

## Jack The Ripper (Solution)

<i>Commandes</i> .....	<i>1</i>
<i>A propos de cette soluce</i> .....	<i>1</i>
<i>16 Novembre</i> .....	<i>2</i>
<i>17 Novembre</i> .....	<i>3</i>
<i>18 Novembre</i> .....	<i>5</i>
<i>19 Novembre</i> .....	<i>6</i>
<i>20 Novembre</i> .....	<i>7</i>
<i>21 Novembre</i> .....	<i>8</i>
<i>22 Novembre</i> .....	<i>9</i>
<i>23 Novembre</i> .....	<i>10</i>
<i>24 Novembre</i> .....	<i>11</i>
<i>25 Novembre</i> .....	<i>12</i>
<i>26 Novembre</i> .....	<i>14</i>
<i>27 Novembre</i> .....	<i>15</i>

## INFORMATIONS GENERALES

### COMMANDES

Clic gauche souris	Action contextuelle (suivant la forme du curseur : avancer, parler, prendre un objet...)
Clic droit souris	Accéder à l'inventaire/carte
ESC	Aller au menu principal

### À PROPOS DE CETTE SOLUCE

La plupart du temps, vous pourrez effectuer les actions de ce pas à pas dans l'ordre que vous souhaitez. Certains événements sont tributaires d'autres, mais vous pourrez en général vous rendre dans de nombreux endroits dans n'importe quel ordre.

## 16 NOVEMBRE

### Jour 1 : New York Today

- Le jeu commence devant votre bureau, à la rédaction du quotidien "New York Today".
- Allez voir le rédacteur en chef (vous pouvez l'entendre râler après vous). La porte de son bureau est ouverte, à l'opposé du vôtre.
- Dans le bureau du rédacteur en chef : prenez le journal ("Daily Illustrated") posé sur la table. Vous y trouverez des informations à propos du dernier crime et du commissariat de police chargé de l'enquête.
- Parlez avec le rédacteur en chef (Bur) qui vous donne une nouvelle mission : rédiger une chronique quotidienne sur les meurtres.
- En sortant de la pièce, Paul, votre collègue de la rubrique Loisirs, se trouve à la table de compo. Placez-vous derrière et parlez-lui.
- Faites un clic droit pour accéder à la carte. Faites un « glisser-déposer » (en maintenant le bouton de la souris enfoncé) du journal sur l'épingle. Vous pouvez maintenant vous rendre au **Poste de Police**.

### Jour 1 : Poste de Police

- Parlez avec le policier à l'accueil.
- L'inspecteur Carter est prêt à vous recevoir. Prenez la double-porte, puis la première à droite (avec écrit « Carter »).
- Discutez avec Carter. Il refuse d'établir un lien entre ce meurtre et le précédent. Il vous donne le rapport préliminaire concernant le meurtre de la nuit dernière. Vous y trouverez des informations à propos du lieu du crime et de l'employeur de la victime.
- Faites un clic droit pour accéder à la carte. Faites un « glisser-déposer » (en maintenant le bouton de la souris enfoncé) du rapport préliminaire sur l'épingle. Vous avez maintenant 2 nouveaux lieux à explorer : le **Blue Velvet** et le **Lieu du Crime 2**.

### Jour 1 : Lieu du Crime (15 Nov)

- Un morceau de papier se trouve par terre à votre droite. Prenez-le puis montez les escaliers.
- Un autre morceau de papier se trouve en haut des escaliers, ainsi qu'un corbeau sur la rambarde. En regardant le corbeau, une cinématique se déclenche, puis l'animal s'envole. Si ce n'est déjà fait, prenez le second papier et regardez-le.
- Il semble donc que quelqu'un était dans les parages hier et a peut-être vu ce qu'il se passait...

### Jour 1 : Blue Velvet

- Allez à la porte près de la lanterne. Frappez. Le gardien répond que c'est fermé. Insistez. Sur un malentendu, vous pourrez rentrer.
- Parlez à Albertina, la tenancière. Vous pouvez ensuite prendre le prospectus du Red Chapel sur la table à côté.
- Faites un clic droit pour accéder à la carte. Faites un « glisser-déposer » (en maintenant le bouton de la souris enfoncé) du prospectus sur l'épingle. Vous avez maintenant accès à un nouveau lieu : le cabaret **Red Chapel**.

