

THE LEGEND OF **Kyrandia**

BOOK ONE

Les objets

Ramassez tout ce que vous trouvez. Presque tous les objets sont utiles. L'inventaire étant petit, vous pouvez déposer des objets n'importe où, soit pour les abandonner car ils ne vous servent plus soit pour les reprendre plus tard. Posez-les sur un sol ferme et notez l'emplacement.

Attention : vous pouvez perdre les objets en les mettant dans des endroits où ils disparaissent (eau, trous...) ou en les utilisant à contre sens. La plupart seront à nouveau disponibles mais vous devrez les chercher.

Les sorts

Au cours du jeu vous obtenez d'abord l'amulette puis 4 gemmes de couleur qui représentent 4 sorts que vous pouvez utiliser à tout moment. Ils seront sans effet s'ils ne peuvent pas s'appliquer dans le contexte où vous êtes. Les gemmes se rechargent en quelques secondes, vous permettant à nouveau d'utiliser les sorts.

Les game over

Ils sont souvent possibles et ne sont pas prévenus. Sauvegardez souvent.

Indices

Cliquez sur Brandon pour en obtenir.

Protection contre la copie

Deux questions sont posées à deux moments du jeu. Les réponses sont dans le manuel. Si vous ne l'avez pas vous le trouverez en téléchargement sur les sites d'abandowares.

PREMIERE FORET

Ramassez la **scie** sous la table, la **poivre** dans le pot violet, le **grenat** et la **note** sur la table. Sortez par le bas de l'écran (après le discours de l'arbre qui vous donne votre mission...)

Dehors, allez vers la gauche sur 2 écrans puis vers le haut et entrez dans le Temple. Vous rencontrez Brynn, votre sœur. Parlez-lui et donnez-lui la note que vous allez pouvoir la lire. Elle vous demande de lui rapporter une rose-lavande. Sortez du temple.

Dans la forêt vous pouvez trouver différentes pierres. Ramassez-les toutes.

Allez vers bas puis droite jusqu'à la 'mare des chagrins'. Prenez une **larme**. Continuez encore à droite et vous voyez une feuille tomber se transformant en **olivine**. Ramassez-la. Partez haut puis droite. Ramassez une **rose-lavande**. Notez qu'il manque une bille en haut de l'autel.

Ramenez la rose-lavande à Brynn et elle la transforme en **rose d'argent**.

Allez au 'saule malade'. Mettez la larme dans le trou. Vous rencontrez Merith qui possède une bille. Suivez-le sur plusieurs écrans jusqu'à ce qu'il lâche la **bille**. Ramassez-la et allez vers droite. Posez la bille à côté

des autres et posez la rose d'argent sur l'autel. Vous obtenez l'**amulette** dans la partie droite de l'inventaire.

Revenez vers gauche puis 3 x vers bas. Entrez dans la grotte à gauche. Vous rencontrez Herman qui doit réparer le pont. Donnez-lui la scie... N'essayez pas de passer le pont.

Revenez sur vos pas et vous le voyez couper l'arbre. Sortez de l'écran par haut et revenez dans la grotte. Vous pouvez passer le pont - (*protection contre la copie*).

DEUXIEME FORET

Entrez dans la cabane à gauche pour rencontrer Darm et son dragon. Il vous demande une plume. Sortez et partez vers bas.

Vous arrivez à une statue et 3 chemins menant dans la forêt (droite, gauche, bas).

Dans cette forêt, si vous trouvez la 'grotte du serpent', n'y entrez pas pour l'instant.

Prenez le chemin à droite de la statue et ramassez la **noix**. Repérez l'oiseau qui pourrait bien vous donner une plume.

Revenez à la statue et prenez à gauche pour arriver à un autel.

***Inventaire** : déposez toutes les pierres que vous trouvez au pied de l'autel.*

Continuez à gauche et ramassez un **gland** (*ne touchez pas aux fruits rouges sur l'écran du haut*). Descendez vers bas puis droite. Ramassez une **pomme de pin**. Continuez vers droite (*le vieux ne vous dira pas grand-chose*), bas, droite et bas.

Vous arrivez à la 'clairière du bois mort'. Mettez : noix, gland, pomme de pin dans le trou. Un pseudobushia vous donne la **gemme jaune** de l'amulette : sort 'guérison'.

