

INQUISITION - Parcours



Niveau 1

Ce niveau vous permettra de vous familiariser avec les commandes. S'il est plus facile d'éviter les gardes, vous devriez, dès que vous vous sentirez à l'aise avec le système de combat, être en mesure de vous défendre contre les adversaires de ce niveau pour peu que vous les affrontiez un par un. Comme souvent dans ce jeu, les combats contre de multiples adversaires sont bien plus difficiles.

Niveau 1-1

Objectif :

Vous devrez rejoindre JACQUES DE LA FERRIÈRE sur sa table de torture. Il vous donnera les instructions relatives à votre mission.

Notes :

Pour réussir ce niveau, vous devrez savoir plusieurs choses...

Comment vous cacher. Face à un mur, appuyez sur MAJ GAUCHE ou son équivalent sur le joystick. Tout en MAINTENANT cette commande ENFONCÉE, vous pourrez vous déplacer le long du mur. Si vous la RELÂCHEZ, vous ne serez plus dissimulé et devrez de nouveau faire face au mur pour vous cacher.

Comment marcher. Dans Inquisition, courir fait du bruit et attire l'attention des gardes qui se tournent alors dans la direction de l'origine du bruit. S'ils vous aperçoivent, ils risquent de vous attaquer ou d'appeler des renforts. Pour marcher, appuyez sur la touche MAJ DROITE et maintenez-la enfoncée ou n'inclinez que légèrement le joystick.

Comment s'accroupir. Appuyez sur la touche CTRL GAUCHE et maintenez-la enfoncée pour vous accroupir ; relâchez-la pour vous relever.

Utiliser le sifflet. Utilisez la touche PAGE HAUT pour siffler. Si un garde se trouve à portée auditive, il se dirigera vers l'endroit correspondant à l'origine du bruit. Ceci peut se révéler pratique si un garde demeure en permanence à un endroit, mais seulement s'il existe un moyen permettant de l'éviter lorsqu'il approchera.

Parcours

- 1) Vous débuterez le jeu dans un cachot. La seule capacité dont vous disposerez est le SIFFLET. Employez-la.
CACHEZ-VOUS ensuite à côté de la porte (sur la gauche ou sur la droite).

Un garde ouvrira la porte et entrera. Si vous êtes convenablement caché, il ne vous verra pas : profitez-en pour vous échapper ! Dans le cas contraire, il vous apercevra et vous frappera. Il ne vous restera plus qu'à recommencer...

- 2) Vous vous retrouverez alors dans un couloir. Remarquez la présence de rats. Si vous marchez dans la FLAQUE, les rats s'en iront car le simple fait de marcher dans une flaque fait du bruit.
Rejoignez la porte et ouvrez-la.

- 3) Dans le couloir suivant, un garde approchera. Vous pourrez apercevoir son cône de vision de couleur verte.
Vous pourrez, au choix :
 - vous accroupir derrière la caisse et attendre son départ,
 - courir en direction de la colonne et vous cacher à l'aide de la commande Maj gauche. Dans les deux cas, vous devrez finalement vous cacher derrière l'une des deux colonnes. Lorsqu'il s'arrêtera pour examiner les environs, vous pourrez vous glisser derrière lui !

- 4) Dans cette salle, vous remarquerez un garde derrière un râtelier d'armes. Il ne bougera pas. Vous pourrez alors, au choix :
 - prendre place derrière le râtelier et SIFFLER (solution recommandée) ; le garde se dirigera en direction de l'endroit à partir duquel vous aurez sifflé, mais il devra choisir un chemin : s'il vient par la gauche, vous pourrez passer à droite et vice versa ;
 - VOUS CACHER et vous déplacer le long du mur jusqu'à ce que vous vous trouviez juste derrière le garde. Si vous choisissez cette méthode, prenez soin de MARCHER lorsque vous ouvrirez la porte ou le garde vous verra.

- 5) Le couloir suivant sera vide.

- 6) Dans la salle suivante se trouvera un garde qui se lèvera immédiatement et marchera en direction de la porte ! Vous devrez quitter la salle et aller vous cacher dans le couloir précédent jusqu'à ce que le garde soit passé.
Retournez ensuite dans la salle et évitez son collègue.

- 7) Dans le couloir suivant, prêtez attention aux cachots. Si vous marchez dans la flaque, vous ferez du bruit et le prisonnier se mettra à crier. Un garde arrivera alors. Si ce dernier est facile à éviter, vous vous faciliterez la vie en restant à l'écart des flaques.

- 8) La salle suivante abrite un garde assis et deux autres en train de dormir. Si le garde assis vous voit, il tentera de réveiller ses collègues, ce que vous ne souhaiterez probablement pas... Quittez cette salle en évitant son cône de vision ainsi que les flaques.

- 9) Dans le long couloir suivant, vous remarquerez un garde approchant dans votre direction !
Vous pourrez vous cacher derrière n'importe quel pilier.
- 10) Au bout du couloir, une scène cinématique se déclenchera lorsque vous approcherez de la porte. Lorsqu'elle s'achèvera, vous verrez un garde quitter la salle en empruntant cette porte ! Allez vous cacher derrière un pilier.
- 11) Vous pourrez enfin entrer dans la salle et parler à Jacques. Celui-ci vous parlera d'un MÉDAILLON, un objet d'une importance cruciale dans cette aventure, que vous devrez remettre à l'un de ses amis dont l'adresse se trouve au niveau des ARCHIVES.
- 12) Quittez cette salle.

Niveau 1-2

Objectif :

Trouver le médaillon et l'adresse puis s'enfuir.

Contrainte :

Pour trouver le médaillon, vous aurez besoin de la LANTERNE. Commencez donc par vous procurer la LANTERNE.

