

La Malédiction de CAMELOT

Difficulté : 🔒🔒🔒

CAMELOT

- Vous découvrez le roi Arthur et les chevaliers de la Table ronde pétrifiés (62). Sur le dossier du trône, vous remarquez le blason formé d'une épée plongée dans les flammes. Ouvrez la machine (18) et essayez de reproduire ce symbole. Pour cela, appuyez sur le chandelier puis sur le feu de cheminée. Procédez de même avec l'épée. Un passage secret s'ouvre alors.

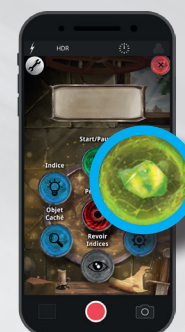
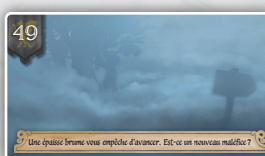


- Merlin est piégé dans le miroir (79), mais il dessine d'étranges symboles qui ressemblent aux marques sur le sol (23). Pour le libérer, placez le miroir au-dessus du « sol », de façon à faire apparaître un nombre combinant les runes visibles sur les deux cartes : le 35.

Prenez la carte 35.



- L'œil du dragon que vous a donné Merlin permet de lancer des sortilèges en prononçant les incantations correspondantes. Pour découvrir ce que vous êtes en mesure de faire, appuyez sur le bouton dédié (👁️). Les sorts sont réversibles. Si vous prononcez les mots dans l'autre sens, l'effet est donc inversé. Vous vous rendez à l'entrée du château (49), bloquée par la brume. Appuyez sur le bouton (👁️) et dites à haute voix « Magika Brumis » pour lever la brume.



🗣️ MAGIKA BRUMIS

- Vous êtes enfin à Tintagel, et un villageois (97) vous alerte sur la présence d'une inconnue rôdant dans l'ombre. Dans l'auberge (84), vous distinguez au sol une ombre étrange qui forme un 45.

Prenez la carte 45.

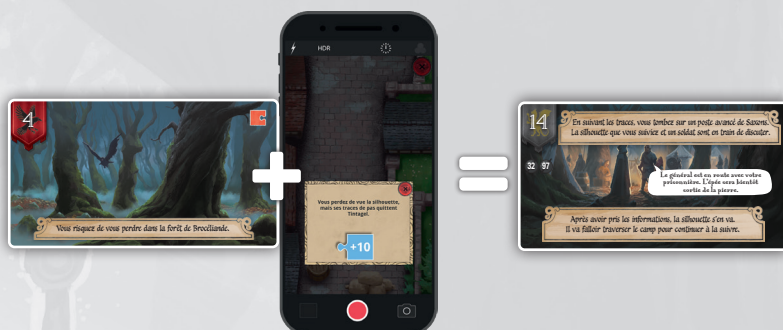


- Vous suivez la silhouette dans les ruelles de Tintagel. Ouvrez la machine **45**. Quand la silhouette ne vous observe pas, sélectionnez une nouvelle cachette qui vous permet de la suivre sans vous faire repérer.



BROCÉLIANDE

- Vous suivez les traces de pas (-10) jusque dans la forêt de Brocéliande (**4**). $4 + -10 = 14$.
Prenez la carte **14**.



- En suivant les traces, vous parvenez aux abords d'un camp saxon. La silhouette échange quelques mots avec un soldat puis s'éloigne. Pour traverser le camp discrètement, il faut faire usage de magie et créer de la brume. Appuyez sur le bouton et dites à haute voix : « Brumis Magika ».



BRUMIS MAGIKA

- Vous traversez la brume, mais vous vous perdez dans la forêt. Heureusement, un feu follet apparaît et vous guide entre les arbres. En plaçant les cartes **3**, **5**, **12** et **72** de sorte à reconstituer le trajet du feu follet, vous pourrez lire la formule $5 \times 12 - 3$.
 $(5 \times 12) - 3 = 57$.
Prenez la carte **57**.



- En suivant le feu follet, vous arrivez devant trois portes mystérieuses (57). Chacune propose un message, que vous retrouverez dans la pioche. D'après les visions de Merlin (98), « Une seule dit la vérité ». Si une seule des portes dit la vérité, alors les deux autres mentent forcément. La seule porte pouvant dire la vérité sans créer d'anomalie est celle du milieu, car « Tout à gauche » et « Ici » disent la même chose.

Prenez la carte indiquant « Pas la porte de droite ».



