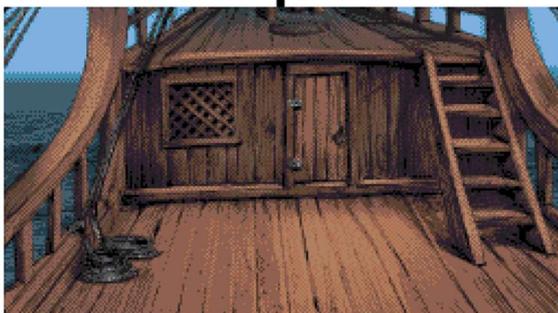


L'aventure commence dans la cité de Cnossos au bout du quai, près de votre navire.  
C'est avec lui que ne nous allons débiter cette aventure.



Pour monter dedans, c'est en cliquant dessus avec l'icône Utiliser

Pour le quitter, il faut utiliser l'icône Utiliser sur les cordages qui vous permettent de sélectionner une destination.

Rien à faire sur le Pont arrière pour le moment.

EST pour vous rendre sur le pont avant, Observer les Goélands pour que l'un d'entre eux se rapproche et laisse tomber un **gros vers** que vous pouvez ramasser.



## La cité de Cnosos

NORD, ramassez le **Crocus**

NORD, NORD, ramassez le **caillou**

EST, ramassez du **feuillage** sur l'arbre

NORD, NORD, Parlez à Exxos, le marchand à la sauvette et donnez-lui le **Crocus** pour récupérer le **safran**

SUD, OUEST, parlez plusieurs fois avec Lilla

EST, SUD, SUD, EST, un homme garde la porte de la maison d'Altos, lancez le **caillou** pour détourner son attention.

NORD pour entrer dans la maison d'Altos, prendre l'**œnochoé** (amphore) qui se trouve sur le sol

SUD, OUEST, OUEST, NORD, EST pour aller chez le marchand de vin

Parlez au marchand de vin, Donnez-lui le **Safran** et donnez-lui l'**Amphore** pour qu'il la remplisse.

OUEST, NORD, Prendre à nouveau le **caillou** près du chien, on en aura besoin à nouveau plus tard

EST, NORD, OUEST pour retourner voir Lilla, Donnez-lui l'**amphore pleine** pour qu'elle débloque la zone suivante, la vallée de l'Indus

Revenons au port, mais avant de quitter Cnosos on a encore une petite chose à faire.

EST, SUD, SUD, OUEST, SUD

EST, EST, Utilisez le **gros ver** sur les pêcheurs pour commencer le puzzle de la pêche.

Le fonctionnement du puzzle est expliqué dans la documentation.

EST, Utilisez le **poisson** dans le panier de saumure, Utilisez le **poisson** sur l'étendoir.

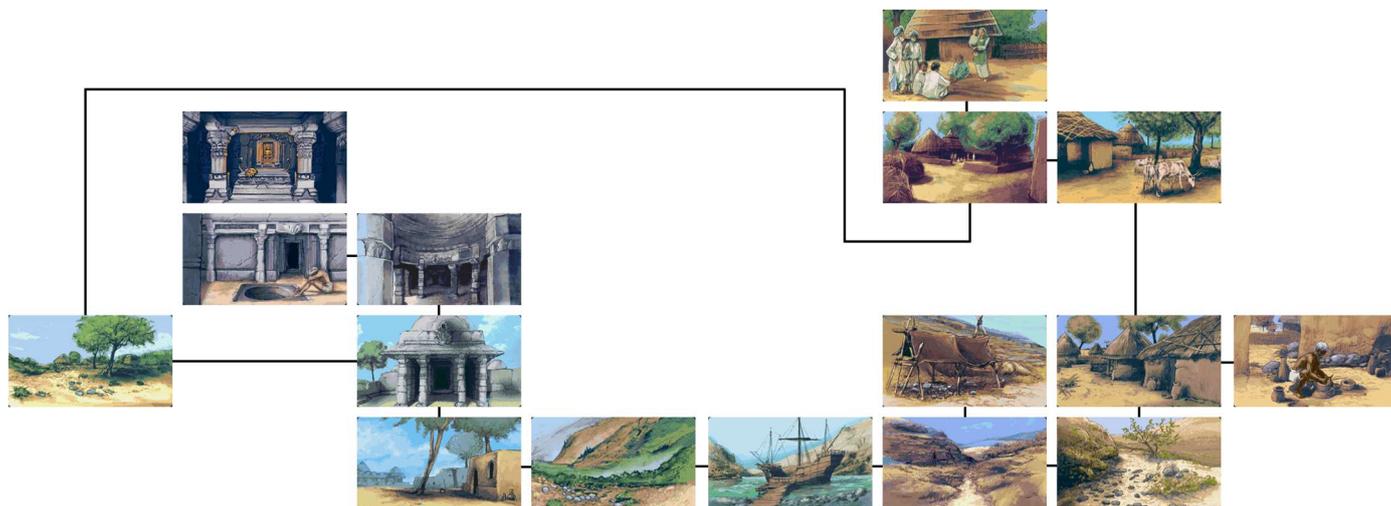
Le poisson sèche, vous pouvez le récupérer quand il sera parfaitement séché.

