

Wir wecken den Drachen

BAPHOMET'S FLUCH 3

Sie knabbern im spannenden Adventure von Revolution an kniffligen Rätseln oder verirren sich bei den Hüpfeinlagen? Dann schauen Sie in die Komplettlösung für Georges und Nicos Reisen.

Die Rätsel im einsteigerfreundlichen Baphomets Fluch 3 sind meist logisch. Sprechen Sie einfach mit jedem über alles und untersuchen sie sämtliche Gegenstände in der Umgebung und im Inventar, wenn nötig mehrfach. Kisten in zweiter Ebene können von unten geschoben werden, solange dahinter auf gleicher Höhe Platz ist. Und hören Sie auf Nico – die Dame hat immer Recht!

CONGO – DER ABSTURZ

1. Raus aus dem Flugzeug

Klinken Sie Georges Sitzgurt aus und gehen Sie nach hinten. Der Bug des Wracks ist zu schwer und benötigt ein Gegengewicht. Lösen Sie den Riemen, zerren Sie die Fracht nach rechts und dann bis zum Ende des Hecks. Mit der Bierflasche betritt George das Cockpit. Den bewussten Piloten Harry durchsuchen Sie, leihen sich seinen Flaschenöffner und beleben ihn mit einem geöffneten Bier. Der Feuerlöscher fliegt durch die bereits gesprungene Scheibe. Schicken Sie Harry als Ballast nach hinten, bevor Sie aussteigen. Der Pilot folgt Ihnen jedoch und Sie stürzen beide in die Schlucht.

2. Steilwandklettern

Um zu springen und zu klettern, stellen Sie sich einfach an eine Klippe und drücken die eingblendete Taste. Ziehen Sie sich zu Harry hoch, nach rechts entlang geht's weiter. Vor dem Wasserfall nach unten, rechts außen wieder hinauf. Weiter links entdeckt George eine Höhle und beobachtet den Mord an Cholmondely.



PARIS – HACKER-WOHNUNG

3. Wohnungsdurchsuchung

Da Vernons Wohnungstür verschlossen ist, tritt Nico zur Balkontür hinaus und befördert den Tisch nach links, um an der Dachrinne den Nachbarbalkon zu erreichen. Am Geländer kommt die Französin weiter nach links, die Tür knackt sie per Presseausweis.

Drinnen ziehen Sie dem toten Vernon seine Visitenkarte aus der Tasche und stecken die Patronenhülse vor dem Schrank ein. In der Küche lauert die Killerin Petra. Die Bratpfanne hält die erste Kugel auf, die Kühlschrantür schlägt die Dame dann endgültig in die Flucht. Von der Hintertür aus ist sie schon nicht mehr zu sehen, also kehren Sie um, fischen den Kontoauszug aus dem Küchenmüll und hören den Anrufbeantworter mit Nachrichten von Vernons Mutter und Beatrice ab.



4. Suche nach der Killerin

Sie nehmen den Weg der Mörderin durch die hintere Küchentür und die Feuerleiter hinab. Vor dem Haus verweist Sie die Frau mit dem Besen an eine Politesse. Am Parkeingang befragen Sie diese. Bei den Mülltonnen hinter dem Haus klettern Sie nach links über die Mauer. Vor der Bank im Hof finden Sie die schwarze Perücke der Killerin, die Sie sorgfältig untersuchen. Reden Sie auf der Straße mit allen Personen: Die Straßenkehrerin hat die Blondine beobachtet, der herum-schlendernde Skater sah deren Jaguar, und die Politesse kennt die Autonummer.

Die Polizei rauscht an und es gibt eine Verhaftung – Ihre eigene.

CONGO – ERFINDERHÖHLE

5. Flucht aus der Höhle

George steckt Cholmondelys Ausweis ein. Dann klagt er die Lupe und die Postkarte von der Werkbank. Die schwarze Kiste schafft der Held auf die Druckplatte, um die Seitentüre zu öffnen. Drinnen startet George die Maschine mit dem linken Knopf, nach Ziehen am rechten Hebel gibt's eine Explosion.



