bild in der Mitte schaut, kann man etwas über seine Vergangenheit erfahren. Anschließend öffnet man die Türe und geht in den Kassenraum. Dort nimmt man die CD und das ferngesteuerte Katapult vom Tisch. Dann schaltet man den Stecker des Computers ein und steckt die CD in denselben. Dadurch erfährt man etwas über die Geschichte der Templerritter. Vom Kassenraum kommt man in das Büro des Direktors. In dessen Schreibtisch (dem Tisch in der Mitte) findet man auf der Rückseite einen Schlüssel, eine Magnetkarte und eine Zeitung, wenn man den Tisch auf beiden Seiten des Stuhls untersucht. Aus der Zeitung erfährt man, wie man die Alarmanlage außer Gefecht setzen kann: indem man die Sicherungsanlage mit einem Feuerlöscher besprüht.

Dann verläßt man wieder das Büro und den Kassenraum. Inzwischen hat das Museum geschlossen und die Alarmanlage ist in Betrieb. Als Folge ist der Museumsraum mit Laserstrahlen gesichert. Um wieder zum Eingang zu kommen, muß man auf Knien einen Weg durch diese Strahlen finden: von der Türe aus kriecht man geradeaus bis zu dem Tisch in der Mitte des Raums. Von dort geht es nach hinten um den Tisch herum auf die andere Seite. Dabei muß man immer ganz dicht beim Tisch bleiben. Auf der anderen Seite begibt man sich zur Wand (also direkt der Kassenraumbüre gegenüber) und kriecht an dieser entlang. Man schmiegt sich dann an dem Steinblock vorbei und geht geradeaus auf die Wand zu, so daß der Eingang links von einem liegt. An der Wand geht es dann zur Türe hinaus.

Wieder in der Eingangshalle nimmt man den Schraubenzieher aus der Arbeitskiste und öffnet damit die Türe zu dem Raum, in dem man die Kopfhörer gefunden hat. Hinten links in diesem Raum findet man einen Schaumfeuerlöscher. Es gibt noch einen anderen Feuerlöscher, den man aber nicht brauchen kann. Wieder in der Eingangshalle öffnet man mit dem Schlüssel aus dem Büro des Direktors den Sicherungskasten und sprüht ihn mit dem Feuerlöscher voll. Dann verschwinden die Laserstrahlen gegenüber der Eingangstüre des Museums.

Wenn man durch diesen Gang geht, erscheinen die Laserstrahlen wieder hinter einem und ein Ritter taucht auf, der einem nach dem Leben trachtet. Man sollte also schnell in den Kampfmodus gehen (falls man sich nicht in diesem befindet) und zu dem gefundenen Schwert und Schild greifen. So kann man sich schnell seines Gegners erledigen. Zur Not kann man ihn auch mit Händen und Füßen beseitigen. Allerdings sollte man auf seine Lebensenergie achten (im Inventar zu sehen), da dies nicht der letzte Kampf ist. Man muß auch darauf achten, nicht in die Laserstrahlen zu geraten, da das Spiel dann beendet ist. Hat man den Ritter getötet, kann man den linken Schaukasten mit der Magnetkarte öffnen und sich Munition für das Katapult besorgen. Dann geht man vorsichtig in den Raum gegenüber dem Kassenraum. Dort ist wieder ein Lasersystem aktiv; nur kann man diesmal nicht darunter durchkriechen, da die Strahlen zu eng nebeneinander liegen. Man darf allerdings nicht zu weit in den Raum hineingehen, da man ansonsten sofort den Alarm auslöst. Mit dem ferngesteuerten Katapult muß man nun durch das Laserstrahlensystem fahren. Dabei beginnt man auf der rechten Seite. Man muß die hellen Punkte auf dem Boden meiden und sich den breitesten Weg durch das "Labyrinth" suchen. Ziel ist der Knopf gegenüber dem Eingang. Wenn man nahe genug herangekommen ist, bekommt man eine Meldung, daß man Schießen kann. Dann muß man das Katapult laden und auf den Knopf schießen. Dadurch schaltet man das Alarmsystem ab und man kann sich das Schwert nehmen.