---

## Jour 1 : Red Chapel

- Dès que vous arrivez, le clochard Jason vous accoste.
- Après lui avoir parlé, vous pouvez aller vers le Red Chapel. L'entrée principale est fermée, allez dans la ruelle à droite de l'entrée pour trouver la porte de derrière.
- Sonnez. Le propriétaire, Faggiano, vous autorise à parler avec sa chanteuse.
- Allez parler à Abigail, la chanteuse.

---

## Jour 1 : New York Today

- Parlez à Paul pour lui demander des renseignements sur les journaux illustrés.
- Allez à votre bureau et rédigez votre chronique (cinématique).
- Après cela, la nuit est tombée et vous pouvez retourner au Low Side District.

---

## Nuit 1 : Blue Velvet

- Le Blue Velvet est ouvert normalement la nuit, vous pouvez entrer sans problèmes.
- Allez au 1<sup>er</sup> étage parler à Gilda Rossela qui connaissait la dernière victime.

---

## Nuit 1 : Red Chapel

- L'entrée principale est désormais ouverte. Vous pouvez rapidement voir Abigail préparant son entrée en scène.
- Allez en coulisses (passage caché par un rideau rouge sur la droite de la scène).
- Vous trouvez Abigail et échangez brièvement quelques mots avec elle, avant son entrée en scène.
- Puis le propriétaire arrive et vous éjecte de son établissement. Vous aurez de nouveau accès aux coulisses à une seule condition : un article favorable sur le spectacle d'Abi dans votre journal.
- Sortez dans la rue et attendez quelques secondes --> Passage au jour suivant.

17 NOVEMBRE

---

## Jour 2 : New York Today

- Un jour de plus au boulot !
- Parlez avec Paul. Il a votre information : seul le Daily Illustrated avait une illustration, pour le premier et le second crime. Il peut même rédiger l'article sur le Red Chapel si vous trouvez un ticket de baseball !
- Allez à votre bureau et prenez le journal.
- Le lieu du premier crime est mentionné dans le journal, vous pouvez donc cliquer droit pour accéder à la carte, et glisser-déposer le journal sur l'épingle. Le **Lieu du Crime 1** est maintenant disponible !

---

## Jour 2 : Lieu du Crime (31 Oct)

- Faites le tour du coin. Vous allez voir un corbeau, puis être victime d'une vision.

---

## Jour 2 : Poste de Police

- Carter discute avec le policier à l'accueil. Parlez avec Carter, il vous donnera une copie du rapport d'autopsie.

---

## Jour 2 : Blue Velvet (rue)

- Devant le Blue Velvet, parlez à Patrick, le jeune vendeur de journaux. Il vous dira où trouver Patson, l'homme du kiosque.
- Passez le porche (après le kiosque) et cherchez la porte qui mène au **tripot de Patson**.
- Essayez plusieurs façons d'ouvrir (utilisez le bout de fer près de la porte).
- Patrick vous donne la réponse, pourquoi ne pas frapper à la porte ?

---

## Jour 2 : Le tripot de Patson

- Descendez les escaliers.
- Demandez un ticket de baseball à Patson. Il veut vous le vendre 12 \$. Vous n'avez pas cette somme. Pourquoi ne pas jouer au bandit-manchot ?
- Jouez à la machine à sous. Vous devriez rapidement gagner assez d'argent. Retournez voir Patson. Donnez-lui l'argent, et récupérez le ticket de baseball.

---

## Jour 2 : New York Today

- Donnez le ticket de baseball à Paul, il vous donnera sa carte de visite pour Faggiano.

---

## Jour 2 : Red Chapel

- Retournez à la porte de derrière et donnez la carte de visite de Paul à Faggiano. Il vous laissera entrer et parler à Abigaïl.

---

## Jour 2 : New York Today

- Parlez avec Bur. Il est content, profitez-en pour lui demander un rendez-vous avec Silk, l'illustrateur du Daily Illustrated..
- Allez à votre bureau et rédigez votre rapport.

---

## Nuit 2 : New York Today

- Bur a accroché une note à la porte de son bureau : Silk sera là demain.

