

L'énigme de maitre Lu

disponible en abandonware (version Iso du CD en français chez Lost Treasures)

Ce jeu fonctionnait au départ sous MS Dos et peut fonctionner sous d'autres OS avec DosBox sans nécessiter de CD. *Voir la notice d'installation avec Dosbox*

Voir la précaution à prendre à cause d'un bug possible qui bloque définitivement le jeu p. 10/11.

SOLUTION

Par Clochar

PREMIERS CONSEILS

En cas d'échec sur une action, vous avez droit à un R.I.P. (game over) puis le jeu reprend quelques instants AVANT cette action malencontreuse. *Mais attention le jeu n'est pas très stable et se bloque notamment lorsque l'on fait une action qui n'a pas été prévue dans le déroulement normal du jeu; il est conseillé donc de faire une sauvegarde chaque fois que l'on change d'emplacement.*



N'oubliez pas de dialoguer un maximum avec tous les personnages que vous rencontrez, cela donne des indices nécessaires par la suite et fait partie du plaisir du jeu.

Vous ramasserez également des objets inutiles pour la suite du jeu mais qui iront à chaque étape enrichir vos collections. Ils sont nécessaires pour que Feng-li puisse faire tourner le musée et donc honorer les factures ; sinon gare à être en faillite au retour. Chaque fois que vous repassez à New York faites un tour au musée pour voir vos trouvailles que Feng-Li a exposées ainsi que vos croquis. (vous pouvez aussi lui donner directement vos trouvailles si vous ne les avez pas expédiées)

Si vous avez envoyé un objet nécessaire à votre quête par la suite, vous pourrez toujours aller le rechercher.

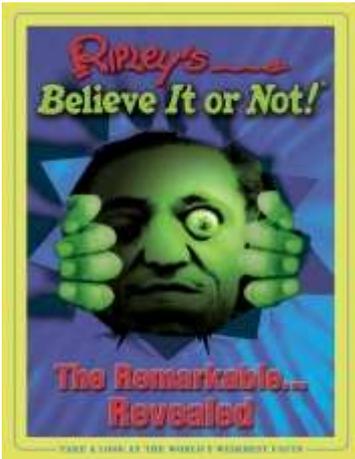
Si en changeant de lieu vous ne vous trouvez pas dans la situation décrite dans la solution, il suffit d'aller se balader et de revenir. (*c'est que le nombre de déplacements est considéré comme insuffisant par le programme du jeu ??*).

Dans les agences du Posh Express vous recevrez et enverrez divers messages. Ils servent à animer le jeu mais n'ont pas d'incidence sur lui.

Au bout d'un certain temps, si le musée tourne bien vous n'aurez plus, dans un Posh Express, à la question : « Puis-je vider mon compte », la réponse que ce dernier est vide

Pour « dessiner » un objet dans votre journal, il suffit de « poser » le journal dessus.

Note sur Robert Ripley :



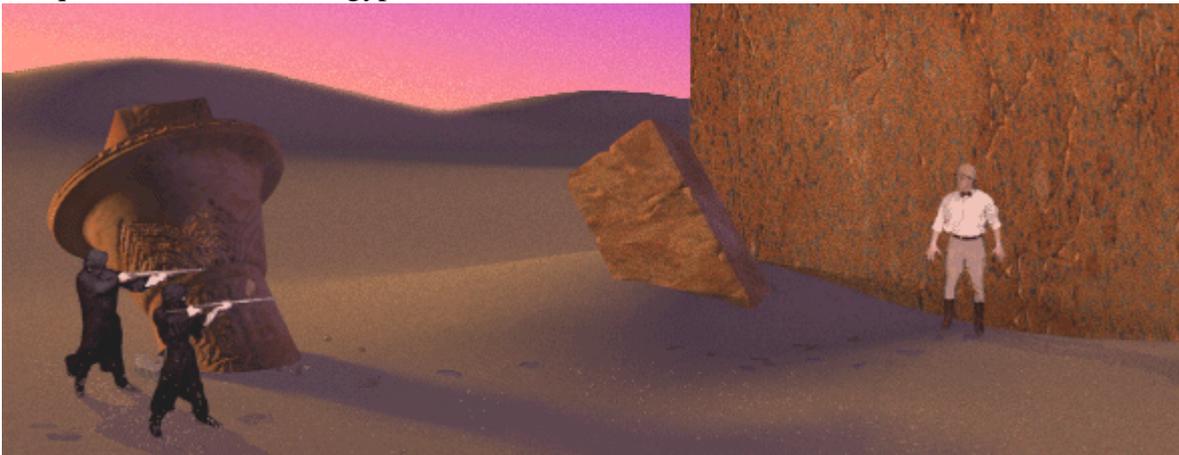
Robert Ripley est un personnage réel (1894-1949) qui collectionna les curiosités et les dessina dans des journaux américains à partir de 1918; plus tard il exploitera plusieurs musées de curiosités à travers les Etats-Unis ; sa période de gloire va de 1930 à 1940 et il apparaît sur les photos de l'époque en explorateur avec un casque colonial ce qui explique sa tenue dans le jeu. Encore aujourd'hui certains de ces musées existent et sa série de dessins continue reprise par d'autres dessinateurs. Les croquis que l'on voit dans le jeu sont des croquis faits réellement par Robert Ripley lui-même. On voit ici R. Ripley au micro de C.B.S présentant une tête réduite et ci-contre la couverture d'un des recueils des 130.000 dessins de la série.



Un film sur les aventures de Robert Ripley avec Jim Carrey dans le rôle éponyme est en préparation mais des incidents répétés en reculent toujours le tournage (sortie prévue en 2011).

INTRODUCTION

Le jeu se situe avant la seconde guerre mondiale, aux débuts de l'année 1939
Séquence dans le désert égyptien



puis séquence à bord du dirigeable avec votre fiancée chinoise, Mei Chen.



NEW-YORK

Arrivée au Hall d'attractions de Ripley
Ce Hall porte le nom d'Odditorium

C'est un jeu de mots entre « auditorium » et le mot anglais « oddity » qui signifie : chose bizarre, curiosité.



Dans le Hall d'attractions

DEPART DU JEU

De retour d'Egypte, dans votre musée de l'insolite vous retrouvez votre vieil ami Feng Li...Mais dans une situation bien inconfortable.

Il ne faut pas hésiter trop longtemps avant d'agir, sinon c'est un R.I.P. qui vous attend!



Vous avez deux solutions pour calmer le Cobra :

- 1) prendre le sabre de Samourai et lui couper la tête ; mais vous perdrez ainsi la pièce maîtresse de votre musée ; il vaut très cher et vous manquera par la suite pour faire fructifier votre musée.
- 2) ramasser le "bâton de serpent" qui est par terre, à côté de la commode ce qui vous permettra de le capturer vivant.

Ouvrez le coffre-fort prenez, puis

« ouvrez » et lisez **la lettre du Baron** qui va vous donner plein d'indications sur la tombe de l'empereur chinois.

Après ces retrouvailles, allez visiter votre musée. Chaque pièce de collection a une histoire *mais aucune n'est à prendre*. Il y a une deuxième salle. Devant la porte du bureau, partez à gauche. Vous trouverez dès votre entrée dans cette salle un petit meuble où vit la tortue fétiche de Feng, mais elle n'est pas là. Ce meuble possède un tiroir dans lequel se trouvent des friandises pour la tortue. Vous pouvez les prendre mais ce n'est pas obligatoire à ce moment là du jeu. Au fond un grand stand d'exposition vide qui se remplira avec les curiosités que vous récolterez et enverrez à Feng Li au cours de vos prochains déplacements. Sur les murs des croquis qui seront remplacés au fur et à mesure par ceux que vous enverrez. Ensuite, retournez près de la cage du serpent, discutez avec votre fiancée et votre ami, puis



continuez à droite jusqu'à la sortie.



Posh Express (Georges)

Vous vous retrouverez dans le bureau new-yorkais de votre agence de voyages implantée partout de par le monde. Envoyez un télégramme au baron. Achetez un billet, et en route pour Peiping! Bien que votre compte soit vide vous aurez toujours tout au long du jeu de quoi payer en liquide.

PEIPING

Posh Express (Quian Chu)

SAUVEGARDE

Comme dans toutes les nouvelles villes où vous atterrirez, commencez par acheter la monnaie du pays. Achetez donc des **Yuan**. Et direction le Hall of Classics.

