

## **Première journée, un charmant petit village.**

Sur le port

A ton arrivée au port d'Illsmouth, approche-toi du maire, Mr Arlington et du docteur Cobble, ton logeur. Ceux-ci t'accueilleront cordialement. Tu pourras alors remplir la première page de ton journal de bord.

Une fois que tu auras fait connaissance avec le maire et de ton logeur, suis-les. Après un petit trajet en carriole et une discussion sans importance pour la suite, vous vous retrouvez chez le docteur Cobble. Celui-ci te montrera alors ta chambre.

Dans la chambre.

Dans celle-ci tu trouveras un télégramme te disant que tes plaques photo n'ont pu suivre le reste de tes bagages, ainsi qu'un de mes livres. En parcourant celui-ci, tu apprendras que je n'étais pas seul lors de mes expéditions: Un gamin de 12 ans m'accompagnait.

Le village.

Tu as maintenant deux choses à faire: La première est de trouver des plaques photosensibles, la seconde étant de rechercher le gamin qui m'accompagnait lors de mes escapades nocturnes.

Pour ce qui concerne les plaques, rends-toi au "Général Store" et demande-en à Myer, celui-ci t'en fournira un lot.

Pour retrouver le gamin, va consulter les archives municipales. dans le premier bâtiment de la mairie. Adresse-toi à l'archiviste Tobias Jugg, consulte ensuite le registre puis réinterroge Jugg et choisis les répliques 2 puis 1 dans la discussion. Tu pourras alors noter dans ton journal qu'en 1822, année de naissance du gamin, il y a eu trois naissances: Celles de Greenwood, de Coldstone et de Curtis.

Une fois muni des trois noms, il ne te reste plus qu'à aller visiter ces trois personnes. Celui qui t'intéresse est Curtis Hambleton qui habite dans la vieille pêcherie près du port. Malheureusement, celui-ci très impressionné par ce que nous avons vécu à l'époque, refusera de t'aider.

Pour pouvoir avancer dans ton enquête, il te faut retrouver l'endroit qui m'a permis de dessiner la comète de Halley. Il te faut donc rechercher des indices qui te permettront de situer celui-ci.

Promène-toi donc dans le village, tu pourras y découvrir un groupe de gitans en train de jouer de la musique. Ecoute-les quelques minutes, puis défends-les contre le sergent Baggs qui tente de les expulser: Cela te permettra de lier des liens pour le moins intéressants avec les gitans. Par ailleurs le Sergent te parlera d'un calvaire que tu ne manqueras pas de consigner dans ton journal.

Pour compléter tes informations retourne aux archives municipales. Dans un placard, tu trouveras une loupe: Prends-la. Rends-toi ensuite dans le bureau de Juggs, regarde le fusil puis sert-toi de la loupe pour y déchiffrer les minuscules caractères que j'y ai gravés: "E. ST ..." Le reste est effacé, n'ayant pas résisté au temps.

L'indice qu'il te manque maintenant est dans ta chambre, chez le docteur Cobble. Une fois dans celle-ci,

regarde dans la malle, prend y le dessin et la carte. Ouvre ensuite le tiroir et récupère y un flacon d'alcool ainsi que du coton. Pose le dessin sur la table, puis frotte-le avec un morceau de coton imbibé d'alcool. Un message apparaîtra sous le dessin: "/N.E. BEAST .... 4x2 Etoiles ici, Le calvaire."

Tu disposes maintenant de tous les éléments pour localiser le calvaire. Pour cela prend la carte et étale la sur la table. prend ton stylo et positionne-le sur "SEARCHER" puis trace une croix à l'endroit où il se trouve. Tu as maintenant situé le calvaire.

