



LA MAISON

► C'est le jour J, le Día de los Muertos.

Vous avez déjà préparé vos vêtements (20), et votre frère et votre sœur sont déjà habillés et maquillés (42 et 5). Vous vous installez devant votre coiffeuse (67) et vous maquillez comme votre fratrie pour être les plus beaux de la fête.

Vous coordonnez votre fleur avec le contour de vos yeux, les boutons avec l'extérieur de vos yeux, votre haut avec le sommet de votre front, votre pantalon avec votre menton et, pour finir, vos chaussures avec vos lèvres.

Prenez les cartes 91 et 92.



► Abuela vous appelle tous les trois en catastrophe dans le salon.

Le talisman familial a été volé et il faut vite le retrouver.

Vous aidez votre grand-mère à exécuter le rituel pour invoquer Mee-shee-ki en prenant la statuette à son effigie (18) et en la dressant au centre du cercle (94 et 95), qui s'illumine.

Prenez la carte 34.



► Votre Abuela (3) s'approche du rituel (34) et fait apparaître un esprit axolotl du nom de Mee-shee-ki :

$$3 + 34 = 37$$

Prenez la carte 37.



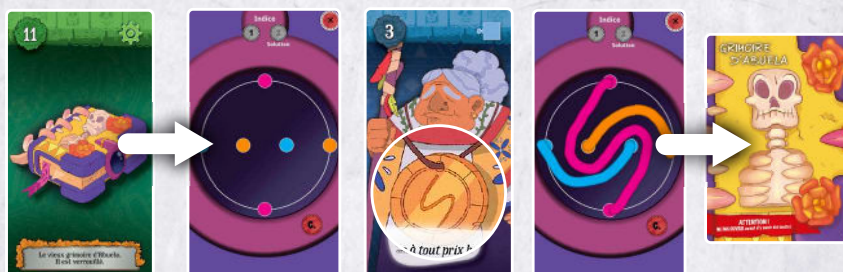
- ▶ Avant de partir dans le Monde des Morts, comme le souhaiterait Mee-shee-ki (37), vous montez dans le grenier (24) afin de trouver de quoi vous équiper pour cet étrange voyage. Le lieu est très sombre, mais grâce à votre esprit gardien vous trouvez une cruche, une sarbacane et le vieux grimoire d'Abuela.

Prenez les cartes 9, 11 et 15.



- ▶ Le grimoire (11) est scellé, mais vous arrivez à l'ouvrir en redessinant sur le verrou le symbole du collier d'Abuela (3) et en reliant les autres points entre eux, sans qu'aucune ligne ne se croise.

Prenez le grimoire d'Abuela dans la boîte.



- ▶ Ce livre est rempli d'informations, mais d'après les notes d'Abuela, pour se rendre dans le Monde des Morts, il faut aller dans le cimetière.

Elle a aussi noté que la route pour s'y rendre est jonchée des pétales que vous avez déjà jetés. En suivant le tracé des pétales de la défausse, vous trouvez le chemin pour le cimetière.

Prenez la carte 25.



LE CIMETIÈRE

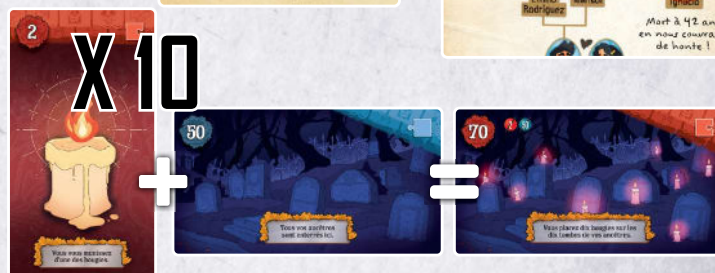
- Une fois sur place, il est temps d'exécuter le rituel pour faire apparaître le portail du Monde des Morts.

Vous suivez les indications rédigées par Abuela et, sur la tombe de vos ancêtres (50), vous placez 1 bougie (2) pour chacun des dix défunts visibles dans votre arbre généalogique :

$$2 \times 10 = 20$$

$$20 + 50 = 70$$

Prenez la carte 70.



