



ADVENTURE GAMES

VIVEZ
L'AVENTURE

GUIDE LE DONJON

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 sa spécialité, telle que décrite sur la carte Personnage. Par conséquent, certains personnages seront plus adaptés à certaines tâches.

Si vous souhaitez parler à un PNJ dans le jeu ou associer des objets avec ce dernier, consultez le numéro de la zone où il se trouve la personne ou combinez le numéro de la carte Aventure avec la zone. D'autres personnages peuvent se joindre à vous. Dans ce cas, le livre d'aventure indique à chaque fois que cette personne apporte sa contribution.

Au cours de l'aventure, vous allez trouver des pierres précieuses. Elles ne vous serviront pas pour atteindre votre objectif, mais elles vous rapportent des points. Par ailleurs, tous les aliments que vous trouvez peuvent soigner les dégâts, mais vous pouvez aussi les utiliser à d'autres fins. Ce guide vous explique comment.

Quelques fois, vos actions modifient les cartes Lieu : elles sont alors remplacées par d'autres cartes.

Enfin, voici quelques conseils : pensez à lire les paragraphes de chaque carte Lieu (A, B, C, etc.), quand vous les explorez pour la première fois.

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 – Quittez le donjon et trouvez la sortie du château !

Carte Lieu A : Vous vous réveillez sans souvenirs dans une cellule. Lisez le paragraphe A dans le livret d'aventures. La porte (101) a une solide serrure en fer. Vous ne pourrez pas l'ouvrir facilement. Cependant, vous constaterez que le bois de la porte est endommagé (201) et qu'il est possible de l'ouvrir en forçant. Pour cela, vous aurez besoin de l'outil adéquat. La grille au sol (401) ne s'ouvre pas. Il vaut mieux ne pas y glisser vos mains : la petite chose brillante que vous remarquez ne peut pas être ramassée à main nue, et il y a toutes sortes de bêtes féroces en bas. Focalisez-vous plutôt sur les barreaux de la fenêtre (801). Vous pouvez arracher l'une des barres de fer (carte n° 11). La fenêtre est trop petite et vous ne pourrez pas passer par là, mais en associant cette barre de fer et la brique récupérée en 501 (carte n° 10), vous pouvez fabriquer un marteau (carte n° 12), qui sera idéal pour forcer la porte. Avant de le faire, toutefois, examinez le reste de la cellule. Près du squelette enchaîné (301), vous trouverez une pièce d'or (carte n° 15). La boîte sur la couchette (701) est verrouillée, elle aussi. Votre marteau bricolé pourra vous aider à l'ouvrir, et vous en sortirez une étrange carte (carte n° 14). Sous la couchette (601), vous trouverez une clé en bronze (carte n° 13). Elle n'ouvre pas la porte de la cellule mais les menottes du squelette (301). C'est vicieux d'avoir laissé la clé dans la même cellule que le prisonnier mais hors de sa portée ! Certes, il n'est plus vraiment utile de libérer ce squelette, mais derrière son bras, vous remarquez une fissure dans le mur, dans laquelle se trouve un rubis (carte n° 16). Voilà, vous avez exploré toute la cellule. Maintenant, frappez de votre marteau la partie fragile de la porte de la cellule (12201) pour l'ouvrir. Étrangement, vous ne trouvez pas de gardien à l'extérieur. Vous sortez et accédez au couloir du château (carte Lieu C).

Carte Lieu C : Ce couloir dessert trois autres cellules (105, 205, 305) fermées par des cadenas en or. Le prisonnier de la 305 s'est visiblement déjà évadé en faisant fondre la serrure. C'est bizarre ! En 105, vous rencontrez Monte, un mineur plutôt sympathique (carte n° 81). Après ce premier contact, vous pouvez choisir qui parmi vous s'entretient avec lui. Monte vous donne différentes choses selon le personnage qui lui parle : Okoro reçoit du pain rassis (carte n° 71), Haruka un porte-bonheur (carte n° 73), Aref une page de journal (carte n° 72) et Cassandra une potion noire (carte n° 70). Chacun de ces objets peut être utile de différentes manières. La potion noire seule n'a aucun effet, mais, mélangée à autre chose, elle pourra devenir une potion de guérison. Le pain guérit également un peu vos blessures, la page du journal vous donne un avertissement et le porte-bonheur permet d'éviter de subir des blessures, une fois. Vous ne pouvez pas libérer Monte pour le moment. Dans la cellule 205 se trouve Jin, le bijoutier, qui vous demande à boire et qui vous raconte que des pierres précieuses se trouvent dans les mines situées sous le château. Vous ne pouvez pas encore le libérer.