Dans la rue du Hall of Classics



Examinez les têtes exposées dans le panier. Mei Chen va ensuite vous abandonner dès les premières



minutes, pour aller chercher des passes pour le Hall of Classics. En attendant, vous n'allez pas vous croiser les bras!

Déjà, laissez tomber la boutique de bric-à-brac si alléchante et remplie de mystères; elle sera toujours fermée. Passez la vieille dame et avancez sur la gauche jusqu'au porche où un sympathique gardien vous explique que pour entrer, il faut présenter un passe, lequel s'achète...à l'intérieur!?! « Utilisez » votre journal, cela vous donnera un croquis du premier empereur (*ce croquis doit apparaître dans votre journal*).

Notez le paysan qui vous suit partout. Allez dans la cour derrière le maréchal ferrant. Il y a 2 roues ; une seule est utilisable ; prenez-là, elle se casse. Ramassez les **sept barreaux**. Si vous essayez de prendre un des tuyaux de plomb, le paysan va se mettre à crier au voleur. Fort de ce qui se fait en ce pays en matière de punition pour les voleurs, reposez sagement la barre! ! Notez le tas de "bricoles" par terre au coin du bâtiment, près du paysan assis. Ripley remarquera une **amulette**. Prenez-la (ou achetez-là au paysan avec des Yuan).



Vous allez devoir vous débarrasser de lui, car il risque de vous gêner pour la suite des événements. Ressortez de derrière la boutique (je le répète, en ayant eu soin de poser le tuyau, ou tout ce qui est en fer que vous ayez

pu ramasser, sinon un policier attiré par les cris du paysan vous arrêtera et vous aurez droit à un R.I.P.

Allez voir la vieille dame. Faites glisser le



curseur de la souris sur elle jusqu'à ce que le mot "casque" apparaisse. Regardez-le. Demandez-le lui, elle refuse de vous le donner, car c'est un souvenir. Montrez-lui alors la photo de vous qui se trouve dans votre inventaire. Emue, elle vous cédera **le casque** en échange de la photo. Jetez maintenant le casque sur l'auvent du magasin du maréchal ferrant. Notre ami le paysan-cafteur, alléché par l'opportunité, tentera de l'attraper et vous laissera tranquille. Entre le magasin de bric-à-brac et l'herboristerie, il y a un mur criblé de trous. Utilisez donc vos sept barreaux sur le mur pour grimper! *Si vous ne vous êtes pas débarrassé du paysan, il alertera la police et vous serez arrêté et aurez droit à un RIP*

Si on se débarrasse du paysan avec le casque avant d'aller pour la première fois dans la cour du maréchal ferrant, il n'y a plus besoin de lui acheter l'amulette, il suffit de la ramasser mais Ripley dira quand même « je vais vous payer » à ...personne.

Dans le Hall of classics

SAUVEGARDE



De l'autre côté du mur il y a par terre un papillon d'argent. Ramassez-le, il va enrichir vos collections.

Si vous n'avez pas pris le papillon au début, il peut y avoir un bug qui bloque le jeu si vous le prenez en sortant ; dans ce cas sauvegardez avant de le prendre (au cas où).

Une fois dans le Hall, Mei qui vient de vous y rejoindre vous donne un laissez-passer. Faites lui vous expliquer toutes les tablettes qui résument les classiques anciens de la

littérature chinoise. « Croquez » les tablettes (*elles doivent apparaître dans votre journal*). Puis dirigez-vous vers l'acolyte, qui vous empêchera de passer. SAUVER avant le coup de gong. Repérez le gong : saisissez-vous du maillet, et assenez un grand coup sur le gong.

Arrive alors le supérieur du temple, avec qui il va falloir jouer serré, parce que vous n'avez qu'une seule chance! ..Il faut être sincère.

Première question (êtes-vous un étudiant?) répondez OUI (la première réponse).

Deuxième question première réponse -----**Troisième question** deuxième réponse.

Quatrième question épuisez toutes les réponses pour que le prêtre vous parle de maître Lu

Cinquième question idem -----**Sixième question** première ou deuxième réponse

Septième question sur Twelvetrees, ne mentez pas, donnez la première réponse.

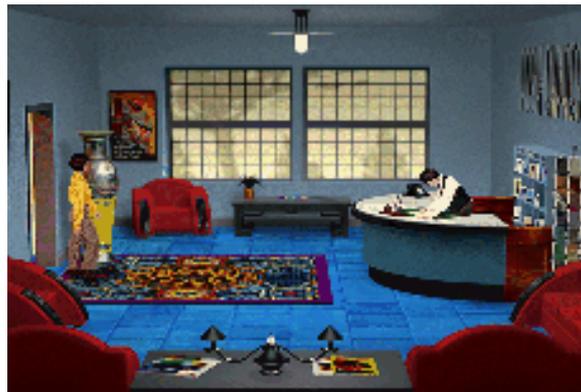
Prenez ensuite un croquis du Hall of Classics. *Dans votre journal vous devez avoir un tableau divisé en trois avec Sikkim, Pérou, Ile de pâques ; le croquis de l'empereur ; le croquis des tablettes.* Sortez.

Posh Express (Quian Chu)

Retournez à l'agence de voyages, envoyez **l'amulette** et le **papillon** à Feng Li. Normalement, Ripley devrait demander à envoyer un télégramme à la tante de Mei Chen.

Quand vous envoyez un objet, les croquis que vous avez récemment saisis dans votre « journal » sont automatiquement joints

Ressortez et revenez à l'agence de voyages. Vous aurez peut-être la réponse de la tante de Mei. Puis, direction Danzig!



DANZIG

cette ville est en Poméranie, état indépendant de l'Allemagne, à l'époque où se situe le jeu.

Posh Express (Hortz)

SAUVEGARDE

Dès votre arrivée procurez-vous, auprès de l'agent, quelques **marks**. Puis direction le château du baron Von Seltsam.

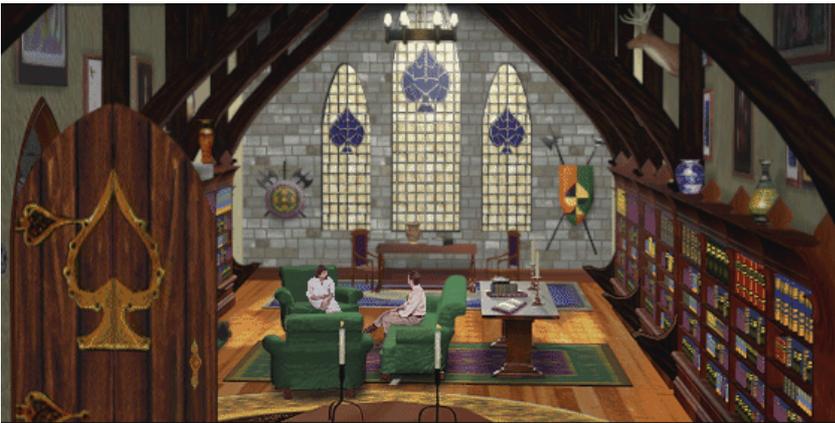
Château de l'as de pique



Devant le château, un jardinier taille un arbre. *N'engagez pas, pour le moment, la conversation avec lui car un bug peut bloquer le jeu dans ce cas ou.... sauvegardez avant.*

Sonnez à la porte. Vous apprenez que le baron est mort mais que son fils est là.

Salon



Au salon, vous serez accueilli par le fils de votre correspondant, un drôle de gars à la tête farcie de sport, qui, après un long entretien, vous laissera chercher la clef de son défunt père, et vous priera de retrouver l'émeraude maléfique de la couronne du Tzar de Russie, qui, paraît-il, est cachée dans la salle de billard. Il vous aiguillera aussi sur un labo

secret planqué dans le château... Dans le salon, regardez au pied du canapé, prenez le **billet** qui dépasse et lisez le journal sur la table.

Salle de billard

SAUVEGARDE



Parlez aussi au majordome puis allez dans la salle de billard, « ouvrez » le secrétaire, puis son tiroir, et prenez **les clés** et **une lettre** qui vous est destinée. « Ouvrez » l'enveloppe et lisez la note et en plus vous y trouverez un **timbre poste**. Utilisez le trousseau de clés sur le meuble de jeux qui se trouve à gauche de l'écran puis « ouvrez » le à la main (bouton « utilisez »). Ouvrez le tiroir avec la clef (on y voit un jeu de cartes auquel il

manque l'as de pique et un 8 de pique est en évidence – rien à prendre).

