

Soluce: Le Manuscrit de Voynich

Prologue



Ramassez la bouteille de bière qui se trouve par terre dans l'avion. Essayez d'avancer vers le cockpit, mais l'avion est en équilibre instable vous devez alourdir l'arrière de l'appareil. Pour ce faire, détachez la sangle de la caisse, tirez cette caisse une fois vers la droite et déplacé là jusqu'au bout de l'avion, vous pourrez ensuite pénétrer dans le cockpit. Dans le cockpit, essayez de parler à Harry (le pilote) mais celui-ci ne se réveille pas! Examinez-le et vous trouverez un décapsuleur. Utilisez cet objet sur la bouteille de bière. Et utilisez la bouteille de bière ouverte sur Harry pour le réveiller. Parlez à Harry. Ensuite, prenez l'extincteur et lancez-le par la fenêtre de l'appareil (en utilisant les touches de dé filement pour bien sélectionner la fenêtre). Essayez de sortir par la fenêtre cassée, mais l'avion penche encore trop. Parlez à Harry pour qu'il se mette dans le fond de l'appareil et sortez ensuite par la fenêtre! Vous êtes maintenant sur des plateformes en pierre. Il suffit de les suivre pour arriver jusqu'à l'entrée d'une grotte. Pour passer d'une plateforme à l'autre il faut vous mettre au bord d'une plateforme, un bouton d'action s'allumera en bas à droite, il suffit d'appuyer dessus et l'action se fait automatiquement.

Chapitre 1: Paris



Essayez d'ouvrir la porte, mais c'est fermé. Regardez le panneau juste à droite de la fenêtre et prenez-y le crayon. Sortez ensuite par cette fenêtre. Sur le balcon, déplacez le socle de pierre (en tirant puis en poussant) de façon à le mettre tout à gauche du balcon. Montez sur ce bloc de pierre et accrochez-vous à la gouttière pour vous diriger vers la droite. Descendez au premier balcon venu, mais la porte est fermée. Montez sur la rambarde du balcon et allez vers le balcon juste à droite. Essayez d'ouvrir la porte, fermée. Regardez la porte et utilisez votre carte de presse sur la porte pour l'ouvrir. Vous vous retrouvez dans la chambre! Sortez de la chambre par la seule porte disponible. Dans le salon, fouillez le cadre et prenez la douille qui se trouve juste à côté sur le sol. Entrez dans la cuisine. Scène d'action, appuyez sur les boutons au bon moment. Vous êtes sur le balcon, rentrez de nouveau dans l'appartement. Dans la cuisine, allez vers la poubelle tous à droite pour y ramasser un relevé de compte! Soulevez ensuite le tapis qui se trouve juste entre la cuisine et le salon. Soulever la planche vous y trouverez un petit coffre. Essayez la combinaison du relevé de compte sur le coffre, mais ça ne fonctionne pas. Utilisez alors le téléphone dans la cuisine pour appeler Lobineau puis le journal. Sortez de l'appartement par la porte de la cuisine. Descendez les deux échelles. Dans la ruelle, prenez le journal par terre près des poubelles. Essayez de monter par la gouttière (clin d'oeil au premier épisode). Approchez-vous du mur couvert de graffiti et

montez dessus. Descendez dans le jardin. Ramassez la perruque par terre. Allez dans votre inventaire et examinez la perruque, elle contient des cheveux blonds. Sortez de la ruelle, tournez à gauche et prenez la première à gauche. Parlez à la femme en train de balayer. Retournez dans la rue principale, parlée au jeune avec son skate. Allez ensuite parler à la pervenche au bout de la rue. Épuisez tous les sujets de conversation. La police arrive. Nico est emmené dans l'appartement de Vernon ou la police l'interroge. Parlez de tout avec le policier.

