

Komplettlösung zu

Baphomets Fluch 2.5 – Die Rückkehr der Tempelritter



geschrieben von Darkhell

Diese Lösung obliegt dem Copyright von <http://www.adventurespiele.net> und darf weder ganz noch in Auszügen auf irgendeine Weise veröffentlicht oder an Dritte weitergegeben werden. !!!

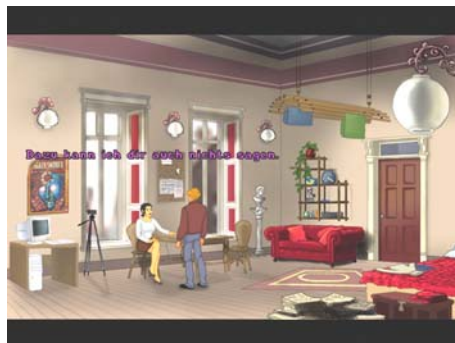
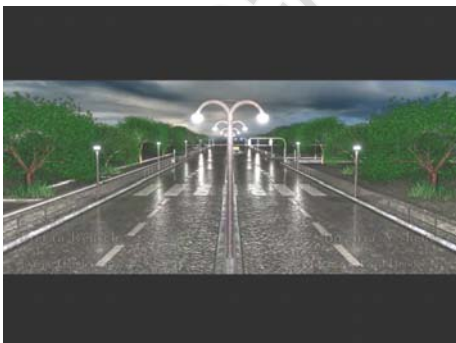
Einführung

George bekommt ein Telegramm, mit der Nachricht seine Freundin Nicole, die er lange nicht gesehen hat, sei gestorben. Also macht er sich auf den langen Weg nach Paris. George kommt in Paris an und betritt Nicoles Wohnung. Er sieht, dass Nicole noch am leben ist und spricht sie auf das Telegramm an. Sie geht nicht auf das Thema ein und sagt ihm, er solle das Zimmer wieder verlassen, denn sie habe viel zu tun.

Paris

In Paris

Du stehst nun vor Nicoles Wohnung. Verlasse das Haus, indem du die Treppe hinunter gehst. Vor dem Verlassen des Hauses hörst du, wie Nico ein Telefonat entgegen nimmt in dem sie dem anderen Ende der Leitung mitteilt, George sei angekommen und habe das Telegramm erhalten. Vor dem Haus fasst George noch einmal die Lage in Worte. Gehe nun zur [Blumenverkäuferin](#) und sprich sie an.



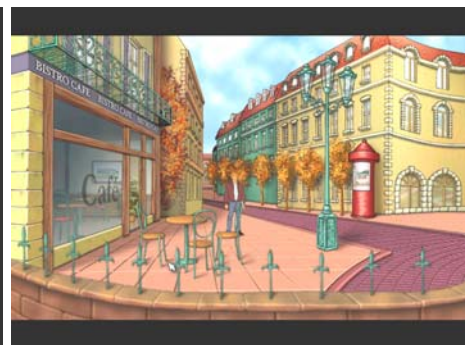
Sie teilt dir mit, dass Nicole schon längere Zeit mit einem Mann abends ausgegangen ist, bis es irgendwann aufhörte und Nico ihre Wohnung nicht mehr verlassen hat. Außerdem lässt du dir deine Zukunft voraus sagen. George wird auf einen gut aussehenden Mann treffen, mit dem George nicht rechnet. Am Ende des Gesprächsverlaufs erhältst du eine **zusammengefaltete Zeitung**.

Zu guter Letzt kannst du dir noch das Wetter voraus sagen lassen. Klicke nun mit der rechten Maustaste auf die Zeitung im Inventar am unteren Bildschirmrand. George liest die daraufstehende Schlagzeile vor:

„Café de la Chandelle Verte öffnet um 16:00 Uhr zum ersten mal nach dem Bombenanschlag wieder seine Pforten.“

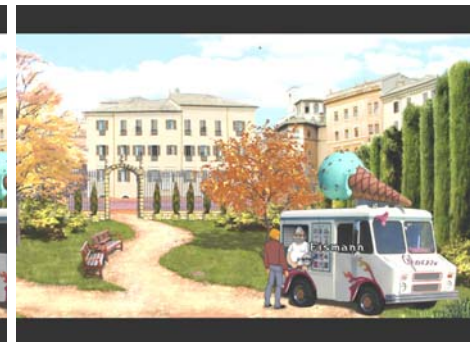
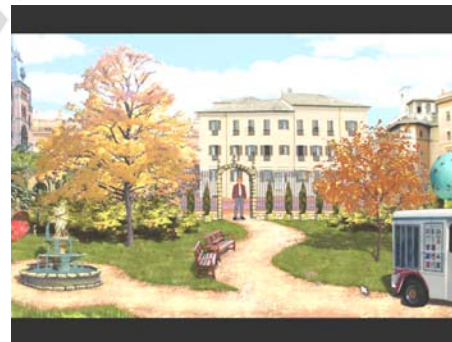
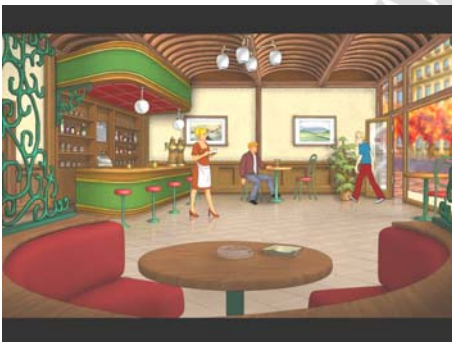
Dort möchte George unbedingt vorbeischaun.

