

# Soluce de Suli Fallen Hamony

## Partie 1 : Le Village

L'aventure commence après la tempête. Observez un peu toute la maison et ramassez une planche dans les débris par terre. Parlez avec vos parents puis sortez. Allez vers la plage à gauche de l'échoppe de poisson et constatez l'absence de la mer.

Retournez chez vous pour tenter d'expliquer aux parents que vous devez trouver une solution. Ils ne sont pas d'accord et pensent que vous êtes trop jeune pour aller à l'aventure. Pour les convaincre, il va falloir demander l'appui du maire du village. Récupérez le petit coffre sous le lit.

En allant vers la place, vous pouvez discuter avec plusieurs habitants. Une dame qui fait des achats devant l'étalage de poissons vous dit qu'elle a perdu une pièce en venant et il la lui faut pour faire son achat.

Continuer d'avancer vers la place. Le garde, Oscar, devant la mairie a la pièce. Il l'a ramassée par terre et joue avec. Il ne vous donnera la pièce que si vous le battez aux devinettes. les bonnes réponses sont : du brouillard, du blé, le chemin et le bois. Vous pouvez en profiter pour lui demander où est passé le maire, il répondra qu'il est parti sur la plage.

Une fillette, Agathe, est apparue près de la fontaine sur la place. Parlez-lui. Elle explique qu'elle est fâchée parce que son papa devait venir la récupérer et il est en retard.

En revenant vers l'étalage, donnez la pièce à la femme qui vous offrira une sardine en échange.

Retournez sur la plage. Malheureusement, le maire n'a plus l'air d'être sur la plage. Un pêcheur, Angus, est sur le sable près de la barque. Vous pouvez lui parler si vous avez déjà parlé à Agathe. Angus vous explique qu'il a besoin de quelque chose de tranchant pour couper son filet.

Continuez d'explorer la plage vers la gauche où vous trouverez un marin humain, Seth, qui parle à un bébé mouette en couche. Si on lui trouve de quoi nourrir la mouette, il acceptera de nous dire où le maire est parti.

Si vous avez déjà ramassé le coquillage caché quelque part dans le sable, il va falloir quelque chose pour l'aiguiser. Il faut remonter dans le village. La marchande de poissons a une pierre à aiguiser derrière son comptoir, mais impossible de l'atteindre sans se faire gronder. Il faudrait la distraire.

Retournez vers la place du village et prenez le petit chemin sur la droite qui mène vers la forêt. Examinez le buisson qui s'agite. Si vous avez la sardine, un chien en sort. Si vous retournez au village, le chien va vous suivre. Allez devant l'étalage de poissons et donnez lui la sardine.

La voie est libre. Combinez le coquillage et la pierre à aiguiser pour avoir un coquillage tranchant.

Retournez auprès d'Angus et donnez-lui le coquillage tranchant. Une fois fait, retournez sur la place. Agathe est partie et vous a laissé le paquet de gâteaux avec un petit mot. Prenez les cookies.

Redescendez sur la plage et donnez les biscuits à Seth qui vous dira que le maire s'est réfugié chez lui. Retournez sur la place et frappez à la porte de la maison à droite.

Si vous avez le petit coffre, vous pouvez maintenant l'utiliser pour grimper à la fenêtre du maire.

Chez le maire interagissez avec le rideau de l'étage pour le faire faire sortir et discutez avec lui. Pour le convaincre de sortir, vous devez trouver sa montre. Avant cela vous pouvez récupérer une perle derrière les rideaux sous l'évier après avoir fait tomber la statuette à son effigie. La montre à gousset se trouve derrière le tableau au dessus des trophées.

Apportez la montre au maire qui n'a maintenant d'autres choix que de vous suivre. Vous pouvez enfin aller à l'aventure.

## **Partie 2 : La Mer**

Si vous ne l'avez pas fait vous pouvez toujours aller récupérer la perle chez le maire.

Vous pouvez maintenant explorer au delà du ponton. Traversez la plaine de sable. Vous êtes maintenant près d'une maison en coquillage où vous découvrez un couple poisson ennuyé. Il faut trouver de quoi faire levier pour libérer la femme.

Entrez dans Nautilus sur la gauche.

Vous pouvez examiner toute la zone et plus particulièrement le mug sur l'étal du marchand. Il coûte 5 perles.

Continuez votre chemin complètement à gauche. Interagissez avec le diodon pour le faire dégonfler et récupérez la perle derrière lui. Parlez ensuite aux deux gardes

hippocampes. Pour parler à la reine il faudra les distraire. Semez la zizanie en discutant avec eux et ils vous laisseront passer.

Discutez avec la reine pour découvrir ce qu'il se passe. Celle-ci vous charge de retrouver son fils disparu et vous donne sa couronne. Avant de partir ramassez la grosse pierre près des paniers d'offrandes ainsi que la perle cachée derrière.

