

ATLANTIS II

Dans le bateau au Tibet :

Pour commencer, ramassez les 3 pierres triangulaires dans le bateau, puis parlez au shaman afin de récupérer la boule de cristal.

La pierre pour aller au Yucatan se trouve sur le tonneau à gauche en descendant les escaliers.

La pierre pour aller en Irlande se trouve sous le bureau.

La pierre pour aller en Chine se trouve à droite du cercle du Mandala, sous le hamac.

Pour voyager, il suffit de poser les pierres sur le Mandala, chacune des pierres vous envoie dans un monde différent.

L'IRLANDE

La Chapelle :

- Tout d'abord parlez au vieux moine, Liam qui vous demande d'aller prendre des nouvelles du frère Finbar.
- Sortez de la chapelle et prenez la petite route, vous trouverez le moine en question.
- Tentez de lui parler.
- Revenez à la chapelle, et rendez compte au vieux moine, maintenant il répondra à toutes les questions que vous lui poserez.

- La quête des morceaux de crâne peut commencer. Ils sont au nombre de cinq et ils sont un peu partout sur l'île.

La quête des morceaux de crâne :

-le premier se trouve dans la chapelle sur l'étagère du milieu à gauche de la tapisserie murale représentant des paysans devant un château.

-Le deuxième s'obtient en récupérant la fourche qui se trouve dans le potager derrière le frère Finbar. Une fois récupérée, allez derrière la chapelle, grimpez à l'échelle et faites tomber le morceau de crâne posé sur le sommet de la croix à l'aide de la fourche. Retournez dans la chapelle et récupérez-le sur le sol près de la croix

-Le troisième est dans une ruche. Pour atteindre les ruches, prenez le chemin de gauche lorsque vous faites face à l'entrée du tumulus.

-Le quatrième se trouve entre les rochers à côté des moutons. Pour trouver les moutons, prenez le chemin derrière le frère Finbar.

-*Le dernier* s'obtient en deux étapes, la première étape consiste à déloger le renard. Son terrier se trouve au bord du petit chemin situé à droite un peu avant d'arriver à l'entrée du tumulus.

La seconde consiste à récupérer le fragment de crâne sur le sol entre une poule et le puits qui se trouve près de la chapelle.

Muni de ces cinq fragments, rendez-vous dans le tumulus. Utilisez tous les morceaux sur le crâne brisé qui s'y trouve afin de le reconstituer.

Le crâne reprend vie mais ne peut pas vous parler.

Le Monde du livre :

- Retournez dans la chapelle et approchez-vous du livre (point de départ du chapitre irlandais).
- Prenez le crayon qui se trouve sur l'écrivoire au-dessus du livre.
- Cliquez sur le livre et ensuite utilisez le crayon sur l'enluminure.
- Vous voilà maintenant dans le monde du livre.
- Parlez à tout le monde, vous apprendrez que le roi Nuada a perdu sa main ainsi que son épée, votre mission sera de les retrouver dans une tour de verre.
- Pour sortir de ce monde, vous devez cliquer sur l'inscription " Exit " sur un mur non loin du monstre.

L'énigme des arbres sur le mur de la chapelle :

- En sortant de la chapelle, allez tout de suite sur la gauche et regardez les inscriptions sur le mur.
- Parlez-en avec le vieux moine, maintenant à coté du puits : il vous donnera une clé.
- Celle-ci ouvre le coffret dans la cabane près du moine.
- Vous y trouverez une carte et un couteau.
- Ramassez le vase situé dans une autre cabane.
- Remplissez-le avec l'eau de la fontaine à gauche en entrant dans la chapelle.

- Retournez ensuite voir la tête dans le tumulus et donnez-lui l'eau du vase.
- Vous pouvez maintenant dialoguer avec et lui poser des questions.
- Donnez-lui le couteau qu'il rendra magique, il vous permettra de résoudre l'énigme des arbres sur le mur de la chapelle.

- Allez ensuite voir les inscriptions sur le mur de la maison,
- Pour ouvrir la trappe secrète, à l'aide du couteau magique, enlevez tous les traits.
- Puis en partant du haut tracez 2 traits sur la gauche
- et au milieu 5 traits en travers.
- une fois fait, cliquez sur la spirale en bas à droite avec le couteau.

- La pierre descend et révèle une trappe secrète.
- Ramassez-y le bâton.