- Vous continuez le rituel et versez le sel (9) sur les tombes (70) jusqu'à retourner complètement la cruche (6) :

$$70 + 6 = 76$$

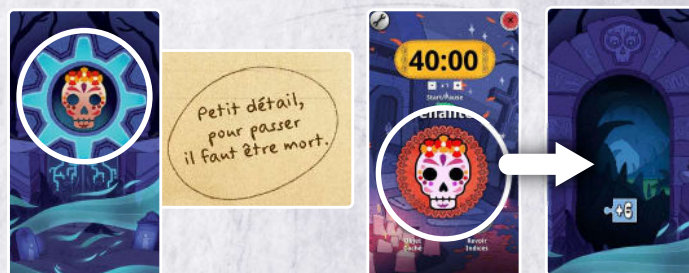
Prenez la carte 76.



- Au moment où le dernier grain touche le sol, la porte du Monde des Morts (76) sort de terre. L'esprit Mee-shee-ki (37) vous montre ce que les vivants ne peuvent pas voir sur cette porte, vous révélant un étrange crâne.



- En voyant ce crâne, vous vous rappelez la note d'Abuela dans son grimoire : « Pour entrer, vivez jusqu'à la dernière seconde. » Vous appuyez sur le bouton Pénalité ayant lui aussi le symbole du crâne et le temps de vie qui vous reste se met à défiler. La porte du Monde des Morts s'ouvre.



- Grâce au rituel, vous (91) êtes encore vivants et vous franchissez la porte (+6) pour arriver dans le Monde des Morts. Heureusement que votre maquillage aide à vous faire passer pour des morts :

$$91 + 6 = 97$$

Prenez la carte 97.



- Dans la zone transitoire du Monde des Morts, un tambour (69) vous permettra d'appeler un gondolier vous menant à la ville, mais celui-ci n'est pas très efficace. Heureusement, il y a un deuxième tambour sur l'écran du téléphone. Vous tapez trois fois sur celui-ci et voyez une embarcation s'approcher. Prenez la carte 36.



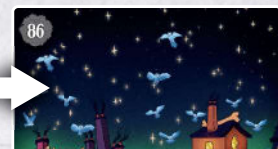
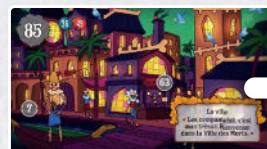
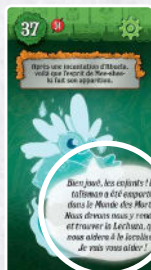
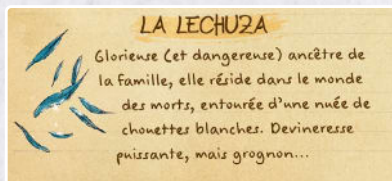
- Hector le gondolier (36) vous dit qu'il n'aime pas l'or, mais il semble adorer les compasúchil au vu de la décoration de son bateau. Vous lui donnez donc votre fleur (49) pour payer la traversée et arriver en ville :

$$36 + 49 = 85$$

Prenez la carte 85.



- En arrivant en ville (85), vous apercevez des chouettes, des animaux proches de la Lechuza comme indiqué dans le grimoire. D'après Mee-shee-ki (37), c'est elle qui vous permettra de retrouver le talisman. Vous commencez à les observer. Prenez la carte 86.



- Le vol des chouettes en ville (85 et 86) semble être un moyen pour vous guider jusqu'à la Lechuza. Vous les suivez et arrivez dans son repaire. Prenez la carte 16.



- La Lechuza 16 vous prend pour des intrus et se jette sur vous, prête à vous changer en chouettes. Paniqués, vous sortez la sarbacane décorée des plumes de la sorcière prouvant que vous êtes bien ses descendants et non des voleurs :

$$16 + 15 = 31$$

Prenez la carte 31.



- Une fois la Lechuza calmée et au fait de la situation, elle vous affirme que le talisman a été volé par Vargas. Pour le retrouver, elle vous donne sa mallette d'ingrédients et prépare un rituel de clairvoyance. Vous réparez l'os cassé (28) à l'aide de la potion Colosse (+32) trouvée dans la mallette (75). Un os entier sera toujours plus utile :

$$28 + +32 = 60$$

Prenez la carte 60.



- Il manque un cristal à la Lechuza pour son rituel de clairvoyance (1). En fouillant précédemment dans sa mallette, vous avez trouvé des cristaux identiques à ceux du marchand en ville (63), sauf un. Vous n'avez pas de cristal bleu.