Concernant les trois leviers, ne touchez pas à celui de gauche (505), c'est un piège. Celui du milieu (605) est rouillé et ne peut pas être activé. Celui de droite (705) est coincé, lui aussi. En montant les escaliers (405), vous arrivez devant une porte massive (carte Lieu D). La dernière porte du couloir (805) mène au quartier des gardes. Il vaut mieux l'ouvrir avec précaution plutôt que vous y précipiter, cela vous permettra d'arriver indemne à la carte Lieu E.

Carte Lieu E : Dans le quartier des gardes, vous rencontrez Edric (carte n° 90 ; zone 407). C'est le prisonnier qui s'est échappé de la cellule 305 ! Il vous accueille chaleureusement et vous apprendra des choses intéressantes. C'est un marchand rusé, et il vous propose d'acheter toutes sortes d'objets qu'il a trouvés dans le donjon. Une plante médicinale (carte n° 18), une bague (carte n° 19) ou une clé en bronze (carte n° 20). Vous aurez absolument besoin de la clé plus tard. Les autres objets pourront être utiles en fonction de vos priorités et des choix que vous faites. La plante médicinale soigne les dégâts subis mais aussi les empoisonnements ou d'autres choses qui pourraient vous arriver plus tard. La bague vous permettra de gagner des points. Sur la table (107), vous trouverez un morceau de fromage (carte n° 52) et un couteau (carte n° 24). Le four (207) pourra s'avérer utile par la suite. Dans l'armoire (307), vous trouverez un balai (carte n° 17). Sur l'étagère (607), vous trouverez une pièce de monnaie (carte n° 21) que vous pourrez dépenser auprès d'Edric. Mais vous pouvez aussi attendre avant de lui acheter des objets. Le tonneau (507) est rempli de vin. Plus tard, vous trouverez quelque chose qui vous permettra d'amener le tonneau à Jin, qui a soif. La porte (707) est fermée et ne peut être ouverte que depuis l'autre côté. Vous ne pouvez donc pas aller plus loin.

Carte Lieu D : Ne vous approchez pas trop de la porte (109) ou du tas de bois (209), sinon vous tomberez dans le piège du masque de pierre situé au-dessus de la porte. N'inspectez donc pas ces zones avant d'avoir désamorcé le piège du masque. Commencez plutôt par examiner la toile d'araignée (509), mais à distance ! Pour cela, il faut la retirer avec le balai (carte n° 17), et quelque chose tombe au sol : une autre clé en bronze (carte n° 25). Le balai est maintenant recouvert d'araignées, mais vous n'en aurez plus besoin. Vous pouvez fouiller le tonneau (309) pour y trouver une pièce de monnaie (carte n° 22). Vous pouvez insérer votre couteau (carte n° 24) dans la fente à côté de la dalle qui dépasse légèrement du sol (409). Toutefois, cette action brisera le couteau et vous ne pourrez plus vous en servir. À vous de voir si vous préférez le garder pour plus tard. Si vous insérez le couteau pour soulever la dalle, vous y trouverez une émeraude (carte n° 44). Sur le mur, vous remarquez un graffiti intéressant (609). Vous avez maintenant les trois clés de la grande porte, mais vous ne pouvez pas encore l'atteindre sans subir de blessures. L'un des personnages doit retourner dans le couloir (carte Lieu C) et actionner le levier droit (705). Maintenant vous savez que le symbole du masque associé au levier

correspond au masque au-dessus de la porte. Vous actionnez donc ce levier de toutes vos forces, ce qui désamorce le piège ! Remplacez maintenant la carte Lieu D par la carte Lieu Q.