Nun kann man auch in den Garten des Klosters gehen. Dort wird man erneut durch die Alarmanlage ausgesperrt und es gilt wieder, einen Schergen von Wolfram, dem Fuchs mit den roten Mähne, auszuschalten. Auf dem Rundweg um den Klostersgarten findet man ein Hologramm. Wenn man den Garten dann durch eine der Türen verlassen will, kommen zwei Wärter herein, vor denen man flüchten muß. Diese setzen einen am Brunnen außer Gefecht und werfen einen hinein (man muß zu ihnen an den Brunnen gehen, da man sonst nicht weiter kommt).

Im Jahre 1329: Man erfährt beim Sturz in den Brunnen und durch die Zeit seine nächste Aufgabe. Kaum im Jahre 1329 angekommen, wird man von Wolfram als letzter der Templerritter festgenommen.

Noch am selben Tag soll man hingerichtet werden. In der Zwischenzeit wird man in einen Kerker gesperrt, in dem sich auch ein weiterer Leidensgenosse befindet.

Man nimmt sich die Laute in der Zelle und wirft sie zu Berval hinüber. Der spielt dann ein wenig darauf herum und ein Wächter kommt herein, um nach dem Rechten zu sehen. Wenn er ganz nahe an der eigenen Zelle steht, kann man ihn zu Berval hinüberschubsen, der ihn mit der Laute außer Gefecht setzt. Berval kommt dabei an die Zellschlüssel heran und befreit sich. Bevor er verschwindet, gibt er einem ebenfalls den Schlüssel, so daß man sich befreien kann. Vor der Zelle hebt man das Schwert auf, in Bervals Zelle findet man eine Flasche. Dann geht man nach hinten zu dem Wächter und tötet ihn. Dabei läßt er einen Schlüssel fallen. Mit diesem kann man das Gitter aufschließen. Sofort danach kommt ein weiterer Ritter, den man ebenfalls erledigen muß.

Dann geht man die Treppe hinauf und wartet am Treppenabsatz, bis der Blinde vorbeigegangen ist. In dem Raum oben darf man nicht an dem Seil ziehen, da dieses mit einer Glocke verbunden ist und das Läuten Wolfram herbeiruft. Man untersucht das Feuer näher und findet darin einen Schlüssel, mit dem man die Türe rechts neben dem Kamin öffnen kann. Dahinter findet man ein Schaf, vor dem man sich in Acht nehmen muß, da es einen rammt und man dabei Lebensenergie verliert. In dem Raum rechts neben dem Schaf findet man einen leeren Kübel, einen Schinken und eine Weinflasche. Mit den letzten beiden kann man seine Lebensenergie wieder erhöhen. Dann geht man wieder zurück. Bei dem Schaf findet man einen Schafspelz und einen Hirtenstab. Den leeren Kübel füllt man in dem Wasserfaß und verläßt den Raum wieder. Mit dem Wasser löscht man das Feuer in dem Kamin und untersucht ihn anschließend genauer (wenn man den Wasserkübel seit dem Faß in der Hand hatte, kann man das Feuer nicht löschen. Man muß den Eimer dann erst ablegen, wieder aufnehmen und dann über das Feuer schütten). Dann klettert man darin nach oben.

Oben auf dem Dach geht man ein kleines Stück nach vorne. Dann benutzt man den Schafspelz mit der Glocke, um sich leise hinüber zu schwingen. Dann geht man durch den mittleren oder linken Durchgang und sofort wieder links. Bei der nächsten Möglichkeit biegt man nach rechts ab. Mit dem Hirtenstab holt man sich die Kutte des alten Mannes weiter unter hoch. Dann geht man weiter geradeaus durch den Durchgang und dahinter wieder nach rechts auf die Wand zu. An dieser Stelle springt man nach unten.

Unten untersucht man Eisenkäfig und entnimmt ihm das Buch über Rittertum und das Hologramm (man darf den Käfig nicht schieben, da man dann von einer Schlange gebissen wird und stirbt). Um den Raum wieder zu verlassen, drückt man auf das Kreuz, dann öffnet sich ein Geheimgang. Dahinter findet man ein Schreibzimmer.

