
Loch Ness Walkthrough

**LOCH NESS
PREMIER JOUR**

LUNDI 17 DÉCEMBRE 1934

Tout au long du jeu, le joueur peut à tout moment consulter le carnet de notes de A.P.Cameron qui se trouve dans l'inventaire.

Dans ce carnet, A.P. Cameron note ses réflexions au fur et à mesure de l'avancement de son enquête

****Movie N1C01 : Arrivée de Cameron au château****

Le petit salon

Se diriger vers le bureau, à gauche en entrant

-Lire le journal placé sur le bureau, observer les livres sur ce même bureau

-Observer l'échiquier sur la table basse

****Movie N1C02 : Accueil par lady McFarley ****

Après la conversation avec lady McFarley, se rendre au premier étage dans la chambre préparée pour A.P.Cameron

La Chambre de A.P.Cameron :

Sur la table, à côté du lit se trouve un message adressé à A.P.Cameron

Prendre la sacoche d'A.P. Cameron sur le lit : *l'inventaire devient actif*

(PC :clic droit avec la souris)

Dans le portefeuille de l'inventaire : lire le télégramme envoyé par Lord McFarley à A.P.Cameron

Redescendre au rez-de-chaussée

Le petit salon

Fouiller le canapé sur lequel était assise lady McFarley : sous un des coussins se trouve un médaillon

Ouvrir le médaillon et prendre les pilules et la petite clé qu'il contient

Se rendre à la cuisine

La Cuisine :

Prendre le passe du château dans le placard mural, à droite en entrant.

Ouvrir le tiroir de la table qui se trouve en face des cloches et prendre les allumettes et la bougie.

Prendre le chiffon dans l'évier

Quand la cloche a sonné, déclencher la monte charge contenant la tasse de thé.

****Movie N1C03 : Monte-charge****

Monter à l'étage et se rendre dans la blanchisserie (à droite de la chambre de Cameron en sortant)

La blanchisserie

Prendre la tasse de thé dans le monte-charge.

Se rendre dans la chambre de lady McFarley

La chambre de lady McFarley

S'approcher de Lady McFarley dans son lit

Dans l'inventaire : combiner la tasse de thé et les pilules. Donner ensuite la tasse à Lady McFarley

****Movie N1C04 : Le thé de Lady McFarley****

Prendre la bouteille de chloroforme dans le tiroir de la commode

Prendre l'image dans la liseuse

Prendre la clé du coffre dans l'inventaire et ouvrir le coffre du cabinet de toilette

Prendre la clé du grenier dans le coffre

Sortir de la chambre, prendre le passe du château dans l'inventaire et l'utiliser pour ouvrir la porte de la chambre de Lord McFarley

La chambre de Lord McFarley

Dans la vitrine de la bibliothèque, prendre le mémo de Scotland Yard

Aller jusqu'au bureau.

Dans le tiroir du bureau, lire la note sur l'agenda de Lord McFarley (15 décembre 1934)

Sur ce même bureau, relever les empreintes digitales : Utiliser la " poudre d'oxyde de cuivre" sur les empreintes puis l'encre puis la fiche cartonnée.

Sortir de la chambre

Prendre l'escalier qui mène au grenier (à gauche de la chambre)

Utiliser la clé du grenier de l'inventaire (attic's key) pour ouvrir la porte du grenier

Le grenier

****Movie N1C05 : Cameron enfermé dans le grenier****

La porte claque alors que Cameron entre dans le grenier : il est enfermé.

Avancer dans le grenier, sur la gauche se trouve un chandelier

Utiliser la bougie et les allumettes sur le chandelier pour éclairer le grenier

Dans un petit placard : prendre le plan du château

(Le plan devient actif dans l'inventaire, il est possible dès lors de se déplacer directement par le plan dans les lieux déjà visités)

Dans le petit coffre posé sur la commode consulter l'album photo et prendre la photo de Lord McFarley (→ portefeuille)

Prendre le pied-de-biche dans la caisse en bois

S'approcher de la lucarne dans la tour du grenier et revenir en arrière

****Movie N1C06 : Apparition du monstre à la fenêtre du grenier****

Utiliser le pied-de-biche pour briser les planches qui condamnent la lucarne

Regarder à travers la lucarne

Utiliser l'appareil photo de l'inventaire pour photographier l'apparition sur le lac

Sortir par la deuxième porte du grenier en utilisant le pied de biche sur celle-ci

Dans le couloir : Descendre par la trappe pour accéder à la blanchisserie.

