

Red Mask



VOTRE HACIENDA

► Il y a eu du riffi dans votre hacienda ! Deux numéros sont masqués, mais en consultant les dos des cartes du jeu, vous remarquez qu'une seule commence par un 6 (la) et qu'une seule s'achève par un 9 (la).
Prenez les cartes et .



► De toute évidence, Alfonso n'a pas terminé sa lettre.
Ouvrez la machine et passez votre appareil au-dessus de la lettre ().
Il en avait rédigé une partie à l'encre sympathique : de nouvelles informations apparaissent !
Prenez la carte .



► Maintenant que vous avez la lettre complète (), vous allez pouvoir découvrir l'adresse de l'oncle d'Alfonso. Regardez bien le mot « Juan ». Les deux lettres entourées en rouge forment le numéro 42.
Prenez la carte .



► La lettre () d'Alfonso dissimule également le nouveau code permettant d'accéder à votre cave secrète. Il s'agit de « prudence ».
Ouvrez la machine et cliquez sur les ouvrages **PRU**, **DEN** et **CE**. Appuyez sur le bouton Valider. La bibliothèque s'ouvre.
Prenez la carte .



► Malheureusement, la cave est plongée dans le noir. Votre bougie devrait vous aider.
Ouvrez la machine et passez votre appareil au-dessus de la cave ().
Prenez les cartes , et .



CHEZ L'ONCLE JUAN

- ▶ Enfin équipé, vous vous rendez à pied chez l'oncle Juan pour y récupérer votre fidèle Eldorado, comme vous y a invité la lettre (15) d'Alfonso. « J'ai planqué Eldorado juste derrière moi », vous confie Juan. Retournez la carte (42). Vous verrez un 11 caché. Prenez la carte (11).



- ▶ Maintenant que vous disposez d'une monture (11), plus rien ne vous empêche de vous rendre chez le gouverneur, qui vous a adressé une invitation (62). En la lisant de plus près, vous remarquez que dans le sceau de cire est inscrit un +6. Prenez la carte (17).



L'HACIENDA DU GOUVERNEUR

- ▶ Une fois chez le gouverneur (17), vous apercevez ses filles (78) au balcon. La lettre (15) d'Alfonso vous a appris que l'une d'elles est digne de confiance. C'est forcément celle à l'éventail rouge (+9). Montrez-lui la lettre (15) : +9 + 15 = 24. Prenez la carte (24).



- ▶ D'après Elena, la maison sera déserte au coucher du soleil. Regardez bien les dos de votre paquet. Au dos de la carte 25, le soleil flirte avec l'horizon. Prenez la carte (25).



- ▶ Si ce n'est pas déjà fait, descendez à la cave (2) pour y récupérer votre matériel (10), dont vous avez besoin pour vous introduire dans l'hacienda du gouverneur (25) sans vous faire remarquer : 10 + 25 = 35. Prenez la carte (35).



- ▶ En fouillant le bureau du gouverneur, vous découvrez un numéro (95) caché sur un des tableaux. Prenez la carte 95.



- ▶ Fort de l'éventail (92) que vous a offert Elena, vous allez pouvoir ouvrir le coffre (95) du gouverneur. Pour cela, placez d'abord le coin de l'éventail de façon à compléter le disque d'Elena. Le cœur de l'éventail indique alors un S. Faites de même pour les disques de Serena, Violetta et Penelopa. Le cœur désigne respectivement les lettres E, P et T. Ces 4 lettres forment le chiffre SEPT. Prenez la carte 7.



- ▶ Vous ouvrez enfin le coffre-fort (7) et prenez la carte 70. Vous apercevez alors l'ombre d'un homme sur le point de vous donner un coup d'épée. Vous vous retournez aussitôt et parez au moyen de votre propre arme (13): $7 + 13 = 20$. Prenez la carte 20.



- ▶ Vous avez été bien inspiré de prendre votre fouet. Ouvrez la machine (80) et passez votre appareil au-dessus du lustre (20) puis validez pour sauter par-dessus les gardes. Prenez la carte 86.

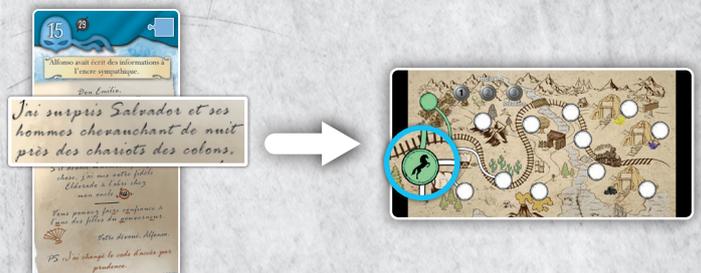
- ▶ Perché sur la balustrade, vous apercevez votre cheval Eldorado, mais il est trop loin de vous. Comment le faire venir ? Il suffit de siffler près du micro de votre appareil. Suivez les instructions, vous arrivez sur une carte de la région. Ne la quittez pas, sans quoi vous devrez répéter l'opération ci-dessus pour y revenir.



LA MINE

- ▶ Maintenant que vous disposez du plan de la région, vous pouvez vous rendre à la mine, où se trouve le gouverneur. Voici comment reconstituer son itinéraire :

- 1) Selon la lettre (15) d'Alfonso, Salvador a été vu non loin des chariots des colons. Cliquez sur le chariot de la carte de la région.



