

PARIS 1313- LE DISPARU DE NOTRE DAME LES SOLUTIONS

Les **phases en rouges** indiquent celles qui doivent être atteintes pour achever le tableau.

PERIODE 1

- 1.1 Pierre doit recevoir l'étui de Nogaret.
- 1.2 Jacques doit espionner Frère Jean en escaladant la cheminée.
- 1.3 Rosemonde doit défaire ses liens pour échapper à Frère Jean.

PERIODE 2

- 2.1 Pierre doit répondre aux devinettes d'Agnès.
- 2.2 Jacques doit réunir les fermaux dans le bon ordre.
- 2.3 Rosemonde doit retrouver une pièce de l'Horloge.

PERIODE 3

- 3.1 Pierre doit partager son secret avec Agnès et Tirer à l'Arc.
- 3.2 Jacques doit remonter le Coq de Strasbourg fait par Adam.
- 3.3 Rosemonde doit voler une lettre dans le bureau de Nogaret.

PERIODE 4

- 4.1 Pierre doit prouver à Agnès qu'ils ne sont pas de la même famille.
- 4.2 Jacques doit découvrir la cachette du parchemin d'Adam.
- 4.3 Rosemonde doit remettre la lettre à Messire de Nogaret.

PERIODE 5

- 5.1 Pierre doit réussir le concours de Tir à l'Arc.
- 5.2 Jacques doit détacher le sceau de Messire de Nogaret.
- 5.3 Rosemonde doit dérober l'étui de Pierre pendant le Tir à l'Arc.

PERIODE 6

- 6.1 Pierre doit trouver la personne à qui remettre l'étui de son oncle.
- 6.2 Jacques doit découvrir le passage secret du bureau de Nogaret.
- 6.3 Rosemonde doit se faire offrir un abaque par Messire de Nogaret.

PERIODE 7

7 LE LABYRINTHE.

(Rosemonde, Pierre et Jacques sont réunis pour cette période)

PERIODE 8

Le souterrain de la Tour Saint Michel

Réussir les épreuves de chacun des personnages est obligatoire.

- 1) Pierre qui devra tirer à l'Arc pour tuer les rats qui bloquent le passage.
- 2) Jacques qui devra escalader un éboulis bloquant le passage.
- 3) Rosemonde qui sera la seule à pouvoir franchir un passage très étroit.

PERIODE 9

- 9 Jacques doit remonter l'Horloge de son frère.

1 PIERRE DOIT RECEVOIR L'ETUI DE NOGARET.

Devant le Château :

- Cliquer sur le Garde pour provoquer une discussion avec Agnès.
- Cliquer sur l'entrée du Château pour entrer dans la cour.

Dans la cour du château :

- Cliquer sur l'échelle pour s'en rapprocher.
- Cliquer à nouveau sur l'échelle pour la placer le long du mur.
- Cliquer sur l'échelle pour grimper jusqu'à la courtine.

Dans le château :

- Montez l'escalier jusqu'au deuxième étage.
- Approchez-vous de la porte afin d'entendre la conversation concernant Rosemonde.
- Redescendez au premier étage.
- Approchez-vous de la porte, puis entrez dans la Salle de Torture.

- **Guillaume de Nogaret peut ainsi confier à Pierre l'étui renfermant son secret.**

1.2 JACQUES DOIT ESPIONNER FRERE JEAN EN ESCALADANT LA CHEMINÉE

Devant la pièce du château :

- Cliquez deux fois sur le corps d'Adam pour savoir à quoi pense Jacques.
- Approchez-vous de la cheminée puis regardez dedans.

-

Dans la cheminée :

- Cliquez vers le haut pour entrer dans la cheminée.
- Escaladez les parois de la cheminée jusqu'à la faille du bureau de Jean de Lausanne.
- Jacques peut ainsi entendre ce que dit Jean de Lausanne à Rosemonde.

Détails de l'escalade :



La partie droite de l'écran représente l'ensemble du mur et vous permet de visualiser votre progression.

La partie gauche – dans laquelle vous allez jouer – est un détail de l'ensemble vous permettant de choisir vos prises.

Pour progresser vous devez déplacer vos mains et vos pieds, un à un, sur les prises formées par les déformations du mur (trous, pierres, etc.).

Chaque déplacement se fait selon le principe du "glisser-déposer" ("Drag and Drop") :

- Repérez une prise ;
- Cliquez sur la main ou le pied que vous souhaitez déplacer ;
- Maintenez le bouton de la souris enfoncé tout en déplaçant l'objet vers la prise.
- Relâchez le bouton de la souris lorsque vous êtes au bon emplacement. Si la prise est correcte, l'objet s'y accroche, sinon, il revient à son emplacement d'origine.

ATTENTION : Vous devez faire toute l'ascension en moins de 5 minutes.

1.3 ROSEMONDE DOIT DEFAIRE SES LIENS POUR ECHAPPER A FRERE JEAN

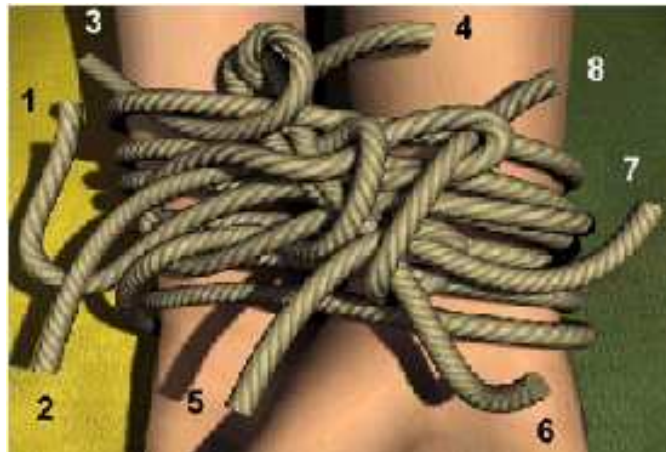
Dans le bureau de Jean de Lausanne, Rosemonde doit d'abord dialoguer avec Jean de Lausanne.

