

Soluce: Les Chevaliers de Baphomet

Ce jeu peut être réalisé dans un autre ordre que celui mentionné dans cette soluce, c'est-à-dire que vous pouvez visiter d'abord la Syrie et ensuite l'Espagne. Mais ça n'influence absolument pas le reste du jeu

Chapitre 1: Paris

La partie commence



Vous vous retrouvez seul devant le café complètement détruit. Regardez par terre, vous verrez un journal, ramassez-le. Rentrez ensuite dans le café. Dirigez vous vers la femme et parlez lui, répondez ce que vous voulez à ces questions, ça n'a pas d'importance. Après cette discussion, regardez l'homme mort sur la droite de l'écran. Fouillez dans ces poches, mais vous n'y trouverez rien. Sortez alors du café et dirigez-vous vers le fond de l'écran où vous voyez un homme travailler. Là vous vous ferez arrêter par un policier qui vous obligera à retourner au café.

Une fois l'entretien terminé, sortez du café. Parlez à la femme qui est devant le café. Vous apprendrez qu'elle se nomme Nicole Collard et qu'elle est journaliste. Elle avait rendez-vous avec la victime qui se nomme Plantard. Elle finira par vous donner son numéro de téléphone et partir.



Dirigez-vous vers la droite par où le clown s'est enfui. Vous voyez une plaque d'égout, mais vous ne pouvez pas l'ouvrir. Revenez devant le café et dirigez vers le fond où l'ouvrier travaille. Parlez à l'ouvrier et donnez-lui le journal que vous avez ramassé devant le café. Il finira par partir. Prenez alors l'outil pour ouvrir les plaques d'égout dans sa boîte à outils. Retournez vers la plaque d'égout et ouvrez là à l'aide de l'outil. Dans l'égout, ramassez le mouchoir sale par terre, le nez de clown et le bout de tissus accroché au barreau. Ressortez par l'autre côté. Un homme vous attend à la sortie. Montre-lui la carte de l'inspecteur et ensuite le bout de tissus que vous avez trouvé dans les égouts. Parlez lui ensuite de la veste jusqu'à ce qu'il vous donne un numéro de téléphone. Sortez de la cour et utilisez le téléphone qui se trouve près du trou de l'ouvrier. Cliquez sur le numéro de téléphone de Nicole Collard. Elle vous donne son adresse. Dirigez-vous vers la droite de l'écran. Une fois sur la carte cliquez sur rue Jarry.

Rue Jarry: Chez Nicole.



Essayez d'ouvrir la porte, mais elle est fermée. Allez vers la fleuriste en face. Parlez-lui de Nicole. Elle vous dira qu'il faut donner un petit coup en dessous de la serrure. Entrez alors par la porte. Parlez avec Nicole et montrez-lui le nez de clown, elle vous indiquera le magasin "La Risée du Monde". Montrez-lui aussi le morceau de tissus et elle vous donnera une photo. Sortez et allez à la risée du monde qui est maintenant disponible sur la carte.

La Risée du Monde



Parlez au vendeur. Montrez-lui le mouchoir sale puis la photo il vous dira le nom du type: Kahn. À la fin de la conversation, il vous donnera un vibreur. Il vous faut maintenant trouver un téléphone. Pour cela allez au poste de police. Dirigez-vous vers un téléphone dans le fond et appelez Todrick. Parlez-lui de la photo et il vous donnera le nom d'un hôtel: l'hôtel Ubu. Allez à cet hôtel.

L'hôtel Ubu



Parlez à la femme qui joue du piano, épuisez tous les sujets de conversation et montrez-lui tous les objets. Allez vers le réceptionniste. Essayez de prendre la clé accrochée sur le tableau au bout du comptoir, mais le réceptionniste vous en empêche. Parlez-lui alors de la clé. Retournez vers la femme qui joue du piano et parlez lui de la clé, elle va vous aider. Une fois le réceptionniste parti prenez la clé. Montez les escaliers et utilisez la clé sur la première porte à droite. Dans la chambre, sortez par la fenêtre et rentrez par l'autre fenêtre. Essayez de sortir par la porte, mais quelqu'un arrive. Cachez-vous dans le placard. Une fois l'homme parti, fouillez son pantalon qu'il a laissé sur le lit. Vous y trouverez une carte et une boîte d'allumettes. Sortez de la chambre par la porte et descendez les escaliers. Parlez au réceptionniste du coffre et montrez-lui la carte que vous venez de trouver. Allez ensuite vers lady Piermont et montrez-lui la carte, elle va encore vous aider. Une fois en possession du manuscrit retournez dans la chambre (première porte à droite), sortez par la fenêtre et jetez le manuscrit dans la ruelle en bas. Sortez de l'hôtel et allez dans la ruelle à gauche.

