

## **NECRONOMICON (Solution complète)**

Quelqu'un frappe à la porte, allez ouvrir : c'est votre ami Edgar. Il vous confie une petite pyramide. On reffrappe à la porte : cette fois c'est le docteur Egleton. Il vous donne ses coordonnées. Retournez dans le salon. Prenez la clef près du téléphone et utilisez-la sur le tiroir central du secrétaire. Prenez l'argent et les clefs de la moto. Sortez de la maison et utilisez les clefs sur la moto. Allez à droite.

A Pawtuxet, n'hésitez pas à demander des renseignements aux gens que vous croisez. Prenez la rue à droite à l'autre bout du village et perlez avec la vieille. Donnez-lui de l'argent puis allez à l'épicerie (le bâtiment blanc). Parlez à Crumb jusqu'à ce qu'il vous propose une carte. Prenez-en une à gauche et payez-la. Pour la consulter, il vous suffit d'aller dans l'inventaire et de cliquer sur la 3e icône en bas. Elle vous permet de vous déplacer plus vite d'un endroit à l'autre. Achetez aussi des allumettes puis utilisez la carte pour aller chez Edgar (au nord de Pawtuxet).

Sonnez, le portier vous dit qu'Edgar est sorti. Ne l'énervez pas trop sinon il vous tue.

Retournez à Providence et allez chez le père d'Edgar (à l'ouest de votre maison). Parlez-lui et visitez la pièce : observez le portrait, puis sortez.

Retournez à Pawtuxet et parlez à l'épicier Crumb. Donnez-lui de l'argent puis sortez. Allez au port et parlez à l'homme en bleu sur son bateau.

Allez à la Gazette de Providence (le bâtiment qui vient d'apparaître sur la carte). Parlez au rédacteur puis allez dans la salle des archives. Rassemblez un maximum d'informations sur Pawtuxet. N'hésitez pas à utiliser le tabouret.

Retournez à Pawtuxet et parlez à l'homme en bleu (dans le port). Faites demi-tour et allez voir Black Fish dans la maison en face. Il demande de l'alcool. Retournez à l'épicerie et parlez à Crumb puis donnez-lui de l'argent. Il vous donne un alcool très fort ; sortez. Retournez voir Black Fish et donnez-lui la bouteille. Sortez et allez dans la rue qui monte vers l'église ; parlez à l'homme en gris.

Allez chez Edgar et parlez-lui. Puis sortez.

Retournez chez vous et utilisez les coordonnées du Dr Egleton sur le téléphone. Parlez-lui puis sortez.

Allez chez le père d'Edgar et montez à l'étage. Allez dans la chambre au fond à droite. Observez l'étagère à droite et prenez le livre rouge en bas. Dans le secrétaire, ouvrez le 3e tiroir et prenez la clef. Puis sortez.

Allez chez Edgar et utilisez la clef pour ouvrir la porte. Allez devant l'armoire derrière la table et prenez le parchemin dans le tiroir central du bas. Prenez aussi la lettre dans le petit tiroir en haut à droite. Dirigez-vous vers la porte de sortie ; Edgar vous interpelle, puis sortez.

Retournez chez vous et parlez au Dr Egleton.

De retour chez Edgar, entrez dans la salle à manger et ouvrez le tiroir du bas du petit placard d'angle sur votre gauche ; prenez la clef, poussez le médaillon et prenez la carte. Enfin, sortez.

Retournez chez vous et montrez la carte au Dr Egleton.

Utilisez votre carte pour aller au bungalow au sud de Pawtuxet. Entrez dans la propriété et allez derrière la maison. Entrez dans la cabane à outils et prenez les clefs de la voiture. Retournez à l'entrée et utilisez les clefs pour ouvrir le coffre de la voiture ; prenez le pied-de-biche. Allez devant la porte d'entrée du bungalow et utilisez le pied-de-biche pour défoncer la porte. Dans la pièce, allez à droite et poussez le meuble. Ouvrez la trappe dans le mur et utilisez la clef trouvée chez Edgar pour ouvrir la boîte. Prenez la clef et le médaillon. Sur la table, prenez

