

Baphomets Fluch 2.5

– Die Rückkehr der Tempelritter –

Mitspielende Personen

- alter Mann im Flugzeug nach China
- Apotheker in York
- Armando im Flugzeug nach China
- Professor Arruda, Archäologe in Portugal
- Barkeeper im Pub in York
- Bedienung im Café de la Chandelle Verte in Paris
- Bibilothekarin in der Bibliothek in York
- Brai im Flugzeug nach China
- Collard, Nicole, Reporterin der Zeitung La Liberte und Georges Freundin
- Eisverkäufer in Paris
- Empfangschef im Hotel Ubu in Paris
- Ernährungswissenschaftler im Flugzeug nach China
- Flap, ein Schläger der Neo-Templer
- Guido, ein Schläger der Neo-Templer
- Irvine, Arthur, Sohn eines Journalisten im Hotel Ubu in Paris
- Junge in Portugal
- Kellner am Montfaucon in Paris
- Lobineau, André, Wissenschaftler im Museum Crune in Paris
- Mike im Pub in York
- Neo-templer in China
- Obdachloser am Montfaucon in Paris
- 2 Passagiere im Flugzeug nach China
- 2 Passanten vor dem Café de la Chandelle Verte in Paris
- Priester am Montfaucon in Paris
- Souvenirverkäufer in Portugal
- Steven im Pub in York
- Stewardess im Flugzeug nach China
- Stobbart, George, die Hauptperson des Spiels
- Student in der Bibliothek in York
- Touristen am Montfaucon in Paris

Lösung

Paris

Nicoles Wohnung: Nach dem Vorspann spricht man mit Nicole, sie will aber nicht reden, sondern bitte einen, die Wohnung zu verlassen. Also verläßt man die Wohnung, geht die Treppe hinunter und auf die Straße. Dabei hört man noch unbeabsichtigt ein Telefonat mit.

Rue Jarry: Draußen geht man zu der Blumenverkäuferin und redet mit ihr über alle Themen. Am Ende des Gesprächs erhält man eine zusammengefaltete Zeitung von ihr. Im Inventar liest man mit der rechten Maustaste die Zeitung und erfährt so, daß das Café de la Chandelle Verte nach dem Bombenanschlag wieder öffnet. Sieht man sich die Zeitung noch einmal an, findet man darin einen Briefumschlag und in diesem 3 Euro. Danach verläßt man die Rue Jarry auf der linken Seite. Auf der erscheinenden Karte wählt man das Café de la Chandelle Verte aus.

Café de la Chandelle Verte: Man betritt das Cafe und redet mit der Bedienung. Anschließend setzt man sich auf den Stuhl hinten in der Bar. Kurz darauf betritt André das Lokal und man redet mit ihm. Man muß ihm sagen, daß der eigene Besuch in Paris mit Nico zu tun hat. Dabei erfährt man beunruhigende Dinge: Nicole soll den Pariser Bürgermeister ermordet haben sollen; mehr dazu könne man im Zeitungsarchiv der France Nationale finden.

Park Rouge: Zunächst geht man aber zum Park Rouge und dort zum Eismann. Bei dem bestellt man ein Eis und bezahlt mit den 3 Euro der Blumenverkäuferin. Das Eis schmeckt allerdings nicht und so steckt man es ein. Dann geht man zur France Nationale.

France Nationale: Durch den eigentlichen Eingang kommt man nicht hinein. Weiter links sieht man aber eine Kellertür, also versucht man es hier. Die Tür ist aber durch ein Vorhängeschloß gesichert. Im Moment kommt man hier nicht weiter, also geht man erst einmal wieder in Nicoles Wohnung (über die Rue Jarry).

Nicoles Wohnung: Da Nicole nicht da ist, sieht man sich ein wenig um. Man beginnt mit der Handtasche und schaut insgesamt dreimal hinein: so findet man eine Schere, eine Haarnadel und einen lilafarbenen Slip. Unter dem Tisch findet man einen Notizzettel, einen zweiten kann man sich vom Pinnbrett nehmen. Im Inventar fügt man diese zusammen. Vom Bett holt man sich noch den Pulli, aus dem Regal den Schraubenzieher und hört dann den Anrufbeantworter ab. Der Anrufer hat Nicol aufgefordert, zum Brunnen zu kommen. Mehr kann man hier im Moment nicht machen.

