

Baphomets Fluch 2 - Die Spiegel der Finsternis Komplettlösung

Paris

Sechs Monate später, und beim Wiedersehen mit Nico, stecken wir schon in einer brenzligen Situation. Wir untersuchen das Bücherregal und kicken danach den Holzblock unten weg. Hinter dem Bücherregal ist ein Metallwinkel. Mit diesem schneiden wir uns los. Wir öffnen links die Schublade des Sekretärs und untersuchen den Topf, wir finden ein Schlüssel. Im oberen Fach finden wir eine Flasche Tequila. Nachdem wir den Tequila wieder ausgespuckt haben, lassen wir den Wurm aus der Flasche auf. Rechts vor dem Fenster liegt Nicos Handtasche, welche wir untersuchen. Den Pfeil vom Boden heben wir auch auf. Vor dem Feuer befindet sich ein Schränkchen, dieses öffnen wir mit dem Pfeil. Den heissen Zylinder im Schränkchen nehmen wir mithilfe von Nicos Höschen auf. Den Zylinder stecken wir in die Sodaflasche auf dem Schränkchen und löschen damit das Feuer. Wir öffnen die Tür und gehen nach unten. Im Inventar schauen wir den Brief von Lobineau an, anschliessend rufen wir ihn mit dem Telefon an. Die Zeitung neben dem Telefon nehmen wir mit. Diese schauen wir uns an und finden einen Kontoauszug. Mit dem Schlüssel öffnen wir nun die Haustür und verlassen das Haus. Im Café am Mount Facon sprechen wir den Kellner an, er reagiert aber erst beim zweiten Mal. Wir bestellen einen Kaffee und können dann mit ihm reden. Wir sprechen alle Themen durch, anschliessend kommt auch schon Lobineau. Wir gehen alle Themen mit ihm durch und sind nun im Bilde. Wir sprechen am Tisch hinter uns, mit dem ehemaligen Gendarm, alle Themen durch, ganz Wichtig der Pfeil! Während wir mit ihm sprechen, legt er das Gesicht in seine Hände, wir klauen schnell ein Fläschchen von seinem Tisch. Anschliessend gehen wir zur Galerie Glease.

In der Galerie reden wir mit dem Mann ganz links vorne. Wir gehen nun zu dem dicken Kritiker und gegen ihm so lange Absinth in sein Glas, bis er zusammenbricht. Wir gehen nach links zu den Kisten und schauen und die Kiste rechts an. Das entdeckte Etikett nehmen wir an uns. Wir gehen nun nach Marseille.

Marseille

Wir gehen zur Hütte und reden durch das Fenster mit dem Wachmann. Wir sprechen so lange mit dem Mann, bis er eine Falltür geöffnet, und eine leere Bierflasche hinunter geworfen hat. Wir gehen links an der Hütte die Treppe runter. Vor der Treppe schwimmt ein Stock mit Haken, diesen holen wir aus dem Wasser, gehen unter die Hütte und fischen damit die Flasche aus dem Wasser. Wir gehen die Treppe nach oben und untersuchen den Kamin. Wir geben das Wasser auf den Kegel des Kamins und nehmen dann den Kegel ab. Jetzt stopfen wir die Flasche in den Kamin, gehen schnell die Treppe nach unten und klettern durch die Falltür in die Hütte. Wir nehmen das Hundefutter und etwas Kohle aus dem Eimer mit. Die Hütte verlassen wir wieder durch die Falltür. Wir werfen etwas Hundefutter auf die Holzplattform links, und sobald der Hund drauf steht, benutzt man den Bootshaken um die Plattform nach unten zu klappen. Wir gehen nach oben und klettern über den Zaun.

Wir gehen ganz nach links und klettern die Leiter nach oben. Das erste Fenster nach dem Luftschacht öffnen wir. Innen setzen wir den Ventilator mit dem Bootshaken ausser Gefecht, gehen runter und klopfen an die Tür. Wir unterhalten uns mit dem Ziel, Pablo heraus zu locken. Sobald Pablo die Luke schliesst gehen wir schnell wieder die Leiter hoch, wir werden sonst erschossen. Wenn Pablo draussen steht, gehen wir rechts zum Fass und benutzen es um es herab zu lassen. Pablo registriert den Lärm und stellt sich nun Ideal für ein zweites Fass hin. Mit dem zweiten Fass landet er dann im Wasser, und wir betreten das Lagerhaus.

