

Call of Cthulhu - Prisoner of Ice (1995 - Dév. Infogrames) - version GOG - 1.29 euros

la solution complète d'AbandonWare-france.org annotée et corrigée

Nomenclature

[...] Textes supprimés / **Textes rajoutés** / **Objet figurant (ou à destination de) dans l'inventaire** / élément du décor utilisable

LE SOUS MARIN

Janvier 1937 - Vous êtes le **Lieutenant Ryan** et vous vous trouvez dans le **poste de pilotage** du sous-marin HMS Victoria qui détient dans sa **cale**, 2 caisses "spéciales" récupérées au Pôle Sud lors d'une opération de sauvetage de "scientifiques" Norvégiens prisonniers des Nazis dans une base secrète (seul le fils, *Bjorn Hamsun* a été exfiltré, son père est toujours captif)

Après la séquence animée, parlez [...] au **Capitaine Lloyd** des caisses de [...] *Bjorn Hamsun* et de l'**opération Polaris**. S'en suit une séquence animée du bombardement **envers le HMS Victoria par un navire ennemi** -> **le feu ayant pris dans la cale, les caisses se réchauffent ... un monstre s'est "réveillé" !**

il nous faut tuer le monstre et collecter du matériel

Dans la **cale à gauche du poste de pilotage**, après la mort de *Jones* et du **Capitaine Lloyd**, prenez l'**extincteur** au fond et éteignez le feu. Ressortez de la **cale** et, après la séquence animée, parlez à *Driscoll* des armes, de [...] *Bjorn Hamsun*, du **dortoir** et du **Capitaine Lloyd** (n.b. nous sommes le nouveau commandant du HMS Victoria). Ouvrez le **tiroir** à gauche du bureau qui se trouve **près du sas de la cale** [...]. Prenez le **magnétophone**, la **clef** et le **carnet de code pour la radio**. Rendez-vous dans le **dortoir via le sas** à droite

Prenez la **hache** accrochée au **mur** et la **médaille de Saint-Christophe** sur le **meuble** en bas à droite. Cliquez sur la **couchette** de *Bjorn Hamsun* (**qui semble délirer**) ensuite parlez à *Wayne d'Hamsun* du **Capitaine Lloyd**. Débrouillez-vous pour que *Wayne* quitte l'écran (s'il ne part pas la première fois, recommencez cette dernière action - **il monte au poste de pilotage**)

Regardez sous la **couchette** en bas à gauche et prenez les **crampons** et le **gilet de sauvetage**

Descendez dans la **salle des torpilles** par le sas à droite. Prenez la **fusée de détresse** et retournez [...] au **poste de pilotage**

Descendez dans la **salle des machines** par le sas en bas à droite. Parlez à *Stanley* et ramassez la **clef anglaise** qui est par terre devant les machines. Retournez dans le **dortoir**, utilisez la **médaille de Saint-Christophe** sur *Bjorn Hamsun* puis le **magnétophone** [...] pour enregistrer sa nouvelle incantation. Rendez-vous dans [...] au **poste de pilotage**, et quand le monstre apparaît (*Wayne* est "fracassé" par l'éjection du sas) utilisez

rapidement le magnétophone sur vous pour lancer l'incantation qui le détruira

n.b. : Bjorn Hamsun n'est plus dans sa couchette dans la salle de soins ...on le trouve nulle part !

Envoyer un S.O.S.

Après la séquence animée, parlez à *Driscoll* sur tous les sujets et prenez [...] le talkie-walkie qu'il vous donne. Redescendez dans la salle des machines et utilisez ce talkie-walkie. Actionnez l' interrupteur [...] à droite et réutilisez le talkie-walkie (*Driscoll* fait les manipulations depuis le poste de pilotage pour lever la poutre qui bloque *Stanley* grâce au treuil). Parlez à *Stanley* de la radio et de *Lloyd* pour avoir la fréquence radio : 107.4.61. Dans le poste de pilotage, utilisez [...] le carnet de code sur la radio pour envoyer un S.O.S. -> séquence animée

Réparer le tableau électrique et nous signaler aux secours ... d'une façon singulière !

le sas pour accéder à la salle des torpilles étant bloqué ...

