

ATTENTION !



Ne consultez ce livret que si vous êtes bloqués après avoir consulté **les indices** ! Il contient des informations susceptibles de gâcher votre expérience de jeu.

MODE D'EMPLOI

Si vous êtes bloqués, consultez ce livret à la page de l'aventure en cours.

Le Chant de la Mer :

- ▶ À la poursuite de Macha 2
- ▶ Les pouvoirs de la Selkie 7

Le Peuple Loup :

- ▶ Robyn, la jeune fille de la ville 13
- ▶ Mebh, la Wolfwalker 18

Brendan et le secret de Kells :

- ▶ L'Œil de Crom Cruach 26
- ▶ L'attaque des vikings 31

À LA POURSUITE DE MACHA

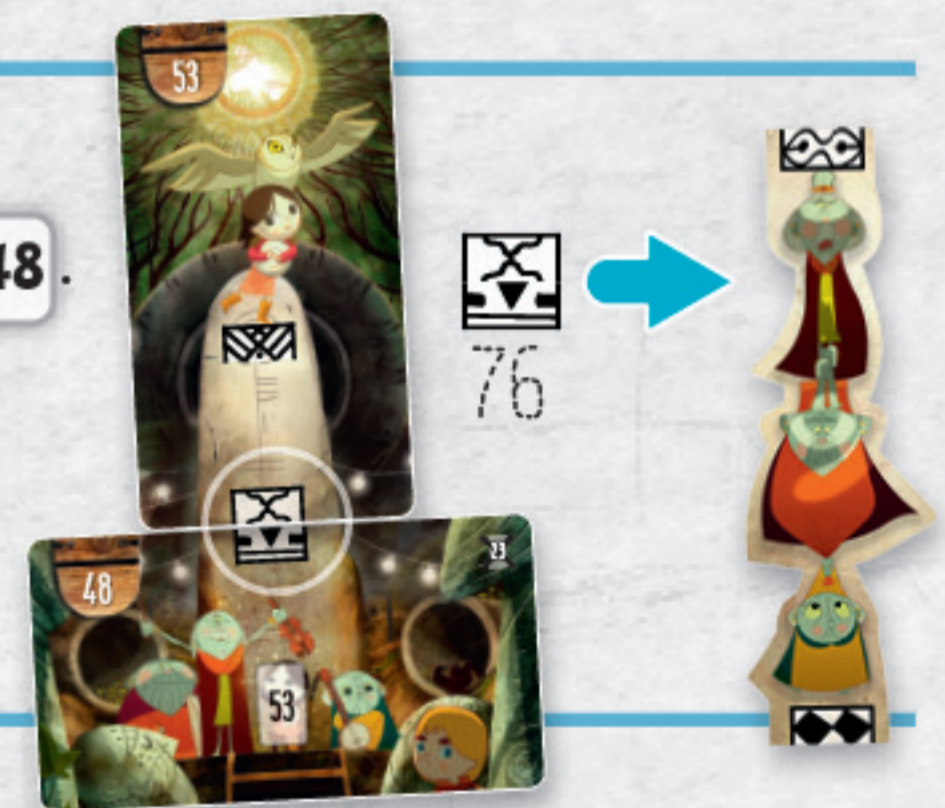
La sorcière Macha a capturé les émotions des êtres magiques ! Pour les libérer Ben et Maïna doivent trouver le repaire de Macha. Maïna emporte avec elle le coquillage de leur maman, elle est persuadée qu'il pourra leur servir dans cette aventure. Aidez-les à accomplir leur mission et méfiez-vous des hiboux de Macha !



- ▶ Ben et Maïna commencent par rendre visite au Petit Peuple **23**. Ils entrent par la porte. Associez les demi-symboles de la main **17** et celui devant la porte **23**. Cela forme un symbole complet que vous trouvez sur la table des symboles pour entrer dans la grotte **48**.



- ▶ Le Petit Peuple accueille Ben et Maïna en musique. Récupérez la carte **53** et placez-la au-dessus du Petit Peuple **48**. Oh non ! Les hiboux de Macha ont capturé Maïna ! En associant ces deux cartes, le Petit Peuple forme une chaîne humaine **76**.



- ▶ Les trois personnages du Petit Peuple **76** attrapent Maïna par les pieds **53** pour la retenir. Mais ils ne pèsent pas assez lourd pour la retenir **91**. Ben intervient **91** et attrape le personnage du Petit Peuple **76** par les pieds. Ben a empêché le hibou de capturer Maïna, ils prennent la fuite **19**.



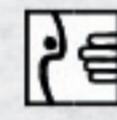
- ▶ Les hiboux s'en prennent au Petit Peuple. Maïna **19** souffle dans le coquillage **42** de sa maman pour faire fuir les hiboux, cela fonctionne ! Ben et Maïna sortent de la grotte **37**, entourés par des lumières **25**.



25-37



- ▶ Les lumières magiques **25** aident Ben et Maïna à trouver leur chemin.
Superposez les lumières **25** et Ben et Maïna **37** en utilisant les deux lumières comme repère. La flèche indique qu'il faut aller à gauche. Choisissez la bonne direction **37** avec la main **17**, Ben et Maïna poursuivent leur chemin **15**.



15



- ▶ Guidés par les lumières **25**, Ben et Maïna **15** se dirigent vers une petite maison étrange **40**.

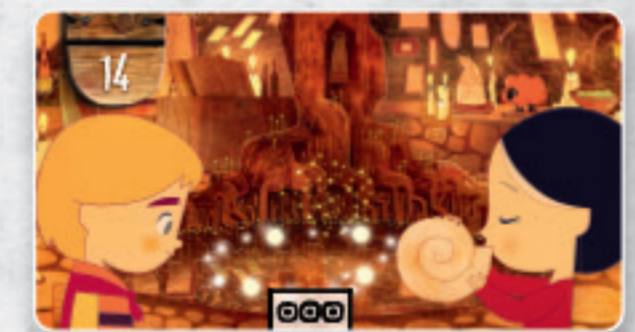


40

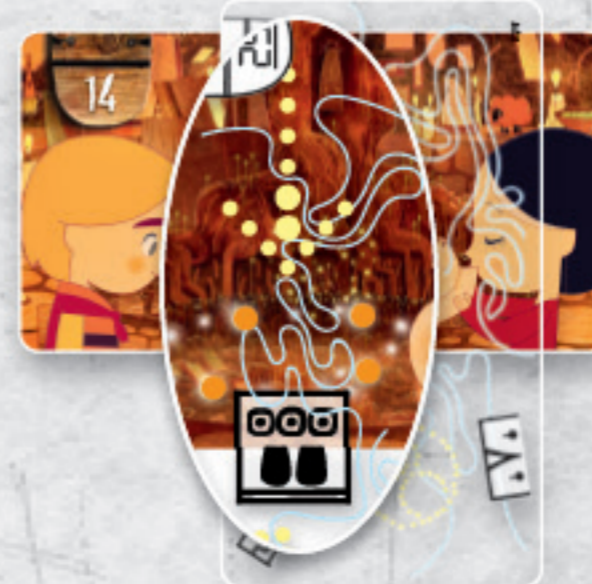


Intrigués par la maison **40**, Ben et Maïna y entrent **14**.

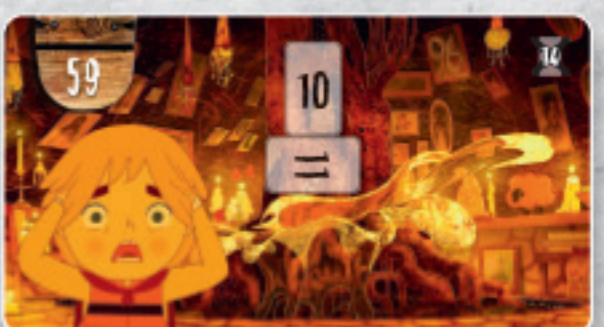
- ▶ **Vous remarquez un 29 caché dans les herbes. Ce sont des orties 29 que vous récupérez.**



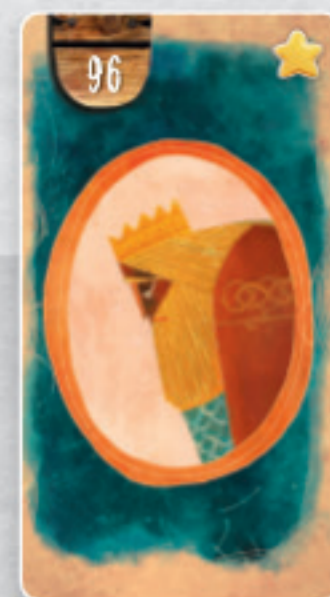
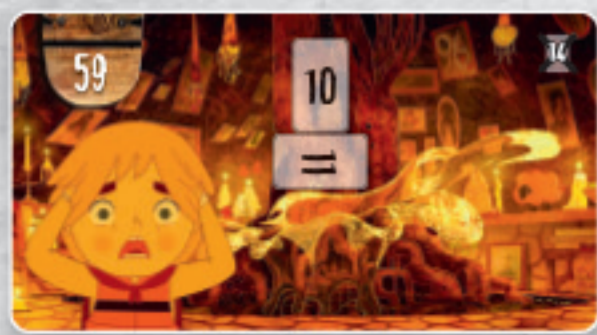
- ▶ À l'intérieur **14**, Maïna voit des lumières. Elle souffle dans le coquillage pour découvrir la suite du chemin.
Les lumières **25** forment une flèche qui pointe vers l'eau au centre de la pièce **14**, il faut plonger **59** !



59



- ▶ Maina a plongé **59**. Ben panique et décide de la suivre **10 11**.



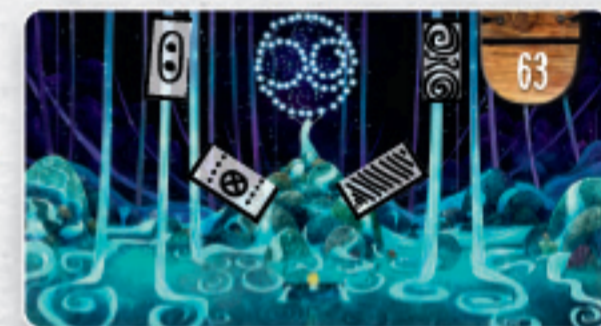
- ▶ Sur le mur, vous voyez un tableau du géant Mac Lir **96**.

- ▶ Ben plonge pour retrouver Maina **10 11**. Les dessins sur le mur lui servent de guide.

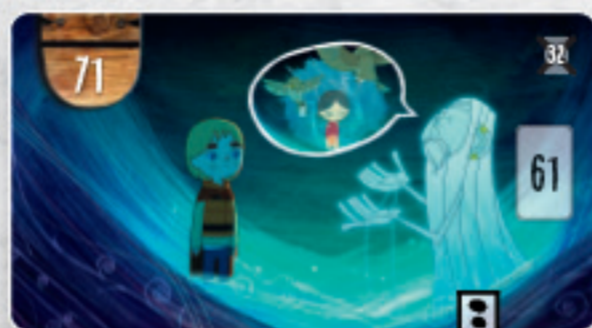
Ben trouve son chemin sous l'eau **10 11** et sort la tête de l'eau **32**.



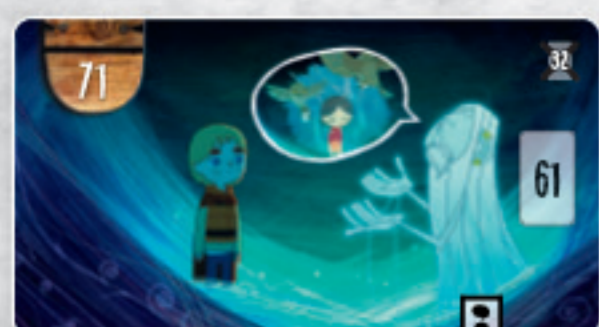
- ▶ Ben choisit, avec la main **17**, le bateau avec une rame **32** pour continuer son voyage **63**.



- ▶ Ben rencontre le Grand Chanaki **63**. Chacun de ses cheveux représente une histoire à ne pas oublier. Pour savoir quel cheveu suivre, Ben s'aide des lumières **25** et de la forme au dessus du Grand Chanaki **63**. Ce dernier lui montre le bon cheveu à suivre **71**.



- ▶ Dans l'eau, vous voyez un **38**, c'est une pelote de cheveux du Grand Chanaki, prenez la carte **38**.



- ▶ Le Grand Chanaki **71** explique à Ben que les hiboux ont capturé Maina et l'ont emmené dans la cachette de la sorcière Macha. En suivant la mèche de cheveux que tient le Grand Chanaki, Ben pourra retrouver Maina **61**.

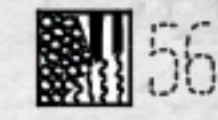
- Ben est perdu dans le noir **61**, il utilise le cheveu **25** pour trouver son chemin. Grâce à cela, il ne s'est pas perdu et trouve le chemin menant chez Macha **2**.



- Ben est devant la maison de Macha **2**. Pour atteindre la porte il saute sur les pierres, puis il entre chez la sorcière Macha **56**.



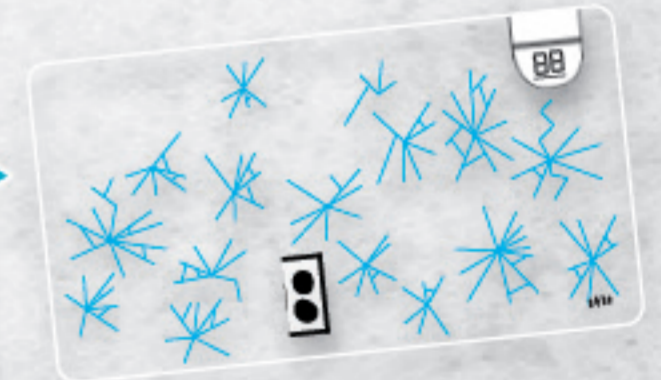
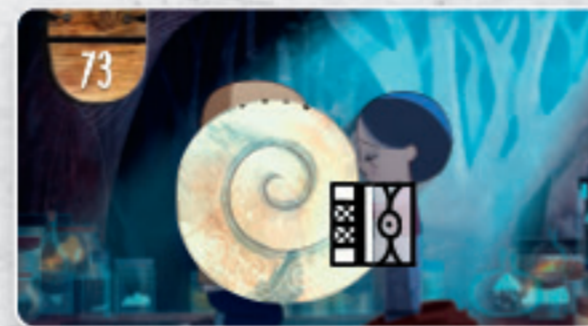
- Dans les nuages, vous voyez un **20**. Vous récupérez l'une de ces pierres étranges **20**.



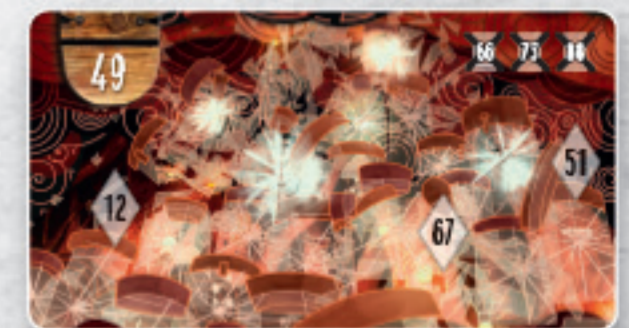
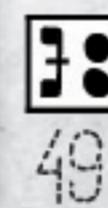
- Aucune trace de Maina chez Macha **56**. Ben fouille la maison et choisit de monter à l'étage **66 73** avec la main **17**.