Vous troquez donc votre os (60) avec le commerçant, à qui il manque une côte, contre un cristal bleu (+27) :

$$60 + +27 = 87$$

Prenez la carte 87.



- Le marchand a récupéré sa côte et vous donnez le cristal manquant (87) à la Lechuza (1) pour réaliser le rituel :

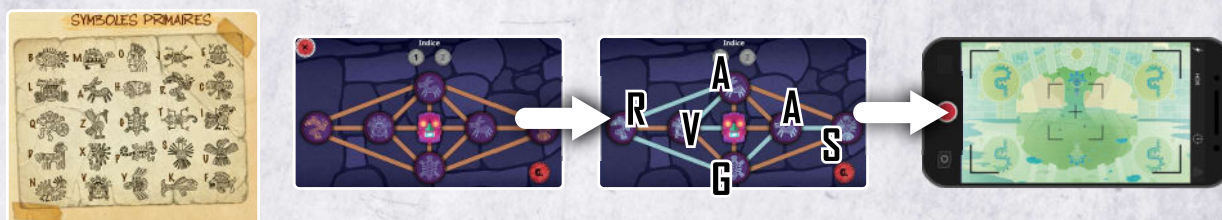
$$87 + 1 = 88$$

Prenez la carte 88.



- Dans le cadre du rituel de clairvoyance (88), vous devez écrire le nom de la personne que vous cherchez pour recevoir une vision. Abuela a déjà dû utiliser ce rituel par le passé, car tous les symboles primaires sont retranscrits dans votre alphabet dans son grimoire.

Vous activez donc les signes dans le bon ordre pour pouvoir écrire Vargas et avez une vision.



- Dans la vision, vous avez vu un pont sous la pluie. Vous avez justement vu un pont (7), mais il n'y pleut pas. Pour reconstituer ce que vous avez vu lors du rituel, vous fouillez dans la mallette (75) et y prenez la fiole Plui-Plui (+55). Une fois la fiole ouverte, il se met à pleuvoir et l'eau sous le pont commence à monter :

$$7 + 55 = 62$$

Prenez la carte 62.



- Le niveau de l'eau monte sous le pont comme dans la vision. Les décorations du pont se reflètent dans l'eau et vous indiquent où se trouve l'entrée de l'ancre de Vargas.

Vous pouvez accéder à la machine 33.



- L'entrée cachée est fermée par une lourde porte en pierre. Pour l'ouvrir, il faut trouver la bonne suite de couleurs. La première suite est déjà faite et sa disposition ressemble beaucoup à une date, aussi l'indication au pied de l'entrée semble faire référence à la tombe de Vargas. Vous vous remémorez donc votre arrivée dans le cimetière (25) et la tombe d'Ignacio Vargas que vous avez vue. Une partie de la tombe était illisible, mais grâce au grimoire d'Abuela vous savez qu'il est mort à l'âge de 43 ans. Vargas est donc mort le 29/06/1999.

Vous vous servez de sa date de naissance pour faire correspondre chaque chiffre à une couleur et tapez le code BLEU.VERT / VIOLET. ORANGE / JAUNE.VERT.VERT.VERT. La porte s'ouvre dans un grondement.

Prenez la carte 4.



L'ANTRE DE VARGAS

- Alors que vous alliez entrer dans l'ancre de Vargas, vous tombez face à une créature menaçante.

Vous prenez alors dans la mallette (75) des épines Fédodo (+62) et en glissez une dans votre sarbacane (15) :

$$15 + 62 = 77$$

Prenez la carte 77.



- Votre sarbacane prête (77), vous lancez une épine sur la créature (4), qui s'endort instantanément. La voie est libre :

$$77 + 4 = 81$$

Prenez la carte 81.



- Vous fouillez les lieux et ne trouvez aucune trace du talisman, mais vous découvrez dans la bibliothèque (53), caché entre deux livres, un plan des lieux.

Prenez la carte 35.



- Le plan que vous avez trouvé (35) fait référence à une crypte, mais aucun bouton dans l'ascenseur (59) ne peut vous y mener. Vargas doit utiliser une méthode secrète pour pouvoir y accéder et y cacher ce qu'il a de plus précieux.

Sur chaque bouton, une lettre est marquée d'un point. Voulant vous rendre à la crypte, vous appuyez sur les boutons pour pouvoir écrire CRYPTÉ à l'aide des lettres marquées.