Allez dans la cale de gauche, mettez vos crampons (ça ripe) et utilisez votre clef sur le coffre à côté de la porte défoncée, cela vous donne le pistolet lance-fusée. Retournez [...] au poste de pilotage et, au centre de l'écran devant le périscope, utilisez votre clef anglaise pour prendre le volant de purge. Utilisez ensuite la hache sur le tableau électrique en bas à droite pour l'ouvrir

Bougez les interrupteurs qui conduisent l'électricité afin que le courant des circuits bleu, jaune et vert arrive à chaque extrémité en évitant les courts-circuits, cela déclenche l'ouverture du sas de la salle des torpilles. Allez y, le sas d'accès est dans le dortoir



il ne reste que cet interrupteur a bouger ...

Utilisez le volant de purge sur le trou tout à droite et tournez-le, cela vidange la salle des torpilles; allez-y, tout au fond, ouvrez le tube lance-torpilles puis [...] la torpille n° 26 juste à côté [...]. Ensuite, [...] utilisez le talkie-walkie pour appeler *Driscoll* qui fera le nécessaire pour nous "expulser" en surface via la torpille n° 26

Séquence animée -> des objets comme le gilet de sauvetage, la fusée de détresse et le pistolet lance-fusée sont utilisés automatiquement - les secours arrivent et nous transfèrent aux ...

ILES FALKLANDS - BASE EDWARDS

le bureau de Sears

13 Janvier 1937 - le commandant *Sears* nous apprend que *Bjorn Hamsun* est en sécurité au bloc médical du **sous sol** (il s'était caché dans une armoire dans le HMS Victoria) ainsi que la seconde caisse. Nous sommes toujours détaché à la Royal Navy. Un garde intervient, il parle d'un film envoyé par un espion qui opère sous le nom de code *Miss Molly* en Allemagne et du projectionniste qui a été consigné par le quartier maître *Quincy*. Nous devons attendre ici même ce dernier qui doit rédiger notre feuille de jour ...

Profitez en, une fois seul dans le bureau, pour observer la partie gauche (il y a un coffre dissimulé derrière le portrait et un laissez passé incomplet sur le bureau) puis, pour celle de droite : Regardez le calendrier (la date du jour a été encadrée par le commandant *Sears*) ouvrez le tiroir de gauche du bureau et prenez [...] le fragment de page qui porte[...] le code 523. Sur ce même [...] bureau [...] prenez à gauche [...] votre fiche d'identité et à droite, un paquet de cigarettes

Le quartier maître *Quincy* annonce que des affaires appartenant à *Bjorn Hamsun* ont disparues - il rédige notre feuille de jour que nous donnons à la sentinelle dans le couloir menant au Bureau de *Sears*. Séquence animée -> on voit un homme couché dans un lit, dans la salle de soins, littéralement "s'évaporer" - une alerte sonore signale un problème au **sous sol**, toutes les sentinelles doivent s'y rendre

la salle de briefing

[...] une fois seul [...], prenez la bobine de film posée sur le bureau. [...] Allez dans le hall d'entrée à droite [...] (le bureau au centre est fermé à clef), ouvrez la deuxième porte à droite, et traversez le couloir qui mène à la salle de briefing (présence de bibelots, tableaux, buste et sabres)

Dans la salle de briefing, parlez à *Mac Laglen* (le projectionniste de la base Edwards) du commandant *Sears*, du quartier maître *Quincy*, et des fiches (il cite *Shaw* pour celles ci). Parlez-lui du film et demandez-lui de le projeter -> offrez-lui votre paquet de cigarettes, puis la bobine de film afin qu'il s'exécute (on voit sur l'écran un monstre qui s'extrait du corps d'un homme étalé sur le sol et qui tue un militaire). Explorez tranquillement la pièce [...] consultez le livre sur la gauche de la bibliothèque basse (sous la lampe rouge) et regardez le code inscrit : 496

la salle de transmission

En revenant sur nos pas vers le hall d'entrée, le jeu nous montre une vision d'horreur (un monstre s'introduit dans une pièce par un soupirail et agresse un militaire) - Un médecin nous avertit que *Bjorn Hamsun* a disparu et qu'il y a de la gelée verdâtre au pied de son lit

