

I Paris

1 –Palais Royal

Longue cinématique d'introduction. Nicole Collard, journaliste, se présente dans l'hôtel particulier des Carchon où elle est reçue par le couple tandis qu'un mystérieux mime s'agite à l'extérieur. Carchon (qui a lui-même invité la journaliste pour lui faire des révélations à propos de son père) entendant du bruit dans son bureau s'absente. Un coup de feu retentit. Nico et Mme Carchon se précipitent. Nico est assommée par le mime qui s'enfuit tandis que Carchon gît sur le sol.

Ouvrir le rideau à droite pour découvrir le trou dans la vitre. Cliquer sur la poignée de la porte vitrée pour examiner l'extérieur et voir l'échelle.

Examiner le cadavre de Pierre Carchon pour l'avoir en plan rapproché.

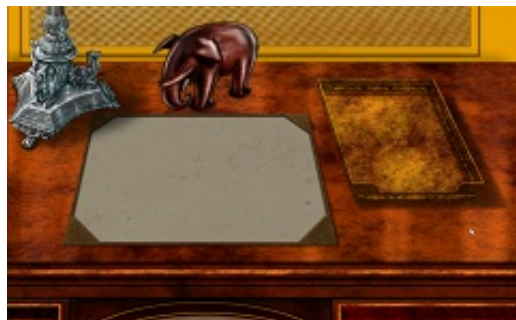
Ramasser l'épingle à cheveux à gauche de la tête du cadavre, perdue par Nico quand elle a été mise KO. Fermer les yeux de Pierre. Ouvrir le veston et examiner la blessure. Prendre le ticket 'Bateaux de la Conciergerie'. Sortir. Examiner la table. Cliquer sur le mouchoir pour en obtenir un plan rapproché. Le prendre. Examiner le trou qu'il dissimulait. Utiliser l'épingle à cheveux sur ce trou. Prendre la clé du coffre-fort.

Sur le chevalet à gauche, récupérer le tube de peinture.

Parler avec Imelda Carchon : épuiser le dialogue (Nico angélique) pour qu'elle remette à Nico la clé du salon, la pièce de Pierre.

Suivre le couloir jusqu'au bout et utiliser la clé sur la double porte du salon.

Examiner le bureau. Regarder l'éléphant, preuve que Pierre a connu le père de Nico : c'est ce dernier qui l'a fait, et le prendre. Examiner le bac et le sous-main.



Quitter le plan rapproché.

Examiner la toile suspendue au-dessus de la cheminée. Cliquer sur le bouton sur la gauche du cadre, puis sur le tableau. Le coffre est accessible : l'ouvrir avec la clé cylindrique. Récupérer le cylindre qui entre dans l'inventaire. Nicole doit trouver un moyen d'imprimer les symboles qui y sont gravés.

Enduire le mouchoir de peinture puis combiner avec le cylindre ou enduire le bac de peinture et y déposer le cylindre.

Passer le cylindre sur le sous-main.



Récupérer le code. Nico en déduit qu'il y a quelque chose à chercher sous la Conciergerie sur l'île de la Cité.
Retourner parler à Imelda.

2 – Île de la Cité, une heure plus tard (1)

Avancer à droite jusqu'à la grille sous l'escalier. Examiner les deux serrures. Résoudre les deux déverrouillages de part et d'autre.



Examiner la croix à gauche. Entrer. Faire tomber le canot en piteux état. Récupérer la douille au pied de la grille.
Examiner la porte de pierre et le trou dans le pilier. Y insérer le cylindre. Appuyer sur les deux boutons en respectant le code : S, D, S, S, D, S, S. La porte s'ouvre.

Récupérer le cylindre puis pénétrer dans la pièce suivante. (Fin de la démo)

Examiner la dalle de l'entrée : *A la loi ou à la mort, soumets-toi*. Examiner la croix : l'utiliser : la porte se referme et un panneau apparaît à gauche de la porte. Si Nico veut l'examiner, la croix se remet en place, la porte se referme et le panneau est à nouveau dissimulé. Il faut donc bloquer la croix.

Placer la douille sur le seuil. Activer la croix. Cliquer sur le panneau. Récupérer la douille aplatie. Activer à nouveau la croix et la bloquer avec la douille. Aller examiner le panneau de pierre. Y placer le cylindre. Un mécanisme se déclenche mais se bloque. Récupérer la douille bloquant la croix. Examiner la porte secrète à gauche. Utiliser la douille pour l'ouvrir complètement.





Entrer dans la salle suivante.

3 – Le repaire

Nico pénètre dans un salon d'apparat plongé dans l'obscurité et se dirige automatiquement au centre de la pièce. Revenir près de l'entrée. Examiner le disjoncteur.



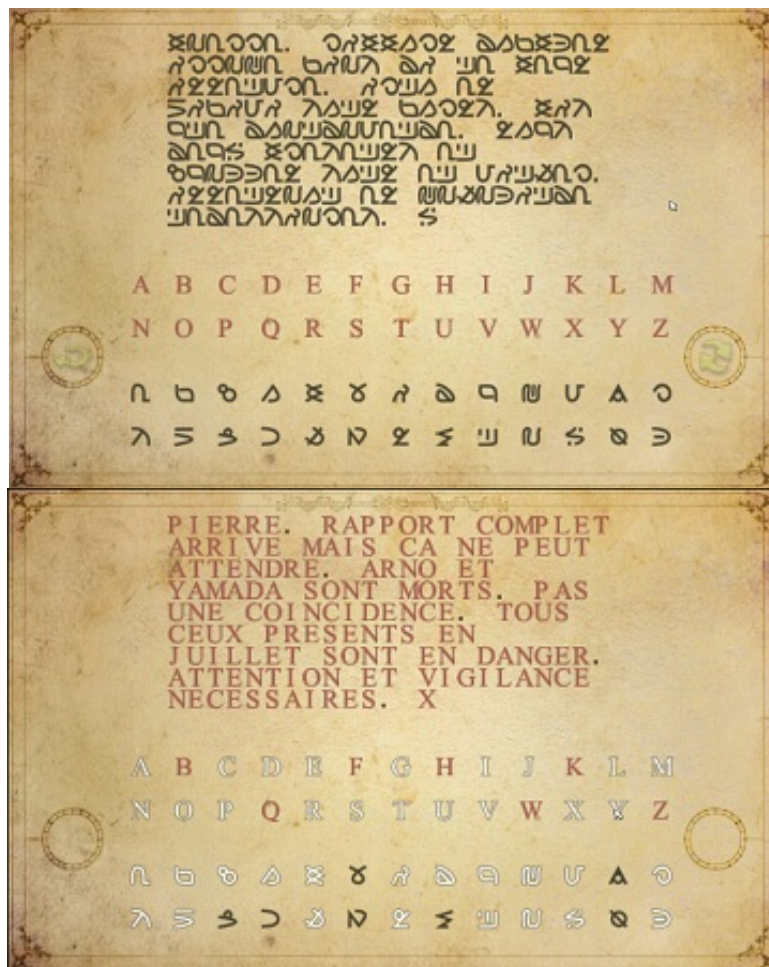
Allumer. Avancer.

