

ADVENTURE GAMES VIVEZ L'AVENTURE

LIVRET DE RÈGLES

À TRAVERS LA BRUME

Une aventure pour 1 à 4 joueurs, à partir de 10 ans

Dans ce jeu coopératif, vous explorez un monde féerique plein de surprises ! Vous allez vivre une aventure en 3 chapitres que vous orchestrerez vous-même. Chaque chapitre nécessite environ 2 heures de jeu.

Si vous souhaitez interrompre votre session de jeu, vous pouvez **sauvegarder** la partie à la fin d'un chapitre ou à tout autre moment (voir p. 8) pour la reprendre librement plus tard.

Bien entendu, vous pouvez aussi enchaîner les 3 chapitres en une seule et même session.

Important : ne regardez aucun des éléments de jeu avant de commencer votre partie ! Ne feuillotez pas le livret d'aventure et ne consultez pas le recto des cartes Aventure ni des planches cartonnées. Attendez que le jeu vous indique de le faire.

Matériel

20 cartes Lieu
(A-T)



16 cartes diverses
(a1-t5)



88 cartes Aventure
(numérotées de 01 à 69 et de 81 à 99)



4 pions Personnage
(4 jetons + socles)



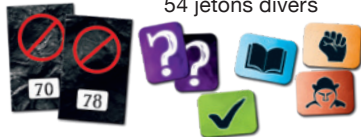
4 cartes Personnage (C1-C4) et leurs
4 cartes Capacité (B1-B4)



1 journal d'Amira
1 livret d'aventure



54 jetons divers



7 cartes Mission
(M1-M7)



1 carte
Aide de jeu



MISE EN PLACE

Placez sur la table le livret d'aventure, le journal d'Amira et les paquets de cartes Lieu et Aventure, tous deux **face cachée**.

Assurez-vous que les cartes Aventure et Lieu sont placées dans l'ordre (respectivement croissant et alphabétique, avec les cartes 01 pour l'un et A pour l'autre sur le dessus).

Détachez délicatement les jetons (Personnage, Point d'interrogation, Coche et Capacité) de la 1^{re} planche. Placez ensuite les 4 jetons Personnage sur leur socle de couleur respectif de manière à former les pions Personnage. Ce sont les **personnages** que vous allez incarner. Constituez une **réserve** avec les autres jetons.

Important : sur la 2^e planche, vous trouverez les personnages non-joueurs (**PNJ**). Vous les rencontrerez au cours de la partie. Retirez-les de la planche uniquement lorsque le jeu vous l'indique clairement ! Les jetons Point d'interrogation et Coche de la 2^e planche peuvent quant à eux être immédiatement ajoutés à votre réserve.

Formez 3 piles face cachée avec les cartes (hors cartes Lieu) : une 1^{re} pile avec les cartes Aventure numérotées de 01 à 99, une 2^e avec les cartes diverses a1 à t5 (lettre minuscule + chiffre), et une 3^e avec les cartes Capacité B1 à B4, les cartes Personnage C1 à C4 et les cartes Mission M1 à M7 (lettre majuscule + chiffre). Enfin, placez la carte Aide de jeu à portée de main. N'oubliez pas : vous ne devez pas regarder le recto des cartes avant que le jeu ne vous y autorise !

Votre mise en place doit ressembler à l'image ci-contre. Les cartes Lieu sont également placées face cachée. Vos pions Personnage sont prêts à être utilisés.

La 2^e planche de jetons, le livret d'aventure et le journal d'Amira sont à portée de tous les joueurs. Les jetons Coche, Point d'interrogation et Capacité constituent la réserve.

Chaque joueur choisit maintenant son **personnage**. Il prend le **pion Personnage**, la **carte Personnage** (C1 à C4) et la **carte Capacité** (B1 à B4) qui correspondent à son choix.

Mise en place pour 2 à 4 joueurs : Chaque joueur doit incarner au minimum **1 personnage**, mais il est tout à fait possible d'en incarner plusieurs. Choisissez donc votre ou vos personnages, puis rangez les personnages non utilisés dans la boîte.



Mise en place solo : Vous pouvez également vivre l'aventure en solo. Pour cela, vous devez incarner au minimum **2 personnages**. Vous pouvez jouer avec tous les personnages sauf les PNJ.

Les cartes Capacité vous permettent de suivre les niveaux d'Intelligence (📖), de Force (👊) et de Discrétion (👁️) de vos personnages. Au début de la partie, il n'y a pas de jetons sur ces cartes. Quand le jeu vous indiquera d'améliorer une capacité pour la 1^{re} fois, vous placerez le jeton correspondant sur la case la plus basse de la piste en question. Ensuite, quand vous améliorerez à nouveau cette capacité, vous déplacerez le jeton d'1 case vers le haut. Si vous atteignez le 7^e niveau (le niveau légendaire), vous devrez lire le paragraphe à 3 chiffres indiqué.

Quelques précisions

Si le texte d'une carte ou d'un paragraphe du livret d'aventure contredit les règles de ce livret, prenez en compte le texte de la carte ou du paragraphe en question !

- Ce jeu est coopératif. Discutez avec les membres de votre équipe des actions que vous voulez mener, des objets que vous souhaitez combiner et des zones que vous pensez utile d'explorer.
- Vous pouvez à tout moment relire un paragraphe du livret d'aventure dont vous avez déjà pris connaissance.
- Nous vous conseillons de **prendre des notes** pendant votre aventure, notamment si vous comptez sauvegarder le jeu à un moment donné et poursuivre un autre jour. Certains paragraphes vous demanderont de faire des choix tout en vous laissant la possibilité d'y revenir plus tard, et d'autres pourront vous demander des cartes Aventure que vous ne possédez pas encore. Il pourra alors s'avérer utile de noter la référence de ces paragraphes afin de retourner dans ces zones une fois que vous aurez avancé.

Vous pouvez également utiliser **librement** les jetons **Point d'interrogation**. Pendant la partie, vous pourrez les placer à côté des zones, des cartes Aventure et des autres jetons qui vous semblent importants pour la suite de l'histoire, ou lorsque vous pensez qu'il vous manque pour l'instant un élément, mais que vous souhaitez essayer quelque chose plus tard. Pensez à retirer le jeton Point d'interrogation après avoir percé les secrets de la zone ou de la carte près de laquelle vous l'aviez placé.

- Si vous êtes bloqué, aidez-vous du **guide** (accessible via le lien suivant : <https://iello.fr/jeux/adventure-games-a-travers-la-brume/>). Vous trouverez également des indices aux pages 9 à 15 de ce livret. Reportez-vous simplement au numéro de la carte Aventure, de la zone ou du PNJ qui vous pose problème : il vous sera alors expliqué ce que vous devez faire ou ce dont vous avez besoin pour poursuivre l'aventure.

Important : les indices et le guide ne révèlent pas (trop) d'éléments de l'histoire ! Les consulter ne vous donne pas non plus de points de pénalité. N'hésitez donc pas à les utiliser. Mieux vaut en savoir un peu trop que subir la frustration d'être bloqué !

