

THE MYSTERY OF THE DRUIDS

House of Tales Entertainment - Octobre 2001 - version GOG à 0.59 euros

**** NOMENCLATURE ****

Textes / éléments du décor manipulable / Objets / commentaires / Personnage en cours / texte faux dans le jeu

**** LE JEU ****

manuel FR -> ...\\répertoire_d'installation\Docs\Manual.pdf

au 1er lancement, si vous avez uniquement le son (écran noir), appuyer sur <CTRL> + <ALT> + <Suppr> puis fermer le gestionnaire de tâches

en l'an 2000, vous incarnez le détective *Brent Halligan*, inspecteur de Scotland Yard, qui doit enquêter sur une mystérieuse affaire de meurtre dite "du désosseur"

le joueur sera amené à incarner deux personnes au cours de l'enquête -> volontairement, je n'ai pas fait mention des dialogues qui concernent leur relation ... juste qu'elle évoluera au fil de la partie <[:o)

certaines sujets de dialogue disparaissent après avoir choisi une phrase, vous devrez revenir en arrière et relancer la conversation afin de tous pouvoir les parcourir

vous pouvez sauter des sujets que vous avez déjà traités en appuyant sur <Escape>

d'autres sujets de conversation n'apparaîtront qu'après avoir accompli certaines tâches ou trouvé certains objets

n'hésitez pas à parler encore et encore avec la même personne

l'observation est une des clefs de votre réussite

**** LA PARTIE ****

Scotland Yard

vous êtes Brent Halligan

parlez avec le chef *Miller*. Il vous remettra le dossier (ce fichier est disponible dans les bonus GOG) -> prenez la boîte d'allumettes verte sur son bureau -> sortez

la porte de droite -> laboratoire de *Chriss* -> parlez avec lui -> prenez la **boîte à poudre d'empreintes digitales (flacon noir)** sur l' **étagère de droite** (**jetez un œil à l'étagère de gauche ...**) -> sortez du labo

allez dans la partie inférieure de l'écran -> la deuxième section du hall

allez dans le bureau de gauche, soit celui de *Jannet* -> parlez avec elle -> elle vous donnera un **formulaire de demande d'informations** (**si elle ne vous en donne pas, vous pouvez toujours le prendre sur les étagères derrière son bureau, à côté de la fenêtre**) -> allez derrière son bureau et fouillez les **étagères** -> choisissez un **formulaire de demande de fournitures**, un **papier carbone** et un **bloc-notes** -> dans votre inventaire -> utilisez le **formulaire de demande d'informations** sur le **bloc-notes**, appliquez y le **papier carbone** puis le **formulaire de demande de fournitures** -> vous obtenez un **bloc note avec le formulaire de demande d'information, le papier carbone et le formulaire de demande de fournitures** (**il restera à couper les bords et ... la signature du chef Miller**)-> sortez

allez dans le bureau à côté -> c'est le votre -> fouillez les **tiroirs** -> choisissez l'**écharpe verte de Jannet**, les **sacs en plastique**, la **bouteille de jus de pomme** et les **gants** -> testez votre **téléphone** jusqu'à avoir la réflexion "il n'y a pas de tonalité" -> sortez

allez dans le bureau en face de celui de *Jannet* -> c'est le bureau de *Lawry* -> **vous pouvez allumer le ventilateur blanc** -> parlez avec lui en vous assurant d'aborder le thème de la téléphonie afin d'obtenir son numéro de poste, le 196 -> **il ne veut pas que l'on prenne ses ciseaux ...** -> sortez du bureau

prenez l'**ascenseur** (**près du boîtier anti incendie**)

la forêt d'Eppiny

parlez avec le *Sergent*

observez le **tas d'os** au centre -> côté droit -> utilisez les **sacs en plastique** sur l'**os long** puis sur l'**herbe noircie**

Scotland Yard

allez au laboratoire de *Chriss*. Montre-lui l'**os long** et l'**herbe noircie** emballés chacun dans un **sac en plastique** -> parlez avec lui jusqu'à ce qu'il vous donne le nom du professeur *Turner* au **Musée anthropologique d'Oxford**

sortez et prenez l'**ascenseur**

Musée anthropologique d'Oxford

il est fermé pour cause de travaux de rénovation !

revenez sur le trottoir puis sur la droite -> observez la **cabine téléphonique** -> **il vous faut des pièces de monnaie pour téléphoner** -> revenez sur la gauche -> parlez avec le *mendiant* -> **il veut une boisson alcoolisée** -> prenez la **flasque du clochard vide**

Scotland Yard

retournez au laboratoire de *Chriss* -> étagères de gauche -> utilisez l'écharpe verte de *Jannet* sur les fioles (enlève la poussière) -> discutez avec *Chriss* -> quand il vous demande d'essayer son alcool, dites "Oui" -> cinématique -> vous vous "réveillés", *Chriss* est absent -> retournez vers les étagères de gauche -> utilisez la boîte à poudre d'empreintes digitales sur les fioles -> examinez les puis choisissez la bouteille d'éthanol (y figure l'empreinte digitale de *Chriss*) -> dans votre inventaire, utilisez la bouteille d'éthanol sur la flasque du clochard vide -> vous détenez une flasque a moitié remplie d'éthanol -> remettez la bouteille d'éthanol sur l'étagère de gauche (vous ne pouvez sortir du labo si ce n'est pas fait) -> dans votre inventaire, utilisez la bouteille de jus de pomme sur la flasque a moitié remplie d'éthanol pour obtenir une flasque débordante d'un jus de pomme et d'éthanol -> sortez du labo et empruntez l'ascenseur

Musée anthropologique d'Oxford

donnez la flasque débordante d'un jus de pomme et d'éthanol au mendiant -> ramassez les pièces de monnaie dans son chapeau -> allez vers la droite, via le trottoir, jusqu'à la cabine téléphonique -> ouvrez l'annuaire -> décrochez le téléphone -> insérer les pièces de monnaie dans la fente -> composer (automatique) le numéro du bureau du professeur *Turner* sur le clavier ->



la femme dont avait parlé le mendiant indique qu'il est parti en expédition pour 8 semaines ...

revenez à ...

Scotland Yard

retournez au laboratoire de *Chriss* -> Il est de retour maintenant, alors parlez lui -> il vous donnera le nom

de la *femme* (*Mélanie*, fille du professeur *Turner*) avec qui vous avez parlé au téléphone -> sortez et empruntez l'*ascenseur* -> allez au ...

