

Solutions de

« Enquête à Versailles sous Louis XIV – Avec Vauban ! »

Chers joueurs... et joueuses, avant même de vous lancer à corps perdu dans ce fichier des solutions, prenez quelques minutes pour ces quelques lignes.

Vous connaissez très certainement l'une de mes précédentes aventures, à commencer par l'enquête que j'ai menée à Versailles à la recherche de l'Athamor. Aussi êtes-vous rompu(e)s aux énigmes auxquelles je suis confronté. Comme d'habitude, vous devrez observer attentivement mon environnement et interagir avec tous les objets et personnages que vous rencontrerez. N'oubliez pas que le moindre indice nous permettra de progresser !

Par ailleurs, le manuel qui accompagne votre jeu regorge d'informations qui vous seront précieuses pour résoudre certaines énigmes, notamment les mini-jeux qui vous seront proposés. Alors ne négligez pas sa lecture et relecture : quoi de plus gratifiant que de résoudre une énigme par soi-même sans faire appel à la solution !

Sur ce, bon jeu et à tout de suite dans notre mission.

Oscar

Mission 7 : Un cœur inoxydable

Dans la chambre d'Oscar :

- prenez la fléchette sur la table
- parlez à Vauban et montrez-lui la fléchette ; Vauban vous invite à aller voir l'apothicaire

Sur la place du marché :

- ramassez le pavé, remplissez votre gourde dans la barrique de vin, cueillez des brins de *Reine des prés* et prélevez une branche de l'arbuste
- parlez à la servante
- videz votre gourde de vin dans la flaque d'eau derrière la servante
- jetez le pavé dans la flaque ; la robe de la servante est tâchée ; elle s'en ira chez le fripier

Dans l'échoppe de l'apothicaire :

- entrez chez l'apothicaire ; ramassez la ficelle aux pieds de l'apothicaire
- montrez la fléchette empoisonnée à l'apothicaire
- dans l'inventaire, associez la ficelle à la branche d'arbre pour créer un arc, puis associez cet arc à votre carquois ; utilisez l'arc avec sa flèche sur la bonbonne posée sur l'armoire
- ramassez le morceau de verre de la bonbonne cassée

Dans la rue et chez l'alchimiste :

- proposez au page d'être frères de sang ; utilisez le morceau de verre pour mélanger votre sang
- entrez chez l'alchimiste en passant votre bras par le carreau cassé ; prenez la motte de beurre sur la table et allez observer la plante au pied des escaliers (clic droit)
- montez à l'étage ; avec votre morceau de verre, découpez un bout de l'étoffe coincée sous l'appareil en entrant à gauche (l'Athamor) ; observez la plante à gauche (clic droit)
- prenez l'équerre sur la table ; consultez le traité de botanique ; prenez la burette vide au fond de la pièce ; essayez d'ouvrir l'armoire

- redescendez dans la cuisine, mettez la motte de beurre dans la marmite puis versez le beurre fondu dans la burette vide
- remontez à l'étage et servez-vous du beurre fondu pour graisser la porte de l'armoire
- une fois l'armoire ouverte, lisez la note : elle vous donne de précieuses indications pour résoudre le mini-jeu du globe !
- cliquez sur le globe terrestre

Mini-jeu du globe terrestre :

Cliquez dans l'ordre sur les pays suivants :

1. *Herbe royale* : Italie
2. *Reine des prés* : France
3. *Strophantus* : Congo
4. *Drosophyllum* : Portugal



- prenez la fiole d'engrais magique et redescendez en cuisine
- vous retrouvez la servante de Maître Théodore : fabriquez une attelle pour son chat ; dans l'inventaire, dissociez les deux morceaux de l'équerre (clic droit) puis associez-les à l'aide des morceaux d'étoffe

Dans la figuerie royale du château de Versailles :

- une fois dans la figuerie royale de Versailles, discutez avec La Quintinie ; versez l'engrais magique sur la plante tropicale
- pour obliger la marquise à s'éloigner, cueillez une graine d'églantier... aussi connue sous le nom de « poil à gratter » ! Ouvrez la graine à l'aide du clou et versez le poil à gratter dans le col de la marquise
- montrez la graine de *Strophantus* à La Quintinie puis plantez la graine dans le terreau de la serre
- versez le contenu de la fiole sur la graine... mais rien ne se passe
- placez le miroir entre les deux reposeirs et cliquez sur le miroir

Mini-jeu de la serre :

Placez les divers éléments comme suit :



- cueillez quelques feuilles de *Strophantus* et retournez auprès de l'apothicaire

Dans l'échoppe de l'apothicaire :

Après avoir récupéré l'antidote, vous devez vous assurer qu'il est efficace et guérira Oscar. Il ne faudrait pas que son effet soit pire que le mal qu'il doit guérir !

