

ROBYN, LA JEUNE FILLE DE LA VILLE

Robyn rêve de suivre les traces de son père et de partir à la chasse aux loups. Malheureusement, elle est coincée en ville, prise au piège par ses corvées quotidiennes. Cela lui laisse à peine le temps de s'entraîner à tirer à l'arbalète.

Aidez-la à s'échapper de la ville pour partir à la chasse aux loups.



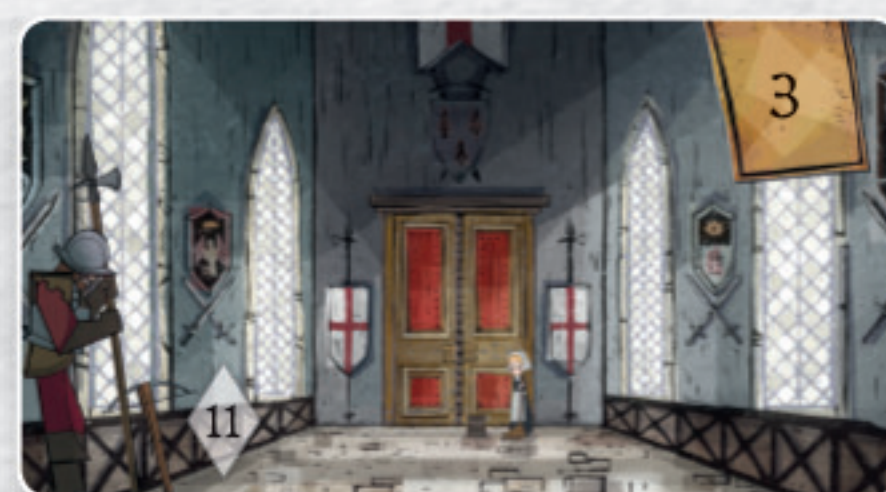
- ▶ Robyn est coincée dans la ville **2**, elle se demande comment passer la haute muraille de Kilkenny **17**.



- ▶ *En bas de la muraille, vous voyez un 30. Un petit écureuil vous observe 30.*



- ▶ Robyn fait ses corvées au château **3**. Le garde est en train de dormir, elle en profite pour emprunter son arbalète **11**.



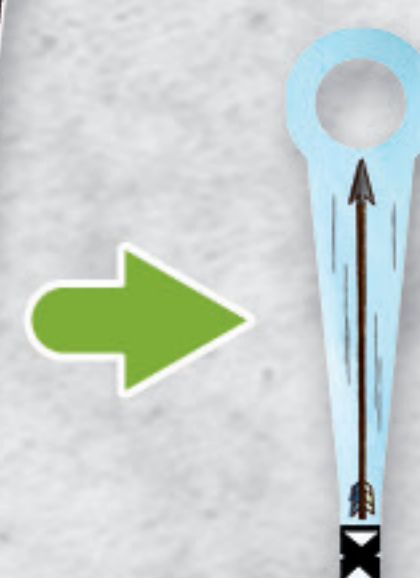
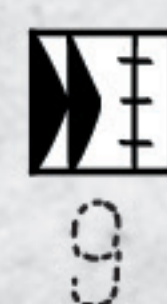
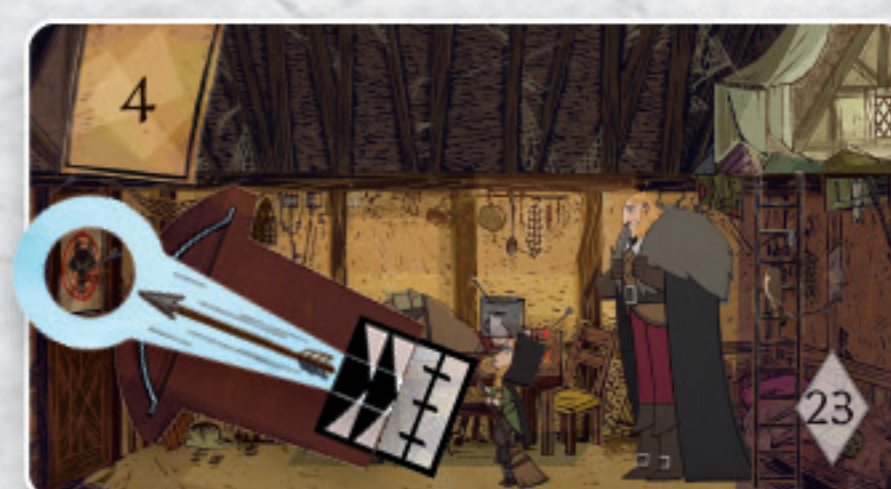
- ▶ Lorsqu'elle a terminé ses corvées, Robyn rentre chez elle **4**. Elle retrouve Merlin **23**, son fidèle faucon.



- ▶ Devant la muraille de Kilkenny **2**. Robyn envoie Merlin **23** récupérer une flèche **24**.



- ▶ Grâce à la flèche **24** et à l'arbalète **11**, Robyn peut s'entraîner à tirer à l'arbalète chez elle **4**. Elle est douée et tire en plein dans le mille **9** !

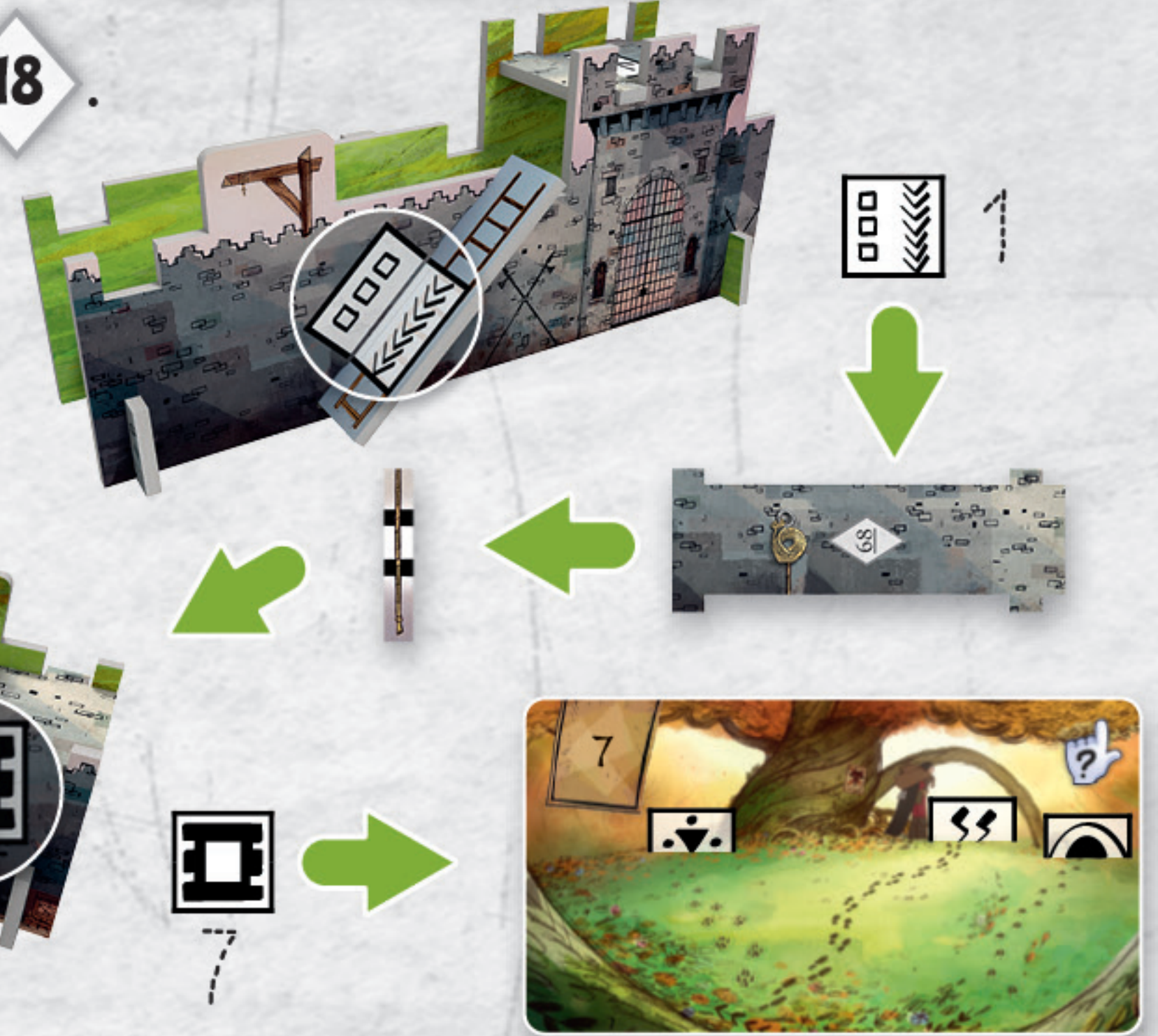


Elle est maintenant prête à utiliser une flèche plus grande **29**.

- ▶ Robyn a repéré une échelle près de la muraille de Kilkenny **2**. Elle tire à l'arbalète **11** avec sa nouvelle flèche **29**. Bingo ! Cela libère l'échelle **18** !



- ▶ Robyn monte sur la muraille **17** grâce à l'échelle **18**. Elle grimpe tout en haut du mur **1**. Au sol, elle trouve une corde **68**, cela va lui permettre de descendre !



- En utilisant la corde **68** pour descendre du mur **17**, elle réussit à s'échapper de la ville **7** !