Carte Lieu Q : Vous pouvez enfin fouiller sous le tas de bois (809) et vous y trouvez une pièce d'or (carte n° 23). Vous pouvez désormais examiner la porte (709) en toute tranquillité et ouvrir les trois serrures avec vos trois clés en bronze. La porte s'ouvre et vous constatez qu'il s'agit effectivement de la porte d'entrée du château : le chemin vers la liberté ! Vous vous trouvez devant un pont-levis ouvert (carte Lieu F).

Carte Lieu F : La voie est libre (112) ! Mais vous examinez quand même les environs avant de partir. La note accrochée au mur (212) vous confirme que votre ami Bérengar se trouve dans la tour ! Dans la caisse en bois (312), vous trouvez une tranche de jambon (carte n° 47) et une fiole d'Aqua Regia (carte n° 35), un mélange acide hautement corrosif qui dissout l'or. Vous pourrez donc faire fondre les serrures en or !

Félicitations, vous avez terminé le chapitre 1 avec succès.

Chapitre 2 - Trouvez Bérengar !

Dès le début, vous avez un choix à faire : Voulez-vous aider Edric à combattre le garde ou vous cacher ? Si vous vous cachez, le garde passe à côté de vous, mais vous perdez le couteau (si vous l'aviez encore). Et vous trouverez Edric mort dans le quartier des gardes (vous ne pouvez donc plus rien lui acheter). Si vous décidez plutôt d'aider Edric, il sera utile d'avoir le couteau. Vous subirez des dégâts dans tous les cas, mais beaucoup moins en ayant le couteau. Vous sauvez Edric et, pour vous remercier, il vous offre un objet au hasard : carte n° 70 (potion noire), carte n° 71 (pain), carte n° 72 (page du journal) ou carte n° 73 (porte-bonheur). Si vous avez encore le couteau, vous pouvez aller au niveau de la dalle du sol (409) pour récupérer l'émeraude. Par la suite, vous n'aurez plus besoin du couteau. Et maintenant vous remarquerez un autre changement dans le quartier des gardes...

Carte Lieu R : ... car la porte est maintenant ouverte (807) ! En passant par la porte, vous découvrez un laboratoire (carte Lieu G).

Carte Lieu G : Dans ce laboratoire, il y a beaucoup de choses à découvrir. Les titres des ouvrages de la bibliothèque (102) en disent long sur ce qui se passe dans le château. Vous y trouvez également une feuille de papier vierge blanche (carte n° 40). À gauche, sur l'étagère supérieure (302), vous trouvez une bouteille en verre vide (carte n° 30). Vous pouvez retourner au quartier des gardes pour la combiner au tonneau de vin (507) et la remplir (carte n° 31). Cela vous permettra d'étancher la soif de Jin, dans la cellule 205. En échange, ce dernier vous tend une page de livre sur laquelle est inscrit un message codé (carte n° 42). Sur l'étagère du bas (702) se trouve une burette remplie d'huile (carte n° 29). Vous en aurez bientôt besoin. Sur la table (402), vous découvrez un flacon de potion bleue (carte n° 32). Évitez de la boire : elle vous causera des hallucinations et le personnage qui l'a goûtée ne pourra plus s'aventurer seul dans une pièce du château (tant que vous n'aurez pas trouvé d'antidote). Les hallucinations permettent toutefois d'en savoir un peu plus sur votre histoire. Il faut encore modifier cette potion avant de pouvoir réellement s'en servir. Dans le tiroir du bureau (602), vous trouverez quelque chose qui pourra vous servir tout de suite : un parchemin (carte n° 27) qui vous permet de déchiffrer le message codé sur la page de livre (carte n° 42). La traduction du texte est la suivante : « Les endormis vont se lever ». Qu'est-ce que cela signifie ? Le parchemin pourra également vous être utile par la suite. La trappe au sol (802) et la porte (502) sont toutes deux fermées par de solides serrures argentées. Vous ne pouvez pas passer par là. En revanche, l'escalier (202) est accessible. Vous montez cet escalier en colimaçon qui vous mène dans la tour (carte Lieu H).

