



ADVENTURE GAMES

VIVEZ
L'AVENTURE

GUIDE FRISSONS À L'HÔTEL ABADDON

**ATTENTION ! Ce guide contient des spoilers !
Référez-vous-y uniquement lorsque vous êtes bloqué. À utiliser
avec modération, au risque d'en découvrir trop sur l'intrigue !**

Ce guide propose **un déroulement possible** de l'aventure parmi tant d'autres. Vous pouvez tout à fait explorer les lieux dans un ordre différent, utiliser quelques objets autrement, et résoudre certaines énigmes à d'autres moments de l'aventure.

Chaque **personnage** a une **mission personnelle** à accomplir. Au cours de l'aventure, vous découvrirez des éléments liés à ces missions. Ce guide se focalise surtout sur l'aventure de groupe, mais les missions personnelles y sont évoquées dès qu'un élément pertinent entre en jeu. Pour un aperçu des missions personnelles complètes, rendez-vous à la fin du guide.

Remarque : les **PNJ** possèdent des **numéros différents** en fonction de votre progression dans l'aventure. Au fil des chapitres, la situation évolue dans l'hôtel et leurs réactions peuvent changer. Les PNJ peuvent se déplacer d'une pièce à l'autre (et vous pouvez les faire fuir ou les attirer dans un lieu spécifique). Leur discours peut également changer en fonction de l'endroit où ils se trouvent. N'hésitez donc pas à vous entretenir avec eux dans différentes pièces et à leur montrer à nouveau des objets que vous leur aviez présentés au cours des chapitres précédents.

Nos derniers conseils avant de commencer l'aventure :

- N'oubliez pas de lire, dans le livret d'aventure, les paragraphes correspondant aux nouvelles cartes Lieu (A, B, C, etc.) quand vous y pénétrez pour la première fois.
- Suivez scrupuleusement les instructions concernant les différents types de jetons.
- Dans ce guide, vous ne trouverez ni explications relatives aux *easter eggs* cachés dans le jeu, ni techniques pour marquer le plus grand nombre de points à la fin de la partie.

Chapitre 1 – Mission : explorez l'hôtel et trouvez un passage pour accéder au clocher

Carte Lieu A : Vous commencez la partie dans la salle à manger de l'hôtel. Les portes viennent de se fermer brutalement et personne ne parvient à les ouvrir. Votre premier objectif est de trouver comment sortir. Suivez les instructions de mise en place du paragraphe 100.

Commencez par explorer la salle à manger de fond en comble. En ouvrant le beurrier (501), vous découvrez un couteau à beurre (n° 11) : vous n'en aurez pas nécessairement besoin, mais il rapporte 1 point en fin de partie. Vous trouvez une serviette (n° 16) et un citron (n° 28) au niveau de l'assiette de fruits (601). Les photographies accrochées au mur fournissent des informations intéressantes. Prenez le temps de bien les observer. Si vous incarnez Jack, intéressez-vous à la photographie de mariage (301), car c'est par elle que se déclenche votre mission personnelle (M5). Vous n'avez pas accès au tableau électrique (701) tant que madame Fleureux se trouve dans la pièce. Il faudra trouver un moyen de la faire partir. Si vous décidez de vous entretenir avec elle (A94), vous apprendrez qu'elle aimerait que ses hôtes lui offrent un petit cadeau.

Vous pourrez ouvrir la porte (101) grâce aux porte-clefs des clefs de chambre (51, 53, 55 et 57). Vous aurez besoin de deux de ces porte-clefs. Combinez-en un premier avec la zone 101, puis placez un jeton Coche sur la porte. Combinez-en ensuite un deuxième, toujours avec la zone 101. Ainsi, vous accéderez à la...

Carte Lieu B : À la réception de l'hôtel, vous rencontrez Jérôme, le concierge apeuré. Il n'a rien contre le fait que vous jetiez un œil au livre d'or (207) qui se trouve sur le comptoir. Vous recopiez quelques noms d'hôtes qui vous interpellent (n° 15). En revanche, il ne vous laisse pas approcher des clefs (307). La porte d'entrée de l'hôtel (407) est, elle aussi, bloquée : il n'y a aucun moyen de l'ouvrir. En observant le buste du fondateur de l'hôtel (607), Yolanda peut glaner quelques informations et ainsi déclencher sa mission personnelle (M7). Tous les autres personnages qui observent cette sculpture apprennent les dates de naissance et de mort du personnage. Le lustre (807) et le pianola (507) auront de l'importance par la suite. Sur la droite se trouve l'accès au bar (707). Vous commencez par emprunter l'escalier (107) pour vous rendre dans les chambres et les fouiller. Vous pouvez entrer dans toutes celles dont vos personnages possèdent les clefs. Pour accéder aux autres chambres, vous devrez d'abord trouver un moyen d'éloigner Jérôme de la réception...

Carte Lieu D : La chambre bleue est celle de Susan. Elle s'ouvre grâce à la clef n° 51. Sur l'étagère (403), Yu trouvera un livre qui l'intéressera et qui déclenchera sa mission personnelle (M6). En s'observant dans le miroir (103), chaque personnage a une vision liée à son histoire personnelle. Vous pouvez les faire se regarder dans le miroir l'un après l'autre, ou à des moments différents.

Le coffre-fort (503) s'ouvre à l'aide d'un code chiffré que vous ne pourrez découvrir qu'au chapitre 2. Dans le tiroir de la commode (203), vous trouvez une bougie noire (n° 68).