Retournez près de la maison de Raymond et Soline et combinez la planche et la grosse pierre dans l'inventaire pour obtenir un levier. Utilisez le levier sur les débris pour dégager l'entrée. Une fois libérée, discutez avec Soline pour qu'elle vous révèle où elle a caché le prince. Avant d'entrer dans la caverne, ramassez la perle qui a été éjectée des débris et les algues par terre.

Entrez dans la caverne. Ramassez la dernière perle cachée derrière un mouton de mer puis interagissez avec l'eau pour faire apparaître le prince Prios. Vous pouvez discuter avec lui, essayer de le convaincre de revenir mais vos arguments ne suffisent pas.

Retournez près de Brian, le marchand de souvenir et demandez à acheter le mug du prince et de la reine. Vous avez désormais assez de perles. Retournez auprès de Prios pour le convaincre à nouveau de revenir. Montrez-lui la couronne, le mug, puis donnez lui des algues.

Après un fondu au noir vous retournez voir la reine qui a retrouvé son fils. Celle-ci vous renverra chez vous.

Vous atterrissez sur la plage du temple d'Osir qui était inaccessible jusque là à cause des débris. Entrez dans le temple pour parler avec Méléas le sage qui vous donnera l'épée d'Osir pour que vous puissiez partir explorer la forêt.

En revenant sur la place vous découvrez que tout a changé, que vos parents ont disparu. Vous pouvez discuter avec les habitants restants puis vous diriger vers l'orée de la forêt. Là bas, coupez les ronces avec l'épée.

### **Partie 3 : La Forêt**

Une fois dans la forêt, progressez vers la droite jusqu'à l'arbre géant. Récupérez la liane qui pend et discutez avec les esprits qui se trouvent là. Vous pouvez explorer plus loin dans la forêt en prenant le chemin de gauche où vous trouverez un énorme cratère ainsi qu'un esprit peu bavard. Ou allez directement sur le chemin de droite.

Une fois la cinématique terminée, vous devez trouver un moyen de traverser le lac. Il faudra rassembler sur la berge 3 grosses branches que vous avez probablement vu en passant. Il en faut 4 en tout mais la première est déjà à côté du ponton. Il y en a deux au cratère et une à l'entrée de la forêt. Pour les déplacer, utilisez la liane. Une fois les

quatre branches réunies, combinez-les avec la liane pour fabriquer le radeau. Quand le radeau est en place, combinez-le avec la planche pour ramer.

Malheureusement, dès que vous arrivez sur l'île, vous êtes immédiatement repéré par une créature affreuse qui monte la garde devant le temple en ruine. Après un fondu au noir vous vous retrouvez en prison. Votre inventaire a été complètement vidé ! Regardez autour de vous.

Le maire est enfermé à côté. Tirez-lui les vers du nez pour qu'il vous dise ce qu'il se passe et qu'il admette qu'il a une flasque d'alcool cachée dans la poche de son bec.

Dans un coin de votre cellule, il y a un trou de souris. Cliquez dessus pour en faire sortir une souris. Elle peut vous aider à sortir mais en échange elle veut quelque chose... Les bonnes réponses sont : elle a peur, elle veut une arme, elle veut un bouclier. Récupérez le couvercle d'un pot près du four qui lui servira de bouclier, un tire-bouchon sur l'une des bouteilles qui lui servira d'arme et profitez-en pour ramasser le mortier-pilon qui traîne sur la table en bois. Donnez le couvercle et le tire-bouchon à la souris qui partira ensuite chercher la clé.

Vous contrôlez désormais Jean-Pierre la souris. Récupérez la clé à la ceinture du sbire endormi et retournez dans la cellule.

De retour dans le rôle de Suli, utilisez la clé pour sortir. Vous pouvez examiner l'endroit puis monter les escalier de gauche.

Vous vous trouvez maintenant dans le hall du vieux temple. Impossible de sortir par l'entrée à gauche, l'énorme créature est toujours en poste. Ramassez-le cordon par terre près de la tenture et continuez sur la droite jusqu'à ce qu'un autre sbire vous accoste. Si vous n'avez pas récupéré la flasque d'Archibaldus, il vous renverra dans votre cellule. Pour ressortir de la cellule, parlez de nouveau avec Jean-Pierre. Si vous avez la flasque, vous lui proposerez à boire. Discutez avec lui pour en apprendre plus sur la situation. Une fois fait, attendez que le sbire ronfle et ferme les yeux pour ouvrir le coffre près de lui, puis pour récupérer son contenu.

Vous récupérez ainsi votre inventaire et une statuette à l'effigie de Gaïa. Continuez sur la droite. Vous pouvez examiner la grande porte dorée mais impossible de l'ouvrir. Sortez tout à droite en faisant tomber une à une les 3 pierres du mur, en commençant par celle du haut. Vous pouvez alors sortir et vous arrivez dans les champs sacrés. Continuez votre chemin sur la gauche pour arriver près de l'arbre géant de la forêt. Pour descendre, combinez le cordon avec la racine qui sort du sol.