Pour te guider dans la forêt, tu as besoin de quelqu'un qui connaisse la région. Sort de la maison, tu rencontreras alors plusieurs personnes qui te conduiront à la taverne. Là discute un peu avec ZEKE et choisit les répliques 1 ou 2 à la première questions puis la seconde à la deuxième question. Ta discussion seras interrompue par le bruit d'une vitre brisée par une pierre. En te précipitant à l'extérieur, tu découvrira le jeune WEBSTER en train de se faire rosser par les deux fils HAMBLETON.

Voici une occasion de te faire un allié. Saisis-toi de la batte de base ball qui est devant la taverne, puis utilise-la pour mettre en déroute les deux fils Ambleton. Conduit ensuite Webster à la pharmacie pour que des soins lui soit prodigués. Pour te remercier de ton intervention, le jeune homme acceptera de te guider cette nuit dans la forêt.

Maintenant que tu sait ou aller et que tu disposes d'un guide, il ne te reste plus qu'a préparer ton matériel. Ouvre ta malle et prend y ton appareil photo, son trépied, une lanterne et une lunette.

La forêt.

La nuit venue, rends-toi au rendez vous fixé par Webster devant la Mairie. Profite du fait que vous pouvez parler tranquillement pour lui poser quelques questions, puis mettez-vous en route. Webster connaît bien la foret et il te montrera le passage qui mène au calvaire. Malheureusement, apeuré par un mouvement de buisson, celui-ci s'enfuira en emportant ton trépied

Tu dois remplacer au plus vite le trépied que Webster à emporté dans sa fuite.

. Pour cela récupère une branche dans la foret près de chez Cobble, récupère en une autre toujours dans la foret mais près de chez bishop et une troisième dans la partie nord du bois. Enfin, tu trouveras au centre de la foret un morceau de liane qui te permettra de lier le tout. Rend toi au sommet du calvaire, fabrique ton trépied de fortune puis fait tes trois photos.

Une fois tes photos prises, ton attention sera attiré par un chat qui se glisse sous un buisson sur la droite. Si tu examine les lieux, tu pourras découvrir un passage qui débouche sur un cercle de pierre où se tient une réunion secrète, présidée par un sorcier. Cache-toi en partant sur la droite au niveau du cercle de pierre, si tu ne tiens pas à être repéré. A cet instant heureusement, ou malheureusement peut-être, une corneille vole un document au sorcier et le laisse tomber presque à tes pied. Ramasse-le, mais n'attend pas pour prendre la fuite, que le sorcier indien, NARACKAMOUS, te menace dangereusement: Pour toi une seule solution: La fuite vers la ville, en prenant la direction du bas au niveau du calvaire. Ensuite, ce sera le trou noir...

## Deuxième journée, le culte des ténèbres.

Ce n'est qu'une perte de connaissance, que le docteur Cobble à très bien su soigner. Fais quand même attention à ton coeur et jette un coup d'oeil à l'ordonnance du docteur. Pense aussi à aller chercher des médicaments.

Après avoir lu et empoché l'ordonnance du docteur, rends-toi à la pharmacie. Appelle le pharmacien, Matthews, et montre-lui l'ordonnance. Ce dernier, en apprenant tes aventures de la nuit passée, te proposera son laboratoire pour développer tes photos. N'hésite pas . Rends-toi dans l'arrière-boutique et récupère les produits suivants:

Prend le Génol, l'hydoquinone, le sulfite de sodium, l'acide borique, l'hyposulfite de soude, le métabisulfite de potasse, l'acide chlorhydrique, et le paracétamol.

Comment développer les photos.

Rends-toi ensuite dans le laboratoire photo, allume la lumière rouge. Prend la première plaque impressionnée et enduis-la des produits suivants: le génol, l'hydoquinone, l'hyposulfite de soude, le métabisulfite de potasse. répète l'opération pour chacune des différentes plaques. Tu peux maintenant admirer tes oeuvres mais manipule ces plaques avec précaution, car elles sont très fragiles et .... Mais que se passe-t-il ? Il s'effondre... Heureusement Mr Matthews se précipite et administre une pilule qui arrive à point nommé. Hélas lors de cet incident une plaque photo, qui représentait quelque chose d'étrange, s'est brisée.