Heben Sie den Metallstab vom Boden auf und stecken Sie ihn in den Sockel neben der Hebetür. Ein Zug lässt diese einrasten, worauf Sie die Kiste nach drinnen und an die hintere Wand rücken. Sie holen den Stab zurück, klettern die hintere Wand hinauf und stochern das Vogelnest in der Ecke herab. Draußen legen Sie das Nest in den hohlen Götzenkopf und entzünden es mit der Lupe. Dann spurten Sie flugs zum Jeep.

GLASTONBURY – BRUNO

6. Silber für Madame Zazie

Auf der Straße erfährt George von Colonel Butley etwas über dessen vermisste Tochter Melissa. Nur im Laden »Cosmic Faerie« gibt es exakt die Postkarte, die den Colonel hierher führte. Der Inhaber Tristram zeigt sich wenig kooperativ. Trotzdem schaut George sich den Gedichtband auf der Theke genau an.

Im Kiosk der Hellseherin verlangt Madame Zazie ausschließlich Silbermünzen für ihre Dienste. Also sprechen Sie vor dem Pub mit dem Journalisten Eamon O'Mara über dessen Aufenthalt in Glastonbury. Dann geht's zurück zu Tristram. Schwatzen Sie dem Hippie mit einem Hinweis auf den berühmten O'Mara ein Exemplar des Gedichtbandes ab. Mit dem Stab brechen Sie dann die Münzen aus dem Einband und besuchen Madame Zazie in ihrem Laden.

7. Brunos Shorts

Madame Zazie fühlt die Schwingungen der Postkarte und erspürt von Cholmondelys Ausweis eine üble Vision. Für genauere Angaben benötigt sie etwas aus Brunos persönlichem Besitz. Gehen Sie zum Pub und zeigen Sie O'Mara den Gedichtband. Daraufhin stellt der Reporter Tristram zur Rede. Sie nutzen die Zeit und stiefeln die Treppe zu Melissa in den Privaträumen hinauf und unterhalten sich mit ihr. Wieder unten drohen Sie Tristram mit dem militanten Colonel und erhalten so Brunos alte Shorts.

Die Hose sorgt bei Madame Zazie für eine noch heftigere Vision. Sie sieht plötzlich, dass hinter dem Gasthof ein Feuer ausbricht. O'Mara hilft Ihnen, die Hoftür aufzubrechen. Mit den Kisten basteln Sie rasch eine Treppe, um Bruno aus der brennenden Scheune zu retten.

PARIS – NACHT

8. Einbruch

Nico fährt nach ihrer Freilassung erneut zu Vernon. Vor dem Haus redet die Heldin mit den Nachbarinnen, die Hintertür findet sie jetzt ebenfalls verschlossen. Im Treppenhaus klagt sie den Bleistift von der Pinnwand und im Hinterhof hebt die Französin neben den Mülltonnen eine alte Zeitung auf. Nico steigt die Feuerleiter hinauf, schiebt die Zeitung unter der Tür hindurch und schiebt mit dem Stift den Schlüssel auf das Blatt.



9. Vernons Safe

Sperren Sie auf und nehmen Sie ein Papiertaschentuch von der Spüle. Unter dem Teppich im Durchgang zur Küche

fällt Ihnen eine lose Diele auf. Darunter befindet sich ein Safe mit elektronischem Zahlenschloss. Beatrice sitzt weinend im Schlafzimmer. Sie geben ihr ein Tuch und trösten Sie – dabei erfahren Sie ihr Geburtsdatum. Mit diesem können Sie ein Diagramm und eine DVD aus dem Bodensafe holen. Auf der Straße hechtet Nico blitzschnell vor dem Jaguar zur Seite. Zu Hause durchforsten Sie die DVD, befragen den herbeitelefonierten André und rufen in der Redaktion an, die auf ein Theater auf der Île St. Louis hinweist.

