

Soluce: Les Gardiens du Temple de Salomon

Chapitre 1: Fuyez!



Ramassez le club de golf à droite de la porte. Utilisez ce club sur la porte de gauche pour sortir. Dans cette petite pièce poussez le meuble à gauche de la porte. Montez dessus et passez par le trou au plafond.

Utilisez le club de golf sur l'ascenseur que retient Anna Maria. Allez tout au fond à droite de la pièce et essayez de retirer le système de ventilation. Via l'inventaire demandez de l'aide à Anna-Maria (pour être claire: utilisez Anna-Maria sur le ventilateur). Une fois la grille enlevée retirez le ventilateur et déplacez-le jusqu'à l'ascenseur pour bloquer la porte. Récupérez le club de golf. Sortez par le trou laissez par la ventilation.

Une fois dehors dirigez-vous vers la droite. Arrivez sur le petit balcon montez l'échelle jusqu'au toit. Montez tout en haut sur la plateforme, allez tout au bout et faites tomber la chaîne. Redescendez de la plateforme et utilisez votre club de golf sur la chaîne qui pend. Une fois George de l'autre côté actionné la manette de droite pour déplacer la passerelle.

Allez sur la gauche et grimpez sur le tuyau. Déplacez-vous vers la gauche, vous faites tomber un bout de tuyaux, continuez. De l'autre côté, suivez le seul chemin possible, sautez le petit trou et longez le mur. Passez par le trou du mur et sortez par la porte directement à droite. Prenez la ficelle qui retient la porte et fermez cette porte. Verrouillez-la en utilisant le verrou en haut à gauche. Faites un clic droit sur la porte et sélectionnez l'engrenage, George va défoncer la porte. Descendez d'un étage et sortez.

Là dirigez-vous vers la droite, descendez en vous accrochant au rebord. Suivez le chemin sur la petite poutre. Des fils électriques vous bloquent le passage, cliquez sur ces fils. Faites demi-tour jusqu'à l'endroit par où vous êtes sortis et dirigez-vous vers la gauche jusqu'à l'interrupteur. Actionnez-le mais il ne tient pas, utilisez Anna-Maria sur l'interrupteur.

Retournez jusqu'aux fils électriques, vous pouvez passer. Allez vers la droite, déplacez la caisse qui se trouve devant la porte pour libérer Anna-Maria. Allez vers la droite, utilisez Anna-Maria sur la manivelle et cliquez sur la grille.

Chapitre 2: L'hôtel miteux.



Examinez les lieux: essayez d'ouvrir la grande porte en face de vous et regardez la grosse pendule à côté de la réception. Dirigez-vous vers la réception et essayez d'ouvrir la vitre. Regardez le briquet doré derrière cette vitre. Parlez ensuite au réceptionniste. Il vous remet un prospectus de l'hôtel. Allez vers l'homme assis sur le fauteuil, avec un clic droit regardez le

livre qu'il est en train de lire et essayez de le prendre. Ensuite parlez-lui. Allez dans votre inventaire et faites un clique droit sur le prospectus de l'hôtel. Dirigez-vous maintenant vers la petite porte à côté de distributeurs pour entrer au toilette. Dans les toilettes, téléphonez à l'hôtel et parlez avec le gérant à propos de Thelwell Minster. Il dépose son livre et s'en va. Sortez des toilettes et prenez la carte magnétique au milieu de son livre posé sur la table. Utilisez la carte magnétique sur le lecteur à droite de la grande porte et entrez. Montez les escaliers. Regardez le panneau de sécurité qui bloque l'accès au deuxième étage. Ramassez un termite par terre et redescendez près du réceptionniste. Parlez-lui des termites et allez ensuite mettre le termite sur l'horloge. Parlez au réceptionniste à propos de son horloge. Quand il quitte son poste ouvrez la vitre et prenez rapidement le briquet qui se trouve derrière (vous pouvez recommencer tant que vous voulez). Remontez ensuite au premier étage. Prenez le couloir à gauche. Le placard fait du bruit. Juste à droite du placard regardez le digicode. Utilisez le prospectus sur la porte du placard. Avancez dans le couloir et essayez d'ouvrir la dernière porte à droite gardez par le type, il vous en empêche. Parlez-lui. Dirigez-vous vers la fenêtre du fond. Attendez que le type fasse ses pas de danse pour ouvrir la fenêtre. Pendant qu'il se dirige vers la fenêtre allez rapidement vers la petite plante au milieu du couloir et mettez-y le feu avec votre briquet. Rentrez dans la chambre maintenant libre. Ramassez le stylo à côté du lit. Entrez dans la salle de bain et éteignez la ventilation. Accrochez la ficelle dessus et remettez-la en marche, Anna Maria peut entrer. Sortez de la chambre et utilisez le stylo sur le placard. Ramassez le prospectus et faites le code sur le digicode. De retour à l'agence de cautionnement allez dans le bureau du fond. Prenez le paquet de cigarettes sur le bureau. Retournez à l'hôtel. Montrez le paquet de cigarettes au flic et parlez-lui. Il vous indique l'usine de conditionnement de viande des Martinos.

