

Baphomets Fluch Komplettlösung

Frankreich - Paris

Nach der Explosion finden wir rechts von uns, am Sockel neben der Laterne, eine Zeitung. Diese nehmen wir auf und gehen dann in Richtung Baustelle. Mit dem Inspektor geht es aber wieder zurück zum Café. Wir werden befragt und wählen während des Gespräches den Daumen nach oben und den Clown. Wir erhalten die Visitenkarte des Inspektors und verlassen das Café. Dort wartet bereits Nico. Wir sprechen mit ihm und gehen alle Gesprächsoptionen durch (alle Symbole die auftauchen anwählen). Über den Clown müssen wir zwei Mal sprechen, so bekommen wir Nicos Telefonnummer.

Nachdem Nico weg ist gehen wir wieder in Richtung Baustelle und geben dort dem Bauarbeiter die gefundene Zeitung. Wenn der Arbeiter weg ist, schauen wir im Zelt in die Metallkiste und nehmen das T-Förmige Ding mit. Wir gehen zurück zum Café und dort nach rechts durch den Torbogen. Mit dem Werkzeug öffnen wir den Kanaldeckel und steigen hinein. Unten im Kanal finden wir rechts die rote Nase des Clowns. Wir gehen weiter nach rechts hinten und finden ein Taschentuch. Den Stofffetzen am Gitter nehmen wir auch mit. Nun klettern wir die Leiter nach oben. Wir sprechen mit dem Mann über die beiden Männer und zeigen dem Mann die Visitenkarte des Inspektors. Anschliessend zeigen wir die Clown Nase, das Taschentuch und den Stofffetzen. Da er glaubt, dass wir der Inspektor von der Polizei sind, können wir ihn auf alles ansprechen. Wir unterhalten uns so lange mit ihm, bis wir alle Optionen durch haben. Wir erhalten so eine weitere Telefonnummer. Wenn wir fertig sind, beenden wir das Gespräch, und wir werden hinausbegleitet. Links neben dem weissen Zelt steht ein kleiner Koffer, den wir nehmen. Auf dem Briefumschlag wählen wir die Nummer oben von Nico. Wir erhalten Ihre Adresse und verlassen den Platz nach rechts. Auf der Karte klicken wir auf die Rue Jarry.

Auf der rechten Strassenseite sitzt eine Blumenverkäuferin, welche wir auf alle Themen ansprechen. Nach dem Gespräch gehen wir durch die mittlere Haustür. In Nicos Wohnung zeigen wir ihm die drei gefundenen Gegenstände: Nase, Taschentuch und Stofffetzen. Nun erhalten wir ein Foto von dem Attentäter. Nachdem wir über alle Themen, ausser dem Telefon, gesprochen haben, verlassen wir die Wohnung, gehen auf der Strasse nach links und fahren auf dem Stadtplan weiter zur Risée du Monde.

Mit dem Kostümverleiher gehen wir alle Themen durch inkl. der Materialien. Das Foto von Nico wählen wir so lange an, bis wir einen Namen erhalten. Wir beenden das Gespräch und bekommen als Geschenk einen Schocker. Wir verlassen den Laden und gehen zurück zum Café. Bei der Baustelle nutzen wir wieder das Telefon und rufen diesmal B. Todryk an. Wir befragen den Schneider über alle Themen und erfahren die Adresse eines Hotels, wenn wir den Namen Khan vom Kostümverleiher erhalten haben. Über die Karte gehen wir zum Hotel Ubu.

Wir betreten das Hotel und reden mit der Frau am Klavier über alle Themen, auch über das Foto im Inventar. Die Lady kennt den Mann. Wir können nun weiter mit ihr über ihn reden. Anschliessend gehen wir nach links zur Rezeption und versuchen den Schlüssel zu nehmen. Mit dem Portier sprechen wir über alle Themen, auch über den Schlüssel. Danach gehen wir zurück zu Lady Piermont, und sprechen mit ihr über den Schlüssel. Die Lady hilft uns. Sie lenkte den Portier an der Rezeption ab, so dass wir den Schlüssel nehmen können. Wir gehen die Treppe nach oben.

