

# SHERLOCK HOLMES II

## THE AWAKANED

son titre en Français est "Sherlock Holmes : la nuit des sacrifiés"

Novembre 2006 - dev. Frogwares

## VERSION REMASTORED

Octobre 2008

achetée 1.89 euros sur la plateforme GOG

il existe une version "Remake" éditée en Avril 2023

----- Nomenclature -----<sup>2</sup>

Commentaires / Textes / Objets / Interaction

Personnage actif / Tiers / boîte de dialogue

bug - important / Non utilisé

## ----- TECHNIQUE -----

Absence de manuel & de véritable didacticiel

<Windows> fonctionne / <Impr écr> ne fonctionne pas

le logiciel Fraps (capture d'écran / courtes vidéos) fonctionne

Ce PC > Windows (C:) > Utilisateurs > Sergio Tout Court > AppData > Roaming > Games > sherlock holmes - la nuit des sacrifiés - remaste

le répertoire des sauvegardes

passer le jeu en Français -> exécutez "langage\_setup.exe" dans le répertoire d'installation du jeu -> ...



...

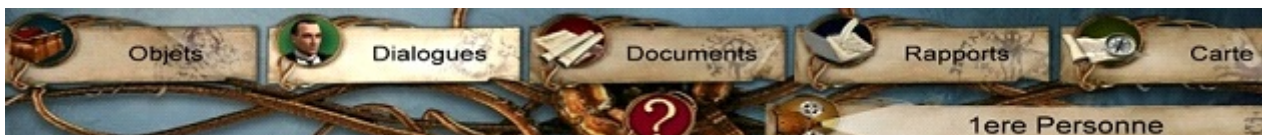
## ~~~~ DESCRIPTION / CONSEILS ~~~~

changer de vue -> <Molette souris>

déplacements -> vue à la 3ème personne par <Bouton gauche> / vue à la 1ère personne par <flèches directionnelles>

<Espace> pour afficher les **interactions possibles** via <Bouton gauche> : Main pour prendre **objet** / Loupe pour observer **objet**

<Bouton droit> pour accéder aux menus -> ...



le point d'interrogation correspond à l'aide <- si vous êtes perdu ... accessible aussi par <F1>

<Molette souris Haut ou Bas> pour faire défiler **objets**

vous disposez d'objets qui n'apparaissent pas dans l'inventaire -> ex. **loupe** & **mètre mesureur** pour *Sherlock Holmes*

n'oubliez que parfois, avec 2 **objets**, vous pouvez en faire qu'un par superposition dans l'inventaire

au fil de votre progression, si vous n'avez pas réalisé ce que le scénario a prévu étape par étape, le jeu vous

le fera comprendre

selon la situation vous incarnerez *Sherlock Holmes* ...



...

ou *le docteur Watson* ...



...

## ~~~~~ LA PARTIE ~~~~~

cinématique d'introduction -> courant 1896, *Sherlock Holmes* fait de nouveau le même cauchemar ... il se remémore les événements qui s'y rapportent ...

**Londres - 06 Septembre 1894**

**221b Baker Street #1**

**votre salon** -> c'est le matin ... *Sherlock Holmes* s'ennuie - *le docteur Watson* passe prendre le petit déjeuner

avant de se rendre au domicile du *capitaine Stenwick*, il vous conseille d'acheter le journal et d'aller à la **librairie Barnes** dans **Glentworth Street**

vous possédez **couteau de poche** - prenez **boîte d'allumettes** sur bureau de gauche -> **votre chambre** -> r.a.s  
-> sortez -> ...

**Baker Street** -> *vendeur de journaux* -> ... -> c'est un de vos informateurs -> ... -> lisez **le strand** -> ...

"étrange phénomène stellaire" : l'alignement prochain de 7 étoiles permettrait d'en voir une 8ème

"mystérieuse disparition" : le garde du corps d'une princesse scandinave a disparu

"décès" : concerne *Matthias Furnstorn*, gardien de phare

"blague" : a propos d'un boucher a qui il manque des doigts

"un étrange poisson" : une perruque de théâtre a été repêchée dans **la Tamise**

"publicité" : ... des gommes à la réglisse

"vols en série" : une carte portant les initiales A. L. a été retrouvée sur un des sites <- **serait ce Arsène Lupin ?**

... -> *l'agent de police* -> ... -> **Welcome Street** -> **Glentworth Street** -> *Miss Flemming*, la fleuriste -> ...

## la librairie *Barnes* #1

... -> *Barnes* désigne 2 livres supposés vous intéresser -> prenez **pirates disparates** sur le banc - **concerne le pirate Mac Grinty** - son trésor serait en **Écosse** - début de localisation à la fin du texte & **gravures détaillées et anatomiques sur la faune marine vol. II** sur la table - **le sandre est un poisson d'eau douce ?**

observez **l'échelle** -> observez **plante** sur rebord fenêtre -> ... -> sortez -> ...

**Glentworth Street** -> **Welcome Street** -> *le docteur Watson* vous interpelle -> ...

## le domicile du *capitaine Stenwick*

vous êtes l'extérieur -> *capitaine Stenwick* : son domestique Australien *Baowpa* a disparu - il est parti sans argent - "enfermé" qu'il était chez *le capitaine Stenwick*, il rencontrait peu de monde -> *Sergent Ruffles* -> *Baowpa* n'est pas le seul "indigène" a avoir disparu ces temps ci ...

derrière **le domicile du capitaine Stenwick** -> **cabane de jardin** -> ...

observez **porte** -> prenez **lin de couleur jaune** sur linteau de porte -> entrez -> observez **dessin maori** au sol - **vagues & poisson volant** -> prenez **boulette** dans brasero -> elle contiendrait de l'opium - **vous devrez l'examiner chez vous** (ok cf. **221b Baker Street #2**) -> sortez -> ...

observez puis **mesurez traces de pas** -> pointure 40 & semelles ferrées -> ... -> vers **le muret** -> observez **traces de pas - empreinte de droite**, il manque clou à la chaussure droite / **en haut sur la gauche**, prenez **écaille de poisson** - **vous devrez l'examiner au microscope** (ok cf. **221b Baker Street #2**) -> vous remarquez "quelque chose" sur grille du **muret** -> ...

faites le tour du **jardin du capitaine Stenwick** de façon a atteindre l'autre côté du **muret** -> prenez **échelle** à côté -> posez la sur **grille du muret** -> récupérez **fibres végétales** - **vous devrez l'examiner chez vous** (ok cf. **221b Baker Street #2**) - reste **planche en bois**

revenez dans **jardin du capitaine Stenwick** -> ... -> **automatiquement, vous êtes au ...**

## 221b Baker Street #2

vous dites au *docteur Watson* que *Baowpa* a été enlevé par un Anglais et un Indien -> ... -> vous lui confiez 2 tâches : dégouter livre sur la culture Maori à la librairie *Barnes* & questionner le vendeur de journaux

bureau de droite -> ...

écaille de poisson -> microscope -> pinces -> c'est un bar

boulette -> microscope -> scalpel -> ce seraient des graines de moutarde -> vous récupérez composant de la boulette du Maori

prenez flacons d'alcool, d'acide, d'eau & le dissolvant sur bureau de droite

composant de la boulette du Maori sur appareil d'analyse chimique -> acide -> boîte d'allumettes -> ...

La boulette trouvée dans le brasero de la cabane du Maori contient une forte présence d'opium, mélangée à ce qui semble être un dérivé de ce même opium, soit de la morphine très concentrée. Les autres composants me sont inconnus.

...

lin -> microscope -> aucun doute, c'est bien du lin d'Inde

fibres végétales -> microscope -> pinces -> c'est du chanvre -> vous récupérez morceau de corde tachée

morceau de corde tachée sur appareil d'analyse chimique -> dissolvant -> ...

Les fibres végétales trouvées sur le mur du jardin du capitaine Stenwick viennent d'une corde de chanvre, qui est tachée de traces noires, sans nul doute de la suie de charbon agglomérée par de l'eau, mais de l'eau douce car je ne note pas ou peu de présence saline.

...

automatiquement, vous regardez par la fenêtre -> ... -> vous êtes le *docteur Watson* dans **Baker Street** -> vendeur de journaux -> ... -> le garde du corps de la princesse scandinave était de sortie le soir de sa disparition -> ... -> **Welcome Street** -> ...

## la librairie *Barnes* #2

... -> prenez pdes peuples du bout du monde sur la table - les dessins Maori sont la retranscription de rêves ... -> rendez vous au ...

## 221b Baker Street #3

... -> rendez compte à *Sherlok Holmes* -> il vous demande le lieu d'où vient l'un des ravisseurs de *Baowpa* - vous pouvez supposer que l'un d'eux est un docker ou un pêcheur (grand - costaud - écaille du bar) -> saisissez PORT ou DOCKS -> ...



selon *Sherlock Holmes*, c'est un batelier !

vous êtes *Sherlock Holmes* -> vous devez vous rendre au **Port**, sortez -> **Baker Street** -> taxi en calèche -> ...

## Quai numéro 13

vous êtes avec le docteur Watson -> ...

## the Cursed Mairmed #1

... -> pour mieux vous renseigner, le tavernier mentionne le vieux Harper et le localise - alcoolique équipé d'un crochet à sa main droite se plaint d'un retard de livraison d'un colis (paquet) contenant sa future main en bois -> ... -> porte fermée (ok cf. **the Cursed Mairmed #4**) -> sortez -> ...

à main gauche -> ... -> le pont -> ... -> escalier descendant -> ... -> ancre rouge peinte sur le domicile du vieux Harper - il y a personne -> en face -> ...

## la maison des Népalais

la femme Népalaise -> le vieux Harper a pris la mer - leur fils de 16 ans a disparu une semaine auparavant - elle affirme qu'un "homme à l'œil d'argent" se renseignait sur lui -> prenez médaille en forme de pélican -> sortez -> ...

prenez corde sur les sacs en face -> ... -> dirigez vous vers le chantier naval -> ... -> facteur ivre -> ... -> des jeunes l'ont obligés à boire - son paquet a disparu (ce doit être celui pour l'alcoolique du **the Cursed Mairmed** ... vous devez le retrouver - ok cf. **les bouilleurs de cru #1**) - vous récupérez automatiquement bouteille de gnôle - elle a une odeur de navet - vous devez retrouver les "bouilleurs de cru" (ok voir ci dessous) -> ...

continuez -> 1ère à droite -> ... -> escalier montant -> ... -> passez sur planche de bois -> capharnaüm de bouteilles -> ...

## les bouilleurs de cru #1

porte -> vous êtes refoulés -> retapez à la porte avec bouteille de gnôle en main -> ... -> bouilleur de cru vous remet paquet du facteur -> retournez au **Quai numéro 13** -> ...