le calendrier. Ouvrez le dossier sur le petit meuble de l'autre côté de la pièce et prenez les documents. Allez dans la salle devant l'escalier ; au fond, poussez le tonneau et ouvrez la trappe. Il y a une plaque où il faut mettre les bons symboles : en haut à gauche, mettez " Cassiel " ; en bas, mettez le symbole de Saturne (le symbole au bas du médaillon) ; et en haut à droite, mettez les deux flèches encastrées. Quand la serrure s'ouvre, mettez la clef dedans, puis descendez. Avancez dans le souterrain et utilisez les allumettes sur les torches pour éclairer votre passage. Quand vous arrivez devant une grille, prenez la porte à droite. Utilisez la dernière allumette sur le chandelier et tirez le levier contre le mur.

Prenez le briquet sur la table. Ressortez de la bibliothèque et allez à droite. Utilisez le briquet sur la lanterne puis revenez. Devant la grille, prenez la porte à droite. Prenez le chemin de droite et ouvrez le cercueil. Soulevez la main du cadavre puis prenez la clef. Revenez dans la bibliothèque et prenez le livre rouge sur la table au fond à droite. Montez les escaliers et prenez le livre vert sur l'étagère. Ressortez de la salle et prenez la porte au fond à droite. Vous faites tomber votre lanterne au fond d'un puits. Allez à droite en longeant le mur. Allumez une torche à droite : attention, vous avez un temps limité et vous ne pouvez plus sauvegarder pour l'instant. Allez jusqu'au puits central en marchant entre les oubliettes (ne tombez pas dedans) et prenez la hache, puis revenez. Retournez dans la bibliothèque et utilisez la hache sur le cadenas du coffre. Ouvrez-le, prenez les clefs et allumez la lanterne avec le briquet. Allez vers l'armoire au fond et ouvrez-la avec une des clefs. Prenez le pétrole et la malle. Ressortez et revenez dans la salle aux puits. Longez encore le mur à droite jusqu'à une grille. Ouvrez-la avec la clef. Avancez et entrez dans le laboratoire ; traversez-le et entrez dans la chaufferie. Remplissez 3 fois la chaudière avec du charbon, mettez du pétrole, puis allumez avec le briquet ; levez la manette. En haut de la chaudière, baissez le levier du milieu puis tournez la valve. Sortez puis revenez de l'autre côté du labo. Face à la porte, allez à gauche et tournez la valve sur la machine. A gauche de la porte, ouvrez le boîtier et baissez le disjoncteur. Enfin de la lumière ! Allez devant l'évier à gauche et prenez la seringue. Allez au stock de bocaux (mur opposé à l'évier) et mélangez le contenu du deuxième et du sixième bocal de l'étagère du bas dans le flacon. Aspirez le mélange avec la seringue. Allez face à la machine contenant un cerveau, versez le liquide dans l'entonnoir et tournez la manette. Face au clavier, baissez le bouton du milieu (à gauche), puis réglez la fréquence à droite pour que le son soit bon. Parlez au cerveau grâce au clavier : il vous parle un moment d'Eliphas Levi. Allez de l'autre côté de la salle, devant les tiroirs. Ouvrez le tiroir " charbon " et prenez la clef et une pastille. Ouvrez le tiroir " euphorbe " : l'étiquette est effacée, il est à droite du tiroir " lys blanc ", au-dessus du tiroir " ail ". Prenez de l'euphorbe. Allez devant la porte à gauche de celle de la chaudière : c'est une autre plaque où il faut mettre des symboles. En haut à gauche, mettez " Samuel " ; en bas, mettez le symbole de Mars (symbole masculin si vous préférez) ; et en haut à droite, mettez une sorte d'épée. Puis mettez la clef dans la serrure. Dans la salle aux jarres, prenez le couloir tout à gauche. Avancez 5 fois et prenez les sels de la jarre avec l'étiquette " E.L. " (Eliphas Levi). Continuez, passez la porte et descendez dans la salle. Sur le chandelier à droite de la table, posez la pastille de charbon. Dans la mallette (4e icône en bas à gauche de l'inventaire), prenez le 3e flacon (styrax) et versez-le sur la pastille de charbon, puis allumez ça avec le briquet. Dans le tiroir, prenez la feuille d'Eliphas Levi et posez-la sur l'hexagramme. Posez aussi l'euphorbe et les sels, puis prenez dans la mallette la 3e pierre (diamant) et mettez-la dans le trou au milieu. Allumez le tout avec le briquet et écoutez Eliphas Levi.