Prenez la **boule rouge** sur le billard. Sur la papier peint du mur, près du tableau représentant Neptune sur un As de Pique, vous verrez un motif d' "as de pique" en relief légèrement différent (celui manquant dans le jeu plus haut ?). « ouvrez » le. Il cache un interrupteur; « actionnez » cet interrupteur. Regardez alors dans placard qui vient de s'ouvrir : « ouvrez » la boîte de cigares, prenez **un cigare**. (*essayez d'en prendre un deuxième pour rire*) « Ouvrez » la grille, « allumez » le ventilateur, et mettez la boule dans le trou rond. Après avoir entendu la descente de la boule et un "clac" final, « éteignez » le ventilateur. « Refermez » le placard par l'interrupteur/as de Pique, et dirigez-vous vers le billard, dont le dessus vient de s'entrebâiller. « Ouvrez » le dessus du billard. Descendez l'escalier.

le trou carre peut faire penser au seuls massifs carrés qui se trouvent dans le jardin de derrière

Laboratoire secret

SAUVEGARDE

L'escalier s'escamote et vous voilà enfermé. Regardez la pièce. Notez les pistons, le réservoir à air comprimé, etc, etc... Regardez bien la bouteille de verre, surtout le haut!

Maintenant il va falloir vous transformer en Mc Giver car là ca devient vraiment complexe !

« Ouvrez » le tiroir, et **prenez tout**. Prenez ensuite au dessus de la table : le **col de cygne**, la **poignée du robinet** puis ensuite le **levier** qui pend au mur près de l'escalier caché. Enfin, prenez la **Liste Périodique** des éléments affichée au mur.

Regardez la table, il y a un piston et un pivot. [Eventuellement, mettez la tige de piston dans le piston]. Mettez le levier sur le pivot. Mettez ensuite le tube chirurgical sur les ajutages. Mettez la poignée de pompe sur la pompe! Mettez la poignée du robinet sur la valve à air. « Fermez » cette valve. « Mettez » la liste périodique dans la bouteille de verre. « Pompez ». « Ouvrez » la valve. Vous obtiendrez la liste périodique et...**l'émeraude des Romanov!**

Si on ne met pas la liste périodique roulée en forme de tube, l'émeraude reste coincée dans un renflement de la bouteille retournée. Récupérez la liste périodique et l'émeraude Enlevez le **bouchon** de l'épingle de l'émeraude, regardez-là : il y a une inscription trop petite pour être lue. (Croquez l'émeraude pour obtenir son histoire dans votre journal)



Puis, récupérez le levier, le tube chirurgical, la poignée de robinet, la poignée de pompe (avec laquelle vous obtiendrez la tige de piston en prime!) Dans l'inventaire, mettez la tige sur le levier. Mettez le levier avec sa tige sur le support situé au dessus de la porte métallique. « Actionnez »-le. il ouvre un placard mais il remonte aussitôt lâché et le placard se referme. Il va donc vous falloir un objet lourd qui

maintienne le levier baissé afin que vous puissiez explorer le placard en toute tranquillité...C'est la bouteille. Notez, sur le col de la bouteille en verre, le fermoir. Utilisez l'émeraude (ou plutôt, son aiguille!) sur ce fermoir. Récupérez la **bouteille de verre**. Cette bouteille a 3 trous qui nous empêcherons de la remplir d'eau. Pour les boucher, dans l'inventaire, mettez sur la bouteille : le bouchon de liège, le bouchon en plastique puis la poignée de pompe. Accrochez la bouteille au levier. Remettez la poignée de robinet en place

* Mettez : le col de cygne dans le pot en verre. Le tuyau d'arrosage sur le col de cygne. Le tube chirurgical sur le tuyau du robinet.

* Ou, mettez dans l'inventaire le tuyau d'arrosage avec le col de cygne, et sur cela le tube chirurgical. Utilisez alors le tuyau d'arrosage-tube-col de cygne sur le tuyau du robinet.. Utilisez le tuyau d'arrosage-tube-col de cygne sur la bouteille en verre (attention à ne pas le démonter).

« Ouvrez » l'eau! Dès que la porte est ouverte, « refermez » l'eau. Dans le placard, prenez **la lettre**. Utilisez le microscope sur l'émeraude. Vous lirez l'inscription Ti Xe sur l'aiguille. Lisez le tableau périodique. Ti correspond au Titane, et Xe au Xénon. Leurs numéros atomiques sont respectivement 22 et 54 ; dans le placard il y a une combinaison à 4 chiffres mais en entrant ces numéros rien ne se passe. Il faut remarquer que Ti Xe lu à l'envers donne : exit (sortie en latin)! Utilisez donc les boutons pour entrer 4522! Vous empruntez la porte qui se referme et vous voilà dans le noir mais vous butez sur un escalier et vous voilà en train de sortir par le cadran solaire.

Cimetière



SAUVEGARDE

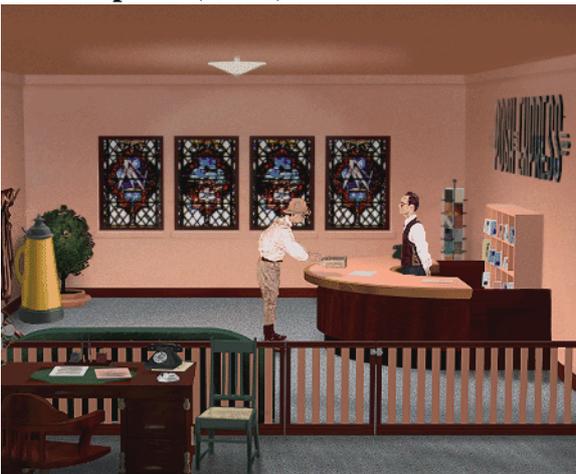
Allez vers la droite et entrez dans le cimetière. Lisez les premières épitaphes. « Croquez »-les par deux fois. (vous obtiendrez 2 pages d'épitaphes dans votre journal). A droite encore, faites-vous raconter l'histoire du mausolée du baron Von Seltsam par le jardinier. (Peut être vous faudra-t-il lui donner une pièce pour

qu'il consente à vous parler).

Quand le jardinier s'en va, prenez **l'escabeau**, mettez-le sur « tombe » sous la grille de gauche. Montez, ouvrez la grille, puis regardez. Inutile de prendre le coupe bordure ou l'escabeau (le jardinier vous demanderait alors à la sortie du cimetière de les remettre en place)

Si plus tard, vous discutez avec ce jardinier, (*Attention blocage possible si on entame ce dialogue, sauvegardez avant*) vous saurez contre monnaie trébuchante que "Wolf" n'est que le diminutif de Wolfgang!

Posh Express (Hortz)



Une action qui semble **impossible à deviner** quand on est à Danzig : retourner à New York chercher la tortue. !!!!!!! Et comment savoir que la tortue a une bougie collée sur le dos, ce qui sera la clé de l'action d'ouverture du mausolée. Au début du jeu, la tortue n'était pas dans sa cage et on ne pouvait donc ni la voir ni la prendre (au cas où, comme d'habitude)

Donc retour au Posh-Express ; envoyez **l'émeraude**, **le timbre** et le **billet de 50.000 marks** à Feng li. Puis envollez-vous pour New-York.

ATTENTION si dans un Posh Express ici ou par la suite, vous recevez un message de Fen Li disant qu'on cherche à vous arrêter, ne retournez pas à votre musée à New-York, sinon le marshal de New York vous arrêtera et vous aurez droit à un RIP. En fait, c'est que vous n'avez pas envoyé assez de « curiosités » et que le musée tourne mal et a des factures impayées ; il vous faut donc aller rechercher et expédier quelques « curiosités » avant de revenir à New York.

NEW YORK

Si tout va bien, retournez donc dans votre musée. Revenez à la cage de la tortue, là où vous aviez pris ses friandises, et prenez la tortue et les friandises si vous ne les avez pas prises au début du jeu. Parlez à Feng Li. Retournez à Danzig.