Musée anthropologique d'Oxford

allez à la *cabine téléphonique* -> décrochez le *téléphone* -> insérez les *pièces de monnaie* dans la *fente* -> composer le numéro du bureau du professeur *Turner* sur le *clavier* -> *discussion* -> allez vers le **Musée anthropologique d'Oxford** -> discutez avec *Mélanie* -> ...

vous êtes *Mélanie Turner* et disposez de l'*os long*

allez à la *table des armes* -> comparez l'*os long* et la *faucille*-> vous observez des *encoches* dans ce dernier

allez à la *table avec le microscope* -> utilisez la *machine à découper* -> placez y l'*os long* -> vous obtenez une *partie de fémur très mince*

utilisez le *microscope* et placez y la *partie de fémur très mince*-> manipulez la *molette* jusqu'à pouvoir distinguer de l'*or* au centre

allez à la *table des magazines* -> consultez la *revue scientifique* -> vous trouvez un article qui correspond - il parle de *rites sacrificiels* en ancienne Bretagne, de druides et de celtes

allez parler à *Brent Halligan* -> *Mélanie* mentionne l'utilisation d'une faucille en or et nomme le rédacteur de l'article, *Arthur Blake* > elle vous donne son adresse

vous êtes *Brent Halligan*

sortez du **Musée anthropologique d'Oxford** pour aller à la ...

Maison d'Arthur Blake

sonnez -> parlez avec lui -> il mentionne un *druide démoniaque* - un rituel final inachevé 1 000 ans auparavant - 5 *héritiers* désignés pour l'accomplir dans le futur - l'ingestion de chair bien découpée, par ces derniers pour augmenter leur force vitale - une *amulette de transmutation* nécessaire au rituel final -> il donne la localisation possible de l'*amulette de transmutation*

sortez et passez par **Portsmouth** pour vous rendre au ...

Port de Carmors

parlez au *capitaine* (*peu loquace à l'instant T*) et avec *Pierre* le pêcheur -> vous observez des *blocs de sel* sur la coque du bateau -> allez au ...

Château de Carmors

visitez rapidement ses ruines puis revenez au ...

Port de Carmors

reparlez avec *Pierre* a propos de la pêche jusqu'à obtenir comment aime être appelé le *capitaine* (*monsieur le capitaine Charle Deneuve*)

reparlez à ce dernier a propos du **Château de Carmors** -> après un historique, il mentionnera la visite de 5 personnes, menées par un aristocrate Anglais, venues le fouiller (sans succès selon lui) <- ils recherchaient un "collier"

retournez au ...

Château de Carmors

allez du côté de **ce qui reste de** la tour en haut à gauche pour arriver près de l'escalier qui mène au Cimetière -> le **portail** est fermé -> utilisez votre **dossier** pour l'ouvrir -> en faisant le tour, vous observez plusieurs **pierres tombales** (avec une cavité au dessus) et un grand mausolée (porte fermée) -> vous observez que vous n'êtes pas seul ...

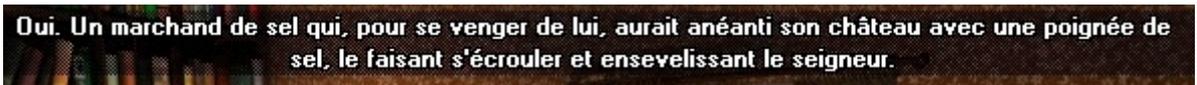
retournez au ...

Port de Carmors

parlez au *capitaine* pour retourner à **Portsmouth**, puis à la ...

Maison d'Arthur Blake

sonnez pour entrer -> parlez lui de ce que vous avez vu au **Château de Carmors** et de ce que vous a dit le *capitaine*



Oui. Un marchand de sel qui, pour se venger de lui, aurait anéanti son château avec une poignée de sel, le faisant s'écrouler et ensevelissant le seigneur.

une information importante ...

il insiste pour que vous recherchiez l'**amulette de de transmutation** -> sortez et retournez via **Portsmouth** au ...

Port de Carmors

parlez à *Pierre du capitaine* jusqu'à ce qu'il évoque son *chat* (qui est sensé rester sur le bateau et qui "l'embête" souvent)

allez vers la 2 CV et attendez que le *chat* passe derrière les caisses -> ...



positionnez vous ici et prenez l'*écharpe de Janet* en main

... -> lorsque le *chat* avance vers le lampadaire, attrapez le puis apportez le à *Pierre* (le *chat* faisant tomber sa boîte d'appâts, *Pierre* s'en va) -> prenez la *canne à pêche* et le *seau de Pierre* -> associez les puis, grâce à cet ensemble, raclez la *coque du bateau* pour obtenir des *blocs de sel* -> allez au ...

Château de Carmors

filez au Cimetière -> vous observerez que vous n'êtes pas seul ... -> allez vers l'une des pierres tombales (avec une cavité au dessus) -> posez y les *blocs de sel* -> utilisez l'*os long* pour les concasser -> vous obtenez du *sel fin* dont vous "aspergerez" le mausolée -> il s'écroule ... la malédiction druidique qui avait frappé le **Château de Carmors** en son temps a fonctionnée, de nos jours, sur le mausolée ... -> dans un coffre -> ...



retournez au ...

Port de Carmors

parlez au *capitaine* pour retourner à **Portsmouth** -> durant le voyage, dans le bateau -> cachez l'**amulette de transmutation** dans le **circuit de ventilation (en hauteur à droite)** -> sortez prendre l'air -> à votre retour, votre cabine a été vandalisée -> constatez le vol de l'**amulette de transmutation (est ce le fait de l'homme du Cimetière du Château de Carmors ?)** -> sortez (**débarquement automatique**) puis allez directement à la ...

Maison d'Arthur Blake

sonnez puis parlez lui -> il mentionne l'ordre des néo-druides aussi appelé "le cercle" -> **vous lui demandez de transmettre toutes les informations que vous avez collecté, en France, à Mélanie** -> sortez et allez à ...

Scotland Yard

discussion tendue avec le chef *Miller* ...

il vous faut trouver des informations sur "le cercle"

allez dans votre bureau -> **le voyant de votre téléphone clignote** -> écoutez les 6 messages -> positionnez vous sur le 5ème -> ...



appelez *Lawry* en composant son numéro de poste (196) puis lancez immédiatement la lecture du message du chef *Miller* *qui vous est originellement adressée* -> *Lawry* va le voir immédiatement -> allez prendre les ciseaux de *Lawry* sur le bureau idoine et utilisez les sur le bloc note avec le formulaire de demande d'information, le papier carbone et le formulaire de demande de fournitures pour couper les bords (reste la signature du chef *Miller*)

allez discuter avec *Janet* et *Chriss* -> puis faites signer le bloc note avec le formulaire de demande d'information, le papier carbone et le formulaire de demande de fournitures par le chef *Miller* sous prétexte de la commande d'un taille crayon -> vous détachez (automatiquement) le formulaire de demande d'information signé (document que vous avez donc totalement falsifié) que vous présenterez à *Janet* -> ...

elle vous donne quelques informations de la base de données sur "le cercle" -> le nom de lord *Sinclair*, son casier judiciaire et son adresse -> prenez dans le bac à feuilles de l'imprimante, la version imprimée de la base de données sur "le cercle"

sortez dans le hall et faites une copie de la version imprimée de la base de données sur "le cercle" via la photocopieuse -> prenez l'ascenseur et allez au ...

