



Difficulté :   

KILEA EST EN COLÈRE

► Pour rejoindre la maison de la prophétesse, il faut suivre les indications de la carte 13 :

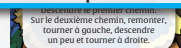
- le premier chemin forme un 1 ;
- le second quant à lui forme un 9.

En associant les deux, vous obtenez un 19.

Prenez la carte 19.



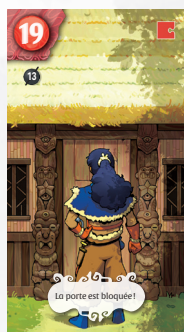
Descendre le premier chemin.



Sur le deuxième chemin, remonte, tourne à gauche, descendre un peu et tourner à droite.

► Pour entrer dans la maison, il faut fracasser la porte (19) avec votre marteau (24).

24 + 19 = 43 ► Prenez la carte 43.



► Vous n'avez aucun moyen de locomotion, votre bateau a été pulvérisé par un projectile venant du volcan.

Les traces de pas en bas de la carte 97 continuent sur le plan que vous avez commencé à assembler. En suivant les pas, vous allez arriver au dos de la carte 13. Vous pouvez voir un numéro caché, le 23. ► Prenez la carte 23.



VOUS TROUVEREZ
EN ANNEXE
LE PLAN ÉVOLUTIF.



- La corde mise en pièces peut être réparée.
Le premier bout de corde forme un 1 et à sa droite vous pouvez voir un 2.
Le reste est incomplet.
Prenez la carte **12**.



→ **12**

- Pour rejoindre l'autre île, utilisez la corde (**12**) sur le pont détruit (**64**) pour traverser.
12 + **64** = **76** . ► Prenez la carte **76**.



+



=



- La créature des souterrains interdits vous bloque le chemin. L'attaquer ne mènera à rien. Il faut utiliser l'amulette que la prophétesse vous a confiée.

8 + **61** = **69** ► Prenez la carte **69**.



+



=



- Il faut éviter les projectiles crachés par le volcan. Quatre d'entre eux plongent dans votre direction. Du plus proche au plus éloigné, esquiviez-les. Commencez par le projectile le plus proche de vous, celui à droite puis à gauche, en haut puis en bas.
Cela forme un 4. ► Prenez la carte **4**.



→ **4**

► Le pont (4) est jonché de débris enflammés et de pierres. Vous allez devoir vous frayer un chemin. Poussez la pierre d'une case à gauche, puis celle au-dessus de vous jusqu'au bout. Poussez maintenant la pierre à votre gauche d'une case, puis la pierre au-dessus de vous vers le haut. Ensuite le chemin étant libre, contournez la pierre incandescente vers le haut. Enfin, poussez la dernière pierre jusqu'au bout et montez vers la sortie. La machine vous donnera la carte à récupérer.



Sortie

Bloc gris
Bloc de lave

Personnage

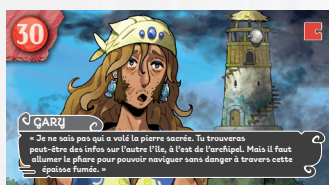
Contrôleur

► Vous pouvez récupérer une lanterne (14) auprès du pêcheur. Ce dernier pourra vous prêter un bateau. Pour cela, allumez le phare (30) afin d'y voir plus clair sur votre destination.

14 + 30 = 44 ► Prenez la carte 44 .



+



=



► Avec la boussole et le bateau (33), vous allez pouvoir atteindre la prochaine île. Mais attention, il y a des récifs. Placez la carte 33 sur le plan, à l'endroit où avez rencontré le pêcheur, puis orientez la boussole vers le nord (voir rose des vents sur le plan à droite). Regardez ensuite si une des aiguilles noires pointe vers le phare sans croiser de récif. L'aiguille +16 est la bonne.

Suivez le schéma ci-dessous : +16 + 33 = 49 ► Prenez la carte 49 .



► Maintenant, comment trouver l'entrée des souterrains interdits ?

En vous aidant des cartes 35, 11 et 97, vous pourrez résoudre cette énigme. Sur la carte 35, identifiez les statues situées sur le plan que vous avez assemblé. Celle de gauche se trouve au dos de la carte 13, celle de droite est sur la carte 30, celle du haut est au dos de la carte 61 et la dernière, cachée par le brouillard, est visible sur la face de la carte 97, et donc au dos de la carte 19. En posant la carte 11 sur le plan en B2, vous pouvez relier les statues comme sur la carte 35 et voir que le croisement se situe sur le $+15$. $+15 + 11 = 26$.

Prenez la carte 26.