Examiner les drapeaux et le bureau de droite. Avancer. Examiner le bureau de gauche : quelqu'un l'a récemment utilisé. Examiner la tasse et les coupures de presse. Regarder le dossier contenant des photos de Nico. Ouvrir le tiroir de droite du secrétaire : Nico y trouve un message codé qui entre automatiquement dans l'inventaire.

Cliquer à nouveau sur le tiroir pour que Nico le retire et le dépose par terre. Fouiller l'espace libéré pour en sortir une photo de Pierre Carchon pendant la guerre d'Algérie : elle est déchirée et il en manque la moitié.

Essayer de remettre le tiroir. Ouvrir l'inventaire et regarder le message codé.

Sélectionner un symbole puis la lettre correspondante.



4 - Appartement de Nico

Elle reçoit un appel de Ronnie, son rédacteur, qui refuse de publier son article qu'il juge trop risqué et pour sa situation et pour la vie de la journaliste

Elle reçoit un second appel d'un certain Plantard au courant de l'article non publié et qui lui donne rendez-vous le lendemain matin au café de la Chandelle Verte pour lui faire des révélations.

5 - Café de la Chandelle Verte (1)

Un jeune américain en vacances à Paris prend un café sur la terrasse. Survient un clown qui entre dans le café, dépose un accordéon près d'un client, Plantard, et s'enfuit. L'accordéon explose, le café est détruit et le client Plantard tué. Le jeune américain, George Stobbar - c'est bien lui!-, est furieux.

Ramasser le journal au pied du lampadaire. Examiner l'inscription : Salah eh Dinn 1345. Regarder tous les autres articles. George conserve le journal.

Entrer dans le café. Examiner le cadavre. Regarder la serveuse puis lui parler. Elle est encore sous le choc.

George lui donne la bouteille qui se trouve sur le comptoir. Elle s'évanouit. Examiner le grand miroir, puis cliquer dessus deux fois. Sortir.

Se diriger vers l'ouvrier. George est stoppé par le sergent Moue. Survient l'inspecteur (Augustin) Rosso et tout le monde réintègre la Chandelle Verte. George est interrogé. L'inspecteur lui remet sa carte qui entre dans l'inventaire. George sort ; survient Nico qui fait quelques photos.

Lui parler (épuiser le dialogue). Elle laisse son numéro de téléphone à George. Parler au sergent Moue puis aller trouver le cantonnier. Epuiser le dialogue. Lui proposer le journal : il identifie Salah al Dinn comme un cheval et s'en va parier demandant à George de surveiller son trou.

Examiner la caisse à outils sous l'abri et récupérer une clé d'égout. Regarder le téléphone de campagne à droite du tas de terre.

Repartir vers le café et emprunter le passage à droite.

6 – Ruelle et égouts

Dans la ruelle, tester la gouttière, la grille devant la fenêtre ; ouvrir les poubelles ; examiner la plaque d'égout, essayer de la soulever, puis utiliser la grande clé.

Descendre. Récupérer le nez rouge de clown dans l'angle à gauche de la grille. Continuer à droite. Ramasser le mouchoir et, sur la grille, examiner puis prendre le morceau de tissu accroché au barreau. Monter par l'échelle.

7 – Cour et rue

Parler au concierge Albert puis lui montrer la carte de Rosso. Epuiser ensuite toutes les icônes de dialogue et d'inventaire. L'homme qui s'enfuyait avait une mallette et Albert a récupéré une veste du même tissu que le morceau trouvé dans les égouts. L'interroger à ce propos. Il l'a donnée à une bohémienne mais se souvient du nom du tailleur indiqué sur l'étiquette Todryk et du numéro de téléphone. George prend congé et sort.

Utiliser le téléphone de campagne : George entre automatiquement en communication avec Todryk. Appeler ensuite Nicole pour obtenir de la rencontrer chez elle.

8 – Appartement de Nico, 361 rue Jarry

Sortir. Parler à la marchande de fleurs. Elle apprend à Nico que celle-ci a reçu une visite la veille : comme elle n'a pas de cousine, elle en déduit que des micros ont été posés dans son appartement.

Partir sur la gauche pour obtenir un plan de Paris. Se rendre au café.

9 - Café de la Chandelle Verte (2)

Examiner la porte de la résidence d'Albert ; elle est fermée. Continuer à gauche. Parler à l'homme qui cloue des planches sur le café dévasté. C'est le frère de Flobbage, l'ouvrier du trou rencontré par George, qui a gagné une fortune sur les champs de course. Lui parler de lui-même : pendant qu'il se recoiffe pour figurer sur une prétendue photo, entrer dans le café.

Examiner le miroir. Nicole remarque que quelque chose a été glissé entre les tuyaux du radiateur. Examiner la table renversée à droite du miroir. Récupérer la petite bourse. (Quitter le plan rapproché).



L'examiner dans l'inventaire. Elle contient un étrange artefact métallique et un message codé. Examiner par clic droit l'artefact dans l'inventaire puis le message. Le principe de décodage est le même que précédemment. Et la signature est celle d'Imelda. (Lire le journal de Nico).