- En prenant la bonne porte, vous arrivez au lac de Viviane. D'après Merlin, il faut tordre la réalité pour voir la fée apparaître. Si vous tordez la carte de manière à en voir le recto et le verso en même temps, vous verrez apparaître un 82.

Prenez la carte 82.

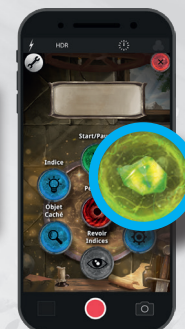


- La carte que Viviane vous a donnée pour rejoindre Avalon (64) n'est pas très claire ; il semble manquer quelque chose. Dans les visions de Merlin (98), le bas de la carte présente des motifs similaires au plan de Viviane. Placez la carte (98) sur le plan (64) de façon à compléter les symboles. Un 52 apparaît.

Prenez la carte 52.

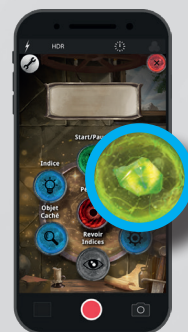


- En suivant la carte de Viviane, vous arrivez sur le rivage et tombez sur un général saxon. Pour vous en débarrasser, vous changez son armure d'or en pierre, en inversant le sort « Rokis Oras ». Appuyez sur [icône] et dites à haute voix : « Oras Rokis ».



ORAS ROKIS

- Une fois le général vaincu, vous devrez trouver un moyen de traverser la mer. Pour cela, vous pouvez lancer le sort que Viviane (82) a utilisé pour marcher sur l'eau. Appuyez sur  et dites à haute voix : « Aqua Ambula ».

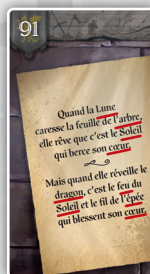


 **AQUA AMBULA**

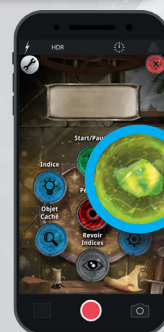
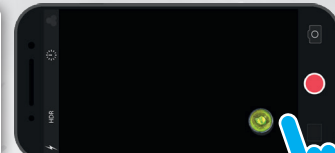
- En explorant l'île, vous découvrez un mystérieux cercle de pierres levées. L'une d'elles est gravée d'un symbole associant un 6 et un 9. Prenez les cartes  et .



- Différents symboles sont gravés sur les pierres formées par l'assemblage des cartes  et . Le poème trouvé dans le laboratoire de Merlin (91) fait référence à ces symboles. Reliez les pierres en suivant l'ordre du poème. Le premier quatrain donne Lune, Arbre, Soleil et Cœur. Vous avez tracé un 4. Le second quatrain indique Lune (« elle »), Dragon, Soleil, Épée et Cœur. Vous tracez ainsi un 3. Prenez la carte .



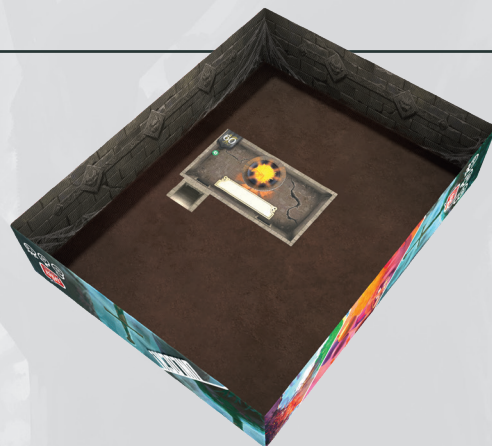
- Le donjon caché () est plongé dans l'obscurité. Vous vous éclairez en créant du feu grâce à l'œil du dragon. Ouvrez la machine , appuyez sur  et dites à haute voix : « Luminos Magika ».



 **LUMINOS MAGIKA**

LE DONJON

- Vous pouvez explorer les salles du donjon en plaçant les cartes au fond de la boîte du jeu. Placez le jeton Lumière sur une carte et scannez avec votre téléphone pour découvrir l'intérieur du donjon.



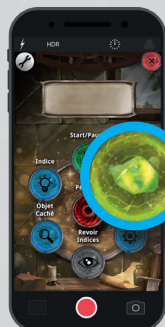
- Dans la première salle (60), un brasero s'est allumé grâce à votre lumière (48). Vous pouvez y faire fondre votre bougie (20). $48 + 20 = 68$. Prenez la carte 68.



