



ADVENTURE GAMES

VIVEZ
L'AVENTURE

GUIDE À TRAVERS LA BRUME

**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 page 17 du guide.

Remarque : pour parler avec un **PNJ**, lui montrer ou lui donner un objet, combinez le numéro du PNJ concerné avec la lettre de la carte Lieu où il se trouve ou avec le numéro de l'objet. La plupart des PNJ changeront de lieux au cours de l'aventure et leur discours peut également changer en fonction de l'endroit où ils se trouvent. N'hésitez donc pas à vous entretenir avec eux dans différents lieux et à leur montrer à nouveau des objets que vous leur aviez déjà présentés.

Chapitre 1 – Mission : retrouvez les villageois disparus

Carte Lieu A : Au début du jeu, vous retournez chez vous, au village de Rochebourg, mais vous ne trouvez personne. Le village est désert. Le paragraphe 100 décrit cette situation. Lisez également le paragraphe A.

Votre objectif est de découvrir ce qui s'est passé et de comprendre où sont les habitants du village. Commencez par explorer Rochebourg. Le pont qui enjambe la Rivetrouble (101) mène à la deuxième partie du village. Malheureusement, un troll nommé Krack y a élu domicile. Vous ne pouvez pas passer devant lui sans un objet permettant de détourner son attention. Une énorme empreinte de pas (102) vous donne un indice sur ce qui a pu se passer en votre absence. Vous trouvez également une branche (carte n° 17). À la ferme des poules (106), vous vous souvenez des problèmes récents du village. Vous trouvez également un sac de

farine (carte n° 10) et un seau d'eau (carte n° 11).

À l'ouest du village (103), vous découvrez des empreintes de loups (carte n° 13) qui mènent vers la forêt (550). Mais mieux vaut finir d'explorer le village avant de suivre ces traces. Au sud (105), vous trouvez de jolis muffins colorés éparpillés par terre. Vous trouvez également un mystérieux miroir (carte n° 32). Lorsque vous regardez dans le miroir, vous voyez deux fois plus de muffins. Vous devez donc doubler le nombre de muffins de chaque couleur, de gauche à droite, pour obtenir un indice sur l'endroit où se trouvent vos voisins (vous obtenez ►426 et pouvez lire ce paragraphe). Vous n'avez pas encore fini d'explorer le village. La porte de la hutte centrale (104), celle de Tony Letaureau, le chef du village, est verrouillée, pourtant de la fumée s'échappe de la cheminée. Vous voulez vérifier que personne n'est en danger et décidez de forcer la porte. Vous pouvez utiliser la branche pour faire levier (►17104). Vous pouvez maintenant entrer dans la hutte... et découvrez des braises qui rougeoient encore dans la cheminée. Vous trouvez un petit couteau qui pourrait s'avérer utile (carte n° 22). Près de la cheminée, Rosalie Leraton trouve une lettre de son père, parti subitement un an auparavant (carte n° 38). C'est ainsi que se déclenche sa mission personnelle (M6) : retrouver son frère.

En mélangeant la farine et l'eau trouvées plus tôt (►1011), vous obtenez une pâte à pain (carte n° 14) que vous pouvez faire cuire dans la cheminée de Tony (►14104). Le pain est un peu brûlé (carte n° 12), mais maintenant, vous avez plusieurs façons de passer le pont gardé par le troll (carte a1/321) : vous pouvez utiliser votre Intelligence en lui offrant le pain pour qu'il vous laisse passer (423 ► Za112), utiliser votre Discrétion et la branche pour faire tomber une pierre du pont et l'assommer (223 ► Ya117), ou utiliser votre Force et le petit couteau pour l'effrayer avec le reflet lumineux (323 ► Xa122). Ces trois options font reculer Krack et vous permettent de traverser le pont pour atteindre la deuxième partie du village (carte Lieu B). Tous les personnages gagnent 1 point dans la capacité utilisée.

Carte Lieu B : La partie de Rochebourg située de l'autre côté de la Rivetrouble est également déserte, ou presque. Le moulin (206) est vide et le meunier a disparu, tout comme les réserves de céréales du village. Vous avez vraiment hâte de les retrouver (le meunier ET les réserves !). Vous trouvez le journal d'Amira dans la cabane dans les arbres (208) de votre barde, Léon Lecaméléon. Cet ouvrage vous révélera des fragments de l'histoire de ces contrées au fil de vos découvertes. Vous trouvez également une baguette de sourcier (carte n° 27). Quelqu'un a abandonné une lanterne (carte n° 15) près de la paroi rocheuse, au nord (202). Dommage, vous n'avez encore rien pour l'allumer. Vous vous approchez des falaises à l'est (201) et vous regardez en contrebas, dans la brume qui tourbillonne autour de Rochebourg. Si vous avez au moins 2 d'Intelligence, vous pourrez distinguer quelque chose à travers la brume. Cela peut donc valoir le coup de revenir. Vous arrivez également devant la cabane de Wanda Lewombat, votre herboriste (203). À l'intérieur, vous trouvez une note (carte n° 16) qui met en garde contre la brume violette et donne des ingrédients pour un antidote, mais sous forme de devinette... Timothée Lataupe y trouve également une tablette en pierre brisée (carte n° 36),

ce qui déclenche sa mission personnelle (M5). Vous vous remémorez l'incident survenu lors du feu de joie (204) de la dernière fête du village et retrouvez votre pierre porte-bonheur (carte n° 18). Vous découvrez Pascal Leparesseux, la sentinelle autoproclamée du village, qui dort, comme à son habitude (205). Il tient entre ses griffes un morceau de papier que vous retirez délicatement (carte n° 97). Rosalie Leraton peut lui poser des questions dans son sommeil : elle en apprendra davantage sur sa mission personnelle. Ne vous approchez pas trop près de la brume violette (207) : elle rend les gens amnésiques et les prive de leurs pouvoirs. Si l'un ou l'une d'entre vous s'en approche trop, il s'évanouira et devra être secouru par un autre d'entre vous.

Maintenant, c'est bon : le village est exploré. Partons à la recherche des villageois ! Il y a deux possibilités : soit vous suivez les muffins (426) et vous vous dirigez vers le sud, pour explorer la carte Lieu C, soit vous suivez les empreintes de loups (550) et vous vous dirigez vers l'ouest, pour explorer la carte Lieu D. Dans ce guide, nous décidons de partir vers l'ouest.

Carte Lieu D : Ici, les empreintes de loups continuent vers le nord jusqu'à une haie de ronces (401). Vous ne pouvez pas la traverser pour le moment. Vous trouvez toutefois une paire de bretelles appartenant à un villageois (carte n° 28). Vous jetez un coup d'œil aux alentours. Un immense chêne (402) se dresse au milieu de la clairière et vous découvrez une plume sur l'une de ses branches. Avec la baguette de sourcier (carte n° 27) et les bretelles (carte n° 28), vous fabriquez un lance-pierres (carte n° 29) qui vous permet de faire tomber la plume (carte n° 30). Des lucioles volent parmi les sapins (404). Attrapez-en quelques-unes et faites-les entrer dans votre lanterne (►15404). Cette dernière s'allumera (carte n° 19) : elle vous sera probablement utile plus tard. Au pied d'un autre arbre, il y a une grosse flaque de boue (406). Vous décidez de sauter dedans pour vous amuser et vous découvrez un ver de terre (carte n° 25). Un arbre coloré attire ensuite votre attention : il s'agit d'une variété d'étréville (405) et vous décidez de récupérer un peu de sa résine (carte n° 92).

Le sentier continue vers le sud (403) et la forêt est de plus en plus lugubre (carte Lieu E). Chloé Lachèvre tombe sur une petite louve égarée (carte n° 34), ce qui déclenche sa mission personnelle (M4) : retrouver la famille de la jeune louve et la ramener chez elle.

Carte Lieu E : En traversant cette forêt lugubre, vous tombez sur deux des villageois disparus : Tony Letaureau, le chef du village (PNJ 70) et Léon Lecaméléon, votre barde (PNJ 72). Tous deux sont complètement hébétés et semblent avoir perdu la raison. En passant à côté du massif arboré (501), vous pouvez ramasser une branche si vous n'en avez pas déjà une (carte n° 17). Si Chloé Lachèvre grimpe sur le rocher (505), elle en apprendra davantage sur sa mission personnelle ; pour les autres, ce n'est qu'une impasse. Vous rencontrez alors Ariane, l'araignée qui habite dans la toile au-dessus de votre tête (502). Soudain la toile s'agite : quelqu'un est pris au piège ! Vous décidez de libérer cette personne. Vous devez donc distraire ou éloigner Ariane (e1/432).

