

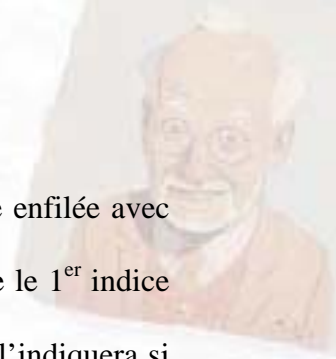
## Solutions de

### « Enquête à Versailles sous Louis XIV – L'Athnor »



#### Episode 1 : Sage comme un page

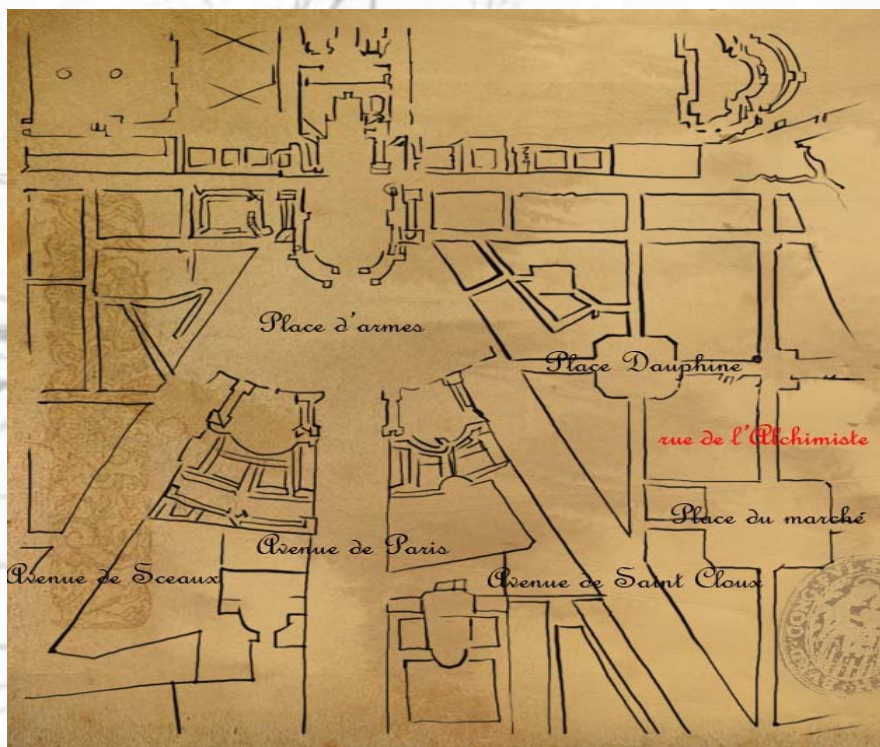
- parlez au cocher
- allez vers le fond de la scène, sous les arches en suivant la flèche
- le valet approche et le dialogue se déclenche. Vous devez montrer votre chronobobine au valet pour le convaincre que vous venez du futur
- l'aide du Prof Vingt se met en route automatiquement après le dialogue du valet
- montez à l'échelle. La fenêtre d'accès au grenier est fermée. Oscar redescend tout seul
- parlez au valet et dites-lui que la porte en haut de l'échelle est fermée. Demandez-lui de vous aider
- cliquez sur la corde. Le valet s'avance et saisit une extrémité de la corde pour hisser Oscar
- cliquez sur la fenêtre ouverte au-dessus de la corde
- Oscar se retrouve dans le grenier. Parlez avec le page
- prenez le clou tordu sur l'échelle
- récupérez la trompe posée sur le coffre
- entrez dans l'inventaire et sélectionnez le clou tordu puis utilisez-le sur le cadenas
- Oscar crochète alors le cadenas. La fenêtre est ouverte
- cliquez sur la fenêtre. Oscar descend par l'échelle
- une fois en bas, retournez sur la place et parlez au cocher pour lui demander s'il n'a pas un costume à vous prêter
- acceptez de remettre la lettre au page en échange du costume
- retournez dans le grenier par l'échelle
- ouvrez l'inventaire et remettez la lettre au page qui la garde. Sortez du dialogue
- retournez voir le cocher et dites-lui que le page ne veut pas porter la lettre. Demandez l'habit en échange... Il ne vous donne que la veste
- retournez voir le page dans le grenier et dites-lui que le cocher sait désormais où il se trouve. Quittez le dialogue
- le page s'enfuit alors; récupérez la lettre et le chapeau
- redescendez dans la cour. Le page est caché derrière la charrette
- parlez-lui et acceptez le couteau en échange du service qu'il vous demande
- récupérez le bouchon noirci au sol, à côté du tonneau
- ouvrez l'inventaire et donnez le bouchon au page qui se noircit le visage ; récupérez le couteau en échange
- ouvrez l'inventaire et donnez le couteau au valet
- celui-ci vous dit de le garder et de lui rendre un service en échange
- récupérez le harnais dans une des remises
- retournez alors sur la place centrale et entrez dans la remise à gauche du cocher
- Oscar fouille la remise et retrouve le harnais mais il est décousu. Vous devez donc le recoudre
- utilisez le couteau sur la crinière du cheval ; vous récupérez du crin
- retournez dans la cour et prenez la fourche du valet contre le mur
- fouillez le tas de foin avec la fourche, à gauche de la charrette. Vous y trouvez une aiguille



