

Baphomets Fluch 2.5 – Rückkehr der Tempelritter – Komplettlösung

von [Kerstin Häntsch](#)

gespielt von Uwe Häntsch

George kommt nach Paris, weil er ein Telegramm erhalten hat. Er trifft Nico in ihrer Wohnung. Sie will George aber nichts zu dem Telegramm erklären. George steht vor Nicos Wohnung und muss nun selber herausfinden was los ist. Da der Held in diesem Spiel auch mal sterben kann, sollte man das Speichern nicht vergessen. Wenn George einen Ort verlässt, dann erscheint eine Karte. Auf der Karte sind dann die Orte zu sehen, an die George gehen kann. Es werden mit der Zeit immer mehr Orte. Einfach den Ort auf der Karte anklicken und schon ist George dort.

Paris :

Rue Jarry:

- George geht die Treppe nach unten und verlässt das Haus
- er hört noch wie Nico mit jemandem spricht
- vor dem Haus zum Blumenstand gehen
- **mit der Frau vom Blumenstand sprechen** (Wetter, Nico, Park Rouge, Blumenfrau, lange Reise)
- George bekommt **ein Stück Zeitung**
- **die Zeitung im Inventar ansehen und benutzen (2x)**
- ein Umschlag kommt zum Vorschein
- **im Umschlag sind 3 Euro**
- nach links gehen
- es erscheint eine Karte mit allen möglichen Zielen zu denen George gehen könnte
- den Park Rouge anklicken

Park Rouge:

- hier steht der Eiswagen
- **an das Fenster klopfen**
- der Eismann erscheint
- mit dem Eismann sprechen und ein Eis für 3 Euro kaufen
- **dem Eismann die 3 Euro geben**
- **George hat nun ein Eis**

Rue Jarry:

- George geht in Nicos Wohnung
- **den Schraubenzieher vom Regal nehmen**
- den **Zettel aufheben, der auf dem Boden liegt**
- den Zettel ansehen
- es steht „MET“ darauf
- **die Handtasche ansehen und dreimal was aus der Handtasche nehmen**
- George hat jetzt **eine Schere, eine Haarnadel und einen lila Slip**

- den Anrufbeantworter ansehen
- die Pinnwand ansehen
- **da hängt ein Zettel auf dem steht „BAPHO“**
- George nimmt den Zettel und setzt ihn im Inventar mit dem anderen Zettel zusammen
- **es ergibt sich das Wort „Baphomet“**
- das ist das Passwort für den Computer
- **den Computer benutzen** (Zettel mit Wort Baphomet mit dem PC benutzen)
- **den Pullover nehmen, der auf dem Bett liegt**
- die Wohnung verlassen
- auf der Straße nach links gehen
- auf der Karte das Cafe anklicken

Cafe de la Chandelle Verte:

- die Litfasssäule 2x ansehen
- in das Cafe gehen
- **mit der Kellnerin sprechen**
- die Bar ansehen
- den Stuhl benutzen
- **George setzt sich hin und Andre kommt**
- sie unterhalten sich (Andre fragt George ob er wegen Nico da ist; mit Ja antworten)
- George fragt ob etwas in der Zeitung stand und Andre meint da müsste er im Archiv nachsehen
- das Cafe verlassen

France Nationale:

- die Eingangstür ansehen
- da hängt ein Zettel
- **den Zettel lesen**
- die Kellertür ansehen
- **im Inventar die Haarnadel benutzen (biegen)**
- **die Haarnadel mit der Kellertür benutzen**
- die Kellertür ist offen
- George will aber nicht in den Keller gehen, weil es dort zu dunkel ist und er erst eine Taschenlampe braucht

Rue Jarry:

- George geht in Nicos Wohnung
- er hört ihren Anrufbeantworter ab
- nun ist auf der Karte Mountfacon eingezeichnet

Mountfacon:

- das Cafe ansehen
- den Kanaldeckel ansehen
- den Brunnen und den Stromkasten ansehen
- **die Treppe links von den Galgen nach oben gehen**
- hier sitzt ein Obdachloser, der eine Taschenlampe hat
- **George spricht mit dem Obdachlosen**