Vous pouvez utiliser la Force et la lanterne pour la faire fuir, car elle craint la lumière (722 ► Xe119), ou la distraire avec votre Discrétion et votre pierre porte-bonheur (622 ► Ye118), ou utiliser votre Intelligence et le miroir mystérieux pour qu'elle ait enfin quelqu'un à qui parler (822 ► Ze132). Vous gagnez 1 point dans la capacité utilisée. Dans tous les cas, vous libérez Wanda Lewombat (PNJ 71), l'herboriste du village, qui était prisonnière de la toile. Elle aussi semble avoir tout oublié et elle ne peut pas vous aider. Avant de continuer, vous récupérez des fils de toile d'araignée (carte n° 21) et des coquilles d'œufs d'araignée (carte n° 20) dans le repaire d'Ariane. Vous pourriez maintenant retourner sur la carte Lieu D (503), mais vous décidez plutôt de continuer vers l'ouest, le long du chemin (504). Cela vous amène au bord d'un lac (carte Lieu C).

Carte Lieu C : Si un personnage a au moins 2 points de Discrétion, vous pouvez découvrir quelque chose (carte n° 35) le long du chemin (302) ; sinon, vous pourrez revenir plus tard, quand vous aurez suffisamment de points. Cette rive du lac (303) sera importante par la suite pour la mission personnelle de Tom Latortue. La cabane (305) est le refuge de Louis Laloutre (PNJ 74), qui a été amené ici par une malédiction et qui ne peut plus quitter ce lieu. C'est un artisan : si vous lui montrez certains objets, il pourra vous en parler et vous dire des choses intéressantes à leur sujet. Vous pourrez probablement l'aider à rentrer chez lui plus tard.

Vous longez le lac et passez près du ponton (301). Si Tom Latortue passe près du ponton, cela déclenche sa mission personnelle (M7) : il doit découvrir ses origines. Il trouve également un coquillage (carte n° 40). En tout cas, c'est l'endroit idéal pour pêcher ! Vous vous fabriquez donc une canne à pêche (carte n° 23) à partir de la branche (carte n° 17) et des fils de toile d'araignée (carte n° 21) récupérés. En utilisant ensuite le ver de terre (carte n° 25) comme appât (carte n° 24), vous attraperez certainement un poisson (► 24301), et même s'il doit retourner à l'eau, n'hésitez pas à récupérer quelques jolies écailles iridescentes (carte n° 26). Cette belle expérience vous permet également d'augmenter vos capacités.

La brume violette (306), de l'autre côté du lac, est suffisamment loin : elle ne présente aucun danger. Vous trouvez une sombrefleur (carte n° 91) au bord de la Rivetrouble (304). Vous avez maintenant tous les ingrédients nécessaires pour concocter l'antidote Wanda contre l'amnésie provoquée par la brume violette : des coquilles d'œufs d'araignée, des écailles de poisson et une plume d'oiseau. Lisez ►202630 et préparez une dose de potion de souvenirs (carte n° 31) dans la hutte de Wanda. Vous mettez un peu de désordre au passage. Chacun de vous peut améliorer une capacité. Retournez dans la forêt lugubre avec la potion (carte Lieu E) et soignez l'un des trois villageois qui s'y trouvent. Pour ce faire, combinez le numéro de la potion avec le numéro du PNJ que vous souhaitez soigner. Choisissez la personne de votre choix, il n'y a pas de mauvaise réponse. Chacun des trois PNJ peut vous aider à sa manière et vous permettre de traverser la haie de ronces (carte Lieu D) pour atteindre la tanière des loups. Pour que le PNJ vous aide, allez lui parler une fois qu'il ou elle sera retourné(e) au village, sur la carte Lieu A (par ex. : lisez le paragraphe A71 pour Wanda Lewombat). Astuce : vous pouvez améliorer

certaines capacités en fonction du personnage que vous soignez et qui vous aide à passer la haie. Tony Letaureau améliore votre Force, Léon Lecaméléon votre Intelligence, et Wanda Lewombat votre Discrétion. (Plus tard, dans les chapitres 2 et 3, vous pourrez continuer à entraîner ces capacités avec ces PNJ respectifs).

Vous pouvez maintenant traverser la haie de ronces (D/401). La personne qui vous a aidé reste derrière sur la carte Lieu D, mais vous, vous continuez vers le nord, sur la carte Lieu F.

Carte Lieu F : L'entrée de la tanière des loups (602) se trouve devant vous, mais si vous y entrez, vous ne reviendrez pas de sitôt à Rochebourg et ses environs. Avant d'y entrer, assurez-vous d'avoir exploré tout ce que vous vouliez dans ce coin. Commencez par explorer les alentours de la tanière. Il y a des champignons (603) qui semblent à première vue normaux, mais... ils parlent et se disputent à propos d'une crotte de loup. Si vous avez les crottes de wombat séchées (carte n° 35), vous pouvez les leur donner pour les rendre heureux. Ils deviendront des amis (carte n° 33). Au niveau de la grotte (601), Timothée Lataupe a une vision liée à sa mission personnelle (carte n° 46) ; les autres personnages concluent simplement que cette grotte était probablement habitée autrefois par des loups, qui l'ont abandonnée depuis longtemps.

Si vous avez encore des choses à explorer avant d'aller à la tanière des loups, vous pouvez traverser la haie de ronces (604) pour reprendre vos explorations. Si vous n'avez plus rien à faire dans les zones déjà explorées, placez-vous sur l'entrée de la tanière des loups (602, carte Lieu G) : vous êtes maintenant prêts à y entrer ? Si oui, vous pouvez y pénétrer (602), ce qui vous mènera à la carte Lieu G.

Carte Lieu G : Si vous avez au moins 3 de Discrétion, vous pouvez emprunter un passage étroit (701) qui vous mènera vers une caverne aux parois couvertes de runes indéchiffrables. Vous y découvrirez également des empreintes d'oiseaux sur le sol. Que s'est-il passé ici ? En reprenant le couloir principal, vous constatez qu'une porte (702) est verrouillée. Vous pouvez entendre, de l'autre côté, le murmure d'un loup. Si vous avez au moins 3 d'Intelligence, vous saisissez ce qu'il dit (720 ► 830). Vous comprenez tout de suite qu'il parle de la brume violette qui se propage dans vos contrées. Si vous avez les champiliens avec vous (carte n° 33), vous pouvez toquer à la porte et les présenter au vieux loup. Cette expérience augmente votre Intelligence.

Le couloir principal forme ensuite un carrefour (704) : en face de vous un tunnel descend (703), mais il ne vous inspire pas confiance : on dirait qu'il est sur le point de s'écrouler. À l'entrée, deux piliers en bois dissimulent des runes, mais même si vous aviez la force de les déplacer, mieux vaut ne pas le faire : le tunnel s'effondrerait sûrement et ce serait la fin de votre aventure. Vous vous dirigez donc vers la grande salle (705) où vous vous retrouvez devant de nombreux loups. En fonction de votre meilleure capacité, vous les approcherez différemment, mais vous parlerez quoi qu'il arrive à Louise, la cheffe de la meute (carte g1). Les révélations des loups vont changer votre vision des choses.

Vous allez également retrouver des villageois qui ont trouvé refuge dans la tanière : Charlotte Lachouette (73), la voyante du village, Lény Lelézard (75), le souffleur de verre, et Polly et Patti Lapoule (78), les paysannes qui tiennent la ferme du village, et qui sont également les sœurs de Pauline. Soudain, la brume violette se répand dans la tanière, bloquant la plupart des sorties (g2/706). Les villageois s'enfuient : vous n'avez d'autre choix que d'emprunter le dangereux tunnel pour rejoindre l'autre sortie de la tanière des loups.

Vous avez terminé le chapitre 1 avec succès !

Remarque : si Chloé Lachèvre essaie de confier la petite louve au vieux loup ou à la cheffe de la meute (►34702 ou ►34705), elle apprend que cette petite vient d'une autre meute qui vit à l'est. Elle doit donc continuer à s'en occuper. Si Chloé s'adresse au vieux loup, elle reçoit une amulette qu'elle devra montrer à l'autre meute pour prouver ses bonnes intentions (carte n° 08). Si Chloé s'adresse à la cheffe de la meute, elle recevra tout de même l'amulette en retournant dans la grande salle, après que la tanière des loups a été envahie par la brume violette (707).