DANZIG retour

Jardin du château

SAUVEGARDE

Revenez dans le jardin devant le château. Dessinez le château. (*Vous obtiendrez son croquis dans votre journal*). Dirigez-vous vers le parterre de fleurs devant la maison. Vous croiserez sûrement le



jardinier. Attention à ne pas lui parler, blocage possible. « Utilisez » l'arbre au milieu du parterre pour l' « abimer » un peu, puis allez voir le jardinier derrière près du cadran solaire, et annoncez-lui la nouvelle. Il repartira retailer son arbre, et vous vous empresserez de récupérer le **coupe-bordure** et la **planche de bois**.

Cimetière

Allez devant le mausolée du vieux Baron. Posez la planche sur les urnes. Montez.



Ouvrez la grille. Mettez les friandises dans l'ouverture de la grille. Poussez-les avec le coupe-bordures (*Attention à ne pas refermer la grille, ce qui vous fait redescendre ; le jeu est délicat à cet endroit ; il pourrait même sembler que ce soit un bug*). Mettez la tortue dans l'ouverture, et vogue la galère! La tortue va faire sonner la cloche ce qui va faire ouvrir la porte du mausolée par le jardinier et vous récupérez ainsi un **document** laissé par le baron. *Une page apparaît sur votre journal intitulée « Pictogrammes péruviens » divisé en quatre lignes dont la première, celle du « serpent »,*

est remplie.

Et surtout vous récupérez un **masque en céramique** qui, d'après le baron, (qui l'a obtenu d'un japonais) est **LA clé** pour déchiffrer la tablette de Lu.

Posh-Express (Hortz)

Envoyez un radiogramme à Lima . Retour à New-York

NEW YORK

Une fois arrivé, allez au musée remettre la tortue dans son terrarium (si vous ne le faites pas elle s'y remettra de toute façon – miraculeusement ? -). *Normalement Feng-li a du vous renvoyer l'émeraude des Romanov sinon il faut récupérer l'émeraude avant d'aller à Mocha moche.* Puis au Posh Express réservez un billet pour Lima. Vous papoterez avec George, et c'est cela qui amènera pour la suite : "Ile de Pâques" et "Mocha Moche" dans la liste des destinations en partance de Lima. Les quêtes dans les 3 destinations "Ile de Pâques" "Pérou (Mocha Moche)" ou « Sikkim » sont indépendantes et à partir d'ici et on peut commencer par celle que l'on veut.

Cependant il faut, dans cette soluce, partir pour Lima et non pour Sikkim.

En effet, compte tenu d'un bug qui peut faire planter le jeu durant la visite de Mocha Moche vous pourriez être amené à utiliser une sauvegarde externe (fournie avec cette solution) réalisée juste après le bug et qui a été faite en commençant les voyages par Mocha Moché ; nous sommes donc obligés dans ce cas d'avoir commencé par Mocha Moché. Le choix de la destination suivante sera ensuite possible entre l'Ile de pâques et Sikkim

LIMA

Posh-Express (Mateo)

SAUVEGARDE

Achetez **des intis** (ils serviront à Mocha Moche). Remarquez la stèle, les macareux et l'horloge avec un socle en corail. Croquez la stèle. *Dans votre journal la ligne «condor» des pictogrammes péruviens contient alors 3 pictogrammes.*

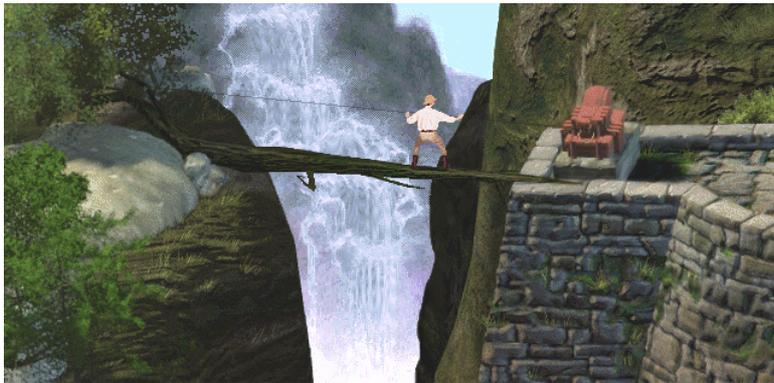
Ici on peut prendre 2 destinations : l'Ile de Pâques ou Mocha Moche au Pérou Prenez donc un billet pour Mocha Moché..(voir pourquoi plus haut).



MOCHA MOCHE

Rencontre avec le neveu de Menendez.

SAUVEGARDE



Pour traverser sur le tronc d'arbre, cliquez simplement de l'autre côté sur le mur de pierre. Allez à droite et approchez-vous du trou ou un homme creuse, discutez avec l'homme, qui n'est autre que le neveu du professeur Menendez, celui-là même qui s'est fait assassiner il y a un mois...Il va vous proposer une **tête réduite**; marchandez jusqu'à 450 intis. *Ne descendez pas plus bas, il ne vous la vendrait plus.* Achetez-là. Proposez de lui acheter sa pelle, ou son échelle. Il refusera.

SAUVEGARDEZ OBLIGATOIREMENT ICI A CAUSE D'UN BUG IMPORTANT POSSIBLE.

Alors, proposez-lui l'émeraude. Il s'en empare, fait sa mauvaise tête et..... *comme par hasard, il se blessera le pied avec sa pelle et sortira de son trou pour aller chercher du secours ; malgré les cris de Ripley, il traversera le gouffre...pour la dernière fois, dans une chute interminable,*



Si le jeu se bloque à ce moment là sur le mot "siècle", qui tourne en boucle, sortez en force du jeu. Copiez le fichier fourni Ripxxx.sav dans le dossier d'installation du jeu : RIDDLE. Il s'agit d'une sauvegarde qui vous place juste après le dialogue. Renommer-la en donnant à xxx la valeur de la dernière sauvegarde faite juste avant le bug ; elle va la remplacer. Relancer le jeu et charger cette sauvegarde remplacée. Attention cette sauvegarde correspond au cheminement exact et complet indiqué dans la solution jusqu'ici ; si vous n'avez pas suivi ce cheminement la sauvegarde n'a pas en « mémoire », les autres actions différentes que vous auriez pu faire précédemment.

Dirigez-vous ensuite vers la droite et regardez la stèle. Après en avoir fait un croquis, montez l'escalier.

Dans votre journal la ligne «singe » des pictogrammes péruviens est alors remplie en partie.

Regardez la niche au dessus du squelette sculpté qui se trouve à l'emplacement ou manque sa tête ; il y a un crane.

Dirigez-vous vers l'observatoire, entrez. Vous ne pourrez pas ouvrir la porte tant que vous n'aurez pas trouvé le code de la stèle de l'araignée.

Récupérer la corde

SAUVEGARDE

Sortez, notez le massif de lierre. Prenez-en deux fois (faire PRENDRE 2 fois Prenez-en **un lierre vert et un lierre marron**). Retournez près du trou que creusait le neveu de Menendez. Retournez près de la statue de l'araignée où la corde est



attachée. Attachez-y le lierre vert et le marron. Utilisez le lierre vert avec l'arbre, de l'autre côté du gouffre. Faites de même avec le lierre marron. Traversez. Attachez les deux lierres à l'arbre, et détachez la corde. Retraversez et récupérez **la corde**. Il faut absolument mettre les deux lierres, car si vous n'en mettez qu'un (n'importe lequel, d'ailleurs), il casse alors que vous êtes en plein milieu de l'arbre...

Tour

SAUVEGARDE

De retour, prenez **l'échelle** et **la pelle** près du trou, mais aussi **le jouet à roues** qui se trouve dans le tas de sable.

Retournez, muni de la corde, de la pelle et de l'échelle, à la tour du squelette. Montez tout en haut.

Utilisez l'échelle avec l'autel, puis la corde à l'échelle, et enfin « actionnez » le pilier qui bascule pour bloquer l'échelle. Descendez maintenant jusqu'à la niche, et prenez le crâne. Remontez, récupérez la corde. Redressez le pilier. Reprenez l'échelle. Descendez.