- er fragt nach der Taschenlampe
- der Obdachlose würde sie George für einen Slip geben
- **George gibt dem Obdachlosen den lila Slip und bekommt dafür die Taschenlampe**
- die Batterien sind aber fast alle
- die Treppe wieder nach unten gehen
- zum Stromkasten gehen
- **den Schraubenzieher mit dem Stromkasten benutzen**
- im Stromkasten sind Batterien
- **den Pullover mit den Batterien benutzen**
- **die Batterien mit der Taschenlampe benutzen**

France Nationale:

- zur Kellertür gehen
- **in den Keller gehen**
- das Regal mit den Zeitungen ansehen
- dann das Fach ansehen
- George findet eine Zeitung mit einem ausführlichen Artikel
- kaum hat George den Artikel gelesen, da brennt es im Keller
- **den Feuerlöscher links vom Eingang nehmen**
- er klemmt
- **den Schraubenzieher mit dem Feuerlöscher benutzen**
- **den Feuerlöscher benutzen und das Feuer löschen** (Feuerlöscher mit Feuer benutzen)
- George hat eine Zeitung im Inventar
- **die Zeitung ansehen**

Rue Jarry:

- in Nicos Wohnung gehen
- **den Computer benutzen**
- George findet etwas über einen Journalisten Irvine, der im Hotel Ubu sein soll
- die Wohnung verlassen

Hotel Ubu:

- ins Hotel gehen
- da kommen Flap und Guido (sie tragen Waffen)
- George unterhält sich mit den beiden und verschwindet nach dem Gespräch schnell im Hotel (eine Gruppe Leute kommt gerade aus dem Hotel und das nutzt George)
- **mit dem Jungen sprechen**
- es ist der Sohn von Irvine
- zur Rezeption gehen
- **mit dem Empfangschef sprechen** (nach Zimmer fragen)
- die Treppe nach oben gehen
- die mittlere Tür ansehen
- da liegt ein Zettel
- **den Zettel nehmen und ansehen**
- es ist die Zimmerreservierung
- wieder nach unten gehen

- **die Zimmerreservierung mit dem Jungen benutzen** (sie wollen Vater und Sohn spielen)
- zur Rezeption gehen
- **dem Empfangschef die Zimmerreservierung geben**
- George **bekommt den Zimmerschlüssel**
- die Treppe nach oben gehen
- **den Schlüssel mit der mittleren Tür benutzen**
- ins Zimmer gehen
- **den Aktenkoffer ansehen**
- die Fotos ansehen
- das Hotel verlassen

Rue Jarry:

- hier findet gerade ein Umzug statt und George kommt nicht weiter
- vor dem abzweigenden Weg stehen Leute
- **mit den Zuschauern sprechen**
- bei den Zuschauern steht ein Junge mit einem Ballon
- **die Schere mit dem Ballon benutzen**
- die Mutter des Jungen holt einen neuen Ballon und George kann den Weg entlang gehen
- da kommt ein Hund
- **das Eis mit dem Hund benutzen und an dem Hund vorbei gehen**
- George geht zu Nico in die Wohnung
- **Nico erzählt George ihre Geschichte**
- Nicos Wohnung und das Haus verlassen
- auf der Straße nach links gehen
- auf der Karte den roten Pfeil oben rechts anklicken (ist der Flughafen)
- George fliegt nach York

York:

Bibliothek:

- zur städtischen Bibliothek gehen
- **mit der Bibliothekarin sprechen** (bei der Frage von ihr als Antwort den Engel anklicken)
- die Bücherwand ansehen
- **mit dem Studenten sprechen (Bibliothekarin, Keller)**
- nach vorn gehen
- bei dem Regal liegt ein roter Ball
- **den Ball nehmen**
- **die Treppe nach unten in den Keller gehen**
- das **Fußballtrikot nehmen** (liegt im Regal)
- den **Elektrokasten öffnen**
- er klemmt
- den **Schraubenzieher mit dem Elektrokasten benutzen**
- **Elektrokasten benutzen**
- er ist offen
- die Notiz lesen
- **die Schalter 1, 2 und 5 (von links nach rechts nummeriert; obere Reihe) benutzen**

- die Bibliothekarin verlässt ihren Platz
- den **Karteikasten ansehen und benutzen**
- George findet die gesuchte Adresse
- die Bibliothek verlassen

