

Solution Deuxième année

Café Calavera

Objectif principal : Découvrir le nouveau « monde de paillettes » de Manny



Vous voici dans la deuxième partie du jeu. Manny a passé un an à Rubacava. Il est désormais propriétaire de l'Os Farcis qu'il a transformé en Café Calavera. Dans un premier temps, vous n'aurez pas de tâche particulière, juste vous familiariser à ce nouvel environnement.

Rentrez à l'intérieur, et découvrez votre bureau. Sur la table, prenez les lettres de Salvador. Il y en a plusieurs, vous pourrez les lire toute au long de la soirée. Il est conseillé d'écouter attentivement ce qu'elles disent, en effet, elles donnent des solutions aux énigmes à venir et donne des éclaircissements sur le scénario du jeu.

Descendez les escaliers, vous retrouvez Glottis en train de jouer du piano. Parlez-lui. En fin de conversation, allez derrière le bar, et prenez la bouteille de liqueur aux épis de maïs. Prenez ensuite la porte à droite du bar.

Vous êtes dans le casino de Manny, visiblement plein à craqué. Allez parler à Chinchilla Charlie (l'homme assis sur la banquette violette). En épuisant tous les dialogues, vous apprenez qu'il est un faussaire qui vous doit des consommations. Manny lui prend sa machine à faire des faux tickets en gage.



Parlez au croupier, il vous informe qu'il sera bientôt à cours de jetons si «ce type continue de gagner comme ça ». Ce type en question est le commissaire Bogen, à droite de l'écran. Si vous l'incitez à partir, il ne vous écouterait pas.

Retournez au bureau de Manny et soulevez le sous-main. Vous constaterez que la roulette est truquée. Vous pouvez si vous le désirez bloquer un numéro qui tombera à tous les coups. Il se trouve que l'aimant de la table de jeu du commissaire Bogen est actionné sur le numéro 2. Pour le faire perdre, désactivez le mécanisme. Bogen perdra et s'en ira.

Descendez à nouveau, et parlez à Lupe, l'employée de vestiaire. Elle vous présentera son nouveau système de rangement des manteaux grâce aux tickets en plastiques qui étaient utilisés pour la cafétéria. Une fois fait,

vous aurez tout découvert de votre boîte, il serait sûrement temps d'aller faire un tour dehors. Quittez le Café Calavera par la porte située à gauche du vestiaire et descendez les marches.

Cinématique : Meché quitte Rubacava en compagnie de Domino

Coincé à Rubacava !

Objectif principal : Trouver comment rattraper Meché



Pas facile à encaisser ! Manny a attendu Meché pendant un an, et cette dernière lui balance un bouteille de champagne sur le crâne. Vous revoilà avec Velasco qui vous a repêché pour la deuxième fois. Fini la détente, il est temps de se remuer les méninges pour embarquer sur un bateau et suivre Meché à la trace.

Heureusement, vous pouvez compter sur l'aide de Velasco. Parlez-lui, et épuisez tous les dialogues possibles. Il vous informe que seul le Limbes embarquant à l'aube serait susceptible de suivre le même cap que le Lambada (nom du bateau qu'ont emprunté Meché et Domino). Pour cela, il va falloir remplir trois conditions :

- Manny doit posséder une carte du syndicat des marins.
- Le matelot Naranja ne doit pas embarquer à bord afin que Manny puisse prendre sa place.
- Trouver des outils « Abeilles des Mers » pour Glottis.

Manny doit posséder une carte du syndicat des marins

Objectif principal : Demander à Chinchilla Charlie de faire une fausse carte

Il sera sans nul doute impossible de rentrer au syndicat des marins et en acquérir la carte en une nuit. La seule solution serait de tricher, et d'en avoir une fausse. Il se trouve par ailleurs que Chinchilla Charlie, le faussaire, fréquente en ce moment même son casino. Retournez donc au Café Calavera et allez voir Charlie au casino, et demandez-lui si il peut faire des cartes de syndicat. Il vous propose alors un marché. Dans un coffre de la cave à vin du Félinodrome, se trouve une valise remplie de billets lui appartenant. Vous devez récupérer l'argent pour que Charlie vous fasse une carte. Il vous donne alors la carte de VIP pour accéder au salon privé du Félinodrome.