Carte Lieu H : La fenêtre (104) contient un message. Malheureusement il manque un morceau du vitrail. Les notes accrochées au mur (204) vous donnent quelques informations sur les détenus qui se trouvent dans le château. Vous y trouvez également une grande carte (carte n° 45). Dans la cellule 304 est enfermée Nuha, la Maîtresse des Énigmes. La cellule 404 abrite Brigh, une puissante guerrière. Redoublez de prudence en l'approchant : elle en veut à la Ligue des Gardiens et est convaincue que vous en faites partie. Elle risque donc de vous attaquer si vous vous approchez. Il est préférable que ce soit Okoro qui s'approche de la porte de sa cellule. En effet, son expérience en combat lui permettra d'esquiver son attaque. Si vous ne jouez pas avec Okoro, évitez en tout cas que ce soit Aref qui s'en approche. Une fois qu'elle s'est calmée, Brigh promet de se battre à vos côtés si vous la libérez. Vous avez maintenant trouvé tous les prisonniers enfermés dans des cellules verrouillées par des cadenas en or. Mais vous n'avez qu'une seule Aqua Regia et vous devez choisir qui vous allez libérer. Monte le mineur peut vous donner quelques conseils en matière de sécurité, concernant les galeries et les rochers. Jin vous aidera à trouver des pierres de plus grande valeur. Nuha vous donnera des indications sur les énigmes et pourra vous prévenir d'un piège. Et Brigh se battra et vous permettra d'éviter de subir des blessures. Vous aurez par la suite une autre dose d'Aqua Regia, mais dans tous les cas, vous ne pourrez pas délivrer tous les prisonniers et il faudra faire un choix. Il y a d'étranges gravures sur les marches qui mènent au sommet (504). Certaines sont si usées qu'elles s'effritent déjà. Vous ne pouvez continuer que si vous savez sur quelles marches poser le pied. Ce n'est pas le cas pour l'instant. Retournez donc dans le couloir (carte Lieu C).

Carte Lieu C : La burette d'huile (carte n° 29) vous permet de décoincer le levier du milieu (605). Dès que vous l'enclenchez, un passage secret s'ouvre dans le sol, et des marches vous mènent vers le bas. Vous arrivez ainsi à la mine du château (carte Lieu i).

Carte Lieu i : Le message sur la poutre (503) vous indique que des travailleurs ont été forcés à excaver la mine. Si Monte vous accompagne, il peut vous donner de précieuses informations sur la mine : le premier puits (203) est dangereux. En effet, il est plein de vapeurs toxiques qui pourraient toucher tous les personnages présents sur la carte Lieu i. Mieux vaut éviter de s'en approcher. En descendant dans l'autre puits (303), vous trouverez une boîte de poudre (carte n° 33) et, si vous continuez à creuser, vous trouverez un quartz rose (carte n° 64). Ne creusez pas d'avantage, vous risqueriez d'atteindre les vapeurs toxiques. En dispersant la poudre (carte n° 33) sur la feuille de papier vierge (carte n° 40), un autre message codé apparaît (carte n° 41). Vous le déchiffrez et lisez : « Bête pas lumière pourpre ». Le dernier puits (403) est le plus intéressant. Il est très escarpé, c'est donc Haruka ou Cassandra

qui devraient l'explorer. Les deux hommes risqueraient de trébucher et de se blesser. Une fois qu'un personnage a emprunté ce chemin, les autres peuvent l'emprunter à leur tour sans danger. Vous arrivez ainsi dans une salle souterraine (carte Lieu J).

Carte Lieu J : Ce bol sacrificiel (108) ne servait pas à faire des sacrifices mais plutôt des expériences alchimiques. Ce n'est pas rassurant pour autant. Vous trouvez parmi les décombres un flacon toujours intact renfermant une boisson rouge (carte n° 38). Une gorgée de cette boisson permet de guérir les effets de la potion bleue, mais le reste de la potion vous sera utile pour autre chose. La tombe en pierre (208) est vide. Derrière le lierre qui court sur le mur (308), vous trouverez une boule de cristal (carte n° 82). Selon le personnage qui regarde à l'intérieur, les informations auxquelles vous aurez accès varieront, et concerneront le passé de la Ligue des Gardiens et le vôtre. Choisissez bien, car un seul des personnages pourra regarder dans la boule de cristal. Dans le tas de sable (408), vous trouverez un éclat de verre coloré (carte n° 34). La tête de la statue (508) a des traits très prononcés. Au pied de l'autre statue, qui est en grande partie détruite (608), vous découvrez une petite dalle de pierre sous laquelle se trouve apparemment un trou. Vous ne savez pas comment l'ouvrir, mais vous remarquez un petit trou en forme d'éclair. Vous pouvez combiner la forme d'éclair de la bague (carte n° 19) que vous avez achetée à Edric. Vous soulevez la dalle et y trouvez un saphir (carte n° 57).