Chapitre 2 – Mission : cherchez les villageois disparus et apprenez-en plus sur Pauline et sur le livre

Vous commencez le chapitre 2 dans le canyon, en contrebas de la tanière des loups (carte Lieu H). Suivez les instructions du paragraphe 200.

Carte Lieu H : Vous retrouvez Lény Lelézard dans le canyon. Si vous lui parlez (H75), vous apprendrez ce qui lui est arrivé depuis votre dernière rencontre et il vous donnera un petit sifflet étrange (carte n° 67). Cette discussion fait également avancer la mission personnelle de Tom Latortue. La brume violette bloque la sortie (voir carte n° 39) de la tanière des loups (152) : vous ne pouvez donc pas revenir vers Rochebourg. Une fleur pousse sous vos yeux (carte n° 59), sur l'arbuste épineux près de vous. Le bâtiment (155) s'avère être une maison et un atelier. C'est la maison de Louis Laloutre ! Malheureusement, la clef a disparu. La statue (153) est celle d'Amira. Vous en apprendrez plus sur cette figure légendaire au fil de l'aventure. Vous l'admirez, et vous recevez soudain une réplique miniature du bâton que la statue tient dans ses mains (carte n° 58). Vous remarquez un rayon lumineux (154). En utilisant le miroir (carte n° 32) ou le petit couteau pris dans la hutte de Tony (carte n° 22), le journal d'Amira vous apprendra quelque chose sur l'histoire de cette région. Le sentier continue le long du lit de la rivière à sec (151) jusqu'à la carte Lieu i.

Carte Lieu i : Vous découvrez les ruines d'une ancienne cité (251). Un secret important est dissimulé sous l'une des énormes dalles de pierre qui bordent le lit de la rivière. Il vous faudra cependant beaucoup de Force pour faire glisser la dalle de pierre sur le côté, ou l'aide de Tony, le chef du village. Mais vous ne pouvez pas lui demander d'aide pour le moment. Vous devrez donc revenir plus tard. Un champ de force protège la pierre qui se trouve sur le piédestal (254). Pour l'atteindre et l'examiner de plus près, vous aurez besoin d'un objet que vous n'avez pas encore. Vous trouverez cependant une fleur de soleil (carte n° 93) au sud-est de la ruine (255).

Cette plante rare confère une grande force aux objets et aux gens. En revanche, elle ne vous aidera pas à déplacer la dalle de pierre.

Le sentier mène ensuite vers l'est (252), vers un canyon latéral (carte Lieu J). Un autre sentier part vers le sud (253), vers la carte Lieu K. Nous allons nous diriger vers l'est pour le moment.

Carte Lieu J : Ce canyon latéral est envahi par la brume violette (351). Les traces de pas qui s'enfoncent dans la brume (354) suggèrent que le sentier mène probablement quelque part, mais sans indice ni guide, vous ne risquez pas d'avancer. Vous trouvez une graine de haricot étonnamment vigoureuse près des traces (carte n° 55). En revanche, la brume a endommagé un arbre (353) : il est tout sec. Un oiseau plane devant l'arbre (►J80). Si vous allez lui parler, vous apprendrez qu'elle s'appelle Mélissa Lemerle et qu'elle essaie de se souvenir d'une phrase... Elle ne veut pas être dérangée et s'envole vers la carte Lieu H. Vous pourrez lui reparler plus tard pour en savoir plus. Pour l'instant, vous continuez l'exploration. Vous remarquez une autre pierre à huit faces (352). Elle aussi semble protégée par un champ de force et vous ne pouvez pas l'atteindre. Vous décidez donc de revenir vers les ruines de la cité pour vous diriger vers le sud (253) et donc vers la carte Lieu K.

Carte Lieu K : Quelqu'un a dessiné un étrange motif dans le sable (456). Des traces de pas s'en éloignent. Les mêmes traces, d'ailleurs, que celles qui se dirigeaient vers la brume violette, sur la carte Lieu J. Qui cela peut-il être ? (**Remarque :** si vous avez regardé à travers la brume à Rochebourg (B/201) parce que vous aviez 2 points d'Intelligence, vous avez vu ce qui s'est passé ici : un rituel suivi d'une explosion.) La personne qui a initié le rituel semble s'être ensuite dirigée vers le nord. Qui que ce soit, cette personne a laissé tomber quelque chose : une bague de verre bleu en forme de serpent (carte n° 57).

Cette bague fait partie d'un artefact de grande valeur. Combinez-la avec le bâton d'Amira (►5758) pour obtenir un bâton magique décoré d'un serpent (carte n° 47). Vous pourrez l'utiliser pour briser la malédiction qui s'est abattue sur Louis Laloutre ! Pour ce faire, vous devez retourner sur la carte Lieu C. Quand vous aurez trouvé comment faire, vous pourrez combiner le bâton au serpent avec le numéro de Louis (►4774). Cette expérience vous permettra d'améliorer vos capacités. Louis pourra ainsi retourner à son atelier (H/155), mais ce dernier sera encore verrouillé. En attendant, vous continuez vos recherches et vous continuez à explorer le canyon sur la carte Lieu K. Vous découvrez une auberge (455) dans un vieux bâtiment, mais vous n'y trouvez personne : elle a visiblement été abandonnée récemment. Vous découvrez ensuite une autre empreinte géante (452) comme celle que vous aviez vue à Rochebourg. Le géant semble avoir quitté votre village pour se rendre dans le canyon avant de continuer vers l'est. Vous ne pouvez pas suivre cette direction pour le moment, car les falaises sont trop abruptes. Le canyon continue ensuite vers le sud (454). À l'ouest, vous apercevez un nuage éternel (451).

Bizarrement, vous trouvez une banane par terre, sous le nuage (carte n° 82). Vous observez ensuite la grande falaise. Vous savez que Rochebourg se trouve au-dessus (453). Si vous plantez la graine de haricot près du petit filet d'eau (55453), elle se transformera instantanément en une énorme tige de haricot géant, ce qui vous permettra de rejoindre Rochebourg et ses habitants !

Carte Lieu B : Cette incroyable expérience vous permet de gagner une capacité de votre choix. Depuis votre départ, Wanda Lewombat a guéri les villageois. À l'avenir, elle pourra vous aider à identifier les herbes et les plantes rares que vous trouverez. Par exemple, elle vous révélera que la fleur pourpre (carte n° 59) est un somnifère, que la fleur de soleil (carte n° 93) donne de la force aux gens et aux objets et qu'elle intéressera Tony, et que la résine d'étinsève (carte n° 92) lie les objets entre eux et qu'elle intéressera Léon. Vous pouvez améliorer vos capacités en échangeant les plantes que vous trouvez avec les villageois intéressés : en échange de la sombrefleur (carte n° 91), Wanda Lewombat vous aide à améliorer votre Discrétion ; en échange de la résine d'étinsève (carte n° 92), Léon Lecaméléon vous aide à améliorer votre Intelligence ; et en échange de la fleur de soleil (carte n° 93), Tony Letaureau vous aide à améliorer votre Force. Ces améliorations s'appliquent à chaque membre de votre groupe. Vous pourrez également utiliser la résine d'étinsève et la fleur de soleil plus tard dans l'aventure, pour obtenir une arme puissante créée par Louis Laloutre. À vous de décider comment vous voulez vous servir de ces fleurs et de la résine. Les villageois peuvent désormais vous aider à résoudre certains problèmes. Par exemple, vous pouvez demander à Tony Letaureau de vous aider à déplacer la dalle de pierre de la cité en ruine (carte Lieu i).

Carte Lieu i : Si vous placez le pion de Tony (70) sur la cité en ruine (251) et que vous lisez ►70251, vous unirez alors vos forces et déplacerez la dalle de pierre. Cela vous permettra de découvrir une caverne souterraine où vous attendent plusieurs énigmes, une sur chacun des trois éléments suivants : le feu, l'eau et l'air (cartes n° 60, n° 61 et n° 62). Vous n'avez pas encore les objets ou informations nécessaires pour les résoudre. Vous devez continuer à explorer en allant vers le sud du canyon (K/454 ► carte Lieu M).

Carte Lieu M : Vous trouvez une autre empreinte de géant ici (552), ainsi qu'un indice indiquant que Sylvain, votre meunier, et les provisions du village ont été emportés par le géant. Pour le moment, vous ne pouvez pas atteindre le village situé sur l'éperon rocheux (551). Le chemin (553) mène vers l'ouest, où vous trouvez un marécage malodorant (carte Lieu L). Près de l'arbre à moitié mort (554), vous trouvez une petite clef (carte n° 65). Il s'agit de la clef de l'atelier de Louis Laloutre. Vous pouvez décider de la lui apporter maintenant ou plus tard. Il est préférable de le faire maintenant.

