

Solution complète par Denise

Malcom, l'infâme bouffon s'est échappé. Après avoir tué le roi, il s'est emparé du talisman magique: le Kyragène. Brandon, le fils du roi doit retrouver le collier et vaincre Malcom

## 1) LES GEMMES

Prendre la pomme dans la marmite. Prendre la note sur la table. Lire la note. Prendre la scie sous la table. Sortir de la maison. Descendre de l'arbre. Dans la forêt, il vous faut ramasser des pierres précieuses: Grenat, rubis, saphir, olivine, diamant, aigue marine, topaze, aventurine..... Est. Est. Prendre une larme sur la mare. Ouest. Ouest. Ouest. Mettre la larme dans le tronc de l'arbre. Est. Est. Est. Est. Nord. Prendre la boule violette. Est. Mettre la boule violette sur l'autel. Prendre une rose. Ouest. Sud. Sud. Sud. Entrer dans la grotte. Donner la scie à Hermann. Sortir de la grotte. Nord. Nord. Ouest. Ouest. Ouest. Ouest. Nord. Entrer dans le temple. Donner le parchemin à Brynn.

Reprendre le parchemin. Lire le parchemin. Donner la rose à Brynn. Prendre la rose d'argent. Sortir du temple. Sud. Est. Est. Est. Est. Nord. Est. Poser la rose sur l'autel. Vous obtenez une amulette vide. Ouest. Sud. Sud. Sud. Entrer dans la grotte. Traverser le pont. Ouest. Entrer dans la maison. Parler à Darm. Sortir de la maison. Sud. Ouest. Déposer les pierres que vous avez ramassées. Ouest. Prendre le gland dans l'arbre. Sud. Est. Prendre la pomme de pin. Est. Est. Nord.

Prendre la noix. Sud. Sud. Sud. Mettre le gland dans le trou. Mettre la pomme de pin dans le trou. Mettre la noix dans le trou. Vous obtenez la couleur jaune de votre amulette. Vous êtes maintenant immunisé contre le poison. Nord. Nord. Nord. Ouest. Ouest. Ouest. Nord. Prendre le rubis dans l'arbre. Utiliser la couleur jaune de l'amulette. Prendre le rubis dans l'arbre. Sud. Est. Est. Est. Utiliser la couleur jaune de l'amulette sur l'oiseau. Prendre la plume. Ouest. Nord. Entrer dans la maison. Donner la plume à Darm. Prendre le parchemin de refroidissement. Sortir. Sud. Sud. Sud. Est. Est. Sud. Est.

Entrer dans la grotte. Malcom vous lance un couteau. Prendre le couteau planté dans l'arbre et le lancer à Malcom. Ouest. Nord. Nord. Prendre une tulipe. Prendre l'aventurine dans le ruisseau. Ouest. Ouest. Nord. Ouest. Déposer les pierres précieuses. S'il vous manque quelques pierres, traverser le pont le cherchez les dans la forêt. Devant l'autel, déposer l'aventurine dans le plat sur l'autel. Essayer une à une les autres pierres afin de trouver le bon ordre.

Une fois l'ordre retrouvé, vous obtenez une flûte de Pan. Prendre la flûte. Il faut maintenant que vous soyez en possession d'un rubis, d'un saphir et d'une topaze. Cherchez les dans la forêt. Est. Est. Sud. Sud. Sud. Est. Est. Jouer de la flûte devant la grotte.

## 2) LA PIERRE DE LUNE

Entrer dans la grotte. Est. Prendre une baie de feu. Est. Entrer dans le cercle tracé au sol. Poser le rubis. Poser le saphir. Poser la topaze. Poser la pomme. Poser la tulipe. Est. Prendre baie de feu. Nord. Est. Sud. Sud. Prendre une baie de feu. Nord. Est. Prendre le rocher. Nord. Est.

Prendre une baie de feu. Nord. Est. Est. Devant le Panthéon, parler aux sphères. Est. Prendre

une baie de feu. Sud. Prendre le rocher. Sud. Ouest. Sud. Prendre une baie de feu. Sud. Sud. Est. Dans la caverne du crépuscule, prendre la pièce d'or. Prendre le rocher. Est. Prendre une baie de feu. Est. Nord. Ouest. Nord.