Allez à la salle des transmissions via le couloir menant au Bureau de *Sears* . *Shaw* nous y donne un message radio dans lequel est mentionné qu'il y a un traître au sein de la base Edwards. Ce dernier envoie des messages codés vers l'Allemagne -> nous devons le débusquer en commençant par consulter les fiches du personnel qui seraient, selon *Shaw*, à l'armurerie. Utilisez votre fiche d'identité sur la bouilloire pour décoller [...] la photo de Ryan

retour au **bureau de Sears**

[...] Ouvrez le coffre qui vous aviez détecté derrière le portrait de gauche à l'aide du code 496 523 (les chiffres que l'on avait observé sur le livre de **la salle de briefing** et ceux du fragment de page) et prenez y les **clés de Lloyd** (servant au système d'autodestruction du HMS Victoria) et le **tampon** (encre) -> refermez le coffre et à repositionner le portrait ... Collez [...] la photo de Ryan sur le laissez-passer incomplet que vous aviez vu sur le bureau adjacent et validez le à l'aide du **tampon**



Vous obtenez un laissez passé en bonne et due forme !

le sous sol

Allez dans le **hall d'entrée** prendre l'ascenseur, appuyez sur le **bouton rouge** pour l'appeler. **Arrivée au sous sol** -> Séquence animée -> l'homme qui s'était évaporé, dans **la salle de soins**, réapparaît dans son lit. présentez votre **laissez-passer** [...] à la sentinelle et franchissez la grille pour arriver dans **la salle de garde**

Parlez aux sentinelles du **débarras** (à propos des affaires de *Bjorn Hamsun*) et de **l'infirmerie** (vous faites semblant d'avoir mal au ventre). Vous remarquez une affiche sur la conduite à tenir en cas d'incendie ...

Ouvrez la porte de gauche du mur de droite et entrez dans **le débarras** (ce lieu correspond à la vision de l'agression d'un monstre sur un militaire), prenez la **boîte de conserve (avariée)** sur [...] la 1ère étagère, ouvrez la malle (le cadavre du militaire est à l'intérieur) et cliquez sur la grille au-dessus (détection de la présence de gelée verte)

Revenez vers **la salle de garde** -> Séquence animée lors de la relève de la garde (on voit le lieu de stockage de la seconde caisse avec un bruitage qui n'est pas rassurant - les sentinelles relevées parlent d'un blague à l'encontre de *Finnlayson*)

Allez à **l'infirmerie** [...] par **l'autre porte** du mur de droite et parlez de *Quincy* à *Miss Trendt* [...] ensuite, demandez lui un rendez-vous [...] A son retour, allez dans **le cabinet du docteur Trevor** et parlez-lui de votre estomac [...]. Pour son diagnostic, montrez-lui la **boîte de conserve**. Pendant son absence, prenez le **manuel de montage** (d'une vieille arme) sur la table

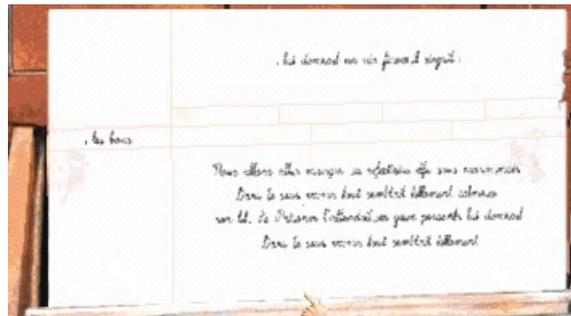
Prenez le médicament que le **docteur Trevor** vous donne (automatique) et retournez dans **la salle de garde** (le quartier maître *Quincy* entre dans **l'infirmerie** ...)

Cliquez sur la porte sur la porte du fond, [...] c'est **l'armurerie**, frappez et donnez le **manuel de montage** à

Finnlayson qui vous laisse entrer. l'accès à **la salle du fichier** vous est interdit (*Finnlayson* nous indique que seuls le commandant *Sears* et le quartier maître *Quincy*, qui y était peu de temps auparavant y ont accès).