La séquence terminée, vous descendez et arrivez dans la pièce secrète.

Prenez la carte 6.



- Dans la crypte (6), un gigantesque Pic-Verre est enchaîné pour protéger un coffre. Pour libérer le pauvre animal, vous lui versez dessus la potion Rikiki (-51), trouvée dans votre mallette (75). L'oiseau rapetisse d'un seul coup et est tellement petit qu'il se libère de ses fers.

$$6 + (-51) = 57$$

Prenez la carte 57.



- Le coffre est verrouillé, mais le Pic-Verre (+31) est libre et a l'air de vous apprécier. Vous lui demandez de briser la cloche de verre (10) et récupérez la stèle piégée à l'intérieur.

$$10 + 31 = 41$$

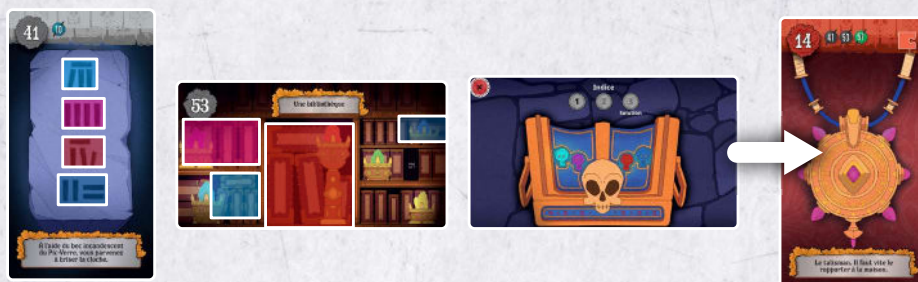
Prenez la carte 41.



- La stèle (41) en main, vous remarquez que ses gravures ressemblent à certaines dispositions de livres de la bibliothèque (53) et que près de chaque groupe de livres il y a une gemme de couleur.

Le coffre (57) dans la crypte nécessitant une suite de couleurs pour être ouvert, vous essayez celle trouvée sur la stèle : CYAN, ROSE, ROUGE, BLEU. Le coffre s'ouvre et vous trouvez le talisman que Vargas vous a volé.

Prenez la carte 14.



- Vous étiez prêt à célébrer votre victoire, mais un rire strident retentit derrière vous. C'est Vargas ! Il se jette sur vous pour récupérer le talisman ! Mee-shee-ki (37) se met sur sa route et aveugle son œil valide, vous permettant de vous échapper.

Prenez la carte 29.



- Il faut vous échapper du Monde des Morts avant que Vargas vous rattrape. Vous arrivez devant la porte du Monde des Morts, mais elle ne vous autorisera à revenir chez les vivants que si vous arrivez à lui prouver que vous l'êtes bien. Vous (91) vous démaquillez dans la flaque (+2) devant la porte et rentrez chez vous.

$$91 + +2 = 93$$

Prenez la carte 93.



RETOUR À LA MAISON

- De retour à la maison, vous donnez le talisman (14) à Abuela (3) pour qu'elle puisse lever la malédiction :

$$14 + 3 = 17$$

Prenez la carte 17.



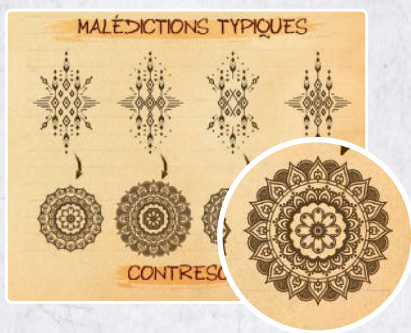
- Abuela veut que vous alliez à l'ofrenda (90) pour préparer le contre-sorc. Vous y placez le talisman (+8) précédemment donné à Abuela (17), révélant la malédiction que Vargas a lancée sur votre famille :

$$90 + +8 = 98$$

Prenez la carte 98.



► Maintenant que vous connaissez la malédiction à l'œuvre (98), vous cherchez dans le grimoire d'Abuela le bon contresort pour le lancer avec Abuela (17). Vous dessinez les bons cercles et levez ainsi la malédiction.



Bravo ! La malédiction est levée ! Vous allez pouvoir profiter du reste de la nuit pour faire un peu la fête. Vous en êtes sûrs, vous vous souviendrez de cette soirée pour le reste de votre vie et même au-delà.