Dort findet man ein Stilett, Schalen mit Wasser, Galle, Pech und Tierkohle sowie eine leere Schale. Dann geht man die Treppe nach oben. Auf dem Schrank findet man eine Holzkiste und auf den Tisch eine Gänsefeder. Wieder unten läßt man sich die Notiz in der ersten Bank durch. Dabei erfährt man, wie man eine Tinte herstellen kann: drei von vier genannten Zutaten sind hierfür notwendig. Diese sind Wasser, Galle und die Tierkohle. Nachdem man diese zusammen gemischt hat, befindet sich in der leeren Schale Tinte. Nun geht man in die zweite Bank und legt das Buch über Rittertum neben das Blatt Papier. Mit dem Stilett bearbeitet man das Buch und findet darin einen Kristall. Dann nimmt man die Tinte und schreibt mit der Gänsefeder einige Passagen aus dem Buch ab. Dazu muß man direkt vor dem Blatt stehen. Anschließend nimmt man das Buch wieder an sich und geht in den Raum davor zurück. Ab jetzt muß man sich ziemlich beeilen, da Wolfram mit einem Ritter kurze Zeit später erscheint und man nicht gegen ihn kämpfen kann: man wird sofort getötet. Man muß das Buch und die Holzkiste in den Eisenschrank zurücklegen. Die Holzkiste kann man einfach vor dem Schrank benutzen, um sie hineinzulegen; bei dem Buch allerdings muß man es im Inventarschirm explizit weglegen (also das Buch aussuchen und dann auf das Symbol mit der Hand klicken). Dann geht man schnell wieder in das Schreibzimmer, zieht sich die Mönchkutte über und zieht an der Fackel. Dann schließt sich der geheime Durchgang wieder. Leider kann man sich noch nicht ausruhen. Sofort darauf erscheint ein Mönch, dem man sofort folgen muß, da man ansonsten von weiteren Wachen getötet wird. Man muß ihm immer dicht auf den Fersen bleiben, bis man draußen an einer Türe vorbeikommt, die offen ist (William sagt dann etwas). In diese muß man schnell verschwinden, sonst verliert man mal wieder das Leben.

Man befindet sich nun im Hospital des Klosters und hat erst einmal wieder etwas Ruhe. Allerdings kann man es im Moment nicht mehr verlassen. Nahe dem Eingang findet man einen Topf aus Buchsbaum in einer Ecke, den man aufhebt und gegen die Wand schmeißt. Dann geht dieser kaputt und ein Schlüssel kommt zum Vorschein. Mit diesem kann man die Türe ganz in der Nähe der Stelle, an der

man den Topf gefunden hat, öffnen. Drinnen findet man ein Buch auf dem Steintisch, das man an sich nimmt und liest. So erfährt man, wie man einen Schlaftrunk herstellen kann. Die Zutaten findet man alle in diesem Raum. Außerdem gibt es ein leeres Reagenzglas zum Zusammenmischen. Nachdem man die Brechnuß, Dachshaare, Krötenschleim und Schlafkräuter vereint hat, ist das Reagenzglas mit einem guten Schlaftrunk gefüllt, so daß man nur noch Brot benötigt.

Man verläßt den Raum wieder und geht am Eingang vorbei auf die andere Seite. Dort befindet sich eine Abstellkammer, in der man aber noch nichts machen kann. Links neben dieser Kammer befindet sich eine weitere Türe, die aber offen ist. In diesem Raum findet man zwei Stücke Brot, eines befindet sich noch im Ofen. Nun kann man auch den Schlaftrunk über eines der Brote träufeln. Dann geht man wieder raus und nach rechts.

Hinter der nächsten Türe befindet sich eine Gerberei. Hier kann man ein Messer an sich nehmen.

Dann geht es wieder weiter nach rechts. Die nächste Türe ist verschlossen, in die übernächste kommt man aber hinein. Dort befindet sich ein gefangener Templer, der ziemlich aggressiv ist und einen verletzt, wenn man in dem Kerker bleibt. Da er zu den Guten gehört, kann man ihn nicht verletzen, also wirft man ihm das in das Schlafmittel getränkte Brot zu. Sobald er sich schlafen gelegt hat, benutzt man das Messer an der Statue und findet einen weiteren Edelstein. Dann muß man wieder hinaus.