Dans cette chambre comme dans les autres, vous pouvez tirer sur la corde d'appel qui pend du plafond (303, dans cette chambre) pour appeler Jérôme. Si c'est la première fois que vous l'appellez, ne lui parlez pas tout de suite lorsqu'il arrive dans la chambre. Faites-le patienter quelques instants : comme la voie est libre, vous pouvez redescendre à la réception, sur la carte Lieu B, dans la zone 307, pour récupérer les autres clefs de chambre. Vous pouvez également « emprunter » une petite clef (n° 14). Ensuite, retournez dans la chambre et entretenez-vous avec Jérôme. Il vous raconte des choses sans trop d'importance avant de rejoindre la réception. N'oubliez pas de lui parler quand vous le faites venir dans les autres chambres (E, F et G), sinon il ne retournera pas à la réception.

Carte Lieu E : La chambre rouge est celle de Jack. Elle s'ouvre grâce à la clef n° 53. Le tableau des sœurs jumelles (206) fascine Susan, ce qui déclenche sa mission personnelle (M4). Au niveau du mini bar (106), vous trouvez une bouteille de vermouth (n° 31). En regardant par la fenêtre (306), vous remarquez le labyrinthe de l'hôtel. Il semble particulièrement intéressant. Évitez de glisser votre main sous le lit (506), il ne vous arriverait rien de bon, ni maintenant ni par la suite.

La corde d'appel (406) vous permet d'appeler Jérôme. Si vous n'avez pas encore récupéré les autres clefs (B, zone 307), profitez-en pour le faire maintenant (voir D, F ou G). Si vous possédez déjà les clefs, alors Jack peut immédiatement s'entretenir avec Jérôme en E. Ce dernier lui donne quelques détails sur sa mission personnelle. Si vous jouez sans Jack, n'importe quel autre personnage peut s'entretenir avec Jérôme et le renvoyer à la réception.

Carte Lieu F : La chambre verte est celle de Yu. Elle s'ouvre grâce à la clef n° 55. Fouillez tout. Dans le tiroir du bureau (110), vous trouvez une baguette magique (n° 37), sur la commode (410), un verre doseur (n° 10), et dans la poubelle (510), une boîte de conserve vide (n° 21). La baignoire (310) vous sera utile par la suite.

La corde d'appel (210) vous permet d'appeler Jérôme. Si vous n'avez pas encore récupéré les autres clefs (B, zone 307), profitez-en pour le faire maintenant (voir D, E ou G). Yu peut ensuite s'entretenir avec le concierge pour obtenir des informations sur sa mission personnelle. Si vous jouez sans Yu, n'importe quel autre personnage peut s'entretenir avec Jérôme et le renvoyer à la réception.

Carte Lieu G : La chambre violette est celle de Yolanda. Elle s'ouvre grâce à la clef n° 57. Observez de plus près les motifs au sol (114) pour comprendre ce qu'ils représentent : un paon. Ressentez-vous cette sensation de lourdeur ? Comme si le poids des objets allait jouer un rôle à cet endroit précis. Vous trouvez une bouteille de rhum (n° 42)

sur l'étagère (414). La radio (514) vous apprend que la route qui mène à l'hôtel est momentanément impraticable. Susan a une vision au niveau de la coiffeuse (214). Cela lui permet de récupérer la carte n° 26, une énigme pour sa mission personnelle. Le fantôme d'une fillette apparaît et il commence à parler à l'envers...

Derrière les rideaux (314), vous trouvez la corde qui permet d'appeler Jérôme. Si vous n'avez pas encore récupéré les autres clefs (B, zone 307), profitez-en pour le faire maintenant (voir D, E ou F). Si Susan s'entretient avec le concierge, elle découvrira un indice important pour sa mission personnelle. Si vous jouez sans Susan, n'importe quel autre personnage peut s'entretenir avec Jérôme et le renvoyer à la réception.

Carte Lieu C : Après avoir fouillé toutes les chambres, vous vous dirigez vers le bar. En discutant avec le barman (211), vous apprenez qu'il a perdu la recette de l'ivresse d'Abaddon, le cocktail de la maison. Vous découvrez par ailleurs que la porte murée (311) menait jadis au clocher : il faudra donc trouver un autre chemin. À côté de l'ancienne porte se trouve une console (611) sur laquelle est posée une rose jaune (n° 13). Voilà un cadeau qui ferait plaisir à madame Fleureux !

Mais avant de vous entretenir avec elle, vous continuez d'explorer le bar. Vous remarquez un motif gravé sur l'une des tables (511). Difficile de comprendre ce qu'il représente. Si Yolanda place son équerre sur ces motifs (56511), elle obtient des informations supplémentaires pour sa mission personnelle. Par la suite, elle pourra également observer la table sous un autre éclairage. Près de l'autre table (411), vous trouvez un journal (n° 30). Un article y explique comment Maximilian le Magnifique, célèbre illusionniste, faisait voler des objets en cuivre grâce à sa baguette magique. Si vous montrez l'article à madame Fleureux (3094), elle vous révélera que ce dernier avait oublié certains de ses effets personnels dans la chambre F. La baguette magique (n° 37) appartenait donc à ce Maximilian.