Wir öffnen das erste Zimmer mit dem Schlüssel, öffnen das Fenster und steigen auf den Sims. Wir gehen zum rechten Fenster, betreten das Zimmer und verlassen es sogleich durch die Tür. Nun durchsuchen wir die Hose auf dem Bett. Im Inventar schauen wir uns beides an. Jetzt verlassen wir das Zimmer und gehen nach unten. Wir sprechen wieder mit dem Portier und zeigen ihm die Karte. Jetzt bitten wir wieder Lady Piermont um Hilfe. Wir zeigen ihm die Karte und sie verhilft uns zum Inhalt des Safes. Wenn wir nun das Hotel verlassen, würden wir ermordet. Also gehen wir die Treppe nach oben. Betreten nochmals das erste Zimmer mit Hilfe des Schlüssels und steigen durch das Fenster auf den Sims. Hier schmeissen wir die Pergamentrolle, die aus dem Safe, in die Gasse. Jetzt verlassen wir das Hotel. Links gehen wir in die Gasse und nehmen die Schriftrolle auf.

Mit Nico sprechen wir wieder über alle Themen. Wenn wir alle Themen durch haben, bekommen wir die Adresse eines Museums. Wir gehen sogleich dorthin. Wir betreten das Museum und schauen uns den Dreibein in der Vitrine an. Wir erfahren, dass es aus Irland stammt. Wir gehen über den Standplan zum Flughafen und fliegen nach Lochmarne.

Irland - Lochmarne

Wir betreten das Pub und sprechen, am hinteren Ende des Tresens, O'Brien an. Wir sprechen mit ihm über fast alle Themen, sagen aber niemals dass wir Polizist oder Journalist sind! Wir erhalten erste Informationen über Professor Peagram und seine Ausgrabung. Jetzt verlassen wir das Lokal und sprechen auf der Strasse mit dem Jungen. Wir erfahren so etwas über ein Gespenst, einen Edelstein und einen Mann namens Fitzgerald, der bei den Ausgrabungen mitgewirkt hat. Wir betreten das Pub wieder und reden mit den niesenden Mann hinten am Tisch. Wir warten dann, bis er eine Drahtschlinge auf den Tisch legt. Wenn er dann niest nehmen wir die Schlinge. Nun sprechen wir mit dem Mann mit Brille der am Tisch sitzt. Auf dem Tresen liegt ein grünes Handtuch. Wir warten bis der Gast seinen Arm zum Trinken hebt, dann schnappen wir schnell das Handtuch. Dann sprechen wir nochmals mit dem Mann. Wir bestellen ihm noch ein Bier um mehr über Fitzgerald zu erfahren. Jetzt reden wir nochmals mit Fitzgerald. Wir gehen wieder nach draussen und reden mit dem Jungen. Wir kriegen wieder ein paar Informationen mehr. Im Lokal sprechen wir erneut mit Fitzgerald. Der Junge ruft uns nach draussen, wir folgen ihm. Wir erfahren den Unfallhergang. Wir sprechen noch mit dem Jungen und schauen uns dann den Kasten neben dem Eingang an. Wir drücken den Schalter, der abbricht. Nun sprechen wir in der Bar den Barkeeper auf ein Bier an. Wir erfahren, dass die Pumpe defekt ist und wir zeigen ihm die Gruber Electronics Karte. Erst reparieren wir die Spülmaschine und benutzen hierfür den Draht mit dem Stecker. Wir gehen nun in den Keller und betätigen den Hebel rechts an der Wand. Jetzt gehen wir auf die Strasse hoch und öffnen die Gitter im Boden. Nach einem kurzen Gespräch gehen wir zurück in den Keller und unter der Falltür finden wir Peagrams Edelstein.

Nach dem Gespräch mit dem Jungen öffnen wir den Wasserhahn. Danach benutzen wir das Handtuch mit dem Wasser. Wir schliessen den Hahn wieder, verlassen die Bar und gehen rechts den Weg nach oben. Hier treffen wir einen Bauern, Fitzgeralds Onkel. Wir unterhalten uns auch mit ihm über alle Themen, und er macht sich auf die Suche nach seinem Neffen. Nun benutzen wir den Heuhaufen um nach oben zu klettern. Oben stecken wir unser Werkzeug in die Mauer und klettern hoch. Zuerst gehen wir in Richtung der Leiter im Boden, die Ziege stösst uns um, sofort gehen wir zum Pflug links und ziehen daran. Die Ziege verfängt sich in diesem. Jetzt können wir die Leiter nach unten klettern. Wir nehmen etwas Gips aus der Tüte auf dem Tisch und schauen uns dann die Statue links neben der Tür am Boden an, sie fällt um. Wir richten Sie wieder auf, geben den Gips in die Löcher und benutzen das Handtuch um Wasser hinein zu geben. Wenn das Handtuch zu trocken ist, einfach im Keller der Bar wieder mit Wasser tränken. Wir nehmen den Abdruck aus dem Sand und stecken es in die Löcher links neben der Tür. Die Tür öffnet sich und wir betreten den Raum.