- dans l'inventaire : combinez l'aiguille avec le crin. Puis combinez l'aiguille enfilée avec le harnais
- remettez le harnais recousu au valet. Il vous laisse le couteau et vous donne le 1<sup>er</sup> indice sur l'adresse de l'alchimiste
- allez voir ensuite le page et demandez-lui où se trouve l'alchimiste. Il vous l'indiquera si vous parvenez à éloigner le cocher
- allez voir le cocher et dites-lui que le page s'est enfui des écuries. Vous devez maintenant préparer le cheval du cocher pour qu'il parte à sa poursuite
- mettez le harnais recousu sur le museau du cheval
- utilisez le couteau sur le sabot du cheval pour lui enlever le caillou coincé
- le cheval est prêt et le cocher peut partir. Il vous donne d'autres renseignements sur la rue de l'alchimiste
- retournez voir le page et dites-lui que le cocher est parti
- il vous remercie et vous donne de nouveaux renseignements sur la rue de l'alchimiste
- grattez le tonneau avec le couteau ; vous récupérez alors de la poudre noire
- montez dans le grenier et coupez le lien du coffre pour l'ouvrir et récupérer la veste à l'intérieur
- il ne vous manque plus que les bottes qui se trouvent sur la place ; fouillez la botte de foin au 1<sup>er</sup> plan à gauche de la charrette
- le costume complet apparaît dans l'inventaire et vous pouvez le glisser sur Oscar
- retournez maintenant dans le grenier et plongez la poudre noire dans le vase plein d'huile. L'huile se transforme en l'encre
- dissociez la plume du chapeau du page
- plongez ensuite la plume dans le vase plein d'encre ; vous obtenez une plume encrée
- dans l'inventaire : combinez la plume avec la lettre pour dessiner le plan grâce aux indications données

*Mini-jeu du plan :*

- faites le plan en fonction des indications fournies





## Episode 02 : Les secrets de l'athanor

- tapez à la porte n°2 (celle au centre) et entamez le dialogue
- rendez service à la servante en lui donnant un bâton de bois : dissociez la fourche
- ouvrez l'inventaire et placez le bâton sur la porte
- allez taper ensuite chez la servante (porte n°1 au fond) qui parle de son fils avec fierté et dit qu'il est musicien de cour
- allez taper à la porte n°3 protégée par le chien. Le musicien arrive dans la scène
- parlez avec le musicien qui dit avoir perdu une trompe de chasse
- donnez la trompe de chasse (inventaire) au musicien. En partant il souffle dans la trompe et le chien qui protégeait la porte le suit. La voie est libre
- en tapant à la porte n°3, la servante vous dit de trouver un costume de gentilhomme avant de pouvoir entrer
- allez sur la place du marché en suivant la flèche de direction
- sur la place, parlez au page qui a perdu de l'argent. Il vous faut donc l'aider et lui acheter sa lavande
- pour gagner des sous, parlez avec Thierry et jouer au jeu de Trou-Madame

### *Mini-jeu du Trou Madame :*

- vous devez envoyer les palets dans les emplacements en haut de l'écran pour gagner des Louis d'or
- une fois les Louis gagnés, donnez-les au page
- donnez le chapeau comme preuve qu'on le connaît
- entrez dans la boutique du fripier et adressez-vous à lui
- vous vous apercevez que ses habits sont tous mités. Donnez-lui alors la lavande
- pour vous remercier, il vous donne un costume de gentilhomme
- Oscar peut enfiler son nouveau costume et peut à nouveau aller taper à la porte de la servante
- elle accepte de le faire rentrer
- une fois dans le bureau, la servante parle avec l'alchimiste. Pour le convaincre de vous parler, il vous faudra lui fabriquer une chose digne d'intérêt
- redescendez dans la cuisine et récupérez la plume et la lettre sur la table mais aussi le miroir à droite des escaliers
- remontez à l'étage puis mettez la feuille sur le feu du fourneau. Une inscription apparaît
- lisez les notes sur la gauche du bureau
- lisez le livre placé sur la table ronde devant l'entrée
- mettez le miroir au-dessus du livre sur la table ronde
- l'alchimiste change de place ; à ce moment là vous pouvez aller fouiller sur l'autre bureau et y récupérer la poudre de charbon
- mettez le cadenas dans le concasseur et actionnez le levier. Vous obtenez de la poudre de fer
- mettez les poudres de fer et de charbon dans la trappe du fourneau
- mettez le papier brûlé sur la fenêtre pour lire les inscriptions
- réglez le coulisseau sur la gauche du fourneau
- actionnez le levier du souffleur