Les bons choix de dialogues sont :

- Cliquez sur « Adam ».
- Cliquez sur « Rosemonde ».
- Cliquez sur « Adam ».
- Une fois le dialogue achevé, cliquez sur les liens de Rosemonde.
- **Rosemonde doit délier ses mains pour s'échapper.**

Détails du jeu de noeuds :

- Cliquez sur l'extrémité 3 ou 4 ;



- Cliquez sur l'extrémité 6 ou 7 ;
- Cliquez sur l'extrémité 5 ou 8 ;
- Cliquez (à 2 reprises) sur l'extrémité 1.

2.1 PIERRE DOIT REpondre AUX DEVINETTES D'AGNES.

Agnès et Pierre entrent dans l'échoppe de Jacques. Pierre décide d'offrir un cadeau à Agnès qui devant son insistance – décide de le mettre à l'épreuve de devinettes avant d'accepter son cadeau.

Vous devez, d'abord, proposer des cadeaux à Agnès :

- Cliquez sur le coffret qui se trouve devant Pierre ;
- Cliquez sur la coupe qui se trouve de l'autre côté de la table ;
- Cliquez sur l'étoffe avec les fermaux qui se trouve devant Agnès.

Ensuite, vous devez répondre aux devinettes d'Agnès :

- Première devinette : cliquez sur le calice qui se trouve au premier plan tout à fait à droite de l'écran.
- **Seconde devinette : cliquez à nouveau sur les fermaux devant Agnès.**

2.2 JACQUES DOIT REUNIR LES FERMAUX DANS LE BON ORDRE.

Frère Jean entre, à son tour, dans la boutique de Jacques pour enquêter sur la mort d'Adam. Il propose à Jacques de discuter pendant que celui-ci range les fermaux d'Agnès afin que Frère Jean puisse le lui apporter.

- Cliquez sur Jean pour entamer la conversation avec lui.
- Cliquez sur les fermaux pour les prendre et commencer à les disposer dans le bon ordre.
- **Assemblez-les 2 par 2 afin de recomposer les devises.**

Détail du jeu des fermaux :



Tous les fermaux sont disposés en désordre dans la partie supérieure de l'écran. Ils doivent être assemblés deux à deux dans les espaces qui sont en dessous afin de composer des devises complètes.

Chaque déplacement se fait selon le principe du "glisser-déposer" ("Drag and Drop") :

- Cliquez sur le fermail que vous souhaitez déplacer ;
- Maintenez le bouton de la souris enfoncé tout en déplaçant l'objet vers sa place.
- Relâchez le bouton de la souris lorsque vous êtes au bon emplacement.

A chaque fois que vous assemblez une devise complète, Frère Jean pose une question à Jacques qui lui répond.

Ainsi vous en apprenez d'avantage sur Adam et son horloge.

Les devises à recomposer sont :

- De bon coeur, je te le donne,
- Qui aime bien, tard oublie,
- Aie de moi souvenance,
- Pensez à votre fin,
- Prenez en gré ce petit don,
- Bien va s'il dure.

Lorsque toutes les devises sont assemblées, le bouton « OK » en bas à droite de l'écran s'allume et vous permet de donner les fermaux à Frère Jean.

2.3 ROSEMONDE DOIT RETROUVER UNE PIÈCE DE L'HORLOGE.

Rosemonde doit retrouver une pièce de l'horloge qu'Adam a perdu en tombant de Notre Dame. En la remettant à Frère Jean, elle obtiendrait ainsi son pardon pour elle et Jacques.

- Cliquez devant vous afin d'atteindre le Parvis de Notre Dame.
- Cliquez sur la scène de théâtre qui se trouve à la gauche de l'écran afin de vous en approcher.
- Cliquez sur l'escalier afin de monter sur la scène.
- Promenez le curseur de la souris sur le plancher jusqu'à ce qu'il se transforme en rouages.
- Cliquez sur les rouages afin de taper sur le plancher et faire tomber la pièce qui est cachée dessous.
- Cliquez vers le bas de l'écran afin de revenir sur vos pas.
- Cliquez sur la gauche de l'écran pour redescendre de la scène.
- Cliquez, à trois reprises, sur la droite de l'écran pour vous approcher de l'endroit où est tombée la pièce de l'horloge.
- Cliquez sur la pièce afin de la prendre et pouvoir la donner à Frère Jean qui confiera ainsi une autre mission à Rosemonde.

3.1 PIERRE DOIT PARTAGER SON SECRET AVEC AGNES ET TIRER A L'ARC.

Pierre est déçu du peu de considération qu'Agnès porte au Tir à l'Arc. Pour retrouver grâce aux yeux de sa bien aimée, il doit lui prouver la confiance qu'il a pour elle en lui montrant la lettre secrète que lui a confié son oncle.

Ensuite, il pourra s'entraîner au Tir à l'Arc.

Pour montrer la lettre à Agnès, voici les choix de dialogues à avoir avec elle :

- Cliquez sur « Le Tir à l'Arc » ;
- Cliquez sur « L'Amour » ;
- Cliquez sur « La Lettre » ;
- Cliquez sur « La Lettre » ;
- Cliquez sur « La Lettre » ;
- **Lorsqu'une partie de la lettre apparaît, cliquez dessus pour la montrer à Agnès.**
- Cliquez en dehors de la lettre pour la ranger dans son étui.

Une fois que Pierre a retrouvé l'estime d'Agnès, il peut lui montrer son adresse au Tir à l'Arc :

Cliquez sur les cibles qui se trouve dans le fond pour commencer l'entraînement.