France Nationale: Also geht man erst einmal zurück zur France Nationale und dort zur Kellertür. Im Inventar bearbeitet man die Haarnadel mit der rechten Maustaste und erhält so einen Dietrich. Mit dem kann man das Vorhängeschloß knacken. George will aber immer noch nicht hineingehen, weil es stockduster ist. Man geht daher weiter in Richtung ...

Montfaucon: Hier geht man erst nach rechts Richtung Brunnen und dann hinten die Treppen hoch. Mit dem Obdachlosen redet man über seine Taschenlampe. Die will er aber nur gegen einen Slip eintauschen. Also gibt man ihm Nicos Slip und bekommt die Taschenlampe. Allerdings sind die Batterien leer. Man geht die Treppen wieder nach unten und zu dem Stromkasten. Diesen öffnet man mit Hilfe des Schraubenziehers und holt sich die Batterien mit Hilfe des Pullis heraus. Anschließend setzt man die Batterien und die Taschenlampe ein und geht dann wieder zur ...

France Nationale: Da die Kellertür schon offen ist, kann man nun einfach in den Keller hintersteigen. In dem großen Aktenschränk sieht man sich das zweite Fach von unten in der zweiten Spalte von rechts genauer an, hier findet George einen Artikel, der ihn interessiert. Kaum hat man den Artikel gelesen, schmeißt ein Unbekannter einen Molotow-Cocktail in den Archivraum und es fängt sofort an zu brennen. Nun muß man sich beeilen, sonst stirbt man. Mit dem Schraubenzieher löst man den Feuerlöscher von der Wand und löscht damit das Feuer. Anschließend geht man wieder in Nicos Wohnung.

Nicoles Wohnung: Hier versucht man den PC zu benutzen, der ist aber Passwort-gesichert. Wenn man den zusammengestellten Notizzettel aus dem Inventar mit dem PC benutzt, hat man das Passwort gefunden und kann Nicos PC ein weiteres Mal anklicken. Darauf findet man Hinweise, daß Nico sich mit einem Journalisten namens Ferdinand Irvine im Hotel Ubu treffen wollte. Also geht es dorthin.

Hotel Ubu: Vor dem Hotel wird man von Flap und Guido abgefangen, mit denen man sich trotz der Waffe in Flaps Hand ausgiebtig unterhalten sollte. Wenn das Gespräch vorbei ist, muß man aber sofort ins Hotel flüchten, sonst ist man tot.

Im Hotel redet man mit dem kleinen Jungen. Er ist der Sohn von Irvine. Dann geht man die Treppe nach oben und findet vor der mittleren Tür auf der rechten Seite eine Zimmerreservierung des Journalisten; die Tür kann man aber nicht öffnen. Also geht man wieder nach unten und spricht mit dem Rezeptionisten und zeigt anschließend dem Jungen die Reservierung. Der geht dann nach vorne an die Rezeption, um „Vater und Sohn zu spielen“. Vom Empfangschef bekommt man dann den Zimmerschlüssel. Mit dem kann man nun oben das mittlere Zimmer auf der rechten Seite betreten.

Im Zimmer sieht man sich den Aktenkoffer genauer an. So sieht man Fotos vom Attentat, auf denen Nico zu sehen ist. Weitere Fotos zeigen Nico und Templer. Mehr gibt es hier aber nicht zu tun, also geht man wieder.

Nicoles Wohnung: Leider ist der Weg zu Nicos Wohnung zur Zeit durch den traditionellen Eröffnungsmarsch des Pariser Stadtmarktes blockiert. Um doch noch in die Rue Jarry zu kommen, piekst man mit der Schere in den Luftballon des kleinen Jungen. Dadurch wird der Weg in eine Gasse frei.