3435 Rangersfield:

- das Haus ansehen
- **die Klingel benutzen**
- George sagt das er mit Mr. Mc Laugh verabredet ist
- die Tür rechts am Ende vom Gang benutzen
- George hört ein Gespräch mit
- Andre kommt aus dem Zimmer
- **George verlässt das Haus**
- er wird aber von der Wache geschnappt und in den Keller gesperrt
- im Keller gibt es einen Mitgefangenen
- mit dem Gefangenen reden

Flughafen (Nico):

- Nico hat sich Sorgen um George gemacht und ist ihm nach York gefolgt (mit der Maustaste klicken, damit der Text auf dem Bildschirm weiter geht)
- sie ist gerade auf dem Flughafen angekommen
- **das Telefon benutzen**
- Nico ruft Mr. Mc Laugh an
- der Flughafen wird gesperrt und niemand darf den Flughafen verlassen
- **mit dem Polizisten am Ausgang sprechen** (Nico braucht einen Mitarbeiterausweis um das Gebäude verlassen zu können)
- **mit dem Ehepaar (Duan und Pearl) sprechen**
- **mit dem Polizisten sprechen, der vor der Tür mit der Aufschrift „Nur für Personal“ steht**
- versuchen durch die Tür zu gehen
- Nico bringt den Polizisten zwar dazu in den Raum zu gehen und nach ihrer Handtasche zu suchen, aber das hilft ihr nicht weiter
- **mit dem Ehepaar sprechen** (fragen ob sie den Polizisten ablenken können)
- das tun sie und während der Polizist abgelenkt ist, geht Nico in den Raum
- **den Mitarbeiterpass nehmen** (liegt auf dem Tisch)
- **das Handtuch nehmen** (liegt auf der Bank)
- **den Schlüssel nehmen** (liegt auf der Bank)
- **den Schlüssel mit der Tür benutzen**
- den Raum verlassen
- **dem Polizisten am Ausgang den Mitarbeiterpass geben**
- Nico kann den Flughafen verlassen
- sie kommt zum Museum

Museum History (Nico):

- leider kommt Nico nicht durch die Eingangstür
- links neben dem Museum nach hinten gehen

- hier steht ein Fenster offen
- vor dem Fenster ist eine Pfütze
- **das Handtuch mit der Pfütze benutzen**
- dann durch das Fenster in das Museum einsteigen
- **mit der Frau sprechen**
- sie bringt Nico zum Haus von Mr. Mc Laugh
- Nico stellt fest das sie zu spät dran ist
- **den LKW vorm Haus ansehen**
- **den Gartenschlauch nehmen**
- links vom Haus liegt ein Schraubenzieher
- **den Schraubenzieher nehmen**
- **das Kellerfenster ansehen**
- dahinter ist George
- **den Gartenschlauch mit dem LKW benutzen**
- **den Schraubenzieher mit dem LKW benutzen**
- **dann den LKW benutzen**
- Nico zieht das Kellergitter heraus
- sie kann mit George und dem Mitgefangenen fliehen

U-Bahn:

- während sich die drei gerade in der U-Bahn unterhalten, entgleist die U-Bahn und George ist allein
- **mit dem blinden Mädchen sprechen** (sie heißt Miranda und vermisst ihren Blindenhund)
- **die Hundemarke nehmen, die auf dem Boden liegt**
- **mit dem jungen Mann sprechen** (steht weiter links)
- **den Hund 2x ansehen**
- **George findet die Hundepfeife und nimmt sie**
- das verdächtige Objekt ansehen (für das sich der Hund so interessiert)
- **es ist eine Bombe**
- die Bombe ansehen
- die Bombe nehmen
- sie ist mit Klebestreifen festgemacht
- **die Hundemarke mit der Bombe benutzen**
- George steckt die Bombe eine
- **die Hundepfeife so oft mit dem Hund benutzen bis er bei Miranda ist und sie anspricht**
- **die Zugtür ansehen**
- da gibt es einen Spalt
- **mit dem Mann sprechen, der am Boden liegt**
- der Mann stirbt
- **die Leiche untersuchen**
- George findet einen Brief und Fotos
- **noch mal die Leiche untersuchen**
- George findet noch **Klebeband**
- **das Klebeband mit der Bombe benutzen**
- **dann die Bombe mit dem Spalt in der Zugtür benutzen**
- mit Miranda sprechen und **die Hundepfeife ausleihen**
- **die Hundepfeife mit dem Hund benutzen**
- **der bellt**