Chapitre 3: L'usine de Salami



Entrez dans le magasin de Salami et regardez les salamis dans la vitrine. Parlez au type derrière le comptoir. Montrez-lui votre paquet de cigarettes et échangez-le contre un salami. Sortez et allez vous cacher dans le coin près des poubelles. Attendez qu'il sorte du magasin pour aller fumer et retournez-y. Prenez le tablier derrière le comptoir.

Dirigez-vous vers la gauche, vers le camion. Parlez au type qui se trouve tout près et entrez dans l'usine. Passez la petite porte à droite. Dans cette pièce prenez la couverture ignifugée sur le mur, sortez par la porte du fond. Ouvrez la porte bleue et entrez. Ouvrez le lecteur de cartes magnétiques à gauche de la porte et sortez de la pièce. Continuez sur la gauche et prenez les clés sur le broyeur.

George entend de la musique par une petite fenêtre, il va falloir atteindre cette fenêtre. Poussez le conteneur qui se trouve à droite sur le chariot élévateur. Utilisez les clés sur le chariot élévateur et démarrez-le pour monter le conteneur. Grimpez tout en haut du chariot élévateur et écoutez la conversation par la fenêtre. Retournez dans la première pièce où les cochons sont pendus. Allez sur la gauche et passez la porte maintenant ouverte. Descendez les quelques escaliers. Essayez d'ouvrir la porte au fond à gauche, elle est brûlante. Utilisez la couverture ignifugée sur la porte et entrez dans le fumoir. Utilisez la couverture ignifuge pour prendre les braises qui sont au sol. Retournez au niveau du chariot élévateur, montez dessus et mettez la braise sur la fenêtre. Redescendez et retournez au niveau du camion près du type.

Rentrez dans le camion et prenez un morceau de glace. Vous devez maintenant très rapidement retourner au chariot élévateur et mettre la glace avant qu'elle fonde sur les braises. Retournez au chariot élévateur, faites un clic droit dessus pour récupérer les clés. Mettez les clés sur le broyeur et mettez-le en marche. Retournez dans la salle où sont pendus les cochons. Actionnez le mécanisme à gauche pour faire bouger les cochons, un type pendu apparaît. Faites un clic droit dessus et utilisez la loupe pour récupérer une carte magnétique. Repassez par la petite porte bleue juste avant le broyeur et utilisez la carte magnétique sur le lecteur. Montez les escaliers. Dans le bureau allez vers l'armoire tout au bout. Essayez de l'ouvrir, impossible. Regardez la fenêtre juste à gauche pour voir le broyeur d'os. Faites maintenant un clic droit sur l'armoire et essayez de la pousser, impossible. Ouvrez le tiroir du milieu sur le bureau, prenez le mouchoir. Faites un clic droit sur le mouchoir dans votre inventaire pour trouver la photo de Lucy Chu. Retournez dans le fumoir et utilisez le mouchoir sur la viande qui pend. Remontez dans le bureau utilisez le mouchoir sur l'armoire et poussez là. Descendez au niveau du broyeur et récupérez le jukebox mp3 et le manuscrit. De retour au bureau examinez le manuscrit sous tous ses points. Donnez le jukebox mp3 à Virgil. Parlez-lui à propos du PDA. Dans votre inventaire faites un clic droit sur le pda et cliquez sur se connecter. Virgil vous explique comment ça fonctionne. Ensuite c'est à vous. La solution en image :



Une fois l'énigme résolue descendez dans vos notes pour trouver la base de donnée de Lobineau. Dans cette base cliquez sur Baphomet et lisez bien tout en cliquant sur tous les liens disponibles.

Retournez examiner le manuscrit sur le bureau et regardez la ville fortifiée à droite. Sortez du bureau direction Istanbul.