Wir schauen die Pinnwand an. In der Schreibtischschublade finden wir einen Messingschlüssel. Wir gehen nun nach rechts bis wir gestoppt werden. Wir sprechen ihn an, nur aber mit dem Messingschlüssel erreichen wir etwas. Wir rufen den Fahrstuhl rechts mit den Knopf und fahren in den ersten Stock.

Wir schieben eine der Kisten in den Fahrstuhlsensor, so dass die Türen offen bleiben. Rechts beim Fahrstuhl drücken wir den silbernen Schalter um das Licht einzuschalten. Nun untersuchen wir die Kratzer am Boden links vor der Holzwand. Dann untersuchen wir die Holzwand und entdecken eine Geheimtür. Wir betreten den Raum und finden Nico. Wir befreien sie sofort von den Fesseln. Wir nehmen das Klebeband vom Boden. Wenn man erst mit Nico spricht und sie dann von den Fesseln befreit, hat man das Klebeband bereist im Inventar. Die kleine Statue nehmen wir ebenfalls vom Boden auf. Wir verlassen den Raum und können uns nun erstmals mit Nico über alle Themen unterhalten. Nun befestigen wir das Klebeband am Sensor der Fahrstuhltüre, schieben die Kiste zurück und verschieben die obere Kiste. Nun drücken wir die linke Kiste weg und heben dann mit dem

Paletten Wagen die grosse Statue an. Wir befestigen das Seil an der Statue, nehmen es dann und haken es am Haken ein. Wir lassen den Paletten Wagen ab und versuchen die Statue zu schieben. Da wir zu schwach sind fragen wir Nico, ob sie uns hilft. Wir begeben uns nach draussen und befestigen die Handschellen am Stahlseil links.

Quaramonte:

Wir reden gleich mal mit der Wache links bei der Schranke. Wir erfahren, dass wir ein Ausreisevisum brauchen. Wir sprechen mit dem Fischverkäufer und erfahren etwas mehr über die kleine Statue. Wir sprechen auch mit den Musikern, und wir erfahren etwas über einen verhafteten Musiker und über einen Mienenunfall. Nun sprechen wir mit Pearl Henderson vor dem Polizeiposten. Sie benötigt einen Begleiter um die Pyramiden zu besichtigen. Wir betreten den Polizeiposten und sprechen mit beiden Personen alles durch. Anschliessend versuchen wir die Karte hinten an der Wand zu öffnen, was uns untersagt wird und sprechen den General darauf an. Wir gehen nach draussen und nach rechts. Wir reden mit Oubier vor dem Lastwagen und mit Duane der im Lastwagen sitzt. Wir gehen nun nach links zum Markt und wieder zurück zu Duane. Der Professor sollte nun fort sein und Duane ist nun auskunftsfreudiger. Wir gehen bei dem hinteren Haus die Treppe nach oben. Nachdem Nico die Gesprächsgrundlage geschaffen hat, kann man mit Concha reden. Danach sprechen wir mit Nico über die Karte, und sie wird den General ablenken. Wir sprechen mit dem General, dass Nico ein Interview mit ihm machen will. Nun reden wir mit Renaldo und fragen ihn, ob er eine Führung machen könnte. Er willigt ein, wir gehen nach draussen und geben Pearl Bescheid. Jetzt können wir die Karte anschauen. Wir erfahren Details über die Ausgrabung, welche wir gleich Concha mitteilen. Wir nehmen nun den Zünder aus dem Schrank hinten, und bringen ihn Duane im Lastwagen. Wir gehen zurück in den Polizeiposten, hinten zum gefangenen und reden mit ihm. Wir werden erwischt und eingesperrt.