Prenez l'**extincteur** sur le mur et la **cigarette (allumée)** dans le **chandrier posé** sur le bureau. Mettez la **cigarette** dans la **corbeille qui contient des feuilles froissées** [...] puis dissimulez-vous dans le coin sombre à droite

Quand tout le monde est parti (*Finnlayson et Marsh*), éteignez le feu à l'aide de l'**extincteur**. Allez dans la **salle du fichier** à gauche, ouvrez le **tiroir** et examinez la **seule** fiche restante : celle d'un certain *Parker* ... -> **les autres fiches ont toutes disparues**



*tiens tiens Parker (ce nom nous parle) ... c'est illisible même en baissant à 1024 * 768 la résolution d'écran ou alors c'est codé ?*

En sortant de l'**armurerie**, nous suivons le commandant *Sears* jusqu'à son bureau. Là, il nous apprend que la seconde caisse a été retrouvée en morceau et , qu'un de ses hommes a été retrouvé mort dans **le débarras** (nous avons déjà connaissance cette dernière information). Nous l'informons que nous avons détruit la créature dans le HMS *Victoria* grâce à une incantation que récitait *Bjorn Hamsun* sous état d'hypnose et que nous l'avions déclamée via un magnétophone (objet perdu lors de l'expulsion par la torpille) contre la monstruosité. il nous demande de retourner au **Sous Marin** pour tenter de récupérer ce qui pourrait subsister des affaires de l'anthropologue **Norvégien**

le Sous Marin

[...]prenez le **câble** et utilisez le sur le piquet juste à côté. Accrochez-vous à la rambarde pour passer la plaque de glace vers la droite. Prenez la **pièce métallique** et le **morceau de ferraille** dans le coffre. Assemblez ces deux éléments pour faire une **clé de marine** que vous pouvez utiliser sur le sas d'accès au **poste de pilotage** (appliquer cet objet sur le kiosque)

Allez dans le **dortoir** et, dans l'armoire de gauche, prenez [...] les **papers d'Hamsun (des textes d'incantations ...)**. Retournez dans le **poste de pilotage** [...]. Dès l'apparition du monstre,



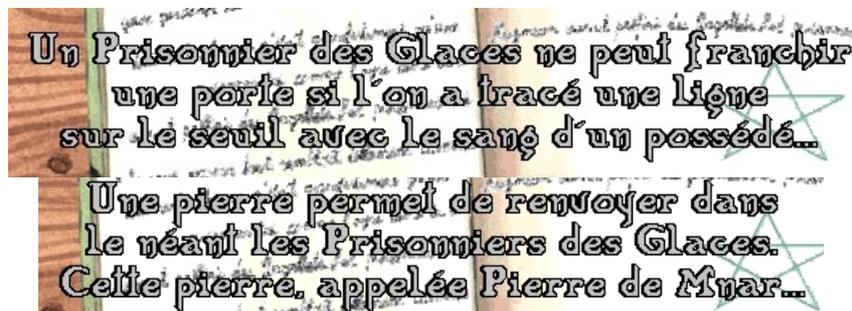
cliquez sur le *bouton* situé dans la partie droite du tableau de commande

Introduisez [...] les clé de *Lloyd* dans la serrure pour lancer le compte à rebours de la destruction du [...] sous-marin et quittez-le rapidement

Le sous sol

Cinématique du sabordage du HMS Victoria -> De retour à la base, deux sentinelles nous informent que le radio (a priori, c'est *Shaw*) est mort, que la salle de transmission a été sabotée, et qu'ainsi, toutes les communications sont hors service. Pour couronner le tout, le commandant *Sears* a disparu

Le docteur *Trevor* nous emmène dans l'*infirmerie* jusqu'à son cabinet et nous révèle que le sang de *Bjorn Hamsun* contient des cellules non humaines



Il nous fait lire un petit livre étonnant que *Bjorn Hamsun* possédait ...

Miss Trendt déboule toute terrorisée dans la pièce -> un monstre est dans la *salle de soins* (celle où l'on avait vu en cinématique un homme "s'évaporer" et réapparaître dans un second temps). L'abomination, sans doute celle qui s'est échappée de la seconde caisse, attaque et avale le quartier maître *Quincy* qui a juste le temps d'hurler "la pierre !!! la pierre, derrière la carte"