PARIS – THEATER 1

10. Gerüstakrobatik

Nico entdeckt in einer Seitenstraße hinter dem verschlossenen »L'Hieroglyphe« den Jaguar. Von den Parkverbotsstreifen aus erklimmen Sie das Gerüst und arbeiten sich ganz nach oben. Binden Sie dort das Reklameschild los. Klettern Sie dann nach unten weiter und lockern Sie auch das andere Ende – das wird Ihre Brücke. Nach zwei Leitern, einer Gerümpelkammer und dem Treppenhaus nimmt Sie Bösewicht Susarro im Foyer gefangen.



11. Antiquariat

Bruno hat George zum Antiquariat geführt. Im Hinterhof ziehen Sie eine Kiste zum Container und schließen diesen. Das zerbrochenen Fenster führt ins Gebäudeinnere. Gehen Sie in die Lagerhalle und nach links in den Raum. Verschieben Sie die Kisten, um den Lichtschalter freizulegen, und untersuchen Sie die verdächtigen Kratzer am Boden. Verrücken Sie weitere Behälter, bis die Falltür am Boden offen liegt.

12. Sandsackspiele

Einen Stollen und zwei Leitern später entdeckt der Held Nico auf der Theaterbühne.

Flap bewacht die Französin und George muss den Schläger überwältigen. Dazu läuft er zum rechten Bühnenaufgang und steigt die Leiter hinauf. Mit dem Seil senkt der Amerikaner den Beleuchtungszug und hängt sich daran auf die andere Seite. Der linke Sandsack lockt Flap heran – der zweite schlägt ihn nieder. Damit haben Sie Nico befreit und der Weg ist frei.

13. Safe und Stütze

Gehen Sie gemeinsam mit Nico links von der Bühne ganz hinunter und am Fundus vorbei nach rechts in die Garderobe. Vor dem Schminktisch ruht ein Safe auf brüchigem Boden. Sie verlassen den Raum und wenden sich nach links, wo es ganz hinten in den Keller geht. Von der Treppe geradeaus. Die erste Tür rechts führt in den Raum, in dem eine Strebendecke und Safe stützt.

Im Fundus unter der Bühne stibitzt George einen Schminkestift aus dem Kästchen. Aus dem Foyer holt er den Becher, der Nico verraten hat. Darin schmilzt der Held die Schminke auf einem der heißen Bühnenscheinwerfer. Das Zeug schmiert er anschließend auf die Strebende im Keller und bittet Nico beim Drücken um Hilfe. Der Safe fällt, und George entnimmt ihm einen Sicherheitsausweis und ein Kristallartefakt.



14. Kraftquelle im Theater

Draußen geht's nach rechts; bei der Leiche öffnet der Sicherheitsausweis das Tor, und der Aufzug bringt Sie hinab. Im Zentrum der Anlage nehmen Sie den Omega-Stein aus dem Energiestrom. Susarro und Petra erscheinen. Rennen Sie zum Rand und bewegen Sie sich an der Brücke baumelnd nach links.

Beim Hinaufstemmen erregen die Helden Susarros Aufmerksamkeit und wenden sich sofort zur Flucht. Während Nico oben die Fahrstuhlür am Schließen hindert, klemmt George den Flaschenöffner in den Türrahmen.

Dann nimmt er gemeinsam mit Nico den Bühnenaufzug nach oben und flieht im Zuschauerraum durch den Schacht. Draußen folgt ein unfreiwilliger Tausch: Artefakt gegen Steinzyylinder.

CONGO – KRISTALLGROTTE

15. Stachelfallen

George bittet Nico, am Höhlentor zu ziehen, um die Türflügel mit dem Stab aufzustemmen. Der Omega-Stein öffnet die Steintür, doch Stachelfallen sind ein

Hindernis. George hangelt sich am linken Wandsims entlang und blockiert mit dem Stab die Zahnräder, damit Nico die Falle passieren kann.