- George sagt den Leuten sie sollen das Abteil verlassen
- die Bombe öffnet die Tür

Apotheke:

- George steht auf der Straße
- das Haus links oben ist eine Apotheke
- **mit dem Apotheker sprechen**
- **die Flaschen auf der Theke ansehen**
- die Apotheke verlassen
- in das Haus unten rechts gehen

Pub:

- die Pinnwand ansehen
- das Poster ansehen
- **mit den Gästen (Mike und Steven) sprechen**
- **mit dem Barkeeper sprechen (Fußballposter, Nico, Wirt, Templer, Siegel, Zimmer)**
- George bekommt einen Schlüssel für ein Zimmer
- **dem Barkeeper das Trikot geben**
- dafür bekommt George die Seife, die auf der Theke liegt
- **die Seife nehmen**
- die Treppe nach oben gehen
- **den Schlüssel mit der ersten Tür benutzen**
- die Tür lässt sich nicht öffnen
- die Treppe nach unten gehen
- der Wirt ist weg
- **mit Mike reden (der Wirt holt sich eine Zeitung)**
- George fragt wie er die Tür zu seinem Zimmer öffnen kann
- Mike will ihm einen Tipp geben wenn George im Armdrücken gegen Mike gewinnt
- George probiert es und verliert
- Mike fragen ob er ein Glas Wasser trinkt
- er sagt „ja“ (Gespräch beenden)
- auf der Theke steht ein Glas mit Nadeln
- **eine Nadel nehmen**
- den Pub verlassen

Apotheke:

- in die Apotheke gehen
- **mit dem Apotheker sprechen und nach den Flaschen fragen**
- es ist ein Abführmittel
- da George sich aber mit den Symptomen nicht auskennt bekommt er kein Abführmittel
- **im Inventar die Zeitung genauer ansehen**
- da gibt es einen Artikel über eine Schulklasse
- **George liest den Artikel**
- **den Zeitungsartikel mit dem Apotheker benutzen**
- **George darf sich nun eine Flasche mit Abführmittel nehmen**
- zurück in den Pub

Pub:

- **das Abführmittel mit Mike benutzen**
- der verschwindet schnell und Steve geht mit
- **im Inventar die Hundemarke mit der Seife benutzen**
- das gibt lauter kleine Seifenstückchen
- **das Glas vom Tisch nehmen**
- **dann das Glas mit dem Tisch benutzen (George gießt Wasser auf den Tisch)**
- **die Seife mit dem nassen Tisch benutzen**
- nun ist der Tisch rutschig
- den Pub kurz verlassen und dann wieder reingehen
- Mike ist wieder am Tisch
- **mit ihm sprechen und Armdrücken machen**
- George gewinnt
- Mike verrät wie man die Tür öffnen kann
- die Treppe nach oben gehen
- den Schlüssel mit der Tür benutzen
- George verbringt die Nacht im Pub und fliegt am nächsten Tag wieder nach Paris

Paris:

Rue Jarry:

- George ist in der Wohnung von Nico
- er überlegt in welchem Museum die Ausstellung sein könnte
- die Wohnung und das Haus verlassen
- auf der Karte das Museum Crune anklicken

Museum Crune:

- George sagt er hat sich verlaufen
- **er spricht mit dem gefesselten Mann auf der Bank**
- das ist Dr. Blackter
- George soll ihm einige Fragen beantworten und dann sagt er ihm wie er zum Museum kommt
- nach dem Gespräch nach rechts gehen
- auf der Karte das Museum anklicken
- George sagt es ist geschlossen

Cafe de la Chandelle Verte:

- vor dem Cafe stehen zwei Passanten
- **das Plakat ansehen**
- da steht etwas von einem Priester

Mountfacon:

- die Treppe nach oben gehen zur Kirche
- hier steht der Priester
- **mit dem Priester sprechen und nach dem Götzenbild fragen**