Chapitre 4: Istanbul



Parlez à la réceptionniste et regardez le plan situé à droite de la réception. Allez parler à Mevlut, le serveur, qui se trouve dans la salle à manger en face de la réception. Dans cette salle prenez le couteau sur la deuxième table à droite. Sortez et allez au palais de Topkapi. Parlez au garde. Retournez à l'hôtel. Essayez de prendre la lettre tout à gauche du comptoir. Parlez à la réceptionniste à propos d'Eamon O'Mara. Parlez ensuite à Anna-Maria à propos d'Eamon. Montrez votre club de golf télescopique à la réceptionniste pour la distraire pendant qu'Anna-Maria s'empare de la lettre. Allez parler à Anna-Maria pour récupérer le badge. Dans votre inventaire faites un clic droit sur le plan et la carte d'identité d'Eamon O'Mara. Utilisez le couteau sur la carte d'identité de George pour détacher la photo. Enfin utilisez la photo de George sur la carte d'identité d'Eamon. Toujours dans votre inventaire faites un clic droit sur la carte pour l'examiner. Regardez bien tous les lieux et allez ensuite parler à Mevlut. Retournez au palais de Topkapi. Montrez votre fausse carte d'identité au garde et entrez. N'entrez pas par la grande porte mais essayez de passer par la gauche où le garde fait les cent pas. Demandez à Anna Maria de distraire le garde et passez doucement sans courir. Montez tout en haut de l'échafaudage sur la partie de droite. Prenez le téléphone sur le muret pendant que le garde est parti. Faites un clic droit sur le téléphone dans votre inventaire pour noter le numéro. Remettez le portable sur le muret en faisant bien attention que le garde ne vous voit pas. Montez maintenant tout en haut de l'échafaudage, mais sur la partie gauche cette fois. Cachez-vous derrière le mur un peu surélevé. À l'aide de votre PDA sonnez au garde. Pendant qu'il est occupé au téléphone montez sur le muret. Vous devez maintenant aller tout au bout droit devant vous et passez par la fenêtre. Pour ce faire avancez en faisant attention au garde, utilisez les petits murets sur votre droite pour vous cacher. Au bout passez par la fenêtre. Là un garde avec un chien vous bloque le passage. Il y a une fenêtre en face de vous. Examinez le plâtre friable. Utilisez votre couteau pour faire tomber du plâtre et distraire le garde. Attendez qu'il quitte son poste et allez boire son verre qu'il a posé sur le muret. Attendez qu'il revienne et qu'il s'en aille. Vous devez maintenant vous débarrasser du chien. Découpez une tranche de salami dans votre inventaire à l'aide du couteau. Allez vers le petit balcon à gauche de la fenêtre. Remontez la corde à linge qui pend et utilisez la rondelle de salami dessus. Pendant que le chien est occupé, descendez les escaliers et passez par le petit passage maintenant libre. Allez vers la droite et descendez les escaliers. Vous arrivez dans une pièce avec un ordinateur. Regardez-le. Allez dans votre PDA et cliquez sur se connecter puis sur "Bureau de sécurité de Topkapi". Une énigme comme celle de tout à l'heure. La solution en image :



Une fois résolue cliquez sur le premier choix qui vous est offert. Ouvrez les grilles au fond de la pièce et entrez.

N'avancez pas trop loin dans la pièce. A droite de la grille pour où vous êtes entré se trouve une petite grille d'aération. Ouvrez cette grille et mettez votre prospectus, mettez-y ensuite le feu avec votre briquet. Les lasers sont maintenant visibles, avancez dans la pièce et les évitez. Au bout une porte avec plusieurs poignées, vous devez actionner la poignée dans un bon ordre pour ouvrir la porte. En allant de gauche à droite et en numérotant les leviers de 1 à 4 l'ordre est: 4 - 2 - 1. Anna-Maria est libérée. En face de cette porte se trouve une autre porte entourée de deux têtes. Essayez d'actionner une de ces têtes. Utilisez Anna-Maria sur une des deux têtes pour qu'elle vous aide. Dans la cour, longez discrètement le mur de gauche en évitant le garde. Arrivez au système d'arrêt de la fontaine sur le mur utilisez votre couteau dessus pour l'arrêter. Quand le garde quitte sa place dirigez-vous vers la fontaine. Essayez de la pousser mais rien n'y fait. Attendez qu'Anna-Maria vous rejoigne et demandez qu'elle vous aide. Descendez par le trou.