- Maina est prisonnière **73**. Ben l'aide à souffler dans le coquillage **42** pour la libérer, cela casse le verre **88**.



- En soufflant très fort dans le coquillage, Maina brise les bocaux de Macha **66 88**. Les émotions piégées à l'intérieur sont libérées **49** !



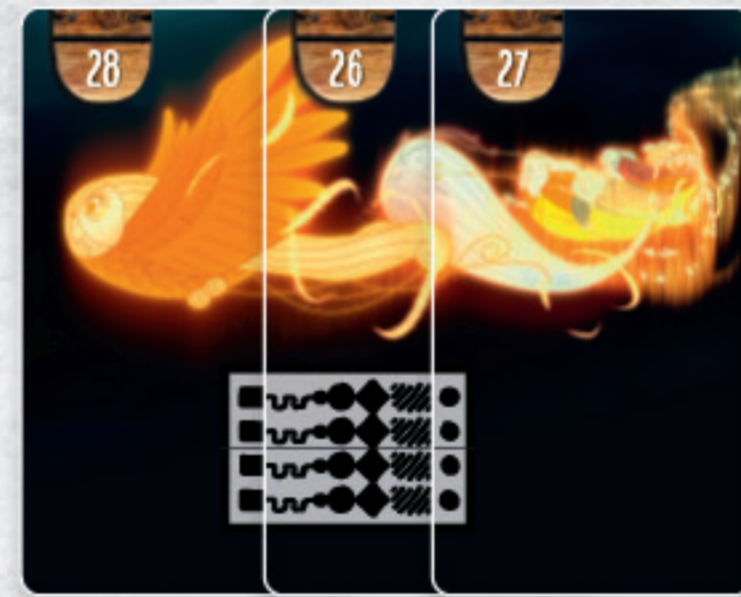
- Les émotions s'échappent, récupérez les bocaux associés au Petit Peuple **12**, au Grand Chanaki **51** et à Macha **67**.



- ▶ Associez chaque bocal au bon personnage pour libérer leurs émotions.
Associez le bocal **12** et le Petit Peuple **19** pour les libérer **27**.
Associez le bocal **51** et le Grand Chanaki **71** pour le libérer **26**.
Associez le bocal **67** et Macha **56** pour la libérer **28**.



- ▶ Ben et Maïna ont libéré les êtres magiques **28** **26** **27** qui s'envolent **30**.



★ FÉLICITATIONS ! ★

BEN ET MAÏNA ONT LIBÉRÉ LES ÉMOTIONS DES ÊTRES MAGIQUES. MACHA AVAIT EMPRISONNÉ SES PROPRES SENTIMENTS, ILS L'ONT AUSSI LIBÉRÉE !

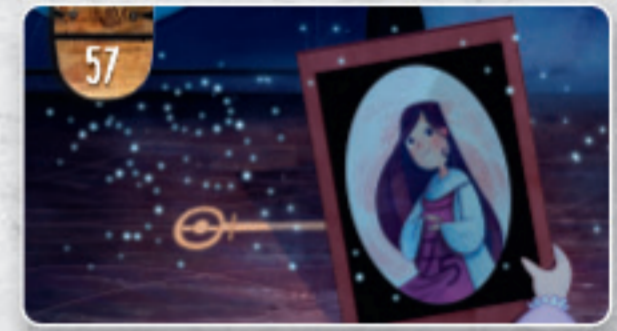
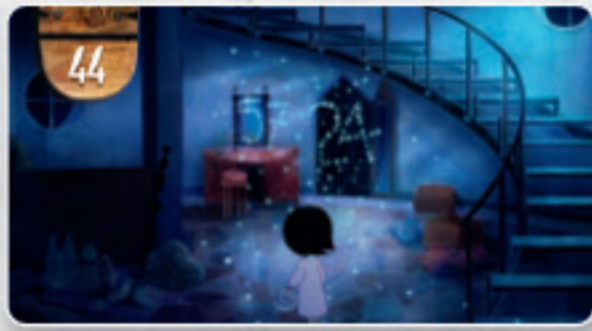


LES POUVOIRS DE LA SELKIE

Maïna a toujours été fascinée par l'histoire des Selkie et de leur chant magique. Un soir, elle souffle dans le coquillage de leur maman et des lumières magiques apparaissent autour d'elle. Intriguée, elle décide de les suivre... Aidez Maïna à découvrir ses pouvoirs !



- ▶ Maïna est devant la porte du placard **44**, les lumières forment un **24**, c'est un coffre **24**. Sur le bureau, d'autres lumières forment un **57**, c'est la photo de sa maman **57**.



- ▶ En prenant la photo **57**, Maïna découvre une clé cachée **39**.



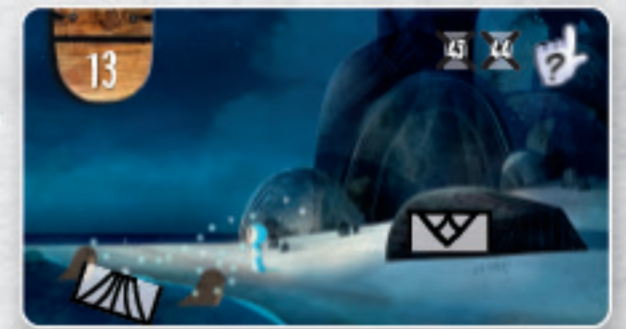
- ▶ *En observant la photo, vous voyez un **75**. Récupérez la photo de la maman de Maïna **75**.*



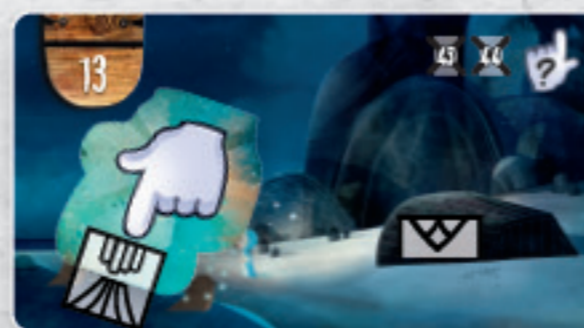
- ▶ La clé **39** permet d'ouvrir le coffre **24**. Émerveillée, Maïna en découvre le contenu **43**.



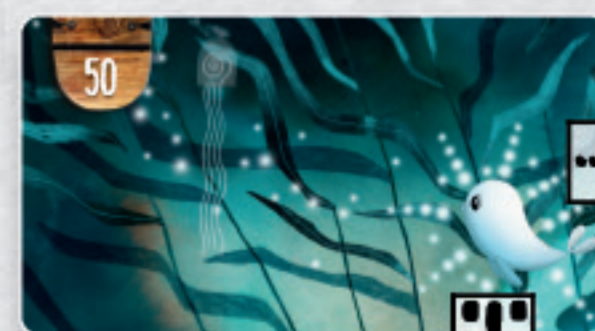
- ▶ À l'intérieur du coffre **43**, Maïna trouve un manteau **89** parfaitement à sa taille et l'enfile. Elle décide d'aller vers la plage **13**.



- ▶ En suivant les lumières **13**, Maïna se dirige vers la mer **68** avec l'aide de la main **17**.



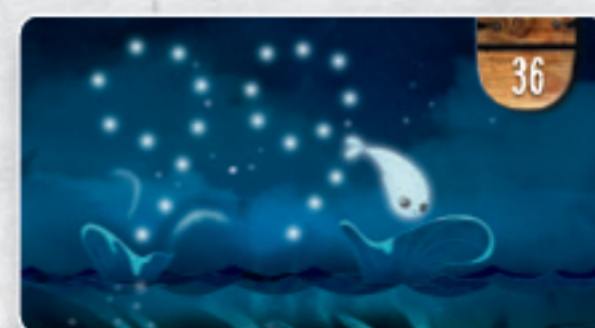
- ▶ Maïna est comme un poisson dans l'eau et nage en compagnie des phoques **68**. Les lumières forment un 50, lui indiquant la suite du chemin **50**.



- ▶ Maïna s'est transformée en phoque **50** grâce au manteau magique **68** : elle est une Selkie **36** !



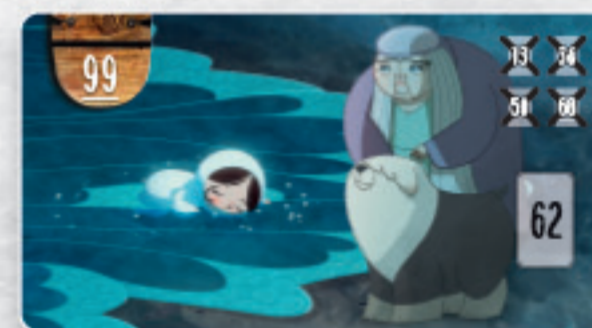
36



- ▶ Maïna est tellement heureuse de nager qu'elle saute en dehors de l'eau **36**. Les lumières magiques l'accompagnent et forment un **99**.



- ▶ Épuisée par son aventure, Maïna s'échoue sur la plage **99**. Sa grand-mère et Joe, le chien, la retrouvent **62**.



- ▶ Après cet événement, Conor, le papa de Maïna, lui confisque le manteau magique **62**. La grand-mère de Ben et Maïna les emmène chez elle pour les éloigner du manteau **58**.



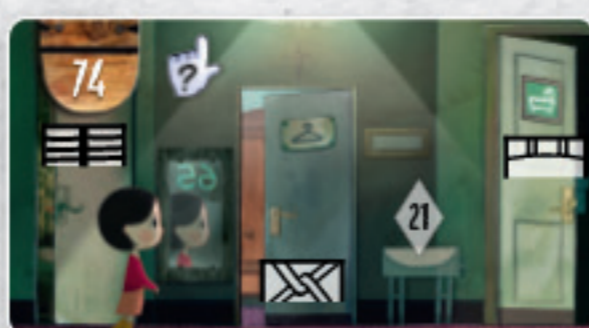
- ▶ Ben et Maïna s'ennuient chez leur grand-mère **58**... Maïna veut revivre son aventure sous l'eau avec le manteau magique, elle a une idée... **74**.



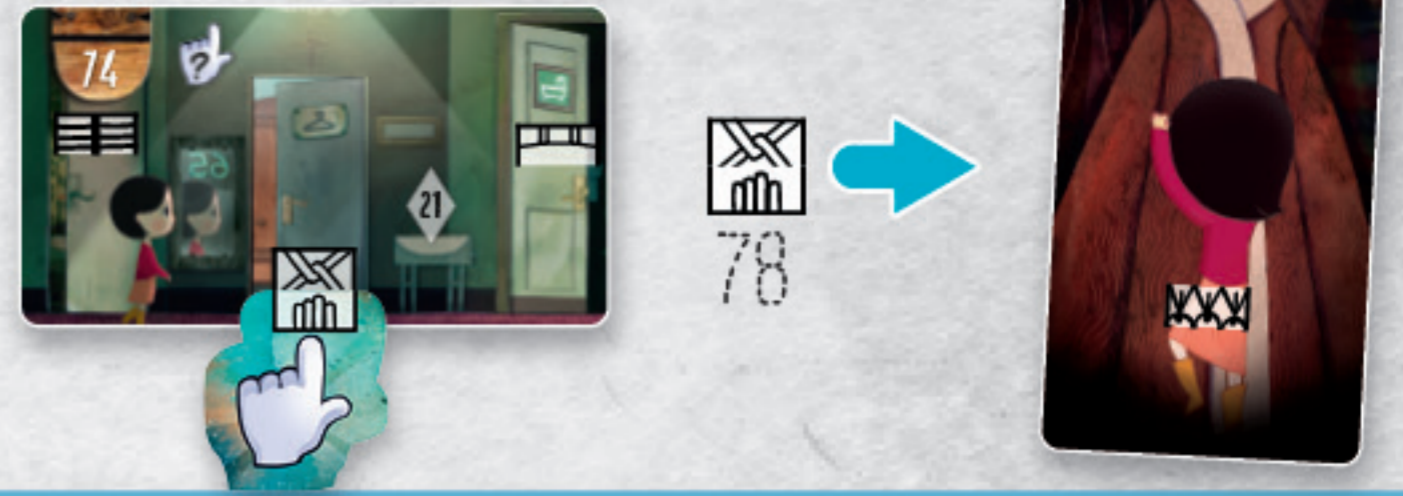
- ▶ ***Vous remarquez que les fils des écouteurs de Ben sont emmêlés d'une étrange manière et forment un 22. Récupérez le walkman de Ben*** **22**.



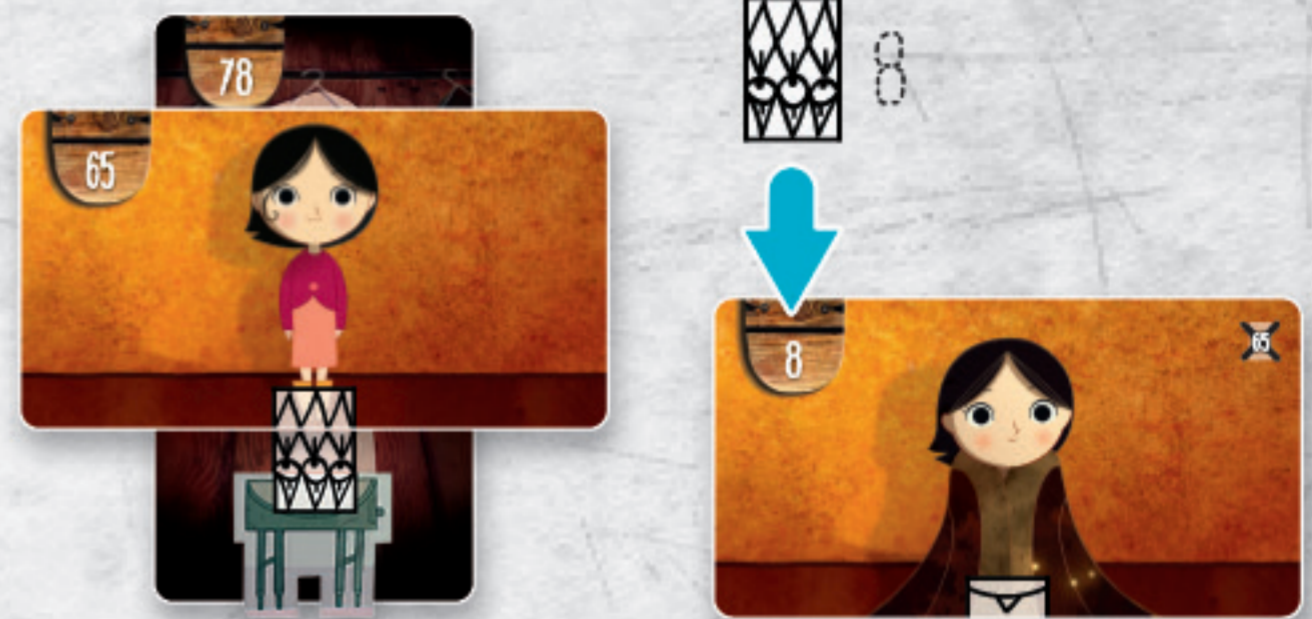
- ▶ Maïna veut trouver un manteau et de l'eau ! En passant dans le couloir **74**, elle voit son reflet **65**. Elle trouve également une petite table **21**.