Carte Lieu H : Vous apportez la clef à l'atelier de Louis (►65155) ou la lui donnez directement (►6574). Si vous retournez lui parler ensuite (H74), il vous propose de vous fabriquer une arme magique en utilisant la massue sur laquelle il a commencé à travailler, la résine d'étinsève et la fleur de soleil. Si vous souhaitez qu'il vous la

fabrique, lisez ►749293 : vous obtiendrez la massue extraordinaire (carte n° 66).

Vous pouvez également reparler à Mélissa lorsque vous êtes sur la carte Lieu H (H80). Elle vous montrera une étrange pierre à huit faces qu'elle a trouvée près des traces de pas, dans la brume violette. Elle est prête à l'échanger contre un objet ordinaire. Vous pouvez lui proposer différentes choses, en fonction de ce que vous avez encore et dont vous pensez pouvoir vous passer : le pain brûlé (►1280), votre pierre porte-bonheur (►1880) ou le couteau de table pris chez Tony (►2280). En échange, elle vous donne son petit octaèdre (carte n° 37) avant de s'envoler vers la cité en ruines (carte Lieu i). Cet octaèdre version réduite est la clef pour désactiver les champs de force des plus grandes pierres à huit faces que vous avez déjà vues. En i/254 (37254 ► 175), vous distinguez un 6 sur la partie haute de la pierre et un 3 sur la partie basse. En J/352 (37352 ► 275), vous voyez un 4 sur le haut et un 2 sur le bas. Grâce à l'énigme de la cité en ruines, vous savez qu'il doit y avoir un troisième octaèdre quelque part. Pour le trouver, vous devez vous diriger vers l'ouest en passant par M/553, jusque dans le marécage (carte Lieu L).

Carte Lieu L : Dans ce marécage, vous découvrez d'autres traces de pas géantes (651). Ignorez la brume violette (654). Vous pouvez utiliser votre petite pierre à huit faces (carte n° 37) pour désactiver le champ de force entourant le troisième grand octaèdre (653). Vous pouvez alors voir le chiffre 4 sur le bas de la pierre ; la partie du haut est trop abîmée pour que vous puissiez y lire quelque chose.

Vous assistez à un drame dans la maison (652) : une crocodile a capturé une chienne et a prévu de la manger ! Vous pouvez sauver la chienne de trois manières (L1/ 675) : avec la Force et votre puissante massue, en assommant la crocodile (587 ► XL166), avec la Discrétion et votre sifflet pour attirer la crocodile vers la brume violette et lui faire oublier son idée de recette (687 ► YL167), ou avec l'Intelligence et la fleur pourpre (sommifère) pour épicer son plat (787 ► ZL159). Chaque option améliorera la capacité que vous aurez utilisée et vous permettra de libérer la chienne. La captive est Chanelle Lechien (76), la cheffe de l'auberge (K/455). Après l'incident, elle retourne rapidement à son auberge. Si vous allez lui rendre visite (K76), elle vous donnera un médaillon de feu (carte n° 68) pour vous remercier. Rosalie Leraton doit s'adresser à Chanelle : elle lui révélera une information importante pour sa mission personnelle et lui donnera des tranches de citron (carte n° 03). Si Rosalie frotte ces dernières au dos de la lettre de son père (►0338), un petit mot secret apparaîtra (carte n° 53) : il contient d'ailleurs un message codé qui sera utile pour la suite.

Vous avez maintenant tout ce dont vous avez besoin pour résoudre les énigmes de la caverne souterraine de la cité en ruine.

Carte Lieu i : L'énigme du feu est simple : il vous suffit de placer le médaillon de feu (carte n° 68) à cet endroit (►6068). Pour l'énigme de l'eau, vous devez suivre le cours du lit de la rivière à sec, du nord au sud : il forme les chiffres 7 (cartes Lieu i et H), 1 (carte Lieu K) et 2 (carte Lieu M). Lisez donc ► 61712. Pour l'énigme de l'air, les

chiffres des octaèdres vous donnent la solution : il faut d'abord le haut de l'octaèdre noir (6), puis le bas de l'octaèdre bleu (2), et enfin le haut de l'octaèdre jaune, qui est illisible ! Mais comme le chiffre du haut des deux autres octaèdres est le double de celui du bas, vous en concluez que le dernier chiffre doit être le double de 4, donc 8. Vous lisez donc ► 62628 et résolvez l'énigme de l'air ! Maintenant que vous avez résolu les énigmes des trois éléments, l'équilibre revient dans la vallée : il se met à pleuvoir et le lit de la rivière asséchée se remplit d'eau. Chacun d'entre vous peut améliorer une capacité. Remplacez la carte Lieu M par la carte Lieu N.

Carte Lieu N : Le retour de l'eau a changé beaucoup de choses : l'arbre tout sec forme à nouveau des bourgeons (557). Un oiseau descend du village perché : c'est Ivan Libis (77), un moine du monastère d'Amira. Si vous allez le voir sur la carte Lieu N (N77), il vous racontera ce qui s'est passé ici ces derniers jours et vous parlera du magicien Lucas. Il vous remettra également un parchemin avec des runes (carte n° 56), qui servent à ouvrir l'entrée du repaire secret de Lucas. Tom Latortue en apprend plus sur sa mission personnelle en parlant avec Ivan.

Vous retrouvez Polly et Patti Lapoule dans le sanatorium de Tonnaverse (555), le village perché. En écoutant leur conversation, vous apprenez que le comportement de Pauline a radicalement changé depuis qu'elle a trouvé un vieux livre. Si vous leur parlez (N78), elles vous en diront plus avant de retourner à Rochebourg. Le temple (556) est dédié à la recherche sur la vie d'Amira. Vous pourrez venir ici pour en apprendre plus sur les artefacts que vous trouverez au fil de votre aventure.

Votre mission est claire, à présent : vous devez traverser la brume violette dans le canyon latéral (J/351), affronter le serviteur de Lucas et pénétrer dans son repaire secret pour l'explorer. Une mission extrêmement délicate. Mais avant cela, vous devez retourner voir Mélissa (carte Lieu i) pour lui demander de l'aide.

Carte Lieu i : Vous avez l'impression que la phrase que Mélissa essayait de mémoriser pourrait vous servir. Vous décidez donc de lui en parler (►i80). Elle vous expliquera alors qu'elle l'a entendue alors qu'elle survolait la vallée à l'arbre mort. Elle vous propose de vous enseigner cette étrange formule. Si vous avez beaucoup d'Intelligence (au moins 6), vous parviendrez à la retenir. Sinon, vous pourrez demander de l'aide à Léon Lecaméléon : amenez-le sur la carte Lieu i et combinez son numéro avec celui de Mélissa (► 7280). Léon est peut-être un mauvais chanteur, mais il est intelligent et instruit. Il sera capable de mémoriser rapidement cette formule, puis de vous l'enseigner patiemment (carte n° 81). Cette formule s'avèrera utile par la suite.

Carte Lieu J : Utilisez les runes notées sur le parchemin qu'Ivan Libis vous a donné (► 56351) pour traverser la brume violette et ouvrir la porte du repaire. Vous arrivez face au serviteur de Lucas (j1/821). Comment l'affronter ?

Là encore, vous avez plusieurs possibilités : vous pouvez utiliser la Force, l'Intelligence ou la Discrétion. Enfin, vous ne pouvez pas utiliser la puissante

massue ici, et pour vaincre le serviteur par votre seule Force, il vous faudrait un niveau légendaire (7 points). Peut-être feriez-vous mieux d'utiliser votre Intelligence ou votre Discrétion.

En utilisant la Discrétion, vous remarquez que le serviteur est fasciné par un papillon jaune. Attirez-le alors avec quelque chose de la même couleur ; une banane, par exemple (597 ► Yj182). Avec l'Intelligence, vous utilisez le sort de domination que Mélissa a entendu dire par Lucas (697 ► Zj181). Vous améliorez alors la capacité choisie puis vous franchissez la porte qui mène au repaire de Lucas (carte Lieu O).

Carte Lieu O : Des runes recouvrent les murs à l'entrée de la grotte. Chaque personnage peut apprendre quelque chose sur sa mission personnelle en les regardant : Timothée a une vision (carte n° 51), Rosalie découvre des empreintes de raton laveur par terre et a également plusieurs visions. Pour Tom, les runes révèlent une énigme (carte n° 04), et Chloé a un dialogue véhément avec une voix dans sa tête.