Mélangez la potion rouge (carte n° 38) avec la potion bleue (carte n° 32) pour obtenir une potion pourpre et lumineuse (carte n° 39). Versez prudemment quelques gouttes de cette potion dans la potion noire (carte n° 70). Cette dernière se transforme alors en une puissante potion de guérison. Le personnage qui prépare le mélange utilise tout de suite cette potion. Choisissez donc bien quel personnage le fera ! (La potion bleue ou la potion rouge seule combinée avec la noire donne également des potions de guérison, mais moins puissantes). Ne vous inquiétez pas, vous n'utiliserez pas toute la potion violette, mais seulement une gorgée. Le reste de la potion vous servira par la suite. Vous avez maintenant tout ce qu'il vous faut pour accomplir votre mission et monter dans la tour où vous pensez que Bérenegar se trouve. L'éclat de verre (carte n° 34) s'adapte parfaitement à la fenêtre de l'escalier (104). Une fois complété, le vitrail indique le nombre 347 (en bleu clair, à l'horizontale). Vous devez donc monter les escaliers en posant le pied sur les 3^e, 4^e, et 7^e marches (347504). Cela vous permet d'atteindre la pièce de la tour (carte Lieu J).

Carte Lieu K : Dans la salle de la tour, la bête vous fait face ! Il s'agit d'un golem de pierre qui vous attaquera immédiatement. Si la guerrière Brigh (carte n° 77) vous accompagne, elle couvre votre retraite provisoire et vous vous en sortez sans subir de blessure. Après vous être remis de vos émotions,

vous étudiez la meilleure façon d'affronter la bête. C'est là que vous revient le message codé (carte n° 42) : la bête n'aime pas la potion pourpre (carte n° 39). Vous présentez la potion au golem qui l'attrape et l'avale... avant de se transformer en poussière. Maintenant qu'il est parti, vous distinguez une silhouette sur le trône. Il s'agit de Bérengar, et il ne semble pas content de vous revoir.

Félicitations, vous avez terminé le chapitre 2 avec succès.

Chapitre 3 – Trouvez les tombes et déjouez les plans de Bérengar !

Carte Lieu K : Voulez-vous discuter avec Bérengar ou l'attaquer ? Vous ne parviendrez pas à le faire changer d'avis mais discuter avec lui peut vous fournir des informations utiles. Cependant, vous subirez également des blessures lorsqu'il s'enfuira. Vous subirez d'ailleurs les mêmes blessures en l'attaquant directement, à moins que Brigh (carte n° 77) ne vous accompagne (auquel cas vous vous en sortez indemne). Vous pouvez ensuite explorer cette salle. Le trône (113) est destiné au chef de la Ligue des Gardiens. Ne vous asseyez pas dessus, sinon il vous fera comprendre (dououreusement) que vous n'êtes pas à votre place. Le symbole sur le dossier est le signe de la Ligue des Gardiens que l'on croise régulièrement dans le château. Dans la gueule du crâne menaçant (213) derrière le trône, vous trouverez une clé en argent (carte n° 28). Vous avez sûrement déjà une idée de ce qu'elle peut ouvrir, non ? Derrière les bannières (313), vous découvrez une pierre un peu lâche. La cavité qui se trouve derrière ne contient rien d'intéressant, mais la pierre elle-même vous intrigue (carte n° 37). Elle vous donne des indications sur les énigmes et les pièges à venir. Si Nuha, la Maîtresse des Énigmes (carte n° 76) vous accompagne, elle peut vous aider à déchiffrer la pierre : elle comprend que les croix représentent un danger. C'est d'ailleurs également le cas pour celles représentées sur la grande carte (carte n° 45).

La clé en argent à la main, vous retournez au laboratoire alchimique (carte Lieu G).