Chapitre 2: Congo



Entrez dans la caverne. Regardez l'homme mort par terre et prenez-lui sa carte. Dirigez-vous alors vers la droite près des armoires. Sur la table, prenez la carte postale et la loupe. À droite vous voyez une porte. Déplacer la caisse sur la dalle de pierre à droite de la porte pour l'ouvrir. Rentrez dans la pièce. Vous voyez une machine bizarre, actionnez-la pour qu'elle explose. Ramassez la barre de fer à droite de la machine. Au bout de la salle, vous voyez une grande porte fermer ! Regardez par l'ouverture à gauche de la porte pour voir Susarro et ses sbires! Retournez à l'entrée de cette pièce et mettez le levier dans le mécanisme d'ouverture de la porte et actionnez-le pour maintenir la porte en position ouverte. Reprenez le levier! Allez chercher la caisse et amenez-la dans la pièce où la machine a explosé. Vous voyez une ouverture sur le mur gauche de la pièce tout en haut. Amenez la caisse près de cette ouverture, montez sur la caisse et sortez par l'ouverture. Là tout de suite à gauche vous voyez un nid en haut de la paroi. Utilisez la barre de fer pour le faire tomber et ramassez-le. Suivez alors le couloir sur la gauche, jusqu'à arriver dehors. Mettez le nid dans la tête sculptée en forme de dragon et utilisez la loupe sur le nid pour mettre le feu. Cinématique. Dès que vous reprenez le contrôle de George courez vers l'arrière de la voiture d'Harry et appuyez sur la touche action.

Chapitre 3: Glastonburry



Parlez au gros type qui se promène dans la rue, le Colonel Butley. Dirigez-vous ensuite vers le pub et parlez au type assis sur le banc devant le pub, il s'appelle Eamon O'ara. Rentrez dans la boutique cosmics Faerie. Parlez au vendeur. Regardez le livre qui est posé sur le comptoir juste devant le vendeur et parlez de nouveau au vendeur. Sortez parler au colonel, rentrez de nouveau dans la boutique et parlez du livre au vendeur. Sortez encore une fois et allez parler à Eamon O'ara du vendeur de Cosmic Faerie. O'ara va s'occuper du vendeur. Pendant qu'ils sont tous les deux en conversation, profitez-en pour monter à l'étage du magasin. Vous y trouverez une femme. Parlez-lui puis descendez et parlez au vendeur il vous donnera un caleçon. Sortez du magasin. Ouvrez l'inventaire et utilisez la barre de fer sur le livre pour y détacher les pièces. Retournez ensuite dans le magasin de la voyante Zazie, parlez-lui de tout et donnez-lui les pièces pour qu'elles répondent à vos questions. Quand vous sortez, vous voyez une fumée

sortir d'un bâtiment derrière le pub. Allez dans la ruelle juste à gauche du pub et essayez d'ouvrir la porte qui se trouve au fond. Vous n'y arrivez pas, demandez de l'aide à O'ara. Une fois la porte ouverte dirigez vous vers la gauche. Disposez les caisses de telle façon à pouvoir atteindre l'ouverture en haut dans la grange. Montez sur les caisses et rentrez dans la grange. Libérez l'homme prisonnier et sortez de la grange. Parlez lui vous apprendrez qu'il s'appelle Bruno Ostvald (une vieille connaissance).