## the Cursed Mairmed #2

le tavernier nomme "l'homme à l'oeil d'argent", il s'agit de *Dirty Sommers* - ce dernier recrutait ici même hier dans l'arrière salle -> allez y -> 4 symboles récents sont gravés sur table en bois : vous mémorisez les



symboles dans le bar (cf. le Temple) -> ...

*l'alcoolique* -> abordez le avec paquet en main -> ... -> prenez crochet sur comptoir -> ...

## les bouilleurs de cru #2

retapez à la porte avec médaille en main -> ... -> *bouilleur de cru* mentionne un *homme au bec de lièvre* (costaud & pas très grand - portant casquette rouge) qui avait abordé leur ami *Brannoch* une quinzaine de jours auparavant dans le but de le convaincre de rejoindre une confrérie - il lui avait donné une médaille identique à celle que vous possédez ... 2 jours après, *Brannoch* est devenu introuvable -> *l'homme au bec de lièvre* résiderait près de l'entrepôt 12 -> vous devez le retrouver

la maison des Népalais -> le chantier naval -> chaque entrepôt porte un n° -> près d'un puits, approchez de ...

## l'entrepôt n° 12

grande porte verte est bloquée de l'intérieur par barre en bois - espace libre en hauteur - soupirail sur le côté

dans l'inventaire, superposez corde sur crochet -> corde avec crochet sur espace libre en hauteur

vous êtes *le docteur Watson* -> nettoyez soupirail pour pouvoir guider *Sherlock Holmes* <- crochetage barre en bois

vous êtes *Sherlock Holmes* -> entrez -> ...

prenez barre de fer pour ouvrir 1ère caisse 2\*1\*1 mètres contenant voiles

ramassez passeport d'*Amos Colby* de Boston - au dos, dessin "du diable" fait avec épingle à chapeau ensanglantée

barre de fer pour ouvrir 2nde caisse qui ferait office de cercueil - il en manquerait plusieurs -> prenez y lampe tempête

observez sang sur 3ème caisse

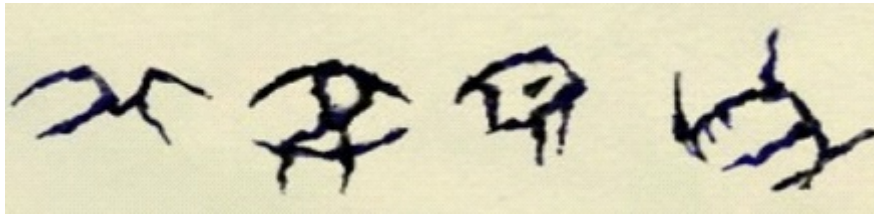
énorme trappe fermée (ok voir ci après) - observez trace de pas y menant

coin au fond à droite -> automatiquement, accrochez corde reliée à poulies à anneau de l'énorme trappe -> coin gauche à l'entrée -> vanne pour remplir d'eau chaudron suspendu -> poussez chaudron suspendu remplie d'eau dans le coin au fond à gauche -> montez sur planches -> automatiquement, attachez corde reliée à poulies à anse du chaudron suspendu remplie d'eau -> couteau de poche en main, coupez corde de chaudron suspendu -> dans sa chute, la masse du chaudron suspendu remplie d'eau tire sur la corde reliée à l'anneau de l'énorme trappe qui ... s'ouvre

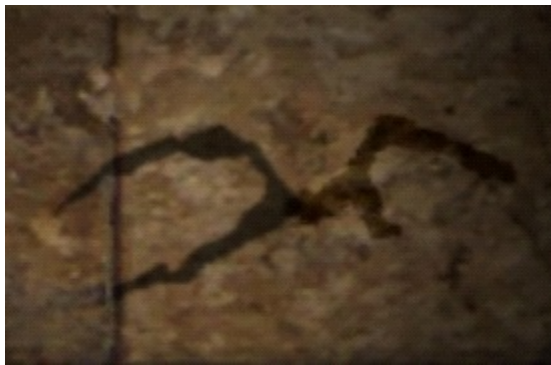
## le Temple

descendez en utilisant lampe tempête -> ... -> plusieurs symboles ressemblant aux symboles dans le bar sur les murs et sur 6 boutons autour de la porte -> ...

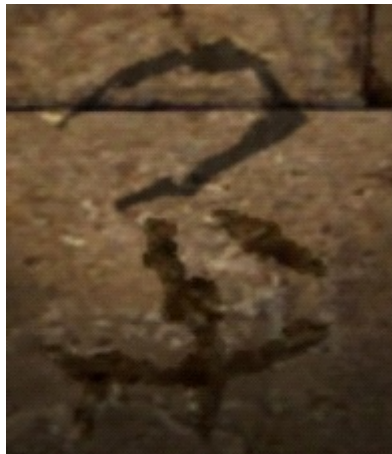
lampe tempête sur piédestal affiche 1/2 rectangle et plusieurs symboles sur les murs -> il vous faut "compléter visuellement", avec le 1/2 rectangle, les symboles sur les murs de façon à ce que 4 d'entre eux correspondent aux symboles dans le bar



les symboles dans le bar



1er symbole



2nd symbole





3ème symbole



4ème symbole

appuyez ensuite sur les **boutons** autour de la porte dont les symboles correspondent aux 4 repérés sur les murs **soit ceux en bas des images de gauche ci dessus !**

1er symbole -> gauche -> **bouton central** -> 2nd symbole -> droite -> **bouton haut** -> 3ème symbole -> droite -> **bouton bas** -> 4ème symbole -> gauche -> **bouton haut** -> la porte s'ouvre -> ...

**vous observerez les peintures murales ... des matelas au sol**

coin entrée droite -> au sol, **charbon** dans **boîte**

coin entrée gauche -> sur table, **boîte** pleine de médailles en forme de pélican identiques à celle du *fil des Népalais* -> ...

coin au fond à gauche -> sur table, puissant narcotique dans **vase** + **boîte avec une fleur d'edelweiss noir** - **vous devrez l'analyser chez vous (ok cf. 221b Baker Street #4)** + opium

coin au fond à droite -> au sol, dans **vêtements**, **publicité pour l'agence Northwood (enquêtes en tous genres)** de **Boston** + **dessin fort singulier**



rectangle avec un "+"

au fond -> ...



un cadavre sur un autel devant une statue horrible

observez **cou du cadavre** -> il a été attaché par une corde peu avant sa mort

observez **main gauche du cadavre** -> l'index droit est couvert de poussière <- dessin fort singulier

à droite -> sur stèle, message dans une langue inconnue - **vous devez le reproduire (ok de suite)** -> posez **publicité pour l'agence Northwood** dessus -> grattez avec **charbon** -> vous obtenez **caractères de la stèle du Temple**

observez **main droite du cadavre** -> trou dans son pouce - c'est lui qui a dessiné "le diable" au recto du **passaport d'Amos Colby**

**statuette cassée** au sol -> l'homme s'est débattu -> ... -> votre réflexion est aboutie -> ...

À la lumière de mes découvertes, je peux en conclure qu'il y a eu dans ce temple des gens enlevés et séquestrés pendant plusieurs jours. Ils étaient nombreux et c'est pourquoi on les droguait (opium et morphine) afin de les rendre dociles. Ils ont ensuite été chargés dans les caisses de voiles manquantes de l'entrepôt par la racaille engagée par "Dirty" Sommers, pour être embarqués sur un bateau, probablement hier (5 septembre) d'après les dires du barman du pub du port, et dans la nuit. Destination pour ces pauvres gens... inconnue.

...

on peut supposer que le cadavre est celui d'*Amos Colby* - il faut savoir que **Boston** est étroitement lié à "l'appel de Cthulhu" - cet enquêteur était peut être spécialisé sur ce mythe et affecté mentalement par ce dernier, d'où l'image du diable réalisée avec son propre sang au recto de *carte d'identité d'Amos Colby*

tout à coup, des bruits émanent du cadavre -> ... -> **automatiquement**, vous fuyez tous les deux à ...

### 221b Baker Street #4

**automatiquement**, dans l'optique de le comprendre, *Sherlock Holmes* fait expédier **caractères de la stèle du Temple** à son frère *Mycroft* du *Diogene's Club*

vous êtes *Sherlock Holmes* -> bureau de droite -> prenez **flacons d'alcool**, **d'acide**, **d'eau** & le **dissolvant** -> grattez **boîte avec une fleur d'edelweiss noir** avec **couteau de poche** pour obtenir **poudre blanche** -> posez la sur **microscope** -> utilisez **pince** pour récupérez **composants de la poudre blanche** que vous poserez sur **appareil d'analyse chimique** -> utilisez **boîte d'allumettes** -> ... -> ils sont similaires aux **composants de la boulette Maori** - ce sont bien des opiacés ... -> discussion avec *le docteur Holmes* pour en connaître l'origine en terme de fabricant et/ou de vendeur sachant que des grosses quantités ont été nécessaires pour droguer les disparus -> ... -> suite à des accords, l'importation d'opiacés venant de certains pays est peu (ou pas) contrôler - **boîte avec une fleur d'edelweiss noir** comporte un bout d'étiquette - **vous devez aller aux douanes dans le Port** faire un rapprochement avec une **complète** (ok voir ci dessous)

### the Cursed Mairmed #3

*tavernier* localise *Beddoes*, **contrôleur des douane**, sur la jetée près d'un bateau -> sortez -> **la maison des Népalais** -> direction **le chantier naval** -> juste à main gauche, parmi caisses, vous trouverez **lettre d'un douanier** - **message de Philo pour O'Reilly** -> ...

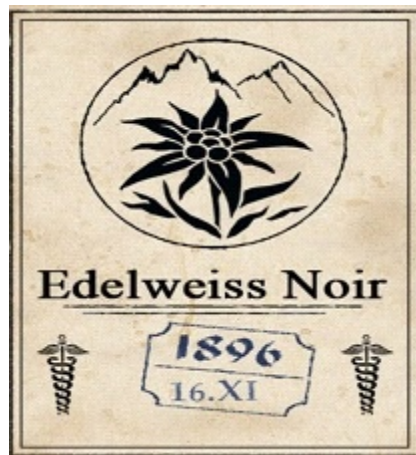


...  
consultez **registres** juste devant vous -> ... -> les marchandises spéciales sont stockées à l'**entrepôt 16** -> **via la carte, ...**

## l'entrepôt 16

il est fermé - grève en cours -> observez **traces de goudron** au sol -> mesurez **empreinte de pas** ... ce sont les mêmes que près de **la cabane de jardin** du **domicile du capitaine Stenwick** -> prenez **clé** -> ... -> suivez les empreintes au sol - **vous descendrez escalier** -> ...

ouvrez **porte** avec **clé** -> ramassez **étiquette** -> ...



...