Objectif principal : Récupérer la valise de Charlie

Une fois au salon privé, vous constatez qu'il n'y a pas grand monde à l'exception de Raoul le serveur, Aitor le démon chargé de remplacer les tonneaux de vin et de Maximino le gérant du félinorome. « La Fête des Morts c'est la poisse pour le business ! ». Si vous essayez d'accéder à l'ascenseur de la cuisine vous ne pouvez pas, soit la commande ne répond pas, soit Aitor vous en empêche. Si vous essayez de vider le tonneau de vin pour qu'il aille le remplacer, c'est Raoul qui vient vous déranger dans votre action. Bref, le terrain est hostile. Il va falloir vous débarrasser du serveur et tenter d'accéder incognito à la cave à vin

Objectif : Se débarrasser du serveur



C'est sûr qu'il faudrait un peu plus de monde pour occuper le serveur. Et pourquoi pas un seul « gros » consommateur ? Glottis fera certainement l'affaire. Retournez au Café Calavera et donnez la carte de VIP à Glottis. Ce dernier s'y rend immédiatement. Revenez au salon privé où Glottis à lui seul monopolise le serveur. Malheureusement, cette fois, c'est Aitor, le démon responsable des tonneaux qui vous barre la route. Il semble qu'il ne bougera de là, uniquement si le tonneau de la cuisine venait à se vider. Malgré tous les verres que Glottis ingurgite, il semble loin de vider le tonneau. Il faudrait que Glottis puisse boire à la source, mais malheureusement Raoul ne le laisserait jamais faire. Attendez donc dans la cuisine que Raoul y pénètre. Une fois fait, il vous demandera de désertir les lieux et il entrera dans la réserve. Profitez-en pour l'enfermer à l'intérieur en glissant votre faux entre les poignées de deux portes. Le serveur restera coincé et Glottis pourra aller se servir tranquillement.

Objectif : Accéder à la cave à vin



Finalement, le fait que le tonneau soit vidé ne résolu pas plus que ça le problème. En effet, il est toujours impossible d'accéder à la cave. Et si ce tonneau vide permettait de se cacher pour se faire transporter à la cave incognito ? Pour cela, il faudrait réussir à l'ouvrir pour se glisser à l'intérieur et libérer Raoul pour qu'il ordonne à Aitor de changer le tonneau. Pour ouvrir un tonneau comme celui-ci il faut un outil bien spécifique. Quittez le salon privé pour vous rendre à la litière pour chat (salle à côté du mémorial de Pur-Sang Junior). La litière pour chat démon n'a rien de très romantique. Cependant, qui dit chat démon dit chat gigantesques.

Qui dit chats gigantesques dit nourriture pour chat gigantesque. Regardez à droite de l'écran, il y a d'immenses boîtes de conserves. Au dessus de l'une d'elles, se trouve un ouvre-boîte automatique. Prenez l'ouvre-boîte (que vous pouvez utiliser sur les boîtes de conserves si vous désirez une démonstration). Remontez à la cuisine du salon privé. Le seul endroit où vous pourrez utiliser l'ouvre-boîte est le sommet du tonneau. Montez alors la petite échelle sur la réserve et utilisez l'ouvre-boîte sur le tonneau de vin. Vous pouvez maintenant vous cacher à l'intérieur. Glottis ayant à nouveau soif va venir libérer Raoul et vous récupérerez votre faux. Après cela, vous vous retrouverez enfin dans la cave à vin, libre de tout mouvement.

Objectif : Trouver le coffre

Vous voici maintenant dans la cave à vin. Selon les dires de Charlie, il y a un coffre dans lequel est cachée sa valise. En fouillant la cave de fond en comble, on ne trouve trace d'un coffre. Lorsqu'on prend l'ascenseur en revanche, on remarque à mi-parcours un étage, mais l'ascenseur ne s'y arrête pas. Il s'agit sûrement du coffre, il faut trouver un moyen d'y faire arrêter l'ascenseur.



Retournez dans la cave et mettez vous aux commandes du monte-charge. Une fois dessus, prenez l'ascenseur. Remarquez que lorsque les grilles de l'ascenseur se baissent, il y a deux trous en bas.