****Movie N1C08 : Descente de Cameron dans la blanchisserie****

Se rendre au petit salon

Le Petit salon

Prendre la flasque de bourbon de l'inventaire.

Utiliser la flasque sur le verre qui se trouve sur la table roulante devant la cheminée

****Movie N1C10 : Un p'tit verre de whisky****

Prendre le cristal tombé dans le verre.

Se rendre à la salle de réception (Porte en face dans le hall)

Salle de réception

Utiliser le couteau de l'inventaire pour forcer l'ouverture de la vitrine de la bibliothèque et prendre le traité de l'Auld Alliance dans la vitrine

Ouvrir le meuble à liqueur et prendre la bouteille d'hydromel

Se rendre à la bibliothèque

La Bibliothèque

Consulter l'herbier de Moira McFarley pour identifier la fleur représentée sur la note trouvée dans la chambre de Lady McFarley

Sortir du château et se rendre à la serre

La serre

Utiliser le couteau pour de l'inventaire pour couper une fleur de phalaenopsis (table du milieu)
Sortir de la serre et se rendre près de la croix celtique dans le parc du château

Croix celtique

Placer la bouteille d'hydromel et la fleur au pied de la croix celtique

****[Movie N1C11 : La banshee a la croix celtique](#)****

Transition vers le deuxième niveau

LOCH NESS
LE DEUXIEME JOUR

MARDI 18 DÉCEMBRE 1934

Chambre de Cameron (2.1)

Sortir de la chambre

Couloir du premier étage (2.1)

Devant l'atelier de Moïra : murmures d'une conversation.

Se rendre à la bibliothèque

La bibliothèque

Lors du premier accès à la bibliothèque, un disque tourne sur le phonographe.

Éteindre le phonographe : on entend le murmure d'une conversation.(Bis...)

Monter l'escalier, il aboutit à une trappe qu'il faut soulever légèrement pour assister à la conversation entre Bruce Mc Grab et Moïra McFarley dans l'atelier situé au-dessus de la bibliothèque au premier étage.

Vue en contre-plongée de la conversation.

La trappe se referme.

Quand Cameron redescend de l'escalier, il fait face à l'une des alcôves du fond de la bibliothèque : une loupe apparaît, clic sur la loupe : observer le relief inversé sculpté dans le mur.

Se rendre dans le hall du château

Le hall du château :

Prendre la lettre et la chevalière dans la mallette de Bruce McGrab qui se trouve sur un des bancs du hall

(Double condition : avoir pris la chevalière dans le portemanteau et avoir assisté à la Movie conversation entre Moïra McFarley et Bruce McGrab)

Bruce Mc Grab descend de l'escalier, il a l'air contrarié et pensif (cf. conversation précédente) Arrivé à la dernière marche, il aperçoit Cameron et se dirige vers lui.

Movie

Sortir du château

Le parc du château

Se rendre au petit embarcadère sur le canal

Ramasser les rames du quai et embarquer

*(**Movie N2C03: Cameron rame**)*

La cour de la distillerie

Passer près de la fenêtre de la distillerie et observer le vieux Ipswick assis devant une table, il est entrain de classer des fiches anthropométriques.

Frapper à la porte de la distillerie

*(**Movie N2C05 : Refus Ipswick**)*

*(**Movie N2C06 : Refus Ipswick**)*

A chaque fois que Cameron frappe à la porte de la distillerie, une Movie se lance.

*(**Movie N2C07 : Ipswick tire**)*

Si Cameron insiste trop, Ipswick tire une décharge de chevrotine à travers la porte: GAME OVER !!!

Ramasser la pince qui se trouve entre les tonneaux

Faire le tour de la distillerie

Aller jusqu'au hangar où de trouve le moulin à eau

Le hangar au moulin

Dans le hangar : un moulin à eau et une rigole d'eau qui passe sous la porte qui donne dans la distillerie.

Traverser le hangar et se rendre devant la porte d'accès à la pièce à l'alambic.

Utiliser la pince de l'inventaire pour couper la chaîne de la double porte du hangar et entrer dans la salle au bassin

La salle au bassin

La pièce est traversée par une rigole d'eau qui s'enfuit par une grille dans le sol.