Klicke erneut mit der rechten Maustaste auf die Zeitung. Du erhältst einen **Briefumschlag** mit der Aufschrift: „Für den richtigen Zeitpunkt“. Öffne diesen Briefumschlag durch erneutes Klicken, und du erhältst **3 Euro**. Um Georges Wunsch nachzukommen, verlassen wir den Schauplatz über den rechten Bildschirmrand. Wähle nun auf der Karte das Café de la Chandelle Verte.



Café de la Chandelle Verte

Betritt nun das Café. Hier steht eine **alte Bekannte** vor George, mit der du kurz plauderst. Bei diesem Gespräch findest du einiges über die Person heraus. Setz dich auf den Stuhl an der hinteren Cafewand. Nun kommt **André** ins Lokal, und erzählt dir, dass Nico eine lange Zeit verschwunden war. André sprach sie natürlich darauf an, worauf sie nur antwortete, sie sei zu ihrer Mutter aufs Land gefahren, die allerdings schon seit 2 Jahren verstorben ist. Außerdem plante sie ein Attentat auf den amtierenden Pariser Bürgermeister. Im Zeitungsarchiv der Zeitung France Nationale sollen genauere Informationen stehen, berichtet er. Gehe in den Park Rouge.



Park Rouge

Laufe zum Eiswagen, und sprich den **Eismann** an. Bestelle ein **Eis**. George merkt, dass die Blumenverkäuferin schon wieder alles richtig vorausgesagt hat. Was sie allerdings nicht wusste ist, dass das Eis nach toten Socken schmeckt... 😊. Verlasse den Park und geh zur France Nationale.

France Nationale

Dort angekommen, verlässt ein grüner VW Käfer fluchtartig die Straße, was George sehr wundert. Bei dem Versuch, George durch den normalen Eingang ins Haus zu schicken, wird dir mit sehr deutlichen Worten klar gemacht: die Tür ist abgeschlossen. Also, versuchen wir es mit der Kellertür. Es

ist eine massive Tür mit Vorhangeschloss, durch die George ebenfalls nicht hereinkommt. Geh zurück zu Nicos Wohnung.



Rue Jarry

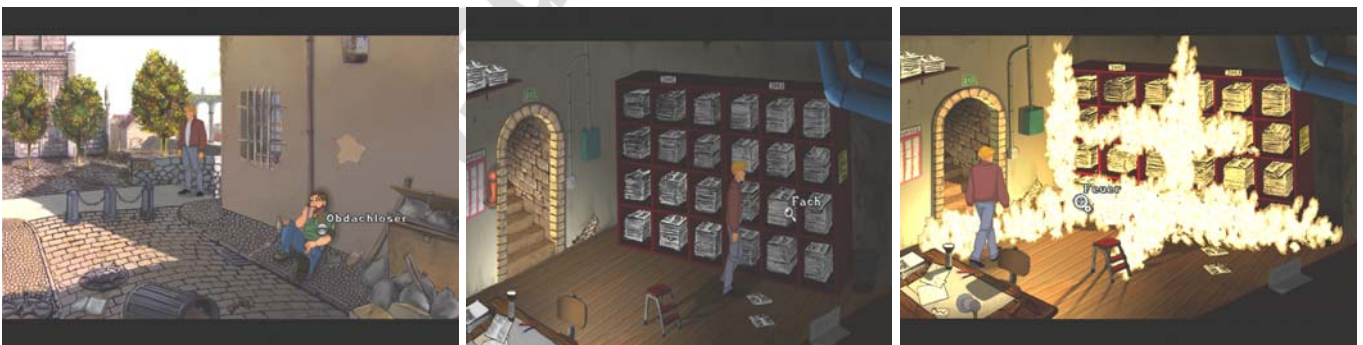
Nicos Wohnung ist leer. Die Besitzerin ist nicht zu Hause. Du kannst die Gelegenheit nutzen und die Wohnung durchwühlen. George weißt einmal lehrhaft darauf hin, dass man so etwas normalerweise nicht macht, aber schnapp dir die Handtasche trotzdem und schau 3-mal hinein. Du erhältst eine **Haarnadel**, eine **Schere** und einen **lila Slip**, dessen Beschreibung etwas belustigt. Bearbeite die Haarnadel im Inventar und erhalte so einen **Dietrich**, Marke Eigenbau. Am Pinnbrett und unter dem Tisch liegen **zwei Notizfetzen**. Füge diese zusammen. Schnapp dir nun noch den **Pulli** vom Bett und den **Schraubenzieher** vom Regal. Dann höre den **Anrufbeantworter** von Nico ab. Der Anrufer teilt Nico mit, sie solle zum Brunnen kommen.

France National

Geh nun zur **Kellertür** und wende den Dietrich auf sie an. George meldet, er kann nichts sehen. Du brauchst irgendetwas, um den Raum zu beleuchten. Nun geh zum Montfaucon und die linke Treppe hinauf.

Montfaucon

Du siehst rechts im Bildschirm einen **Obdachlosen**. Frag ihn nach der Taschenlampe. Er will einen Slip dafür, also tausche deinen Slip gegen seine **Taschenlampe**. Er merkt an, dass die Batterien leer sind. Nun geh die Treppe hinunter, schraube den **Stromkasten** auf und entnehme mit Hilfe des Pullis die **Batterien**. Dann gehe zur France National.