Attention : Le pilier sur la tour peut être utilisé pour attacher la corde ; mais elle sera alors trop courte ; on peut aussi attacher les 2 vignes et s'en servir pour descendre mais elle casseront et vous aurez droit à un RIP. Cette mort est bizarre car Ripley ne tombe pas de très haut mais doit s'assommer et périr ensuite

Observatoire

SAUVEGARDE

Rendez-vous à l'observatoire. Consultez votre journal, à la page "Pictogrammes Péruviens", et regardez la seule ligne complète que vous ayez, celle du Serpent. Numérotez de 1 à 7 ces pictogrammes, de gauche à droite. Bien que les autres lignes soient incomplètes, il semble que les symboles se suivent toujours dans le même ordre par rotation quelque soit la ligne. Chaque ligne commençant par un symbole différent. En appliquant la séquence en commençant par un signe différent à chaque fois, on trouve la bonne : celle qui commence par le symbole qui ressemble à un sapin. Pour ouvrir la porte de l'Araignée, il faut donc que les pictogrammes, en tournant du bas



gauche au bas droite, forment la combinaison 6.7.1.2.3.4.5.

Lorsque vous avez ouvert la porte, mettez le crâne de cristal sur le squelette de jade puis insérez la pelle dans le trou du cabestan qui supporte le squelette en jade. Poussez la pelle. La coupole tourne et à la lumière en passant par le crane illumine le mur en se décomposant selon les couleurs de l'arc en ciel comme dans un prisme. Ripley notera la couleur correspondant à chaque

pictogramme. Voilà, vous avez un premier « alphabet » pour décrypter la tablette de Maître Lu! Dans votre journal la ligne « araignée » des pictogrammes péruviens est complète et dans le tableau divisé en trois, à la ligne Pérou, chaque pictogramme est indiqué avec sa couleur correspondante. Récupérez le crâne.

Revenez au gouffre et traversez (en ayant abandonné l'échelle).

ILE de PAQUES

Posh Express (Mateo)

Allez au Posh Office de Lima et envoyez **le jouet à roues, la tête réduite et le crâne de cristal** à New-York. . Discutez avec Matéo sur ces différents objets jusqu'à épuisement des possibilités. Il vous raconte l'histoire de l'horloge de son père qui renvoie le regard (*remarquez sa forme qui ressemble à un œil*) et vous parle de la passion de son fils pour les macareux. *Ce dialogue complet est nécessaire pour la suite de l'histoire.* Prenez un billet pour l'Ile de Pâques.

Site de fouilles

SAUVEGARDE



Regardez la personne qui creuse dans le site de fouilles : c'est la fameuse Twelvetrees! Discutez avec elle, dites-lui que vous avez des intérêts communs, et ne vous laissez pas abattre par sa morgue. Quand elle vous demande si vous décidez de lui faire confiance, dites oui. Elle vous dit qu'elle espère trouver des tablettes « rongorongo » pour comprendre l'alphabet de l'île. Elle vous conduira dans un champ avec une statue. Remarquez les glyphes à la base de la statue. Croquez-les dans votre journal.

Crique

Twelvetrees vous racontera l'histoire d'une vieille femme, à laquelle elle vous conduira. Parlez à cette femme, dites que vous voulez l'aider. Elle vous expliquera qu'elle a fait une vision étant tout enfant, qui disait qu'un homme viendrait réparer l'injustice du passé, et rendre la vue au Dieu Qui Regarde.

Site de fouilles

SAUVEGARDE

En revenant, essayez de prendre l'œil de la statue. Vous vous brûlerez!

Retournez au campement. Prenez **la note et la carte** de Twelvetrees qui sont épinglées sur la cabane. *La carte est à présent dans votre journal.* Prenez ensuite **la manche de chemise**, ainsi que **le poteau**.

Inutile pour l'instant de faire quelque chose dans la remise Vous pouvez la visiter, mais ne démarrez pas le générateur.

Crique

Retournez à la statue. Utilisez la chemise pour prendre **l'œil**.



Puis allez là où se trouve la vieille femme (à droite du champ aux statues). Prenez la **souche de bois**. Mettez la souche dans le gros trou. Utilisez le poteau avec la souche. Utilisez le poteau. Voilà, la statue est sortie de son trou de terre. Mais la vieille femme estime qu'avec un seul œil, la statue ne peut pas voir...Donnez-lui le disque

d'obsidienne ; elle vous répond que l'œil est incomplet. Notez l'espèce de **macareux en bois pétrifié** au bord de l'eau, ramassez-le.

Si vous n'avez pas encore pris l'œil ; au site de fouilles, parlez à Twelvetrees, elle vous racontera que les insulaires utilisaient de l'obsidienne pour faire la pupille des yeux des statues mais qu'avec tous les voleurs qui sont passés il n'est pas certain qu'ils en aient laissés.

Carrière SAUVEGARDE



Retournez dans le champ. Prenez cette fois sur la gauche. Vous arrivez dans une immense carrière avec plein de statues délabrées. Promenez-vous dans les ruines cela occupe plusieurs écrans. Pour vous y retrouver vous pouvez utiliser la carte quadrillée qui se trouve dans votre journal (chaque carré représente un écran). En regardant la carte, rendez-vous dans certains écrans. L'axe vertical est numéroté de bas en haut, de 1 à 6 et l'axe horizontal de A à F, rendez-vous en F1, regardez la statue, croquez-là

pour recueillir un symbole, et faites de même pour les statues situées en A2, B5 et E6. (Il y a 4 symboles: une dent de requin, une coquille, un hippocampe et une étoile de mer.). *Si vous regardez maintenant la carte de la carrière qui se trouve dans votre journal les positions des 4 statues y sont repérées.*

Puis retournez au site de fouilles et retournez à Lima.

Ici encore il nous faut revenir sur un emplacement déjà visité pour récupérer un objet que l'on ne pouvait obtenir au premier passage et pour lequel nous n'avons d'ailleurs, précédemment, qu'une vague indication dans le jeu : le socle en corail de l'horloge qui complétera l'œil du dieu. (on comprend ici la raison des explications de Mateo sur l'horloge et les macareux lors de la précédente visite dans son office)

LIMA Posh Express (Mateo)

Utilisez le macareux en bois pétrifié sur Matéo, il vous donnera en échange le **socle en corail** de l'horloge. *Si, il vous le rend c'est que votre discussion avec lui n'était pas complète la première fois que vous l'avez rencontré avant de partir pour l'île de Pâques ; il faut la reprendre pour la terminer.*

ILE DE PAQUES retour

Crique

SAUVEGARDE

Allez à la crique. Parlez à la vieille femme. Donnez-lui le corail de la pendule. En y ajoutant le disque d'obsidienne elle reconstitue l'œil manquant. Le dieu retrouve ses deux yeux et la vieille retrouve, dans une cache du rocher, les ossements du grand père de son grand père. Elle vous dit qu'il était le gardien d'un grand secret. Revenez vers le campement.

Site de fouilles

Entrez dans la remise, prenez la corde de démarrage. Allez ensuite chercher Twelvetrees pour lui dire qu'il faudrait explorer le trou où les ossements du grand père de la vieille femme étaient enterrés.

Crique

Vous allez trouver dans le rocher une **corne** faite dans un fanon de baleine et un entrelacs de brindilles et de petits objets qui y sont attachés, où vous reconnaîtrez les 4 symboles vus sur des statues: une dent de requin, une coquille, un hippocampe et une étoile de mer. Twelvetrees vous dit que cela ressemble à une **carte de navigation** des anciens habitants de l'île et que l'objet au milieu est fait dans de la pierre rouge que l'on trouve dans la carrière ; elle n'est pas intéressée et vous laisse l'ensemble avant de repartir. Examinez l'ensemble formé par les brindilles : le croisement des diagonales de la figure ainsi formée est marqué par un 5ème objet : un bout de pierre rouge avec un petit bout de pierre grise. Cela semble être un plan et donc indiquer des emplacements. Vérifier les positions en regardant la carte dans votre journal. C'est bien la même disposition. En tirant les lignes, sur la carte, reliant l'hippocampe à la dent de requin et celle reliant la coquille à l'étoile de mer, vous notez qu'elles se croisent en C4.

Twelvetrees après qu'elle vous ait aidé, a fait tomber **son briquet** par terre. Ramassez-le. (*si vous le ramassez avant qu'elle ne parte, ne le lui rendez pas*).

Utilisez la corde de démarrage sur la corne de baleine et servez-vous de l'assemblage pour recueillir de **l'eau** de mer.

Carrière

SAUVEGARDE

Allez dans la grande carrière. Il faut aller à l'endroit C4 où l'on espère trouver le 5ème objet. Du premier écran, déplacez-vous d'un écran sur la gauche, puis montez jusqu'à vous retrouver près d'une grosse pierre rouge devant laquelle se trouve un rocher gris et de l'argile.