Musée anthropologique d'Oxford

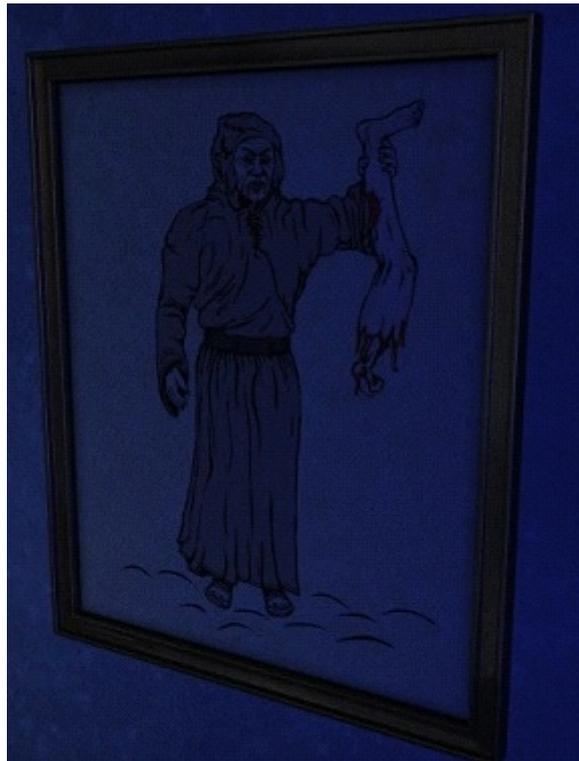
déposez la copie de la version imprimée de la base de données sur "le cercle" dans la boîte aux lettres -> *Amélie* sera ainsi tenue au courant de notre progression -> allez à la ...

Demeure de *Sinclair*

utilisez la sonnette -> discutez avec le majordome -> lord *Sinclair* est absent, le portail reste clos -> allez à gauche et parlez au jardinier -> lord *Sinclair* est bien présent, il attend les 4 autres "messieurs du cercle" et 1 "invité d'honneur" - c'est lui qui cuisinera -> mettez le feu au tas d'herbes coupées (sec) avec la boîte d'allumettes -> une fois le jardinier parti, prenez son sécateur et filez à droite jusqu'à l'autre haie -> coupez les branches avec le sécateur -> coupez la clôture avec le sécateur (il se casse) -> finissez de couper la clôture avec les

ciseaux (ils se cassent) -> le trou est presque fini cependant la clôture est électrifiée -> utilisez les gants pour agrandir le trou -> le bas de la clôture est intact -> associez l'écharpe de Janet avec un des sacs en plastique -> posez l'écharpe de Janet dans un sac plastique au bas de la clôture -> avant de passer, prenez le bout de fil de fer de la clôture de chez Sinclair -> ...

cinématique -> vous êtes alpagué par un dénommé Jack -> lord Sinclair vous "invite" au repas du soir -> vous êtes enfermés par Jack dans une chambre de la tour de la Demeure de Sinclair qui repart en laissant la clé de la chambre de la tour de la Demeure de Sinclair dans la serrure de la porte ...



utilisez le tableau près du lit pour faire défiler le temps -> c'est le crépuscule -> ...

prenez le tableau puis utilisez le (en faisant levier) sur le clou qui le supportait -> utilisez le clou sur le tableau pour séparer la toile du tableau du cadre du tableau -> allez vers la porte -> utilisez le clou pour gratter (et ainsi enlever) le pourtour du carrelage -> ôtez 2 carreaux -> un cri se fait entendre venant du Parc -> glissez la toile du tableau sous la porte -> enfoncez le clou dans la serrure de la porte -> la clé de la chambre de la tour de la Demeure de Sinclair tombe, de l'autre côté, sur la toile du tableau -> tirez à vous la toile du tableau -> prenez y la clé de la chambre de la tour de la Demeure de Sinclair que vous utiliserez sur la serrure de la porte -> sortez -> ...

descendez les escaliers -> allez dans la salle à manger en passant entre les 2 rampes d'escaliers -> observez les pictogrammes, les tableaux et la table dressée (pour 6 personnes) -> sortez vers le Parc ...

cinématique -> vous assistez à un sacrifice rituel et tombez dans les pommes -> à votre réveil, vous êtes attablé en compagnie des membres du "cercle" (finalement, "l'invité d'honneur", c'est vous !) -> vous "dégustez" de la chaire humaine

vous êtes Mélanie Turner

cinématique -> vous consultez votre courrier au Musée anthropologique d'Oxford et vous vous rendez immédiatement

devant la **Demeure de Sinclair**

utilisez la **sonnette** -> le **majordome** ment et n'ouvre pas le **portail** -> utilisez la **sonnette** -> le **majordome** nie et n'ouvre pas le **portail** -> allez à droite -> passez par le trou dans la **clôture** -> avancez jusqu'au 1er buisson et ramassez les **petites pierres (automatique)** -> dès que les 2 **hommes** vous tournent le dos, lancez une **petite pierre** vers le buisson près de la **porte** -> allez au 2nd buisson à droite puis passez par la fenêtre
-> vous êtes dans le **Bureau de lord Sinclair**

regardez un peu partout puis -> ...



en haut à droite, positionnez le **pentagramme** comme cela -> un **bruit se fait entendre**

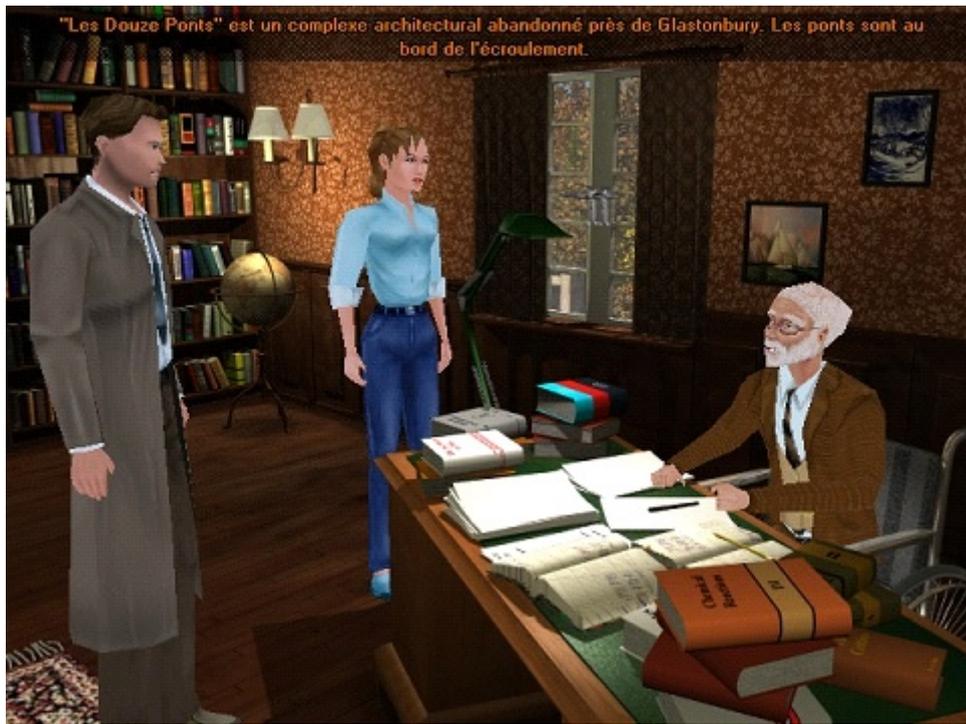
manipulez le **tableau** juste à côté à gauche -> un **coffre** était caché derrière -> il va vous falloir **écouter le bruit émis pour chaque heure** -> s'il est plus fort, alors c'est bon -> la séquence est 10h00 - 1h00 - 6h00 -> prenez l'**amulette de transmutation** et le **parchemin couvert de runes**