Draußen wird man sofort von zwei Rittern entdeckt, die man mal wieder töten muß, es empfiehlt sich daher, das Schwert noch im Gefäßnis in die Hand zu nehmen. Freundlicherweise kommen die beiden nacheinander. Der letzte verliert nach seinem Tod einen Schlüssel, den man an sich nimmt. Mit dem Messer gilt es nun alle Statuen (auch die in dem Raum, den man zuerst betreten hat, und die drei in der Abstellkammer) zu bearbeiten, man findet je einen Edelstein darin (einzige Ausnahmen sind die beiden Statuen links und rechts neben der abgeschlossenen Türe). Danach sollte man drei Diamanten, einen Smaragd, einen Onyx, einen Rubin, einen Kristall und einen Amethyst haben.

Mit dem Schlüssel des zweiten Ritters kann man die letzte Türe aufschließen und kommt so in die Leichenkammer. Hier nimmt man das Herz des Toten, worauf ein goldenes Herz zum Vorschein kommt. Auch dieses nimmt man sich. Jetzt sollte man alles Eßbare verspeisen und so seine Lebensenergie wieder auffrischen, da man kurz danach gefangen genommen wird und die Nahrungsmittel endgültig verliert. Dann benutzt man das goldene Herz mit der Statue an der Rückwand. Dies sollte man aber erst dann tun, wenn man alle acht Edelsteine in seinem Besitz hat, sonst endet dieses Vorhaben mit dem eigenen Tod. Direkt danach muß man sich zur anderen Seite des Raums begeben und das Glas der erschienenen Statue austrinken. Anschließend fällt man in Ohnmacht und wird in eine Folterkammer gebracht.

Dort ist man an einem Rad befestigt. Um sich zu befreien, muß man das Rad nach rechts drehen (für William also nach links). Dann brennt das Seil durch, mit dem man befestigt ist. Sofort danach kommt ein Ritter vorbei, den man nun mit seinen Fäusten töten muß. Dabei muß man allerdings recht nahe an ihn herankommen. Man sollte ohne Unterbrechung zuschlagen, dann bekommt man am wenigsten ab. Auf dem Tisch findet man einen Ring und einen roten Stein, die man beide einsteckt. Dann nimmt man die beiden Fackeln neben dem Rad und setzt sie vertauscht wieder ein. Daraufhin öffnet sich ein Geheimgang.

In dem Labyrinth begibt man sich sofort nach links (auf dem Bildschirm nach rechts) und geht hinten durch den Durchgang. Hier wartet ein alter Tempelritter, bei dem man sich mit dem Ring ausweisen muß. Kurz darauf stirbt er; er konnte einem aber noch mitteilen, daß man das Auge von Wolfram (den roten Stein) in einen Lederbeutel geben muß, damit Wolfram einen nicht mehr beobachten kann. In dem Kelch findet man alle Edelstein wieder, wenn man ihn untersucht. Auf dem Boden findet man ein Schwert, einen Handschuh und ein Kreuz aus Rosenholz und in der Truhe eine Kutte, das Hologramm und einen Lederbeutel, in dem man sofort den roten Stein steckt. Anschließend zieht man sich die Kutte über, öffnet die dunkle Türe mit dem Ring und geht die Treppe hoch.

So kommt man in die Bibliothek, in der sich zwei als Mönche verkleidete Teufel aufhalten, die man beseitigen muß. Dies macht man am besten mit den bloßen Fäusten. In der Bibliothek findet man zwei Särge: der rechte ist der von Champagne, hier setzt man den Kristall ein (welcher Stein der richtige ist, erfährt man aus dem abgeschriebenen Ritterlied) und bekommt ein Messer. Der linke Sarg ist derjenige Rolands, in dem man den Rubin einsetzt und so ein Elixier erhält. Nun öffnet man eines der Doppelportale (es läßt sich nur eines öffnen) und betritt den Speisesaal.

Hier muß man sofort zum Fenster und an das Kopfteil der Anrichte. Dort nimmt man die Teller an

sich und benutzt sie. Erst jetzt kann man nach hinten in die Küche gehen. Versucht man dies ohne Teller, so wird man von einem Ritter getötet. In der Küche findet man in dem Regal ein Tablett mit Speisen. Hinten in der Küche kommt man in eine Vorratskammer. Dort wartet wieder ein als Mönch verkleideter Teufel, dem man erst erledigen muß. Bei den beiden Särgen benutzt man den Smaragd und den Onyx und kommt so in den Besitz von einem Morgenstern und einem Schlüssel. Mit letzterem kann man die Türe in der Küche öffnen.