- appuyez sur le levier frontal du fourneau. Un lingot apparaît
- testez la dureté de ce lingot et mettez-le dans le concasseur ; actionnez le levier : le lingot ne le brise pas, c'est donc de l'acier
- donnez-le à l'Alchimiste qui est époustouflé. Après discussion, il vous faut lui trouver du soufre et du mercure
- retournez sur la place du marché pour trouver l'apothicaire
- montrez-lui la chronobobine puis rassurez-le. Pour cela, grattez le salpêtre au mur avec le couteau
- donnez-lui le salpêtre comme gage de bonne volonté ; il vous répond ne pas avoir de soufre mais peut nous vendre de la magnésie
- retournez gagner de l'argent avec le Trou-Madame
- achetez la magnésie
- retournez dans la chambre de l'alchimiste et mettez la magnésie dans la trappe du fourneau ainsi qu'un Louis d'or pour créer du soufre
- en attendant la fin de la réaction, retournez voir l'apothicaire pour savoir s'il a du mercure
- il vous le donne ; en retournant chez l'apothicaire, vous trouvez la servante assommée. Vous devez la réveiller. Pour cela, trempez le mouchoir sale dans le seau d'eau puis mettez-le sur la bonbonne de vinaigre devant la fenêtre. Placez le mouchoir sur la servante qui se réveille mais des policiers arrivent aussitôt
- Oscar monte dans la chambre ; cachez-vous. Récupérez le charbon de bois dans le foyer du fourneau, puis récupérez le soufre en cliquant sur le levier frontal du fourneau
- dans le mélangeur, versez le charbon, puis le soufre et enfin le salpêtre ; actionnez le levier. Vous obtenez de la poudre à canon
- mettez-la sur le cadenas de l'armoire à l'aide d'un bec verseur ; posez la feuille brûlée sur le cadenas
- versez ensuite la poudre et allumez le tout en enflammant la plume avec le feu de la pièce
- le cadenas explose et Oscar peut maintenant entrer dans l'armoire. Les policiers entrent et discutent avec la servante ; ils finissent par retrouver Oscar qu'ils emmènent en prison

### Episode 03 : L'affaire Vauban

- Oscar est maintenant prisonnier
- récupérez la miche de pain et le foin au sol
- mettez la miche de pain sur le trou de souris
- attrapez la souris qui sort
- donnez la souris au garde qui la refusera. Donnez le pain au garde qui commence à le manger. Lancez la souris sur le garde : comme il déteste les rats, il part en courant
- récupérez le bâton
- lancez la souris sur la couverture déchirée en deux parties
- récupérez les deux parties et combinez-les dans l'inventaire pour faire une corde de tissu
- combinez ensuite les clefs avec la corde de tissu qui devient un dispositif d'évasion
- mettez ce dispositif sur le crochet en haut de la pièce
- suspendez-vous à la corde en cliquant dessus, mais Sourches arrive
- vous êtes emmené devant le roi
- parlez avec Bontemps puis avec le roi. Pour devenir garçon bleu, Oscar devra passer des épreuves



- récupérez les besicles sur la table mais aussi le verre et la bougie sur le sol à droite de la cheminée
- dans l'inventaire, combinez la bougie avec le trident pour faire un chandelier qu'il vous faut poser sur la table
- en mettant les besicles sur le chandelier, il s'enflammera grâce aux rayons du soleil
- prenez le chandelier et posez-le sur la colonne du centre... Le passage est sur la droite
- activez le mécanisme en mettant le verre d'eau dans le vase de la colonne de droite. Le passage s'ouvre
- Oscar arrive dans la salle d'entraînement où se trouvent deux agents de la prévôté. Adressez-vous à eux ; vous devez passer deux épreuves : la fronde et la dague