cinématique -> **Brent Halligan** apparaît -> il tente de vous étrangler -> vous le maîtrisez en le frappant à la tête avec le crâne qui était posé sur la table -> il semble être de nouveau lui même et vous fait un rapport sur les récents événements le concernant -> avant de vous faire "rattraper par la patrouille", vous parvenez tous les deux jusqu'à la ...

Maison d'Arthur Blake

vous êtes **Brent Halligan**

selon lui, le titre du **parchemin couvert de runes** fait référence au "**Douze Ponts**"



...

il explique que selon les légendes celtiques, ce site permettait de voyager dans le temps -> en possédant et cachant l'amulette de transmutation, lord *Sinclair* voulait éviter que quiconque retournant dans le passé, ne puisse empêcher le rituel final débuté il y a 1 000 ans

J'ai besoin d'un certain livre pour pouvoir continuer : "Le Système orthographique celtique" de Scott M. Winfield. La bibliothèque du campus d'Oxford devrait l'avoir en rayon.

assurez vous d'avoir ce dialogue avant de sortir en compagnie de *Mélanie*

allez à la ...

Bibliothèque d'Oxford

à l'extérieur, vous observez une statue, une moto et une BMW noire -> avancez en passant les portiques de sécurité et parlez à l'hotesse d'accueil, Mme *Owen* -> elle ne veut pas vous aider et vous renvoie vers l'ordinateur -> allez à gauche -> l'accès à ce dernier est "bloqué" par le professeur *Hastings* qui ne veut pas céder sa place

faites un tour de la **Bibliothèque d'Oxford** -> il y a des milliers de livres, il faut absolument pouvoir consulter l'ordinateur -> allez dans la salle en face de celle de l'ordinateur -> prenez un exemplaire de 'système monétaire et politique fiscale des romains' sur la table et allez le glisser dans la poche du professeur *Hastings*-> ressortez à l'extérieur -> "occultez" la BMW noire -> c'est celle du professeur *Hastings*, elle est protégée par une alarme -> ...



utilisez le bout de fil de fer de la clôture de chez *Sinclair* via l'espace ouvert de la vitre pour déclencher l'alarme

cinématique -> le professeur *Hastings* court vers sa BMW noire -> l'alarme se déclenche au niveau du portique de sécurité en raison de la présence de 'système monétaire et politique fiscale des romains' sur lui alors qu'il n'a pas déclaré l'avoir emprunté -> Mme *Owen* s'occupe de son cas -> le champ est libre

entrez de nouveau dans la **Bibliothèque d'Oxford** -> allez (enfin) consulter à l'ordinateur -> ...

```
PUBLIC CAMPUS LIBRARY OF THE UNIVERSITY OF OXFORD
COMPUTER AIDED CATALOGUE SYSTEM VERSION 12.103.148
SYSTEM DATE: 99/10/21
ENTER AUTHOR: WINFIELD
ENTER TITLE: OLD CELTIC ALPHABETS
PLEASE WAIT .....

BOOKS FOUND: 1
DISPLAYING 1-1 of 1

SCOTT M. WINFIELD:
OLD CELTIC ALPHABETS
VIENNA, 1800
KAISERLICH-KOENIGLICHE HOF- UND STAATSDRUCKEREI
ISBN: NOT APPLIED
LIBRARY-POSITION 48/3-C-B
```

recherche automatique

allez dans la salle située derrière *Mme Owen* -> ...



de suite, suivez la flèche -> dans le "bloc" C, choisissez la rangée 3 -> vous récupérez 'le système orthographique celtique' de *Scott M. Windfield* -> présentez le à Mme *Owen* -> elle ne veut pas que vous l'emportiez avec vous -> retournez dans la salle en face de celle de l'ordinateur -> utilisez 'le système orthographique celtique' de *Scott M. Windfield* sur 'système monétaire et politique fiscale des romains' (la couverture correspond en terme de dimension) -> vous disposez du 'le système orthographique celtique' de *Scott M. Windfield* doté de la couverture de 'système monétaire et politique fiscale des romains' -> présentez le à Mme *Owen* qui accepte le prêt -> sortez et allez à la ...

Maison d'Arthur Blake

sonnez puis donnez lui 'le système orthographique celtique' de *Scott M. Windfield* doté de la couverture de 'système monétaire et politique fiscale des romains' -> *Mélanie* vous rejoint et annonce que lord *Sinclair* a porté plainte contre vous pour cambriolage - le chef *Miller* vous a dessaisi de l'enquête et demande expressément un rapport en 3 exemplaires -> des tremblements surviennent -> *Arthur Blake*, vous remet la traduction du parchemin couvert de runes -> vous échapper tous les deux à l'explosion qui s'en suit (*Arthur Blake*, se déplaçant en chaise roulante, en décédera) -> vous partez avec *Mélanie* (automatique) pour ...

les Douze Ponts

prenez les 2 planches du panneau de signalisation "Danger" -> avancez -> empruntez le (seul) pont (autorisé par le jeu)



disposez les **planches du panneau de signalisation "Danger"** de façon a pouvoir progresser petit petit (une fois avancé d'un pas, la planches du panneau de signalisation "Danger" arrière sera positionnée devant et vous avancerez dessus et ainsi de suite ...)