Il y a une fente étroite qui est en partie cachée par le rocher gris. Impossible de déplacer ce rocher.

Il faudrait le faire glisser en mouillant la plaque d'argile sèche sur laquelle il repose.

Utilisez la corne remplie d'eau sur la traînée d'argile. Faites glisser le petit rocher gris qui se trouve à côté, sur l'argile humide. Il vous dévoile une fente dans laquelle vous trouvez une **tablette** « **rongorong** ». Prenez-la. Dessinez-la sur votre carnet ; le dessin des glyphes s'y retrouvera sur la page séparée en trois lignes avec Sikkim, Pérou et Ile de Pâques. Retournez au campement.

Site de fouilles

SAUVEGARDE

Vous trouvez Twelvetrees en fâcheuse posture prisonnière de vos 2 chinois. Entrez dans la remise par la fenêtre sans vous faire voir.

Ramassez la **clé à bougie** qui se trouve sur le sol. (elle n'y était pas auparavant). Recupérez la corde de démarrage en la séparant de la corne de baleine. Promenez votre curseur sous la réserve d'essence jusqu'à voir "bouchon"(bizarrement Ripley dit « boulon » - et ce



n'est pas le bouchon du réservoir)). Utilisez alors la clé à bougies sur ce bouchon. Utilisez la corde de démarrage sur le fil de fer de la porte puis sur le bouchon du bas. Prenez le briquet et posez-le par terre (il s'allume). Tirez sur le câble électrique qui passe sous le toit pour attirer l'attention des chinois (ou jouez de la corne de baleine – c'est plus drôle) et sortez rapidement par la fenêtre. Quel beau feu d'artifice !

Vous risquez un R.I.P.

Dehors :

* Si vous avancez directement ou essayez de discuter avec les chinois.

* Si vous essayez de parler à Twelvetrees

* Si vous soufflez dans la corne

Dans la réserve :

* Si vous démarrez le générateur.

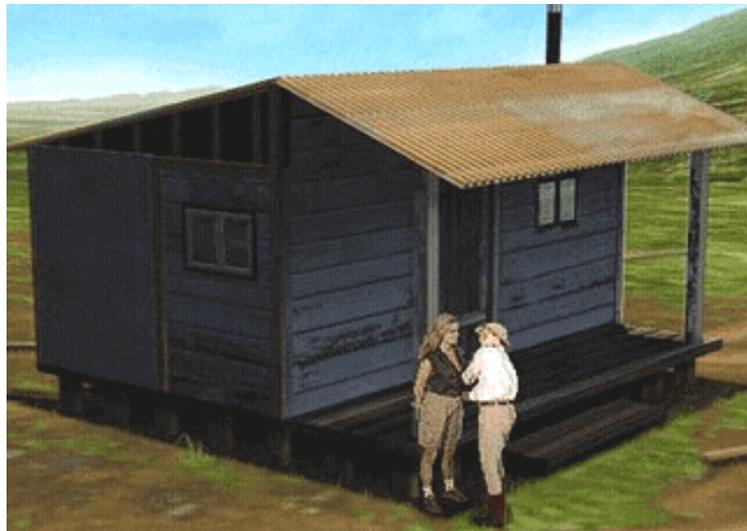
* Si vous tirez sur le câble ou soufflez dans la corne alors que votre bombe n'est pas complètement installée.

* Si vous ne sortez pas à temps

Libérez Twelvetrees et remettez lui la tablette ; elle vous en expliquera la signification. Vous êtes en possession d'un des alphabets clés pour déchiffrer la tablette de Maître Lu. *Regardez le dans votre journal*

Posh Express (Mateo)

Après avoir pris congé de Twelvetrees, rentrez à Lima .Envoyer vos trouvailles à Feng Li : **fanon de baleine, carte en brindilles** et partez pour Sikkim.



SIKKIM

Posh express (Taranjeet)

Discutez avec Taranjeet, qui vous indiquera le chemin du Temple de la Voie Cachée. Allez-y.

Temple

SAUVEGARDE



« Dessinez » le Temple de la Voie Cachée. Dans votre journal vous aurez un croquis du Temple. Parlez au garde. Il vous indique que 5 moulins à prières sont mal placés et qu'il faudrait les remettre à leur bonne place ; également, il vous dit que celui qui connaît le chemin de la voie sacrée est le plus vieux moine du temple. Regardez la bague du gardien. Parlez en lui. Dans votre inventaire, faites " utiliser " sur le cigare. Montrez la **bague de cigare** au garde. Il vous laissera entrer! « Nous devons être vigilants, particulièrement après la semaine dernière » vous dira-t-il ; si vous l'interrogez à ce propos il vous révélera que 2 moines ont perdu leurs vies quand 2 bandits ont forcé l'entrée du temple. L'un d'eux fut attrapé et, interrogé, il dit qu'il avait été payé par 2 chinois : un petit et un gros.



Faites le tour du Temple en parlant à chaque moine. 5 moines vous parlent plus longuement et leurs moulins à prières peuvent s'enlever (le haut de la niche est cassé). Cellules : 4, 6, 9, 12 et 15. Au passage, prenez **leurs roues de prière** (qui portent le nom de la prière qu'ils ont déjà apprise et qui doit aller à un autre moine qui cherche à l'apprendre). En essayant ensuite chaque roue sur la niche vide de chacun de ces 5

moines, le moine vous remerciera quand ce sera celle dont il a besoin et qui correspond à celle de la prière qu'il étudie.

Attention chaque moine connaît une prière mais en étudie une autre

Ainsi la roue pour la prière de la Sagesse va dans la niche du moine 4, celle de la Sérénité dans la niche du moine 6, celle de la Paix dans la niche du moine 9, celle de la Perspicacité dans la niche du moine 12 et enfin celle la Vérité dans la niche 15 (du moine 14 – car la cellule 14 est vide).

Ainsi

M4=	cherche Sagesse	mais connaît	Perspicacité
M6=	cherche Sérénité	mais connaît	Sagesse
M9=	cherche Paix	mais connait	Vérité
M12=	cherche Perspicacité	mais connaît	Paix
M14/15=	cherche Vérité	mais connaît	Sérénité

Les moines interrogés sur leur temps passé au temple, vous ont fait des réponses qui devraient permettre de trouver le plus ancien. Tout d'abord ne confondez pas la prière qu'un moine connaît et celle qu'il cherche à étudier.

Le moine 4 dit : celui qui cherche la Vérité est ici depuis 4 fois plus longtemps que moi

Le moine 6 dit : celui qui CONNAIT la Vérité est ici depuis 4 fois plus longtemps que moi.

Attention ! Le moine qui connait la Vérité est le moine M9

Le moine 9 dit: je suis ici depuis 2 fois plus longtemps que celui qui cherche la Perspicacité

Le moine 12 dit : je suis ici depuis 2 fois plus longtemps que celui qui cherche la Sérénité
et trois fois plus longtemps que celui qui cherche la Sagesse

Le moine 14/15 dit : celui qui cherche la Paix est ici depuis 10 ans de plus que moi

On détermine alors les 6 équations et les 6 inéquations suivantes:

1. M15 = 4 * M4	soit	1. M15 >M4
2. M9 = 4 * M6		2. M9 >M6
3. M9 = 2 * M12		3. M9 >M12
4. M12 = 2 * M6		4. M12 >M6
5. M12 = 3 * M4		5. M12 >M4
6. M9 = M15 + 10		6. M9 >m15

En combinant les inéquations 3. et 4.

$$M9 > M12 > M4$$

puis 6. et 1.