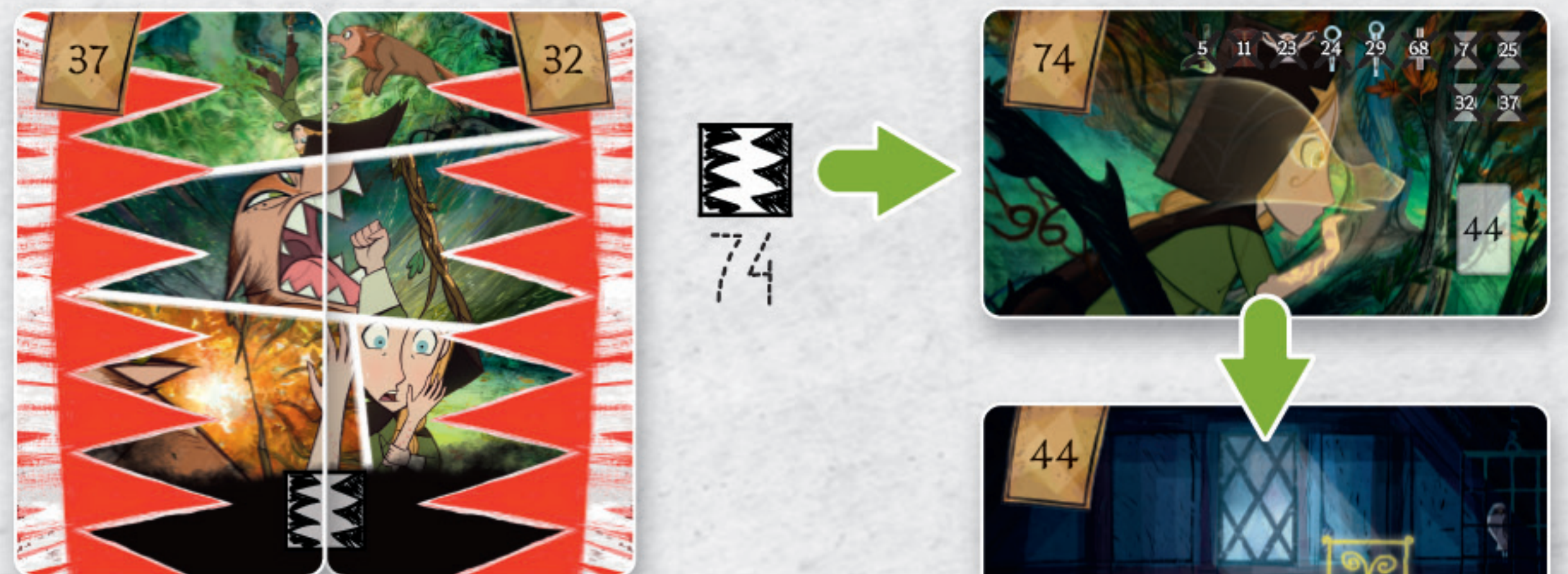
- ▶ Robyn est arrivée dans la forêt **7** ! Elle suit les traces de loup, à l'aide de la main **59**, et s'enfonce plus profondément dans la forêt **25**.



- ▶ Robyn est tombée dans un piège **25** ! Elle essaie de se libérer en se balançant en avant **32** et en arrière **37**.



- ▶ Robyn n'a pas réussi à se détacher... Soudain, une louve lui saute dessus et mord la liane qui l'emprisonnait ainsi que son bras **37 32**. Robyn est libre, mais sous le choc **74**.



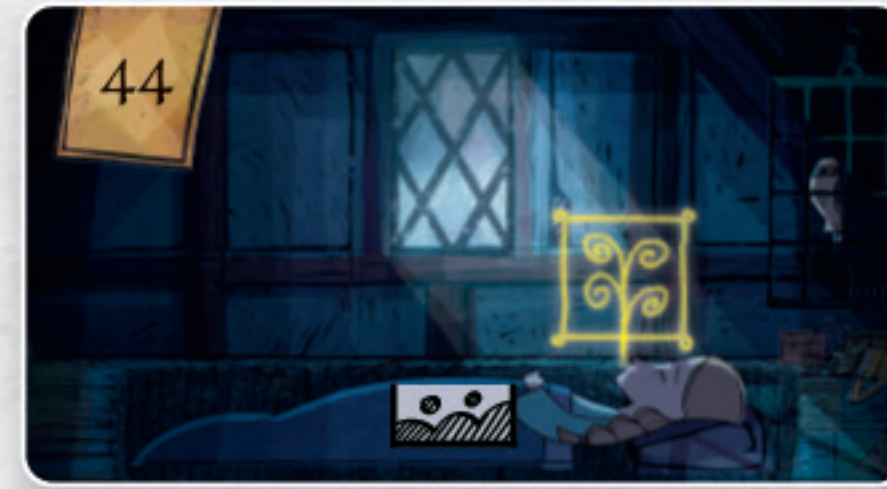
- ▶ Effrayée, Robyn s'enfuit **74** et rentre chez elle **44**.



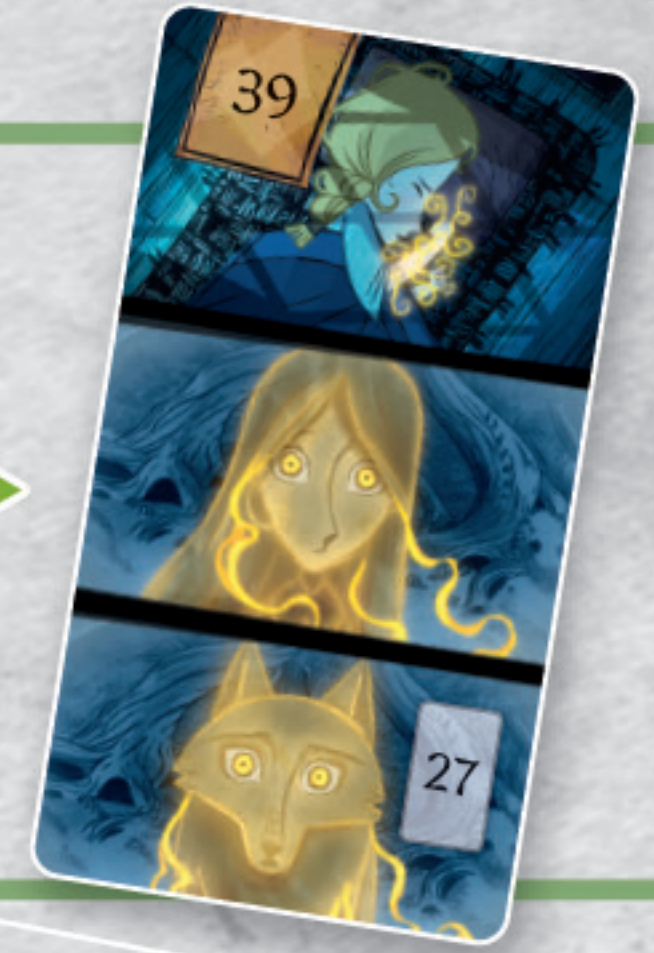
- ▶ *À l'ombre des arbres, vous voyez un 96. Un cerf est dissimulé dans les bois 96.*



- ▶ Robyn est endormie dans son lit **44**. Son sommeil est agité, son souffle forme une aura magique qui constitue un symbole complet. Prenez la carte **39**.

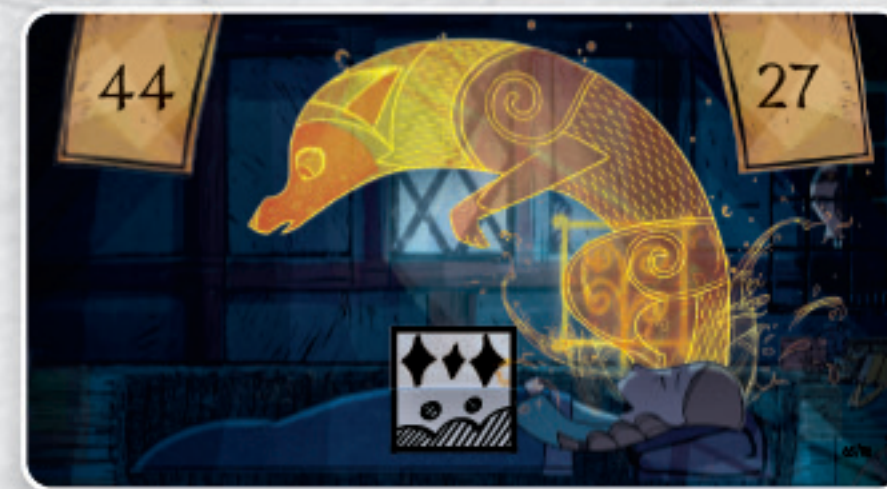


39



- ▶ Robyn dort **39**, dans ses rêves, elle voit l'image d'un loup **27**.

- ▶ Robyn sent quelque chose changer en elle **44**, pendant son sommeil, elle se transforme en louve **27**. Robyn est maintenant une Wolfwalker **40** !