*Mini-jeu de la Fronde :*

- Oscar doit lancer le caillou sur la cible

*Mini-jeu de la Dague :*

- Oscar doit battre l'agent de la prévôté à la dague
- Oscar part ensuite en direction des appartements de Vauban
  - il rencontre Jeanne d'Osnay et Battistini
  - en passant dans la chambre, Oscar doit donner la lettre de recommandation à Vauban et il apprend alors qu'un vol a été commis
  - parlez avec Totiri ; un bruit provient du cabinet dans le fond
  - regardez par le trou de la serrure. Poussez la clef qui bouche la vue. Pour cela, récupérez le pinceau de Battistini sur le tabouret
  - combinez le mouchoir avec la paille afin de le glisser sous la porte et de masquer le bruit de la clef qui tombe
  - une fois la clef retirée, regardez à nouveau mais il fait trop sombre ; il vaut mieux écouter. Pour cela, utilisez le verre que vous plaquez sur la porte
  - comme il n'y a plus de bruit, Oscar décide d'entrer
  - à l'intérieur de la pièce, allez vers la fenêtre ; Oscar voit le voleur s'enfuir
  - récupérez la corde puis le bout de tissu sur la corniche
  - combinez la corde avec le clou tordu puis ce grappin avec le bâton de bois pour faire une canne à pêche qui vous permettra d'atteindre le bout de tissu sur la corniche
  - une fois le tissu récupéré, retournez dans la chambre ; vous voyez Totiri accusé de vol par les policiers. Après discussion avec eux, présentez-leur le bout de tissu qui innocent Totiri
  - Vauban arrive et vous indique souhaiter retrouver la clef de son cabinet
  - retournez alors dans le cabinet et récupérez le coussin ainsi que la clef
  - donnez la clef à Vauban : ce n'est pas la bonne
  - dans le cabinet, près de la porte, sur le sol, vous trouvez un interstice par lequel s'est glissé un objet
  - cliquez sur la bougie pour éclairer la pièce mais elle est scellée sur la table. Vous devez donc utiliser le miroir sur l'interstice pour orienter la lumière qui révèle une clef
  - utilisez le couteau pour sortir la clef et remettez-la à Vauban
  - il vous indique d'aller voir la marquise dans le jardin



## Episode 04 : Dans l'ombre du Masque

- vous arrivez dans le bosquet et trouvez un musicien à droite
- parlez au page de l'autre côté
- parlez ensuite aux courtisanes et tentez de prendre le mouchoir rouge au sol... ce qui se révèle impossible à faire
- retournez voir le page qui ira prendre le tissu pour nous
- nettoyez ensuite le mouchoir blanc sale dans la fontaine du fond
- donnez le mouchoir propre aux courtisanes qui le reconnaissent...mais elles ne veulent pas partir
- retournez voir le musicien et parlez avec lui. Il est amoureux de l'une des courtisanes et souhaite lui remettre un gage d'amour
- récupérez le coeur qui est dans la main de la statue. Dans l'inventaire, combinez le coeur en pierre et le tissu rouge pour créer un gage d'amour
- donnez ensuite ce gage au musicien
- retournez voir la dame de cour à droite et dites-lui que le musicien est amoureux d'elle
- elle est sceptique et il lui faut un gage aussi
- dans l'inventaire, combinez le chapeau avec le bâton pour obtenir un épouvantail
- placez-le dans le vase à gauche des corneilles mais cela n'est pas possible. Il vous faut trouver quelqu'un pour le faire à votre place
- donnez alors l'épouvantail au musicien qui accepte de l'y mettre. Cliquez sur le vase à gauche des corneilles pour lui montrer où il doit le mettre
- les corneilles s'envolent et Oscar peut utiliser le couteau pour couper une rose
- donnez la rose à la dame qui, du coup, part revoir le musicien
- éloignez maintenant la dame de gauche. Pour cela, donnez-lui le mouchoir blanc pour qu'elle aille le donner à la marquise
- la marquise arrive alors. Donnez-lui le bas de chausse noir trouvé sur la corniche : elle panique et s'enfuit
- Oscar la suit devant la grotte de Thétis. Elle entre dans la grotte
- pour la suivre, éloignez le garde : allez lui parler
- utilisez le grappin pour faire tomber le nid qui se trouve en haut de la grotte
- récupérez les pigments rouges et l'oeuf cassé
- dans l'inventaire, combinez le pigment et l'oeuf pour faire de la peinture. Combinez ensuite la peinture avec le pinceau. Combinez enfin le pinceau avec le miroir pour faire un miroir tacheté de points rouges
- parlez au garde. Comme il a l'air pâle, donnez-lui le miroir. Il croit être malade et s'évanouit. La voie est libre
- cliquez sur la porte pour entrer
- une fois à l'intérieur, allez sur la droite. Jetez un caillou sur le vénitien

### *Mini-jeu de la Dague :*

- Oscar doit battre le Vénitien dans un combat à la dague
- récupérez l'éventail qui se trouve contre le mur à droite puis, à l'aide du couteau, retirez le coquillage qui se trouve derrière
- replacez le coquillage dans l'emplacement prévu sur le socle de la statue au centre