- donnez la fiole d'antidote au page
- prenez la fléchette empoisonnée et appliquez-la sur Totiri (pour vous blesser vous-même)

Dans la chambre d'Oscar :

- de retour dans la chambre d'Oscar, vous retrouvez la marquise ; pour l'éloigner, déchirez sa robe à l'aide du morceau de verre ; ramassez le masque noir qui tombe de la robe
- à l'arrivée de Vauban, donnez l'antidote à Oscar
- montrez le masque noir à Oscar et Vauban

Mission 08 : Pas si sceau que ça !

Dans la prison :

- prenez le torchon blanc sur la table
- parlez à la marquise
- parlez au garde qui vous a rejoint
- prenez un des pains dans la corbeille au sol ; dissociez-le : vous découvrez une lime ; remettez cette lime au garde de prison
- prenez la bouteille de gnôle qui se trouvait sur le tabouret derrière le garde
- prenez le poisson sur la table ainsi que la seconde bouteille de gnôle
- dans l'inventaire, associez le torchon à une des bouteilles ; associez ensuite le torchon imbibé à la seconde bouteille de gnôle : vous obtenez un cocktail molotov
- allumez votre cocktail molotov à la torche et lancez-le sur la paille dans la cellule de Batistini
- jetez le poisson au fond du couloir pour que le chat aille le manger ; allez voir le garde pour l'informer du départ du chat
- prenez le balai et le seau dans la cellule et inspectez le trou de souris : vous y trouvez les morceaux d'un message codé... mais il vous manque un morceau !
- dans l'inventaire, observez bien le seau (clic droit) : il semble que quelque chose soit collé au fond ; dissociez le seau et cet objet
- dans l'inventaire, associez ce dernier morceau de message codé aux autres morceaux trouvés dans le trou de souris

Mini-jeu du message codé :

Placez les divers éléments comme suit :



- montrez ce message au garde

Dans le cabinet des Coquilles :

- observez le volume bleu sur le ployant (la petite assise en velours) à gauche en entrant
- ramassez le Louis d'or par terre, devant la bibliothèque, à gauche
- observez la bibliothèque
- observez le livre ouvert sur le ployant au centre de la pièce
- observez le tableau au sol, devant l'âtre de la cheminée
- observez la toile d'araignée et retirez-la avec le balai, puis à l'aide du balai, attrapez le papier coincé dans le bec du corbeau
- à l'aide de votre lime, coupez le cadenas qui ferme le coffret sur la bibliothèque ; lisez la note qu'il renferme
- observez bien le coffret : il vous réserve une autre surprise !
- discutez avec le page qui vous a rejoint : il vous livre de précieux indices
- remettez-lui le Louis d'or que vous avez trouvé
- pensez à interroger Rainssant régulièrement : il connaît parfaitement le cabinet des Coquilles
- prenez le volume bleu sur le ployant
- insérez dans la bibliothèque le volume bleu que vous avez ramassé

Mini-jeu de la bibliothèque :



Cliquez dans l'ordre sur les volumes suivants :

1. *L'Avare* – Molière : tome I
2. *Le Chat Botté* – Perrault : tome IV
3. *Le Corbeau et le Renard* – La Fontaine : tome III
4. *Le menteur* – Corneille : tome VII
5. *Bérénice* – Racine : tome V

- remettez le message codé à Rainssant pour qu'il le traduise

Chez Alvarez :

- observez la porte qui mène au bureau du joaillier
- glissez le message codé sous la porte
- ramassez les chaussures du joaillier et placez-les au pied des rideaux pour faire croire à Alvarez que quelqu'un se dissimule derrière
- glissez de nouveau le message codé sous la porte
- glissez-vous dans le bureau du joaillier et prenez tous les objets que vous y trouvez (la clef et la carafe sur le bureau, le presse-papier en forme de béret de marin, la bassine d'eau et la serviette)
- dans l'inventaire, associez le presse-papier à la carafe pour la casser puis répandez les morceaux de verre sur le tapis au pied de la fenêtre
- lorsque le joaillier est de retour, allez fermer la porte à clef puis adressez-vous à lui

Dans la galerie des Glaces :

- parlez à Bontemps puis à Rainssant
- prenez la marguerite dans le vase, sur l'échafaudage
- à l'arrivée du courtisan, adressez-vous à lui puis allez parler à Rainssant
- retournez parler au courtisan

Mini-jeu de l'étiquette :

Opposez par huit fois une réponse cinglante aux affirmations avancées par le courtisan.

Pour cela, n'oubliez pas de consulter l'encyclopédie !