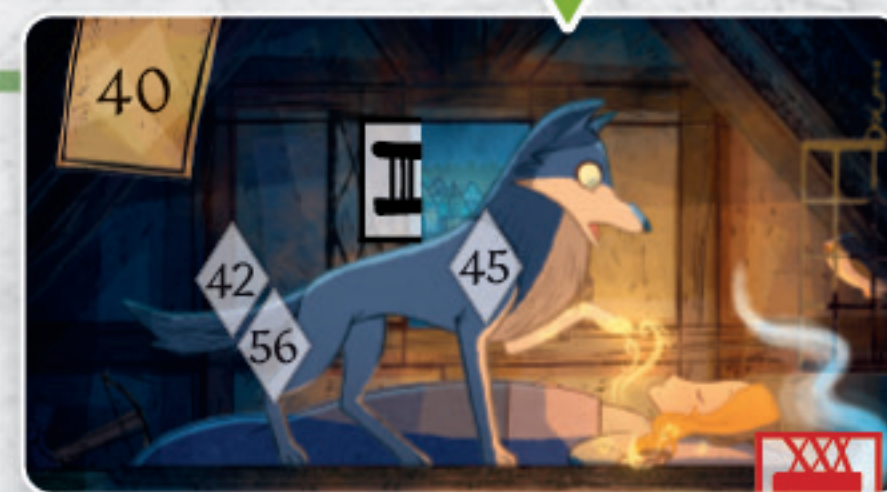
40



- ▶ Dans sa chambre **40**, Robyn est maintenant sous sa forme de louve **42** **56**. Elle a aussi des sens plus aiguisés **45**.

Elle sent une odeur spéciale **40** et utilise son odorat de louve **45** pour découvrir ce dont il s'agit **41**.

Elle est maintenant capable d'identifier le danger grâce aux odeurs.



- ▶ Attention ! Le père de Robyn ne la reconnaît pas et voit seulement une louve, il la menace **41** ! Robyn doit fuir, elle s'échappe **42** par la fenêtre **40**. Elle se cache dans les rues de Kilkenny **62**.

Elle sent une odeur spéciale **40** et utilise son odorat de louve **45** pour découvrir ce dont il s'agit **41**.

Elle est maintenant capable d'identifier le danger grâce aux odeurs.

- ▶ Attention ! Le père de Robyn ne la reconnaît pas et voit seulement une louve, il la menace **41** ! Robyn doit fuir, elle s'échappe **42** par la fenêtre **40**. Elle se cache dans les rues de Kilkenny **62**.

41



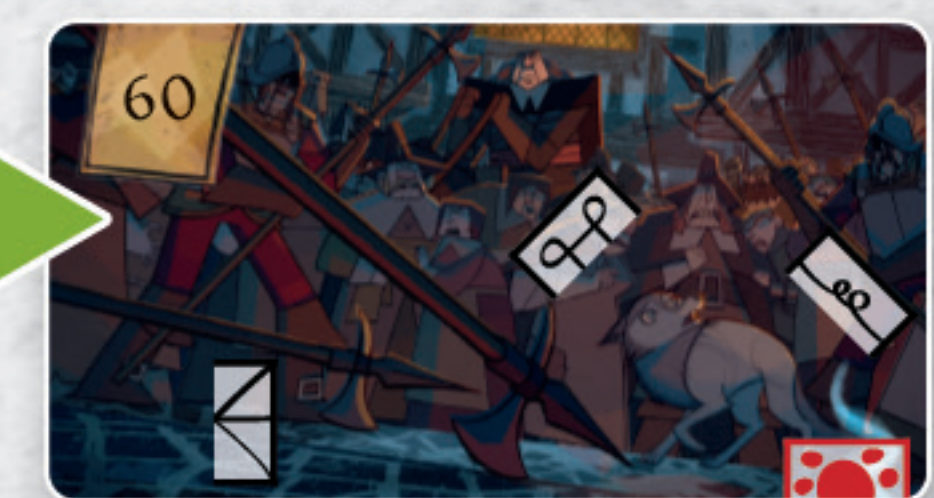
62



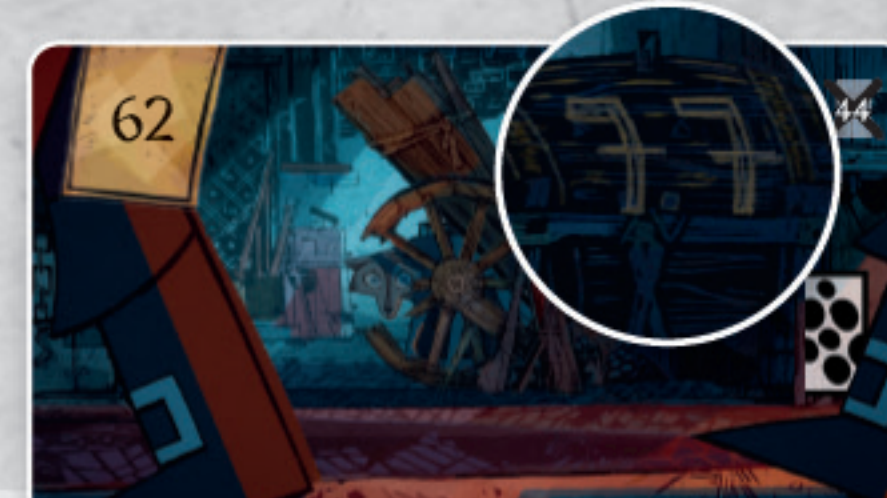
- ▶ Les soldats patrouillent en ville **62**. Elle se faufile discrètement **56** et prend la fuite **60**.



60



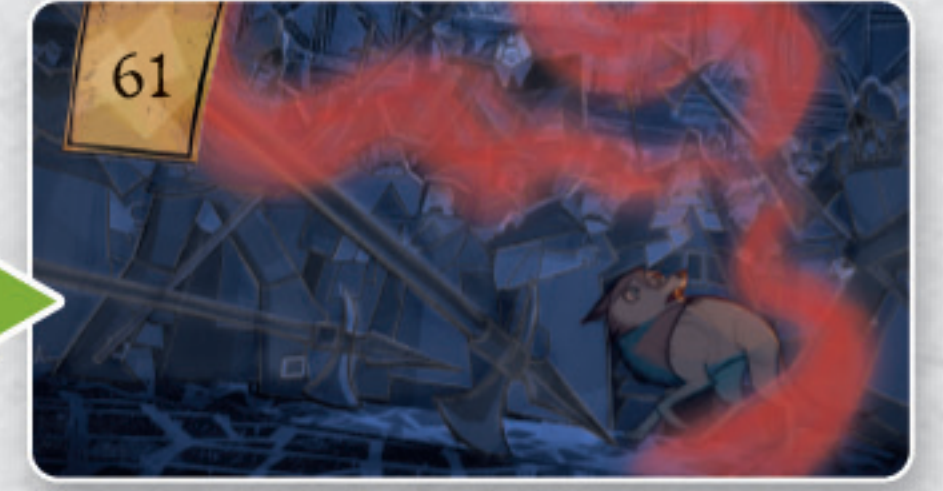
- ▶ Dans l'ombre de la ruelle, vous voyez un **77**. Une belette se cache **77**.



- ▶ Robyn est cernée par les soldats **60** ! Elle utilise son odorat de Wolfwalker **45** pour trouver la bonne direction **61**. Elle s'enfuit **42** loin des soldats **60** et arrive devant une des portes de la ville **65**.



61



65



66

- ▶ Robyn est pourchassée, des soldats lui tirent dessus, elle doit vite choisir une direction **65**. Elle utilise son ouïe de Wolfwalker **45** pour savoir s'il y a du danger **66**. Elle entend des soldats **66** ! Elle doit fuir **42** de l'autre côté **65**. Elle se met en hauteur pour échapper aux soldats **70**.

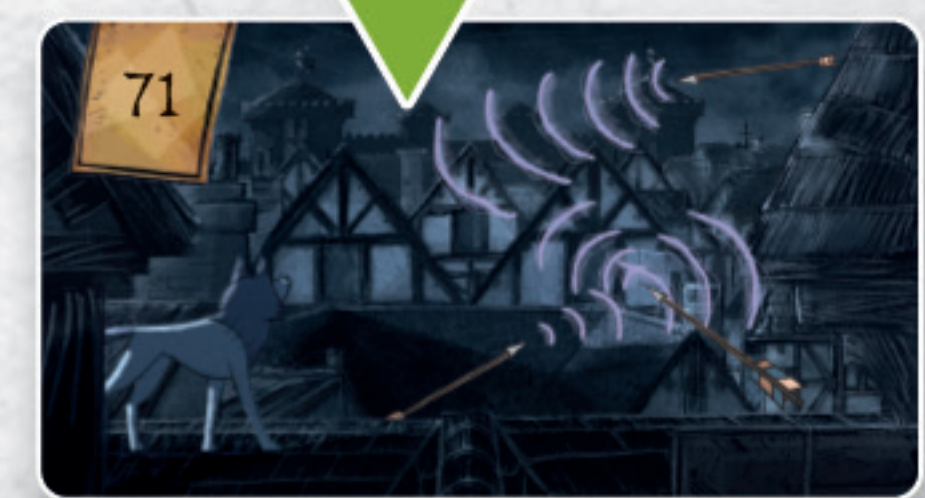


70



71

- ▶ Robyn surplombe la ville **70**, mais les flèches fusent de toutes parts ! Grâce à son ouïe de Wolfwalker **45**, elle peut prévoir la trajectoire des flèches **71**. Elle peut s'enfuir **42** en évitant les flèches **70** et elle se retrouve sur la grand-place de Kilkenny **50 51**.



50-51



- ▶ Robyn doit choisir une ruelle pour s'enfuir **50 51**, elle utilise ses sens de Wolfwalker **45** pour trouver laquelle choisir **52** !