## 221b Baker Street #5

*Mycroft, le frère de Sherlock Holmes* a répondu -> il parle de l'agence Northwood - la mission de d'*Amos Colby*, un enquêteur professionnel, était confidentielle -> ... -> *Sherlock Holmes* fait un synthèse des derniers événements - **selon lui**, il n'y a + rien à trouver dans **Londres** -> **il vous demande où vous devriez vous rendre** - les indices qu'il vous donne sont l'**étiquette (edelweiss Noir <- fleur des Alpes)** et le **dessin fort singulier** dans **le Temple** (**rappel : "+" dans un rectangle = vous faites le rapprochement avec une destination dans les Alpes & le drapeau Helvétique**) -> répondez **SUISSE**

**cinématiques** -> ... - *Sherlock Holmes & le docteur Watson* se répartissent les tâches immédiates, soit alerter l'administration du décès d'*Amos Colby* -localiser, se renseigner et contacter "**Edelweiss Noir**" en **Suisse** - réserver les billets de train - -> ... -> voyage commun en train jusqu'à **Lyon** - *Sherlock Holmes* lit "*Tartarin de Tarascon*" - ... - vous apercevez **statuette cassée** sur banquette <- **ce doit être celle du Temple ?** -> ... -> **Lyon** : *Sherlock Holmes* donne ses consignes au *docteur Watson*

# Suisse - 11 Septembre 1894

## Institut Edelweiss Noir



notez que vous avez étrange poème dans vos documents <- traduction de caractères de la stèle du Temple par Mycroft Holmes

vous êtes *le docteur Watson* -> porte -> ...

## le hall d'entrée

Kuntz vous renvoie vers Fraulein Müller -> cinématique -> une patiente retrouve ses parents ....

Fraulein Müller -> vous lui dites pour votre courrier et le souhait de rencontrer le docteur Gygax <- allusion à Gary Gyax le créateur de donjons & dragons ?

automatiquement -> vous dites au docteur Gygax les raisons de votre venue : passage ici même d'Amos Colby à la recherche de la personne responsable du trafic d'opiacés vers l'Angleterre - vous voulez vous aussi la trouver -> cinématique -> un imposteur se faisant passer pour Amos Colby débarque - vous le dénoncer - il est "arrêté" et embarqué ainsi que la patiente qui vient de faire un malaise - vous êtes reconduit à l'extérieur avec rendez vous le lendemain

vous êtes *Sherlock Holmes* <- l'imposteur -> la patiente et vous êtes sous sédatif ... votre objectif est de trouver d'éventuels complices des ravisseurs de Londres dans l'Institut Edelweiss Noir (ok en plusieurs étapes)

## votre cellule

vous disposez de chapeau, manteau & postiches

vous devez faire en sorte de faire croire à votre présence dans la cellule (ok voir ci dessous)

vous êtes avec un homme saoul et sous soporifique -> ramassez cuillère & gamelle -> posez vase sur matelas -> posez tapis sur matelas -> manteau en main posez le sur tapis -> chapeau en main, posez le sur vase -> ...

serrure de la grille - elle est primitive -> utilisez cuillère -> vous devez reclasser la suite de 1 à 10 en déplaçant temporairement les numéros sur les 1ère, 2nde, 4ème et 5ème lignes -> ...



obtenez cela -> il n'y a plus qu'à les mettre dans le bon ordre sur la 3ème ligne, soit : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 & 10

### le couloir principal

main gauche -> porte fermée (ok après le jardin d'hiver #1)

main droite -> dépassez couloir perpendiculaire (ok + tard) -> ... -> observez note du *docteur Gygax* - mention du livre du *docteur Blensmoth* -> ... -> *Maurizio*, un patient vous alpague ... - il localise pied de biche (barre de fer - ok cf. la pièce en travaux) et clé de la pièce en travaux (ok cf. après le laboratoire #1) -> porte vers ...

### le laboratoire #1

vous devez neutraliser le pharmacien ... en l'endormant (ok cf. le laboratoire #2)

observez tableau -> prenez poupée -> sous la balance (ok cf. le laboratoire #3), prenez 3 seringues (12, 15 & 18 mm) -> équipements de laboratoire -> ...

le couloir principal -> ... -> observez note devant pièce en travaux -> prenez clé de la pièce en travaux dans fissure -> utilisez la sur porte de ...

### la pièce en travaux

prenez enclume - barre de fer - pied à coulisse -> mesurez les 4 tuyaux avec pied à coulisse -> prenez tuyau de 18 mm <- correspond à seringue de 18 mm -> ...

le couloir principal -> en face, porte fermée (ok après cellule de Gerda) -> ... -> donnez barre de fer à *Maurizio* -> ... -> il s'échappe et ... se fait prendre -> ... -> le passage via l'escalier est "libéré" -> le couloir perpendiculaire -> ... -> escalier montant -> ...

### la salle d'examen #1



porte d'armoire fermée (ok cf. la salle d'examen #2)

prenez sédatif -> ramassez trousseau de clés -> porte fermée - porte face escalier ouverte -> pour passer par là, il vous faut un déguisement (ok cf. la salle d'examen #2)

-----

redescendez -> ... -> appliquez le sédatif sur les 3 seringues -> aucune entre dans le tuyau de 18 mm -> la pièce en travaux -> tuyau de 18 mm en main prenez tuyau de 16 mm -> insérez seringue de 15 mm avec sédatif dans tuyau de 16 mm



...

vous détenez une sarbacane - prenez la en main & retournez dans ...

## le laboratoire #2

avancez vers le pharmacien -> automatiquement, vous tirez discrètement le projectile ... il tombe dans le royaume des songes

prenez note de Gygax sur le pharmacien

Portez les dernières pierres  
et convertissez-les.  
Ensuite, rachetez le reste de  
la marchandise comme le  
demande Schnitzer.  
Je veux que tout ceci soit  
réglé avant mon départ.

...

consultez le livre du docteur *Blensmoth* (parle d'une sorte d'homme suprême, mi homme mi dieu) & lettre des établissements Grasshoper du 28 août 1894 de *F. Schnitzer* <- approvisionnement de l'Institut Edelweiss Noir en "produits illégaux"

prenez chlore & cristaux rose / prenez flacon edelweiss noir <- ce sont les mêmes que ceux vu dans le Temple à Londres

produit à base de potasse (ok cf. le laboratoire #3) nécessite bouteille (ok cf. le jardin d'hiver #2), eau (ok cf. le jardin d'hiver #1) & chlore

## la salle d'examen #2

cuillère en main, ouvrez porte d'armoire -> équipez vous automatiquement de blouse d'infirmier -> porte face escalier -> ...

## le jardin d'hiver #1

Ouest -> porte de *Fraulein Müller* fermée (ok voir + bas)

*patiente* est mécontente car *Bauer* a confisqué la nourriture (sachet de mouroon) des oiseaux parleurs - serrure de la volière verrouillée (ok cf. le jardin d'hiver #2)

gamelle en main, remplissez la d'eau de la fontaine

Nord -> infirmier -> 1/2 tour -> ... - selon ce que ne cesse de répéter *Bauer*, vous devez faire s'échapper les oiseaux pour créer le désordre (ok cf. le jardin d'hiver #2)

le laboratoire -> votre cellule -> trousseau de clés en main, ouvrez porte -> ...

## cellule de Gerda #1

dans un 1er temps, *Gerda* est agressive envers vous .. puis elle pleure en mentionnant *Heidi* ... -> porte fermée

le laboratoire -> dépassez la pièce en travaux -> ... -> trousseau de clés en main, ouvrez porte -> ... -> des infirmiers patrouillent - vous devez faire en sorte qu'ils quittent cet étage sans vous faire repérer (ok cf. le jardin d'hiver #2)

avancez tout droit puis 2nde gauche -> ...

## cellule de Becker #1

2 leviers à votre droite (ok cf. cellule de Becker #2)

*Becker* veut cristaux rose, donnez les lui -> ... -> il faut les dissoudre dans de l'eau -> mélangez cristaux rose et gamelle d'eau -> donnez lui remède pour *Becker* -> ... -> vous lui demandez pour la clé de la volière, c'est "la folle" qui la détient - il mentionne sa poupée -> ...

## cellule de Gerda #2

... -> donnez lui poupée ("*Heidi*") -> ... -> après avoir mentionnée que "la femme" loge dorénavant chez "le monsieur" ..., elle vous remet clé

## le jardin d'hiver #2

Ouest -> ouvrez porte de *Fraulein Müller* avec clé -> observez fils sur supports & "le macramé : une saine

occupation pour femmes modernes" > prenez porte fleur en macramé - lunettes - note à l'intention de Mme Müller (erreur de livraison des lunettes) - bouteille -> prenez clé de la volière dans armoire -> sortez -> ...

Centre -> clé de la volière sur serrure de la volière -> ... -> c'est la panique - l'alerte est sifflée - tous les infirmiers sont mobilisés pour attraper les oiseaux à l'extérieur de l'Institut Edelweiss Noir -> ... -> Est -> ...

### la cuisine #1

lisez note - mention d'incendie de la cuisine et de Frau Mayer, la cuisinière -> porte de la cuisine -> ... - vous pensez à un fumigène pour faire sortir Frau Mayer d'ici ...

le jardin d'hiver -> Centre -> remplissez bouteille avec eau de la fontaine

### le laboratoire #3

approchez de produit à base de potasse -> il vous faut connaître la quantité d'eau dans bouteille -> pesez bouteille d'eau sur balance -> utilisez gamelle sur produit à base de potasse -> il vous faut doser la potasse en fonction de la quantité d'eau -> pesez gamelle de potasse sur balance -> versez chlore dans bouteille d'eau -> rajouter potasse via gamelle -> vous détenez fumigène -> ...



...

### la cuisine #2

porte -> automatiquement, vous déposez fumigène -> Frau Mayer s'en va ... -> prenez ficelle à gigot & note pour Hildegard - mention sur le fonctionnement du monte charge -> ...

### cellule de Becker #2

Becker, qui n'est manifestement pas fou, vous révèle la présence d'étrangers expédiés en Angleterre - chacun d'eux parlait une langue différente, sauf à la fin, quand ils ont tous été regroupés "en bas" - il mentionne le docteur Gyax - - vous devez descendre + bas (ok voir ci dessous) & libérer Becker quand ce sera possible (ok via les autorités Suisse + tard cf. 221b Baker Street #6)

... -> porte fermée (Washküshe) - porte fermée (Klassenzimmer - ok cf. cellule de Becker #3)

1/2 tour -> levier de gauche -> il y a une sécurité : tandis qu'une 1ère personne passe la 1ère grille, une 2nde personne doit s'occuper du levier de droite pour lever la 2nde grille - vous devez baisser le levier droit à distance -> Becker confirme ... -> prenez table roulante -> déposez la sous levier droit -> attachez y ficelle à gigot -> attachez porte fleur en macramé à levier droit -> posez y enclume -> passez la 1ère grille -> tirez sur

ficelle à gigot -> tandis que 1ère grille se ferme, 2nde grille s'ouvre -> ... -> 3ème levier ouvre 1ère grille ->

## escaliers #1

Wolff -> ... -> il mention le professeur Schwartz - vous devez trouver le dossier de Wolff (ok cf. le bureau du docteur Gyga #1) -> ... -> gauche -> ...