Frankreich - Paris

Wir sprechen über alle Themen mit Nico, danach verlassen wir das Apartment und gehen über den Stadtplan zur Polizei. Mit dem Sergeant sprechen wir über alle Themen und Material im Inventar. Wir erhalten die Adresse des Spitals. Ausserdem sprechen wir mit Inspektor Rosso auch über alle Punkte. Nach der Unterhaltung fahren wir zum Spital. Wir treten ein und sprechen mit der Dame am Empfang über alles. Wir geben uns aber nicht als Verwandte von Marquet aus! Wir zeigen ihr die ID-Karte. Jetzt sprechen wir noch über Schwester Grendel. Anschliessend gehen wir den linken Gang nach oben und treffen auf den Hausmeister, mit ihm unterhalten wir uns auch. Wenn alles durchgesprochen ist, ziehen wir links neben dem Wasserspender den Stecker aus der Wand. Sobald der Hausmeister weg ist, gehen wir durch die rote Tür neben der Bohnermaschine. Hier schnappen wir uns einen Arztkittel und ziehen ihn an. Durch den Durchgang hinten rechts gehen wir zurück in den Empfangsbereich und reden erst mit dem Arzt mit der Brille, und dann mit dem älteren Arzt, wir sprechen sie auf alles an. Der junge Arzt folgt uns nun, und wir gehen wieder über den linken Korridor nach oben, wir erhalten ein Blutdruckmessgerät. Beim Patienten befragen wir ihn über Marquet. Wir versuchen nun die Station nach rechts unten zu verlassen, worauf wir zurück gerufen werden. Nachdem wir den Blutdruck falsch gemessen haben, sprechen wir den jungen Arzt an und geben ihm das Messgerät. Wir sprechen dann noch über das Blutdruckmessgerät mit ihm, und geben ihm den Auftrag beim Patienten (Patient mittleres Symbol) zu messen. Wir gehen nun nach rechts und gehen durch die Tür in Marquets Zimmer. Wir fragen ihn über alles aus, bis wir rausgeworfen werden.

Wir sprechen wir mit Nico alles durch und gehen anschliessend zum Museum. Mit dem Wärter sprechen wir auch alles durch. Auch mit dem Mann an der Vitrine gehen wir alle Punkte durch. Jetzt warten wir bis der Wärter wegschaut resp. Richtung hinteren Teil des Museums läuft, und öffnen mit dem Hebel links am Fensterrahmen

das Fenster. Wenn der Wächter nun das Fenster schliesst, betreten wir rechts den Sarkophag. Den Sarkophag verlassen wir, sobald wir Geräusche hören. Wir drücken sofort den Totempfahl auf der rechten Seite.

Wir gehen wieder alle Themen mit Nico durch, verlassen anschliessend das Appartement und gehen zu Montfauçon. Mit dem Jongleur sprechen wir alles durch, ausser der roten Nase! Dann versuchen wir selbst zu jonglieren. Dann reden wir mit dem Wachtmeister links über alle Punkte, und zeigen ihm die rote Nase. Jetzt sprechen wir nochmals mit dem Jongleur. Wir versuchen nochmals zu jonglieren und erhalten so Ball. Wir öffnen nun den Kanaldeckel und klettern runter. Unten untersuchen wir die drei Türen auf der rechten Seite. Mit dem Werkzeug schlagen wir die rechte Tür ein, wir finden einen Hebel hinter der Tür. Wir ziehen zwei Mal am Hebel und drehen danach an der Kurbel des Krans auf dem Boot. Wir nehmen den Haken an der Kette und hängen diesen an der Tür ein. Jetzt ziehen wir den Haken am Kran zurück. Wir gehen durch die geöffnete Tür. Wenn wir nun gleich die Treppe runter gehen, sterben wir, also betrachten wir das Loch hinten in der Wand. Sobald wir wieder handeln können, schauen wir nochmals durch das Loch, wir sehen wie die Templer den Raum verlassen. Jetzt können wir die Treppe runter gehen. In der Mitte des Raumes stellen wir den Dreifuss und dann den Edelstein auf den Sockel.

