

## Les Douze secrets du sorcier

### 1. Le Donjon du Château de Belphegor

Il faut tirer le levier vers la gauche (réponse 5)

### 2. Une pêche miraculeuse

Suivez la chaîne alimentaire. Le Poisson-Diable mange un poisson rouge, qui mange un poisson à rayures noires, qui mange un petit poisson rayé, qui mange une mouche. Les mouches coûtent 6 pièces de cuivre. (réponse 6)

### 3. La chasse à la sorcière

Comptez les sorcières. En incluant les quatre coins et celle de la page de gauche, il y en a 13. (réponse 13)

### 4. Fermez les vannes !

Suivez chaque tuyau depuis le bas pour trouver les vannes qui mènent à chaque drain. Éliminez ensuite les vannes superflues. En numérotant les drains de A à I, seule la vanne 4 mène au drain D, donc la vanne 4 est ouverte. Les vannes 5 et 6 sont chevauchées par 7 pour F, H et I. Les vannes 1 et 2 sont chevauchées par 3 pour B, G et H. Ainsi, les sources de chaque drain sont B : 3, D : 4, E : 4, F : 7, G : 3, 4, H : 3, 4, 7, I : 7. Il faut donc fermer les vannes 3, 4 et 7. (la réponse est 14).

### 5. Le trésor du Dragon

Comptez chaque pièce d'or pour en trouver 102. (réponse 102).

### 6. Les princes de Mouchetreville

Utilisez des pièces pour représenter les grenouilles. En ne comptant que les sauts du prince, (réponse 12).

### 7. Le Minotaure

Cherchez dans le livre les quatre orbes bleues numérotées 3, 4, 5 et 6. Les chemins sont numérotés 2, 3, 5 et 7, et vous ne pouvez pas atteindre le centre par le chemin 3. Le chemin 5 est donc le bon. (réponse 5)

### 8. L'anneau Tintant.

Trouvez l'anneau Tintant sur le support à tubes à essai en bas de la page. Il ne contient aucune pierre. (réponse 0)

### 9. Le Roi Oscar

Fuyant Caspres le «Roi» Oscar rencontre sa femme Davina et se dirige vers le sud, en passant par le village de Chamalles, jusqu'au Manoir de Grisenuée. Au trésor du dragon, Chaussebul le nain a mentionné que Davina était malade; il est donc probable qu'ils se rendent au Puits de Guérison. Puisqu'il est «en exil, vivant sous terre», Oscar doit se cacher sous le puits, dans la grille 5-1, (réponse est donc 6).

### 10. Trouver la Croix d'Or.

Il suffit de mesurer les arbres pour trouver le plus grand. Quatre arbres se trouvent à côté. En suivant bien la carte, le buisson se trouve pile au centre. (réponse 4)

### 11. Trouver la bonne clé

Retournez au donjon de Stinn pour trouver la bonne clé, qui porte le numéro 15. (réponse 15)

### 12. La Méduse

Parcourez le livre à la recherche d'indices sur le Chevalier Viseur de Ramière. Au trésor du dragon, Chaussebul, le nain a déclaré que le seigneur de la Loupe était le jumeau du Chevalier Viseur de Ramière. Lors de la pêche du Poisson-Diable, le pêcheur affirme que le seigneur de la Loupe a été envoyé au repaire de vermines de Bourgaillaux. En comparant les statues aux habitants de Bourgaillaux, deux possibilités se présentent : le chevalier à cheval ou l'homme à la hache. L'introduction décrit le Chevalier Viseur de Ramière comme barbu, ce doit donc être la seconde option. (réponse 14).

### 13. L'énigme et la fin

Additionnez les réponses de chaque énigme pour obtenir 196. La rune 196 se trouve sur la page des Princes de Mouchetreille, Cherchez la pierre runique 196 puis reagrdez la très attentivement. Sur le côté gauche, de petites instructions vous guident jusqu'au 682.

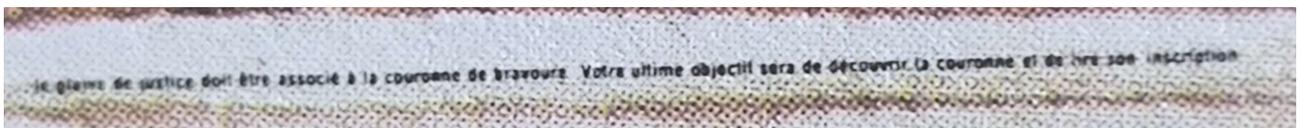


vosre sagesse est à la mesure de votre courage, vous avez découvert le nombre des runes. Rendez-vous à présent à la pierre 682



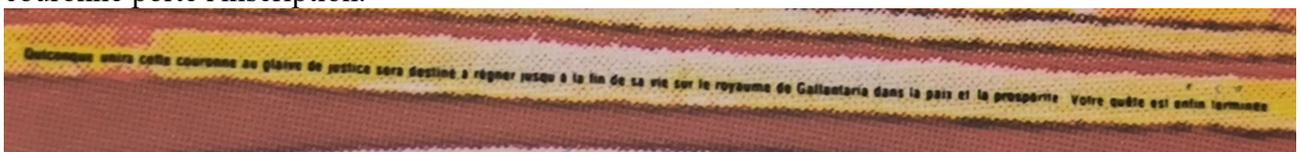
Tantalou, vous a apporté un présent digne de vous, lisez ce qui est inscrit sur sa lame, c'est la moitié de votre récompense

Les indications de celui-ci mènent finalement à l'Épée de Justice à Forretagne, qui vous donne la dernière tâche : trouver la Couronne du Courage. .



Le Glaive de justice doit être associé à la couronne de bravoure. Votre ultime objectif sera de découvrir la couronne et de lire ses inscriptions

Une couronne figure sur la dernière page, mais comme le dit le texte: « Les imposteurs et les imbéciles termineront leurs quêtes ici.» Continuez jusqu'au dos de la couverture, où la véritable couronne porte l'inscription.



Quiconque unira cette couronne au glaive de justice sera destiné à régner jusqu'à la fin de sa vie sur le royaume de Gallantaria dans la paix et la prospérité. Votre quête est enfin terminée