*(***Movie N2C08 : Ipswick tire***)*

Le deuxième warp dans la pièce : provoque un bruit qui attire l'attention du vieux Ipswick : il se lève de son bureau et vient abattre Cameron : game over.

Pour atteindre le petit bureau, il faut longer le mur.

Entrer dans la pièce aux alambics

La salle aux alambics

Ouvrir la porte du petit bureau dans lequel se trouve le vieil Ipswick

Le petit bureau de la distillerie

Dans l'inventaire, combiner le chloroforme avec le chiffon

Endormir Ipswick avec le chiffon chloroformé

*(***Movie N2C09 : Cameron chloroforme Ipswick***)*

Prendre le livre de Kelia dans la sacoche d'Ipswick posée au pied de sa chaise

Ramasser la canne de lord McFarley : sur le pommeau se trouve un dessin en relief identique à celui de la bibliothèque.

Prendre la clé de coffre qui se trouve dans le pommeau de la canne

Prendre la canne

Retourner dans le hangar au moulin

Le hangar au moulin

Utiliser la canne de McFarley pour bloquer le moulin à eau

*(***Movie N2C12 : Arrêt de la roue du moulin***)*

Retourner dans la salle au bassin

La salle au bassin

Ouvrir la trappe révélée par l'arrêt de l'eau, elle permet d'accéder à la cave de la distillerie.

La cave de la distillerie

Prendre les disques d'ambre et les disques miroir dans le coffre qui se trouve sous la chaise électrique

Déplacer la chaise électrique, elle révèle une porte secrète

Utiliser la chevalière de McGrab pour déclencher l'ouverture de la porte

*(***Movie N2C17: Porte secrète derrière la chaise électrique***)*

Entrer dans les souterrains

Les souterrains

Dans la grande pièce circulaire, emprunter le souterrain surmonté des armes des McFarley pour se rendre au cellier du château

Le cellier

Sortir dans le parc du château

Le parc du château

Retourner dans le château et se rendre à la bibliothèque

La bibliothèque

Utiliser la canne de Lord McFarley dans l'alcôve au fond à gauche de pièce pour déclencher l'ouverture du panneau d'accès au bureau de la Tour

*(***Movie N2C11: Ouverture du mur de la bibliothèque ***)*

Le bureau de la tour

Utiliser la clé de coffre pour ouvrir le placard du bas de la bibliothèque

Entrer la date en chiffres romains de l'Auld Alliance pour déclencher l'ouverture du coffre-fort de Lord McFarley (MCCXCV)

Prendre le plan du mécanisme du fauteuil dans le coffre-fort

Monter l'escalier pour se rendre dans le laboratoire de la tour

Le laboratoire de la tour

Prendre le gant métallique et la poignée de fenêtre qui se trouvent entre les appareils électriques sur le plan de travail

Redescendre à la mezzanine (étage intermédiaire) où se trouve le fauteuil mécanique

La mezzanine

Utiliser le gant sur le fauteuil (pour éviter d'être touché par l'aiguille empoisonnée)

*(**Movie N2C19: Aiguille mortelle**)*

Ce qui se passe lorsqu'on utilise pas le gant ...

Suivre attentivement les instructions indiquées sur le plan trouvé dans le coffre-fort du bureau de la Tour pour ouvrir le compartiment secret du fauteuil mécanique

Récupérer le cristal de McFarley.

Bruits de pas qui empruntent l'escalier menant au bureau : temps limité pour échapper à Sonia Stewart qui a reçu de McGrab l'ordre de tuer Cameron.

Utiliser la poignée de fenêtre pour ouvrir la dernière fenêtre de la mezzanine

*(**Movie N2C15: Cameron se fracasse le crâne **)*

Ce qui se passe si on ouvre la fenêtre après que le temps se soit écoulé.

Voix-off : " ça va être l'heure du grand saut ! "

Descendre par la fenêtre

*(**Movie : transition vers deuxième période **)*

Fergus Mohr attend Cameron en bas de la fenêtre de l'observatoire, il l'emmène dans l'atelier où se trouve Moïra McFarley. Discussion entre Moïra McFarley et Cameron à propos du livre de Kélia, des cristaux et de la chapelle.