## le puits

inspecter taches de sang au sol -> il existerait un passage secret dans le mur - vous devez trouver quelqu'un pour vous renseigner (ok + tard - c'est Wolff) -> serrure de la porte du puits -> elle est archaïque, utilisez cuillère pour la déverrouiller ... -> commencez d'abord par positionner 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 & 1 sur la ligne centrale, puis 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 & 10 -> ...

observez outillage d'un boucher -> observez rebord du puits & le puits ... un corps démembré a été jeté dedans -> observez la sciure au sol -> ramassez clé du bureau du docteur Gyga au sol -> 1/2 tour -> ...

## bureau du docteur Gyga #1

ouvrez porte avec clé du bureau du docteur Gyga -> prenez tisonnier -> observez crâne & livre des goutes du comte d'Erlette -> ...

ouvrez tiroir du bureau <- s'il est fermé, utilisez tisonnier -> lisez lettres de banques suisses

Les lettres trouvées dans le bureau du docteur Gyga viennent de diverses banques suisses et montrent que le docteur a réalisé plusieurs ventes de pierres précieuses ces derniers mois pour des montants très importants à chaque fois. Il s'agit d'un véritable trésor ! Je vois de plus que de nombreux mandats ont été établis au profit du titulaire d'un compte dans une banque londonienne et dans une banque de la Nouvelle-Orléans.

...

et lettre manuscrite destinée au docteur Gyga

Sur la lettre manuscrite trouvée dans le bureau du docteur Gyga, il y a une tache grasse, de l'huile de lampe certainement. Cette qualité d'huile n'est guère utilisée depuis très longtemps. La personne qui a écrit cette lettre doit disposer d'anciens stocks. La lettre est datée d'il y a quelques jours. J'en déduis qu'elle a été postée en Europe et n'est passée que par des pays ayant un système postal digne de ce nom. Forte odeur d'iode. Ce papier a séjourné près de la mer avant d'avoir été mis sous enveloppe. Il manque l'enveloppe en question, malheureusement.

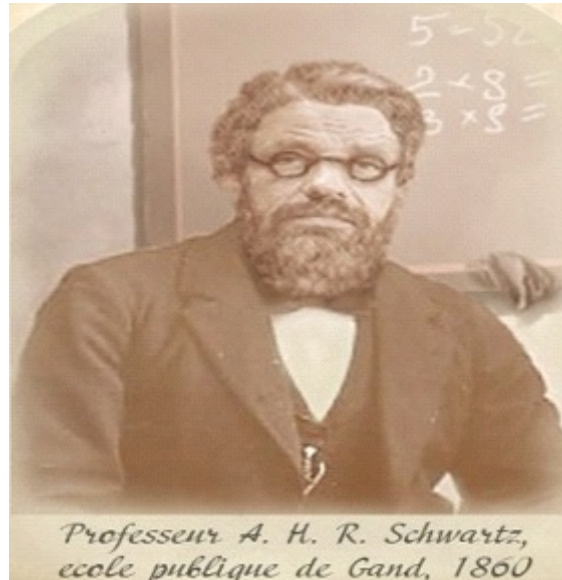
...



mention du "maître" que *le docteur Gygax* doit protéger car impossibilité de le réceptionner - mention aussi de "lumières" et "ténèbres"

refermez tiroir du bureau -> sur le bureau : télégramme de la Nouvelle Orléans (manque d'argent) -> lettre de William Burger au docteur Gygax (récapitulatif des transactions de pierres précieuses) -> clé de la salle de classe

tiroir de l'armoire -> fiche de Wolff -> ... - photo de Schwartz -> ...



pour parler sereinement avec Wolff, vous devrez avoir cette apparence (ok voir ci dessous)

près du monte charge -> 2 cordes avec cloches (ok cf. le bureau du docteur Gygax #2)

utilisez tisonnier pour ouvrir porte -> observez "table de soins" & dynamo à manivelle -> observez oiseau de la volière puis le tableau (texte effacé en phonétique que *le docteur Gygax* semble apprendre aux oiseaux et à "ses patients") -> prenez carnet du docteur Gygax (confirmation de l'expérience d'apprentissage avec explications ...)

### cellule de Becker #3

Becker -> parlez lui de Wolff -> ... -> clé de la salle de classe ouvre porte de la salle de classe (Klassenzimmer)  
-> sur le bureau, lettre du professeur Herzog a propos d'un patient très doué (connaît les équations des mouvements des corps célestes - il a été enfermé dans la buanderie - cf. la buanderie ...) -> prenez fausse barbe  
-> ...

### escaliers #2

superposez fausse barbe & lunettes pour obtenir panoplie du Pr. Schwartz -> Wolff -> ... -> il décrit les manipulations effectués par *le docteur Gygax* pour "passer" derrière" -> ...

**Wolff**  
Ils se cachent sûrement là-bas derrière. Mais c'est bien caché et il a un code le docteur. D'abord il fait du bruit avec le feu près de son bureau, après il vient faire du bruit avec le feu devant moi par là et puis il va faire du bruit derrière. Vous verrez, il ne connaît pas sa leçon lui !

...

torche devant le bureau du docteur Gygax -> torche près de l'escalier (face cellule de Wolff) -> torche devant le puits -> passage secret est dévoilé -> ...



...

"illuminé" qui vous assimile à "un pitoyable sacrifié" vous (Sherlock Holmes) demande de le nommer : "lui", c'est aucun sans doute "le maître" ... les termes "maître", "le maître" ou "mon maître" ne fonctionnant pas, il faut retrouver son autre nom -> ...

extrait de lettre manuscrite -> ...

...

ce n'est pas "la lumière", "ma lumière" ou "lumière" (arf) -> le terme "lumière" est employé dans l'étrange poème -> ...

"ta marque sur le corps" peut correspondre à ses tatouages

répondez LUMIERE DES ABYSSES

Ta recherche ici est vaine car tu n'es rien. Bientôt, Il entendra notre appel et quand les Titans seront rassemblés pour le réveil de leur Roi, toi et tes semblables, vous vous écorcherez en prenant conscience de l'injure qu'est votre simple existence. Vous le supplierez d'être emportés dans l'abîme comme les vils esprits partis implorer son retour. Il nous a attendu en rêvant, tremble maintenant, cloporte, en L'attendant.



sa diatribe lapidaire ...

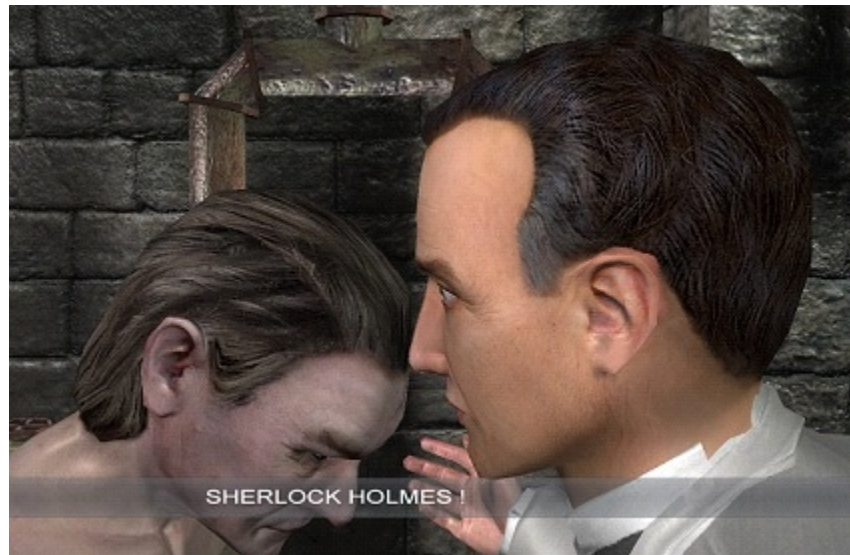
cinématique -> des *infirmiers* déboulent à l'étage au dessus ...

### bureau du *docteur Gygax* #2

près du monte charge - se référer à la note pour *Hildegarde* ... -> 3 fois la corde avec cloche de gauche puis 1 fois la corde avec cloche de droite -> le monte charge descend ... empruntez le !

### la buanderie

dirigez vous vers la cellule -> utilisez *cuillère* sur *serrure de cellule* -> abordez le prisonnier -> ... -> c'est *Moriarty*, votre pire ennemi - il n'a plus aucune mémoire, il ne vous reconnaît pas -> cinématique -> des *infirmiers* approchent -> ... -> vous désignez le *docteur Gygax* comme étant ...



...

il force les attaqués -> ... -> 2 portes fermées - escalier montant -> reprenez déguisement en *Amos Colby* soit manteau & chapeau ...

automatiquement, vous êtes dans le hall d'entrée de l'Institut Edelweiss Noir -> le *docteur Watson*, qui ne vous a toujours pas reconnu, procède à votre arrestation ...

cinématique -> vous êtes dans une calèche -> ... -> vous révélez votre supercherie au *docteur Watson* et lui demandez où vous devez vous rendre pour en apprendre encore +

là, c'est évident -> répondez NOUVELLE ORLEANS

vous prendrez le bateau au Havre & ne devrez pas révéler vos identités

cinématique -> vous êtes dans un train - un jeune garçon aborde *Sherlocks Holmes* ... -> il s'agit d'*Hercule Poirot* <[;o)

**la Nouvelle Orléans - 23 Octobre 1894**

## le quartier du Port

vous êtes *Sherlock Holmes*

le docteur Watson s'est procuré une carte / vous disposez de couteau de poche - boîte d'allumettes - lettres de change - argent - statuette cassée

avant de trouver un hôtel, vous devez échanger lettres de change contre des devises

droite -> panneau "quai des cajuns" -> ...

## la banque

homme armé devant banque fermée -> ... -> Mr Blackmann est à Bâton Rouge - mention d'une vente de pierres précieuses - palissade en face (ok après la cabane de champagne) -> ... -> hôtel fermé -> ... -> le jeu vous empêche de rejoindre le quartier Français -> 1/2 tour -> ...

petit escalier près 1ère grande porte blanche -> grande porte grise -> r.a.s. (ok + tard durant poursuite voleur)  
-> 1/2 tour -> 1ère grande porte blanche -> ...

## le port commercial

ponton derrière chien -> r.a.s. (ok + tard durant poursuite voleur) -> 1/2 tour -> panneau "quai des cajuns" -> 2nde grande porte blanche -> ... -> 3ème grande porte blanche -> ... -> 4ème grande porte blanche -> ... -> 5ème grande porte blanche -> ... -> panneau "quai des cajuns" -> ...