- 1) Au pied de l'escalier, montez.
- 2) Ramassez la LANTERNE.
Vous pourrez alors choisir de continuer sur ce niveau afin de vous procurer l'adresse avant le médaillon. Dans la mesure où il est plus rapide d'aller chercher immédiatement le médaillon, nous allons explorer cette dernière solution.
- 3) Descendez deux volées d'escalier.
- 4) Entrez avec précaution dans la première salle. Vous ne craignez rien tant que vous demeurerez dans l'encadrement de la porte.
Observez le comportement du garde et, lorsque vous aurez l'impression de pouvoir vous déplacer sans danger, marchez vers la droite de la salle (autrement dit, ne la traversez pas pour rejoindre la porte située de l'autre côté). Lorsque vous serez à distance raisonnable du garde, vous pourrez courir, mais il demeurera plus sûr de continuer à marcher.
- 5) Suivez le couloir jusqu'à la salle suivante.
- 6) Entrez dans la salle. Ici encore, vous ne craignez rien tant que vous vous tiendrez dans l'encadrement de la porte. Pour survivre dans cette salle, il sera impératif de MARCHER : ne courez pas et prenez garde à ne jamais, jamais faire de bruit. Tout d'abord, évitez les deux gardes en train de boire lorsque vous penserez que le passage est sans danger.

Ensuite, passez derrière les tonneaux et ramassez la clé. Ici encore, évitez tout bruit ! Il y a un garde endormi et il est peu probable que vous puissiez venir à bout de trois gardes à mains nues...

Lorsque vous aurez la clé, revenez silencieusement sur vos pas. Vous pourrez vous cacher dans le petit recoin situé derrière le mur de tonneaux afin de mieux voir.

- 7) Prenez le couloir menant à la première salle.
- 8) Vous devrez alors rejoindre l'autre issue. Le moyen le plus sûr consiste à revenir sur vos pas en direction de l'escalier et à passer derrière le garde. Marchez alors le long du mur de gauche pendant qu'il ne regarde pas de ce côté et accroupissez-vous derrière le mobilier. Toujours accroupi, approchez de la sortie et franchissez-la pendant que le garde ne regarde pas par-là.
- 9) Suivez ce couloir et ouvrez la porte.
- 10) Un garde est en train de torturer un prisonnier ! Le sol de la salle est couvert de sang. Si vous marchez dans les mares de sang, vous ferez du bruit. Vous devrez marcher pendant que le prisonnier hurle (ses cris reviendront périodiquement) et vous arrêter pendant que le garde cesse de le torturer (ce garde est plus fort que ses collègues de ce niveau).
- 11) Empruntez le petit couloir menant à la porte suivante. Utilisez la clé située dans votre inventaire pour déverrouiller la porte. Ensuite, sélectionnez la LANTERNE car la salle dans laquelle vous allez entrer est très sombre...
- 12) Entrez dans la salle et évitez les trous.
- 13) Quittez la salle. Dans la salle suivante, évitez le garde en vous accroupissant derrière les tonneaux. Ensuite, glissez-vous derrière lui.
- 14) Ce couloir sera un peu plus délicat à négocier que tout ce que vous aurez rencontré jusqu'ici.
Remarquez le premier cachot situé immédiatement à votre gauche. Entrez-y. Cela éveille en vous des souvenirs ? Vous voilà revenu dans la situation où vous vous trouviez au tout début du jeu et la solution est la même. Sifflez pour attirer le garde puis **CACHEZ-VOUS** à l'avant du cachot afin que le garde ne vous voie pas. Sortez ensuite rapidement du cachot et rejoignez au plus vite le bout du couloir (il est ici impossible d'enfermer le garde).
- 15) Dans cette salle, le garde sera facile à éviter. Allez en direction du cachot situé dans le coin opposé.
- 16) Dans ce cachot, vous trouverez le médaillon ! Vous pourrez également ramasser quelques pierres. Prenez tout ce que vous trouverez (employez la lanterne si le cachot est trop obscur).
- 17) En sortant du cachot, vous remarquerez que le garde de la salle précédente a changé de position. Il ne bougera pas et sera difficile à franchir. Utilisez les pierres pour l'attirer vers un autre endroit de la salle afin de passer sans risque. Prenez soin de viser de

sorte qu'il ne vous voie pas pendant qu'il se dirigera vers l'endroit où vous aurez jeté la pierre.

- 18) Le long couloir comporte également un cachot situé immédiatement sur votre droite, où vous pourrez renouveler le tour que vous aurez joué à l'aller. Un prisonnier vous parlera et vous suggérera de chercher les latrines afin de vous échapper de la prison.
- 19) Retournez vers l'escalier. Vous pourrez franchir les autres gardes en employant la méthode que vous aurez utilisée à l'aller. Cela ne devrait pas vous poser de problème.
- 20) Grimpez deux volées d'escalier.
- 21) Vous aurez alors rejoint l'endroit où vous aurez trouvé la lanterne. Continuez vers la salle suivante.
- 22) Évitez le champ de détection du moine. Si un moine vous voit dans ce niveau, il ne vous attaquera pas mais enverra un garde vous tuer. Note : il est impossible d'attaquer un moine.
- 23) Rejoignez la salle suivante. Elle est très sombre et vous pourrez utiliser votre LANTERNE pour allumer les torches fixées au mur.
- 24) Pour franchir cette salle, vous devrez déplacer les caisses qui en bloquent la sortie. Poussez-les, tirez-les... vous pourrez même sauter sur certaines si vous le souhaitez. Accroupissez-vous et glissez-vous dans le trou pour rejoindre la salle suivante.
- 25) **CACHEZ-VOUS** immédiatement le long de la bibliothèque. Évitez le garde en restant le plus près possible de la bibliothèque et en vous cachant de l'autre côté. Lorsque vous aurez franchi le garde sans encombre, rejoignez le mur situé à côté de la porte et cachez-vous derrière le mobilier. Entrez dans la salle suivante et évitez le moine.
- 26) Traversez cette salle afin de rejoindre la suivante en évitant le moine au comportement prévisible.
- 27) Dans ce couloir, vous devrez vous cacher ; pour ce faire, vous pourrez prendre place derrière le mobilier ou derrière le pilier. Dans les deux cas, lorsque le garde passera derrière vous, vous devrez marcher vers la droite en passant vous-même derrière lui puis ouvrir la porte menant à la salle suivante.
- 28) La salle suivante abrite plusieurs moines recherchant des livres dans les hauts rayonnages. Vous pourrez, au choix :
 - grimper au sommet d'une bibliothèque et sauter sur la suivante, par-dessus les moines ;
 - éviter leur champ de détection en passant d'une bibliothèque à l'autre au moment approprié.
- 29) La salle suivante ne contient qu'un seul moine. Rejoignez l'issue située de l'autre côté.