In General Grasientos Haus schauen wir uns die Lavalampe, den Schwertfisch, das Tigerfell und das Portrait an, und reden dann mit dem General über alles. Die Mutter des Generals taucht auf und die Szene wechselt wieder. Duane hat leider doch keinen Sprengstoff dabei, so dass die erste Befreiungsaktion scheitert. Wir fragen Miguel nach der Schlinge und wir erhalten Info über ein Fluchtboot. Wir befestigen das Seil an den Gitterstäben, nehmen das Ende und geben es Duane. Er reist die Zellenwand ein.

Wir befinden uns nun im Dschungel, hinten befindet sich ein Wasserrad, die Liane daran nehmen wir mit. Wir gehen nach links über die Brücke zum Baumhaus. Hier befindet sich eine Pumpe mit einem Haufen nasser Blätter daneben. Wir legen den Kontoauszug auf die nassen Blätter und benutzen die kleine Statue mit der Pumpe. Wir reden mit dem Pater und erfahren, dass Nico von einer Schlange gebissen wurde, und wir erfahren vom Heilmittel. Erst müssen wir den Kragen des Paters bügeln. Wir legen diesen links in die Presse und benutzen die Liane mit ihr. Dann nehmen wir das Kreuz unter dem Baumhaus und bringen es an der Presse an. Wir geben den gebügelt Kragen dem Pater der uns ins Dorf führt, wenn wir ihn auf die Wurzel ansprechen.

Wir sprechen mit den Wachen bis wir nach dem Schamanen fragen können. Wir dürfen erst zum ihm, wenn wir ein Geschenk überreichen können. Wir geben der Wache also den Hundekuchen, aber der Schamane will noch mehr. Wir stecken also stecken den Mayastein in die Schachtel und geben sie wieder der Wache. Nun dürfen wir ins Dorf, der Schamane sitzt am Feuer und wir reden mit ihm. Wir erfahren, dass wir eine Mission zu erfüllen haben, wir hören uns die Geschichte an. Wir müssen weitere Steine besorgen und dem Schamanen bringen.

Nachdem man sich all dies angehört hat, kann man ihn noch kurz auf Nicoles Lippenstift ansprechen, er freut sich über dieses Geschenk. Nach einem erneuten Hinweis auf die Wurzel bekommt man endlich das Heilmittel. Am nächsten Tag macht man sich dann auf den Rückweg. Zurück beim Baumhaus legen wir die Wurzel auf die Presse und legen den Kaminkegel darunter. Die Presse drehen wir wieder mit dem Kreuz und nehmen den Kegel mit dem Saft auf. Wir betreten nun das Baumhaus und gegen das Gegenmittel Nico.

Ketch's Landing

Wir versuchen die Pläne auf dem Tisch anzusehen, der Landvermesser hindert uns aber daran. Wir benutzen seinen Theodoliten mit dem wir das Haus weiter oben im Blickfeld hat. Anschliessend reden wir mit Bronson über dieses Messinstrument und erfahren so von seinen Plänen, das Museum umzubauen. Wir gehen dann die Treppe nach oben und reden mit der Katze. Am Haus stellen wir die Leiter auf und versuchen hoch zu steigen. Dies geht nicht, also versuchen wir das Haus durch die Tür zu betreten. Geht auch nicht, also wieder runter zum Strand. Wir gehen auf den Steg und reden mit dem Jungen über alle Themen. Mit Bronson sprechen wir auch, wichtig vor allem die Themen über die Ketch-Schwestern und die Pläne. Anschliessend gehen wir zurück zu den Schwestern und reden nochmals über alle Themen. Die Schwestern gehen nun zum Strand. Wir gehen zum jungen am Steg und sprechen alles durch, wichtig ist der Fisch. Er will für den einen neuen Köder, und wir geben ihm den Wurm. Wir müssen etwas warten, also gehen wir nach links zum Strand und dann wieder zurück. Wir sprechen wieder über den Fisch, der junge angelt uns aber ein Fahrrad. Wir nehmen den Schlauch vom Fahrrad und sprechen erneut mit dem Jungen und er versucht es noch einmal. Also wieder den Steg wieder verlassen um gleich zurück zum Jungen zu kehren. Dieses Mal kriegen wir unseren Fisch. Wir gehen wieder nach oben und geben den Fisch der Katze. Hilft leider nicht, also holen wir bei Rio einen neuen. Wir klettern nun die Leiter hoch und befestigen den Fahrradschlauch am rechten Fahnenmast. Den Fisch befestigen wir unten am Schlauch. Jetzt können wir den Ball der Katze nehmen. Nochmals gehen wir die Leiter hoch und nehmen den Schlauch. Diesen befestigen wir nun am Baum links. Jetzt benutzen wir den Ball mit dem Schlauch und schießen auf die Markierung runter. Wenn nun Bronson auf den rechten Fahnenmast steigt, ziehen wir die Leiter weg. Wir nehmen die Markierung auf gehen nun am Strand die Pläne anschauen. Den Theodoliten nehmen wir jetzt auch mit und gehen zurück zum Haus. Den Schwestern zeigen wir die Pläne. Nun dürfen wir endlich in das Museum.

