

GUIDE DETAILLE POUR L'AVH

Ce guide contient plusieurs spoilers. Il n'est donc conseillé de le consulter que si vous comptez faire l'avh pour la dernière fois.

Note : Il est quasiment indispensable d'avoir réuni 3 conditions avant votre première rencontre avec l'avatar.

1er condition : Il faut avoir inscrit le mot « blanc » ou « gris »

2em condition : Il faut avoir inscrit le mot « marron »

3em condition : Il faut avoir inscrit le mot « bleu », « vert » ou « turquoise »

Il en est de même après votre rencontre avec le savant (plus tard sans l'avh)

1er condition : Il faut avoir inscrit le mot « gris »

2em condition : Il faut avoir inscrit le mot « marron »

3em condition : Il faut avoir inscrit le mot « turquoise »

A présent, place à la solution. Un résumé de l'histoire et des explications seront fournies à la fin du guide.

1er partie : La poursuite

Ne soyez pas trop curieux, évitez les aboiements. Frapper à la maison pour y rentrer. Une fois rentré, l'action la plus judicieuse est de chercher un objet dans la pièce ou bien de l'inspecter.

2em partie : Alesium

Il n'y a pas de danger réel dans cette cité. Vous pouvez l'explorer à souhait pour y découvrir des choses intéressantes. Si vous souhaitez accélérer au plus vite et avancer dans votre quête, voici ce qu'il est convient de faire :

-Aller d'abord au marché, rendre visite à l'hypnotiseur et accepter sa proposition

-Aller au quartier du temple, demander de l'aide aux prêtres et utiliser le mot-clé obtenu chez l'hypnotiseur.

-Toujours dans le temple, demander à méditer.

-Enfin, quitter la ville. Toutefois, vous ne pourrez plus y revenir.

Il est possible d'acquérir un nouveau pouvoir mais il n'est pas indispensable.

Si vous êtes guerrier, il faut vous rendre dans ces endroits :

-D'abord dans les bas quartiers

-Dans le quartier des nobles, parler au mendiant et lui donner de l'argent

-Dans les égouts et utiliser votre mot-clé

-Revenir dans les bas quartiers

Si vous êtes mage, vous devez vous rendre :

-Sur la place du marché, dans la taverne, et donner de l'argent au groupe mystérieux

-Dans le quartier des nobles, inspecter les habitations et utiliser votre mot-clé « couleurs »

-L'énigme n'a aucun sens. Il faut en réalité prendre la première lettre de chaque phrase c'est à dire « S », « U » et « D », soit SUD. Emprunter cette porte.

Si vous êtes clerc, vous devez vous rendre :

-Sur la place du marché, dans la taverne, intimer au groupe de vous obéir

-Dans les bas quartiers, utiliser votre mot-clé et rentrer dans la maison

-Dans le quartier du temple, demander de l'aide au prêtre et montrer votre broche noire

3em partie : La montagne

Monter jusqu'au col et aller vers le chalet. S'intéresser aux caisses puis prendre la planche.

Remonter au col puis utiliser la planche.

Important : Pour remplir la première condition, il faut affronter le golem

Pour cela, chercher un objet susceptible de vous aider puis l'affronter. Ramasser et inspecter l'éclat.

4em partie : L'île

Escalader l'étendue rocheuse et grimper.

Important : Il ne faut surtout pas vous emparer des pierres brillantes avant de faire les autres actions. La première condition est définitivement achevée une fois que vous aurez inspecté les débris. Si toutefois vous la ratez, vous pourrez vous rattraper plus tard.

Important2 : Examiner les murs et la toiture pour remplir la deuxième condition.

Vous pouvez quitter ensuite l'île

5em partie : Le monde en ruines

Important : Pour un préalable à la troisième condition, il faut lutter contre l'évanouissement.

Si vous faites l'autre choix, c'est fini, vous ne pourrez plus la rattraper.

Inspecter les ruines et les décombres. Prendre la barre de fer. Aller dans la grotte, noter le mot clé « avertissement ». Sortir de la grotte et vous rendre à la batisse. Si vous aller jusqu'au bout de la grotte, vous aurez accès au mot « vert » mais ce n'est pas le plus sage. Prendre à droite, toucher les filaments et affronter toutes les créatures. Prendre l'objet, vous possédez un pied de biche. Ouvrir la trappe et parler à Olaf. Vous pourrez inscrire le mot « bleu » mais il est trop tôt pour adresser à nouveau une prière à la déesse. Utiliser le mot-clé « avertissement » puis prendre le passage de gauche. Ouvrir le placard et le coffre puis prendre les objets à l'intérieur. Quitter les lieux et utiliser le mot « large ». Aller au bout de la grotte et affronter le serpent. Vous autre accès au mot turquoise. Les trois conditions sont remplies.