Chez Nico

De retour chez Nico. Elle vous dit d'aller au musée crune.

Musée Crune



Rentrez dans le musée. Regardez la vitrine au milieu du musée. George en déduira qu'il faut aller en Irlande. Allez sur la carte et cliquez sur l'aéroport.

Chapitre 2: L'Irlande



Parlez de tout au garçon devant le café (Macguire) puis rentrez. Parlez à O'Brien accoudé au bar (l'homme le plus au fond). Ensuite récupérer l'essuis qui est sous le coude de Doyle (à coté d'O'Brien) quand il soulève son coude. Allez parler ensuite à l'homme qui étternue. Quand vous avez fini de parler avec cet homme vous verrez qu'il pose un collet sur la table (un morceau de fil noir). Dès qu'il étternue, emparez-vous du collet.

Dirigez-vous vers Fitzgerald, l'homme assis au milieu de la pièce. Parlez-lui des fouilles. Retournez ensuite vers Doyle. Parlez-lui de tout et payez-lui une bière. Ressortez du café et parlez à Maguire de Fitzgerald. Retournez dans le café et parlez à Fitzgerald. Parlez-lui jusqu'au bout jusqu'à ce qu'il parte. On va entendre un crissement de pneu et Maguire va rentrer dans le café en disant que Fitzgerald s'est fait enlever. Sortez du café, Maguire va vous dire tout ce qu'il a vu. Regardez en bas à droite de la porte du café, vous verrez une petite boîte, actionner l'interrupteur. Rentrez dans le café et demandez une bière au barman. La pompe est en panne. Montrez-lui la carte que vous avez récupérée à l'hôtel Ubu. Passez derrière le bar et utilisez le collet sur la prise du lave-vaisselle. Allez à la cave et actionnez le levier. Retournez devant le café et ouvrez la grille sur le trottoir, un homme qui se trouve être Kahn va vous accoster. Retournez dans la cave et prenez la pierre précieuse. Sortez ensuite du bar.

À l'extérieur, dirigez-vous vers la droite et prenez le petit chemin. Parler au fermier près des bottes de foin de Fitzgerald. Une fois le fermier partit monter sur les bottes de foin. Au-dessus, mettez l'outil pour ouvrir les égouts dans une fissure du mur et passez par dessus le mur. Une chèvre vous bloque alors le passage pour aller dans le trou. Dirigez-vous vers le trou à droite de la chèvre, celle-ci vous fonce dessus. Là dès que vous êtes par terre cliqué sur la charrue sur la gauche de l'écran pour bloquer la chèvre. Descendez par le trou. Prenez le plâtre dans le sac sur la table. Faites tomber la statuette, ensuite relevez là. Mettez le plâtre dans le trou sur le sol que vient de laisser la statuette. Retournez dans la cave du bar, allumez le robinet et mouillez-y votre essuis deux fois. Retournez vite aux fouilles dans le château et utiliser

l'essuis mouillé sur le plâtre que vous avez mis par terre. Prenez le moulage ainsi réalisé et mettez-le dans les trous du mur à la place de la statuette. Entrez dans la pièce.

Chapitre 3: De retour à Paris

L'hôpital



Sortez de l'appartement de Nico. Ensuite, allez au commissariat de police. Parlez au policier de Marquet, il vous indiquera l'hôpital. Allez-y. Rentrez dans l'hôpital et parlez de tout à la réceptionniste. Montrez-lui la carte d'identité puis parlez-lui plusieurs fois de l'infirmière Grendel. Prenez le couloir de gauche. Vous arrivez près d'un homme qui fait le ménage. Débrancher la prise de la cireuse que l'homme utilise. Allez alors vite vers le placard prêt de la cireuse et ouvrez-le. Prenez la blouse. Retournez dans le hall d'entrée. Parlez au médecin qui se trouve maintenant au milieu de la pièce, il va vous confier Benoir, un médecin débutant. Retournez près de l'homme de ménage et prenez la porte en bas à gauche. Parlez à l'infirmière, elle vous donnera un tensiomètre. Parlez aux deux patients sur les lits. Essayez de vous diriger vers la droite de l'écran, mais le malade vous appelle. Parlez à Benoir et donnez-lui le tensiomètre et dites-lui de s'occuper du deuxième malade. Dirigez-vous ensuite vers la droite et ouvrez la porte. Après avoir parlé avec Nico retournez au musée.

Au musée Crune

Parlez à Lobineau en épuisant tous les sujets de conversation. Ensuite, ouvrez la fenêtre sur la droite. Quand le gardien va pour fermer la fenêtre rentre dans le sarcophage sur la droite et attendez. Une fois que vous reprenez le contrôle de George cliquez sur le grand totem à côté de lui pour le faire tomber. Retournez ensuite au musée et parlez à Lobineau. Allez sur la carte cliquer sur l'aéroport et partez pour l'Espagne.