En sortant de chez le pharmacien, va chez Jugg, pour lui faire examiner le parchemin que tu as trouvé cette nuit. Devant chez ce dernier, tu verras Hambleton sortant de la maison. Suis-le jusqu'au "général store". Entre ensuite dans ce bâtiment. Là, sur le comptoir, tu verras une clé que ce brave maire a manifestement oubliée. Prends-la et sers-toi en pour ouvrir la porte d'entrée de chez Jugg. Chez Jugg, l'archiviste.

Une fois dans la place, visite les lieux. Dans le hall tu récupéreras une statue de bébé, dans un placard d'un couloir tu trouveras une statue de jeune homme et dans la vitrine de l'autre couloir, une statue de vieillard. Rends-toi ensuite dans la chambre de Jugg et examine le tapis: Tu y trouveras une petite clef. Cherche ensuite dans l'étagère les livres s'appelant "l'Homme qui rit" et "L'art d'être grand-père" et remplace-les par les statues de jeune homme et de grand père. Dirige-toi ensuite vers la bibliothèque, et fais de même avec le livre "Enfance" et la statue de bébé. Toutes ces manipulations t'ouvriront un passage secret qui mène à la bibliothèque secrète de Jugg. Tu y découvrira ce dernier, gisant à terre, blessé. Recueille ses dernières confessions, précieuses pour la suite de ton enquête, avant de jeter un coup d'oeil au parchemin qui est dans la pièce.

Jugg est mort et il n'y a plus une seconde à perdre. Prend le Nécronomicon sur la table, puis utilise la petite clef que tu as trouvé sur le tapis de la chambre pour pouvoir l'ouvrir. Tu apprendras alors des choses bien troublantes.

Juggs est mort. Les adeptes de Chtulhu sont vraiment sans pitié. Récupère le message posé sur la table mais attend d'être en lieu sûr pour le lire. Suis les instructions que t'a donné l'archiviste avant de mourir et rends-toi dans ta chambre pour le lire.

En sortant de chez Jugg, je suis discret.

Pour te déplacer soit discret: La route la plus sûre est celle qui passe par la place du village puis par la pharmacie. Evite de te déplacer en utilisant la carte, tu pourrais être aperçu et accusé du meurtre de Juggs. Une fois dans ta chambre, lis ses derniers mots.

La poste.

Ce cher Jugg, Il avait l'habitude des énigmes hein...? "Là où flotte les trois couleurs" désigne le bâtiment où flotte le drapeau américain, "de là partent 100 messages" indique plus précisément la poste.

Rends-toi donc à la poste. Une fois sur place, lie conversation avec la postière en envoyant tes plaques au British Scientific News. Et si celle-ci te parle de son ressentiment envers les indiens, défends les ouvertement, cela te permettra d'établir un bon contact avec Mr Underhouse, un homme tout à fait charmant, qui est certainement la personne dont parlait Jugg. Malheureusement, depuis son terrible accident, Mr Underhouse ne livre pas toujours le fond de sa pensée et parle beaucoup par énigmes...

Je dois échanger un médaillon contre une bible.

Mr Underhouse t'a conseillé de chercher un journal enfermé dans le coffre de la mairie. Pour connaître la combinaison du coffre, il faut retrouver les chiffres qui symbolisent le mal; il te faudra très certainement relire l'apocalypse selon St Jean, mais attention, les adeptes du culte ont peut-être changé leur plan...

Pour pouvoir consulter une bible, va voir Miss Picott. Utilise toute ta malice pour lire ce livre qui ne quitte jamais "la femme la plus vertueuse de Illsmouth", pour cela offre-lui une médaille pieuse vendue au général store par ce brave Myer (au passage profite de l'occasion pour te réapprovisionner en plaques photo). En lisant la bible, fait bien attention, les chiffres qui symbolisent le mal ne sont pas 666 mais 345, le numéro de page du célèbre passage de l'apocalypse.