- En explorant d'autres salles, un piège se déclenche et une épaisse fumée rouge (10) vous bloque l'accès. La fumée recouvre une partie de la carte, mais sa couleur vous aide à deviner celle de la carte. Vous bouches les trous dans les murs à l'aide de votre cire fondue (68). $10 + 68 = 78$. Prenez la carte 78.



- Dans le donjon, vous trouvez une salle dont le sol en pierre est gravé d'une hache (63). Les notes de Merlin parlent d'une hache d'or. Vous changez cette hache en or à l'aide du sort « Rokis Oras ». Appuyez sur  et dites à haute voix « Rokis Oras » pour changer l'apparence de la salle.



ROKIS ORAS

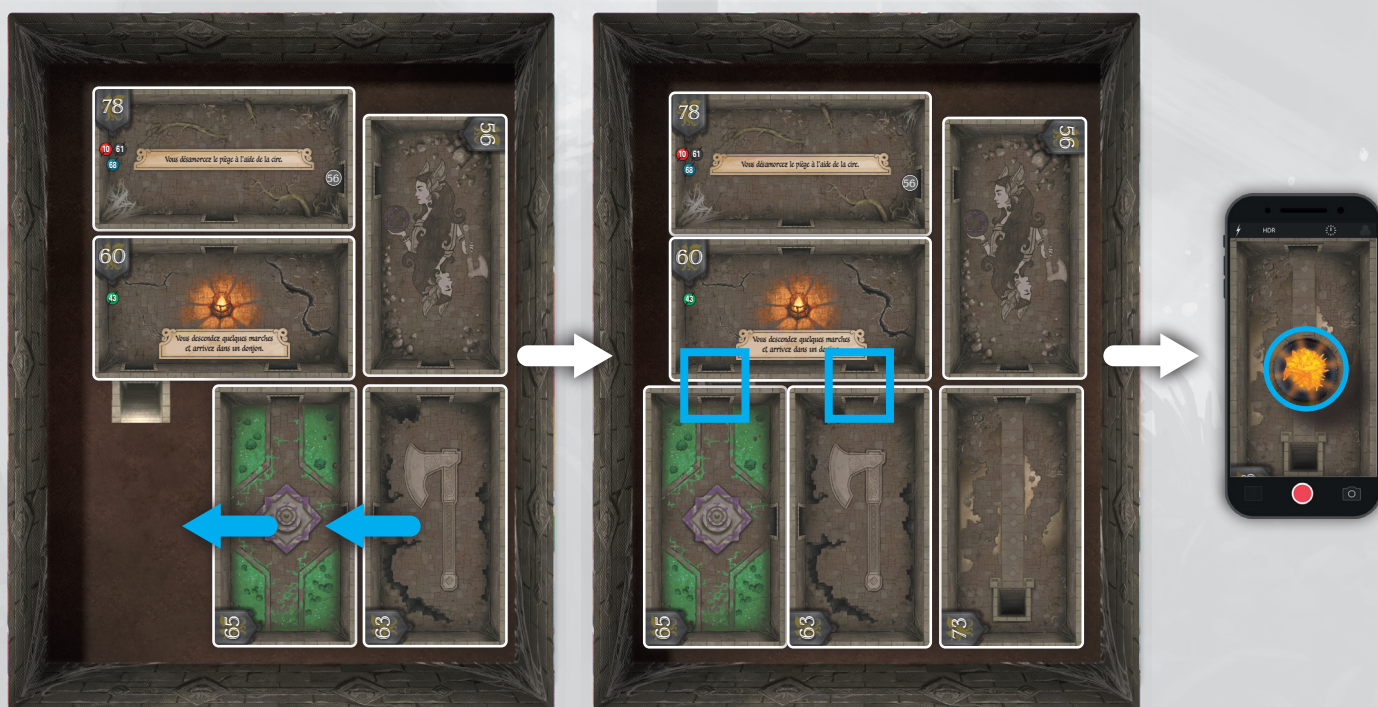
- Dans une autre salle, vous découvrez une fontaine asséchée (65). Vous ne connaissez pas de sort pour la remplir, mais en regardant la liste, vous remarquez deux sorts de création (Luminos Magika et Brumis Magika). « Magika » peut donc se traduire par « créer ». Vous savez aussi que Marcher sur l'eau s'invoque par « Aqua Ambula ». Aqua veut donc dire « eau » si l'on suit la logique précédente. Appuyez sur  et dites à haute voix « Aqua Magika » pour remplir la fontaine et changer l'apparence de la salle.