30) Vous entrerez alors dans la salle des registres. Évitez les gardes, récupérez les minutes du procès de Jacques puis regagnez la salle précédente. Vous pourrez lire les minutes du procès dans votre inventaire.

31) Rejoignez la deuxième sortie de cette salle... Entrez dans le petit couloir.

32) Ouvrez la porte. Vous pénétrerez dans les latrines et pourrez quitter la prison !

Niveau 2

Généralités

Waouh ! Dans ce niveau, vous mettrez la main sur votre première arme : la dague. Si elle ne cause pas beaucoup plus de dégâts que les poings, elle est très rapide et vous permettra de parer les coups, ce qui est très utile lors des combats.

Par ailleurs, les gardes de ce niveau seront sensiblement plus forts que ceux de la prison.

Dans ce niveau, vous ferez connaissance avec la plupart des capacités de voleur :

le vol proprement dit, le crochetage de serrure et la possibilité d'assommer des gens à l'aide de la massue.

Si l'une de ces trois actions vous pose problème, reportez-vous au manuel.

Niveau 2-1

Objectif à court terme : traverser cette portion de rue.

Objectif à moyen terme : rapporter le médaillon à Olivier en échange d'argent.

- 1) Vous ramasserez automatiquement les dagues. Parfait.
- 2) Vous pourrez ramasser des pierres autour du puits.
- 3) De retour à votre position initiale, partez sur la droite et évitez le garde. Il existe de nombreux moyens d'y parvenir, le plus simple consistant à SE CACHER le long d'un mur, du côté gauche de l'écran. Siffler ou lancer des pierres donne également de bons résultats.
- 4) Ouvrez la porte. Note : si vous êtes détecté, la porte restera fermée jusqu'à ce que vous ayez tué le garde.
- 5) L'IMPOTENT vous indiquera que le GRAND COHER, le chef de la bande de la Cour des Miracles, est impatient de vous voir. Vous allez devoir faire vite...
- 6) Dans cette portion de rue, vous allez devoir éviter un nouveau garde. Cachez-vous le long des colonnes se trouvant du côté gauche de la rue pour le franchir.
- 7) Le garde suivant ne bougera pas et vous devriez pouvoir le contourner en utilisant une pierre.
- 8) Le dernier garde se tiendra debout derrière des tonneaux. En vous accroupissant, vous devriez pouvoir apercevoir l'intersection entre ces tonneaux et son cône de vision. La

solution consistera ici à vous cacher derrière l'un de ces tonneaux et à passer de l'un à l'autre au bon moment ; si vous faites preuve de patience, vous devriez pouvoir franchir cette portion sans encombre.

- 9) Ouvrez la dernière porte et passez au niveau suivant.

Niveau 2-2

Objectif à court terme : franchir cette portion de rue.

Objectif à moyen terme : rejoindre la Cour des Miracles.

- 1) Vous débuterez ce niveau sur une vaste place abritant un bûcher. Quatre soldats y patrouilleront ; vous devrez éviter chacun d'eux car, dans le cas contraire, ils vous attaqueront tous et vous aurez peu de chances d'en réchapper...
- 2) Glissez-vous derrière le garde le plus proche de vous. MARCHEZ lentement en direction du mur et, par-dessus tout, prenez soin d'éviter la FLAQUE d'eau. CACHEZ-VOUS au coin du mur le plus éloigné de l'endroit où vous aurez débuté le niveau et attendez l'arrivée du cône de vision du deuxième garde. Il disparaîtra ensuite. ALORS ET ALORS SEULEMENT, quittez votre cachette, marchez puis courez puis marchez de nouveau en direction du TROISIÈME garde. Si votre timing est correct, vous pourrez marcher derrière lui sans problème et quitter la place sans avoir à vous soucier du quatrième garde.
Tout ceci peut paraître assez difficile, mais si vous observez les mouvements des gardes, l'enchaînement est logique. Il existe néanmoins d'autres solutions. Tout d'abord, il est possible de tuer le garde le plus proche, mais il faudra faire vite afin qu'il ne puisse pas alerter ses collègues. Il sera ensuite très facile de franchir ce passage.
Il est également possible de lancer une pierre (que vous aurez conservée du niveau précédent) ; ceci pourra vous simplifier considérablement la tâche.
- 3) Après avoir quitté cette place, vous vous retrouverez dans une rue où deux brigands verts (verts = bande de Malandrin = adversaires) vous attaqueront. Vous vous en débarrasserez facilement.
- 4) Vous finirez par rejoindre une place plus petite où vous devrez éviter les gardes. Ce sera ici plus facile que sur la première place, alors gardez ceci à l'esprit :
 - évitez les flaques de vin
 - NE COUREZ PAS
 - exploitez les tonneaux de vin pour vous cacher.
- 5) Rejoignez la sortie et entrez dans la Cour des Miracles.