Les répliques qui font mouche sont :

- 1) Tu mens ! Le rang est capital ici ! Cela ne doit pas être facile pour un petit noble comme toi venant de sa province !
- 2) Mais non ! C'est le premier valet qui réveille le roi !
- 3) Tu mens ! La toilette du roi se fait au Petit lever et seuls ses proches y assistent !
- 4) Pas très malin ! La mode masculine est plutôt d'être fardé de rouge et de rose, comme un flamant rose tout excité !
- 5) Tu mens pour changer : une heure après midi c'est le Petit couvert, et non le Grand couvert !
- 6) menteur ! Le roi déjeune seul à table pour le Petit couvert ! Décidément, tu es aussi menteur que Pinocchio !
- 7) C'est déloyal ! Ainsi, ils ne peuvent pas présenter leurs placets au roi !
- 8) Tu mens, je connais ce musicien : il s'appelle Florent ! Il avait réussi à obtenir du roi l'honneur de jouer aux bosquets de la colonnade !
- 9) Je parie que tu vas te vanter d'avoir été choisi par le roi pour partir chasser le cerf à Marly avec lui !
- 10) Je tiens le pari ! Elles ont lieu dans le Grand Appartement 3 fois par semaine !
- 11) Ah ah ah ! Le roi ne t'avait pas choisi pour la cérémonie du bougeoir, seul moment où tu pensais pouvoir lui parler discrètement !

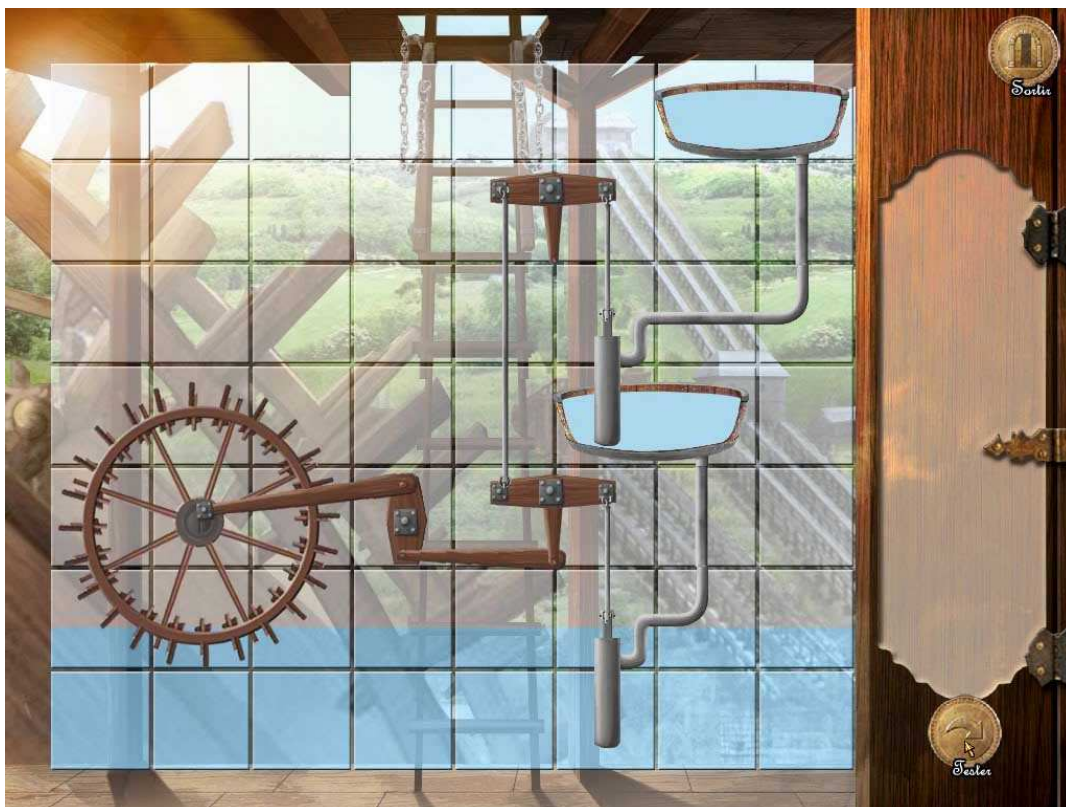
- dans l'inventaire, dissociez la bassine de la serviette ; utilisez cette dernière pour nettoyer les éclaboussures sur la fenêtre
- le courtisan s'étant écarté des glaïeuls, prenez-les
- observez la fenêtre et allez demander à Bontemps de vous aider à lire les traces sur la fenêtre
- allez révéler à Rainssant ce que vous venez de découvrir
- donnez les glaïeuls à Rainssant
- retournez parler au courtisan
- dans l'inventaire, dissociez les pétales de la marguerite et donnez-la au courtisan
- après le départ du courtisan, nettoyez les éclaboussures sur la fenêtre

La Machine de Marly :

- parlez à Vauban
- observez le mécanisme qui permet de faire descendre l'échelle
- ramassez la manivelle
- réalisez un moulage de l'embout triangulaire avec la mie de pain
- trempez ce moulage dans l'encre répandue sur la table
- appliquez cette empreinte triangulaire sur l'embout de la manivelle
- bloquez la manivelle dans l'étau
- demandez à Vauban de vous aider en lui remettant la manivelle et en lui indiquant l'étau
- une fois la manivelle bloquée dans l'étau, limez-la selon l'empreinte du tampon
- introduisez la manivelle dans le mécanisme
- demandez à Louvois de vous aider à descendre l'échelle