- ▶ Maïna va dans la garde robe de sa grand-mère **78**, à l'aide de la main **17**, pour trouver un manteau **78**.



- ▶ Maïna est trop petite pour atteindre le manteau. Elle **65** monte sur la petite table **21** pour atteindre le manteau **78**. Elle réussit à l'attraper **8** !
Maintenant que Maïna a son manteau, il ne lui manque plus que de l'eau !
Ou pourrait-elle en trouver ?



- ▶ En repassant par le couloir **74**, Maïna va dans la salle de bain **80**, à l'aide de la main **17**.



- ▶ Avec son manteau **8** Maïna se met dans la baignoire remplie d'eau **80** en espérant se transformer en phoque **9**.



- ▶ Maïna n'a pas réussi à se transformer et sa grand-mère est en colère car le manteau est fichu **18** !
- ▶ Pendant que leur grand-mère jette le manteau, Ben et Maïna s'enfuient pour rentrer chez leur papa **83**.



- ▶ *En regardant la poubelle de plus près, vous voyez un **45**. Récupérez le manteau **45**.*



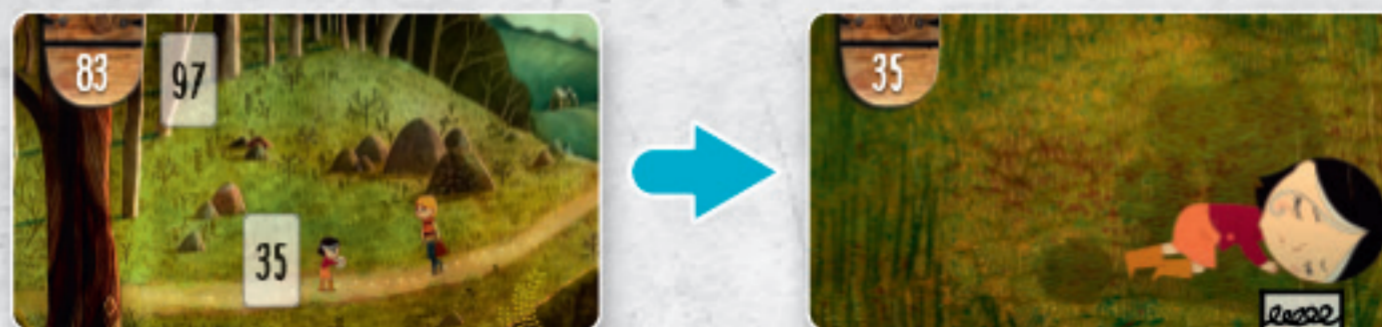
- ▶ Ben et Maïna sont dans la forêt **83**, ils aperçoivent des formes sombres parmi les arbres **97**.



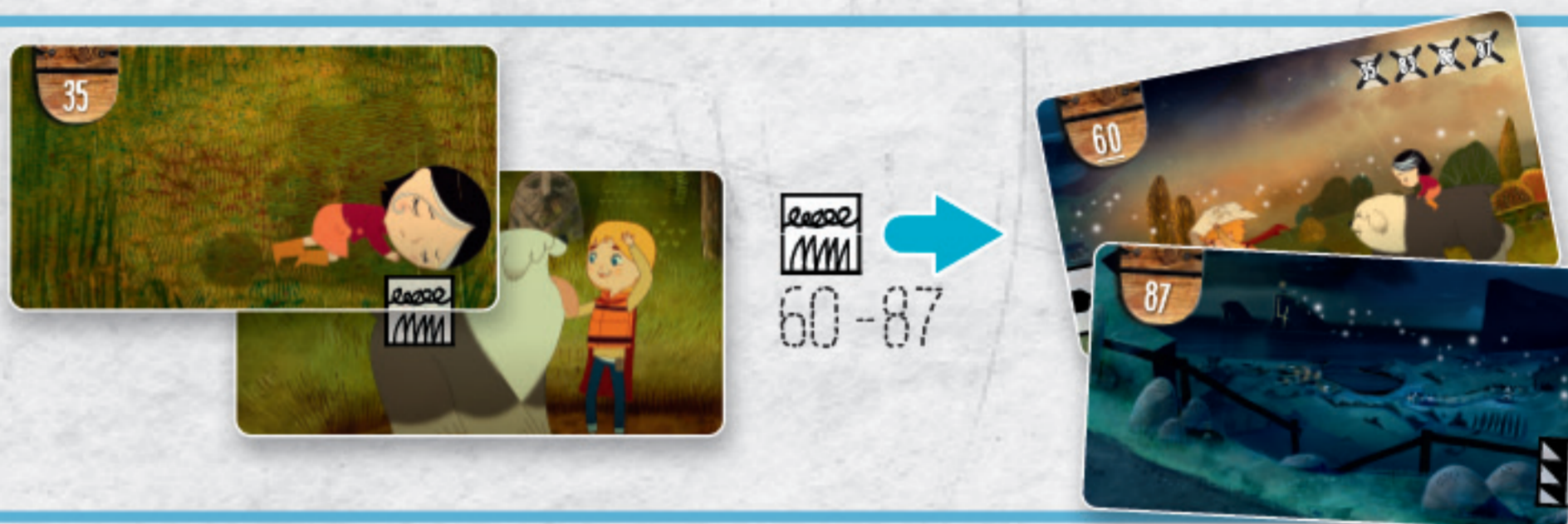
- ▶ L'une des ombres ressemble à Joe, le chien de Ben et Maïna. Ben se dirige vers la forme **97**, à l'aide de la main **17**.
Il s'agit bien de Joe **86** ! Ben est content de le retrouver !



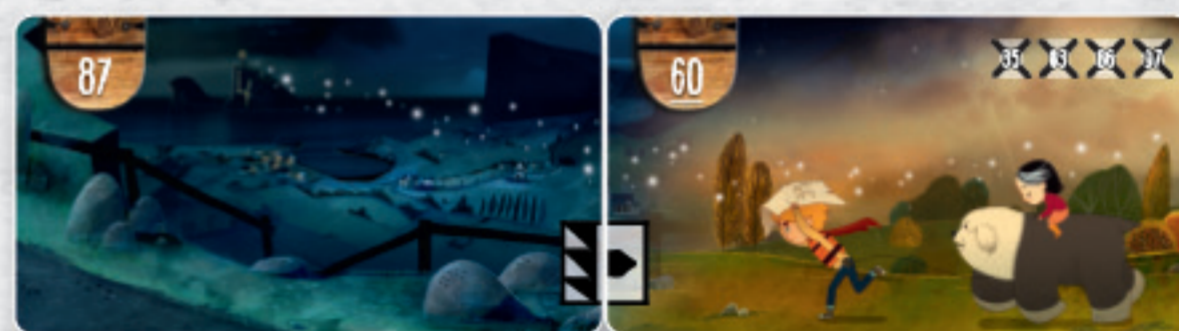
- ▶ Ben remarque que Maïna ne se sent pas très bien **83**. Maïna est faible elle n'arrive plus à marcher **35**.



- ▶ Joe **86** peut porter Maïna sur son dos **35** !
Ils poursuivent leur chemin **60** **87**.



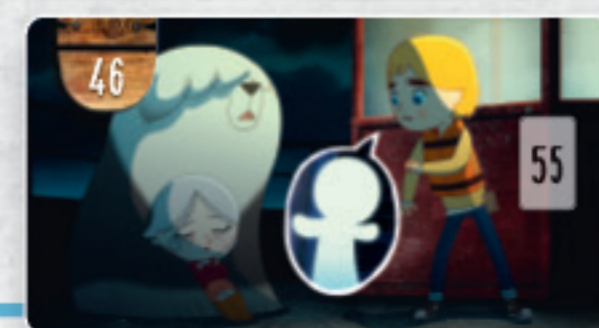
- ▶ Ben, Maïna et Joe se dépêchent **60**, le phare de leur papa n'est plus très loin **87**. Ils y arrivent alors que la nuit tombe **46**.



- ▶ *En regardant attentivement, vous pouvez apercevoir un 4 au loin. C'est le phare **4**, récupérez-le.*
- ▶ *Vous remarquez aussi un 33 sur la carte dessinée par Ben, récupérez la carte **33**.*



- ▶ Maïna est de plus en plus malade **46** ! Ben part à la recherche du manteau magique pour soigner Maïna **55**.



- ▶ Conor est inquiet **55**. Ben lui demande s'il sait où est le manteau magique, à l'aide de la main **17**. Conor lui raconte ce qu'il a fait du manteau **92**.



- ▶ Conor raconte à Ben qu'il a jeté le manteau magique dans l'eau **92 55**.
Ils doivent aller le chercher en mer **84**.



84



- ▶ Conor, Ben, Maïna et Joe sortent une barque pour partir en mer **84** et retrouver le manteau magique **81**.

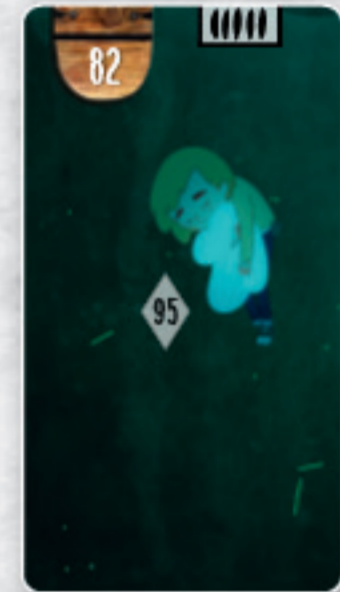
- ▶ Ben plonge **81** et voit des lumières former un **47**. Le coffre contenant le manteau se trouve en profondeur **47**.

- ▶ Ben a trouvé le coffre **47** ! L'un des phoques l'aide et lui donne la clé du coffre **94**.

Ben ouvre le coffre **47** avec la clé **94**. Il récupère le manteau et remonte à la surface **82**.



82



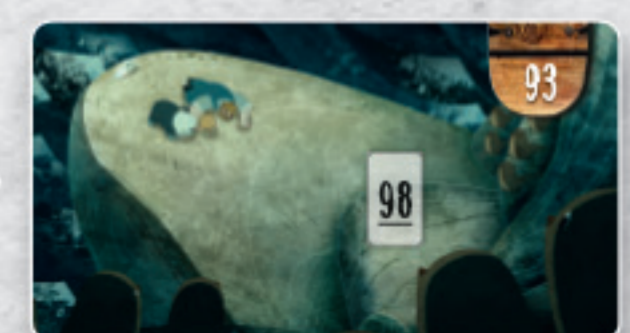
- ▶ Ben a réussi à récupérer le manteau magique **95**. Il remonte à la surface et sur le bateau, il faut faire vite pour sauver Maïna **70**.



70



- ▶ Sur le bateau **70**, Ben et Conor habillent Maïna avec le manteau magique **95** pour la soigner **93**.



- Ben, Maïna, Conor et Joe ont été emportés par les vagues, ils ont atterri sur un rocher **93**. Maïna n'est pas encore hors de danger **98**.



- On raconte que le chant d'une Selkie est magique. Maïna doit trouver sa voix et chanter pour aller mieux.

Maïna réussit à chanter **98 95**, grâce à ses pouvoirs de Selkie, elle est sauvée **85**.



85



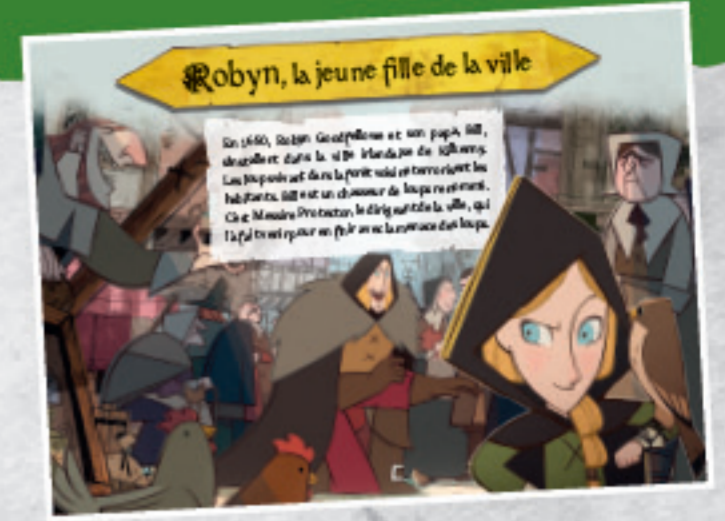
★ **FÉLICITATIONS !** ★
**VOUS AVEZ SAUVÉ MAÏNA GRÂCE À SES
 POUVOIRS DE SELKIE. ELLE A TROUVÉ SA
 VOIX ET PEUT CHANTER LE CHANT DE LA MER.**



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** !



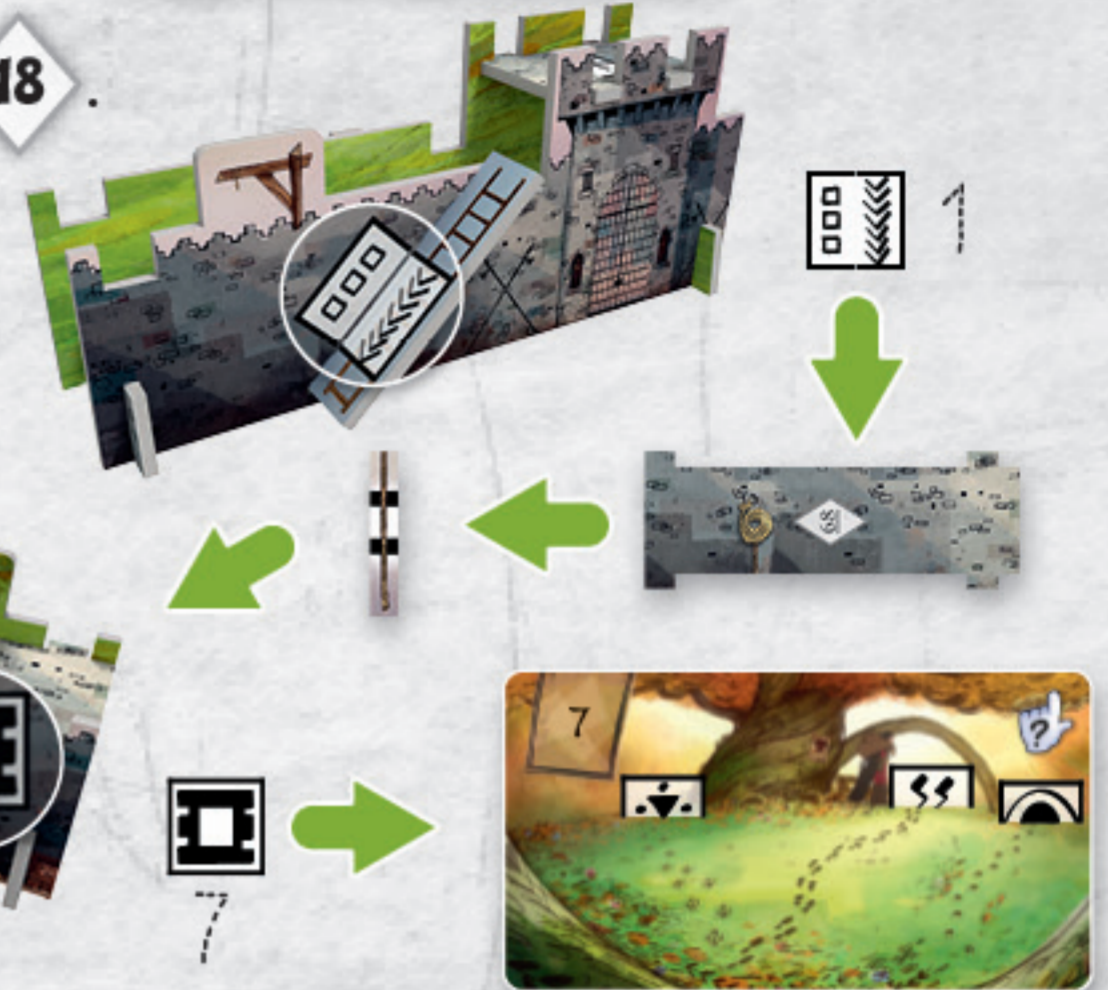
Elle est maintenant prête à utiliser une flèche plus grande **29**.