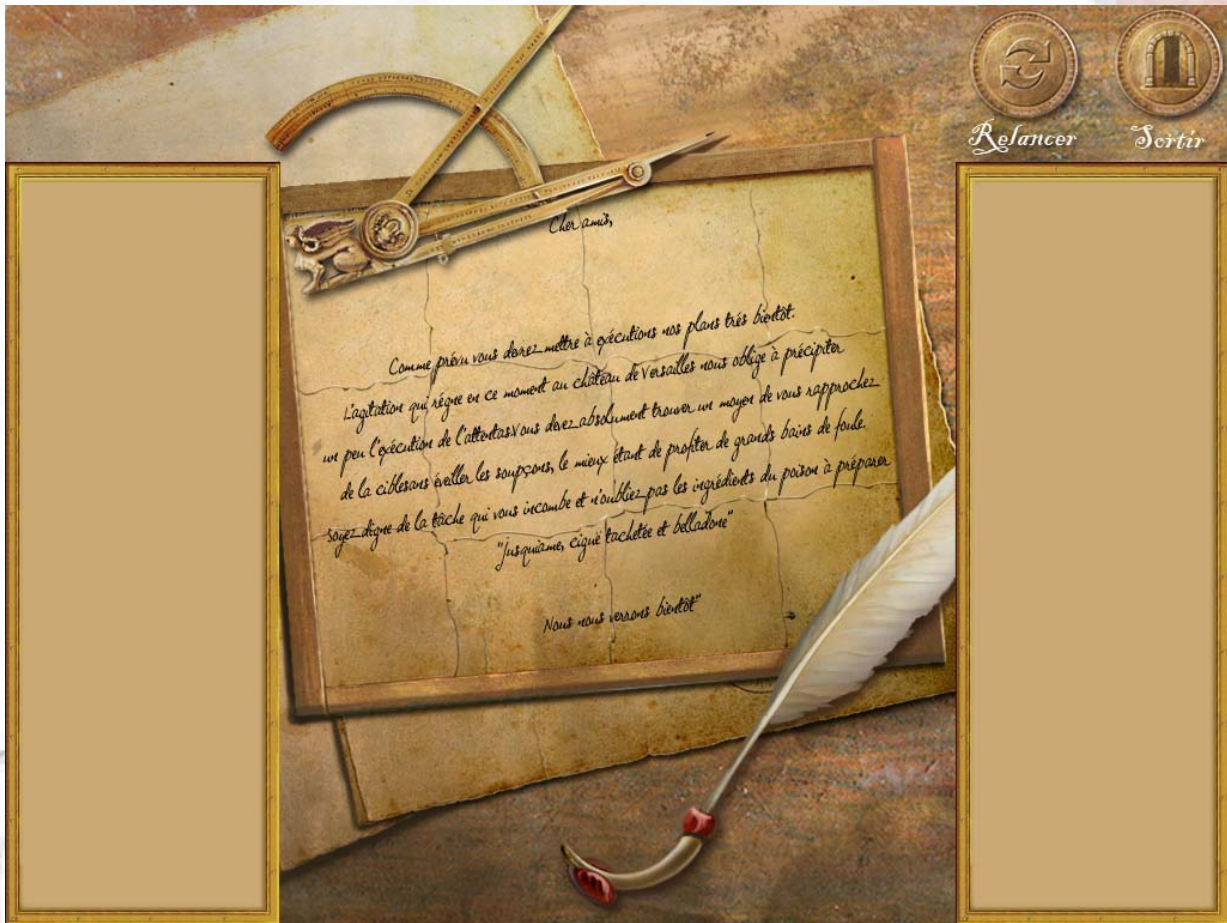
*Mini-jeu des Coquillages :*

- cliquez dans l'ordre sur les petits coquillages en haut à droite, puis en haut à gauche, puis en bas à gauche et enfin en bas à droite. Cela débloque une trappe derrière laquelle est caché un coffre
- le coffre est fermé. Prenez la clef de l'inventaire pour l'ouvrir ; vous trouvez un médaillon et des notes
- sortez par la gauche
- une fois dehors, Oscar rejoint le jardin dont on parle dans les notes et retrouve Totiri
- parlez à Totiri, puis cliquez sur la grille. Impossible de passer. Demandez de l'aide à Totiri
- cliquez à nouveau sur la grille et Totiri viendra vous faire la courte échelle
- une fois de l'autre côté, aidez Totiri à passer aussi... Dissociez la corde du clou et posez la corde sur la grille
- Totiri passe par dessus mais se blesse. Il va falloir lui fabriquer de la pommade
- récupérez la fleur d'arnica
- allez près de l'arbre et prenez le miel dans le trou
- posez l'arnica dans l'écuelle
- récupérez le gros caillou et posez-le sur l'écuelle pour broyer les fleurs
- récupérez des fleurs broyées
- dans l'inventaire, combinez le miel et le verre. Puis mettez les fleurs broyées dans le verre rempli de miel afin d'obtenir de la pommade
- appliquez la pommade sur Totiri
- cliquez sur l'arbuste devant la statue. Puis parlez à Totiri pour qu'il coupe le buisson
- une fois le buisson coupé, placez le médaillon dans l'emplacement prévu sur le socle de la statue
- la statue découvre un passage par lequel vous vous glissez
- Oscar se retrouve dans le sous-sol. Cliquez sur la torche au dessus du coffre. Oscar se retrouve coincé
- le joueur prend le contrôle de Totiri qui doit aider Oscar à se sortir de là. Totiri doit aller fouiller dans la remise en haut à droite pour trouver une pelle et une pince
- avec la pince, débloquez la poignée du puits. Cela fait, remontez le seau d'eau puis remplissez le verre d'eau
- Totiri donne le tout à Oscar
- retour sur Oscar qui utilise la pince pour ouvrir le coffre et y trouve un chiffon et une palette de peinture
- ramassez le bâton de bois
- faites une entaille dans la racine au sol et récupérez la résine avec le chiffon
- dans l'inventaire, combinez le chiffon imbibé avec le bâton pour faire une torche
- allumez cette nouvelle torche avec celle allumée sur le mur et la placez-la ensuite sur l'emplacement libre à gauche
- le sous-sol est maintenant éclairé. Récupérez les plans sur le bureau



### Mini-jeu du Puzzle :

- remettez chaque morceau du puzzle à sa place



- de retour dans le sous-sol, prenez le verre d'eau et placez-le sur le tableau. L'aquarelle se dilue ; cliquez sur le tableau : un code apparaît
- cliquez sur la torche et, à l'aide des flèches qui apparaissent, recomposez le code que vous avez découvert. Vous entendez un bruit de rouages... Quelque chose s'est débloquenté
- récupérez les plans sur le bureau ainsi que le costume de musicien suspendu au mur
- vous incarnez de nouveau Totiri à l'extérieur. Allez enlever la poignée du puits
- récupérez aussi le seau d'eau
- versez le seau d'eau sur le monticule de terre sèche