2) L'oncle Juan (42), quant à lui, vous affirme que Salvador est passé par la forêt de cactus.
Cliquez sur la forêt de cactus.



3) Elena (24), la fille du gouverneur, prétend que son père empeste le soufre quand il rentre. Des fumerolles jaunes caractéristiques s'échappent du volcan situé au sud de la forêt de cactus.
Le gouverneur est donc passé par là.
Cliquez sur le volcan.



4) En observant la carte 17, vous remarquez que le gouverneur et Salvador ont les jambes trempées. Ils ont dû franchir la rivière à gué.
Cliquez sur le gué.



5) Enfin, les documents secrets (70) que vous avez trouvés dans le coffre-fort du gouverneur vous orientent vers la mine d'or.
Cliquez sur la mine d'or.



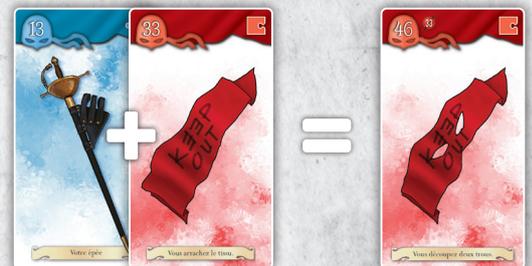
▶ Ouf ! au terme de ce périple, vous arrivez à l'entrée de la mine d'or.
Prenez la carte 51.



Avant d'entrer dans la mine (51), mieux vaut dissimuler vos traits.
Le fanion rouge fera bien l'affaire. Avez-vous remarqué le numéro caché ?
Prenez la carte 33.



▶ Avant d'enfiler votre nouveau masque (33), il ne vous reste plus qu'à y pratiquer deux trous au moyen de votre épée (13) : $33 + 13 = 46$.
Prenez la carte 46.



▶ Fort de votre masque (46), vous entrez dans la mine (51) :
 $46 + 51 = 97$.
Prenez la carte 97.

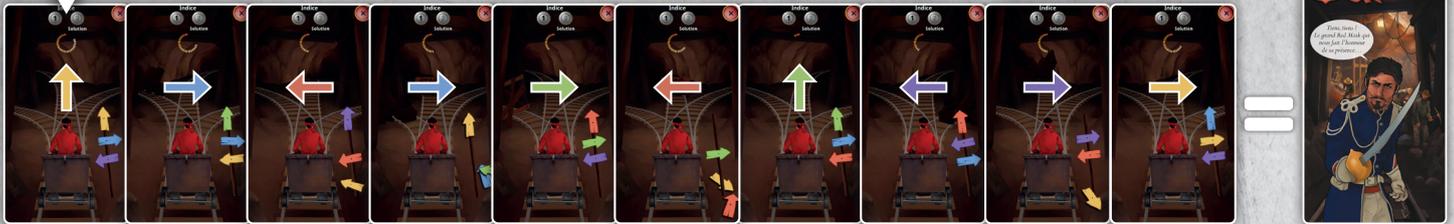


▶ Vous bondissez dans un wagonnet, qui s'élance sur les rails de la mine. Ouvrez la machine (97). Le chemin à suivre est indiqué par des couleurs sur les documents secrets (70). À chaque embranchement, faites glisser votre doigt sur l'écran dans le sens de la flèche de la couleur demandée : jaune (tout droit), bleu (droite), rouge (gauche), bleu* (droite), vert (droite), rouge** (gauche), vert (tout droit), violet (gauche), violet (droite) et jaune (droite).

* Attention ! cette vieille pancarte est tombée au sol, il faut bien prendre à droite.

** Là encore, la pancarte est tombée au sol, il faut prendre à gauche !

Prenez la carte (75).

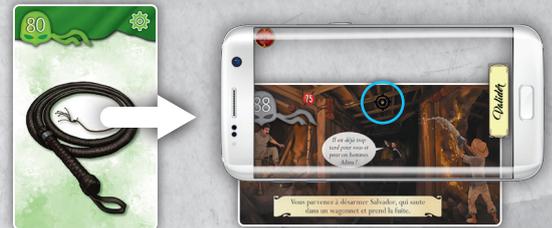


▶ Au terme de votre périple, vous vous retrouvez face à Salvador (75), bien décidé à en découdre. Dégagez votre épée (13) pour affronter le scélérat : 75 + 13 = 88.

Prenez la carte (88).



▶ Salvador prend la fuite, mais la mine (88) est piégée. Des trois mèches, celle du milieu est la plus préoccupante (un mineur piétine celle de gauche, pendant qu'un de ses camarades jette de l'eau sur celle de droite). Une seule solution : l'éteindre d'un coup de fouet. Ouvrez la machine (80), passez votre appareil au-dessus de la mèche et validez.



D'un habile coup de fouet, vous parvenez à éteindre la dernière mèche de dynamite juste à temps. Vous avez sauvé tous les hommes accusés à tort et menés de force dans cette mine afin d'y extraire l'or exploité en toute illégalité par le gouverneur et Salvador. Parmi ces hommes, vous retrouvez votre fidèle ami Alfonso. Mais Salvador est déjà loin : il vous faudra continuer de porter le masque afin de combattre l'injustice en Haute-Californie.

FÉLICITATIONS !

Retrouvez-nous sur
<https://www.facebook.com/SpaceCowboysFR/>
 et @SpaceCowboys1

