

## Les Secrets de la Pieuvre



- ▶ Votre longue-vue  va s'avérer bien utile pour observer les environs. Ouvrez la machine , tendez le bras pour tenir votre appareil devant vous et tournez lentement sur vous-même. Plusieurs scènes s'offrent alors à vous. Voici l'itinéraire idéal pour relever cette aventure.



- ▶ Parmi vos destinations possibles, une île rocailleuse apparemment déserte se dessine soudain sous vos yeux. Vous profitez du vent fort qui vous pousse dans cette direction. Appuyez sur le bouton « Y aller ». Prenez la carte .



- ▶ Cueillez la fleur  qui pousse sur l'île déserte, puis rouvrez la machine  et cherchez le village côtier (n'oubliez pas d'appuyer sur le bouton « Y aller »). Il s'agit de Port-Royal. Prenez la carte .



- ▶ Allons bon ! une marchande de fleurs  est à quai. Vous décidez de lui montrer votre trouvaille :  +  = . Prenez la carte .



- ▶ La commerçante vous demande de l'emmener là où vous avez trouvé cette fleur. Ni une ni deux, vous reprenez la direction de l'île déserte . Posez la commerçante  sur l'île  de sorte que la demi-fleur présente sur sa cape vienne recouvrir la moitié gauche de la fleur rose de la carte . Les fleurs jaunes forment alors un . Prenez la carte .



- ▶ Vous ramenez la commerçante à Port-Royal . Bien décidés à entrer en ville, vous vous tournez vers le garde . Il ne vous laissera passer que si vous payez la taxe, mais vous n'avez pas un sou. Baron Samedi , votre singe malicieux, pourrait sans doute délester ce garde de sa bourse :  +  = . Prenez la carte .



- ▶ Votre singe a filé en ville **11**, mais vous avez de quoi le faire revenir. Attiré par les cacahouètes **8**, Baron Samedi ne tarde pas à montrer le bout de son nez :  $11 + 8 = 19$ . Prenez la carte **19**.



- ▶ Il est temps de reprendre votre longue-vue **80**. Un galion de la Compagnie des Indes apparaît au loin. Attirés par ses lumières qui clignent, vous décidez de lever l'ancre et de vous en approcher (appuyez sur le bouton « Y aller »). Prenez la carte **17**.



- ▶ Vous en êtes maintenant certains, ces lumières constituent un **CODE**. Sur l'île déserte, vous avez trouvé une lanterne **73** et découvert le message **13** d'un naufragé mentionnant l'**EDOC** de la Compagnie des Indes. **CODE, EDOC ?** Allumez votre lanterne et reproduisez le code de la Compagnie des Indes dans le sens inverse : lumière courte, lumière longue, lumière courte, puis lumière courte devient donc lumière courte, lumière courte, lumière longue, puis lumière courte. Vous connaissez à présent le code de la Compagnie des Indes :  $+3, 17 + 3 = 20$ . Prenez la carte **20**.



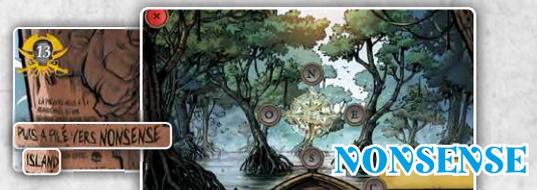
- ▶ Réalisant que vous n'êtes pas des pirates, le capitaine du galion vous invite à bord et vous propose de vous vendre son canot. Intéressant, car votre longue-vue **80** vous révèle un îlot **23** entouré de récifs sur lequel vous ne pourrez débarquer qu'avec une embarcation de petite taille. L'affaire est entendue, vous remettez votre bourse mal acquise **19** au capitaine **20**, qui vous cède sa chaloupe :  $19 + 20 = 39$ . Prenez la carte **39**.



- ▶ Forts de votre canot **39**, vous pouvez maintenant accoster l'île **23** qui vous était jusque-là interdite :  $39 + 23 = 62$ . Prenez la carte **62**.



- ▶ Vous vous enfoncez dans la mangrove de l'île vaudoue **62**, aussi connue sous le nom de **NONSENSE Island** à en croire le message du naufragé **13**. Le nom de l'île vous indique tout simplement les directions à suivre dans la machine **62** : Nord, Ouest, Nord, Sud, Est, Nord, Sud, Est.



- ▶ Il ne vous aura pas échappé que vous souhaitez désenvoûter un coffre protégé par une pieuvre et entouré d'une brume violette. Appuyez donc sur le coffre, la Pieuvre et le papillon (violet) qui sont apparus dans la mangrove. Se dessine alors un tourbillon, qui tourne dans le sens inverse de celui qui apparaît au dos des cartes, exception faite de la carte 66. Prenez la carte 66.



- ▶ Le « coffre » est enfin désenvoûté. Ouvrez la machine 99 et manipulez les 3 tentacules pour les orienter correctement. Pour cela, rien de plus simple : observez la proue du navire 80 de la Pieuvre, le collier de la Vaudou 66 et la pipe de la Pieuvre (sur l'étui figure un plan serré du portrait 1). Le coffre s'ouvre enfin, mais vous n'y trouvez qu'un crâne. Prenez la carte 90.



- ▶ Le trésor se situerait sous le crâne. La Vaudou vous confie alors une décoction censée vous permettre de localiser la dépouille de la Pieuvre. À en croire le parchemin 31, la Pieuvre a mis fin à ses jours à Port-Royal. Utilisez le sortilège 27 à Port-Royal 11 :  $27 + 11 = 38$ . Prenez la carte 38.



- ▶ Le flot de lumière rouge qui s'enfonce dans la ville, en direction du cimetière, dessine un 55. Prenez la carte 55.



- ▶ Selon la plaque fixée au couvercle du cercueil, votre destin est entre vos mains ! Il ne vous reste que 3 cartes, révélez-les ! Prenez les cartes 75, 85 et 95.
- ▶ Il ne vous reste plus qu'à remettre les péchés de la Pieuvre dans l'ordre chronologique en vous fiant aux insignes présents sur chacun des tricornes. Il a tout d'abord tué John Rickon (31 > 95), puis il a abandonné l'équipage sur l'île des Perroquets (13 > 75), avant de rencontrer et de briser le cœur de la Vaudou (90 > 85), et enfin de s'ôter la vie à Port-Royal (31 > 55).
- ▶ La combinaison des dents en or à taper sur le coffre (99) est donc : Requin, Perroquet, Serpent puis Pieuvre.





**Quelques cliquetis émanent du crâne, puis le double fond se débloque...  
En dessous apparaît un lit de pièces d'or sur lequel reposent de nombreux  
objets précieux. Ce trésor est maintenant à vous. Vous êtes riches. Vous reprenez  
finalement la mer en emportant votre butin dans le coffre de la Pieuvre, et réalisez  
que le plus grand trésor que vous avez trouvé, ce ne sont pas ces pièces d'or, mais  
bien les secrets de la Pieuvre.**

**FÉLICITATIONS !**