Niveau 2-3

Objectif à court terme : amener COHER à vous enseigner des astuces de voleur

Objectif à moyen terme : trouver Olivier et décrocher votre récompense

- 1) Vous avez maintenant rejoint la Cour des Miracles. Avant toute chose, allez parler au GRAND COHER, sur son trône.

- 2) Votre première tâche consistera à VOLER quelqu'un. Approchez de lui silencieusement (par-derrrière) en marchant, utilisez votre couteau de voleur et tout devrait bien se passer.
- 3) Retournez ensuite voir Coher, employez l'inventaire, sélectionnez la BOURSE et remettez-lui cet objet.
- 4) Coher vous demandera alors de voler un brigand accomplissant sa tournée. Exécutez-vous. Soyez prudent : si vous faites trop de bruit, vous devrez sortir de son champ de vision avant de pouvoir réessayer.
- 5) Remettez la deuxième bourse volée à Coher. Suivez-le jusqu'au niveau suivant.

Niveau 2-4

Objectif à court terme : amener COHER à vous enseigner des astuces de voleur

Objectif à moyen terme : trouver Olivier et décrocher votre récompense

- 1) Écoutez ce que vous dira Coher pour crocheter la serrure.
- 2) Déverrouillez la porte.
- 3) Déverrouillez le coffre et prenez ce qui se trouve à l'intérieur : les chausse-trapes.
- 4) Déverrouillez la porte et entrez dans la salle.
- 5) Tuez le brigand à l'aide de votre dague ou des chausse-trapes que vous viendrez de trouver.
- 6) Écoutez ce que vous dira Coher. Rappelez-vous la référence à "une part de chaque butin"...

Niveau 2-5

Objectif à court terme : quitter la Cour des Miracles

Objectif à moyen terme : trouver Olivier et décrocher votre récompense

Pour quitter la Cour des Miracles, vous devrez trouver 30 pièces afin de payer le brigand qui garde la sortie.

Vous pourrez trouver 10 pièces sur une table. Leurs propriétaires vous attaqueront probablement si vous les prenez...

Vous pourrez trouver 10 pièces dans un coffre situé à côté sur trône de Coher (que vous devrez déverrouiller).

Vous pourrez voler 10 pièces à un brigand.

Niveau 2-6

Objectif à court terme : trouver la maison d'Olivier

Objectif à moyen terme : trouver Olivier et décrocher votre récompense

Niveau 2-7

Objectif à court terme : quitter la maison d'Olivier

Objectif à moyen terme : récupérer le médaillon

Objectif à long terme : trouver le trésor des templiers !

À l'issue de la vidéo, vous comprendrez qu'Olivier a été emmené au tribunal et que des soldats gardent l'entrée de la maison. Vous devrez vous enfuir.

- 1) Ouvrez la porte la plus proche de vous.
- 2) Prenez le jambon qui se trouve sur la table et allez jusqu'à la porte suivante.
- 3) Vous serez alors dans la chambre d'Olivier. Déplacez le lit afin de dévoiler une trappe. Ouvrez-la et prenez ce qui se trouve à l'intérieur : une statue de cheval.
- 4) Utilisez la statue (en la prélevant dans l'inventaire) devant la cheminée, sur le piédestal vide. Un passage secret apparaîtra.
- 5) Accroupissez-vous et glissez-vous à l'intérieur. Il y fera très sombre ! Aidez-vous de votre lanterne pour vous déplacer. Évitez les pièges.
- 6) Au bout du couloir, déverrouillez la porte. Dans la mesure où il fait très sombre, vous préférerez peut-être allumer les torches en chemin.
- 7) Déplacez la caisse qui bloque le passage.
- 8) Entrez dans la salle secrète. Vous ramasserez le journal d'Olivier. Lisez-le dans l'inventaire... Ainsi, le médaillon constitue la clé du trésor des templiers ! Vous allez devoir le récupérer. Et, naturellement, Coher ne doit rien savoir de tout cela.
- 9) Facultatif : quelques pièces d'or sont cachées dans cette salle ; cherchez-les si vous le souhaitez.
- 10) Approchez la caisse du trou et grimpez (sautez) dessus pour quitter ce niveau...

Niveau 2-8

Objectif à court terme : quitter la taverne des voleurs

Objectif à moyen terme : récupérer le médaillon

Objectif à long terme : trouver le trésor des templiers !

Juste au moment où vous penserez être tiré d'affaire, vous serez capturé par Malandrin et emmené dans sa taverne. Et vous n'aurez plus d'arme :(

- 1) Déplacez les tonneaux afin de quitter cette salle.
- 2) Évitez les deux voleurs et rejoignez l'escalier.

- 3) Une fois en haut, évitez À TOUT PRIX de courir : marchez patiemment et tâchez de ne faire aucun bruit. Marchez en silence jusqu'à une trappe qui abrite vos affaires ainsi qu'une massue. Vous assisterez ensuite à une vidéo, des gardes entreront dans cette pièce et descendront. Un voleur gardera alors la sortie.
- 4) Rejoignez en silence ce voleur et assommez-le !
- 5) Déverrouillez la porte et quittez la taverne !

Niveau 3

Objectif du niveau : récupérer le médaillon des templiers !

Généralités

Vous trouverez dans ce niveau votre deuxième arme - l'épée - et vous devriez maintenant bien connaître les commandes du jeu. La difficulté ira croissant.

Vous débuterez ce niveau dans la Cour des Miracles. Vous tenterez d'expliquer à Coher que vous n'avez jamais trouvé la maison d'Olivier, mais il ne vous croira pas et vous serez emprisonné.

Niveau 3-1

Objectif à court terme : vous enfuir de la grotte

Objectif à moyen terme : trouver Olivier

Vous vous retrouverez dans un endroit confiné duquel vous devrez vous échapper sans être vu par les deux gardes. Essayez de vous accroupir et d'observer. En tant que prisonnier, vous serez sans arme et ne serez pas bon à grand-chose en cas d'affrontement. Il existe plusieurs solutions à cette énigme. Si vous êtes coincé par vos adversaires, utilisez les pierres (il y en a partout) à votre avantage.