Mini-jeu de la Machine de Marly :

Placez les différents éléments comme indiqué ci-dessous :



Mission 09 : On a marché sur Luxembourg

Dans la cour de marbre :

- allez voir la fenêtre éclairée donnant sur la cour de marbre
- à l'aide de votre poignard, découpez du crin du cheval
- associez le crin au seau
- attachez le seau à la queue du chien
- déposez la bassine de bain de pieds devant le museau du chien
- parlez au page
- demandez-lui de ramasser le tapis
- ramassez également la bassine
- jetez la bassine d'eau sur la torche
- jetez à nouveau la bassine vide sur la torche
- déposez le tapis sur le cheval en guise de selle

Dans la ferme, aux abords de Luxembourg :

- ramassez la binette, le sac ainsi qu'un œuf sur la table
- inspectez le contenu du sac : vous y trouvez des habits à votre taille ! Enfilez-les
- dirigez-vous vers le costume suspendu derrière la poule
- inspectez le terrier au pied de la butte de terre à droite : vous y apercevez une fouine
- dans l'inventaire, mettez l'œuf dans le sac, puis associez le bout de bois au sac pour créer un piège
- posez le piège devant le terrier : la fouine sera attirée par l'œuf
- une fois la fouine capturée, déposez le sac devant la poule
- le paysan étant parti à la poursuite de la poule, prenez le costume à la taille de Vauban et donnez-le lui
- proposez un œuf à Vauban ; celui-ci préfère manger un fruit
- à l'aide de votre poignard, coupez quelques roseaux : vous en faites un appeau
- sifflez dans l'appeau (appliquez l'appeau sur l'arbre) : vous attirez une buse qui, en se posant, fait tomber une pomme

Sous les remparts de Luxembourg :

- parlez à Vauban
- parlez au garde-lancier sur les remparts
- parlez au garde qui vous rejoint au pied des remparts
- observez la fiole posée sur les remparts
- attrapez la fiole à l'aide du manche de la binette
- poussez le banc sous la fiole de parfum
- essayez à nouveau d'attraper la fiole à l'aide du manche de la binette
- demandez à Vauban de vous aider en lui remettant le manche de la binette et montrez-lui la fiole
- déterminez la cravate à l'aide de la binette
- une fois la fiole de parfum en votre possession, aspergez-en le garde
- parlez à Vauban
- parlez au jeune Luxembourgeois qui vous a rejoint

Mini-jeu de la joute verbale :

Adressez par six fois une réponse rassurante aux questions que vous pose le luxembourgeois.

Pour cela, n'oubliez pas de consulter l'encyclopédie !

Les bonnes répliques sont :

- 1) Non, je ne suis pas un espion !
- 2) Du francique mosellan !
- 3) Euh, je suis un grand romantique ! Je l'ai amenée admirer une vue imprenable depuis le front de la Plaine !
- 4) Là-bas, je suis sûr qu'elle a dû apprécier les redoutes Marie et Berlaimont ! Ah ah ! Quel romantisme !
- 5) Il y en a 4 importantes !
- 6) C'est l'ingénieur-général des Pays-Bas Louvignies ! Essayez toujours de vous plaindre auprès de lui !
- 7) Au bord du Pfaffenthal !

- remettez au Luxembourgeois la cravate que vous avez trouvée sous le banc
- ramassez la mèche de cheveux que le Luxembourgeois a laissée tomber en partant
- donnez la bouteille de vin au garde... et interrogez-le !
- adressez-vous au garde-lancier qui revient à son poste
- montrez-lui la mèche de cheveux

Dans le cabinet du Conseil :

- adressez-vous à Louis XIV
- ramassez la feuille de papier sur la table ainsi que la bougie
- allez au feu de cheminée et observez le feu (clic droit) ; allumez la bougie au feu
- jetez l'eau du gobelet dans l'âtre pour éteindre la flambée
- observez les deux chiffres révélés et réglez l'horloge
- les aiguilles de l'horloge sont bloquées : utilisez le suif de la bougie pour les graisser
- prenez le tube caché dans le coffre de la cloison
- avec la bougie allumée, regardez ce qui se trouve sous la table
- dissociez les verres des bécicles de leur monture
- associez le tube de carton à la feuille de papier puis aux verres des bécicles : vous venez de créer une longue-vue !
- allez à la fenêtre et, à l'aide de votre longue-vue, observez ce qui se passe à l'extérieur
- adressez-vous à Louvois et remettez-lui la longue-vue que vous avez fabriquée

De retour dans la ferme aux abords de Luxembourg :