La mairie.

Maintenant que tu connais la combinaison, rend-toi à la mairie: là un employé répondant au nom de Swing, t'empêche d'entrer. A la conversation qui va avoir lieu soit attentif, choisis la deuxième réplique puis la troisième et enfin la première. Celle-ci t'ouvrira enfin l'accès au bureau du maire. Une fois dans celui-ci, ouvre le coffre, prend l'étui à cigares qui se trouve à l'intérieur ainsi que le journal. Ouvre l'étui, à l'intérieur se trouve un bon de commande dont la lecture te paraîtra aussi intéressante que celle du journal.

La lecture du journal t'a révélé l'histoire du village et les origines de la famille HAMBLETON. Mais ce lieu où la terre, la ciel et la mer se rejoignent, c'est le phare de Pickman Promontory bien sûr ...! L'examen du bon de commande te révèle par ailleurs l'arrivée d'un colis. Rends-toi donc à la poste et retire le colis qui y est en dépôt. Celui-ci contient une robe de bure. Ensuite, direction la vieille pêcherie, à l'extérieur de laquelle se trouve une échelle de corde. Puis cache-toi derrière le puits pour te changer et passer la robe de bure. Ainsi déguisé, tu pourras accéder au phare.

En direction du phare.

Répond "grumph" aux gardiens, puis, une fois sur la plate-forme, enlève ton déguisement et lance ton échelle de corde lorsque tu es à la perpendiculaire de la première fenêtre. Il ne te reste plus qu'à grimper

et le tour est joué.

Une fois en haut, tu te rendra compte que ce phare est un traquenard. Ne te laisse pas abattre! Examine le cadran solaire, tu y découvrira des ailes et dans une lanterne, tu trouvera une bougie. Pose cette dernière au sol puis sert toi de ta loupe et du soleil pour l'allumer. Une fois que la cire à fondu, verse en sur les ailes puis, tel Icare, utilise les ailes pour t'envoler. Tu atterrira alors chez des gitans. Chez ceux-ci adresse-toi à Lillith qui pourra te montrer le passé grâce à sa boule de cristal. Je pourrais alors t'apprendre tout ce que je sais à propos des disciples de CTHULHU.

Au cimetière.

Tu dois maintenant te rendre au cimetière. Pour pénétrer dans l'enceinte de celui-ci, il te faut aller rencontrer devant la pharmacie le dénommé Bishop. Dans le dialogue choisi bien tes répliques: d'abord la première, puis encore la première. Tu es maintenant prêt pour affronter ce fameux Jonas. Après avoir ouvert la grille du cimetière, ramasse la corde et la barre: Celles-ci te seront bien utiles pour traquer la "bête" dans son antre... une fois que tu sera sorti du labyrinthe... Le labyrinthe : l'aller.

Allons y ! Arrivé dans la première salle, va vers la salle de droite et récupère le crâne. Puis salle à gauche, encore salle à gauche en évitant la chauve souris. Puis salle à gauche en rasant les murs pour éviter les pieux.

Part vers le haut et prend le second crâne. Reviens par le bas, toujours en évitant les pieux puis à droite où guette encore la chauve souris. Encore à droite puis salle en haut et place les 2 crânes sur les colonnes. C'est ouvert... Soufflons un peu et après avoir été vers le haut et avoir évité la trappe invisible, dirigeons nous dans la salle à gauche puis vers la salle du bas. Là, il te faut marcher sur la dalle escamotable au fond de la salle en évitant les araignées (sales bêtes) puis aller vers le haut et ensuite vers la gauche.

Marche sur chaque dalle une seule fois pour ouvrir la grille. Part vers la salle du haut puis à droite.