DÉROULEMENT DU JEU

La dernière personne à avoir caressé un animal commence et joue le tour de son ou ses personnages. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Si vous incarnez plusieurs personnages, jouez un tour distinct pour chacun de vos personnages avant de passer au joueur suivant.

À son tour, chaque joueur peut **échanger** des cartes Aventure, **se déplacer** ET **effectuer** une action.

Échanger des cartes Aventure

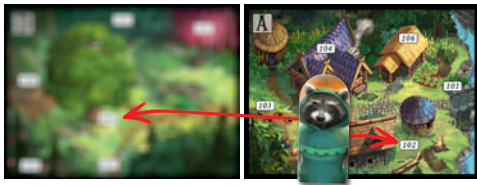
À tout moment pendant votre tour, vous pouvez échanger autant de cartes Aventure que vous le souhaitez avec les autres joueurs, à condition qu'ils se trouvent sur la même carte Lieu que vous (peu importe si vous êtes dans des zones différentes). Vous pouvez même obtenir des cartes sans rien donner en échange, et inversement. Les cartes Mission M4 à M7 (missions personnelles) ne peuvent jamais être échangées. Vous reconnaissez ces cartes à leur arrière-plan, qui est de la même couleur que celui de la carte Personnage correspondante.

Variante réaliste : si vous le souhaitez, vous pouvez décider ensemble que les échanges ne sont possibles qu'entre personnages se trouvant au même endroit.

Se déplacer

Vous pouvez déplacer votre personnage sur **une carte Lieu révélée** ou sur **une autre zone (espace numéroté) de la carte Lieu** où vous vous trouvez déjà, tant qu'aucune carte Aventure ne stipule le contraire. Vous pouvez aussi décider de **ne pas vous déplacer**. Si vous vous déplacez, vous devez le faire **avant** d'effectuer une action.

Les **cartes Lieu** sont les grandes cartes désignées par des lettres. Des **zones** y sont indiquées par un nombre à 3 chiffres dans un rectangle. Elles représentent des endroits spécifiques de la carte où vous trouverez des éléments uniques pour votre aventure.



Remarque : plusieurs personnages peuvent se trouver dans la même zone au même moment. Pour une meilleure lisibilité, ne placez pas vos pions directement sur le numéro de la zone explorée, mais à côté.

Effectuer une action

Vous pouvez effectuer une action après vous être déplacé, mais rien ne vous y oblige. Si vous décidez de ne pas le faire, c'est au tour du joueur suivant. Pour chacune de vos actions, vous aurez à lire un paragraphe du livret d'aventure :

cela vous permettra d'avancer dans l'histoire, de révéler de nouvelles cartes Lieu ou d'obtenir de nouvelles cartes Aventure. Ces paragraphes sont classés en fonction de leur type dans le livret d'aventure.

Vous y trouverez d'abord le **prologue** à votre aventure, puis la description des **cartes Lieu** (A – T). Ensuite, les paragraphes sont classés par ordre croissant en fonction du nombre de chiffres qui les composent – leur **combinaison**, à **3, 4, 5 ou 6 chiffres**. À la toute fin se trouvent les paragraphes dont les combinaisons comportent **des lettres et des chiffres**. Ils sont classés dans l'ordre alphabétique, en commençant par A70.

Les deux actions possibles sont les suivantes : **explorer et combiner**.

Explorer

Quand vous souhaitez explorer la zone où se trouve votre pion Personnage, **lisez à voix haute le paragraphe à 3 chiffres correspondant au numéro de la zone dans le livret d'aventure**.



Remarque : certaines zones qui vous sembleront négligeables au premier abord pourront avoir une importance capitale pour la suite de votre aventure ! N'hésitez pas à revenir explorer des zones que vous avez déjà fouillées, par exemple pour y utiliser des cartes Aventure que vous n'aviez jusqu'alors pas en votre possession.

Gardez également à l'esprit que **vous ne pourrez pas résoudre immédiatement toutes les énigmes ou missions** que le jeu vous propose. Il vous faudra souvent trouver des éléments supplémentaires pour y parvenir, et il est fréquent qu'une tâche ou une mission se déroule sur plusieurs chapitres. Pensez à vous servir des jetons Point d'interrogation pour ne rien oublier !

Combiner

Pendant la partie, vous devrez **combiner certains éléments entre eux** pour progresser. Les éléments à combiner vous paraîtront parfois évidents, mais ce ne sera pas toujours le cas. Faites preuve d'audace et d'imagination !

L'action COMBINER consiste à associer **deux éléments** (2 cartes Aventure, 1 carte Aventure et 1 zone, 1 carte Aventure et 1 PNJ, etc.). Cela vous permet d'obtenir un **nouveau numéro** ou une **nouvelle combinaison de lettre(s) et de chiffres** correspondant au paragraphe à lire dans le livret d'aventure. Lorsque vous combinez des éléments, placez toujours **le plus petit numéro en premier, et le plus grand à la fin** (rangés en ordre croissant s'il y en a plusieurs). N'additionnez donc pas les numéros, mais placez-les les uns derrière les autres ! Lorsque vous combinez des chiffres et des lettres, placez les **lettres devant les chiffres**.

Il existe 4 types de combinaisons :

- **une carte Aventure avec une autre carte Aventure** (2 numéros combinés) : vous obtenez une combinaison à 4 chiffres. Quand la combinaison fonctionne, cela permet le plus souvent d'obtenir un nouvel élément à partir de deux objets.

- **une carte Aventure avec la zone d'une carte Lieu** (2 numéros combinés) : vous obtenez une combinaison à 5 chiffres. Cela permet le plus souvent d'utiliser un objet dans une zone précise, ou d'explorer cette dernière à l'aide d'un objet précis.
- **une carte Aventure avec un PNJ** (2 numéros combinés) : vous obtenez une combinaison à 4 chiffres. Cela permet le plus souvent de poser une question à un PNJ ou de lui donner/montrer un objet.
- **une carte Lieu avec un PNJ** (1 lettre et 1 numéro combinés) : vous obtenez une combinaison composée d'1 lettre suivie de 2 chiffres. Cela permet le plus souvent de discuter avec un PNJ dans un lieu précis. Le discours d'un PNJ peut changer en fonction de l'endroit où il se trouve. Si le PNJ se déplace sur une autre carte Lieu au cours de la partie, vous pourrez donc à nouveau interagir avec ce dernier.

Lorsque vous combinez une carte Aventure avec une zone ou un PNJ, votre personnage doit se trouver dans la zone concernée ou sur la même carte Lieu que le PNJ. Vous devez donc parfois vous déplacer avant de pouvoir combiner des éléments. **Vous ne pouvez jamais combiner un PNJ avec une zone !** Le jeu vous indiquera quelle(s) carte(s) Aventure prendre ou remettre dans la boîte après avoir combiné des éléments. Si rien n'est indiqué, conservez vos cartes Aventure. Si vous ne trouvez pas le paragraphe correspondant à votre combinaison dans le livret d'aventure, c'est que cette action n'est pas possible, et votre tour s'arrête ! Les 4 personnages principaux (Chloé, Timothée, Rosalie et Tom) ne peuvent jamais être combinés avec d'autres éléments.

