

# WHISPERING WILLOWS

juillet 2014 - dev. Akupara Games

obtenu gratuitement début Octobre 2024 sur la plateforme GOG

----- Nomenclature -----

Commentaires - Textes - Objets - Interaction

Tiers - *monstre* - fissure ou trou - objectif - important - Non utilisé

## ----- TECHNIQUE -----

Absence de manuel / didacticiel : oui

<Windows> & <Alt> + <Echap> fonctionnent / <Impr écr> fonctionne

le logiciel Fraps (capture d'écran / courtes vidéos) fonctionne

Windows (C:) > Utilisateurs > Sergio Tout Court > AppData > LocalLow > Nightlight Interactive > Whispering Willows >

le répertoire des sauvegardes est caché - utilisez "options" dans l'onglet 'Affichage' de l'explorateur Windows

## ----- DESCRIPTION / CONSEILS -----

déplacement avec <flèches directionnelles> / <Shift> + <Gauche> ou <Droite> pour courir en extérieur

<Espace> pour objets & éléments du décor

<E> pour l'inventaire / <Echap> pour consulter votre journal & les notes

<Q> pour dissocier son âme de son corps <- quand votre amulette bleue ou bien pour pouvoir progresser



vous êtes une jeune fille qui recherche s

un rêve concernant votre père, John Elkhorn, au manoir Willows vous met en panique à votre réveil

vous décidez de vous y rendre de suite

# ----- LA PARTIE -----

arrivée dans le parc du manoir *Willows*, effrayée par un spectre, vous tombez dans un trou

## 1er chapitre - la guerre de Wortham

### les catacombes de la famille Willows #1

Quel est cet endroit... ? Je suis tellement perdue, Maman ne sait pas où je suis et je dois chercher Papa ! Je dois trouver un moyen de sortir d'ici et continuer de le chercher. Je sais que si je parviens à sortir, je retrouverai la trace de papa. Je n'abandonnerai pas.

vous devez trouver la sortie des catacombes de la famille Willows

suivez le didacticiel -> prenez amulette - consultez votre inventaire - rencontre avec *Flying Hawk*

\*\*\*  
ELENA... L'AMULETTE AUTOUR DE TON COU A ÉTÉ FABRIQUÉE PAR MON GRAND-PÈRE, UN GRAND SHAMAN DE LA TRIBU KWANTAKO.



J'ai du mal à le croire - je viens juste de rencontrer un fantôme ! Son nom est *Flying Hawk*, et c'est l'un de mes ancêtres. Il m'a dit que mon Amulette avait un pouvoir, et m'a appris à l'utiliser. Je peux désormais prendre le contrôle de mon esprit. C'est exactement ce dont j'ai besoin pour trouver Papa. J'étais plutôt inquiète pendant un court instant, mais je pense que rien ne peut m'arrêter à présent.

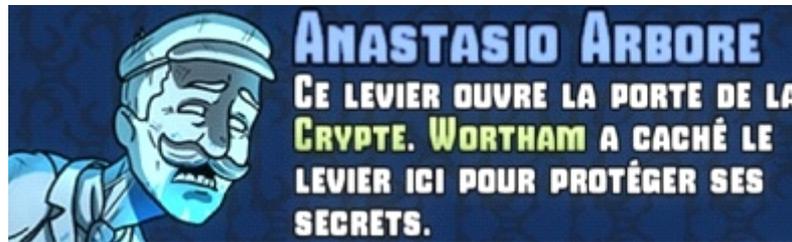
pour progresser, transformez vous -> levier lève grille -> revenez à votre forme humaine -> passage (après) - échelle Haut (ok cf. fin des catacombes de la famille Willows) - caisse - note *Flying Hawk 1* -> 1/2 tour

passage -> échelle bas -> trou dans mur infranchissable -> échelle bas -> droite -> note *Wortham Willows 2* -> échelle bas -> levier -> transformez vous -> passez -> *Ming Xiang*



porte sans serrure (ok après *Anastasio Arbore*)- 1/2 tour -> revenez à votre forme humaine -> échelle haut -> 2nde échelle haut -> note *Flying Hawk 2* -> gauche -> cercueil de *William Haggar* - porte verrouillée (ok de suite) -> transformez vous -> passez par fissure dans plafond -> gauche -> passez par fissure dans plancher -> levier ouvre porte verrouillée -> revenez à votre forme humaine -> gauche pour clé du dépôt