France National

Die Tür ist ja schon offen, also tritt ein. Nun schau dir das zweite Fach von rechts genauer an. George liest dir einen Teil aus der Zeitung vor. Als er die Zeitung zuende gelesen hat, schmeißt ein Unbekannter ein Molotow-Cocktail in das Zimmer. Schnapp dir schnell den **Feuerlöscher** mit Hilfe des Schraubendrehers und lösche das Feuer damit. Gehe nun zu Nicos Wohnung

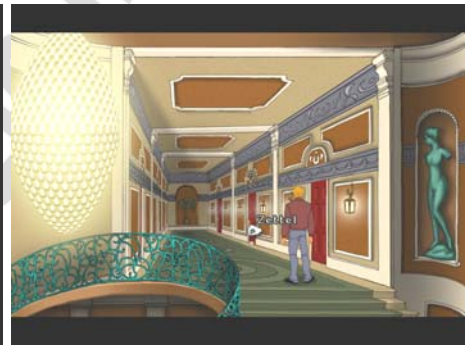
Nicos Wohnung

In Nicos Wohnung angekommen, kombinierst du den Zettel aus dem Inventar mit dem **PC**. Warum sollte „Baphomet“ nicht das Passwort sein? Und so ist es. Beim zweiten Blick auf den PC erhältst du eine Adresse von **Ferdinand Irvine**, dem Journalisten, der Infos über Nico bereithalten soll und von der Polizei versteckt gehalten wird. Er wohnt im *Hotel Ubu, Mou Vage 12*. Also nichts wie los, ab zum Hotel.

Hotel Ubu

Geh ins Hotel, da es außen nichts Interessantes für dich gibt. Es kommen zwei „nette“ Herren auf dich zu. Der eine heißt **Flap**. Er bedroht dich sofort mit einer Waffe. Die andere Person trägt den Namen **Guido**. Unterhalte dich in Ruhe mit ihnen. Du erfährst, dass du ganz weit oben auf der Liste der Templerfeinde stehst und Nico mit André geht.

Nach dem Gespräch verschwindet du schnell ins Hotel, da du sonst erschossen wirst...Im Hotel steht ein **kleiner Junge** mit einem Ball. Bei einem Gespräch mit ihm stellt sich heraus, dass er der Sohn von Ferdinand Irvine ist, der vor etwa 3 Stunden das Hotel verlassen hat. Wenn du die 2 Personen auf deine Schere im Inventar ansprichst, halten sie dich für verrückt. Also, die Treppe rauf und schau an der mittleren Tür auf den Boden. Dort liegt ein **Zettel**. Es ist eine Zimmerreservierung von Ferdinand Irvine, Begleitperson: sein Sohn.

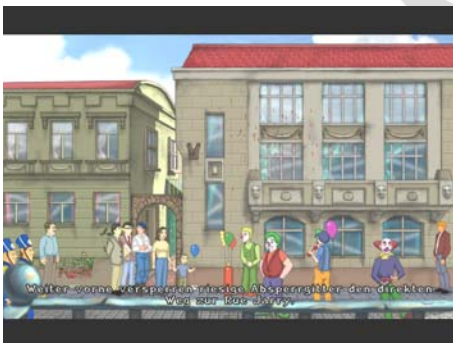


Geh hinunter zum **Sohn Arthur** und sprich ihn auf die Hotelreservierung an. Daraufhin rennt ihr zum Empfangschef des Hotels und „spielt“ Vater und Sohn. Du erhältst den **Schlüssel zum Zimmer**. Nun die Treppe hinauf. Wende den erhaltenen Schlüssel auf die **Tür** an. Schau dir den **Aktenkoffer** genau an. Du erhältst Eindrücke von Fotos vom Attentat, bei denen eine Frau mit schlechtsitzender Perücke darauf zu sehen ist: Nico. Drei weitere Fotos zeigen ein Treffen der Templer mit Nico. Geh zu Nicos Wohnung.

Nicos Wohnung

Auf dem Weg zu Nicos Wohnung triffst du auf ein Hindernis. Denn der Traditionelle Eröffnungsmarsch des Pariser Stadtmarktes wird aufgeführt. Dadurch kommst du nicht ohne Umweg in die Rue Jarry. Es gibt allerdings eine etwas unfreundliche Möglichkeit. Schnapp dir die Schere und lass den **Ballon** zerplatzen, den der **Junge** in der Hand hält.

Nun geh in die frei gewordene Gasse. Da du so ein riesiges Glück hast, steht dort ein **großer Kläffer** im Weg. Gib ihm dein Eis. Nun ist der Weg frei.



In Nicos Wohnung angekommen, erzählt sie dir, sie sei dem Orden nur beigetreten, weil sie ihren Onkel heraus holen wollte. Er habe dem Lockruf von 2 Millionen Euro wohl nicht widerstanden und ist dem Orden ebenfalls beigetreten. Außerdem sei er wohl unter Drogen gesetzt worden und habe das Wort „TOR“ vor sich hin gestammelt. Nico erzählt dir außerdem noch von einem nahen Bekannten von André, namens **Jimmy McLaugh**, der als Geschichtspräsident in der Stadtbibliothek von York arbeitet und Insiderinformationen über den Orden geben kann. Also machst du dich nun auf den Weg nach York.