Chapitre 4: L'Espagne



Essayez d'entrer dans la maison, mais le jardinier vous en empêche. Allez alors complètement vers la gauche de l'écran et utilisez votre tensiomètre sur le tuyau d'arrosage qui sort de la fenêtre. Une fois le jardinier parti rentrer dans la maison. Dirigez-vous vers la pièce du fond à droite des escaliers et quand les chiens aboient allez vous cacher rapidement derrière l'armure. Quand le jardinier est parti monter les escaliers. Parlez à la comtesse. Dans le mausolée, prenez la bible et regardez le jeu d'échec qui se trouve en dessous. Retournez parler à la comtesse de l'échiquier et des pièces. Utilisez l'échiquier de cette façon: en partant du haut, mettez le fou sur la première case, le cavalier sur la troisième et le roi sur la quatrième.

De retour à Paris

Une fois sorti de chez Nico retourner sur la carte et cliquer sur la nouvelle destination qui est apparue: Montfaucon

Chapitre 5: Montfaucon



Parlez au jongleur. Puis parlez au policier qui est assis à la terrasse du café, parlez-lui du jongleur et montrez-lui votre nez rouge. Ensuite, retournez au jongleur et parlez-lui. Une fois le jongleur et le policier parti utiliser votre outil pour ouvrir la plaque d'égout et descendre dedans.

Dans les égouts

Passez le petit pont et regardez le premier mur à droite. Utilisez l'outil pour ouvrir les plaques d'égout sur ce mur pour y faire un trou. Cliquez ensuite sur le trou et recliquez une seconde fois pour entrouvrir un passage secret. Allez vers le bateau et utilisez le bras mécanique pour dérouler la chaîne. Prenez ensuite la chaîne et mettez-la sur le trou que vous venez de faire. Retournez sur le bateau et utilisez le bras mécanique pour que la chaîne ouvre la porte. Entrez dans le passage secret. Ne descendez surtout pas les escaliers, mais dirigez-vous vers le trou dans le mur dans le fond et regardez par le trou. Quand vous reprenez le contrôle de George regardez de nouveau par le trou et surtout ne descendez pas encore. Une fois la réunion terminée descendez les escaliers et mettez le trépied sur le piédestal au centre de la pièce. Mettez ensuite le joyau sur le trépied. Une fois sorti de chez Nico rendez-vous sur la carte, allez à l'aéroport et direction la Syrie.

Chapitre 6: La Syrie



Parlez à Nejo, l'enfant juste à votre gauche. Montrez-lui la balle rouge. Allez vers la droite passer par la petite porte pour monter les escaliers. Une fois en haut donnez votre boîte d'allumette au marchand de tapis, il vous laissera passer. Parlez à l'homme assis, il s'appelle Ultar. Montrez-lui la photo. Allez vers la porte des toilettes et regardez le panneau accroché dessus. Retournez parler à Ultar du panneau. Sortez du club et redescendez. Parlez au vendeur juste à gauche de la petite porte. Ensuite, regardez-le avec un clique droit de la souris sur lui, vous verrez que c'est lui qui a volé la balayette des toilettes. Allez parler de ça à Nejo. Donnez-lui la balle. Allez dire la phrase au vendeur et retournez parler à Nejo. Il vous donnera la balayette. Remontez au Club Alamut et donnez la balayette au barman. Entrez dans les toilettes avec la clé. Allez dans les toilettes et prenez la chaîne de la chasse d'eau. Utilisez votre clé sur le porte-serviette et prenez la serviette. Sortez des toilettes et redescendez.

Touchez le chat sur la table près de Nejo et ensuite sonnez la clochette sur la table. Ramassez la statuette qui vient de tomber par terre. Utilisez votre mouchoir sale sur la statuette. Donner cette statuette à Duane (le touriste américain, un gros avec un appareil photo), il vous l'achètera pour 50 \$. Retournez voir Utlar au Club Alamut et parlez-lui de la tête de taureau en disant que vous voulez y aller. Une fois descendu et que vous reprenez le contrôle de George

Tête de taureau



Prenez une branche sur l'arbuste. Attachez la branche sur la serviette que vous avez. Utilisez ça sur la faille à droite pour pouvoir descendre. Une fois en bas sur le mur de gauche il y a un trou. Regardez dedans vous verrez un mécanisme. Actionnez le, une grotte secrète s'ouvre. Entrez dans la grotte. Regardez le corps pour prendre la lentille. Regardez ensuite les deux statues. Kahn va arriver et vous faire sortir de la grotte. À ces questions, répondez dans l'ordre: démon, ange, démon et homme. Quand il s'apprête à vous serrer la main, utilise le vibreur et dirigez en vitesse vers la gauche de l'écran, dans le vide.