Allez tout de suite l'essayer sur l'oiseau blessé (3 x vers haut). Ramassez la **plume** et allez la porter à Darm. Il vous écrit un **parchemin magique** et dès que vous le prenez, il vous dit que vous devez trouver 4 pierres porte-bonheur (pour les 4 saisons) à disposer dans un certain ordre dans une assiette, la 1° pierre étant celle de l'été.

Vous avez déjà dû ramasser des pierres placées au hasard dans les forêts (opale, onyx, diamant, topaze, olivine, aigue-marine, saphir, perle, améthyste). Il faut en trouver un maximum (mais pas forcément toutes) pour pouvoir tenter une combinaison (variable selon les parties). Si nécessaire, refaites un tour dans la forêt avant le pont.

Pour le **rubis** : à partir de la statue, allez 2 x gauche puis haut. Ramassez-en un sur l'arbre puis utilisez le sort jaune 'guérison'.

Pour l'**aventurine** : à partir de la statue allez bas, droite, droite. Elle est dans la rivière. Profitez-en pour cueillir une **tulipe** à droite.

Lorsque vous ne trouvez plus de pierres, allez à l'autel à gauche de la statue. Posez une pierre dans la coupe (*celle qui d'après vous correspond à l'été puisque Darm a dit que c'était la 1°*). Si c'est la bonne, une marque s'allume en dessous, sinon, elle brûle. Recommencez pour les 4 pierres. Quand vous avez fini vous obtenez une **flûte**.

Conseil : sauvegardez avant de poser les pierres et si une pierre brûlée vous manque, reprenez votre sauvegarde pour ne pas avoir à repartir à sa recherche dans les forêts. L'aventurine est toujours la 1° pierre - le rubis est presque toujours la 4°.

***Inventaire** : emportez **pomme, parchemin, tulipe, flûte, topaze** (facultatif), **saphir** (si vous ne l'avez pas, il vaudrait mieux refaire un tour de forêt), **grenat ou rubis** (si nécessaire allez chercher un rubis - guérissez-vous si vous êtes piqué).*

A partir de la statue, allez bas, droite, bas, bas, droite, droite. Vous arrivez à une grotte.

LA GROTTTE DU SERPENT

Sauvegardez. Essayez d'entrez et vous rencontrez Malcolm. Il vous lance un couteau : dès que vous pouvez, cliquez vite dessus pour le renvoyer...

Utilisez la flûte pour faire fondre la glace et entrez dans la grotte.

***Inventaire** : laissez tout ici car vous allez avoir beaucoup de choses à porter.*

Avancez vers droite jusqu'à ce qu'une grille se ferme derrière vous. Sauvegardez.

A partir d'ici, vous entrez dans un labyrinthe long et dangereux car entrer dans une pièce sombre provoque game over. Heureusement, vous pouvez ramasser des 'baies de feu' qui vous éclairent et marquent votre chemin de retour.

*Si vous partez sans la soluce détaillée, ramassez des '**baies de feu**' autant que vous pouvez et laissez-en une dans chaque salle sans buisson. Faites un plan et sauvegardez souvent (gardez une sauvegarde au départ du labyrinthe au cas où vous vous perdriez).*

Il faut trouver :

- le 'Panthéon du Clair de lune' (parlez aux feux follets)
- **1 pièce or**
- **5 rochers**
- **1 ou 2 émeraudes** (facultatif si vous avez une topaze)

Quand vous avez tout ça, faites demi-tour et revenez à la grille.

Parcours détaillé du labyrinthe depuis la salle de la grille :

*Droite : ramassez **3 baies de feu***

Haut : laissez 1 baie

Droite : laissez 1 baie

Bas : laissez 1 baie

*Bas : ramassez **3 baies***

Droite : laissez 1 baie

*Haut : laissez 1 baie - ramassez **rocher***

Haut : laissez 1 baie

*Droite : ramassez **2 baies***

Haut : laissez 1 baie

Droite : laissez 1 baie

Droite : 'Panthéon du Clair de Lune' : parlez aux feux follets qui veulent quelque chose pour réparer l'autel