En dessous vous devez diriger l'eau qui coule dans les tuyaux tout à gauche. Vous voyez des manettes sur le mur. En avançant par la gauche voici les manettes à actionner. Actionnez 2 fois la première manette et continuez sur la gauche. Actionnez une fois la manette suivante, continuez. Actionnez la manette du haut, ne touchez pas à celle du bas, continuez. Actionnez la manivelle, continuez. Et finalement actionnez la dernière manivelle. Des chauves-souris sortent d'un trou dans le mur, passez par ce trou. Vous êtes dans le noir presque complet, essayez de suivre le tunnel, jusqu'à un endroit où vous pouvez tourner à gauche. Descendez,

vous arrivez dans une grande pièce avec un symbole au centre.

Il y a un symbole au sol au centre de cette pièce et sur le mur du fond un bouton. Utilisez Anna-Maria sur ce bouton et pendant qu'elle se dirige vers ce bouton courez vous placer sur le symbole au centre de la pièce, une porte s'ouvre. Suivez le couloir vous arrivez dans une pièce circulaire.

Dirigez-vous vers la statue sur la gauche et cliquez dessous. Vous voyez quatre symboles à remettre dans l'ordre. Regardez le parchemin dans votre inventaire, vous retrouvez tout en bas les mêmes symboles. Le premier et le dernier symbole sont identiques : une croix. Revenez sur la statue, il y a quatre symboles gravés sur le bouclier. Là aussi le premier et le dernier sont identiques : une étoile de David. Vous concluez donc que la combinaison à trouver comporte pour la première et la dernière place le seul symbole restant: le croissant de lune. Il ne reste plus que les deux du milieu à trouver et qui ne peuvent pas être le croissant. La combinaison est donc:

Croissant, Croix, Etoile de David, Croissant

La combinaison placée, une nouvelle statue se dévoile sur votre droite. Allez vers cette statue et cliquez dessus.

Vous voyez des formes bleues et rouges. Regardez les fleurs de lys sur votre parchemin il faut constituer la suite logique en tournant dans le même sens de haut en bas. Prenons les rouges: les deux premières pointent vers le haut et les deux suivantes vers la gauche. On en déduit donc rapidement que les deux suivantes pointent vers le bas. Mettez donc les lys rouges sur la statue pour qu'ils pointent vers le bas. Les bleus maintenant: le premier pointe vers le bas, le deuxième à droite, le troisième à droite, le quatrième en haut. Donc on en déduit que le cinquième pointe vers le haut et le sixième à gauche. Retournez sur la statue et mettez le premier lys bleu en haut et le deuxième à gauche. Pour être clair ça donne:

- Premier disque: rouge en bas, bleu en haut

- Deuxième disque: rouge en bas, bleu à gauche

Dirigez-vous vers la troisième statue et cliquez dessus. Attention très compliquée. Vous voyez quatre dessins sur le bouclier du chevalier que vous pouvez bouger. Regardez votre parchemin et particulièrement les quatre chevaliers en haut à droite. Le but est de reconstituer le blason du quatrième chevalier. Il faut comparer le premier et le troisième chevalier pour trouver des similitudes. Il faudra donc faire de même avec le deuxième et le quatrième (celui à trouver). La solution est donc:

- En haut à gauche: fond bleu avec lys jaune

- En haut à droite: fond jaune avec lion rouge

- En bas à gauche: fond blanc avec deux lions bleus

- En bas à droite: fond jaune avec lys blanc

Une fois résolu dirigez-vous vers la petite alcôve sur la droite et demandez à Anna-Maria de se placer dedans via votre inventaire. Le sol descend libérant un petit tunnel avec une statue dorée au milieu. Dirigez-vous vers cette statue, vous vous retrouvez enfermé. N'essayez surtout pas de prendre la statue. Regardez le sol vous voyez différents noms de ville et de pays. Lisez votre manuscrit et particulièrement la troisième partie du texte. Il faut suivre l'ordre des villes nommées dans le manuscrit. Faites un clic droit sur les villes au sol et sélectionnez l'engrenage dans l'ordre suivant: Saint Jean D'acre - Londres - Paris - Chypre. Prenez ensuite la statue. Cliquez maintenant sur le socle où reposait la statue. Vous pouvez le tourner dans

Chapitre 5: Rome



Parlez au prêtre en train de balayer la rue. Cliquez sur la voiture à droite. Allez parler au clochard sur les marches au fond. Essayez de lui prendre son pain. Parlez à Nico et essayez d'entrer dans l'appartement d'Anna-Maria à gauche du prêtre. Retournez parler au prêtre puis parlez au clochard. Essayez de tirer le pot de fleurs à gauche de la porte. Allez parler à Nico et demandez-lui d'occuper le frère Mark. Pendant que le clochard est distrait prenez-lui son pain. Mettez le pain sur la voiture, tirez le pot de fleurs à gauche de la porte et entrez à l'aide de la clé.