$$M9 > M15 > M4$$

donc M9 est supérieur aux 4 autres

c'est donc le moine qui étudie la Paix qui est le plus ancien

Ou, pour les matheux, en résolvant ce système on trouve

$$\begin{aligned} M9 &= M15 + 10 \\ M15 &= 4 * M4 \\ M9 &= (4 * M4) + 10 \\ M9 &= 2 * M12 \\ M12 &= 3 * M4 \\ M9 &= 2 * (3 * M4) \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} 2 * (3 * M4) &= (4 * M4) + 10 \\ 6 * M4 &= (4 * M4) + 10 \\ 2 * M4 &= 10 \\ M4 &= 5 \end{aligned}$$

$$M4 = 5 \quad M6 = 7.5 \quad M9 = 30 \quad M12 = 15 \quad M15 = 20$$

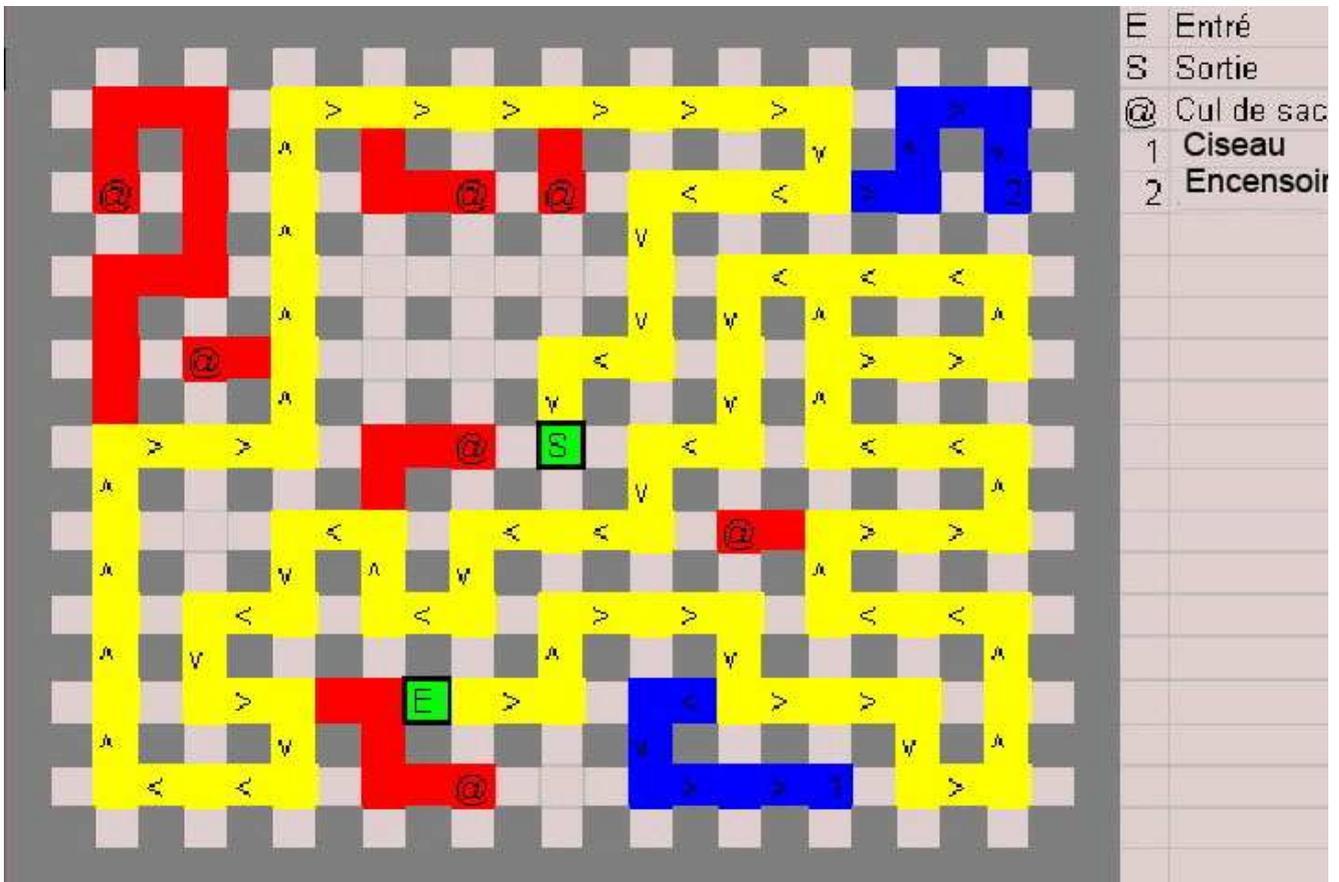
Donc allez ensuite voir le moine de la Paix (9), qui est le vétéran de ce temple (30 ans d'ancienneté). Interrogez-le, il vous aidera à trouver la Voie Cachée ! Allez à la cellule 14 (celle qui était vide). La porte est ouverte.

Labyrinthe SAUVEGARDE



Entrez et faites un plan en notant les possibilités de déplacement (vous aurez à faire des aller-retour) pour progresser dans ce dédale. C'est très grand et un peu lassant. Tirez les cordes pour savoir quelle porte prendre. En général une seule porte (en dehors de celle d'où l'on vient) s'éclaire. Quand il y a 2 possibilités l'une des voies est un cul de sac ; mais c'est dans 2 de ces culs de sac que se trouvent des objets à trouver. Récupérez (en haut à droite sur le plan) un **ciseau de maçon**, et (en bas à droite sur le plan) un **encensoir**. La sortie est au centre du plan.

Voici le plan du labyrinthe fait par Renaud Heluin et trouvé sur Internet. Il suffit de suivre le parcours fléché.



TRICHER ?

*Quand on est dans la salle de départ, tenir la touche 'Ctrl' enfoncée et taper : « LEE »
Vous vous retrouvez alors dans la salle du mécanisme avec les échelles ; mais on n'a récupéré ni le ciseau ni l'encensoir.*

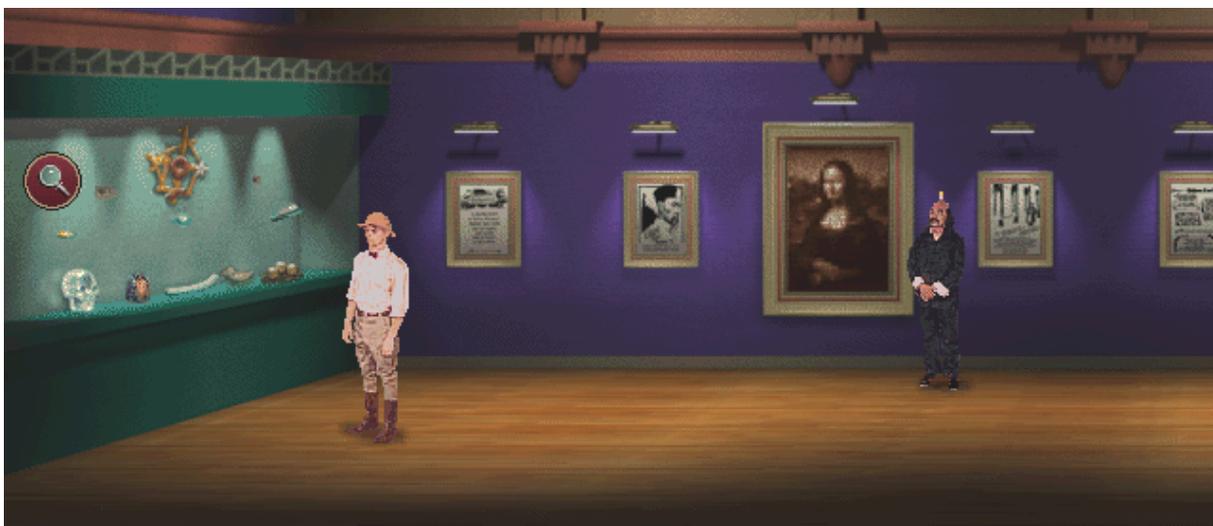
Dans la salle du mécanisme (sortie du labyrinthe), tirez sur une des 2 cordes à gauche contre le mur, pour débloquer l'échelle. Grimpez à l'échelle. Vous vous retrouvez dans la coupole du temple. Regardez le livre de Lu. Croquez-le. *Dans votre journal, vous avez enfin la page pour déchiffrer la tablette de Lu entièrement remplie.* Regardez l'autre livre. Redescendez par l'échelle et vous serez directement dehors devant le temple.

Posh Express

Allez au Posh Express. Envoyez un message à Mei à Peiping et le **ciseau de maçon** et **l'encensoir** à Fen li à New York puis prenez un billet pourPeipingou faites d'abord un détour par New York

DETOUR par NEW YORK

Il n'y a aucune obligation pour la suite du jeu mais, si vous le voulez, pour le plaisir, faites donc un détour par New York et allez dans votre musée. Dans la seconde salle parlez à Feng li et admirez tous les objets que vous avez récupérés et vos dessins qui y sont maintenant exposés



Remarquez que les dessins du début du jeu ont été remplacés par vos derniers croquis.