En 852, vous découvrez une autre statue d'Amira, cette fois-ci orientée vers le sud-ouest. En 853, la porte en pierre est infranchissable : vous devrez trouver un code. Amira vous guide : à partir de chacune des deux statues d'Amira des cartes Lieu H et O, tracez mentalement une ligne dans la direction pointée par le bâton. Ces deux lignes se rejoignent au niveau de l'auberge de Chanelle, sur laquelle est gravé le chiffre 609. Le bon code est donc « 609 » et vous devez lire ► 609853 pour ouvrir cette porte. Bravo ! Vous avez maintenant accès aux zones 854, 855 et 856, mais pas encore à la zone 857 qui est la sortie. Si, en combinant leurs points, 2 personnages totalisent au moins 10 points dans l'une des capacités, vous pouvez débloquenter des visions supplémentaires sur l'histoire de la région au bord du bassin (854). Dans les décombes (856), vous découvrez une tablette de pierre (carte n° 85) contenant deux messages codés. Vous vous rendez ensuite dans la grande salle (855) où vous rencontrez le magicien Lucas (carte o1). Le déroulement de la rencontre dépendra de votre meilleure capacité. Dans tous les cas, vous pourrez l'impressionner par votre détermination et mettre fin à son illusion. Une fois qu'il a retrouvé sa taille normale, vous engagez la conversation avec lui (►570) et apprenez qu'il n'est pas responsable de l'apparition de la brume violette. Au contraire, il cherche à tout prix un moyen de l'arrêter. Vous apprenez également que la brume est liée à Pauline Lapoule et à son livre. Lucas vous remet un masque de lion (carte n° 41) et vous accompagne jusqu'à la sortie, en haut des marches, en 857.

Vous avez terminé le chapitre 2 avec succès !

Chapitre 3 – Mission : arrêtez Pauline Lapoule et le livre, et retrouvez Sylvain Lasouris, votre meunier

Carte Lieu P : Après une longue ascension, vous atteignez un plateau. Une forte odeur de loup se dégage de la grotte (181). L'entrée est sombre et vous effraie : vous rebroussez chemin. Vous pouvez toutefois utiliser la lanterne de lucioles pour l'explorer (►19181) ; vous découvrez alors qu'elle a été abandonnée à la

hâte. Si Chloé s'y aventure avec l'amulette des loups (carte n° 08), elle en apprend davantage sur la petite louve qu'elle accompagne et obtient une grosse dent (carte n° 09) à la place de l'amulette.

Les trois maisons (182) vous évoquent celles du conte *Les Trois Petits Cochons*, sauf que celles-ci sont désertes. Seule celle en pierre renferme des indices et des objets (►182) : des empreintes de loup et de poule, beaucoup de débris, une étonnante bourse sans fond (carte n° 50), une page de livre (carte n° 86) et un flacon de potion (carte n° 84). Si Tom Latortue explore cette zone, il repère également une empreinte de tortue. Il suit la piste jusqu'à une fiole vide (carte n° 05) dissimulée dans un compartiment secret, dans un mur. Sur la partie inférieure du plateau, des arbres morts (183) s'accrochent au bord d'un précipice dont on ne voit pas le fond (185). Dans la cavité d'un arbre, vous trouvez une pierre très étrange (carte n° 89). Elle indique en fait le code permettant de décrypter la tablette de pierre trouvée dans la grotte d'Amira (carte n° 85) : ne lisez qu'une lettre sur trois pour pouvoir déchiffrer le texte. Le premier code est donc « Lys phénix fait renaître plantes », et le texte du bas vous dévoile « Sang et glace battent les épées ». Ces deux indices vous seront utiles par la suite, ainsi que la pierre étrange elle-même. Mais pour l'instant, descendez les escaliers en 184 pour atteindre la carte Lieu Q.

Carte Lieu Q : La scène à laquelle vous avez assisté lorsque vous êtes arrivés sur ce plateau inférieur vous incite à ne pas vous diriger tout de suite vers le pont (283). Vous feriez mieux de commencer par explorer les environs. Vous découvrez une autre petite statue d'Amira sous les rochers en 281. Lorsque vous effleurez sa tête, un éclair déchire l'air et le pont commence à se balancer. Cela pourra être intéressant pour plus tard. Vous apercevez quelque chose qui scintille au bord du gouffre (282). N'essayez pas de l'atteindre : le personnage qui essaiera glissera et pourra tout juste se raccrocher à une racine d'arbre (carte n° 83). Ce reflet n'était en fait qu'une illusion. Au milieu du plateau, vous trouvez des plumes de poule roussies (285) : Pauline semble être passée par là. Sur l'obélisque (284), des runes illisibles sont gravées et un lys phénix (carte n° 48) pousse à son pied. En repensant à la tablette que vous avez déchiffrée, vous avez l'intuition de mélanger le lys phénix et l'élixir jaune (►4884). Vous obtenez alors deux doses d'un élixir efficace pour faire repousser les plantes mortes (carte n° 87). Si l'un de vous reste accroché à la racine suspendue dans le vide, vous pourrez vous servir de cet élixir pour faire revivre l'arbre (►87282 ou ►8387) et sauver votre comparse. Enfin, le mieux serait de faire revivre les arbres morts qui surplombent le plateau (►87183). Une liane longue et robuste commence alors à pousser sur une branche (carte n° 43).

Vous avez maintenant fait tout ce qu'il y avait à faire et pouvez désormais traverser le pont (283). Alors que vous vous en approchez, Pauline Lapoule apparaît soudainement sur le pont, un livre à la main. Il ne lui reste que quelques plumes sur le corps, et elle vous bloque le passage (carte q1/881). Vous comprenez rapidement que le livre la contrôle. À vous de choisir comment vous souhaitez procéder : si vous voulez utiliser la Force (461), vous pouvez utiliser la massue (671),

sinon, l'un de vous doit avoir au moins 7 de Force. Cela permettra de vaincre Pauline qui se téléportera ensuite, et vous améliorerez votre Force. Si vous optez plutôt pour la Discrétion (361), l'un de vous doit rester près de la statue d'Amira en 281. Ce sera nécessaire pour que votre plan fonctionne. Vous pourrez ainsi utiliser votre environnement (571) : l'un de vous s'adressera à Pauline, et un autre touchera la statue : le pont se balancera et Pauline sera projetée dans le gouffre. Mais pas d'inquiétude : la magie du livre la téléportera avant qu'elle ne tombe. Les personnages amélioreront ensuite leur Discrétion. Si vous choisissez l'Intelligence pour tenter de la convaincre (561), essayez de gagner du temps (971), car Pauline est trop obnubilée par le livre pour être raisonnée. En gagnant du temps, Krack, le troll, sortira miraculeusement de l'abîme et frappera le pont du dessous. Pauline, le livre et Krack tomberont tous dans le gouffre, mais Pauline sera téléportée en sécurité. Les personnages gagneront de l'Intelligence et le pont sera à nouveau accessible. Heureusement, Krack s'était attaché à une corde : il n'est pas aussi stupide qu'on pourrait le croire... et comme il semble plutôt amical maintenant, vous acceptez qu'il retourne à Rochebourg pour s'y installer. En traversant le pont, vous trouvez un morceau de reliure du livre (carte n° 88) que Pauline a laissé tomber.

Si Timothée Lataupe est en jeu, il y trouve aussi une paire de lunettes cassées (carte n° 01). Timothée peut demander à Louis Laloutre et Lény Lelézard de les réparer (►017475) pour obtenir une paire de lunettes intactes (carte n° 02) qui lui permettront non seulement d'y voir clair, mais aussi de trouver des objets cachés. Si Timothée utilise les lunettes pour regarder sa plaque de pierre cassée (►0236), il apprendra que son grand-père lui a légué son atelier. Ce dernier est situé dans la tanière des loups en 708 (carte g2), au bout du tunnel menant vers le sud. Si Timothée retourne à la tanière et observe le tunnel en portant les lunettes, il pourra creuser un passage, trouver l'atelier et l'ouvrir. Cela met fin à sa mission personnelle. Il remplace alors sa carte Personnage par la carte n° 52 qui le représente portant des lunettes.

Maintenant que Pauline a disparu, vous pouvez à nouveau tenter de traverser le pont. Tenez compte de l'avertissement figurant sur la page du livre que vous avez trouvée dans la maison en pierre (carte n° 86) et ne marchez que sur les planches qui sont mises en valeur. Donc, en regardant le pont depuis votre côté du gouffre et dans le sens de la marche, ne marchez que sur les planches 5, 2, 4, et 7. Lisez alors ►5247, et grâce au morceau de reliure trouvé, atteignez l'autre côté du gouffre en toute sécurité. Vous suivez ensuite le sentier jusqu'à un autre plateau (carte Lieu R).