- ▶ 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** !

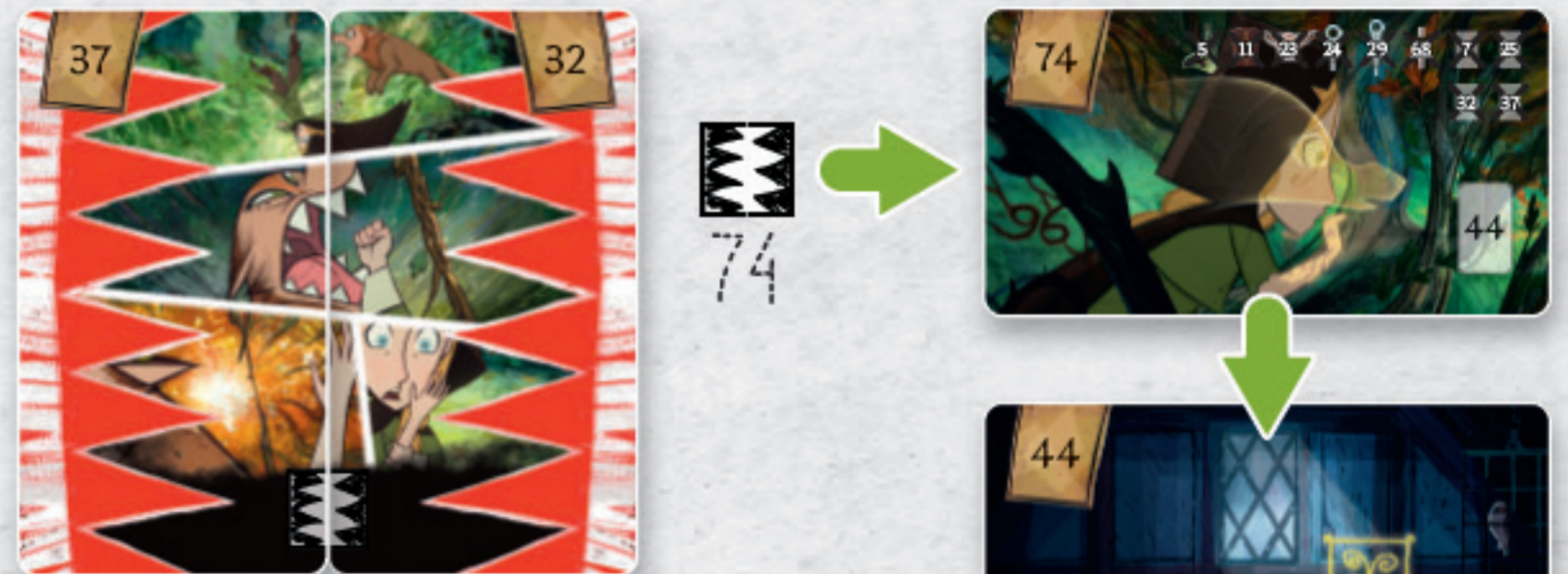
- ▶ Robyn est arrivée dans la forêt **7** ! Elle suit les traces de loup, à l'aide de la main **59**, et s'enfonce plus profondément dans la forêt **25**.



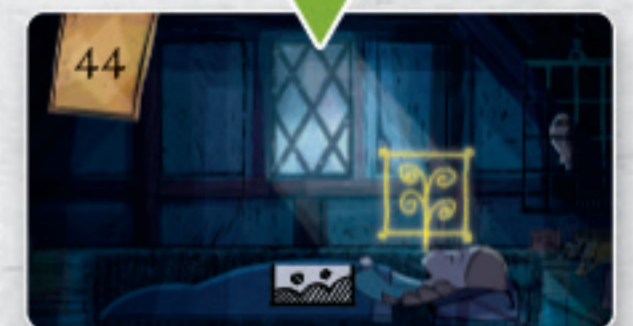
- ▶ Robyn est tombée dans un piège **25** ! Elle essaie de se libérer en se balançant en avant **32** et en arrière **37**.



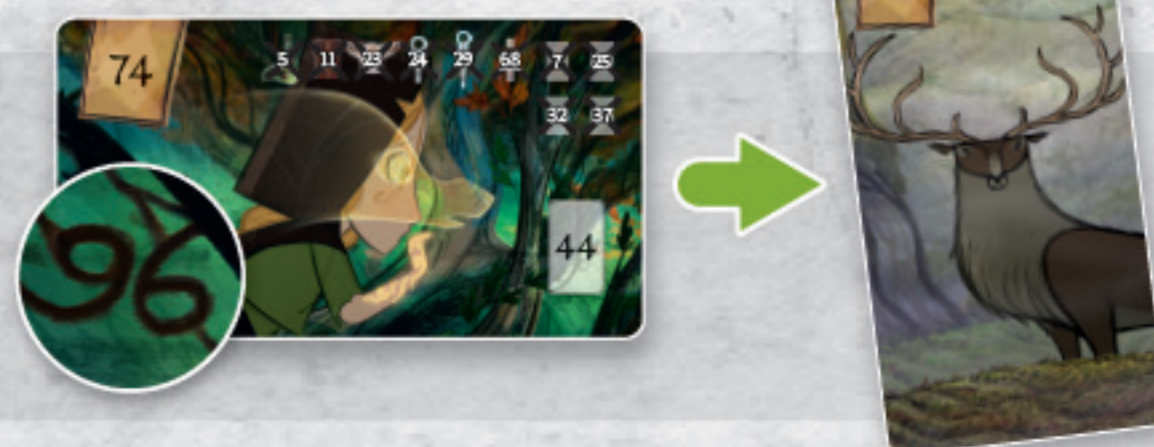
- ▶ Robyn n'a pas réussi à se détacher... Soudain, une louve lui saute dessus et mord la liane qui l'emprisonnait ainsi que son bras **37** **32**. Robyn est libre mais sous le choc **74**.



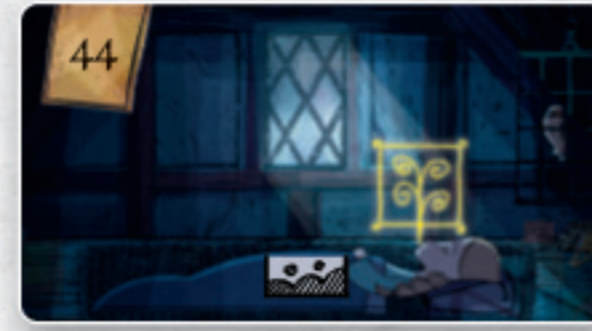
- ▶ Effrayée, Robyn s'enfuit **74** et rentre chez elle **44**.



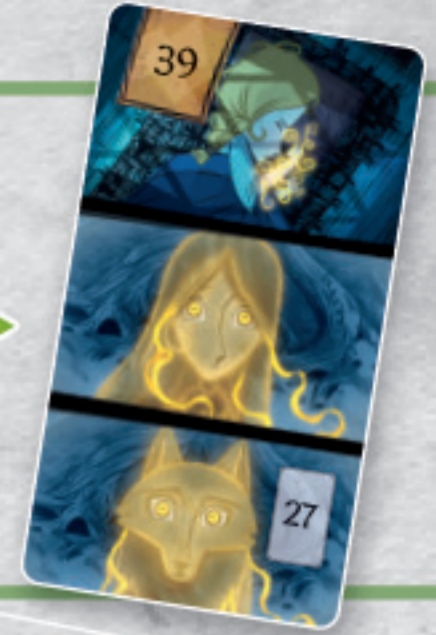
- ▶ *À l'ombre des arbres, vous voyez un 96. Un cerf est dissimulé dans les bois 96.*



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

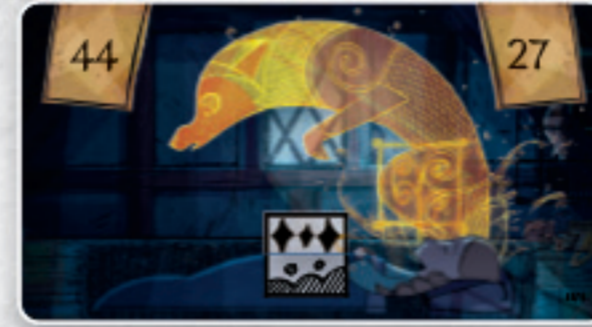


39



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

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



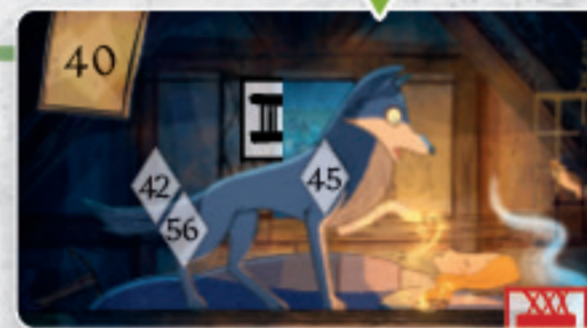
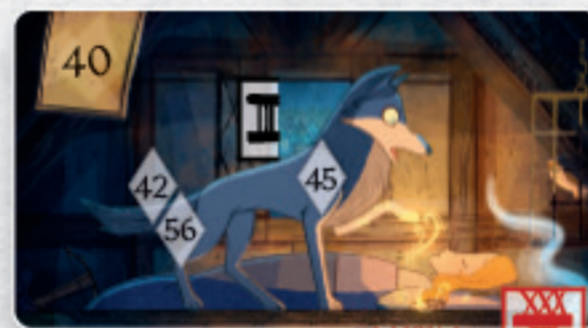
40



- ▶ 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.



41



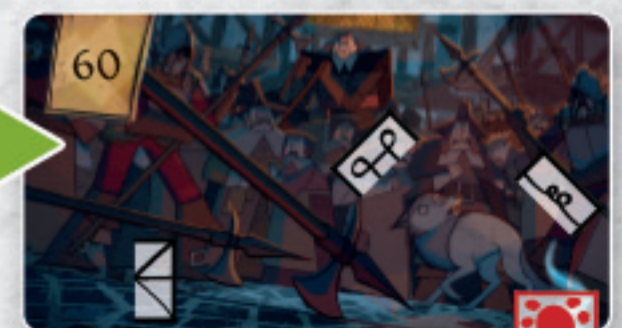
62



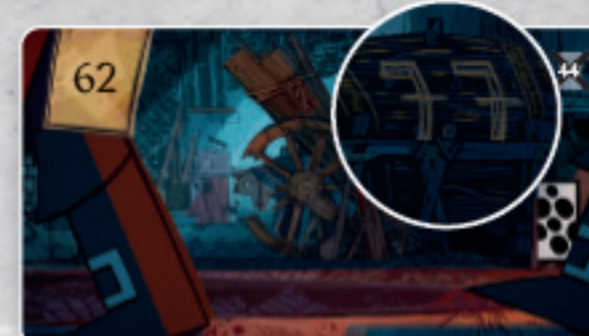
- ▶ Les soldats patrouillent en ville **62**. Elle se faufile discrètement **56** et prend la fuite **60**.



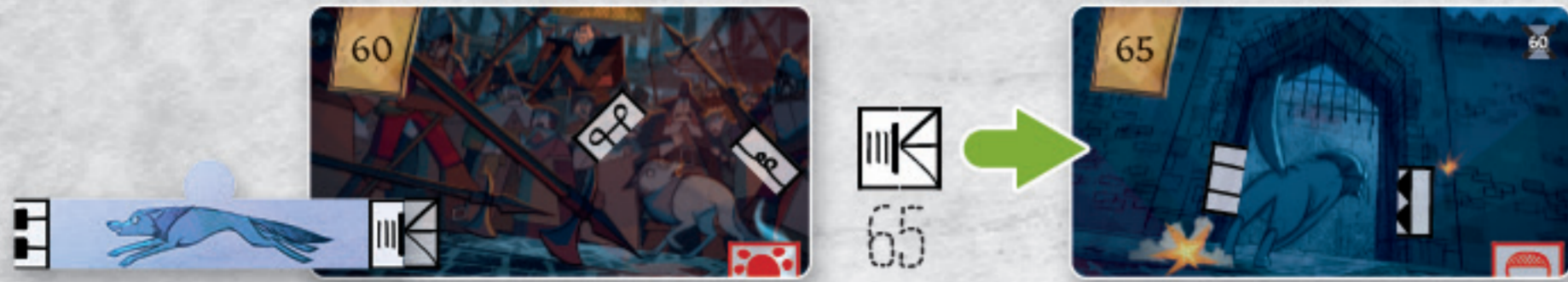
60



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



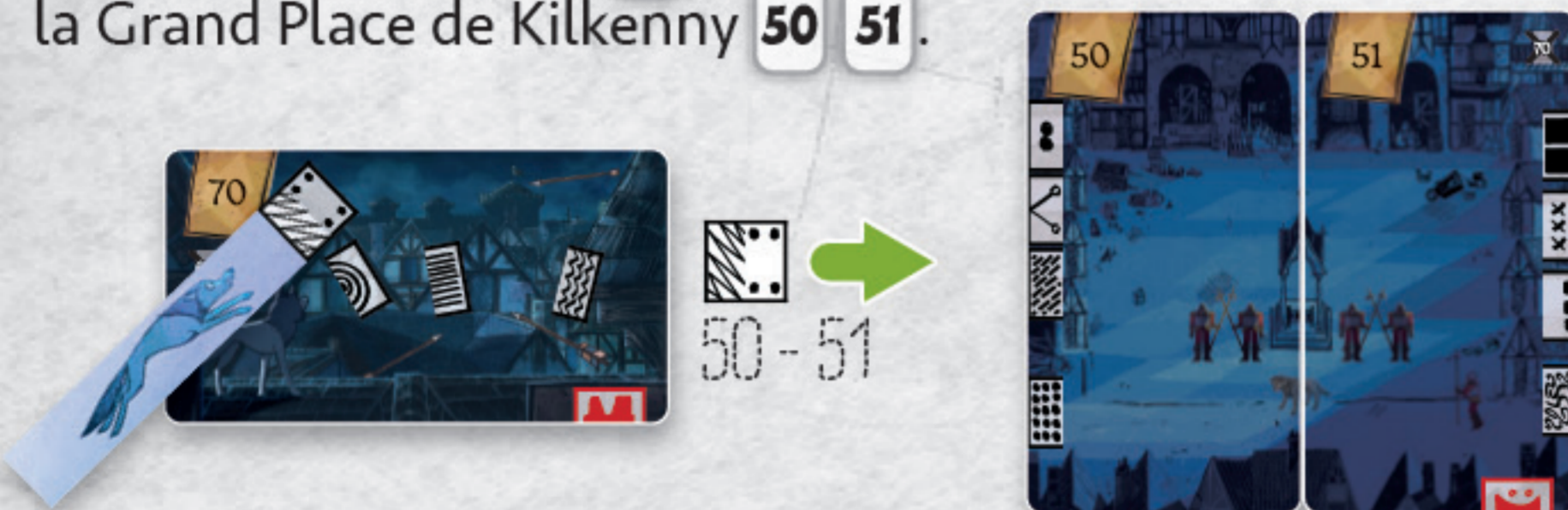
- ▶ Robyn est cernée par les soldats **60** ! Elle utilise son odorat de Wolfwalker **45** pour trouver la bonne direction **61**. Elle s'enfuit **42** loin des soldats **60** et arrive devant une des portes de la ville **65**.