L'écran est divisé en 2 parties : celle de droite vous permet les manipulations concernant l'arc et les flèches et celle de gauche vous permet de viser la cible et de voir le résultat de votre tir. L'objectif consiste à mettre le plus de flèches possible dans la cible.

Vous jouez donc dans les deux parties de l'écran.

Le principe est simple :

- Cliquez sur les flèches pour en prendre une et la positionner sur l'arc.
- Cliquez sur la corde de l'arc pour la tendre (La tension maximum s'obtient en 4 clics).
- Cliquez sur le bois de l'arc pour réduire la tension de l'arc.
- Passez rapidement sur la cible, à droite.
- Positionnez votre curseur à l'endroit que vous souhaitez viser ;
- Cliquez pour faire partir le coup.

Quelques conseils :

Il s'agit d'un jeu d'adresse et de force alors n'oubliez pas que :

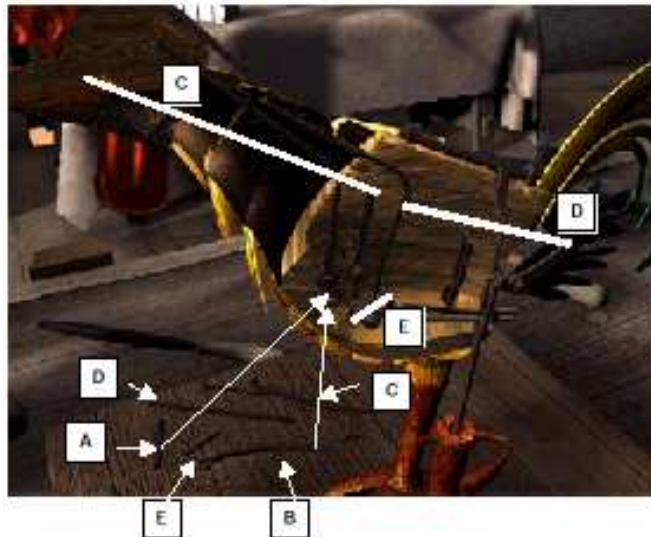
- Plus l'arc est tendu, plus votre bras fatigue ce qui vous fait trembler rapidement et réduit la précision de votre tir.
- Une fois la tension réglée selon vos souhaits, passez rapidement sur la cible de droite afin de ne pas trop fatiguer votre bras. Ainsi, vous éviterez de trembler et pourrez être précis dans vos tirs.
- Plus vous visez et tirez rapidement, plus votre tir est précis car vous n'avez pas trop fatigué votre bras.

3.2 JACQUES DOIT REMONTER LE COQ DE STRASBOURG FAIT PAR ADAM.

Messire de Nogaret demande à Jacques de réparer un automate fabriqué par Adam : Le Coq de Strasbourg.

Si Adam ne parvient pas à le remettre en état, il ne fait aucun doute que Messire de Nogaret fera en sorte que sa réputation en pâtisse. Il est donc primordial qu'il parvienne à remettre toutes les pièces à leur place.

Détail du remontage du Coq de Strasbourg :



Pour remonter le coq, vous devez replacer chaque pièce, dans l'ordre alphabétique, selon le schéma ci-dessus.

Chaque déplacement de pièce se fait selon le principe du "glisser-déposer" ("Drag and Drop") :

- Cliquez sur la pièce que vous souhaitez déplacer.
- Maintenez le bouton de la souris enfoncé tout en déplaçant la pièce vers sa place.
- Relâchez le bouton de la souris lorsque vous êtes au bon emplacement. Si la place est correcte, la pièce s'y accroche, sinon, elle revient à son emplacement d'origine.

3.3 ROSEMONDE DOIT VOLER UNE LETTRE DANS LE BUREAU DE NOGARET.

Sur le Parvis de Notre Dame, Frère Jean a demandé à Rosemonde de lui rapporter une lettre détenue par Messire de Nogaret. Pour y parvenir, Rosemonde doit se faufiler jusqu'au bureau sans être repérée par les gardes puis fouiller le bureau afin d'y trouver la lettre.

Pour atteindre le bureau :

- Lorsque le garde est sorti de l'écran, cliquez sur le tonneau à gauche de l'écran afin de vous cacher derrière.
- Lorsque le garde vous tourne le dos, cliquez sur l'échelle afin de la prendre et la positionner contre le mur pour monter jusqu'à la courtine.
- Dès que la garde de la courtine a disparu, cliquez sur l'échelle afin de monter.
- Très rapidement, cliquez sur l'entrée de l'escalier pour monter au premier étage.
- Cliquez sur la gauche afin de monter au deuxième étage.
- Cliquez sur la porte du bureau de Messire de Nogaret afin d'y entrer.
- Pour prendre la clef dans le bureau de Messire de Nogaret :
- Cliquez au centre de la pièce pour avancer et mieux voir sa disposition.
- Cliquez sur la droite (à 3 reprises) pour vous retourner et voir une tenture entre deux fenêtres.
- Cliquez sur la tenture pour vous en approcher.
- Promenez le curseur de votre souris sur la tenture jusqu'à ce qu'il se transforme en rouages.
- Cliquez dessus afin de lever la tenture et découvrir la clef qui y est cachée.
- Cliquez sur la clef afin de la prendre.

Pour dérober la lettre :

- Cliquez vers le bas de l'écran (à 2 reprises) afin de revenir sur vos pas.
- Cliquez une fois à gauche pour apercevoir le coffre de messire de Nogaret.
- Cliquez sur le coffre pour vous en approcher.
- Cliquez sur la serrure afin de l'ouvrir avec la clef que vous venez de trouver.
- Cliquez sur le parchemin qui se trouve en face de vous pour le prendre et l'ouvrir.
- Cliquez sur la lettre pour vérifier qu'il s'agit bien de celle que vous cherchez.