Draußen befindet sich der Friedhof. Hier ist mal wieder Eile angesagt. Mit den Zombies sollte man sich erst gar nicht aufhalten, sondern direkt nach hinten zu den Särgen rennen. Dort liegen Bisot und Payen, so daß man rechts den Opal und links den Amethyst einsetzen muß. Dafür muß man seitlich an die Särge herantreten. Für die Edelstein erhält man ein Kettenhemd, das man sofort anzieht, und eine große Axt, die sich in weiteren Kämpfen als hervorragende Waffe erweist. Inzwischen werden wohl die Zombies und das grüne Monster herangekommen sein, mit einem bischen Glück hat das Monster alle Zombies bereits getötet. Man kann hier auch das Hologramm einsetzen, es projiziert dann einen kämpfenden William, auf den sich die Geegner stürzen. Dem grünen Monster kann man nicht mit Waffen beikommen, allerdings wirkt das Kreuz hier Wunder. Nach seinem Tod findet man einen Zahn von ihm. Eventuell vorhandene Zombies kann man z.B. mit der Axt niederstrecken. Mit dem Zahn kann man die Türe im Turm öffnen.

Drinne zieht man entweder an der rechten Fackel oder aber man geht nach oben. Dort findet man Berval, der dies dann für einen erledigt. Auf jeden Fall öffnet sich rechts von der Türe zum Friedhof ein geheimer Durchgang, durch den man tritt.

Nun befindet man sich wieder im Labyrinth. In diesem befindet sich ein weiterer als Mönch verkleideter Teufel, dem man aber nicht unbedingt begegnen muß. Er hält sich in dem Raum auf, in dem man den Templer gefunden hatte. Es gilt, die Folterkammer wieder zu finden. Dort geht man zur Türe hinaus und kommt so in das Gefängnis, in dem man Juilette findet. Den Wärter kann man wunderbar mit der Axt erschlagen. Mit dem Schlüssel, den man bei ihm findet, kann man Juilettes Zelle aufschließen. In dieser Zelle befindet sich ein Fläschen Lebenselixier, das man sich aber nur holen sollte, wenn man es wirklich benötigt. Denn leider ist Juilette in ein schreckliches Monster verwandelt worden, welches sich schnell befreit und hinter einem her ist. Die Flasche befindet sich ganz vorne links. Dann geht es schnell wieder in die Folterkammer und zurück in die Bibliothek. Durch eine jetzt offene Türe kommt man in den Hof des Klosters.

Vor einer der Türen im Hof befindet sich ein Wächter, den man ebenfalls niederstrecken muß. Durch die Türe, vor der er Wache geschoben hat, kommt man in die Kapelle.

In dem Seitenraum auf der linken Seite betrachtet man das Fensterbild genauer und setzt dann die drei Diamanten ein. Zwei erweisen sich als falsch, der dritte ist jedoch richtig. Man erhält alle drei wieder zurück. Den Sarg auf der anderen Seite sollte man meiden, da Luzifer ihn im liegt und man stirbt, wenn man den richtigen Diamanten hier benutzt. Dann geht man zurück zum Altar und klappt die Klappstühle nach oben (auf 'Benutzen' im Inventarschirm gehen). Auf einigen stehen Zahlen, die sich zu VII addieren. Dann sucht man das 7. Bild des Leidensweges Christi an den Wänden und drückt darauf. Daraufhin öffnet sich nebenan eine Türe, durch die man die Kapelle verlassen kann.

Auf der anderen Seite tötet man den schwarzen Ritter. Nach seinem Tod kann man ein Armband aufheben und geht die Treppe nach oben. Dort hebt man das erste Gewicht auf (das mittelschwere, hellere) und benutzt es, wenn man rechts neben dem Glockenseil steht. Auf diese Weise kommt man auf das Dach. Dort begibt man sich (auf dem Bildschirm nach unten) zu dem Sarg und setzt den Diamanten ein. Bevor man wieder gefangen genommen wird, bekommt man noch ein Horn.