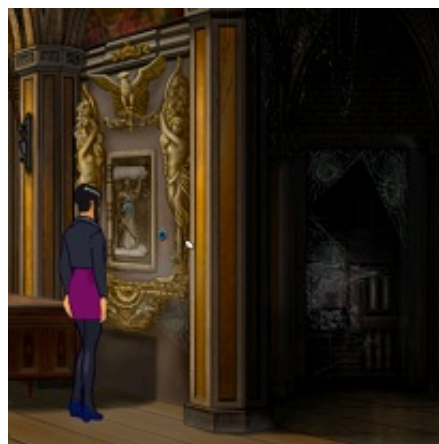
Sortir. Conversation automatique avec l'ouvrier.

Remonter deux fois la rue.

10 – Île de la Cité, une heure plus tard (2)

Reprendre le passage. Avancer. Cliquer sur la croix, la bloquer avec la douille, placer le cylindre sur le panneau de droite et emprunter la porte à gauche.

Examiner le tableau de la justice près de la porte et l'orifice à sa droite.



Y placer l'artefact métallique. Le coffre-fort s'ouvre. Examiner son contenu. Les dossiers sont vides mais Nico récupère une photo déchirée.

La reconstituer.



Surprise de Nico. Dépitée elle rentre automatiquement chez elle.

11 – Rue Jarry, plus tard dans l'après-midi et appartement

Demander à la marchande de fleurs si elle connaît Nicole. Epuiser les dialogues pour le plaisir. Entrer dans l'immeuble. Dans l'appartement, la conversation s'engage automatiquement. Interroger Nico sur elle-même puis sur le clown. Lui montrer les objets de l'inventaire en rapport avec ce dernier. Sur le nez, Nico remarque sa provenance : un magasin près de la gare Saint-Lazare dont l'enseigne est 'La risée du monde'. En lui montrant le morceau d'étoffe, Nico soumet à George la photo d'un homme au visage balafré et portant un pantalon du même tissu.



Lui montrer aussi le mouchoir. Mettre fin à la conversation (flèche bleue bas d'écran) et sortir. Avancer à gauche pour obtenir le plan de Paris. Se rendre au magasin de location de déguisements.

12 – La Risée du Monde

Parler au propriétaire du magasin. L'interroger sur Plantard et sur le clown. Lui montrer le nez rouge, la photo et le mouchoir. Il reconnaît le fard et déclare en avoir vendu deux pots récemment. Lui remonter la photo. Il identifie l'homme comme étant Monsieur Khan. Lorsque George prend congé, il lui serre la main et lui donne finalement un vibreur électrique de Shake & Shock Company (Utah). Sortir.

Revenir par le plan vers la Chandelle Verte et utiliser à nouveau le téléphone de campagne : appeler Todryk : il donne l'adresse de Khan. Aller à droite et cliquer sur la nouvelle destination.

13 – Hôtel Ubu

Regarder les deux hommes de main en planque devant la porte. Leur parler du clown par exemple. Entrer dans le hall, le traverser et aborder le réceptionniste : épuiser les sujets. Il prétend ne pas connaître Khan. Insister puis lui montrer la photo. Il s'agit bien d'un client de l'hôtel mais le réceptionniste refuse d'en communiquer le nom. Essayer de prendre la clé au tableau.

Parler à l'homme qui lit son journal : c'est le prix Nobel dont on a déjà vu une photo dans le journal. Lui soumettre la photo. Lui parler de Khan à plusieurs reprises.

Parler à la femme devant le piano : il s'agit de Lady Piermont. Epuiser les dialogues : elle est intarissable sur elle-même. Lui montrer la photo lorsqu'elle a parlé de sa mésaventure de la veille au soir : elle reconnaît Moerlin le pseudo-soupirant qui l'a repoussée. Poursuivre la conversation. Elle a vu Moerlin-Khan mettre des documents dans le coffre.

Examiner le registre sur le comptoir pour y découvrir que Moerlin occupe la chambre 22. Parler à nouveau au réceptionniste. La clé accrochée est celle de la chambre 21 mais celle-ci est réservée. Aller trouver Lady Piermont pour lui parler de la clé. Après négociations, elle accepte de distraire le réceptionniste. Dès que celui-ci s'absente, prendre la clé puis l'escalier.

Dans le couloir, examiner la première et la seconde portes : ce sont respectivement les chambres 21 et 22. Entrer avec la clé dans la chambre 21. Ouvrir la table de chevet. Ouvrir la fenêtre et sortir sur la corniche. Entrer dans la chambre 22 par la fenêtre ouverte. Examiner la table de chevet, le lit (George trouve la mallette de Plantard vide) et l'armoire. Refermer la porte de l'armoire et se diriger vers la porte pour sortir. *Mais George entend Khan et se réfugie dans l'armoire. Khan change de pantalon et sort.* Examiner le pantalon abandonné sur le lit. Les poches sont vides ; examiner la couture au-dessus de la poche droite. Cliquer sur la ceinture pour retourner le pantalon : dans la poche gauche, George trouve une pochette d'allumettes : l'examiner dans l'inventaire : elle porte l'indication Club Alamut. Il n'y a rien dans l'autre poche. Cliquer sur l'étiquette à gauche sur la ceinture. Retourner à nouveau le pantalon et prendre dans la poche décousue une carte de visite au nom de Thomas Moerlin. Sortir par la porte et redescendre dans le hall.

Montrer la carte de visite au réceptionniste. Il ne veut rien savoir : aller trouver Lady Piermont et lui parler de la carte de visite deux fois. Une fois encore elle apporte son soutien à George qui récupère le parchemin de Plantard dérobé par Khan.

Tenter de quitter l'hôtel par la porte en ayant le manuscrit n'est pas une bonne idée. Remonter dans la chambre 21, aller sur la corniche et jeter le manuscrit dans la ruelle. Retour dans la chambre, couloir, hall et sortir. George subit une fouille en règle par Flap aux ordres de Guido.

Se rendre dans la ruelle à gauche et ramasser le manuscrit.