## le pub

... -> au bout du quai des cajuns (la cabane de champagne), 2 molosses vous empêchent de passer (ok cf. la cabane de champagne #3) -> le quartier du port -> ...

## le bateau festif #1

mère maquerele -> ... -> 1/2 tour -> gauche -> ...

bureau du shérif fermé - accès factory S&M barrée (ok + tard durant poursuite voleur)

là, personne voulant vous parler concrètement ... essayons d'en motiver !

la banque -> représentez vous à homme armé avec argent en main -> il localise champagne "au bout du quai" -> le pub -> au bout du quai des cajuns -> ...

## la cabane de champagne #1

champagne -> ... -> pour en dire +, il demande champagne (ok cf. la cabane de champagne #2) ou argent -> ...  
-> pour la transaction de pierre précieuse, il désigne Arneson d'Honor & Consort / sa réponse pour  
mouvements fluviaux anormaux : 5 jours auparavant, venant des Marais, il a aperçu une contrebande nocturne  
à destination de l'Europe

1/2 tour - avancez en marchant -> ... -> voleur chourave sacoche du docteur Watson -> poursuivez le -> ... -  
vous aurez plusieurs portes à ouvrir -> utilisez roue de bateau -> ... -> sautez via "boule verte" -> ... -> palissade  
en face de la banque -> ... -> poussez caisses du monte charge -> ... -> escalier -> ... -> échelle -> ... -> échelle  
-> ... -> ballot suspendue à corde sur poulie -> ... -> échelle -> ... - vous êtes dans la Factory S&M -> poussez  
contenant en métal pour bloquer centrifugeuse -> ... -> glissez -> ... -> automatiquement, le shérif et ses 2  
assesseurs laissent filer le voleur -> ... -> il sait qui vous êtes et vous enjoint de quitter la Nouvelle Orléans  
dés demain car, pour défaut de papiers d'identités, vous êtes hors la loi - vu sur une jolie femme en haut du  
bateau festif (ok cf. le bateau festif #2)

vous disposez de couteau de poche - boîte d'allumettes - statuette cassée

vous devez rencontrer Arneson (ok bien + tard) -> via la carte, ...

## le quartier Français

... -> cinématique -> femme de ménage noire s'en va sur la droite -> ...

## Maison d'Arneson #1

sonnez à la cloche du portail aux deux bisons -> ... -> personne -> ... -> cinématique -> femme de ménage  
noire vient à vous - il s'agit d'Eulah, elle travaille en face - elle n'a pas vu son frère Davy, employé  
d'Arneson, depuis 5 jours - ce dernier est muet - vous devez retrouver Davy (ok cf. après pièce secrète) -> vous  
décidez de suivre Eulah jusqu'à ...

## l'écurie #1

utilisez couteau de poche sur serrure écurie -> cheval est assoiffé (ok voir ci dessous) - prenez clous -> grande  
porte verte -> ...

## le jardin #1

tronc d'arbre (ok cf. l'écurie #2) -> ... -> gauche -> ... -> prenez lisianthus, lys des incas, fleur de Lys & tuteur  
en métal -> eau dans la fontaine (ok + tard pour cheval) -> ...

droite -> raton laveur -> ... -> porte d'entrée fermée -> 1/2 tour -> ... -> porte de derrière -> ...

## le couloir de la maison

odeur "de la mort" ... -> observez tâches de sang -> porte de ...

## la cuisine

prenez **bassine** -> vous êtes **le docteur Watson** -> sortez -> remplissez **bassine** avec **eau** de la **fontaine** -> l'écurie -> donnez **bassine d'eau** au **cheval** -> prenez **marteau** -> le **jardin** -> le **couloir de la maison** -> la **cuisine** -> vous êtes **Sherlock Holmes** -> **jambon** - vous n'avez pas faim (ok + tard cf. **la maison d'Arneson #2**) -> masse organique plein de mouches au sol -> **autre porte de la cuisine** -> ...

le **couloir de la maison** -> observez **tâches de sang** - **porte d'entrée fermée** -> **porte face cuisine** -> ...

## la salle à manger

le **vestibule** -> observez **tâches de sang** (**traces de sang vers l'intérieur débutent ici**) -> **Corps au sol** - il serait là depuis 5 jours -> observez **main du corps au sol** - c'est **le jardinier** -> observez **tableau d'Arneson** (il aime les **cigares**) - **âtre de la cheminée** (**des papiers ont été brûlés**) -> observez **chaises** (**traces de sang vers l'extérieur débutent ici**) -> observez **cendrier** (**mégots de havane**) -> observez **chandelier au sol** (**du sang - est ce l'arme du crime ?**) -> ouvrez **placard** & prenez **champagne** -> **portes battantes ouvertes** -> ...

le **couloir de la maison** -> observez **tâches de sang** -> **porte bloquée de l'intérieur** - il y a peut être quelqu'un derrière ... (ok après **pièce secrète**) -> face **escalier** -> observez **1ère traces de pas** (**homme de petite taille**) -> observez **2nde traces de pas** (**adolescent a ramassé "quelque chose"**) -> **porte face escalier** -> ...

## la chambre du bas

observez **traces de pas** (**de la terre jusque sous le lit**) -> poussez le **lit** -> utilisez **couteau de poche** pour écarter **latte du plancher** -> prenez **rubis** -> ...



...

observez **vêtement** sur le **lit** (**domestique de petite taille**) -& **tableau d'Arneson avec son serviteur** -> ... -> **escalier** -> **porte de ...**

## la chambre du haut

prenez **lettre de L. Lakofka** (**Davy est très doué pour mémoriser les chiffres**) - **faune & flore de Louisiane** page 12 (**moustiques**) - **faune & flore de Louisiane** page 54 (**ratons laveurs**) - **récits de chasses fantastiques par D. Niles** (**Ward devenu fou après une chasse contre "la bête" des Marais de la Nouvelle Orléans**)

ouvrez **boîte** sur **table** -> prenez y **tube de métal 40 \* 18 cms** -> prenez **New-Orléans Star - 19 octobre 1894** (**énigme mathématique - la page de la solution est manquante - cf. après le jardin #2**)

**le docteur Watson** reste là -> **porte du balcon** -> prenez **citronnier** -> **porte fermée** (ok cf. après **pièce secrète**) -> **la chambre du haut** -> sortez -> ... -> **porte fermée** (ok après **le jardin #2**) -> **escalier** -> ...

## le jardin #2

observez **traces de pas** près de **la fontaine** (**blessure superficielle - de la boue**) -> Est -> ... -> observez **traces de pas** près du **portillon** -> ...

Dans le jardin d'Arneson, j'ai trouvé plusieurs éléments qui démontrent clairement qu'une personne dont les chaussures étaient maculées de boue fraîche est entrée dans le jardin par le petit portillon pour se rendre à l'entrée de la maison, puis a traîné un corps dans l'autre sens en effaçant les traces sans pour autant enlever toute la boue et quelques légères traces de sang.

...

automatiquement, après qu'il vous ait appelé, vous rejoignez *le docteur Watson* dans **la chambre du haut** -> *le docteur Watson* a découvert un coffre fort derrière un tableau -> ...



...

12 chiffres étant à saisir & sa page de solution ayant été arrachée, vous pensez immédiatement au **New-Orléans Star - 19 octobre 1894** ...





...

9 étant le maximum pour les "heures intérieures" <- 12 chiffres pour la combinaison

aucune corrélation mathématique semble être adéquate entre les "heures opposées", que ce soit entre celles face à face (9 extérieur -3 intérieur Vs 3 extérieur & 2 intérieur ou par ex.) ou l'une avec des autres, il faut donc raisonner individuellement ...

sont déjà renseignés : 3 et 7 qui sont des nombres premiers divisibles par 1 et par eux mêmes soit 2 possibilités (2 est renseigné à l'intérieur) -> 9 est divisible par 1, par 3 et par lui même (3 est renseigné l'intérieur) -> 10 est divisible par 1, par 2, par 5 et par lui même (4 est renseigné à l'intérieur) -> ...

vous avez + qu'à compléter l'horloge intérieure avec le nombre de possibilités de divisibilité du nombre extérieur -> 1 donne 1 / 2 donne 2 / 3 donne 2 / 4 donne 3 / 5 donne 2 / 6 donne 4 / 7 donne 2 / 8 donne 4 / 9 donne 3 / 10 donne 4 / 11 donne 2 / 12 donne 6

la combinaison du coffre fort est donc 1 - 2 - 2 - 3 - 2 - 4 - 2 - 4 - 3 - 4 - 2 - 6



validez en tournant "la clé" ...

prenez clé -> petit pistolet vide -> sortez -> ouvrez porte fermée avec clé -> le bureau d'Arneson (ok voir + bas)



-> ... -> "quelqu'une" vers l'écurie crie, allez y vite -> ...

## **l'écurie #2**

grande porte verte est bloquée - il vous faut un béliet -> servez vous de tronc d'arbre pour la forcer -> ... -> Eulah est pendue - le docteur Watson la sauve -> message de menaces sur elle - le docteur Watson reste veiller Eulah

le jardin -> le couloir de la maison -> l'escalier -> ...

## **le bureau d'Arneson**

observez fresque -> ... - il y a un trou (ok voir + bas) -> observez table ronde -> posez y tube de métal 40 \* 18 cms -> l'image sur table ronde s'y reflétant, vous voyez un duplicata de la fresque et la mention "seul le fin tireur mérite l'accès aux armes"

observez trophée de chèvre (my best trophy) - il manque une corne -> avancez vers bureau -> automatiquement, vous marchez sur dalle à pression et entendez bruit de mécanisme - vous pensez au petit pistolet vide pour atteindre le trou ...

sur le bureau -> photo d'Arneson - prenez corne -> posez la sur trophée de chèvre dévoilera photo d'Arneson avec jolie femme

posez citronnier sur dalle à pression -> enfoncez tuteur en métal dans trou de la fresque dévoile ...

## **pièce secrète**

prenez photo d'un jeune femme - c'est la jolie femme, elle s'appelle Lucy - vous notez pour ses fleurs favorites

prenez lettre notes d'Arneson - mention d'Ashmat, de Colin le jardinier et d'une localisation dans les Marais (ok cf. les marais)

prenez lettre de l'agence Northwood, Boston du 25 août 1894 - mention d'une cliente et de marchandises disparues

grille de l'armoire à fusils verrouillées (ok début cf. le bateau festif #2) -> ...

le bureau d'Arneson -> porte vers balcon -> ... -> la chambre du haut -> escalier -> ... - cinématique : enfant noir a ouvert, un instant, porte bloquée de l'intérieur - vous devez d'abord aller dans l'écurie -> ...

début plusieurs cinématiques

vous montrez lettre de l'agence Northwood, Boston du 25 août 1894 au docteur Watson -> Ashmat est le voleur de pierres précieuses

le couloir de la maison -> avec l'aide d'Eulah et la présence du docteur Watson, vous convainquez Davy d'ouvrir porte bloquée de l'intérieur -> ... -> Sherlocks Holmes, sachant que Davy détient une information capitale, lui décrit ce qu'il s'est passé 5 jours auparavant -> ...