---

## Nuit 2 : Red Chapel

- Paul est à l'intérieur (assis à droite de la scène). Parlez-lui, il est très enthousiaste à propos de la prestation d'Abi.
- Vous pouvez regarder Abigail chanter "Three Ravens" (en fait, vous n'êtes pas obligé, mais ce serait une honte de la zapper !! Et le meilleur endroit pour admirer Abi est le bar !).

---

## Nuit 2 : Blue Velvet

- Un personnage de type chinois se trouve sur la gauche, en train d'accrocher quelque chose au mur.
- Pénétrez dans le Blue Velvet. Albertina est là, mais elle est aussi inamicale que d'habitude. On entend la porte claquer. Le Chinois passe derrière vous avec un carton à chapeaux sous le bras.
- Ressortez dans la rue. Si Jason ne vous a pas accosté dans la rue du Red Chapel, il devrait le faire dans celle du Blue Velvet. C'est quoi ce dragon dont il parle ?
- Vérifiez le papier que le Chinois a collé au mur : la **Blanchisserie Wang** recherche des livreurs !

---

## Nuit 2 : Red Chapel, Blanchisserie

- Si vous n'êtes jamais allé du côté des lanternes rouges, c'est le moment. Elles éclairent l'extérieur de la Blanchisserie Wang. Regardez sur la porte de devant, il y a un calendrier chinois de cette année. 1901 est l'année du buffle.
- Suivez la ruelle longeant la blanchisserie. Il y a une porte en bois donnant accès à la porte de derrière.
- La porte de derrière est fermée. Mais à gauche, derrière un rideau, se trouvent deux petits boutons rotatifs ornés de symboles.
- Dragon (à gauche) et Buffle (à droite) permettront d'ouvrir la porte. Entrons !
- Mon dieu, ce type est repoussant ! Faisons en sorte de venir pour l'annonce. Mais, qu'est-ce que...
- PAF !

18 NOVEMBRE

---

## Jour 3 : New York Today

- Quelle nuit !
- Allez au bureau de Bur. La porte est fermée mais on peut entendre Bur et Silk parler à l'intérieur en cliquant sur la porte (icône en forme d'oreille).
- Bur ouvre la porte au bout de quelques secondes. Entrez.
- Parlez avec Silk. Il vous donne des indices sur l'utilité réelle des cartons à chapeaux. Il n'y a pas que des chapeaux dedans !
- Un paquet est arrivé pour vous. Allez à votre bureau et ouvrez-le.
- Une lettre de... Jack l'Eventreur ?
- AAAAAAAHHHHHHHHH !

## 19 NOVEMBRE

---

### Jour 4 : New York Today

- Bur se trouve au milieu de la salle principale. Parlez-lui. La police a mené l'enquête.
- Allez à votre bureau et lisez la note que Paul vous a laissée.

---

### Jour 4 : Poste de Police

- Parlez à Carter. Il affirme que les meurtres étaient liés à un trafic d'opium de la part des Chinois.

---

### Jour 4 : Red Chapel

- Paul interroge Abi. Parlez avec eux. Paul vous parle de l'agence Pinkerten et vous donne un prospectus avec l'adresse.
- Faites un clic droit pour accéder à l'inventaire. Vous pouvez maintenant glisser le prospectus sur l'épingle et aller à l'**Agence Pinkerten** !

---

### Jour 4 : Pinkerten

- Robert Pinkerten vous souhaite la bienvenue quand vous arrivez.
- Sur votre droite, au guichet, se trouve un petit bouton. Poussez ce bouton, et la sonnerie fera venir le légiste. Donnez lui le rapport d'autopsie, il le lira et vous demande de repasser le lendemain.
- Allez dans l'autre pièce qui contient de nombreux dossiers et documents. Faites-en le tour. Vous trouverez des informations sur Jack l'Eventreur dans pas mal d'entre eux, dont une lettre originale du Jack l'Eventreur de Londres (dans le meuble à droite de la table lumineuse).
- Approchez vous de la table lumineuse. Posez dessus la lettre de Jack (que vous avez reçue la veille), puis placez la lettre originale de Londres par dessus. Ajustez le document pour superposer des mots ressemblants (« Dear » et « Jack The Ripper »). Vous devriez vite vous rendre compte que les 2 lettres ont été écrites par la même personne !
- Rentrez à la rédaction et rédigez votre chronique.