London

Im Museum schauen wir die Vitrine ganz rechts an und finden den Jaguar Stein. Auf diesen sprechen wir den Museumswärter an. Wir treffen Professor Oubier und unterhalten uns mit ihm. Der Professor geht wieder und wir reden wieder mit dem Wärter. Der Jaguar Stein ist unterdessen gestohlen worden. Wir ziehen den Schlüssel von der nun leeren Vitrine ab und gehen zur Vitrine neben dem Telefon, in dem der Dolch liegt. Mit dem Schlüssel öffnen wir die Vitrine und nehmen den Dolch heraus. Den Schlüssel nehmen wir auch wieder an uns. Den Schlüssel zeigen wir dem Wärter. Wenn der Wärter telefoniert, reden wir mit ihm und befragen ihn über das Schiff. Wir müssen zu den Docks, also gehen wir nach links, ziehen den Vorhang zur Seite und öffnen die Tür mit dem Dolch.

Ketch's Landing

Wir gehen zum Schreibtisch und nehmen den Federkiel. Anschliessend gehen wir zum Steuerrad und betrachten das Portrait. Nun öffnen wir links die Truhe, Emily hat sich darin versteckt. Wir sprechen sie auf das Kreuz an. Wir verlassen das Museum und gehen zu Rio. Wir sprechen mit ihm über Emily. Wir brauchen seine Muschel, also müssen wir ihm helfen einen Tigerfisch zu fangen. Wir gehen zur Katze und gegen ihr den Federkiel. Nachdem die Katze die Feder zerfleddert hat, können wir einen Fetzen vor ihr auflesen. Den fetzen geben wir Rio und wir bekommen die Muschel. Die Muschel bringen wir Emily. Wir bekommen das Kreuz und stecken es in die Federhalterung auf dem Pult. Auf dem Brett hinten nehmen wir die Karte und legen sie auf den Tisch. Jetzt nehmen wir links die hängende Laterne und stecken Sie auf die Halterung im Tisch. Das Kreuz zeigt unser Ziel. Wir gehen zu Rio und fragen, ob er uns zur Zombie Insel bringt. Wenn wir mit ihm über alles gesprochen haben, fahren wir zur Insel. Auf der Insel angekommen untersuchen wir Rios Boot und den Vorsprung an der Klippen links über uns. Wir fragen Rio nach dem Fischernetz. Wir bekommen es und werfen es über die Klippen.

London

Wir sind in einer alten U-Bahn Station gelandet. Im Inventar untersuchen wir unsere Handtasche mit der rechten Maustaste. Mit der Haarspange bearbeiten wir den Münzeinwurf oben am Süssigkeitena Automaten. Wir nehmen den Penny aus dem Münzrückgabefach unten rechts. Die Münze stecken wir in die Waage rechts und erhalten eine Karte. Den Kasten weiter rechts öffnen wir ein wenig mit dem Dolch. Den Rest schaffen wir mit der Karte. Nun drücken wir auf den Knopf, die U-Bahn hält und wir steigen ein.

