

# UNLOCK!

## SHORT ADVENTURES

### LES SOLUTIONS



#### À LA POURSUITE DE CABRAKAN

##### L'ENTRÉE DE LA GROTTE

- La grotte s'offre à vous. Ouvrez bien les yeux : il y a un numéro caché (19) près de l'objet qui brille au sol.

Prenez la carte **19**.

► Difficulté :



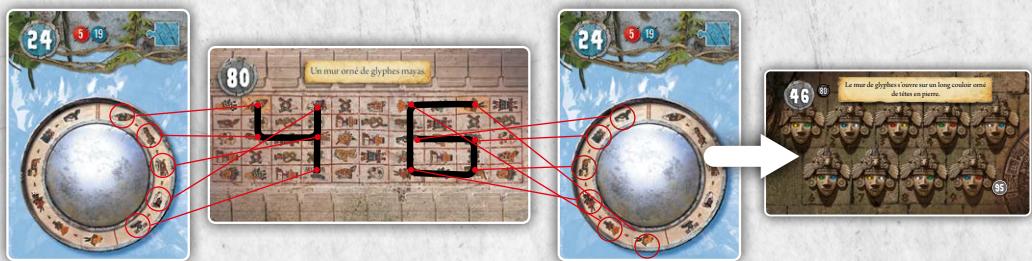
- Cette clef rouillée **19** ouvre forcément quelque chose. Tentez votre chance du côté du vieux coffre **5** : **19** + **5** = **24**.

Prenez la carte **24**.



- Sur le miroir **24** apparaissent deux séries de glyphes également présents sur le mur **80**. Sur ce mur, reliez les glyphes de chacune des deux séries, dont les cases de départ sont orangées. En suivant les symboles, vous dessinerez un 4 et un 6.

Prenez la carte **46**.



- Ouvrez la machine **95** et tournez les trois roues de sorte à remettre à l'endroit la tête, les bras et les jambes.

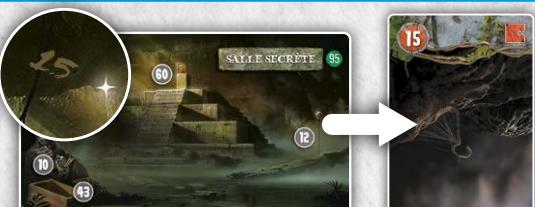
Prenez la carte **38**.



##### LA SALLE SECRÈTE

- Voyez le numéro caché (15) au plafond de la salle secrète **38**.

Prenez la carte **15**.



► Utilisez votre fouet **20** pour atteindre le crochet **15** et tirer dessus.

$$20 + 15 = 35$$

Prenez la carte **35**.



► Utilisez le miroir **24** pour capter le faisceau **35** libéré par l'ouverture de la trappe. **24** + **35** = **59**.

Prenez la carte **59**.



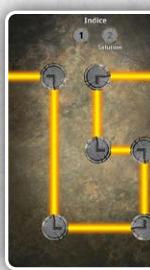
► Une fois la lumière captée par votre miroir **59**, orientez-la **+42** vers la gemme du sceptre **12**. **+42** + **12** = **54**.

Prenez la carte **54**.



► Ouvrez la machine **54** et tournez les roues de sorte à orienter correctement le faisceau. Vous verrez apparaître les chiffres 7 et 5.

Prenez la carte **75**.

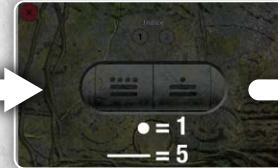
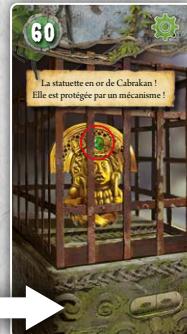


► Comparez le symbole gravé dans le mur **30** à chacun des quatre symboles situés sous le masque **75**. Notez chacun des éléments manquants pour chaque symbole. Vous verrez alors apparaître les lettres **HUIT**, c'est-à-dire le numéro de la tête en pierre **46** qui vous intéresse, dont les yeux sont blanc et vert.



► Vous savez maintenant quelles sont les gemmes **43** à compter pour déverrouiller la cage qui renferme la statuette en or. Il y a 14 gemmes blanches et 11 gemmes vertes (n'oubliez pas de compter celle de la statuette en or **60**!). En tournant les molettes de la machine, vous comprenez qu'un point vaut 1 et qu'un trait horizontal vaut 5. Il faut donc entrer la combinaison suivante : 14 (2 traits et 4 points) à gauche et 11 (2 traits et 1 point) à droite.

Prenez la carte **90**.



- Armé de votre dague en obsidienne **18**, sectionnez la lanière de la gourde du squelette **10** : **18** + **10** = **28**.  
Prenez la carte **28**.



- Avant de vous emparer de la statuette **90**, il faut trouver un objet assez lourd pour la remplacer afin de vous jouer du système de contrepoids.  
Remplissez votre gourde **28** de gemmes **43** afin de la lester :  
**28** + **43** = **71**.



- D'un geste habile, remplacez la statuette en or **70** de la stèle **90** par la gourde **71** : **90** - **70** + **71** = **91**.  
Prenez la carte **91**.



- De retour dans le couloir, vous réalisez qu'un large gouffre **99** vous barre le passage. Levez la tête vers le plafond ! Vous pourriez enrouler votre fouet **20** autour de la racine **+3** pour passer au-dessus de l'abîme : **20** + **+3** = **23**.  
Prenez la carte **23**.



- La porte s'est refermée, mais voyez la fente dans la bouche du masque en or **23**. Glissez-y votre dague en obsidienne **18** : **23** + **18** = **41**.  
Prenez la carte **41**.



► Ouvrez la machine **91** et voyez les gemmes colorées présentes sur le linteau de la

porte **41**. Orientez la statuette selon la séquence suivante pour débloquer la porte :  
Penchez votre appareil sur la gauche (la gemme devient jaune)  
Penchez-le en avant (gemme bleue)  
Penchez-le sur la droite (gemme orange)  
Remettez-le à plat (gemme rouge)  
Penchez-le vers vous (gemme verte)  
Enfin, retournez-le (gemme violette)



La porte s'ouvre dans un grondement. Vous foncez alors en esquivant les débris qui tombent du plafond et, dans un dernier effort, vous parvenez à plonger vers la jungle, manquant de peu de vous faire aplatis par l'effondrement de l'entrée de la grotte. Vous vous relevez péniblement et vous retournez vers les décombres qui baignent maintenant dans un nuage de poussière.

Après un instant de contemplation, vous vous enfoncez dans la végétation, la statuette en or de Cabrakan à la main. Félicitations !