

Si un individu mentionné dans la solu ce n'est pas là au moment où il est censé être là, avancer l'heure. Pour se faire, référez-vous à la notice.

### Le bourg d'Isségeac

Ouvrir les volets de la maison de gauche. Fouiller derrière les barreaux. Prendre le fromage. Prendre un barreau. Nord. Est. Fouiller le crâne. Prendre la bague. Ouest. Nord. Donner la bague au rémouleur. Nord. Prendre le coutelas. Nord. Donner le fromage au clochard. Utiliser le barreau sur la 3ème dalle devant lui. Fouiller le trou. Prendre les gants. Fouiller le buisson à gauche. Prendre la fiole. Poser les gants. Nord. Ouest. Prendre l'écu. Ouest. Sud. Sud. Sud. Sud. Prendre le morceau de savon devant l'arbre. Le Donner à la mère deuxnids. Elle vous offre une épingle en échange. Sud. Ouvrir la porte de l'auberge. Entrer. Donner l'écu au tavernier. Il vous donne du pain. Sortir de l'auberge. Est. Poser le barreau. Prendre l'écu. Ouest. Entrer dans l'auberge. Donner l'écu au tavernier. Il vous remplit la fiole de vin. Sortir de la taverne. Nord. Nord. Ouest. Fouiller le tronc d'arbre deux fois. Prendre le tamis. Poser le coutelas. Utiliser le tamis dans la rivière. Prendre la pépite. Poser le tamis. Prendre le coutelas. Est. Donner la pépite et le coutelas au rémouleur. Sud. Sud. Est. Utiliser le coutelas sur la corde. Fouiller le nain. Prendre la partition. Ouest. Donner la partition au musicien. Il vous donne une page de missel. Lire la page. Poser la page. Nord. Nord. Attendre que le rémouleur s'en aille. Nord. Nord. Donner le pain au clochard. Il vous donne une tablette. Lire la tablette (2, 1, 3, 8). Poser-la.

### Le puits

Nord. Donner la fiole à l'abbé. Il vous donne la clef de la chapelle. Ouvrir la porte. Entrer dans la chapelle. Prendre le missel. Lire le missel (1, 3, 3, 2, 1). Poser le missel. Appuyer sur le bras de la statue. Sortir de la chapelle. Est. Tirer la manivelle. Descendre dans le puits. Tourner les barreaux 2, 1, 3, 8. Fouiller la cachette. Prendre la clef. Est. Utiliser la manivelle sur la cloche. Poser la manivelle. Utiliser la clef sur la serrure. Entrer dans la réserve. Tourner le fer à cheval de droite. Utiliser l'épingle sur le trou. Fouiller la cachette. Prendre le crucifix. Poser l'épingle. Prendre le vieux papier dans le tas de paille. Lire le papier. Poser le papier. Sortir de la réserve. Fermer la porte. Ouest. Remonter à la surface.

### Le rendez-vous

Ouest. Ouest. Fouiller au pied de la croix. Prendre la clef. Est. Entrer dans la chapelle. Regarder la croix sous l'autel. Mettre le crucifix dessus. Appuyer sur la croix. Descendre les escaliers. Fouiller sous l'armoire. Prendre l'écrin. Appuyer sur les boutons (1, 3, 3, 2, 1). Fouiller l'écrin. Prendre le pentacle. Poser l'écrin. Ouvrir la porte de droite de l'armoire. Poser la clef de l'armoire. Prendre la soutane. Fermer l'armoire. Monter les escaliers. Sortir de la chapelle. Sud. Sud. Sud. Sud. Est. Mettre le pentacle dans le crâne. Attendre 23 H 00. Parler au disciple.

### Le cachot

Ouest. Prendre la larve dans la poutre de gauche. Est. Ouvrir la porte de droite. Est. Prendre la touffe de digitale sur le mur de droite. Est. Poser la larve et la touffe de digitale. Est. Tirer le bouclier. Fouiller la cachette. Prendre le parchemin. Lire le parchemin (croix, cercle, carré, triangle). Poser le parchemin. Tourner le chandelier. Fouiller le tiroir. Prendre le parchemin. Lire le parchemin. Poser le parchemin. Ouvrir l'armure. Fouiller l'armure. Prendre la clef. Utiliser la clef pour ouvrir la porte du fond. Poser la clef. Entrer dans le cachot. Tourner le barreau du milieu. Fouiller la cachette. Prendre le parchemin. Lire le parchemin. Poser le parchemin. Fouiller la paille à droite. Prendre le briquet. Sortir du cachot.

