

# THE COUNT LUCANOR

Mars 2016 - dev. Baroque Decay Games

acheté 1.99 euros sur la plateforme GOG

\*\*\*\*\* Nomenclature \*\*\*\*\*

Commentaires / Textes / Objets / Interaction

mise en garde - astuce - bug - important / Décisions dont sauvegardes dans le château ténèbres et le donjon souterrain

Tiers / Non réalisé, Non vérifié ou Non utilisé

## \*\*\*\*\* TECHNIQUE \*\*\*\*\*

Absence de manuel -> suivez le didacticiel

<Windows> fonctionne / <Impr écr> fonctionne

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

je n'ai pas trouvé l'emplacement des sauvegardes, peut être sont elles dans la base de registre ?

## \*\*\*\*\* DESCRIPTION / CONSEILS \*\*\*\*\*

paramétrez vos touches et lancez le jeu

les sauvegardes s'effectueront après avoir réalisé des actions précises -> pour chaque session, prévoyez au moins 1 heure de temps de jeu au risque de devoir reprendre une sauvegarde ou bien de devoir dépenser des pièces d'or inutilement

vous ne combattrez pas -> vous éviterez les affrontements en fuyant ou en vous dissimulant

explorez l'entièreté des cartes / soyez attentif aux effets sonores / prenez des notes

## \*\*\*\*\* LA PARTIE \*\*\*\*\*



vous incarnez Hans, 10 ans le jour même, doté d'une âme d'explorateur ...

### autour de votre maison

votre mère vous donne une **canne**, 3 **pièces d'or** et un **fromage**

parlez à "Babave" votre chien -> récupérez son **os** sur le **tonneau** et donnez lui

vous pouvez essayer la **balançoire**

Nord -> le **puits** -> Nord Est -> prenez 3 **châtaignes** dans le **tronc de l'arbre**

Centre Nord -> **le sentier** -> écureuil monte dans un arbre - lapins se réfugient dans leur terrier -> Ouest -> vers **le village**

Nord -> **panneau** -> ...

### la forêt des pendus

sentier -> *vieille dame* a cassé sa canne -> **décidez** de lui donner (ou pas) la votre - je le fais, elle part au **village** avec son cochon

revenez au niveau du **panneau** -> Est -> Nord -> **coffre** -> **chandelle** et **note de J.F.** indiquant une entrée secrète dans **la forêt des pendus (ok + tard)** -> 1/2 tour -> le sentier -> Nord -> chevreuil s'enfuit -> **corbeau** sur un bloc de pierre -> Est -> ...

### le pommier

... -> "*bourriquet*" un âne affamé -> Nord -> écureuil monte dans un arbre - Ouest -> Sud -> ramassez 2 **pommes** -> **décidez** d'en donner 1 ou 2 à "bourriquet" (ou pas) - je lui donne 2 **pommes** ...

Est -> **panneau** -> ...

### les gorges maudites

... -> *marchand* - son chariot est cassé - il n'a pas pu livrer les marchandises - son Seigneur va le réprimander - vous évoquez son âne pour les charger - il vous demande de l'argent > **décidez** de lui en donner - je lui donne 1 **pièce d'or** il en prend 2 ...

Est -> pousser les **caisses** pour passer -> **décidez** de libérer (ou pas) la chèvre - je le fais ->

### les paturages

**note de la gendarmerie** sur le tronc d'un arbre - les + de 15 ans doivent s'y présenter

**le sentier** -> *berger* a faim -> **décidez** de lui donner (ou pas) a manger -> je lui donne le **fromage** - le *berger* partage son pain et son vin - vous vous endormez -> cinématique - vous observez un gigantesque corbeau au yeux rouge - **vous vous réveillez**, la nuit, dans ...

### le cimetière près du fleuve des morts

**automatiquement**, vous allumez la chandelle présente -> inspecter les 5 **tombes** -> équipez vous de votre **chandelle**

Sud -> traversez **le fleuve des morts** -> **panneau** -> suivez **le sentier** -> ...

### les paturages

des chèvres et le *berger* ont des allures de zombies avec les yeux rouge - un **cadavre** -> ...



parlez au *berger zombie* -> ...

Sud -> **note de la gendarmerie** sur le tronc d'un arbre - tous les enfants prénommés Hans seront pendus [...] pour désertion

### les gorges maudites

Ouest -> vous apercevez une sorte de lutin ... -> 2 chèvres zombies vous attaquent - bloquez leurs le passage grâce aux **caisses** -> ... -> vous apercevez de nouveau le lutin ...

### le pommier

**panneau** - "le *lutin bleu* cache un grand trésor" -> chevreuil au yeux rouge -> **décidez** d'aller ramasser 1 ou 2 **pommes** (ok -> 2) au pied du pommier - si vous le faites, la chèvre zombie vous attaquera

## la forêt des pendus

vous apercevez le *lutin bleu* ... suivez le vers le Nord depuis le bloc de pierre où est perché un **corbeau aux rouge** -> ...

Nord Ouest -> **coffre** -> vous prenez une **chandelle** - note de **note de J.F.** mentionnant le mur d'enceinte du **château ténèbres** et une barrière infranchissable -> Est puis Nord -> suivez le *lutin bleu* -> ... -> **statue brisée** -> ... -> **passage** dans le mur d'enceinte -> ...