16. Tiersymbol-Labyrinth

Im nächsten Raum müssen Sie ein Schachbrett mit Tiersymbolen überqueren. Nur auf den leuchtenden Platten können Sie sich bewegen. Also schicken Sie Nico abwechselnd auf eine der vier Steuerplatten. Die richtige Reihenfolge der Schalter lautet: Fisch, Skorpion, Schlange, Fisch, Vogel, Skorpion, Schlange, Vogel, Fisch, Skorpion.



17. Wippenbrücke

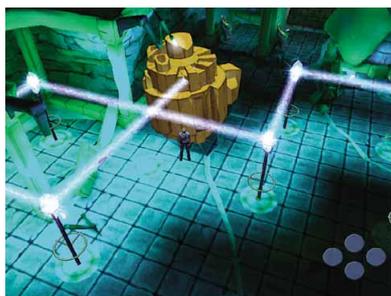
Allein begibt sich George ganz hinunter zur nächsten Grotte. Hier senkt sich die wippende Steinbrücke immer kurz vor dem Ausgang. Also verschiebt der Held die drei nahen Felsblöcke so lange, bis der oberste Stein auf der Brücke liegt und sie dadurch am Kippen hindert.

18. Generator bauen

In der gigantischen Grotte müssen Sie am Schaltpult den Generator zusammensetzen. Die Flussrichtung der Energie zeigt Ihnen an, welches Bauteil als Nächstes wohin wandern wird. Sie dirigieren nacheinander den rechten, den mittleren und den linken Zylinder zur Spitze, bis ein Energiestrahл zum gegenüberliegenden Tor hinauszeigt.

19. Kristall-Reflexionen

Im Raum mit den Kristallständern erkennen Sie an den Speichen der Handräder die Reflexionsrichtung. Lenken Sie den Strahl so, dass das Maschinenwrack nach links gedrückt wird. Nun leitet George die Energie von unten auf die Maschine, kehrt zurück zum Generator und polt die Flussrichtung um, damit der Rosthaufen nach vorne wandert. Jetzt haben Sie Zugang zu beiden Steuerpulten für die Ausgangstür. Diese versorgen Sie ebenfalls per Strahl mit Energie und laufen die Treppe hinauf, um Nico im Symbolraum abzuholen. Nach einem Gespräch schicken Sie Nico zu einem Pult und betätigen selbst das andere. Der Ausgang öffnet sich.



20. Schlüssel zur Kraftquelle

Im nächsten Raum benötigen Sie eine Art Schlüssel, den Nico bei der Stachelfallen-Leiche vermutet. Also kehren Sie unverzüglich dorthin zurück, wuchten die Steinquader zwischen die Fallen und plündern die Leiche. Das bringt eine Metallscheibe zu Tage, die in ein Tuch eingewickelt ist. Zurück bei Nico setzen Sie die Scheibe ein. Doch diese erhitzt sich und fällt zu Boden. Daraufhin pressen Sie das Tuch auf die Scheibe und bitten Nico, es festzuhalten. Drinnen gibt's dafür den Alpha-Stein und draußen eine Flucht vor Sussaros Killerin Petra.

PARIS – THEATER 2

21. Büro im Keller

Nico besucht erneut das Theater. Da die Kellertür verschlossen ist, geht sie hinunter in die Maske und zwingt sich durch die Dielen. Links um die Ecke läuft sie in den ersten Raum, wehrt Flap mit der Vase ab und studiert dann auf dem Schreibtisch den Bericht mit dem Foto eines Anwesens in Prag.



PRAG

22. Nico hereinlassen

Nico klingelt die Wache heraus und lenkt den Söldner ab. Währenddessen schleicht George ins Schloss und klettert nach links über zwei Mauern. Durch den Torbogen geht's zum Müllstößern und trotz Scheinwerferkegel in den Zwischenhof. Über Kisten und Zinnen nach oben, unter dem Fenstersims hoch und über dem Portal herunter. Dann schleicht der Held hinüber in den Lagerhof und schichtet die Kisten so um, dass

er über einen Pfeiler zum Hundezwinger gelangt. Anschließend huscht George an der Wache vorbei und um den Fuhrpark herum, um den Sender für das Gittertor aus dem Jeep zu stehlen.