---

### Nuit 4 : Red Chapel

- Allez au **Red Chapel**. Jason, le mendiant, vous demande de la monnaie.
- Entrez. C'est jour de repos pour Abi : aujourd'hui, c'est la journée Kinetoscope.
- Allez au **Blue Velvet**.

---

### Nuit 4 : Blue Velvet

- Entrez. Parlez avec Gilda, qui vous explique qu'elle n'aime pas l'hospice.
- Sortez dans la rue et attendez quelques secondes --> Passage au jour suivant.

## 20 NOVEMBRE

---

### Jour 5 : New York Today

- Discutez avec Bur. Il n'est pas très content de vos affaires avec Pinkerten, ça va encore coûter cher !
- Allez à l'agence **Pinkerten**.

---

### Jour 5 : Pinkerten

- Appelez le légiste (sonnette). Il vous donne son analyse et vous rend le rapport du coroner.
- Allez au **Blue Velvet**.

---

### Jour 5 : Blue Velvet

- Patrick est dans la rue en train de vendre ses journaux. Parlez-lui.

---

### Jour 5 : Red Chapel (rue)

- Discutez avec Jason et son ami Georges, qui se trouvent à l'autre bout de la rue. Il vous donne un ticket avec l'adresse de l'hospice où ont dormi les victimes.
- Cliquez droit pour accéder à l'inventaire. Vous pouvez maintenant glisser le ticket sur l'épingle pour avoir accès à l'**hôpital** !

---

### Jour 5 : Hôpital

- Explorez les couloirs. Vous rencontrez une femme de ménage, qui vous dit de repasser plus tard.

---

### Jour 5 : New York Today

- Discutez avec Paul.
- Rédigez votre chronique.

---

### Nuit 5 : Hôpital

- Allez à l'**hôpital**. Le gardien, probablement ivre, dort. Allez dans le couloir sur la droite. Sur la petite tablette, récupérez l'outil médical ressemblant à des ciseaux.
- Descendez les escaliers et utilisez cet outil pour ouvrir la petite armoire sur la gauche. Récupérez les 2 clés (Morgue et Bureau de Tumbletwo).
- Continuez dans la cave et essayez d'ouvrir la porte de la morgue avec la clé dorée. Quelqu'un surgit de la pièce et s'enfuit. Vous le poursuivez.

---

## Nuit 5 : L'abattoir

- L'individu vous enferme dans l'abattoir.
- Entrez dans la chambre froide (porte blanche en face). Sans perdre de temps, récupérez la carcasse sur votre gauche. Ressortez avant de finir congelé.
- Placez la carcasse sur la table à gauche.
- Prenez le couteau de boucher près de la porte par où vous êtes arrivé.
- Coupez la carcasse et prenez le morceau de droite.
- Vérifiez son poids sur la balance. Il devrait être de 55 livres.
- Ouvrez la porte de la chambre froide.
- Allez directement à l'autre porte, au bout. Accrochez le morceau de viande au crochet à gauche de la porte. Tirez la corde à droite.
- Félicitations, c'est réparé, vous pouvez sortir !

21 NOVEMBRE

---

## Jour 6 : New York Today

- Discutez avec Paul.
- Allez à l'agence **Pinkerten**.

---

## Jour 6 : Pinkerten

- Une nouvelle secrétaire est arrivée. Elle vous donne la clé des dossiers criminels.
- Avec cette clé, ouvrez l'armoire à votre gauche. Cherchez aux lettres T et J pour récupérer les documents sur Tumbletwo et Jack l'Eventreur.

---

## Jour 6 : Hôpital

- Allez dans le bureau de Tumbletwo (à droite, au fond du couloir). Pour ouvrir la porte, utilisez la clé récupérée la veille.
- Regardez l'agenda de Tumbletwo, posé sur le bureau.
- Récupérez la petite clé dans l'encrier sur la table.
- Avec cette clé, ouvrez le tiroir de gauche. Vous y trouvez une thèse sur la xénotransplantation par le Dr Tumbletwo.
- Remarquez sur la gauche, à côté du diplôme accroché au mur, une serrure cachée par un bout de bois (mais vous n'avez pas encore la clé).
- Avant quitter la pièce, pensez à remettre la petite clé dans l'encrier.