Dans l'asile, après avoir tué Edgar, prenez la clef à côté du corps.

Allez chez Edgar et ramassez le courrier par terre. Dans la salle à manger, prenez le parchemin sur le petit placard à droite du miroir. Descendez l'escalier et ouvrez la porte grâce à la clef. Prenez la statuette à gauche et le colis à droite. Ouvrez la commode et prenez le Necronomicon.

Retournez chez vous et montrez le Necronomicon au Dr Egleton.

Allez à la bibliothèque de Providence. Avancez et entrez dans la grande salle. Traversez la pièce et prenez la porte à droite. Parlez au bibliothécaire, puis montrez-lui le Necronomicon. Ressortez, traversez la bibliothèque et entrez dans le dernier rayon à gauche. Sous la fenêtre, prenez le livre intitulé " La lune, porte des âmes " de Diane Hécate. Apportez-le au bibliothécaire. Observez le livre puis ressortez. Prenez la porte en face et descendez. Prenez la porte à gauche ; ouvrez l'étagère de gauche et prenez le livre intitulé " Le dragon rouge ", puis apportez-le au bibliothécaire. Observez le livre puis ressortez. Entrez dans l'avant-dernier rayon à gauche. Sous la fenêtre, prenez le livre intitulé " Langage des Initiés ", puis apportez-le au bibliothécaire. Sur la carte, posez ces objets au bon endroit : la statuette au sud de l'océan Atlantique ; la carte en Afrique ; la lettre en Europe centrale ; le colis

en Amérique du Sud ; et la gazette au Groenland. Reliez tous les points pour former un hexagramme ; le sixième point apparaît sur votre carte.

Rendez-vous à ce sixième point. Observez les symboles sur la petite pyramide de votre inventaire, puis reproduisez les mêmes sur ceux de la plate-forme. Allez en face de la serrure qui s'est ouverte et utilisez la clef des Anciens qui se trouve dans la mallette. Mettez ensuite la petite pyramide dans l'encastrement et prenez les trois autres. Dirigez-vous vers la pyramide de l'autre côté de la plate-forme et appuyez sur le bouton triangulaire. Descendez ensuite les escaliers et prenez la porte du milieu. Avancez dans les galeries jusqu'à une dalle ronde. Montez des escaliers, avancez dans le labyrinthe jusqu'à ce que vous trouviez une salle verte. Appuyez sur le piédestal central, puis abaissez une ligne complète de boutons. La grille s'ouvre. Entrez et tournez la clepsydre. Vous devez passer les 5 salles (à chaque fois 1 porte sur 3 est ouverte) et entrez par la grande porte qui s'est ouverte, avant la fin du temps limité. Avancez dans le long couloir, descendez les plates-formes jusqu'à apercevoir Owens. Contournez le gros bâtiment et entrez. Il y a plein de salles avec un piédestal ; à chaque fois, appuyez sur tous les triangles jusqu'à ce que la porte s'ouvre. Continuez ainsi jusqu'à ce que vous trouviez une porte ouverte sur le côté. Avancez devant le piédestal et insérez les pyramides aux bons endroits (essayez toutes les combinaisons, il n'y en a que 6). Avancez, appuyez sur le bouton pour ouvrir la porte et entrez dans le labyrinthe. Utilisez les boutons carrés sur les murs pour ouvrir ou faire tourner les portes. Quand vous arrivez dans une salle avec des grandes colonnes, placez-vous au milieu, face aux symboles et dos à la porte. Vous ne pouvez plus sauvegarder. Dépêchez-vous d'appuyer sur les symboles dans cet ordre : 2 barres verticales ; 3 barres horizontales ; 3 barres verticales ; 1 rond ; 2 barres verticales ; 2 barres horizontales ; 1 rond ; 1 barre verticale ; 2 barres verticales ; 1 barre horizontale. Entrez et prenez vite le cristal avant qu'Owens ne répande les Ténèbres sur Terre.