14 – De retour rue Jarry dans l'appartement de Nico (1)

Aborder tous les sujets. Montrer le manuscrit à Nico. Elle établit un rapport avec les Templiers et partage ses connaissances avec George. Cliquer à nouveau sur le manuscrit devenu sujet de dialogue. Examiner chacune des quatre images : homme avec une épée et taureau séparés par un joyau sur un trépied, homme sur un métier à tisser avec bateaux dans le fond (localisation), chevalier tenant une boule de cristal et manuscrit, femme se regardant dans un miroir et voyant trois visages hideux.



Nico conseille alors à George d'aller consulter le médiévaliste André Lobineau au Musée Crune et lui donne l'adresse. Sortir. Avancer à gauche pour obtenir le plan de Paris.

15 – Musée Crune

Entrer dans le musée. Examiner le trépied dans la vitrine. C'est l'exacte réplique de celui figurant sur le manuscrit ; il a été découvert dans une Commanderie en Irlande. Parler au gardien. Lobineau est absent. Aborder tous les sujets. Le trépied de John Dee est équipé d'un système d'alarme très sophistiqué. Examiner le totem, le secouer ; examiner le sarcophage, l'ouvrir ; examiner l'angle bas gauche de la fenêtre, l'ouvrir. Le gardien la referme. Sortir. Franchir le portail.

16 – De retour rue Jarry dans l'appartement de Nico (2)

Epuiser le dialogue : on peut se dispenser du manuscrit. En lui parlant du trépied trouvé en Irlande, Nico montre à George un magazine sur lequel figure un article sur le professeur Peagram faisant des recherches sur le site de Lochmarne. Lui parler aussi du clown. George prend congé. Dans la rue, partir sur la gauche. Sur le plan, cliquer sur la flèche. Direction Lochmarne en Irlande.

II Irlande, Lochmarne

1 – Pub

Parler au garçon à droite de la porte. Il se nomme Liam Maguire. L'interroger. Il prétend qu'il y a un fantôme dans le château. Entrer : il y a 5 clients et le barman. Aller parler à ce dernier : Michael Leary est en fait le propriétaire. L'interroger. Parler à Pat accoudé au bar et à O'Brien son voisin de gauche : Peagram a quitté Lochmarne après avoir trouvé une pierre précieuse. Parler à Fitzgerald, l'homme à la veste moutarde. Parler à l'homme qui éternue sur la banquette à droite. Epuiser le dialogue.

Prendre la serviette tachée de bière à l'angle du comptoir.

Ressortir pour parler des fouilles avec Maguire : le seul homme du village qui ait travaillé sur les fouilles est Sean Fitzgerald qui a précédemment prétendu le contraire. Entrer dans le pub et interroger Fitzgerald. Il a vu Peagram le matin même qui lui a remis un paquet pour un certain Jacques Marquet. Il refuse de l'ouvrir et sort. *Survient Maguire annonçant que Fitzgerald vient de se faire renverser par une voiture.* Sortir pour parler à nouveau avec Maguire.

Examiner la trappe métallique sur le trottoir ; essayer de l'ouvrir ; elle est fermée de l'intérieur. Examiner le tableau électrique dont le couvercle a sauté lors de l'accident ; cliquer dessus ; George casse l'interrupteur.

Entrer dans le pub ; aller vers l'homme qui éternue et lui subtiliser le fil de fer lorsqu'il le pose sur la table.

Aller commander une bière à Leary. La pompe ne fonctionne plus. Lui montrer la carte de Khan. Leary teste George en lui demandant de s'occuper d'abord du lave-vaisselle. Examiner le lave-verres et la prise électrique juste à gauche de Leary. Utiliser le fil de fer sur la prise.

Descendre à la cave. Cliquer sur le levier. Remonter et sortir pour ouvrir la trappe. *George est abordé par Khan qui s'inquiète de savoir si quelqu'un a assisté à l'accident ou a trouvé ce que Fitzgerald avait fait tomber.* Redescendre à la cave. George récupère automatiquement la lampe-torche et le joyau. Remonter, sortir et prendre le sentier à droite.

2 – Château

Parler au paysan. Epuiser le dialogue pour le convaincre de partir à la recherche de son neveu, Sean Fitzgerald. Cliquer sur la meule pour l'escalader. Insérer la clé d'égoût dans la fissure à hauteur de la main de George. Monter.



George se retrouve dans la cour gardée par un bouc. Essayer d'atteindre l'échelle entre l'animal et lui : le bouc charge. Examiner le soc de charrue à gauche. Cliquer dessus. George le déplace, le bouc charge mais sa corde se prend dedans. Descendre.

Examiner le sac sur la table à droite. Examiner le panneau sculpté : essayer de l'ouvrir. Examiner à droite le petit panneau avec 5 trous. Examiner la statue sur le sol. C'est un templier agenouillé. Essayer de la prendre. George ne peut que la renverser. Essayer à nouveau de la redresser. George y parvient et remarque qu'elle a laissé une empreinte avec cinq trous dans le sol. Prendre de la poudre dans le sac sur la table : c'est du plâtre. Cliquer sur la statue et déposer le plâtre dans l'empreinte.

Sortir et redescendre au pub. Dans la cave, ouvrir le robinet du lavabo et utiliser sur le même robinet la serviette en papier. Remonter au château et utiliser la serviette sur le plâtre répandu sur le sol. Récupérer le moulage.



L'utiliser sur le panneau perforé. La porte s'ouvre. Entrer.

III Paris

1 - Appartement de Nico (1)

Examiner le nounours sur l'étagère à gauche de la porte, le pied de la table, le téléphone, la photo sur l'étagère de gauche, la chaîne (la mettre en marche), le répondeur : écouter les trois messages (Ronnie, George, Imelda). Nico se rend immédiatement devant l'immeuble de celle-ci.

2 - Palais Royal

Examiner la porte : elle a été crochetée et l'interphone : il a été déconnecté. Regarder la fenêtre brisée puis dénouer les câbles qui maintiennent la sculpture.