- Une fois la salle de la hache (63) et la salle de la fontaine (65) transformées, vous retournez dans la salle avec la gravure de reine (56), que vos sorts ont également changée. Le donjon semble réagir et les salles commencent à glisser, faisant apparaître une nouvelle pièce.



- Pour trouver l'emplacement de cette nouvelle salle (73), faites glisser les salles 65 et 63 au-dessus de l'escalier de façon à connecter les portes. Placez la nouvelle salle (73) à l'emplacement ainsi libéré, puis placez la lumière sur cette nouvelle salle et scannez le donjon avec votre votre appareil.



- Dans l'ancre secret de Morgane, une bête glatissante (11) vous attaque. Elle ressemble fortement à la statue du laboratoire de Merlin (38). Pour vous en débarrasser, il faut utiliser la méthode indiquée par cette statue. Coupez sa patte avant droite (+42c) puis plantez votre épée (29) dans son cou (+15c). +42c + +15c + 29 = 86. Prenez la carte 86.



SAUVER CAMELOT

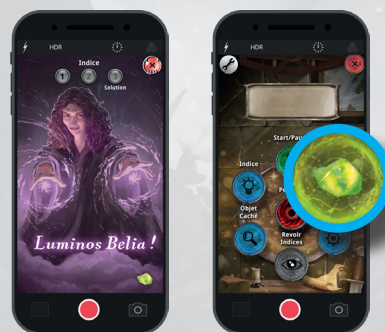
- Dans le laboratoire secret, vous avez vu un parchemin sur lequel sont représentées une bâtisse et une épée dans la pierre. Vous avez déjà vu ce bâtiment à Tintagel. De plus, Merlin vous a dit (35) que la magie de Morgane s'exerçait au même endroit ! Retournez dans les rues de Tintagel (45). En explorant, vous repérez des symboles similaires à ceux de l'artefact de Morgane (27). Dans la machine (45), frottez les symboles présents sur la carte (27) pour les effacer.



- Comme vous l'a annoncé Viviane, Excalibur est de nouveau fichée dans la pierre. Pour la retirer, il faut une personne du même sang qu'Arthur. La personne qui correspond le mieux est Elaine (47). Ouvrez la machine 25 et scannez Elaine 47.



- Elaine libère l'épée de la pierre, mais Morgane profite de ce moment pour se révéler et attaque Elaine avec le sort « Luminos Belia » en lançant un trait de feu. Pour contrer son attaque, vous lancez le sort « Aqua Belia ». Appuyez sur (Aqua Belia) et dites à haute voix : « Aqua Belia ».



 **AQUA BELIA**

- Avec Elaine en possession d'Excalibur, vous partez pour Camelot, où les Saxons ont déjà commencé l'assaut (41). Merlin parvient à vous indiquer qu'il faut sauver Arthur en brisant les corbeaux de Morgane en deux... Au cours de votre aventure, vous avez pu observer que des corbeaux sont visibles sur 3 cartes (62, 4 et 52). Pour les « briser en 2 », divisez la valeur de chaque carte par 2 et combinez le résultat ainsi obtenu. $62/2 + 4/2 + 52/2 = 59$
- Prenez la carte 59.



- Arthur et ses chevaliers se lancent dans la bataille contre les Saxons. Ouvrez la machine 59. Dans la bataille, vous suivez les ordres d'Arthur et utilisez l'épée légendaire. Quand Elaine l'a sortie de la pierre, des runes (1) vous sont apparues, les mêmes que celles de la stèle dans la cour du château (83). Chaque rune correspondant à un mot, vous pouvez traduire les runes de l'épée par « Lève Excalibur et dis : Dragon réveille-toi ». Levez votre appareil, sur lequel apparaît Excalibur, et dites à haute voix : « Dragon, réveille-toi ».

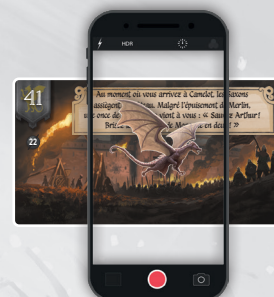


DRAGON, RÉVEILLE-TOI !

- Le dragon réveillé, vous devez le trouver. Il se cache dans la montagne (88). Scannez la carte 88 avec votre appareil.



- Maintenant que vous contrôlez le dragon, vous l'envoyez sur les Saxons pour sauver Camelot (41). Scannez la carte 41 avec votre appareil.



Bravo ! Le royaume de Pendragon est sauvé et Arthur accueillera bientôt un nouveau chevalier à sa table !