Carte Lieu R : C'est manifestement là que le géant a installé son camp !

Attention : chaque fois que vous explorez une zone de cette carte Lieu, le jeton Coche de l'échelle à gauche est déplacé d'une case vers le haut. Le géant reviendra ici quand vous aurez atteint la case la plus haute ! Réfléchissez donc à ce que vous ferez à ce moment-là. Mais vous avez encore le temps. La première chose qui attire votre attention est une cage (385). Vous y trouvez votre meunier, Sylvain Lasouris

(PNJ 79). Il a été emprisonné ! Allez lui parler après l'avoir découvert (R79) pour en savoir plus sur ce qui s'est passé ici : pourquoi le géant a-t-il volé ces provisions et enlevé le meunier ? Hélas, vous ne pouvez pas libérer Sylvain pour l'instant. En 383, vous remarquez de nombreuses empreintes de pas géantes, preuve que le géant vient souvent ici. Toutes les choses que le géant a rassemblées se trouvent en 384. Parmi elles, les provisions qu'il a volées à Rochebourg ! Vous mettez toutes les provisions dans votre bourse sans fond et vous les gardez sur vous (►50384 ; remplacez la carte n° 50 par la carte n° 63). Ramenez la bourse remplie à la ferme des poules de Rochebourg (►63106) ! Vous pouvez le faire maintenant ou plus tard.

Carte Lieu B : Tout le monde est ravi que vous ayez retrouvé les provisions du village ! Tous les personnages gagnent 1 point de la capacité de leur choix. Le troll Krack vit maintenant dans le village (carte a2/107) et propose de monter la garde. Lorsque Chloé Lachèvre montre à Krack la dent provenant de la tanière des loups (►09107), ils ont une discussion où Krack lui suggère de garder la petite louve et de la considérer comme une petite sœur. La mission personnelle de Chloé est ainsi accomplie et elle donne enfin un nom à la jeune louve : Evi (carte n° 98).

Vous apprenez également que le conseil du village se réunit et souhaite consulter les oiseaux de Tonnaverse. Vous n'avez toutefois pas le courage de participer à de longs débats pour l'instant, alors vous retournez au camp du géant : vous avez encore des choses à y régler.

Carte Lieu R : Au niveau du foyer (381), vous admirez un brasier rugissant, ce qui laisse penser que le géant est dans les parages. Sa tente (382) est énorme. Outre une planche sur laquelle est écrit « Gaston », vous y trouvez une page de livre (carte n° 45). Le temps presse : le géant est de retour (carte r1/777) ! Le combattre avec votre Force (472) n'est pas judicieux : Gaston est forcément plus fort que vous et votre puissante massue n'aurait aucun effet sur lui. Vous pouvez soit user de Discrétion grâce à la liane (372 ► Yr143), soit, si l'un de vous a un niveau de Discrétion légendaire (7 points), vous pouvez le déjouer sans avoir besoin d'objet (►462). Si vous optez pour l'Intelligence, vous pouvez effrayer Gaston avec le masque de lion (572 ► Zr141). Vous gagnez un point dans la capacité utilisée, et Gaston s'enfuit dans les montagnes. En détalant, il laisse tomber un parchemin (carte n° 90) scellé par une serrure. Si seulement vous aviez quelque chose qui ressemble à une clef... Mais attendez ! Oui, c'est bien ça : la pierre étrange de décodage (carte n° 89) pourrait parfaitement rentrer dans cette serrure (►8990) ! Vous ouvrez le parchemin (carte n° 42). Les points cardinaux qui y sont indiqués révèlent le chemin à suivre à travers la brume violette (386) ! Comme vous n'avez aucun moyen de libérer Sylvain pour le moment, vous décidez de suivre cette piste en partant des rochers sur la droite. De là, vous vous dirigez vers le sud-ouest (SO), l'ouest (O), le nord-ouest (NO), et enfin à nouveau le sud-ouest (SO). Vous passez donc près des troncs marqués 2, 4, 1 et 5. Lisez donc ►2415, qui décrit votre chemin à travers la brume jusqu'à la carte Lieu S.

Carte Lieu S : La première chose qui attire votre attention dans cette clairière est

le cercle de pierres au centre duquel trône un cristal violet. En regardant de plus près, vous constatez que le cristal (481) absorbe les rayons lumineux au lieu d'en diffuser. Il est probablement à l'origine de la brume violette. Vous devez déplacer ou neutraliser les pierres runiques (482) pour empêcher la brume de se répandre. Il vous manque encore un indice sur la façon dont vous y prendre. Vous récoltez un fruit de sang juteux (carte n° 94) qui pousse sur l'arbre aux feuilles rouges (483). Depuis l'arbre situé au sud-ouest (484), vous apercevez à nouveau Gaston qui s'éloigne en rampant... Vous commencez à caresser l'espoir de retrouver une vie tranquille dans ces contrées. Mais d'ici là, vous avez des problèmes à régler. Vous empruntez le chemin qui mène vers l'est (485) jusqu'à la carte Lieu T.

Carte Lieu T : La tour d'Amira (581) se trouve ici ! Malheureusement, elle est complètement entourée de brume violette : vous ne pouvez donc pas y pénétrer. Vous trouvez une clef géante (carte n° 95) dans le beau lac (582) et vous avez déjà une idée de la serrure qu'elle pourrait déverrouiller.

Au niveau du lac, Tom Latortue a une brève vision (►548) dans laquelle il verse le contenu d'une fiole dans l'eau d'un autre lac. Vous avez trouvé la cinquième et dernière eau mentionnée dans l'énigme de Tom. Les cinq eaux sont ce lac (582), le bassin situé dans la grotte d'Amira (854), la rivière qui coule à nouveau au pied de Tonnaverse (552), le marais nauséabond (651) et le lac au sud de Rochebourg (303). Dans l'ordre (est-ouest) vous obtenez 58563 en ne prenant que le premier chiffre de chaque zone. Quand vous lisez ►58563, Tom a une autre vision et la fiole se remplit d'eau (carte n° 06). Lorsqu'il verse ensuite cette eau dans le lac au sud de Rochebourg (303), il en apprend plus sur ses origines, ce qui l'aide à envisager son avenir. La mission de Tom est donc terminée ! Il obtient une amulette d'eau (carte n° 07).

Mais revenons à notre aventure : la construction, dans la forêt (583), est un puits de mine. Vous pouvez y attacher votre liane (carte n° 43) et l'utiliser pour y descendre en rappel. Vous y trouverez alors un cristal vert (carte n° 96).

Rosalie Leraton découvre également les empreintes d'un raton laveur à proximité du puits. Elles mènent à une entrée envahie par la végétation. Elle ne peut la franchir qu'avec le bon mot de passe. Ce code est révélé dans le petit mot secret au dos de la lettre de son père (carte n° 53). Assemblez les chiffres qui se cachent dans le texte : ►10815. Rosalie parvient à entrer et découvre que son frère Ronan est enfermé dans une cellule, ici. Rosalie et Ronan peuvent s'échapper en rassemblant le recto et le verso de la lettre de leur père (►3853). Rosalie a ainsi accompli sa mission : son frère Ronan (carte n° 54) l'accompagne désormais.

Vous trouvez une page de livre avec des runes (carte n° 44) au pavillon (584). Un message est gravé sur la pierre (585), vous invitant à cueillir une fleur (carte n° 49). Ce joli œillet de glace vous rappelle la deuxième inscription codée de la tablette de pierre : vous combinez cette fleur avec le fruit de sang (►4994), et obtenez un fruit de sang gelé (carte n° 69) qui, d'après l'inscription, peut vaincre les épées.

La page de livre obtenue près du pavillon vous donne les indications qu'il vous manquait pour résoudre l'énigme du cercle de pierres. Retournez sur la carte Lieu S.

Carte Lieu S : Tournez les pierres runiques dans l'ordre indiqué par la page de livre (carte n° 44). Si vous reliez avec votre doigt, pour chaque ligne, les runes indiquées, vous obtenez 2, 4 et 0. Lisez donc ►240. Voilà ! Vous avez brisé ce maudit sort ! Tous les personnages gagnent 1 point en Intelligence. Charlotte Lachouette se réveille de sa transe et se rend au sanatorium.