- utilisez ensuite la pelle sur le tas de terre meuble... vous dégarez la terre et découvrez une trappe
- placez la manivelle dans le trou du bloc, puis actionnez le levier une fois qu'il est placé
- la trappe s'ouvre et Oscar peut sortir du sous-sol
- ensemble, Oscar et Totiri décident de retourner voir Vauban pour le prévenir des découvertes qu'ils ont faites au sujet de l'attentat



## Episode 05 : Une odeur de conspiration

- parlez à Bontemps (épuisez tous les dialogues)
- allez dans le bureau de Vauban, parlez aux agents de la prévôté (épuisez tous les dialogues)
- montrez les plans aux agents de la prévôté
- allez dans l'antichambre de Vauban. Sourches vous rejoindra si vous avez effectué toutes les étapes précédentes
- parlez à Sourches. Il vous demande de placer les plans sur le bureau
- allez dans le bureau et placez les plans sur le secrétaire
- retournez dans la chambre parler à Sourches
- les policiers arrivent. Epuisez tous les dialogues jusqu'à la joute verbale

### *Mini-jeu de la Joute Verbale*

- parlez de nouveau à Sourches
- prenez le compas que vous a donné Sourches
- retournez dans l'antichambre, montrez l'éventail à Jeanne d'Osnay (épuisez tous les dialogues ; Battistini s'éclipsera et posera son pinceau)
- à la fin du dialogue, Jeanne d'Osnay se dirige vers le tableau
- prenez le pinceau qu'a laissé Battistini
- revenez parler à Jeanne d'Osnay. Elle vous demandera de retoucher le tableau
- dans l'inventaire, associez le compas avec le pinceau pour faire un compas pictural
- utilisez le compas pictural avec le tableau ; Vauban arrive et vous réprimande
- parlez à Vauban. Montrez-lui le costume à la fin du dialogue
- parlez-lui à nouveau ; Vauban part dans le bureau à la fin du dialogue
- rejoignez Sourches et Vauban dans le bureau
- parlez à Sourches. Il demande les bécicles
- donnez les bécicles à Sourches
- après le dialogue, montrez les notes recomposées à Sourches
- épuisez tous les dialogues jusqu'à ce que Vauban prenne la parole
- vous vous retrouvez chez l'apothicaire
- parlez à l'apothicaire et montrez-lui les notes : il a besoin de fleur des prés et de thym
- allez sur la place du marché et cueillez la fleur des prés par terre
- allez rue de l'alchimiste et parlez à la servante : elle vous donne le rouleau à pâtisserie usagé
- pour entrer chez l'alchimiste, vous devez faire sortir les agents de la prévôté ; pour cela, dans l'inventaire, dissociez le rouleau à pâtisserie usagé de la pâte à tarte. Associez la pâte à tarte avec le gros caillou puis avec les notes recomposées pour obtenir un message persuasif. Envoyez le tout par la fenêtre : les agents de la prévôté vont sortir affolés
- parlez aux policiers et envoyez-les sur une fausse piste
- entrez chez l'alchimiste, parlez à la servante et récupérez la botte de thym, le citron et le bouchon de verre
- retournez place du marché : les agents de la prévôté bloquent la porte de l'apothicaire croyant que c'est lui le coupable de l'empoisonnement
- vous devez les endormir en les hypnotisant : pour cela, dans l'inventaire, dissociez la botte de thym pour en retirer la cordelette. Associez la cordelette au bouchon de verre pour faire un pendule