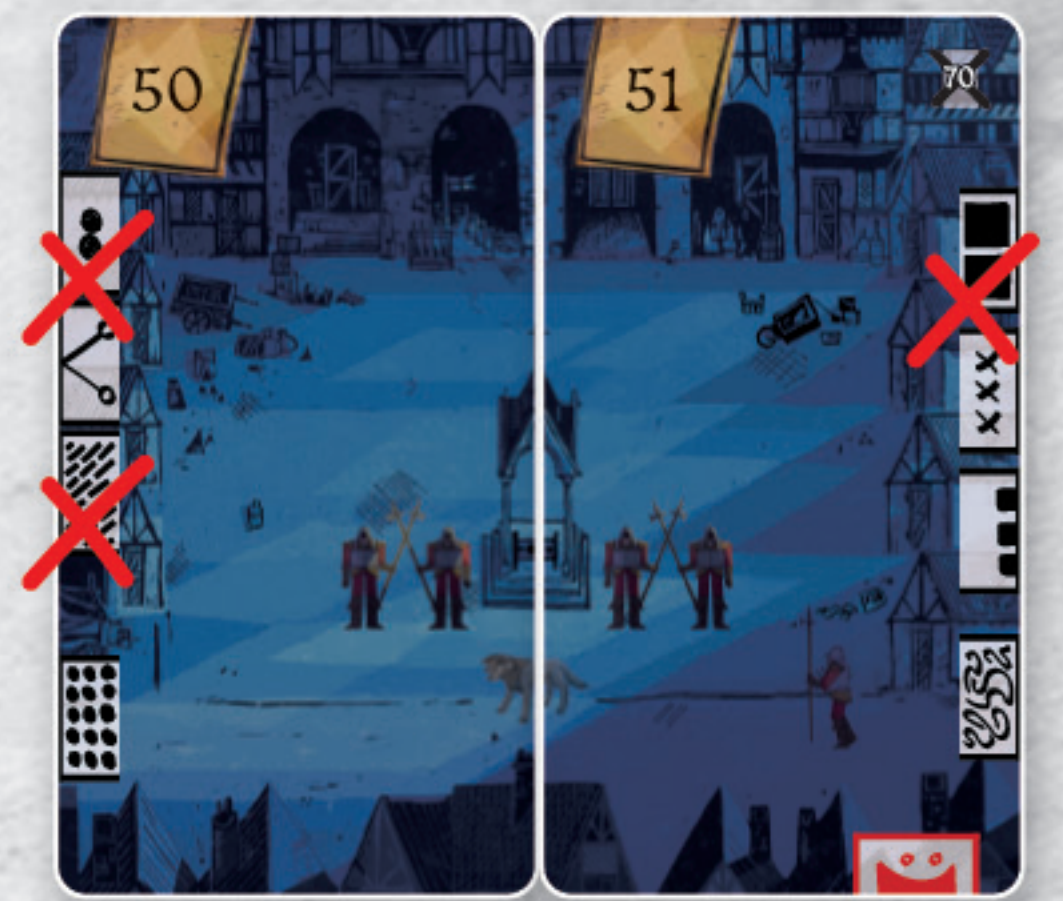


52

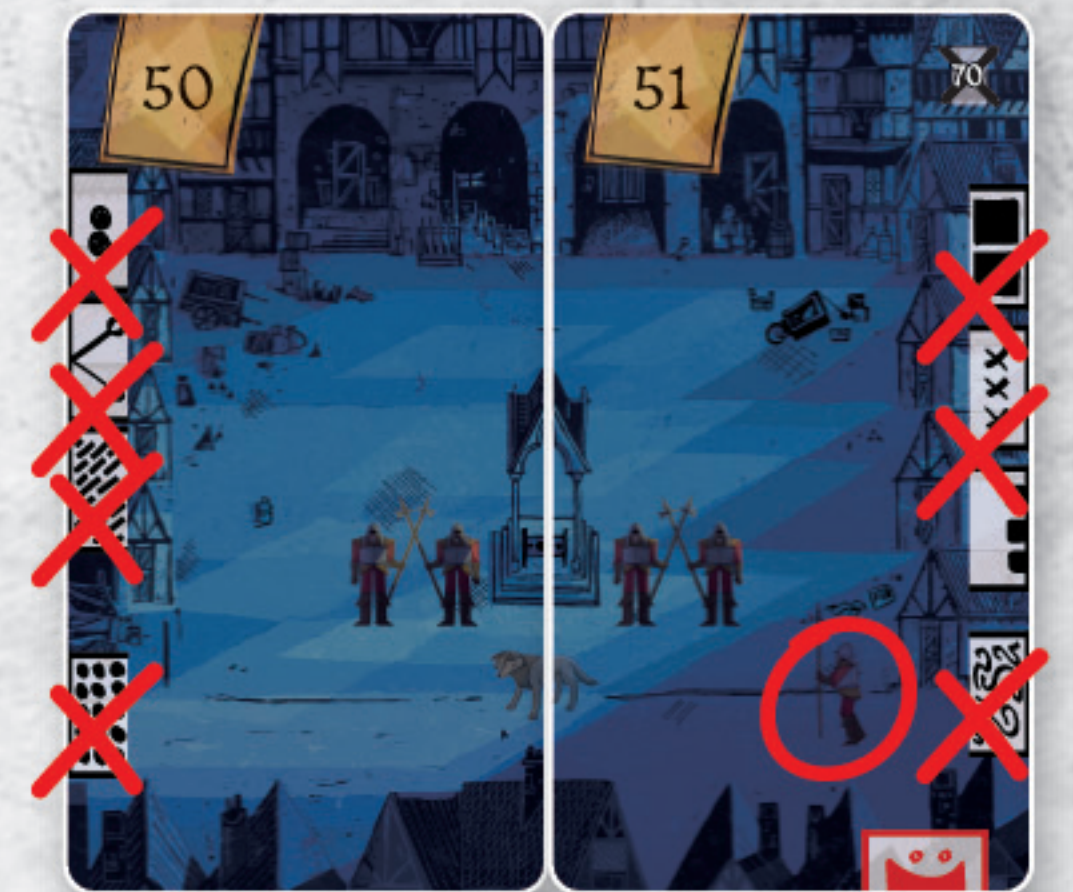




Grâce à son odorat **45**, Robyn peut identifier les odeurs qui se dégagent de ces ruelles **52**. Elle élimine les chemins avec des soldats (rouges) et celui où se trouve son père (violet). Elle est toujours sous sa forme de louve, il représente un danger pour elle. Les deux dernières odeurs ne représentent pas de danger.



► Robyn utilise ensuite son ouïe **45**. Elle entend des bruits dans certaines ruelles **53** **54**, mieux vaut les éviter. Il ne reste plus que deux ruelles, un soldat garde l'une d'elles ! Autant s'en éloigner.



► Robyn **56** s'échappe par la ruelle dans laquelle elle n'a identifié aucun danger **51**. Elle arrive enfin devant les murs de la ville **47** !



► Robyn bondit sur le mur de la ville **47**. En sautant **56** au sommet **17**, elle réussit enfin à sortir de la ville saine et sauve **75** !

► *Au sommet de la tour, elle repère une forme cachée derrière les pierres, cela forme un **94** ! Il s'agit d'un lapin **94** !*



★ FÉLICITATIONS ! ★



ROBYN EST MAINTENANT UNE WOLFWALKER ET ELLE A DÉCOUVERT SES POUVOIRS ! MAIS SON AVENTURE N'EST PAS FINIE ! JOUEZ L'AUTRE AVENTURE AVANT DE POUVOIR DÉCOUVRIR LA CONCLUSION DE L'HISTOIRE DE ROBYN.

MEBH, LA WOLFWALKER

Mebh est une Wolfwalker, humaine le jour, elle devient louve lorsqu'elle s'endort. Sa mission est de protéger la forêt et d'en chasser les humains. Sa maman est une Wolfwalker aussi, mais elle a disparu sous sa forme de louve, Mebh est la seule protectrice de la forêt.

Aidez Mebh à faire fuir les humains de la forêt et à retrouver sa maman.



► Mebh a senti la présence de plusieurs humains dans la forêt **13**.

Elle décide de s'occuper d'abord de l'humain qui pose des pièges.

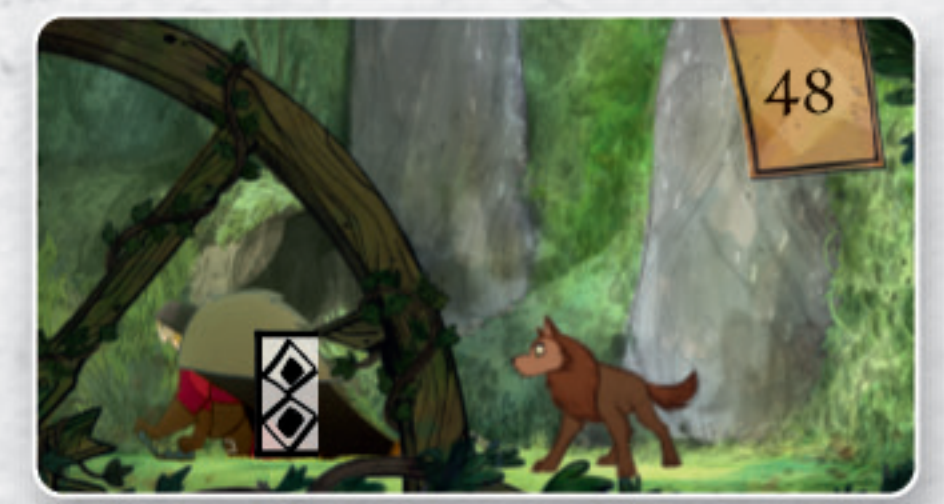
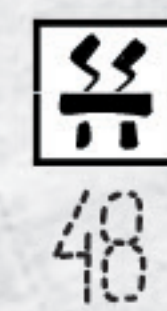
À l'aide de la main **59**, elle se rend dans cette partie de la forêt **7**.



