

# Soluce: Les Boucliers de Quetzalcoatl

## Prologue



Regardez la bibliothèque derrière vous et utilisez le morceau de bois pour la faire tomber sur l'araignée. Utilisez le crochet métallique qui se trouvait derrière la bibliothèque pour vous libérer.

Une fois libérée, ouvrez le bureau et prenez la bouteille de tequila. Ramassez le vers que George vient de cracher par terre. Ouvrez le tiroir et prenez le pot. Dans votre inventaire regarder le pot vous y trouverez une clé à l'intérieur. Ramassez le sac à main et lisez la lettre qui est dedans. Prenez ensuite la fléchette par terre. Allez vers le feu. Utilisez la fléchette pour ouvrir le placard. Essayez de prendre le cylindre, mais il est trop chaud. Servez vous de la culotte pour le prendre. Utilisez le cylindre sur le siphon et utilisez le siphon sur le feu. Cliquez sur la porte et sortez. Une fois en bas prenez le journal à côté du téléphone. Regardez le journal. Utilisez le téléphone. Pour sortir, utilisez la clé sur la grande porte.

## Chapitre 1: Paris

### Montfaucon



Appelez-le serveur. Puis parlez à l'homme à côté de vous. Rappelez le serveur et parlez-lui de tout. Lobineau arrive, parlez-lui de tout. Une fois Lobineau parti et la scène avec Nicole finie reprenez à l'homme à côté de vous de Nicole. Pendant qu'il a les mains sur le visage, prenez-lui son absinthe. Sortez de l'écran par la droite et allez à la galerie (deuxième icône).

### Galerie



Montrez au gros monsieur votre pot et parlez-lui de tout. Mettez de l'absinthe dans le verre du type (deux fois de suite). Une fois le type tombé dirigez vous vers la gauche de l'écran, vers les caisses. Regardez les caisses et prenez le papier accrochez dessus.

## Chapitre 2: Marseille



Dirigez-vous vers la cabane du gardien. Regardez par la fenêtre et parlez de tout avec le gardien. Ensuite, descendez les escaliers à gauche de la cabane. Ramassez la gaffe dans l'eau. Puis à l'aide de la gaffe, ramassez la bouteille dans l'eau. Remontez. Essayez de toucher la cheminée, mais c'est trop chaud. Utilisez la bouteille sur la cheminée. C'est maintenant refroidi et vous pouvez prendre le chapeau de la cheminée. Utilisez de nouveau la bouteille sur la cheminée pour faire sortir le gardien. Redescendez l'escalier. Passez par la trappe pour rentrer dans la cabane. Prenez les biscuits pour chien et sortez de la cabane. Utilisez les biscuits sur la plateforme près du chien. Une fois que le chien est sur la plateforme et mange les biscuits, utilisez la gaffe sur cette plateforme pour faire tomber le chien dans l'eau. Remontez maintenant l'escalier et passez le grillage, la voie est libre.

Allez complètement à gauche et montez l'échelle, regardez par la fenêtre. Utilisez la gaffe sur le ventilateur. Redescendez et frappez à la porte. Dites à l'homme n'importe quoi et dès qu'il s'apprête à sortir remontez par l'échelle. Allez vers la droite et poussez un tonneau à l'aide des pinces. Une fois l'homme alertez par le bruit lancez un deuxième tonneau pour le faire tomber dans l'eau. Redescendez et rentrez par la porte. Ouvrez le tiroir sur le bureau et récupérez la clé. Regardez le panneau d'affichage. Diriger vous vers la droite un homme vous arrête. Donnez-lui la clé. Prenez l'ascenseur.

Une fois en haut utilisez la caisse pour bloquer l'ascenseur. Ensuite, allumez l'interrupteur à droite de l'ascenseur. Allez vers la gauche où la lampe vient de s'allumer. Regardez les marques sur le sol et ouvrez la porte. Rentrez. Vous retrouvez Nico. Détachez-la, prenez la statuette et sortez de la pièce. Parlez à Nico. Utilisez l'adhésif sur la cellule photoélectrique de l'ascenseur et repoussez la caisse. Déplacez ensuite la petite caisse et poussez la caisse sur laquelle était la petite. Utilisez le chariot, mettez la corde sur la statue et la corde sur la poulie. Abaissez le chariot. Essayez de pousser la statue, mais vous n'y arrivez pas. Demandez de l'aide à Nico. Sortez par la porte que la statue vient de casser. Utilisez les menottes sur le câble.