Le cheval miniature :

- Allez devant le menhir sur lequel un cheval est gravé (près du tumulus).
- Frappez le menhir avec le bâton, un petit cheval en sortira.
- Suivez le cheval jusque devant les ruches. Là, laissez-le s'approcher pour le prendre.
- S'il vous ne le trouvez pas, c'est qu'il est sûrement retourné dans la pierre : retournez-y et recommencez.
- Utilisez le cheval sur la zone de clic dans les roseaux qui dépassent de l'eau non loin des ruches : il grandit et devient une véritable monture.
- Cliquez alors sur le cheval : il vous emmène sur l'île du poète.

L'île du poète :

- Parlez au poète perché sur la branche d'un arbre.
- Reconnaissez trois fois de suite le chant qu'il siffle et vous pourrez alors discuter avec lui.
- Si vous avez déjà discuté avec les personnages dans le livre de chapelle, vous pouvez lui parler de la tour de verre : Il vous donne une baguette de sourcier qui vous permettra de trouver le puits donnant accès à cette tour de verre.
- A partir du poète, dirigez-vous une fois vers le mur de pierre circulaire, puis une fois en direction du cheval.
- Là, retournez-vous vers le mur circulaire et plantez le bâton de sourcier dans le sol : un puits sortira de terre.
- Plongez dedans : vous serez arrêté par un serpent électrique.
- Sortez et retournez dans le monde du livre.

Comment vaincre le serpent du puits :

- Dans le monde du livre, parlez avec Dian Cecht le personnage à côté de la statue, il vous dira que la statue n'est autre que sa fille et que celle-ci est sous l'emprise d'une malédiction jetée par une déesse.
- Ressortez du monde du livre et allez parler de la statue à la tête d'Ailill dans le tumulus.
- Allez parler avec le vieux moine près du puits de la chapelle : il vous donnera la croix de Ste Brigid.
- Placez cette croix sur la tapisserie dans la chapelle. Vous devez la placer dans le ciel à gauche du dessin du dragon.
- La déesse apparaît, parlez-lui, elle se résout à ôter son maléfice sur Airmid.
- Retournez dans le livre et parlez à la fille redevenue normale.
- Elle vous indiquera un saumon qui serait en mesure de vous aider à repousser le serpent.
- Sortez du livre, cliquez à l'aide du pinceau sur la statue de la jeune fille sur l'enluminure : un saumon apparaît.

- Retournez voir la jeune fille dans le livre et récupérez le saumon sous forme d'amulette.
- Retournez dans le puits (sur l'île du poète), et affrontez le serpent à l'aide du saumon.
- Récupérez la tour de verre et rendez-vous devant le livre dans la chapelle.

Aider le roi à vaincre le monstre :

- Utilisez le pinceau sur la représentation du roi sur l'enluminure du livre de la chapelle : son épée apparaît à son côté.
- Entrez alors dans le livre.
- Utilisez la tour de verre trouvée dans le puits de l'île sur le personnage avec un plateau.
- Une fois au sol, brisez-la à l'aide de l'épée près du trône et récupérez la main du roi parmi les débris.
- Donnez au roi sa main et son épée.
- Après la cinématique, ressortez de la Chapelle, là le moine vous remet une pierre triangulaire trouvée dans le casque du monstre.
- Vous vous retrouvez alors au Tibet dans le bateau du départ.

LA CHINE

Vous êtes à présent dans un monastère chinois, vous devez aider les moines à se débarrasser d'une ombre qui les empêche de sortir et de s'approvisionner en eau. Pour cela vous devez trouver un ancien exorciste tricentenaire, disparu au sein du monastère.

Le monastère :

- Parlez avec le vieux moine, Maître Wu qui se trouve dans la cour
- Entrez dans le bâtiment à droite du moine et parlez au responsable, Maître Lo qui se trouve dans le bureau à gauche de l'entrée.
- Ressortez du bâtiment et avancez tout droit en direction de la sortie du monastère.
- Là, au sol, l'ombre démoniaque vous empêche de passer.
- Retournez voir l'intendant, Maître Lo, et parlez lui de l'ombre.
- Ressortez et parlez de l'immortel à Maître Wu : vous convenez qu'il vous rejoigne dans la salle de la tortue.
- Entrez dans le bâtiment et rendez-vous dans la salle de la tortue tout au fond à droite.

La salle de la tortue :

- En entrant dans la salle de la tortue, Maître Wu vous remet une tortue et un médaillon gravé.