4.1 PIERRE DOIT PROUVER A AGNES QU'ILS NE SONT PAS DE LA MEME FAMILLE.

Frère Jean ayant dit à Agnès que Pierre et elle étaient cousins, elle ne désire plus se marier avec lui. Pierre doit donc se rendre chez son oncle afin de reconstituer le blason du fameux parent éloigné découvert par Frère Jean et prouver qu'il n'a jamais existé.

Pour obtenir d'Agnès la description du blason de leur parent commun, voici les choix de dialogues à avoir avec elle :

- Cliquez sur « L'Amour ».
- Cliquez sur « L'Amour ».
- Cliquez sur « L'Amour ».
- Cliquez sur « L'Amour ».
- Cliquez sur « Jean ».

Dans le bureau de Messire de Nogaret, pour trouver l'Armorial dans lequel figurent les éléments qui composent un blason :

- Cliquez sur l'armoire (à 2 reprises) pour vous en approcher.
- Cliquez sur les portes de droites afin de les ouvrir.
- Promenez votre souris sur les livres jusqu'à ce que le curseur se transforme en rouages.
- Cliquez sur le gros livre afin d'ouvrir l'Armorial et commencer la vérification.

Détail du jeu des blasons :



La partie inférieure droite affiche la définition du blason qu'il faut reconstituer. Attention, il y a 3 définitions différentes selon les parties.

Ici, il vous suffit de cliquer sur les parties de blason pour les sélectionner et les placer sous la devise, en bas à droite.

Définition 1 : Parti au 1 d'argent au lion rampant d'azur et au 2 d'azur à la croix potencée d'or



- Cliquez sur le lion bleu sur fond blanc qui se trouve au début de la troisième ligne de la page de gauche.
- Cliquez sur la croix jaune sur fond bleu qui se trouve en deuxième position sur la première ligne de la page de droite.
- Cliquez sur « OK » pour permettre à Pierre de vérifier qu'il n'existe aucun blason comme celui-ci.

Définition 2 : Parti au 1 d'azur, à la croix fourchetée d'argent et au 2 de gueules au lion rampant d'or



- Cliquez sur la croix blanche sur fond bleu qui se trouve au début de la troisième ligne de la page de gauche.
- Cliquez sur le lion jaune sur fond rouge qui se trouve en première position sur la première ligne de la page de droite.
- Cliquez sur « OK » pour permettre à Pierre de vérifier qu'il n'existe aucun blason comme celui-ci.

Définition 3 : Parti au 1 d'azur, à la croix pattée d'argent et au 2 d'argent au léopard passant le sable



- Cliquez sur la croix blanche sur fond bleu qui se trouve en troisième position sur la première ligne de la page de gauche.
- Cliquez sur le lion noir sur fond blanc qui se trouve en deuxième position sur la dernière ligne de la page de gauche.
- Cliquez sur « OK » pour permettre à Pierre de vérifier qu'il n'existe aucun blason comme celui-ci.

4.2 JACQUES DOIT DECOUVRIR LA CACHETTE DU PARCHEMIN D'ADAM.

Jacques doit découvrir le sens d'un parchemin d'Adam afin de connaître la cachette dans laquelle son frère a caché le manuscrit contenant les plans de son horloge. Il décide d'en discuter avec Rosemonde. Elle qui connaissait si bien son frère aura peut-être une explication. Ensuite, il devra fouiller dans son échoppe pour trouver la cachette.

Dans la taverne :

- Cliquez sur Rosemonde afin d'entamer la discussion avec elle.
- Pour pouvoir discuter du manuscrit avec Rosemonde, voici les choix de dialogues à avoir avec elle :
- Cliquez sur « Jacques ».
- Cliquez sur « Rosemonde ».
- Cliquez sur « Jacques ».
- Lorsque le parchemin est apparu et que Jacques et Rosemonde en ont parlé, cliquez en dehors afin de le replier.

Devant l'échoppe de Jacques :

- Cliquez sur la devanture de l'échoppe pour entrer dedans.
- Dans l'échoppe de Jacques :
- Cliquez à droite pour voir la cheminée de l'échoppe.
- Cliquez sur la cheminée pour vous en approcher.
- Cliquez sur la grille qui est à droite de la cheminée pour la prendre.
- Cliquez vers le bas pour revenir sur vos pas.
- Cliquez à droite (à 2 reprises) pour être en face de la devanture de l'échoppe.
- Cliquez sur les fenêtres pour vous en approcher.
- Cliquez sur la fenêtre du milieu (votre curseur doit avoir la forme de rouages) afin d'y poser la grille.
- Cliquez vers le bas de l'écran pour revenir en arrière.
- Cliquez sur la gauche (à 2 reprises) afin de revenir devant la cheminée et voir l'ombre de la grille sur le sol.
- Cliquez sur l'ombre de la grille pour vous approcher du sol.
- Cliquez sur le milieu de la croix formée par l'ombre au sol (votre curseur doit avoir la forme de rouages) pour retirer la dalle et découvrir le manuscrit.
- Cliquez sur le manuscrit pour le prendre.
- Cliquez dessus pour l'ouvrir.
- Cliquez sur les pages de droite pour feuilleter le manuscrit.
- **Lorsque le manuscrit a été entièrement lu, cliquez en dehors pour le refermer.**

4.3 ROSEMONDE DOIT REMETTRE LA LETTRE A MESSIRE DE NOGARET.

Restée dans la taverne après le départ de Jacques, Rosemonde joue aux dés avec un mendiant. A la fin de la partie, elle voit frère Jean et Agnès qui préparent un breuvage et peut donner à celui-ci la lettre dérobée dans le bureau de Messire de Nogaret.

- Cliquez sur les dés qui sont sur la table pour commencer la partie.

Détail du jeu de dés :



Les pièces claires représentent l'argent de Rosemonde et les foncées sont celles du mendiant. La boîte au milieu à la gauche de l'écran contient l'argent qui est misé à chaque coup.