---

## Jour 6 : Blue Velvet (rue)

- Parlez à Patrick.
- Rendez vous au tripot de Patson. Empruntez son pass-partout.
- Allez au **Red Chapel**.



---

## Jour 6 : Red Chapel

- Abigail est si inquiète qu'elle vous donne un pistolet.
- Retournez au **New York Today**.

---

## Jour 6 : New York Today

- Discutez avec Paul, puis rédigez votre chronique.
- Retournez à l'**hôpital**.

---

## Nuit 6 : Hôpital

- Allez dans le bureau de Tumbletwo.
- Ouvrez la porte secrète au fond à droite en utilisant le pass-partout de Patson sur la serrure cachée par le bout de bois.
- Il fait noir ! Par terre sur votre gauche, vous trouverez une lampe.
- Descendez les escaliers jusqu'au laboratoire secret.
- Allez au fond de la pièce, et observez les tiroirs de la morgue pour trouver celui qui s'ouvre (situé du côté gauche).
- Ouvrez le tiroir et observez Tumbletwo parler.
- Le téléphone sonne, un autre meurtre... Donc Tumbletwo ne peut pas être le tueur... Bon sang !

22 NOVEMBRE

---

## Jour 7 : New York Today

- Parlez à Bur et récupérez le "Daily Illustrated" parlant du crime de la veille, le 3<sup>ème</sup> d'affilée (sur la table de compo).

---

## Jour 7 : Red Chapel

- Rendez le pistolet à Abigail, vous n'en avez plus besoin.

---

## Jour 7 : Poste de Police

- Parlez à Carter. Récupérez le rapport préliminaire.
- Cliquez droit pour accéder à l'inventaire. Vous pouvez maintenant glisser le rapport sur l'épingle pour avoir accès au **Lieu du Crime 3** !

---

## Jour 7 : Lieu du Crime (21 Nov)

- Rendez-vous au lieu du dernier crime : vous y trouvez un croquis de Silk par terre : il était là une fois de plus. Etonnant, non ?

---

## Jour 7 : Rue (Blue Velvet ou Red Chapel)

- Trouvez Patrick. Il a quelque chose pour vous : une lettre d'un certain Jack l'Eventreur.

---

## Jour 7 : New York Today

- Retournez à la rédaction, parlez à Paul et rédigez votre chronique.

---

## Nuit 7 : Red Chapel

- Abigaïl a une nouvelle chanson pour vous !
- Parlez à Faggiano qui vous donne des infos sur Tumbletwo.

---

## Nuit 7 : Hôpital

- Parlez au veilleur de nuit. Il est embarrassé à propos de la clé du bureau de Tumbletwo.

---

## Nuit 7 : Blue Velvet

- Parlez à Patson au kiosque. Il vous rappelle que vous devez lui rendre son pass-partout.
- Entrez dans le Blue Velvet. Le Dr Tumbletwo est là. Rendez-lui la clé du bureau (celle que vous avez prise dans la petite armoire à l'hôpital, en bas des escaliers).

---

## Nuit 7 : Hôpital

- Retournez voir le veilleur. Il est plus enclin à répondre à vos questions cette fois. Ecoutez ce qu'il a à dire sur les visites nocturnes de Silkner.
- Sortez dans la rue et attendez quelques secondes --> Passage au jour suivant.

**23 NOVEMBRE**

---

## Jour 8 : New York Today

- Parlez à Paul. Récupérez le poster du Moulin Rouge posé sur votre bureau.

---

## Jour 8 : Red Chapel

- Retrouvez Abigaïl. L'article de Paul a attiré l'attention d'un impresario !

---

## Jour 8 : Pinkerten

- Parlez à la secrétaire. Utilisez la machine près de l'entrée (à gauche du guichet) pour envoyer un télégramme. Contact : 3912 (Londres) - Subject : Silkner.

---

## Jour 8 : Blue Velvet

- Parlez à Patrick. Allez au tripot de Patson, rendez-lui le passe-partout et offrez-lui le poster du Moulin Rouge.

---

## Jour 8 : New York Today

- Rédigez votre chronique.

---

## Nuit 8 : Blue Velvet

- Dans la rue, parlez à Jason.
- Allez parler à Gilda au sujet de Silkner. Elle dira à son amie Sally la Rouge de vous rencontrer le lendemain.