Chapitre 4: Paris



Sortez de l'appartement pour aller chez Vernon. Parlez dirigez-vous vers l'appartement de Vernon et parlez aux deux dames dans la rue. Avance vers le parc et prenez la petite ruelle à droite juste avant. Montez à l'échelle deux fois. Essayez d'ouvrir la porte, elle est fermée. Regardez la porte, la clé est de l'autre côté. Utilisez le journal sur la porte puis le crayon sur la porte. Ramassez la clé, utilisez-la sur la porte et entrez. Dans la cuisine, dirigez-vous vers la droite et prenez un mouchoir à côté de la poubelle. Entrez dans le salon et dirigez-vous vers la porte de la chambre où vous entendez quelqu'un pleurer. Entrez, Béatrice est assise sur le lit parlez puis donnez-lui un mouchoir et parlez-lui de nouveau. Elle vous donnera sa date de naissance. Retournez dans le salon et dirigez-vous vers le coffre. Ouvrez-le en utilisant la date de naissance de Béatrice. Prenez ce qu'il y a dans le coffre: un diagramme et un DVD. Sortez de l'appartement par la porte de la cuisine descendez dans ruelle. Dirigez vous vers votre appartement. Évitez la voiture qui vous fonce sur vous et allez dans l'appartement de Nico. Utilisez le DVD sur le lecteur, c'est un message de Vernon. Appelez Lobineau au téléphone, il arrive. Parlez à Lobineau et téléphonez ensuite au journal. Parlez de nouveau à Lobineau et sortez pour aller au théâtre sur l'île Saint Louis.

Au théâtre avec Nico

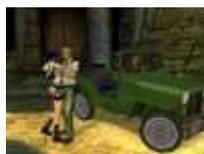


Essayez d'ouvrir la porte principale, elle est fermée. Dirigez-vous vers la droite et prenez la première rue à gauche. Regardez la voiture de sport rouge au fond de cette rue. Montez sur l'échafaudage tout au-dessus et détachez l'enseigne blanche. Redescendez jusqu'à l'endroit où vous voyez une caisse. Tirez cette caisse pour monter à l'étage au-dessus. Allez jusqu'à l'affiche blanche et détachez-la, elle tombe. Passez sur l'affiche qui forme maintenant un pont. De l'autre côté, tournez à gauche et descendez par l'échelle. Rentrez dans le théâtre par la première porte que vous voyez. Sortez de la pièce dans laquelle vous vous trouvez, descendez les escaliers et ouvrez la porte. Avancez vers le centre de la pièce. Nico se fait capturer.

Au théâtre avec George

Entrez dans la cour et allez à droite. Vous voyez un grand conteneur avec le couvercle ouvert, il va falloir le fermer. Tirez la caisse qui se trouve à gauche vers le coin droit prêt du conteneur, montez sur la caisse et fermez-le. Montez sur le conteneur, ouvrez la fenêtre et entrez. Sortez par la seule porte disponible. Vous arrivez dans une sorte de bibliothèque, sortez par la porte au fond à gauche. Dans cette petite salle, vous voyez des caisses. Allez chercher la caisse au fond à gauche et amenez-la près des autres. Mettez les caisses de telle façon à pouvoir allumer la lumière. Vous voyez des marques au sol en dessous d'une caisse. Retirez cette caisse et entrez par la trappe cachée. Suivez le tunnel et grimpez à l'échelle. Grimpez ensuite à la seconde échelle, vous arrivez dans la salle principale du théâtre. Après la cinématique, sortez par la porte au fond à gauche. Allez derrière le petit bar et ramassez le gobelet qui se trouve derrière. Retournez dans la salle principale. Allez vers la scène et entrez par la petite porte à droite de la scène sans vous faire remarquer par Flap. Montez à l'échelle. Avancez tourner à droite, tirez sur la rampe de projecteur et montez dessus, avancez. Suivez toujours la rampe. Vous voyez deux sacs détacher l'un après l'autre pour assommer Flap. Allez vers le fond de la scène et sortez par le côté gauche, descendez les escaliers. Tournez à droite et rentrez dans la remise juste à gauche. Prenez un bâtonnet de maquillage. Mettez ce bâtonnet dans le gobelet. Retournez sur la scène et utilisez le bâtonnet avec le gobelet sur une des lampes qui se trouve au bord de la scène. Redescendez en dessous de la scène. Tournez à gauche puis à droite. Ouvrez la première porte que vous rencontrez. Vous arrivez dans une loge. Essayez d'ouvrir le coffre sous le bureau, mais il est fermé. Sortez de la loge et allez vers la gauche. Continuez tout au bout du couloir et ouvrez la porte. Descendez les quelques escaliers vous entendez des cris. Après la cinématique, allez vers la gauche et tournez à droite. Ouvrez la première porte que vous rencontrez. Vous voyez une cale qui soutient le plafond, essayez de la bouger mais impossible. Utilisez le maquillage sur cette cale, mais vous n'arrivez toujours pas à la bouger. Demandez à Nico de vous aider (via l'inventaire). Une fois le coffre tombé ramassez ce qu'il contient. Sortez de la pièce tourner à droite et suivez le couloir jusqu'au bout. Utilisez la carte d'accès sur la porte pour l'ouvrir. Suivez le couloir jusqu'au bout. Vous arrivez dans une grande salle bizarre, allez tout au bout de la passerelle en pierre et prenez l'objet qui flotte dans le rayon de lumière. Faites demi-tour, Susarro et Petra arrivent. Faites la même chose que Nico en vous accrochant au rebord. Dirigez-vous vers la gauche jusqu'à être à côté de Nico. Remontez. Petra vous cours après courez vers l'avant en prenant soin de prendre l'extérieur du virage pour ne pas vous faire rattraper par Petra. Une fois remontez utiliser le décapsuleur sur la porte de l'ascenseur pour le bloquer. Faites demi-tour et retournez jusqu'à la scène. Des hommes armés vous empêchent de remonter. Allez dans le débarras où sont entreposés des décors. Montez sur le monte-charge et actionnez-le. Allez vers le fond de la salle à droite par où George est entré et sortez.