Diese betritt man und kommt kurze Zeit später an eine Abzweigung. Nach rechts geht es zum Umzug zurück, und links verwehrt ein bissiger Hund den Weg. Wenn man dem Hund allerdings das Eis gibt, gibt er Ruhe und man kann an ihm vorbei nach links in die Rue Jarry und in Nicos Wohnung gehen.

Diesmal ist Nico da und man redet ausführlich mit ihr. So erfährt man von Jimmy McLaugh, von dem man mehr über den Neo-Templer-Orden erfahren kann. Er wohnt in York, also geht es dorthin.

York

Bibliothek: Zunächst geht man in die Bibliothek und redet mit der Bibliothekarin. Gerne würde man einmal ihren Computer benutzen, aber das erlaubt sie nicht. Wenn Sie fragt, ob man die beschriebene Person ist, ist es egal, welche Antwort man wählt. Die Treppe traut George sich nicht hinunter. Weiter rechts trifft man einen Studenten, mit dem man sich unterhält. So erfährt man, daß man im Keller den Computer der Bibliothekarin stören kann und sie dann ihren Arbeitsplatz verläßt. Er hat auch eine genaue Wegbeschreibung für den Keller, und man kann nun bei der Bibliothekarin die Treppe hinunter gehen.

Im Keller nimmt man sich das Trikot aus dem Regal und liest sich auch die Notiz durch, die man im Regal findet. Dann geht man zum Stromkasten und öffnet ihm mit dem Schraubenzieher. Nur drei der Schalter dürfen gedrückt werden, und auf diese bezieht sich das Rätsel auf der Notiz. Die letzten beiden Schalter addiert sollen 7 ergeben, dass kann man nur mit den Schaltern 4+3 oder 2+5 erreichen. Die der letzte Schalter eine ungerade Nummer haben soll, kommt nur die Kombination von 2 und 5 in Frage. Und da die Schalter in aufsteigender Reihenfolge gedrückt werden müssen, bleibt vor der 2 nur noch die 1: Die richtige Reihenfolge, in der man die Schalter drücken muß ist also: 1 + 2 + 5.

Die Bibliothekarin hat nun wie erwartet ihren Arbeitsplatz verlassen und man kann an ihren Rechner ran. Man sucht im Karteikasten die Adresse von Jimmy McLaugh, wird fündig und fährt dorthin.

3435 Rangersfield: Dort angekommen klingelt man und wird dann vor das Zimmer von Jimmy McLaugh geführt. Durch die Tür hört man ein recht unerfreuliches Gespräch zwischen dem Professor und André. Man wird dann auch entdeckt, versucht noch zu fliehen, wird aber in einen dunklen Raum gesperrt. In der „Zelle“ trifft man auf Kahn.

Flughafen: Die Steuerung wechselt nun zu Nicole am Flughafen. Man benutzt das Wandtelefon, um sich mit Professor Jimmy McLaugh zu verabreden. Genau in diesem Moment sperrt die Polizei den Flughafen ab. Man redet mit dem Polizisten hinten, der einen aber ohne Ausweis nicht durchlassen will. Dann versucht man, bei dem zweiten Polizisten links durch die Tür zu kommen und bittet ihn anschließend, einem die Handtasche aus dem Lager hinter ihm zu holen. Das macht er zwar, er kommt aber unverrichteter Dinge wieder. Also geht man zu dem Ehepaar und bittet sie, den Polizisten abzulenken. So kann man selbst in das Lager gehen und nachsehen.

Darin findet man ein Handtuch auf einer Bank und einen Ausweis auf dem Tisch. Mehr gibt es hier nicht zu tun, also geht man wieder. Dabei muß man allerdings feststellen, daß der Polizist die Tür inzwischen

von außen abgeschlossen hat. Mit dem Schlüssel von der Bank kann man aber wieder aufschließen.

Nun geht man zum anderen Polizisten, gibt ihm den Ausweis und kann den Flughafen verlassen.

Museum History: Durch den Haupteingang kann man das Museum nicht betreten, also geht man rechts in die Gasse, legt das Handtuch auf die Pfütze vor dem offenen Fenster und klettert dann ohne Spuren zu hinterlassen hinein. Man spricht mit der Gruppenleiterin, die Nico dann zu Jimmy McLaughs Haus bringt.