Chapitre 7: De retour à Paris

Une fois sortis de chez Nico, allez sur la carte et rendez-vous à Montfaucon.

Montfaucon

Montez les marches pour vous diriger vers l'église. Parlez au prêtre et donnez-lui votre calice pour qu'il le nettoie. Regardez la statue puis utilisez la lentille sur son parchemin. Récupérez le calice auprès du prêtre. Regardez la tombe au fond contre le mur à droite. Sortez de l'église et allez au musée.

Au musée

Parlez à Lobineau il vous indiquera le site de Baphomet. Retournez sur la carte et allez-y.

Au site de Baphomet



Descendez les escaliers. Essayez d'entrer par la porte à droite du gardien. Puis parlez au garde en lui demandant les clés des toilettes. Rentrez dans les toilettes en utilisant les clés. Une fois dans les toilettes prenez le savon. Utilisez les clés sur le savon, puis le plâtre sur le savon. Utilisez ensuite le savon sur le robinet. Sortez des toilettes, rendez les clés au garde et remontez. Essayez d'utiliser les fausses clés avec le pot de peinture près de l'ouvrier, il vous en empêche. Redescendez et utilisez le téléphone pour appeler Nico. Remontez chercher

l'ouvrier. Une fois qu'il est parti, utilisez les clés dans le pot de peinture. Redescendez. Demandez une nouvelle fois les clés au garde. Rentrez dans les toilettes et échangez la fausse clé avec la vraie. Ressortez des toilettes. Regardez le thermostat qui se trouve à gauche. Puis parlez au gardien du chauffage. Allez baisser le thermostat. Une fois que le gardien a mis ces gants, rendez-lui les fausses clés. Téléphonnez une nouvelle fois à Nicole. Une fois que vous reprenez le contrôle de George redescendez et ouvrez la porte que le gardien surveillait avec les clés. Une fois à l'intérieur posez le calice sur le dessin au sol. Une fois sortis de chez Nico aller sur la carte et rendez-vous en Espagne.

Chapitre 8: A nouveau en Espagne

Allez vers le mausolée. Prenez la bible. A l'aide de la grande perche fermez la fenêtre. Mettez votre mouchoir sur le bâton. Utilisez le bâton sur une petite bougie allumée. Et allumer avec le bâton la grosse bougie suspendue au plafond. Un objet en tombe, ramassez-le. Sortez du mausolée et allez parler à la comtesse. Donnez-lui la bible. Descendez et prenez le miroir accroché au mur dans la petite pièce à gauche des escaliers. Sortez et parlez au jardinier du puits. Allez tout à fait vers la gauche et prenez une branche sur l'arbre contre le mur près de la fenêtre. Montrez la branche à Lopez, le jardinier.

Le puits

Une fois dans le puits regardez la tête du lion et actionnez le mécanisme. Dirigez alors rapidement vers la gauche pour ne pas être écrasé par la porte qui tombe. Utilisez ensuite le miroir avec le rayon de lumière qui descend pour apercevoir la serrure. Utilisez l'objet qui est tombé de la bougie avec la serrure. Entrez.

Chapitre 9: L'Écosse

Le train



Essayer de sortir de votre cabine. Une fois le contrôleur passez et partis, sortez de la cabine. Dirigez-vous vers la gauche jusqu'à apercevoir Guido. Retournez sur la droite et rentrez dans votre cabine, Nico et l'autre passagère à disparu. Sortez de la cabine et allez dans celle juste à gauche de la vôtre. Parlez au type à gauche de Nicole. Ouvrez la fenêtre du compartiment et montez sur le toit du train. Dirigez-vous vers la droite (et ne touchez surtout pas la caténaire du train à gauche) et descendez par l'échelle pour rentrez dans le wagon. Dès que vous reprenez le contrôle de George actionnez l'alarme. Quittez le train par la porte de gauche.

L'église



Fouillez plusieurs fois de suite le tas de gravats jusqu'à ce qu'ils n'y aient plus rien à en sortir. Utilisez l'engrenage que vous venez de ramasser sur la statue. Prenez l'engrenage et la manivelle près de la roue et utilisez-les sur la statue. Rentrez et dirigez-vous vers le fond de la pièce. Vous allez assister à une cérémonie. Une fois cette cérémonie finie et quand vous reprenez le contrôle de George prenez la torche sur le mur. S'en suit une belle explosion.

FIN



Soluce créée par le site La Légende de Baphomet (www.legende-baphomet.net)