PEIPING 2^{ème} fois

Hall of Classics SAUVEGARDE

Vous retrouvez Mei qui vous conne la traduction du texte chinois trouvé au temple de Sikkim et vous vous rendez ensemble au Hall of Classics. Au temple, laissez la cinématique se dérouler, il n'y a qu'à regarder comment avec le masque en céramique, trouvé chez le baron, Ripley arrive à déchiffrer la tablette de Lu remplie de dizaine de signes. ...Mais, voila nos chinois (qui semblent avoir bien survécu à l'explosion sur l'île de Pâques) qui s'en mêlent ; laissez Mei s'occuper du lutteur ; le pistolet vole dans le chaudron ; sortez dès que vous récupérez le curseur (*sinon vous risquez un R.I.P.*). Vous ne rattraperez pas l'autre chinois qui vous a tout pris mais prenez le **gong** et le **maillet**.



(*sinon vous risquez un R.I.P.*). Vous ne rattraperez pas l'autre chinois qui vous a tout pris mais prenez le **gong** et le **maillet**. Rentrez dans le temple. Mettez le gong sur le chaudron pour empêcher le pistolet de tirer à tort et à travers. (*sinon, frappé par une balle perdue vous aurez droit à un RIP*). Pour aider Mei, poussez la grande tablette de droite 2 fois. Comme avec le jeu de dominos, le gros vilain est transformé

en bouillie. Après un baiser à Mei, utilisez le maillet sur le trou avec journal pour le récupérer. Regardez-le. Puis ramassez le **bout de charbon** près du chaudron et utilisez-le sur votre journal. Les indices de maître Lu vont réapparaître. Posez le maillet sur le gong.



Regardez votre journal : la solution est :

Pousser le 5^{ème} homme bleu, tirer le 1^{er} homme rouge.

La tablette de Lu est remplie de symboles tirés des 3 alphabets ; en appliquant la grille découpée dans le masque en céramique (la "clé" du baron) on sélectionne 8 symboles qu'il suffit ensuite de traduire à l'aide des 3 alphabets.

Ferme

A la ferme, parlez au paysan. Examinez le tas de poteries. Ces débris ressemblent à des morceaux de statues. Demandez au paysan d'où ils proviennent. Ouvrez la cave et entrez. Poussez le sac de riz. Essayez de prendre la main. Sortez.

Demandez au paysan de vous vendre sa **pelle** (Mei traduira). Le paysan acceptera. Retournez dans la cave et dégager avec la pelle autour de la main. Bouger la main jusqu'à ce qu'un trou s'ouvre autour dans le mur. Regardez le trou. On ne voit rien



c'est tout noir. Sortez. Parlez au fermier. Il vous donne une **allumette**. Retournez dans la cave. Passez dans le trou. Et craquez l'allumette; elle vous tombe de la main et enflamme une lampe à huile ancienne qui se trouve en dessous puis tout s'enflamme.

Tombeau de l'empereur

SAUVEGARDE

Comme par miracle vous voilà dans le tombeau de l'empereur brillamment éclairé et Mei vous a rejoint.

En bas, faites le tour des lieux. Il y a 5 couloirs qui mènent à une autre grande salle fermée par une



porte de jade. Dans cette salle, ramassez le **morceau de poutre décoré** et prenez les **2 boucliers** des soldats qui gardent la porte de jade.

Chaque couloir est rempli de statues de guerriers dont certains avec des basques en couleur. Conformément au message de LU allez dans le 4ème couloir vers le fond et pousser le 5ème soldat bleu puis dans le dernier couloir et tirer le premier soldat rouge. Dans ce couloir il y a une

poutre verte par terre ; prenez-la. La porte de jade s'est maintenant ouverte. A l'entrée de la prochaine salle vous trouvez le premier chinois, Kuang, transpercé de flèches ; vous suspectez des pièges et n'allez pas entrer pas directement. La lampe de poche de Kuang est inutilisable.

Remarquez que le corps de Kuang est transpercé des 2 cotés à la fois mais pas de face. Ripley remarque, lui, que les dalles du sol ne sont jointes.

Prenez la **manivelle** à l'entrée du couloir. Revenez dans la salle des soldats jaunes et poussez le chariot jusqu'au bout du couloir aux flèches. Il vous évitera de vous faire embrocher. Poussez toujours votre chariot qui va se faire écraser. Utilisez la manivelle dans la fente à côté de la porte de pierre. Calez la manivelle à l'aide du petit morceau de poutre décoré.



Utilisez la poutre verte sur le corridor, et récupérez **la manivelle**. Traversez le corridor.

Attention si vous faites tenir la manivelle par Mei ce sera trop lourd pour elle et la manivelle lui glissera des mains, quand vous serez sous la dalle.

Pont

SAUVEGARDE

Au pont, avancez d'un seul pas ; il bouge. Repérez la grande roue verte sur le côté. Utilisez-la pour faire tourner le pont vers vous ; avant qu'il soit entièrement retourné, remarquez le trou au milieu du bord ; mettez-y la pelle et finissez de tourner le pont. Vous remarquez aussi de l'autre côté du pont : a) un trou pour mettre peut-être une manivelle et b) un trou au milieu de parapet qui correspond au trou du pont ou vous avez mis la pelle. Donnez la manivelle à Mei. Vous allez vous mettre au début du pont et demander à Mei de traverser, votre poids devant empêcher le pont de tourner quand Mei

sera sur la fin. Une fois Mei passée de l'autre côté, demander-lui d'essayer la manivelle sur le trou,



mais il y a blocage ; retournez le pont dans sa position primitive en récupérant la pelle au passage et Mei doit essayer encore une fois de tourner la manivelle; ça fonctionne comme le bruit d'une tige qui coulisse vous le fait comprendre ; vous n'avez plus qu'à traverser. Reprenez la manivelle et avancez dans le couloir.

Mausolée

SAUVEGARDE

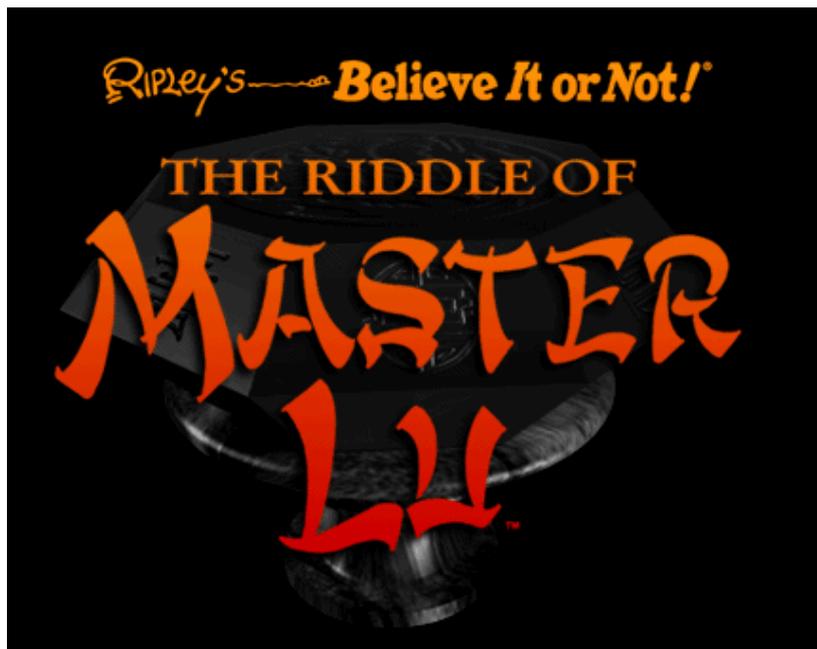
Empruntez le long corridor devant vous et vous vous retrouvez dans l'immense tombeau de l'empereur. Il vous semble entendre des bruits de pas derrière vous.

Allez jusqu'au bout de la jetée face au mausolée testez la profondeur du lac de mercure avec la pelle. Vous ne pouvez entrer dans le mercure sans vous empoisonner. Utilisez les deux boucliers en guise de skis sur le lac de mercure. Entrez dans le mausolée, en laissant Mei sur la rive.

Après le gentil monologue de notre explorateur, prenez le **sceau de l'Empereur** ; le sol se transforme ; sortez vite.

FIN

La fin se déroule sans autre intervention de votre part, et après un dernier incident où le jeune baron se révèle être lui aussi un « méchant » vous rentrez chez vous, en dirigeable, avec Mei. Quand soudain....



Le titre du jeu en anglais