- utilisez le pendule sur les agents de la prévôté. Oscar veut s'éclaircir la gorge. Dans l'inventaire, associez le verre avec le citron pour faire du jus de citron. Si le verre est plein d'eau, faire boire Oscar auparavant
- buvez le jus de citron
- mettez le pendule sur les agents de la prévôté pour la séance d'hypnose : ils s'endorment
- entrez chez l'apothicaire : celui-ci est affolé, il faut le rassurer. Après lui avoir parlé, donnez-lui le rouleau à pâtisserie pour qu'il puisse se défendre la prochaine fois
- après le dialogue, il vous donne l'antidote
- sortez sur la place ; Oscar se rendra directement aux bosquets
- parlez au musicien puis à Colbert : celui-ci veut qu'on lui retrouve sa canne
- allez dans la deuxième partie des bosquets
- parlez à Battistini, puis au musicien Florent. Montrez-lui ensuite le costume de musicien. Il part le rapporter à son propriétaire et confie la viole de gambe à Oscar
- Oscar va pouvoir inspecter la viole de gambe avec les tenailles pour écarter les cordes. Mais ce n'est pas suffisant. Utilisez le compas pour récupérer la boule de verre au fond de la viole
- revenez parler à Battistini. Donnez-lui la boule de verre pour qu'il puisse lire l'avenir
- après le dialogue, allez prévenir le musicien qu'il est menacé d'empoisonnement
- revenez voir Battistini. Celui-ci a retrouvé la canne de Colbert.
- rapportez la canne à Colbert. Le concert va commencer
- allez parler au musicien Florent qui est revenu et accompagnez-le dans la danse

### *Minijeu de la Danse*

- à la fin du mini-jeu, vous entendez Colbert crier. Allez voir ce qui se passe : Colbert a été empoisonné, la canne que vous lui avez donnée a été piégée par Battistini !
- donnez l'antidote à Colbert
- prenez les baguettes de timbales et jouez des timbales
- Colbert se réveille
- Parlez-lui puis allez ramasser sa bourse
- donnez la bourse à Colbert : on lui a volé ses clés !
- Colbert et Oscar se dirigent automatiquement vers le bureau de Colbert
- parlez à Colbert : il vous faut trouver un moyen d'ouvrir l'armoire
- parlez au page : il a vu quelque chose mais est trop effrayé pour parler. Il vous faut trouver le moyen de le réchauffer
- mettez la paille dans le feu puis attisez-le avec l'éventail
- le feu se met à crépiter. Oscar a trop chaud et enlève son costume
- parlez au page. Il a faim maintenant
- prenez le chapeau de Colbert, dissociez-le et récupérez l'épingle à chapeau
- utilisez cette épingle sur la serrure de l'armoire pour l'ouvrir
- parlez à Colbert. Il s'en va à la fin du dialogue
- prenez les fruits confits à l'intérieur de l'armoire et donnez-les au page
- celui-ci vous remet un message... Une nouvelle énigme à résoudre !