### La recette

Est. Utiliser le briquet sur la cheminée pour allumer un feu. Poser le briquet. Prendre le livre sur la table. Le lire. Poser le livre. Prendre la bague sous la table. Ouvrir la porte bougie de gauche. Fouiller la porte bougie. Prendre le parchemin. Lire le parchemin. Poser le parchemin. Soulever la tenture de droite. Prendre la clef qui vient de tomber juste devant. Ouest. Prendre la corde. Ouest. Ouest. Attendre que la salle soit vide. Mettre la bague dans la croix du bouclier. Ouest. Ouvrir la malle, clef en main. Fouiller la malle. Prendre le coutelas. Poser la clef. Fermer le coffre. Ouest. Utiliser la corde sur la poulie à droite. Tirer la corde. Prendre le bouclier. Regarder les signes sur la poutre du haut. Tirer les jambons dans l'ordre: croix, cercle, carré, triangle. Est. Est. Entrer dans la pièce du fond. Lire le gros livre à droite. Soulever le livre vert sur l'étagère du bas. Prendre le papier. Lire la recette. Sortir de la bibliothèque. Est. Poser la recette.

### La chambre

Est. Attendre qu'il n'y est personne dans la pièce. Se cacher dans l'armure. Attendre qu'un disciple arrive, puis attendre qu'il reparte. Prendre le médaillon sur le sol. Entrer dans la pièce du fond. Poser la lourde clef. Prendre le papier sur le squelette. Sortir du cachot. Est. Est. Donner le médaillon au disciple. Nord. Ouest. Utiliser le couteau sur l'oreiller du lit de gauche. Fouiller l'oreiller. Boire le premier flacon. Prendre le second. Utiliser-le sur le papier. Lire le papier (CLINE). Poser le flacon. Poser le papier, le coutelas et la clef. Mettre le bouclier sur le crochet du mur à droite du lit. Fouiller sous le lit. Prendre la patte de poulet. Prendre la lourde épée à gauche du lit. Prendre le pendentif, le diamant et la broche devant le lit. Est. Sud. Mettre l'épée sur l'armure. Ouest. Ouvrir la 2ème dalle en bas à droite. Fouiller la cache. Prendre la bague noire. Refermer la cache.

### Le repas

Ouest. Ouest. Poser le pendentif et le diamant. Est. Entrer dans la pièce du fond. Prendre l'écuelle. Sortir du cachot. Ouest. Prendre la recette. Donner la broche au disciple. Dans la cuisine, Donner au cuisinier: La bague noire, la recette, l'écuelle et la patte de poulet. Sortir de la cuisine. Ouest. Ouest. Ouest. Regarder les lettres de chaque coté du tiroir de la table. Appuyer sur les boutons correspondant à CLINE. Fouiller le tiroir. Prendre la boîte. Fermer le tiroir. Est. Est. Est. Prendre la touffe de digitale, la larve et le pendentif. Donner ce dernier au disciple. Dans la cuisine, Donner au cuisinier la touffe de digitale, la boîte de poudre et la larve. Il vous donne un repas. Parler-lui. Sortir de la cuisine.

### Le grimoire

st. Est. Est. Nord. Parler au disciple. Nord. Donner le repas au grand maître en blanc. Sud. Parler au disciple. Nord. Fouiller le grand maître. Prendre la fiole d'acide. Sud. Sud. Ouest. Ouest. Ouest. Prendre le pichet. Ouest. Entrer dans la pièce du fond. Utiliser la fiole d'acide sur le cadenas. Ouvrir le coffre. Fouiller le coffre. Prendre l'amulette. Poser la fiole. Sortir de la bibliothèque. Ouest. Ouest. Ouvrir le cas derrière la table. Utiliser le pichet sur le cas trois

Poser la noie. Sortir de la bibliothèque. Ouest. Ouest. Ouvrir le sac derrière la table. Utiliser le pichet sur le sac trois fois. Est. Est. Est. Est. Est. Est. Prendre le morceau de marche cassé. Poser le morceau de marche. Fouiller à l'emplacement où la marche est cassée. Prendre la clef. Nord. Parler au disciple. Nord. Mettre l'amulette dans l'étrange cavité dans le mur de droite. Entrer dans la salle du grimoire. Prendre le grimoire. Mettre le pichet au crochet. Clef en main, ouvrez la porte. Ouest. Ouest. Ouvrir la porte de l'auberge. Entrer. Donner le grimoire au tavernier.

**Vous l'avez fait, vous avez terminé ce grand jeu, bravo à vous, clap ! clap ! clap ! -\_-**

Solution modifiée par Blood qui se demande encore pourquoi il a fait ça...

**Solution Black Sect**