Mit Nico unterhalten wir uns wieder über alle Themen und gehen anschliessend ins Museum. Wir unterhalten uns mit Lobineau über alles. Wir erhalten neue Informationen, auch über Spanien. Wir gehen nun zum Flughafen und fliegen nach Spanien.

Spanien - Villa de Vasconcellos

Bei der Villa gehen wir nach links bis zum Fenster, wo der Gartenschlauch raus kommt. Hier verwenden wir das Blutdruckmessgerät mit dem Schlauch. Sobald der Gärtner im Haus verschwindet, gehen wir auch nach links ins Gebäude und gleich nach rechts durch die offene blaue Tür. Wenn uns die Hunde zurückweisen verstecken wir uns hinter der Ritterrüstung im Eingangsbereich. Sobald der Gärtner zu den Hunden geht, gehen wir die Treppe nach oben. Wir unterhalten uns mit der alten Dame bis sie nichts mehr weiss. Wir werden in das Mausoleum geführt wo wir uns die Bibel genauer ansehen. Nachdem wir uns die Bibel zweimal angesehen haben, sprechen wir mit der Dame über alles, bis sie die Schachfiguren holen lässt.

Lopez kommt mit den Figuren und wir müssen nun ein Schachpuzzle lösen. Wir müssen die drei weissen Figuren in die richtige Reihenfolge bringen. Die Figuren können wir durch anwählen des Sockels aufnehmen. Die Reihenfolge:

Den König vom mittleren Feld eines nach unten in das vierte Feld setzen.

Das Pferd vom oberen Feld in das dritte mittlere Feld setzen.

Den Läufer vom untersten Feld in das oberste verschieben.



Frankreich - Paris

Wir sind wieder bei Nico. Nachdem wir uns wieder mit ihr über alles geredet haben, fliegen wir nach Syrien.

Syrien - Marib

Wir gehen nach rechts und die Treppe nach oben. Dem Teppichverkäufer geben wir das Streichholzbriefchen, und er gewährt uns Zugang zu einer weiteren Treppe. Wir versuchen die Toilette zu betreten, lesen dann das Schild und sprechen mit dem Mann auf dem Hocker um zu erfahren, was auf dem Bild steht. Wir gehen zurück auf die Strasse, rechts zu einem Kebab Mann. Als Schürze nutzt er die Fahne Englands. Wir schauen ihn an (rechts Maustaste) und erkennen die Klobürste. Auf der Strasse gehen wir ganz nach Links, sprechen den Jungen an und gehen alles durch, ganz Wichtig auch Arto! Wenn uns ein Geschäft angeboten wird, tauschen wir gegen den roten Ball. Den Handel gehen wir mit Daumen hoch ein. Wir erhalten einen Satz, welchen wir dem Kebab Mann sagen sollen. Dies machen wir sogleich. Der Satz heisst wohl etwas anderes, als dass man uns glauben machte, also flüchten wir. Wir gehen zurück zum Jungen und sprechen mit ihm, wir bekommen die Bürste. Wir gehen zurück zum Club. Der Teppich wird uns zur Seite geschoben, wenn wir ihn anwählen. Die Bürste geben wir dem Besitzer und bekommen den Toilettenschlüssel. Wir nutzen den Schlüssel um die Tür zu öffnen. Auf der Toilette öffnen wir den Handtuchhalter ebenfalls mit dem Schlüssel und nehmen das Handtuch heraus. Wir gehen zurück auf die Strasse und gehen wieder zum Jungen. Er sollte nun mit dem Ball spielen. Wir streicheln die Katze auf dem Tisch und betätigen danach den Klingelknopf. Die Katze hat bei ihrer Flucht eine Statue auf den Boden geworfen, welche wir aufnehmen. Im Inventar benutzen wir das Taschentuch mit der Schminke mit der Statue. Daraufhin sprechen wir den Touristen an und zeigen ihm die Statue, er kauft Sie uns ab. Wir sprechen uns noch aus, und gehen dann zu Ultar dem Taxifahrer. Wir sprechen ihn auf die Touristen an und erfahren etwas über einen Hügel. Wir reden weiter über den Hügel und bestätigen, dass wir dahin wollen. Die 50 Dollar bestätigen wir. Wir gehen nun zu Ultars Auto und sprechen ihn auf den Laster an. Da der Keilriemen gerissen ist, geben wir ihm das Handtuch.