Enfin, vous jetez un œil derrière le paravent (111). La discussion que vous surprenez n'est pas celle de personnes en chair et en os, mais de voix surnaturelles tout droit sorties du mur ! Pour comprendre leur conversation, vous devez trouver un moyen d'en amplifier le volume. Vous souvenez-vous des deux fillettes qui jouaient au téléphone, sur la photographie ? Vous pouvez utiliser la même technique ici : placez la boîte de conserve vide (n° 21) contre le mur près du paravent (111), et écoutez à nouveau (21111). Ainsi, vous apprendrez que « des choses » sont enfermées dans le clocher, et qu'il existe un accès depuis la chambre G. Vous comprenez aussi qu'il faut déposer un objet lourd sur les dalles représentant le paon pour l'ouvrir. Ensuite, les voix fantomatiques remarquent votre présence et, de colère, plongent le bar dans l'obscurité. Remplacez la carte Lieu C par la carte Lieu H.

Carte Lieu H : Dans l'obscurité, le bar est différent : vous avez été transporté dans le passé. C'est désormais l'ancien barman, monsieur Leblanc (204), qui se

trouve derrière le comptoir. Vous pouvez copier, d'après ses notes, la recette du cocktail Ivresse d'Abaddon (n° 20). Malheureusement, écrire vite dans l'obscurité n'est pas votre fort et la recette est illisible. Vous devrez résoudre une autre énigme pour obtenir une version déchiffrable de la recette.

Solution : prenez le deuxième chiffre de la carte Aventure représentant la bouteille de rhum, le premier chiffre de la carte Aventure représentant la bouteille de vermouth, et enfin un quart du numéro de la carte Aventure représentant le citron. Vous obtenez le code 237 : lisez le paragraphe correspondant, et... tada ! Vous récupérez la recette du cocktail écrite au propre (n° 22).

Si ce n'est pas déjà fait, vous pouvez prendre la rose jaune (n° 13) sur la console dans le coin de la pièce (604). Les gravures sur la table de droite (504) sont maintenant phosphorescentes. Si Yolanda y place son équerre (56504), elle obtient une partie d'énigme pour sa mission personnelle (n° 25).

Vous en avez assez de tâtonner dans l'obscurité. Retournez dans la salle à manger et donnez la rose jaune (n° 13) à madame Fleureux. Elle est ravie et se rend au bar à la recherche d'un vase. La voie est libre : vous pouvez enfin vous approcher du tableau électrique (701) pour remettre le courant dans le bar. Remplacez la carte Lieu H par la carte Lieu C.

Carte Lieu C : Le bar est à nouveau éclairé et, cette fois, derrière le comptoir, c'est bien le barman qui vous avait accueilli la première fois. Vous retournez le voir et lui donnez la recette du cocktail (22211). Comme vous lui avez rendu service, il vous trouve sympathique et vous propose de jeter un œil à la cave à vin, ce qui vous donne accès à la carte Lieu I.

Carte Lieu I : Parmi les tonneaux de vin vides (108), vous trouvez un beau tonneau en cuivre (n° 18). Il semble assez lourd. Yolanda s'intéresse à la gravure sur la dalle de pierre (408) et trouve une deuxième partie d'énigme pour sa mission personnelle (n° 38). En regardant les bouteilles de vin (208), vous remarquez que l'une d'entre elles n'a pas de bouchon : souvenez-vous-en pour la suite. Si Jack fouille parmi les vieux documents (308), il y trouvera l'une des pages manquantes du livre de recettes (n° 19) dont il a besoin pour sa mission personnelle.

Vous êtes désormais en possession de tout ce qu'il vous faut pour activer le mécanisme se trouvant sous le paon, dans la chambre G, et ainsi ouvrir le passage secret qui mène au clocher. Malheureusement, le tonneau en cuivre vide n'est pas suffisamment lourd pour activer le système. Vous pouvez toutefois le remplir d'eau dans la baignoire de la chambre F (18310) : vous obtenez un tonneau en cuivre rempli d'eau (n° 46), que vous ne pouvez plus soulever ! Donnez-lui un coup de baguette magique (3746) pour qu'il se mette à flotter dans les airs (n° 47). Vous pouvez désormais le déplacer et le positionner sur le paon de la chambre G (47114). Le passage vers le clocher s'ouvre dans un bruit sourd.

Vous avez terminé le chapitre 1 avec succès !

Chapitre 2 – Mission : apprenez-en plus sur les esprits et trouvez un chemin à travers le labyrinthe végétal

Le deuxième chapitre débute également dans la salle à manger. Madame Fleureux vous demande de chasser les esprits qui volent à travers l'hôtel. Le clocher (carte Lieu J) est votre meilleure piste pour commencer.

Carte Lieu J : Dans le clocher, vous trouvez de nombreux indices suggérant que des rituels y ont été pratiqués régulièrement. Les dates de ces rituels sont d'ailleurs inscrites sur une plaque en métal, à l'intérieur de la vitrine (413). Vous constatez rapidement que le battant de la grande cloche (113) a disparu. Un pentagramme est gravé sur la table ronde en pierre située au centre de la pièce (513) : vous en aurez besoin pour une future énigme. Vous recopiez le symbole et obtenez le schéma n° 43. Dans le vase de jardin en pierre (613), vous trouvez un morceau de fil électrique (n° 12).

Ne vous approchez pas du pupitre (213) : vous dérangeriez un esprit, qui n'hésiterait pas à vous dérober des objets. Il existe d'autres pièges de ce genre ailleurs dans l'hôtel. Le seul avantage que vous puissiez en tirer : à chaque fois qu'un esprit apparaît, madame Fleureux et/ou Jérôme se déplacent et vous permettent d'obtenir de nouvelles informations.