3435 Rangersfield: Leider sind schon alle weg, nur noch George ist im Keller eingesperrt. Das bemerkt man, wenn man sich das Kellerfenster links von der Haustür ansieht. Man nimmt sich den Gartenschlauch von der Wiese und den Schraubenzieher von der Kiste links vom Haus. Dann befestigt man den Gartenschlauch hinten am LKW und befestigt ihn mit dem Schraubenzieher. Dann steigt man in den LKW und fährt los und befreit so George und Kahn. Auf der Flucht vor den Neo-Templern geht es dann mit einer U-Bahn weiter.

U-Bahn: Während der Zugfahrt entgelst die U-Bahn plötzlich und Nico und Kahn sind verschwunden, als man sich wieder aufgerappelt hat. Man redet mit dem blinden Mädchen Miranda, deren Blindenhund beim Entgleisen entlaufen ist. Natürlich will man ihn ihr zurückbringen. Weiter rechts hebt man eine Hundemarke auf. Noch weiter links findet man den Hund. Wenn man ihn zweimal untersucht, bekommt man eine Hundepfeife. Nun untersucht man noch das verdächtige Objekt unter einer der Sitzbänke. Es stellt sich als Bombe heraus. Mit der Hundemarke löst man sie und steckt sie ein. Nun wendet man die Hundepfeife solange auf den Hund an, bis George Miranda anspricht (immer weiter nach rechts locken). Danach untersucht man die Zugtür und den Spalt. Man versucht, die Bombe hineinzustecken, dafür ist der Spalt aber leider zu klein. Man geht nun wieder ganz nach links und redet mit dem alten Mann, der auf dem Boden liegt (auch, wenn man das vorher schon erfolglos gemacht haben sollte). Auf die Frage nach Nico und Kahn reagiert er recht komisch und stirbt dann. Man untersucht ihn und findet so einen Brief. Bei einer zweiten Untersuchung der Leiche findet man einen Klebestreifen, den man im Inventar mit der Bombe kombiniert. So kann man sie an dem Spalt in der Tür befestigen. Man leiht sich dann die Hundepfeife von Miranda und wendet sie auf den Hund an, um sich zu befreien.

Pub: Wieder draußen steht man auf einer Kreuzung und geht rechts in den Pub. Dort redet man mit dem Barkeeper über alle Themen. Auch nach einem Zimmer fragt man ihn und bekommt einen Zimmerschlüssel. Man geht nach oben und versucht, das erste Zimmer auf der rechten Seite aufzuschließen, aber ohne Erfolg. Also geht man wieder nach unten, um das zu klären, aber der Wirt ist gegangen. Man nimmt sich vom Tresen die Nadel und die Seife. Dann redet man mit den beiden Typen am Tisch. Sie wissen, wie man das Zimmer aufschließen kann, sie wollen aber nur dann helfen, wenn man sie im Armdrücken besiegt. Das kann man ruhig einmal versuchen, aber ohne Tricks kann man hier nicht gewinnen.

Apotheke: Man verläßt den Pub und geht nach hinten links in die Apotheke. Dort sieht man sich mit der rechten Maustaste die Flaschen an. Man fragt den Apotheker nach einem Fläschchen Abführmittel, das er aber nicht herausrücken will, wenn man ihm nicht sie Symptome beschreibt. Man liest sich daher die Zeitung im Inventar genauer durch (rechte Maustaste), denn darin sind die Symptome aufgezählt. Also wendet man die Zeitung auf den Apotheker an und man bekommt das Abführmittel.

Pub: Wieder im Pub wendet man das Abführmittel auf die beiden Kerle an. Diese verschwinden dann auf die Toilette und man kann den Tisch für das nächste Armdrücken vorbereiten. Man nimmt das Glas und verschüttet es auf dem Tisch. Mit der Hundemarke zerschneidet man die Seife und reibt damit den Tisch ein. Dann geht man die Treppe nach oben, wartet kurz und geht wieder nach unten. Die beiden sitzen wieder am Tisch und man fragt nach einer weiteren Runde Armdrücken. Diesmal gewinnt man natürlich und kann endlich das Zimmer mit dem Schlüssel betreten.