Il existe quelques combinaisons spécifiques, mais celles-ci vous seront expliquées par un paragraphe dans le livret d'aventure ou par une carte Aventure et ne pourront être utilisées que dans la situation en question.

Exemple : vous avez obtenu les cartes Aventure 10 (boîte de nourriture pour chat) et 11 (ouvre-boîte). Vous découvrez des carottes dans la zone 106 et souhaitez assaisonner la nourriture pour chat. Pour cela, vous devez d'abord ouvrir la boîte. Vous combinez donc la carte 10 avec la carte 11 et lisez le **paragraphe 1011** : « Vous êtes parvenu à ouvrir la boîte. Rangez les cartes Aventure 10 et 11 dans la boîte. Prenez la carte Aventure 12. » Vous constatez alors que la carte Aventure 12 représente une boîte de nourriture pour chat ouverte. Lors de votre prochain tour, vous pourrez tenter de combiner cette carte Aventure avec les carottes de la zone 106 : vous lirez alors le **paragraphe 12106** et verrez si votre idée fonctionne. Vous pourriez également discuter avec le PNJ 70 sur la carte Lieu A. Pour ce faire, lisez le **paragraphe A70**. Enfin, pour montrer la nourriture pour chat (12) à ce PNJ, lisez le **paragraphe 1270**.



RÈGLES DES CARTES

Les cartes Aventure sont les petites cartes qui portent un numéro, et les cartes Mission et diverses sont celles qui portent une lettre et un numéro (visibles aussi bien sur leur recto que sur leur verso). Certains paragraphes vous demanderont d'en piocher ou d'en défausser. Si on vous demande de :

- **prendre** une ou plusieurs **cartes** (par ex. : « Prenez la/les cartes XY »), piochez-les dans le paquet correspondant et, **sauf mention contraire**, placez-les **face visible** devant vous. Ces cartes font désormais partie de votre **inventaire** ;
- **replacer** une **carte**, remettez-la dans son paquet face cachée à sa position d'origine (ordre croissant) ;
- **ranger** une ou plusieurs **cartes dans la boîte**, remettez la ou les cartes indiquées dans la boîte. Elles sont complètement retirées du jeu, peu importe qui les a en sa possession et où elles se trouvent !

Remarque : au cours de la partie, le jeu vous demandera peut-être de prendre une carte qui est déjà en votre possession. Bien entendu, n'en tenez pas compte. Si vous devez replacer une carte dans son paquet alors que celle-ci a déjà été retirée du jeu, n'en tenez pas compte non plus.

Toute carte ayant été retirée du jeu le reste jusqu'à la fin de votre aventure, sauf mention contraire (« Sortez la carte XY de la boîte »). Résolez les autres instructions autant que possible.

Pendant la partie, vous obtiendrez des cartes Aventure qui modifieront certaines règles. Suivez alors les instructions données par le jeu, soit directement par la carte, soit par un paragraphe dans le livret d'aventure. Tout vous sera indiqué.

REGLES DES JETONS

Il existe plusieurs types de jetons : les **4 personnages** que vous incarnez, les différents **PNJ**, les jetons **Coche / Point d'interrogation** (utilisez simplement la face dont vous avez besoin) ainsi que les jetons **Capacité**. Le jeu vous indiquera quand et comment ils entrent en jeu.

Si le jeu vous indique de placer un **jeton Coche sur une zone**, recouvrez le numéro de cette zone avec le jeton. Cette zone **n'est plus accessible**, c'est-à-dire que vous ne pouvez plus combiner d'éléments avec elle. Si, en revanche, le jeu vous indique de placer un **jeton Coche à côté d'une zone**, placez alors celui-ci à côté du numéro de cette zone. Le numéro demeurant visible, vous pouvez donc toujours vous rendre dans la zone et combiner des éléments avec elle. Vous comprendrez l'intérêt de cette différence au cours du jeu.

LIVRET D'AVENTURE ET JOURNAL D'AMIRA

Le livret d'aventure se compose de nombreux paragraphes qui constituent la trame du jeu. Chaque fois que vous explorerez une zone, que vous combinerez des éléments, que vous interagirez avec un PNJ ou que le jeu vous l'indiquera, lisez à voix haute le paragraphe correspondant dans le livret d'aventure. Les paragraphes sont classés dans l'ordre croissant. Les combinaisons renvoyant aux entretiens avec les PNJ (lettre + numéro à 2 chiffres) se trouvent à la fin du livret d'aventure. **Faites bien attention à ne lire que le paragraphe qui vous concerne !**

De nombreux paragraphes du livret d'aventure donnent, en plus des éléments narratifs, des instructions techniques. Veillez à les appliquer **dans l'ordre** et pensez à vérifier que vous n'avez rien oublié.

Remarque : l'instruction « Lisez le paragraphe XYZ » est abrégée en « ► XYZ ». Lorsqu'un paragraphe est coupé et continue sur la page suivante, vous trouverez ce symbole : ►►.

Vous trouverez ces mêmes indications dans le journal d'Amira. Ce dernier vous donne plus d'informations sur l'univers que vous vous apprêtez à explorer.

Dans le livret d'aventure, lorsque vous trouvez des indications roses commençant par un v (par ex. : ►v1), cela signifie que vous avez débloqué un paragraphe du journal d'Amira. Dans ce cas, ouvrez le journal à la page 2 et cochez-y la première case libre correspondant à ce paragraphe. Vous ne pourrez lire que les paragraphes dont vous aurez coché la case.

SAUVEGARDE DE LA PARTIE

Pour sauvegarder votre partie, utilisez votre téléphone pour faire une photo de la disposition des cartes Lieu et de toutes les cartes en votre possession. Vous pouvez également tout noter sur une feuille de papier. N'oubliez pas de noter où se trouvent vos personnages, les zones que vous n'avez pas encore explorées, les zones où vous souhaitez retourner, les choses que vous voulez essayer... Pour cette étape, il est judicieux d'utiliser les jetons Point d'interrogation.

Placez ensuite toutes les cartes Lieu révélées, les cartes obtenues et vos cartes Personnage dans un sachet. Placez toutes les cartes non révélées dans un autre sachet. Toutes les cartes ayant déjà été retirées du jeu restent dans la boîte. Lorsque vous reprendrez votre partie, vous procéderez à la mise en place des cartes en vous basant sur votre photo ou sur vos notes, puis vous replacerez les pions Personnage sur les zones où ils se trouvaient.

**L'AVENTURE PEUT COMMENCER,
LISEZ LE PARAGRAPHE 100 DU LIVRET D'AVENTURE !**

Attention ! Alerte spoiler ! Les pages suivantes sont dédiées aux indices !

CONSEILS GÉNÉRAUX

Vous trouverez ci-dessous les **indices concernant les cartes Aventure, Lieu et Capacité, les jetons, les zones, les interactions avec les PNJ et les entrées du journal d'Amira**. Consultez-les pour savoir comment obtenir ces différents éléments et comment les utiliser, mais aussi pour comprendre ce que vous devez faire, ou encore pour identifier ce dont vous avez besoin dans une situation donnée.