## le château ténèbres

**le hall Sud** -> parlez au *lutin bleu* -> il dit que vous êtes dans la forteresse du "bien illustre *comte Lucanor*" qui n'a pas de descendance - ce dernier est richissime et recherche de jeunes hommes dignes de son héritage



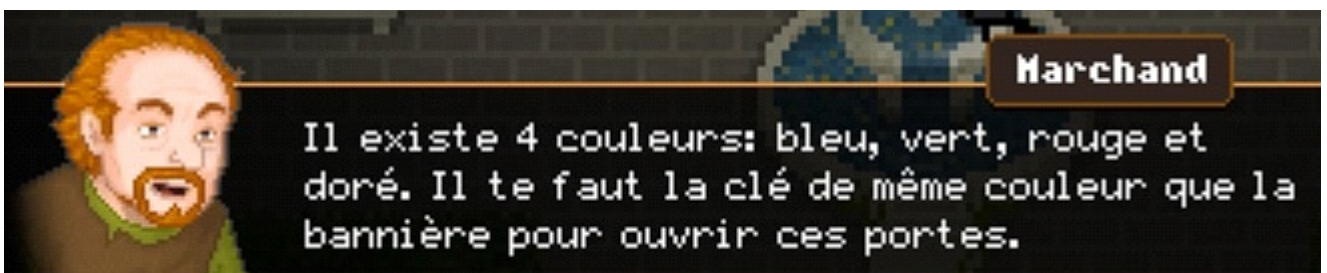
pour le recevoir, vous devrez trouver le nom du *lutin bleu*

**porte** -> Nord -> ...

## le jardin

inspectez la **fontaine** - un "schéma bizarre" avec des chiffres romains -> le *marchand*, que vous connaissez, vous en parle - le corbeau présent est mentionné -> **décidez** de donner (ou pas) 1 **pièce d'or** au **corbeau** pour **sauvegarder votre âme** -> je le fais

parlez au *marchand* -> ...





il vous donne la **clé bleue**

il vend la **clé dorée** du **1er étage** pour 10 **pièces d'or** (ok + tard) et propose 3 **pièces d'or** la **poignée de main de maïs** (ok + tard)

comme je l'ai aidé dans **les gorges maudites**, il me donne ...



l'enveloppe scellée contenant la lettre "T" dans le cas contraire, elle aurait coûtée 5 pièces d'or

Sud Ouest -> **coffre** demandant de connaître la combinaison à 3 chiffres (ok + tard)

-----

Nord -> **le hall Nord** -> suivez le *lutin bleu* en allumant les 2 **braseros** avant la **porte** -> **la salle des 8 lettres** -> il vous explique qu'il vous faudra trouver les 8 **lettres** de son nom (ok + tard)



la salle des 8 lettres

Sud -> **le jardin** -> Est -> ...\*

### le rez de chaussée Est #1

**table pour se cacher** -> Nord puis Est -> **1ère porte bannière verte** (ok + tard) -> 1/2 tour -> Sud -> **1ère porte bannière bleue** -> allumez les 4 **braseros** -> **échelle cassée** au Nord (ok + tard) -> **barreaux** empêchent d'atteindre le **gros coffre** (ok + tard)

ressortez -> Sud puis Ouest -> 1ère porte bannière rouge (ok + tard) -> rideaux pour se cacher -> le hall Sud -> Ouest -> ...

### le rez de chaussée Ouest

2nde porte bannière verte (ok + tard) -> table pour se cacher -> 2nde porte bannière rouge (ok + tard) -> grille d'égouts - vous n'avez pas assez de force (ok + tard) -> Ouest -> Nord -> Ouest -> 3ème porte bannière rouge (ok + tard) -> Nord -> Est -> le jardin -> 1/2 tour -> Nord -> 3ème porte bannière verte (voir plus bas) -> Nord -> 3 chandelles dans le bureau -> rideaux pour se cacher -> regardez le tableau ...

Il y a quatre personnes qui rient à côté d'un immense trésor. La peinture s'appelle "Les Quatre Rois"

2nde porte bannière bleue -> ...



ne marchez pas sur les dalles piégées -> Nord Ouest -> allumez le brasero - vous n'avez pas le matériel pour fabriquer un pont vers le coffre (ok + tard) -> Est -> miche de pain dans le bureau -> Nord Est -> 1 pièce d'or dans le coffre -> gros coffre contient ...



la lettre "I"

ressortez -> Est -> le hall Nord -> Est -> ...

### le rez de chaussée Est #2

grille d'égouts -> les égouts Est -> Nord Ouest -> ramassez le miroir - prenez la miche de pain dans le coffre -> Sud Est -> le passage est bloqué (ok + tard) -> ressortez -> Est -> ...

3ème porte bannière bleue -> pousser les caisses pour progresser -> Ouest -> coffre contient 2 pièces d'or

et une **note de J.F.** -> Nord Ouest -> **gros coffre inaccessible** - trou trop grand pour le sauter (**ok juste après**)  
-> Est -> **coffre** contient 3 **chandelles** et une **note de J.F.** - si vous ressortez, les **caisses** se replaceront d'elles mêmes -> **4ème porte bannière verte** (**ok + tard**) > Nord -> **levier** forme un pont vers le Nord Ouest -> allez ouvrir le **gros coffre** et récupérez ...



la **lettre "A"**

ressortez -> Est -> **table pour se cacher** -> escalier montant (**ok + tard -> cf. le 1er étage**) -> Sud -> ...