La brume violette se dissipe peu à peu : vous pouvez donc atteindre la tour d'Amira. Mais avant cela, vous avez une chose importante à faire : retournez au campement de Gaston et utilisez la grande clef trouvée au lac d'Amira pour libérer Sylvain (►95385). Comme il semble maigre et affaibli, vous l'emmenez au sanatorium de Tonnaverse, sur la carte Lieu N. Vous pouvez d'ailleurs en profiter pour parler avec les personnages qui s'y trouvent, mais ils n'ont rien de très intéressant à vous raconter. Vous vous mettez ensuite en route pour la tour d'Amira, plus déterminés que jamais.

Carte t1 : Vous vous approchez de la tour d'Amira (586). Vous frappez à la porte et Pauline apparaît devant vous. Elle est à peine reconnaissable... Elle brandit une épée puissante (carte t2/463). Grâce au deuxième message codé de la tablette de pierre, vous savez ce qui peut battre une telle épée : vous lancez le fruit de sang gelé sur Pauline (►69463) qui le réceptionne avec la lame de son épée, s'aspergeant au passage du jus du fruit. Quelques gouttes suffisent à rompre le sort que le livre lui avait jeté. Pauline est libre ! Maintenant, vous devez aller vaincre le livre, qui s'est enfermé dans la tour. Vous trouvez une autre page du livre sur Pauline (carte n° 64). Il est temps de pénétrer dans la tour et de fouiller chacun de ses étages.

Carte t3 : Dans l'entrée de la tour, les symboles inscrits sur la paroi de gauche (681) indiquent que vous devez combiner ou additionner les chiffres de deux pages du livre. Les écritures sur la paroi de droite (682) le confirment et révèlent qu'Amira a jadis elle-même déchiré ces pages du livre. La peinture au centre (683) représente d'ailleurs cette scène. Vous avez donc besoin des numéros de deux pages du livre. Vous avez jusque-là trouvé les pages représentées par les cartes n° 44, n° 45, n° 64, n° 86 et n° 97, mais les numéros de page ne sont lisibles que sur deux de ces pages : la carte n° 64 est la page 180 (à l'envers) et la carte n° 97 est la page 179. Additionnez-les : vous obtenez 359. Il s'agit du code pour accéder à l'étage suivant.

Carte t4 : Vous devez insérer le cristal vert trouvé dans le puits de mine (carte n° 96) dans le grand piédestal au centre de la pièce (689) : ►96689. Mais ce n'est pas tout. Vous devez également toucher le cristal en prononçant la bonne formule. Cette dernière est écrite sur la page 180 du livre, là où le cristal est dessiné (carte n° 64). Attention toutefois : d'après le numéro de page, cette page est en miroir, il s'agit d'un reflet de la bonne page. Le mot n'est donc pas « AHOY », mais plutôt « YOHA ». Donc ►8108 (puis ► 2222).

Dès que vous prononcez la formule, les portails se réactivent vers les différents endroits de vos contrées et tous vos compagnons vous rejoignent dans la tour. La barrière qui bloquait jusque-là les escaliers s'ouvre, et vous trouvez un autre morceau de reliure du livre (carte n° 99). Vous le prenez et montez ensemble au dernier étage de la tour pour affronter le livre.

Carte t5 : Ce n'est qu'ensemble que vous pourrez vaincre ce livre maléfique. Pour cela, il vous reste une dernière énigme à résoudre. Assemblez les deux morceaux de reliure (cartes n° 88 et n° 99) et servez-vous de la page 179 (carte n° 97) pour comprendre ce que vous devez faire : vous devez vous répartir en fonction de vos peaux, ou plutôt en fonction de ce qui pousse sur vos peaux (dans l'ordre : fourrure, écailles ou plumes). Ne vous comptez pas dans ce total : comptez juste les compagnons (PNJ) venus vous soutenir. Parmi eux, 5 ont de la fourrure (Tony, Wanda, Louis, Chanelle et Sylvain), 2 ont des écailles (Léon et Lény) et 5 ont des plumes (Charlotte, Ivan, Polly, Patti et Mélissa).

Lisez donc ►525. Ensemble vous pouvez affronter et capturer le livre. Selon que vous utiliserez la Force, la Discrétion ou l'Intelligence, vous opterez pour des tactiques différentes et le résultat diffèrera légèrement. Optez pour la caractéristique dans laquelle vous êtes les meilleurs ou pour celle qui vous intéresse le plus.

Dans tous les cas, félicitations ! Vous avez vaincu le livre et terminé l'aventure !

Missions personnelles

M4 : Chloé Lachèvre

Chloé découvre sa mission personnelle (M4) en s'aventurant en D/403, sur le chemin menant au sud de la forêt. Elle y rencontre une jeune louve effrayée (carte n° 34), toute seule. Elle décide de prendre soin d'elle et de l'aider à retrouver sa famille. Lorsque Chloé escalade le gros rocher (E/505), la petite louve la suit mais grimpe plus haut qu'elle et prend peur, si bien que Chloé doit l'aider à redescendre. Quand le groupe arrive à la tanière des loups (carte Lieu G), Chloé tente de leur laisser la petite louve.

Quand elle s'adresse au vieux loup (►34702), ce dernier lui apprend que la petite appartient à une autre meute qui vient de l'est et qu'elle ne serait pas en sécurité dans la tanière. Le vieux loup donne à Chloé l'amulette des loups (carte n° 08), qu'elle devra utiliser pour prouver ses bonnes intentions à l'autre meute.

Chloé tente toutefois de laisser la petite louve dans la grande salle (►34705), mais cette dernière refuse de la quitter. Si elle ne l'a pas déjà, Chloé peut obtenir l'amulette des loups en retournant dans la salle désormais remplie de brume violette après avoir parlé avec Louise (707 ► 368 ► 568). Ce n'est pas possible tant que vous n'avez pas débloqué l'accès aux lieux du chapitre 1 (grâce au haricot géant). Les loups confirment qu'ils ne peuvent pas accueillir la petite louve, et voyant qu'elle semble aimer la compagnie de Chloé, ils lui donnent l'amulette des loups (carte n° 08).

Alors que Chloé étudie les runes en 851 dans le repaire de Lucas (carte Lieu O), elle entend une étrange voix dans sa tête qui mentionne « une petite louve en détresse ». Chloé refuse d'écouter cette voix et confirme qu'elle laissera la petite dès qu'elle aura trouvé sa meute, ce à quoi la voix réagit avec scepticisme, mais sans insister davantage. Peu de temps après, le groupe découvre une autre tanière de loups sur le haut plateau, dans les montagnes (P/181). Chloé doit y entrer en ayant l'amulette des loups dans sa main (08181). Elle a alors une vision et comprend ce qui s'est passé ici : le géant a attaqué cette meute et la petite louve s'est enfuie, effrayée. Puis quelqu'un est arrivé, sans doute Krack, le troll, et a combattu le géant. Le géant est parti et a laissé derrière lui une dent cassée.

À la fin de la vision, un vieux loup s'adresse directement à Chloé et lui dit que la meute s'est enfuie très loin, vers l'est, mais qu'elle ne doit pas tenter de les retrouver. Il lui demande de trouver leur protecteur, celui qui s'est dressé contre le géant. Au creux de sa main, Chloé ne sent plus l'amulette, mais un autre objet : une grande dent (carte n° 09). Quand le groupe aura récupéré les provisions du village auprès du géant et les aura ramenées au village, Krack s'installera sous le pont qui enjambe la Rivetrouble (carte a2/107). Chloé montre la dent à Krack (►09107) et lui demande de l'aider à s'occuper de la petite louve. Krack refuse en expliquant qu'il fait peur aux enfants. Il remarque d'ailleurs que la petite louve semble aimer être avec Chloé et que Chloé pourrait devenir sa grande sœur. Il propose toutefois de l'aider en cas de problème. Chloé aime l'idée de devenir une grande sœur responsable. Elle décide de continuer à s'occuper de la jeune louve et lui donne un nom : Evi (carte n° 98). C'est ainsi que prend fin sa mission personnelle.

M5 : Timothée Lataupe

Timothée découvre sa mission personnelle en explorant la hutte de Wanda Lewombat (B/203). Il y trouve les fragments d'une plaque de pierre portant des runes (carte n° 36). C'est lui qui l'a quand il était petit à cause de sa mauvaise vue. À l'époque, la voyante Charlotte Lachouette lui avait fait une remarque énigmatique : cela faisait partie de son destin. Maintenant, il est décidé à en savoir plus sur cette mystérieuse plaque de pierre. Lorsque Timothée explore la grotte abandonnée par les loups (F/601), il a une vision (carte n° 46) dans laquelle il voit l'artisan Topi Lataupe. Il ressemble beaucoup à Timothée, mais ses yeux sont différents. Timothée comprendra pourquoi plus tard dans l'aventure.