Depuis la fenêtre (313), vous apercevez le parvis de l'hôtel et le jardin. Vous pouvez ouvrir la fenêtre à l'aide de la petite clef (14313), et ainsi découvrir qu'un treillis métallique descend le long de la paroi, de la tour jusqu'au sol. Si vous empruntez le treillis, vous arriverez devant l'hôtel (K). Vous pouvez désormais entrer et sortir librement de l'hôtel par cette voie.

Carte Lieu K : Une fois devant l'hôtel, vous comprenez que l'entrée principale (102) est maintenue fermée par une puissance surnaturelle. Ne vous approchez pas du grand portail à droite (602) : il est fermé et, en essayant de l'ouvrir, vous ne feriez qu'attirer un autre esprit.

Peut-être vaut-il mieux s'intéresser aux dépendances de l'hôtel ? Le panneau (202) indique que vous trouverez d'une part la serre (402), et de l'autre le portail menant au labyrinthe (302). Toutefois, le portail en question est verrouillé, et le labyrinthe n'est pas éclairé. Si vous avez le courage d'enfoncer votre main dans la gueule de la gargouille (502), vous remarquerez très vite que ses dents tranchantes vous empêchent d'aller bien loin. Vous auriez besoin de protéger votre main, mais la serviette en tissu trouvée dans la salle à manger (n° 16) ne vous est d'aucune utilité ici. Pour le moment, vous n'avez donc pas le choix : vous empruntez le chemin vers la serre (carte Lieu L).

Carte Lieu L : La serre est à moitié en ruines. Tandis que vous observez le trou au plafond (116), un bout de verre vient s'écraser au sol, brisant un morceau de carrelage au passage. Sous le carreau abîmé, vous trouvez une bougie noire (n° 65).

Parmi les débris qui jonchent le sol (216), vous découvrez une casquette de concierge (n° 44). Si vous donnez cette casquette à l'esprit du vieux concierge (PNJ 87), ce dernier s'apaisera et se souviendra de son passé. Il vous parlera des rituels qui ont eu lieu à l'hôtel et ne vous causera plus de problèmes.

Vous trouvez du désherbant (n° 24) sur l'étagère (416) et un pot où pousse une étrange plante aux feuilles pourpres (516). Vous décidez d'en emporter quelques-unes (n° 27). Au niveau du tableau électrique (316), vous constatez que le fusible du labyrinthe est grillé. Vous vous servez du morceau de fil électrique récupéré dans le clocher (n° 12) pour établir un pont (12316). Victoire ! Le labyrinthe s'allume. Au même instant, la porte qui en bloquait l'accès s'ouvre également (L1 à L6).

Labyrinthe végétal : Le labyrinthe végétal n'est pas une carte Lieu, mais six cartes Aventure que vous révélez au fur et à mesure de votre exploration. Vous pouvez parcourir le labyrinthe comme vous le souhaitez. Vous y découvrirez les éléments suivants :

112 : Sur le panneau à l'entrée du labyrinthe est indiquée la date de création de l'hôtel : 1839.

120 : Passage entre L2 et L3.

212 : Quelques mots gravés sur la margelle de la fontaine expliquent que le philodendron pourpre était cultivé par Henri Dujardin, le jardinier de l'hôtel. Attendez... l'un des esprits porte des vêtements de jardinier, non ? Donnez donc les feuilles pourpres récupérées dans la serre (n° 27) au fantôme du jardinier (PNJ 88). Il vous parlera des gardiens de l'hôtel et des sœurs jumelles, une question qui intéresse particulièrement Susan. À présent, il ne s'attaquera plus à vos possessions.

220 : La sortie du labyrinthe se trouve tout près de cet arbre. Si seulement vous pouviez passer par-dessus la haie pour atteindre les branches de l'arbre que vous apercevez de l'autre côté... Pour cela, vous auriez besoin de plusieurs objets, mais tous ne se trouvent pas dans le labyrinthe.

312 : Passage entre L1 et L2.

320 : Passage entre L3 et L6.

412 : Passage entre L2 et L5.

420 : Sur le panneau, vous remarquez un motif qui ressemble à un diamant. Il s'agit d'un indice pour une énigme (n° 36). Vous trouverez un deuxième indice ainsi que de plus amples informations sur cette énigme dans le labyrinthe en 620.

512 : Yolanda a tout intérêt à regarder cette statue de plus près. Elle seule peut observer le socle de la sculpture et apprendre qu'il s'agit d'une représentation de l'abbé Roget, l'initiateur de la construction de l'édifice qui se tenait là avant l'hôtel, en 491. Ces informations sont importantes pour la suite de sa mission personnelle.

520 : Passage entre L5 et L6.

612 : Le puits est condamné. La clef rouillée (n° 34) que vous trouverez dans le labyrinthe en 920 vous permettra d'ouvrir le cadenas (34612). Tous les personnages peuvent ensuite descendre dans le puits et passer par le tunnel souterrain pour ressortir en 820, accéder au panneau 420 et s'approcher de la sortie du labyrinthe. En outre, ce passage est particulièrement intéressant pour Susan puisqu'elle y trouve une poupée à laquelle il manque un œil (n° 29).

620 : Ce panneau offre des indications supplémentaires sur l'énigme en 420 ainsi que sur l'indice n° 60. Ce court texte vous apprend qu'il vous faut trouver le code permettant d'ouvrir le coffre-fort de la chambre D.

