

Le Grand Livre des Contes

Cette histoire s'adapte à votre niveau. Il est donc possible que vous n'utilisiez pas toutes les feuilles de ce livre. Cependant, vous aurez absolument besoin de crayons et d'une paire de ciseaux pour terminer l'aventure.

Les étapes suivantes nécessitent un GameMaster. Il devra préparer l'aventure avant l'arrivée des autres joueurs. Notez qu'aucune information ne lui sera révélée durant la préparation ! Il pourra ainsi prendre pleinement part au jeu.

Première étape : Imprimer les feuilles. Bon normalement ça c'est fait puisque vous me lisez.

Deuxième étape : Pliez toutes les feuilles sauf celle-ci pour que seul le symbole soit visible sur la table et ainsi cacher le reste de l'aventure.

Troisième étape : *Ne faites pas cette étape si vous êtes seul.* Ouvrez la feuille avec le symbole CADENAS, découpez y les éléments et cachez les aux autres participants dans la pièce de jeu. Il faudra ensuite savoir garder cette étape secrète.

Au cours du jeu vous pourrez être amenés à plier, découper ou dessiner sur les feuilles. Vous n'aurez pas besoin des solutions pour jouer à ce jeu, cependant si vous êtes curieux celles-ci seront disponibles sur la feuille avec le symbole point d'interrogation.

Enfin prenez la feuille avec le symbole de la **BOUGIE** et commencez l'aventure !



Notre Histoire commence dans la grande bibliothèque d'Arancia où, comme à son habitude, Merlin rangeait minutieusement ses grimoires une baguette à la main, les livres virevoltaient à la file indienne dans chaque recoin de la pièce, pendant que d'autres se battaient pour rentrer sur les étagères. Il s'apprêtait à vous conter, comme chaque après midi, ses rocambolesques aventures, lorsque tout à coup, une explosion se fit entendre sur la plus haute tour.

D'un geste, Merlin rangea sa baguette et vous tendit la main. Les livres tombaient encore lorsqu'au contact de sa paume, vous vous retrouvez téléportés dans la chambre des contes :

-Mon dieu, s'écria Merlin, c'est une catastrophe, on nous a volé le grand livre des contes!

-C'est quoi le grand livre des contes ?

-Qu'est ce que c'est ? Mais c'est tout simplement le livre le plus important du royaume ! Ce grimoire recueille tous les rêves que les gens ont fait, font, et feront. Et j'ai bien peur que tant que le livre reste fermé, personne ne réussisse à s'endormir. Il faut absolument le récupérer.

La mine sévère, il se tourne vers vous :

-Il va falloir le récupérer. Mais je ne peux pas quitter la bibliothèque.

Qui sait ce qu'on pourrait encore essayer de nous voler ? La boîte de Pandore ? Le bouclier magique de Skoldur ?? Le bâton du pèlerin ???

Je suis désolé mes jeunes apprentis, mais il va falloir que vous vous en occupiez.

-Nous ? Mais par où commencer ?

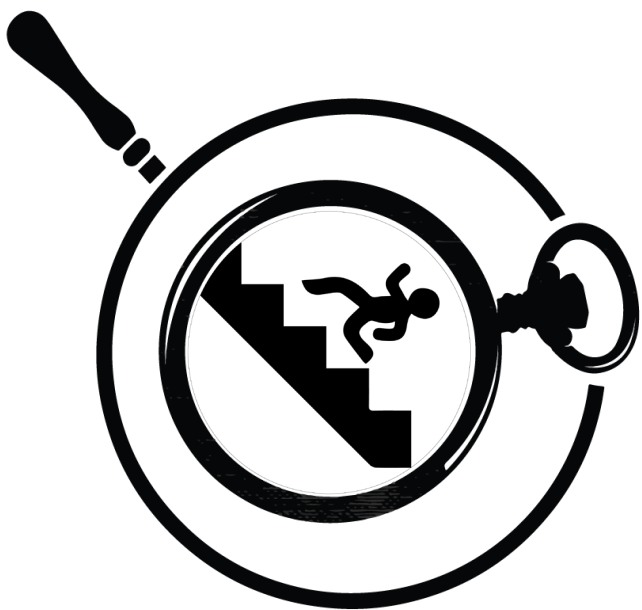
-Il vous suffira de suivre les traces qu'ont laissées nos ravisseurs derrière eux. Et comme personne ne peut se téléporter dans la bibliothèque à part moi... Je pense que vous devriez commencer par les **ESCALIERS**.

Lorsque que vous voyez un mot inscrit en gras et souligné, prenez la ou les feuilles avec le symbole correspondant. Elle vous permettra de trouver des indices, qui j'espère, vous aideront à trouver les coupables.

Dans d'autres circonstances, des mots cachés pourront être trouvés grâce à la résolution d'énigmes. Ils sont souvent une meilleure alternative à l'histoire ...

Bonne chance.





“Des araignées, une citrouille... ça ne fait pas un pli, c’est un coup des soeurs Tituba, les méchantes sorcières de Salem !” dit Merlin.

“Dans leur précipitation, elles ont fait tomber quelque chose, serait-ce un indice?”

Si vous ne trouvez pas la solution de celui-ci, rendez-vous à la GARE. C’est le lieu le plus sûr pour s’enfuir.



Le champs des possibles ne fait que commencer

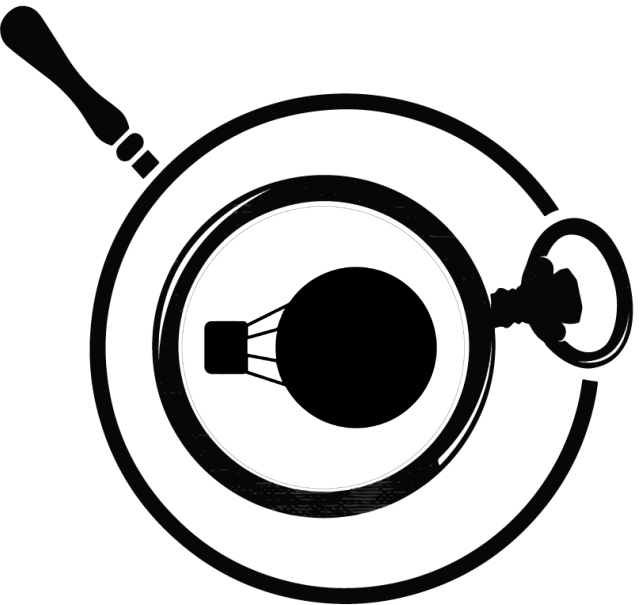
A peine le message décrypté, vous courez vers l'aérodrome pour arrêter les soeurs Tituba. A bout de souffle, vous apercevez au loin les cambrio-leuses, le livre à la main, montant dans une montgolfière. Puisant dans vos derniers retranchements, vous foncez vers elle, mais trop tard. La nacelle est déjà à plusieurs mètres du sol. Vous ne vous avouez pas vaincus pour autant. Vous observez le lieu et apercevez une tourelle de défense. C'est décidé. Ni une, ni deux, vous décidez de harponner l'embarcation.

*Repliez la feuille et placez-la de l'autre côté de la table (pas de chance si elle est grandel) face symbole. Puis lancez un crayon. Si la mine du crayon touche la nacelle, prenez les deux feuilles **DRAGON**. Sinon, recommencez. Vous avez 3 essais.*

Attention: si la mine du crayon touche la voile de la montgolfière (même si les 3 essais ne sont pas terminés), c'est perdu. Le grand livre des contes sera emporté on ne sait où et adieu les 3 sorcières.

En cas d'échec,

Vous vous sentez abattus, mais pas vaincus. Vous réfléchissez quelques instants et décidez de vous rendre à la **GARE** de la bibliothèque. Si elles ont kidnappé Nikola Tesla, il doit certainement encore s'y trouver. Et puis, peut être qu'avec un peu de chance, elles lui auront dit où elles allaient se rendre.