L'énigme de la tortue :

Placez la tortue dans le bassin au centre de la pièce.
Tournez le disque du bassin de façon à ce que la tortue soit face au symbole rouge symbolisant la montagne.

Allez vous placez face à la tortue sur la case la plus proche du bassin.
Parlez à Maître Wu du parcours de la tortue jusqu'à ce qu'il prononce la phrase :
" La tortue tourne dans la direction indiquée par la pagode et se rend jusqu'au prochain croisement "

A partir de là, vous devez suivre le parcours indiqué par Maître Wu.
A cette fin il faut savoir que :

- c'est la tortue au centre du bassin qui sert de repère pour chaque déplacement.
- La direction de la pagode correspond au mur à droite de la tortue
- celle de plaine, au mur derrière la tortue.
- celle de la montagne, au mur face à la tortue
- et celle de la rivière, au mur à gauche de la tortue.

Ainsi pour le premier déplacement, vous devez vous tournez dans la direction de la pagode donc vers le mur à droite de la tortue et avancer une fois.

Poursuivez le parcours jusqu'à la maison du tigre en suivant les indications de Maître Wu.

Une fois parvenu à la maison du tigre, vous devez suivre le chemin le plus court jusqu'à la maison du dragon :

En clair, tournez-vous vers la fenêtre et avancez 2 fois.

A ce moment là, si tout se passe bien, un passage secret apparaît dans le mur et vous vous retrouvez dans la salle du dragon.

Pour le chemin exact, consultez l'image ci-après :



La salle du Dragon :

- Récupérez la baguette dans le dernier des coffres gigognes placés à gauche du paysage miniature.
- Allumez à l'aide de la baguette les 4 encensoirs à droite du paysage, en commençant par le rouge et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Vous voilà réduit à l'échelle du paysage. Cliquez alors sur ce paysage miniature afin d'y pénétrer.

- Ramassez les statuettes et la bourse sur le sol, derrière le rocher à gauche de l'arche en forme de symbole chinois.
- Prenez le chemin inverse et passez par la porte derrière le pont afin de retourner dans la salle du dragon.

- De retour dans la salle du dragon, cliquez une fois vers le centre de la salle comme pour ressortir afin de retrouver votre taille normale.
- Placez alors les statuettes sur le paysage peint sur le sol à vos pieds.

- Le forgeron sur le volcan
- Le cuisinier sur la marmite

- La porteuse d'eau sur les rivières
- La paysanne sur les rizières
- Le bûcheron dans la forêt
- La bourse au centre, à l'emplacement sans dessin

- Une fois les statuettes en place, cliquez sur le paysage pour rétrécir de nouveau.
- Ramassez alors les pièces de la bourse et utilisez les sur chacun des personnages afin d'acheter leur disque.
- Attention : notez bien la description du disque donné par chaque personnage.
- Retournez dans le paysage à l'endroit où vous avez trouvé les disques.

Placez les disques sur le mécanisme du pont dans l'ordre, de la gauche vers la droite :
Celui remis par la porteuse d'eau, le cuisinier, le bûcheron, le forgeron et le paysan.
Le pont descend à moitié.



Maintenant placez les disques suivant l'ordre suivant :
Bûcheron, Paysan, Cuisinier, Forgeron, porteuse d'eau.



- Le pont termine sa descente.
- Traversez-le, vous vous retrouvez devant une porte dorée.
- Orientez la flèche en son centre vers le chasseur et ouvrez la porte.
- Montez à bord du grand dragon et avancez jusqu'au puzzle des nuages à gauche avant d'entrer dans la cabine de pilotage.
- Cliquez sur le dragon du puzzle : il fait le tour des nuages puis s'immobilise. Cliquez alors sur le nuage de gauche, puis celui de droite, droite, gauche puis droite.
- A ce moment, les 5 nuages en bas sont en position haute et vous pouvez ramasser une perle sous celui de droite.
- Entrez dans la cabine de pilotage puis placez la perle dans le trou, à droite lorsque vous faites face à l'entrée.
- Le dragon vous transporte alors devant une maison.
- Avancez jusqu'à la porte et cliquez sur celle-ci : vous vous retrouvez face au dragon.

- Retournez vous et recommencez.
- Au bout de la 3e fois, l'immortel apparaît.
- Parlez-lui : il vous demande de lui récupérer un champignon.
- Passez par la porte sur le coté droit de la maison : vous vous retrouvez en enfer.