Chapitre 5: Congo



Regarder la porte. Utilisez votre barre de métal pour l'ouvrir, mais vous n'y arrivez pas. Demandez de l'aide à Nico et pendant qu'elle tire utilisez votre barre métallique sur la porte.

Dirigez-vous vers la porte en forme d'Oméga et utilisez la pierre oméga dessus, entrez. Avancez. Après la cinématique aller vers le mur de gauche et accrocher vous sur la corniche, avancez comme ça jusqu'au bout. Utilisez votre barre de fer sur les engrenages pour permettre à Nico de passer. Vous devez maintenant atteindre le cadavre qui se trouve au milieu des piques. Pour ce faire, servez-vous des caisses pour bloquer les piques. Une fois arrivé au cadavre fouillez le, vous récupérez une écharpe qui entoure un disque en métal.

Dans la salle suivante, vous voyez quatre dalles seules devant toute une série d'autre dalle. Il ne faut jamais marcher sur une dalle contenant un dessin et qui ne serait pas allumer. Seul les dalles allumés ou ne contenant aucun symbole peut être utilisé. Vous devez demander à Nico qu'elle se place sur les dalles de façon à ce que George puisse traverser la salle jusqu'au bout en marchant sur les dalles allumées. Voilà l'ordre dans lequel vous devez demander à Nico de se mettre sur les dalles : Poisson, Scorpion, Serpent, Poisson, Oiseau, Scorpion, Serpent, Oiseau, Poisson, Scorpion, Serpent. Arrivé au bout monter sur le rebord.

Dans la nouvelle salle, descendre tout en bas et passer dans l'autre salle. Allez vers la droite en utilisant la grande dalle de pierre. Celle-ci bascule sous le poids de George il va falloir y mettre un contrepoids. Pour ce faire, amenez une caisse sur l'autre bout de la dalle de pierre, je ne vous explique pas toute la marche à suivre, car ce n'est pas bien compliqué. Une fois la caisse en position passez le pont et allez dans l'autre salle.

Allez tout à droite de la salle vers le panneau de commande. L'objectif est d'emboîter les trois parties de l'appareil dans celui qui est tout seul vers l'autre bout de la salle. En utilisant le panneau de commande emboîtez d'abord la partie droite, ensuite la gauche ensuite celle du fond.