York

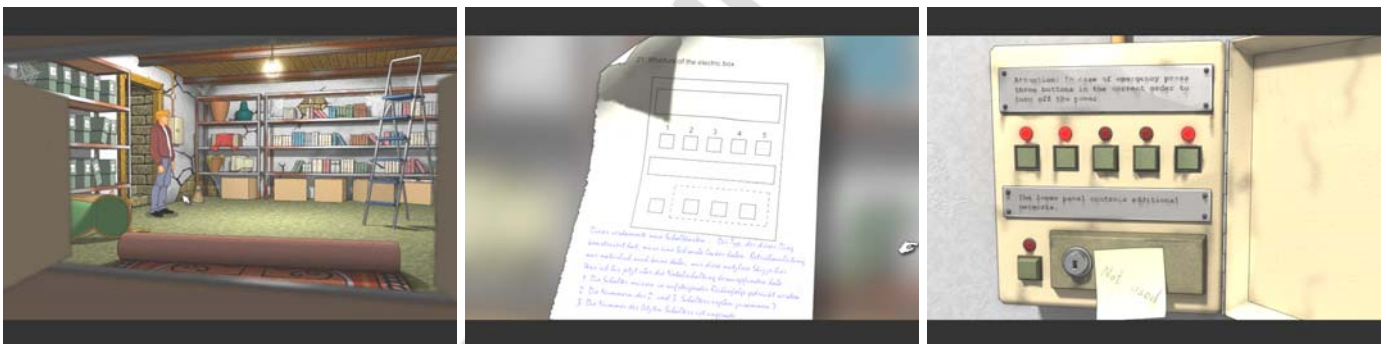
Unterhalte dich mit der **Bibliothekarin**. Sie gibt dir keine brauchbaren Informationen. Wähle den Engel, bei der Entscheidung, ob du die beschriebene Person bist oder nicht. Nun geh weiter rechts zum **Studenten**. Er gibt dir eine Beschreibung zum Keller hinunter, sodass du nun die Treppe benutzen kannst.



Gehe nun die Treppe hinunter und nimm das **Trikot** aus dem Regal an dich. Öffne den **Stromkasten** mit dem Schraubenzieher. Nun lies dir die **Notiz im Regal** durch:

1. Die Schalter müssen in Aufsteigender Reihenfolge gedrückt werden.
2. Die Nummer des 2. und des 3. Schalters addiert ergibt 7
3. Die Nummer des letzten Schalters ist ungerade

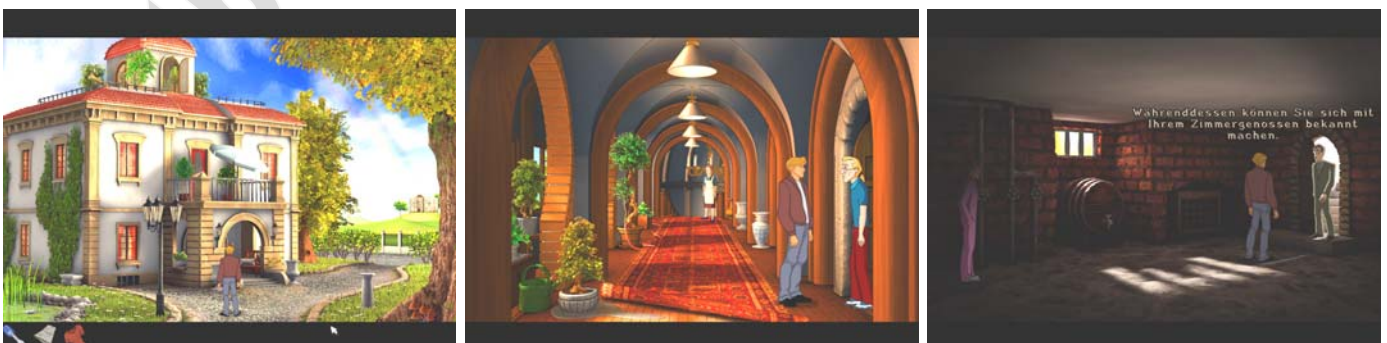
Es können nur 3 Schalter gedrückt werden. Also muss man drücken: **1+2+5**.



In der Zeit, wo die Bibliothekarin ihren Arbeitsplatz verlässt, schaust du in Ruhe in der **Kartei** nach der Adresse von Jimmy McLaugh. Du findest heraus, dass er in **3435 Rangersfield** wohnt. Verlasse die Bibliothek und gehe dorthin.

3435 Rangersfield, Jimmy McLaugh

Im Haus wirst du vor das Zimmer von Jimmy McLaugh geführt. Du hörst ein Gespräch zwischen dem Professor und André. Es wird geplant, was sie mit George machen wollen und, dass sie ihn zur Rede stellen wollen. Jimmy hat 2 Männer auf ihn angesetzt. Durch ein dringendes Bedürfnis Andrés fliegt er auf. Er kommt zur Tür hinaus. George erkennt ihn. Dir bleibt nun nichts anderes übrig, als das Haus zu verlassen. Dort siehst du schon die 2 Kopfgeldjäger, die Jimmy auf George angesetzt hat. Es sind Flap und Guido. George wird weggesperrt und trifft einen alten Bekannten. Nun wechselt die Charaktersteuerung zu Nico. Sie steht am Flughafen von York und macht sich Sorgen.



Flughafen

Rede mit dem **Ehepaar**, und benutze dann das Telefon. Organisiere ein Treffen mit dem Professor Jimmy McLaugh. Als das Telefongespräch beendet ist, beginnt eine polizeiliche Untersuchung für 40 Minuten. Du hast allerdings nur 20 Minuten Zeit. Rede erneut mit dem Ehepaar. Da dies nichts neues bringt, rede mit dem **Polizisten an der Glastür**. Dieser will dich natürlich nicht ohne Personalausweis aus dem Gebäude lassen. Sprich den **2. Polizisten** an. Bearbeite ihn so lange, bis er in den Komplex geht, um deine vermeintliche Handtasche zu finden. Leider kein Erfolg. Rede erneut mit dem Ehepaar. Sie lenken für dich den Polizisten ab, und du kannst in den Komplex gehen und ihn untersuchen.