*Droite : ramassez **3 baies***

*Bas : laissez 1 baie - ramassez **rocher***

Bas : laissez 1 baie

Gauche : laissez 1 baie

*Bas : ramassez **2 baies***

Bas : laissez 1 baie

Bas : laissez 1 baie

*Droite : 'Grotte du Crépuscule' : ramassez **pièce or** et **rocher** à droite*

*Droite : ramassez **3 baies***

Droite : laissez 1 baie

Haut : laissez 1 baie

Gauche : laissez 1 baie

*Haut : ramassez **1 baie de feu***

*Haut : laissez 1 baie - ramassez **rocher***

Bas : ramassez 3 baies
Droite : laissez 1 baie
Haut : laissez 1 baie
Droite : laissez 1 baie
Bas : ramassez 2 baies
Droite : laissez 1 baie
Haut : 'Grotte émeraude': ramassez 1 ou 2 émeraudes (facultatif si vous avez 1 topaze)
Haut : laissez 1 baie
Droite : ramassez 2 baies
Droite : laissez 1 baie
Haut : laissez 1 baie - ramassez rocher
Ici vous devez avoir 5 rochers - 1 pièce or (fac : 2 émeraudes)

Retour :

Bas, gauche, gauche, bas (grotte émeraude)
Bas, gauche, haut gauche, bas, gauche, bas, droite, bas, gauche, gauche (grotte crépuscule)
Gauche, haut, haut, haut, droite, haut, haut, gauche (Panthéon)
Gauche, gauche, bas, gauche, bas, bas, gauche, haut, haut, gauche, bas, gauche (Salle de la grille)

Lancez les rochers sur le plateau pour ouvrir la grille et sortez toujours vers gauche.
Allez au puits de la forêt : gauche, haut, haut, gauche. Jetez la pièce dedans (*ne jetez rien d'autre*) et vous avez la **Pierre de lune**. Retournez à la grotte.

Inventaire : emportez **Pierre de lune**, **parchemin**, **tulipe** (indispensable - à cueillir à la rivière), **topaze ou émeraude**, **saphir**, **grenat ou rubis**, **pomme** (si vous n'en n'avez pas vous en trouverez une plus tard).

Retournez au 'Panthéon du Clair de Lune' (*ne vous occupez plus des baies*). Posez la pierre de lune sur la base de l'autel. Vous avez la **gemme violette** de l'amulette : sort **'feu follet'**. Utilisez ce sort et continuez le labyrinthe jusqu'à trouver une rivière de feu : droite, 4 x bas, 4 x droite, bas, droite. Devant la rivière de feu, utilisez le parchemin sur vous pour la refroidir puis avancez. Prenez la **clé** et revenez. Utilisez à nouveau 'feu follet' et allez : gauche, haut, 4 x gauche, 4 x haut, 5 x gauche, bas, gauche, haut, haut, droite pour sortir.

LA FORET DE ZANTHIA

Vous êtes dans une nouvelle forêt (*ramassez la pomme si vous n'en n'avez pas - ou si vous avez faim !*). Allez vers droite jusqu'à être assommé par une branche. Vous vous réveillez au 'labo de Zanthia' qui vous demande d'aller chercher de l'eau à la fontaine et vous donne une **gourde**.

Inventaire : gardez **parchemin et gourde**. Laissez ici tout le reste.

Sortez et allez vers gauche jusqu'à la fontaine dont une boule de cristal est volée par Malcolm.
Allez gauche, gauche, bas, bas, gauche, haut, haut pour arriver à 'l'arbre flamboyant'. Utilisez le parchemin sur vous pour l'éteindre. Prenez la **boule** et revenez pour la poser à sa place sur la fontaine. Prenez de l'eau avec la gourde. Buvez-la pour avoir la **gemme bleue** de l'amulette : sort **'annulation'**. Reprenez de l'eau avec la gourde et portez-la à Zanthia qui vous demande des myrtilles.
Ressortez, rejoignez la fontaine puis partez gauche, gauche, bas, bas, gauche, haut, 3 x gauche, haut. Prenez une **myrtille** et revenez chez Zanthia (*si elle vous dit qu'elles ne sont pas fraîches, retournez-y*). En principe, elle est partie.
Ne jetez pas n'importe quoi dans le chaudron si vous ne voulez pas retourner chercher cet objet.
Soulevez le tapis à droite et ouvrez la trappe.
Allez droite, haut, haut, droite, droite, haut. Sur la plage, ramassez une **orchidée** et revenez chez Zanthia en passant par la trappe d'herbe.

Il faut maintenant préparer des potions en mélangeant dans le chaudron une pierre et un végétal de même couleur. Il faut 2 potions rouges, 1 potion jaune et 1 potion bleue.

Pour avoir des gourdes vides, sortez et entrez à nouveau.

Potion rouge : mélangez une orchidée + un rubis ou un grenat. Remplissez **DEUX** gourdes.

Potion jaune : mélangez une tulipe + une topaze ou une émeraude. Remplissez une gourde.