► L'entrée est obstruée par un rocher (26). Pour entrer, il faut fracasser le rocher avec votre marteau (24).

$24 + 26 = 50$ ► Prenez la carte 50.



+



=

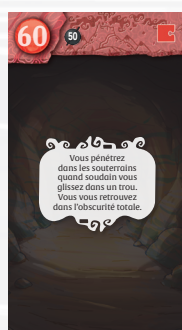


► À l'intérieur des souterrains interdits (60), il fait sombre. Pour y voir plus clair, utilisez votre amulette (8).

$8 + 60 = 68$ ► Prenez la carte 68.



+



=



► Vous faites face maintenant à un embranchement à trois chemins.

En utilisant le collier de perles bleues (92) perdu par la créature, vous pouvez décoder la séquence en suivant l'explication comme sur le schéma. La séquence vous donne le chemin à prendre en faisant pivoter la carte à 180°. Prenez le passage avec une perle (+16).

+16 + 32 = 48 ► Prenez la carte 48.

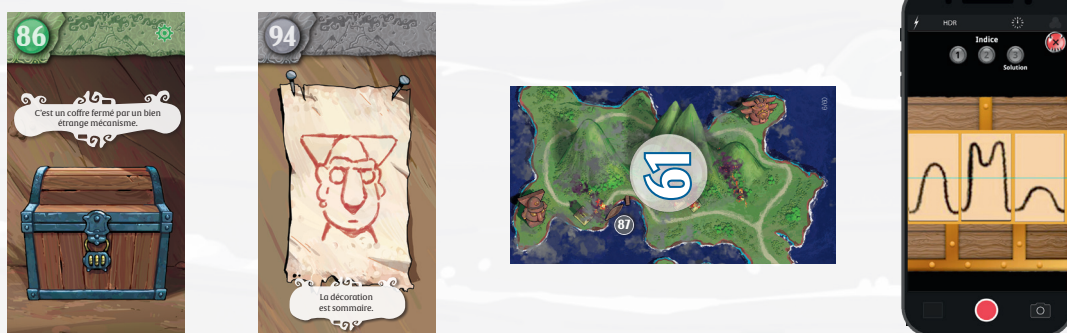


LA CRÉATURE DES SOUTERRAINS INTERDITS EST DE RETOUR

► Placez la carte 16 à gauche de la carte 82 pour former un panorama. La créature des souterrains interdits vous bloque le passage. Il faudrait la déstabiliser avec la lumière de Fey. Avec votre appareil, scannez Fey sur la carte 16 pour récupérer sa lumière. Puis glissez-la vers la créature sur la carte 82 pour l'éblouir et la déstabiliser. Une fois que la créature est éblouie, secouez l'appareil pour la faire tomber. Faites la manipulation avec votre appareil pour récupérer la carte.



► Le dessin de la statue (94) va vous permettre d'ouvrir le coffre. En regardant bien le plan, cette statue se trouve au nord-est, au dos de la carte 61. Le relief de l'île vous donne l'information manquante pour ouvrir le coffre (86) : un pic moyen, 2 grands pics et un petit pic. Faites la manipulation avec votre appareil pour récupérer la carte.



► Ce dessin (15) va vous permettre de sortir des souterrains. Certains éléments du dessin ressemblent à ceux présents sur le plan des souterrains. Placez la carte 15 en travers, sur la partie du plan concernant les souterrains. Elle doit chevaucher les cartes 68 , 60 , 14 , 50 et 82 afin de compléter le chemin vers la sortie. Les ponts vont former le nombre 45. ► Prenez la carte 45 .



► Pour trouver le bon chemin, voici comment procéder. Placez les cartes 36 , 58 , 70 et 80 sur le plan : la carte 70 sur la carte 50 de façon à faire correspondre les chemins ; la 80 sur la 70 ; la 58 sur le bord à droite des cartes 70 et 80 ; et la 36 qui chevauche la 80 , 58 et 87 . Regardez les chemins qui mènent au volcan, l'un d'eux n'est pas bloqué. Sur la carte 51 , c'est le chemin de droite (-30). $51 + -30 = 81$. Prenez la carte 81 .



► La pierre sacrée (10) doit être insérée sur la stèle au sommet du volcan (81). $10 + 81 = 91$. Prenez la carte 91 .