Prendre une baie de feu. Nord. Prendre le rocher. Est. Est. Sud. Prendre une baie de feu. Est. Nord. Nord. Est. Prendre une baie de feu. Est. Nord. Prendre le rocher. Sud. Ouest. Prendre une baie de feu. Ouest. Ouest. Sud. Sud. Prendre une baie de feu. Nord. Ouest. Ouest. Sud. Prendre une baie de feu. Sud. Est. Sud. Ouest. Prendre une baie de feu. Ouest. Ouest. Nord. Nord. Prendre une baie de feu. Nord. Est. Nord. Nord. Prendre une baie de feu. Ouest. Ouest. Ouest. Sud.

Prendre une baie de feu. Ouest. Sud. Sud. Ouest. Prendre une baie de feu. Nord. Nord. Ouest. Sud. Ouest. Mettre un à un les cinq rochers dans la balance. Prendre le rubis. Prendre le saphir. Prendre la topaze. Prendre la pomme. Prendre la tulipe. Ouest. Ouest. Ouest. Ouest. Ouest. Nord. Nord. Jeter la pièce d'or dans le puits. Vous obtenez une pierre de lune.

### **3) LA CLE**

Est. Sud. Sud. Est. Entrer dans la grotte. Est. Est. Est. Prendre une baie de feu. Nord. Est. Sud. Sud. Prendre une baie de feu. Nord. Est. Nord. Est. Prendre une baie de feu. Nord. Est. Est. Mettre la pierre de lune dans le trou au milieu. Vous obtenez la couleur violette de votre amulette.

Vous avez maintenant le pouvoir de voir dans le noir. Utiliser la couleur violette de l'amulette. Est. Sud. Sud. Ouest. Sud. Sud. Sud. Est. Est. Est. Est. Nord. Est. Sud. Est. Utiliser le parchemin de refroidissement sur vous. Nord. Prendre la clé. Utiliser la couleur violette de l'amulette. Sud. Ouest. Nord. Ouest. Sud. Ouest. Ouest. Ouest. Ouest. Nord. Nord. Nord. Est. Nord. Nord. Ouest. Ouest. Ouest. Ouest. Ouest. Sud. Ouest. Nord. Nord. Est.

Si vous avez mangé votre pomme, prendre celle devant la grotte. Est. Est. Une branche vous tombe sur le tête.

### **4) LES POTIONS**

Vous vous réveillez chez Zanthia. Prendre un flacon vide. Poser le rubis. Poser le saphir. Poser le topaze. Sortir de la maison. Ouest. Ouest. Ouest. Sud. Sud. Ouest. Ouest. Ouest. Nord. Nord.

Utiliser le parchemin de refroidissement. Prendre la boule. Sud. Sud. Est. Est. Est. Nord. Nord. Mettre la boule dans le coin manquant. Utiliser le bocal vide sur l'eau. Boire l'eau. Vous obtenez la couleur bleue de votre amulette. Utiliser le bocal vide sur l'eau. Est. Est. Est. Entrer dans la maison. Donner le bocal à Zanthia. Sortir de la maison. Ouest. Ouest. Ouest. Ouest. Ouest. Sud. Sud. Ouest. Nord. Ouest. Ouest. Ouest. Nord. Prendre les myrtilles. Sud. Est. Est. Est. Sud. Est. Est. Est. Nord. Nord. Est. Est. Est. Entrer dans la maison. Mettre les myrtilles dans le chaudron. Mettre le saphir dans le chaudron. Utiliser le flacon vide sur le chaudron.