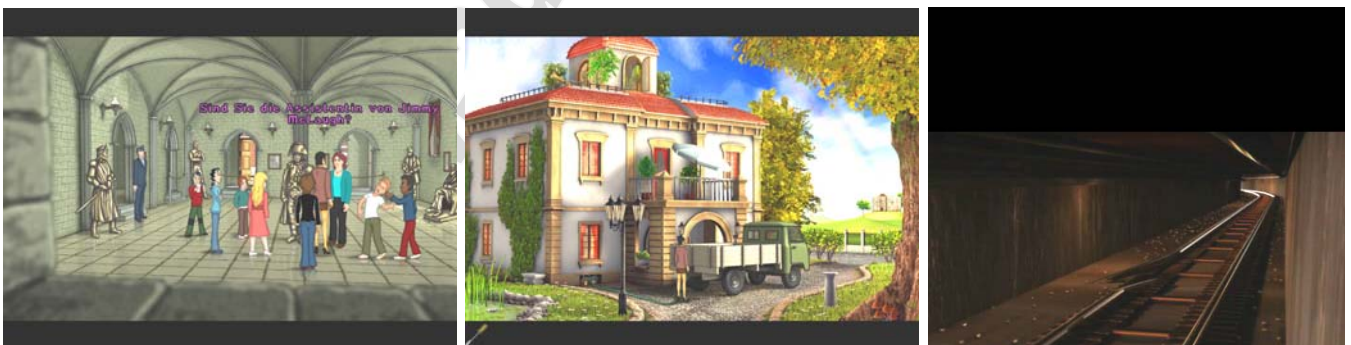
Schnapp dir das **Handtuch** von der Bank. Den **Ausweis** auf dem Tisch wirst du gut brauchen können. Beim Verlassen des Raumes stellst du fest, dass der Polizist den Raum abgeschlossen hat. Nimm den **Schlüssel** von der Bank und schließ die Tür auf. Geh zum **Polizisten an der Glasscheibe** und gib ihm den Ausweis. Du darfst gehen. Geh zum Museum History.

Museum History

Laufe rechts in die Gasse hinein. Lege das Handtuch auf die **Pfütze** und klettere durch das Fenster hinein. Sprich die **Gruppenleiterin** an, die dich daraufhin zu Jimmy McLaughs Haus führt.

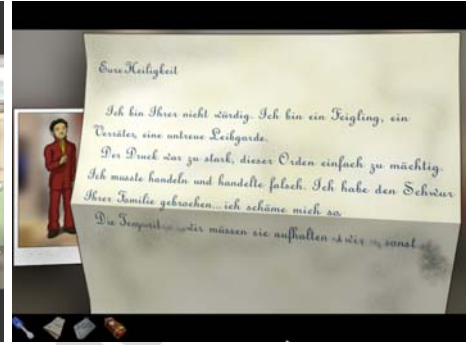
Jimmy McLaughs Haus

Leider bist du 5 Minuten zu spät. Nimm den **Gartenschlauch** von der Wiese und den **Schraubenzieher** von dem Podest, das an der linken Hauswand steht. Schau dir das **Kellerfenster** links von der Haustür an. George tritt an das Fenster. Nun befestige den Gartenschlauch am **LKW**. Drehe zu guter letzt den Schlauch mit dem Schraubendreher fest und fahr den **LKW**.



In der Bahn

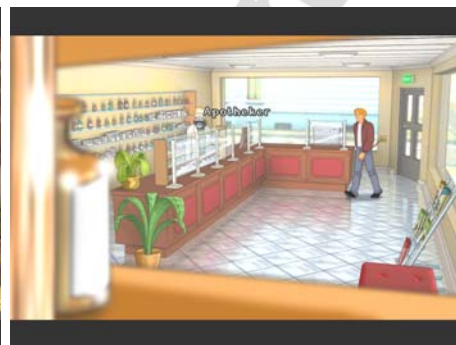
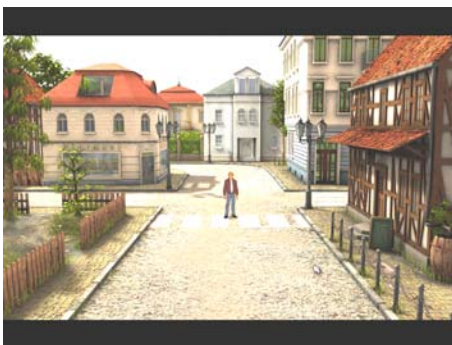
Während eines langen Gesprächs zwischen den Dreien entgleist der Zug plötzlich. Sprich das blinde Mädchen **Miranda** an. Sie erzählt dir, dass während des Entgleisens ihr Blindenhund entlaufen ist. Du erklärst dich bereit, ihn zu suchen. Hebe die **Hundemarke** vom Boden auf. Geh zu dem **jungen Mann** und unterhalte dich. Danach laufe bis ans linke Ende des Abteils und untersuche den **Hund**. Du erhältst eine **Hundepfeife**. Anschließend untersuchst du das **verdächtige Objekt**. Dir fällt auf, dass es eine Bombe ist. Löse sie mit der Hundemarke. Dann nimm die **Bombe**. Wende die Hundepfeife so lange auf den Hund an, bis George Miranda anspricht. Nun untersuche die **Zugtür**. George berichtet dir, dass die Zugtür so weit ausgebeult ist, dass dort ein **Spalt** entstanden ist. Beim Versuch die Bombe in den Spalt zu stecken, meint er, der Spalt sei nicht groß genug. Geh jetzt zum **alten Mann** am Ende des Zugabteils. Sprich ihn an. Auf die Frage, ob er Nico und Khan gesehen hat, reagiert er komisch. Kurz darauf stirbt er. Beim näherer Untersuchung der Leiche fällt George ein Brief auf.