Les enfers :

- Parlez au buffle, à l'entrée du labyrinthe et obtenez un formulaire vierge.
- Allez voir la femme-renarde qui se trouve dans le labyrinthe : elle vous remet un éventail à la condition que vous ayez sauvé la renarde de la flèche du chasseur sur la porte dorée.
- Sur cet éventail figurent les tampons que vous devez faire apposer, dans l'ordre, par les démons-fonctionnaires correspondants.
- Suivent les fonctionnaires correspondant aux tampons :
 Doberman : tête de dragon rouge
 Souris : tête de cheval rouge
 Cheval : tête de tigre bleue
 Lapin : cheval bleu
 Chèvre : tigre rouge
 Cochon : dragon bleu
- Rendez le formulaire correctement tamponné au fonctionnaire à l'entrée : il vous remet le champignon en échange.
- Ressortez des enfers par la porte à l'entrée du Labyrinthe.
- Remettez le champignon à l'immortel : il vous donne un lanterne en échange.-
 Remontez dans le dragon : sortez la perle de sa cavité puis remettez-y la.
- Retournez dans la salle de la tortue puis sortez du monastère.
- Vous assistez à la cinématique dans laquelle vous terrassez l'ombre. A la fin de celle-ci, Maître Wu vous remet une pierre triangulaire de la part de la renarde.

LE YUCATAN

La pyramide de Tezcatlipoca :

- Allez au sommet de la pyramide de Tezcatlipoca à droite de la crevasse rectangulaire
- prenez l'obsidienne au pied de la statue du dieu jaguar.
- Descendez le petit escalier non loin de la statue du dieu.
- Vous arrivez dans une pièce très sombre.
- Tournez vous vers la droite ou la gauche et suivez le couloir jusqu'à un garde.
- Parlez lui.

- Ensuite, tournez vous vers la gauche, avancez une fois puis tournez vous vers l'énigme sur le mur à votre droite.
- Prenez une barre à gauche et posez-la sur la dernière ligne tout en bas.
- Puis cliquez 4 fois sur les billes à gauche et posez ces 4 billes sur l'avant-dernière ligne.
- C'est la notation qu'utilisaient les mayas pour le chiffre 9.



- Retournez parler au garde : il s'écarte et dévoile un escalier.
- Descendez par cet escalier.
- En bas, tournez vous vers la droite, avancez une fois : il y a un nouveau puzzle sur votre droite.
- Cette fois-ci, il faut poser une bille sur la dernière ligne, puis 4 billes sur la 5e ligne en partant du bas (vous avez inscrit 81)



- Cherchez le garde à cet étage, il doit lui aussi vous laisser passer.- Descendez ce nouvel escalier.
- En bas, avancez jusqu'à la porte close.
- Pour l'ouvrir, pressez le bouton sur le mur de gauche.
- Il y a un nouveau chiffre à entrer à la base de la statue sous la gueule du crocodile.
- Vous devez entrer 6561 soit 81 au carré.
- Procédez de la manière suivante :
- **Placez une bille sur la dernière ligne, puis 1 barre sur la 5e ligne en partant du bas,**

3 billes sur la 6e ligne, 1 barre sur les 9e,10e et 11e lignes et enfin 1 bille sur la 12e ligne en partant du bas.



- Prenez alors le " pied en obsidienne " juste au-dessus dans la gueule du crocodile maintenant ouverte.
- Placez ensuite les 2 pieds en obsidienne : celui-ci et celui trouvé au sommet de la pyramide dans les cavités du mur à gauche du crocodile.
- Reprenez les 2 pieds en obsidienne et passez par le passage ainsi ouvert.

La pyramide de Quetzalcoatl :

- Allez dans la seconde pyramide, celle de Quetzalcoatl, et parlez à tout le monde.
- Parlez à la prêtresse vêtue de bleu et récupérez les bandages.
- Allez dans la salle adjacente et donnez les bandages au roi sur son trône afin qu'il puisse procéder au sacrifice de son sang.
- Retournez voir la prêtresse vêtue de bleu ; au moment de sortir, le roi vous remet les bandelettes ensanglantées.
- Sortez, et donnez ces bandelettes à la prêtresse vêtue de bleu. Parlez-lui et acceptez d'aller dans le monde des morts.