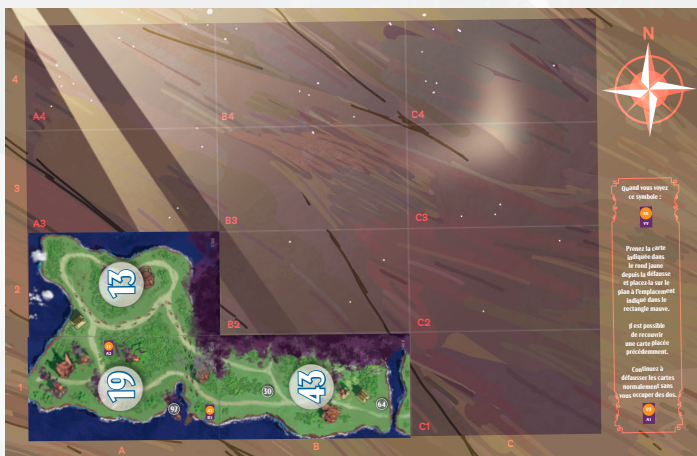


► Les points gravés sur la stèle (91) représentent les statues de l'archipel. Tournez les anneaux pour que les points se positionnent comme les statues du plan de l'archipel que vous avez assemblé. Une fois les points placés, validez.

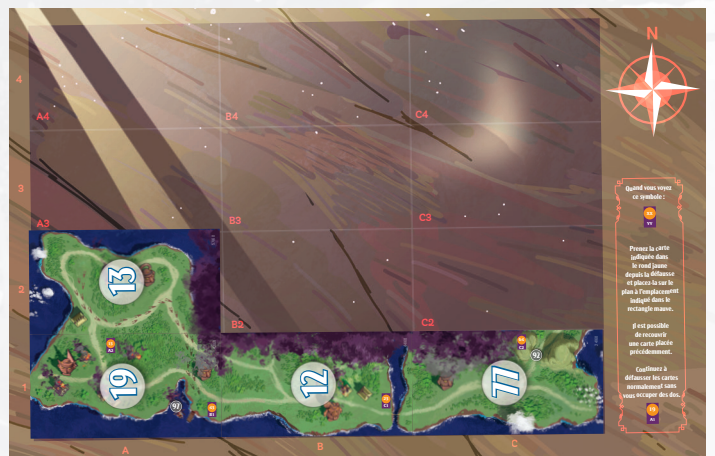


« Vous avez sauvé l'archipel! Voyant que Kilea s'est calmé et que les flammes de son courroux ont cessé de s'abattre sur les îles, la population a décidé de rentrer au bercail. Ivres de joie et de gratitude, les gens érigent une statue en votre honneur, symbolisant votre courage et votre ténacité. On célèbre ainsi le premier héros du peuple des mers : Adam! »

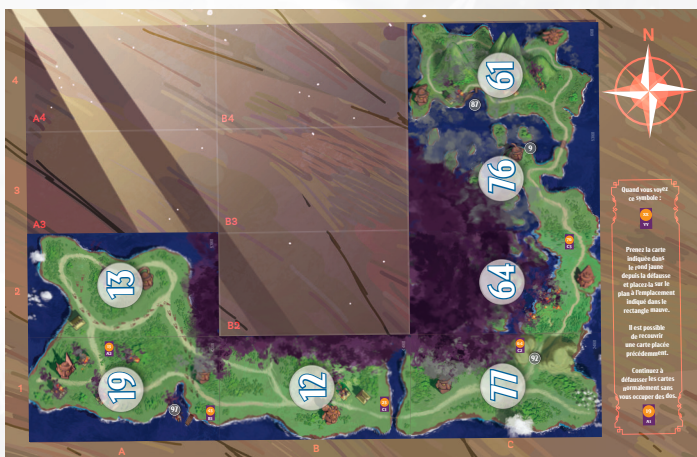
A



B



C



D



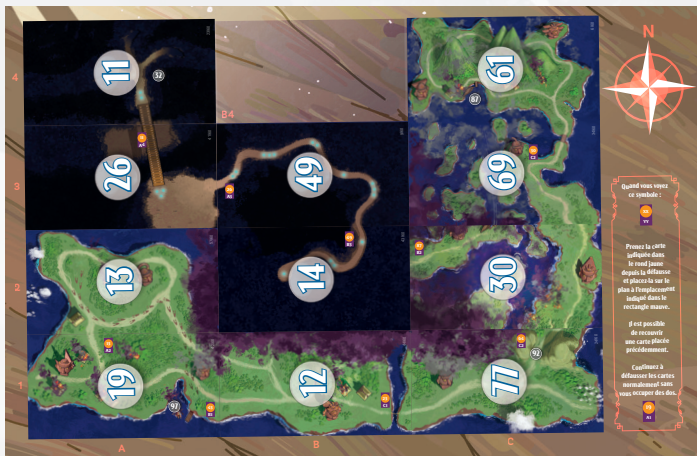
E



F



G



H



I



J



K