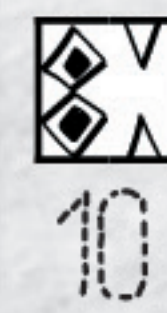
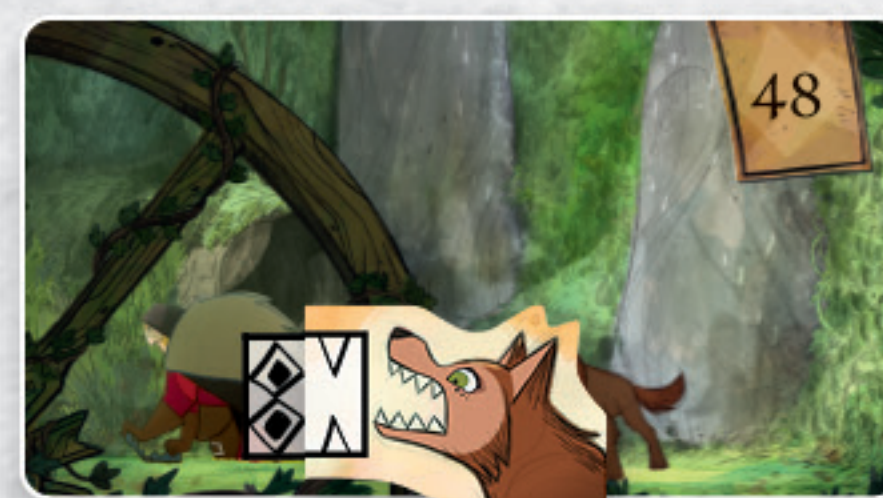
► Au cœur de la forêt, Mebh voit un **96**, il s'agit d'un majestueux cerf **96**.



► Mebh aperçoit un homme au loin. Elle suit les traces de pas **7** et se rapproche doucement de lui **59** pour arriver dans son dos **48**.



► L'homme est en train de poser un piège **48**, il a le dos tourné, Mebh en profite pour lui mordre les fesses **43** ! Elle espère le faire fuir de la forêt **10**.



► Plus de peur que de mal, l'homme prend la fuite **10** !

Retournez la carte **10**, cette partie de la forêt est libérée de la présence humaine !

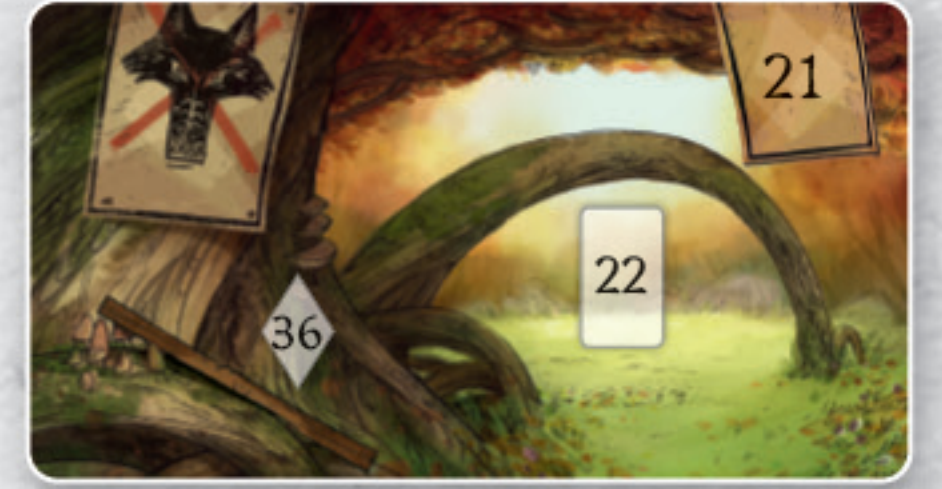
Posez la carte **10** sur la forêt **13**.



- Maintenant que l'homme est parti, Mebh va vérifier qu'il n'a pas laissé de piège derrière lui dans la forêt **13** en utilisant la main **59**. Elle examine de près cette partie de la forêt **21**.



21



- À première vue, cette zone de la forêt **21** a l'air sûre. Mebh prend un bâton **36** et poursuit son exploration **22**.



- Une zone de la forêt lui paraît étrange **22**. Elle aperçoit un piège à loups parmi les feuilles **14**.



- Mebh doit débarrasser la forêt de ce piège ! Elle décide de coincer son bâton **36** dans le piège **14**. Il se referme sur le bâton **79** !



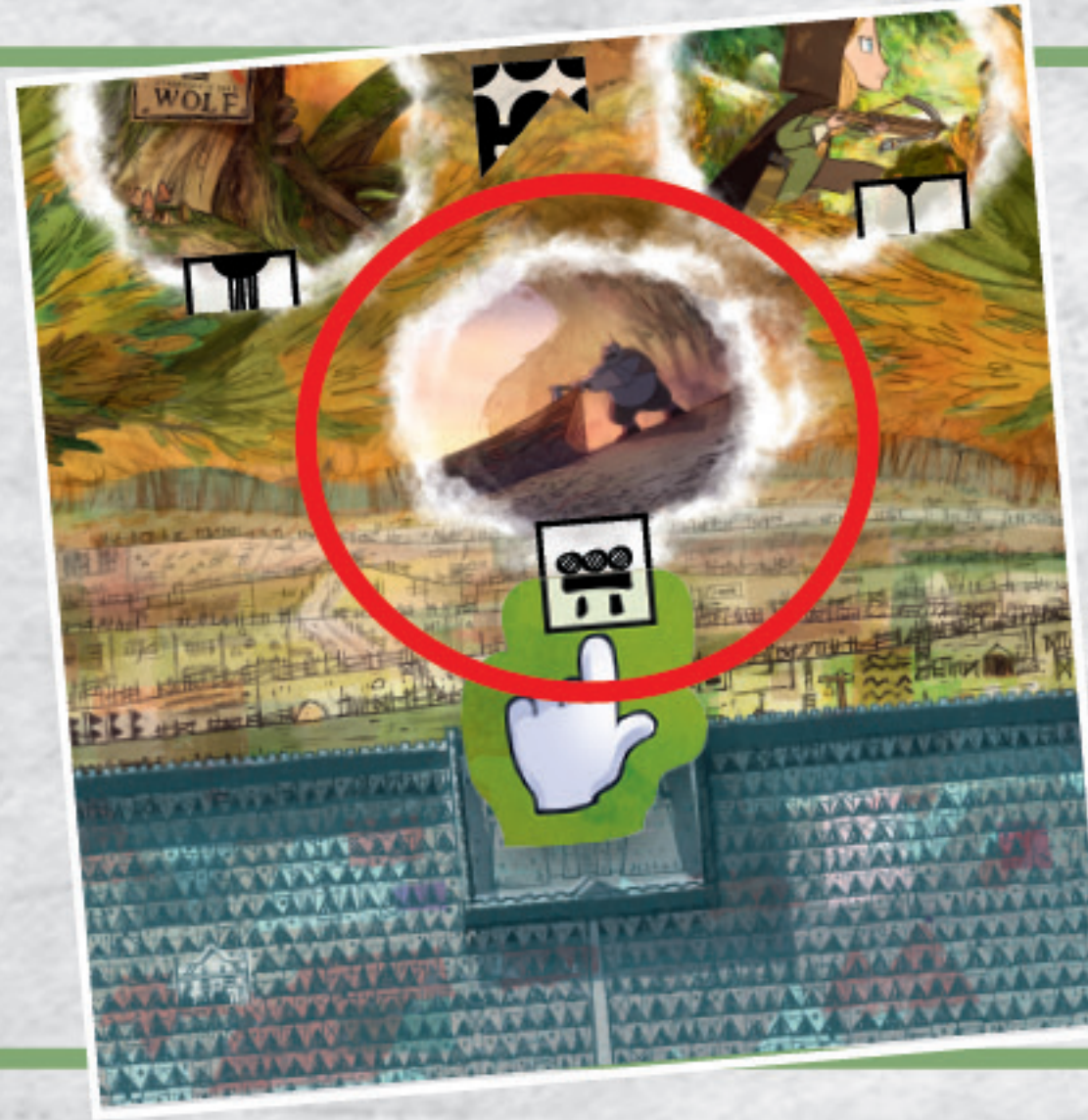
79



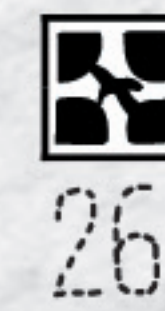
- Maintenant que le piège est refermé **79**, il n'est plus dangereux !
Retournez la carte **79**, cette partie de la forêt est libérée de la présence humaine !
Posez la carte **79** sur la forêt **13**.



- ▶ Dans une autre partie de la forêt **13**, Mebh aperçoit des bucherons en train de couper des arbres. À l'aide de la main **59**, elle décide d'aller les chasser **20**.



- ▶ Les bucherons sont très nombreux **20**. Mebh ne peut pas les faire fuir seule. Heureusement, elle peut compter sur sa meute de loups **64**. Les loups menacent chaque bucheron pour les faire fuir. Positionnez les loups **64** pour que chaque trou de cet élément entoure la tête d'un bucheron. Vous découvrirez un symbole complet que vous trouvez sur la table des symboles. Prenez la carte **26**.



- ▶ Les bucherons prennent la fuite **26**, ils ne sont pas près de revenir dans la forêt. Retournez la carte **26**, cette partie de la forêt est libérée de la présence humaine ! Posez la carte **26** sur la forêt **13**.