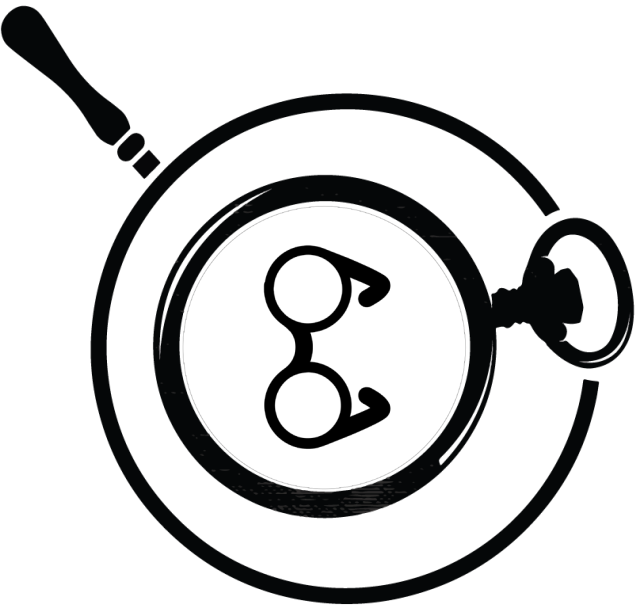
On ne peut poser les pieds sur le sol tant qu'on n'a pas touché le ciel

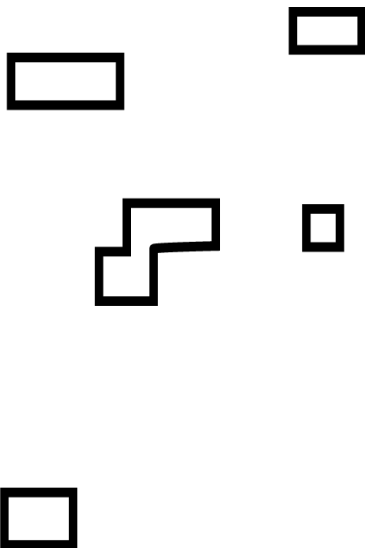
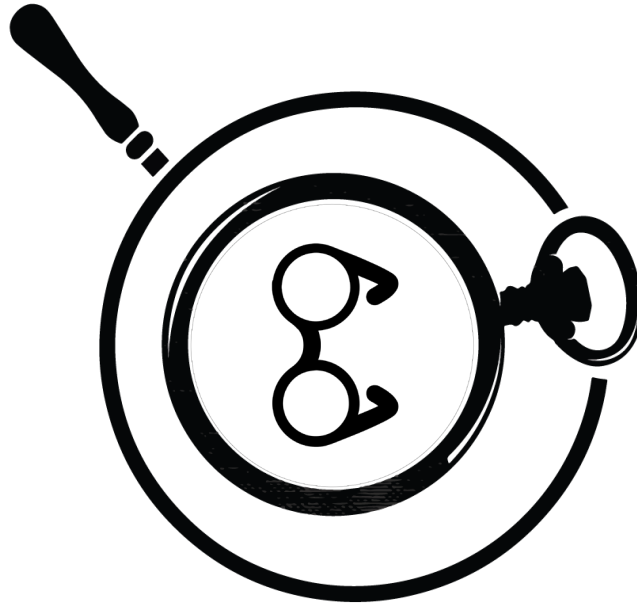
Alors que vous fouillez attentivement les escaliers, vous trouvez un bout de parchemin ainsi qu'un objet bizarre. Vous prenez l'objet dans votre main lorsque vous vous rendez compte qu'il s'agit d'une paire de lunettes pliantes.

Vous les dépliez et les verres se mettent à briller. Vous les observez quelques instants. Puis après avoir vérifié plusieurs fois si elles n'étaient ni piégées, ni maudites, vous décidez de les poser précautionneusement sur le bout de votre nez.

A peine à votre contact, les verres s'illuminent et vous voyez une sorte de carte apparaître en **transparence**.

Impressionnés, votre attention est cependant attirée à nouveau par ce bout de parchemin qui grâce à la magie des lunettes, semble livrer ses secrets :





Ma très chère soeur,

J'ai enfin trouvé le moyen de briser les barrières magiques de ce vieux prunceau de Merlin!

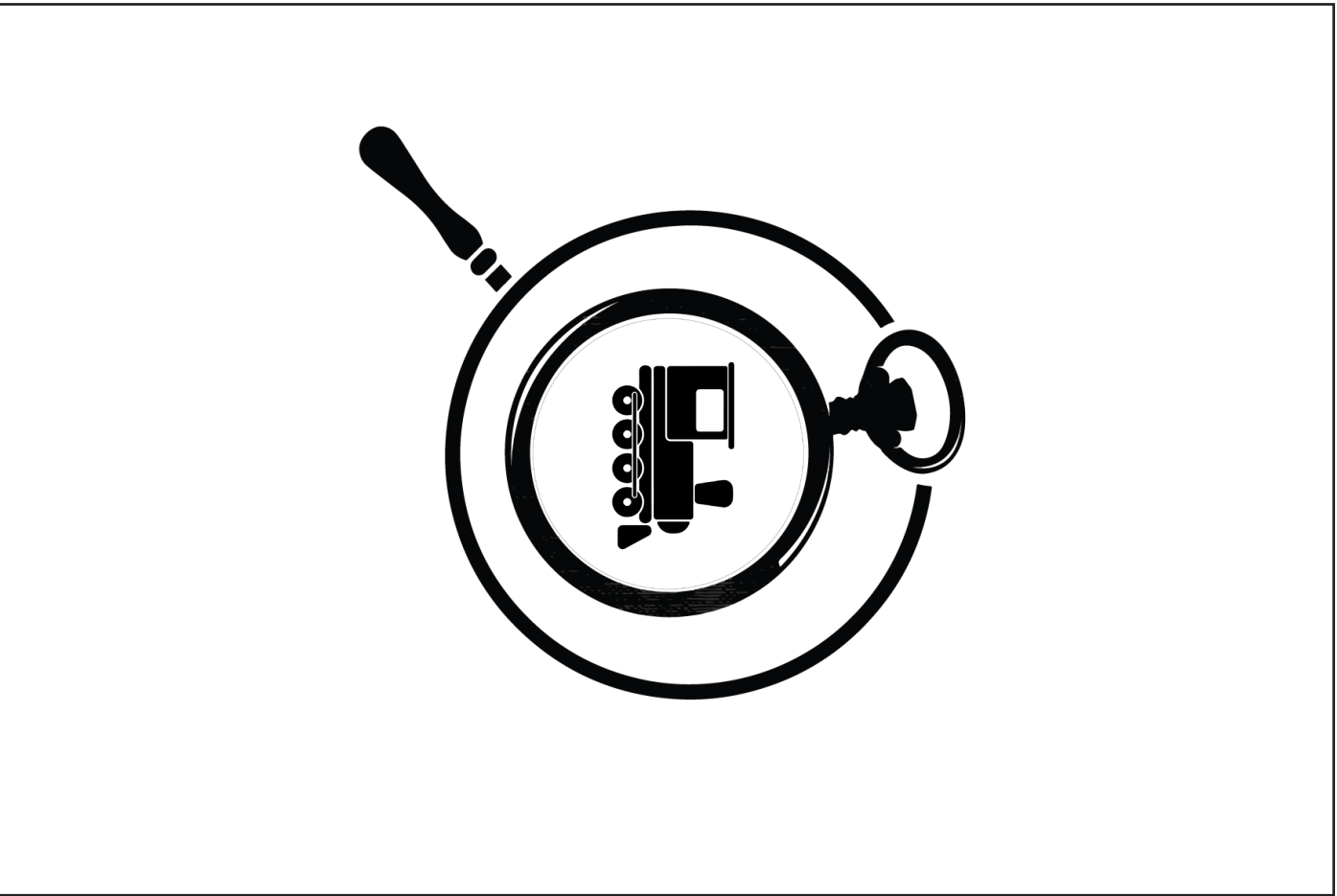
Nous n'attendons plus que toi pour récupérer le livre, alors partons nous venger !

Prends avec toi des plumes de corbeau et des yeux de gobelin pour le rituel. Puis, quitte enfin ton Mont de l'éternelle agonie pour me rejoindre au golfe des sirènes.

J'ai kidnappé cet olibrius de Nikola Tesla et volé son train pour qu'il nous amène à la gare de la grande bibliothèque.

Notre mère sera bientôt fière de nous !

Nébula Trituba



Alors que vous arrivez sur les rails, vous pouvez voir que le train de Nikola Tesla, le plus grand inventeur du royaume, est en gare. Mais quelque chose cloche, la porte du wagon semble avoir été forcée. Vous vous hâtez alors et apercevez Nikola Tesla, ligoté et bâillonné sur une chaise :

“-Hmmmf Himmf Hmmmmf Himmf !

Vous lui enlevez son bâillon ...

-Merci de m'avoit libéré: Ce sont les affreuses soeurs Tituba qui m'ont enlevé et volé mon train pour venir ici !

