

DRACULA (RESURRECTION)

SOLUTION

MONDE 1 : LE COL DE BORGO

Le Cimetière

Prendre la pioche posée au fond vers la cabane à outils.
Déposer la pioche sur la fosse du dragon où se voient des volutes bleus.
Prendre l'anneau du Dragon.

Le Calvaire

Prendre la fronde posée par terre au pied du calvaire, du côté du ravin.

La Cabane et le vieux chêne

En haut du vieux chêne, placer la fronde sur l'arbre aux oiseaux. Goran est maintenant sur le ponton. Descendre de l'arbre et aller vers la cabane.

A la cabane, prendre le gourdin posé contre le mur à gauche, puis le placer sur Goran.

Goran assommé, prendre la flûte dans le tonneau du coin, et le couteau sur le tonneau du quai.

L'auberge – rez-de-chaussée

Interroger Micha sur la flûte.

L'Auberge – la cave

Prendre la longue vue dans l'armoire.
Revenir au rdc et monter au premier étage.
Aller dans la chambre du fond.

L'Auberge – la chambre

Cliquer sur le meuble du fond. Monter dessus et prendre la poignée de la trappe.

Placer la poignée sur la trappe.
Ouvrir la trappe

L'Auberge – le grenier

Mettre la longue vue sur son pied.
Regarder dans la longue vue.
Prendre la flûte et la placer sur l'orga.
Aller au bord du grenier et cliquer sur la corde.

Placer le couteau sur la corde.

L'auberge : la chambre de la Barina après le grenier

Sortir par la porte du fond.

Extérieur de l'auberge après le grenier

Cliquer sur la ceinture de Iorga et prendre les clefs. Aller au pont.

Le Pont

Essayer de passer sur le pont.

Retourner au puits.

Le Puits

Ouvrir le puits avec la clef prise à Iorga (L'homme assommé par l'enseigne) et entrer dedans.

Aller tout au bout et monter les marches. Prendre la lampe puis redescendre.

Au bas des marches, aller à droite vers le coin sombre. Prendre la lampe du portefeuille et la placer sur le crochet dans l'ombre.

Prendre le grappin.

Retourner sous le balcon de l'auberge.

Sous le balcon de l'auberge après le puits

Remonter sur le balcon par le trou à l'aide du grappin, entrer dans la chambre et descendre au rez-de-chaussée.

Interroger la Barina sur le pont.

Ouvrir la porte du meuble rouge. Utiliser la clef de la Barina pour ouvrir le tiroir.

Prendre le briquet et la clef et cliquer sur le carnet de l'aubergiste.

Aller dans la cave.

L'Auberge – la cave après le carnet de l'aubergiste

Dans le palier supérieur, allumer la bougie avec le briquet.

Descendre par l'escalier.

Utiliser la grande clef de l'aubergiste pour ouvrir la porte du tonneau.

Utiliser l'anneau du dragon pour ouvrir le tonneau.

Passer de l'autre côté du tonneau.

La Mine

Aller à la porte tout au fond et cliquer sur la boule en pierre.

Cliquer pour faire pivoter la boule.

Déposer l'anneau du dragon sur le mécanisme et sortir.

Aller à la cabane.

La Cabane

Ouvrir la porte avec une des clefs prises à Iorga (L'homme assommé par l'enseigne) et entrer.

Prendre le pied de biche devant les tonneaux.

Entrer dans l'ascenseur et cliquer sur la grille.

MONDE 2 : LES SOUS-SOLS

Salle 1 : La Carrière

Aller au fond de la carrière, à gauche en sortant de l'ascenseur.
Prendre le pied de biche et le déposer sur l'intersection des chaînes.
Prendre une planche à terre et se rendre au bout, devant le précipice.
Déposer la planche sur le précipice et avancer

Salle 2 : Le palier

Prendre le pied de biche et le poser sur le tas de pierres.
Prendre la bras du squelette et avancer devant la grille.
Allumer la lampe à huile avec le briquet.
Prendre la chevillère derrière la grille à l'aide du bras du squelette.
Descendre dans la salle du quai.

Salle 3 : le quai

Placer la chevillère sur les chaînes.
Descendre jusqu'en bas.
Derrière la table, descendre vers la gare.

Salle 4 : la Gare

Aller derrière le wagon qui est perché tout en haut des rails.
Actionner le levier.

Le retour au Quai en wagon

Sortir du wagon.
Prendre le crochet accroché à la poulie située en haut.
Monter sur le quai et repartir à la gare à pied.

La Gare après le quai

Poser le crochet sur l'aiguillage, puis actionner l'aiguillage.
Repartir dans le quai à pied, par les escaliers.

Le retour au quai à pied

Revenir dans le wagon et actionner le mécanisme du wagon pour le faire avancer.

L'entrée du Puits

Cliquer sur la porte posée contre le mur.
S'engouffrer dans le passage.

Le Local Technique

Cliquer pour ouvrir le tube.
Placer l'anneau du dragon sur le mécanisme.
Reprendre l'anneau lorsque le mécanisme se réouvre.
Remonter.