- lisez la notice sur la table devant Friand
- observez la malle cadénassée puis ramassez le filet au sol
- parlez à Totiri qui vous remet... une clef !
- ouvrez la malle cadénassée et prenez deux coques de métal
- allez observer la malle ouverte, le canon puis le piquet
- aspirez un peu de poudre à l'aide de l'appeau comme d'une paille
- observez la ville de Luxembourg avec votre longue-vue
- fixez votre filet à la perche et attirez une buse à l'aide de votre appeau
- retirez le pigeon piégé dans le filet ; pour cela demandez de l'aide à Totiri
- donnez à Friand le message que vous avez intercepté
- inspectez le terrier : vous y trouvez la loupe de Friand ; donnez-la lui

- à l'aide de votre poignard, découpez un morceau du filet : vous avez désormais une mèche
- vous disposez à présent de tous les éléments nécessaires pour fabriquer une grenade : les deux coques en métal, la poudre et la mèche. Mais comment souder les deux demi-sphères ? A l'étain bien sûr !
- faites fondre le gobelet d'étain à l'aide de la bougie
- soudez les deux demi-sphères, puis servez-vous de l'appau comme d'une paille et faites couler la poudre à canon dans la sphère ; pour finir, insérez la mèche ; le tour est joué !
- donnez cette grenade à Friand
- adressez-vous à Vauban puis, à l'aide de votre longue-vue, observez la ville de Luxembourg
- votre longue-vue n'est pas suffisamment puissante ; améliorez-la avec la loupe de Friand

Mini-jeu de stratégie :

Ce mini-jeu va mettre à l'épreuve vos compétences de stratège. Saurez-vous prendre la place de Luxembourg aussi vite que Vauban en juin 1684 ?

L'objectif principal est de prendre la citadelle... mais le chemin le plus court n'est pas toujours le plus rapide ! Vous pouvez aussi atteindre les objectifs secondaires (vous emparer des munitions et / ou des vivres de vos ennemis) pour les affaiblir et accélérer leur reddition.

Pour comprendre et maîtriser ce mini-jeu de stratégie, consultez le manuel utilisateur qui vous fournira toutes les indications utiles et nécessaires !

NOTA : si vous rencontrez des difficultés à évoluer dans le jeu de stratégie, sachez qu'en niveau *facile*, au bout de 10 tours de jeu, vous pourrez au choix poursuivre votre campagne ou laisser Vauban et Louvois finir le siège de Luxembourg.

Sur la place, dans Luxembourg :

- observez les plumes au sol
- observez le feu sur la place
- demandez à Totiri d'envoyer des signaux de fumée
- observez au-dessus de quelle porte se pose le pigeon
- allumez votre grenade au feu et déposez-la au pied de la porte derrière laquelle Battistini se cache

Mission 10 : Dans le giron des girouettes

A la corderie royale de Rochefort :

- parlez au garde devant la porte
- essayez de prendre les objets aux côtés de l'ouvrier
- parlez à l'ouvrier
- dirigez-vous vers le bassin de radoub

Au bassin de radoub :

- parlez à l'ouvrier
- prenez l'épuisette et allez à la pêche dans le fleuve : vous y trouvez un beau crabe... pour commencer ! Trempez l'épuisette une seconde fois dans le fleuve
- retournez vers la corderie

De retour à la corderie :

- parlez à l'ouvrier et donnez-lui le gant qu'il avait perdu
- après le départ de l'ouvrier, prenez la corde ainsi que du goudron
- allez parler au garde
- retournez sur le bassin de radoub

De retour au bassin de radoub :

- parlez à l'Intendant Arnoul
- remettez votre lettre de recommandation à l'Intendant Arnoul
- donnez le goudron au marin pour l'aider à calfater son bateau ; le marin n'a donc plus besoin de sa scie : prenez-la !
- retournez à la corderie

De retour à la corderie :

- le garde vous surveille toujours et vous empêche de progresser ; il vous faut vous en débarrasser !
- le temps est à l'orage ; et si un petit choc électrique assommait le garde ? Vous devez donc capter la foudre...
- ... avec un cerf-volant : dans l'inventaire, dissociez l'épuisette pour en récupérer le manche ; découpez ce manche à la scie ; associez les deux morceaux avec le fil de fer des bécicles ; associez cette armature à la serviette de lin ; enfin attachez ce cerf-volant avec la corde
- fixez le cerf-volant au piquet métallique
- vous devez à présent attirer le garde près du cerf-volant : mettez le crabe dans le sac et donnez-le au garde en prétendant que le sac contient des pierres précieuses
- parlez au garde
- entrez dans la corderie : vous y trouvez un bol vide
- remplissez le bol avec l'eau du bac
- fouillez la motte de terre avec la binette : vous y trouvez un coffre
- ouvrez le coffre : il est fermé à clef !
- fouillez le garde : vous trouvez une clef
- ouvrez le coffre à l'aide de la clef
- retournez au bassin de radoub

De retour au bassin de radoub :