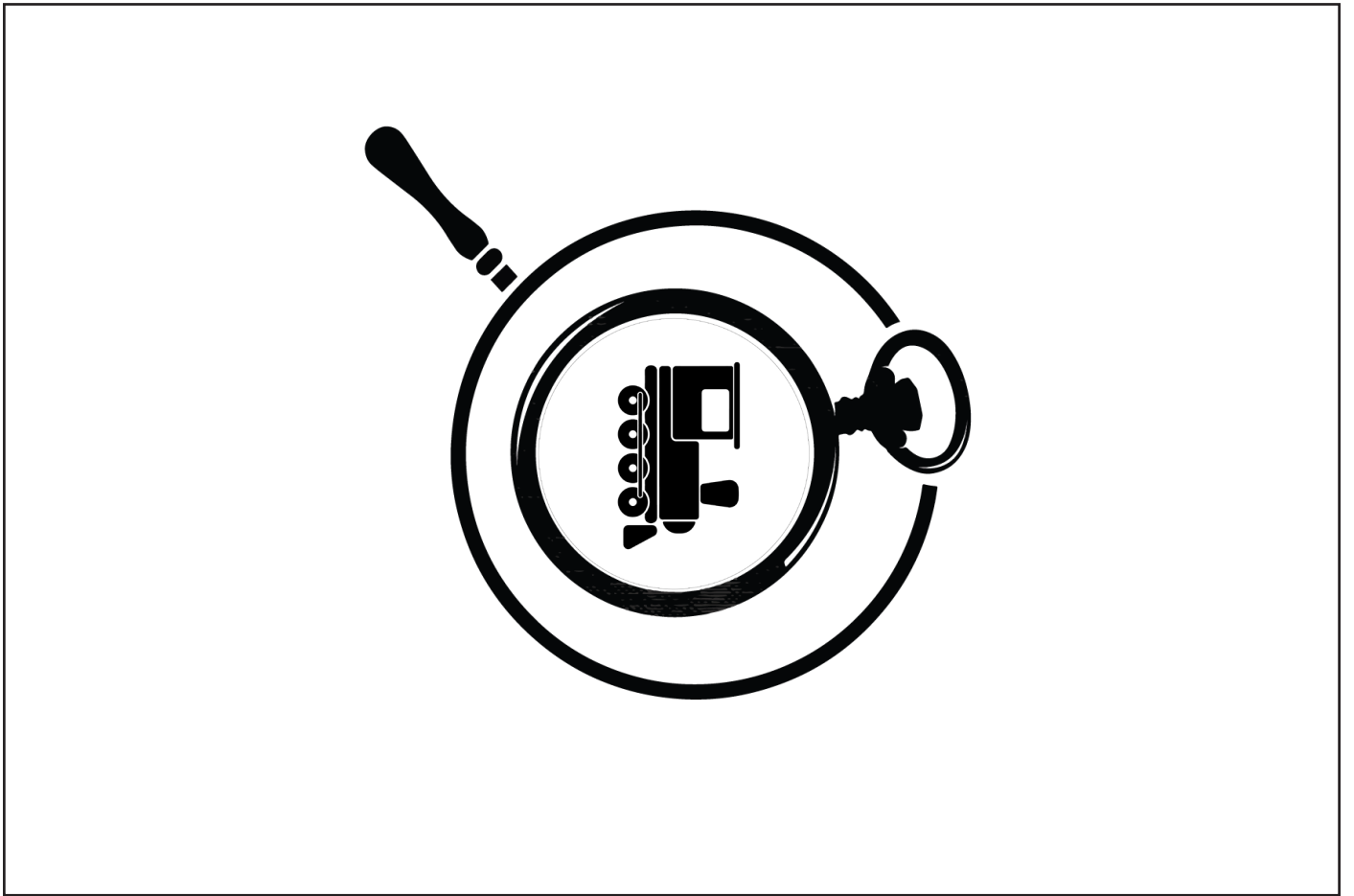
-Pouvez-vous nous aider à les rattrapper ?

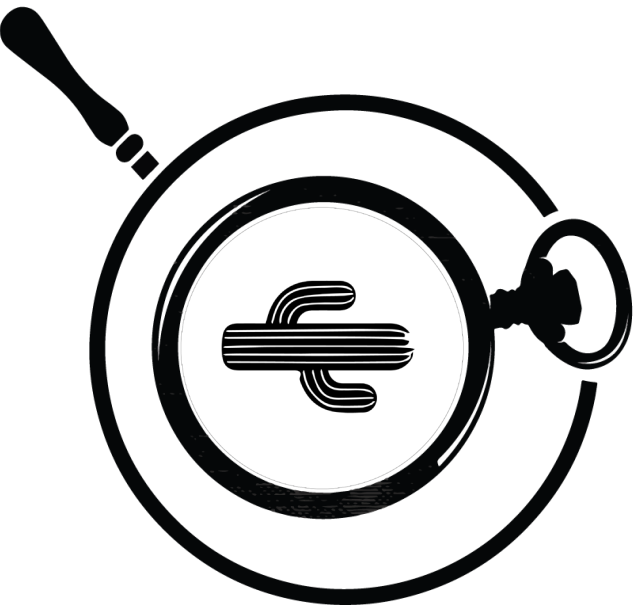
-Ce serait avec plaisir mais elles ont saboté mon train en emmêlant tous les câbles. De plus, je ne sais pas où elles comptent se rendre.”

A ces mots, vos mines se décomposent. C'est alors que Nikola reprend:

“-Mais je connais une personne qui pourra certainement vous aider! Allez, détachez-moi, et aidez-moi à retrouver le fil qu'elles ont débranché. Plus vite on répare la panne, plus vite on les rattrapera!”

Suivez le fil qui a été débranché et prenez le ou les symboles qui se trouve sur le bout du fil correspondant.





A peine réparée, la locomotive se met en route et vous traversez les terres d'Arancia à toute allure. Nikola Tesla, jusqu'alors concentré sur sa machine, se détourne des manettes pour prendre la parole :

-J'ai bien réfléchi et je pense que les soeurs Tiituba ont volé le grimoire pour transformer les rêves en cauchemars. Grâce à ça, elles pourront devenir les plus puissantes sorcières que le royaume ait connu. Je connais une personne qui pourrait nous aider. Mais elle n'est pas très recommandable et se trouve dans un endroit plutôt dangereux...

-Nous n'avons pas le choix, nous devons impérativement récupérer ce livre. Les habitants d'Arancia compte sur nous.

-Et bien soit. Habillez-vous léger et remplissez vos gourdes. Nous nous rendons à la ville de DRY WEST dans le désert fertile d'Hello. Mais faites attention, là-bas il n'y aura que bandits et hors la loi. Alors soyez sur vos gardes!

Vous voilà donc, quelques heures plus tard, arpentant les rues de DRY WEST. Votre nouvel ami, le docteur Tesla, vous fait signe de le suivre après avoir soudoyé une personne plus que douteuse. Vous entrez dans le salon. L'ambiance est tendue. Tout le monde semble vous observer. Nikola Tesla avance alors et demande au barman :

"Will Scott, s'il vous plaît", posant un billet sur le comptoir.

D'un geste rapide, celui-ci désigne un homme assis sur une table, avalant l'un après l'autre des verres de Brandy. Il était sale et sa barbe grisonnante dissimulait à peine des cicatrices encore fraîches. Il vous observait déjà. D'un pas lourd, vous vous approchez de lui :

-Bonjour Will. Excuse-moi de te déranger mais j'ai besoin d'une faveur.

-La maison ne fait pas crédit, avalant un autre verre cul sec.

-Je sais, et je serais ravi de te dédommager mais le temps presse. Tu sais où se cache les soeurs Tiituba ?

-Vous plaisantez ? Elles sont aussi discrètes qu'un troupeau d'éléphants. Je pourrais les retrouver même si elles étaient invisibles. Ces pipelottes parlent plus qu'un muet qui aurait retrouvé sa langue. D'ailleurs, toutes les personnes dans ce bar savaient qu'elles allaient voler ce fichu bouquin bien avant que ça n'arrive. Pas vrai Fred ?

-Elles nous cassent les oreilles avec ça depuis au moins six mois. Content qu'elles soient enfin passées à l'acte. Je n'aurais pas pu supporter d'entendre leur plan foireux une fois de plus.

-Le problème n'étant pas de les trouver, mais plutôt de les retrouver avant qu'elle n'accomplissent le rituel. Et là, vu votre retard, je ne vois plus qu'une solution. La tombe d'Ameth 31

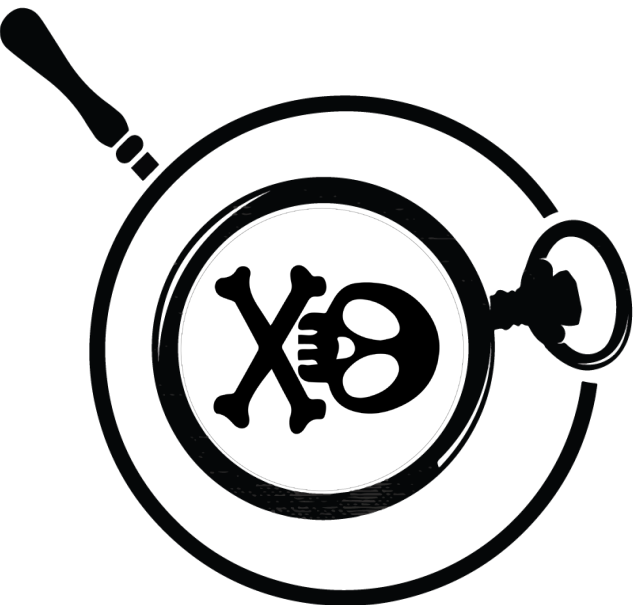
-Pardon ? Et en quoi profaner une tombe va nous aider à arriver plus vite qu'en train ?

-Ce tombeau est magique. Il a été bâti sur les fondations de la magie primitive. Ce qui altère sa position à travers le royaume. Et si vous suivez mes indications. Vous aurez même le temps de boire un petit coup avant. Alors, on se met en route ou on continue à perdre notre temps ?"