## Chapitre 3: Quaramonte



Dirigez-vous vers le garde et parlez-lui de tout. Idem avec les musiciens. Ensuite, parlez avec Pearl (la grosse femme près de la gendarmerie) et rentrez dans la gendarmerie. Parlez avec l'homme assis au bureau à gauche ensuite parlez avec son assistant, Réinaldo. Vous voyez une carte dans le fond de la pièce, essayez de la regarder, mais le général vous en empêche. Sortez du commissariat. Parlez avec Nico de tout. Allez vers la droite et parlez avec l'homme assis au camion, c'est Duane. Parlez ensuite avec Oubier qui est à côté du camion. Dirigez-vous vers la gauche, vers le bâtiment du fond et montez les escaliers. Parlez à la femme, ensuite parlez à ces assistants. Sortez et retournez parler à Duane. Allez de nouveau parler à Pearl. Remontez les escaliers et parlez à la femme. Sortez. Parlez à Nico de la carte. Parlez au général, ensuite parlez à Réinaldo. Sortez et parlez avec Pearl. Regardez la carte. Retournez dans les bureaux, parlez à la patronne et prenez le détonateur dans le placard. Sortez et donnez le détonateur à

Duane. Allez au poste de police, diriger vous vers le couloir au fond de l'écran. Parlez avec Miguel le prisonnier.

### **Chez le général**

Regardez tous les objets dans la pièce et parlez ensuite de tout avec le général. Sa mère va arriver.

### **George en prison**

Parlez à Miguel, utilisez la corde sur un barreau de la fenêtre et donnez cette corde à Duane de l'autre côté de la fenêtre.

## **Chapitre 4: La jungle**

### **Cabane du Père Hubert**



Prenez l'espèce de liane sur la roue et allez vers la gauche. Posez votre relevé bancaire sur le tas de feuilles. Utilisez la statue sur la roue pour produire des étincelles pour enflammer le tas de feuille. Parlez au prêtre. Allez vers la gauche et utilisez la liane sur l'espèce de pressoir. Posez le col dessus et prenez la croix que vous allez utiliser sur le pressoir. Ramassez le col et rendez-le au prêtre et parlez-lui.

### **Au village**

Parlez au garde de tout et donnez-lui la boîte de biscuits pour chiens. Quand il revient, mettez la pierre maya dans la boîte et donnez là de nouveau au garde. Entre dans le village et parlez au chef assis près du feu.

### **Cabane du Père Hubert**

Utilisez le cône métallique avec le pressoir, puis la racine avec le pressoir et ensuite la croix avec le pressoir. Ramassez le cône et montez dans la cabane du prêtre.

## **Chapitre 5: Les Caraïbes**



Parlez au type sur la plage, il s'appelle Bronson, regardez son théodolite et reparlez à Bronson. Dirigez vous vers la droite et parlez au pêcheur, il s'appelle Rio. Retournez sur la plage et montez les escaliers en direction de la maison. Prenez l'échelle et essayez d'y monter. Essayez aussi d'ouvrir la porte. Regardez ensuite le chat. Parlez aux deux femmes. Retournez voir Rio et parlez-lui. Allez ensuite parler à Bronson. Remontez les escaliers et parlez aux deux

femmes. Retournez voir Rio et parlez-lui. Donnez-lui votre ver de terre. Retournez parler à Bronson et ensuite revenez parler à Rio. Il pêche une bicyclette, regardez là et prenez la chambre à air. Attendez un peu et dès que Rio pêche un poisson demandez-lui de vous le donner. Remontez les escaliers. Montez sur l'échelle et mettez la chambre à air sur le mât accroché à la maison. Descendez de l'échelle et accrochez le poisson sur la chambre à air. Le chat étant occupé avec le poisson ramassez la balle. Remontez sur l'échelle et décrochez la chambre à air. Mettez la chambre à air sur l'arbre et utilisez la balle sur la chambre à air. Une fois Bronson montez sur l'échelle enlevez là. Ramassez la cible qui vient de tomber. Descendez les escaliers. Sur la plage, prenez les plans et le théodolite. Remontez et montrez ces plans aux deux femmes.

## Chapitre 6: British Museum



Parlez au gardien. Jetez un coup d'oeil aux vitrines et reparlez ensuite au gardien. Parlez à Oubier de tout. Parlez de nouveau au gardien. Prenez la clé que le voleur a laissée sur la vitrine et utilisez cette clé sur la vitrine où se trouve un poignard. Une fois la vitrine ouverte prenez le poignard. Reprenez votre clé, montrez là au gardien. Ouvrez le rideau et utilisez le poignard sur la porte pour pouvoir sortir.

## Chapitre 7: Le Musée Ketch



Prenez la plume sur le bureau. Prenez la carte et posez-la sur le pupitre. Ensuite, prenez la lanterne et déposez là sur l'encrier. Ouvrez le coffre dans le fond de la pièce, une petite fille nommée Emily en sort. Parlez-lui de tout. Regardez le tableau du pirate et parlez-en à Emily. Sortez du musée. Donnez la plume au chat et ramassez ce qui en reste. Retournez parler à Rio et donner lui la plume abîmée. Il va vous remettre un coquillage. Retournez au musée. Donnez le coquillage à Emily. Mettez la croix qu'Emily vous donne sur le repose plume. Sortez du musée et allez parler à Rio. Une fois arrivée sur l'île regarder la faille dans le mur et regarder le bateau. Parlez à Rio il vous donnera le filet. Utilisez le filet sur la faille et montez.