- donnez le vrai testament au marin qui vous donne le faux en échange
- donnez à l'Intendant Arnoul le faux testament qu'avait rédigé le garde
- retournez à la corderie

De retour à la corderie :

- remettez l'épée de Tolède au marin
- prenez l'ancre marine
- ramassez les débris du cerf-volant
- retournez au bassin de radoub

De retour au bassin de radoub :

- remettez au marin la voile et l'ancre
- parlez au marin : vous devez fabriquer une boussole
- ramassez le bouchon au bord du fleuve
- dans l'inventaire, dissociez l'armature du cerf-volant de sa toile
- piquez le bout de fer aimanté dans le bouchon
- posez le bouchon dans le bol rempli d'eau et donnez cette boussole artisanale au marin
- parlez à l'Intendant Arnoul : il vous faut une feuille de papier
- dans l'inventaire, dissociez la longue-vue : prenez-en la feuille de papier que vous donnez à Arnoul

Mini-jeu du portrait-robot :

Reconstituez le portrait-robot de l'individu qui s'est présenté à Arnoul.

Pour cela, associez les différentes parties de visage qui vous sont proposées :



- parlez au marin
- descendez dans le fleuve muni de votre poignard pour couper les algues
- demandez à Arnoul d'ouvrir les portes du bassin de radoub
- parlez au marin et prenez la mer

A Saint-Martin-de-Ré :

- arrivés au port de Saint-Martin-de-Ré, parlez au marin puis ramassez la botte de paille
- allez à la porte de la taverne
- parlez au tavernier
- ouvrez la caisse à l'aide de votre poignard ; vous y trouvez du coton
- parlez au tavernier et indiquez-lui la caisse comme cachette
- parlez au marchand de grenouilles
- donnez-lui des algues pour ses têtards
- montrez le portrait-robot de Dunoï au marchand
- mettez la grenouille dans le filet de l'épuisette puis posez le tout sur la caisse
- parlez au tavernier caché dans la caisse
- prenez la bouteille de lait posée sur la barque
- versez le lait dans l'écuelle
- ramassez la pagaie
- dans l'inventaire, associez la pagaie à la botte de paille : vous reconnaissez la silhouette d'un épouvantail
- associez ensuite la plume à votre « épouvantail », puis ajoutez le coton
- placez votre épouvantail devant la lanterne qui en projettera l'ombre sur la façade de la taverne
- prenez une seiche dans le panier et transpercez-la avec votre poignard
- montrez au marchand votre poignard noirci « du sang du monstre »
- ramassez la flûte abandonnée par le marchand
- utilisez la flûte sur le panier tel un charmeur de serpent

Mission 11 : Quand Oscar retient son souffle...

Dans la taverne La Pinasse :

- donnez l'appeau au corsaire
- donnez la flûte au corsaire
- parlez à Jean Bart puis au corsaire
- prenez la bouteille posée sur le comptoir à côté de la cheminée
- parlez au tavernier
- dans l'inventaire, dissociez la bouteille du message qu'elle contient
- donnez le message à Jean Bart

Mini-jeu des nœuds marins :

Dans un premier temps, exercez votre mémoire et reconstituez les paires de cartes. Ensuite, associez le nom de chaque nœud à la carte qui le représente... et pour cela, n'oubliez pas de jeter un œil dans l'encyclopédie !

1^{ère} étape : Les paires à reconstituer



2^{nde} étape : Les nœuds à identifier



- parlez de nouveau à Jean Bart

Mini-jeu de la Joute Verbale :

Jean Bart vous raconte une histoire émaillée « d'énigmes ». Charge à vous de trouver les bonnes réponses à ces énigmes ! Là encore, pensez à l'encyclopédie !

Les bonnes répliques sont :

- 1) Le Maître d'équipage lui avait donné un ordre !
- 2) Le corsaire s'était assis sur une vergue !
- 3) Facile, en se hissant grâce aux haubans !
- 4) Ce paresseux a fini sur la hune
- 5) Les matelots venaient donc de tirer les drisses
- 6) Les écouteilles étaient ouvertes
- 7) A sa place, j'aurais fait attention de ne pas me prendre les pieds dans les cargues en tombant ! Quel idiot !
- 8) Hem ... Le fabuleux corsaire a réglé l'angle des voiles en manœuvrant les écoutes !
- 9) Le pirate réalisa un "manque à virer"
- 10) Il est parti se cacher dans un fût à vin !
- 11) Bon sang, le mât de misaine !
- 12) Les manœuvres courantes allaient être ralenties
- 13) Il utilisa une espingole !