Vous décidez donc de suivre ce Will Scott, mais vous étiez loin d'imaginer qu'il vous amènerait dans les égouts :

"Bon allez les **STARS**, c'est ici que nos routes se séparent. Ce trou a été creusé par des pil- leurs de tombe il y a une centaine d'années de cela. La chute va être rude, mais relativisez, le chemin n'en sera que plus court. Alors surtout gardez les mains croisées et la tête rentrée. Et surtout dans le tombeau, ne touchez à rien ! Je vais rester avec le professeur pour les modalités de paiement. Allez, bonne chance!"

Et d'une tape sur l'épaule, il vous fait basculer vers l'obscurité...



Pensant avoir réparé la panne, vous parcourez les Terres d'Arancia à bord de la machine à vapeur de Nikola Tesla lorsqu'un bruit sourd se fait entendre.

L'inventeur vous annonce la mine sévère qu'une nouvelle avarie est survenue, vous obligeant à vous arrêter pour au moins une heure. Vous décidez donc de vous reposer dans votre cabine, en attendant que la situation puisse reprendre. Alors que vous vous questionnez sur les autres problèmes que vous pourriez rencontrer, une ombre apparaît au dessus de la locomotive. Vous demandant ce qui pouvait bien provoquer ce voile, vous jetez un coup d'œil dehors. Vous apercevez alors, flottant au dessus de vous, un dirigeable au ballon noir orné d'une tête de mort.

La suite, vous la devinez. Des cordes tombent du ciel. Et avant même que Nikola ne puisse s'en rendre compte... Des pirates vous ont kidnappé. Vous vous retrouvez sur le pont de leur bateau, entourés par une trentaine de pirates sanguinaires. La situation semble désespérée lorsqu'une voix suave se fait entendre: -Bonjour Aventuriers, je suis ravi de vous rencontrer. Je me nomme Cortez et je vous souhaite la bienvenue à bord de mon bateau.

-Vous nous avez enlevés !

-Quel vilain mot, je dirais plutôt empruntés. C'est vrai, il est plutôt rare de voir des apprentis Merlinois sortir de leur bibliothèque. Et leurs... pardon, vos compétences sont très utiles.

-Que nous voulez-vous ?

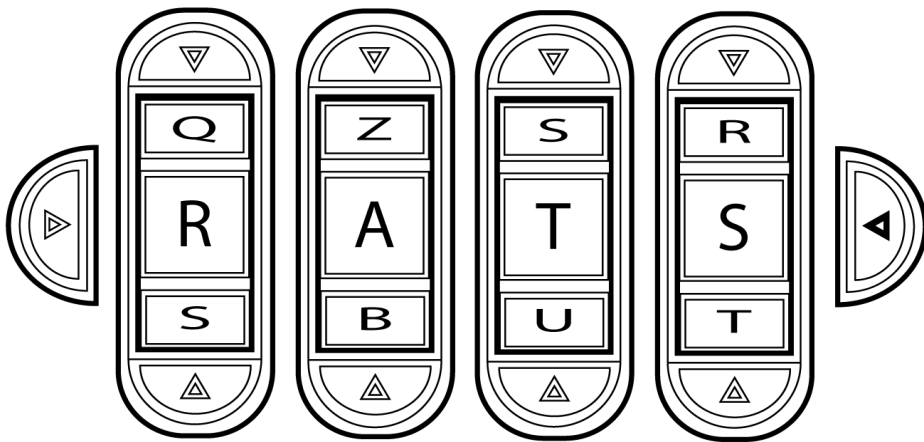
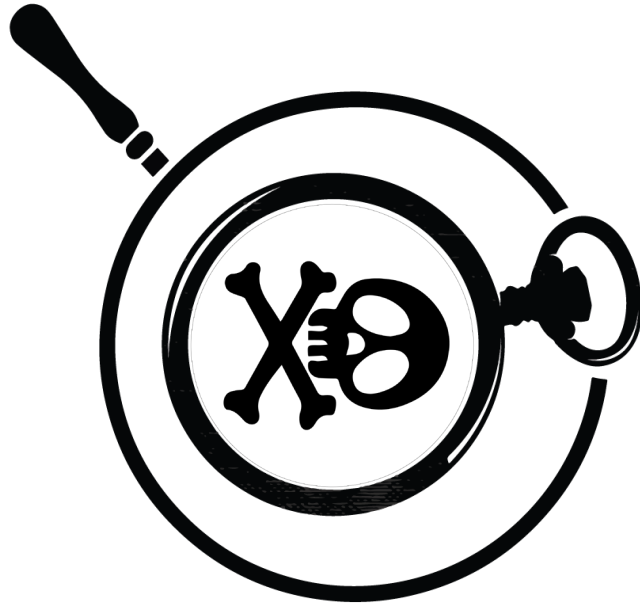
-Et bien, comme vous vous en doutez. Nous sommes des pirates, et, comme tout pirate qui se respecte, nous sommes à la recherche d'un trésor. Nous savons où il se trouve, mais nous savons aussi que des pièges terribles nous attendent. Et comme peu de personne dans le royaume, disons personne, ne sait traduire les premières écritures... Nous avons été dans l'obligation de vous importer. -Et qu'est ce qu'on y gagne ?

-La vie ? répond-il d'un rire à gorge déployée. Allez, détendez-vous. Je ne suis pas un ingrat. Et même si la parole d'un pirate ne vaut pas grand chose, je vous promets de vous conduire à ces 3 sorcières. Alors, marché conclu ?

Voici donc, comment vous vous êtes retrouvés ici, une torche à la main, précédés par des dizaines de pirates à visiter le tombeau d'Ameth 3. Tout se passait bien jusqu'à ce que devant vous, une porte vous barre la route. Ornée par 4 symboles, on pouvait lire en dessous de ceux-ci: "Dégout ou de champs, mon image est symbole de maladie. Qui suis-je pillards?"

Mais quelque chose cloche, et lorsque vous inscrivez la dernière lettre sur le cryptex, une trappe s'ouvre sous vos pieds, vous emportant dans l'obscurité.

Lequin une solution à ton problème s'offre à toi, choisie toujours la deuxième



*Vous devez réussir cette épreuve en moins de 3 minutes. Sinon, rendez vous au symbole **RATS**.*

Même si l'obscurité vous empêche de le voir, vos pieds touchent enfin le sol. Vous savez que vos chances de survie ne sont pas optimales mais il est trop tard pour rebrousser chemin, il va falloir trouver un autre moyen de sortir d'ici. Mais pour ça, il va falloir déjà trouver où vous êtes !

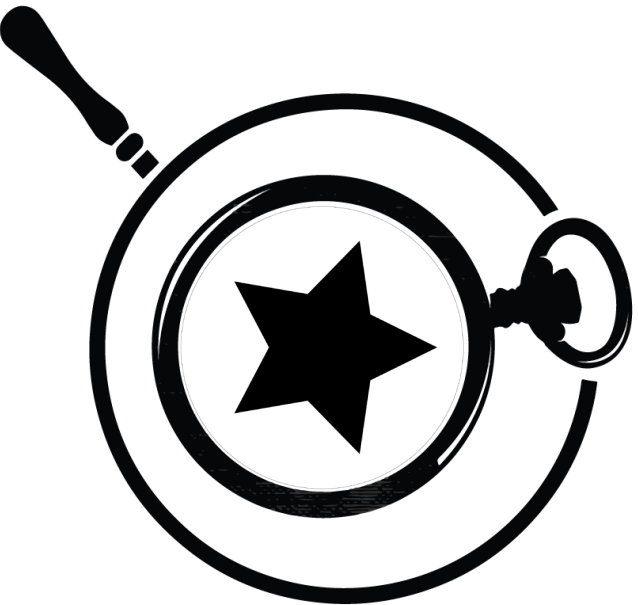
Après tout, vous êtes les apprentis de Merlin, et avez lu des milliers de livres sur le royaume. Aucun coin, recoin, ne vous est inconnu. Alors, avec un peu de recherche, vous allez bien trouver où vous êtes.

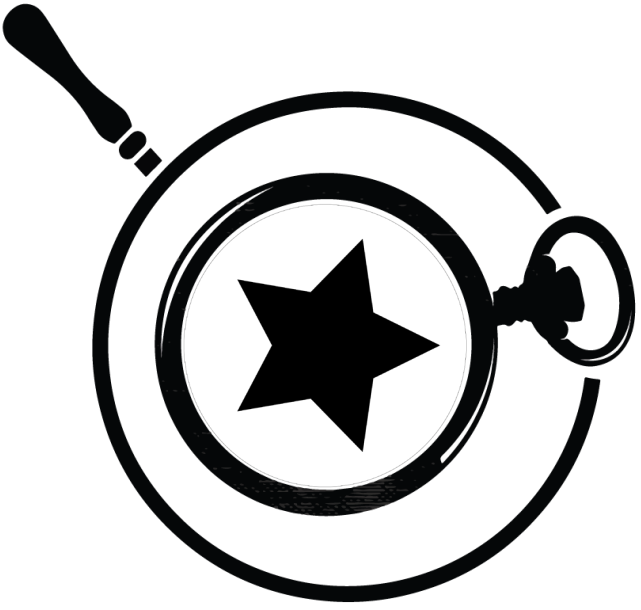
C'est ainsi que vous remarquez les fresques sur les murs. Elles sont anciennes, très anciennes. A vue de nez, vous diriez 5043 ans, Égypte antique. On peut facilement le deviner à la pierre utilisée et à la taille de celle-ci. Certainement une oeuvre de la période thinite. Mais bon, trêve de bavardage, le devoir vous appelle!