Le Monde des Morts :

- Vous êtes transporté dans la forêt, Xibalba, parlez alors au dieu chauve-souris qui vous accueille en utilisant tous les sujets de discussions.
- Retournez-vous puis avancez une fois.
- Sur le sol à vos pieds se trouve le puzzle du pont-arc-en-ciel, cliquez dessus.
- Sur la case du bas, se trouve un petit personnage près d'une rivière.
- Vous devez reconstituer un parcours continu que ce personnage pourra emprunter afin de traverser la rivière grâce au pont arc-en-ciel qu'il construira en ramassant les pierres colorées dans l'ordre des couleurs de l'arc-en-ciel.
- A savoir : violet, bleu foncé, bleu ciel, vert, jaune, orange, rouge.
- Pour chaque pierre ramassée dans le bon ordre, une portion du pont-arc-en-ciel apparaît

en bas.

- Chacune des pièces du puzzle peut être déplacée, mais aussi tournée sur elle-même grâce à un clic sur le bouton droit de la souris.



La collecte des étoiles :

- Après avoir résolu le puzzle du pont arc-en-ciel, vous vous retrouvez sur une pirogue devant une jungle.

- Vous devez ramasser 7 étoiles dissimulées sur le sol de cette jungle.

- Une fois que vous avez récupéré les 7, vous devez les placer sur un autel de pierre situé dans cette jungle et reconstituer la grande ours.



- Une fois les étoiles en place, la statue du dieu apparaît.

- Placez l'un des pieds en obsidienne sur la stèle à gauche de l'autel.

- Placez l'autre à la place du pied gauche de la statue : le dieu jaguar apparaît.

- Parlez ensuite au dieu serpent à plumes jusqu'à ce qu'il vous donne une de ces plumes.

- Retournez alors à la pirogue à l'entrée de la jungle.

- Montez à bord de la pirogue et prenez à gauche sur la rivière.

- Avancez 6 fois puis cliquez dans l'épaisse végétation à droite afin de débarquer.
- Vous arrivez dans la clairière de la déesse araignée.

La clairière de la déesse araignée :

- Le puzzle consiste à récupérer une chenille au centre de la toile et de redescendre sans se faire attraper, pour cela aidez vous du trou dans la trame de la toile.

La 1ere Araignée :

Montez sur la toile par l'arbre de droite : non loin à votre gauche se trouve un trou dans la toile.

Avancez 1 fois en direction de l'araignée au centre de la toile.

Après le déplacement de l'araignée, tournez-vous vers la gauche et avancez une fois en direction du trou.

En face du trou, tournez-vous vers la gauche et avancez 1 fois vers l'extérieur de la toile.

Tournez-vous vers la droite et avancez une fois de façon à passer de l'autre côté du trou.

Avancez 4 fois vers le centre de la toile pour ramasser l'insecte.

En possession de l'insecte, poursuivez 5 fois tout droit pour descendre de la toile sans vous faire attraper.

- Une fois en possession de la chenille, remontez sur la toile par l'arbre de gauche.
- Cette fois-ci vous devez récupérer une sauterelle en évitant 2 araignées.

Les 2 Araignées :

Montez sur la toile par l'arbre de gauche : le trou dans la toile est juste à votre droite.

Avancez une fois vers l'araignée au centre de la toile.

Remontez vers l'extérieur de la toile.

Tournez-vous vers la gauche et avancez 1 fois de manière à passer de l'autre côté du trou.

Avancez une fois vers la 2e araignée au centre de la toile.

Tournez-vous vers la droite et avancez 15 fois sur le même fil jusqu'au trou dans la toile : vous êtes poursuivi par les 2 araignées (1 derrière et 1 à gauche)

Une fois parvenu devant le trou, tournez-vous vers la droite et remontez vers l'extérieur de la toile(à ce moment précis vous êtes à votre point de départ)

Tournez-vous vers la gauche et avancez 1 fois de manière à passer de l'autre côté du trou.

Continuez d'avancer 2 fois sur le bord extérieur de la toile.

Avancez 3 fois vers le centre de la toile pour récupérer l'insecte : à cet instant les 2 araignées sont à votre gauche.

Remontez 4 fois vers l'extérieur de la toile de manière à sortir sans vous faire attraper.

- Remontez ensuite une 3e fois par l'arbre de gauche : vous devez cette fois ci affronter la déesse araignée et récupérer des cranes au centre de la toile.