Niveau 3-2

Objectif à court terme : quitter la Cour des Miracles

Objectif à moyen terme : sauver Olivier

Vous voilà sorti du cachot.

- 1) Avant toute chose, vous devrez remettre la main sur votre équipement. Il se trouve dans votre sac, sur le trône de Coher.
- 2) Pour quitter la Cour des Miracles, allez parler à l'homme de main qui se trouve près de la porte. Il refusera de vous laisser passer si vous ne lui apportez pas de vin. Il existe TROIS FÛTS de vin dans ce niveau, que vous pourrez récupérer dans n'importe quel ordre.
- 3) Le premier se trouve derrière le trône de Coher. MARCHEZ et évitez les flaques ou vous réveillerez Coher, qui appellera alors ses brigands.

- 4) Un fût se trouve sur un coffre, à l'extrémité opposée du niveau.
- 5) Le troisième se trouve sur une table, mais un voleur le surveille. MARCHEZ derrière lui, assommez-le en silence à l'aide de votre massue puis récupérez le fût.
- 6) Remettez les trois fûts au gardien de la porte, qui vous laissera passer.
- 7) Vous pourrez alors quitter ce niveau. Votre personnage ramassera automatiquement l'épée, une arme nettement plus puissante que les dagues. Vous pourrez dorénavant combattre sans danger les voleurs et brigands et vous défendre efficacement contre un ou deux gardes.

Niveau 3-3

Objectif à court terme : entrer dans le tribunal où est détenu Olivier

- 1) Au coin, vous verrez brièvement un cône de vision vert... Soyez prudent. Vous souhaitez probablement employer votre "vision projetée" pendant que vous vous cachez afin de décider quel est le meilleur moment pour vous déplacer. Vous pourrez vous cacher derrière la caisse en vous accroupissant, ou derrière le pilier, du côté gauche.
Cet adversaire n'est pas extrêmement dangereux, mais attendez-vous quand même à quelques écorchures !
- 2) Les gardes suivants seront difficiles à franchir sans vous lancer dans une belle bagarre. Si vous avez mis de côté du pain et du jambon, pourquoi pas ? Mais vous serez probablement sérieusement blessé. Il est plus sûr d'emprunter la ruelle située sur la gauche.
- 3) Vous tomberez dans une embuscade tendue par trois voleurs de Malandrin. Face à votre épée, ils ne devraient pas faire long feu. En revenant sur vos pas, n'oubliez pas de ramasser le pain.
- 4) Lorsque vous quitterez la ruelle, vous constaterez que l'un des gardes s'est déplacé. Assommez-le à l'aide de votre massue.
- 5) Vous pourrez alors franchir sans difficulté l'autre garde occupant la petite place. Continuez jusqu'à ce que s'affiche une vidéo montrant l'approche d'une patrouille de quatre gardes. L'un des gardes aperçus antérieurement approchera de l'autre côté. Aïe...
Il existe de nombreux moyens de régler ce problème. Le plus rapide consiste à se cacher contre le mur situé à l'endroit directement opposé à celui par lequel vous serez arrivé : il abrite un minuscule "angle mort" d'où vous pourrez laisser passer la patrouille de quatre hommes. Vous pourrez ensuite vous acheminer vers les gardes suivants.
Il est également possible de s'enfoncer dans la rue et de trouver un bon endroit pour se cacher : ils ne manquent pas... Les divers gardes s'arrêteront en différents endroits de la rue. N'allez pas jusqu'au bout ou vous devrez vous battre pour revenir sur vos pas. Lorsque vous estimerez qu'il est possible de repartir sans danger, remontez la rue et évitez les gardes un par un.

- 6) Maintenant, vous voyez ce grand bâtiment, là-bas ? C'est le tribunal ! Hélas, pas question d'y pénétrer par la grande porte. Vous devrez éviter les gardes en vous tenant à l'écart et en vous approchant de l'échafaudage. Vous devrez mettre la caisse en place afin de pouvoir sauter sur ce truc.

Niveau 3-4

Objectif à court terme : sauver Olivier

- 1) La première salle dans laquelle vous entrerez sera pleine de moines. Bon, il n'est pas question de tuer des moines, mais rien n'interdit de les assommer. Approchez-vous d'eux silencieusement par derrière et utilisez la massue. Un jeu d'enfant ! Il est également possible de les éviter, mais il est plus sûr de les assommer avant de partir.
- 2) Crochetez la serrure de la porte.
- 3) Utilisez votre lanterne pour voir dans cette salle. Prenez garde aux débris présents sur le sol car ils risquent de vous blesser. Sautez par-dessus. Allumez au besoin les torches.
- 4) Crochetez la serrure. Vous entrerez automatiquement dans la salle suivante où se déroulera une vidéo. Quand vous reprendrez la main, courez vous mettre à l'abri derrière le mobilier car un garde quittera la pièce. Lorsqu'il sera parti, vous serez en sûreté et pourrez prendre votre temps pour gagner la salle suivante.
- 5) Trouvez le moyen d'avancer en direction du garde qui se trouve devant la porte sans être aperçu par celui qui patrouille et assommez le garde en faction. Tirez profit de la table. Vous pourrez vous approcher de la table et, en restant du côté opposé à celui de votre adversaire, rester caché (naturellement, vous devrez vous accroupir).
- 6) Ouvrez la porte.
- 7) Empruntez l'escalier.
- 8) Ouvrez la porte.
- 9) Deux gardes vous attaqueront sur-le-champ. Au cours de ce combat, vous devrez vous débarrasser d'eux rapidement et éviter de quitter votre position initiale ou vous serez aperçu par d'autres adversaires.
- 10) Vous vous trouverez alors dans une structure circulaire dont la partie intérieure comporte des cachots où vous pourrez vous cacher des gardes en patrouille. Si besoin est, vous pourrez les assommer à l'aide de votre massue. Vous pourrez également trouver du pain dans ces cachots.
- 11) Sur le mur extérieur, vous trouverez une porte que vous pourrez ouvrir. Elle mène à une salle de torture où un garde infligera la question à Olivier. Sauvez ce dernier (vous pourrez assommer le garde ou l'attaquer directement).