## Episode 06 : A la vie à la mort !

- Sourches est arrivé, un dialogue s'engage
- montrez le message à Sourches : il vous fait remarquer qu'il y a un petit rébus au dos
- parlez au page
- le page veut un cadeau en échange des graines : associez dans l'inventaire le chapeau de Colbert avec le pendule pour faire un faux chapeau décoré et donnez-le au page
- le page vous donne des graines ; montrez-les à Sourches
- parlez au page : il y a un morceau de fromage dans l'armoire. Utilisez le rat sur l'armoire, Oscar vient de comprendre quelque chose. Parlez à Sourches qui vous conseille d'aller voir Vauban
- dans la chambre de Vauban, attrapez le livre sur l'étagère. Pour cela, coupez un galon du rideau avec le couteau. Dans l'inventaire, associez le galon avec les baguettes pour créer une perche
- utilisez la perche sur le livre : Oscar fait tout tomber, Vauban arrive
- montrez le rébus à Vauban ; il vous indique la ménagerie. Parlez-lui à nouveau pour qu'il vous précise son emplacement. Totiri est en danger, il faut le sauver
- une fois à la ménagerie, prenez la planche, la corbeille, le sable et les plumes d'autruche
- l'autruche bloque le passage. Vous devez la faire partir
- inspectez le carreau sale à droite. Oscar doit le percer discrètement pour voir si Totiri est dans la remise
- associez dans l'inventaire le compas avec l'épingle à chapeau pour faire un outil coupe-verre. Utilisez cet objet sur la fenêtre. Parlez à Totiri. Il conseillera de faire fuir l'autruche en se déguisant en indien
- utilisez le pinceau sur Oscar. Celui-ci vous dit qu'il lui faut un miroir propre. Associez le sable avec le miroir sale pour obtenir un miroir propre et l'utiliser sur Oscar. Oscar se fait des peintures de guerre
- associez les plumes d'autruche avec le galon pour créer une coiffe indienne. Utilisez la coiffe indienne sur Oscar. Il ira effrayer l'autruche mais celle-ci ne part pas : elle se cache la tête dans le sol
- prenez la nourriture d'autruche et posez-la à l'entrée de la grille, à l'endroit où Oscar est arrivé : l'autruche s'en va
- essayez d'ouvrir la porte, celle-ci est fermée. Fouillez la cruche à côté pour espérer y trouver les clés. Battistini arrive, assomme Oscar et l'enferme dans la remise
- à l'intérieur de la remise, parlez à Totiri. Puis cliquez sur la porte pour écouter Battistini se vanter d'être un espion
- cliquez sur la fenêtre : Oscar aperçoit les agents de la prévôté. Associez le pinceau avec le bas de chausse pour obtenir la preuve de la culpabilité de Battistini
- passez cet objet par la fenêtre. Les agents de la prévôté vont s'en prendre à Battistini
- Battistini ouvre la porte, Oscar peut sortir. Les agents de la prévôté accusent Oscar d'être le complice. Donnez le clou tordu aux agents de la prévôté pour leur clouer le bec
- Battistini prend Totiri en otage et s'enferme dans la remise. Récupérez le poisson pourri dans la cruche et le passer par la fenêtre
- Battistini sort, incommodé par l'odeur ; les agents de la prévôté l'emmènent après un dialogue
- entrez dans la remise : le pigeon s'est envolé sur une poutre. Parlez à Totiri puis mettez la planche devant la fenêtre pour éviter qu'il ne s'échappe
- utilisez la perche pour essayer de déloger l'oiseau. Il revient se mettre au même endroit. Il vous faut l'attirer en lui faisant un nid

- associez pour cela les plumes avec la corbeille puis utilisez cet objet sur le pigeon. Oscar pose le nid par terre. Mettez les graines dans le nid : l'oiseau va venir s'y poser
- Oscar n'ose pas toucher l'oiseau. Demandez à Totiri de le faire à sa place : il découvre un message codé. Totiri conseille à Oscar d'aller dans la chambre de Battistini pour enquêter
- sortez de la ménagerie pour aller enquêter directement dans la chambre de Battistini
- lisez le traité d'optique par terre puis prenez le parchemin. Inspectez les autres documents
- remplissez le verre dans bassine
- utilisez le verre d'eau sur le rai de lumière. Le verre apparaît sur la table avec un bel arc-en-ciel
- prenez les quatre tableaux au sol
- mettez les tableaux au mur dans l'ordre indiqué par les couleurs de l'arc en ciel : le tableau va se soulever, laissant apparaître une lanterne magique
- prenez la lanterne magique et posez-la sur la bougie
- posez le parchemin sur le tableau de Dunoï
- cliquez sur la lanterne pour la faire tourner : les lettres et les chiffres correspondent sur le parchemin, c'est le décodeur
- utilisez le message codé sur le décodeur et écoutez ce que dit Oscar
- sortez par la porte et rendez-vous à la prison
- parlez à Sourches (épuisez tous les dialogues)
- cliquez sur le dispositif d'évasion
- un message conclut le jeu, annonçant la seconde partie : « Enquête à Versailles sous Louis XIV - Avec Vauban ! »

FIN

Bon jeu !

...et en cas de problème, n'hésitez pas nous joindre à : [support@nemopolis.net](mailto:support@nemopolis.net)