Sortir de la maison. Entrer dans la maison. Prendre le flacon vide. Utiliser le flacon vide sur le chaudron. Sortir de la maison. Entrer dans la maison. Prendre le flacon vide. Mettre la tulipe dans le chaudron. Mettre la topaze dans le chaudron. Utiliser le flacon vide sur le chaudron. Sortir de la maison. Entrer dans la maison. Prendre le flacon vide. Utiliser le flacon vide sur le chaudron. Sortir de la maison. Entrer dans la maison. Prendre le flacon vide. Sortir de la maison. Entrer dans la maison. Prendre le flacon vide. Soulever le tapis. Ouvrir la trappe et sortir. Nord. Nord. Est. Est. Est. Nord. Prendre l'orchidée rouge. Sud. Ouest. Ouest. Ouest. Sud. Sud. Ouvrir la trappe et entrer. Mettre l'orchidée dans le chaudron. Mettre le saphir dans le chaudron. Utiliser le flacon vide sur le chaudron. Utiliser le 2ème flacon vide sur le chaudron.

## **5) LE PENTACLE**

Sortir par la trappe. Sud. Sud. Ouest. Sud. Sud. Est. Nord. Mettre une potion rouge dans le cristal de gauche. Mettre une potion bleue dans le cristal de droite. Prendre la potion violette ainsi obtenue. Mettre une potion rouge dans le cristal de gauche. Mettre une potion jaune dans le cristal de droite. Prendre la potion orange ainsi obtenue. Mettre une potion jaune dans le cristal de gauche. Mettre une potion bleue dans le cristal de droite. Prendre la potion verte ainsi obtenue. Sud. Ouest. Nord. Nord. Est. Nord. Nord. Entrer par la trappe. Sortir de la maison. Ouest. Ouest. Ouest. Ouest. Sud. Devant le calice royal, utiliser la couleur bleue de l'amulette. Suivre le diabolin à l'est. Utiliser la potion violette sur vous. Entrer par la petite porte dans le tronc d'arbre. Donner la pomme au diabolin. Sortir de l'arbre. Prendre le Calice Royal derrière l'arbre. Nord. Est. Est. Est. Entrer dans la maison. Ouvrir la trappe et sortir. Nord. Nord. Est. Est. Est. Nord. Prendre l'orchidée rouge. Aller au milieu du pentacle. Boire la potion orange.

## **6) KYRANDIA**

Suivre le chemin à l'est. Poser l'orchidée sur la tombe. Votre mère apparaît et vous donne la couleur rouge de votre amulette. Est. Est. Devant les grilles du château, utiliser la couleur rouge de votre amulette. Vous voici invisible. Utiliser la clé sur le pilier de gauche. Entrer dans le château.

Devant le grand escalier, Est. Nord. Nord. Est. Prendre le Sceptre Royal. Ouest. Ouest.

Traverser la grande salle. Entrer à la porte en face. Dans le bureau avec la cheminée, Il faut tirer les livres dont les titres commencent par les lettres suivantes: O, P, E, N. La cheminée s'ouvre. Prendre la Couronne Royale. Sud. Sud. Est.

Monter les escaliers. Ouest. Nord. Ouest. Utiliser la couleur jaune de l'amulette pour endormir Hermann. Ouest. Prendre le marteau. Jouer Do, Fa, Mi, Ré. (4ème, 1ère, 2ème, 3ème).

Prendre la clé sous le tableau. Sud. Est. Sud. Descendre les escaliers. Ouest. Nord. Nord.

Pousser la cheminée. Ouest. Ouest. Nord. Ouest. Nord. Nord. Est. Utiliser la couleur bleue de l'amulette. Nord. Ouest. Soulever la dalle en haut à droite. Prendre la clé en or. Est. Sud.

Ouest. Sud. Sud. Est. Sud. Est. Est. Sud.

## **7) LE KYRAGEMME**

Sud. Est. Dans la grande salle, aller devant la double porte au fond. Utiliser une clé en or sur le battant de gauche. Utiliser l'autre clé en or sur le battant de droite. Entrer. Mettre le Sceptre à gauche. Mettre la Couronne au milieu. Mettre le Calice à droite. La porte s'ouvre. Après avoir neutraliser Malcom, entrer dans la salle du Kyragemme. Aller devant le miroir à droite. Utiliser la couleur rouge de l'amulette. Vous devenez invisible et Malcom vous rate avec sa boule de feu. Le miroir renvoie la boule sur celui-ci et le transforme en pierre.

THE END ..

Source : [planete-aventure.net](http://planete-aventure.net)