Montez les escaliers, essayez d'ouvrir la porte de l'appartement à droite, fermé. Empruntez la porte du fond pour sortir sur le balcon. Accrochez-vous à la gouttière au dessus de vous et allez vers la droite jusqu'à l'autre balcon. Là accrochez-vous au câble pour traverser la rue. De l'autre côté allez vers la droite. Essayez d'ouvrir la porte, la bonne soeur vous voit et quitte le balcon. Rapidement accrochez-vous à la rambarde et allez tout à droite. La grimpez sur la gouttière et retraverser la rue. De l'autre côté la porte est fermée. Regardez par la fenêtre et utilisez votre club de golf sur le verrou en haut de la porte puis entrez. Prenez la photo d'Anna-Maria en bonne soeur sur la cheminée. Allez dans la cuisine et prenez la souche de billet d'avion sur la table. Dans la chambre prenez le ticket de métro sur le lit. Sortez de l'appartement, descendez dans la rue et quittez l'endroit pour aller au Vatican.

Au Vatican allez tout au bout à droite et parlez à la bonne soeur par la fenêtre. Regardez le papier posé sur le bureau. Allez vers les gardes et regardez la plaque sur le mur. Sonnez ensuite à la porte à côté de la bonne soeur, parlez à la personne qui vous ouvre. Retournez parler à la bonne soeur par la fenêtre. Retournez à l'appartement d'Anna-Maria et utilisez votre PDA pour vous connecter au serveur du Vatican. Système de piratage, solution ici :



Retournez au Vatican et sonnez à la fabrique d'hostie à l'aide de votre PDA. Une fois que soeur Angelica quitte son poste regardez par la fenêtre et prenez le papier posé sur son bureau, parlez ensuite à Soeur Angelica.

Dans la fabrique d'hostie dirigez tout au fond à droite vers les caisses. Sur l'empilement de caisses près du mur déplacez la boîte blanche tout au dessus. Pendant que la soeur est occupée à remettre la caisse mettez votre bout de pain dans la boîte sur la table. La bonne soeur occupée allez vers la caisse qui dépasse de l'étagère juste à votre gauche. Ouvrez là à l'aide de votre couteau et prenez la bouteille de vin qui se trouve à l'intérieur. Dans la grande salle montez les escaliers métalliques et suivez la plateforme jusqu'au bout. Ouvrez la bouche d'entrée de la pâte et versez-y votre bouteille de vin. Redescendez. La soeur Angelica est maintenant occupée vous pouvez passer devant son bureau et ouvrir la porte au bout du couloir.



A l'extérieur montez sur les caisses au bout de la cour, agrippez-vous à la corniche allez vers la gauche et grimpez. Vous devez maintenant éviter que les moines vous aperçoivent et vous dirigez vers la porte droit devant vous. Passez par le milieu et cachez-vous derrière le bloc du milieu. Mettez du pain sur la plante au bout à droite et cachez-vous derrière le bloc de gauche. Quand le moine quitte sa place vous pouvez passer. Rejoignez la grande porte en faisant attention au dernier moine qui fait les cent pas. A l'intérieur allez vers la gauche, montez les quelques marches. Allez tout au bout du couloir et prenez la dernière porte à gauche. Allez vers le bureau, ouvrez le tiroir de droite et prenez ce qui se trouve dedans. De retour chez Anna-Maria sortez de l'appartement allez au bout du couloir et frappez à la porte de l'appartement de frère Mark. Regardez le stylo posé juste à côté de lui et parlez-lui. Montrez-lui la carte que le père Grégor vous a donné et parlez lui, il vous remet le paquet. Faites un clique droit sur le paquet dans votre inventaire, vous y trouvez un DVD. Retournez dans l'appartement d'Anna-Maria et utilisez le DVD sur l'ordinateur.