Bei einer zweiten Untersuchung findet George eine Rolle **Klebestreifen**. Kombiniere den Klebestreifen mit der **Bombe** und stecke diese dann in den Spalt. Nun leihe dir die Hundepfeife von **Miranda** und wende sie auf den **Hund** an. George warnt nun die Passagiere.

Wieder Draußen

Du stehst auf einer Straßenkreuzung. Geh in die Apotheke und sprich den **Apotheker** an. Er möchte nicht gestört werden. Geh in das kleine Pub rechts im Bild. Sprich **den Wirt** an. Er kann dir viele Informationen über das Leben der Templer liefern. Er möchte sich um Karten für die nächste Informationsveranstaltung über die Templer für sich und seine Frau bemühen. Frag ihn außerdem nach einem Zimmer. Du erhältst einen **Zimmerschlüssel**. Nun geh die Treppe hinauf. Versuche mit dem Schlüssel die **Zimmertür** aufzuschließen, es klappt nicht. Geh die Treppe wieder runter. Der Wirt ist nicht mehr da.



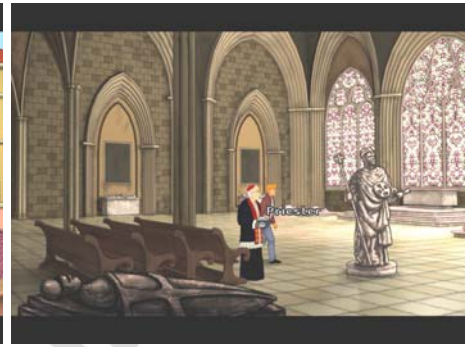
Nimm dir **die Nadel und die Seife**. Nun geh in die Apotheke. Frag den **Apotheker** nach einem Fläschchen Abführmittel. Das bekommst du natürlich nicht ohne Grund. Also schau in die **Zeitung**, denn dort findest du die Symptome. Wende die Zeitung auf den **Apotheker** an. Du erhältst ein **Fläschchen Abführmittel**. Geh nun ins Pub. Frage die beiden Männer am Tisch nach dem Zimmer. Sie wollen dir natürlich nur dann antworten, wenn du bei einem Armdrücken gewinnst. Außerdem erfährst du, dass Mike keinen Alkohol trinkt, was sich natürlich zunütze macht.

Denn du wendest nun das Abführmittel auf die beiden an. George fügt dem Glas Wasser das Abführmittel hinzu und Mike rennt wie von der Tarantel gestochen auf die Toilette. Sein Kumpel geht selbstverständlich hinterher. Nimm das Glas und verschütte es auf dem Tisch. Nun nimm die Hundemarke und zerschneide damit die Seife. Wende das Ergebnis auf den **Tisch** an. Geh nun die Treppe hinauf und wieder herunter. Die Zwei sitzen wieder da. Versuche dich noch mal beim Armdrücken Du gewinnst, natürlich 😊. Geh die Treppe hinauf und schließe die Tür auf...

Wieder in Paris

Paris

Wieder in Paris angekommen, denkt George darüber nach, in welchem Museum die Ausstellung stattfinden könnte. Auf dem Weg zum Museum Crune, in welchem George annimmt, dass die Veranstaltung stattfinden könnte, verirrt er sich und trifft auf den völlig durchgeknallten **Dr. Blackter**. Dieser sitzt angekettet auf einer Parkbank, weil er seinen Patienten zum Abendessen eingeladen hatte... als Hauptspeise... Du fragst ihn nach dem Weg zum Museum, allerdings möchte er einige Antworten aus Georges Privatleben dafür haben. Das Museum ist letztendlich geschlossen.



Café de la Chandelle Verte

Vor dem Café stehen **zwei Passanten**. Diese hören dich allerdings nicht. Ein Plakat auf der Laterne gibt George allerdings den Hinweis auf einen **Priester**, zu dem er hingehen möchte, um nähere Informationen zu erhalten. Also ab zum Montfaucon in die Kirche.

Montfaucon

Dort steht der Priester auch schon. Beim Gespräch mit ihm meint er, er wüsste nicht was Baphomet auf Französisch heiÙe, allerdings stünde es in der Kirche. Beim Betrachten der Fensterscheiben fällt dir hinter dem „Baphomet“-Schriftzug etwas klein geschriebenes auf, allerdings kannst du es nicht lesen. Geh aus der Kirche. Schau dir die **Lupe** auf dem Boden neben den **Touristen** an. Du kannst sie nicht nehmen. Wenn du Glück hast, lassen die Touristen sie später liegen.

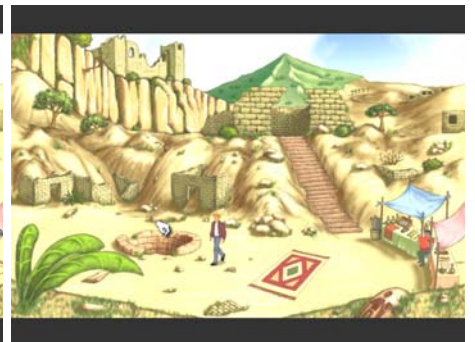
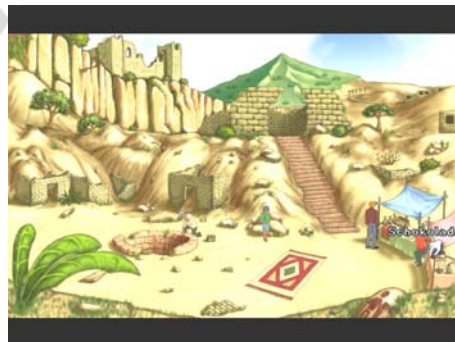
Also setz dich ins Cafe und bestelle etwas. Dann bezahle und nimm **die Lupe** an dich, denn die Touristen haben sie tatsächlich liegen gelassen. Geh in die Kirche und wende die Lupe auf die **Scheibe** an. George liest vor: Soué. Wieder zurück zum Café de la Chandelle Verte.