Le but du jeu consiste à sortir 3 dés identiques ou, à défaut, à marquer le plus de point possible pour remporter la mise de l'adversaire (l'As = 10 points). Une partie se compose de 3 tours où chacun lance ses dés. Le jeu est terminé quand l'un des 2 joueurs n'a plus d'argent à miser.

Exemple d'une partie :

- Cliquez autant de fois que vous le souhaitez sur vos pièces pour augmenter votre mise.
- Cliquez sur votre gobelet afin de lancer les dés.
- Cliquez sur le ou les dés que vous souhaitez mettre de côté. N'oubliez pas la règle : 3 dés identiques ou le plus grand nombre de points.
- Lorsque vous avez fini, cliquez sur votre gobelet pour permettre au mendiant de jouer. Les dés qu'il retient apparaissent en haut. Cela vous permet de calculer ses points et de choisir votre stratégie.
- Si vous le souhaitez, vous pouvez augmenter la mise avant chacun de vos lancés si vous pensez que vous avez de grandes chances d'emporter la partie.
- Cliquez à nouveau sur votre gobelet pour lancer le ou les dés qui restent.
- Sélectionner ou non le ou les dés que vous souhaitez conserver.
- Cliquez sur votre gobelet pour permettre au mendiant de jouer à son tour.
- Lorsque c'est à vous, remisez si vous le souhaitez.
- Cliquez sur votre gobelet pour lancer le ou les dés restant. Comme c'est le dernier tour, vos dés sont automatiquement sélectionnés et composent votre résultat.
- Cliquez sur le gobelet pour permettre au mendiant de jouer son dernier tour.
- Selon le nombre de points obtenus, celui qui a 3 dés identiques ou le plus grand nombre de points emportent la partie.
- Recommencez autant de fois que nécessaire tant que l'un des deux joueurs n'a pas épuisé sa mise.

Dans la taverne avec Frère Jean :

- Cliquez à droite de l'écran pour voir Frère Jean et Agnès qui réalisent un étrange filtre.
- Pour donner le manuscrit à Frère Jean, voici les choix de dialogues à avoir :
- Cliquez sur « Lettre ».
- Cliquez sur « Lettre ».
- **Lorsque Frère Jean a remis la bourse d'argent à Rosemonde, il lui confie une nouvelle mission.**

5.1 PIERRE DOIT REUSSIR LE CONCOURS DE TIR A L'ARC

La première partie du concours :

Le principe est le même qu'à l'entraînement précédent. A ceci près que la cible est plus petite et qu'il est nécessaire de mettre au moins 5 flèches (sur 6 !) à l'intérieur de la cible.

Pour les manipulations, voir au point (3.1).

Entre les 2 parties, avec Agnès :

- Cliquez sur la coupe que vous tend Agnès afin d'en boire.

- Cliquez sur les cibles du fond pour accéder à la seconde partie du concours.

La seconde partie du concours :

Ici aussi les règles de manipulation sont les mêmes (voir 3.1). **Il faut également mettre 5 flèches sur 6 dans la cible.**

Malheureusement, quoi qu'il arrive, Pierre ayant été drogué par Agnès, il va perdre le concours (faute de ne pouvoir se présenter à la fin) mais il va, également, perdre l'étui que lui avait confié son oncle...

5.2 JACQUES DOIT DETACHER LE SCEAU DE MESSIRE DE NOGARET.

Frère Jean vient dans l'échoppe de Jacques afin se renseigner sur la manière de falsifier un sceau. Il doit obtenir de Jacques qu'il décolle le sceau d'une lettre de Messire de Nogaret. S'il y parvient, Jacques pourra, ensuite, lire le contenu de la lettre oubliée par Frère Jean sur le bureau.

- Cliquez sur frère Jean qui est devant l'échoppe pour commencer à discuter avec lui.
- Pour se voir confier la mission de décoller le sceau, voici les choix de dialogues à avoir :
- Cliquez sur « Impossible ».
- Cliquez sur « Impossible ».
- Cliquez sur « Décoller le sceau ».

Détail des manipulations du sceau pour le décoller :



- Cliquez sur le sceau pour le prendre.
- Posez la pointe sur la bougie et faites la chauffer. Plus le couteau devient rouge plus il est chaud.
- Attention : s'il est trop chaud (rouge vif), le sceau risque de fondre au lieu de se décoller et si le couteau n'est pas assez chaud (gris), le sceau pourrait se casser.
- Passer la lame du couteau sous le sceau afin qu'il commence à se décoller (vous le verrez se lever légèrement à chaque fois).
- Recommencer à chauffer la lame puis repasser la sous le sceau.

Pour décoller entièrement le sceau, il faut 4 allers et retours entre la bougie pour chauffer la lame et le sceau pour le décoller.

A chaque fois que vous le décoller, le sceau se lève un peu plus.

De retour dans l'échoppe après avoir décoller le sceau :

- Cliquez sur la lettre laissée par Frère Jean sur la table pour lire son contenu.
- Lorsque vous l'avez lu, cliquez en dehors de la lettre pour la refermer.

5.3 ROSEMONDE DOIT DEROBER L'ETUI DE PIERRE PENDANT LE TIR A L'ARC.

Attention, vous devez faire vite pour cette épreuve si vous ne voulez pas que Rosemonde soit surprise par Nogaret à qui elle n'aura d'autre choix que de révéler le vol de son bureau.

- Cliquez sur Pierre qui est au sol pour vous assurer que c'est bien de lui qu'il s'agit.
- Cliquez sur la table pour vous en approcher.
- Cliquez à gauche (à 6 reprises) pour voir le fond du champ de tir à l'Arc
- Cliquez en direction des cibles (à 2 reprises) pour passer derrière les cibles.
- Cliquez sur l'arbuste qui est sur la droite de l'écran.
- **Cliquer sur l'étui qui est au pied de l'arbuste afin de la prendre.**
- Après avoir lu le parchemin, cliquez vers le bas sur la gauche de l'écran afin de le refermer.