**LOCH NESS
TROISIEME JOUR**

MERCREDI 19 DÉCEMBRE 1934

À la suite de sa conversation avec Moïra McFarley, Cameron a décidé de retourner au laboratoire de la tour.

Le bureau de la tour

clic sur le tiroir : il s'ouvre en entier, la clé de l'observatoire de McFarley se trouve au fond ainsi qu'une dague indienne (très fine)
Prendre la dague indienne et la clé de l'observatoire dans le tiroir de Lord McFarley
Monter jusqu'au laboratoire de la tour

Le laboratoire de la Tour

Utiliser la clé de l'observatoire pour accéder à l'observatoire de la tour

L'observatoire de la tour

Dans le mur de l'observatoire se trouve un placard mural.
Clic sur la serrure du placard : il s'ouvre.
À l'intérieur, se trouve un dossier sur les travaux communs de McFarley et McGrab : description de l'expérience permettant de créer l'hologramme du monstre.
Dans ce placard se trouve également une statuette en forme de corbeau.

Allumer le pan télégraphe et suivre les instructions du mémo qui se trouve dans le portefeuille de l'inventaire :

Activer le pan télégraphe en cliquant sur le bouton marche- arrêt sur le boîtier.
Entrer ensuite le code inscrit sur le mémo de Scotland Yard pour brancher le pan télégraphe sur la fréquence de Scotland Yard. (Molettes à tourner = 75436, ID 65)
Placer les documents suivants un par un sur le plateau d'envoi (à droite) du pan télégraphe :

- les empreintes relevées dans la chambre de Lord McFarley
- la photo du monstre
- le message de McFarley

*(**Movie N3C02 : Pantélégraphe, 7 Movies**)*

A chaque nouveau document placé sur le pan télégraphe, la Movie d'envoi se lance
Placer une feuille vierge sur le récepteur du pan télégraphe

*(**Movie N3C03 : Réception de message par le pan télégraphe**)*

Quelques instants après : vibration sonore du pan télégraphe : une première réponse apparaît.
Prendre la première réponse de Scotland Yard sur le plateau de gauche.
Retourner dans le laboratoire de tour

Le laboratoire de la tour

Aller jusqu'à la machine à hologrammes

- placer les disques d'ambre sur la machine à hologrammes
- placer ensuite les disques miroir
- placer ensuite la statuette de corbeau
- placer ensuite le cristal McFarley

*(**Movie N3C04 : Hologramme du corbeau**)*

Reprendre la statuette et le cristal McFarley puis retourner dans l'observatoire
Le pan télégraphe sonne.

Voice Off Cameron : " Voici peut-être la réponse de nos fins limiers londoniens "

Monter à l'observatoire.

L'observatoire de la tour

Prendre la première réponse de Scotland Yard
Prendre la seconde réponse de Scotland Yard
Prendre la troisième réponse de Scotland Yard
Redescendre dans le bureau de la tour

Le bureau de la tour

Pousser le tableau représentant Lord McFarley : on voit un coffret.

Voice Off Cameron : " Plus le temps de chercher une clé, voyons... Une pointe fine devrait faire l'affaire..."

Utiliser la dague indienne de l'inventaire pour forcer la serrure du petit coffre

Prendre la clé de chapelle et le poème dans le petit coffre métallique

Sortir du château et se rendre à la chapelle dans le parc

La chapelle

Utiliser la clé de la chapelle de l'inventaire pour la porte de la chapelle

*(**Movie N3C06: La Banshee apparaît à la chapelle**)*

Se rendre sur le quai du château

Le quai du château

Utiliser la pince de l'inventaire pour ouvrir le coffre le long du quai

Prendre la corde et le grappin dans le coffre

Retourner à la chapelle

La chapelle

Longer la chapelle et se placer sous la tourelle qui la domine

Dans l'inventaire, combiner la corde et le grappin

Lancer la corde et le grappin sur le toit de la chapelle pour grimper sur son toit

*(**Movie N3C07: Cameron escalade la chapelle**)*

Le grappin se fixe dans la gouttière. Cameron vérifie la tension de la corde puis grimpe le long d'icelle (deux mouvements) et s'agrippe à la gouttière.