6em partie : L'avatar

1er epreuve : la communication. Ce n'est pas une épreuve très compliquée, il suffit de se remémorer ce que vous a dit l'avatar et d'aller dans le sens d'Aurèle. Néanmoins, il peut exister des malentendus car vous pouvez interpréter les choses différemment. La solution est donc : Commencer par adresser un sourire ou hocher la tête, manifester de la colère, afficher de la détermination et vous auto-désigner.

2em epreuve : C'est une épreuve classique. Rien de spécial.

3em épreuve :

Solution : si vous tirez 1 ou 2, la réponse est la clé.

Si vous tirez 3 ou 4, il faut dire que le clerc est la mère du garçon

Si vous tirez 5 ou 6, c'est l'épreuve la plus intéressante mais aussi la plus compliquée. Il ne faut pas omettre que le narrateur est également concerné par cette fratrie. En vous mettant à la place d'un garçon ou d'une fille, essayer toutes les possibilités. Une seule fonctionne : Il y a quatre filles et trois garçons dans la famille en considérant que le narrateur est un garçon. Les tirages aux dés servent à augmenter les chances d'avoir une épreuve différente si vous rejouez à l'avh.

4em épreuve : Cet épreuve a en sûrement agacé plus d'un. C'est compréhensible, on a l'impression de faire du surplace. C'est d'ailleurs ce qu'il se passe. En fait, il faut emprunter plusieurs directions de manière à revenir au point de départ. Lisez bien chaque paragraphe, ils ne sont pas tous identiques. S'il est fait mention de l'obélisque, c'est que vous vous êtes trompé de route (encore faut-il le savoir). Si vous emprunter une mauvaise route, pas de panique, vous ne faites que du surplace.

Il faut simplement choisir une autre direction. La solution est le nord, l'est, le sud et l'ouest. Vous êtes ainsi revenu sur vos pas. Vous avez pu constater qu'aucune mention de l'obélisque ne figure. Toutefois un joueur persévérant et ne connaissant pas l'astuce finit par y arriver en lisant tous les paragraphes.

5em épreuve : il suffit de garder son calme

Normalement, réussir trois épreuves suffisent pour rencontrer la déesse. Toutefois, les réussir toutes vous donnent accès à un nouveau pouvoir.

7em partie : Orbran

Dans le minocros, vous pouvez choisir n'importe quelle direction, vous n'aurez accès qu'au portail du sud.

Important : il est possible d'avoir accès à une fin alternative qui change le scénario et ne nécessite pas les trois conditions. Aller pour cela, dans la cathédrale, parler à l'oracle, lui demander comment retrouver Astarof, prendre au sérieux la menace, revenir dans le minocros et emprunter le nouveau portail. Il suffit ensuite de lire l'aventure jusqu'au bout et de finir l'avh rapidement. Vous avez ainsi accès à la fin cachée (qui est en fait la mauvaise fin, vous comprendrez pourquoi).

Vous pouvez visiter la ville à loisir, aller au poste de garde pour avancer dans l'aventure. Si toutefois, vous voulez acquérir un nouveau pouvoir, rendez-vous au port et participer à la course. Laisser passer tous vos concurrents, vous rapprocher de celui qui vous précède et tenter de lui dérober sa bouteille. Boire le contenu, plonger dans l'eau, suivre l'hippocampe et faire l'épreuve du génie. La solution est deux verts et un bleu. Vous avez certes perdu la course mais vous avez acquis un nouveau pouvoir ce qui est plus important. Lors de l'infiltration dans l'entrepôt, parler au garde et lui dire que son collègue a été mis de corvée par le capitaine.

8em partie : Camps ennemis

Une fois dans le minocros, emprunter la direction de l'est puis franchissez le portail. Parler aux villageois et examiner le champ de culture. Si vous souhaitez acquérir un nouveau pouvoir, utiliser votre mot-clé « arche » ; pénétrer dans la grotte et vous frayer un chemin parmi les lucioles.

Dans le camp ennemi, ne traînez pas trop. Vous pouvez manger un peu de sanglier. Pénétrer dans la structure carrée, utiliser le levier de gauche puis pénétrer dans la tour.

9em partie : Le rêve

Suivre simplement l'histoire. Éviter toutefois de vous barricader sous peine de subir un malheureux pfa

10em partie : la wiverne

Aller au nord et emprunter le portail. Pour affronter ce redoutable ennemi, il est préférable de passer par la grotte. Éviter d'attaquer ou de prendre le contrôle des créatures que vous rencontrez dans celle-ci.