Solution : *les pannetons des clefs sont tous différents, ils n'ont pas le même nombre de dents. Mettez-les dans l'ordre indiqué par les couleurs ou par les symboles du diamant (n° 36) – chacun renvoie à une chambre. Vous obtenez le code 4312. Une fois revenu au niveau du coffre-fort de la chambre D, lisez le paragraphe 4312. La porte du coffre-fort s'ouvre et vous y trouvez une bague de fiançailles (n° 45) ainsi qu'une porte secrète.*

La bague de fiançailles appartient à l'esprit de la mariée (PNJ 89). Si vous la lui rendez, elle vous racontera une histoire particulièrement intéressante pour Susan. Ensuite, le fantôme disparaîtra.

La porte secrète mène à la carte Lieu M. Les actions possibles en M seront décrites après la fin des explications sur le labyrinthe.

712 : Même si le passage est étroit, vous pourriez passer entre les haies. Observez-les bien pour voir ce qui s'y cache. Les branches des haies commencent alors à s'animer et des lianes vous agrippent. Le personnage qui a lu ce paragraphe est désormais ligoté (n° 33). Aidez-vous du désherbant (24712 ou 2433) pour vous libérer. Vous obtiendrez, par la même occasion, une longue liane (n° 32).

720 : C'est encore un piège. En plongeant vos mains dans la haie, vous allez appeler un esprit. Ne le faites pas.

812 : Passage entre L5 et L4.

820 : Il s'agit de la sortie du tunnel souterrain, dans lequel vous entrez par le puits en 612. Prenez à droite pour vous rendre en L3 et enfin trouver la sortie du labyrinthe.

920 : Vous trouvez, dans les hautes herbes, une clef rouillée (n° 34). Elle vous permettra de décadénasser le puits en 612.

990 : Il sera particulièrement intéressant pour Yu de se rendre dans ce cul-de-sac et d'inspecter la souche d'arbre. Là où tous les autres personnages ne trouvent que des feuilles mortes, Yu trouve une loupe (n° 58), importante pour sa mission personnelle.

Carte Lieu M : La porte secrète du coffre-fort mène à une bibliothèque. Seul Jack trouve quelque chose d'intéressant dans l'étagère la plus à gauche (105) : une page de son livre de recettes (n° 35). Dans l'étagère d'à côté (205), c'est Yu qui trouve un indice pour sa mission personnelle : une page de l'ouvrage *La Séance moderne* (n° 41). Sur le bureau (305), vous trouvez un morceau de papier avec un schéma (n° 40). Celui-ci vous sera utile plus tard. Dans l'un des tiroirs du bureau (405), vous découvrez une étrange chaîne munie d'un crochet (n° 23). Sous le tapis (605), un piège a été tendu. Si vous vous en approchez, vous allez attirer un esprit. Au près de l'horloge (505), vous avez une vision et surprenez une conversation.

Vous pouvez à présent emporter la chaîne et le crochet dans le labyrinthe et vous rendre au pied de l'arbre en 220. Une fois que vous y êtes, vous vous rendez compte que la chaîne est trop courte pour vous aider à passer par-dessus la haie. Attachez alors la chaîne à la liane (2332) pour la prolonger (n° 39), puis escalader l'arbre afin d'atteindre l'autre arbre, en dehors du labyrinthe. La liane se casse après le passage du dernier d'entre vous, mais vous pouvez garder la chaîne pour plus tard. Vous avez trouvé la sortie du labyrinthe ! Vous apercevez une foule de fantômes rassemblés autour d'un pavillon, dans le jardin.

Vous avez terminé le chapitre 2 avec succès !

Chapitre 3 – Mission : accomplissez le rituel

Les esprits rassemblés autour du pavillon sont désormais amicaux. Ils vous parlent de l'hôtel Abaddon et du rôle des gardiens. Ils vous demandent d'accomplir le rituel, afin que les âmes des défunts puissent enfin rejoindre l'au-delà. Suivez les instructions de mise en place du paragraphe 300.

Carte Lieu N : Vous vous tenez près du pavillon, entouré d'esprits bienveillants (PNJ 90, 91, 92 et 93). Entretenez-vous avec chacun des fantômes pour en apprendre davantage sur leurs histoires personnelles ainsi que sur la pratique du rituel. Vous obtenez ainsi les cartes F1 à F4.

Vous avez désormais la liste de ce que vous devez faire avant d'accomplir le rituel : trouver un éclairage parfait (F1), réparer la cloche (F2), placer un pendentif en argent à l'emplacement du portail (F3), et découvrir une pièce secrète (F4). Ensuite, vous devrez choisir le membre du personnel de l'hôtel en qui vous avez le plus confiance pour qu'il ou elle participe au rituel.

Explorez ensuite le pavillon. Le motif en filigrane (n° 77) décorant la coupole (126) constitue un indice pour une énigme. Sur le sol du pavillon (226), vous trouvez un bouchon en liège (n° 82). Le rayon de lune qui passe à travers la coupole (326) est important pour la mission personnelle de Yu. Il dispose désormais de tous les éléments dont il a besoin et peut choisir de conclure sa mission à ce moment-là. À côté du pavillon a poussé une touffe d'herbes hautes (526) qui dissimule une trappe. Vous pouvez l'emprunter tout de suite, ou vous rendre d'abord dans la cave à vin (I) en emportant le bouchon en liège.

Carte Lieu I : Dans la cave, vous insérez le bouchon en liège dans la bouteille qui n'en possédait pas (82208), ce qui vous permet d'ouvrir... une porte secrète ! Elle vous mène à un cabinet de travail souterrain (carte Lieu O).

Carte Lieu O : Il s'agit du cabinet de travail de monsieur Poulet. On y trouve des choses très intéressantes. Sur le bureau (119), vous découvrez un vieux message de Poulet à sa fille dans lequel il lui indique comment retrouver le battant de la cloche (n° 71). Pour le récupérer, vous aurez néanmoins besoin de plus d'informations.