## Chapitre 8: Le métro

Regardez le sac de Nico dans votre inventaire. Utilisez votre barrette sur la fente du distributeur pour faire tomber la pièce. Ramassez la pièce dans la fente du bas. Utilisez la pièce sur la balance, vous récupérez une carte. Utilisez le poignard sur la trappe sur le mur et utilisez ensuite la carte sur la fissure. Appuyez sur le bouton et attendez le métro.

## Chapitre 9: L'île aux Zombies



Prenez le passage du haut. Prenez un roseau. Prenez le chemin en haut à droite. Mettez le bout de roseau sur la tanière. Sortez de la jungle pour retourner au point de départ. Allez en bas à droite et dirigez-vous ensuite vers la droite. Mettez la fléchette dans le roseau. Utilisez le roseau avec la fléchette sur le sanglier et accrochez-vous à la branche pour éviter le sanglier. Allez à droite, vous arrivez à une aiguille rocheuse. Enlevez la végétation sur ce rocher. Mettez la cible sur le filet et la végétation sur le filet. Lancez le filet sur l'aiguille rocheuse. Sortez de là par le bas de l'écran. Suivez les traces du sanglier. Mettez le théodolite sur les trous dans le sol. Regardez dans le théodolite, dirigez-le vers la droite pour voir le reflet de la cible. Observez le pilier rocheux dans l'axe. Sortez par l'avant.

## Chapitre 10: Le port à Londres

Dirigez-vous vers la caisse devant vous. Montez à l'échelle à côté de la porte sans vous faire remarquer. Quand le garde est occupé à discuter avec l'autre homme, descendez. Ouvrez la porte et remontez et attendez. Une fois le gardien rentré par la porte descendez de l'échelle et fermez la porte. Prenez le balai pour bloquer cette porte. Regardez par le hublot à droite. Rentrez ensuite dans la cabine, parlez à Oubier et prenez sa pierre. Karzac arrive. Dès que vous reprenez le contrôle de Nicole, utilisez le poignard sur Karzac.

## Chapitre 11: Sur le tournage d'un film



Une fois le contrôle de George repris dirigez vous vers la table. Prenez la crêpe, un bun et le sirop d'érable. Mettez le sirop sur la crêpe. Parlez à l'acteur de tout. Donnez la crêpe au cascadeur. Lancez un bun dans le buisson. Allez rechercher un deuxième bun sur la table et lancez-le aussi dans le buisson.

### Sur la plage

Parlez un peu de tout avec tout le monde. Prenez la caméra et parlez avec Hawks.

## Chapitre 12: Nico au village indien

Parlez de tout avec Titipoco. Essayez de bouger le tonneau, mais vous n'y arrivez pas. Parlez à Titipoco, il va vous aider. Prenez la pierre et allez vers la gauche.

## Chapitre 13: La Pyramide



Parlez de nouveau de tout à Titipoco. Allez vers le générateur et prenez le cylindre qui est dessus. Utilisez votre poignard pour couper le tuyau d'écoulement du générateur. Utilisez le cylindre sur ce tuyau coupé et utilisez ce cylindre sur le bouchon du générateur. Parlez au garde qui se trouve à gauche. Retournez à droite, prenez la corde et donnez là à Titipoco. Utilisez ensuite cette corde sur le moteur. Allumez le moteur en appuyant sur le bouton rouge. Allez sur le monte-charge et parlez à Titipoco. Arrivé en haut prenez la ceinture avec les munitions et redescendez.

**"Attention très important, lisez attentivement ce qui est marqué ici, c'est un bug du jeu, vous pourriez rester bloqué: Quand vous redescendez de la pyramide avec les munitions vous devez directement aller prendre la torche sans parler à titipoco. Si vous allez parler à Tittipoco avant de prendre la torche vous êtes bloqué vous ne saurez pas prendre la torche."**

Prenez donc la torche et présentez-la à Titipoco pour qu'il l'allume. Lancez la ceinture dans le feu. Montez. Parlez au général et détachez George. Vous voyez deux leviers, regardez-les et parlez ensuite à George.

### Dans la pyramide



Vous apercevez quatre dalles dans le mur à droite, dix autres juste à gauche et deux grandes roues. L'inscription sur chaque dalle de droite comporte quatre symboles. Sur chaque dalle de gauche deux symboles. Et sur les plaques de la roue un symbole. Faites tourner la roue de façon à mettre face à face deux symboles correspondants à une dalle de gauche enfoncée ensuite cette dalle. Faites la même chose pour une deuxième dalle et enfoncez ensuite la dalle de droite correspondante. Une fois les quatre dalles enfoncées, sortez par le passage secret. Prenez la torche, donnez là à Titipoco. Abaissez le levier. Ramassez la torche et allumez la torche au mur. Vous reprenez le contrôle de George. Utilisez le levier, sortez par la gauche. Dans cette pièce, utilisez les deux leviers. Allez dans le couloir et rentrez dans l'autre pièce. Une porte s'est ouverte. Sortez. Utilisez le levier et descendez

**FIN**

-----

Soluçe créée par le site La Légende de Baphomet ([www.legende-baphomet.net](http://www.legende-baphomet.net))