Important : si un indice mentionne un lieu ou une carte Aventure qui n'est pas encore en jeu, vous pouvez tout à fait chercher l'indice correspondant pour découvrir comment l'obtenir. Vous pouvez également vous aider du **guide** (accessible via le lien suivant : <https://iello.fr/jeux/adventure-games-a-travers-la-brume/>).

Exemple 1 : « **10** : obtenue dans la zone A/106. Combiner avec 11 pour obtenir 14. » signifie que vous obtiendrez la carte Aventure 10 en vous plaçant sur la carte Lieu A, zone 106. De plus, vous devrez combiner cette dernière avec la carte Aventure 11 au cours de la partie pour obtenir la carte Aventure 14.

Exemple 2 : « **14** : obtenue en combinant 10 avec 11. » signifie que vous devez combiner la carte Aventure 10 avec la 11 (vous devez donc lire le paragraphe 1011) pour obtenir la carte Aventure 14.

Exemple 3 : « **22** : obtenue en combinant 17 avec A/104. » signifie que vous devez combiner la carte Aventure 17 avec la zone 104 de la carte Lieu A (vous devez donc lire le paragraphe 17104) pour obtenir la carte Aventure 22.

Exemple 4 : « **03** : Rosalie + M6 : obtenue en interagissant avec K76. » signifie que seule **Rosalie** peut obtenir quelque chose à l'issue de cette interaction, et seulement si elle possède la carte Aventure **M6**.

INDICES CONCERNANT LES CARTES AVENTURE ET LES JETONS

00 : obtenu en combinant 55 avec K/453.

01 : obtenue dans la zone q1/881. Combiner avec PNJ 74 et PNJ 75 (►017475) pour obtenir 02.

02 : obtenue en combinant 01 avec PNJ 74 et PNJ 75 (►017475).

03 : Rosalie + M6 : obtenue en interagissant avec K76. Combiner avec 38 pour obtenir 53.

04 : Tom + M7 : obtenue dans la zone O/851. Solution : premiers chiffres des lieux T, O, N, L et C (►58563) pour obtenir 06.

05 : Tom : obtenue dans la zone P/182. Combiner avec 04 pour obtenir 06.

06 : Tom : obtenue en résolvant l'énigme de 04 (►58563). Combiner avec C/303 (indices en ►582 et ►548) pour obtenir 07.

07 : Tom : obtenue en combinant 06 avec C/303 (indices en ►582 et ►548).

08 : Chloé + M4 : obtenue dans la zone g2/707 // en combinant 34 avec G/702. Combiner avec P/181 pour obtenir 09.

09 : Chloé : obtenue en combinant 08 avec P/181. Combiner avec a2/107 pour obtenir 98.

10 : obtenue dans la zone A/106. Combiner avec 11 pour obtenir 14.

11 : obtenue dans la zone A/106. Combiner avec 10 pour obtenir 14.

12 : obtenue en combinant 14 avec A/104. Combiner avec PNJ 80 pour obtenir 37 // avec Intelligence en a1 (Za1) pour accéder à B.

13 : obtenue dans la zone A/103. Solution : ►550 pour accéder à D.

14 : obtenue en combinant 10 avec 11. Combiner avec A/104 pour obtenir 12.

15 : obtenue dans la zone B/202. Combiner avec D/404 pour obtenir 19.

16 : obtenue dans la zone B/203. Solution : combiner 20, 26 et 30 (►202630) pour obtenir 31.

17 : obtenue dans les zones A/102 et E/501. Combiner avec 21 pour obtenir 23 // Combiner avec A/104 pour obtenir 22 et placer un jeton Coche à côté de A/104 // avec Discrétion en a1 (Ya1) pour accéder à B.

18 : obtenue dans la zone B/204. Combiner avec PNJ 80 pour obtenir 37 // avec Discrétion en e1 (Ye1) pour obtenir 20 et 21 puis atteindre PNJ 71.

19 : obtenue en combinant 15 avec D/404. Combiner avec N/556 pour débloquent v11 // Combiner avec F/601 pour débloquent v4 et v11 // avec Force en e1 (Xe1) pour obtenir 20 et 21 puis atteindre PNJ 71.

20 : obtenue avec Force, Discrétion ou Intelligence en e1 (Xe1, Ye1 ou Ze1) avec 19, 18 ou 32. Combiner avec 26 et 30 (►202630) pour obtenir 31.

21 : obtenue avec Force, Discrétion ou Intelligence en e1 (Xe1, Ye1 ou Ze1) avec 19, 18 ou 32. Combiner avec 17 pour obtenir 23.