Zombie-Insel

Wir gehen zuerst nach hinten und kommen zu einem Sumpf. Wir nehmen einem Halm vom Schilf mit. Wir gehen weiter nach rechts und kommen zu einem Lager. Unter der Steinplatte versteckt sich ein Tier. Wir stochern mit dem Bambusrohr im Loch herum und das Tier beisst ein Stück ab. Wir gehen nach Links zurück zur Klippe und gehen von hier aus nach rechts. Wenn wir weiter nach rechts gehen kommen wir zu einem Eber. Wir benutzen den Pfeil mit dem Bambusrohr und schießen damit auf den Eber. Wenn der Eber auf uns zu rennt, hängen wir uns schnell an den Ast aussen links. Dies öffnet einen Weg und erspart uns später eine Sucherei. Wenn der Eber weg ist, gehen wir nach rechts hinten und erreichen einen Platz mit einer Säule. Die Kletterpflanze ziehen wir vom Felsen ab und verknoten diese dann mit dem Fischernetz. Jetzt bringen wir die Markierung an dem Netz an und werfen es über die Felsnadel. Wir gehen nun nach links. Dann weiter links nach hinten durch den vom Eber geschaffenen Durchgang und erreichen ein Plateau.

Wenn wir zu langsam waren, und der Eber den Durchgang nicht geschaffen hat, dann muss man einen Weg durch das Dschungel Labyrinth finden:

Wir gehen von der Felsnadel nach hinten zum Sumpf und von dort aus nach hinten rechts weiter zum Lager des Tieres. Nun folgen wir dem Weg direkt links heraus und gehen im nächsten Bild ganz nach links. Dann folgen wir der Rechtskurve und kommen erneut in das Bild mit dem Lager. Auf der rechten Seite gibt es drei Ausgänge. Wir nehmen den mittleren, gehen im nächsten Abschnitt nochmals nach rechts, und erreichen so das Plateau. Wir stellen den Theodoliten auf das Plateau und schauen durch. Den Theodoliten drehen wir so lange nach rechts, bis wir die blinkende Markierung sehen. Im Hintergrund sehen wir einige Felssäulen. Wir klicken erst auf die Markierung und dann auf die Felssäule dahinter. Wir verlassen das Plateau rechts.

London

Wir schleichen uns näher an das Schiff heran zu der Kiste nahe der Planke, dies dann, wenn die Wache nicht zu sehen ist. Sobald die Wache mit Pablo geht und mit ihm spricht, rennen wir dann auf das Boot zur Leiter und klettern schnell hoch damit wir nicht erschossen werden. Wenn die Wache wieder vorbei ist, gehen wir runter, öffnen die Tür und verstecken uns sogleich wieder auf dem Dach. Wenn die Wache nun im Schrank nach dem Rechten sieht, schliessen wir die Türe, nehmen links den Mopp und klemmen diesen in die Tür. Wir schauen nun durch das Bullauge. Sobald Karzac die Kabine verlässt gehen wir hinein. Wir sprechen Oubier an und stellen fest, dass er tot ist. Wir nehmen den Jaguar Stein. Da erscheint Karzac und versucht uns zu erdrosseln. Wir stossen den Dolch ins Bein von Karzac und können entkommen.

Zombie-Insel

Wir sind in eine Filmaufnahme geplatzt. Wir sprechen erst mit dem Mann in blauweiss hinter uns. Nachdem der Stuntman übernimmt, sprechen wir mit ihm. Im weiteren Verlauf weigert sich der Stuntman den Stunt durchzuführen. Vom Tisch hinter der Kamera nehmen wir ein Brötchen, den Sirup und einen Pfannkuchen. Den Sirup geben wir auf den Pfannkuchen. Wir untersuchen nun den grossen Busch mit den weissen Blüten, zwei Mal. Dem Stuntman geben wir den Pfannkuchen und werfen anschliessend ein Brötchen in den Busch. Wir holen ein weiteres Brötchen vom Tisch und werfen es nochmals in den Busch, nun kommen die Hornissen heraus. Der Dreh wird an den Strand verlegt.

Wir betrachten die Felssäule mit der Höhle oben (rechte Maustaste). Wir sprechen mit dem Filmleuten und erfahren von neuen Problemen. Wichtig ist, dass man mit dem Kameramann über die obere Höhle spricht. Anschliessend verweisen wir auf die Handkamera am Boden. Nun reden wir nochmals mit dem Regisseur und wir werden zum Stuntman. Wir klettern zur Höhle hoch und können den Adler Stein in Empfang nehmen.