Vue de la tête de Cameron qui apparaît à hauteur de la gouttière (caméra placée sur le toit de la chapelle)

Sur le toit se trouve un panneau avec une série d'ogams (alphabet celtique)

Avec l'aide du livre de Kelia, appuyer dans l'ordre sur les symboles pour reproduire le nom : "Sirdach" (si on numérote de gauche à droite les symboles, il faut faire : 4613527).

*(**Movie N3C08: Le panneau pivote **)*

Utiliser la corde de l'inventaire pour descendre dans la chapelle

*(**Movie N3C09 : Cameron descend dans la chapelle**)*

Se rendre au fond de la chapelle lire l'inscription gravée dans le mur.

Faire pivoter les trois statues comme indiqué sur l'inscription : une trappe s'ouvre révélant l'accès à la crypte de la chapelle

*(**Movie N3C10: La crypte s'ouvre**)*

Le panneau se soulève, révélant l'escalier de pierre qui descend dans la crypte.

Descendre dans la crypte

La crypte

Prendre le triskel placé sur la colonne : un time out se déclenche.

*(**Movie N3C11 : La crypte se ferme**)*

Poser la statuette de corbeau sur la colonne

*(**Movie N3C12 : la porte s'ouvre**)*

La porte de la crypte s'ouvre donnant accès aux souterrains

Retourner au cellier par les souterrains

Le cellier

Sortir dans le parc et retourner dans le hall

Le château

Cameron vient d'entrer dans le hall du château. Le majordome a l'air de sortir du petit salon.

Cameron se dirige vers lui et l'arrête.

*(**Movie N3C13 : Cameron et Kumar - le majordome- parlent**)*

Le majordome se retire, Cameron se dirige vers l'escalier.

LOCH NESS
QUATRIEME JOUR

JEUDI 20 DÉCEMBRE 1934

Se rendre dans le petit salon

Le hall

En arrivant vers le petit salon, on entend un bruit : un cri de Lady McFarley.
 Entrer dans le petit salon

Le petit salon

Aller jusqu'à la fenêtre à droite de la cheminée et observer ce qui se passe à l'extérieur.

*(**Movie N4C02: Le monstre apparaît furtivement**)*

Sortir dans le parc du château

Parc du château :

Traverser le pont de pierre qui mène à la partie inexplorée du parc

À cet endroit se trouve une sorte de puit celtique avec un orifice et sur lequel sont gravés des symboles celtiques, représentations d'animaux dont un corbeau similaire à la statuette que Cameron a trouvée dans le labo de la tour de McFarley d'animaux. Cameron peut observer le puit dans le détail.

Ramasser un des débris de pierre

*(**Movie N4C03: La pierre s'effrite dans la main de cameron**)*

Se rendre au cellier du château

Le cellier

Prendre le casque et les bottes de plongée qui se trouvent dans le coffre.

Prendre la combinaison de plongée qui se trouve dans le placard.

Sortir du cellier à la recherche d'une brouette

Extérieur serre

On voit une petite carriole avec un tuyau d'arrosage à l'intérieur.

Cliquer sur cette brouette.

*(**Movie N4C04: Cameron a poussé la carriole**)*

Cameron tire la carriole et l'emmène dans le cellier du château.

Retourner au cellier

Le cellier

Prendre le casque, les bottes et la combinaison de plongée de l'inventaire pour et les poser dans la brouette

Sortir du cellier et se rendre à la serre

La serre

Demander de l'aide à Fergus Mohr

*(**Movie N4C05 : Cameron scaphandrier de choc**)*

Dans le Loch Ness

Ramasser la bouteille cassée

Se rendre au fond du lac où se trouve une double porte recouverte d'algues

Utiliser la bouteille pour gratter la double porte

Un time out se déclenche : Fergus Mohr s'est fait assommer par le vieil Ipswich qui a pour mission d'enlever Moïra pour la livrer à la colère de McGrab.

Ressortir rapidement du lac

Le parc du château

Fergus Mohr est étendu par terre, près de la pompe à oxygène.

On entend des cris de femme en provenance du château :

Retourner au château, dans le bureau de la tour

Bureau de la tour :

Traces de lutte : objets brisés.

*(***Movie N4C07: Lady McFarley et Cameron dans le bureau ***)*

Lady McFarley entre dans le bureau, elle se tiens sur le seuil du bureau, appuyée au mur (toujours aussi blême...)