Wir landen an einer Klippe. Von dem Baum an der Klippe brechen wir uns einen Ast ab. Im Inventar benutzen wir den Stock mit dem Rest des Handtuchs. Diese Konstruktion benutzen wir mit der runden Spalte rechts und klettern dann daran runter. Unten angekommen sehen wir weiter hinten ein rundes Loch im Felsen. Wir sehen uns dieses erst an und greifen dann rein. Wir gehen durch die nun offene Tür und finden die Leiche von Klausner. Wir untersuchen die Leiche und kommen so in den Besitz einer Linse. Erst schauen wir die Statue neben Klausner an, danach die Wandzeichnung links. Kahn schnappt uns und fragt uns aus. Wenn wir Kahn anlügen, sterben wir, also rücken wir mit der Wahrheit raus (Engel wählen). Wenn Kahn uns fragt, wie wir sterben wollen, antworten wir wie ein Mann (Gesicht Symbol). Wir geben Kahn mit dem Schocker die Hand. Sobald Kahn zu Boden geht, klicken wir schnell die linke Seite und springen nach unten in Ultars LKW. Auf keinen Fall die Waffe versuchen zu nehmen, in dem Falle werden wir getötet.

Frankreich - Paris

Wir sind wieder bei Nico. Sprechen erst alles durch und gehen dann in das Museum. Dort reden wir mit Lobineau und zeigen ihm den Kelch. Wir reisen nun nach Montfauçon. Wir sprechen mit dem Polizisten und erhalten ein paar interessante Informationen. Wir gehen in die Kirche, reden mit dem Pater über alles und geben ihm den Kelch aus dem Inventar. Wir überlassen ihm den Kelch und schauen uns in der Kirche um. Wir schauen uns rechts die Statue neben dem Pater genauer an. Mit rechter und linker Maustaste anwählen. Wir schauen die Schriftrolle genau an und geben danach die Linse hinein. Wir erhalten einen wichtigen Hinweis. Wir sprechen nochmals mit dem Pater und wir erfahren, dass ein Wappen auf dem Kelch ist. Wir reden wieder über alle Themen mit ihm. Nun gehen wir zum Sarg hinten, der links neben dem Fenster ist, und schauen ihn uns an. Wir gehen wieder in das Museum. Wir reden mit Lobineau über alle Informationen und erhalten eine Adresse eines Instituts. Wenn wir alles erfahren haben, gehen wir zu diesem Institut Site de Baphomet.

Wir reden erst mit dem Arbeiter. Nachdem wir wissen, was er so tut, gehen wir rechts durch das Gittertor in den Keller. Mit dem Wächter reden wir auch über alle Themen und versuchen danach die Tür rechts zu öffnen. Wir sprechen die Wache nun auf die Toilette an, bekommen den Schlüssel und gehen nun in die Toilette. Wir nehmen die Seife und benutzen im Inventar den Schlüssel mit der Seife. Den Abdruck füllen wir nun mit Gips und halten ihn unter den Wasserhahn. Wir schauen uns den Thermostatkasten links an der Wand über der Heizung an (rechte Maustaste), sprechen anschliessend mit dem Wärter über den Thermostat und geben ihm

auch den Schlüssel zurück. Jetzt drehen wir am Thermostat die Heizung ab. Wir verlassen den Keller und versuchen den Schlüssel beim Arbeiter im Farbeimer zu färben. Klappt nicht, also gehen wir zurück in den Keller, rufen Nico an und überreden Sie uns zu helfen. Wir gehen aus dem Keller und reden mit dem Arbeiter und teilen ihm mit, dass ihn ein Anruf erwartet. Jetzt können wir den Schlüssel färben. Wir gehen wieder zurück in den Keller und fragen den Wärter wieder nach dem Toilettenschlüssel. Wir gehen in die Toilette und tauschen im Inventar die Schlüssel aus. Damit verlassen wir die Toilette um den Schlüsselbund mit dem falschen Schlüssel dem Wärter zurückzugeben. Wir benutzen wieder das Telefon und bitten Nico nochmals um Hilfe. Wenn der Wärter mit dem Arbeiter spricht öffnen wir die versperrte Tür links mit dem Schlüssel. Im Raum schauen wir die Statue unten an. Anschliessend benutzen wir den Kelch mit der Zeichnung am Boden. Wieder reden wir mit Nico. Anschliessend fliegen wir nach Spanien.