Pousser celle-ci et monter. Utiliser la douille sur le film plastique recouvrant la fenêtre. Ouvrir celle-ci et entrer. Passer dans le couloir puis entrer dans le salon. Dialogue automatique avec Imelda mourante. Examiner celle-ci pour en avoir un plan rapproché : examiner son médaillon, l'ouvrir : prendre la petite clé. Sortie automatique.

3 - Appartement de Nico (2)

Ouvrir le coffre au pied du lit. Nico y trouve le micro qu'elle avait cherché jusque là en vain. Après qu'elle s'en soit débarrassé, cliquer sur le coffret avec l'éléphant. Nico dit qu'il n'a jamais eu de clé. Essayer la petite clé. Le coffret contient une photo d'Imelda et une lettre : la lire.

Le lendemain matin – George rejoint Nico chez elle et lui fait part de ses découvertes. George sort. Nico a le bourdon.

4 – Poste de police

Examiner le document devant Moue : mandat d'arrêt. Parler au sergent : George dépose plainte contre Flap et Guido et apprend que Marquet surnommé la Taupe du Terre a été hospitalisé dans la clinique Hagenmeyer, avenue des Hérissons. Moue n'a jamais entendu parler de Thomas Moerlin alias Khan ou inversement. Sortir.

5 – Clinique Hagenmeyer

Examiner l'ambulance et essayer d'ouvrir la porte. Entrer. Parler au médecin. Marquet est dans une chambre individuelle payée d'avance par ses employeurs mais ce n'est pas l'heure des visites. Parler à la réceptionniste. Elle a reçu des consignes : personne ne rend visite à Jacques Marquet. Epuiser le dialogue ; lui montrer la carte de Khan : elle sert de laisser passer et George apprend que Marquet se trouve au J-2 sous la responsabilité de l'infirmière Grendel, un vrai garde-chiourme. Epuiser le sujet pour apprendre comment se rendre au J-2.

Prendre le couloir (gauche ou droite). George croise le chemin d'un homme passant une cireuse. Prendre le passage à gauche dans le couloir de gauche. George tombe sur Grendel qui lui interdit toute visite. Il ressort. Essayer d'ouvrir la porte à gauche du cireur : celui-ci intervient. Lui parler. Epuiser les sujets. Aller débrancher Monsieur Brillant. Ouvrir le placard. George automatiquement s'empare d'une blouse blanche et l'enfile.

Prendre le passage à droite dans le couloir de droite. Aborder Hagenmeyer. Il prend George pour le nouveau médecin et met son neveu Benoir sous sa responsabilité. Parler à Benoir : épuiser les sujets.

Retourner dans le service de Grendel. Lui parler : elle remet à George un tensiomètre et lui demande d'examiner le patient 3, Eric Sopmarsh : épuiser les sujets. Essayer de partir à droite pour se rendre dans la chambre de Marquet mais Sopmarsh appelle George qui lui prend sa tension. Appeler Benoit et lui confier le tensiomètre. Quitter le plan rapproché et parler à nouveau à Benoit, le tensiomètre figurant maintenant dans les icônes de dialogue. Lui demander de prendre la tension de Sopmarsh. Avancer à droite. Parler au gendarme qui garde la porte. Aborder tous les sujets puis entrer dans la chambre. Parler avec Marquet : George apprend qu'il doit remettre le joyau au Grand Maître, que le trépied est localisé et que Guido et Flap s'en chargent, que Klausner est en Syrie. *Cinématique.*

Retour automatique dans l'appartement de Nico. Lui parler de Marquet, des hachchâchi et de Khan.

6 – Musée Crune

Regarder André Lobineau penché sur une vitrine puis lui parler. Epuiser les sujets de conversation.

Ouvrir la fenêtre. Pendant que le gardien la referme, cliquer sur le sarcophage : George s'y cache. Le gardien informe Lobineau que c'est l'heure de fermeture.

Cliquer sur le totem. *Cinématique.*

Retour automatique dans l'appartement de Nico. Lui parler de Lobineau.

Se rendre au musée pour parler à Lobineau du manuscrit : il mentionne l'Espagne et la famille Vasconcellos.

Noter que le tripode est dans l'inventaire.

Sur le plan de Paris figurent l'emplacement de Montfaucon et la flèche rouge pour l'aéroport.

7 – Montfaucon

Regarder les badauds, le jongleur : lui parler. Examiner la bouche d'égout. Parler au gendarme assis en terrasse.

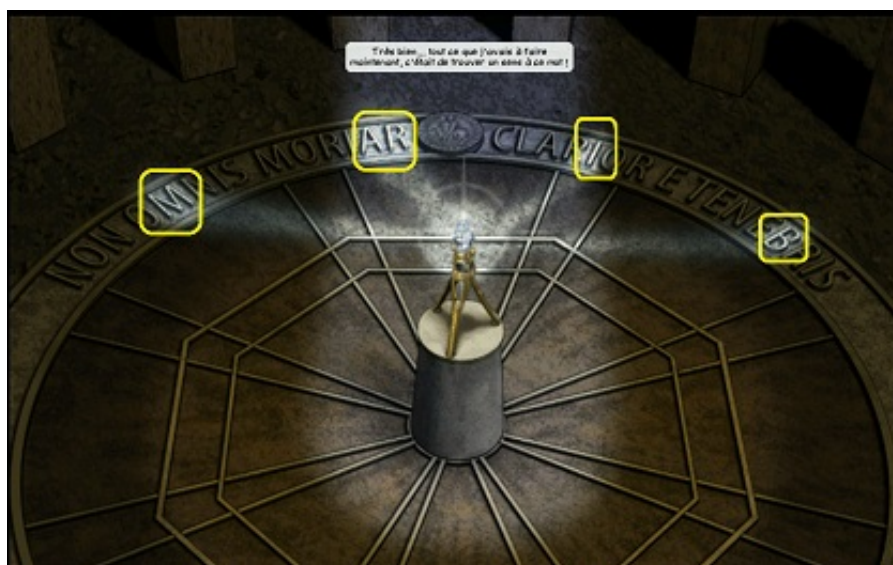
Lui montrer le nez de clown. Retourner interrompre le jongleur et prendre le nez de clown dans l'inventaire.

