

**Cette solution a été réalisée pour le site Alone in the Past ? et son élaboration a demandée du temps, aussi bien pour sa précision que pour les captures d'écran. Par respect pour notre travail, merci de ne pas la proposer chez un confrère sans notre autorisation.**

Si vous savez comment actionner le mur, merci de me prévenir.

```

N
E
EXAMINE MUR
PREND AIL
O
N
PREND BOITE
N
-----ENTRE DANS LE JARDIN
ENTRE CABANE
FROTTE ALLUMETTE
PREND PASSE
SORT CABANE
-----JARDIN
O
N
N
N
-----DANS LE MANOIR--ENTREE
EXAMINE VETEMENT
PREND CLE EN BRONZE
O
-----SALON
EXAMINE JEU
EXAMINE REINE
DEVISSE REINE
PREND PETITE CLE
E
-----ENTREE
OUVRE PORTE
ENTRE BUREAU
-----BUREAU sur Amstrad CPC
PREND CLE ROUGE
PREND FEUILLES
LIRE FEUILLES
POSE FEUILLES
O
-----BUREAU sur Atari ST
PREND CLE ROUGE
EXAMINE FEUILLES
PREND PARCHEMIN
LIRE PARCHEMIN
POSE PARCHEMIN
O
-----ENTREE
N
E
-----BIBLIOTHEQUE
EXAMINE BIBLIOTHEQUE
EXAMINE RAYON
PREND LIVRE
LIRE LIVRE
POSE LIVRE
O
-----ENTREE
OUVRE PORTE
N
-----SOUS LA CAGE D'ESCALIER
POSE BOITE
E
-----CUISINE
PREND CLE JAUNE
O
-----SOUS LA CAGE D ESCALIER
S
-----ENTREE
H (POUR HAUT)
-----HALL DU PREMIER ETAGE
OUVRE PORTE E
OUVRE PORTE
O
-----PETITE BIBLIOTHEQUE
EXAMINE RAYON
POSE AIL

```

PREND LA MAGIE  
LIRE LIVRE  
POSE LA MAGIE  
PREND LA VIE  
LIRE LIVRE  
POSE LA VIE  
PREND AIL  
E  
-----HALL DU PREMIER ETAGE  
E  
-----SALLE D ARME  
OUVRE ARMOIRE  
REGARDE  
PREND CLE VERTE  
O  
-----HALL DU PREMIER ETAGE  
N  
OUVRE PORTE E  
OUVRE PORTE  
E  
-----LABORATOIRE  
POSE AIL  
EXAMINE FILLE  
EXAMINE CADAVRE  
EXAMINE ABDOMEN  
PREND BEBE  
NOVAMP  
PREND AIL  
O  
-----HALL DU PREMIER ETAGE  
S  
H  
-----HALL DU DEUXIEME ETAGE  
OUVRE PORTE  
N  
EXAMINE MUR  
OUVRE PORTE  
N  
-----HALL DU DEUXIEME ETAGE  
OUVRE PORTE  
OUVRE PORTE  
E  
-----CHAMBRE MAITRE D HOTEL  
DONNE AIL  
PREND CLE OR  
O  
-----HALL DU DEUXIEME ETAGE  
O  
DEPLACE GLACE  
POSE CLE EN BRONZE  
PREND CLE BLANCHE  
E  
-----HALL DU DEUXIEME ETAGE  
S  
E  
-----CHAMBRE ROUGE  
OUVRE ARMOIRE  
EXAMINE ARMOIRE  
PIVOTE DOUBLE FOND  
S  
-----DERRIERE DOUBLE FOND  
H  
-----PIECE ETROITE  
OUVRE PORTE  
N  
-----PORTE ENTREE GRENIER  
OUVRE PORTE  
O  
-----GRENIER  
EXAMINE STATUE  
APPUI SEINS  
OUVRE PORTE  
O  
EXAMINE HORLOGE  
POUSSE BOUTON  
TIRE BRAS  
OUVRE PORTE  
S  
-----REDUIT  
B (BAS)  
-----CHAMBRE DES TORTURES  
POSE CLE VERTE  
PREND CLE NOIRE  
H

-----REDUIT  
 N  
 -----GRENIER  
 N  
 OUVRE PORTE  
 E  
 -----PIECE BLANCHE  
 OUVRE PORTE  
 E  
 -----SALLE DE FEU  
 POSE CRUCIFIX  
 PREND CRUCIFIX  
 OUVRE CERCUEIL  
 NOVAMP  
 -----LE COMTE DISPARAIT--IL NOUS RESTE 60 ACTIONS POUR TERMINER LE JEU----  
 O  
 O  
 S  
 E  
 E  
 S  
 B  
 N  
 O  
 S  
 B  
 N  
 E  
 POSE CLE ROUGE  
 PREND CADAVRE  
 O  
 S  
 B  
 N  
 OUVRE TRAPPE  
 POSE CLE OR  
 PREND BOITE  
 B  
 FROTTE ALLUMETTE  
 PIVOTE CAGEOT  
 BOUGE ARMOIRE  
 E  
 LEVE GRILLE  
 N  
 N  
 N  
 OUVRE PORTE  
 N  
 OUVRE PORTE  
 EXAMINE AUTEL  
 OUVRE PETITE PORTE  
 O  
 POSE PETITE CLE  
 POSE CRUCIFIX  
 PREND CLE MARRON  
 E  
 N  
 N  
 E  
 TOURNE OREILLE  
 E  
 OUVRE PORTE  
 H  
 PREND LEVIER  
 UTILISE LEVIER  
 S  
 E  
 S  
 ----- Fin -----

Solution par Batjijo et Blood  
 Merci à Ranx et Hermol

Et bien entendu, merci à Batjijo sans l'aide de qui, j'aurais laissé tomber depuis longtemps.

**Solution Manoir du Comte Frozarda**