Positionner le monte-charge de manière à ce qu'il soit face à la sortie. Ensuite descendez-y et appuyez sur le bouton de l'ascenseur. Dans l'immédiat, mettez-vous aux commandes de l'appareil et avancez de manière à glisser les bras du monte-charge dans les trous de la grille. Lorsque vous arriverez à l'étage secret, la machine va bloquer l'ascenseur. Descendez ensuite de la machine et actionnez le levier permettant de lever les bras. L'étage secret sera ouvert à vous.

NB : sur les ordinateurs récents, il est nécessaire d'installer le [patch](#), sans quoi l'ascenseur est trop rapide pour vous.

Pénétrez dans l'étage secret et allez au bout du couloir. Ouvrez la valise, vous voyez un lot de billets pour le Neuf Express ! Très louche tout ça. En ramenant la valise, vous trouvez Charlie dans le couloir qui vous attendait.

Vous êtes désormais l'heureux propriétaire d'une carte de syndicat (fausse mais ça personne ne le sait !).

Le matelot Naranja ne doit pas embarquer à bord du Limbes

Objectif principal : Trouver Naranja

Ce n'est pas tout d'être syndiqué ! Il faut que Anselmo Naranja, le chef cuisto du Limbes, ne se présente pas à bord pour que Manny puisse prendre sa place. Un problème se pose alors ! Où est-il ?

Le mieux est de se renseigner auprès de la population ouvrière de Rubacava. Une grande partie de celle-ci passe ses soirées au Caveau Bleu, rendez-vous y. Le Caveau Bleu propose des « soirées impros ». Allez au

micro et demandez si Naranja se trouve parmi les clients du club. Gunnar vous répond qu'il est « chez Toto, en train de lever le coude ». Il veut parler de Toto Santos le tatoueur.

Tant que vous êtes au Caveau Bleu, n'hésitez pas à parler à Alexi, Gunnar et Silsko et de rencontrer Lola, Nick et Olivia Ofrenda, la gérante du club. Dirigez-vous aussi vers les cuisines où vous verrez le serveur préparer un cocktail à base d' eau de narguilé qui rendra une cliente inconsciente.

Une fois que vous avez fait le tour du propriétaire, allez chez Toto Santos.

Objectif principal : Rendre Naranja inapte à se présenter à bord du Limbes

Vous avez trouvé Naranja. Il est en train de se faire tatouer par Toto. Il est sûr qu' il se rendra à bord du Limbes lorsque son nouveau tatouage sera prêt.

Objectif : Trouver quelque chose pour se débarrasser de Naranja

Remarquez qu' il boit souvent de l' antidouleur dans une bouteille verte. Pourquoi ne pas le soûler intentionnellement pour qu' il ne se présente pas sur le bateau ? Souvenez-vous de la cliente du Caveau Bleu qui a perdu connaissance après avoir bu le cocktail à l' 'eau de narguilé. Il en restait encore dans l' évier. Il faut trouver un moyen d' en récupérer et d' en mettre dans l' antidouleur de Naranja.



Allez à la cuisine du salon privé du félinodrome et récupérez la pompe à jus dans un casier en bas à gauche de l' 'écran. Revenez ensuite à la cuisine du Caveau Bleu et utilisez la pompe à jus avec l' 'eau de narguilé.

Il faut désormais réussir à vider la pompe à jus dans la bouteille d' 'antidouleur. Ce n' 'est *a priori* pas une mince affaire, Naranja à toujours un œil sur sa bouteille. Il faut trouver un moyen de faire une diversion pour pouvoir verser l' 'eau de narguilé.

Allez dans le fond de l'atelier, au niveau du matelas et du frigo. Ouvrez le réfrigérateur, puis le bac à légumes. Suite à ça, revenez au niveau de la bouteille de Naranja. La porte du frigo va alors déstabiliser Toto et le bac à légumes l' 'empêchera de la fermer. Tout ce remue-ménage va vous laisser assez de temps pour accomplir votre forfait.

Suite à ça, comme la cliente du Caveau Bleu, Naranja s' effondrera.

Objectif : Simuler l'élimination de Naranja

Naranja est certes neutralisé, Manny n'a pas encore prit sa place. En effet, Toto est au grand soin pour lui et appelle Velasco lui promettant de lui envoyer dès qu'il l'aura dessoûlé. Il semblerait qu'il n'existe aucun moyen de s'en débarrasser. A moins qu'il ne vienne à être germé ? Manny n'est pas un assassin, mais un magouilleur de première, comme tout bon commercial qui se respecte. Il suffit juste de le faire passer pour germé.