Carte Lieu G : La clé en argent (carte n° 28) ouvre la trappe (802) mais aussi la porte à côté de la bibliothèque (502). Derrière la porte, un petit escalier vous mène à une grotte (carte Lieu L). Sous la trappe, vous pouvez descendre un escalier sombre qui vous mène dans une salle de torture (carte Lieu M).

Carte Lieu L : Dans le puits (110), vous trouvez une vieille corde (carte n° 49). Cela peut toujours s'avérer utile ! Sous l'amas de gravats au pied de l'escalier (210) se trouve une pièce de nacre (carte n° 63). Vous en trouverez d'autres plus tard :

elles vous serviront pour une énigme. La statue (310) représente Wulfred, le fondateur de la Ligue des Gardiens. Si Nuha (carte n° 76) vous accompagne, elle comprendra que cette statue peut réfléchir les rayons du soleil vers l'arcade située au-delà du ravin. Il ne vous reste plus qu'à trouver quelque chose de réfléchissant. La pièce de nacre ne réfléchit pas suffisamment. Pour l'instant, vous ne pouvez de toute façon pas traverser le ravin (410) : il est trop profond et les parois trop abruptes pour que vous puissiez descendre puis remonter de l'autre côté. La corde ne vous sera d'aucune utilité ici non plus : elle est trop courte. Au fond du ravin, vous repérez tout de même un motif intéressant : un diamant entouré d'un cercle. Comme vous ne pouvez pas aller plus loin, vous retournez au laboratoire pour vous rendre dans la salle de torture (carte Lieu M).

Carte Lieu M : C'est vraiment effrayant ! En entrant dans la salle de torture, vous avez une vision (ou un souvenir qui vous revient ?). En outre, en fonction des personnages qui descendent en premier ici, vous aurez accès à d'autres informations. En tout cas, vous apprenez que le sceptre du fondateur peut nuire à Bérengrar qui a perverti la mission de la Ligue des Gardiens. Cette information vous ramène au présent. Au niveau du banc de torture (506), vous ne trouvez rien d'intéressant, mais cet objet vous donne des frissons. Sur l'étagère (606), vous trouverez un flacon d'Aqua Regia jaune (carte n° 43), ce qui vous permet de libérer un nouveau prisonnier. Avant d'examiner les crânes accrochés au mur, repensez à la pierre trouvée dans la salle du trône (carte n° 37) : elle vous indique qu'il faut n'examiner que le crâne le plus bas (306). Vous y trouvez une deuxième pièce de nacre (carte n° 53). Mieux vaut ne pas regarder les autres crânes : des pièges y sont cachés. Vous pouvez retirer le crochet en métal (carte n° 36) qui se trouve au bout de la chaîne (406). Accrochez-le tout de suite à la corde (carte n° 49), pour obtenir un grappin (carte n° 51). Si Monte vous accompagne, il vous suggère où vous pourriez l'utiliser : dans les égouts, il a vu un sceptre que vous pourriez récupérer grâce à cet outil. Il vous décrit qu'au-dessus du sceptre, il y avait une grille. Vous devinez qu'il s'agit probablement de celle située dans votre ancienne cellule !

Carte Lieu A : En insérant le grappin (carte n° 51) à travers la grille du sol de votre cellule (401), vous pouvez atteindre le sceptre (carte n° 60) du fondateur de la Ligue des Gardiens, comme vous le révélait la vision que vous avez eue en pénétrant dans la salle de torture. Après cela, vous retournez dans la salle de torture (vous pouvez aussi récupérer le sceptre plus tard).

Carte Lieu M : Vous soulevez la grille (706) avec un peu de force. Vous pouvez maintenant descendre dans les égouts (carte Lieu N).

Carte Lieu N : La première chose qui attire votre attention dans les égouts, ce sont les caisses empilées. Dans la caisse du haut (411), vous trouvez une

troisième pièce de nacre (carte n° 56). Vous avez trouvé toutes les pièces de nacre. La caisse du fond (511) est marquée du symbole de la Ligue des Gardiens. Mieux vaut ne pas l'ouvrir, souvenez-vous de la page du journal du garde (carte n° 72). Elle contient un mille-pattes ! La caisse de devant (611) contient un petit coffre au trésor que vous ne pouvez pas ouvrir. Pour l'ouvrir, vous aurez besoin de quelque chose que vous ne possédez pas encore.