1/2 tour -> échelle bas -> gauche -> fissure dans mur (ok après *Anastasio Arbore*) - passage - porte verrouillée (ok cf. les catacombes de la famille *Willows #2*) -> échelle bas -> urne -> cage - votre amulette rougie - griffure dans mur - clé du dépôt ouvre porte du dépôt -> note *Wortham Willows 1* -> transformez vous -> passez par fissure dans plafond -> levier déplace "quelque chose de lourd" -  
*Anastasio Arbore*



revenez à votre forme humaine -> échelle haut -> passage -> gauche



transformez vous -> passez par fissure dans mur -> a priori, rien à faire -> revenez à votre forme humaine -> droite -> échelle bas -> levier lève grille -> cercueil de *Jeremiah Moad* -> la crypte -> clé en forme de croissant



votre amulette rougie



spectre apparaît - pour ouvrir de nouveau grille à droite, dépêchez vous d'actionner levier à droite en vous transformant & en passant par fissure en haut -> revenez à votre forme humaine -> échelle haut

**FLYING HAWK**  
DES TÉNÉBRES GRANDISSANTES  
ONT CORROMPU CET ENDROIT DEPUIS  
MA MORT.  
ELLES SUPPURENT SOUS LA  
SURFACE COMME DES FURONCLES  
PURULENTS.  
EN CONTREPARTIE DE MES  
ENSEIGNEMENTS, TU DEVRAS  
M'AIDER, ELENA.  
JE DOIS RETROUVER MON CORPS,  
ET TU ES LA SEULE À POUVOIR LE  
FAIRE.

1ère échelle haut -> trou dans mur infranchissable -> droite pour échelle haut -> passage - vous êtes au tout début

échelle haut -> cercueil ouvragé -> clé en forme de croissant ouvre porte en fer -> escalier ascendant

### le jardin du manoir *Willows* #1

Que... Qu'est-ce que c'était que cette... chose ? J'avais l'impression de revivre l'un de mes cauchemars. Je pouvais le sentir se nourrir de moi, de mon esprit. Uhh... Je suis si fatiguée... Mais je dois continuer. Je suis la seule à pouvoir trouver mon père. Le démon est parti à présent, et je suis presque hors d'ici. J'ai promis à Flying Hawk que je l'aiderai à trouver son corps. Je n'en suis pas certaine, mais j'ai l'impression que la **Dépendance** est le premier endroit où je devrais chercher.

vous devez trouver la dépendance

droite -> fontaine -> seau



note *John Elkhorn* 1 -> 1/2 tour -> grille verrouillée (ok + tard cf. le jardin du manoir *Willows* #2) -> passage

### l'arrière du manoir *Willows* #1

gauche -> la dépendance -> porte -> note *Wortham Willows* 3 - baignoire -> sortez

droite -> note *Wortham Willows* 7 -> le jardin d'hiver du manoir *Willows* (ok cf. 3ème chapitre - le jardin d'hiver du manoir *Willows*) - besoin d'un outil pour couper ronces

droite -> l'observatoire du manoir *Willows* -> note *Wortham Willows* 4 -> escalier ascendant -> votre amulette bleue - transformez vous -> *Les Rivers*

**LES RIVERS**  
HONNÊTEMENT, JE DOIS ADMETTRE  
QUE ÇA ME CHOQUE. CELA SEMBLE  
FAIRE UNE ÉTERNITÉ QUE J'ATTENDS  
MON RENDEZ-VOUS AVEC M.  
WILLOWS. ... ISPACE  
CET ENDRIT BAIGNE DANS UNE  
LUMIÈRE CHALEUREUSE, J'AI BIEN  
ENVIE D'EN PROFITER POUR  
M'ALLONGER.

revenez à votre forme humaine -> sortez -> passage

### l'avant du manoir *Willows* #1

gauche -> votre amulette bleue - transformez vous -> Mme logue & Mitchell Hirsh

DIANTRE, LE TEMPS S'EST  
RAFRAÎCHI DEPUIS QUELQUES JOURS.  
JE VOUS EN PRIE, PRENEZ MON  
MANTEAU. UNE DAME TELLE QUE  
VOUS NE DEVRAIT PAS ATTRAPER  
FROID.  
QUEL GENTLEMAN VOUS FAITES. JE  
VOUS REMERCIE SINCÈREMENT,  
MONSIEUR.  
OH JE VOUS ASSURE, MADAME,  
TOUT LE PLAISIR EST POUR MOI.