Écoutez moi. Il y a cinq nuits de cela, vous, jeune homme, avez été réveillé par des bruits venant de la salle à manger. La voix du jardinier puis un choc sur le sol. Vous vous êtes levé, avez pris la bougie qui était allumée, vous vous êtes rendu dans la salle à manger. En y allant, vous avez trouvé quelque chose sur le sol et vous l'avez ramassé, certainement un morceau de papier. Puis vous êtes allé à la porte de la salle à manger d'où vous avez vu le cadavre de Colin le jardinier baignant dans une mare de sang.

Vous avez aussi surpris Ashmat, l'autre domestique, en train de tirer le corps inanimé de votre employeur Arneson vers la porte. Ce dernier, vous voyant, vous a asséné un coup de couteau qui vous a atteint au bras. Voyant que ce coup ne vous avait pas tué, il aurait pu s'acharner sur vous afin d'éliminer un témoin de son crime. Mais l'importance de l'objet que vous teniez était telle qu'il a préféré d'abord le ramasser, vous laissant le temps de vous enfuir et de vous barricader dans votre chambre.

...

le docteur Watson recopie message de Davy <- retranscription sur un tableau d'écolier de la série de chiffres qui était marquée sur le morceau de papier qu'il avait trouvé au sol

vous accompagnez Eulah et Davy devant la demeure de l'employeur d'Eulah ...

fin plusieurs cinématiques

vous êtes devant le portillon du jardin de la maison d'Arneson -> c'est infesté de moustiques ... le docteur Watson attend ici ...

la chambre du haut -> le bureau d'Arneson -> prenez citron sur citronnier -> le jardin -> le portillon -> citron en main, dites au docteur Watson de s'en asperger - vous faites de même -> Est -> ... -> observez tâche de sang -> ...

Sur le chemin partant du jardin de la maison d'Arneson et menant au bord de l'eau, dans la mangrove, il y a des traces de lutte et manifestement quelqu'un y a perdu sa main droite !

...

... -> observez ponton -> ... - avant de revoir champagne pour vous rendre dans les marais, vous devez parler à Lucy

via la carte, le quartier du port - automatiquement, vous fuyez le shérif et des 2 assesseurs dans le quartier Français ...

## le bateau festif #2

mère maquerville -> ... -> elle veut de l'argent ! -> présentez lisanthus à mère maquerville -> ... -> Lucy vous le rend -> présentez lys des incas à mère maquerville -> ... -> Lucy vous le rend -> présentez fleur de lys à mère maquerville -> ... -> Lucy vous le rend -> superposez lisanthus, lys des incas & fleur de lys pour obtenir bouquet de fleurs -> présentez le à mère maquerville -> ... -> Lucy accepte de vous parler -> ... -> la disparition d'Arneson, arrivé il y a 2 ans à la Nouvelle Orléans, aurait un lien avec sa fortune - sa chevalière en or ouvre la grille de l'armoire à fusils où serait caché son argent (ok voir ci dessous)

## la cabane de champagne #2

champagne veut de l'argent pour la location du canot -> donnez lui champagne -> il est chaud ... il ne peut que vous proposer des planches et, à votre demande, une lampe tempête - vous devez construire un radeau ou trouver les finances pour acheter canot (ok voir ci dessous)

via la carte, le quartier Français -> vous êtes à ...

## Maison d'Arneson #2

vous êtes *le docteur Watson*, *Sherlock Holmes* vous demande qui a volé la *chevalière en or d'Arneson*

celui là, "on" l'a vu venir de loin <- je veux dire par là, que la raton laveur, tôt ou tard, interviendrait dans une histoire  
-> cf. faune & flore de *Louisiane* page 54

répondez **RATON LAVEUR**

Bravo Watson ! La clé ouvrant l'armoire d'Arneson est en fait sa chevalière, que l'on met généralement à la droite... Or c'est celle que ses ravisseurs ont sectionnée lorsque le malheureux s'est accroché à l'arbuste qu'on a vu sur le chemin menant au bayou. Les ratons laveurs se nourrissant à l'occasion de charognes, celui-ci dans les parages a trouvé la main et l'a emportée dans son nid !

...

vous êtes *Sherlock Holmes* -> pour récupérer *chevalière en or d'Arneson*, vous devez piéger *le raton laveur*

la cuisine -> prenez *jambon* -> le jardin -> posez le là où vous aviez vu *le raton laveur* soit sous l'arbre au tronc noir près de la fontaine -> *cinématique* -> *le raton laveur* va cacher *jambon* sous la toiture au dessus du ...

balcon -> vous êtes trop petit ... il vous faut une échelle ou un *escabot* -> plantez *clous* sur *planches* -> utilisez *marteau* pour finaliser *échelle* que vous positionnerez sur *mur du balcon* -> *échelle* -> ... -> prenez *chevalière en or d'Arneson*

la pièce secrète -> utilisez *chevalière en or d'Arneson* sur grille de l'armoire à fusils -> prenez *fusil à éléphants*, ouvrez *coffret* & prenez y *argent d'Arneson*



...

dirigez vous *escalier* -> *le shérif* et des 2 *assesseurs* sont en bas -> vite, le balcon -> prenez *échelle* et posez la sur rebord -> descendez -> *automatiquement*, vous fuyez ... les balles sifflent ... -> vous êtes au quartier du port

## la cabane de champagne #3

*argent d'Arneson* en main -> *champagne* vous donne canot - vous lui demandez de dire à l'équipage du bateau d'attendre jusqu'à 8 h 00 demain matin - les cordes des *casiers du vieux Sam* sont bleues et blanches

## les marais

vous n'avez pas accès à la carte, référez vous à **lettre notes d'Arneson** soit ...

*Ashmat cherche à rencontrer et à se lier  
avec des hommes parlant peu notre  
langue: chinois, indiens quelles que soient  
leurs tribus et noirs pures races.  
Il dit vouloir leur apprendre la langue et  
leur trouver un autre emploi grâce à ça.  
Mais où ça ?  
Colin l'a entendu parler à un étrange  
personnage au portillon. Colin a de la  
mémoire et de l'oreille pour un jardinier,  
voici ce qu'il a pu entendre et dont il se  
souvient:  
Cherche les casiers du vieux Sam  
Passe devant le rocher du diable  
Prends à gauche devant la méduse  
Ils n'auront pas faim cette nuit-là  
Chante l'appel haut et fort pour qu'ils te  
reconnaissent sinon...*

...

tout droit vers **1er casier du vieux Sam** -> gauche -> ... -> **2nd casier du vieux Sam** -> gauche -> ... -> 2 casiers  
"inconnus" -> ... -> **3ème casier du vieux Sam** -> ... -> du sang sur **rocher du diable** -> ... -> **4ème casier du  
vieux Sam** -> ...

**1er arbre avec des sacrifiés (la méduse)** -> 3 crocodiles ... utilisez **fusil à éléphant** sur **sacrifié** qui tombera dans  
le bayou - crocodiles plongent pour ripailler -> gauche -> ... -> vous débarquez -> ...

**îlot** -> ... -> **automatiquement**, le **docteur Watson** abat l'homme noir qui tenait des propos incantatoires -> ...



Ce sinistre personnage était aussi cannibale ! Lassé des fruits de mer ?

présence "aussi" d'un 2nd arbre avec des sacrifiés sur la gauche

au fond -> statue similaire à celle du **Temple** dans le **port de Londres** -> posez **statuette cassée** sur **support** ->



prenez **livre de Kgwhman Kadwluh**



...

*Arneson* sur l'autel -> ... -> *Arneson* sur l'autel -> ...

début plusieurs cinématiques

retour en canot à la **cabane de champagne** avec *Arneson* -> ... -> *Sherlock Holmes* va chercher *Lucy* & la mère *maquerelle* au **bateau festif** -> ... -> la **cabane de champagne** -> vous donnez des conseils médicaux à *Lucy* et vous confiez à la mère *maquerelle* le reste de l'**argent d'Arneson** -> ... -> vous demandez à champagne de "faire le ménage" dans la **Maison d'Arneson** -> ... -> dans le bateau voguant vers l'**Angleterre** -> tandis que le *docteur Watson* est sensé décoder le **message de Davy**, durant plusieurs jours, vous étudiez le **livre de Kgwhman Kadwluh** -> ...

## Londres - lundi 2 décembre 1894

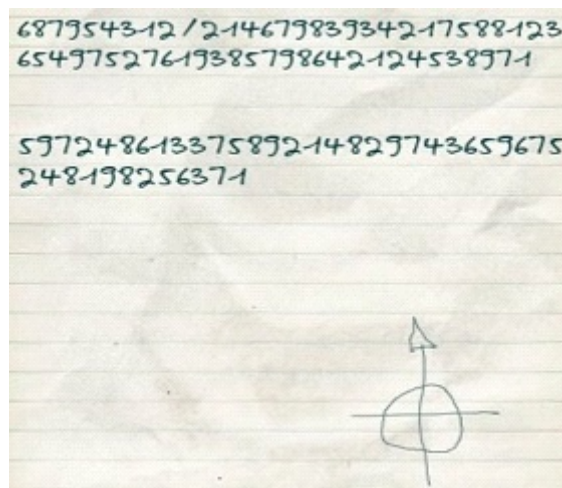
221b Baker Street #6

, vous êtes *Sherlock Holmes*

vous avez reçu **lettre de Mycroft** (bilan de l'action des autorités Suisse à l'**Institut Edelweiss Noir** + "origine extraordinaire" des pierres précieuses détenues par feu, le *docteur Gygax* - notez que *Lady Rochester* résiderait à **Boston**)

fin plusieurs cinématiques

vous demandez au *docteur Watson* la signification de la série de chiffres figurant sur le **message de Davy**



...

aucun chiffre est en double dans la 1ère série complète de 9 chiffres : 687954312

après le "/", arrêtez vous au chiffre qui est répété dans la série précédente, c'est le début de la suivante :

21467983 93421758 812365497 52761938 57986421 24538971

597248613 37589214 82974365 96752481 98256371

ensuite, complétez chacune des 11 séries afin d'obtenir 9 chiffres uniques comme dans la 1ère série complète  
->

21467983 <- 5 est absent

93421758 <- 6 est absent

812365497 <- série complète

52761938 <- 4 est absent

57986421 <- 3 est absent

24538971 <- 6 est absent

597248613 <- série complète

37589214 <- 6 est absent

82974365 <- 1 est absent

96752481 <- 3 est absent

98256371 <- 4 est absent

vous obtenez pour la 1ère séquence : 5 6 4 3 6 & pour la 2nde : 6 1 3 4

répondez 56436 6134

cinématique -> cela ne dit rien à *Sherlock Holmes* qui par ailleurs, a guère avancé dans la traduction du livre de Kgwahman Kadwluh <- seul objet dans votre inventaire - il pense que Barnes peut les aider / vous détenez code de Davy & texte du livre maudit

la librairie Barnes #3

... -> présentez lui texte du livre maudit -> ... -> Barnes vous préviendra quand il aura fini (ok après the Cursed Mairmed #4) ....