Se rendre dans la chambre de lady McFarley

Chambre de lady MCFarley

Prendre le revolver dans le tiroir de la liseuse

Se rendre à la distillerie : l'accès dans la distillerie n'est possible que depuis le hangar au moulin.

Le hangar au moulin

Ramasser le sac de farine de bois

Se rendre dans la salle aux alambics

La salle aux alambics

Sortir par la porte principale de la distillerie (car Sonia a fermé l'autre issue)

*(***Movie N4C09: Sonia assomme Cameron***)*

Bruit de pas, Cameron a à peine le temps de tourner la tête : vue subjective : gros plan sur le visage de Sonia Stewart, on voit son bras qui brandit la crosse d'un revolver. Bruit de chute. Noir.

La cave de la distillerie

Cameron se réveille enfermé dans la cave de la distillerie.

Dans son inventaire, les deux cristaux, la chevalière de McGrab et le triskel ont disparu.

La porte du passage secret ne peut plus être ouverte.

Prendre la lanière de cuir accrochée au mur

Utiliser la lanière et la dynamo pour arracher un des barreau du soupirail.

*(***Movie N4C10 : barreau du soupirail***)*

L'alternateur se met branle, la roue tourne, la lanière se tend et finit par arracher le barreau du soupirail.

Sortir dans la cour de la distillerie par le soupirail

La cour de la distillerie

Récupérer la sacoche d'A.P. Cameron abandonnée au sol par Sonia Stewart

Sonia Stewart sort de la distillerie, elle porte un sac à l'épaule.

Elle voit Cameron, elle sort de son tablier le revolver dont elle s'est servie pour l'assommer et le menace : time out

Viser la corde qui retient un gros sac au-dessus de la tête de Sonia Stewart.

Le sac lui tombe dessus, elle est assommée.

*(***Movie N4C11 : Sonia, 3 Movies***)*

Aller jusqu'à Sonia Stewart, clic sur le sac : plain écran sur le sac : un carnet de notes dépasse clic sur le carnet, il se place dans l'inventaire: Il s'agit de l'essai de McGrab intitulé : la restauration de l'ordre de Uachtaracht. Ce carnet contient diverses informations sur les projets de McGrab ainsi que les indices permettant de déchiffrer l'énigme d'accès au Tumulus)

*(***Movie N4C12 : La Banshee et Cameron***)*

LOCH NESS CINQUIEME JOUR

VENDREDI 21 DECEMBRE 1934

Chambre de A.P. Cameron

Sortir dans le parc et rentrer dans le cellier

Le cellier

Emprunter les souterrains, suivre le couloir surmonté d'un corbeau pour se rendre à la salle où se trouve un menhir et deux dalles de pierre circulaires

La salle au menhir

Les 2 dalles circulaires peuvent pivoter sur elles-mêmes

Faire pivoter les dalles de manière à placer en correspondance, sous le rayon de lumière, le symbole d'Alban Arthuan (N) et les signes du capricorne et du sagittaire (Flèche)

Le menhir pivotera, donnant accès au tumulus pré celtique dans lequel Bruce McGrab a installé son quartier général

Les couloirs du tumulus

Observer à travers les hublots de chacune des salles

Attention à ne pas se faire surprendre par l'un des membres de l'ordre de Uachtarach !

Si Time out, s'enfuir vers la droite sinon :

*(**Movie N5C02: Un conspirateur surprend Cameron**)*

Un des hommes du tumulus sort et découvre Cameron

L'homme : "un espion !"

Il sort un revolver et tire sur Cameron : Game over

Dans l'une des salles, il voit un homme assis dans une chaise "électrique" similaire à celle qui se trouvait dans la cave de la distillerie.