Dschungel bei Quaramonte

Das Dorf wurde von Karzac niedergebrannt. Nur Titipoco läuft hier noch herum. Wir reden mit ihm und zeigen ihm die Sonnenbrille. Er zeigt uns den Adler Stein. In der Linken Hütte neben dem Fass liegt der Kojoten Stein in der Glut. Wir versuchen ihn aufzunehmen, er ist aber zu heiss. Wir versuchen das Fass daneben umzustossen, wir sind aber zu schwach, also fragen wir Titipoco um Hilfe. Den Stein können wir nun vom Boden aufnehmen. Titipoco zeigt nach links und wir verlassen das Dorf in diese Richtung.

Pyramide in Teaculcan

Wir sehen gerade noch, wie George von General Grasiendo und Pablo die Pyramide hochgezerrt wird. Unten nehmen wir uns das zylinderförmige Ding aus dem Generator und schneiden mit dem Dolch die Benzinleitung durch. Den Zylinder füllen wir am auslaufenden Benzin. Wir öffnen die Tankkappe an der rechten Maschine und schütten das Benzin hinein. Jetzt schauen wir uns das Stahlgerüst an und nehmen das Seil rechts auf. Wir reden mit Titipoco und bitten ihn das Seil oben über das Gerüst zu werfen. Sobald der kleine Kerl dies erledigt hat, befestigen wir das Seil an der Maschine und drücken den roten Knopf. Wir benutzen die Hebel um den Fahrstuhl nach oben, und dann gleich wieder nach unten zu bewegen. Jetzt reden wir mit Titipoco und bitten ihn den Fahrstuhl zu bedienen. Nun stellen wir uns auf die Plattform und sagen dem Kleinen dass es losgehen kann.

Wir nehmen den Munitionsgurt und fahren wieder nach unten. Wir gehen links zur Wache, erzählen im irgendetwas und wir sind ungestört. Wir nehmen uns die Fackel und bitten Titipoco diese mit dem Feuerzeug anzuzünden. In das Feuer werfen wir dann den Munitionsgurt. Die Wachen sind abgehauen und Pablo geht die Pyramide runter. Wir sind unterdessen die Pyramide hochgefahren und reden mit Grasiendo. Wir befreien George mit dem Dolch. In der Pyramide hinten an der Wand sind zwei Hebel, wir ziehen beide. Wir reden mit George und bitten ihn beim Ziehen der Hebel zu helfen. Wenn wir nun beide Hebel ziehen, öffnet sich die Tür. Wir befinden uns in einem Raum mit 2 Rädern mit Symbolen, rechts daneben 10 Tafeln mit jeweils einem Symbol vom Linken und dem Rechten Rad drauf, weiter rechts 4 Tafeln welche jeweils ein Symbol der oberen und unteren 10er Tafelreihe kombinieren. Diese Tafeln müssen wir hinein drücken um eine Geheimgtür zu öffnen. Wir stellen also die beiden Räder so ein, dass die beiden Symbole von einer der 10er Tafel in der Mitte berühren. Wenn wir nun 2 der Tafeln im 10er Block hineingedrückt haben, welche auf einer der 4 Tafeln abgebildet ist, lässt sich diese nun auch hinein drücken. Wenn die 4 Tafeln reingedrückt wurden, öffnet sich die Tür und wir verlassen den Raum.

Wir nehmen die Fackel von der Wand und bitten Titipoco sie zu entzünden. Links im Wandgemälde ziehen wir den Hebel. Weiter unten ziehen wir wieder den Hebel und gehen durch die eben geöffnete Tür. Wir ziehen den Hebel an der Wand und gehen nach links aus dem Raum. Hier ziehen wir den rechten Hebel und gehen durch die eben geöffnete Tür. Im Gang ziehen wir den hinteren Hebel und gehen durch die offene Tür. Hier ist nun die Tür rechts offen. Wir nehmen die Fackel vom Boden und entzünden mit ihr die Fackel an der Wand. Unten an der Treppe ziehen wir den Hebel hinten an der Wand, damit können wir eine weitere Treppe runter gehen.