Allez parler à Mark et montrez-lui la photo de Lucy Chu. Eloignez-vous de son appartement pour qu'il ferme la porte et dans votre inventaire utilisez votre stylo sur la photo de Lucy Chu. Montrez cette photo au frère Mark et puis montrez-lui votre stylo et parlez lui du club du chat noir, il vous indique l'endroit, allez-y. Parlez au type qui garde l'entrée et retournez à l'appartement d'Anna-Maria. Parlez à Mark et donnez-lui la photo de Lucy Chu il vous donne la carte d'entre au Club du Chat Noir. Retournez-y et montrez votre carte au gardien, rentrez dans le club. Essayez de passer par la porte à droite, le type vous en empêche. Allez donc dans les vestiaires à gauche. Regardez la plante tout au bout à droite, faites un clique droit et poussez là. Actionnez la vanne. Allez vers l'homme qui prend sa douche et prenez-lui sa serviette. Une fois changez, sortez des vestiaires, le type vous laisse maintenant passer. Suivez le couloir jusqu'au bout et rentrez dans le sauna. Parlez avec Duane. Essayez de sortir du sauna, les mafieux vous attrapent. Vous vous retrouvez attaché à une chaise. Cliquez sur la prise à gauche. Utilisez ensuite le harnais qui se trouve derrière vous, puis renversez la bouteille de savon sur la table à droite. Recliquez sur le harnais. Puis cliquez de nouveau sur la prise. Vous êtes libre. Cliquez sur le rideau et cliquez ensuite sur le bouton à gauche de la fenêtre, la porte s'ouvre. Allez dans le sauna, Duane vous appelle. Descendez dans le trou et parlez-lui par le conduit. Retournez chercher vos affaires dans le vestiaire, elles sont dans un casier à gauche en entrant. Retournez ensuite dans le sauna, dans votre inventaire combiner la croix et le trombone. Utilisez-les ensuite sur le conduit pour récupérer la clé. Faites un clique

droite sur le tout pour détacher la clé. Retournez dans le couloir. Et sortez par la première porte à droite en utilisant la clé. Montez les escaliers et sortez dans la rue. Avancez dans la rue. Vous avez maintenant une bombe à désamorcer. Connectez-vous sur le réseau de l'armée avec votre PDA. La solution de l'énigme est ici :



Lisez toutes les notes de l'armée. Parlez à Mark et demandez-lui ces gants. Regardez la bombe. Utilisez le trombone sur le fil rouge qui relie le pôle positif de la batterie au détonateur primaire (le quatrième fil en partant de la gauche). Utilisez l'autre bout du trombone sur le fil bleu qui relie le pôle négatif de la batterie au détonateur secondaire. Coupez ensuite à l'aide de votre couteau le fil bleu qui relie la minuterie au détonateur.

Chapitre 6: Phoenix

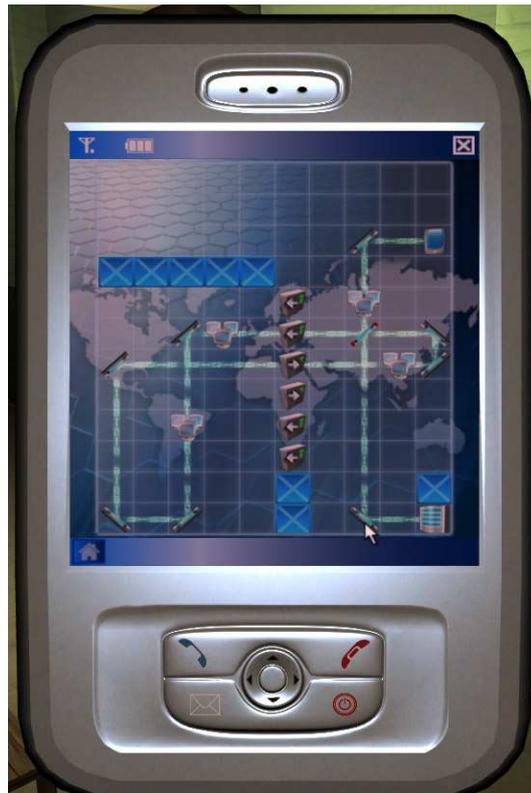


Cliquez sur votre voiture pour récupérer le manche de cric et utilisez-le sur la grille. Entrez et continuez droit devant vous. A droite vous voyez des caisses et un conteneur. Déplacez la caisse qui se trouve à droite du conteneur. Vous avez maintenant accès à la poignée du conteneur qui se trouve à droite, cliquez dessus pour désactiver les freins. Poussez le conteneur. Mettez maintenant une caisse contre le mur et montez dessus puis sur le mur. Allez à droite et grimpez sur la petite plateforme métallique. Accrochez-vous sur la corniche et suivez là vers la gauche jusqu'à une petite plateforme. Grimpez dessus et continuez vers la gauche et sautant pas dessus le petit trou. Continuez et grimpez jusque sur le toit. Sur le toit ramassez la pierre qui se trouve par terre. Orientez le support de l'antenne satellite vers la gauche et utilisez la pierre dessus. La pierre fait tomber une échelle, redescendez et grimpez par cette échelle.