Man wird nun in einen Eisenkäfig in der Kirche eingesperrt. Kurz darauf erscheint Berval und befreit einen, dabei verliert er sein Leben. Zurück läßt er aber eine Keule. Sobald der Folterknecht kommt, verläßt man den Käfig schnell, hebt die Keule auf und geht geradeaus weiter zur Wand, um den Blicken Wolframs zu entkommen. Dann geht man schnell auf den Tisch zu und nimmt sich dort (Untersuchungsmodus im Inventarbildschirm) das Kreuz und das Horn. In letzteres gilt es nun schnell zu blasen, dann bekommt man eine recht imposante Rüstung. Inzwischen ist der Folterknecht bedrohlich nahe gekommen, so daß man sich schleunigst mit der Keule bewaffnen sollte. Beim Kampf mit dem Folterknecht muß man darauf achten, daß man nicht zu weit von der Wand abkommt, da einen ein Ritter von oben mit einer Armbrust erledigt. Anschließend geht man ans andere Ende der Kirche und dort in den Raum auf der rechten Seite. Dort bekommt man erst einmal wieder die volle Lebensenergie, die man in Kürze auch dringend benötigt. Hier muß man auf das Kreuz drücken, damit sich in der Kirche in der Nähe des Tisches eine Türe

öffnet. Dort geht man die Treppe nach oben und die Ballustrade entlang bis zum zerbrochenen Fenster (an dieser Stelle sollte man unbedingt das Spiel speichern!). Bevor man vor dem Fenster steht, nimmt man die Keule in die Hand und geht nach draußen. Dort wird man sofort auf das Dach getragen und sollte schnell überprüfen, ob man wirklich im Kampfmodus ist. Oben wartet der Ritter auf einen; und er versteht ausgezeichnet, mit dem Schwert umzugehen. Man kann ihn nur erledigen, indem man - nachdem man nahe genug an ihn herangekommen ist - ihn abwechselnd mit der Keule schlägt und dann einen Schritt auf ihn zugeht, um ihm wieder einen Schwinger zu versetzen. Dies muß man solange wiederholen, bis er vom Dach fällt. Dann geht man wieder nach unten bis zu der Doppeltüre auf der Ballustrade. Hier zieht man an der rechten, erloschenen Fackel und schon öffnet sich die Türe.

Dann geht man die Treppe hoch bis zu der Statue und benutzt das Kreuz vor ihr (zusätzlich <SPACE> drücken). Dann erscheint hinter einem ein Taufbecken, das man verschieben muß. Dadurch öffnet sich unten in der Kirche ein Geheimgang.

Also geht man wieder hinunter, der nun geöffnete Durchgang befindet sich am Ende der Kirche auf der linken Seite. Dort geht man hinunter und kommt in Wolframs Gemächer. In den Regalen des ersten Raums findet man Weihwasser, ein Seil, einen leeren Kübel und Zinnpulver. Im zweiten Raum gibt es Bleikörner, Antimonpulver, ein Reagenzglas und eine brennende Fackel im Ofen. Dann geht man zu dem Tisch mit dem Buch und liest es durch. Anschließend braut man die Reagenzien in der genauen Reihenfolge zusammen, also Bleikörner, Zinnpulver, Weihwasser und Antimonpulver. Außerdem kann man noch das Seil an dem Kübel befestigen. Man brennt nun das Pentagramm mit der Fackel ab (direkt davor stellen und länger <SPACE> drücken (Danke, TKZ!)) und stellt sich links neben die Statue (auf die Seite mit dem geschlossenen Buch). Dort benutzt man die Mixtur zum Öffnen der Türen. Dahinter befindet sich Juilette. Aus der Wandnische nimmt man sich das Siegel der Templer und schöpft mit dem Kübel Wasser aus dem an der hinteren Wand befindlichen Brunnen. Dabei sollte man aufpassen, daß man nicht hineinfällt. Das Wasser kippt man über Juilette.

Nach dem Kuß gilt es vor der auftauchenden Kreatur davon zu laufen. Dabei sollte man auf keinen Fall in die Schatzkammer rennen, sondern wieder in die Kirche. Hier muß man das Pentagramm meiden. Dann geht es die Treppe hoch auf die Ballustrade und an dem zerbrochenen Fenster vorbei bis zu dem großen Kreuz. Dieses schiebt man genau auf die Kreuzmarkierung vor dem Fenster. Dann fällt es auf Wolfram und Juilette ist endlich frei und rennt mit dem Handschuh des Templers auf einen zu. Nun befestigt man nur noch das Siegel auf dem Handschuh und wird mit Juilette wieder in die Gegenwart gebracht.