- 12) Une vidéo s'affichera alors. Olivier mourra et vous vous retrouverez de nouveau en possession du médaillon ; vous disposerez également d'un nouvel indice : un autre templier, Pierre d'Aumont, réside dans une abbaye... Telle sera votre destination dans le niveau 4.

Niveau 4

Objectif du niveau : en savoir plus sur Pierre d'Aumont et le trésor des templiers.

Généralités

Dans ce niveau, vous serez sans arme. Il n'y aura aucun combat et même aucun ennemi à éviter. Il s'agit d'un bon vieux niveau d'aventure...

Niveau 4-1

Objectif à court terme : entrer dans la crypte

- 1) Parlez au moine et suivez-le jusqu'au frère Anselme.
- 2) Parlez à frère Anselme. Il semble que Pierre d'Aumont soit mort. Vous devez enquêter un peu avant de regagner Paris.
- 3) Parlez au moine. « Il semble que l'un de nous ait eu ses affaires... ». Vous allez devoir trouver le moyen de mettre la main sur les affaires personnelles de Pierre d'Aumont.
- 4) Rejoignez les CUISINES (immédiatement sur votre gauche, suivez le mur et franchissez la dernière porte de ce côté du cloître). Parlez au moine que vous trouverez là. Le moine qui se trouvait devant les CELLULES (de l'autre côté du cloître) s'en ira.
- 5) Rejoignez les cellules. Crochetez la porte située du côté droit.
- 6) Entrez dans la pièce. Prenez le document et lisez-le.
- 7) Les deux moines situés devant le passage menant à la crypte se déplaceront. Rejoignez cet endroit (immédiatement sur votre gauche, suivez le mur du même côté que les cellules).
- 8) Crochetez la serrure de la crypte. Une vidéo s'affichera : quelqu'un cherchera à vous tuer ! Mais le moine Arminius vous sauvera. Vous le réveillerez dans sa cellule.
- 9) Regagnez la salle menant à la crypte et descendez l'escalier...

Niveau 4-2

Vous n'aurez ici qu'à explorer la crypte, examiner l'autel et revenir à l'abbaye.

Niveau 4-3

Objectif à court terme : ouvrir le passage secret de la crypte.

- 1) Allez parler à Arminius. Il se trouve dans la salle de copie qui se trouve au coin opposé du cloître.
- 2) Il mentionnera les quatre pierres élémentaires que vous devrez trouver.
- 3) La pierre de l'eau se trouve dans la fontaine du cloître.
- 4) La pierre du feu est cachée sur la corniche surplombant la cheminée, dans les cuisines.
- 5) Arminius détient la pierre de l'air. Mais vous devrez commencer par interroger un moine qui vous demandera de le laisser tranquille. Allez ensuite interroger Arminius au sujet de cette pierre, et il vous la remettra.
- 6) Lorsque vous aurez ces trois pierres, adressez-vous de nouveau à Arminius qui vous parlera d'un document traitant des pierres qui se trouve à proximité. Récupérez-le. Retournez alors à la crypte (4-4).
- 7) Dans la crypte, cherchez la pierre de la terre près de la colonne brisée.
- 8) Près de l'autel, déposez les pierres aux endroits appropriés en vous aidant du document trouvé dans la salle de copie. L'autel se déplacera et révélera un passage secret.

Niveau 4-4

Objectif à court terme : rejoindre le Baphomet

Dans ces deux niveaux, vous devrez explorer les passages souterrains en évitant les dangers qu'ils recèlent (puits et éboulements). Soyez prudent si vous venez à entendre un bruit suspect... Vous finirez par rejoindre une salle portant une inscription étrange sur le sol et abritant une statue de pierre présentant, sur un côté, un trou circulaire. Utilisez votre MÉDAILLON devant cette statue.

Vous serez automatiquement ramené à l'abbaye.

Niveau 4-5

Objectif à court terme : obtenir d'Arminius davantage d'informations

- 1) Retournez à la salle de copie et parlez de cette question à Arminius. Ce dernier vous expliquera que la statue que vous aurez trouvée est un Baphomet.
- 2) Déplacez le mobilier afin de révéler un passage secret.
- 3) Utilisez le médaillon sur la statue du Baphomet.
- 4) Entrez dans la salle. Une vidéo s'affichera. Vous devrez alors regagner Paris et trouver Blanche d'Aumont, qui pourra vous aider à traduire la solution à l'énigme des templiers.

Niveau 5

Généralités

Ce niveau est le premier où règne la peste, alors soyez prudent. Vous subirez des dommages si vous vous tenez dans un nuage pestilentiel.

Objectif du niveau : trouver Blanche d'Aumont.

Objectif à moyen terme : revenir à l'abbaye avec suffisamment d'informations pour trouver le trésor.