revenez à votre forme humaine -> gauche -> double porte (ok cf. le manoir *Willows* #1)

NON, JE DOIS D'ABORD AIDER  
FLYING HAWK À RETROUVER SON  
CORPS.

gauche -> note *Fleur la Rue* 1 -> fenêtre condamnée -> la cabane à outils -> note *John Elkhorn* 2 - pelle



sortez -> tout à droite -> utilisez seau avec corde du puits de l'avant du manoir -> seau (ok après l'arrière du manoir *Willows* #2)

FLYING HAWK PENSE QUE SON CORPS EST QUELQUE PART DANS LA DÉPENDANCE.  
JE FERAIS MIEUX DE VÉRIFIER LÀ-BAS.

gauche -> passage

### l'arrière du manoir *Willows* #2

gauche -> la dépendance -> je n'avais pas vu porte à gauche au rez de chaussée -> votre amulette bleue - transformez vous -> Alonso  
Martinez

HÉ LÀ JEUNE FILLE. LAISSE-MOI TE JOUER UN MORCEAU AUSSI JOLI QUE TOI.  
 Um... HUH. NON, CE N'EST PAS ÇA.  
 Hmm...  
 PARDONNE-MOI, JEUNE FILLE. JE ME M'EN SOUVIENS PAS EXACTEMENT.  
 ET DE PLUS, JE N'AI PAS MA PARTITION!  
 SI TU TROUVES MA PARTITION, J'AIMERAI TE JOUER UN MORCEAU.

vous devez en trouver une

revenez à votre forme humaine -> grand piano - note *Flying Hawk 3* -> gauche -> porte -> gauche -> cuisinière -> droite -> note *Flying Hawk 4* - votre amulette bleue - transformez vous -> William Haggar

TELLEMENT... TANT DE PERSONNES MASSACRÉES ! TOUS CES NATIFS. ET LEUR SANG SUR NOS MAINS.  
 NOUS SERONS MAUDITS - MAUDITS JE VOUS DIS ! CONDAMNÉS À L'ENFER.

revenez à votre forme humaine -> vitrine -> 1/2 tour -> porte -> escalier ascendant -> ouvrez rideaux -> 1ère porte coincée - 2nde porte coincée (ok de suite)

transformez vous -> passez par fissure en haut puis descendez par fissure en bas à droite -> déplacez commode -> revenez à votre forme humaine -> 2nde porte décoincée -> droite -> ouvrez 2 rideaux - lit - porte -> la salle de bains de la dépendance -> toilettes

transformez vous -> passez par fissure haut -> labyrinthe de la dépendance -> passez par fissure haut -> possédez tableau



repositionnez le bien droit

revenez à votre forme humaine -> porte -> droite -> échelle Haut -> mannequin - porte -> droite -> valise - note *Flying Hawk 5* -> gauche

transformez vous -> passez par fissure haut -> Lenora Freeman cite le seau que vous avez trouvé & le puits de l'avant du manoir - table de torture -> revenez à votre forme humaine -> 1/2 tour via porte

gauche -> porte verrouillée - vous êtes déjà passé de l'autre côté sous votre forme spectrale -> droite -> échelle bas -> porte

la salle de bains de la dépendance -> gauche -> passez en rampant -> partition



droite en rampant -> porte -> gauche -> escalier descendant -> droite jusqu'au grand piano -> transformez vous -> **Alonso Martinez**

OH MERCI, ELENA, MERCI  
BEAUCOUP. JE SUIS COMPLÈTEMENT  
PERDU SANS LE DON DE LA MUSIQUE  
DANS MA VIE.  
MAINTENANT, LAISSE-MOI TE  
JOUER LE MORCEAU QUE JE T'AVAIS  
PROMIS.

musique dévoile passage secret de la dépendance



revenez à votre forme humaine -> descendez dans la cave de la dépendance -> droite

**FLYING HAWK**  
JE SENS LA MORT ET LA  
DÉCOMPOSITION AUX ALENTOURS. ON  
DOIT ÊTRE EN TRAIN DE  
S'APPROCHER.  
TU DOIS CREUSER, ELENA, ET  
DÉCOUVRIR CE QUI GÎT EN DESSOUS.