Vous commencez à traduire les hiéroglyphes, lorsqu'après quelques minutes de lecture, vous trouvez une inscription fascinante : « omno ogun mi yoo tunji lati ran awon alejo lowo lati darapo mo mi ». A peine ces mots prononcés que les murs grondent et que des momies sortent du sol. Il ne vous reste plus qu'une chose à faire ... courir.

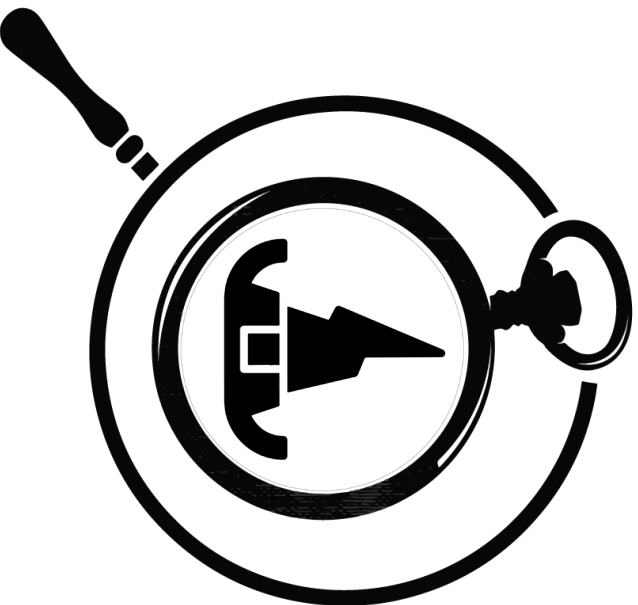
Vous prenez alors à droite, puis descendez des escaliers avant d'éviter une flèche. Vous courez sans relâche prenant par deux fois à gauche dans les intersections. Pas le temps de reprendre votre souffle qu'une nuée de scarabée s'approche dangereusement. Vous apercevez alors une échelle et décidez de monter. C'est alors que vous remarquez une lumière au loin. Vous foncez et manquez de glisser dans un précipice. La lumière n'est plus qu'à quelques mètres de vous. Mais ce trou de plusieurs mètres vous en sépare. Vous tentez de réfléchir mais vous entendez vos assaillants derrière vous.

Pas le choix, vous sautez et vous vous agrippez à de vieilles cordes tenues par des poulies. L'une d'elle lâche, mais celle de gauche tient bon. Un dernier saut et vous êtes sauvés. Il ne vous reste plus qu'à monter ces escaliers pour rejoindre la surface.





A
U
E
N
I
R
O
R
U
A
G
H
S
E
P
A



Enfinement, vous revoyez la surface du jour. Vos yeux ont du mal à s'habituer, la lumière vous aveugle et c'est après quelques instants que vous apercevez le château des sorcières au loin. Une tempête sort de la plus haute tour et se rapproche de vous, masquant en quelques minutes à peine, le ciel qui était il y a quelques instants encore d'un bleu immaculé. Puis la pluie surgit, et vous courez chercher un abri. C'est à ce moment qu'à la lisière de la forêt, vous apercevez une vieille cabane miteuse, certainement abandonnée. Vous foncez vers elle, ouvrez la porte et secouez vos vêtements. Mais la cabane n'est pas abandonnée, au contraire. Un doux feu rend la pièce chaleureuse et c'est en humant le contenu de la marmite réchauffée, que vous vous apercevez que votre ventre crie famine. Presque hypnotisés par le râgout, vous sursautez quand la propriétaire des lieux vous adresse la parole calmement :

-Bonjour voyageurs, sacrée tempête n'est-ce pas ? Je ne sais pas ce qu'il se passe dehors, mais ce vieux Merlin doit faire les cent pas dans sa bibliothèque. Vous connaissez Merlin?

-Le connaître ?" ricane-t-elle." C'est moi qui lui ait appris la magie.

-Vous êtes Morgane ? La démonsse du nord ? Mère des 3 soeurs Tituba ?

-Calmez-vous! C'est de l'histoire ancienne ça. Maintenant, appelez-moi juste Tante Morgane.

-Mais, euh

-Allez quoi, rangez vos têtes de déterrés. Si Merlin vous voyait, lui qui est si élogieux à votre propos. Comment comptez-vous récupérer le grand livre des contes à mes trois idiotes de filles?

-C'est à dire que, on pensait ...

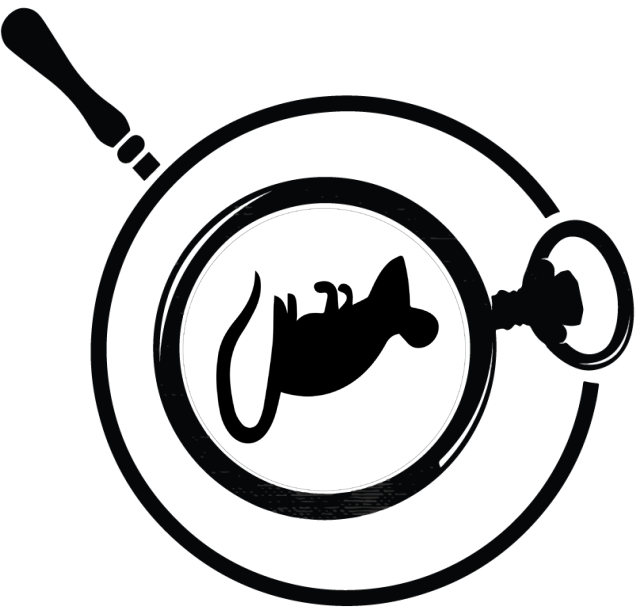
-Fabriquer une potion d'invisibilité pour pouvoir passer par l'entrée principale sans que les gardes ne puissent vous repérer ?

-Et bien en fait ... Merlin ne nous a pas appris à faire de potion d'invisibilité.

-Mais ! Que vous a donc appris ce vieux schnock ? La potion d'invisibilité c'est la base ! Allez, hop, remettez des bûches sur le feu. Ouvrez le grimoire à la page 164, cherchez les ingrédients dans ma cabane et c'est parti!

*Si vous n'avez pas ouvert la feuille **CADENAS** au début de l'aventure, c'est le moment. Sinon, cherchez les 6 éléments qui ont été cachés dans votre pièce et mettez-les dans la marmite. Si vous y arrivez, le trait en gras vous montrera quel symbole prendre. Sinon, vous vous trompez dans les ingrédients et faites exploser la tanière de Morgane. Elle vous lance alors de nomsoiseaux et vous maudit. D'une formule magique, vous vous trouvez téléportés en plein coeur d'un labyrinthe, prenez le symbole **MINOTAURE**.*

Le sage voit la vérité à travers une querelle, le fou ouvre la porte mais ne comprend rien



Lorsque vous vous réveillez, vous constatez que vous vous trouvez dans les égouts. Après quelques heures de marche, vous constatez que vous vous trouvez plutôt dans les catacombes d'Arancia. La mauvaise nouvelle est qu'elles parcourent tout le royaume. Mais la bonne est que, par conséquent, elles permettent de vous rendre n'importe où sur le continent. Maintenant, il ne reste plus qu'à trouver un moyen de sortir. Pas de chance, les inscriptions aux murs sont gravées en langue morte. Les seuls qui pourraient vous aider ici parlent de... De rats ? Des centaines de rongeurs vous foncent dessus, visiblement affamés ! Courez, avec un peu de chance, ils vous mèneront vers une sortie ?