Entrez dans la pièce ou pointe le rayon. Le rayon doit toucher la grosse pierre qui est tombée du plafond. Pour ce faire, tournez le premier cristal pour que le rayon parte vers la gauche. Ensuite, vers le cristal suivant dirigez le rayon vers le bas. Ensuite droite, haut et gauche. La pierre se libère. Montez et entrez dans l'autre pièce récupérez Nico. Retournez dans la pièce précédente d'où proviennent les rayons. Sur la première machine qui émet un rayon, vous voyez sur la droite un panneau de commande. Actionnez-le pour inverser le sens du rayon. Retournez dans la salle aux cristaux. Allez au fond à gauche vous voyez un panneau de commande actionnez le. Retournez dans la salle précédente pour inverser le rayon. Revenez dans la salle au cristaux dirigez vous vers le deuxième panneau de commande et actionnez le. Parlez à Nico pour qu'elle actionne le panneau de commande. Inversez de nouveau le sens des rayons. Et actionnez le panneau de commande en même temps que Nico. Inversez encore une fois les rayons. La porte dans la salle aux cristaux est maintenant ouverte, passez dans la salle suivante. Suivez la galerie et entrez dans la pièce suivante.

Vous voyez une forme dans le mur à gauche. Essayez d'y mettre le disque que vous avez trouvé sur le cadavre, mais il ne tient pas et en plus il devient très chaud. Ramassez le disque mettez le de nouveau dans le mur et utilisez l'écharpe dessus. Demandez à Nico de le tenir pendant que vous rentrez dans la pièce. Allez tout au bout et prenez l'objet qui flotte. Faites demi-tour. Petra est là courez très vite vers la sortie.

Chapitre 6: Paris

Vous retournez au théâtre, allez au sous-sol et entrez dans la pièce où se trouvait le coffre-fort avant que vous le fassiez tomber. Descendez par le trou dans le plancher. Sortez de cette pièce. Tournez à gauche et prenez le premier couloir à gauche. Entrez par la première porte à droite. À l'intérieur, dirigez-vous vers la deuxième pièce à gauche. Flap vous attaque. Prenez rapidement le vase pour l'assommer. Allez vers le bureau et prenez les documents se trouvant dessus.

Chapitre 7: Prague

Avec George



Allez vers la porte et essayez de l'ouvrir, mais le garde ne vous laisse pas entrer. Demandez à Nico de sonner elle-même à la porte et cachez-vous derrière le mur de gauche. Quand le garde est occupé avec Nico, faufilez-vous discrètement à l'intérieur. Une fois à l'intérieur montez sur le mur de gauche vous atterrissez dans un petit jardin. Traversez le jardin et montez sur le mur opposez, descendez de l'autre coté. Avancez et entrez par l'ouverture à gauche en évitant de vous faire remarquer par le garde et son chien. Dans la cour évitez la lumière, longez le mur vers la gauche vous arrivez près de poubelle. Fouillez les poubelles vous trouverez de la ficelle, du papier d'aluminium et un hamburger. Allez ensuite vers la droite en longeant le mur du fond pour éviter le projecteur. Rentrez dans le petit renforcement tout à droite de cette cour. Vous y voyez beaucoup de caisses. Mettez les caisses de telle façon à pouvoir monter sur le mur du fond et grimpez. Dirigez-vous vers le bas et montez sur le petit rebord. Suivez la façade du château et montez sur le balcon. Suivez toujours la façade. Descendez dans la cour et dirigez-vous vers les escaliers. Vous arrivez dans une autre cour avec un garde en haut de l'écran. Traversez discrètement la cour vers la droite sans vous faire voir par le garde. De l'autre côté, déplacer les caisses de façon à pouvoir grimper sur le mur de gauche. De l'autre côté, vous voyez un chien dans une cage. Donnez-lui le hamburger. Le chien neutralisé par sur la gauche du garde pour sortir par la droite. Longez le mur vous arrivez à une grande porte, Nico est derrière. Pour ouvrir cette porte, il vous faut une télécommande. Passez la porte et continuez à longer le mur. Passez la réserve jusqu'à arriver à un 4*4, la télécommande se trouve dedans prenez-la et allez ouvrir la porte à Nico.