Fouillez Naranja, vous trouverez sa gourmette. Cette gourmette pourrait être utile, on pourrait ainsi faire passer un cadavre anonyme pour Naranja. Rendez-vous à la morgue, et jetez la gourmette de Naranja sur

l'une des deux dépouilles, lorsque Membrillo, le médecin légiste, a le dos tourné. Malheureusement, ce brave Membrillo est du genre pessimiste, son matériel est trop précaire pour trouver des objets dans ces amas de fleurs. Il lui faudrait des outils plus performants.

Objectif : Trouver un outil performant pour Membrillo

Quittez la morgue et rendez-vous au centre de sécurité et discutez avec Carla, l'agent de sécurité. Elle semble contente de la visite de Manny, elle à l'air de se sentir un peu seule. Constatez qu'elle possède un détecteur de métaux. Voilà qui serait bien pratique pour aider Membrillo à trouver la gourmette de Naranja. Parlez avec Carla, vous constatez qu'elle serait d'accord pour vous présenter son détecteur uniquement durant sa pause. Malheureusement, vous ne pouvez pas attendre cette pause.

Il existe cependant une autre solution pour que Carla quitte son poste de travail, il faut qu'un des passagers du dirigeable soit emmené à faire sonner le détecteur de métaux et ainsi, elle devra le fouiller dans le local du fond. Seulement, le détecteur de métaux de Carla ne sonne jamais lors de la fouille standard de Manny.



Pour faire sonner le détecteur, il faut que Manny boive au préalable une gorgée de Marillo de Oro, la liqueur aux épis de maïs. La boisson est en effet riche en fer ! Le détecteur de métaux sonnera et Carla emmènera Manny dans le local du fond.

Malheureusement, Carla ne tient pas ses promesses, et semble plus disposée à raconter sa vie que présenter son détecteur de métaux à Manny. Insistez, et parlez-lui du détecteur de métaux, et ajoutez que vous êtes venu uniquement pour ça. Vous brisez ainsi le cœur de la pauvre fille qui jette le détecteur par la fenêtre. Cette fenêtre donne sur la litière du félinodrome, qui sera votre prochaine destination.

On dit souvent « chercher une aiguille dans une meule de foin », on pourrait dire aussi « chercher un détecteur de métaux dans une litière pour chat », c'est pareil, en plus écœurant. Fort heureusement, vous n'aurez pas à plonger à l'intérieur. Manny est très classe, il fera ça quasi sans les mains. Avancez sur la passerelle au centre de la pièce et sortez votre faux. Vous pouvez alors entendre le détecteur sonner. Utilisez la faux avec les différents coins de la litière, lorsque le son du détecteur se fera le plus entendre, Manny aura retrouvé sa trace et le récupèrera avec sa faux.

Revenez à la morgue et offrez le détecteur de métaux à Membrillo. Ce dernier l'utilisera aussitôt et trouvera rapidement la gourmette de Naranja. Il appellera immédiatement Velasco pour lui annoncer la terrible nouvelle.

Exit Naranja ! Manny est désormais membre de l'équipage !

Trouver des outils « Abeilles des Mers » pour Glottis

Objectif principal : Rencontrer les Abeilles des Mers

Il ne vous manque plus que ces fameux outils pour pouvoir embarquer sur le Limbes. Alors en route ! Allez voir les Abeilles des Mers.

Objectif principal : Amplifier la grève des Abeilles des Mers

Les Abeilles ne semblent pas au travail, non, en fait elles sont en grève. Parlez à Terry, le leader. Il est sacrément remonté contre le système, et il ne veut pas vous prêter ses outils. Malheureusement, le mouvement de grève est au point mort et ils ne risquent pas de donner leurs outils à Manny. Et si le mouvement prenait de l'ampleur, peut-être que les Abeilles abandonneraient leurs outils ?

Terry ne semble pas en mesure de mener un tel mouvement, il lui manque les mots pour entraîner ses semblables dans son combat. Il y aurait sûrement quelqu'un qui serait du même avis que lui et qui saurait davantage se manifester.