George fait son numéro et récupère une balle rouge.

Utiliser la clé d'égout sur la plaque et descendre.

Examiner le canot : il a un treuil. Prendre le couloir à droite pour atteindre une porte sur laquelle se trouve un crâne : elle est fermée. Revenir : examiner les trois portes de gauche à droite. Utiliser la clé d'égout sur celle de droite : George la perfore et découvre un mécanisme avec un levier. Abaisser le levier mais la porte ne fait que s'entrouvrir. Examiner le treuil du canot ; tourner le volant ; la chaîne descend sur le quai. Ramasser celle-ci : George la fixe automatiquement à la porte et va actionner le treuil. La porte est arrachée. Entrer dans le passage. Examiner la faille dans la paroi en haut des escaliers. George assiste à une réunion des comploteurs de Baphomet.

Descendre : regarder la dalle : placer le trépied sur le socle, puis le joyau. George peut lire l'inscription MARIB.



Retour automatique dans l'appartement de Nico. George parle de Klausner et de la lentille et apprend que Marib

est une ville de Syrie. Parler également de Lobineau : George se fait recadrer.

IV Espagne, Villa des Vasconcellos

Noter que George peut également se rendre en Syrie.

1 – Jardin

Parler au jardinier Lopez. La Comtesse ne reçoit pas de visites. Suivre le tuyau d'arrosage jusqu'au cabanon : utiliser le tensiomètre pour couper l'eau.

2 - Salon

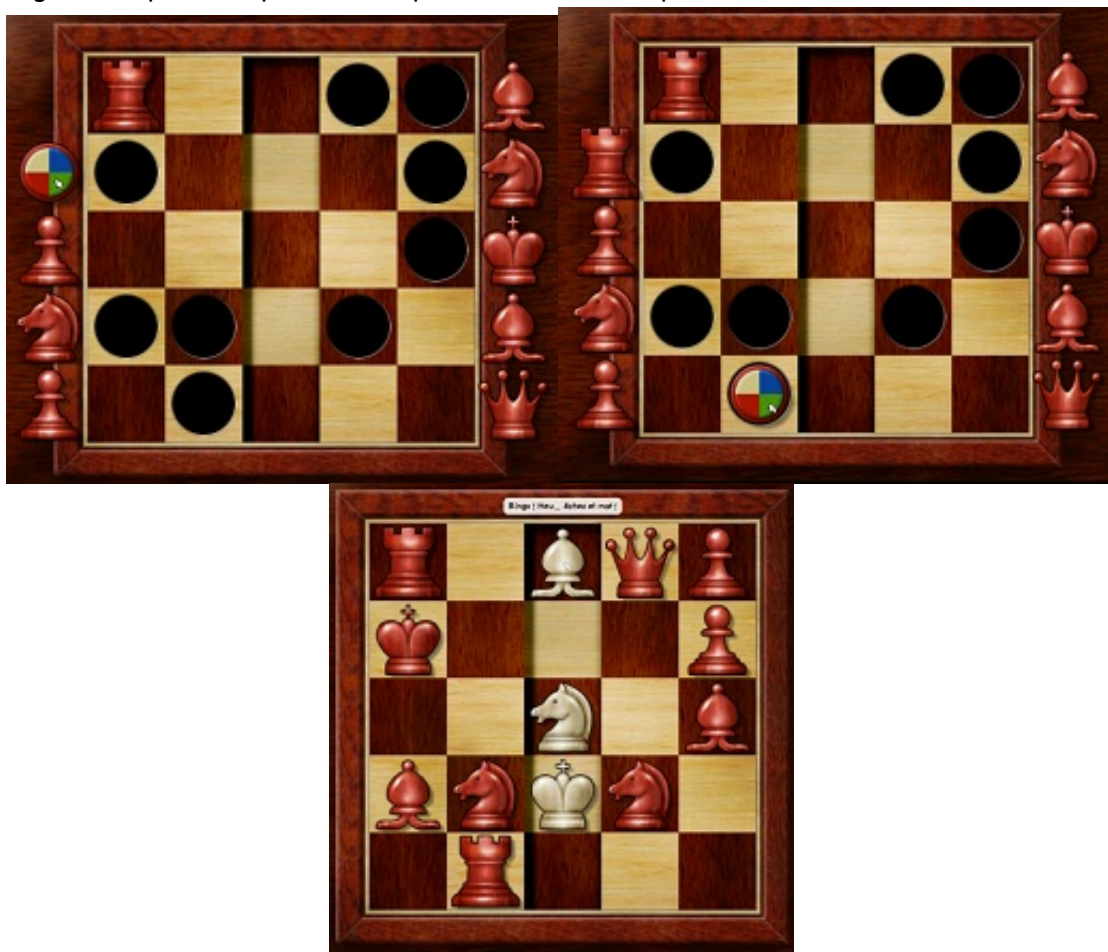
Entrer dans la maison et aller tout de suite à droite vers la grille ouverte. Les chiens se mettent à aboyer. Se dissimuler derrière l'armure. Quand Lopez se dirige vers la grille, monter à l'étage.

Parler avec la Comtesse. Parmi les seuls objets datant de l'époque des Templiers, elle indique l'échiquier auquel manque un cavalier.

3 - Mausolée

Elle conduit ensuite George au mausolée de famille. Examiner le pupitre. George découvre un échiquier sous la Bible. Parler à la Comtesse : elle envoie Lopez chercher le jeu. Poursuivre la conversation. Lopez ramène l'échiquier. Placer les pièces.

Cliquer sur une pièce pour voir le motif sous son socle, cliquer sur un trou pour voir le motif qui apparaît. Lorsque les pièces rouges sont placées, placer les 3 pièces blanches en position de mat.



Une niche s'ouvre dans le mur du mausolée et la Comtesse récupère un calice qu'elle confie à George (inventaire).

Retour automatique dans l'appartement de Nico. Lui parler de Lobineau.