Welcome Street -> Baker Street -> le vendeur de journaux - automatiquement, vous achetez journal "le strand" du 2 décembre 1894 (Londres) -> lisez le -> ...

"la tempête du siècle" -> 34 bateaux sont portés disparus au large des côtes Écossaises & Irlandaises - des tempêtes sont signalées partout sur le globe



"la police Française bredouille" -> a propos du dernier larcin d'A. L. <- *Arsène Lupin*

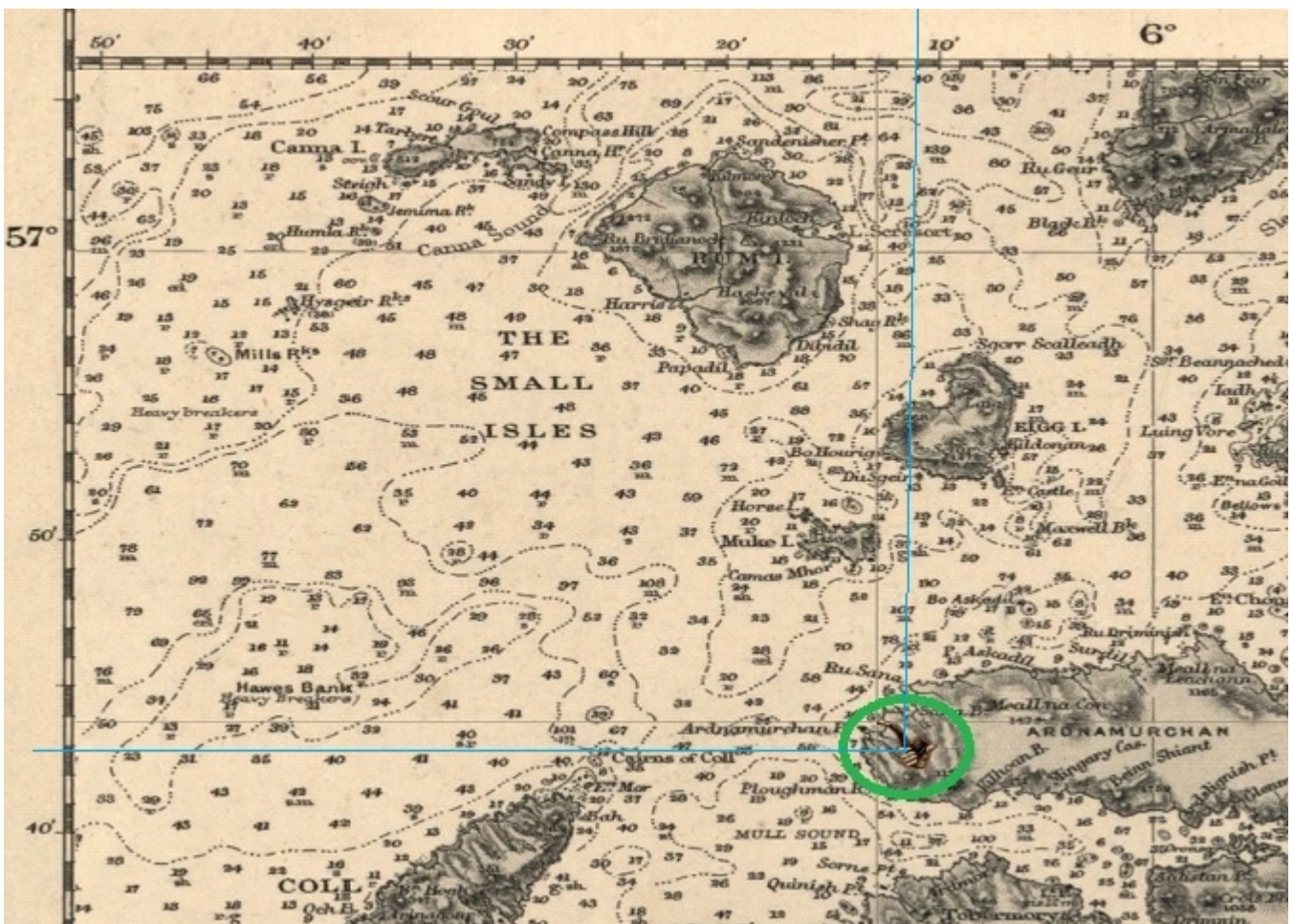
cinématique -> *Sherlock Holmes* a une idée en tête, vous devez trouver une carte marine de l'Écosse (ok voir ci dessous)

Quai numéro 13 -> automatiquement, vous êtes dans ...

## the Cursed Mairmed #4

Tavernier -> ... -> il vous remet clé pour ouvrir porte "de son gourbi" -> ... -> prenez photo de Rochester (*Archibald* - le fils cf. lettre de *Mycroft*) -> observez carte marine -> <Bouton gauche enfoncé> pour déplacer cible / référez vous à code de Davy :

56 436 c'est la colonne de gauche (56 ° 436) & 06 134 c'est la ligne (06 ° 134) <- je ne sais plus où sont les latitudes et les longitudes ...



cliquez là (rond vert sur l'image) <- c'est sur la côte de l'île d'Ardnamurchan

...

rendez clé au Tavernier -> le phare de l'île d'Ardnamurchan, bâti par Stevenson (*Robert Louis Stevenson* ?), serait décoré en style Égyptien et "près d'un r'paire de pirate dit la légende" <- serait ce celui du pirate *Mac Grinty* ? (ok c'est bien ça .. cf. Écosse)

221b Baker Street -> le vendeur de journaux -> Barnes vous demande -> ...

## la librairie Barnes #4

Barnes décrit ce qu'il a traduit -> ...

Ce livre très ancien traite d'un culte terrifiant voué à d'étranges entités... Les descriptions sont imprécises mais on peut dire que l'origine de ce mythe peut être assimilée au Léviathan destructeur décrit dans la Bible. Une créature qui sommeillerait en rêvant dans une étrange cité sous-marine...

C'est exact. Les pages que vous m'avez demandé de traduire sont en fait une prière d'appel à cette entité et une description de la cérémonie qui l'accompagne. Pour être franc, ce qui est dit dans ce livre prêterait à rire si ce n'était le vocabulaire horriblement obscène, morbide et sanguinaire.

Promettez-moi que vous n'allez pas rire ! Le livre dit qu'il y a des centaines ou des milliers d'années, lors d'une conjonction d'étoiles particulières, un prêtre avait mené cette cérémonie afin de réclamer le retour de l'entité aquatique destructrice sur terre pour lui rendre son dû.

Le prêtre demanda à un membre de chacun des peuples habitant sur la terre de réciter la litanie d'appel et de jeter dans la mer du haut d'une gigantesque tour rocheuse naturelle entourée d'eau. Tout ceci est vraiment terrible, n'est-ce pas ?

Bien, si vous voulez. Alors la cérémonie doit se tenir sous l'égide du messager de ceux qui sont appelés "Dieux Extérieurs". Rien de précis n'est dit sur ces entités mais d'après la description, leur messager aurait une forme assez proche du sphinx des égyptiens, à la différence que son visage est sans trait et noir de jais.

Une idole à son image donc doit être présente lors de la cérémonie. Non mais vous imaginez ça, monsieur Holmes ? Un grand prêtre et une foule bigarrée en haut d'une tour en train de chanter à l'unisson sous les yeux d'un lion sans visage !

C'est ça le plus drôle, et c'est ce qui nous prouve bien que tout ça n'est que mythe et fantaisie. Cette cérémonie n'a pas pu exister. Ne serait-ce que parce qu'aux temps préhistoriques, il aurait été impossible à quelqu'un de rassembler des gens venus des quatre coins du monde en un même lieu !

Euh oui... Eh bien, le dû de cette créature c'est notre monde. Mener à bien cette cérémonie et ce sacrifice c'est lancer cet appel, comme il est dit dans le livre, c'est provoquer l'engloutissement de la Terre... La fin du monde, ha, ha...

...

automatiquement, vous vous rendez en ...

## Ecosse - décembre 1894

### la plage du phare de l'île de Ardnamurchan

le phare est éteint - une femme s'y jette dans la mer ...

vous êtes *Sherlock Holmes* avec le docteur *Watson* - relisez journal "le strand" du 6 septembre 1894 (Londres)  
- vous disposez de lampe tempête

le phare -> observez statues -> prenez barre de fer pour ouvrir porte du phare fermée de l'intérieur (ok + tard) - *Sherlocks Holmes* évoque légende de pirate

1/2 tour -> ... -> gauche (Sud) -> ... -> épave Est -> ... -> cabane -> prenez corde - baril d'eau douce (ok cf. le phare de l'île de Ardnamurchan)

le phare -> droite (Nord) -> ... -> crevasse -> ... -> épave Ouest -> morceau de bois mouillé (ok + tard - rondin de bois) -> ...

tout à l'Ouest -> tête de chèvre avec corne cassée sculptée



relisez **pirates disparates** ->

Le marin voulut acheter la vie sauve au capitaine et parla du repère secret de Mac Grinty sur la côte écossaise. Il parla de souterrains et de plusieurs entrées secrètes par mer ou sur terre et du moyen d'accès à l'une d'elle:  
Aux milieu des trois souffleurs, marche trente pas vers le bélier. Il refusa d'en dire plus à moins d'être conduit sain et sauf au premier port et d'être libéré. Cette arrogance lui valut d'avoir le cou tranché net et personne depuis n'a pu comprendre ce à quoi il faisait allusion.

...

revenez vers **phare** -> 3 **geysers** (les 3 souffleurs) - dialogue a propos "de ce qu'a dit le marin avant d'avoir le cou tranché" -> avancez vers tête de chèvre avec corne cassée -> dialogue ... -> 1er rocher -> utilisez **barre de fer** pour le déplacer -> attachez **corde** au 2nd rocher -> **automatiquement**, vous descendez -> ... -> **cinématique** : le docteur Watson jette vers vous barre de fer - elle reste coincée en cours de descente -> ...

## la planque des pirates

vous êtes seul avec ... votre **lampe tempête**

la mer souterraine -> ... -> ramassez **vieux couteau** -> utilisez le sur **passage secret** -> **vieux couteau** se casse (**couteau cassé**) -> dévoilez **passage secret** -> ...