Les révolutionnaires du Caveau Bleu feraient sûrement l'affaire, retournez donc au club d'Olivia. Malheureusement, en raison de votre statut de chef d'entreprise, Alexi, Gunnar et Silsko vous méprisent totalement et ne souhaitent pas vous parler. Ils ont pourtant sur la table, un ouvrage fort intéressant « Organisation ouvrière et révolte pour les nuls ». C'est le livre qu'il vous faut. Il faut trouver un moyen pour vous faire accepter dans leur camp. Mais, souvenez-vous, vous êtes membre de la plus grande organisation révolutionnaire du Pays des Morts : l'A.A.P., de quoi impressionner ces révolutionnaires du dimanche. Montrez-leur les lettres que Salvador vous envoie.

Désormais en admiration totale à votre égard, vos nouveaux amis acceptent volontiers que vous preniez l'ouvrage trônant sur la table.

Retournez voir Terry et donnez-lui le livre, il aura les mots pour mener à bien une manifestation.

Cinématique : Terry est arrêté pour avoir fomenté une émeute

Objectif principal : Libérer Terry de prison

Objectif : Trouver un avocat

La malchance a fait que Bogen a arrêté Terry. Le mouvement est ainsi retombé à plat, et Manny n'a aucune chance de récupérer les outils. Il vous faut libérer Terry, pour cela, il faut un avocat. Par chance vous en connaissez un : Nick Virago, l'avocat de Maximino et au passage, amant d'Olivia, la petite copine de ce dernier. Vous aurez toutes vos chances de trouver Nick auprès de Maximino. Allez donc au salon privé du félinorome.



Au salon privé, vous trouvez Nick assis à une table. Engagez la conversation avec lui. Après qu'il ait involontairement montré une petite clé qu'il a rangée dans son étui à cigarettes, dites-lui que vous avez besoin d'un avocat. Par la suite ne tarissez pas d'éloge au sujet de l'avocat que vous cherchez, il doit être un excellent avocat, le meilleur. Et ensuite, précisez que Nick est cet avocat rêvé, vu que c'est lui « l'as des as ». Il ne semble guère disposé pour autant à vous aider. Faîtes-le alors chanter, dites-lui que vous direz à Maximino qu'il est l'amant de sa petite amie. Nick ne prend pas les menaces au sérieux et ira s'entretenir avec Max. Profitez de son départ pour prendre son étui à cigarette. Malheureusement, vous ne pouvez pas ouvrir le casier dans lequel se trouve la clé.

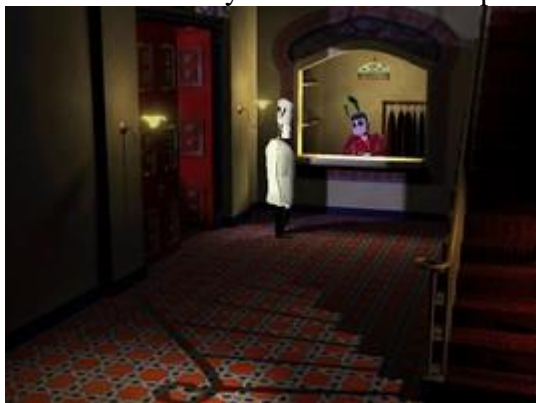
Objectif : Récupérer la clé de Nick et trouver ce qu'elle ouvre

Face à cet étui à cigarette inouvrable, il va falloir employer les grands moyens : le détruire. Retournez au centre de sécurité et présentez l'étui à Carla. Elle vous demandera d'où vous sortez ça, répondez-lui qu'il traînait sous son bureau. Elle prendra alors l'étui pour une bombe et le fera exploser dans sa chambre hyper-blindée. Heureusement la clé est intacte, et vous l'emportez avec vous. Cette clé ouvre le phare de Rubacava, rendez-vous y (à côté des Abeilles des Mers).

Cinématique : Lola meurt et laisse un indice à Manny

Objectif : Découvrir la photo de Lola pour faire chanter Nick

La pauvre Lola s'est faite germée par Nick. Malheureusement, on a tout de même besoin de l'aide de Nick pour faire sortir Terry de prison. La photo qu'à prise Lola pourrait être un moyen de pression pour obliger Nick à aider Terry. Mais où est cette photo ?