Intervertis les 2 statues puis marche d'un bon pas vers la salle du haut, continue par la salle suivante puis tourne dans la salle de gauche et en évitant les rats marche sur la dalle.

Tu va maintenant revenir sur tes pas, en prenant 3 fois de suite vers les salles situées à droite (dans la dernière attention au trou) puis les 4 salles du bas (trou, araignées, chauve souris...)

Tourne à droite, évite les rats et marche sur la dalle et va dans la salle de gauche.

Tout va bien ? O.K., à l'assaut !

Salle du haut, 2 fois, puis salle de droite ensuite salle du bas ensuite à droite et en bas 2 fois en vous approchant du trou. Salle de droite, marchez sur la dalle puis salle de droite, les 3 salles vers le haut en marchant une fois sur chaque dalle pour la dernière salle, salle du haut encore puis salle de gauche, salle du haut en faisant 3 fois le tour de l'autel, salle de droite et salle du haut !

Ouf, nous voilà arrivé. Pas étonnant que Jonas n'ait pas beaucoup de visites ! Une fois dans la crypte récupère rapidement les quatre statues et sauve toi vite, Jonas n'est pas du genre à faire des cadeaux à ses visiteurs.

Le labyrinthe : le retour.

Une fois en possession des statues, il te faut sortir de la crypte. Pour cela, suit le parcours suivant: salle du bas, salle à gauche, salle du bas, salle à droite, salle du bas 2 fois, salle à gauche, salle en haut, salle à gauche, salle du haut 2 fois, salle à gauche 2 fois, salle du bas 2 fois, salle à gauche, salle du bas, salle à droite 2 fois, salle du bas 2 fois. Grimpe vite à la corde et pas de panique, la main qui t'agrippe est celle de madame Webster, la mère du jeune homme qui t'avais accompagné dans la forêt. Ceux-ci vont t'inviter chez eux. Les Webster vont t'apprendre le nom des quatre familles qui doivent disparaître: Arlington, Tyler, Coldstone et Hambleton.

Chez les Webster

Dans la maison Webster, en examinant le cadre du tableau tu trouveras un dessin représentant un pentacle: C'est un dessin du signe sur lequel il faudra placer les statuette pour détruire les quatre familles. Il te suffira de choisir l'incantation parmi celles qui sont gravées sur le pied des statues. Ah une dernière chose, ne néglige pas le conseil de Mme Webster: Ne va chez les Hambleton QU'APRES avoir visité les trois autres familles...

Tu dois donc te débarrasser de Arlington, de Tyler, et de Coldstone: Pour ceux-ci, l'ordre importe peu.

Il faut tuer Tyler.

Avancer à découvert devant chez lui. La crapule va se manifester. Utiliser la statue 1 et prononcer les incantations suivantes :

IAE YOG THU SOT

Il te suffit alors de placer la statue sur le signe que ton incantation vient de révéler.

Je neutralise Arlington

Aller devant la grange, utiliser la statue 2 et prononcer les incantations suivantes :

RLA GNA HAS TEP

De même place la statue 2 sur le signe ainsi révélé.

Il faut tuer Coldstone.

Aller devant la grange, utiliser la statue 3 et prononcer les incantations suivantes :

NGU HLU KHU WIG

De même place la statue 3 sur le signe ainsi révélé.

Les Hambleton sont des durs à cuire!

Tu viens de te débarrasser des Tyler, des Arlington et des Coldstones ? O.K. Au tour des Hambleton maintenant. Mais attention, ces suppôts de Dagon ne se laisseront pas éliminer sans rien faire. Passe d'abord par le général store et récupère dans la poubelle le poisson pourri. Ensuite utilise le, il fera venir un

chat que tu pourra attraper sans trop de problème. Une fois devant chez Wilbur, lâche le chat, qui ne manquera pas de faire aboyer le chien, ce qui aura pour effet de distraire tout le monde. Profite de la diversion pour faire le tour de la maison et entrer tranquillement dans la maison de Jonas, alors que tes ennemis courent après un chat.