23. Zugang zum Dach

Am Unterstand rechts hinten lassen Sie Nico so lange den roten Knopf drücken, bis der Griff des Wagenhebers zugänglich ist. Damit senken Sie den aufgebockten Jeep, lösen die Handbremse und rollen ihn an die Mauer. Über die Motorhaube klettern Sie nach oben, um dort die Dachrinne zu ruinieren.



24. Petras Koffer

Kaum allein steckt Nico die Halterung der Rinne ein und klettert wieder nach unten. Über die linke Mercedes-Limousine erreicht sie ein Fenster, das mit der Halterung zu knacken ist. Aus dem Keller heraus erlauscht die Französin von den Wachen, dass Petra bald ankommen wird.

Oben gehen Sie zwischen den Vorhängen hindurch und betreten am Ende des Ganges Petras Suite. Hinter dem Paravent durchwühlen Sie den Koffer und finden eine braune Perücke. Genauere Untersuchungen und der Einsatz des Bleistifts erbringen noch einen Schleifstein aus einem Geheimfach des Koffers.

25. Nico wird Petra

Laufen Sie zurück zur Kellertür und rechts hinter der Treppe entlang in die Küche. Der verzweifelte Koch ist durch den Schleifstein ausreichend abgelenkt, und der Weg zum Haar-Bleichmittel auf dem Regal ist frei. In Petras Bad werfen Sie die Perücke ins Waschbecken, schütten die Bleiche dazu und trocknen die blonden Haare mit dem Fön aus dem



Koffer vor dem Bett. Im Treppenhaus stoßen Sie auf Susarros Wachen.

26. Wasserspeier

George gelangt über die Kiste auf den Wehrgang. Er wendet sich am Ende der Treppe nach rechts und entsorgt den Wasserspeier im Hof. Auf der anderen Seite, über Sims und Rohr kommend, quetscht George sich durch das offene Fenster in einen engen Raum. Die Tür ist zu – also rückt der Amerikaner Kisten, bis das Mauerloch frei wird.

27. Gut geölt

Durch die Öffnung kommen Sie auf den Wehrgang und die Treppe hinab. Rechts der Mauerspalte ist das Bodengitter eingerostet. In der Mauerlücke gleich links verschließt eine Blechtasse das Regenrohr. Mit dieser gehen Sie zurück in den engen Raum, drehen die Laterne auf und füllen die Tasse. Nun klappt der Zugang zum Keller wie geschmiert.

28. Sicherheitsausweis

Nico alias »Petra« fragt am Schreibtisch in der Ecke nach Bruno und der Sicherheitstür. Vom Wächter draußen links holt die Heldin die Keycard ab. Die Karte ist noch nicht aktiviert; das erledigt die Dame im Computerraum im Treppenhaus vorne links. Endlich hat Nico Zugang zum Zellentrakt.

29. Im Kerker

George schiebt die Waschmaschine auf den Karren und rammt mit dem Gefährt die Wäschereitür auf. Dann biegt er rechts ab und trifft auf Nico. In diesem Quergang befindet sich eine weitere Sicherheitstür, die George von Nico öffnen lässt. Drinnen finden die Helden eine Verkleidung für George.

Mit der neuen Wächteruniform gehen Sie zum Posten, lassen sich aufmachen und betreten die leere Zelle. Verschieben Sie die Kisten, um das Lüftungsgitter zu erreichen. Nach Susarros Besuch lösen Sie das Gitter mit der Silbermünze und überreden Nico dazu, hindurchzukriechen. Betrachten Sie die Karte und entriegeln Sie die geheime Regaltür mit dem Knopf am Tisch.