creuser avec pelle -> automatiquement, Flying Hawk

OH, NON... CE... N'EST PAS  
POSSIBLE.  
NOUS AVONS DÉTERRÉ CES ÂMES  
TOURMENTÉES. PARS, ELENA !!  
VA-T'EN MAINTENANT!

mains des âmes tourmentées surgissent du plancher - sortez vite de la cave de la dépendance -> droite -> automatiquement, Flying Hawk

JE SUIS CONFUS, ELENA. J'ÉTAIS  
SÛR QUE MON CORPS SE  
TROUVERAIT ICI...  
JE ME SOUVIENS D'UNE CHUTE...  
UNE CHUTE DANS LES TÉNÉBRES,  
DANS UN PUIS DE DÉSESPOIR. S'IL  
TE PLAÎT, ELENA, NOUS DEVONS ...  
CONTINUER NOTRE RECHERCHE !

là ... le prochain objectif est assez clair

sortez de la dépendance -> passage

l'avant du manoir Willows #2

droite jusqu'au puits de l'avant du manoir -> seau -> descendez -> automatiquement, Flying Hawk

OUI C'EST ÇA, NOUS NOUS RAPPROCHONS. JE SENS LA PRÉSENCE DE MON CORPS À PROXIMITÉ.

NOUS NE SOMMES PLUS TRÈS LOIN. MON CORPS EST ENTERRÉ PRÈS DE CE PUIS.

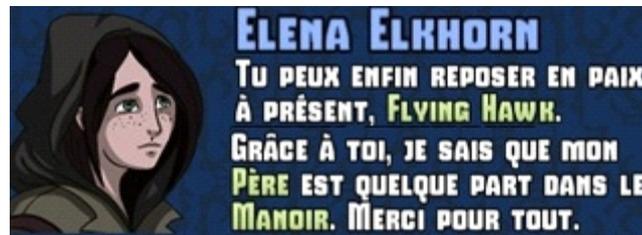
MERCI POUR TON AIDE, ELENA.

J'AURAIS ERRÉ SANS FIN DANS CE MONDE SANS TON AIDE.

JE PEUX À PRÉSENT ACHÉVER MON VOYAGE VERS L'AU-DELÀ. J'ESPÈRE QUE TU RÉUSSIRAS À TROUVER TON PÈRE.

JE T'ASSURE QU'IL EST VIVANT, MAIS TU DOIS TE HÂTER. JE VEILLERAI SUR TOI.

ADIEU, ELENA.



Flying Hawk s'en est allé. Il repose en paix quelque part. Je suis heureuse pour lui, je le suis vraiment - il a erré dans ce monde trop longtemps... J'aurais simplement aimé qu'il n'ait pas à me laisser toute seule. Je me sens un peu perdue sans lui, mais après tout il ne m'a pas laissé les mains vides ! Je ne pense pas que j'aurais pu aller si loin sans son aide. Et grâce à lui, je sais maintenant ce que je dois faire. Je dois à présent entrer dans le **Manoir**. C'est si grand et effrayant de l'extérieur, je n'ai vraiment pas envie d'y entrer. Mais si cela me permet de trouver mon père, je ferai n'importe quoi.

le manoir *Willows*

gauche -> double porte

## 2nd chapitre - *Wortham* le guerrier

le manoir *Willows* #1

l'entrée

double escalier ascendant (ok + tard)

droite -> buste d'homme - - votre amulette bleue - transformez vous -> *Darby O'Halloran*

J'ai rencontré un homme immense nommé **Darby** dans le Manoir. Il a un étrange accent qui ressemble à de l'irlandais, mais je n'en suis pas sûre. Il n'était pas vraiment bavard, mais il a cependant mentionné quelqu'un appelé **Wortham**. Je pense que Wortham était le propriétaire de ce Manoir. On nous a parlé de lui à l'école - il a participé à la fondation de notre ville. Je ne vois pas pourquoi il l'a évoqué puisqu'il n'a pas voulu en dire davantage. Il m'a même crié dessus, alors je l'ai laissé tranquille... Je ne vois pas pourquoi il serait si méchant avec moi.

revenez à vous -> droite -> gramophone -> gauche -> note *Wortham Willow 5* - buste de femme -> porte verrouillée (ok + tard cf. début du **3ème chapitre**) - statue en armure -> transformez vous -> passez par **trou au plafond** -> droite -> *Claire O'Halloran*

