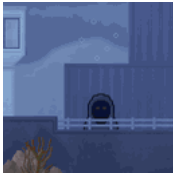


OBJECTIFS : EPISODE 1, NIVEAU 1



Le bateau que vous aviez pris pour quitter Fémussec a coulé. Heureusement, le courant vous a ramené sain et sauf sur le rivage.

Le point négatif est que vous êtes toujours activement recherché sur le continent ! Il va falloir trouver un endroit sûr où vous planquer.

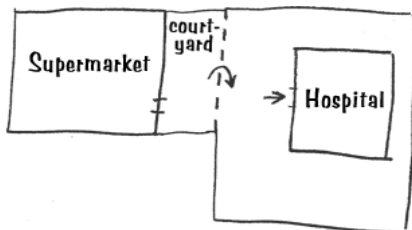


Hélas, risquer la noyade vous a fortement affaibli. Avant d'entreprendre quelque voyage, il serait peut-être plus prudent d'aller vous faire soigner à l'hôpital de la ville toute proche.



Rendez-vous à Martbourg, en suivant la route. Méfiance : la grande porte de l'hôpital est probablement surveillée. Il serait plus prudent d'entrer par l'arrière.

Pour ce faire, trouvez le moyen d'accéder à la cour du supermarché local pour passer par les jardins de la clinique. Ceci fait, vous n'aurez plus qu'à passer la ligne d'arrivée.



OBJECTIFS : EPISODE 1, NIVEAU 2

PARTIE 1 :

Vous voici à nouveau en pleine forme ! Et pendant que vous vous reposez, vous avez imaginé un plan pour échapper à la justice.

Mais nous n'avons pas le temps d'en parler maintenant, car il semble que votre médecin vous ait dénoncé et la police a commencé à investir l'hôpital.



Tentez de quitter le bâtiment ; il n'est peut-être pas encore trop tard pour s'éclipser discrètement de la région ?

PARTIE 2 :



Compte tenu des moyens déployés, il semble évident que la police ne vous lâchera pas ! Aussi décidez-vous de suivre le plan que vous aviez imaginé.

Vous prévoyez de rejoindre le pays voisin, par-delà les montagnes au nord.

Vous pourrez vous y exiler en toute quiétude et échapper ainsi à la justice, car cet état n'a aucun pacte d'extradition.

Vous vous y rendrez en train. Partez donc sans tarder vers la gare, au nord-ouest. Les flics auront certainement encerclé le quartier, n'hésitez pas à utiliser des chemins improbables.

OBJECTIFS : EPISODE 1, NIVEAU 3



Vous êtes arrivé à temps pour prendre votre train. Hélas, le trajet s'annonce long et le temps vous est compté !

Gagnez l'avant du train, en traversant les wagons de premières classes, pour le faire aller plus vite.



← Cherchez ce bouton

Mais méfiez-vous : des policiers ont pu s'introduire dans le train en même temps que vous.

Et paraît-il qu'un groupe de mercenaires est à votre poursuite pour toucher la prime.



OBJECTIFS : EPISODE 1, NIVEAU 4

Oups ! Le train est allé trop vite et a déraillé dans un virage ... Vous vous retrouvez bloqué !

Trouvez une issue et traverser le site voisin d'une mine abandonnée. Vous pourrez ainsi gagner la route la plus proche et terminer votre trajet en bus.



Faites attention : en découvrant la destination de votre train, la Police a deviné votre projet d'exil.

Puisque vous n'êtes plus très loin de la frontière, ils vont tout mettre en œuvre pour vous arrêter et sans doute user de leurs plus puissantes armes.

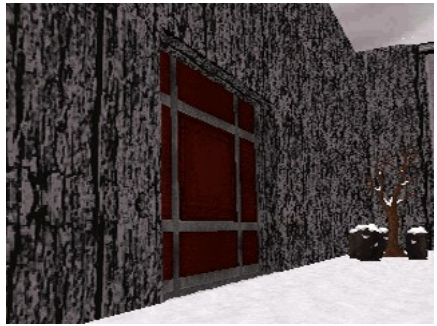


OBJECTIFS : EPISODE 1, NIVEAU 5

Votre quête est presque achevée ! Il ne vous reste plus qu'à passer un col dans les montagnes, non loin du terminus de votre bus.

Cet endroit est confiné au sein de bâtiments scientifiques, mais c'est le seul passage à des kilomètres !

Introduisez-vous dans l'enceinte du laboratoire en déjouant son système de sécurité. Ceci fait, sabotez les câbles contrôlant la grande porte rouge, celle qui s'ouvre sur le col.



Courage ! Vous n'êtes plus très loin de la liberté !