- ▶ Il ne reste plus qu'une humaine dans la forêt **13**. Avec l'aide de la main **59**, Mebh part à sa rencontre **25**.



- ▶ L'humaine est coincée dans un piège **25** ! Mebh doit la libérer si elle veut qu'elle parte de la forêt. Mebh mord **43** le lien qui retient l'humaine **32 37**.



- L'humaine se débat et prend peur **32 37**. Mebh tranche la corde qui retient l'humaine, mais la blesse au passage **35**.





35



- Mebh veut réparer son erreur **35** et utilise ses pouvoirs de Wolfwalker **6** pour soigner l'humaine **55**.




55



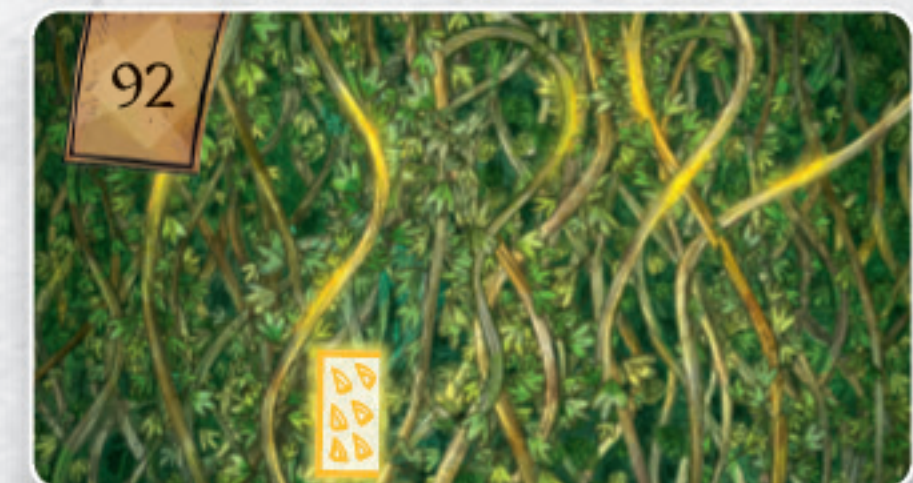
- L'humaine a pris peur et s'enfuit **55** loin de la forêt.
Retournez la carte **55**, cette partie de la forêt est libérée de la présence humaine !
Posez la carte **55** sur la forêt **13**.



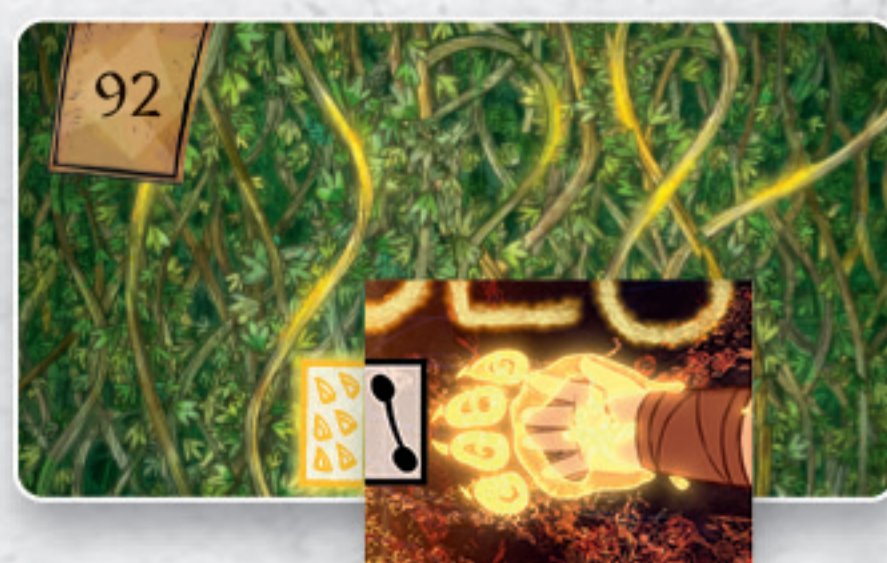
- Mebh a accompli sa mission, la forêt **13** est libérée de toute présence humaine !
Toutes les cartes assemblées forment un symbole que vous trouvez sur la table des symboles.
Elle peut maintenant retourner dans sa cachette **92**.




92



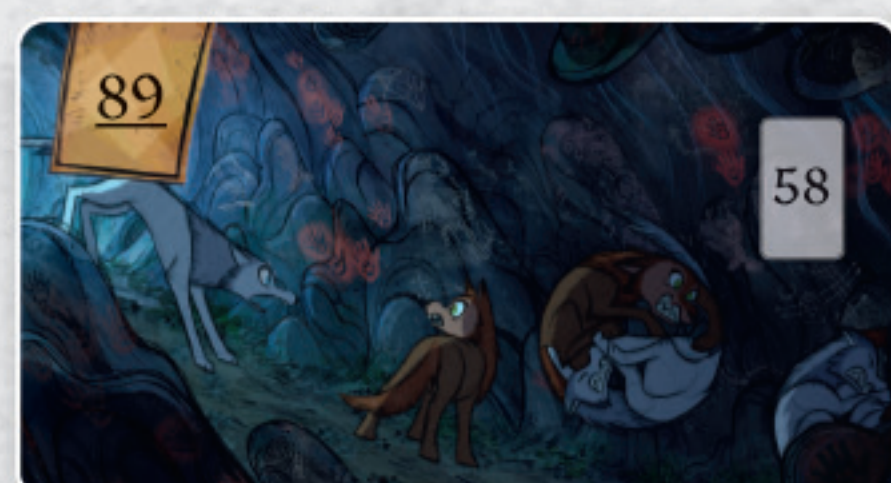
- Pour pénétrer dans sa cachette **92**, Mebh doit utiliser ses pouvoirs de Wolfwalker **6**. Les lianes forment un **28** et s'ouvrent **28**.



28



- Mebh rentre chez elle **28**, jusqu'à la grotte où sa maman est en train de dormir **89**.



- Sur le chemin, elle voit un **30**, c'est un écureuil caché dans l'herbe **30**.



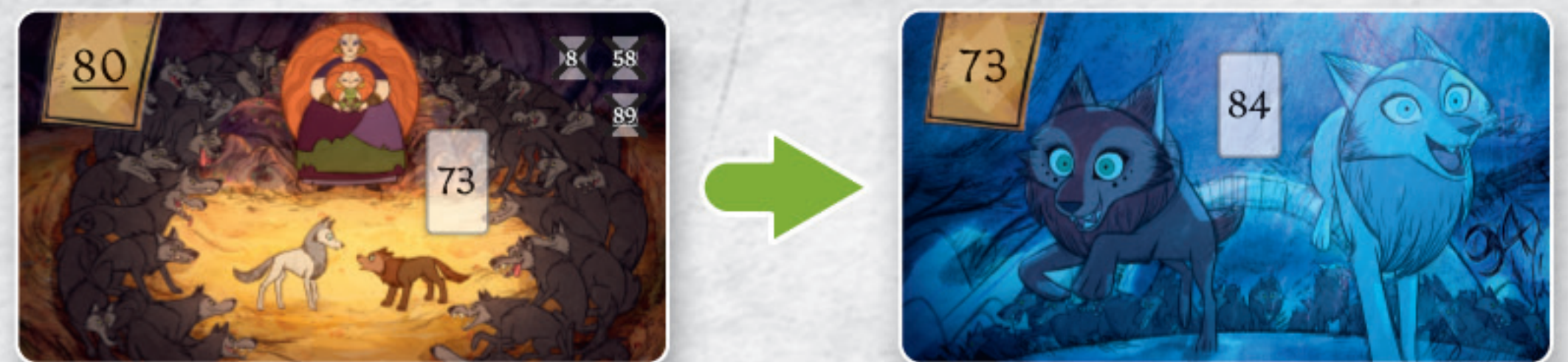
- ▶ Alors que Mebh pénètre dans la grotte **89**, une louve inconnue lui saute dessus **58** !



- ▶ Mebh ne reconnaît pas cette louve **58**. Pourtant, son visage lui est familier **8**. Mebh se souvient de ce visage **8** ! Il s'agit de l'humaine qu'elle a rencontrée plus tôt ! Avec la morsure de Mebh, elle est devenue une Wolfwalker **80**.



- ▶ Mebh et la nouvelle Wolfwalker, Robyn, font connaissance **80** ! Mebh peut apprendre à Robyn à mieux maîtriser ses pouvoirs de Wolfwalker. Robyn est heureuse d'avoir trouvé une alliée et amie, elles partent explorer la forêt ensemble **73**.




- ▶ Elles font la course dans la forêt **73** ! À ce rythme effréné, elles arrivent devant une falaise **84**.




