

L'Emerillon - Solutions

Nous vous souhaitons d'excellentes aventures avec « L'Emerillon, enquête à la cour d'Aliénor d'Aquitaine ».

Si vous êtes bloqué, ne craquez plus ! Voici les solutions...

D'une façon générale, nous vous conseillons de sauvegarder régulièrement vos parties !
Bon jeu (et, surtout, ne répétez à personne ce que vous allez lire).

Chapitre 1 : Trouver le mot de passe pour entrer en ville



Pour trouver le mot de passe vous devez faire les actions suivantes par ordre chronologique.

- Parler aux trois personnages présents sur la scène.
- Parler au mioche.
- Donner la croix au colporteur.
- Donner le poivre au troubadour.
- Cliquer sur la porte.

Chapitre 2 : Trouver un chevalier pour devenir son page



- Parler au peintre.
 - Parler à l'abbé.
 - Parler au héraut.
 - Ramasser le bâton quand le cochon s'est déplacé.
 - Donner un coup de bâton sur le bœuf.
 - Aller dans la taverne.
 - Aller dans l'arrière-cour derrière la taverne.
 - Parler au mioche déguisé en chevalier noir.
 - Ramasser la bride du cheval.
 - (facultatif) Aller parler à l'apothicaire.
 - Aller aux portes de la ville.
 - Aller voir le colporteur et lui échanger la bride contre les clous de girofle.
 - Donner les clous de girofle au cheval malade dans l'arrière-cour.
-
- Jeu de quintaine :



- Il ne faut pas oublier de cliquer rapidement. Plus on clique vite, plus la lance monte.
- Il faut réussir 3 essais sur 5.
- Si vous n'y arrivez décidément pas, continuez au moins 5 fois sans quitter le jeu, vous pourrez alors tout de même le continuer.

- Aller parler au mioche dans la taverne.
- Aller voir le tavernier

Joute d'insultes :



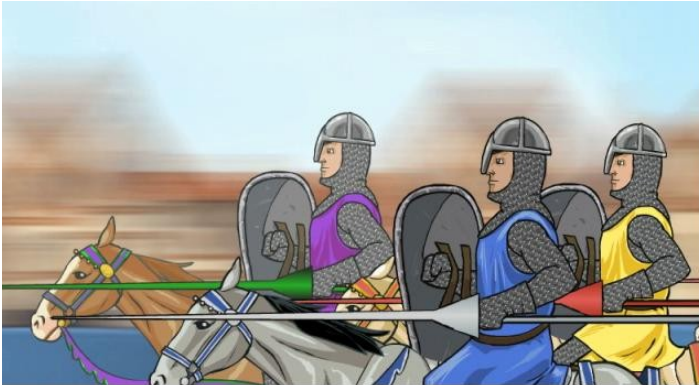
Dire les phrases suivantes dans l'ordre:

- Vous me rappelez un souffleur de boudin !
- Il n'est de plus beau coffre à avoine que vous !
- Votre boutique est propre comme une écuelle à chat !
- On voit que vous avez bien bâti sur le devant!

•Je vous vois en bonnes chairs, mais votre chère ne vaut pas tripette !

- Aller derrière l'église, puis devant les loges puis dans le cimetière.
- Donner un coup de bâton à l'épervier qui se trouve sur l'épouvantail.
- Ramasser la plume qui est tombée.
- Aller chatouiller les pieds du chevalier qui dort dans sa tente.

Chapitre 3 : Inscire le chevalier au tournoi



Les éléments de l'armure doivent être donnés au chevalier dans l'ordre suivant :

- Le gambison (il se trouve sur l'épouvantail dans le cimetière).
- Le haubert (il se trouve sur l'épouvantail dans le cimetière).
- La Tunique (elle est suspendu a une fenêtre dans la grand rue)
- Le ceinturon (dans la taverne, à côté de l'épée du chevalier noir)
- Le camail (il est sur le sol devant les portes de la ville)
- Les gantelets et les chausses (ils sont sur le sol dans les loges (entre l'église et le cimetière))
- Le heaume (il est dans la taverne au fond sur un tonneau)
- le bouclier (il est dans l'arrière-cour)

Pour aller dans la taverne il faut réussir la joute de politesse :

•Joute de politesse

dire les phrases suivantes dans l'ordre:

- Vous n'êtes pas homme à rompre la paille !
- Vous ne sauriez tomber que debout.
- J'espère qu'il a bien plu dans votre écuelle !
- Il faut que l'hôte ait de bons vins pour attirer les pigeons au colombier !
- Vous engraissez de mal avoir.