- 22 : obtenue en combinant 17 avec A/104. Combiner avec PNJ 80 pour obtenir 37 // Combiner avec H/154 pour débloquer v9 // avec Force en a1 (Xa1) pour accéder à B.
- 23 : obtenue en combinant 17 avec 21. Combiner avec 25 pour obtenir 24.
- 24 : obtenue en combinant 23 avec 25. Combiner avec C/301 pour obtenir 26.
- 25 : obtenue dans la zone D/406. Combiner avec 23 pour obtenir 24.
- 26 : obtenue en combinant 24 avec C/301. Combiner avec 20 et 30 (►202630) pour obtenir 31.
- 27 : obtenue dans la zone B/208. Combiner avec 28 pour obtenir 29.
- 28 : obtenue dans la zone D/401. Combiner avec 27 pour obtenir 29.
- 29 : obtenue en combinant 27 avec 28. Combiner avec D/402 pour obtenir 30.
- 30 : obtenue en combinant 29 avec D/402. Combiner avec 20 et 26 (►202630) pour obtenir 31.
- 31 : obtenue en combinant 20 avec 26 et 30 (►202630). Combiner avec PNJ 70, PNJ 71 ou PNJ 72 pour les placer en A.
- 32 : obtenue dans la zone A/105. Combiner avec PNJ 74 pour débloquer v10 // avec H/154 pour débloquer v9 et v10 // avec Intelligence en e1 (Ze1) pour obtenir 20 et 21 puis atteindre PNJ 71.
- 33 : obtenue en combinant 35 avec F/603. Combiner avec G/702 pour +1 d'Intelligence.
- 34 : Chloé : obtenue dans la zone D/403. Combiner avec G/702 pour obtenir 08.
- 35 : obtenue dans la zone C/302 avec au moins 2 de Discrétion. Combiner avec F/603 pour obtenir 33.
- 36 : Timothée : obtenue dans la zone B/203. Combiner avec 02, indice pour ►02708.
- 37 : obtenue en combinant 12, 18 ou 22 avec PNJ 80. Permet d'accéder à i/254, J/352 et L/653.
- 38 : Rosalie : obtenue dans la zone A/104 si un jeton Coche s'y trouve déjà.
- 39 : obtenue automatiquement au début du chapitre 2 (►200). Combiner 55 avec K/453 pour s'en débarrasser.
- 40 : Tom : obtenue dans la zone C/301. Utilisée automatiquement pendant la mission.
- 41 : obtenue avec Force, Discrétion ou Intelligence en O/855. Intelligence en r1 (Zr1) pour obtenir 90, accéder à R/386 et débloquer v42 et v43.
- 42 : obtenue en combinant 89 avec 90. Indice pour accéder à S. Solution : ►2415.
- 43 : obtenue en combinant 87 avec P/183. Combiner avec T/583 pour obtenir 96 // avec Discrétion en r1 (Yr1) pour obtenir 90, accéder à R/386 et débloquer v42 et v43.
- 44 : obtenue dans la zone T/584. Indice pour accéder à s1 et t1. Solution : ►240. Permet aussi de placer PNJ 73 sur N.
- 45 : obtenue dans la zone R/382. Indice pour accéder à s1 et t1. Solution : ►240. Permet aussi de placer PNJ 73 sur N.
- 46 : obtenue avec Timothée + M5. À utiliser dans la zone F/601.
- 47 : obtenue en combinant 57 avec 58. Combiner avec PNJ 74 pour le placer sur H et débloquer v22.
- 48 : obtenue dans la zone Q/284. Combiner avec 84 pour obtenir 87.
- 49 : obtenue dans la zone T/585. Combiner avec 94 pour obtenir 69.
- 50 : obtenue dans la zone P/182. Combiner avec R/384 pour obtenir 63.
- 51 : Timothée + M5 : obtenue dans la zone O/851. Indice pour réparer 01.
- 52 : Timothée : obtenue en combinant 02 avec g2/708.
- 53 : Rosalie : obtenue en combinant 03 avec 38. Combiner avec 38 pour obtenir 54.
- 54 : Rosalie : obtenue en combinant 38 avec 53.
- 55 : obtenue dans la zone J/354. Combiner avec K/453. Permet d'accéder aux lieux et PNJ du chapitre 1.
- 56 : obtenue en interagissant avec N77. Combiner avec J/351 pour obtenir j1.
- 57 : obtenue dans la zone K/456. Combiner avec 58 pour obtenir 47 // combiner avec PNJ 75 ou N/556 pour débloquer v19.
- 58 : obtenue dans la zone H/153. Combiner avec 57 pour obtenir 47.
- 59 : obtenue dans la zone H/152. Intelligence en L1 (ZL1) pour débloquer v27 et placer PNJ 76 sur K.
- 60 : obtenue dans la zone i/251 avec au moins 6 de Force // en combinant PNJ 70 avec i/251. Combiner avec 68 pour résoudre cette énigme.
- 61 : obtenue dans la zone i/251 avec au moins 6 de Force // en combinant PNJ 70 avec i/251. Solution : 712 (la rivière forme les chiffres 7, 1 et 2 en i, K et M).
- 62 : obtenue dans la zone i/251 avec au moins 6 de Force // en combinant PNJ 70 avec i/251. Solution : 628 (le chiffre le plus haut sur chacune des pierres ; en haut se trouve toujours le double du chiffre d'en bas).
- 63 : obtenue en combinant 50 avec R/384. Combiner avec A/106 pour accéder à a2 et placer PNJ 70, PNJ 71 et PNJ 72 sur N.
- 64 : obtenue en combinant 69 avec t2/463. Indice pour t3/682 (numéro de page) et t4/689.

- 65 :** obtenue dans la zone M/554 ou N/557. Combiner avec H/155 ou PNJ 74 pour placer un jeton Coche à côté de H/155.
- 66 :** obtenue en combinant PNJ 74 avec 92 et 93 (► 749293) lorsque PNJ 74 se trouve en H. Force en L1 (XL1) pour débloquent v27 et placer PNJ 76 sur K.
- 67 :** obtenue en interagissant avec H75. Combiner avec PNJ 74 ou N/556 pour débloquent v26 // avec Discrétion en L1 (YL1) pour débloquent v26 et v27. Permet aussi de placer PNJ 76 sur K.
- 68 :** obtenue en interagissant avec K76. Combiner avec 60 pour en résoudre l'énigme.
- 69 :** obtenue en combinant 49 avec 94. Combiner avec t2/463 pour obtenir 64 et accéder à t3.
- 70 :** obtenu en interagissant en E. Combiner avec 31 pour placer PNJ 70 sur A // Combiner avec 93 pour +1 de Force // Combiner avec v251 pour obtenir 60, 61 et 62 // Interagir en A pour accéder à F. Combiner 63 avec A/106 pour placer PNJ 70 sur N.
- 71 :** obtenu avec Force, Discrétion ou Intelligence en e1 (Xe1, Ye1 ou Ze1) avec 18, 19 ou 32. Combiner avec 31 pour placer PNJ 71 sur A // Combiner avec 91 pour +1 de Discrétion // Interagir en A pour accéder à F Combiner 63 avec A/106 pour placer PNJ 71 sur N.
- 72 :** obtenu en interagissant en E. Combiner avec 31 pour placer PNJ 72 sur A // Combiner avec PNJ 80 pour obtenir 81 et débloquent v23 // Combiner avec 92 pour +1 d'Intelligence // Interagir en A pour accéder à F. Combiner 63 avec A/106 pour placer PNJ 72 sur N.
- 73 :** obtenu en combinant 55 avec K/453. Résoudre l'énigme de 44, 45 et S/482 pour placer PNJ 73 sur N.
- 74 :** obtenu dans la zone C/305. Combiner avec 32 pour débloquent v10 // Combiner avec 37 pour débloquent v21 // Combiner avec 47 pour placer PNJ 74 sur H et débloquent v22 // Combiner avec 65 lorsque PNJ 74 se trouve en H pour placer un jeton Coche à côté de H/155 // Combiner avec 67 pour débloquent v26 // Timothée : Combiner avec 01 et PNJ 75 (► 017475) lorsque PNJ 74 se trouve en H pour obtenir 02 // Combiner avec 92 et 93 (► 749293) pour obtenir 66 // Combiner avec H pour obtenir un indice pour 66.
- 75 :** obtenu en H. Combiner avec J/351 pour débloquent v14 // Combiner avec H pour obtenir 67.
- 76 :** obtenu avec Force, Discrétion ou Intelligence en L1 (XL1, YL1 ou ZL1). Combiner avec K pour obtenir 68 (et obtenir 03 pour Rosalie + M6).
- 77 :** obtenu en résolvant 60, 61 et 62. Combiner avec N pour obtenir 56 et débloquent v29.
- 78 :** obtenu dans la zone N/555. Combiner avec N pour placer PNJ 78 sur A.
- 79 :** obtenu dans la zone R/385. Combiner ensuite 95 avec R/385 pour placer PNJ 79 sur N. Combiner avec R pour obtenir un indice pour 777 et accéder à r1.
- 80 :** obtenu en J. Combiner avec 12, 18 ou 22 pour obtenir 37 et placer PNJ 80 sur i // Combiner avec PNJ 72 ou i (avec au moins 6 d'Intelligence) pour obtenir 81 et débloquent v23 // Combiner avec H pour obtenir un indice pour 37 // Combiner avec J pour placer PNJ 80 sur H.
- 81 :** obtenue en combinant PNJ 72 ou i (avec au moins 6 d'Intelligence) avec PNJ 80. Intelligence en j1 (Zj1) pour accéder à O et débloquent v31.
- 82 :** obtenue dans la zone K/451. Discrétion en j1 (Yj1) pour accéder à O et débloquent v31.
- 83 :** obtenue en « allant voir » dans la zone Q/282 (► 688). Combiner avec 87 pour s'en débarrasser.
- 84 :** obtenue dans la zone P/182. Combiner avec 48 pour obtenir 87.
- 85 :** obtenue dans la zone O/856. Nécessite 89 pour obtenir la solution. Solution : ne lire qu'un caractère sur trois.
- 86 :** obtenue dans la zone P/182. Indice pour traverser le pont en Q. Solution : ► 5247.
- 87 :** obtenue en combinant 48 avec 84. Combiner avec 83 ou Q/282 pour se débarrasser de 83 // Combiner avec P/183 pour obtenir 43.
- 88 :** obtenue avec Force (► 461 ► 371), Discrétion (► 361 ► 771) ou Intelligence (► 561 ► 971) dans la zone q1/881. Permet d'accéder au pont en Q/283 // Permet d'accéder à R lorsque le pont en Q est traversé // Partie de l'énigme finale de t5.
- 89 :** obtenue dans la zone P/183. Combiner avec 90 pour obtenir 42.
- 90 :** obtenue avec Discrétion ou Intelligence en r1 (Yr1 ou Zr1). Combiner avec 89 pour obtenir 42.
- 91 :** obtenue dans la zone C/304. Combiner avec PNJ 71 pour +1 de Discrétion lorsque 39 est rangée dans la boîte.
- 92 :** obtenue dans la zone D/405. Combiner avec PNJ 72 pour +1 d'Intelligence lorsque 39 est rangée dans la boîte // Combiner avec PNJ 74 et 93 (► 749293) pour obtenir 66 lorsque PNJ 74 se trouve en H.
- 93 :** obtenue dans la zone i/255. Combiner avec PNJ 70 pour +1 de Force // Combiner avec PNJ 74 et 92 (► 749293) pour obtenir 66 lorsque PNJ 74 se trouve en H.
- 94 :** obtenue dans la zone S/483. Combiner avec 49 pour obtenir 69.
- 95 :** obtenue dans la zone T/582. Combiner avec R/385 pour placer PNJ 79 sur N.
- 96 :** obtenue en combinant 43 avec T/583. Combiner avec N/556 pour débloquent v48 // Combiner avec t4/689 pour accéder à t5.