Nico est maintenant avec vous, retournez jusqu'à la réserve et appuyez sur le bouton rouge, mais la porte se referme. Demandez à Nico d'appuyer sur le bouton et rentrez dans la réserve. À l'intérieur, ramassez le morceau de charbon (qui ne sert à rien comme d'habitude) et prenez la barre métallique qui bloque la porte. Sortez de la réserve et continuez à suivre le mur. Vous arrivez à une voiture mise sur un cric. Utilisez la barre métallique que vous venez de récupérer sur le cric. Desserrez le frein à main de la voiture et poussez là. Montez sur la voiture et montez sur le mur. Vous arrivez sur un toit, dirigez vous vers la gauche et grimpez sur la gouttière.

Avec Nico

Ramassez le collier qui était accroché à la gouttière et descendez du toit par où vous êtes monté. Aller vers la droite et tout à droite monter sur la voiture dans le coin. Utilisez le collier sur la fenêtre et entrez dans le château par la fenêtre. Montez les escaliers sur votre droite et ouvrez la porte. Montez les escaliers qui sont devant vous. À l'étage, tournez à droite. Vous arrivez dans un couloir avec de la moquette rouge. Allez tout au bout de ce couloir et ouvrez la dernière porte, vous arrivez dans la chambre de Petra. Approchez-vous du coffre devant le lit et prenez le sèche-cheveux qui se trouve dedans. Allez derrière le paravent. Une malle s'y trouve, ouvrez là et prenez la perruque. Regardez l'intérieur de la malle Nico et voit un double fond. Utilisez le crayon sur ce double fond pour l'ouvrir et prenez la pierre à aiguiser. Sortez

de la chambre de Petra, retraversez tout le couloir et redescendez les escaliers par lesquelles vous êtes monté. En bas et quand vous êtes face aux escaliers aller à gauche et entrer par la petite porte tout au bout. Ce sont les cuisines. Parlez au cuisinier et donnez-lui la pierre à aiguiser. Au bout de la cuisine sur la droite, prenez la bouteille d'eau de Javel. Retournez dans la chambre de Petra et allez dans la salle de bain sur la gauche. Mettez la perruque dans le lavabo et utilisez l'eau de Javel sur la perruque pour la décolorer. Sortez de la chambre et retournez dans le hall principal. Un garde vous interpelle.

Avec George

Avancez, vous apercevez une caisse. Poussez-la contre le mur (en face des escaliers) et montez dessus et sur le mur. Avancer, vous arriver devant une porte, tourner à droite. Vous atteignez une gargouille, pousser là pour pouvoir continuer à avancer. Continuez à longer le château. Vous arrivez au dessus d'un balcon. Descendez sur ce balcon. Accrochez-vous au mur sur la droite et avancez. De l'autre côté, entrez par la fenêtre ouverte.

Dans le fond de la pièce, il y a une caisse qui empêche l'accès à une fenêtre. Il va falloir déplacer les caisses pour libérer la fenêtre. Une fois la fenêtre accessible, sortez.

Montez puis descendez les escaliers. Vous arrivez à un petit jardin. Continuez tout droit. Là juste à gauche se trouve une gouttière, prenez la timbale qui se trouve dessus. Retournez dans le petit jardin. Sur la gauche de George se trouve une grille dans le sol. Essayez de l'ouvrir, mais c'est fermé. Retournez dans la salle où une caisse bloquait la fenêtre. Vous voyez sur le mur une lampe à huile. Ouvrez là et utilisez la timbale dessus pour récupérer l'huile qui coule. Retournez au petit jardin, utilisez l'huile sur la grille, ouvrez la grille et descendez.