Café de la Chandelle Verte

Hier kannst du den Passanten die Übersetzung geben. Sie geben dir im Gegenzug den Tipp, beim Musée Natrés vorbei zu schauen. Das tun wir jetzt auch.

Musée Natrés

Die **Kassierer** schauen im Moment Fußball: die passende Gelegenheit kostenlos ins Museum zu kommen. Schleiche dich an ihnen vorbei. Sprich den **Wachmann** an. Bequatsche ihn bis das Gespräch zuende ist. Er will nicht nachgeben. Sprich ihn ein zweites mal an. Nun rennt er weg, um das Fußballspiel zu gucken. Jetzt nutze die Gelegenheit und schleiche dich in den Raum hinein. Dort kannst du eine **Broschüre** nehmen und dir die **Infotafel** anschauen. Nun ist ein neues Reiseziel festgemacht: Tomar, Portugal. Raus aus dem Museum und zum Flughafen.



Portugal

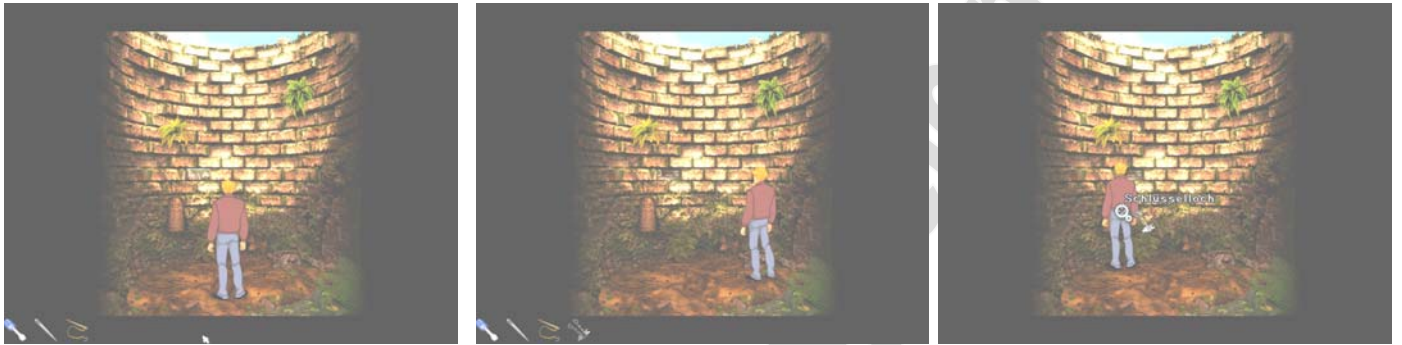
Portugal

Dort angekommen, siehst du links einen **Jungen**. Er ist ein Straßenkind, wie du bei einem Gespräch erfährst. Sprich nun den **Archäologen** am Brunnen an. Er weiß sehr viel über die Templer.

Du bekommst gesagt, dass die Templer am 10.10.2003 die Welt in ihrer Vergangenheit ändern wollen, wozu sie das Siegel brauchen. Nach dem Gespräch sprichst du den **Souvenirverkäufer** an. Du findest

heraus, dass er seine Uhr sucht und bietest dich an, sie zu suchen. Hol **die Uhr** vom Zisternenrand und gib sie ihm. Du erhältst einen **Schlüsselanhänger** in Form eines Ankers. Nimm nun noch den **Besenstiel** am Souvenirstand und nimm den **Bindfaden** aus der Tasche des Professors.

Sprich nun den **Jungen** an. Sag ihm, er solle den **Professor** ablenken. Dafür will er Schokolade. Geh zum **Souvenirverkäufer** und sprich ihn an. Er teilt dir mit, dass er nichts zu lesen hat. Gib ihm die Broschüre, die du im Musée Natrés mitgenommen hast. Kombiniere den Schlüsselanhänger mit dem Bindfaden und das Ergebnis mit dem Besenstiel. Angle dir damit **die Schokolade** vom Souvengtisch und gib sie dem Jungen. Dieser klaut dann die Tasche des Professors, der ihm daraufhin hinterher läuft.



Am Boden liegt ein **Schutthaufen**. Untersuche ihn. Dort ist nichts brauchbares drin, also untersuche den Baphomet in der Wand. Nun untersuche den **auffälligen Stein**, der ebenfalls in der Wand steckt. Bearbeite ihn mit dem Schraubenzieher und nimm **eine Schlüsselhälfte** heraus. Untersuche erneut den **Schutthaufen**. Du erhältst die **zweite Hälfte des Schlüssels**. Zerlege die Angel mit einem Rechtsklick darauf. Betrachte neben dem Baphomet den **Schlitz** genau, bis George dir mitteilt, dass es ein Schlüsselloch ist. Binde die beiden Schlüsselhälften mit dem Bindfaden zusammen.