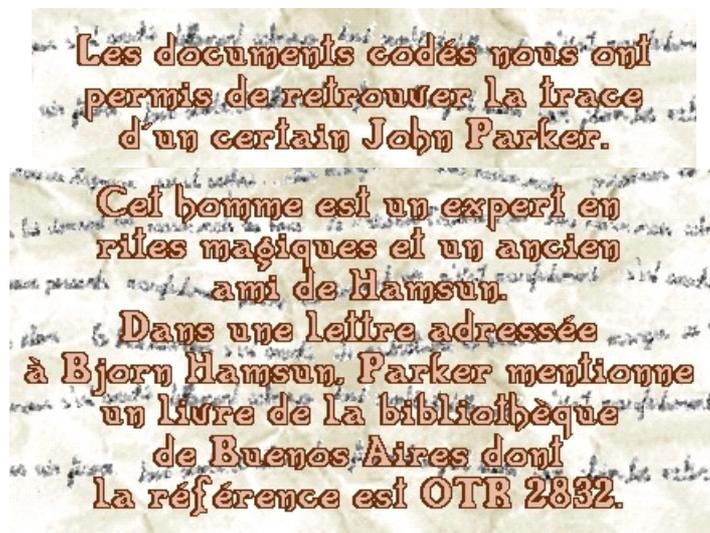
Laissez le [...] bloqué dans son spectacle (signe étoilé) que vous venez de dessiner au sol (automatique)

prenez une aiguille sur le bureau du [...] docteur Trevor. Rendez-vous dans le bureau de Sears et cliquez avec l'aiguille sur le point rouge de la carte murale (point rouge que nous n'avions pas remarqué auparavant). La carte pivote, prenez la pierre de Mnar et le dossier de Sears (qui contient des documents en Allemand)

Retournez à [... la salle de soins et utilisez la pierre de Mnar sur le monstre. Une fois [...] celui ci détruit, prenez les fiches de Quincy et examinez-les (automatique)

le docteur Trevor nous informe que les documents en Allemand du dossier de Sears font référence à la base nazie Schlossadler et que le commandant Sears est donc le traître. Le quartier maître Quincy enquêtait depuis longtemps et l'avait dévouvert en grande partie grâce aux fiches de Quincy qu'il avait volé.

Les informations importantes qui ressortent après décodage des dossier de Sears



Parker semble bien être le John T. Parker de "Call of Cthulhu - Shadow of the Comet"

ARGENTINE - BUENOS AIRES

[...]

Cinématique -> Arrivée par avion le 16 Janvier 1937 -> Entrée dans la **Bibliothèque municipale** (un "joueur de violon" prend un arme dans une malette et fait de même)

Après avoir parlé à *Hernandez*, en présence de *Diane Parker* (la fille de *John Parker*)-> longue cinématique -> les thèmes abordés (avec *Jorge* qui donnera une page de livre d'incantations et *Miguel*) sont le livre référencé OTR 2832 (code), le disque solaire (disparu), de Xiclitchli, d'un homme blanc au masque de métal devenu Nyarlathotep, de la capacité de revenir au temps des grands anciens, des révoltés qui furent emprisonnés dans les glaces, que celui qui les délivrera serait possédé par l'esprit de leur maître et pourra faire revenir les grands anciens

Hernandez est tué par *Harland*, "le joueur de violon", qui lui même est liquidé par une sorte d'apparition (qui a, semble t'il, notre apparence ...) avec une arme technologique inconnue

Il nous faut sortir de la **Bibliothèque municipale** qui est totalement bouclée après l'intervention de la police locale, tout en essayant de retrouver *John Parker* et le disque solaire (objet de sa présence)

dans la **bibliothèque** en haut de l'escalier du **hall d'entrée**, on retrouve *Diane Parker*. Parlez-lui de *John Parker*, de la **terrasse** et des mécanismes (pour sortir de cette pièce, on ne peut revenir dans le **hall d'entrée** en raison de la présence d'un policier). On trouve une **canne blanche**, un **livre de Shakespeare** (on ne peut l'ouvrir), un **livre de Goethe** (factice), un **livre de Sophocle** (on ne peut le feuilleter) - à droite, un courant d'air passe entre des livres



Sur les trois étagères du bas, légèrement à gauche de la statue, cliquez sur «un livre»

Prenez le passage secret. [...] Parlez trois fois à *Diane Parker* et utilisez la **canne blanche** sur l'**échelle** pour passer le niveau

Au-dessus, cliquez sur «**des emplacements vides**» au milieu de la troisième étagère dans la partie gauche de l'écran. Placez les **trois livres** de votre inventaire dans l'ordre chronologique, de gauche à droite **Sophocle, Shakespeare et Goethe**

Au niveau supérieur (l'interrupteur à gauche ne sert à rien -> c'est un troll) allez à droite de l'écran et **consultez un dessin de Léonard de Vinci** rangé parmi Des livres puis interroger 3 fois *Diane Parker*. Cette dernière finira par s'écarter pour vous laissez passer [...] ce qui vous permettra de trouver [...] tout simplement un escalier