11em partie : le savant

Important : Si vous possédez le mot « blanc », répondre « oui »

Important : Si vous possédez le mot « vert » ou « bleu », répondre « Astarof »

12em partie : Eve

Cette quête est optionnelle mais contribue à la meilleure fin. Prendre le premier escalier et utiliser votre pouvoir de projection. Enfin, tirer sur la chaîne.

13em partie : Le manoir

Le manoir ne recèle pas de danger particulier. Éviter toutefois d'attaquer le chien, de vous imbiber de parfum ou d'utiliser votre pouvoir de projection dans la salle vide au premier étage. Si vous voulez acquérir le dernier pouvoir, voici la démarche à suivre :

- ouvrir le panier
- utiliser votre pouvoir de projection
- ouvrir le livre et affronter tous les ennemis
- vous rendre au rez-de-chaussée et utiliser votre mot-clé
- lancer la balle au chien
- affronter le lutin
- revenir au deuxième étage et utiliser le mot-clé « lutin »

14em partie : Wanashi

Cette quête est optionnelle mais contribue à la meilleure fin. Au deuxième étage, ouvrir la porte en bois et traverser le miroir. La Emeline de gauche dit les deux fois la vérité.

15em partie ; Whisper

L'aventure se poursuit au rez-de-chaussée. Si vous souhaitez consulter les livres, vous pouvez lire le titre en rajoutant la lettre suivante de l'alphabet pour chaque lettre. Vous comprenez que seul le livre noir est recommandable. Vous devez remettre la pendule à l'heure. La solution est cinq heures. Elle est donnée en lisant le livre noir sur les chémas où les traits représentent le nombre d'heures (5) et les croix les minutes (12).

16em partie : Revolution

Cette quête est optionnelle mais contribue à la meilleure fin. Pour cela, il faut accepter la quête de Whisper. Dans la prison, vous pouvez espionner la conversation.

17em partie : Le final

Pour pouvoir vous emparer de la pierre, il faut faire disparaître la lumière en appuyant sur les dalles. La première est un piège car elle remet la lumière à son niveau de départ (couleur rouge), appuyer sur les autres jusqu'à ce qu'elle disparaisse. L'ordre est rouge, vert, bleu et blanc avant de disparaître. Si vous vous trompez, appuyer sur la première dalle pour revenir à la lumière rouge. Lors du combat contre Astarof, si vous n'avez pas rempli les conditions, le seul moyen de survivre est d'utiliser votre pouvoir de projection. Si vous avez fait les trois quêtes optionnelles, vous aurez accès à la meilleure fin.

Résumé de l'histoire

Sur le monde d'Erin, les hommes vivaient paisiblement. Les dieux veillaient sur eux. Un jour, l'un des dieux, Xanphys créa le minocros dans l'espoir d'aider les humains qui voulaient affronter les épreuves d'accéder à la divinité. Il n'y parvint pas, la seule possibilité de devenir une divinité étant d'être de descendance de divinités elle-mêmes. Incapable d'humilité, Xanphys refusa de reconnaître son échec et clama devant les autres dieux qu'il avait réussi l'exploit (ce qui est bien entendu faux). Certains estimaient que c'était une bonne manière pour les humains d'accéder à la divinités mais d'autres considéraient le minocros comme un affront envers les dieux, voire une trahison. Il est probable que ces derniers craignaient de perdre leur privilèges. Les dieux se disputèrent et s'affrontèrent en invoquant des démons. Les démons remplirent leur office mais les dieux ignoraient que leur soif de sang ne s'étendait pas qu'à une poignée de victimes. Ils s'attaquèrent ai si aux hommes ravageant villes et villages sur leur passage. Les dieux comprirent à ce moment-là leur erreur et décidèrent de s'unir pour stopper les démons. Malheureusement, ils n'étaient plus assez nombreux, la plupart étant décimés par les démons. Ils ne purent que regarder impuissant la destruction d'Erin. Pendant ce temps, les hommes manifestèrent leur colère et jurèrent la perte des