MONTFAUCON

30. Kanaldeckel lösen

Die Klofrau hindert George daran, das benötigte Seil vom Gerüst zu holen. Also geht er in den Toiletten seinem Bedürfnis nach und beschwert sich danach bei ihr. Die Gute überprüft das sofort, und George klettert inzwischen aufs Gerüst und schnappt sich den Strick. Dann schaltet er den Kompressor am Presslufthammer des Arbeiters aus und greift sich danach den Gullydeckelschlüssel aus dem Werkzeugkoffer.

Knüpfen Sie den Schlüssel an das Seil und verbinden Sie damit Gullydeckel und Lkw. Der Arbeiter erzählt von der Erdbebenangst des Fahrers: Ein Alarmruf genügt, und der Deckel ist lose.

31. Wache einsperren

In der Kanalisation überquert George den Steg, biegt um die Ecke und öffnet mit dem Steinzyylinder die Schädeltüre. In den Katakomben folgt er der Blutspur und stößt rechts in der Templer-Küche auf etliche Leichen. Der Tote hinter der Tür trägt einen rostigen Schlüssel bei sich. Den Speisesaal kann George wegen der Wache neben der Tür nicht durchqueren, also läuft er zurück.

Schalten Sie die defekte Mikrowelle ein und verstecken Sie sich im Raum gegenüber. Sobald der Wächter drinnen nachsieht, werfen Sie die Tür zu und sperren mit dem rostigen Schlüssel ab.



32. Geheimtür im Weinkeller

Durch den Speisesaal und einen Stollen geht's in den Weinkeller. Untersuchen Sie die fünf Flaschen im letzten Regal. Die richtige Reihenfolge: grün, rot links, rot rechts, weiß und blau.

33. Templer-Uhr

Via Garderobe betreten Sie das Kirchenschiff. Warten Sie hinter der Kanzel, bis der Posten die Stufen verlässt und zur Mitte der Kirche geht. Dann huschen Sie hinter Altarbild, warten wieder und gehen direkt in die Schatten an der rechten Wand und durch die Tür in den Statuenraum. Auf dem Sockel der Stephanssta-

tue lesen Sie die Gravur eines Verses aus der Offenbarung. Erneut geht's am Altar vorbei und auf die Kanzel, um den Vers in der Bibel nachzuschlagen. Die Einstellung der Verszahlen an der Uhr im Statuenraum öffnet eine Geheimtür. Sie kommen zum Präzeptor der Templer und erhalten den Psi-Stein.

ÄGYPTEN

34. Weg in den Tempel

Den genauen Standort des Tempels liefert der Computer nach Analyse der drei Schlüsselsteine. In der Ruinenstadt schleichen Sie Nico hinterher. Auf der Rückseite des Tempels können Sie mit dem Hebel des Wagenhebers den Eingang aufbrechen. Lösen Sie danach die Prüfung, indem Sie die Steine Alpha, Psi und Omega an der Tür einsetzen. Die zweite Aufgabe: Die Horus-Statue trägt nacheinander: Mörder, nichts, Bruder, Mörder, Zeuge, nichts, Mörder.

35. Amillar-Sphäre

Drinnen empfängt Susarro die Heden. George schlägt Flap nieder und kämpft mit dem alten Mann.

Laufen Sie nach dem Einsturz um die Sphäre herum, die Treppe hinauf und entkommen Sie der Bombe mit einem Hechtsprung. Mit Hilfe der beiden Felsbrocken klettern Sie links hinten hinaus.

GLASTONBURY – FINALE

36. Drachenkampf

Sie treten am Ortsende durch das Gittertor in den Hof. Stapeln Sie die Kisten so um, dass Sie durch die Mauerlücke gelangen. Am Turm stürzen Sie in eine Gruft. Mit Salomos Schlüssel lösen Sie das Schwert aus dem Sockel, und der Endkampf beginnt. Die Mauerreste bieten Deckung. Nach drei Feuerstößen benötigt der Drache jeweils eine Regenerationspause. Während einer solchen stürmen Sie die letzten Schritte vor und stoßen zu, bis das Biest stirbt. Gratulation, Sie haben Baphomets Fluch 3 geschafft und mal wieder die Welt gerettet! **GR**