97 : obtenue dans la zone B/205. Combiner avec PNJ 77 pour débloquent v30 // Indice pour t3/682. Indices pour l'énigme finale de t5.

98 : Chloé : obtenue en combinant 09 avec a2/107.

99 : obtenue dans la zone t5/2222. Partie de l'énigme finale.

INDICES CONCERNANT LES ZONES

101 : permet d'accéder à a1.

102 : permet d'obtenir 17.

103 : permet d'obtenir 13. Permet d'accéder à D. Solution : ►550.

104 : combiner avec 14 pour ►369 et obtenir 12 // Combiner avec 17 pour placer un jeton Coche à côté de 104 et obtenir 22. En plus, pour Rosalie ►111 pour obtenir M6 et 38.

105 : permet d'obtenir 32. Indice pour accéder à C. Solution : ►426.

106 : permet d'obtenir 10 et 11. Combiner avec 63 pour accéder à a2 et pour placer PNJ 70, PNJ 71 et PNJ 72 sur N.

107 : Chloé : combiner avec 09 pour obtenir 98.

151 : permet d'accéder à i.

152 : permet d'obtenir 59.

153 : permet d'obtenir 58. Permet de débloquent v8 et v18.

154 : combiner avec 22 pour débloquent v9 // Combiner avec 32 pour débloquent v9 et v10.

155 : combiner avec 65 pour placer un jeton Coche à côté de cette zone et ►174.

181 : combiner avec 08 pour obtenir 09.

182 : permet d'obtenir 50, 84 et 86. Tom : ►448 pour obtenir 05.

183 : permet d'obtenir 89. Combiner avec 87 pour obtenir 43.

184 : permet d'accéder à Q.

185 : permet de débloquent v37.

201 : informations. Plus d'informations avec au moins 2 d'Intelligence.

202 : permet d'obtenir 15.

203 : permet d'obtenir 16. Timothée : ►232 pour obtenir M5 et 36.

204 : permet d'obtenir 18.

205 : permet d'obtenir 97. Rosalie + M6 : ►138 pour obtenir des informations.

206 : informations.

207 : 1^{er} personnage : ►422 // 2^e personnage : ►322.

208 : permet d'obtenir 27. Permet d'obtenir le journal d'Amira et de débloquent v1, v2 et v3.

251 : permet de débloquent v12. Avoir au moins 6 de Force ou combiner avec PNJ 70 pour obtenir 60, 61 et 62.

252 : permet d'accéder à J.

253 : permet d'accéder à K.

254 : permet de débloquent v13. Combiner avec 37 pour obtenir un indice pour 62 et débloquent v21.

255 : permet d'obtenir 93.

281 : permet de placer un jeton Coche à côté de cette zone et de débloquent v40.

282 : ►688 pour obtenir 83. Combiner avec 87 pour se débarrasser de 83.

283 : avec 88 : ►781 (solution ►5247) ; sans 88 : ►988.

284 : permet d'obtenir 48. Permet de débloquent v38 et v39.

285 : informations.

301 : Tom : ►333 pour obtenir M7 et 40. Combiner avec 24 pour obtenir 26.

302 : permet d'accéder à E. Si au moins 2 de Discrétion : ►245 pour obtenir 35.

303 : Tom : combiner avec 06 pour obtenir 07.

304 : permet d'obtenir 91.

305 : permet de placer PNJ 74 sur C.

306 : informations.

321 : permet d'accéder à B avec Force (Xa122), Discrétion (Ya117) ou Intelligence (Za112).

351 : avoir au moins 6 de Discrétion ou combiner avec PNJ 75 pour débloquent v14. Combiner avec 56 pour accéder à j1.

352 : combiner avec 37 pour obtenir un indice pour 62.

353 : informations.

354 : permet d'obtenir 55.

381 : permet de déplacer le jeton Coche vers le haut.

382 : permet d'obtenir 45. Permet de déplacer le jeton Coche vers le haut.