*Giulia*, une chercheuse de trésor - elle vous explique sa manière de procéder et vous remet 10 **chandelles** pour vous entraîner à l'art de ne pas être surpris, elle vous demande d'en placer correctement 5 au **rez de chaussée** (**fait + tard**)

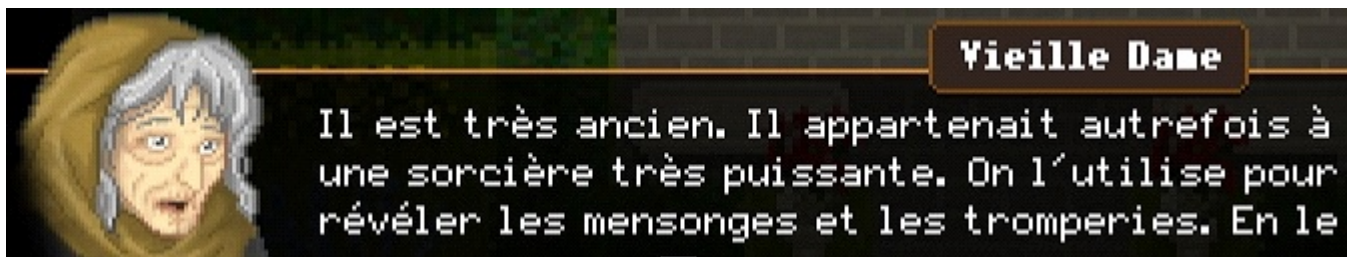
je vais **donner 1 pièce d'or** au **corbeau** du **jardin**

parlez à la *vieille dame* que vous connaissez - le sort qui pèse sur son fils *Eisbein* est inopérant quand il est au **château ténèbres**



elle vous remet la **clé verte** et, si vous l'aviez aidé, ...





Vieille Dame

Il est très ancien. Il appartenait autrefois à une sorcière très puissante. On l'utilise pour révéler les mensonges et les tromperies. En le

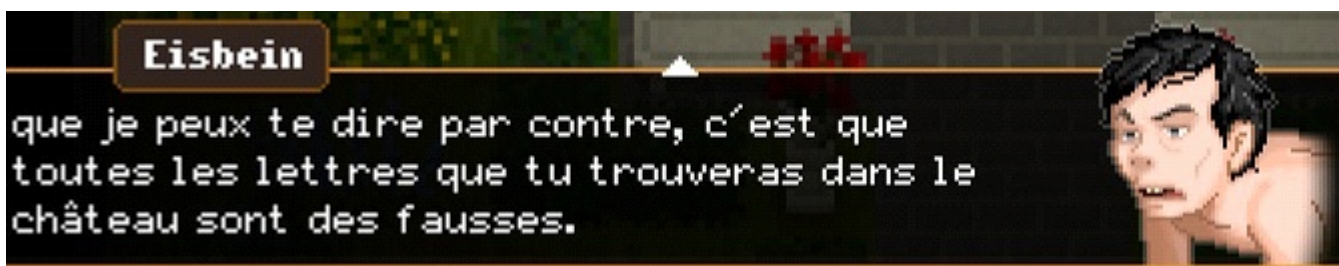
portant, les objets factices et les simulacres brilleront d'une lumière rouge.

l'anneau serpent

Oh la vache! J'aimerais bien le savoir! Mais on m'a soufflé que la carte gravée sur la fontaine est un indice pour le deviner.

ce qu'elle vous dit a propos du nom du *lutin bleu*

parlez à son fils -> ...



Eisbein

que je peux te dire par contre, c'est que toutes les lettres que tu trouveras dans le château sont des fausses.

...

rez de chaussée -> je place 7 chandelles au sol -> rez de chaussée Est -> ...

1ère porte bannière verte -> salle des flammes - évitez les -> coffre contient 2 pièces d'or et une note de J.F. qui conseille de sauver son âme avant d'aller plus loin -> je vais donner 1 pièce d'or au corbeau du jardin - retour "ici" -> coffre Ouest gardé par une chèvre zombie (ok + tard par un autre cheminement) > Nord -> gros coffre au milieu des flammes (ok + tard)-> remontez vers le Nord par l'Ouest -> poussez les 2 tonneaux dans les flammes afin qu'ils soient consumés -> allez au Nord du piège -> ...





il vous faut de l'eau ... (ok + tard)

Nord Est -> **coffre** contient 1 **fromage** -> repartez par **les égouts Est** (flèche verte sur l'image) -> Sud Ouest -> vous ressortez au niveau de la **bouche d'égouts**

Sud par l'Est puis Ouest -> vous tombez sur "bourriquet" doté d'une corne - **décidez** de lui donner (ou pas) à manger - je lui donne 1 **pomme** - il défèque 2 **pièces d'or** ! -> Ouest -> ...