La description de la photo (219) vous apprend que la fille de Poulet se prénomme Gersende. Gersende Poulet... le nom qui figure dans le livre d'or à la réception (B, zone 207) et sur la photographie de mariage dans la salle à manger (A, zone 201) ! L'initiale du nom de famille de son mari peut vous donner des indications sur son identité. Dans la zone 219, Jack trouve également une page de son livre de recettes (n° 49). Vous trouvez la troisième et dernière bougie noire (n° 67) dans un tiroir (319). Enfin, n'oubliez pas les bustes (419). Cela pourra vous être utile plus tard. Attaché à une corde (619), le burin (n° 75) ne peut être utilisé que dans cette pièce. Servez-vous-en pour casser la grosse décoration en mortier accrochée au mur (519) : vous ferez ainsi

apparaître un motif en pierre (n° 78), un deuxième indice qui vient compléter celui du pavillon. Vous aurez besoin d'un dernier indice pour résoudre cette énigme. Retournez ensuite au pavillon et passez par la trappe (N, zone 526). Un couloir vous mène à la chaufferie (carte Lieu P).

Carte Lieu P : L'immense chaudière alimente tout l'hôtel. Vous apercevez deux vannes : une pour l'eau froide (415), et une pour l'eau chaude (315). Quand vous tournez la vanne d'eau froide, il ne se passe pas grand-chose. Quant à celle d'eau chaude, vous ne parvenez pas à la tourner sans vous brûler les mains. Il vous faudrait une protection. Vous commencez à fouiller le reste de la pièce. Vous trouvez une bouteille de vernis pour métaux (n° 81) dans l'étagère (115). Juste à côté, sur le panneau d'affichage (215), est punaisé un autre message de Poulet à sa fille (n° 83). Il vous apprend où et comment utiliser les indices n° 77 et n° 78.

Solution : rassemblez les deux motifs pour former le nombre 254, puis multipliez-le par 2. Vous obtenez ainsi la solution : zone 508. Il s'agit du mur de droite dans la cave à vin (I).

Avant de quitter la chaufferie, observez d'abord la grille qui se trouve au sol. Vous pouvez la soulever à l'aide de la chaîne et du crochet (23515). L'ouverture vous mène à une pièce secrète (carte lieu Q).

Carte Lieu Q : Il s'agit de la pièce la plus ancienne de l'édifice. La dalle en forme de triangle (117) fait partie des fondations du monastère. C'est ici que Yolanda peut terminer sa mission personnelle. Le blason au mur (217) fait référence aux gardiens. Seule Susan peut découvrir, derrière la grille d'aération (317), une clef papillon (n° 48). Elle lui permet de remonter sa montre à gousset (n° 50) et de conclure sa mission personnelle. Au ras du sol se trouve une petite plaque en métal (417). On dirait la porte d'un tout petit coffre-fort. Il vous manque toutefois un indice pour pouvoir l'ouvrir. Vous trouvez un diapason (n° 69) dans une fissure au sol (517).

Carte Lieu I : Retournez à présent dans la cave à vin. Placez l'une de vos clefs de chambre contre le mur (combinez 51, 53, 55 ou 57 avec 508). Vous ferez ainsi apparaître le fantôme de la nonne, ce qui brise l'enchantement du mur et dévoile une ultime pièce (carte Lieu R).

Carte Lieu R : Vous avez découvert la dernière pièce de l'édifice : un casino privé, et illégal. Parmi les cartes de poker (109), vous trouvez une dame de cœur (n° 70). Celle-ci vous donne un indice pour ouvrir le petit coffre-fort de la pièce Q.

Solution : vous devez inverser les chiffres de l'année où est mort le constructeur de l'hôtel. Pour vous souvenir de la date, retournez à la réception et observez le buste posé sur le pianola (B, zone 607). Vous y apprendrez qu'il est décédé en 1849. Le code est donc le suivant : 9481.

Retournez dans la pièce Q et lisez le paragraphe 9481. À l'intérieur du petit coffre-fort, vous trouvez un pendentif en argent (n° 72).

Vous retournez ensuite dans le casino (R). La corde d'appel (409) devrait théoriquement vous permettre de faire venir Jérôme, mais ce dernier est tellement effrayé par les fantômes qu'il reste caché derrière le comptoir de la réception. Il vous manque un élément pour le pousser à se déplacer... Vous trouverez la solution en continuant à explorer la pièce.

Vous trouvez un gant (n° 79) sur la table du fond (209). Jack peut s'en servir pour retourner fouiller dans la gueule de la gargouille (K, zone 502). Il y trouve la dernière page manquante de son livre de recettes (n° 66) et termine ainsi sa mission personnelle.

Grâce à la photographie accrochée dans le casino (609), la gravure sur la table située dans le clocher (n° 43) et le schéma trouvé dans la bibliothèque secrète (n° 40), vous pouvez déterminer que la réception (B), le clocher (J) et le casino (R) sont les lieux-clés du rituel. Comme la réception est le lieu réservé à la lumière (avec les bougies), et que le clocher abrite la cloche qu'il faudra faire sonner, le casino est forcément l'endroit où apparaîtra le portail. Toutefois, il vous manque encore quelques éléments pour accomplir le rituel. La dernière décoration murale de la pièce (509) n'est autre qu'un rouleau de musique perforé (n° 80) à insérer dans le pianola de la réception (B, zone 507). L'instrument se met à jouer *La Lettre à Élise*. Vous comprenez alors que le buste auquel vous devez vous intéresser dans le cabinet de travail de Poulet (O) est celui de Beethoven. Vous retournez donc là-bas.