Potion bleue : mélangez une myrtille + un saphir. Remplissez une gourde.

Ne les buvez pas, elles sont sans effet.

Si vous devez retourner chercher un élément dans les forêts, vous pouvez rejoindre la caverne de sortie du labyrinthe : haut et 3 x gauche depuis la fontaine – utilisez le sort violet 'feux follet' avant d'entrer.

Avec les 4 potions dans l'inventaire, repassez la trappe et partez bas, bas, gauche, bas, bas, droite, haut. Vous arrivez aux 'Cristaux d'alchimie'. Posez une potion rouge d'un côté et la potion jaune de l'autre. Vous obtenez une **potion orange**. Faites de même avec la 2^o potion rouge et la potion bleue pour avoir une **potion violette**. Revenez chez Zanthia.

Inventaire : emportez **pomme, potions violette et orange, clé**

Allez à la fontaine puis gauche et bas. Vous apercevez un calice. Utilisez le sort bleu 'annulation'. Un faune vous pique le calice. Suivez-le vers droite. Devant la porte, buvez la potion violette et entrez. Donnez la pomme au faune et ressortez pour prendre le **calice royal**. Retournez chez Zanthia et passez la trappe, retournez sur la plage et ramassez une **orchidée**.

Inventaire : soyez certain d'avoir **clé, calice, orchidée** (ou autre fleur) avant de quitter ce niveau car vous ne pourrez pas revenir.

Sauvegardez, montez sur la plate-forme et buvez la potion orange.

LE CHATEAU

Après l'atterrissage, suivez le chemin jusqu'à la tombe de votre mère - (*protection contre la copie*).

Posez une orchidée (ou autre fleur) dessus et votre mère vous donne la **gemme rouge** de l'amulette : sort '**invisibilité**'.

Partez vers droite. Devant le château, sauvegardez et continuez vers droite.

N'approchez pas de la grille mais utilisez le sort rouge 'invisibilité' pour ne pas vous faire dévorer. Utilisez la clé sur la serrure à gauche et entrez dans le château où vous rencontrez Malcolm...

Allez gauche, haut, haut pour arriver au 'petit cabinet'. Approchez de la cheminée et vous devinez la couronne royale quand elle tourne. Revenez vers le bas dans le cabinet et tirez les livres des étagères dans cet ordre :

O : à droite, rangée du bas, livre violet

P : à gauche, rangée du haut, livre gris

E : à gauche, rangée du bas, livre bleu à gauche

N : à gauche, rangée du bas, livre bleu à droite

Vous avez la **couronne royale**.

Repassez par la cheminée puis allez gauche, gauche, haut, gauche, haut, haut, droite. Utilisez le sort bleu 'annulation' sur le champ magnétique puis avancez haut et gauche. Cliquez sur la pierre disjointe à droite et prenez la **clé**. Revenez au petit cabinet (droite, bas, gauche, bas, bas, droite, bas, droite, droite, bas) puis partez à droite pour trouver la grande salle.

Passez la porte à droite (celle du haut) et continuez à droite pour trouver la cuisine. Ramassez le **sceptre royal** à droite.

Ressortez de la cuisine et revenez au pied de l'escalier : bas, bas, gauche.

Montez puis gauche et haut. Essayez d'aller encore à gauche. Vous rencontrez Herman qui est bien malade. Utilisez le sort jaune 'guérison'. Passez derrière lui.

Vous voyez Zanthia pétrifiée et des petites cloches (*le sablier ne sert à rien*). Prenez le gong sur le côté et frappez les cloches dans cet ordre : verte, blanche, or, bleue. Prenez la **clé** sous le tableau qui se lève.

Revenez à droite vers Herman puis bas, droite, bas pour descendre l'escalier.

(A l'étage, vous pouvez aussi visiter les chambres de Brynn – aile gauche – et de Darm et Zanthia – aile droite – mais il n'y a rien à y faire)

Allez dans la grande salle (droite, haut, gauche). Déverrouillez la porte du fond avec les 2 clés et entrez.

Sauvegardez.

Posez sur les coussins (dans l'ordre de gauche à droite) : sceptre, couronne, calice. Malcolm va apparaître et jouer à pousse-pousse avec vous...

Quand vous êtes dans la 'chambre de la Kyragemme', placez-vous vite près du miroir à droite et utilisez le sort rouge 'invisibilité'. Malcolm va se pétrifier à son tour.

Source : <http://christpen.pagesperso-orange.fr/>