Tout en haut, cliquez sur la statue d'Homère, cela ouvre la statue d'*Edgar Poe*, prenez la **clef** qui [...] se trouve dans le **coffre découvert** et utilisez-la pour aller sur la **terrasse via la porte vitrée**

Là, il y a 3 belles statues (Vénus, Jupiter et un Discobole dont *Diane Parker* a vu des représentations posées sur le bureau de son père, *John*) Allez à droite de l'écran pour voir la statue du Discobole et cliquez sur le disque solaire. Cliquez sur Vénus pour grimper sur le socle, puis sur celui de Jupiter



Quand vous y êtes, cliquez sur le disque solaire pour le prendre

Séquence animée -> Nous sommes capturés par des Nazis ...

ANTARTIQUE - BASE NAZIE DE SCHOSSADLER

17 Janvier 1937 - Nous, *John Parker*, *Diane Parker* et *Peter Hamsun* sommes dans des cellules séparées de ...

la prison

Prenez sur la table la cuillère, la gamelle et le gobelet. Utilisez la cuillère sur le mur de gauche pour communiquer deux fois avec *John Parker* (il parle d'un arme terrible et dit que l'Obersturmfürher *Dietrich* est fou ... attention au garde, il faut vous redresser avant qu'il ne vous [...] surprenne par le judas !)

Séquence animée -> *John Parker* nous fait un court résumé de ce qui s'est passé en 1910 à illsmouth cf. Call of Cthulhu Shadow of the Comet

Nos 3 compagnons se font embarquer l'un après l'autre ...



L'Obersturmfürher Dietrich nous fait une révélation (partielle) sur notre véritable identité

Il nous demande de rédiger un courrier (il donne une feuille de papier et un stylo) à destination de Washington disant que tout va bien sinon, les 3 autres passeront à la casserole

Mettez la **feuille de papier** qu'on vient de vous remettre dans [...] **la bonde du lavabo** et prenez le **tabouret**. Quand le garde entre, assommez-le avec le **tabouret** et cliquez sur lui pour prendre [...] **la clé (de la cellule)**

Utilisez [...] la **clé** sur la porte pour la fermer. **Bougez la table pour la mettre face à la porte**. Posez le **tabouret** sur la **table** [...]. Montez dessus et utilisez [...] le **stylo** sur la grille d'aération pour l'ouvrir. Allez à droite dans le conduit

Séquence animée -> **des gardes discutent de l'Obersturmfürher Dietrich qui devient fou et aurait placé des mircos partout. nos 3 compagnons seraient au laboratoire (l'Obersturmfürher Dietrich y fait des expériences)** Prenez ensuite l'embranchement à gauche pour vous retrouver dans ...

la salle de la lave

Un prisonnier est dans de la glace juste à l'entrée. Cliquez sur la **stalagmite** de droite et prenez le **rubis** et l'**améthyste** dans la **cache secrète qui vient de s'ouvrir**. Franchissez le pont à droite et allez vers la statue. Mettez le rubis dans l'**oeil droit** et l'**améthyste** dans le gauche. Entrez dans la bouche de la statue **pour aller dans la salle suivante**

Présence de Prisoners, un semble à l'écart celui près du wagonnet. Allez à droite de l'écran et prenez, dans le wagonnet, la **barre à mine**



*Cliquez avec celle-ci sur une **Pierre** située sur la deuxième coulée de lave en partant de la gauche*

Attention, la suite est à faire rapidement si vous voulez échapper au monstre (**sous l'effet de la chaleur dégagée par la lave, la glace qui l'emprisonne va fondre**). [...] Plongez la **barre à mine** sur la lave pour la chauffer, utilisez [...] la **barre à mine brûlante** sur [...] la **roue gelée** du wagonnet et poussez le [...] vers la sortie

Dans **la salle des ventilateurs**, utilisez la **barre à mine** sur le premier ventilateur à gauche, franchissez-le et cliquez sur la grille. Séquence animée -> **On y voit notamment nos 3 compagnons d'infortune, Von Ebenhart alias Miss Molly, Narackamus et l'Obersturmfürher Dietrich qui parle du Nécromicon et de la pierre qui le protège pour faire revenir les grands anciens**

Cliquez sur la grille de gauche **pour arriver dans le laboratoire**, et devant le monstre, **récrivez** la [...] **page de livre d'incantations (sur vous) pour sauver vos 3 compagnons**. Vous êtes «transporté» en ...