Carte Lieu O : Faites résonner le diapason contre le buste de Beethoven posé sur l'armoire (69419). La sculpture se brise et révèle l'objet qui y était caché : le battant de la cloche (n° 73) ! Toutefois, il est oxydé. Vous devez le remettre en état à l'aide du vernis pour métaux (7381) avant de pouvoir l'utiliser pour le rituel. Raccrochez ensuite le battant lustré (n° 74) à la cloche (74113).

Pour pouvoir démarrer le rituel, vous devez encore vous occuper de l'éclairage et des personnes qui vous entourent...

À la réception, entretenez-vous avec madame Fleureux pour qu'elle vous propose son aide. Vous pourrez ensuite l'envoyer dans n'importe quelle pièce souterraine (I, O, P, Q ou R), en fonction de ce qui vous paraît utile.

Pour pousser Jérôme à sortir de derrière le comptoir, vous devez utiliser le gant en cuir trouvé dans le casino et tourner la vanne d'eau chaude dans la chaufferie (79315). La chaleur dans l'hôtel deviendra presque insupportable, ce qui obligera Jérôme et madame Fleureux à se rendre au bar, le seul endroit toujours frais. Parfait ! Commencez par leur parler pour obtenir des informations supplémentaires. Au bar, Jérôme décide de boire un coup pour se donner du courage : il est désormais disposé à descendre au casino si vous décidez de tirer sur la corde d'appel.

Faites-le si vous souhaitez qu'il prenne part au rituel.

Poursuivez ensuite avec l'éclairage. Vous avez certainement deviné que les bougies noires doivent être insérées dans le lustre. Pour découvrir comment vous y prendre, combinez le numéro de l'une des bougies (65, 67 ou 68) avec 807.

À présent, il ne vous reste plus qu'à placer les bougies dans le bon ordre.

Solution : observez les symboles sur les bougies. La montagne correspond à la chèvre, la vague au poisson, et le nuage à l'oiseau. Le bon ordre est donc le suivant : 676568.

Une fois les bougies correctement positionnées, ces dernières s'allument d'elles-mêmes. Toutes les autres combinaisons vous font perdre des objets (et donc des points à la fin de la partie).

Pour commencer le rituel, appelez désormais Jérôme ou madame Fleureux dans le casino, en fonction de celui qui vous inspire le plus confiance. Enfin, n'oubliez pas qu'il faut au minimum l'un de vos personnages dans le clocher, et un autre à la réception.

Vous pouvez enfin démarrer le rituel... Sachez néanmoins qu'en fonction de vos décisions, la fin ne sera pas la même ! Dans tous les cas...

Félicitations, vous avez terminé l'aventure !

Missions personnelles

Susan

Dans la chambre E, les jumelles sur la photographie (206) vous fascinent, et cela déclenche votre mission personnelle (M4) : vous souhaitez en apprendre plus sur le destin de ces deux fillettes. Il s'agit d'ailleurs des mêmes petites filles que celles que l'on voit jouer sur l'une des photographies de la salle à manger (A, zone 401). Dans la chambre D, vous apercevez l'une des deux petites dans le miroir (103) en train de jouer avec une poupée. Puis, en contemplant la coiffeuse (214) de la chambre G, vous avez une vision des jumelles. L'une d'entre elles parle à l'envers et vous demande de l'aide : sa sœur et elle sont coincées au fond du puits. En vous entretenant avec Jérôme dans cette pièce, vous en apprendrez plus sur cette triste histoire.



Dans le chapitre 2, vous obtenez des informations sur les esprits du jardinier et de la mariée après leur avoir rendu leurs effets personnels. Pour le jardinier, ce sont les feuilles pourpres (n° 27) prises dans la serre (L, zone 516) ; pour la mariée, il s'agit de la bague de fiançailles (n° 45) trouvée dans le coffre-fort de la chambre D (zone 503). Vous avez pu ouvrir ce dernier grâce au code 4312. Le terrible puits se trouve dans le labyrinthe (L5, zone 612). Il a été condamné après que l'une des fillettes y soit tombée... Vous trouvez la clef permettant de déverrouiller le cadenas dans les hautes herbes, en 920 (L6). Vous pouvez ensuite descendre dans le puits. Dans le tunnel, vous trouvez une poupée à laquelle il manque un œil (n° 29).

Au début du chapitre 3, entretenez-vous à nouveau avec les fantômes pour en apprendre davantage. La mariée (PNJ 91) n'est autre que Mélanie Lovejoy, la mère des jumelles. Il vous manque encore un élément pour résoudre l'énigme. Dans la pièce Q, vous trouvez une clef papillon (n° 48) qui vous permet de remonter votre montre à gousset (n° 50). Le dos de la montre s'ouvre pendant l'opération, et vous y découvrez un texte gravé : vous êtes vous-même Susan Lovejoy, la jumelle survivante. Le fantôme de votre mère s'approche de vous et vous offre l'œil manquant à la poupée trouvée dans le tunnel (n° 62). C'est ainsi que s'achève votre mission.