- passez le costume de pirate que Jean Bart vous a remis et sortez de l'auberge

Dans le port de Saint-Martin-de-Ré :

- une fois sorti de la taverne, adressez-vous à Totiri
- prenez la burette d'huile vide que vous donne Totiri
- transvasez un peu d'huile de la lanterne dans votre burette
- prenez une seiche dans le panier... puis une seconde
- parlez au marin

Sur la barque, en pleine mer :

- prenez le tonneau qui flotte à l'arrière de la barque
- prenez le filet de pêche
- ouvrez le panier de pêche posé à l'arrière de la barque et prenez les vers qu'il contient
- observez l'île au loin : vous ne la distinguez qu'à peine
- reconstituez la longue vue à l'aide du portrait robot, du tube et des lentilles
- dirigez-vous vers l'île : vous y trouvez un boulet de canon
- plongez en mer

Sous les eaux :

- fouillez la couleuvrine
- dans l'inventaire, associez le boulet de canon au filet de pêche ; vous obtenez un contrepoids
- fixez ce contrepoids au crochet du hauban
- entrez dans la cabine du capitaine : vous devez remonter à la surface pour vous dérouiller

De retour sur la barque :

- utilisez la burette d'huile pour vous dérouiller
- observez le galion avec la longue-vue
- utilisez le tissu du cerf-volant comme drapeau blanc : hissez-le au sommet du mât de la barque

De retour sous les eaux :

- replongez en mer et entrez dans la cabine du capitaine
- dans l'inventaire, associez les vers luisants à la bouteille vide : vous obtenez une lanterne sous-marine
- déposez votre lanterne sous-marine sur les rochers
- vous découvrez un coffre ainsi qu'une clef... étroitement surveillée par une murène !
- saisissez-vous de la clef
- donnez une des deux seiches à la murène
- prenez la clef et ouvrez le coffre
- attachez le tonneau au coffre

De retour sur la barque :

- discutez avec le pirate
- ouvrez le coffre à l'aide de la clef
- dans l'inventaire, associez la plume à la seiche : vous obtenez une plume encrée
- associez cette plume encrée à la carte marine : vous venez de créer une carte au trésor
- remettez cette « carte au trésor » au pirate
- après le départ des pirates, parlez au marin
- donnez-lui la bouteille de rhum
- retournez sur l'île

De retour dans la taverne La Pinasse :

- remettez les diamants à Jean Bart
- parlez au corsaire
- parlez à l'aubergiste et donnez-lui votre burette vide
- donnez la burette d'huile au corsaire pour qu'il décoince sa jambe de bois
- quittez l'auberge

Mini-jeu du phare des Baleines :

Vous devez gagner le phare en toute discrétion. Pour cela évoluez en vous cachant derrière les différents objets qui parsèment votre chemin. Mais prenez garde, Dunoï vous guette depuis le phare !

Pour arriver jusqu'à la porte sans être aperçu, avancez de la façon suivante :

1. avancez jusqu'à l'arbre
2. puis passez derrière le rocher
3. glissez-vous ensuite jusqu'au buisson
4. retournez derrière l'arbre
5. avancez de nouveau jusqu'au buisson
6. courez jusqu'aux tonneaux
7. enfin, gagnez la porte du phare

Dans le phare des Baleines :

- arrivé au sommet du phare, prenez le pinceau sur la table à gauche
- allez consulter le journal posé sur la table face à l'entrée
- ramassez le moule posé au sol
- observez la fenêtre du phare à gauche de l'échelle
- nettoyez la fenêtre à l'aide de la feuille de papier que vous avez arrachée du journal
- essayez de sortir sur le chemin de ronde du phare pour actionner le levier
- observez le large avec votre longue-vue au travers de la vitre cassée
- buvez le lait contenu dans la bouteille
- remplissez la bouteille vide avec de l'huile de poisson contenue dans la bassine
- aspergez le levier de l'huile de poisson : les oiseaux de mer raffolent du poisson !
- quittez le sommet du phare et redescendez les escaliers
- parlez à Maître Théodore
- remontez au sommet du phare et remplissez de nouveau votre bouteille avec de l'huile de poisson
- redescendez au rez-de-chaussée et donnez la bouteille d'huile de poisson à Maître Théodore
- remontez au sommet du phare et observez la statue de près
- grattez la statue à l'aide de votre poignard
- prenez la statue en or
- redescendez au rez-de-chaussée et mettez la statue en or dans le concasseur
- versez la poudre d'or dans le mélangeur
- prenez le sablier sur la table de travail
- dans l'inventaire, dissociiez le sable du sablier
- versez le sable dans le mélangeur
- reversez le mélange homogène de sable et d'or dans le sablier
- donnez le sablier à Maître Théodore
- prenez un lingot de plomb et enfournez-le dans l'athanor
- positionnez le moule sur le tabouret devant l'athanor
- actionnez le soufflet en tirant sur la corde
- démoulez la statue que vous venez de couler
- dans l'inventaire, peignez cette statue de plomb en rouge
- remontez au sommet du phare et déposez la statue de plomb sur la table
- redescendez au rez-de-chaussée et donnez le sablier à Maître Théodore

Mission 12 : ... vers la coalition finale !