En 711, une autre prisonnière est enfermée. Vous pouvez choisir quel personnage s'adressera à elle. Il vaut mieux que Aref le fasse, car la prisonnière, Sirona la Guérisseuse, n'est pas en bons termes avec vous, elle pense que vous êtes comme les autres membres de la Ligue des Gardiens. Elle vous révèle une partie de l'histoire et vous demande de la libérer. Elle a déjà réfléchi à une façon de se libérer, mais vous ne pouvez pas encore mettre en œuvre son plan. Vous pouvez tout de même lui donner quelque chose à manger : du fromage (carte n° 52), du pain (carte n° 71) ou du jambon (carte n° 47). Elle aura une préférence pour le jambon ou le fromage, mais dans tous les cas elle vous donne un diamant (carte n° 65) en échange.

La meilleure façon d'approcher les rats (111) est de leur offrir de la nourriture. Quand vous leur tendez de la nourriture (quelle qu'elle soit), vous défaussez la carte utilisée et l'un des rats prend un morceau et s'enfuit. Vous pouvez le suivre : il vous mènera à un endroit intéressant. Alternativement, vous pouvez aussi juste observer les rats. Le personnage qui les observe sera mordu, mais il assommera (presque sans le faire exprès) l'un des rats.

Si vous attrapez ce rat (carte n° 46), vous pouvez également lui donner quelque chose à manger, mais vous conservez la carte en question, car vous ne lui donnez qu'un petit morceau. Ensuite, il se réveille, attrape la nourriture s'enfuit dans les tunnels d'égouts. Vous suivez l'animal et arrivez dans une pièce étonnamment chaude. C'est visiblement un objet ovoïde qui dégage cette chaleur : un œuf couvert d'écailles. Vous le récupérez (carte n° 61) et le rat reste à vos côtés : il semble désormais apprivoisé (carte n° 91). Cet œuf étrange est en réalité un œuf de dragon. C'est ce que vous disait Sirona ! Il ne vous reste plus qu'à trouver un moyen de le faire éclore. Pour cela, vous avez besoin d'une forte source de chaleur. Placez-le dans le four du quartier des gardes. (207, carte Lieu R).

Carte Lieu R : Vous placez l'œuf de dragon (carte n° 61) dans le four (207) et, au bout d'un certain temps, l'œuf éclot et vous découvrez un bébé dragon (carte n° 62) ! C'est mignon ! Et en plus, il peut vous aider à libérer Sirona. Vous retournez dans les égouts avec votre nouvel ami.

Carte Lieu N : Vous placez le bébé dragon (carte n° 62) devant la cellule de Sirona (711) et vous le caressez. Tout à coup, il se met à cracher du feu et fait

ainsi fondre les barreaux ! Sirona est maintenant libre (carte n° 89). Elle vous remercie et guérit vos blessures.

Alternativement, vous pouvez aussi trouver l'œuf de dragon en explorant vous-même les tunnels et en prenant la bonne direction. Pour ce faire, vous pouvez utiliser la grande carte (carte n° 45). Si vous y mettez un peu de poudre de la boîte (carte n° 33), l'œuf de dragon apparaît brièvement sur la carte, dans la pièce avec les toiles d'araignées. Maintenant il ne vous reste plus qu'à identifier les bonnes bifurcations. Attention ! Les endroits marqués d'un X sont dangereux ! Mieux vaut les éviter.

Prenez le tunnel de droite (311), puis tournez à nouveau à droite (345), puis à gauche (645). Vous arrivez alors dans une pièce pleine de toiles d'araignées. Les araignées mordent et infligent autant de dégâts que l'aurait fait le rat. En tout cas, vous trouverez également l'œuf de dragon (carte n° 61). Vous le prenez et retournez dans les égouts.

Mieux vaut éviter le tunnel de gauche (211) qui risque de s'effondrer. Prenez donc celui de droite (311), car il y a d'autres choses à découvrir en plus de la pièce avec l'araignée ! Tournez à gauche à la première bifurcation (245), puis de nouveau à gauche (445) et ensuite à droite (946). Vous arrivez ainsi devant une grande porte en pierre et la carte Lieu O.