Jack

La photographie du banquet de mariage dans la salle à manger (A, zone 301) éveille votre curiosité et déclenche votre mission personnelle (M5) : vous souhaitez trouver les pages manquantes du livre de cuisine que vous tenez de votre grand-père. Dans la chambre D, en observant le miroir (103), un cuisinier d'une autre époque vous apparaît. Il vous ressemble beaucoup. En vous entretenant avec Jérôme dans la chambre E, vous apprenez qu'un célèbre chef



cuisinier était engagé par l'hôtel pour préparer les repas de mariage. Il s'agit peut-être de la même personne ?

Vous trouvez effectivement les pages manquantes de votre livre dispersées dans l'hôtel : une dans la cave à vin, au milieu des documents (I, zone 308, n° 19) ; une dans l'étagère de gauche de la bibliothèque secrète (M, zone 105, n° 35) ; une dans le cabinet de travail souterrain de Poulet, sous une photographie (O, zone 129, n° 49). Le fait que vous trouviez précisément les pages qu'il manquait à votre livre ne peut pas être un hasard. Votre grand-père semble avoir passé un certain temps dans cet endroit. Peut-être était-il le célèbre chef cuisinier engagé pour les mariages ?

La dernière page est plus difficile à trouver. Il vous faut le gant en cuir (n° 79) trouvé sur l'une des tables du casino (R, zone 209). Grâce à cette protection, vous pouvez glisser votre main dans la gueule de la gargouille qui veille sur le parvis de l'hôtel (K, zone 502). Tout au fond de sa gorge, vous trouvez la dernière page manquante (n° 66). Vous y découvrez, griffonné au crayon à papier, le prénom de votre grand-père : Maurice Magritte. Vous en avez désormais la preuve : c'était bien lui le chef cuisinier engagé par l'hôtel Abaddon pour les grands événements ! Au moment où vous rassemblez les pages pour reconstituer le livre, son esprit apparaît pour s'entretenir avec vous. Vous apprenez qu'il est mort pendant l'incendie du clocher. Vous prenez plaisir à réfléchir ensemble à de nouvelles idées de recettes. Fier de son petit-fils, il vous offre sa toque de chef (n° 63). C'est ainsi que s'achève votre mission.

Yu

Sur l'étagère de la chambre D (403), vous trouvez un livre sur la chasse aux esprits, dans lequel l'hôtel Abaddon est évoqué. Cela déclenche votre mission personnelle (M6). Dans le miroir de la même chambre (103), vous apercevez brièvement le visage de votre père. Peut-être se trouve-t-il encore quelque part dans l'hôtel... Si vous vous entretenez avec Jérôme dans votre chambre (F), vous apprendrez qu'une personne, dont la description correspond à celle de votre père, s'est adonnée à plusieurs séances de spiritisme dans cet hôtel. Montrez ensuite votre prisme (n° 54) à Jérôme (5495). Il vous apprendra que votre père se rendait au pavillon chaque nuit. Y aurait-il quelque chose d'intéressant à découvrir là-bas ?

Dans le chapitre 2, vous trouvez une loupe (n° 58) près d'une souche d'arbre, dans le labyrinthe végétal (L2, zone 990). Dans la bibliothèque secrète (M), vous découvrez, dans l'une des étagères (205), la page d'un livre (n° 41). Celle-ci vous indique comment utiliser la loupe.

Vous pourrez appliquer cette consigne au chapitre 3, au niveau du pavillon (N) : combinez la loupe avec le rayon de lune (58326) pour en diriger la lumière sur votre prisme.



Il s'illumine, avant de devenir tout noir (n° 76). Équipé de ce prisme obscur et à l'abri dans votre chambre (F), vous pouvez désormais vous lancer dans une séance de spiritisme et appeler l'esprit de votre père. Vous avez une longue et fascinante discussion sur la vie après la mort (n° 64). C'est ainsi que s'achève votre mission.

Yolanda

En regardant le buste du constructeur de l'hôtel à la réception (B, zone 607), vous pensez à l'influence de votre arrière-grand-mère sur les travaux menés dans cet édifice. Cela déclenche votre mission personnelle (M7) : vous souhaitez en apprendre plus sur l'histoire de la construction de ce bâtiment. Dans la chambre D, en observant le miroir (103), vous avez une vision du chantier du tout premier bâtiment construit à cet emplacement, au moment de la pose des fondations. Vous remarquez que la structure générale du bâtiment a une forme d'étoile. Les gravures sur la table du bar (C, zone 511) vous donnent un indice supplémentaire. Vous les voyez mieux lorsque la pièce est sombre (H, zone 504). Placez votre équerre (n° 56) sur la zone 511 ou 504 pour en recopier les motifs (n° 25). Vous trouvez une gravure similaire dans la cave à vin (I) et la recopiez également (n° 38). Assemblez ensuite les deux schémas pour obtenir un numéro : 178. Lisez le paragraphe correspondant dans le livret d'aventure pour obtenir l'énigme des gravures (n° 59). Vous devez désormais trouver en quelle année l'abbé Roget est entré en fonction et a posé la première pierre de fondation.

Dans le chapitre 2, au niveau du labyrinthe, vous tombez sur une statue représentant un moine (L1, zone 512). Une plaque sur la sculpture indique la période durant laquelle le moine a exercé : 491-507. Les premières fondations datent donc de 491.

Cette information vous sera utile au chapitre 3 seulement. Dans la pièce Q, vous trouvez l'une des pierres de fondation du monastère (117). Concentrez-vous sur l'année 491 pour avoir une vision. Vous découvrez que c'est l'une de vos ancêtres qui est à l'initiative de la construction du monastère et qui a fourni les plans au moine, et vous recueillez des informations concernant la portée mystique de ces derniers (n° 61).

C'est ainsi que s'achève votre mission.