Dans le phare des Baleines :

- parlez à Maître Théodore
- donnez la lime à Maître Théodore
- observez les barreaux au plafond
- essayez d'élargir le passage avec votre binette
- ramassez le tas de sable que vous avez constitué
- prenez le bol sur la table à côté du concasseur
- montez à l'échelle et limez les barreaux
- parlez à Maître Théodore
- parlez à Totiri à travers les barreaux
- parlez de nouveau à Maître Théodore
- parlez de nouveau à Totiri
- donnez le tube creux à Totiri
- versez le sable dans l'athanor
- observez le mur de la pièce
- à l'aide de votre poignard, creusez la pierre du mur
- versez la poudre de calcaire dans l'athanor
- récupérez la salicorne que Totiri est allé vous chercher
- mettez la salicorne dans l'athanor
- posez le bol sur le tabouret à droite de l'athanor
- actionnez le levier du soufflet
- insérez le tube creux dans le bol de verre fondu
- donnez la cloche de verre à Maître Théodore

De retour sur le port de Saint-Martin-de-Ré :

- parlez à Totiri
- parlez à Vauban
- montrez-lui le portrait robot de Dunoï
- parlez à Totiri
- donnez votre longue-vue à Totiri
- indiquez à Totiri de monter dans le pin
- ramassez la pomme de pin au sol
- entrez dans la taverne La Pinasse

Dans la taverne La Pinasse :

- parlez à Maître Théodore
- parlez à l'aubergiste
- ressortez sur le port et adressez-vous à Totiri
- parlez à Jean Bart
- retournez dans l'auberge La Pinasse
- parlez à Maître Théodore
- parlez à l'aubergiste
- dans l'inventaire, dissociez le portrait-robot de la longue-vue et présentez le portrait-robot à l'aubergiste
- dans l'inventaire, passez le mélange sable-or au tamis
- sortez de l'auberge et donnez l'or à Jean Bart
- retournez dans l'auberge et parlez à Maître Théodore
- donnez votre chronobobine à Maître Théodore
- sortez de l'auberge et parlez à Jean Bart

- suivez Jean Bart dans l'auberge
- dans l'inventaire, dissociez les pignons de la pomme de pin
- donnez les pignons de pin aux perroquets
- « interrogez » chaque perroquet
- prenez le perroquet de gauche qui a manifestement appartenu à Jean Bart
- donnez le perroquet à Jean Bart
- parlez à l'aubergiste
- sortez de l'auberge
- parlez au marin
- montrez-lui le portait robot de Dunoï
- dirigez-vous vers le navire anglais

Sur le pont du bâtiment anglais :

- dirigez-vous vers l'écouille
- dirigez-vous vers le port et arrêtez-vous juste devant les deux tonneaux
- jetez la pomme de pin dans l'eau, par-dessus bord
- retournez dans la taverne

Dans la taverne La Pinasse :

- « parlez » au perroquet
- prenez le perroquet
- retournez sur le pont du bâtiment anglais

Sur le bâtiment anglais :

- dans l'inventaire, mettez le perroquet sous la cloche de verre
- posez la cloche et le perroquet sur les tonneaux
- recouvrez la cloche de verre et les tonneaux à l'aide des voiles
- posez le boulet de forçat au pied des tonneaux
- dirigez-vous vers la cale
- dirigez-vous vers la porte puis revenez vers la cale
- observez les papiers au sol et sur les tonneaux
- observez la caisse de bois
- utilisez la flûte pour charmer les rats et vous en débarrasser
- utilisez le fer de la binette en guise de pied de biche pour ouvrir la caisse de bois
- inspectez les feuilles à l'aide de la lanterne
- prenez l'escalier et montez à l'étage
- prenez la dague sur la table
- dirigez-vous vers l'échelle
- remontez dans la cabine
- sortez sur le pont en empruntant la porte
- jetez les papillons au visage de Dunoï
- parlez à Totiri
- descendez dans la cale
- prenez l'escalier et gagnez la cabine
- observez le coffre
- redescendez dans la cale et fouillez Dunoï
- remontez dans la cabine et utilisez la clef pour ouvrir le coffre
- glissez le manche de la binette dans l'anneau fixé sur le couvercle du coffre
- parlez à Totiri
- indiquez à Totiri le coffre pour qu'il vous aide à le transporter



De retour dans la taverne La Pinasse :

- parlez à Jean Bart
- parlez à Maître Théodore
- parlez à l'aubergiste
- donnez les haricots rouges à l'aubergiste
- donnez la poudre de magnésie ainsi que la fiole de mercure à Maître Théodore
- dans l'inventaire, reconstituez la longue-vue et donnez-la à Totiri comme cadeau d'adieu
- donnez les plans de la Marine à Vauban
- parlez à Maître Théodore
- dans l'inventaire, prenez la chronobobine et confiez-la à Oscar

FIN

Bon jeu !

...et en cas de problème, n'hésitez pas nous joindre à : support@nemopolis.net