MON PAUVRE **DARBY!** SON MEURTRIER N'A JAMAIS ÉTÉ RETROUVÉ, EN DÉPIT DE MES EFFORTS.  
 J'ENQUÊTAIS SUR SA MORT, MAIS QUELQUE CHOSE M'EN A DÉCOURAGÉ. AUJOURD'HUI ENCORE JE NE SAURAI DIRE CE QUE C'ÉTAIT.  
 JE T'EN PRIE, AIDE-MOI, **ELENA.** JE NE TROUVERAI PAS LE REPOS TANT QUE SON ASSASSIN RESTERA INCONNU.

vous devez trouver qui a tué *Darby O'Halloran*

droite -> l'entrée -> revenez à vous -> droite -> l'entrée -> double escalier ascendant -> gauche -> vous êtes bloqué par **trou dans plancher** <- trou au plafond précédent ... -> transformez vous -> passez par **grand trou au plafond** -> droite -> **possédez bureau** -> déplacez le jusqu'au **grand trou au sol** <- grand trou au plafond précédent ... -> il chute en formant un "pont" sur **trou dans plancher** -> revenez à vous -> gauche -> escalier ascendant

vous êtes au **2nd étage gauche** -> note *John Elkhorn 3* - vous êtes bloqué par **grand trou au sol** <- grand trou au plafond précédent ...



transformez vous -> passez par **fissure au plafond** -> **possédez levier** -> relevez le dépoiera **échelle** -> revenez à vous -> **échelle haut**

vous êtes au **3ème étage gauche** -> droite -> **porte** -> tirez **commode** vers gauche -> transformez vous -> passez par **fissure dans plancher** -> **1ère salle de bains du manoir Willows** -> **possédez clé de la salle des trophées** -> **déplacez la jusqu'à vous** -> revenez à vous -> prenez **clé de la salle des trophées**



revenez à l'entrée -> double escalier ascendant -> droite -> porte s'ouvre avec clé de la salle des trophées -> note Darby O'Halloran 1  
-> escalier ascendant -> porte

la salle des trophées -> porte verrouillée (ok par l'autre côté - voir ci après) -> gauche -> renard - grizzly - note John Elkhorn 4 ->  
transformez vous -> passez par fissure au plafond -> droite -> cadre de lit -> Emiko Minami

OHAYOU. JE SUIS L'UNE DES  
NOMBREUSES INVITÉES DE  
WORTHAM. C'EST UN PLAISIR DE  
VOUS RENCONTRER.

passez par fissure dans plancher -> vous êtes derrière dernière porte verrouillée - note Fleur la Rue 3 -> revenez à vous  
escalier descendant -> porte verrouillée (ok de suite) -> transformez vous -> passez par fissure en haut -> possédez levier en forme de  
bouclier -> relevez le ouvrira dernière porte verrouillée -> revenez à vous -> droite -> votre amulette rougie -> droite -> escalier  
descendant

vous êtes au rez de chaussée droite -> statuette de bison -> note Darby O'Halloran 3 -> bibliothèque -> lettre à Jeremiah Moad



Jeremiah, je t'ai fait parvenir cette lettre en secret; j'ai  
besoin de ton aide, tout comme de ta discrétion.  
Darby O' Halloran est mort, je l'ai tué de mes  
propres mains. La folie avait pris le pas sur sa raison.  
Bien qu'il fut mon meilleur ami, et ce depuis  
longtemps, je ne peux pas me résoudre à enterrer son  
corps. Il y a une pièce dans les Catacombes et un  
cercueil dans lequel je veux que tu places le corps. Je lui  
rendrai visite plus tard. Je te demande aussi de ne pas  
inscrire de nom sur le cercueil. Tu es le seul en qui j'ai  
confiance pour cela, Jeremiah. Je demande une nouvelle  
fois ton silence complet à ce sujet. - Wortham  
Willows

1/2 tour -> si votre amulette rougie, patientez - l'araignée ne doit pas vous toucher -> revenez à l'entrée

double escalier ascendant -> gauche -> votre amulette bleue -> transformez vous -> Claire O'Halloran - automatiquement, elle prend  
lettre à Jeremiah Moad

IL Y AVAIT QUELQU'UN D'AUTRE AU COURANT DES ACTES DE **WORTHAM**. AVANT DE MOURIR, JE DEVAIS LE RENCONTRER SECRÈTEMENT.  
LA **CABANE À OUTILS**, A QUATRE HEURES DU MATIN. IL DEVAIT TOUT ME DIRE.