- ▶ 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**.



- ▶ Robyn surplombe la ville **70** mais les flèches fusent de toute part ! 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**.

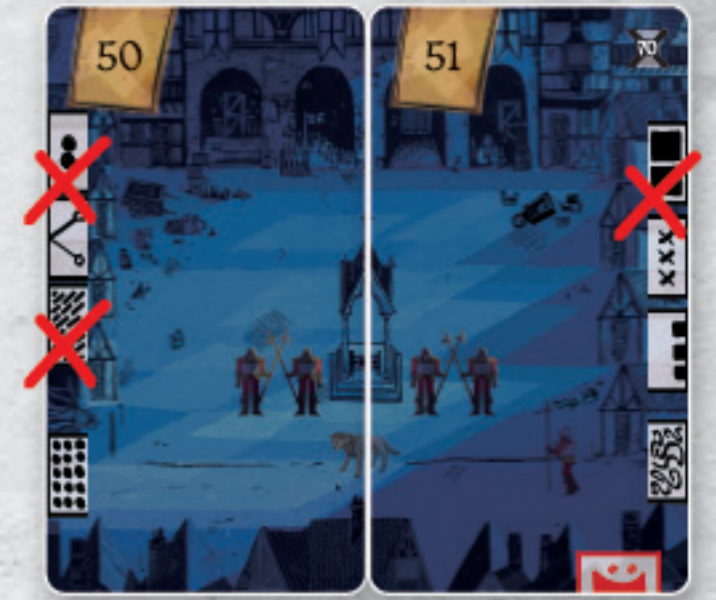


- ▶ Robyn doit choisir une ruelle pour s'enfuir **50** **51**, elle utilise ses sens de Wolfwalker **45** pour trouver laquelle choisir **52** !





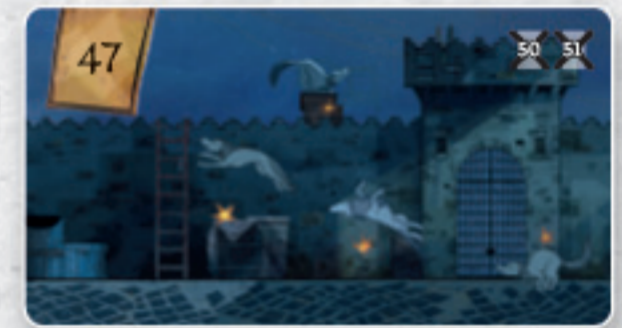
Grâce à son odorat **45**, Robyn peut identifier les odeurs qui se dégagent de ces ruelles **52**. Elle élimine les chemins avec des soldats (rouge) et celui où se trouve son père (violet). Elle est toujours sous sa forme de louve, il représente un danger pour elle. Les deux dernières odeurs ne représentent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



► 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 saute 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 dans la forêt.

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



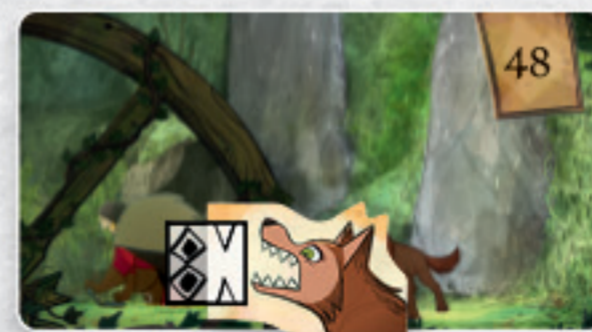
▶ Au cœur de la forêt, Mebh voit un **96**, il s'agit d'un majestueux cerf **96**.



- ▶ 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**. Mebh profite qu'il ai le dos tourné pour lui mordre les fesses **43** ! Elle espère le faire fuir de la forêt **10**.



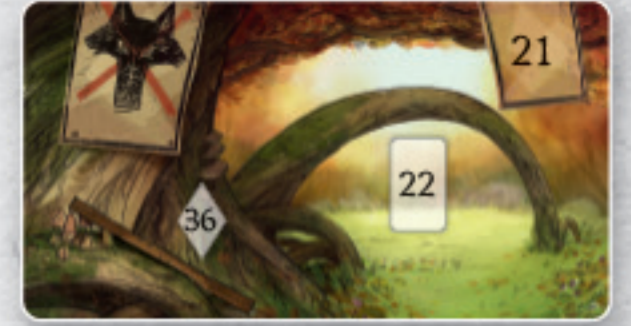
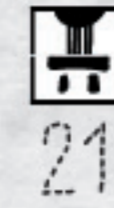
- ▶ Plus de peur que de mal, l'homme prend la fuite **10** !

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**.



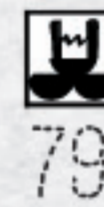
- À première vue, cette zone de la forêt **21** à l'air sûre. Mebh prend un bâton **36** et poursuit son exploration **22**.



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



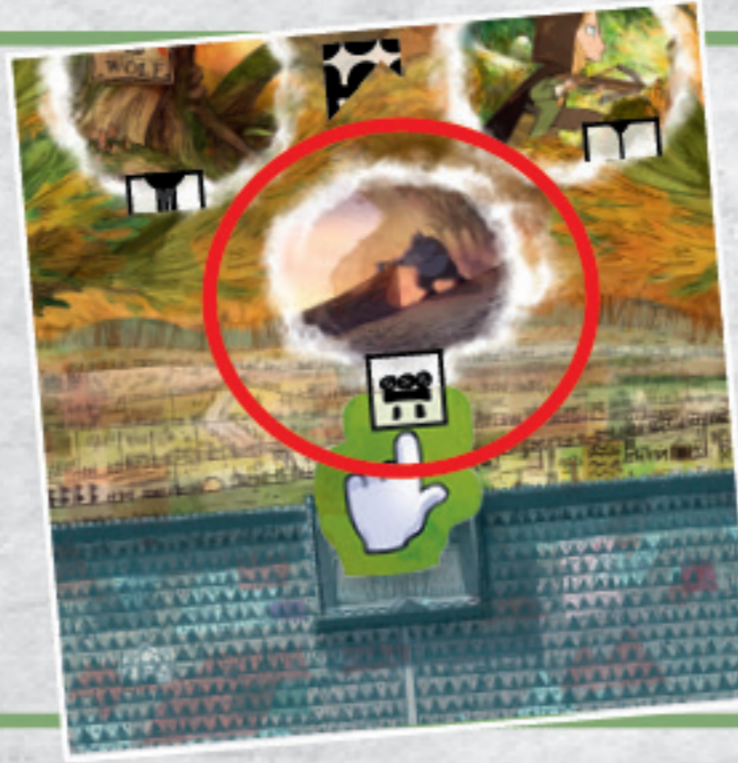
- Mebh doit débarrasser la forêt de ce piège ! Elle décide de coincer son bâton **36** dans le piège **14**. Il se referme sur le bâton **79** !



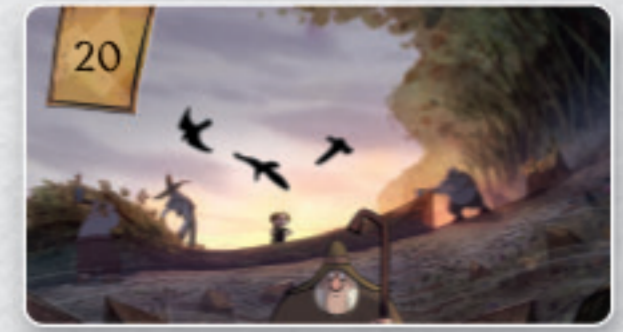
- Maintenant que le piège est refermé **79**, il n'est plus dangereux !
Retournez la carte **79**, cette partie de la forêt est libérée de la présence humaine !
Posez la carte **79** sur la forêt **13**.



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



20



- ▶ Les bûcherons 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 bûcheron pour les faire fuir. Positionnez les loups **64** pour que chaque trou de cet élément entoure la tête d'un bûcheron. Vous découvrirez un symbole complet que vous trouvez sur la table des symboles. Prenez la carte **26**.



26



- ▶ Les bûcherons 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**.



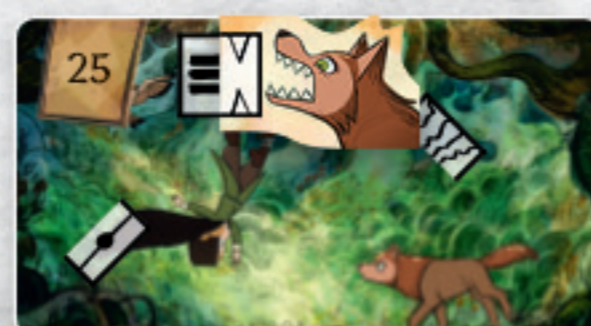
- ▶ Il ne reste plus qu'une humaine dans la forêt **13**. Avec l'aide de la main **59**, Mebh part à sa rencontre **25**.



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**.



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**.



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



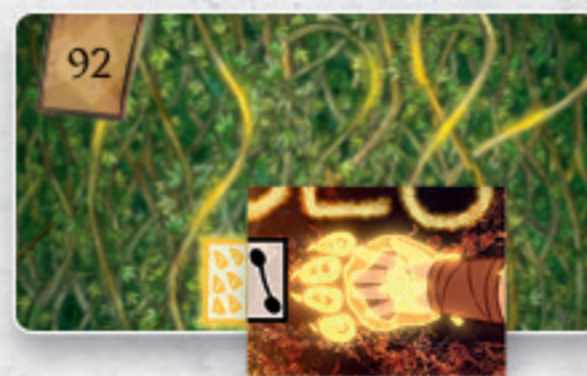
- L'humaine a pris peur et s'enfuit **55** loin de la forêt.
Retournez la carte **55**, cette partie de la forêt est libérée de la présence humaine ! Poser la carte **55** sur la forêt **13**.



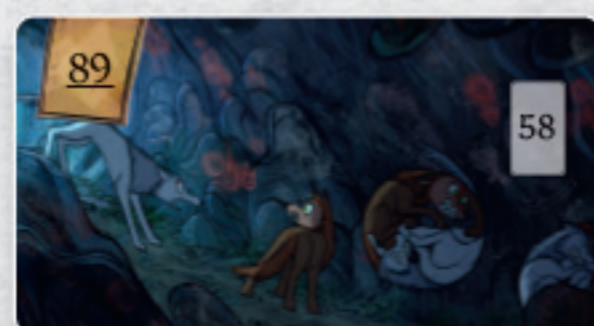
- Mebh a accompli sa mission, la forêt **13** est libérée de toute présence humaine ! Toutes les cartes assemblées forment un symbole que vous trouvez sur la table des symboles.
Elle peut maintenant retourner dans sa cachette **92**.



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



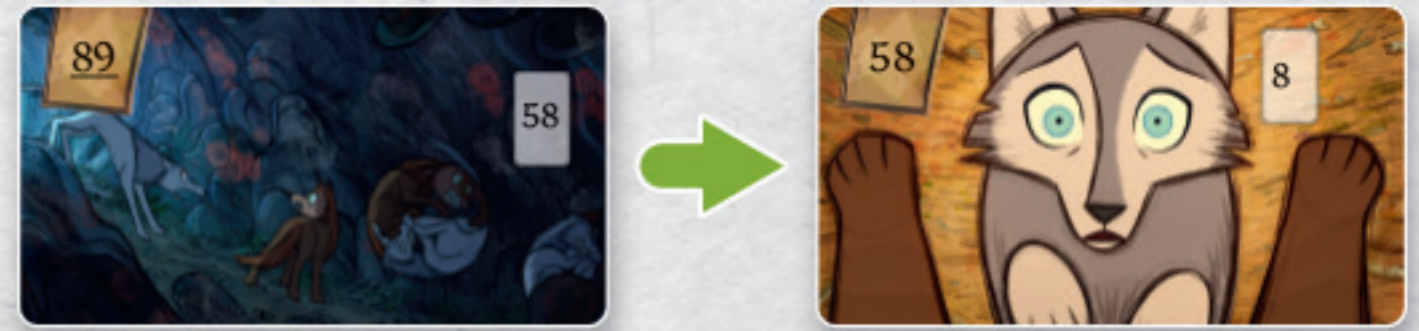
- Mebh rentre chez elle **28**, jusqu'à la grotte où sa maman est en train de dormir **89**.



- 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 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**.