- N'oubliez pas de cliquer sur l'épée du chevalier noir dans la taverne.

Pour récupérer l'épée du chevalier :

- Aller devant l'église, parler à l'abbé.
- Rentrer dans l'église, aller dans le chœur.
- Tirer sur l'épée.
- Aller parler à l'abbé dans l'église.
- Aller parler à l'apothicaire.
- Donner à l'abbé, la fiole d'huile d'olive.
- Mettre de l'huile d'onction sur l'épée pour la décoincer.
- Donner l'épée au chevalier.



Pour récupérer le cheval du chevalier :

- Parler à l'abbé dans l'église
- Parler au tailleur de pierre dans les loges.
- Prendre de la cire de bougie sur une bougie dans le chœur de l'église.
- Poser la cire de bougie sur les clefs de la statue de St Pierre.
- Utiliser les clefs pour ouvrir le coffre dans le pilier à gauche de l'écran dans le chœur de l'église.
- SAUVEGARDER DE PREFERENCE LE JEU.
- Donner le plan de la façade au tailleur de pierre.
- Faire le puzzle de la façade.
- Aller parler au tailleur de pierre.
- Aller parler au chevalier.

Pour inscrire le chevalier au tournoi :

- Parler deux fois au crieur dans la Grand rue.
- Parler au chevalier dans le cimetière.
- Parler à l'abbé dans la rue de l'apothicaire.
- Parler au troubadour dans la taverne.
- Parler au chevalier dans le cimetière

- Parler au peintre dans l'église.
- Cliquer sur les feuille de palmier en haut d'un pilier dans l'église.
- Cliquer sur le lion et sur la colombe dans le chœur de l'église.
- Parler au peintre a nouveau.
- Donner le blason au troubadour dans la taverne.
- Ramasser les lettres de noblesse devant le troubadour.
- Donner les lettres de noblesse au crieur dans les loges.

Chapitre 4 : Faire un «suprême des anges»



- Parler au chevalier.
- Aller au cloître, en passant par la rue de l'apothicaire.
- Cliquer sur la sonnette.
- Attendre la venue de la nonne en chef et lui parler.
- Parler à l'abbé dans l'église.
- Aller sur le parvis de l'église.
- Cliquer sur la mandorle(en haut de l'église).
- Faire le puzzle, puis cliquer sur le saut de l'abbé.
- Donner son saut a l'abbé.
- Aller dans le cloître, sonner, attendre la nonne en chef.
- Donner la lettre de recommandation à la nonne.
- Entrer dans le cloître.
- Aller dans le réfectoire.
- Parler aux deux nonnes.
- Aller dans les cuisines du réfectoire, parler à la nonne.
- Parler au chevalier.
- Donner le baume à la nonne qui est dans l'église.

- Aller dans la rue des drapiers à partir de la rue de l'apothicaire.
- Parler au maître drapier.
- Remettre les écussons en place (jeu du Rébus).
- Parler au maître drapier.
- Prendre l'écusson «vin» dans l'arrière cours de la taverne.
- Poser l'écusson «vin» à son emplacement dans la rue des drapiers.
- Aller dans le marché à droite de la rue des drapiers.
- Parler au jongleur.
- Aller dans la rue des drapiers.
- Ramasser des balles en cliquant sur les fenêtres.
- Donner des balles au jongleur pour jouer au Bonneteau, il faut recommencer plusieurs fois cette étape pour avoir assez d'argent pour acheter l'ensemble des ingrédients pour le gâteau.