dieux. Un savant d'une intelligence remarquable comprit que seule une machine pouvait sauver l'humanité. Il s'installa sur une île dont personne ne pourrait s'approcher. Il créa ainsi une intelligence artificielle et accomplit un rituel en guise de sacrifice pour la mettre en état de marche. L'intelligence parvint à enfermer tous les démons dans un autre plan et put ainsi stopper le massacre. Toutefois, les démons bouillonnaient de colère et rêvaient de sortir de leur prison. Elle écarta les dieux de toute influence sur leur monde sans qu'ils ne soient au courant, ne connaissant pas l'intelligence artificielle. Ils étaient désormais réduits à une valeur symbolique, mais personne n'était au courant. Enfin, l'intelligence veilla à la stabilité du monde, écartant les menaces et les dangers et fichant toutes les personnes qui venaient à naître. Des générations d'accalmie passèrent. Mais un jour, un tsunami eut lieu et ébranla l'île où se trouvait l'intelligence artificielle. La machine ne devait pas être en contact avec l'eau. Durant quelques minutes, elle tomba en panne et dut entreprendre des réparations personnelles. Emeline naquit durant ces quelques minutes, empêchant ainsi l'intelligence de la ficher et d'agir sur elle. Malgré les réparations, le mal était fait. L'intelligence se dérégla et changea d'optique. Elle développa une personnalité et ses sentiments propres et ne rêvait que de sortir. Roan, grâce à ses recherches était un des rares à avoir connaissance de cette intelligence. Malheureusement, les traumatismes qu'il vécut le transforma en Astarof, ayant développé deux personnalités (ce qui explique l'alternance Roan/Astarof dans le deuxième tome). L'intelligence voyait en Astarof le moyen de se libérer de sa prison. Elle prit le contrôle de son esprit et l'incita à agir pour intégrer son esprit. Elle agit en même temps sur la population pour la désintéresser d'Astarof (ce qui explique pourquoi il n'y a aucune commémoration des morts au début de ce tome). Mais il restait un problème : Emeline. Comment agir sur elle ? Elle ne pouvait pas la contrôler. L'intelligence qui avait maintenant intégré le corps d'Astarof décida d'accéder à la divinité en affrontant les épreuves du minocros (le mensonge de Xanphys s'est incorporé dans les connaissances du savant et donc de l'intelligence artificielle). Les dieux voyant cela comme une menace décidèrent d'intervenir. Mais n'ayant plus aucun contrôle sur le monde, ils dépensèrent toute leur énergie sans comprendre pourquoi ils ne parvenaient pas à stopper Astarof. Llyra, la déesse de la chance est la seule qui agit avec le plus de tact et contacte Emeline lorsque celle-ci rentre en méditation pour lui parler de la menace. Entre temps, Emeline a développé un nouveau pouvoir : le pouvoir de projection qui lui permet de voyager à travers le temps et l'espace même si elle ne comprend pas son pouvoir. Ensemble, elles partent rechercher les pierres lumineuses qui sont les seules à permettre la salle finale du minocros permettant de devenir une divinité pour empêcher Astarof d'arriver à ses fins. Malheureusement, Astarof assassine Llyra pendant la nuit après leur victoire sur la wiverne et prend son apparence pour tromper le groupe (d'où son changement de personnalité). C'est lorsqu'ils ont en possession des trois pierres qu'ils comprennent qu'Astarof les a trompés et s'enfuit vers la salle finale du Minocros. Emeline part l'affronter croyant qu'il parviendra à devenir une divinité (ce qui est faux). Néanmoins, lorsqu'elle prend le dessus sur Astarof, l'intelligence décide d'intervenir. Certes, elle ne peut pas contrôler Emeline mais peut prévoir ses faits, ses gestes et l'anéantir sans effort (d'où le pfa à la fin). En revanche, le pouvoir de projection est totalement étranger à l'intelligence. Elle est ainsi déboussolée et ne peut que lutter à armes égales contre Emeline. Emeline finit par remporter le combat puis réalise que sans dieux ni intelligence, les hommes sont maîtres de leur destin.

Diverses questions :

* Pourquoi le titre Le spectre du passé ?

C'est en fait une métaphore. Le spectre fait référence à la hantise des erreurs passées : le moment où les démons attaquent les hommes. Sans l'intervention d'Emeline, l'intelligence comprendra qu'elle ne pourra pas devenir une divinité malgré les trois pierres et décidera de se venger du monde en libérant les démons de leur plan (n'oublions pas que c'est elle qui les a enfermés, elle peut également les libérer). D'ailleurs, si Emeline échoue aux épreuves imposées par l'avatar, elle ne peut que regarder les démons liquider le monde, provoquant sa fin.

*Quel lien y-a t-il entre la tempête (durant la naissance d'Emeline) et le tsunami ?

Emeline et Llyra imaginent un lien de causalité entre les deux événements puisqu'ils ont lieu en même temps. Néanmoins, rien ne permet de le prouver, cela reste un mystère.

*En quoi consiste la « mauvaise fin » (ou fin alternative) ?

L'avatar de Xanphys confie le pouvoir du feu éternel à Emeline dans l'espoir d'anéantir Astarof. C'est ce qu'elle parvient à faire. En revanche, l'intelligence artificielle n'est pas touchée et peut toujours agir. La pluie à la fin est sûrement provoquée par l'intelligence artificielle (puisque'elle ne semble jamais s'arrêter) mais annonce surtout des jours sombres à venir. La fin du monde est simplement retardée, non écartée.

C'est ainsi que se termine le guide. Je vous remercie d'avoir lu cette avh en espérant qu'elle vous a plu.