2<sup>de</sup> porte bannière verte -> 4 **leviers** (ok + tard) - 2 tables pour se cacher -> 3 **chandelles** dans le **bureau** au Nord Ouest -> **coffre** au Nord Est contient une **pomme** et une **note de J.F.** mentionnant les 4 rois et la combinaison des 4 **leviers** - (ok + tard) > pousser les **caisses**, le **tonneau** et la **cage** devant la cellule de la chèvre zombie -> baissez le 3<sup>ème</sup> **levier** ouvrira la cellule avec un **coffre** qui contient 2 **pièces d'or** - ramassez le **seau** - reste cellule avec un **gros coffre** (ok + tard) - vous ne connaissez pas la combinaison, ressortez -> ...

un son de cloche retenti - automatiquement vous êtes redirigés dans **le jardin** - le **lutin bleu** vous avertit de la **présence de fonctionnaires** en plein plage horaire d'activité

au **jardin**, remplissez le seau dans la **fontaine** -> vous détenez un **seau d'eau** -> retournez, via **les égouts Est**, dans la **salle des flammes** -> utilisez votre **seau d'eau** à bon escient (cf. image précédente) -> **gros coffre** contient ...



la lettre "N"

je **donne** 1 **pièce d'or** au **corbeau** du **jardin**

Ouest -> **rez de chaussée Ouest** -> juste au Nord -> 3<sup>ème</sup> **porte bannière verte** -> trou trop grand pour sauter - allumez le **brasero** -> **socle de levier sans manche** (inutile) -> Ouest -> parlez à **Giulia** -> ... -> elle vous

donne 5 **chandelles** -> vous éviterez les pièges en ne les approchant pas - 1er couloir juste avant *Giulia* -> ...

**labyrinthe** -> **coffre** contient 3 **chandelles** -> Nord puis Ouest -> ...



planche en bois

chèvre zombie (**ok + tard - grille d'égouts**) -> 1/2 tour -> Nord -> **coffre piégé** contient 1 **pièce d'or** -> Centre -> **bureau** contient 3 **chandelles** -> Est -> **brasero** et **levier** -> Nord Est -> **coffre** contient une **miche de pain** -> Sud -> ...



vous passerez là ...

**gros coffre** contient ...



la **lettre "P"** -> **levier** pour ressortir ...

je **donne** 1 **pièce d'or** au **corbeau** du **jardin**

direction la **2nde porte bleue** à droite du **tableau** au **rez de chaussée Ouest** -> Nord Ouest -> utilisez la **planche en bois** pour fabriquer un pont -> **coffre** contient 2 **pièces d'or** et ...



"Quand les chiffres du temps se regardent mutuellement, la lumière se répand sur la chambre du gardien."

une **note de J.F.** que vous conservez -> ressortez -> ...

Est -> rez de chaussée Est -> **3ème porte bannière bleue** -> (re)pousser les **caisses** pour progresser -> Est -> **4ème porte bannière verte** -> vous êtes du côté Ouest de la **salle des flammes** -> **coffre Ouest** contient 3 **pièces d'or** et une **note de J.F.** mentionnant une **chambre du lutin bleu** -> ressortez -> ...

le **jardin** -> parlez au *berger zombie* -> ...



il vous offre la **clé rouge**



comme j'avais partagé mon fromage avec lui, il me donne un **pied de biche**

je **donne 1 pièce d'or** au **corbeau** du **jardin**

**rez de chaussée Sud Est** -> **1ère porte bannière rouge** -> évitez les flaques de sang - évitez de vous faire aspirer par le pentagramme -Sud Est > **coffre** contient 1 **pomme** et ...

Il y a une lettre. Il y est écrit: "Il doit probablement exister un mécanisme pour rendre visible ce qui est invisible." Signé J.F.

**note de J.F.**

**coffre Centre Est** contient 1 **miche de pain** <- ouvrez le depuis l'**Ouest** - Nord Est -> **levier** -> Nord -> **levier** -> Nord Ouest -> **levier** -> Ouest -> **coffre** contient 2 **pièces d'or** -> **coffre Centre Ouest** contient 3 **châtaignes** -> refaites le tour et allumez les 6 **braseros** - pour les deux sur ou devant des pièges, allumez celui à l'Ouest depuis le côté Est et celui au Nord Ouest, depuis le côté Sud -> ...



le **gros coffre** apparaît, arf ... il est vide ! -> ressortez ...

**rez de chaussée Ouest** -> Ouest -> 3ème porte bannière rouge -> dépêchez vous de vous **équiper de l'anneau serpent** -> **coffre Nord Est** -> 3 **pièces d'or** -> 3 **bureaux** au Nord pour 3 **chandelles**, 1 **pomme** et 2 **miches de pain** -> Nord Est -> ...



**coffre** contient une seconde **lettre "I"**

je **donne 1 pièce d'or** au **corbeau** du **jardin**

**rez de chaussée Ouest** -> Sud Ouest -> détachez la **grille d'égouts** avec votre **pied de biche** -> **les égouts Ouest** -> Nord -> Ouest -> 2 **pièces d'or** dans le **coffre** -> Nord -> ... -> détachez la **grille d'égouts** avec votre **pied de biche** -> évitez les *fonctionnaires* - cachez vous sous les tables -Sud puis de suite Est -> **gros coffre** fermé (**ok + tard**) -> Est -> prenez les 5 **chandelles** sur le **tonneaux** -> pousser les **caisses** et rampez vers le Sud -> 2 **miches de pain** dans le **bureau** à côté de l'**horloge** que vous remettez automatiquement à l'heure ce qui semble attirer le *chambellan rouge*-> 1/2 tour - rampez dde nouveau -> Ouest -> 3 **châtaignes** dans un **bureau** et 2 **pièces d'or** dans un **coffre** -> ...

Sud -> inspectez les **rayons** de la **bibliothèque** -> ...