Dès que le groupe peut retourner à Rochebourg (carte Lieu B) grâce au haricot géant, Timothée peut s'adresser à Charlotte Lachouette (B73 ► 228). Elle lui annonce que son voyage le mènera vers l'est et que les amis habiles de leurs mains sont une bénédiction.

À l'entrée du repaire de Lucas (O/851), une nouvelle vision apparaît à Timothée (carte n° 51) qui lui indique qu'il peut devenir un bon artisan, mais il lui faut un objet essentiel ainsi que l'aide d'une personne de la forêt et d'une personne de la vallée. Peu de temps après, après avoir vu Pauline Lapoule sur le pont au-dessus du gouffre (Q/283), Timothée trouve une paire de lunettes cassées que Pauline

semble avoir laissé tomber (carte n° 01). C'est là qu'il comprend ce qui était différent avec Topi dans sa première vision : il portait des lunettes ! Ces lunettes sont l'objet essentiel dont Timothée aura besoin lors de sa mission. Cependant, il faut d'abord les réparer. Pour cela, Timothée s'adresse à Lény Lelézard (la personne de la forêt) et Louis Laloutre (la personne du canyon, donc de la vallée), deux de ses amis habiles de leurs mains. Mais avant cela, Louis doit être libéré de sa malédiction et il doit récupérer la clef de son atelier, ce qui est probablement chose faite, à ce stade de l'aventure. Timothée combine donc les lunettes cassées avec les numéros des PNJ de Louis et Lény (►017475) et obtient une paire de lunettes réparées (carte n° 02). Il peut désormais non seulement voir clairement, mais aussi remarquer plein de choses qu'il ne pouvait pas remarquer avant. En regardant la plaque de pierre brisée à travers ces lunettes, il découvre le testament de son grand-père (0236) dans lequel ce dernier lui lègue ses outils et son atelier, situé dans le tunnel sud de la grande tanière des loups. Ainsi, lorsque Timothée retourne dans la tanière des loups (g2), qui est remplie de brume violette, et qu'il examine le passage sud en portant ses lunettes réparées (►02708), il peut creuser un chemin jusqu'à l'atelier de son grand-père. En regardant la porte à travers ses lunettes, cette dernière s'ouvre et révèle un atelier poussiéreux, mais bien équipé. Timothée décide qu'il remettra l'atelier en service dès que le livre sera vaincu. Sa mission personnelle se termine ainsi et Timothée décide de ne plus jamais quitter ses lunettes (carte n° 52).

M6 : Rosalie Leraton

Rosalie découvre sa mission personnelle dans la maison du chef du village, Tony Letaureau (A/104). En effet, elle y trouve, près de la cheminée, une lettre de son père qui est parti inopinément un an auparavant pour une mission secrète et qu'elle n'a jamais revu depuis (carte n° 38). La lettre lui apprend qu'elle aurait un frère jumeau nommé Ronan et qu'il serait toujours en vie, des années après avoir été kidnappé lorsqu'il était petit. Son père est parti à sa recherche et demande à Rosalie de poursuivre ses recherches s'il devait ne pas revenir. Pascal Leparesseux (B/205) semble en savoir plus. Lorsque Rosalie lui pose des questions alors que ce dernier dort, elle apprend qu'il a surpris une conversation entre son père et un étranger qui mentionnait un donjon.

Une fois que Chanelle Lechien est sauvée et qu'elle est retournée à son auberge (K/455), Rosalie peut aller la voir et s'adresser à elle (K76 ► 238). Elle apprendra alors que deux autres ratons laveurs sont passés par l'auberge. Il y a un an, un raton laveur serait passé par là (le père de Rosalie) et il semblait particulièrement apprécier les tranches de citron. Il avait avec lui un livre sur le cryptage et semblait suivre une piste fraîche qui menait vers le nord. Plus tard, un autre raton laveur serait passé à l'auberge (Ronan) et il aurait discuté avec un mystérieux étranger. Tout ce que Chanelle a pu entendre de la conversation fut le mot « tour ». Chanelle donne à Rosalie des tranches de citron (carte n° 03). Si Rosalie les frotte contre la lettre de son père (►0338), un message secret apparaîtra au verso (carte n° 53). Elle y apprend que Ronan s'est attiré des ennuis, et qu'elle ne doit pas tenter de

retrouver son père, mais plutôt se diriger vers l'est pour retrouver son frère. Les chiffres utilisés à la place des lettres ne sont pas là par hasard, il s'agit d'un code qui s'avèrera utile par la suite.

À l'entrée du repaire de Lucas (O/851), Rosalie découvre des traces de raton laveur et une vision lui apparaît. Elle y voit des silhouettes encapuchonnées qui se précipitent vers le nord, puis vers le sud. Elle voit également un puits et quelque chose qui brille. Le puits est sans doute le puits de mine situé en T/583. Rosalie trouve aussi des traces de raton laveur à proximité du puits, qui la mènent à une porte presque entièrement recouverte par la végétation. Elle parvient à ouvrir la porte en utilisant le code chiffré donné par son père au dos de sa lettre : 10815. Elle apprend par la même occasion que son frère est enfermé ici. Elle le retrouve juste à temps, et ils ne perdent pas un instant pour s'enfuir. C'était moins une, car ils entendent une voix demander qu'on apporte les prisonniers... En combinant le recto et le verso de la lettre de leur père (►3853), Rosalie et son frère parviennent à se téléporter. Ainsi se termine la mission de Rosalie, et Ronan l'accompagne ensuite (carte n° 54).

M7 : Tom Latortue

Tom découvre sa mission personnelle sur le ponton du lac (301, carte Lieu C). L'eau lui semble étrangement familière, même s'il a grandi à Rochebourg après qu'une voyageuse l'a confié aux soins du village alors qu'il venait à peine d'éclore. Il est désormais décidé à découvrir d'où il vient. Tom trouve un coquillage dans le lac (carte n° 40).

Lorsque Tom retrouve Lény Lelézard dans le canyon, en sortant de la tanière des loups (H75), il peut lui demander des informations sur son histoire. Lény lui raconte alors comment ses parents à lui sont arrivés à Rochebourg en venant du sud. Il lui raconte ensuite qu'une voyageuse transportait l'œuf de Tom dans un panier et que, quand l'œuf a éclos en chemin, elle a préféré le confier aux habitants de Rochebourg, car elle partait en mission et cela aurait été trop dangereux pour un bébé.

Si Tom s'adresse à Ivan Libis à Tonnaverse (N77), ce dernier lui indiquera qu'il a déjà vu une tortue âgée, qui est passée dans les parages il y a 17 ans. Il lui dévoilera le fait qu'il existe un village de tortues très loin, au sud-ouest. À l'entrée du repaire de Lucas (O/851), une vision apparaît à Tom devant les runes, avec une énigme portant sur cinq plans d'eau (carte n° 04). Plus tard, il découvre des empreintes de tortue sur le plateau montagneux, non loin des maisons (P/182). Elles semblent mener vers une pierre dans le mur derrière laquelle est cachée une fiole vide (carte n° 05). Cette fiole aura un rôle dans la vision de Tom au bord du lac, près de la tour d'Amira (T/582). Il se verra en train de verser l'eau de la fiole dans l'eau d'un autre lac. Pour accomplir cette mission, Tom doit résoudre l'énigme des runes. Il doit trouver cinq eaux : une au nord et quatre au sud. D'est en ouest, il s'agit du lac près de la tour d'Amira (T/582), du bassin de la grotte d'Amira (O/854), de la rivière à nouveau remplie de Tonnaverse (N/552), du marais (L/651) et du lac au sud de Rochebourg (C/303).

Mis les uns après les autres, le premier chiffre de chacune de ces zones sert à former le nombre 58563.

La fiole de Tom se remplit alors d'eau (carte n° 06).

D'après sa vision, il doit verser cette eau dans un autre lac. Or, le seul autre lac est celui en C/303. Quand Tom s'y rend et verse l'eau à cet endroit, il a une nouvelle vision (►06303) : il voit l'endroit d'où il vient, loin au sud, au bord de la mer. Puis il voit une île se trouvant dans ce lac. Elle abrite une colonie de tortues abandonnées. Les œufs, protégés par la magie, y sont enterrés dans le sable. Tom sait maintenant ce qu'il veut faire : il compte devenir le protecteur de cette île, de ses œufs et de ses petits. Il obtient une amulette d'eau (carte n° 07), ce qui met fin à sa mission.