6.1 PIERRE DOIT TROUVER LA PERSONNE A QUI REMETTRE L'ETUI DE SON ONCLE.

Frère Jean rend l'étui à Pierre et lui dit que son oncle a demandé qu'il soit donner directement au Roi. Si Pierre parvient à comprendre qu'il s'agit d'un piège et qu'il le déjoue, il pourra alors obtenir l'autorisation de son oncle d'épouser Agnès...

- Cliquez sur les marches du Palais pour vous en approcher et entamer la conversation avec Frère Jean.
- Il faut que Frère Jean remette l'étui de Nogaret à Pierre. Les bons choix de dialogue sont :
- Cliquez sur « Agnès ».
- Cliquez sur « Lettre ».
- Cliquez sur « Roi ».
- Cliquez sur les marches du Palais pour entrer dans la Grand'Salle où se trouve le Roi.

Dans la Grand'Salle :

- Cliquez sur Agnès (à 3 reprises) pour aller la retrouver et discuter avec elle.
- Pour qu'Agnès comprenne que Frère Jean a tendu un piège, les bons choix de dialogues sont :
- Cliquez sur « Lettre ».
- Cliquez sur « Jean ».
- Cliquez sur Nogaret à l'arrière plan pour aller discuter de tout cela avec lui.
- **Pour déjouer le piège de frère Jean et avoir l'autorisation de Nogaret d'épouser Agnès, les bons choix de dialogues sont :**
- Cliquez sur « Jean ».
- Cliquez sur « Agnès ».

6.2 JACQUES DOIT DECOUVRIR LE PASSAGE SECRET DU BUREAU DE NOGARET.

Jacques est toujours à la recherche du corps d'Adam. Il se rend dans le bureau de Messire Nogaret car il a entendu dire que s'y trouvait un mécanisme permettant d'accéder à un passage secret. S'il le trouve, il est convaincu qu'il découvrira ce qui est advenu de son frère.

Dans la cour du Château :

- Cliquez sur l'échelle pour vous en approcher.
- Cliquez sur l'échelle pour la prendre et la poser contre le mur de la courtine.
- Cliquez sur l'échelle pour monter sur la courtine.
- Cliquez sur l'entrée de l'escalier pour monter au premier étage.
- Cliquez vers la gauche pour monter au deuxième étage.
- Cliquez sur la porte du bureau de Nogaret pour y entrer.

Dans le bureau de Messire de Nogaret.

- Cliquez vers la droite (à 4 reprises) pour vous retrouver en face de la cheminée.
- Cliquez sur la cheminée pour vous en approcher et vous retrouver devant la dalle.
- Pointez le doigt sur le bas de la dalle puis cliquez dessus.
- Maintenez le bouton de la souris enfoncé pour nettoyer la dalle avec votre doigt afin de dégager le dessin d'une fleur (voir image ci-dessous).



Il faut que la fleur soit entièrement dégagée, mieux vaut déborder un peu sur les côtés du labyrinthe plutôt que de laisser des parties non nettoyées. Lorsque la fleur est dégagée, le couteau devient lumineux.

- Cliquez sur le couteau pour le prendre.
- Pointez-le sur le bout de la feuille et cliquez pour marquer une croix (voir image ci-dessous).
- Pointez-le au centre de la fleur et cliquez pour y inscrire également une croix (voir image ci-dessous).



- Cliquez sur le levier qui est apparu sur la droite afin de l'abaisser.

6.3 ROSEMONDE DOIT SE FAIRE OFFRIR UN ABAQUE PAR MESSIRE DE NOGARET.

Rosemonde est en train de jouer aux dès avec le mendiant lorsque arrive Messire de Nogaret. Il sait que c'est elle qui a volé son étui à Pierre. Plutôt que de subir le courroux d'un personnage aussi puissant, elle va devoir lui confesser ses actes mais également lui révéler le rôle tenu par Frère Jean.

En échange, elle obtiendra certainement son pardon...

- Cliquez sur les dès devant Rosemonde afin de faire une nouvelle partie avec le Mendiant (voir les règles au point 4.3) et pour patienter en attendant l'arrivée de Nogaret.

Pour obtenir l'abaque, Rosemonde doit confesser ses actions à Messire de Nogaret et lui révéler le rôle tenu par frère Jean.

Les bons choix de dialogues sont :

- Cliquez sur « Adam ».
- Cliquez sur « Lettre ».
- Cliquez sur « Jean ».
- Cliquez sur « Jean ».
- Cliquez sur « Jean ».

7. LE LABYRINTHE.

Rosemonde, Pierre et Jacques se retrouvent tous les 3 dans le bureau de Nogaret. Ils vont devoir retrouver le passage secret qui mène à la Tour Saint Michel.

- Cliquez sur la porte en face de vous pour sortir du bureau.
- Cliquez vers le bas de l'écran pour descendre au premier étage.
- Cliquez sur la porte de la salle de torture pour y entrer.
- Cliquez une fois à droite pour vous retourner devant la grille posée contre le mur.
- Cliquez sur la grille pour la déplacer et découvrir le passage secret qui a été ouvert par Jacques dans la période précédente.