C'est un livret de famille. Il semble que le Comte Lucanor ait eu beaucoup de femmes, mais seulement une fille, Lucrezia.

il y a aussi :

- un livre sur les 4 rois très amis jusqu'à la trahison de l'un d'entre eux - le **tableau** du **rez de chaussée Ouest** est mentionné

- un livre sur **château ténèbres**, sa **tour de l'hommage** et un **donjon souterrain**

- un livre sur l'**anneau serpent**

- un livre sur le *chambellan rouge*



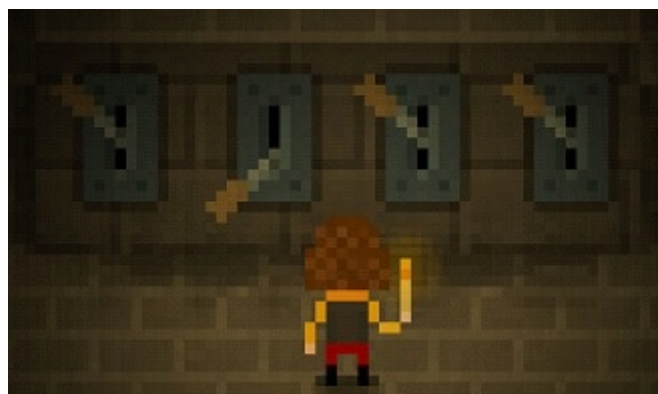
prenez l'**échelle** vers le Sud Est -> sortez par la **2nde porte bannière rouge**

je **donne 1 pièce d'or** au **corbeau** du **jardin**

passez par le **Hall Nord** -> **rez de chaussée Ouest** -> inspectez de nouveau le **tableau** -> ...

En y regardant de plus près, il y a bien quatre Rois. Le premier et le deuxième sourient, le troisième a l'air en colère et le quatrième semble joyeux lui aussi.

repassez par le **jardin** pour aller au **Hall Sud** -> 3 chandelles au sol sont récentes ... - allez d'abord à la **2nde porte bannière verte** juste à l'Ouest -> suivant ce que vous venez d'apprendre, ...



positionnez les 4 leviers correctement pour ouvrir la cellule avec un gros coffre - il contient ...



la lettre "O"

ressortez et allez au Sud du **Hall Sud** -> *Giulia* partage ses recherches avec vous -> ...

Enfin, je n'ai pas envie de te faire peur.  
D'après mes lectures, le trésor est lié d'une  
certaine façon à Lucrezia, la fille du Comte et...

elle vous demande de revenir la voir dès que vous aurez les 8 lettres (ok)

ressortez -> rez de chaussée Est -> Est -> 1ère porte bannière bleue -> rallumez les braseros -> Nord ->  
disposez votre échelle -> coffre contient 5 châtaignes et une note de J. F. dans laquelle est mentionnée  
Lucrezia -> levier -> redescendez -> gros coffre contient ...



la lettre "R" -> ressortez -> ...

je donne 1 pièce d'or au corbeau du jardin

la Hall Sud -> Sud -> *Giulia* -> elle vous remet ...



morceau de papier numéroté





...

prenez le **rez de chaussée Ouest** pour rejoindre le **jardin** -> le **hall Nord** -> suivez le *lutin bleu* -> la **salle des 8 lettres** la -> il vous explique que chaque erreur vous coûtera de la vie -> à ce stade, vous ne savez pas ... -> ressortez -> ...

le **jardin** -> je décide d'acheter 10 **pièces d'or**, ...



clé en or - il me reste 5 **pièces d'or**

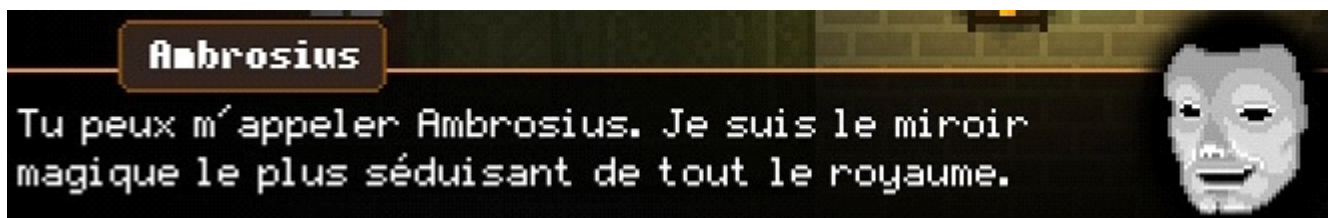
**rez de chaussée Est** -> Nord Est -> escalier montant -> ...

**le 1er étage**

ce doit être la **tour de l'hommage**

allumez les **braseros** - 2 tables pour se cacher - observez le **portrait de Lucrezia** ... -> Est -> ...

1ère porte bannière jaune -> lettre sur la table -> 1 **pièce d'or** dans le **bureau** -> 2 **chandelles** dans la **table de chevet** -> 3 **chandelles** dans le **petit meuble** -> regardez vous dans le **miroir** ... - vous êtes dans la **chambre du lutin bleu** - votre geste a "régénéré" ...



*Ambrosius* ne peut vous aider car vous êtes venu le voir trop tard -> ressortez -> ...

2nde porte bannière jaune -> 2 **pièces d'or** dans l'**armoire** et une **lettre** relatant que *Lucrezia* fut emmenée dans les profondeurs du **château ténèbres** -> ...

je vais donner 1 pièce d'or au corbeau du jardin et je reviens là ..