Mélanie, plus légère et audacieuse, décide de passer tout droit (elle n'a pas le choix, vous détenez une des **planches du panneau de signalisation "Danger"**) -> elle entraînera la chute de ce qui restait de la portion du tablier déjà fragilisée -> manifestement, vous ne pourrez jamais repartir par là !

avancez vers la Tour -> posez l'**amulette de transmutation** dans le **grand bac suspendu** -> la porte se lève par effet de levier (contrepoids) -> positionnez la **planche du panneau de signalisation "Danger"** dessous -> reprenez l'**amulette de transmutation** -> la porte redescend a moitié -> manipulez le **grand bac suspendu** afin d'y retirer une **vis** et un **gros crochet avec un trou pour vis** -> entrez dans la Tour

observez -> il faut pouvoir lever le bac au centre -> donnez un coup de pied à la **planche du panneau de signalisation "Danger"** (la porte se referme) -> le bac au centre se lève tout en hissant un **grand sablier** -> utilisez les **ciseaux cassés** pour dévisser la **vis** de celui ci (vous avez donc 2 vis) -> enfoncez le **gros crochet avec un trou pour vis** dans le grand sablier

cinématique -> le grand sablier fonctionne -> les panneaux triangulaires au sol s'encastrant dans le mur, vous ne pouvez que chuter vertigineusement -> vous vous réveillez aux **Douze Ponts** ... qui sont comme neufs -> vous avez réussi a remonter le temps -> 2 **guerriers** vous assomment

I'Avant Poste Anglais

vous êtes *Mélanie Turner*

allez discuter avec *Thomas* dans la salle à manger -> vous êtes sous le règne d'*Ethelred II* du royaume d'Angleterre -> "ils" pensent que vous et *Brent Halligan* êtes des espions Vikings (*Brent Halligan* se serait fait couper les oreilles par *John*) -> "ils" veulent que vous cuisiniez pour eux -> revenez à la cuisine et prenez le **livre de recettes médiévales** sur le tonneau (à gauche) -> consultez le -> proposez de préparer "un philtre d'amour" à *Thomas* -> revenez dans la cuisine -> vous allez devoir réaliser la recette du "philtre de sommeil"

sur l'étagère -> dans la rangée centrale, prenez un exemplaire d'herbes dans chaque pot, soit : herbe consistance éponge - herbe odeur anis - feuilles charnues - herbe senteur cannelle - feuilles sèches - herbe senteur menthol - plateau de balance en cuivre -> en bas droite, prenez le plateau de balance en cuivre sur la table à côté, prenez le bol en bois -> utilisez le sur le chaudron dans la cheminée -> vous détenez un bol en bois remplie d'eau claire

posez le plateau de balance en cuivre sur la balance -> contrairement à ce qui est indiqué, il vous faut un "objet étalon" pour peser correctement les ingrédients -> retournez dans la salle à manger et prenez un vieille pièce Anglaise pesant 1 once dans la bourse de Thomas que vous poserez sur le plateau droit de la balance

la recette indiquée pour le "philtre de sommeil" n'est pas la bonne dans les textes en Français, la voici :

utilisez la balance

posez l'herbe senteur cannelle dans le plateau gauche -> ajouter la dose d'herbe senteur cannelle dans le bol en bois remplie d'eau (l'eau devient rouge) ->

posez l'herbe senteur cannelle dans le plateau gauche -> ajouter la dose d'herbe senteur cannelle dans le bol en bois remplie d'eau (l'eau est toujours rouge)

posez les feuilles sèches dans le plateau de gauche -> ajouter la dose de feuilles sèches dans le bol en bois remplie d'eau (l'eau devient marron)

posez les feuilles sèches dans le plateau de gauche -> ajouter la dose de feuilles sèches dans le bol en bois remplie d'eau (l'eau est toujours marron)

posez l'herbe odeur anis dans le plateau gauche -> ajouter la dose d'herbe odeur anis dans le bol en bois remplie d'eau (l'eau devient très claire)

dans la salle à manger, donnez le "philtre de sommeil" présent dans le bol remplie d'eau claire à Thomas et John -> retournez le remplir grâce au chaudron dans la cheminée -> revenez dans la salle à manger (Thomas et John se sont endormis) -> fouillez John pour obtenir la clé de la prison -> allez à gauche -> utilisez la clé de la prison sur la serrure de la porte de la salle à manger (ce n'est pas la bonne)

sortez par la droite -> descendez l'escalier -> parlez à Brent Halligan -> utilisez la clé de la prison sur la serrure de la porte de la cellule -> reparlez à Brent Halligan -> allez à gauche là où il y a une grosse caisse -> manipulez la (aidé de Brent Halligan) pour mettre au jour un passage secret -> empruntez le tant bien que mal dans le noir -> au bout d'un moment, un bruit suspect ... Brent Halligan ne répond plus à vos appels (le jeu nous montre un paysage observé sur un tableau en l'an 2000 - je n'ai plus en tête sa localisation - peut être bien chez lord Sinclair ?)

Le monastère des Druides Bretons

vous êtes Brent Halligan

1er couloir

1ère pièce -> prenez le drap de lin sur la couchette -> regardez l'extérieur par les fenêtres -> Maglor

intervient -> *Serstan* a assassiné son mentor, désigné 5 héritiers et rejoint les forces du mal -> *Maglor*, du côté du bien, nous demande trouver **la Chambre Secrète de la boule de cristal** -> il indique que notre exécution est programmée lors du rituel final

2nde pièce -> parlez à *Maglor* -> *Mélanie* serait dans la Bibliothèque - elle doit être exécutée en même temps que nous

Un alignement favorable au rituel se présentera dans deux jours, à la sixième heure après la tombée de la nuit.

il précise le lieu -> **Stonehenge**

3ème pièce -> réserve de nourriture -> r.a.s.

4ème pièce -> une chambre avec une cheminée (**feu éteint**) -> r.a.s.

5ème pièce -> une salle à l'atmosphère bleutée -> **2 serrures empêchent d'enlever la poutre qui bloque la double porte** -> allez dans le **2nd couloir** (**prenez par le coin en haut à gauche**)

2nd couloir

1ère -> réserve de matériel -> prenez les **chandelles** au sol à droite

2ème pièce -> une chambre avec une cheminée (**feu allumé**) -> r.a.s.

3ème pièce -> une chambre avec une cheminée (**feu éteint**) et une caisse fermée ->

4ème pièce -> le bureau de *Serstan* -> parlez avec lui -> ...

La soumission inconditionnelle que j'exige de mes fidèles est le premier pas vers un pouvoir incommensurable auquel je vais accéder au profit de l'ordre.

...

Il a proposé de faire de vous nos témoins, les premiers témoins de notre puissance illimitée.

Vous allez contempler les cendres de votre misérable monde, et voir l'avènement d'un empire éternel.

a propos de *Maglor* et du fait que nous soyons toujours vivants -> *Serstan* confirme que nous mourrons ensuite et qu'il sera immortel ...

sortez (**automatique**) puis revenez lui poser une autre question -> sortez (**automatique**) puis revenez lui faire une proposition (**le regarder procéder**) -> vous pouvez observer les lieux -> **3 tableaux que l'on a vu "quelque part" en l'an 2000**, la vue via les **2 fenêtres**, un **compartiment vide** sous le tableau de droite et, sur son bureau, un **coffre contenant des parchemins** et la **clé de Serstan** (*Serstan* vous empêche de vous en servir)

sortez et filez à gauche

3ème couloir

1ère pièce -> une salle à manger avec un **passer plat** vers la cuisine - un druide est présent -> r.a.s.