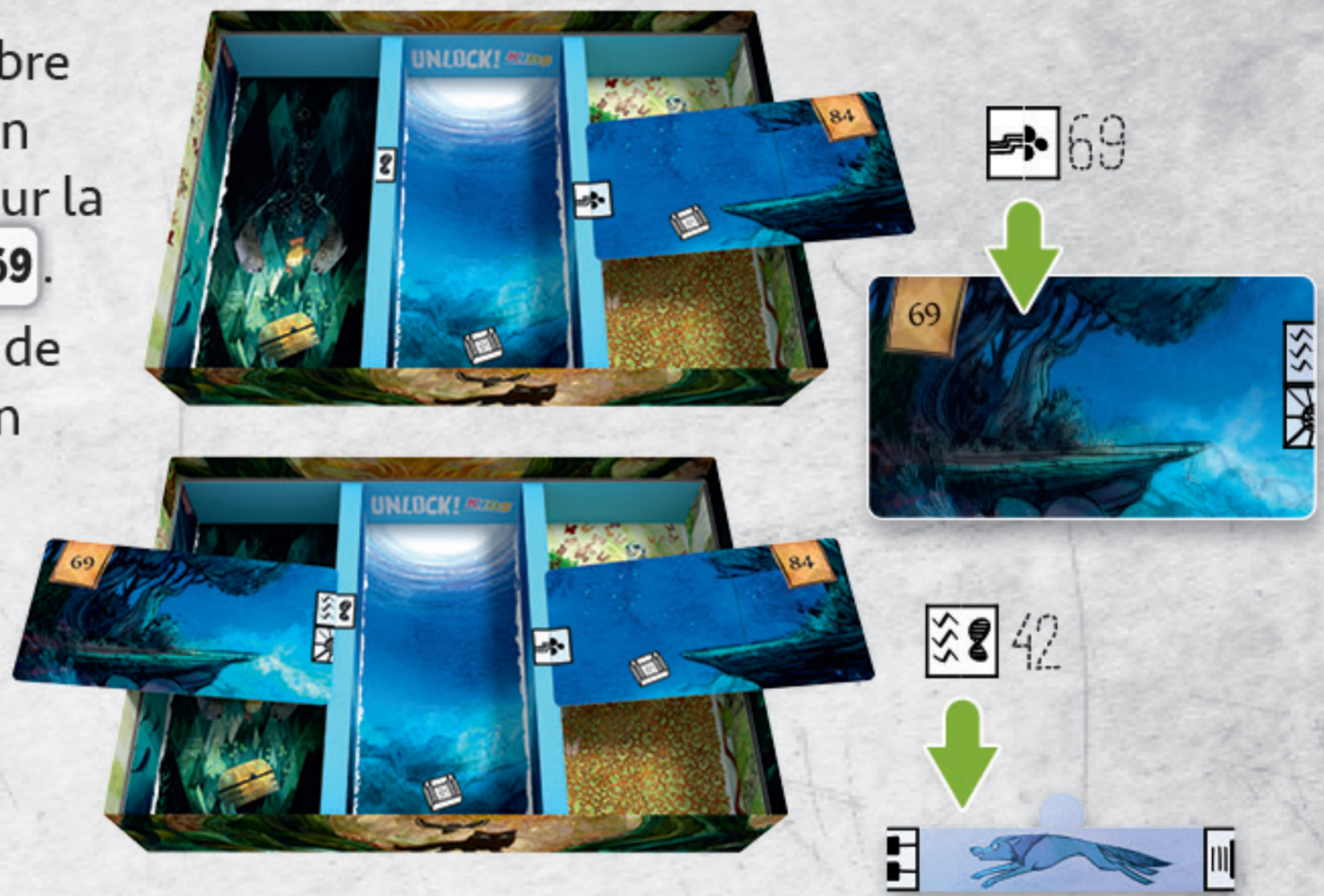
- ▶ *Dans la forêt, les deux louves voient un **94**. Il s'agit d'un lapin **94** ! Il s'est caché en voyant les deux louves courir !*




- ▶ 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 la cale 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 de la cale 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 la cale carton , cela forme deux symboles que vous trouvez sur la table des symboles. Prenez les cartes **87** et **99**.



★ FÉLICITATIONS ! ★

MEBH A DÉBARASSÉ 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 senti Robyn en ville était celle de Moll, la maman de Mebh.

Les deux Wolfwalker 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**.



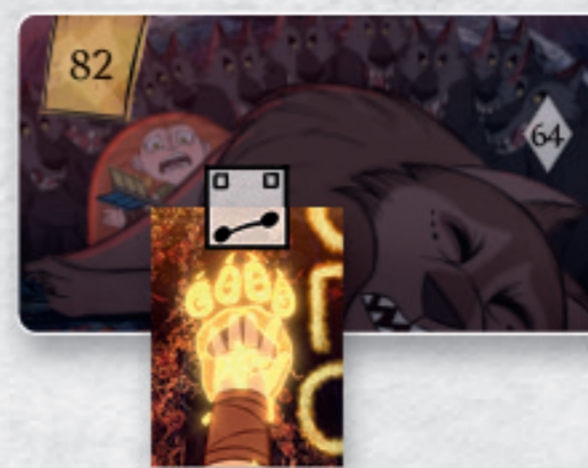
► Mebh **33**, Robyn **42** et Moll **95** sont réunies, elles prennent la fuite **86**.



► 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**.



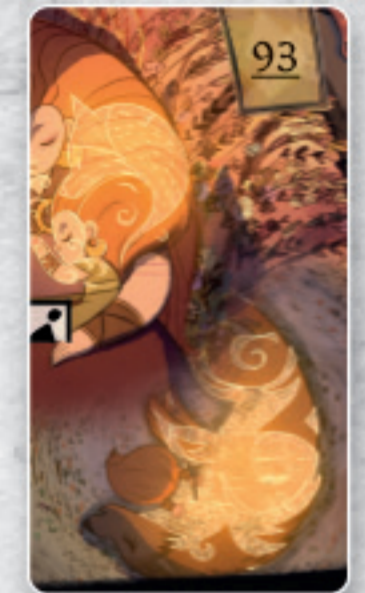
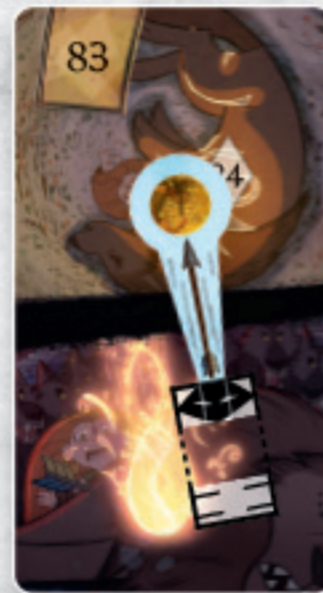
- La maman de Mebh est blessée **82** ! Mebh utilise ses pouvoirs de Wolfwalker pour la sauver **83**. La meute de loup **64**, vient prêter main forte à Mebh...



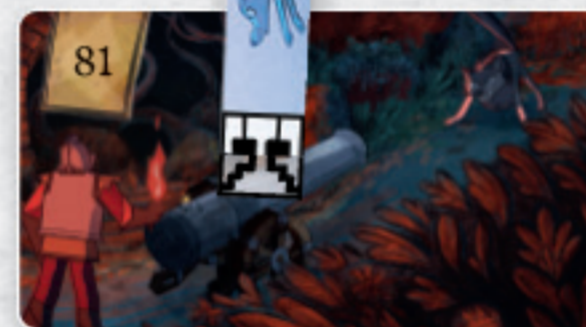
- La maman de Mebh a été touchée par une flèche **24**. Mebh doit retirer cette flèche très délicatement **83** pour sauver sa maman **93**.

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**.

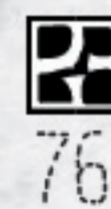


- Robyn est face aux soldats et à leur canon **81**. Pour dévier la trajectoire du canon, elle saute **42** dessus. Elle a réussi à mettre le canon hors d'état de nuire, mais se retrouve encerclée par les soldats **91**.



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

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



- Les soldats se sont enfuit, 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 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 !

L'ŒIL DE CROM CRUACH

Brendan veut apprendre l'enluminure auprès de frère Aidan. Pour cela, il doit faire ses preuves en trouvant l'Œil de Crom Cruach et en suivant les consignes des 4 frères Sergei, Tang, Leandro et Assoua.



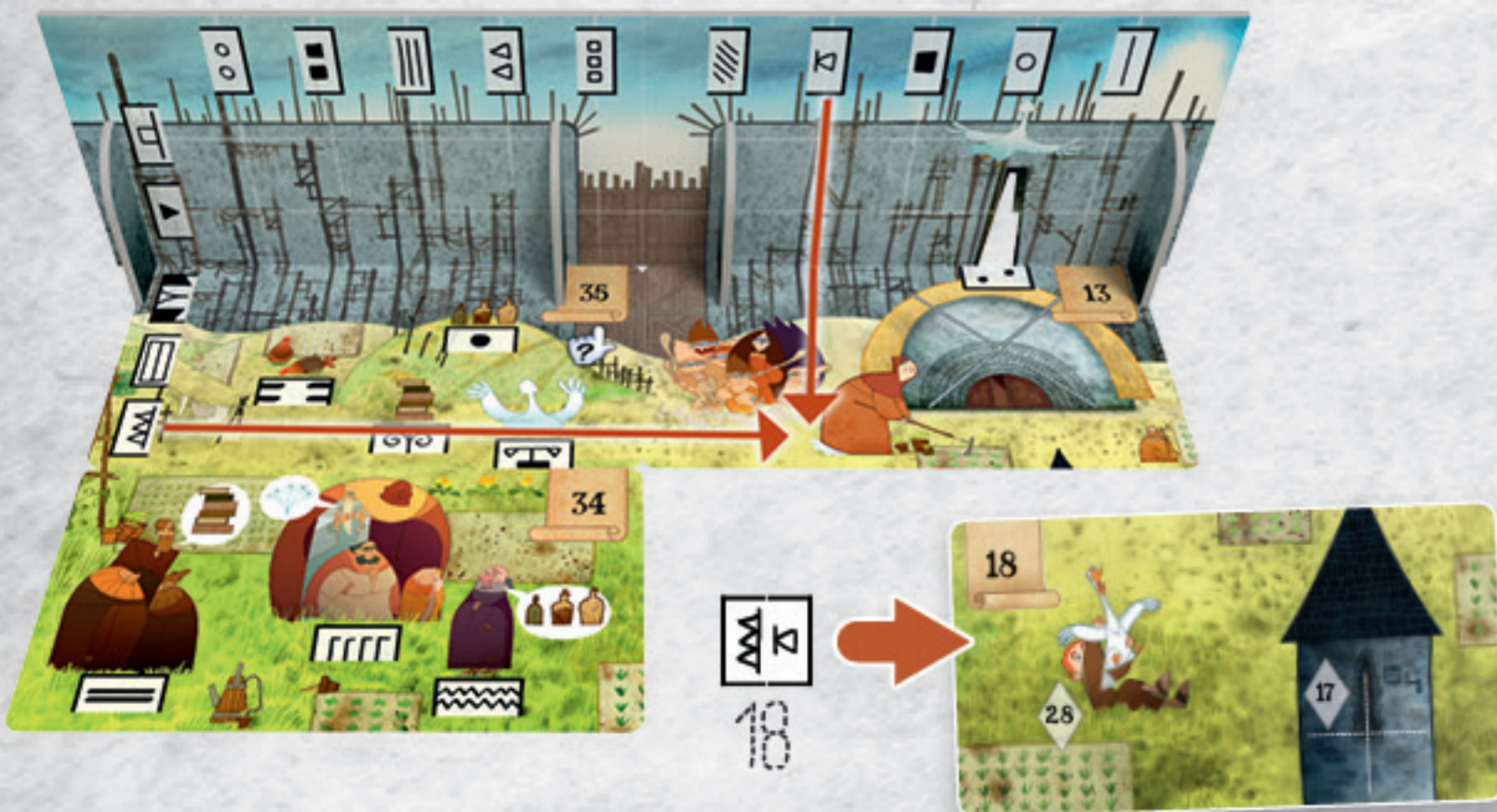
- ▶ Sergei, Tang, Leandro et Assoua ont besoin de plumes d'oie **34**. Brendan a vu une oie **35** et essaie de l'attraper pour lui prendre des plumes. Associez les demi-symboles de la main **22** et celui devant l'oie **35**. Cela forme un symbole complet que vous trouvez sur la table des symboles. Construisez maintenant les murailles de Kells **29**.



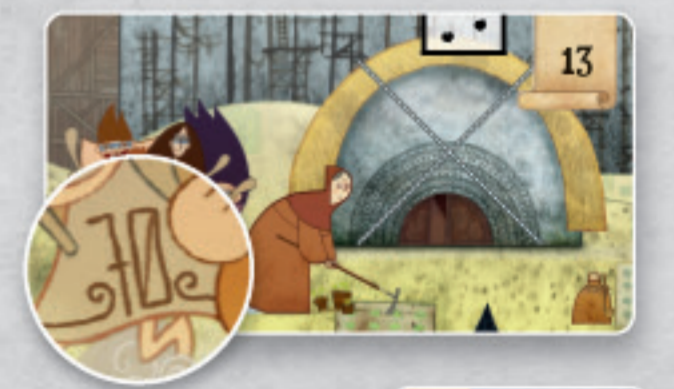
- ▶ L'oie s'est enfuie vers la muraille de Kells **29**. Brendan repère l'endroit exact où se trouve l'oie **29** et essaie de l'attraper. Associez les demi-symboles qui se trouvent à la verticale et à l'horizontale de l'oie pour continuer de la suivre **13**.



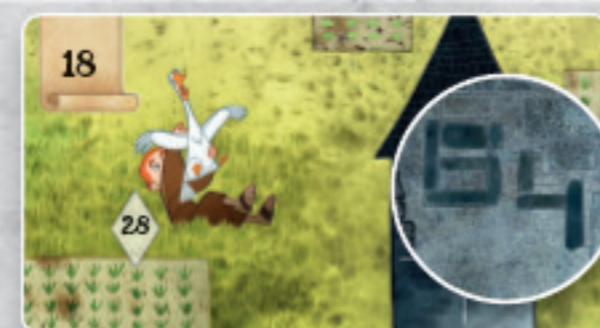
- ▶ L'oie s'est échappée **13** ! Mais où se trouve-t-elle ? Brendan scrute la cour et la repère, cachée sous les jupes de la paysanne **13** ! Associez les demi-symboles qui se trouvent à la verticale et à l'horizontale de l'oie pour enfin attraper cette oie **18** !



- ▶ **En observant de plus près le groupe de joueurs de hurling (un sport irlandais traditionnel) vous voyez un numéro 70 caché. Récupérez la crosse de hurling 70.**



- ▶ **Les pierres de la tour ont une forme étrange... Elles forment un 64 ! Au creux des pierre vous trouvez une clé 64.**



- ▶ Brendan a attrapé l'oie, il lui prend quelques plumes **28**.



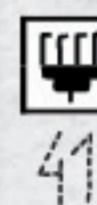
La course poursuite a mené Brendan devant la tour de Kells **17**.

Montez la tour et installez-la sur son emplacement. Brendan se rend à l'intérieur **33**.

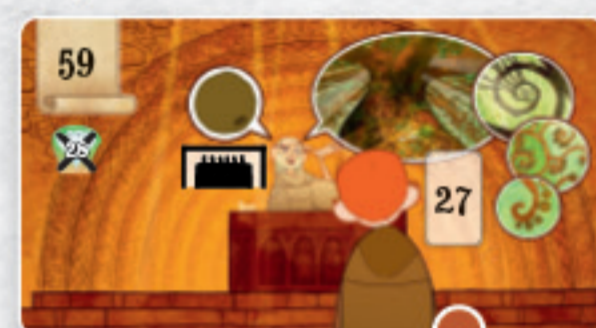
- ▶ *L'abbé Cellach est en train de travailler dans sa tour. Vous voyez qu'il trace un 4 avec sa craie. Récupérez la craie **4**.*



- ▶ Brendan apporte enfin les plumes **28** aux frères Sergei, Tang, Leandro et Assoua **34**. Il peut maintenant entrer dans le scriptorium **41**.



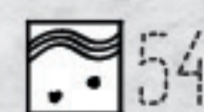
- ▶ Une fois que le scriptorium **41** est reconstitué, Brendan y entre. C'est l'endroit où les moines travaillent à recopier les livres et à dessiner des enluminures **59**.