3ème porte bannière jaune -> présence d'un fonctionnaire -> vieille lettre sur la table mentionnant des sorcières au service de "il" - on peut supposer que c'est le comte Lucanor -> 2 fromages dans le bureau -> ressortez -> ...

4ème porte bannière jaune -> 1 pièce d'or dans l'armoire -> lettre dans la table de chevet rapportant la planification d'un 2nd mariage dans l'année pour le comte Lucanor et révélant qu'il est le traître parmi les 4 rois et que son trésor est bien caché -> ...

-----

redescendez au jardin -> utilisez le morceau de papier numéroté sur le "schéma bizarre" avec des chiffres romains de la fontaine ->



il y a deux VII ?

retournez voir Giulia au Sud du Hall Sud -> Lucrezia avait toujours sur elle un livre doté d'une couverture rouge nommé "de chenille à papillon" - il aurait un rapport avec le trésor -> ....

je vais donner 1 pièce d'or au corbeau du jardin et je vais au ...

Sud Ouest du rez de chaussée Ouest -> repassez par les égouts Ouest -> Nord Est -> distrayez plusieurs fois le chambellan rouge avec l'horloge -> gros coffre contient ...



la lettre "O" -> repartez par les égouts Ouest -> ...

de suite à l'Est -> la 2nde porte bannière rouge -> la bibliothèque -> rayon Nord Ouest -> le ...



livre "de chenille à papillon"

sortez -> Est -> **le hall Sud** -> Sud -> montrer le à *Giulia* - elle y découvrira ...



un **bout de papier** sur lequel est inscrit un code : "888"

flez au **jardin** -> le *chambellan rouge* vous cherche -> **Hall Sud** -> **jardin** -> Sud Ouest -> équipez vous **du bout de papier** -> **coffre** - vous entrez la combinaison "888" et vous récupérez un ...



**filet à papillons**

je vais **donner 1 pièce d'or** au **corbeau** du **jardin** et je vais au ...

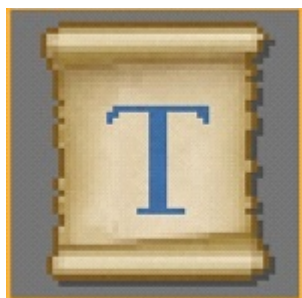
**Hall Sud** -> Sud -> *Giulia* -> montre lui le **filet à papillons** -> ... - c'est un indice important - vous lui promettez de partager le trésor - elle vous souhaite bonne chance !

retour au **jardin** -> parlez à *Eisbein*, le fils de la *vieille dame* - avant de vous donner sa **lettre**, il veut que vous liquidiez sa mère, la sorcière -> parlez à la *vieille dame* -> elle vous suggère de donner du maïs à *Eisbein* -> parlez au *berger zombie* -> il peut faire **tuer la vieille dame ou Eisbein** par ses chèvres zombies

je **décide** d'acheter 3 **pièces d'or** une **poignet de main de maïs** et la propose à *Eisbein* -> il refuse et dit pouvoir sentir le maïs partout où il y en aura dans le **château ténèbres**

Je pourrais utiliser ce maïs comme appât... mais il faudrait que je trouve une cage assez grande pour Eisbein.

rez de chaussée Est -> 1ère porte bannière bleue -> approchez du gros coffre -> déposez la poignet de main de maïs -> revenez au jardin et parlez en à *Eisbein* -> retournez dans la dernière pièce visitée - *Eisbein* s'y étant rendu immédiatement -> empruntez l'échelle au Nord -> levier -> redescendez -> parlez à *Eisbein* qui vous remettra ...



la lettre "T"

je décide de le libérer via le levier précédemment cité

je vais donner 1 pièce d'or au corbeau du jardin -> reparlez à *vielle dame* - elle vous dit de vous méfier du marchand - ce dernier affirme qu'il partira demain -> le *berger zombie* vous félicite

je refais un petit tour -> ...

rez de chaussée Ouest -> 2nde porte bannière verte -> il y a rien dans la cellule de la chèvre zombie

le jardin -> Ouest -> rez de chaussée Ouest -> juste au Nord -> 3ème porte bannière verte -> Ouest -> otez la grille d'égouts juste avant la chèvre zombie avec votre pied de biche -> coffre contient 2 pièces d'or

n'ayant pas trouvé comment descendre dans le donjon souterrain , je suppose qu'il faut donner le nom du *lutin bleu* maintenant ...

je vais donner 1 pièce d'or au corbeau du jardin

Hall Nord -> Nord -> la salle des 8 lettres -> utilisez l'anneau serpent -> ...



la lettre "L" est un simulacre - elle ne devrait pas faire partie du nom du *lutin bleu*

il faut se rapprocher du dessin que vous aviez obtenu en appliquant le morceau de papier numéroté sur le "schéma bizarre" avec des chiffres romains de la fontaine (voir image + haut - vous pouvez le refaire à tous moments)