Avec Nico

Regardez la porte sur votre gauche derrière le garde assis. Parlez ensuite au garde. Vous devez trouver le chef de la sécurité pour avoir votre carte d'accès. Sortez par la grande porte du château et allez vers la gauche. Allez jusqu'à la cour où se trouve l'hélicoptère et parlez au garde s'y trouvant. Il vous remettra une carte. Rentrez de nouveau dans le château par la grande porte. Essayez d'ouvrir la porte avec votre carte, mais il vous faut d'abord la valider. En face de cette porte se trouve une autre porte. Ouvrez cette porte et entrez. Une femme est en train de travailler sur des ordinateurs. Demandez-lui de valider votre carte. Une fois fait reprenez la carte sur son bureau et allez ouvrir la porte-blindé. Descendez et suivez le couloir.

Avec George

George se trouve dans une laverie. Essayez d'ouvrir la porte pour sortir, mais elle est fermée. Mettez la machine à laver sur le chariot et poussez le chariot pour ouvrir la porte.

Passez par la porte et prenez la deuxième à droite. George rencontre Nico. Faites demi-tour et regardez la grande porte blindée dans ce couloir. Demandez à Nico d'ouvrir cette porte. Vous êtes dans une sorte de vestiaire. Ouvrez le casier pour que George se change en garde. Sortez du vestiaire tourner à gauche puis encore à gauche. Des gardes vous attendent. Une fois les gardes passés avancer au bout du couloir et rentrer dans la petite pièce tout au bout. Déplacez la caisse jusqu'à la grille se trouvez dans le mur et montez sur cette caisse pour espionner la conversation à travers la grille.

Une fois la cinématique finie utilisez la pièce que George a dans son inventaire pour ouvrir la grille. George étant trop gros pour passer par la demander de l'aide à Nico. Une fois que Nico a ouvert la pièce, retournez dans le couloir et entrez dans cette dite pièce. Regarder le bureau

vous y découvrez un bouton caché dessous. Appuyez dessus, il ouvre un passage secret. Empruntez-le !

Chapitre 8: Montfaucon



Parlez à l'ouvrier près du camion. Derrière le camion se trouve une plaque d'égout, regardez là ! Ensuite, regardez la trousse à outils de l'ouvrier et essayez de prendre un outil, mais ils vous en empêchent. Allez près de la machine qui est branchée sur son marteau-piqueur et éteignez là. L'ouvrier est occupé profitez-en pour prendre la clé pour ouvrir les égouts dans sa boîte à outils. Essayez cette clé sur la plaque d'égout, mais impossible, elle est scellée. Allez voir la femme se trouvant près des urinoirs. Parlez-lui. Allez dans ses toilettes et utilisez un urinoir. Retourner lui parler elle ira vérifier ses urinoirs. Montez alors tout en haut de l'échafaudage se trouvant à côté et récupérez la corde. Retournez près de l'ouvrier et utilisez la corde sur la clé pour les égouts dans votre inventaire. Utilisez la clé sur l'égout. Allez parler au type qui dort dans le camion. La bouche d'égout est maintenant ouverte, descendez.

Passez le petit pont suivez le quai et au bout tournez à droite. Vous voyez une porte ornée d'un crâne. Utilisez la clé en pierre dessus et entrez. Prenez à droite et suivez les traces de sang. Vous arrivez dans une salle avec des cadavres de templiers. Fouillez un de ces cadavres il contient une clé. Avancez au bout du couloir, mais un garde vous empêche de passer. Retournez dans la salle avec les corps, allumez le micro-onde et courez vous cacher dans la pièce en face. Quand le garde est rentré dans la salle au cadavre courez fermer la porte et utilisez la clé sur la porte pour enfermer le garde.