- 383** : permet de déplacer le jeton Coche vers le haut.
- 384** : permet de déplacer le jeton Coche vers le haut. Combiner avec 50 pour obtenir 63 et débloquer v44.
- 385** : permet de placer PNJ 79 sur R. Permet de déplacer le jeton Coche vers le haut. Combiner avec 95 pour placer PNJ 79 sur N.
- 386** : indice pour accéder à S. Solution : ►2415.
- 401** : permet d'obtenir 28.
- 402** : combiner avec 29 pour obtenir 30.
- 403** : permet d'accéder à E. Chloé : ►444 pour obtenir M4 et 34.
- 404** : combiner avec 15 pour obtenir 19.
- 405** : permet d'obtenir 92.
- 406** : permet d'obtenir 25.
- 432** : permet d'obtenir 20 et 21 avec Force (Xe119), Discrétion (Ye118) ou Intelligence (Ze132) et de placer PNJ 71 sur E.
- 451** : permet d'obtenir 82. Permet de débloquer v15.
- 452** : informations.
- 453** : combiner avec 55 pour se débarrasser de 39, placer 00 sur B et K, et placer PNJ 70, PNJ 71, PNJ 72 et PNJ 73 sur B. Permet de débloquer v17.
- 454** : permet d'accéder à M.
- 455** : PNJ 76 en K : ►355 ; PNJ 76 pas en K : ►655.
- 456** : permet d'obtenir 57. Permet de débloquer v16.
- 463** : combiner avec 69 pour obtenir 64, accéder à t3 et ►999.
- 481** : informations.
- 482** : énigme avec 44 et 45. Solution : ►240.
- 483** : permet d'obtenir 94.
- 484** : informations.
- 485** : permet d'accéder à T.
- 487** : informations.
- 501** : permet d'obtenir 17.
- 502** : permet d'accéder à e1.
- 503** : permet d'accéder à D.
- 504** : permet d'accéder à C.
- 505** : Chloé + M4 : ►268 pour obtenir des informations.
- 551** : permet de débloquer v24.
- 552** : informations.
- 553** : permet d'accéder à L.
- 554** : permet d'obtenir 65.
- 555** : permet de placer PNJ 78 sur N.
- 556** : combiner avec 19 pour débloquer v11 // Combiner avec 57 pour débloquer v19 // Combiner avec 67 pour débloquer v26 // Combiner avec 96 pour débloquer v48.
- 557** : permet d'obtenir 65.
- 581** : informations.
- 582** : permet d'obtenir 95. Tom + M7 : ►548 pour obtenir des informations.
- 583** : Rosalie + M6 : ►438. Solution : ►10815. Ensuite, combiner 38 avec 53 pour obtenir 54. Combiner avec 43 pour obtenir 96.
- 584** : permet d'obtenir 44. Permet de débloquer v45.
- 585** : permet d'obtenir 49. Permet de débloquer v46 et v47.
- 586** : permet de débloquer v49. Peut permettre d'accéder à t2.
- 601** : Timothée + M5 : ►128 pour accéder à 46. Combiner avec 19 pour débloquer v4 et v11.
- 602** : peut permettre d'accéder à G.
- 603** : permet de débloquer v5. Combiner avec 35 pour obtenir 33.
- 604** : informations.
- 651** : permet de débloquer v25.
- 652** : permet d'accéder à L1. Permet de placer PNJ 76 sur L.
- 653** : combiner avec 37 pour obtenir un indice pour 62.
- 654** : informations.
- 675** : permet de placer PNJ 76 sur K et de débloquer v27 avec Force (XL166), Discrétion (YL167) ou Intelligence (ZL159).
- 681** : indice pour t4/682.

- 682** : peut permettre d'accéder à t4. Solution : ►359.
683 : informations.
689 : permet de débloquent v50. Combiner avec 96 pour accéder à t5. Solution : YOHA (la page 64 est imprimée en miroir).
701 : avoir au moins 3 de Discrétion pour débloquent v6.
702 : avoir au moins 3 d'Intelligence pour obtenir des informations. Combiner avec 33 pour améliorer votre Intelligence // Chloé : combiner avec 34 pour obtenir 08.
703 : avoir au moins 3 de Force pour recouvrir G/703 et G/704, et débloquent v7.
704 : permet d'accéder à G/703 et G/705.
705 : peut permettre d'accéder à g1 et de conclure le chapitre 1 (►200 pour commencer le chapitre 2).
706 : informations.
707 : Chloé + M4 : ►368 pour obtenir des informations ou obtenir 08.
708 : Timothée : combiner avec 02 pour obtenir 52.
777 : Discrétion (Yr143) ou Intelligence (Zr141) pour obtenir 90 et débloquent v43.
821 : Discrétion (Yj182) ou Intelligence (Zj181) pour accéder à O et débloquent v31.
851 : informations sur chaque personnage. Timothée obtient 51 et Tom 04.
852 : permet de débloquent v32.
853 : peut permettre d'accéder à O/854, O/855 et O/856. Solution : ►609853 (nombre sur la maison de Chanelle).
854 : avoir au moins 10 de Force, de Discrétion ou d'Intelligence pour débloquent v34, v35 ou v36.
855 : Force, Discrétion ou Intelligence pour accéder à O/857 et obtenir 41.
856 : permet d'obtenir 85.
857 : permet de conclure le chapitre 2 (►300 pour commencer le chapitre 3).
881 : Force, Discrétion ou Intelligence pour obtenir 88 et débloquent v41. Timothée obtient 01.
2222 : permet de placer tous les PNJ sur T, d'accéder à t5 et d'obtenir 99. Solution : ►525.

INDICES CONCERNANT LES CARTES LIEU

- A** : l'aventure commence en A.
a1 : A/101.
a2 : combiner 63 avec A/106.
B : Force (Xa122), Discrétion (Ya117) ou Intelligence (Za112) dans la zone a1/321.
C : A/105. Solution : ►426.
D : A/103. Solution : ►550 // E/503.
E : C/302 // D/403.
e1 : E/502.
F : A70 // A71 // A72.
G : F/602.
g1 : G/705.
g2 : début du chapitre 2 (G/705 ... ►200).
H : début de chapitre 2 (G/705 ... ►200).
i : H/151.
J : i/252.
j1 : combiner 56 avec 351.
K : i/253.
L : M/553.
L1 : L/652.
M : K/454.
N : résoudre 60, 61 et 62.
O : Force (Xj166), Discrétion (Yj182) ou Intelligence (Zj181) en j1/821.
o1 : O/855.
P : début du chapitre 3 (O/857 ►300).
Q : P/184.
q1 : Q/283.
R : Q/283 ►781. Solution : ►5247.

- r1** : atteindre la plus haute case en R avec le jeton Coche (grâce à R/381, R/382, R/383, R/384, R/385 et R79) : ►387.
S : R/386. Solution : ►2415.
s1 : résoudre les énigmes de 44, 45 et S/482. Solution : ►240.
T : S/485.
t1 : résoudre les énigmes de 44, 45 et S/482. Solution : ►240.
t2 : t1/586 ►363.
t3 : combiner 69 avec t2/463.
t4 : t3/682. Solution : ►359 (additionner les numéros de page des cartes 64 et 97).
t5 : combiner 96 avec t4/689. Solution : YOHA (la page 64 est imprimée en miroir).

INDICES CONCERNANT LES PNJ

- A70** : combiner 31 avec PNJ 70.
A71 : combiner 31 avec PNJ 71.
A72 : combiner 31 avec PNJ 72.
A78 : N78.
B70 : combiner 55 avec K/453.
B71 : combiner 55 avec K/453.
B72 : combiner 55 avec K/453.
B73 : combiner 55 avec K/453.
C74 : C/305.
D71 : A71.
D72 : A72.
E70 : E.
E71 : Force (Xe119), Discrétion (Ye118) ou Intelligence (Ze132) en e1/432.