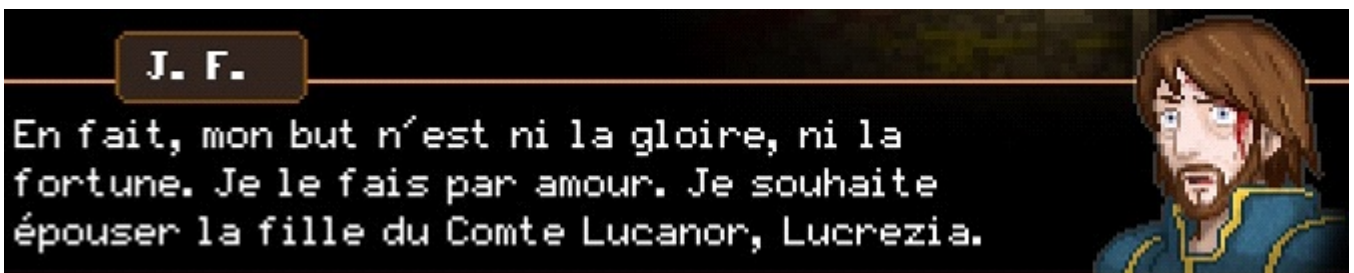
la solution que je n'ai pas du tout réussie à trouver par moi-même (sic)

Nord -> avancez -> ... -> cinématique - vous tombez ... - selon le *lutin bleu*, vous n'êtes pas digne d'être l'héritier du *comte Lucanor* - vous avez une vision de votre mère -> ...

### le donjon souterrain

évités les vers ... direction la voix qui vous appelle -> **brasero** - emplacement pour emblème en or manquant (ok + tard) - coffre piégé

... -> Est -> le soldat J.F. -> ...



... - il vous donne 1 **pièce d'or** et vous demande de trouver le bon **emblème or** -> **coffre** contient 2 **miches de pain** -> ...

je **donne** 1 **pièce d'or** au **corbeau** sur la **fontaine du donjon souterrain**

1/2 tour -> Ouest -> présence de grosses "bestioles" et de **cages** sur cette carte -> **coffre piégé** - **coffre** contient 1 **fromage** -> Nord puis Ouest -> **1er trou dans le mur** -> ...

### 1ère salle

Ouest -> **1er levier** - enlevez la **1ère grille** grâce à votre **pied de biche** -> rampez -> enlevez la **2nde grille** grâce à votre **pied de biche** -> **2nd levier** - **coffre** contient 2 **pommes** -> Centre -> Nord -> **coffre** contient 1 **pièce d'or** - **coffre piégé** - **3ème levier** -> Sud -> Centre -> prenez ...





le 1er emblème en or -> ressortez

allez (ou pas) l'essayer à l'emplacement pour emblème en or manquant -> rien ne se passe

je donne 1 pièce d'or au corbeau sur la fontaine du donjon souterrain

retournez juste avant la 1ère salle -> Nord -> coffre contient 3 chandelles -> 2nd trou dans le mur -> ...

### 2nde salle

votre maison est là ... coffre contient 1 pièce d'or - "Lucrezia" est inscrit en lettres de sang sur le sol - le puits sent mauvais - coffre piégé - la porte est verrouillée (ok + tard) - vous voyez votre mère par la fenêtre - ressortez -> ...

je vais donner 1 pièce d'or au corbeau sur la fontaine du donjon souterrain

retour juste avant la 2nde salle -> Est puis Nord -> Ouest -> coffre contient 3 chandelles -> Est -> coffre piégé -> 3ème trou dans le mur -> ...

### 3ème salle



un ver se glisse dans votre pantalon - vous l'emmenez avec vous dans votre sac

socle de levier sans manche (inutile) -> des pièges mécaniques - des pièges de feu - une bestiole - des cages à déplacer -> coffre au Nord Ouest (ok + tard) -> Nord -> coffre contient 2 miches de pain - 1er levier et coffre inaccessible (ok juste après) -> Sud -> Est -> Sud -> Ouest -> pousser la caisse pour atteindre le 2nd levier en évitant le piège mécanique -> retournez au Nord -> coffre contient 3 chandelles - 1er levier -> revenez vers l'entrée et prenez le 2nd emblème en or -> ressortez

je vais donner 1 pièce d'or au corbeau sur la fontaine du donjon souterrain

et je reviens dans la 3ème salle -> coffre au Nord Ouest -> 2 pièces d'or -> la sortie -> ...



à l'emplacement pour emblème en or manquant, insérez le 2nde emblème en or -> c'est le bon -> reparlez au soldat J. F. - il dit avoir un fils se prénommant Hanz (comme vous) - il vous donne



graine rouge magique qu'il faudra arroser pour sortir par le plafond

allez au Nord -> plantez la graine rouge dans le tas de terre -> retournez dans la 2nde salle -> le puits -> ...



vous obtenez un seau de sang ...

en repartant, votre ver réclame une sucrerie -> revenez au tas de terre et versez le seau de sang ... -> la plante rouge finie par pousser -> allez annoncer la bonne nouvelle à J. F. -> votre déception est grande, il est décédé - automatiquement dans sa main, vous prenez ...



clé rouillée

je donne 1 pièce d'or au corbeau sur la fontaine du donjon souterrain

en retournant vers la 2nde salle -> si ce n'est déjà fait, disposez des chandelles de façon à voir partout sans en être équipé -> porte de votre maison -> votre mère est alitée - elle vous incite à entamer le gâteau qu'elle vous préparer -> goûtez le -> vous perdez des points de santé - Maman apparaît avec le visage ensanglanté ...

Maman

Ça ? Ne t'inquiète pas. Ça n'est même pas mon propre sang! Hahaha!