Niveau 5-1

Objectif à court terme : localiser la rue où habite Blanche

- 1) Évitez les gardes et tâchez de rejoindre la sortie de gauche.
- 2) Vous pourrez assommer le garde situé sur votre droite (ou le faire plus tard).
- 3) Partez sur la gauche, évitez l'autre garde et parlez à la personne qui se tient au bout de la rue.
Vous aurez besoin d'or pour la faire parler.
- 4) Un homme portant une bourse se promène. Emparez-vous de sa bourse puis regagnez l'endroit où se trouve votre informateur en évitant au besoin les gardes.
- 5) L'informateur vous dira d'aller voir une prostituée située dans les bas quartiers. Regagnez la grand-place et empruntez l'autre issue.
- 6) Demandez aux prostituées où se trouve Marciole-la-grosse-vérole.
- 7) Vous la trouverez au bout de la rue. Elle vous réclamera son tarif habituel. Allez voler un riche crétin et retournez voir Marciole.
- 8) Elle vous indiquera où aller (là où se trouve un garde que vous auriez pu assommer) et vous proposera... plus.
- 9) Traversez la place, prenez à droite puis de nouveau à droite et quittez ce secteur.

Niveau 5-2

- 1) Une canaille vous réclamera de l'argent pour vous laisser passer. Vous pourrez partir à la recherche de pièces d'or, mais, dans la mesure où ce brigand vous attaquera de toute façon, autant lui porter le premier coup.
- 2) Déplacez les caisses et continuez de l'autre côté du passage.
- 3) Évitez les gardes (il suffit de ne pas être trop bruyant).

- 4) Suivez les rues jusqu'à la place où se trouve la maison de l'alchimiste. Ramassez l'arbalète.
- 5) Tuez les gardes à distance à l'aide de l'arbalète. Il est également possible d'en venir à bout en les séparant et en les affrontant l'un après l'autre.
- 6) L'alchimiste vous remettra son masque en guise de remerciement. Ce masque vous protégera de la peste pendant une durée limitée. Il vous dira de rejoindre le couvent.

Niveau 5-3

Dans la première partie de ce niveau, vous découvrirez la "poésie" de la peste. Rejoignez l'endroit où se trouve le pendu, déplacez les caisses et glissez-vous en rampant dans le passage.

- 1) Vous pourrez assommer le premier garde de la rue. Soyez prudent : il se retournera brusquement de temps à autre. Mieux vaudra se cacher le long du mur qui se trouve derrière lui et attendre le moment propice.
- 2) Vous apercevrez alors le couvent. Trois gardes se trouveront devant. Le garde dépourvu de casque fera les cent pas jusqu'à l'allée sombre située sur votre gauche. Suivez-le en silence et assommez-le.
Il ne restera plus que deux gardes devant le couvent, mais vous ne pourrez pas entrer par cette porte : vous devrez continuer sur votre droite. Vous parviendrez aisément à éviter les deux gardes restants en demeurant à bonne distance.
- 3) Le garde seul qui se trouvera au coin surveillera un coffre. Vous devrez l'affronter ou le distraire afin d'ouvrir le coffre et d'y récupérer des carreaux (selon moi, cela en vaut la peine).
- 4) L'action suivante met en scène deux gardes surveillant la rue de manière désynchronisée. Attendez le moment opportun pour passer.
- 5) La dernière action implique également deux gardes patrouillant dans cette rue. Vous les éviterez tous les deux en rejoignant la porte située du côté gauche de la rue. Le problème tient au fait que vous devrez la crocheter : le timing est ici primordial...

Niveau 5-4

- 1) Évitez le premier garde en, au choix :
 - sifflant,
 - utilisant les pierres qui se trouvent sur place,
 - vous dissimulant et en vous déplaçant derrière lui,
 - le tuant.
- 2) Ouvrez la porte.
- 3) Évitez le deuxième garde en tirant profit des tombes. Ici encore, il existe de nombreux moyens pour passer.

- 4) Ouvrez la porte et entrez dans le petit jardin où se trouve le puits.
- 5) Accroupissez-vous derrière le puits pour éviter le garde qui se trouve là.
- 6) Entrez dans la salle située derrière l'endroit où se trouvait initialement le garde.
- 7) Évitez la nonne. Vous pourrez l'assommer si vous en avez envie.
- 8) Entrez dans le cloître. Méfiez-vous des gardes en patrouille.
- 9) Avant toute chose, procurez-vous une robe de nonne :). La buanderie se trouve sur la gauche. Évitez les gardes...
- 10) Dans la buanderie, accroupissez-vous derrière les paniers de linge pour rejoindre le mur opposé et emparez-vous d'une robe de nonne. Dans l'inventaire, vous pourrez alors vous déguiser en nonne. La plupart des gardes vous laisseront alors tranquille.
- 11) Déguisé en nonne, entrez dans les cuisines (sur votre gauche en quittant la buanderie). Prenez le plateau.
- 12) Rejoignez alors la chapelle (sur votre gauche, sur le mur opposé à celui par lequel vous avez initialement pénétré dans le cloître). Suivez le couloir.
- 13) Le garde vous laissera passer car vous prétendrez apporter de la nourriture au prisonnier.

Niveau 6

Généralités

Maintenant que vous aurez retrouvé Blanche, vous tâcherez de découvrir ce qu'elle sait et de quitter Paris, placée en quarantaine, afin de trouver le trésor.

Objectif du niveau : quitter Paris.

Niveau 6-1

Objectif à court terme : trouver la maison du banquier.

Ce niveau est riche en occasions de combat, mais vous pourrez éviter tous vos adversaires si vous le souhaitez.

- 1) Commencez par déverrouiller la porte.
- 2) Les premiers malades se lèveront et vous attaqueront. Compte tenu de leur lenteur, vous aurez l'occasion de prendre la fuite. Partez sur la gauche.
- 3) Derrière cette porte, vous trouverez une HACHE très utile.

- 4) Regagnez la grande place, traversez-la et abattez la barricade à l'aide de votre HACHE.
- 5) Déverrouillez la porte qui se trouve immédiatement devant vous. Vous pourrez tuer tous les malades que vous voudrez expédier *ad patres* en chemin.

Niveau 6-2

Objectif à court terme : trouver les documents secrets.

La maison du banquier est touchée par la peste.