Paris

Park: Man will nun ins Museum Crune, weil man glaubt, daß die Ausstellung dort ist. Leider verirrt man sich und trifft in einem Park auf den Irren Dr. Blackter, dem man alle Fragen wahrheitsgemäß beantworten muß, wenn man den Weg zum Museum erklärt bekommen möchte. Die Wegbeschreibung hilft allerdings am Ende nichts, denn das Museum hat geschlossen.

Café de la Chandelle Verte: Vor dem Café unterhalten sich zwei Passanten, die man aber noch nicht

ansprechen kann. Zuhören sollte man dennoch schon einmal. Auf der Notiz an der Laterne direkt rechts neben dem Passanten findet man einen Hinweis auf einen Priester, den man anschließend besuchen will.

Montfaucon: In Montfaucon geht man nach rechts in die Kirche hinein und findet dort auch den Priester. Man spricht ihn darauf an, ob er wisse, was Baphomet auf Französisch heiße. Leider kann er nicht direkt helfen, er weiß aber, daß es irgendwo in der Kirche geschrieben stehe. Man untersucht die große Fensterscheibe und erkennt unter dem Baphomet-Schriftzug etwas klein Geschriebenes, das man aber nicht entziffern kann (2x ansehen). Man verläßt die Kirche wieder und sieht bei den Touristen vor dem Brunnen eine Lupe liegen. Solange die Touristen da sind, kann man sich diese nicht nehmen, also wartet man und genehmigt sich weiter links in den Cafe einen Kaffee (vorher auf einen Stuhl setzen, dann kommt der Kellner). Sobald man den ausgetrunken und bezahlt hat, sind die Touristen weg und man kann sich die vergessene Lupe nehmen. Damit kann man in der Kirche den kleinen Schriftzug lesen und findet das Wort Soué.

Café de la Chandelle Verte: Es geht zurück zum Cafe, wo man den Passanten mit dem Wort Soué weiterhilft (mehrfach ansprechen). Im Gegenzug verraten sie, daß man das Museum Natrés sucht, also geht es dahin.

Museum Natrés: Die beiden Kassierer sehen sich ein Fußballspiel im Fernsehen an und sind daher recht unaufmerksam. Wenn der stehende gerade nach rechts blickt, geht man weiter nach rechts am Kasenhäuschen vorbei, den kurze Zeit später blickt er wieder gebannt auf den Flimmerkasten und bemerkt nicht, daß man sich vorbeigeschlichen hat; oder man redet einfach mit beiden und geht dann einfach durch. Im nächsten Raum hindert einem ein Wachmann daran, weiter zu kommen. Man redet ausführlich mit ihm, er will einen aber nicht durchlassen. Wenn es nichts mehr zu besprechen gibt, kommt man mit einer List dennoch weiter. Man spricht ihn erneut an, und diesmal läuft er zum Fernseher und der Weg ist frei. Man geht nach links in den nächsten Raum, nimmt sich eine Broschüre und liest eine Infotafel und kennt damit das nächste Ziel: Tomar in Protugal.

Portugal

Dort angekommen spricht man mit dem Jungen. Anschließend spricht man ausführlich mit dem Archäologen Arruda am Brunnen. Danach redet man auch mit dem Souvenirverkäufer. Er sucht seine Uhr, und die will man ihm wiederbeschaffen. Man geht zum Brunnen zurück und findet sie auf dem gemauerten Rand. Nachdem man sie dem Souvenirverkäufer gegeben hat, erhält man einen Schlüsselanhänger in Form eines Ankers. Den Besenstiel am Souvenirstand kann man einfach einstecken, ebenso den Bindfaden aus der Tasche des Archäologen. Da der Professor einen nicht in den Brunnen lassen will, gilt es nun, ihn abzulenken. Dazu redet man erneut mit dem Jungen. Er fordert aber vorher etwas Schokolade. Also geht man erneut zum Souvenirhändler, der seine Schokolade aber nicht herausgeben will. Etwas zu lesen hätte er aber gerne. Also gibt man ihm die Broschüre aus dem Museum Natrés. Die Schokolade kann man sich aber immer noch nicht nehmen, weil der eigene Schatten einen beim Klauen verrät. Also kombiniert man im Inventar den Besenstiel mit dem Bindfaden und das Konstrukt mit der Schlüsselanhänger, um eine Angel zu erhalten. Mit dem holt man sich die Schokolade und gibt sie dem Jungen. Der klaut darauf die Tasche des Professors und man kann in den Brunnen steigen,