Spanien - Villa de Vasconcellos

Wir reden mit dem Gärtner über alle Themen und zeigen ihm auch die rote Nase. Wir betreten nun das Haus, gehen nach oben und sprechen mit der Dame über alle Themen. Anschliessend gehen wir in das Mausoleum (mit der Lupe anwählen). Wir betreten das Mausoleum und schauen uns erst die linke Holzstange an (rechte Maustaste), dann das offene Fenster. Wir schliessen mit Hilfe der Stange das Fenster. Dann befestigen wir das Taschentuch aus dem Inventar an der Stange, zünden das Tuch an der Stange an einer Kerze an, und entzünden mit dieser die grosse Kerze im Kronleuchter oben. Die Kerze brennt ab und wir finden einen Schlüssel.

Wir nehmen die Bibel mit und gehen zu Lopez. Wir reden mit ihm über den gefundenen Schlüssel und die Bibel. Wir gehen zur Gräfin und reden mit ihr über den Schlüssel und die Bibel, wir erfahren etwas über einen Brunnen. Wir gehen in das Erdgeschoss und nehmen den Spiegel aus dem Abstellraum links. Wir gehen wieder zu Lopez und reden mit ihm über den Brunnen. Wir brauchen ein bestimmtes Holzstück um den Brunnen zu finden also schauen uns die Bäume hinten an, finden aber kein passenden Zweig. An der Stelle, wo der Schlauch aus dem Fenster kommt, ist ein weiterer Haselnussstrauch, hier werden wir fündig. Wir reden mit Lopez über die Wünschelrute und finden so den Brunnen.

Im Innern des Brunnens schauen wir uns den Steinlöwenkopf auf der rechten Seite genauer an. Wir erkennen einen Reisszahn. Diesen wählen wir an um in weiter zu lockern, und springen gleich nach Links, sonst sterben wir. Der Durchgang ist nun frei. Wir benutzen den Spiegel mit dem Brunnenschacht und öffnen danach die Türe mit dem Schlüssel aus dem Inventar. Wir betreten den Raum.

Frankreich - Paris

Wir berichten über unsere Erkenntnisse. Wir erfahren von Schottland und reisen unverzüglich nach Bannockburn.

Zug nach Bannockburn

Wir sprechen mit Nico und der Dame im Abteil. Anschliessend verlassen wir das Abteil und es erscheint ein Kontrolleur. Nach der Kontrolle verlassen wir das Abteil und gehen links, bis Flap, einer der Gangster aus dem Abteil, kommt. Wir gehen zurück in unser Abteil und stellen fest, dass Nico und die Dame weg sind. Wir gehen in das Abteil nebenan und reden mit dem Mann im schwarz-weissen Shirt über alle Themen. Wir öffnen hinten das Fenster und steigen auf das Dach.

Nicht nach Links gehen, sonst sterben wir! Wir gehen nach rechts auf den nächsten Wagen bis zur Aussenleiter. Diese klettern wir runter und steigen durch die Tür in den Wagen. Sobald wir handeln können ziehen wir die Notbremse. Wir reden nun mit Khan über alle Themen. Wir gehen durch die linke Tür, sprechen dann mit Nico, und gehen nun links aus dem Zug.

Schottland - Bannockburn

Wir sprechen mit Nico und betreten die Kirche. Im Vorraum schauen wir hinten den Haufen Schutt vier Mal an! Wir finden ein Zahnrad, eine Münze, eine Pfeife und eine Stiftkappe. Hinten am Rad drehen wir an der Kurbel und diese löst sich vom Gerät. Im vorderen Bereich des Gerätes können wir nun ein Zahnrad entnehmen.

Links von Nico ist ein Dämonenabbild. Wir benutzen beide Zahnräder, die Kappe und die Kurbel mit diesem, die Tür öffnet sich. Wir gehen hindurch und wir finden jede Menge Schwarzpulver, welches wir uns anschauen. Wir gehen durch den Gang hinten.

Wenn wir den Raum verlassen, erwartet uns Flap der Gangster aus dem Zug. Schnell wählen wir die Fackel an der Wand an, und wir werfen Sie in das Schwarzpulver.