Dans le labyrinthe, voici le bon chemin pour ne pas se perdre :

LIEU	ACTION	RESULTAT
Devant Entrée	Clic tout droit	Descendre l'escalier
Au bas de l'escalier	Clic sur torche de droite	Prendre la torche
Bas de l'escalier	Clic tout droit	Avancer
Couloir	Clic tout droit	Avancer jusqu'à un trou
Devant trou	Clic sur le bas à gauche du trou	Avancer sur le coté du trou
Coté du trou	Clis sur la gauche du trou	Avancer en évitant le trou
Croisement	Clic tout droit	Avancer
Cinématique de descente d'un escalier		
Devant le porte ouverte	Clic tout droit	Passer la porte
Couloir	Clic tout droit	Avancer
Devant trou	Clic en bas à gauche du trou	Approcher du trou sans tomber dedans
A coté du trou	Clic en bas à gauche du trou	Eviter le trou
Devant deux entrées de couloir	Clic complètement à droite (dans aucun couloir)	Tourner à droite
Couloir	Clic tout droit	Avancer
Couloir	Clic tout droit	Avancer
Couloir	Clic tout droit	Avancer
Couloir	Clic tout droit	Avancer
Couloir	Clic tout droit	Avancer
Devant croisement	Clic tout droit	Avancer
Couloir	Clic tout droit	Avancer
Couloir	Clic tout droit	Avancer
Couloir	Clic tout droit	Avancer
Devant fourche	Clic tout droit	Avancer
Couloir	Clic tout droit	Avancer
Couloir	Clic tout droit	Avancer
Cinématique de descente		
Devant porte fermée l'Enigme de l'Abaque		

Les trois compères sont maintenant, grâce à vous, devant la porte. Ils doivent déchiffrer l'énigme pour pouvoir l'ouvrir.

Ils ont l'abaque, il ne leur suffit plus que de prendre les trois mots qui sont au-dessus de la porte et de trouver à quelles lettres il sont associés sur l'abaque...

- Cliquez sur l'abaque pour le faire apparaître.
- Positionner votre doigt sur la partie de l'abaque qui est composée de mots.
- Cliquez autant de fois que nécessaire pour faire coïncider le mot « Gloria » avec la lettre « O » (comme c'est inscrit au-dessus de la porte).
- Ainsi vous découvrez à quelles lettres correspondent les trois mois qui figurent au-dessus de la porte :
Aeternitas = H
Voluntas = P
Pantientia = R
- Cliquez en dehors de l'abaque pour la rendre à Rosemonde.
- Cliquez sur la chaîne correspondant à la lettre « H » (à droite de l'écran) pour tirer dessus.
- Cliquez sur la chaîne correspondant à la lettre « P » (à gauche de l'écran) pour tirer dessus.
- Cliquez sur la chaîne correspondant à la lettre « R » (à droite de l'écran) pour tirer dessus.

8. LE SOUTERRAIN VERS LA TOUR SAINT MICHEL

Dans cette période, vous allez devoir obligatoirement faire traverser chacun des trois personnages.

1) Pierre qui devra tirer à l'Arc pour tuer les rats qui bloquent le passage.

Dans le souterrain, le chemin que doit suivre Pierre est :

LIEU	ACTION	RESULTAT
Couloir départ	Clic tout droit	Arriver devant cul de sac
Devant cul de sac	Clic bas écran pour demi tour	Faire demi tour
Couloir	Clic tout droit	Avancer
Couloir	Clic tout droit	Avancer
Couloir	Clic tout droit	Avancer
Couloir	Clic tout droit	Avancer
Couloir	Clic tout droit	Avancer
Devant fourche	Clic à droite	Tourner à droite
Couloir	Clic tout droit	Avancer
Croisement	Clic à droite	Tourner à droite
Couloir	Clic tout droit	Avancer
Cinématique de descente d'un escalier		
Couloir (avec passage à droite)	Clic tout droit	Tourner à droite
Couloir	Clic tout droit	Avancer
Couloir	Clic tout droit	Avancer
Couloir	Clic tout droit	Avancer
Couloir	Clic tout droit	Avancer
Couloir	Clic tout droit	Avancer
Couloir	Clic tout droit	Avancer
Couloir	Clic tout droit	Avancer
Couloir	Clic tout droit	Avancer
Couloir	Clic tout droit	Avancer

Pierre est maintenant presque arrivé. Il lui faut encore se débarrasser des rats qui sont devant la porte car il risquerait de se blesser s'il passait au milieu d'autant de rats.

- Cliquez sur les rats pour faire apparaître l'arc de Pierre.
- Utiliser l'arc (voir 3.1) pour tuer au moins 7 rats sur 10 et permettre à Pierre de passer par la porte.
- Dans la salle de la Noria, cliquez à droite sur la porte pour l'ouvrir et entrer dans la Salle de l'Horloge.

2) Jacques qui devra escalader un éboulis bloquant le passage.

Dans le souterrain, le chemin que doit suivre Jacques est :

LIEU	ACTION	RESULTAT
Couloir départ	Clic tout droit	Arriver devant cul de sac
Devant cul de sac	Clic bas écran pour demi tour	Faire demi tour
Couloir	Clic tout droit	Avancer
Couloir	Clic tout droit	Avancer
Couloir	Clic tout droit	Avancer
Couloir	Clic tout droit	Avancer
Couloir	Clic tout droit	Avancer
Couloir	Clic tout droit	Avancer
Devant fourche	Clic à droite	Tourner à droite
Couloir	Clic tout droit	Avancer
Croisement	Clic à droite	Tourner à droite
Couloir	Clic tout droit	Avancer
Cinématique de descente d'un escalier		
Couloir (avec passage à droite)	Clic tout droit	Avancer
Couloir	Clic tout droit	Avancer
Couloir	Clic tout droit	Avancer
Couloir	Clic tout droit	Avancer
Couloir	Clic tout droit	Avancer
Couloir	Clic tout droit	Avancer

Jacques doit escalader les éboulis pour arriver dans la salle avec la Noria.

- Cliquez sur les éboulis pour les escalader.
- Dans la salle avec la Noria, cliquez sur la porte en face pour l'ouvrir et entrer dans la salle de l'Horloge.

3) Rosemonde qui sera la seule à pouvoir franchir un passage très étroit.