---

## Nuit 8 : Red Chapel

- Ecoutez le concert d'Abi.
- Sortez dans la rue et attendez quelques secondes --> Passage au jour suivant.

24 NOVEMBRE

---

## Jour 9 : Pinkerten

- Allez voir la secrétaire qui vous annonce que vous avez reçu un télégramme : ce sont les infos demandées à propos de William Silkner, l'illustrateur.

---

## Jour 9 : Red Chapel (rue)

- Devant le Red Chapel, Patrick vous indique où trouver Sally la Rouge.
- Allez la rencontrer à la porte de derrière de la blanchisserie Wang.
- Parlez-lui. Elle vous guide vers l'**atelier de Silkner**.

- Cliquez droit pour accéder à l'inventaire. L'icône « Atelier de Silkner » est apparue sur la carte. Cliquez dessus pour vous y rendre.

---

## Jour 9 : Atelier de Silkner

- Récupérez la clé cachée sous l'ornement en cliquant dessus. Ouvrez la porte avec cette clé.
- Explorez l'endroit. Récupérez le récipient en haut de l'étagère près de la fenêtre (derrière le rideau) et remplissez-le du sang qui se trouve dans le seau.
- Sortez et replacez la clé à son emplacement initial pour pouvoir partir.

---

## Jour 9 : Pinkerten

- Appelez le légiste avec la sonnette et demandez-lui d'analyser le sang trouvé dans l'atelier de Silkner. Il vous dit de revenir le lendemain.

---

## Jour 9 : New York Today

- Parlez à Paul dans le hall d'entrée.
- Rédigez votre chronique !

---

## Nuit 9 : Atelier de Silkner

- Allez dans la petite cour derrière et montez l'escalier pour observer Silkner en train de peindre dans son atelier.
- Redescendez. Harvey, l'assistant de Silkner, arrive soudainement et annonce à Silkner qu'il y a eu un nouveau meurtre au Square Saint Louis.
- Faites un clic droit pour accéder à l'inventaire. Vous avez maintenant accès au **Lieu du Crime 4**.

---

## Nuit 9 : Lieu du Crime (24 Nov)

- Vous arrivez peu après Silkner. Le commissaire Carter est déjà là. Quand il comprend que vous connaissiez tous les deux la victime, il vous convoque au commissariat pour le lendemain.

25 NOVEMBRE

---

## Jour 10 : New York Today

- Parlez à Bur.
- Rendez vous au **Poste de Police**.

---

## Jour 10 : Poste de Police

- Jeff vous dit de repasser plus tard.
- Allez à l'agence **Pinkerten**.

---

## Jour 10 : Pinkerten

- Récupérez l'analyse de sang : c'est du sang de bœuf !

---

## Jour 10 : New York Today

- Lisez le « Daily Illustrated » du 25 novembre, posé sur la table de compo.
- Abi et Paul sont devant votre bureau. Une lettre de Jack l'Eventreur vous attend. Reparlez à Paul et Abi qui vous conseillent d'utiliser le calendrier pour tenter de prévoir le prochain meurtre.
- Sur le calendrier : avec le crayon marron, cochez les dates des meurtres de Londres (ces dates sont notées sur le dossier criminel de Jack l'Eventreur récupéré au Pinkerten). Avec le crayon bleu, cochez celles des meurtres de New York. Ca ne semble pas coller... Passez le curseur sur les dates de la fin du mois de novembre et cochez-les. Thanksgiving, bien sûr !
- Vous recevez un coup de fil de la police. Carter vous attend.

---

## Jour 10 : Poste de Police

- Parlez à Silkner, puis à Carter dans son bureau.

---

## Jour 10 : Pinkerten

- En suivant la suggestion de Silkner, essayez de trouver un lien entre les adresses des pubs et les lieux des crimes. Allez en parler à la secrétaire pour qu'elle vous donne l'annuaire.
- Cliquez sur le plan de la page de gauche et placez les épingles aux adresses indiquées à droite.
- Sortez et rentrez à la rédaction.

---

## Jour 10 : New York Today

- Rédigez votre chronique.

---

## Nuit 10 : Blue Velvet

- Parlez à Gilda. Elle est bouleversée par la mort de Sally.