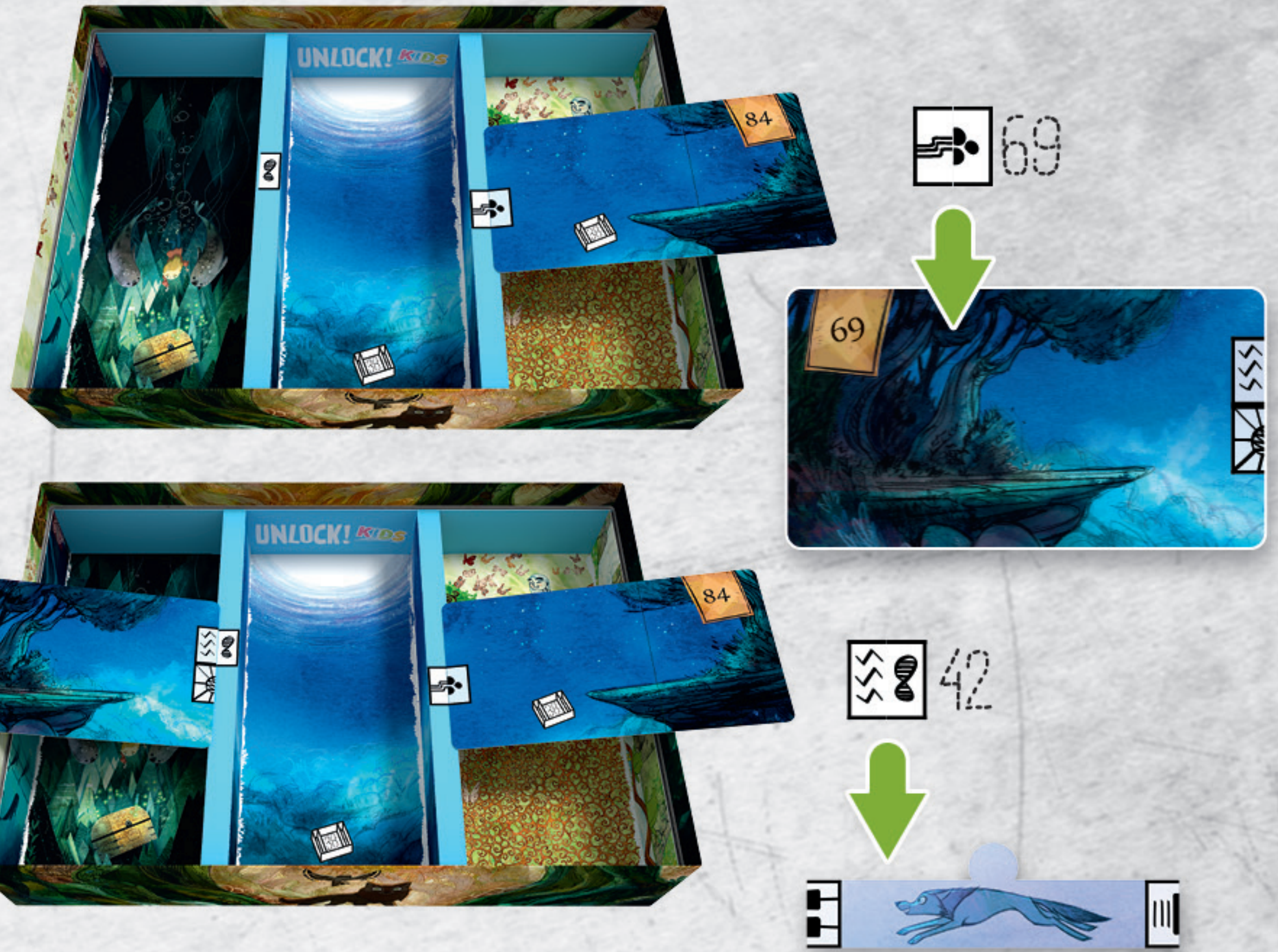
- ▶ *Dans la forêt, les deux louves voient un **94**. Il s'agit d'un lapin **94** ! Il s'est caché en voyant les deux louves courir !*




- ▶ Mebh et Robyn sont au bord de la falaise **84**. Elles voient le vide sous leurs pattes .




► En positionnant la carte **84** en équilibre sur le rangement en carton , vous formez un symbole complet que vous trouvez sur la table des symboles. Prenez la carte **69**.



Il s'agit de la falaise **69** qui se trouve de l'autre côté du vide. Positionnez-la en équilibre sur l'autre bord du rangement en carton , cela forme un symbole que vous trouvez sur la table des symboles. Prenez l'élément **42**.

► Mebh **33** et Robyn **42** peuvent s'élancer ensemble pour sauter au-dessus du vide et atteindre l'autre falaise **69**.

En mettant en équilibre Mebh **33** et Robyn **42** sur le rangement en carton , cela forme deux symboles que vous trouvez sur la table des symboles. Prenez les cartes **87** et **99**.



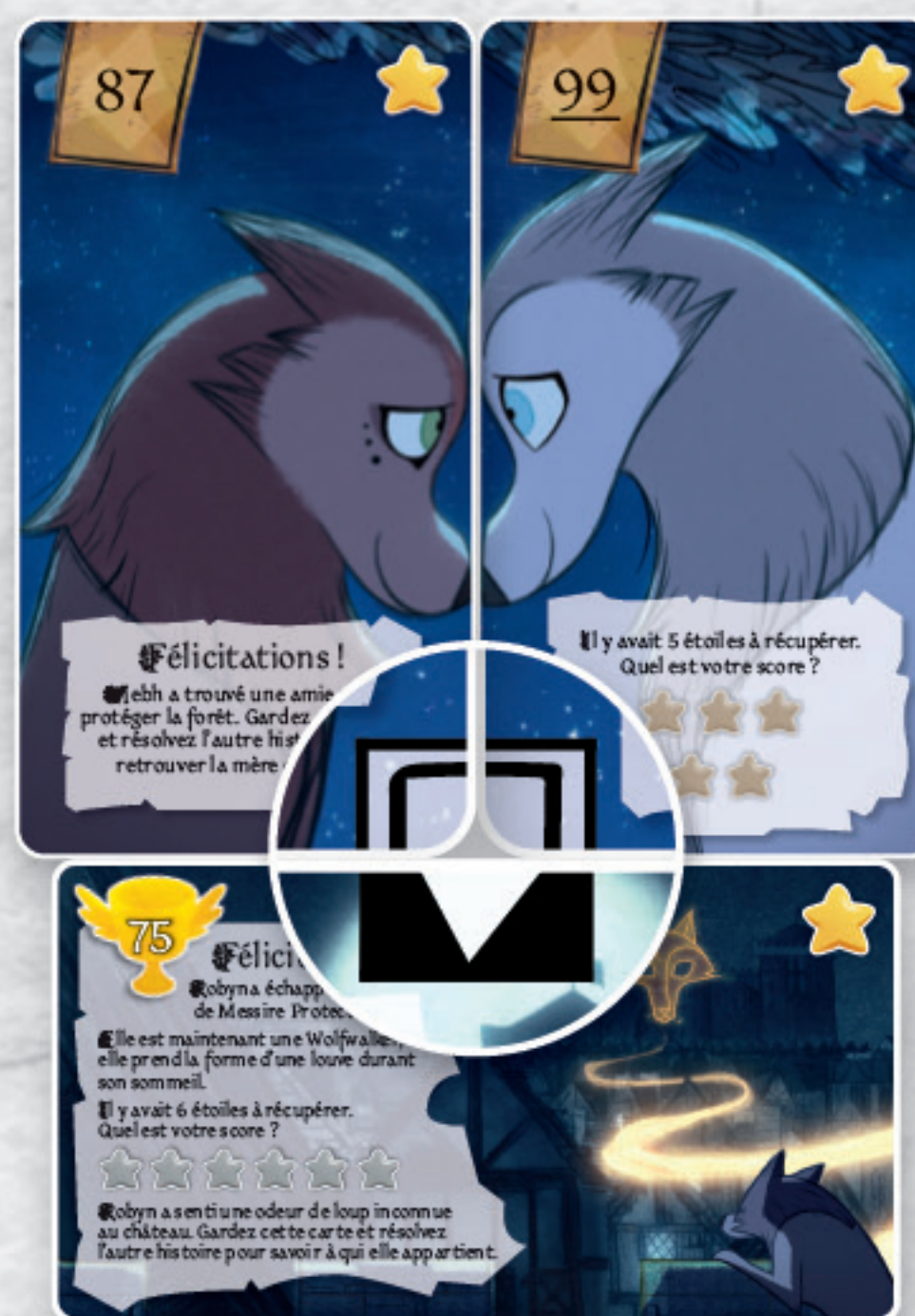
★ FÉLICITATIONS ! ★

MEBH A DÉBARRASSÉ LA FORÊT DE TOUTE PRÉSENCE HUMAINE ET ELLE EST DEVENUE AMIE AVEC ROBYN ! MAIS LEURS AVENTURES NE SONT PAS FINIES, JOUEZ L'AUTRE AVENTURE AVANT DE POUVOIR DÉCOUVRIR LA CONCLUSION DE L'HISTOIRE DE MEBH.

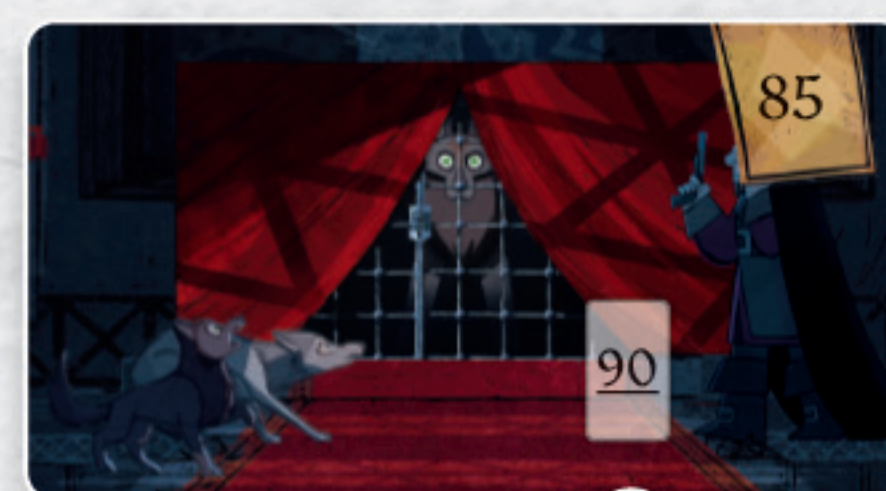
LE SAUVETAGE DE MOLL, LA MAMAN DE MEBH

Si vous avez joué aux deux aventures : Robyn, la jeune fille de la ville, et Mebh, la Wolfwalker, vous avez compris que l'odeur qu'a sentie Robyn en ville était celle de Moll, la maman de Mebh.