L'une des autres pièces est le laboratoire de McGrab

En regardant dans la salle principale :

*(**Movie N5C01: McGrab tombe le masque**)*

S'éloigner :

*(**Movie N5C03: Les conspirateurs sortent**)*

Quand le tumulus est vide, entrer dans la salle principale

La salle principale

Actionner le levier hydraulique, sur le mur derrière le bureau. Il permet d'activer l'ouverture des autres salles du tumulus

Sur le bureau, prendre le coffre : il s'agit du réceptacle du triskel

Dans le tiroir du bureau, prendre la clé de platine et les pinces métalliques

Sortir de la pièce

Couloirs du tumulus

En face de la porte de la salle principale, sur le pilier central, actionner l'ouverture des portes de la salle de torture et du laboratoire du tumulus

*(**Movie N5C04: Les cylindres tournent**)*

La salle de torture

Lire l'inscription au-dessus du générateur électrique placé à droite de lord McFarley

Arrêter le courant sur le générateur en commençant par l'interrupteur du centre puis par celui de droite et enfin celui de gauche

*(**Movie N5C05: Les bracelets s'ouvrent**)*

Attention, une erreur débouche sur un game over et l'électrocution du Lord :

*(**Movie N5C ??: Mort de McFarley**)*

Prendre la bouteille d'ammoniaque posée sur la table

Utiliser la bouteille d'ammoniaque pour réveiller Lord McFarley

*(***Movie N5C07: Lord McFarley se réveille***)*

Voice Off Cameron : "Par où commencer ? le triskel peut attendre... La bombe où la fille?"

Time out pour libérer Moïra + cri de Moïra qui résonne dans le tumulus :

Moïra " Non ! non ! Au secours !!!!"

Se rendre à la salle d'accès au quai secret

Salle d'accès au quai

Au sol, se trouve le sas d'accès au quai

Entrer le code d'accès inscrit dans le carnet de notes de Bruce McGrab (421)

Descendre sur le quai

Le quai secret

Ramasser la clé étoilée qui se trouve dans un sceau, près du tableau de commandes du sous-marin

Suivre le cheminement de la chaîne qui retient la cellule dans laquelle se trouve Moïra McFarley

Voice Off Cameron : "Il va falloir jouer serré !"

Au pied du pilier en fer, utiliser la clé étoilée pour déclencher le fonctionnement du levier

Actionner le levier dans le bon sens pour faire remonter la cellule sinon :

*(***Movie N5C09: La cellule descend***)*

Moïra meurt noyée

*(***Movie N5C10: La cellule remonte***)*

Utiliser la pince-monseigneur pour couper la chaîne qui enferme Moïra McFarley

*(***Movie N5C11: Moira est libre !***)*

Retourner dans le tumulus et prendre l'escalier qui monte à la salle où se trouve le triskel

La salle du triskel

Utiliser la clé de platine pour ouvrir le panneau dans le tube de verre

*(***Movie N5C12 ou N5C01_P05 : le triskel chauffe***)*

Poser le coffre sur le bord du panneau de verre

Utiliser les pinces métalliques pour prendre le triskel

(Si Cameron prend le triskel avec les mains :

Il est brûlé : Game over.)

Placer le triskel dans le coffre

Prendre le coffre

Se rendre au laboratoire du tumulus

Le Laboratoire du tumulus

Dans le placard du laboratoire, prendre les bouteilles de glycérine, d'acide nitrique et d'acide sulfurique

Consulter l'ouvrage sur la chimie qui se trouve sur l'étagère métallique

Suivre précisément les instructions du livre pour fabriquer de la nitroglycérine (doses et ordre de mélange)

Dans le vase, sur le plan de travail :

-Verser 120ml d'acide nitrique,

-Ajouter 80ml d'acide sulfurique

-Puis 5 ml de glycérine

-Verser l'ensemble dans le pot contenant de l'eau distillée

-La nitroglycérine se déposera au fond de l'eau distillée.

-Placer le compte-gouttes sur ce pot

-Placer la farine de bois dans la bouteille vide à droite sur le plan de travail

-Prendre le compte-goutte et verser la nitroglycérine dans la bouteille

-Récupérer la bouteille pleine de nitroglycérine stabilisée en dynamite

Redescendre au quai secret

Le quai

Monter sur le sous-marin et le placer la nitroglycérine sur le sous-marin

Sortir du tumulus retourner au château, dans l'observatoire de la tour

L'observatoire de la tour

Utiliser le laser de Lord McFarley pour tirer sur le sous-marin

*(***Movie N5C10: tir au sous-marin***)*

*(***Movie N5 C11 : Le sous-marin explose sur le lac***)*

Après avoir détruit le sous-marin, sortir du château à la recherche de la Banshee

Le Parc / La croix celtique

Déposer le coffre contenant le triskel et les trois cristaux aux pieds de la croix celtique
(****Movie N5C16: Final****)