Le Puits

Cliquer sur la lampe, à terre à gauche devant le pont.
Allumer la lanterne avec le briquet, puis prendre la lanterne.
Aller juste devant les rails.
Placer la lanterne allumée sur le tonneau dans le puits.
Traverser le pont.
Aller dans le passage de droite et cliquer sur la manette.

MONDE 3 : LE CHATEAU

La cellule de Dorko

Traverser le cimetière et à gauche, prendre l'escalier en colimaçon.
Ouvrir la serrure sur la gauche de la porte avec l'anneau du Dragon.
Allumer la lampe dans la cellule avec le briquet.
Interroger Dorko sur Mina.
Remonter tout en haut de l'escalier et cliquer sur Dorko.
Entrer dans le Hall.

Le Hall du château

Entrer dans le vestibule devant les marches du grand escalier.
Prendre la clef sur la serrure.
Monter dans la chambre.

La Chambre de Dracula

Cliquer sur la boule puis la prendre.
Ouvrir le coffre et prendre le tableau et la plaque émaillée avec un œil se trouvant dans le livre.
Sortir de la chambre par la porte menant à la grande bibliothèque.

La Galerie de la Grande Bibliothèque

Au début de la galerie, aller à droite et ouvrir la porte vers le balcon du hall.

Le Balcon du Hall

Cliquer sur le mécanisme, puis sur la manivelle.
Revenir à la galerie de la bibliothèque.

La Grande Bibliothèque après la montée du lustre

Descendre en bas dans la grande salle.
Tout au bout à droite, sur un des montants de la bibliothèque, placer la plaque émaillée prise dans le livre de la chambre sur la petite aspérité.
Monter à l'échelle et cliquer sur la poignée.
Cliquer sur l'oculaire.
Ouvrir le secrétaire en cliquant sur l'emplacement de la trappe devant le secrétaire.
Ouvrir le tiroir et récupérer les 4 objets se trouvant à l'intérieur.
Sortir par la porte au fond de la bibliothèque pour aller dans le hall.

Le Hall après la bibliothèque

Prendre le gantelet de fer sous le bouclier.

Remonter les marches.

Descendre l'escalier en colimaçon et ouvrir la porte avec la clef prise dans le vestibule et aller voir Dorko.

La cellule de Dorko après la bibliothèque

Interroger Dorko sur tous les objets du portefeuille.

Retourner dans la chambre.

La Chambre de Dracula après la seconde visite à Dorko

Accrocher le tableau sur le mur de gauche.

Poser la boule en cristal sur son socle et noter les symboles sur les cartes.

Ouvrir le tiroir et repérer les cartes correspondant aux symboles du tableau.

Aller devant le miroir brisé de la cheminée et cliquer dans l'ordre sur les figurines correspondant aux symboles : lion, capricorne et vierge.

Aller dans le passage secret.

Le passage du Dragon

Poser l'anneau du dragon sur la serrure du fond.

Prendre la dague, puis la poser dans la fente de la serrure.

Déposer le gantelet de fer dans cette gueule, cliquer sur l'anneau.

Déposer l'icône de Saint-Georges sur l'emplacement découvert.

Ouvrir l'œuf en or avec la clef trouvée dans le tiroir de la bibliothèque.

Prendre la clef et le diamant.

Reprendre la dague et sortir du passage.

La Grande Bibliothèque après le passage secret

Ouvrir l'horloge avec la clef prise dans l'œuf en or.

Placer la médaille de l'ordre du dragon dans l'arbre généalogique du secrétaire.

Déplacer la petite mappemonde sur la table.

Déposer l'anneau du dragon sur le dernier carré en bas à gauche de manière à pouvoir lire 40° horizontal (le rond bleu) et 25° vertical (le rond rouge).

Devant la mappemonde placer les repères sur 40° horizontal et 25° vertical (Ouverture de la mappemonde).

Placer la dague dans le dos du dragon.

Cliquer sur le haut de la dague et placer le diamant dans les griffes de la dague.

Aller dans le passage secret ouvert et monter dans le cabinet secret.

Le Cabinet Secret

Entrer dans le cabinet secret en haut des marches.

Face au lutrin, cliquer sur la lettre sur ma table de gauche puis sur le livre sur la table de droite.

Prendre la fiole d'acide.

Poser la petite croix sur le lutrin.

Prendre l'icône de Vinci.

Cliquer sur le haut du lutrin et recomposer le carré magique de manière à composer le mot SATOR sur la première ligne et le mot ROTAS sur la dernière.

Prendre la croix TENET et retourner en bas des escaliers.

Déposer la croix TENET dans la niche.

Descendre dans la crypte.

La Crypte

Devant le petit autel au fond, briser la chaîne avec la fiole d'acide.

Prendre l'amulette.

Actionner la manette sur la droite.

Déposer la croix TENET dans la niche à l'opposé de la pièce.

Monter l'escalier secret.

Les Combles

Déposer l'icône de l'homme volant trouvée dans le cabinet secret sur la plaque du fond.

Placer l'anneau du Dragon.

Cliquer sur Mina.