- ▶ Dans le scriptorium, Brendan retrouve frère Aidan **59**. Pour fabriquer de l'encre, frère Aidan a besoin d'une baie spéciale qui pousse dans un arbre de la forêt de Kells. Brendan doit aller chercher cette baie hors de l'abbaye **27**.



- ▶ Brendan n'a pas le droit de sortir de Kells. En cherchant le long de la muraille **13**, il trouve une brèche dans le mur **29**. Il s'éclipse discrètement **27** pour aller vers la forêt **54**.



- ▶ Dans les bois **54**, Brendan trouve Ashling, un esprit de la forêt, et ses loups. Brendan lui demande, à l'aide de la main **41**, où trouver l'arbre à baies. Elle lui indique le chemin **47**.



- ▶ Ashling conduit Brendan jusqu'à l'arbre **47** mais les baies se trouvent tout en haut. Brendan doit escalader l'arbre **30** !
Brendan trouve la baie **60** en haut de l'arbre **30**, il doit faire attention en descendant de l'arbre et prendre le bon chemin ! Pour cela, reconstituez l'arbre de manière à faire apparaître un chemin continu de haut en bas de l'arbre.



- ▶ *En observant la forêt, vous voyez un 5. Il s'agit d'une petite fleur blanche **5**.*



- ▶ Brendan apporte les baies **60** à frère Aidan **59** pour fabriquer de l'encre **21**.

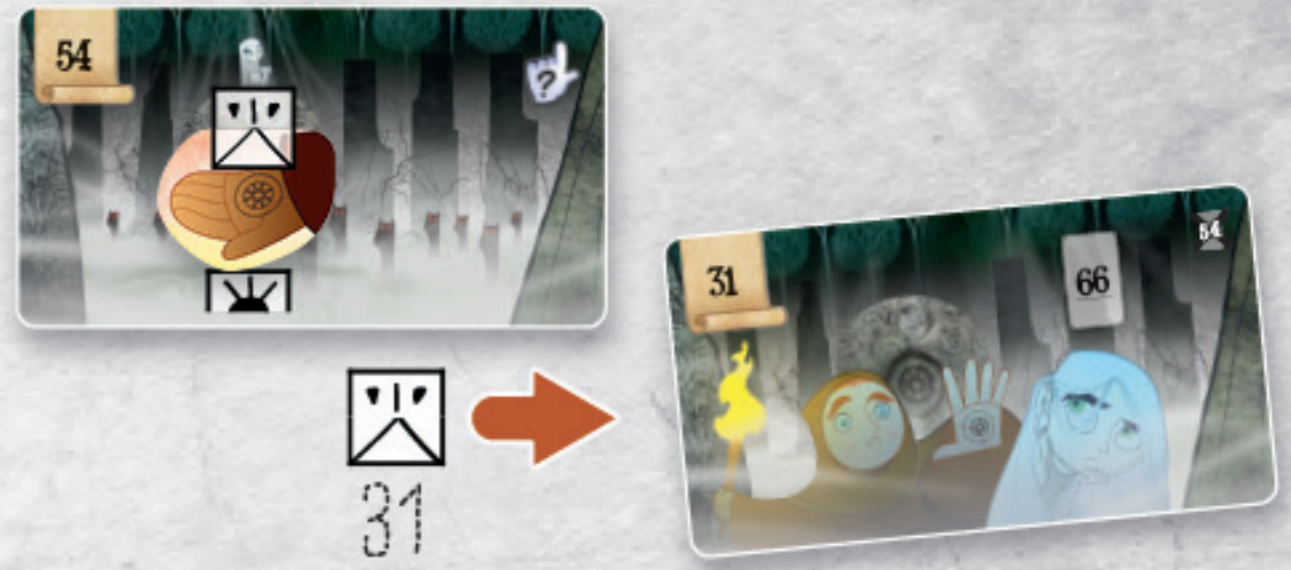


- ▶ Avec l'encre, Brendan peut s'entraîner à l'enluminure **21**. Malheureusement, il lui manque un élément essentiel pour continuer son apprentissage : l'Œil de de Crom Cruach. En posant sa main sur la feuille avec le cristal dessiné à l'encre, Brendan l'imprime sur sa propre main **36**.
Brendan doit demander de l'aide pour trouver l'Œil de Crom Cruach.

- ▶ *En regardant de près l'encre, vous voyez un 2 dans le liquide, prenez la carte **2**.*



- ▶ Brendan se souvient avoir vu le symbole de l'Œil de Crom Cruach dans la forêt **54** ! Il retourne voir Ashling pour lui demander ce qu'elle sait sur l'Œil de Crom Cruach **36**. Ashling accepte de répondre aux questions de Brendan **31**.



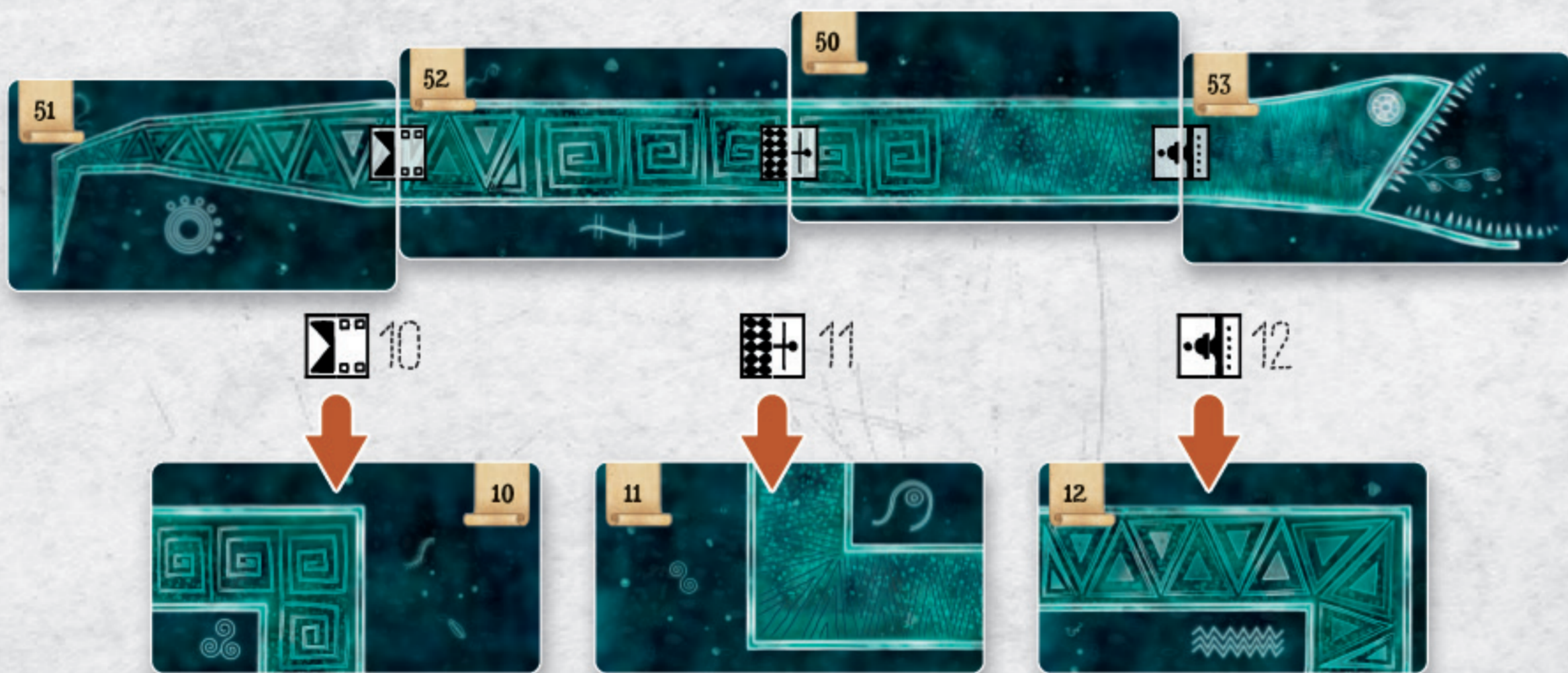
- ▶ Ashling a peur de Crom Cruach **31** mais elle conduit Brendan jusqu'à la cachette du monstre **66**.

Devant l'entrée du repaire de Crom Cruach, Brendan n'est pas rassuré mais il entre pour défier le monstre **50 51 52 53**.



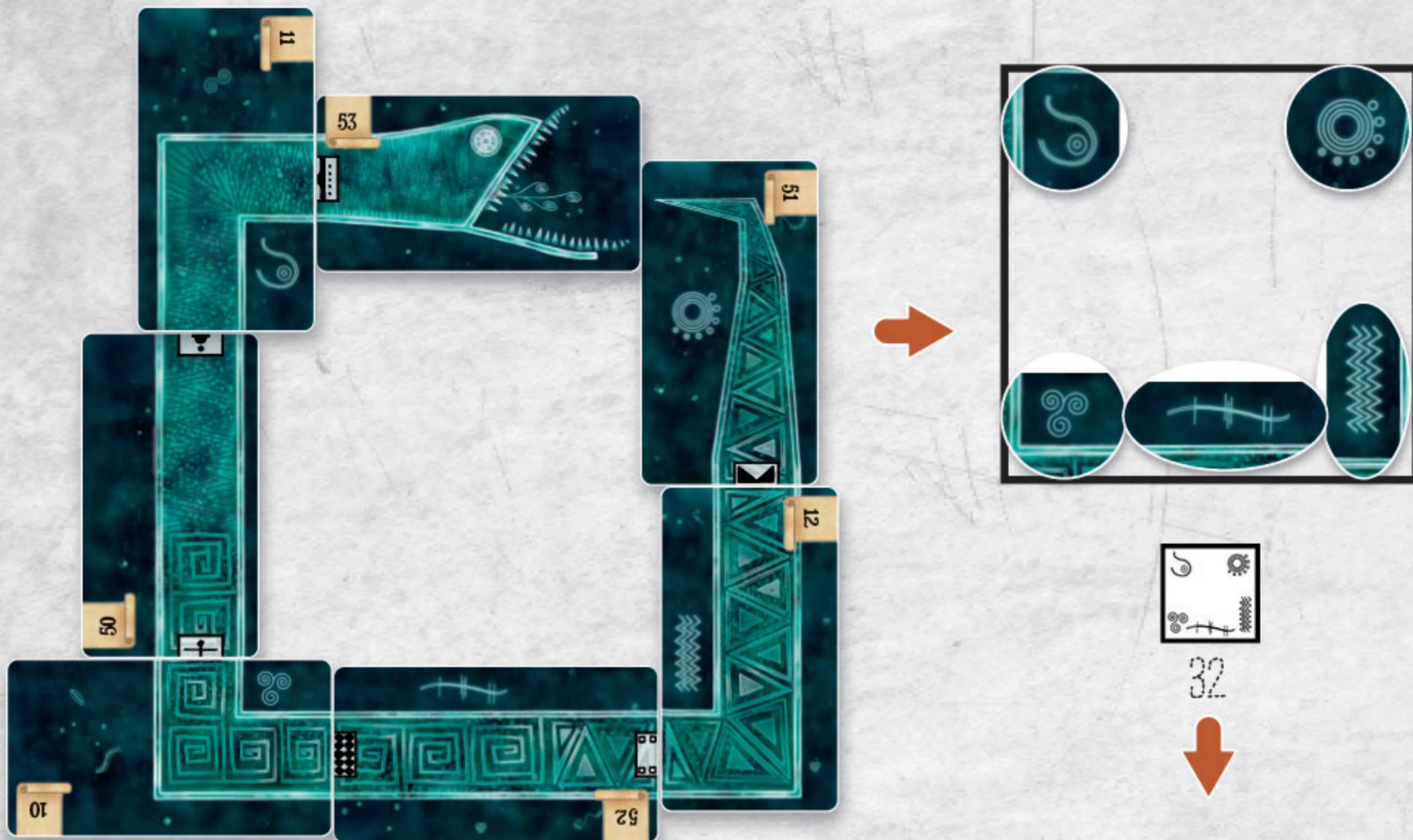
- ▶ Dans l'obscurité de la caverne, Brendan distingue uniquement le corps de Crom Cruach **50 51 52 53**.

Assemblez Crom Cruach en vous aidant des motifs sur son corps. Une fois reconstitué, le monstre se met à tourner pour essayer de capturer Brendan **10 11 12**.



► Pour vaincre le monstre, Brendan a l'idée de lui faire mordre sa propre queue. Assemblez les cartes comme sur le dessin ci-dessous, ce qui fait apparaître un symbole.

Brendan peut récupérer l'Œil de Crom Cruach **32**.



★ FÉLICITATIONS ! ★

MAINTENANT QU'IL A TROUVÉ L'ŒIL DE CROM CRUACH,
BRENDAN PEUT POURSUIVRE SON APPRENTISSAGE
DE L'ENLUMINURE !



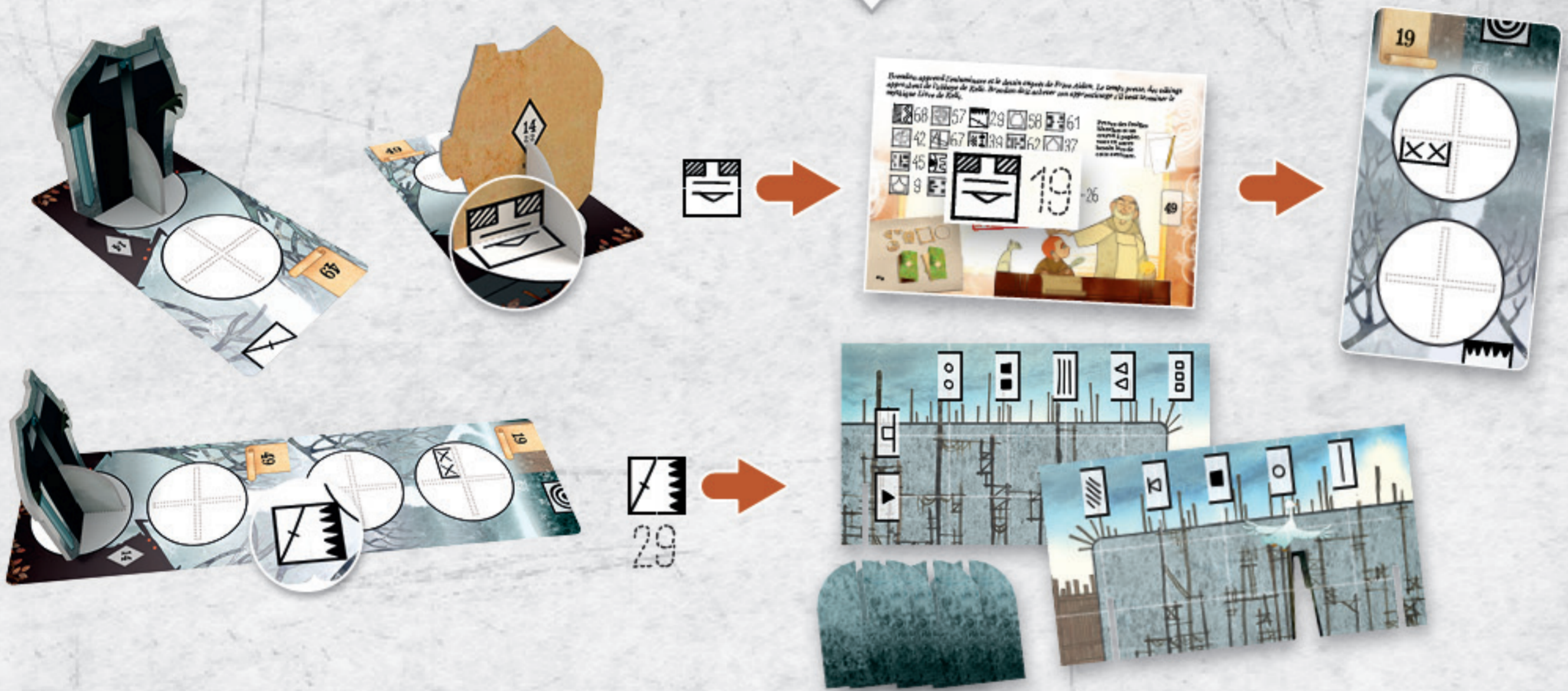
L'ATTAQUE DES VIKINGS

Brendan apprend l'enluminure auprès de Frère Aidan. Le temps presse, des vikings approchent de l'abbaye de Kells. Aidez Brendan dans son apprentissage et achevez avec lui le mythique Livre de Kells.