V Syrie, Marib

1 – Souk (1)

Parler au jeune garçon Nejo. Lui montrer la balle rouge qu'il convoite. Parler au touriste à la chemise jaune : il s'agit de Duane Henderson qui dirige une usine de cartes de vœux à Cleveland. Au fil de la conversation, George comprend que la femme sur le manuscrit ne tient pas une boule de cristal mais une lentille. Aller parler à Pearl. L'usine est Akron (Ohio) et Duane parano. Elle recherche une antiquité. Parler au marchand de kebab à droite.

2 – Club Alamut (1)

Prendre la montée d'escalier à droite. Regarder le tapis devant lequel se trouve le marchand : son motif est identique à celui de la pochette d'allumettes. Ouvrir le dialogue pour montrer la pochette. George a accès au club. Il est immédiatement accosté par le chauffeur de taxi, Ultar.

Se rendre aux toilettes : elles sont fermées. Parler au barman : il est muet et Ultar lui sert d'interprète. Parler à Ultar : épuiser les sujets. George apprend que le marchand de kebabs s'appelle Arto et que les toilettes sont fermées parce que la balayette neuve a été volée. Lui montrer la photo de Khan : il cherchait Klausner et s'est rendu à la Tête de Taureau. Refuser son offre d'y aller dans l'immédiat, George n'ayant pas d'argent pour le payer.

3 – Souk (2)

Regarder Arto pour se rendre compte qu'il remue les kebabs avec la balayette des toilettes. Aller trouver Nejo : lui parler d'Arto. George a besoin de lui pour récupérer la balayette. Lui donner la balle. Nejo conseille alors à George d'aller dire une certaine phrase à Arto. Aller le faire. Arto poursuit George avec un couteau. Redescendre et aller trouver Nejo qui remet la balayette à George.

4 – Club Alamut (2)

Donner la balayette au patron ; George récupère la clé des toilettes. L'utiliser sur la porte. Examiner la chasse d'eau, récupérer la chaîne. Examiner le miroir, l'utiliser. Examiner le distributeur de serviettes, l'utiliser. Utiliser alors les clés et récupérer les serviettes.

5 – Souk (3)

Retourner au stand de Nejo. Caresser le chat qui saute sur l'étagère. Appuyer sur la sonnette. Ramasser la statuette : ouvrir le dialogue avec Nejo et cliquer sur la statuette dans l'inventaire pour que Nejo la donne à George. Dans l'inventaire, combiner le mouchoir détrempé avec la statuette. Aller ouvrir le dialogue avec Pearl et cliquer sur la statuette dans l'inventaire. Pearl est preneuse. Aller trouver Duane et cliquer sur la statuette dans l'inventaire : George en obtient 50\$.

6 – Club Alamut (3)

Parler à Ultar. Il explique les mots que Nejo avait chargé de transmettre à Arto et repropose son excursion à la Tête de Taureau. Accepter. Les 50\$ changent de poche et George laisse les clés des toilettes sur le bar.

7 – Rue

Rejoindre Ultar dans la rue derrière Atro. Lui parler de son taxi. Il ne peut rien faire sous plusieurs jours, sa courroie de ventilation étant cassée. Lui donner le rouleau de serviettes. *Cinématique.*

8 – Tête de Taureau

Examiner la fissure dans la roche au premier plan. Casser une branche de l'arbuste. Dans l'inventaire combiner celle-ci avec le bout de serviette. Placer la serviette magique en haut de la crevasse et descendre. Examiner la cavité à la base de la roche.



Utiliser celle-ci : George remarque qu'elle contient un anneau. Utiliser à nouveau. Une paroi se lève révélant une galerie. Entrer.

George découvre le corps de Klausner et la porte se referme. Examiner le cadavre pour en obtenir un plan rapproché : regarder la bouteille, le corps, le fouet, la poche du blouson. Utiliser pour ouvrir le blouson : récupérer la lentille. Quitter le plan rapproché. Examiner la pierre gravée rectangulaire à gauche (George lit l'inscription latine) et la statue à droite. Khan arrive. Il est armé. En fin de conversation, lorsque Kahn demande à George de lui serrer la main, utiliser le vibreur.

Retour automatique dans l'appartement de Nico.

VI Paris

1 – Eglise de Montfaucon

Parler au gendarme de nouveau en terrasse. Monter les escaliers pour accéder à l'église. Parler au prêtre. Epuiser le dialogue. Lui montrer le calice. Le prêtre y voit une inscription qu'il ne peut pas lire mais propose d'astiquer l'objet pendant que George visite l'église.

Examiner la statue à droite : clic droit, puis gauche. Examiner le parchemin dans la main gauche de la statue. Y déposer la lentille. Regarder.

George doit régler la lentille.



Parler à nouveau au prêtre : il rend le calice à George et lui dit que sur le calice figure en fait un blason qu'il a vu sur l'un des tombeaux.

Aller à droite et examiner les gisants. Dans l'angle en haut à droite George reconnaît le blason des Vasconcellos et en déduit qu'il s'agit du tombeau de Don Carlos.

Retrouver les 4 références bibliques.



Sortir. Sortir de l'écran à gauche de la terrasse du café.

2 – Musée Crune

Aller faire part à George des découvertes dans la grotte de la Tête de Taureau. La statue selon lui renvoie à Baphomet dont une autre effigie vient d'être trouvée à Paris, à l'Institut Hermétique de Nerval.

3 – Site de Baphomet

Parler au peintre en bâtiment qui fait une pause cigarette. Epuiser les sujets. Essayer de prendre son pot de peinture. Entrer (par la porte à droite).

Parler au gardien. Epuiser les sujets. Essayer d'entrer dans les toilettes à droite. La porte est fermée. Parler à nouveau au gardien. George obtient la clé. Entrer dans les toilettes (qui servent également de chaufferie).

Examiner le lavabo. George prend automatiquement une savonnette. Placer les clés dessus pour en obtenir une empreinte.



Utiliser le plâtre dessus. Cliquer sur le robinet de gauche. Utiliser le sèche-mains. La clé en plâtre entre dans l'inventaire.