*Si on il ne vous reste plus qu'à emprunter des chemins encore plus anciens et dangereux. Prenez la feuille avec le symbole **MINOTAURE**.*

Si un rat vous attaque, lancez lui de la minolette extra vieille

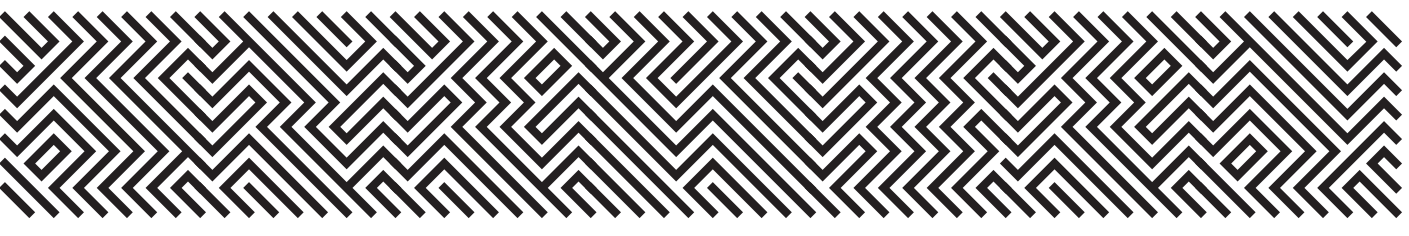
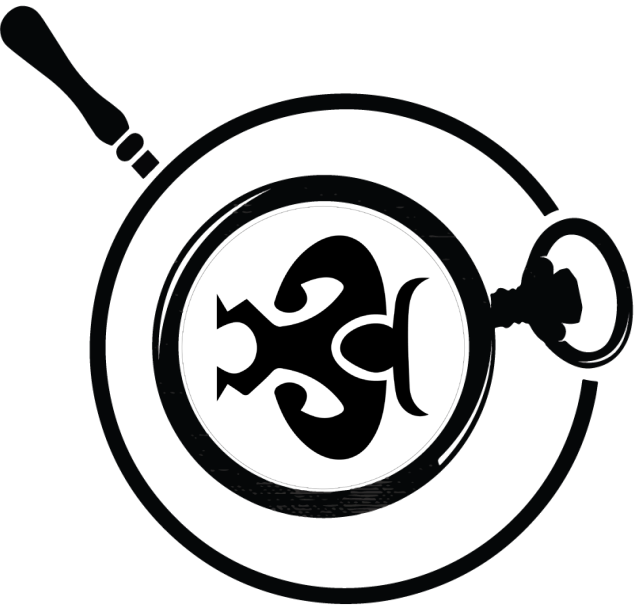
R	T	A	O	T	F	A	G	R	S	A	L	R	T	R	V	R	A	A	L	S	A	T	I	T	J	S
S	W	D	E	A	J	R	Z	T	K	T	O	A	Y	S	I	R	N	E	Z	T	D	R	C	T	O	R
A	B	E	L	S	A	T	U	T	A	S	H	T	R	T	G	A	A	G	O	A	S	A	O	R	I	R
A	H	Q	C	S	P	S	N	A	J	A	U	S	C	O	N	T	E	B	W	R	J	S	E	A	E	T
S	R	T	U	R	M	T	I	S	N	R	Z	S	Q	I	E	S	A	A	Y	S	U	T	N	S	S	A

Lorsque vous vous réveillez, vous savez que vous avez un très GROS problème. Car pour avoir lu tous les livres du royaume et appris toute l'histoire de ce continent: cet endroit, ces couloirs, ces murs et ces inscriptions ne peuvent signifier qu'une seule chose. Une chose qui vous semblait impossible. Vous vous trouvez dans l'ombre d'Arancia! Une salle où le temps et l'espace n'ont pas de prise. Un labyrinthe sans début ni fin où ce qui a existé, existe et existera se retrouvent. Alors ce lieu de concordance n'était pas une légende.

Mais vous ne pouvez pas vous permettre d'échouer, alors réfléchissez! Si vous avez pu y entrer, c'est que vous pouvez en sortir. Et si tout existe en ce lieu, il doit aussi exister un endroit où tout s'est déroulé sans accroc et où vous avez réussi à rattrapper ces sorcières. Il ne reste plus qu'à trouver lequel ?

Vous avez 4 minutes pour trouver la sortie du labyrinthe, sinon prenez le symbole COEUR.

Les mots sont comme une voile sur la pensée souterraine



Vous ne savez plus depuis combien de temps vous marchez. Cela fait au moins une semaine. Pourtant, vous ne ressentez ni faim, ni soif. Vous errez maintenant sans but dans ces labyrinthes lorsque tout à coup, vous tombez sur une porte blanche avec un écriteau : "Présent". Vous ouvrez la porte et apercevez une dizaine d'étagères où sont rangées des centaines de boules de cristal. Sur chaque boule se trouve un socle avec le nom d'une personne.

Ce que vous voyez à travers ces boules n'est guère réjouissant, les sœurs Tituba ont gagné. Le soleil et la paix ont disparu. La bibliothèque d'Arancia est en ruine. Et la population réduite en esclavage à des noirs desseins. Vous soupirez :

-Tout est perdu ...

-Ah bon ?

-Merlin ?

-En chair et en os. Des problèmes avec cette première mission?

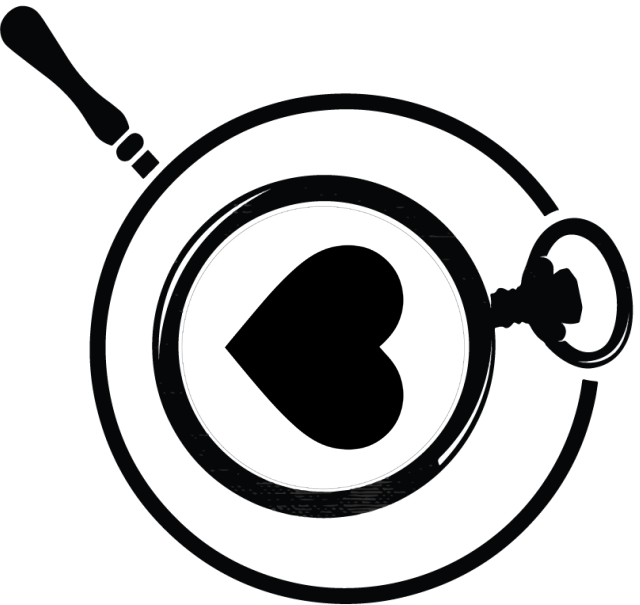
-Des problèmes ? Mais vous avez vu dans quel état est le royaume?

-Hum ... c'est vrai, c'est pas la fête. Mais rien n'est encore perdu, vous pouvez encore sauver le royaume. Tenez, prenez cette montre à gousset, elle vous permettra d'aller et venir dans tous les événements que vous avez déjà vécu pour essayer de changer les choses.

-Mais, si vous êtes ici, autant vous en charger. Nous on ne fait qu'échouer.

-La où vous voyez des échecs, je vois des leçons. Et je peux vous dire que j'en ai appris bien plus que vous. Mais je ne suis pas éternel, et un jour, ce sera à vous que reviendra la protection du royaume. Alors autant commencer maintenant HOP, HOP, HOP ...

Vous pouvez maintenant vous rendre sur toutes les montres que vous avez déjà ouvertes et essayez d'en modifier l'issue. Bonne chance.





Le harpon accroché à la nacelle, vous tentez désespérément de tirer sur la corde pour faire redescendre le ballon. Et vous y seriez parvenus si vous n'avez pas retenu l'attention des 3 soeurs. Qui, à votre vision, rient aux éclats et, levant leurs baguettes au ciel, s'écrient "TORMENTUOSUS". De ces mots sort alors un souffle, une bourrasque qui, s'intensifiant, se transforme en tornade. Une tornade qui emporte tout sur son passage, et vous emporte aussi. Puis, tout devint noir.

Lorsque le soleil vous réveille, il ne vous reste plus qu'à constater que vous avez perdu la trace des sorcières, mais aussi votre trace. Une île déserte en pleine mer, les chances de réussites de la mission semblent s'annuler. Mais une ombre vous stoppe net:

-Un... humain... ?

-Un d-d-dra-gon?

- Vous n'avez pas dû en voir beaucoup! rigole-t-il.

- Que faites-vous ici, humains? La dernière fois que j'ai vu une personne de votre espèce, c'était il y a fort longtemps. Un homme nommé Markin, Mirllet, Marley...

- Merlin?

- C'est ça! Et bien dis donc, que le monde est petit. Mais vous ne m'avez pas répondu, que faites-vous ici?

- Nous sommes perdus.

- Vous ne pouvez pas vous tromper d'avantage. Le seul endroit où on peut ne pas être perdu, c'est bien ici.

- Mais quel est cet endroit, et qui êtes-vous?

- En ce lieu se trouvent des portes, et ces portes vous permettent de vous rendre où vous désirez, il suffit juste de faire le bon choix. Quant à moi, je suis Hélias, le gardien de ce lieu.

- Vous voulez dire qu'ici, il y a une porte pour retrouver le grand livre des contes?

- Bien sûr, si c'est ce que vous désirez.