Nun benutze den Schlüssel mit dem Schlüsselloch. Entnimm das **Siegel**. Guido und Flap tauchen auf. Flap erschießt den Professor. Nimm das Siegel und steck es in die Vertiefung auf der rechten Seite der Wand. Drücke die Leertaste, falls du das Loch nicht sofort siehst, denn du stehst unter Zeitdruck.



Zurück in Paris

Wieder in Nicos Apartment

George fährt zurück nach Paris. Dort erhältst du einen Brief von Nico, der die Nachricht enthält, dass du nach Peking kommen sollst. Also steige in den Flieger dorthin.

Im Flugzeug nach China

Stehe auf und unterhalte dich mit den **Passagieren**. Du bekommst mit, wie die Stewardess ein Getränk auf der Hose eines Passagiers verschüttet. Außerdem nimmst du **eine Dose Cola** vom Getränkewagen. Sprich den **alten Mann** in der 2. Reihe an, der seine Brille am Flughafen verloren hat und tue so, als wärst du der Kapitän (rechte Person). Das Gespräch ergibt keine Neuigkeiten.



Ein Rechtsklick auf den Getränkewagen ergibt die Information, dass der Getränkewagen eine Luke hat. Öffne die Cola. Das **Metallstück** bricht bei diesem Vorgang ab. Dieses können wir nun auf den Getränkewagen anwenden. Es ist zu dick. Wir gehen zu **Armando**, der ja sehr stark ist und fragen ihn, ob er das Metallstück nicht plätten könnte. Als wir ihm das Stück Metall gegeben haben, verlangt er nach etwas zu trinken. Gib ihm die Dose Cola. Armando merkt, dass er sich darauf gesetzt hat, und fragt dich, ob es dir nichts ausmachen würde, dass es nun etwas nach argentinischem Frühstück riecht. 😊

Das Ergebnis ist ein **ziemlich perfekt verbogenes Metallstück**. Wende das Metallstück auf die Luke an und entnimm alle **4 Getränke**. Gib dem alten Mann nun den Saft. Mische danach eine Flasche Alkohol in die Saftflasche und gib sie ihm erneut. Danach verlangt er noch eine Flasche. Dann kippt er bewusstlos um. In der Zeit kommt die Stewardess nach vorne. Wir können uns mit einem etwas durchgedrehten **Ernährungswissenschaftler** unterhalten, der in den hinteren Reihen sitzt. Nun wird unser eigentlicher Sitzplatz wieder frei und wir können uns setzen.

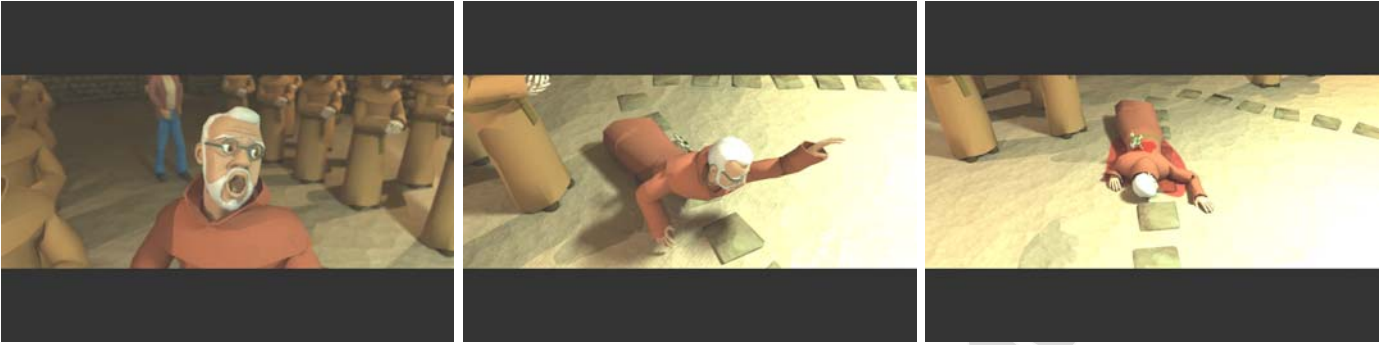


Die Stewardess bietet dir ein rosafarbenes Getränk an. Nach der Lehre des Ernährungsberaters nehmen wir es *nicht* an. Nun geht dein Sitznachbar mit dir in die Bordtoilette und redet mit dir. Du wirst über die ganze Geschichte aufgeklärt und erfährst dass Nico und Khan noch am Leben sind.

Nun muss die Zeremonie der Templer gesprengt werden. Dazu hat Monsieur Brai eine Menge C4 mitgebracht, die er dann an das Tor anbringen wird, während George den Lockvogel spielt. Sollte die Zeit um sein, muss Nico den Fernzünder betätigen.

China - Die Zeremonie

Dort angekommen, nimmst du erst einmal den Stein an dich, der auf dem Boden liegt. Bearbeite damit das Siegel. Du erhältst ein **Siegel mit einer scharfen Spitze**. Nun rede mit Arruda. Es stellt sich heraus, dass er der Big Boss ist, und dich nur als Mittel zum Zweck benutzt hat.



Sobald du wieder handeln kannst, wirfst du das Siegel auf Arruda. Dies war deine letzte Handlung. Genieße die Endsequenz.



ENDE

In jeder unserer Lösungen stecken Stunden, sogar Tage und nicht selten auch Wochen Arbeit. Daher freuen wir uns über jede Unterstützung. Jeder noch so kleine Betrag kann helfen unsere Seite aufrecht zu erhalten, damit wir euch weiterhin mit Informationen, Lösungen, Saves, etc versorgen können. Auch Briefmarken helfen uns schon weiter. Auf unserer Seite findet ihr unsere [Postanschrift](#).

<http://www.aellen.de>