► Les vikings sont encore loin de Kells, mais ils avancent rapidement. Récupérez le viking **14** et placez-le sur la première case de son parcours sur la carte **49** pour former un symbole. Puis récupérez la carte **19**.

Continuez le parcours des vikings en assemblant les cartes **19** et **49** pour former un symbole. Puis récupérez les murailles de Kells **29** à assembler.



► Les vikings arriveront bientôt devant les murs de Kells. Assemblez les demi-symboles de la carte **19** et du mur **29** pour former un symbole et récupérez les cartes **23** **24** **25** **26**.



► **Brendan est dans la cour enneigée de Kells. Il voit un joueur de hurling (un sport traditionnel irlandais) avec un 70 sur sa manche. Récupérez la crosse de hurling 70.**



► Brendan se rend au scriptorium **41** pour suivre l'enseignement de frère Aidan.

Une fois le scriptorium reconstitué, Brendan se rend à l'intérieur **39** pour s'entraîner à l'enluminure avec sa plume d'oie **38**.



► *Brendan a laissé une tâche d'encre sur la table !*
Vous voyez un 2,
*récupérez le flacon d'encre **2**.*



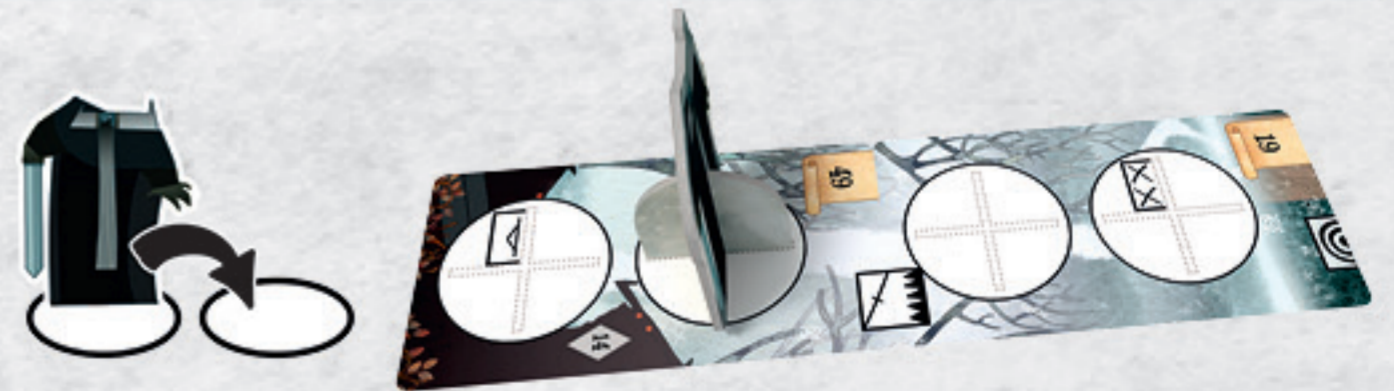
► Brendan utilise un support en bois pour tendre le parchemin afin qu'il soit bien droit **38**. Puis il s'entraîne à l'enluminure. Récupérez un support en bois **15** et faites comme Brendan !

Sur une feuille blanche, et en utilisant les repères du support **15**, tracez une fleur en suivant les instructions du parchemin **38**.

Brendan a tracé une fleur sur son parchemin **37** ainsi que l'Œil de Crom Cruach. Ce cristal lui permettra de progresser dans son apprentissage et de réaliser des enluminures incroyables. Mais le cristal n'est pas complet **8**.



► Pendant que Brendan s'entraîne à l'enluminure, les vikings approchent de Kells. Avancez le viking **14** sur la case suivante de la carte **49**.



- ▶ Brendan doit aussi aider son oncle, l'abbé Cellach, à construire le mur autour de Kells. Il le rejoint dans sa tour **17**.

L'abbé Cellach **55** réfléchit à la protection de Kells, il écrit sur les murs de sa tour à la craie **16**.



- ▶ *Sur le mur, vous voyez un 64. À terre, vous voyez la clé de la tour, récupérez la carte **64**.*

- ▶ Avec les instructions de l'abbé **16**, Brendan s'entraîne à tracer les plans de Kells.

Prenez une feuille blanche et le support en bois **15** puis dessinez en suivant les instructions de la carte **16**.

Cela forme un 46, récupérez la carte **46**.



- ▶ Dessiner ces plans a fait progresser Brendan, il a compris comment utiliser l'Œil de Crom Cruach, récupérez la deuxième partie de l'Œil **40**.

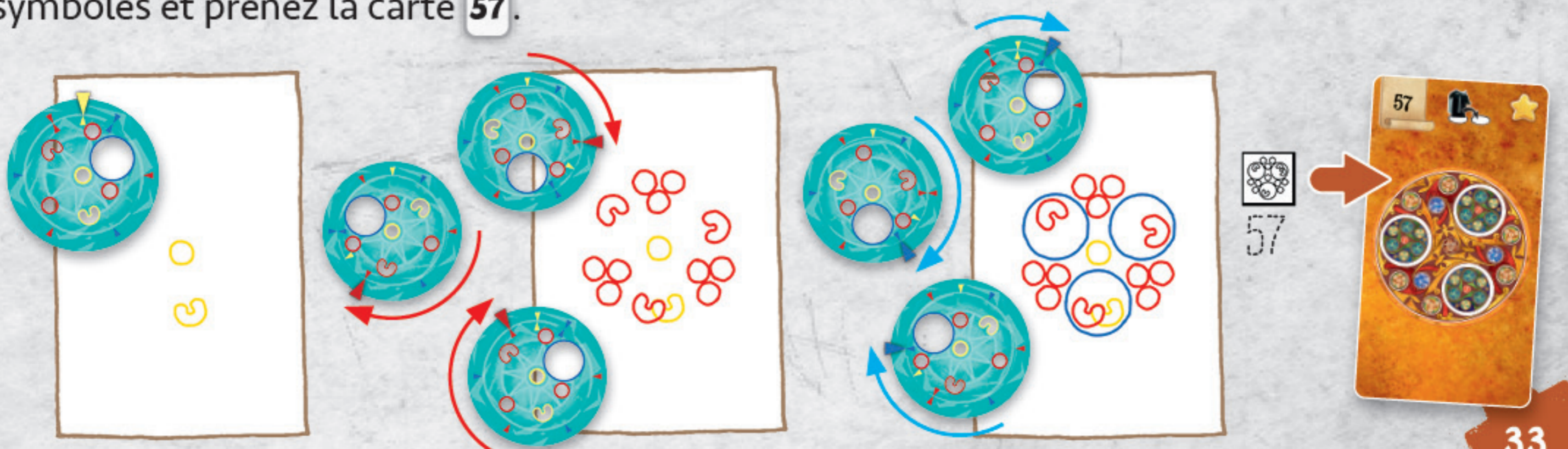
- ▶ Les vikings approchent de Kells. Avancez le viking **14** sur la case suivante de la carte **19**.



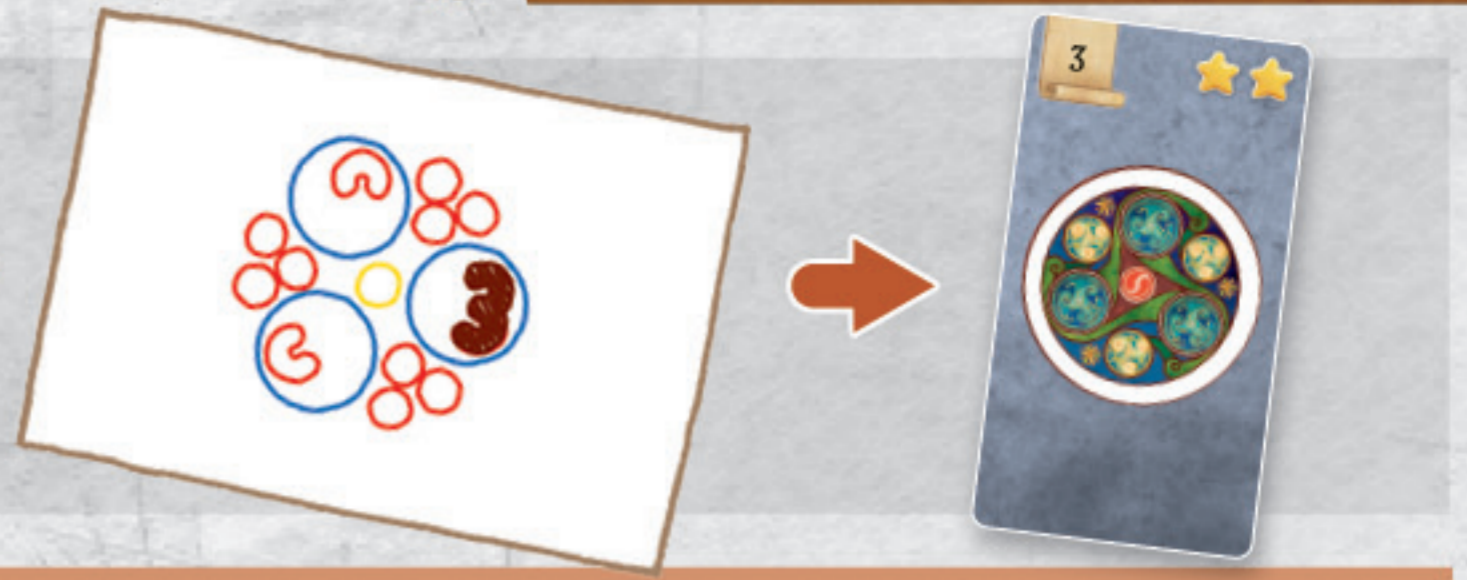
- ▶ Brendan est prêt à utiliser l'Œil de Crom Cruach. Assemblez les éléments **40** et **8** et prenez une feuille pour réaliser une enluminure.

Positionnez chaque cran coloré en face d'un cran de même couleur et dessinez à l'intérieur des formes de cette même couleur.

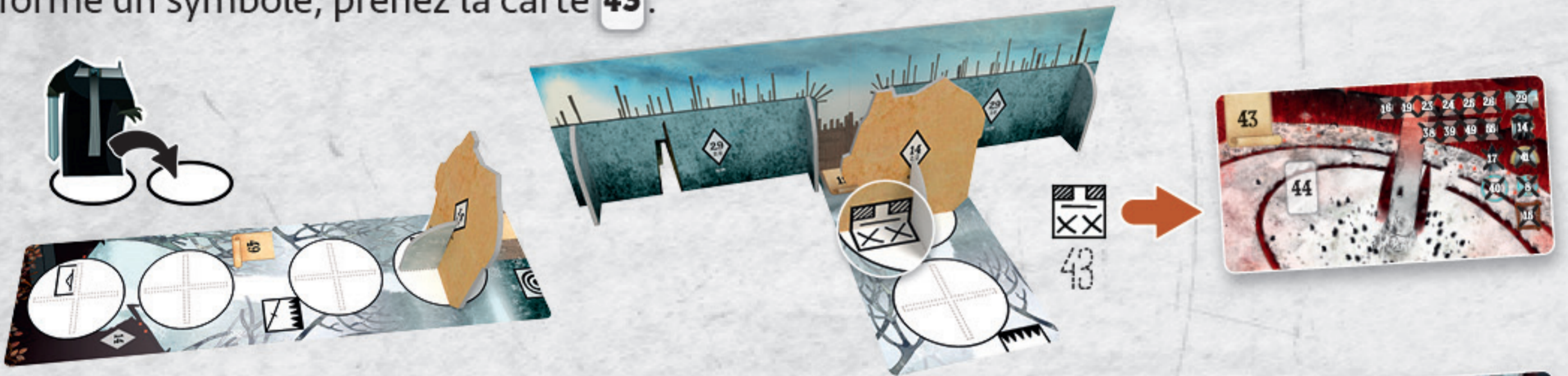
En procédant ainsi pour chaque cran, vous obtenez un symbole. Trouvez-le sur la table des symboles et prenez la carte **57**.



- *En regardant cette enluminure de plus près, vous voyez un 3 ! Prenez la carte 3.*



- Brendan a réalisé une enluminure magnifique. Malheureusement, les vikings continuent d'avancer. Déplacez le viking 14 sur la dernière case du parcours sur la carte 19, cela forme un symbole, prenez la carte 43.



- Les vikings envahissent Kells, il est temps de fuir pour Brendan et frère Aidan 44 !



- Dans leur fuite, Brendan et frère Aidan font tomber les pages du livre de Kells qu'ils sont en train de préparer. Les feuilles sont éparpillées, récupérez-les 71 72 73 74 75 76 77 !



- En mettant les cartes dans l'ordre, vous retracez le périple de Brendan et de frère Aidan à travers les saisons. Ils ont longtemps marché pour se mettre à l'abri des vikings et pour terminer le Livre de Kells 63.

- Brendan et frère Aidan se sont construits un refuge 68. Une fois le refuge assemblé, ils se retrouvent à l'intérieur pour mettre les touches finales au livre de Kells 6.



- Le livre de Kells est terminé... pour l'instant ! Il reste quelques pages blanches pour écrire la suite de l'histoire. Récupérez les pages blanches 65 48 1 20.



- Maintenant que le livre est terminé, Brendan le referme. Positionnez les pages blanches les unes au-dessus des autres dans l'ordre suivant.



- Retournez les pages terminées sur leur dos. Puis positionnez-les les unes au-dessus des autres.



- Assemblez toutes les pages pour refermer le livre, cela forme un symbole. Repérez-le sur la table des symboles et récupérez la carte **62**.



★ FÉLICITATIONS ! ★

**BRENDAN A TERMINÉ LE LIVRE DE KELLS
ET PEUT MAINTENANT VOYAGER POUR LE
MONTRER AU MONDE ENTIER !**