Sur le toit faites tomber la caisse à votre droite et poussez ensuite le tuyau. Passez de l'autre côté par le tuyau. Cliquez sur les pierres près du trou au fond et laissez-vous tomber dedans. Vous vous retrouvez dans un bureau. Regardez la photo posée sur le bureau du milieu et regardez l'ordinateur. Connectez-vous à l'aide de votre PDA. Solution ici :



Lisez les notes obtenues. Allez vers le digicode à gauche et tapez la date de mariage à l'envers. Ouvrez la porte et entrez. Suivez la plateforme, descendez, accrochez-vous sur le rebord et allez vers la gauche. Quand vous vous retrouvez au niveau des caisses laissez-vous tomber. Essayez de ramasser l'objet qui se trouve près du trou, vous tombez dedans. Sortez de cette pièce et allez en face dans la cuisine. Récupérez le crochet de boucher, déplacez la table, montez dessus et récupérez le chewig-gum sur l'armoire. Sortez de la cuisine et suivez le couloir. Prenez la première porte à droite, vous vous retrouvez piégé dans les vestiaires. Utilisez votre cric sur le vestiaire du milieu et récupérez le bidon d'huile à l'intérieur. Utilisez votre PDA pour vous connectez (la dernière fois), solution ici :



La porte est déverrouillée, sortez, allez vers la droite et passez par la porte du fond. Descendez les escaliers d'un étage et passez par la porte. Allez au bout du couloir et passez par la dernière porte à droite. Le porte se referme, essayez de sortir, impossible. Vous rencontrez alors Maynard.

Montez sur le coffre et grimpez par le trou. Cliquez sur le panneau de contrôle sur le mur à droite, il ne bouge pas la chaîne est rouillée. Utilisez votre bidon d'huile sur le sain juste à droite du panneau de contrôle et cliquez ensuite sur le panneau de contrôle. Amenez la chaîne à droite puis faites la descendre dans le trou. Redescendez sur le coffre-fort, mettez le crochet de boucher sur la chaîne, remontez par le trou et remontez le coffre-fort à l'aide du panneau de commande. Déplacez le coffre vers la gauche pour le poser sur les rouleaux. Allez maintenant tout à droite vers le panneau de contrôle qui commande les rouleau. Cliquez dessus mais il ne fonctionne pas. Utilisez votre chewig-gum sur les fils à l'arrière. Il ne fonctionne toujours pas. Utilisez Maynard sur le panneau de contrôle, ça marche. Cliquez dessus. Vous devez amener le coffre-fort juste à droite de Nico sur les rouleaux. Pour ce faire utilisez les différentes flèches, ça ne devrait pas être très compliqué. Une fois le coffre au bon endroit demandez à Maynard qu'il vous aide à le pousser.



Cliquez sur le panneau de contrôle, adieu Maynard.

Rentez dans la centrifugeuse et ramassez la chemise en plastique par terre, sortez de la centrifugeuse. Utilisez les clés sur la petite porte juste en face de la centrifugeuse. Fermez la lumière via l'interrupteur à gauche de la porte. Utilisez l'huile sur le système au sol pour maintenir la porte ouverte. Ouvrez la porte. Une fois débarrassé du méchant vous pouvez

passer. Allez tout au bout du couloir et prenez la dernière porte à gauche. Utilisez les clés sur la porte refermée et sortez par l'ascenseur. Suivez la passerelle et sortez par la porte au bout.

Chapitre 7: Le Vatican de nuit.



Essayez de prendre la bouteille à côté d'Archie, puis parlez-lui. Allez vers la poubelle à gauche des gardes, fouillez dedans et récupérez-y la bouteille de champagne. Allez parlez à Archie et échangez-lui cette bouteille contre son alcool à brûler. Ramassez l'alcool à brûler et versez le dans la poubelle. Mettez-y le feu à l'aide de votre briquet. Vous pouvez maintenant entrer dans la fabrique d'hostie. A l'intérieur passez par la petite porte juste en face de la porte d'entrée. Avance dans la pièce vers les deux réservoirs blancs et regardez le petit tas jaune qui brille à leur pied. Regardez un peu partout en attendant que Nico revienne. Parlez à soeur Angelica. Le cardinal Gianelli arrive, suivez-le.