2nde pièce -> la cuisine avec un **passer plat** vers la salle à manger -> prenez les **racines** et le **creuset en fer** sur les **tables**

3ème pièce -> salle de réunion -> au fond, un **dispositif** avec des **perles** liées chacune à une des 5 barres en métal crantées -> revenez vers la **porte** à droite de la **double porte** par laquelle vous êtes entré -> entrez -> c'est la Bibliothèque et *Mélanie* est bien là -> parlez lui -> **selon les livres, les Druides auraient pénétrés autrefois dans le Monastère des Moines par un passage secret -> vous vous devez de le trouver** -> ressortez par la **double porte** et allez en face

l'extérieur

faites le tour en observant côté Potager puis côté Forge -> prenez le **morceau de bois** à côté de la hache plantée dans une souche -> parlez au *forgeron* -> **il a des problèmes avec son feu et a entendu des "bruits de bébés"** -> **essayez de l'aider -> au vu des maltraitements qu'il subit, ce pourrait être un allié -> l'air n'arrivant plus pour attiser le feu, montez sur le toit -> ...**



il vous faut enlever le nid ... le corbeau ne veut pas partir !

allez vers le Potager -> bouchez la **sortie d'égout** avec les **racines** -> tournez la **valve** à côté -> allez vers la citerne d'eau et tournez la **valve** là aussi (**vous la refermerez automatiquement**) -> l'eau s'épanche dans le Potager, vous pouvez y prendre des **vers de terre** -> remontez sur le toit de la Forge -> posez les **vers de terre** proche devant vous (**là, ou le pointeur de la souris l'indique**) -> **cinématique** -> enlevez le nid -> redescendez et parlez au *forgeron* -> **il est maintenant susceptible de vous aider ... le cas échéant**

il vous faut récupérer la clé de Serstan

allez dans le bureau de *Serstan* soit dans la 4ème pièce du **2nd couloir** -> insérer le **morceau de bois** dans le **compartiment vide**

allez voir *Maglor* dans la 2nde pièce du **1er couloir** et demandez de lui qu'il fasse en sorte que *Serstan*

s'absente de son bureau

allez dans le bureau de *Serstan* soit dans la 4ème pièce du **2nd couloir** -> vous êtes seul -> manipulez la pierre qui bloque l'entrée du compartiment secret, prenez le coffre contenant des parchemins et la clé de *Serstan* et le morceau de bois -> posez le coffre contenant des parchemins et la clé de *Serstan* sur la chaise à côté -> prenez y la clé de *Serstan* -> vous ne pouvez sortir avec même si les autres objets sont remis en place -> il vous faut faire un duplicata -> remettez tous ces objets en bonne place sauf le morceau de bois -> sortez

allez dans la 2nde pièce du **2nd couloir** -> posez le creuset en fer dans l'âtre de la cheminée -> ajoutez y les chandelles -> vous récupérez un bloc de cire et le creuset de fer

allez dans le bureau de *Serstan* soit dans la 4ème pièce du **2nd couloir** -> *Serstan* est présent -> remettez le morceau de bois dans le compartiment vide

retournez voir *Maglor* dans la 2nde pièce du **1er couloir** et redemandez de lui qu'il fasse en sorte que *Serstan* s'absente de nouveau de son bureau

allez dans le bureau de *Serstan* soit dans la 4ème pièce du **2nd couloir** -> vous êtes seul -> manipulez la pierre qui bloque l'entrée du compartiment secret, prenez le coffre plein de parchemins et la clé de *Serstan* et le morceau de bois -> posez le coffre plein de parchemins et la clé de *Serstan* sur la chaise à côté -> prenez y la clé de *Serstan* -> utilisez la sur le bloc de cire pour obtenir une empreinte de la clé de *Serstan* sur le bloc de cire -> remettez les autres objets en bonne place sauf le morceau de bois -> sortez

à l'extérieur, dans la Forge, présentez l'empreinte de la clé de *Serstan* sur le bloc de cire au forgeron -> il lui faut un peu de temps ...

retournez à la Bibliothèque par la porte dans la 3ème pièce du **3ème couloir** -> parlez à *Mélanie* toujours plongée dans un livre -> elle mentionne que chaque Druide possède une toupie magique

à l'extérieur, dans la Forge, demandez le double de la clé de *Serstan* au forgeron

allez dans la 5ème pièce du **1er couloir** (la salle à l'atmosphère bleutée) -> utilisez le double de la clé de *Serstan* sur les 2 serrures de la double porte -> enlevez la poutre -> ouvrez la double porte -> vous êtes dans ...

le Puits aux Balcons

le but du jeu est d'arriver tout en bas ... vous ne devez pas passer deux fois sur le même balcon <-> chaque symbole ne doit être vu qu'une fois -> faire 1/2 tour ne vous ramène pas forcément là d'où vous venez ...

1er balcon -> passez à droite -> 2nd balcon -> passez au centre -> 3ème balcon -> passez tout à droite -> 4ème balcon -> passez à droite -> 5ème balcon -> 1/2 tour -> 6ème balcon - *Brent Halligan* s'exprime -> ...



-> passez tout à gauche -> ...

7ème balcon -> 1/2 tour -> 8ème balcon -> passez au centre -> 9ème balcon -> passez à gauche -> 10ème balcon -> 1/2 tour -> vous êtes au fond du **Puits aux Balcons**

avancez -> observez les 3 **gravures** en hauteur et le **mur en forme d'oeil** -> refermez la **double porte** derrière vous -> **le mur en forme d'œil se lève** -> avancez -> vous êtes dans

la Chambre Secrète de la **boule de cristal**

observez sur les côtés (*) puis manipulez la **boule de cristal** au centre -> **cinématique** -> vous voyez le site de **Stonehenge** partiellement détruit

(*) un **dispositif** avec une **perle** liée à chacune des 7 barres en métal crantées sous le **bas reliefs d'un vieil arbre** / un **dispositif cassé** sous le **bas relief d'une pousse d'arbre** (1 perle liée à chacune des 9 barres en métal crantées et détériorées)

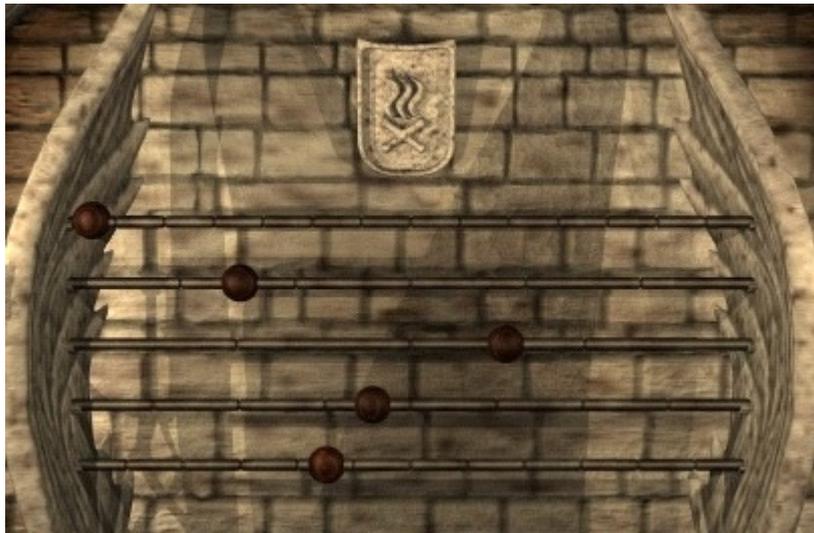
faites 1/2 tour -> refermez la **double porte** -> sortez -> **automatique** -> ...

vous êtes dans la 5ème pièce (**bleutée**) du **1er couloir**

allez dans la salle de réunion soit dans la 3ème pièce du **3ème couloir** -> parlez à **Maglor** -> il vous apprend que les dispositifs avec des perles liées à des barres en métal crantées sont des calendriers et que **Serstan** se sert de la boule de cristal pour voir le passé ou le futur -> ...