La Reine Araignée :

Montez sur la toile par l'arbre de gauche : le trou dans la toile est juste à votre droite.
Tournez-vous vers la droite comme pour passer de l'autre côté du trou et placez la plume remise par le dieu serpent à plumes sur le fil de l'autre côté du trou.
Avancez une fois : vous êtes maintenant debout sur la plume.
Revenez à votre point de départ : l'araignée vous suit et reste bloquée sur la plume.
Avancez 2 fois vers le centre de la toile de manière à ramasser l'épée.
Utilisez cette épée sur la reine araignée à votre droite.
Avancez 2 fois vers le centre de la toile pour ramasser le crane.
Une fois en possession du crane poursuivez tout droit 5 fois pour sortir de la toile sans vous faire attraper.

- Une fois cette 3e épreuve accomplie, remontez sur la pirogue et retournez voir le dieu serpent à plumes dans la jungle.
- Remettez-lui les crânes : il vous donne le bol de " chulel " en échange.
- Revenez à bord de la pirogue.
- Puis allez à gauche sur la rivière et débarquez à droite dans la clairière de la chauve-souris.
- Cliquez à la base du perchoir de la chauve-souris afin de revenir dans le temple de Quetzalcoatl.

- Là, remettez le bol de "chulel " au roi

LES VOYAGES COSMIQUES

Maintenant, il vous faut faire les 4 voyages cosmiques à l'aide de la sphère de cristal donnée par le Chaman.

Au Tibet : Remontez sur le pont du bateau, retournez-vous et utilisez la boule en faisant correspondre les lignes de la boule avec le dessin du paysage.

En Irlande : allez sur l'île du poète et utilisez la boule de cristal sur l'arbre se trouvant près du muret et du puits, de manière à superposer les lignes de la boule aux lignes du paysage.

Au Yucatan : descendez au pied du temple du roi et utilisez la boule en faisant correspondre les lignes de la boule avec le coin droit de l'autre temple.

En Chine : allez devant la porte dorée (dessin du chasseur et du renard), tournez-vous sur la gauche et utilisez la boule en faisant correspondre les lignes de la boule avec le dessin du paysage.

Si vous avez terminé l'épisode de la Chine et récupéré la pierre triangulaire, la porte secrète ouverte dans la salle de la tortue qui permettait d'atteindre la salle du Dragon s'est refermée.

Pour l'ouvrir de nouveau vous devez vous placez sur la dernière intersection du parcours de la tortue et cliquer au niveau de la tête de dragon sur le mur à votre droite lorsque vous faites face à la fenêtre.

Chaque voyage vous permet d'aller un peu plus loin.

Ainsi lors du 1er voyage, vous atteignez la lune.

Le 2e, vous permet d'atteindre le soleil.

Le 3e, d'entrer dans la ceinture d'astéroïdes.

Enfin le 4e vous permet d'atteindre la galaxie des pléiades.

En revenant du dernier voyage, votre cristal se transforme.

C'est ce nouveau cristal qu'il faut placer avec les pierres triangulaires sur le mandala.

LE MONDE DE SHAMBALA

Une fois tous les niveaux terminés (Irlande, Chine et Yucatan), et tous les voyages cosmiques effectués (votre boule devient un cristal), revenez dans le bateau et placez toutes les pierres récupérées pendant le jeu (notez et reprenez bien l'ordre dans lequel vous avez placé les pierres) sur le Mandala et cliquez avec le cristal au centre.

Vous pénétrez dans le monde de Shambala.

Vous êtes au milieu de grands voiles rouges avec pour chacun, les signes correspondants aux pierres précédemment posées sur la mandala.

Cliquez dans l'ordre dans lequel vous avez posé les pierres sur la mandala et vous serez aspiré vers le jardin de Rhéa.

Allez parler à la reine près du lac.

Descendez du jardin de Rhéa afin de retracer votre voyage initiatique, vous voilà dans un temple du Yucatan, première étape du labyrinthe annulaire.

Ramassez tous les objets dans chacun des décors et surtout l'étoile qui se trouve en Chine devant la maison de l'immortel. Déplacez-vous jusqu'à ce que vous vous retrouviez devant le livre en Irlande.

Utilisez l'étoile dans la lucarne de la chapelle à droite du livre puis cliquez.

Vous voilà dans les fonds marins de l'Atlantide engloutie, retrouvez le cristal du vaisseau abandonné. Présentez-vous devant le grand poulpe et affrontez-le à l'aide du cristal, en éliminant un à un chacun des tentacules qui se prépare à frapper.

Une fois l'obscur, le poulpe, mis hors d'état de nuire, retrouvez le vaisseau abandonné, placez votre cristal sur le Mandala et effectuez votre dernier voyage jusqu'à la nébuleuse rouge.

-FIN-