Vous êtes à l'extérieur. Montez les escaliers. Vous devez une fois de plus éviter les moines. Comme plus tôt dans le jeu vous devez passer par la grande porte tout au bout. Passez tout à gauche en évitant que les moines vous aperçoivent et entrez par la grande porte. Allez vers la gauche et montez les quelques escaliers. Suivez le couloir et regardez par la porte du bureau de Devlin puis entrez.

Gianelli mort sortez du bureau, allez vers la gauche et rentrez dans le bureau d'à côté. Regardez le tableau à gauche et examinez chaque détail, notez bien le positionnement des sabliers et du sable sur le cadre. Retournez dans la première pièce, celle avec la grosse trappe sur le sol. Demandez de l'aide à Mark pour ouvrir cette trappe. Pendant qu'il soulève la trappe, utilisez votre club de golf dessus. Descendez.

En bas vous voyez deux grandes statues avec des sabliers. Mettez les sabliers dans la même position que sur le tableau. Actionnez ensuite la tête de gauche. Essayez celle de droite mais ça ne marche pas, la trappe se referme. Demandez à Mark d'actionner la tête à votre place et descendez.

Chapitre 8: Les Catacombes.



Prenez l'ampoule à côté de la porte à l'aide de la couverture ignifugée. A côté de l'interrupteur, ouvrez le boîtier de raccordement à l'aide de votre couteau. Utilisez vos gants en caoutchoucs sur le boîtier ouvert. Mettez l'explosif à l'endroit où se trouvait l'ampoule, revenez à l'interrupteur et actionnez-le. Utilisez de nouveau vos gants en caoutchoucs sur le boîtier. L'explosif fait effet et la voie est dégagée. Entrez.

Anna-Maria est maintenant avec vous. Lisez tous les messages sur le mur dans la grande

pièce et parlez avec Mark et Spallaci. Passez par la porte qu'Anna-Maria vous a indiquée. Archie vous sauve la mise. Regardez les croix sur le mur, il faut les remettre dans le bon sens. Regardez chaque ligne horizontale. La première ligne chaque croix tourne de 1/8 de tour et la troisième ligne de 3/8 tour. On en conclut donc que la deuxième ligne doit tourner de 2/8 de tour (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre). Regardez votre parchemin et particulièrement les croix de Jésus en haut à droite. Si vous mettez la position du Jésus du milieu dans la case vide de la deuxième ligne et en tournant de 2/8 de tour vous obtenez les croix dans une position suivant, en partant de gauche à droite:

Première croix positionnée en haut à droite

Deuxième croix positionnée en bas à gauche

Troisième croix positionnée en bas à droite.

La porte s'ouvre continuez. Vous arrivez dans une salle avec des inscriptions sur des dalles au sol. Regardez votre parchemin et regardez les symboles à gauche du texte, vous comprenez maintenant ce que chaque symbole signifie. Lisez le deuxième point du texte (secondo) pour connaître le chemin à suivre. Vous ne pouvez jamais reculer, un templier et un assassin ne peuvent se suivre. Les mamelouks ne peuvent jamais suivre un templier ou un hospitalier (c'est à dire venir après), les mamelouks suivent les Turcs. Templier et assassin ne peuvent pas se suivre. Sur un assassin vous devez faire un pas sur la droite. La marche à suivre est donc la suivante:

Hospitalier - Hospitalier - Assassin - Mamelouks - Templier - Hospitalier - Templier - Hospitalier - Turc - Mamelouk - Hospitalier - Templier - Turc - Mamelouk - Hospitalier.

Continuez votre chemin, George tombe dans un trou. Vous devez abaisser les leviers dans un certain ordre en suivant comme avant les indications du manuscrit. L'ordre est donc:

Templier - Turc - Mamelouk - Assassin

Avancez. Sur votre gauche se trouve une statue, mettez-lui le plan du palais de Topkapi entre ces mains et mettez-y le feu à l'aide de votre briquet. La porte s'ouvre.

Vous vous retrouvez coincé dans une pièce avec du gaz qui s'infiltré. Utilisez le rosaire de votre inventaire sur l'inscription qui se trouve sur le bloc de pierre au milieu de la pièce. Sortez de là.

Vous retrouvez Nico. Tapez sur le chérubin de droite avec votre Club de golf. Et quand vous reprenez le contrôle tapez sur le chérubin de gauche. Nico est sauvé mais il n'en est pas de même pour tout le monde.

FIN?

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