E72 : E.
H74 : combiner 47 avec PNJ 74.
H75 : H.
H80 : J80.
i80 : 12, 18 ou 22 avec PNJ 80.
J80 : J.
K76 : Force (XL166), Discrétion (YL167) ou Intelligence (ZL159) en L1/675.
N70 : combiner 63 avec A/106.
N71 : combiner 63 avec A/106.
N72 : combiner 63 avec A/106.
N73 : résoudre les énigmes de 44, 45 et S/482.
Solution : ►240.
N77 : résoudre 60, 61 et 62.
N78 : N/555.
N79 : combiner 95 avec R/385.
R79 : R/385.

INDICES CONCERNANT LES INFORMATIONS DU JOURNAL

v1 : B/208.
v2 : B/208.
v3 : B/208.
v4 : combiner 19 avec F/601.
v5 : F/603.
v6 : avoir au moins 3 de Discrétion en G/701.
v7 : avoir au moins 3 de Force en G/703.
v8 : H/153.
v9 : combiner 22 avec H/154 // Combiner 32 avec H/154.
v10 : combiner 32 avec PNJ 74 // Combiner 32 avec H/154.
v11 : combiner 19 avec F/601 // Combiner 19 avec N/556.
v12 : i/251.
v13 : i/254.
v14 : avoir au moins 6 de Discrétion en J/351 // combiner PNJ 75 avec J/351.
v15 : K/451.
v16 : K/456.
v17 : combiner 55 avec K/453.
v18 : H/153.
v19 : combiner 57 avec PNJ 75.
v20 : combiner 57 avec 58.
v21 : combiner 37 avec PNJ 74 // Combiner 37 avec i/254.
v22 : combiner 47 avec PNJ 74.
v23 : combiner i et 80 et avoir au moins 6 d'Intelligence // combiner PNJ 72 avec PNJ 80.
v24 : M/551.
v25 : L/651.
v26 : combiner 67 avec PNJ 74 // Combiner 67 avec N/556 // avec Discrétion (YL167) en L1/675.
v27 : Force (XL166), Discrétion (YL167) ou Intelligence (ZL159) en L1/675.
v28 : résoudre 60, 61 et 62.
v29 : N77.
v30 : combiner PNJ 77 avec 97.
v31 : Force (Xj166), Discrétion (Yj182) ou Intelligence (Zj181) en j1/821.

v32 : O/852.
v33 : résoudre l'énigme en O/853. Solution : ►609853 (nombre sur la maison de Chanelle).
v34 : avec au moins 10 de Force en O/854.
v35 : avec au moins 10 de Discrétion en O/854.
v36 : avoir au moins 10 d'Intelligence en O/854.
v37 : P/185.
v38 : Q/284.
v39 : Q/284.
v40 : Q/281.
v41 : terminer q1/881.
v42 : Intelligence (Zr141) en r1/777.
v43 : Discrétion (Yr143) ou Intelligence (Zr141) en r1/777.
v44 : combiner 50 avec R/384.
v45 : T/584.
v46 : T/585.
v47 : T/585.
v48 : combiner 96 avec N/556.
v49 : t1/586.
v50 : t4/689.

OÙ ET COMMENT AMÉLIORER SES CAPACITÉS ?

Chacune des lignes suivantes correspond à une situation vous permettant d'améliorer vos capacités. Ces lignes suivent l'ordre supposé des événements.

a1 : terminer 321.
e1 : terminer 432.
C : combiner 24 avec C/301.
Combiner 20 avec 26 et 30 ►202630).
E : soigner PNJ 70, PNJ 71 ou PNJ 72 avec 31.
G : combiner 33 avec 702.
K : combiner 55 avec K/453.
Combiner PNJ 70 avec 93.
Combiner PNJ 71 avec 91.
Combiner PNJ 72 avec 92.
C : combiner 47 avec PNJ 74.
L1 : terminer 675.
Résoudre 60, 61 et 62.
j1 : terminer 821.
q1 : terminer 881.
r1 : terminer 777.
A : combiner 63 avec A/106.

LES AUTEURS

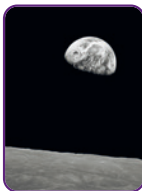
Depuis sa plus tendre enfance, **Phil Walker-Harding** aime jouer aux jeux de société et les concevoir. Il apprécie tout particulièrement les jeux qui rassemblent des joueurs d'âges et de profils différents autour d'une même table. Phil s'intéresse également beaucoup à la théologie, aux grands classiques hollywoodiens et aux légendes de l'Égypte antique. Il vit avec sa femme Meredith à Sydney, en Australie.



Matthew Dunstan est né en 1987 à Sydney, en Australie. Ses plus vieux souvenirs de jeux de société remontent à l'époque où il jouait aux cartes avec sa grand-mère. Il se rappelle également ce jeu d'échecs de voyage que lui avait offert sa tante alors qu'il n'avait que six ans. Il insistait auprès de tout le monde pour que l'on y joue avec lui, ce qui agaçait son entourage. Aujourd'hui, il est chimiste à l'université de Cambridge, en Angleterre, où il étudie des matériaux permettant de capturer et de stocker le CO₂.



Chihiro Mori vit sur une petite planète insignifiante, la troisième du système SOL, aux confins de notre galaxie turbulente. Chihiro se sent chaque jour redevable de la chance qui lui a été donnée de vivre sur cette boule bleue et verte. Depuis son plus jeune âge, son esprit façonne aventures, univers et histoires en tout genre.



Sources de l'image :

<https://www.hq.nasa.gov/office/pao/History/alsj/a410/AS8-14-2383HR.jpg>

<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=306267>

Concept : Matthew Dunstan,

Phil Walker-Harding, Chihiro Mori

Rédaction : Michael Sieber-Baskal,
Kilian Vosse

Relecture : Ute Wielandt

Conception : Kreativbunker, Fiore GmbH

Illustrations : Steven Crowe (objets),
Johanna Rupprecht (lieux), Folko Streese
(personnages, couverture)

APPLI VO

Réalisation numérique : Sven Godenrath,
Alina Sarcevic, Sophia Strobl

Sonorisation : Gudo Hoegel (narrateur),
Michaela Amler (Amira), Oliver Scheffel
(tutoriel de l'application), Novo Sonic GmbH

Autres rôles : Leslie-Vanessa Lill,
Ulla Wagener, Tatjana Pokorny, Dana
Geissler, Patricia Strasburger, Felix Auer,
Mike Carl, Manuel Scheuernstuhl, Manfred
Stecher, Pat Zwingmann, Mark Kuhn,
Sergio Minutillo, Christof Kosel

Édition française : IELLO

Traduction française : Laura Muller-Thoma

Relecture française : Maëva Debieu Rosas,
Marie-Laure Faurite

Les auteurs et l'éditeur Kosmos souhaitent remercier toutes les personnes qui les ont soutenus sans relâche lors des sessions de test et lors de la relecture des règles, à l'affût de la moindre erreur.

© 2021-2022 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pflizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart - Allemagne

© 2022 IELLO pour la version française
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt - France

www.iello.com

Tous droits réservés - Imprimé en Allemagne