- Les ingrédients nécessaires à la fabrication du gâteau sont les suivants :
 - Oeufs, beurre, dates : à acheter aux trois marchands de la place du marché.
 - Eau de vie : à acheter au tavernier.
 - Gingembre : à acheter à l'apothicaire.
 - Amendes : à acheter au colporteur devant les portes de la ville.
 - Biscuits : donner la recette au tailleur de pierre, puis ramasser les biscuits a coté de lui.
 - Angélique : à cueillir dans le jardin du cloître.
 - Miel : à prendre sur une table à l'entrée du réfectoire.



- Donner la recette à la nonne de la cuisine.
- Faire le jeu du gâteau, en déposant les ingrédients dans le récipient dans l'ordre suivant :
 - les œufs
 - le beurre
 - le lait

- le miel
- l'eau de vie
- le gingembre
- l'angélique
- les dattes
- les amendes
- les biscuits

- Prendre le gâteau.
- Aller devant les portes du château (à droite de la place du marché)
- Donner le gâteau au garde pour qu'il vous laisse entrer dans le château.

Chapitre 5 : La joute de poésie



- Prendre le plat de victuailles sur la table du banquet.
- Aller dans les cachots (la porte au fond à gauche).
- Donner les victuailles au geôlier.
- Donner la plume au troubadour.
- Aller dans la bibliothèque (la porte derrière le chevalier dans la salle du banquet).
- Donner les quatre livres qui sont pattered à la dame de compagnie.
- Donner le poème incomplet à la dame de compagnie.
- Donner le poème complet au chevalier.

•Joute de poésie:

dire les phrases suivantes dans l'ordre:

•Je suis votre homme, c'est d'accord !

•...

Chapitre 6 : Les cachots



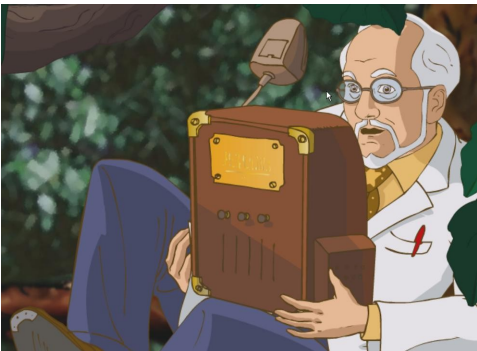
- Ramasser la cuillère.
- Passer le curseur sur la flamme de la torche, le curseur doit se transformer en petite torche.
- Passer le curseur-torche sur le mur droit pour trouver le courant d'air.
- Lorsque le chevalier dit qu'il y a un courant d'air, repasser le curseur-torche sur la torche pour récupérer un curseur normal, et faire un trou dans le mur avec le cuillère.
- Refaire la même manipulation dans le cachot suivant.
- Mettre de l'huile d'onction sur la statue de la goule devant le tombeau de Ste Radegonde.
- Ramasser l'auréole.
- Aller dans la nef de Ste Radegonde.
- Prendre les vêtements.
- Remplir la gourde d'eau bénite avec le bénitier.
- Revenir dans le tombeau de Ste Radegonde.
- Déposer de l'eau bénite sur les pains.
- Prendre la corbeille de pain béni.
- Aller dans la nef de Ste Radegonde.
- Sortir par la porte donnant sur le parvis de l'église.



- Jeu de la Grand Goule.
 - Lancer des pains sur l'œil de la bête pour la faire diminuer.
 - Il est plus facile de lancer des séries de pains en cliquant rapidement.
- Donner le saut de la dame de compagnie au garde du palais.
- Aller dans la bibliothèque et prendre le vase.
- Prendre le plat dans la salle du banquet.

- Aller dans le jardin (la porte à droite de la salle du banquet).
- Jeu des statues.
 - Prendre l'épée enfoncée dans le sol et la mettre sur la statue de Louis VII
 - Aller remplir le vase dans la fontaine.
 - Vider le vase dans la vasque.
 - Mettre la plat sur la statue de l'homme.
 - Déplacer la statue d'Aliénor.
 - Déplacer la statue de l'homme.
 - Cliquer sur le levier sur le pied de la vasque, pour ouvrir le passage secret.
- Aller dans la bibliothèque.

A bientôt pour de nouvelles aventures !



Pour en savoir plus : www.nemopolis.net