- **die Fensterscheiben ansehen**
- leider kann George nicht genau erkennen was da steht
- die Kirche verlassen
- beim Brunnen stehen jetzt Touristen
- beim Kanaldeckel liegt eine Lupe
- **George geht zum Cafe und setzt sich an einen Tisch**
- **er bestellt sich einen Kaffee und bezahlt**
- wenn George mit seinem Kaffee fertig ist, sind die Touristen weg
- die Lupe liegt immer noch beim Kanaldeckel
- **die Lupe nehmen**
- wieder die Treppe nach oben in die Kirche gehen
- **die Lupe mit dem Fenster benutzen**
- jetzt kann George lesen das da Sue steht
- die Kirche verlassen

Cafe de la Chandelle Verte :

- **mit den Passanten sprechen (3x) und ihnen sagen das, das gesuchte Wort Sue ist**
- dann fragt George nach einem Museum und die Passanten nennen ihm das Natres
- das Museum ist jetzt auf der Karte eingezeichnet

Museum Natres:

- **mit den beiden Kassierern sprechen**
- sie wollen nicht gestört werden, weil sie gerade Fußball gucken
- ohne Eintrittskarte kommt George aber nicht ins Museum
- etwas nach rechts gehen
- dann die Kassierer beobachten
- **sobald beide zum Fernseher gucken und George nicht beobachten, kann er weiter nach rechts gehen**
- den Gang entlang gehen
- da steht ein Wachmann
- **mit dem Wachmann sprechen**
- die Räume vom Museum werden gerade renoviert
- George fragt den Wachmann ob er nicht auch gern Fußball sehen würde
- der meint das würde er gern, aber er darf seinen Posten nicht verlassen
- **noch einmal mit dem Wachmann sprechen**
- George meint vorher das nur ein Trick hilft
- diesmal verlässt er seinen Posten
- George kann in den Raum gehen
- hier ist ein Arbeiter
- **das Magazin nehmen**
- **das Schild ansehen und lesen**
- George weiß jetzt das er nach Portugal muss
- die Vitrine ansehen
- dann das Museum verlassen
- auf der Karte den roten Pfeil oben rechts anklicken (Flughafen)

Portugal:

Brunnen:

- **mit dem Jungen sprechen**
- **mit dem Archäologen sprechen**
- es ist Professor Arruda
- von ihm erfährt George das in dem Brunnen das Siegel der Templer ist
- **mit dem Souvenirverkäufer sprechen** (er vermisst seine Uhr; alle Themen ansprechen)
- in der Nähe des Souvenirverkäufers liegt Schokolade auf dem Tisch
- am Brunnenrand liegt eine Uhr
- **die Uhr nehmen**
- **die Uhr dem Souvenirverkäufer geben**
- **George bekommt als Finderlohn einen Schlüsselanhänger** (sieht aus wie ein Anker)
- **mit dem Jungen sprechen** (fragen ob er den Professor ablenken könnte)
- der Junge möchte Schokolade
- am Souvenirstand steht ganz links ein Besenstiel
- **den Besenstiel nehmen**
- **noch mal mit dem Souvenirverkäufer sprechen** (fragen ob er nicht mehr lesen will; er hat nichts mehr zum Lesen)
- **George gibt dem Souvenirverkäufer das Magazin**
- nun ist er abgelenkt
- zum Professor gehen
- **die Tasche neben ihm benutzen**
- **George findet darin einen Bindfaden**
- **im Inventar den Bindfaden mit dem Schlüsselanhänger (Anker) und dem Besenstiel verbinden**
- das gibt eine tolle Angel
- **den Besenstiel mit Anker dem mit der Schokolade benutzen**
- George hat nun die Schokolade
- **die Schokolade dem Jungen geben**
- der Junge lenkt den Professor ab
- George klettert in den Brunnen
- den Mauerstein ansehen
- **den Schraubenzieher mit dem Mauerstein benutzen**
- es kommt **die Hälfte eines Schlüssels** zum Vorschein (nehmen)
- **den Schutthaufen ansehen und durchwühlen**
- **hier findet George die andere Hälfte des Schlüssels**
- rechts unten die Vertiefung ansehen
- links das Baphomet Götzenbild ansehen
- in der Mauer ist rechts neben dem Siegel ein Schlitz
- den Schlitz genauer ansehen (2x)
- George sagt es sieht aus wie ein Schlüsselloch
- im Inventar den Besenstiel vom Bindfaden und dem Anker lösen (Doppelklick mit der rechten Maustaste)
- **jetzt den Bindfaden mit den beiden Schlüsselhälften benutzen**
- der Schlüssel ist jetzt ganz
- **den Schlüssel mit dem Schlüsselloch benutzen**
- George findet das Siegel
- **das Siegel nehmen**
- da tauchen Flap und Guido auf
- hier muss man jetzt schnell handeln, sobald man handeln kann, sonst ist man tot