- 1) Entrez dans l'autre salle. Vous verrez le banquier, mort, sur un siège.
- 2) Tirez le siège vers vous. Vous trouverez une trappe en dessous !
- 3) Ouvrez la trappe et descendez.
- 4) Déverrouillez le coffre et emparez-vous des documents.

Niveau 6-3

Similaire au niveau 6-1, celui-ci est riche en combats.

- 1) Évitez les deux gardes qui se trouveront au début du niveau.
- 2) Suivez la rue jusqu'au déclenchement de la vidéo. L'impotent sera attaqué par Malandrin et sa bande !
- 3) Triomphez de Malandrin et des deux voleurs.
- 4) Allez parler à l'impotent. Celui-ci vous dira qu'il existe un passage secret dissimulé dans la Cour des Miracles et permettant de sortir de Paris. Eliminez la barricade située derrière lui (ne vous préoccupez pas de l'autre).
- 5) Progressez à travers les rues en éliminant les encapuchonnés et les malades à l'aide de votre hache.
- 6) Rejoignez la sortie.

Niveau 6-4

Objectif à court terme : quitter Paris

- 1) Localisez la porte.
- 2) Triomphez si nécessaire des malades et du sbire gardant la porte.
- 3) Crochetez la porte et quittez enfin Paris.

Niveau 7

Généralités

Il s'agit du dernier niveau, qui peut se révéler parfois délicat. Il vous amènera dans les profondeurs de l'abbaye, jusqu'au trésor légendaire.

Objectif du niveau : trouver le trésor des templiers !

Niveau 7-1

Objectif du niveau : rejoindre la crypte.

- 1) Tâchez de découvrir où se trouve Arminius. Parlez à un moine.
- 2) Hélas, il semble qu'Arminius soit mort. Il a laissé une lettre dans sa cellule. Allez la chercher et lisez-la.
- 3) Avant de partir, vous souhaitez probablement examiner la lettre située sur la statue de Baphomet sur laquelle vous aurez employé le médaillon.
- 4) Rejoignez alors la crypte.

Niveau 7-2

Objectif du niveau : rejoindre les passages souterrains.

Rien de plus simple : il suffit de rejoindre l'autel et d'emprunter l'escalier...

Niveau 7-3

Niveau 7-4

Niveau 7-5

Objectif du niveau : rejoindre la salle de l'énigme.

La porte menant à cette salle, qui se trouve au niveau 7-5, s'ouvrira si vous utilisez le médaillon sur les trois statues de Baphomet. Ces statues se trouvent aux endroits suivants :

- dans la salle secrète du scriptorium, dans l'abbaye ;
- au niveau 7-5, devant la porte de l'énigme ;

Note : ces deux statues auront été activées au chapitre 4.

Niveau 7-4

- 1) Au début du niveau 7-3, vous découvrirez une barricade sur le côté gauche ; abattez-la à la hache afin de rejoindre le niveau 7-4.
- 2) Explorez le niveau 7-4 jusqu'à ce que vous découvriez une salle abritant une statue de Baphomet. Attention : il ne s'agit pas de celle que vous recherchez. Ne vous préoccupez pas de la lettre qui se trouve sur cette statue : c'est un faux indice !
- 3) Vous voyez la barricade qui se trouve dans cette salle ? Abattez-la. Derrière se trouve le vrai Baphomet. Vous disposerez désormais des trois lettres formant le vrai nom du

Baphomet.

- 4) Revenez sur vos pas jusqu'au niveau 7-3 puis 7-5. Évitez/affrontez les templiers noirs que vous rencontrerez en chemin.

Niveau 7-6

Objectif à court terme : résoudre l'énigme des templiers.

- 1) En pénétrant dans cette salle, vous verrez un templier de l'autre côté. Lorsque vous serez suffisamment approché... deux templiers cachés dans les ailes vous attaqueront !
- 2) Lorsque vous aurez tué ces deux templiers, le troisième vous attaquera à son tour.
- 3) Les trois templiers sont vaincus ? Parfait. Rengainez votre arme.
- 4) Maintenant, marchez sur les dalles correspondant aux lettres du Baphomet. En supposant que vous arriviez par le "sud", les lettres que vous chercherez à activer se trouveront au sud, à l'est et à l'ouest.
- 5) Si vous avez fait ce qu'il fallait, une vidéo s'affichera. Si vous avez activé une autre dalle, marcher dessus la désactivera.
- 6) Désormais, les templiers seront vaincus et vous vous retrouverez dans le labyrinthe...

Niveau 7-7

Niveau 7-8

Niveau 7-9

Objectif à court terme : survivre et trouver le trésor des templiers

Généralités : le labyrinthe n'abrite aucun ennemi, mais n'est pas pour autant une promenade de santé...

Voici une brève liste des dangers que vous rencontrerez :

- puits : toute chute signifie la mort ;
- dalles prêtes à s'effondrer : si vous demeurez trop longtemps sur ces menaçantes dalles grises, elles se briseront et vous chuterez. Si vous parvenez à courir pour vous mettre en sûreté, elles rendront le trajet du retour plus délicat car vous aurez à sauter plus loin ;
- pointes : il en existe deux versions. Certaines sont visibles et vous blesseront si vous marchez dessus. D'autres sont des pièges à ressort qui se déclencheront si vous marchez sur une dalle marquée de trous ; les pointes surgiront alors et vous blesseront gravement ;
- nuages pestilentiels ;
- pièges à flèches : des statues de crânes vous lanceront de temps à autre des flèches, en particulier lorsque vous entendrez le classique "clic" ;
- obscurité (mais votre lanterne vous accompagne toujours, pas vrai ?).

Ceci dit, il s'agit plus ici de dextérité que de connaissance approfondie du niveau : savoir comment détecter et éviter chaque danger devrait vous permettre de progresser sans grande difficulté et de profiter de la cinématique de fin.