Dans le souterrain, le chemin que doit suivre Rosemonde est :

ACTION	RESULTAT
Clic tout droit	Arriver devant cul de sac
Clic bas écran pour demi tour	Faire demi tour
Clic tout droit	Avancer
Clic tout droit	Avancer
Clic tout droit	Avancer
Clic tout droit	Avancer
Clic tout droit	Avancer
Clic à gauche	Tourner à gauche
Clic tout droit	Avancer
Clic tout droit	Avancer
Clic tout droit	Avancer
Clic tout droit	Avancer
Clic tout droit	Avancer
Clic tout droit	Avancer
Clic tout droit	Avancer
Clic tout droit	Avancer
Clic tout droit	Avancer
Clic tout droit	Avancer

- Cliquez sur la faille pour permettre à Rosemonde de s'y faufiler.
- Dans la salle avec la Noria, cliquez à droite sur la porte pour l'ouvrir et entrer dans la Salle de l'Horloge.

9. JACQUES DOIT REMONTER L'HORLOGE DE SON FRERE

Pour cette dernière partie, Jacques est seul à intervenir, sous le regard de ses 2 amis.

Les trois compagnons sont arrivés dans la salle de l'Horloge juste à temps pour voir mourir frère Jean victime du mécanisme de protection qu'Adam a fabriqué.

C'est à Jacques que revient la lourde tâche de remonter correctement l'Horloge. S'il se trompe, il subira le même sort que Frère Jean. Mais s'il réussit, il changera le cours de l'Histoire...

Il faut d'abord désamorcer le mécanisme mortel :

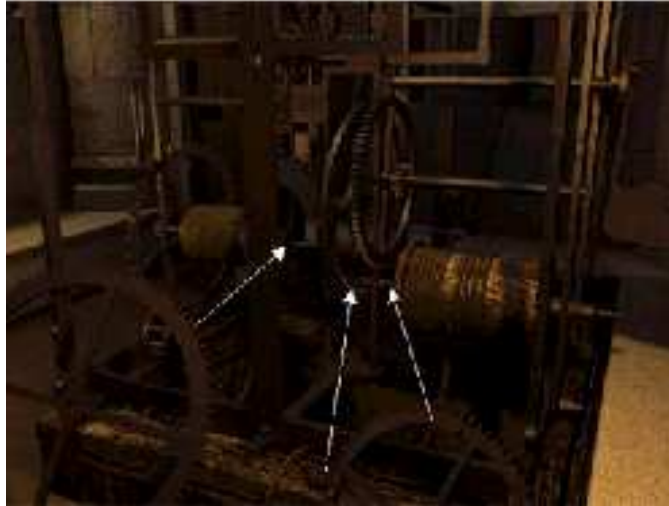
- Cliquez sur la roue qui se trouve au milieu de l'Horloge et en haut (votre curseur se transforme en main)
- pour la retirer.
- Puis cliquez sur le tuyau qui y était relié.

Maintenant, Jacques peut remonter l'Horloge :

Toutes les manipulations sont faites sur le principe du "glisser-déposer" ("Drag and Drop") :

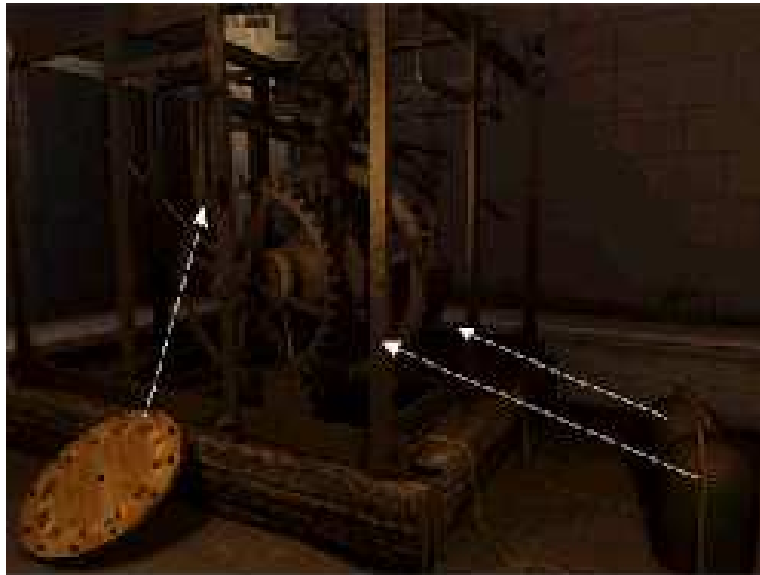
- Cliquez sur la pièce que vous souhaitez déplacer.
- Maintenez le bouton de la souris enfoncé tout en déplaçant la pièce vers sa place.
- Relâchez le bouton de la souris lorsque vous êtes au bon emplacement. Si la place est correcte, la pièce s'y accroche, sinon, elle revient à son emplacement d'origine.

Les roues du coté :



- Cliquez sur le petit rouage posé au milieu puis glissez-le jusqu'à son emplacement et relâchez le bouton.
- Cliquez sur la grande roue de gauche et glissez-la jusqu'à son emplacement et relâchez le bouton.
- Cliquez sur la roue de droite et glissez-la jusqu'à son emplacement et relâchez le bouton.

La partie supérieure, maintenant :



- Cliquez sur la verge et glissez-la jusqu'à son emplacement puis relâchez le bouton (la partie inférieure droite, doit coïncider avec l'arrondi de droite).
- Cliquez sur le folio et glissez-le jusqu'à son emplacement puis relâchez le bouton (la tige du folio doit descendre dans l'axe).

Enfin, la partie avant :

- Cliquez sur le cadran et glissez-le jusqu'à son emplacement puis relâchez le bouton.
- Cliquez sur le premier poids et glissez-le jusqu'à son emplacement puis relâchez le bouton.
- Cliquez sur le second poids et glissez-le jusqu'à son emplacement puis relâchez le bouton.

L'Horloge fonctionne et peut maintenant être officiellement présentée au Roi et à la Cour...

Mais, au fait, qu'est devenu le corps d'Adam ?...