Il est temps de voyager un peu.

Retournons au port, OUEST, OUEST, OUEST

Utilisez le navire

Utilisez le cordage pour vous rendre dans la vallée de l'Indus



## La vallée de l'Indus

EST, NORD, ramassez le **marteau**, utilisez le marteau sur les pierres d'argile, prenez la **terre d'argile**

SUD, EST, icône Utiliser sur la grosse pierre qui semble bouger, Ramassez le **bousier affamé**

NORD, NORD, utilisez **feuillage** sur les vaches, attendez un peu et ramassez la **bouse**.

Dans l'inventaire, utilisez le **bousier affamé** sur la **bouse** pour avoir un **bousier de compet**

EST, NORD, parlez aux gens du village

Montrez le **bousier de compet** à l'organisateur de la course, vous accédez au deuxième puzzle

Les règles sont expliquées dans le manuel

Gagnez la course et récupérez la **Hache**

SUD, SUD, utilisez la hache sur l'arbre et prenez les **brindilles**

EST, NORD, regardez le sol et ramassez la **torche**

SUD, SUD, EST, ramassez de l'**eau**

Dans l'inventaire, utilisez **eau** sur **terre d'argile** pour avoir une **boule d'argile**

EST, EST, EST, NORD, EST, parlez au potier

Donnez la **boule d'argile** au potier

Donnez les **brindilles** au potier qui vous donnera deux **médailles** en argile.

On retourne au navire

OUEST, SUD, OUEST, OUEST, utilisez le navire

Utilisez la **hache** sur la porte pour briser la chaîne

NORD, utilisez la **torche** sur la lanterne

EST, utilisez la **torche** sur la lanterne, observez les paniers au sol et attrapez le **serpent** qui en sort.

On retourne au temple

OUEST, OUEST, utilisez le cordage pour vous rendre dans la vallée de l'Indus

OUEST, OUEST, NORD, NORD, OUEST, Parlez à l'ermite, donnez le **serpent** à l'ermite.

Vous êtes mort... dans le psychoducte ramassez le **masque maléfique** sur le sarcophage et attendez de revenir à la vie.

Donnez le **masque maléfique** à l'ermite qui vous rapporte des paroles d'Altos.

Il est temps de retourner à Cnossos.

EST, SUD, SUD, EST, EST, utilisez le navire

Utilisez le cordage pour aller à la cité de Cnossos

## La cité de Cnossos

NORD, EST, NORD, NORD, parlez à Lilla pour lui faire part de nos découvertes et qui vous débloquent Rapa Nui

On retourne dans la maison d'Altos

SUD, SUD, EST, NORD, NORD, utilisez le tableau pour découvrir des symboles

Utilisez **médailon** sur le cadre

Vous accédez au puzzle des symboles et avec l'aide des indices contenus dans la boîte du jeu résolvez l'énigme

Vous avez accès à une pièce secrète.