**caverne des contrebandiers** -> faites tomber **squelette** -> ramassez **flasque vide** - **crochet suspendu** (ok voir + bas) -> ... -> utilisez **couteau cassé** sur **caisse scellée** pour obtenir **chiffons** -> observez **poutre** - il vous faut voir qu'il y a + haut (ok voir ci dessous) -> ... -> **éboulement** + loin (ok voir + bas) ...

revenez du côté du **crochet suspendu** (ok voir + bas) -> droite -> **manivelle** (ok voir + bas)-> ...

la distillerie -> ramassez **flasque de bon rhum** & **entonnoir** -> prenez **morceau de grille** -> 1/2 tour -> ...

**caverne des contrebandiers** -> obtenez **chiffons imbibés d'alcool** avec **chiffons** sur **flasque de bon rhum** -> passez par **poutre** -> observez **baril** + haut -> ... -> 1/2 tour -> ...

attachez **lampe tempête** à **crochet suspendu** -> utilisez **manivelle** pour déplacer **lampe tempête suspendue** -> repassez par **poutre** -> observez **de nouveau baril** en hauteur -> déposez **morceau de grille** sur **paroi** -> montez -> observez **encore une fois baril** : il est plein de poudre -> remplissez en **flasque vide** -> vous détenez **flasque remplie de poudre** -> 1/2 tour -> ...

passez par dessus l'**éboulement** -> ... -> **passerelle de planches** -> tout droit -> ... - vous êtes au **fond d'un trou de la plage du phare de l'île de Ardnamurchan** -> levez les yeux vers **le ciel** et appelez *le docteur Watson* - il ne vous entends pas ...

1/2 tour -> droite -> droite -> **squelettes** -> ramassez **os** -> 1/2 tour -> droite -> il fait trop sombre pour progresser -> allez récupérer **votre lampe tempête** via la **manivelle** puis revenez ici - sur le retour, **passerelle de planches** cède sous votre poids - lampe tempête se brise -> ... -> fabriquez **torche** avec **os** & **chiffons**

imbibés d'alcool -> Il vous faut l'allumer (ok voir ci dessous)

rendez vous au **fond du trou de la plage du phare de l'île de Ardnamurchan** -> levez les yeux vers **le ciel** et appelez encore **le docteur Watson** - il ne vous entend toujours pas -> utilisez **entonnoir** comme porte voix -> ... - **ptdr** -> **le docteur Watson** fini par vous faire parvenir **boîte d'allumettes** -> 1/2 tour -> droite puis tout droit -> ...

obtenez **torche allumée** avec **boîte d'allumettes** -> ... -> **petite crevasse** impossible a franchir - observez rocher à main gauche - **vous devez le faire chuter dans petite crevasse** -> fabriquez bombe en insérant **chiffons** dans **flasque remplie de poudre** -> envoyez bombe sur rocher à main gauche -> **petite crevasse** est comblée -> ... -> ramassez **ceinture de cuir** -> ...

herse baissée (ok voir ci après) -> ramassez **grosse pierre** -> levier est bloqué par **cadenas rouillé** & mécanisme (ok de suite) -> positionnez **ceinture de cuir** sur poulie du mécanisme -> fracassez **cadenas rouillé** avec **grosse pierre** -> **panneau de commandes** :

**cercle central** est bien positionné <- **lumière haut gauche**

**2nd cercle** -> bougez le -> **bouton** -> bougez le -> **bouton** <- **lumière bas gauche s'allume**

**3ème cercle** -> bougez le -> **bouton** -> bougez le -> **bouton** <- **lumière haut droite s'allume**

**cercle extérieur** -> bougez le -> **bouton** -> bougez le -> **bouton** -> bougez le -> **bouton** <- **lumière bas droite s'allume**

mécanisme est opérationnel -> **levier** lève herse -> ... -> observez 5 **puits** vers **rivière souterraine** -> **le joueur distingue un possible passage caché dans 2nd puits sur la droite** -> jetez y **torche** - c'est bien ça - vous devez l'atteindre ...

obtenez **chiffons imbibés d'alcool** avec **chiffons** sur **flasque de bon rhum** -> fabriquez **torche** avec **os** & **chiffons imbibés d'alcool** -> allumez la avec **boîte d'allumettes** -> allez reprendre **ceinture de cuir** sur la poulie du mécanisme & revenez l'attacher au rocher près du 2nd puits sur la droite -> automatiquement, vous descendez et atteignez possible ...

**passage caché** -> ... -> prenez **jambe de bois** -> ... -> enfichez **jambe de bois** dans **dalle de droite** - la grande porte s'ouvre -> ...



Yes ! vous avez découvert le trésor de *Mac Grinty*

recupérer **sabre** -> ... -> vous êtes au fond de la **crevasse de la plage du phare de l'île de Ardnamurchan** -> nez en l'air, appelez *le docteur Watson* pour lui demander de l'aide ...

vous êtes *le docteur Watson* -> **épave Ouest** -> prenez **rondin de bois** (**morceau de bois mouillé**) & jetez le dans **crevasse** -> ...

vous êtes *Sherlock Holmes* -> traversez -> ... -> **échelle métallique** -> ...

## le phare de l'île de Ardnamurchan

enlevez **et récupérez barre de métal** qui bloquait **porte du phare** -> *le docteur Watson* est avec vous

il vous faut éteindre les **feux qui dégagent une fumée mortelle**

la **cabane** -> prenez **seau vide** -> remplissez le au **baril d'eau douce** -> le **phare** -> éteignez **1er feu** avec **seau d'eau** -> ... -> *Ashmat* apparaît -> ...

Ha, ha, ha, alors messieurs Holmes et Watson, vous avez réussi à sauver ce pitre d'Arneson et vous avez retrouvé notre trace. Ce cher vieux Arneson, comment va sa main et comment va sa tête, ha, ha, ha. Moi *Ashmat*, di-  
des Anciens, je vais truffer la vôtre de plombs et la farcir de pieuvres, ha, ha, ha !

...

tandis que *le docteur Watson* et *Ashmat* se tirent dessus, éteignez **2nd feu** avec **seau d'eau** -> éteignez **3ème feu** avec **seau d'eau** -> 2 **leviers** pour faire tomber caisse près d'*Ashmat* **qui s'enfuit par l'escalier ascendant** -> faites le tour -> éteignez **4ème feu** avec **seau d'eau** -> ...

**escalier ascendant** -> ... -> *le docteur Watson* est à cours de munition -> ... -> vous avez une idée en rapport avec les croyances d'*Ashmat* ...



**Sherlock Holmes**  
 L'écriture est antédiluvienne et mes maigres talents de décodage n'ont fait qu'exhumer des insanités et autres pitreries. Tenez, d'après ce livre, si ma traduction est exacte, si on trace ce signe avec le sang d'une personne et qu'on lui présente avec conviction en récitant ces doux vers :

**Sherlock Holmes**  
 Ghnrtk kdwlm'izzrt sblllh, eh bien figurez-vous qu'on peut l'hypnotiser ou faire partir les démons de son esprit, ou je ne sais quoi encore !

**Docteur Watson**  
 Comment dites-vous ? Ghnrtk kdw... Ces dessins, quelle horreur ! Décidément ce livre me donne une peur bleue Holmes, comme tout ce qui a attiré à cette affaire.

dialogue du 02 décembre 1894 - A peine de retour des Amériques ...



le signe en question - bien connu dans l'univers de "l'appel de Cthulhu" - c'est celui de la 2nde page du texte du livre maudit

en haut de l'escalier ascendant -> ramassez panneau blanc -> avec sang au sol, dessinez le signe sur panneau blanc



là, vous y êtes presque ...

signe des anciens en main, avancez vers Ashmat -> ... -> il s'effondre -> escalier ascendant -> ... -> porte fermée -> forcez la avec barre de fer -> ... -> cinématique : Sherlock Holmes affronte Dirty Summer ... et le

*docteur Watson, un hindou*

escalier ascendant -> ... -> prenez **dérive de la secte** (message de *Rochester* qui dicte d'éteindre **le phare**) -> ... -> porte inviolable (ok de suite) -> sachant ce qu'a dit *Dirty Summer* ('mon copain vivant, tu n'auras jamais la clé') et que "le copain" est l'hindou, *Sherlock Holmes* vous demande où l'hindou a t'il put cacher la clé -> répondez **VENTRE** <- il l'a avalé

automatiquement, *le docteur Watson* va ouvrir l'hindou & récupérer clé ... à l'aide du **sabre** !

clé sur porte inviolable -> ... -> des gens se jettent du haut du **phare** - *le docteur Watson* tente de les en empêcher - tout en haut, *Archibald Rochester* ... - vous devez allumer **le phare** (ok de suite)

Créature de chair molle n'ayant plus de valeur qu'un terreau nourricier. Ma vraie mère est l'abîme bleu profond. J'ai voulu que je rejoigne la Lumière des Abysses, mon maître. Rejoignez-moi, monsieur Holmes, et vous ferez mon rêve... Chantez avec moi Holmes, chantez !

...

ramassez **bouteille** -> posez la sur **support sous spot bleu** -> **manivelle spot bleu** -> prenez **cartouche du phare liquide bleu** -> posez la sur **support sous spot vert** -> **manivelle sport vert** -> ... - **le phare s'allume**

plusieurs cinématiques de fin que je vous laisse découvrir !

## ~~~~~ LE BILAN ~~~~~

durée estimée de la partie + rédaction du document -> 34 h 15

## ~~~~~ CRITIQUES ET AVIS ~~~~~

### les défauts du jeu

la traduction FR est imparfaite ou alors, ce sont les textes originaux ?

l'inventaire, en terme de taille et de poids, est parfois irréaliste

hors grands espaces, les déplacements sont "compliqués" / nous ne savons pas où nous sommes sur la carte

des incohérences de situations

de rares fois, le 2nd personnage ne suit pas le 1er <- "on" en est même surpris de les retrouver ensemble !

après avoir quitté le jeu, le plus souvent, seule la dernière sauvegarde est conservée

bien que je m'en sois servie une fois, l'accès aux écrans d'aide auraient pu être optionnelle (**partie sans aide / partie avec aide**)

## **les qualités du jeu**

aucun crash - temps de chargement quasi immédiat

hors déplacements, le game play est assez bon

graphiquement parlant, c'est assez bon - les dialogues sont bons

la grande et les petites histoire sont bien amenées - jouer, de temps en temps, *le docteur Watson* est un +

les *boîtes de dialogues* vous demandant conseils, *alors que Sherlock Holmes a déjà la réponse*, apportent un supplément très intéressant

les énigmes, certains (très) faciles, d'autres qui demandent réflexions, sont de bonnes factures

les quelques manipulations d'*objets* sont intuitives

**Sherlock Holmes 2 the Awakened Remastered** est un bon "petit" jeu