---

## Nuit 10 : Red Chapel

- Parlez à Faggiano au bar.
- Retournez dans la rue. Jason vient vous parler (si ce n'est pas le cas, allez faire un tour au Blue Velvet).
- Attendez quelques secondes --> Passage au jour suivant.

---

## 26 NOVEMBRE

---

### Jour 11 : New York Today

- Parlez à Paul.

---

### Jour 11 : Red Chapel

- Parlez à Abi. Elle insiste pour que vous preniez son pistolet. Elle le pose sur la table. Prenez-le.

---

### Jour 11 : Lieu du Crime 24 Nov

- Parlez à Harvey, l'assistant de Silkner.

---

### Jour 11 : Pinkerten

- Parlez à la secrétaire qui vous remet une clé. Utilisez cette clé pour ouvrir le tiroir sous la table lumineuse. Prenez toutes les cartes
- Posez sur la table lumineuse la carte principale de la ville.
- Superposez le plan du métro. Bingo !
- Faites un clic droit pour accéder à l'inventaire. L'icône « **Lieu du Crime 27 Nov** » est apparue sur la carte. Cliquez dessus pour vous y rendre.

---

### Jour 11 : Lieu du Crime (27 Nov)

- Explorez les lieux.

---

### Jour 11 : Poste de Police

- Parlez à Jeff de votre découverte. La police ne vous croit pas !

---

### Jour 11 : New York Today

- Parlez à Paul.
- Demandez l'appareil photo à Bur.
- Prenez l'appareil dans le bureau de Bur et allez dans le hall d'entrée l'assembler pour vérifier que tout marche. Placez dans l'ordre : pied, objectif, pellicule, support de flash, poudre.
- Cliquez sur l'appareil monté pour le reprendre et allez rédiger votre chronique.

---

## Nuit 11 : Lieu du Crime (27 Nov)

- Grimpez dans la cabine d'observation surélevée.
- Montez l'appareil photo comme indiqué précédemment (le support de flash et la poudre se placent à droite de l'appareil).
- Regardez dans l'objectif et observez la jeune femme suivie par un étrange personnage
- Au moment où l'homme passe à l'attaque, appuyez sur le bouton en haut de l'écran pour prendre la photo. L'homme au couteau s'enfuit.
- Descendez, traversez la rue et remontez de l'autre côté pour rencontrer Fausta, la femme que vous venez de sauver.

27 NOVEMBRE

---

## Jour 12 : New York Today

- Parlez avec Bur et Paul, dans le hall d'entrée.
- Allez à l'agence **Pinkerten**.

---

## Jour 12 : Pinkerten

- Parlez à l'homme à gauche de l'entrée et donnez-lui la pellicule à développer.

---

## Jour 12 : Partout

- Allez dans tous les lieux disponibles (notamment Blue Velvet, Red Chapel et Poste de Police) et parlez à tout le monde : on vous félicitera pour avoir empêché un nouveau crime de Jack l'Eventreur.

---

## Jour 12 : Pinkerten

- Retournez au Pinkerten pour récupérer la photo développée.

---

## Jour 12 : New York Today

- Parlez à Bur et donnez-lui la photo.
- Rédigez votre chronique.

---

## Nuit 12 : Red Chapel

- Allez au Red Chapel pour la grande soirée.
- Allez dans les coulisses et parlez à Faggiano. Il est inquiet car Abi n'est pas encore là.
- Vous trouvez une lettre dans la loge d'Abi, signée Jack l'Eventreur ! Vite, partez à la recherche d'Abi !

---

## Nuit 12 : Partout

- Faites le tour de tous les lieux disponibles (Poste de police, Rédaction, Blue Velvet, Hôpital) et parlez à tout le monde pour demander des nouvelles d'Abi.
- Après avoir parlé à tout le monde, vous finissez par trouver Abi dans l'un des lieux du crime (aléatoire).
- Parlez-lui, puis ouvrez la boîte qu'elle vous tend.
- Un cri se fait entendre. Allez dans la direction du cri.
- Continuez d'avancer, vous tombez sur le corps de Fausta, par terre. Un homme passe alors en courant. Suivez-le vers les docks.
- Arrivé sur le quai, il n'y a plus personne. Juste un corbeau qui s'envole.
- FIN

**The End**