Si nous ne découvrons pas comment Serstan s'apprête à accomplir le rituel, nous ne pourrons pas l'arrêter.

...



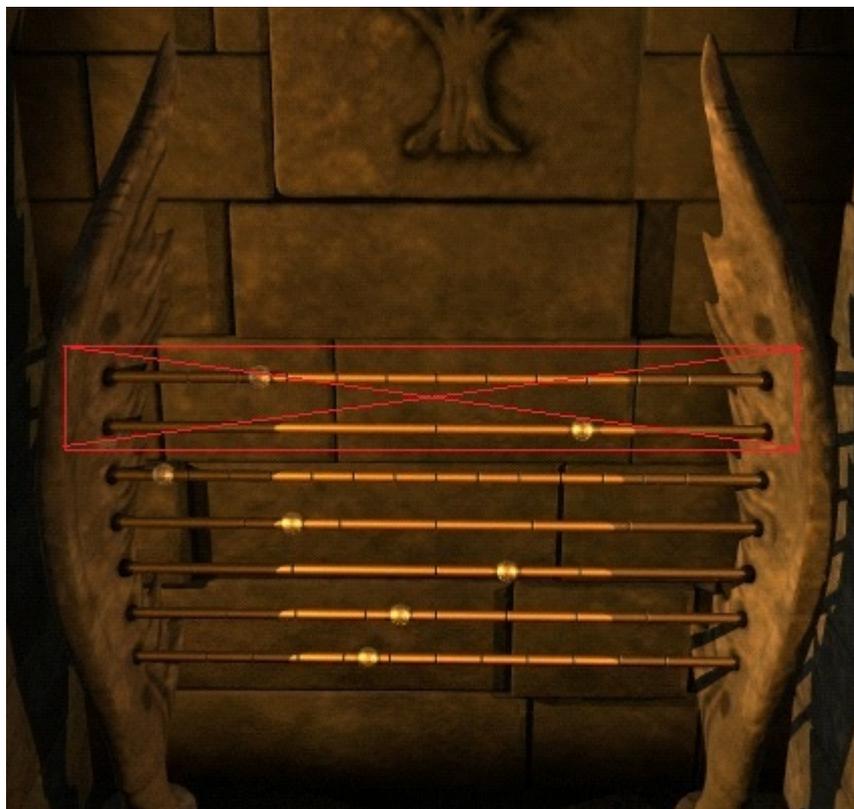
Maglor vous dit que celui présent ici est réglé sur aujourd'hui

Mélanie étant accaparée par la lecture -> retournez dans ...

la Chambre Secrète de la **boule de cristal**

vous descendrez automatiquement depuis la double porte de la 5ème pièce (bleutée) du **1er couloir**

observez de nouveau le **dispositif** avec une **perle** liée à chacune des 7 barres en métal crantées sous le **bas reliefs d'un vieil arbre** -> constatez que les 5 barres crantées les plus basses correspondent à celles du **dispositif** présent dans la salle de réunion (**le nombre de crans sur chaque barre est le même sur les 2 dispositifs**)
-> ne touchez pas aux **perles** liées aux deux barres crantées les plus hautes -> ...

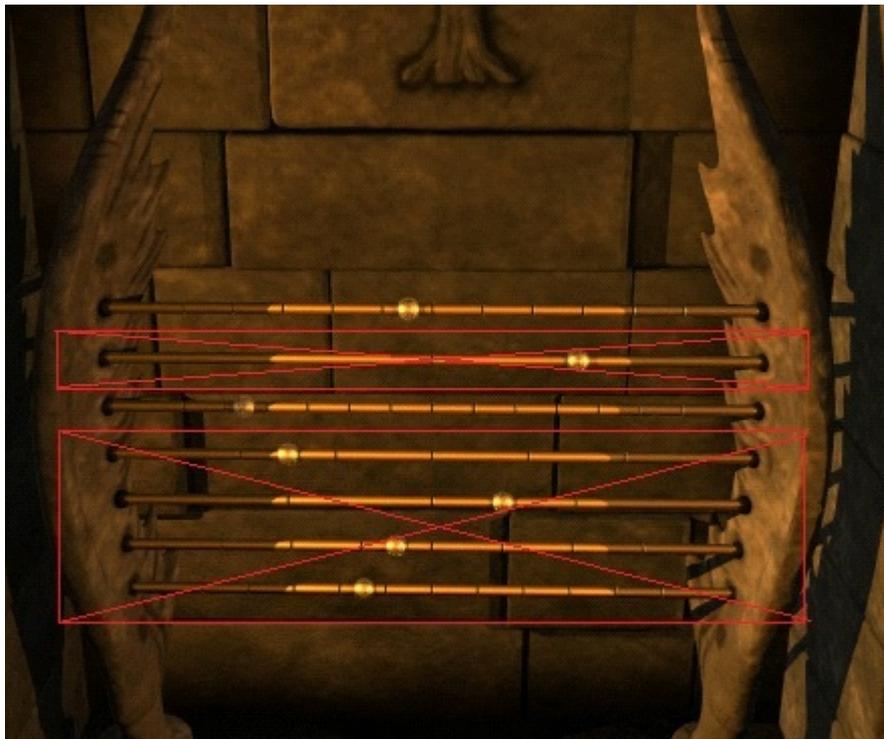


manipulez les 5 autres **perles** de façons a les placer identiquement à celles de la salle de réunion (cf. image ci dessus)

reconsultez la boule de cristal -> -> cinématique -> vous voyez le site de **Stonehenge** totalement intact

maintenant, vous devez positionner le "calendrier" 2 jours plus tard et à la 6ème heure après la tombée de la nuit pour savoir comment *Serstan* procédera lors du rituel final

observez de nouveau depuis le haut vers le bas -> 12 crans sur la 1ère barre en métal crantée pour les heures -> 2 crans sur la 2nde barre en métal crantée pour avant et après minuit -> 14 crans sur la 3ème barre en métal crantée pour les jours (1/2 cycle de lune - sans doute que la 5ème barre crantée indique lequel est ce ...)



sur la 1ère barre en métal crantée, avancez la perle sur le 6ème cran (6 h 00) -> sur la 3ème barre en métal crantée, avancez la perle sur le 3ème cran (+ 2 jours) -> consultez la boule de cristal -> ...