Carte Lieu O : Dans cette salle en forme de dôme, il est possible de réguler les égouts. L'ouverture dans la voûte au-dessus de vous (114) ressemble à un diamant enfermé dans un cercle. Vous comprenez donc que vous êtes sous le ravin de la chambre souterraine (carte Lieu L). Mieux vaut éviter de s'approcher du filet d'eau qui coule depuis le mur (314), car une anguille électrique pourrait s'enrouler autour de votre jambe. Là où vous aviez vu quelque chose scintiller (414), vous trouvez une pierre précieuse, mais elle est encastée dans une couche de cristal qui semble collée. Si Jin vous accompagne (carte n° 75), il vous dira que vous devez utiliser quelque chose de très dur comme un diamant poli pour extraire la topaze de son cristal. Vous utilisez donc le diamant que Sirona vous avait donné (carte n° 65) et, avec un peu d'effort, vous pouvez obtenir une topaze (carte n° 69). Le diamant n'est pas endommagé pendant l'opération : vous le conservez.

Vous pouvez maintenant regarder plus attentivement l'appareil étrange (214). Il s'agit d'une pompe à eau composée de leviers et de trois rouages. Le code vous est donné par les pièces de nacre que vous avez trouvées (carte n° 53, carte n° 56 et carte n° 63). Mettez-les dans l'ordre de la plus grande à la plus petite, et comptez leurs angles. Vous obtenez donc 485214. Juste après l'avoir activé, l'eau commence à remplir la chambre. Vous sortez de justesse et parvenez à fermer la porte en pierre. La carte Lieu L est remplacée par la carte Lieu B.

Carte Lieu B : Le ravin est rempli d'eau, vous pouvez désormais atteindre l'arcade de pierre sur l'autre rive (510). Elle mène aux tombes (carte Lieu P).

Carte Lieu P : Les tombes sont ornées de gravures. L'une d'elles représente un monstre redoutable (515) : ce n'est pas un homme qui y gît, mais plutôt un golem de pierre ! Et c'est probablement le cas des autres tombes. Le bassin en pierre au centre de la pièce (415) est fait d'une roche sombre. Si Monte (carte n° 74) vous accompagne, il sait que ce type de pierre s'échauffe et explose dès qu'elle est exposée à la lumière du soleil. Cela vous permettrait donc de faire exploser cette pièce et les tombes des golems pour qu'ils ne se réveillent pas. Mais pour cela, il vous manque encore un élément. Vous examinez donc les gargouilles sur les murs. Ici, la pierre de la salle du trône (carte n° 37) vous sera à nouveau utile : elle vous montre que des pièges se cachent dans les gargouilles de droite et de gauche (115 et 315), mieux vaut ne pas y toucher. En revanche, vous pouvez glisser la main sans risque dans la bouche de l'autre gargouille (215) : vous y trouvez un pendentif argenté en forme de lune (carte n° 48). La forme du pendentif correspond tout à fait à la serrure du coffre au trésor (carte n° 50). À l'intérieur, vous trouvez un miroir (carte n° 54). Retournez vous de l'autre côté du ravin sur la carte Lieu B, car ce que vous vous apprêtez à faire avec ce miroir va être dangereux : mieux vaut ne pas rester dans la pièce où se trouvent les sarcophages.

Carte Lieu B : Vous placez le miroir (carte n° 54) en équilibre sur les bras de la statue (310) de sorte que la lumière du soleil soit déviée et pénètre dans la salle des tombes. Vous entendez une détonation sourde. Ça y est ! Vous avez détruit les golems de pierre et déjoué les plans de Bérengar ! Vous pourriez maintenant quitter le donjon en toute tranquillité... Mais Bérengar (carte n° 66) vous attend devant le pont-levis, prêt à en découdre. Si vous avez encore besoin d'explorer ou de faire quelque chose dans le château, vous avez quatre tours pour le faire. Ensuite, vous devrez décider de ce que vous voulez faire. Tout dépend des personnages qui vous accompagnent, de votre état de santé, de si vous avez trouvé ou non le sceptre... Les possibilités suivantes peuvent s'offrir à vous : relâcher le bébé dragon, attaquer Bérengar (avec ou sans l'aide de Brigh) ou partir discrètement à la nuit tombée. Dans tous les cas...

Félicitations, vous avez réussi l'aventure !