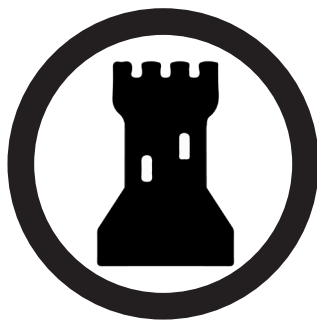
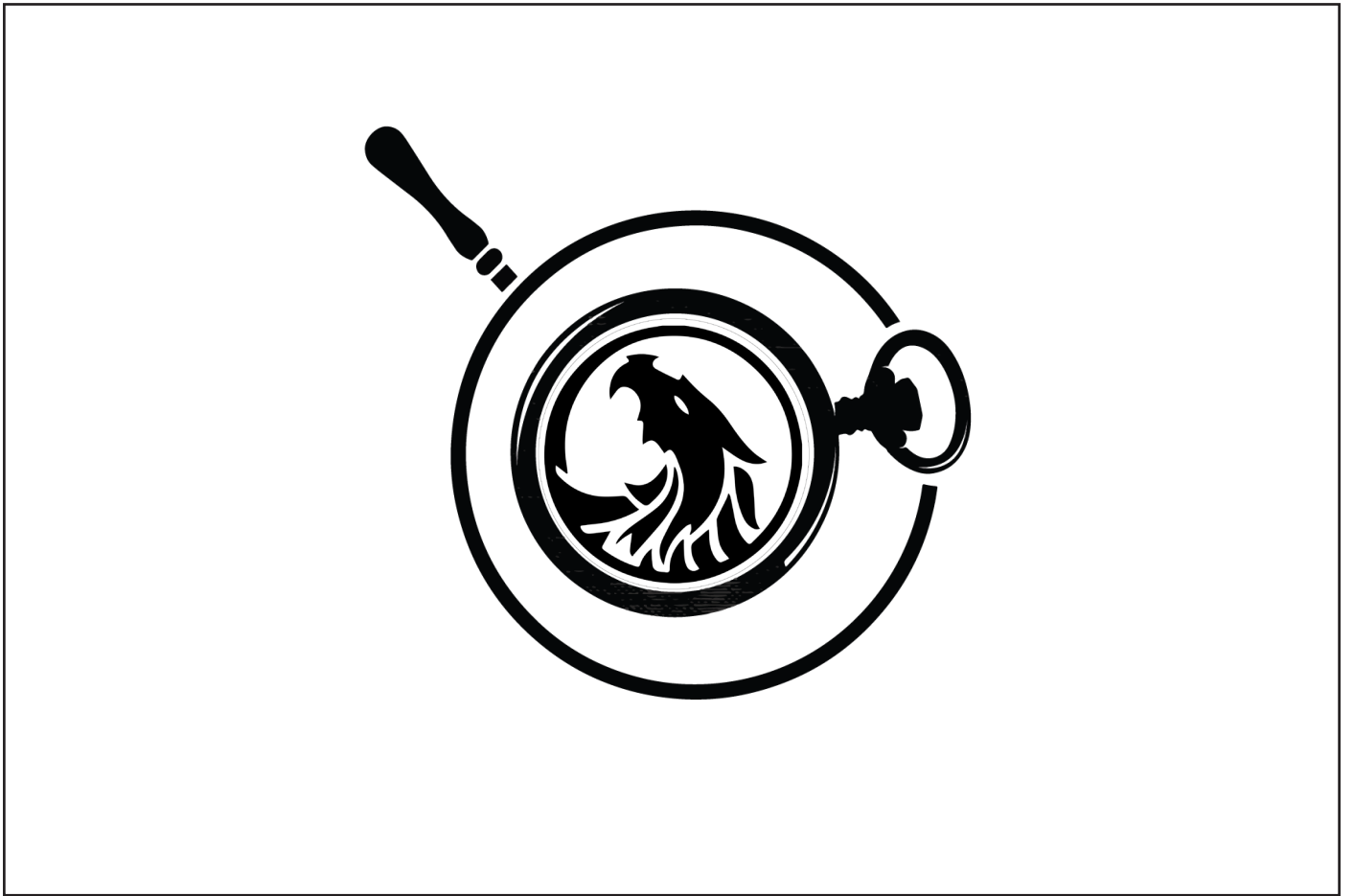
- Vous pouvez nous aider?

- Et bien," dit-il en vous dévoilant 4 portes. "Seule l'une d'elle trouvera votre intérêt. La porte qui vous intéresse, celle qui vous amènera directement aux soeurs. Tirubal Elle est à gauche de la porte qui vous fera revivre cette journée comme si elle n'avait jamais existée. Mais attention, si vous y allez maintenant, vous manquerez peut être de préparation. Vient ensuite la porte qui vous permettra de faire une rencontre inattendue, elle se situe tout à droite. Et enfin, la dernière, elle vous mènera à un endroit dont on ne revient pas. Je la déconseille.»

-C'est tout ?

-Ah non, j'oubliais, la porte qui est tout à gauche ne vous fera pas gagner de temps. Allez, bonne chance, en espérant vous revoir vivant un jour!
Puis à ces mots, le Dragon s'envole.

The bonne tête vaut mieux que cent brass



Un cyclone fait rage alors que vous faites vos premiers pas sur les remparts du château. Les soeurs Tituba sont certainement en train d'essayer de corrompre le livre, il faut les en empêcher. Vous redoublez d'ardeur et continuez votre course jusqu'à vous heurter à une barrière magique. Mais comment allez vous faire pour pouvoir la traverser? Merlin ne vous a jamais appris à faire de la magie.

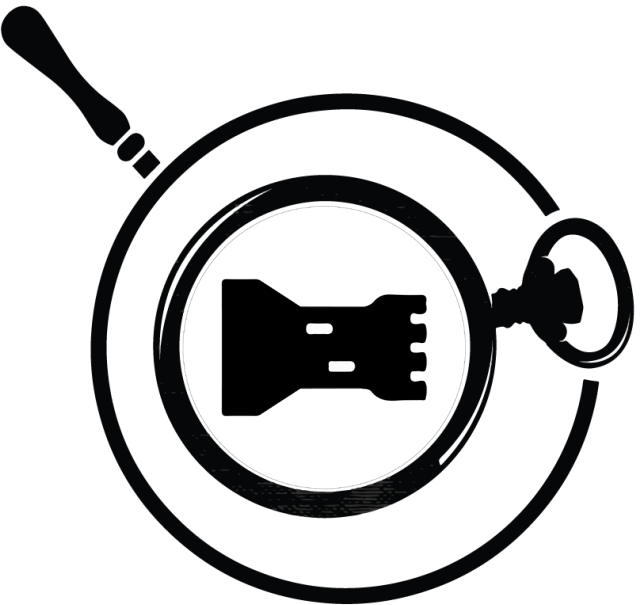
Enfin ... Vous vous demandez ... Peut être que ... Si ...

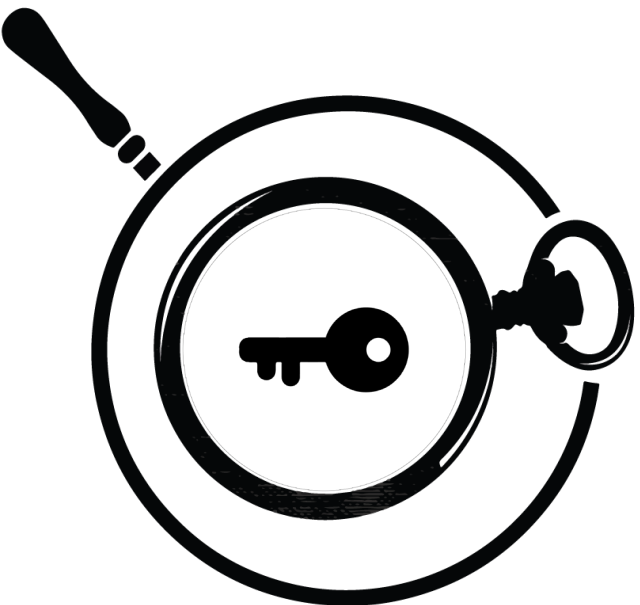
Vous tendez alors les mains vers la barrière magique et ...

Voici la dernière énigme de cette aventure.

Vous avez treize minutes pour trouver quel symbole brisera la barrière, sinon les soeurs Tituba termineront le rituel et vous aurez échoué.

Alors bonne chance et n'oubliez pas que la phrase qui se trouve en bas de la feuille pourrait vous être utile.





Dans un dernier espoir, vous tendez les mains vers la barrière. C'est la première fois que vous êtes confrontés à une serrure magique. Et les premiers instants sont quelque peu déroutants. Non pas par l'étrangeté de la chose, mais au contraire par sa familiarité. A son contact, la barrière était semblable à un livre rempli de mots et de phrases reliés entre eux, non pas pour créer une histoire, mais comme pour donner un ordre. Non, plutôt comme pour remodeler la réalité.

L'écriture était vulgaire, primitive, facile à comprendre, mais en même temps écrite par différentes personnes. Et après quelques minutes de familiarisation, vous n'êtes aucun mal à réécrire ce brouillon, le rendant même au passage, à vos humbles avis, plus joli. Puis à "l'écriture" du dernier signe, une lumière aveuglante surgit. Un retour à la réalité.

La barrière qui, il y a encore quelques secondes, englobait tout le château, tenait maintenant dans une main. Elle était comparable à une magnifique boule à neige de lumière blanche, scintillante et tourbillonnante.