....

elle vous incite à reprendre une part de gâteau -> je ne le fais pas

sortez -> votre ver vous redemande une sucrerie -> faites lui manger du gâteau dans la maison -> il se transforme en papillon -> suivez ce dernier -> ... -> votre mère devient gigantesque et vous attaque - vous devez attraper le papillon avec votre filet à papillons

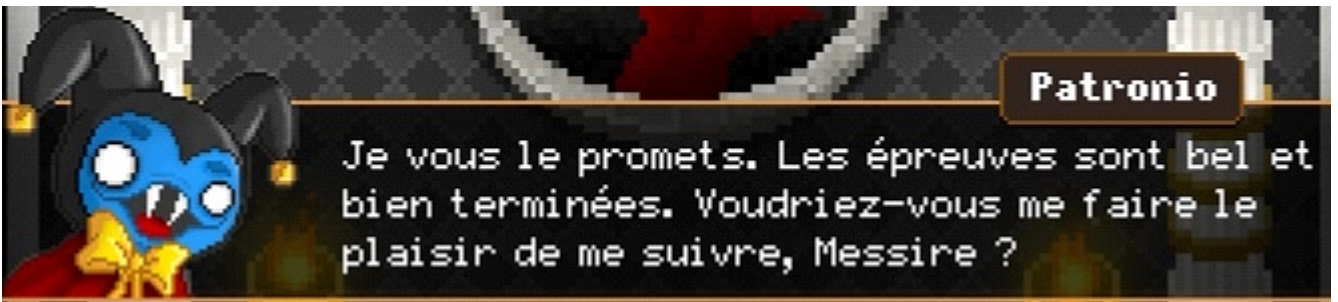


il se transformera en bijoux en forme de papillon

ensuite, vous vous échapperez en grimpant le long des racines de la plante rouge

les quartiers du comte Lucanor

le lutin bleu vous y accueille affirmant ...



Je vous le promets. Les épreuves sont bel et bien terminées. Voudriez-vous me faire le plaisir de me suivre, Messire ?

suivez -> ... -> sont présents le chambellan rouge, des fonctionnaires et des personnes que vous ne connaissez pas

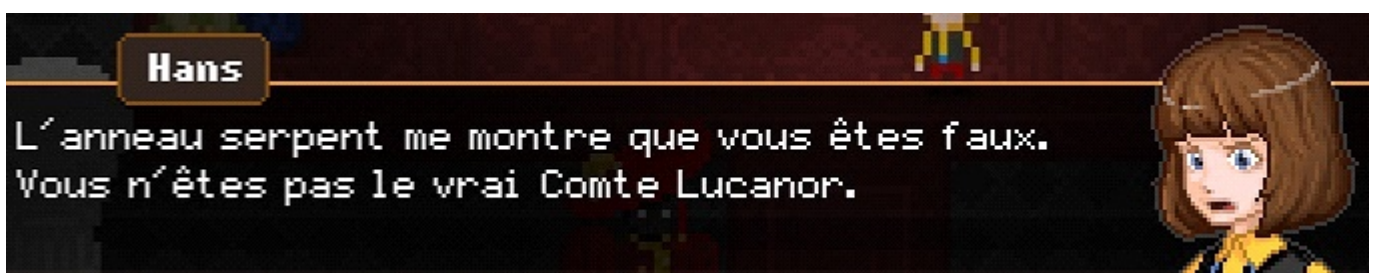
le comte Lucanor affirme être votre grand père - selon lui, votre mère Lucrezia s'est marié avec Joseph Frei sans son consentement - de retour de la guerre, ce dernier a voulu prouver qu'il était digne d'être l'héritier en passant les épreuves



vous doutez de ses dires ... je décide de ne pas m'asseoir sur le trône

présentez le bijoux en forme de papillon au lutin bleu

utilisez l'anneau serpent -> ...



le "faux" comte Lucanor explose ...

le lutin bleu vous en dit encore plus ... -> vous avez définitivement réussi l'épreuve qu'il encadre depuis des siècles sous le coup d'une malédiction lancé par le (vrai) comte Lucanor, - tout ce que vous avez vu concernant votre mère (et votre père ?) n'était que mensonges...

vous avez le choix de vous asseoir sur le trône

La malédiction sera levée, car j'aurais finalement accompli ma tâche. Mais vous resterez enfermé dans le château à jamais.

vous serez riche et pourrez lui proposer un arrangement

ou bien de repartir chez vous par une porte dérobée - vous resterez pauvre en l'état - le lutin bleu sera toujours maudit jusqu'à ce qu'éventuellement un autre réussisse

----

je décide de m'asseoir sur le trône

1ère cinématique de fin - crédits - 2nde cinématique de fin

\*\*\*\*\* BILAN DE LA PARTIE \*\*\*\*\*

a quoi sert le **miroir** ?

prise en main du jeu -> 0 h 05 <- **modifications des touches de contrôles**

durée estimée de la partie + rédaction du document -> 17 h 30

## **\*\*\*\*\* CRITIQUES ET AVIS \*\*\*\*\***

### **les défauts du jeu**

trop court - rejouabilité moyenne

localisation des sauvegardes inconnue

### **les qualités du jeu**

aucun crash - temps de chargement rapides - le gameplay est impeccable

les graphismes, bien que totalement dépassés, donnent un cachet très particulier à ce titre

les dialogues, parfois crus, sont bons - les cartes sont assez bien diversifiées

**the Count Lucanor** est un bon "mini" jeu