Serstan tient un sceptre de bois couvert de runes dans sa main droite ...

Mélanie et *Maglor* ne sont plus dans le secteur de la salle de réunion (3ème salle du **3ème couloir**) -> allez dans

votre chambre (1ère pièce du **1er couloir**) -> **Maglor** vous rejoint -> il nous faut trouver le passage pour rejoindre **les Temples** et s'emparer du sceptre de bois couvert de runes sans lequel le rituel final ne peut être réalisé -> "on" vous recherche de partout, **Maglor** verrouille la porte -> utilisez le **drap de lin** sur la bougie allumée posée sur la table -> vous avez un **drap de lin troué** -> allez à la fenêtre de gauche -> prenez le **drap de lin troué** en main et visez **les Temples** au loin -> cinématique -> vous sauter avec votre parachute de fortune (d'où sortent les cordes ?) en compagnie de **Maglor** qui chutera lourdement, touché par une boule de feu ...

vous êtes au bord d'une rivière proche des **Temples** -> il faut retrouver **Maglor** -> allez vers la Forêt (côté bas de l'écran) -> avancez -> parlez à **Maglor** gisant au sol -> il vous demande de lui ramener du **gui** -> utilisez les **gants** sur les **orties** -> vous ramassez du **gui (automatique)** -> donnez le à **Maglor** -> c'est trop tard, il est passé à trépas ! -> fouillez le pour récupérer sa **toupie**

revenez vers ...

les Temples

le 1er Temple

entrez -> utilisez la **toupie** sur la **table bizarre** -> entrez dans le cylindre (**2 fois**) -> ...



enfoncez la **pierre** au milieu

revenez dans le cylindre -> prenez le **silex** dans la **coupole** -> empruntez l'escalier -> prenez la **louche en fer** dans la **coupole** -> revenez dans le cylindre (**2 fois**) -> montez l'escalier et prenez la **petite pelle** -> empruntez le cylindre (**2 fois**) -> prenez de l'**eau** dans la **coupole** avec la **louche en fer** -> montez les escaliers et prenez le **silex** dans la **coupole** -> entrez dans le cylindre (**2 fois**) -> utilisez la **petite pelle** pour prendre de la **terre** dans la **coupole** -> montez l'escalier -> prenez le **soufflet** dans la **coupole** -> entrez dans le cylindre (**4 fois**) -> utilisez le **soufflet** sur la **vessie** pleine d'**air** dans la **coupole** -> retournez une dernière fois dans le cylindre -> ressortez du **1er Temple**

vous avez l'**air** dans le **soufflet**, la **terre** dans la **petite pelle** et l'**eau** dans la **cuillère en fer** - vous disposez de 2 **silex**

le 2nd Temple

il vous faut prendre la clé dorée protégée magiquement sur le piédestal central -> rappelez vous que le feu est l'élément qui modifie l'état physique des 3 autres éléments

allez dans l'alcôve avec de la paille dans une cage -> utilisez un silex dessus -> la paille s'embrase -> allez dans l'alcôve de la cuve ronde avec des vagues -> ouvrez la puis versez y l'eau dans la cuillère en fer -> allez dans l'alcôve de la cuve ronde avec 3 barres horizontales -> ouvrez le puis versez y la terre dans la petite pelle -> allez dans l'alcôve de la cuve ronde avec 3 ondulations verticales -> envoyez y l'air dans le soufflet

retournez dans l'alcôve de la paille embrasée dans une cage -> utilisez l'amulette de transmutation sur le cadenas (de même forme - sur la droite) -> prenez la torche sur le pilier (à gauche) et enflammée la grâce à la paille embrasée dans une cage

retournez dans les 3 autres alcôves et modifié l'état physique de chaque élément en insérant la torche enflammée dessous chaque cuve

la protection magique est annihilée -> vous pouvez prendre la clé dorée sur le piédestal central -> utilisez la pour ouvrir la porte verrouillée

en descendant les escaliers, prenez les 8 assiettes en pierre avec des symboles dans les fentes sur les murs



de gauche à droite -> l'eau, l'air, le feu, l'air, le feu, l'eau, la terre, l'air

vous arrivez dans une salle similaire à celle de la clé dorée dans sa disposition -> il vous faut prendre le sceptre de bois couvert de runes protégé magiquement sur le piédestal central

là, je n'ai pas trouvé d'explication, en tout cas, nous n'en avons apparemment pas dans cette salle -> trouver les bonnes dispositions ressortent du hasard ou bien d'une perspicacité à toute épreuve !

voici la solution de cette dernière énigme trouvée sur Internet

DANS SENS INVERSE DES AIGUILLES D'UNE MONTRE POUR LES ALCOVES

de suite à droite -> 1ère alcôve -> posez la tablette avec le symbole de la terre sur le piédestal et une tablette avec le symbole de l'air sur le monticule

2nde alcôve -> posez la tablette avec le symbole du feu sur le piédestal et une tablette avec le symbole du feu sur le monticule

3ème alcôve -> posez la tablette avec le symbole de l'air sur le piédestal et une tablette avec le symbole de l'eau sur le monticule

4ème et dernière alcôve -> posez la tablette avec le symbole de l'eau sur le piédestal et une tablette avec le symbole de l'air sur le monticule

prenez le **sceptre de bois couvert de runes** sur le piédestal central -> cinématique -> *Serstran* débarque avec *Mélanie* -> vous échangez le **sceptre de bois couvert de runes** contre sa libération et la promesse sur l'honneur de ne pas exécuter le rituel final -> *Serstan* vous renvoie en l'an 2 000 au **Douze Ponts** -> vous filez à ...

Stonehenge

lord *Sinclair* et les 4 autres *héritiers* débutent le rituel final -> rappelez vous qu'à la fin de celui ci, vous devez être exécutés tous les deux par les *héritiers*, pour qu'il soit totalement réalisé -> poignardez *Mélanie* avec le **sécateur cassé** (il ne reste plus que vous à exécuter, c'est insuffisant) -> vous vous exclamé : "*Serstan*, le rituel est rompu"

Soignez *Mélanie* avec le **gui** -> cinématique de fin

***** CONCLUSION *****

durée estimée de la partie, rédaction du document comprise, 29 h 30

le jeu est stable (**aucun plantage**) - graphiquement, c'est tout a fait correct pour un jeu de 2001 - les dialogues sont très bon

l'histoire principale, les deux **personnages jouables** et les *tiers* sont bien développés

par contre, certains passages manque clairement de cohérence voir de crédibilité

au bout d'un moment, l'inventaire devient grotesque (**trop d'objets dont certains volumineux voir même dangereux a transporter**)

j'ai trouvé que **the Mystery of the Druids** était un bon jeu

n.b. : je ne suis pas un spécialiste des jeux d'enquête au format "point & click"