- **sofort das Siegel mit der Vertiefung rechts in der Mauer benutzen**
- ein Gang öffnet sich und George kann entkommen
- er fliegt wieder nach Paris

Paris:

Rue Jarry:

- George ist in der Wohnung von Nico
- **den Brief lesen, der auf dem Tisch liegt**
- George soll nach Peking kommen
- Wohnung und Haus verlassen
- auf der Karte den Flughafen (roter Pfeil oben rechts) anklicken

Im Flugzeug:

- **mit dem Passagier sprechen** (er heißt Braun und er hat seine Brille verloren)
- **mit dem muskulösen Mann sprechen** (er heißt Armando)
- vom Getränkewagen **eine Dose Cola nehmen**
- **die Dose Cola benutzen**, aber George kann die Dose nicht öffnen
- er hat nur **die Metallflasche abgerissen**
- den Getränkewagen genauer ansehen
- es gibt eine Luke, die verschlossen ist
- die **Metallflasche mit der Luke (Getränkewagen) benutzen**
- das Metall ist aber zu dick
- die **Metallflasche mit Armando benutzen**
- der möchte was zu trinken
- **George gibt Armando die Dose Cola**
- er bekommt die Metallflasche gebogen zurück
- die **gebogene Metallflasche mit der Luke (Getränkewagen) benutzen**
- **alle vier Getränke nehmen**
- **mit Herrn Braun sprechen** (die Icone rechts benutzen, dann gibt sich George als Steward aus)
- Herr Braun sagt das er gern Saft trinken würde
- **George gibt ihm den Saft**
- Herr Braun trinkt den Saft und gibt George die leere Flasche zurück
- die **leere Flasche mit einem der alkoholischen Getränke füllen**
- wieder mit Herrn Braun sprechen (als Steward) und fragen ob er noch einen Saft möchte
- **die Saftflasche an Herrn Braun geben**
- das reicht wohl noch nicht
- also **noch einmal die leere Flasche mit Alkohol füllen und Herrn Braun geben**
- der fällt nun um und George kann im Gang weiter nach hinten gehen
- **mit dem Passagier rechts sprechen**
- er erzählt etwas von Vergiftungen
- **George geht nun wieder auf seinen Platz** in der ersten Reihe (Sitzplatz benutzen)
- der Mann neben ihm sagt er ist Mr. Brai und er bietet George ein Getränk an
- **George lehnt aber das Getränk ab** (es sieht rosa aus und ist vergiftet)
- Mr. Brai verliert seine Brieftasche und einige Münzen
- **die Münzen nehmen und auch die Brieftasche**
- die Brieftasche 2x ansehen

- es gibt dann ein längeres Gespräch zwischen Mr. Brai und George
- am Ende landen sie in Peking

Peking:

- George trifft Nico wieder
- sie schmieden einen Plan
- die Treppe nach unten gehen
- **den Stein nehmen, der links unten auf dem Boden liegt**
- **im Inventar den Stein mit dem Siegel benutzen (gibt eine scharfe Spitze)**
- **mit Arruda sprechen**
- Mr. Brai schleicht sich an und deponiert eine Bombe
- er wird aber entdeckt
- **sobald George wieder handeln kann, benutzt er das Siegel mit Arruda**
- das war es dann

ENDE!!!

geschrieben am 09.01.2010 von Kerstin Häntsch / Schluchsee

eMail: [Kerstin Häntsch](mailto:Kerstin.Haentsch)

Homepage: <http://www.kerstins-spieleloesungen.de>

www.kerstins-spieleloesungen.de