Man betrachtet den auffälligen Stein in der Wand und bearbeitet ihn mit dem Schraubenzieher. So kommt man an eine Schlüsselhälfte. Nun untersucht man den Schutthaufen und findet darin die zweite Schlüsselhälfte. Im Inventar zerlegt man die Angel mit einem Rechtsklick und bindet die beiden Schlüsselhälften mit dem Bindfaden zusammen. Dann betrachtet man den Schlitz neben dem Baphomet genauer und erkennt, daß es sich um ein Schlüsselloch handelt. Man steckt den Schlüssel in das Schlüsselloch und nimmt sich dann das Siegel. Nun tauchen Flap und Guido auf, erschießen den Professor und wollen das gleiche mit George machen. Um zu entkommen, steckt man das Siegel in die Vertiefung auf der rechten Seite und flüchtet durch den unterirdischen Gang.

Paris

Nicoles Wohnung: Wieder zurück in Paris erhält man von Nico eine Brief auf dem Tisch, daß man nach Peking kommen soll, also geht es direkt wieder in den Flieger.

Im Flugzeug nach China

Das es im Flugzeug langweilig ist, steht man auf und redet mit den Passagieren (links in der dritten Reihe und rechts in der zweiten). Vom Getränkewagen nimmt man sich eine Dose Cola und redet dann mit dem alten Mann auf der rechten Seite. Man gibt dabei vor, der Steward zu sein (rechter Kopf) und erfährt so, daß er gerne etwas Saft hätte. Im Inventar versucht man nun die Cola-Dose zu öffnen, dabei bricht das Metallstück ab. Man untersucht noch einmal den Getränkewagen und erkennt so, daß er eine Luke hat. Diese versucht man mit dem Metallstück zu öffnen, aber es ist zu dick. also läßt man es sich von Armando (auf der linken Seite) plätten, dafür muß man ihm aber die Cola geben. Mit dem ziemlich perfekt verbogenen Metallstück kann man nun die Luke im Getränkewagen öffnen und sich alle 4 Getränke nehmen. Man gibt den Saft dem alten Mann, schüttet danach eine Flasche Alkohol in die Saftflasche und bedient ihn erneut (wieder mit ihm reden). Der alte Mann verlangt dann nach einer weiteren Flasche (wieder Alkohol in die Saftflasche schütten) und schläft dann ein. In der Zwischenzeit hat die Stewardess den Weg nach hinten frei gemacht und man kann mit dem Ernährungswissenschaftler reden. Anschließend setzt man sich wieder auf seinen Platz. Das rosafarbene Getränk, das die Stewardess anbietet, nimmt man natürlich nach der Beratung des Ernährungswissenschaftlers nicht an. Der Sitznachbar, von dem man den vergifteten Drink bekommen hätte, schläft dann ein und es fallen ihm eine Geldbörse und einige Münzen heraus. Beides nimmt man an sich und untersucht die Brieftasche zweimal. Anschließend kommt es zu einem aufklärenden Gespräch mit dem Sitznachbarn Brai auf der Toilette. Es gilt nun, die Zeremonie der Neo-Templer zu verhindern.

China

In China nagekommen nimmt man sich den Stein vom Boden und bearbeitet damit das Siegel. Anschließend redet man mit Arruda. Sobald man wieder handeln kann, wirft man das Siegel auf Arruda und kann die Endsequence ansehen.