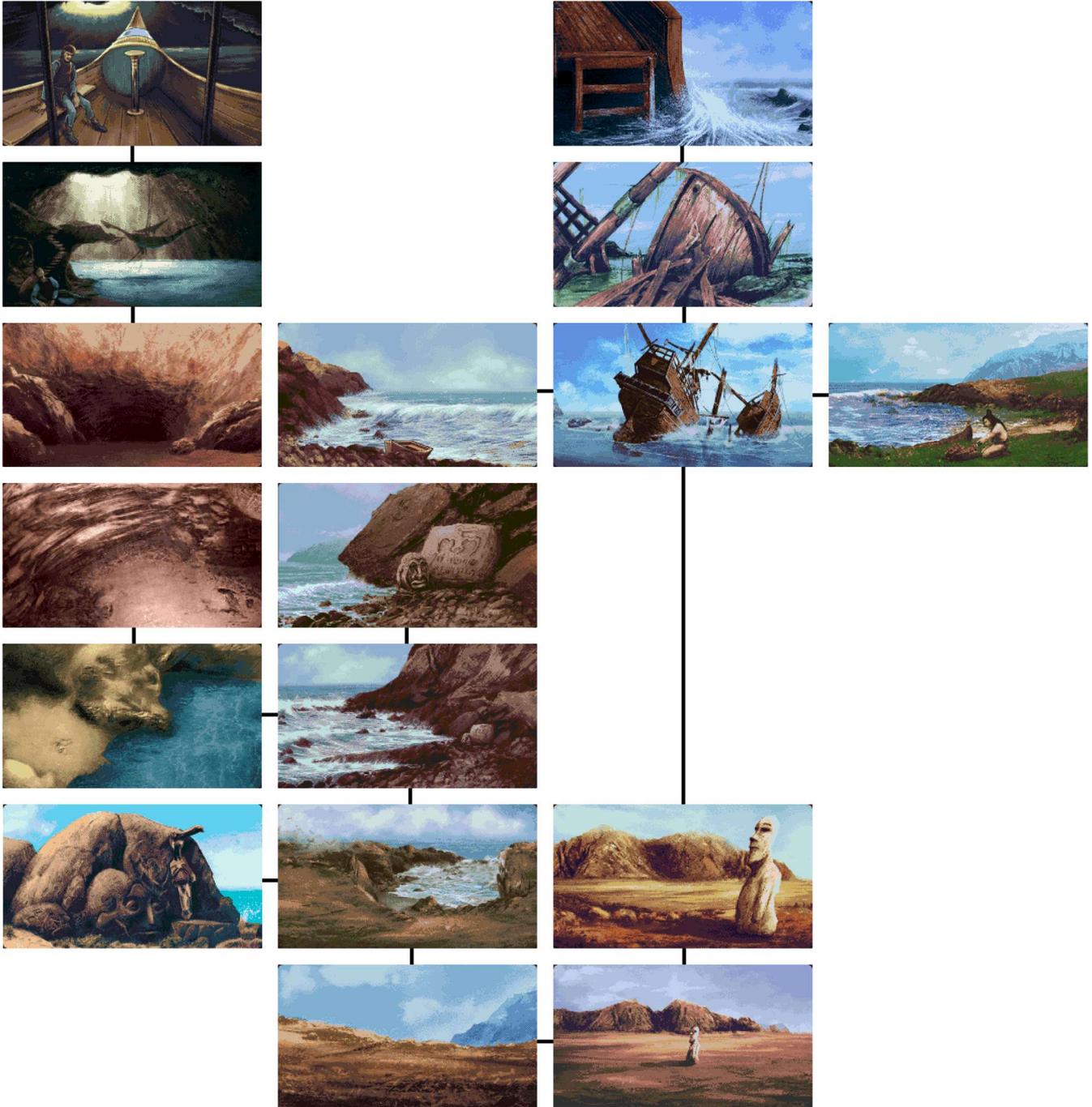
Prenez le **tentacule fossilisé** sur le piédestal, clic !

Posez le **caillou** sur le piédestal, clic !

Vous pouvez retourner au navire

SUD, SUD, SUD, OUEST, OUEST, SUD, utilisez le navire.

Utilisez le cordage pour aller à Rapa Nui



## Rapa Nui

EST, NORD, Utilisez la **hache** sur bois devant l'épave pour dégager un passage

NORD, regardez l'échelle, Ramassez la **statue**

Dans l'inventaire utilisez la **statuette cassée** avec le **tentacule** pour avoir une **statuette complète**

SUD, SUD, EST, parlez à Yoro le pêcheur.

Donnez la **statuette complète** à Yoro qui vous indiquera un nombre gravé dessus et qu'il est temps de rêver.

On retourne au navire

OUEST, OUEST, utilisez la petite barque

NORD, utilisez le hamac

Vous rêvez et un shaman vous demandera de répondre à une énigme.

Encore une fois les indices présents dans la boîte du jeu sont très utiles et les mots de l'énigme sont très importants.

Une fois l'énigme résolue il vous donnera le moyen d'utiliser le poème en remplaçant certains mots par des directions afin de vous mettre sur le chemin des hommes oiseaux

Il faut d'abord aller lire le poème en question.

On sort du navire

OUEST, Utilisez cordage

EST, SUD, SUD, OUEST, NORD, NORD, NORD, Regardez le message

Le point de départ du chemin est indiqué dans les indices de la boîte de jeu, il faut vous y rendre

SUD, SUD, SUD, EST, NORD, NORD, OUEST

On peut commencer à suivre le chemin

EST, SUD, SUD, OUEST, NORD, on est sur les falaises, le brouillard a disparu et une nouvelle direction est disponible

OUEST, Utilisez le **poisson** sur l'autel.

On retourne voir Royo.

EST, SUD, EST, NORD, NORD, EST, Parlez à Royo, il vous remerciera et vous offrira un **crystal d'obsidienne**.

On se rend à l'entrée de la grotte

OUEST, SUD, SUD, OUEST, NORD, NORD, OUEST, NORD, utilisez le **crystal** sur les gravures de pieuvre dans la paroi près de la

grotte et vous accéderez au dernier puzzle

Pour le résoudre vous devez choisir la représentation de la pieuvre correspondant à l'indice métallique contenu dans la boîte du jeu et reproduire en chiffre romain le nombre inscrit sur la **statuette reconstituée** donnée à Yoro.

NORD, Parlez à Altos

NORD, Utilisez **crystal d'obsidienne** sur piédestal

SUD, Utilisez **crystal d'obsidienne** sur Altos

NORD, Utilisez **crystal d'obsidienne** sur Altos

Et voilà !