Lola semble avoir gardé un indice : un ticket avec une image de langue, nommé « N°22 Lengua ». Normalement ce ticket devrait vous mettre la puce à l'oreille. Vous vous souvenez peut-être que Lupe avait utilisé des tickets en plastique pour mettre en place un système de rangement des manteaux. Ce ticket est l'un d'entre eux.

Retournez au Café Calavera, et donnez le ticket à Lupe. Elle vous donnera en échange la veste de Lola. Fouillez la veste, et vous tomberez sur un petit bout de papier sur lequel est écrit « N°36 l'ancre rouillée ». Cette fois-ci ce n'est pas un ticket de vestiaire. Ce bout de papier froissé montre qu'il appartient à quelqu'un de négligé.

Toto Santos est la personne négligée par excellence vu le logement précaire dans lequel il vit. Allez le voir et montrez lui le bout de papier. C'est une de ses créations. En fouillant dans son dossier, il remarque une étrange photo qui n'a aucune raison de se trouver là. C'est une photo finish du félinodrome. On peut désormais dire, que Lola a remplacé la photo finish par la photo de Nick et Olivia qui s'embrassent.

Objectif : Découvrir de quelle course représente la photo finish

La photo de Lola se trouve à la place d'une photo finish, mais laquelle ?

Fort heureusement, vous disposez de deux aides de taille : la machine à imprimer des faux bulletins de paris de Charlie et la photo finish qui donne des indices sur la course qu'elle représente.

Rendez-vous tout d'abord au mémorial de Pur-Sang Junior et lisez toutes les informations relatives à son décès. Ensuite, allez au deux guichets de paris, et parlez un peu avec les guichetiers.

Vous êtes maintenant à même de comprendre tous les indices que la photo finish vous donne :



Tout d'abord, notez qu'il s'agit de la course n°6 (A).

Vous pouvez voir qu'il s'agit de la course où Pur-Sang Junior a perdu la vie puisque vous pouvez apercevoir le dirigeable Olivia Ier prêt à s'écraser sur le champ de course (B). D'après le mémorial de Pur-Sang Junior, cet accident à eu lieu lors de la deuxième semaine de la saison féline.

Enfin, vous pouvez voir des spectateurs avec des casquettes publicitaires (C). D'après le guichetier, elles ne sont distribuées que le mardi.

Vous pouvez désormais dire que la photo finish a été prise un mardi, durant la sixième course de la seconde semaine de la saison dernière.

Il ne vous reste plus qu'à sortir la machine de Charlie et imprimer le faux ticket s'y référent :



(D) Correspond à la semaine,(E) Correspond au jour et (F) Correspond au numéro de la course.
Tapez donc que 02 en (D), MAR en (E) et 6 en (F), puis imprimez.

Vous avez pu constater en parlant aux guichetiers, qu'ils n'avaient pas la même amabilité. Donnez alors votre ticket au guichetier le plus sympathique (comme illustré ci-dessous) :



Vous voici désormais en possession de la fameuse photo. Retournez au salon privé voir Nick et présentez-lui là. Il sera nettement plus enclin à vous aider et fera libérer Terry.
Une fois libéré, Terry reconduira son mouvement de grève avec les autres Abeilles des Mers et les outils seront à votre disposition.

Embarquement immédiat !

Objectif principal : Faire embarquer Glottis sur le Limbes

Si vous vous rendez au salon privé, il vous sera impossible de faire quitter les lieux à Glottis. Ce dernier ne vous écoute même pas, et Maximino déclare qu'il lui fait crédit, qu'il peut donc rester.

Objectif : Faire fermer le félinodrome

Il reste alors qu'une solution, faire fermer le félinodrome. Et contrairement à ce que l'on pourrait croire, ce ne sera pas si difficile que ça. A Rubacava pour faire fermer les tripots, il faut organiser une descente de flics.

Retournez au Café Calavera, et remarquez que le commissaire Bogen est revenu à nouveau à la table de jeu. Allez à votre bureau et refaites le perdre une nouvelle fois, de la même façon que la fois précédente. Il ne sera pas content, et organisera une descente. Tous les clubs de la ville vont fermer et Glottis sera mis à la porte du félinodrome.

Cinématique : Manny et Glottis embarquent pour Puerto Zapato