La maison de Jonas.

Au rez de chaussé prend la lampe, ouvre le tiroir et prend y la rose des vents qu'il contient. Place celle-ci sur le gouvernail: Cette "clef" t'ouvrira un passage secret.

Monte ensuite au premier. Ici soit prudent: Ne marche surtout pas sur la peau de l'ours et contente toi de poser la lampe sur la cheminée.

Monte ensuite au deuxième étage. Là ouvre le placard et récupères-y la manivelle. Sert toi en sur le télescope puis actionne le levier central: Tu pourras alors prendre la boule que tu posera sur le grand tableau. Ah pendant que tu y est récupère le livre du rituel magique, il te sera très utile par la suite....

Pour finir monte jusqu'au troisième étage, là sort ta dernière statue, la N° 4 et prononcer les incantations suivantes :

THO NYA CHT TUR

Attends ensuite le retour des Hambletons et ta capture pour poser au moment judicieux la statue sur le signe. Il ne te reste plus qu'à fuir à toute jambes, la maison est en feu, et il ne fais pas bon traîner en ces lieux...Troisième journée, le dénouement.

### **Cette troisième et dernière journée se commence dans ta chambre.**

Tranquillise le Docteur Cobble qui se fait du soucis pour toi, en lui faisant la réplique 1. Puis lit le message qu'il te remet: Underhouse t'appelles. Rend toi vite à la poste. Là, tu va rencontrer le sergent Baggs: Ne lui dit rien avant d'être à la poste, là utilise la réplique 1 puis lorsque tu seras chez Underhouse, la réplique 1 encore une fois. Le sergent parti, Underhouse te parlera d'un vieil indien, NATAWANGA, qui vit dans la forêt, et qui à laissé un message très énigmatique. "Le cadet de la famille maudite" désigne Curtis qui vit à la pêcheirie... "La plume sur le bois volera vers moi...".

La pêcheirie.

En arrivant à la pêcheirie les paroles de bishop ne présagent rien de bon. Pour entrer prend le bâton qui se trouve à proximité et utilise-le sur la porte. Puis empare-toi de la broche, puis de l'épingle qui te servira à crocheter la serrure. Mais il est trop tard: Curtis est mort dans d'horribles circonstances, tué par le bras vengeur de NARACKAMOUS.... Regarde alors l'âtre puis le plancher tu pourras y récupérer une flèche et un arc.

Pour trouver NATAWANGA.

Pour retrouver NATAWANGA, il te faudra aller au centre de la forêt où se trouve une souche, à côté de l'endroit où tu avais trouvé la liane qui avait servi à confectionner un trépied de fortune à ton appareil. Une fois sur place, pose la plume que t'a confié Underhouse sur la souche. Et alors, magie, miracle... Te voilà transformé en colombe blanche, tu peux alors laisser tes adversaires loin derrière...

Une fois chez NATAWANGA, utilise les répliques 2, 1, 3, 1 et 3. Puis récupère le pot de peinture magique avant de faire le point: Qu'est donc cet œil qui plonge dans la terre ? et ce soleil turquoise ne se rapporte-t-il pas à la bague qu'il t'a confié ?

Dans le puits.

L'œil qui plonge dans la terre n'est autre que le puits situé au nord du village: C'est là qu'est caché NARACKAMOUS. Arrivé sur place, jette un coup d'œil au puits avant de descendre, puis arrivé en bas plonge par deux fois le pot de peinture magique dans l'eau. Ensuite passe dans la pièce suivante où tu pourras récupérer un bidon plein d'acide et un autre qui est vide. Mais ne touche surtout pas au bidon plein de nitro, à moins que tu n'aies décidé de finir cette aventure prématurément. Passe ensuite dans la troisième salle où tu pourras ramasser un morceau de silex et remplir ton bidon vide de naphthé avant de passer dans la quatrième pièce.