Les deux Wolfwalkers et amies, Robyn et Mebh, décident d'aller à Kilkenny pour sauver Moll **31** !



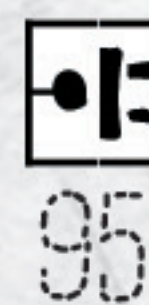
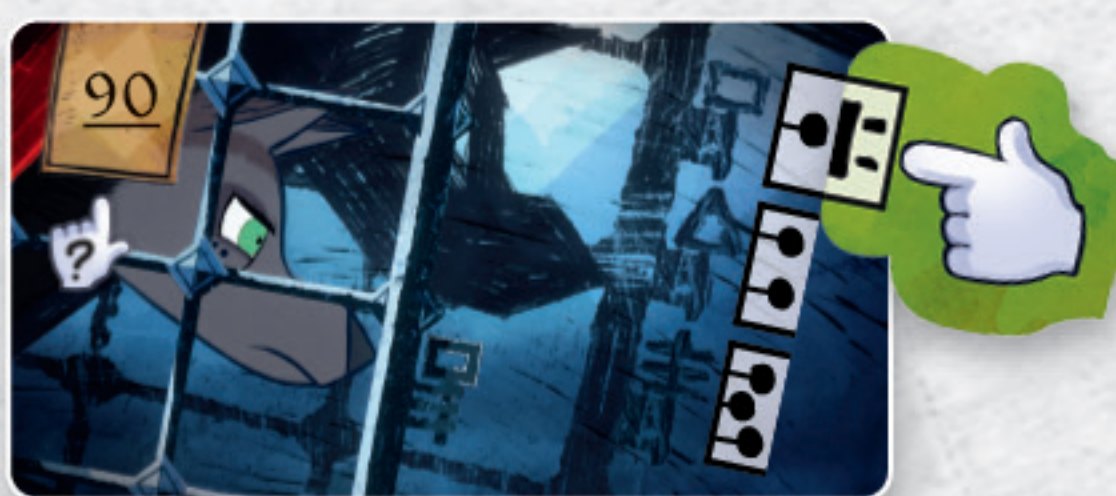
► Mebh **33** et Robyn **42** sont devant les murs de Kilkenny **31**. Elles suivent l'odeur qui les mène au château de la ville **85** !



► Dans l'une des pièces du château **85**, Moll, sous forme de louve, est retenue prisonnière dans une cage **90**.



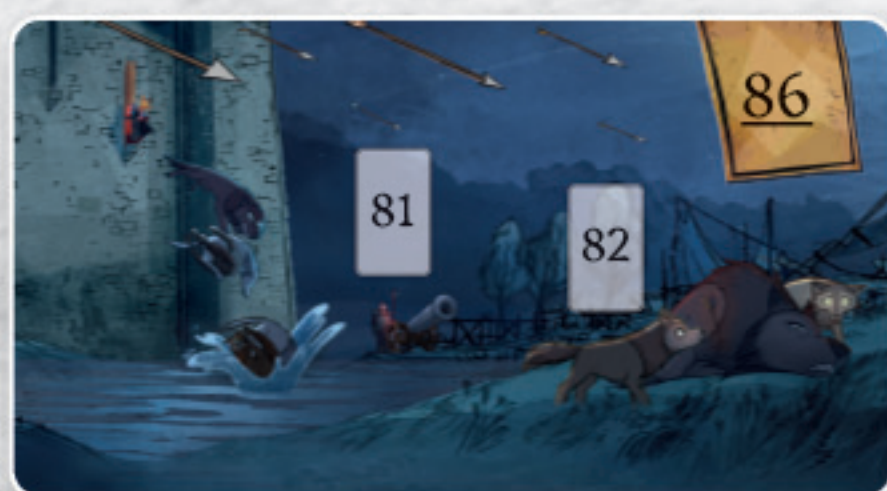
► Robyn et Mebh doivent trouver comment ouvrir la cage **90**. L'ombre sur le mur les aide à comprendre comment libérer Moll. À l'aide de la main **59**, Mebh et Robyn ouvrent la cage et libèrent Moll **95**.



► Mebh **33**, Robyn **42** et Moll **95** sont réunies, elles prennent la fuite **86**.



► Les trois louves ont sauté dans l'eau depuis le château **86**. Les soldats se préparent à riposter **81**, et Moll a été touchée par une flèche **82**.



- La maman de Mebh est blessée **82** ! Mebh utilise ses pouvoirs de Wolfwalker pour la sauver **83**.

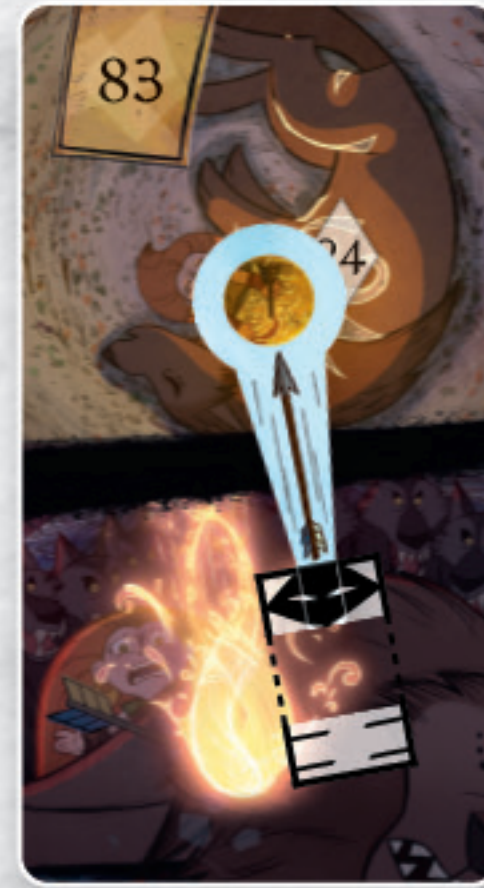
La meute de loups **64** vient prêter main-forte à Mebh...



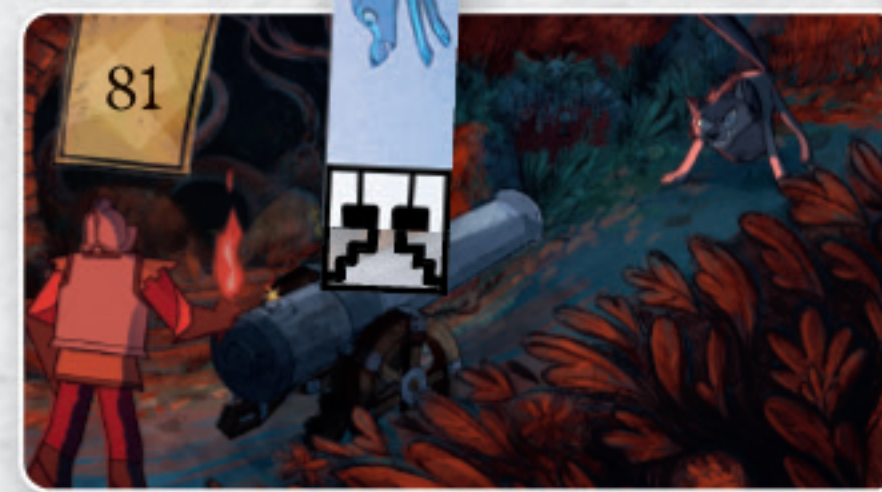
- La maman de Mebh a été touchée par une flèche **24**. Mebh doit retirer cette flèche très délicatement **83** pour sauver sa maman **93**.

Faites glisser la flèche **24** pour la sortir du corps de Moll.

Mebh a sorti la flèche, elle concentre ses pouvoirs de Wolfwalker pour soigner sa maman **93**.

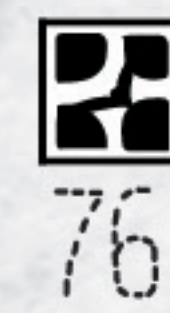


- Robyn est face aux soldats et à leur canon **81**. Pour dévier la trajectoire du canon, elle saute **42** dessus. Elle a réussi à mettre le canon hors d'état de nuire, mais se retrouve encerclée par les soldats **91**.



- Les soldats menacent Robyn **91**, elle ne peut pas les arrêter à elle seule. Heureusement, la meute de loups **64** arrive pour la sauver.

Positionnez les loups **64** pour que les trous de cet élément entourent les soldats et l'épée qui menacent Robyn. Vous découvrirez un symbole complet que vous trouvez sur la table des symboles. Prenez la carte **76**.



- Les soldats se sont enfuis, Robyn peut se concentrer sur ses pouvoirs de Wolfwalker pour sauver Moll **76**.

Robyn **76** et Mebh **93** concentrent leurs efforts, mais cela ne suffit pas ! Il leur faut l'aide de la meute **64** pour avoir la puissance magique nécessaire pour sauver Moll **76**. Prenez la carte **97**.



★ FÉLICITATIONS ! ★

MEBH ET ROBYN ONT RETROUVÉ MOLL ET L'ONT SAUVÉE DES SOLDATS DE LA VILLE !