Sortir des toilettes et rendre les clés au garde. Sortir et essayer de plonger la clé en plâtre dans le pot de peinture : le peintre s'y oppose. Redescendre et utiliser le téléphone sur le mur à gauche de la porte des toilettes : George appelle Nico à la rescousse. Remonter dire au peintre qu'il a un appel téléphonique. Attendre qu'il ait disparu pour plonger la clé en plâtre dans le pot de peinture.

Redescendre. Quand le peintre est remonté, examiner le thermostat (clic droit). Parler au gardien du thermostat et des toilettes. George récupère à nouveau les clés. Aller cliquer sur le thermostat : le gardien enfile ses gants. Entrer dans les toilettes : dans l'inventaire combiner la clé de plâtre et le trousseau. George est maintenant en possession de la bonne clé. Sortir, et rendre les clés. Appeler à nouveau Nico. *George sort et assiste à une empoignade entre le peintre et le gardien.* En profiter pour redescendre et utiliser la clé sur la porte antérieurement gardée. Descendre par l'échelle et examiner l'idole et sa base. Placer le calice à la base pour obtenir une image nette.

Retour automatique dans l'appartement de Nico. George décide d'aller rendre le calice à la Comtesse.

VII Espagne, Villa des Vasconcellos

1 – Jardin

Parler à Lopez. Cliquer sur le calice lorsque l'inventaire se présente. Aller vers la maison. Entrer.

2 – Entrée

Examiner la buanderie à gauche et prendre le petit miroir accroché au mur.

3 - Salon

Monter parler à la Comtesse. Après la part de dialogue automatique, aborder les autres sujets. George se renseigne sur les références bibliques mais la Comtesse ne peut pas l'aider. Sortir.

4 – Mausolée

Prendre la Bible. Regarder la statue. Examiner la bougie sur le candélabre central. Utiliser le mouchoir sale sur la perche. George allume automatiquement la bougie qu'un souffle d'air éteint. Cliquer sur la fenêtre pour la refermer puis utiliser à nouveau le mouchoir sur la perche. La bougie cette fois se consume libérant une clé de pierre qui entre dans l'inventaire. L'examiner.

5 – Salon

Entamer la conversation et cliquer sur la Bible de l'inventaire. George donne les références et la Comtesse lit les versets : il y est question de cachette, de puits, de lions et de licornes. Elle suggère que Lopez pourra peut-être renseigner George à propos du puits. Cliquer sur la clé de pierre.

6 – Jardin

Interroger Lopez à propos du puits. Il en a existé un mais il ignore où. Insister. Il conseille à George d'utiliser une baguette de sourcier mais ce doit être du noisetier. Il indique à George où trouver l'arbuste.



Pas une seule branche en forme de Y.

Aller sur la gauche de la maison et examiner l'arbre à droite du cabanon : prendre une branche.

Retourner parler à Lopez : il explique à George le maniement de la baguette. *Cinématique : George arpente la pelouse et Lopez trouve fortuitement le puits. Il aide George à y descendre.*

7 – Puits

Examiner l'éboulement à gauche et la tête de lion à droite. George remarque une dent branlante. Cliquer sur le lion. Il s'écroule libérant un passage. Essayer d'avancer mais George n'y voit rien. Utiliser le miroir dans le rayon de lumière à la base du puits.



George peut voir la paroi. Cliquer à nouveau sur la partie sombre du mur pour découvrir une petite cavité : y placer la clé de pierre. Apparaissent des cadrans.

Entrer dans l'ordre les nombres relevés sur le tombeau de Don Carlos dans l'église parisienne (se reporter au journal de George : 14 et 27 en haut, 6 et 81 (!) à g., 3 et 1 à d., 17, 12 et 25 en bas).





Les flèches supérieures font pivoter les cadrans qui leur correspondent, la flèche en bas à droite valide et permet de passer à l'entrée numérique suivante.

Appuyer sur le rectangle central pour ouvrir le passage. Entrer. *Cinématique et retour dans l'appartement de Nico.*

VIII Train pour l'Ecosse

Parler à la *femme* qui partage le compartiment. Epuiser les sujets. Lui soumettre les objets de l'inventaire.

Cliquer sur la porte. *Le contrôleur passe.* Cliquer à nouveau sur la porte. George sort du compartiment.

Cliquer sur le compartiment de gauche dans lequel on voit un homme en tenue de bagnard. Lui parler. Essayer d'ouvrir la fenêtre du milieu mais l'homme s'y oppose.

Sortir du compartiment (bas d'écran). Passer dans le compartiment suivant (vide, à gauche). Retour dans le couloir et passer dans le wagon de gauche.



Quand George y entre, Guido sort d'un compartiment. George se souvient aussitôt à qui le contrôleur lui a fait penser. Retour dans le wagon précédent et dans son compartiment pour constater que Nico et la vieille dame ont disparu. Passer dans le compartiment du milieu : parler au supporter (Guido, Nico). Ouvrir la fenêtre et monter sur le toit. Avancer vers la droite et redescendre par l'échelle du wagon postal. *Cinématique et dialogue automatique.* Continuer à parler à Khan. Parler à Nico. Sortir du wagon par la porte de gauche (on peut sans risque essayer celle de droite !)

IX Ruines en Ecosse

Dialogue automatique. Entrer dans la tour. Examiner la porte. Parler à Nico. Regarder la gargouille : elle présente plusieurs orifices. Utiliser le treuil à gauche : la manivelle reste dans les mains de George. Récupérer le rouage sur son axe. Examiner le tas de gravats sous la fenêtre. George trouve d'abord une vieille pipe, puis une vieille pièce de monnaie, puis un autre petit rouage sur son axe, puis un bouchon de stylo. Regarder à nouveau la gargouille : (lui mettre la pipe dans la bouche pour obtenir la réprobation de Nico) ; insérer les deux rouages dans les orifices oculaires et la manivelle dans l'orifice buccal : *George tourne automatiquement la manivelle, la porte s'ouvre et Nico entre*. La suivre.

Avancer. *Cinématique*. Cliquer sur la torche lorsque Nico et George sont sous la menace de Guido.

Final.



Reardon, Septembre 2011