Là tu feras connaissance avec NARACKAMOUS. N'attends pas trop pour verser le naphthé par terre et pour l'enflammer à l'aide des silex, sers-toi ensuite de ton arc magique contre le sorcier pour le détruire. Je pourrais alors entrer directement en contact avec toi pour te préciser ce qu'il te reste à faire. Mais une fois notre entretien terminé, n'oublie pas de ramasser le papillon, l'aigle marin et la turquoise ainsi que de remplir ton bidon de naphthé.

Retour au port.

Une fois ton bidon rempli de Naphthé, suis mon conseil et rends-toi sur l'île située au large d'ILLSMOUTH. Pour cela emprunte à Bishop une barque en lui faisant les répliques 2, 3, 3, et 2. Tu pourras alors gagner l'île maudite sans encombre.

L'île maudite.

Une fois sur place, prenez sur la statue le rubis et l'émeraude avant d'examiner attentivement la porte. Ce que tu vois sur celle-ci est sans conteste possible un puzzle Chtulien.

Le puzzle

Pour ouvrir la porte, il suffit de faire coulisser la troisième colonne vers le bas deux fois, la quatrième ligne à gauche, la 2ème colonne vers le bas, puis la 3ème ligne à gauche deux fois de suite. La tête de mort étant maintenant reconstituée, la porte est ouverte.



Dans la caverne.

A l'intérieur de la caverne se trouve une statue. Pour empêcher le retour de DAGON, il te faut mettre le rubis dans l'oeil de la statue et l'aigue-marine dans la dalle avec une étoile à cinq branches, avant de ressortir rapidement de la caverne...

Après notre troisième entrevue, remonte dans la barque et laisse-toi dériver jusqu'à la caverne dédiée à CTHULHU. Une fois à l'intérieur, rempli ta lampe de naphte et sers-toi en pour éclairer ton chemin. Fais très attention aux terribles goules qui peuvent peupler ces souterrains et rends-toi à la salle des sacrifices.

La salle des sacrifices.

Là tu découvriras tes amis Webster prisonniers des grands anciens. Avant de les délivrer, répande de l'acide sur le sol, cela te permettra de récupérer un diamant, puis sertis le turquoise de la bague de NATAWANGA et l'émeraude sur la bague que je t'ai confiée. L'action conjuguée de ces deux pierres va te permettre de venir à bout de l'horrible apparition avant de libérer les Webster.

Le piège dans la caverne.

Les Websters ont pu s'enfuir mais un éboulement t'a coincé à l'intérieur. Rassure-toi, il existe un passage secret dans la première salle qui va te permettre de te retrouver à l'air libre, près du cercle de pierre.

Là tu devra combattre Yog Sothoth. Pour cela tu devras utiliser le trépied et ton appareil photo dans lequel tu auras placé le papillon. Sers-toi ensuite de la loupe, puis de la lanterne, avant de prendre quelques photos (Rappelle-toi que c'est ce pourquoi tu es venu). A ce moment là, la comète de Halley déchirera le ciel et laissera tomber un de ses morceaux: ramasse-le et place les différents éléments sur les pierres du cercle:

L'enigme du cercle de pierre.

Le silex en haut à gauche, l'aigue marine en bas à gauche, le diamant en haut à droite, et le morceau de comète en bas à droite. Ces quatre pierres symbolisent l'air, la terre, l'eau et le feu. Leur action referme la porte espace temps qui permet au ancien de venir sur notre monde. Mais est-ce la seule porte ? Une question que tu ne manqueras pas de te poser en rentrant chez toi ....

Il ne te reste plus qu'à rentrer. après une courte conversation avec Baggs, tu auras la bonne surprise de trouver tous les habitants réunis sur le port pour te remercier. En espérant que les hommes n'auront plus à redouter l'OMBRE DE LA COMETE...

Fin