Mais pas le temps de vous attarder davantage. Vous avez une mission importante à terminer. D'un pas décidé, vous montez les escaliers quatre par quatre pour vous rendre à l'épicentre du cyclone planant au dessus du château.

L'orage s'intensifiant à chacun de vos pas, l'obscurité vous enveloppe un peu plus à chaque seconde.

Puis au dernier pas de votre ascension, vous apercevez enfin les trois sœurs ... A votre vue, elles arrêtent leur rituel et lancent un assaut sur vous. Leurs baguettes à la main, elles prononcent en coeur "ACERBA FUNERA ASCRIBERET" et un éclair jaillit. Croyant votre mort imminente, vous faites un geste désespéré. Agrippant la barrière magique au creux de votre main, vous la lancez avec ferveur.

Celle-ci absorbe alors le clair, grossit et continue sa route jusqu'à entourer nos trois comparses qui se tordent de douleurs alors que la boule reprend la taille d'une balle. Le cyclone disparaît au fur et à mesure que la chaleur revient dans la pièce.

L'Aventure touche maintenant à son terme. Vous prenez les sorcières d'une main et le grand livre des contes de l'autre pour les ramener à la bibliothèque.

Les apprentis de Merlin ont vécu aujourd'hui leur première aventure, mais à n'en point douter, le sourire aux lèvres, ils savent bien que ce ne sera pas leur dernière.

Félicitations! Vous avez terminé la première aventure des Terres d'Arancia. Si ça vous a plu, n'hésitez pas à la partager et à nous rejoindre.

-LA BOUGIE: Rien à trouver, il faut simplement suivre le chemin
-L'ESCALIER: Pliez la feuille (de préférence avec une règle pour être plus précis) comme un escalier. Puis regardez la sous différents angles. Elle vous donnera l'énigme: "De loin ou de près, je change le regard de ceux qui me porte". Ce qui vous permet de trouver **LUNETTES**.
-LES LUNETTES: Pliez la feuille en deux au niveau de la séparation du texte et du schéma. Puis, regardez à la lumière. Par transparence, les mots à trouver vont apparaître. Il vous indique que les sorcières ont pris la **MONTGOLFIÈRE**.

-LE TRAIN: Il faut suivre le bon fil...suspense ... c'est le **CACTUS**.

-LA MONTGOLFIÈRE: Soyez agiles !

-LES PIRATES: Attention, il y a une subtilité cachée, regardez les flèches du cryptex, elles pointent vers la gauche. Il faut donc lire le mot **STAR**.

-LE CACTUS: Lisez et rendez-vous sur la feuille **STAR**.

-L'ÉTOILE: Suivez les indications de direction dans le texte pour trouver un mot sur le schéma. Commencez par la lettre entourée. Vous trouverez alors le mot **CHAPEAU**.

-LES RATS: Prenez les lettres du mot RATS est noircissez les cases correspondantes, vous verrez alors apparaître le symbole du **CHAPEAU**.

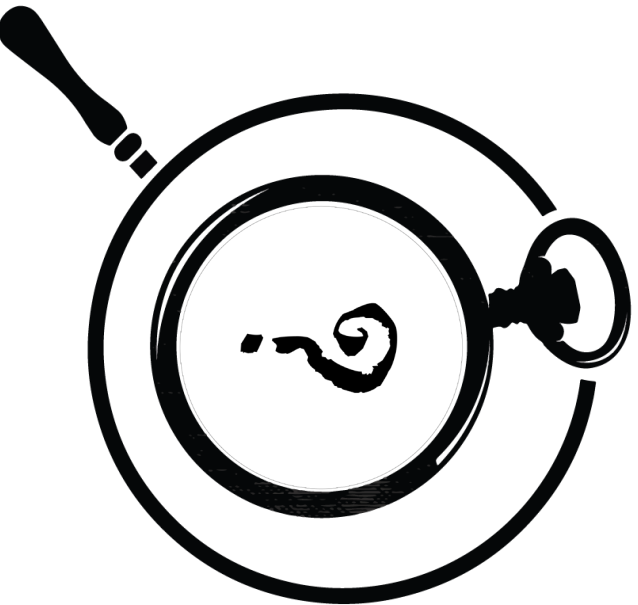
-LE DRAGON: Celle-ci n'est pas compliquée. Le symbole pour recommencer l'aventure est tout simplement la bougie, donc celle à sa gauche est le **CHÂTEAU**.

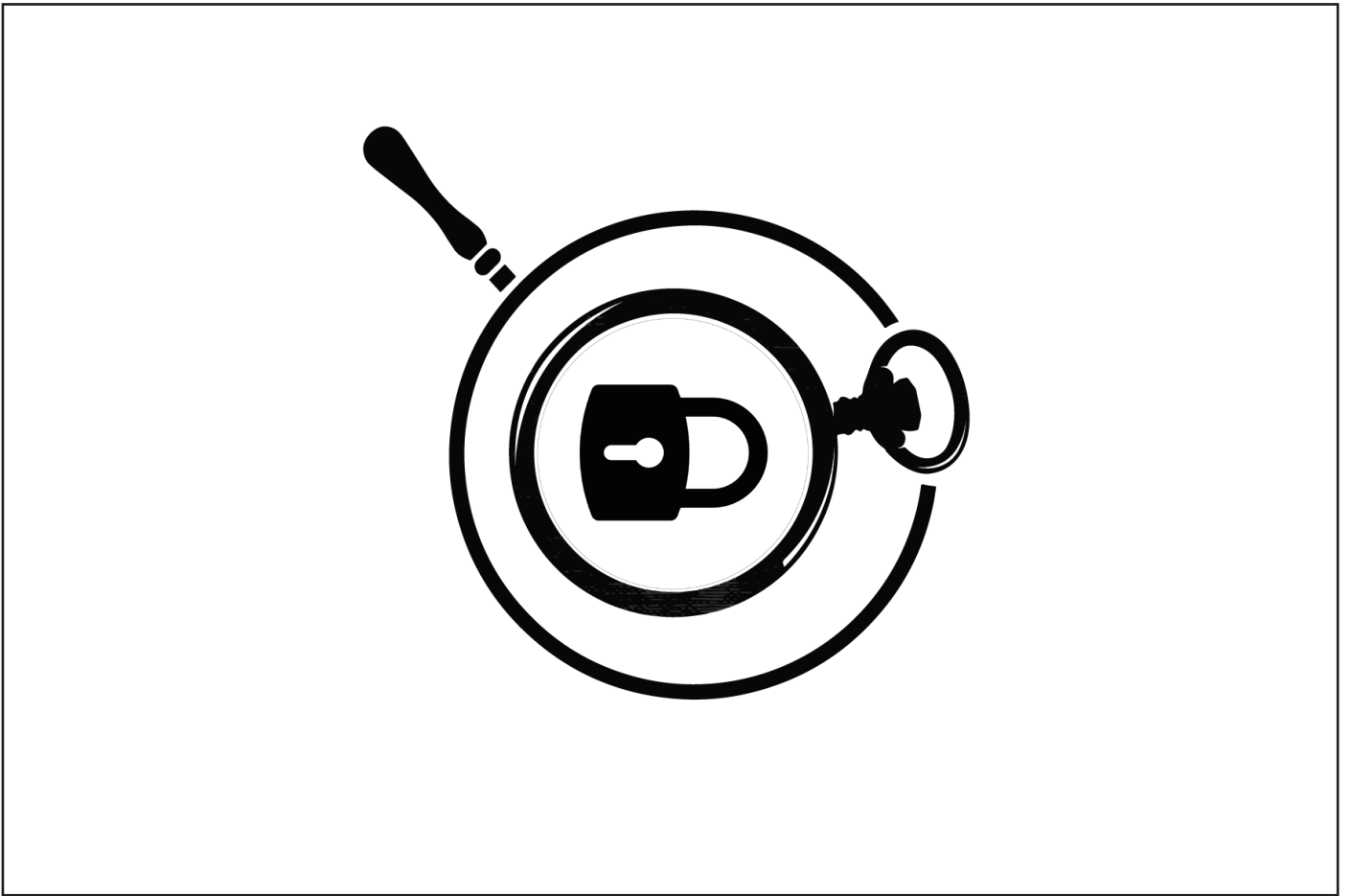
-LE CHAPEAU: Retrouvez tous les éléments qui ont été cachés dans votre pièce et mettez les ensemble. Une fois assemblés le mot en surbrillance apparaîtra. Il s'agit du mot **CHÂTEAU**.

-LE MINOTAURE: Regardez la feuille sous différents angles. De biais, vous verrez un mot apparaître: le mot **CHÂTEAU**.

-LE CHÂTEAU: Sur chaque énigme il y a un mot en gras: Champs/Sol/Croix/Mot/Anglaise/Bras/Molette/Problème/Voûte/Porte/Serrure

Faites la liaison entre eux pour trouver le mot **CLÉ** qui vous permettra d'obtenir le dernier symbole.





V
E
N I N

C H
A
T

E
V
A
B

E
H
T

E
A U