Vous pouvez maintenant avancer jusqu'à la cuisine. Sortez de la cuisine par le petit couloir se trouvant au fond. Suivez toujours les traces de sang. Vous arrivez dans une cave, tout au bout se trouvent des bouteilles. Vous devez tirer ces bouteilles dans un certain ordre pour ouvrir un passage secret. L'ordre est en fait le chemin qu'a parcouru le chevalier, ça se trouve dans votre bloc-note. L'ordre exact : Vert, rouge (celle de gauche), rouge (celle de droite), blanc et bleue. La porte s'ouvre, entrez. Vous vous trouvez dans un vestiaire. Sortez par la seule porte disponible.

Vous arrivez dans une immense salle où se trouvent deux gardes. Vous devez aller vers la porte se trouvant de l'autre côté de la pièce. Pour ce faire, traversez discrètement la pièce en passant par derrière l'autel sans que les gardes vous voient. Une fois arrivé devant l'autre porte entrer. Utilisez l'horloge, mais ça ne fonctionne pas. Regardez la plaque devant une des statues à l'opposé de l'horloge. Retournez dans la grande salle avec les deux gardes et allez voir la bible se trouvant juste à droite de la porte par laquelle vous êtes entré. Ensuite, retournez dans la salle où se trouve l'horloge toujours en faisant attention au garde. Utilisez les chiffres que vous avez trouvés dans la bible sur l'horloge. George est sacré Chevalier !

Vous revenez dans l'appartement de Vernon. Parlez à Nico. Sur la carte ouvrez votre inventaire et utilisez la pierre PSi, ensuite la pierre Oméga puis finalement la pierre Alpha pour découvrir où se trouve l'Armillaire.

Chapitre 9: Égypte



Prenez le même chemin que Nico en évitant les gardes et le chien. Contournez l'édifice pour rejoindre Nico. Sur l'édifice, vous voyez une sorte de porte utiliser la barre en métal du cric dessus. Entrez. Anubis vous reçoit. Mettez vos trois pierres sur la porte et entrez dans la salle suivante. Écoutez bien l'énigme que vous pose Anubis. Pour la résoudre, voilà la marche à suivre : faites d'abord traverser le meurtrier, ensuite revenez et prenez le frère. Portez le frère de l'autre côté avec le meurtrier. Reprenez de nouveau le meurtrier et ramenez de l'autre côté. Prenez le témoin et amenez-le de l'autre côté. Pour finir retournez chercher le meurtrier. Vous avez réussi la porte s'ouvre. Cinématique-action réagissez rapidement en appuyant sur le bon bouton. Après la cinématique, récupérez la clé de Salomon. Vous vous trouvez dans une grande salle. Montez les escaliers et faites le tour George découvre une bombe. Réagissez rapidement en appuyant sur la touche action.

Vous voyez une fissure dans le sol avec une caisse dedans. Déplacez cette caisse de façon à pouvoir amener l'autre caisse qui est au-dessus vers Nico et Bruno en faisant une sorte de pont. Déplacer la caisse se trouvant dans la fissure jusqu'au bout de cette fissure. Amener l'autre caisse sur celle dans la fissure et la pousser jusqu'au mur du fond. Montez sur cette caisse et sortez par le mur. Dans l'autre pièce, actionnez la maquette avec l'énigme d'Horus. Adieu Bruno!

Chapitre 10: Glastonbury



Avancez, juste avant la butte tournez à droite. Vous arrivez dans une petite cour où se trouvent des caisses. Vous devez amener les caisses près du mur pour pouvoir grimper dessus. C'est assez long donc bonne chance. Je vous rappelle que vous pouvez pousser une caisse qui se situe au-dessus d'une autre si une caisse se trouve derrière pour la recevoir. Une fois les caisses mises correctement grimpez dessus et montez sur le mur. Cinématique.

Utilisez la clé de Salomon sur le socle et prenez l'épée. Évitez les boules de feu du dragon tout en avançant. Une fois que vous êtes tout près du dragon une icône se met en surbrillance avec le dessin d'une épée, appuyez dessus. Le dragon est terrassé !!

FIN?

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