Retournez au village. Sur votre chemin vous rencontrez Méléas. Discutez avec lui pour lui résumer la situation et pour qu'il vous conseille de chercher le livre de potion au temple d'Osir pour vous aider à invoquer le dieu Juba. Une fois là bas cherchez le livre dans la bibliothèque.

Pour faire la potion de respiration il vous faut combiner dans le mortier-pilon :

- Les algues
- Une fleur d'albizia rouge que vous trouverez sur la plage devant le temple.
- Un trèfle bleu que vous trouverez au dessus du cratère dans la forêt.
- Une pâquerette à pétales pointus que vous trouverez près de la pompe dans les champs sacrés.
- Un bourgeon de bleuet que vous trouverez tout à droite dans les champs sacrés.
- Il vous faut également de l'eau de mer à mettre dans la tasse puis combinez la tasse avec le mortier-pilon.

Il ne vous reste plus qu'à boire la potion. Vous pouvez retourner à Nautilia.

## **Partie 4 : Éris**

Maintenant que vous êtes sous l'eau, vous devez trouver quelqu'un qui peut vous dire où se trouve la relique de Juba. Vous pouvez discuter avec Carlotta mais c'est la reine Bala-Bala qui est la seule habilitée à vous permettre d'entrer dans le temple.

Retournez voir Bala-Bala, discutez avec elle puis avec Prios pour la convaincre de vous donner la clé du temple.

Une fois obtenue, utilisez-la sur la porte gravée d'une étoile au dessus de la place de Nautilia. Au centre du temple se trouve une flûte. Vous devez jouer 3 morceaux pour faire apparaître Juba. Examinez les murs du temple devant vous, à gauche et à droite pour savoir quelles notes jouer.

Si on considère que la note du bas équivaut à 1 et la note tout en haut équivaut à 5. La solution est :

2 - 3 - 2 - 1

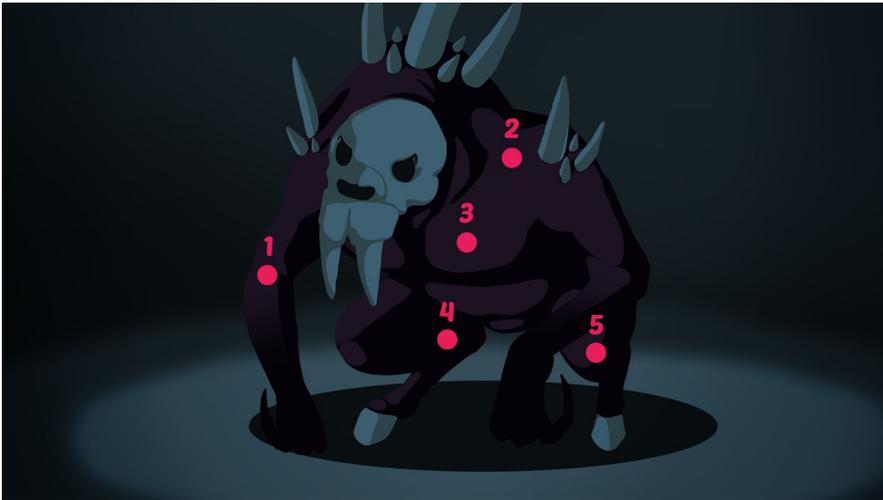
4 - 3 - 4 - 3 - 2

1 - 2 - 5 - 4

Une fois le morceau réussi, sortez du temple de Juba. Vous rendez la clé à la reine puis dirigez-vous vers la maison de Raymond et Soline pour y découvrir Juba. Après votre discussion vous obtenez la dernière relique, la lyre de Juba.

Il ne vous reste maintenant plus qu'à retourner au temple de Gaïa et d'entrer par la grande porte dorée qui est maintenant ouverte.

Vous devez absolument fermer le portail pour empêcher les sombres plans d'Eris. Pour cela il faut tout d'abord l'aveugler (ou plutôt aveugler le corbeau qui lui sert d'yeux) car elle ne vous laissera rien faire. Interagissez avec le miroir à gauche. Un morceau en tombe, ramassez-le. Placez le là où le rayon de lune frappe le sol, dans une petite fente. Une fois le corbeau aveuglé, Eris fera apparaître une créature qu'il vous faut défaire avec votre épée. Cela lance un mini-jeu où il vous faut reproduire 3 séquences.





Une fois la bête vaincue vous pouvez vous déplacer un peu plus librement. Vous pouvez observer la fresque sur la droite qui vous donne des indices sur la marche à suivre. Ramassez deux morceaux de pierre au sol, qui sont des bouts du socle au centre de la pièce. Réparez le socle et glissez-y l'épée d'Osir. Placez la statuette de Gaïa sur une des dalles ornées, la bonne étant la deuxième en partant de la gauche, deuxième en partant du bas. Et enfin donnez la lyre à Carlotta pour qu'elle prie les dieux.

Tout est prêt pour fermer le portail, vous avez déjoué les plans d'Eris !