2037 - le Laboratoire

Allez cliquer sur le **terminal d'ordinateur** à droite. Séquence animée -> **H.P. Parker, fils de John Parker, devenu spécialiste du mythe de Cthulhu a reçu en héritage une pierre qui permettait de faire apparaître le Nécronomicon** - il parle des combats de 1989 (il aurait fabriqué une arme spéciale contre les Prisoners, le Frozen ? et d'un double du disque solaire) et de son fils, **Yan**, envoyé très jeune dans le passé avec un nommé **Shefton** - il fait mention de la **plaque d'identité de Yan Parker**

[...] **Observez** la moitié de [...] **la plaque d'identité par terre à droite de la porte du soleil** -> **accolé à la seconde moitié que l'on détient (cf. ce qu'a dit l'Obersturmfürher Dietrich dans la prison)**



nous sommes en réalité H.P. Parker Yan

Ramassez un **canon**, une **crosse** et un **élément central** par terre dans **le laboratoire**, ainsi qu'une **batterie** sur la gauche du **scanner** et deux **recharges de nitrogènes** à gauche [...]. Cliquez sur le **scanner** et insérez la **batterie sèche** dans «l'emplacement» au-dessous de l'écran de droite et appuyez sur le **bouton rouge gauche** -> **Affiche le plan du F.N.D.** -> Cliquez avec les trois parties (**canon, crosse et élément central**) du pistolet sur l'écran du **scanner** : vous avez un pistolet **F.N.D.**

Une fois chargé, utilisez-le sur le **bloc de pierre** à gauche (**consomme une recharge de nitrogène**), ouvrez l'armoire, prenez **la copie de disque solaire** et **la pierre (de Mnar)**

Utilisez le **disque solaire** sur vous, séquence animée et vous vous retrouvez à votre époque. Dès votre arrivée, un monstre vous attend, utilisez la [...] **page de livre d'incantations sur vous**, cela le bloque. Délivrez vos trois compagnons en cliquant sur **Peter Hamsun** -> **Narackamus et l'Obersturmfürher Dietrich se sont téléportés à Illsmouth pour célébrer le culte qui fera revenir les grands anciens** - il nous met en garde contre le "paradoxe spacio temporel" ... est ce un clin d'œil au film "Retour vers le Futur" ?). Séquence animée et replay de la séquence de **Buenos Aires**, mais cette fois-ci, vous **êtes totalement acteur de la scène** et devez tuer [...] **Harland** avec le **F.N.D.** (c'était donc bien nous)

ILLSMOUTH

18 Janvier 1937 - Salle du sorcier *Narackamus*

Cliquez sur l'**anneau**, cela fait sortir une stèle du sol, posez-y la **Pierre**. Assemblez **verticalement** les différents symboles : Prisoner avec la glace, Cthulhu avec l'air, Dagon avec l'eau et Nyarlathotep avec le feu. Placez la **Pierre** de votre inventaire dans l'**emplacement** du livre **qui devient ainsi le Nécronomicon (le livre maudit)**

Parlez aux deux spectres **(de *Narackamus* et de *Lord Boleskine* qui ont bien entendu pas du tout le même avis sur la suite des événements)** en cliquant sur eux avec l'**épée** qui vient d'apparaître dans nos mains et prenez le **Nécronomicon** sur la stèle

Prenez la barque, et en face [...] du commandant *Sears*, parlez-lui de *Howard Parker*, de *John Parker*, puis des grands anciens. Séquence animée -> **le commandant *Sears* nous révèle qu'il était *Shefton* et que c'est lui qui nous a abandonné à **Londres** - il parle aussi de la société secrète qu'il a intégré etc.** Cliquez sur la **corde** pour faire tomber le lustre sur [...] lui

Utilisez votre **épée** sur le **masque** de droite et appuyez sur la **dalle** en bas de l'écran au centre, cela vous permet d'aller à droite de l'écran **et de pouvoir pénétrer dans la tête géante**

Séquence animée. Utilisez l'**épée** trois fois sur vous pour conjurer les sorts **de *Narackamus* (son spectre avait dit qu'il allait prononcer 3 fois la même incantation)**, puis le **Nécronomicon** sur le monolithe

Séquence animée et vous avez le choix entre deux fins, à vous de choisir !