objectif bien identifié

sortez du manoir *Willows* -> gauche -> la cabane à outils -> réglez horloge sur 4 h 00 du matin

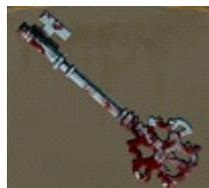


voilà votre **amulette bleue** -> transformez vous -> *Jeremiah Moad*

J'DEVRAIS PAS EN PARLER, MAIS **MONSIEUR WORTHAM** M'A DEMANDÉ DE L'AIDE UNE NUIT. J'AI CREUSÉ UNE TOMBE POUR **MONSIEUR DARBY**. J'AI GARDÉ LE SECRET JUSQU'À MAINTENANT, MAIS J'EN POUVAIS PLUS. PLUS. JE L'AI ENTERRÉ DANS LES **CATACOMBES** DANS UNE PIÈCE FERMÉE À CLEF POUR QUE PERSONNE NE L'TROUVE. TIENS, VOILÀ LA CLEF DE CETTE PIÈCE ; JE VEUX JUSTE AVOIR LA CONSCIENCE TRANQUILLE.

objectif bien identifié

il vous remet **clé ensanglantée**



revenez à vous -> sortez

Je... Je n'arrive juste pas à le croire. Cet homme, Wortham, qui était ami avec Darby, a tué le pauvre M. Halloran ! Pourquoi... ? Pourquoi ferait-il ça ? Ils étaient de très bons amis... Ils ne nous ont jamais mentionné son passé de meurtrier en classe - ils n'ont raconté que des bonnes choses sur lui. La façon dont il a apprivoisé ce territoire sauvage, et contribué à la fondation de la ville. Je ne sais plus ce que je dois croire désormais.

filez dans ...

## les catacombes de *la famille Willows* #2

gauche -> échelle bas -> passage -> échelle bas -> trou dans mur infranchissable -> échelle bas -> gauche -> passage -> clé ensanglantée ouvre porte verrouillée -> prenez t-shirt ensanglanté



ce qui est indiqué dans note *Darby O'Halloran 3*

La voir me perturbe tellement que je me réveille aux premières heures du matin trempé de sueur, mon cœur battant la chamade. J'ai toujours le maillot que j'avais sur moi ce jour; je le porte tous les jours sous mes vêtements pour ne pas oublier ce que j'ai fait.

objectif -> *Darby O'Halloran*

retournez dans ...

## le manoir *Willows* #2

entrée -> droite -> buste d'homme - votre amulette bleue - transformez vous -> *Darby O'Halloran*

MON T-SHIRT... JE LE PORTAIS  
ENCORE DEPUIS CE JOUR. LE JOUR DU  
MASSACRE...  
MAIS QU'EST-CE QUE TU FICHES AVEC?!  
T'ES COMME CETTE PETITE FILLE  
DANS LE JARDIN, QUI ME RAPPELLE  
MON PASSÉ...

objectif bien identifié

revenez à vous -> gauche

Les mots ne sauraient décrire ce que je ressens... J'ai perdu tout espoir. Tout ce que j'ai appris du passé le rend d'autant plus horrible, et c'est pourtant là d'où nous venons tous. Si telle est notre histoire, comment pouvons-nous espérer améliorer le cours des choses... ? Nous nous sommes entretués de manière égoïste pendant des générations, et à présent il semble être trop tard pour remonter la pente. Il doit y avoir quelque chose de mieux que tout cela, à n'en pas douter. Je le trouverai, et si ça n'existe pas, je le créerai.

sortez & allez dans ...

## le jardin du manoir *Willows* #2

devant grille verrouillée, votre amulette bleue -> transformez vous -> *Sky Flower*

**OH, TU AS RENCONTRÉ L'HOMME  
BLANC?  
J'AI BESOIN DE TROIS FLEURS  
SUPPLÉMENTAIRES POUR TERMINER  
MON BOUQUET.**

objectif bien identifié

elle ouvre grille verrouillée, allez y

le labyrinthe du jardin du manoir *Willows* #1

droite

Dans cette monotonie ambiante, j'ai fait la rencontre d'une fillette qui semble sincèrement heureuse. Elle est vraiment très charmante ! Je l'apprécie beaucoup, peut être même plus que je n'apprécie déjà Flying Hawk. Une chose m'attriste cependant - elle ne semble pas savoir qu'elle est morte. Elle s'appelle **Sky Flower** et m'a raconté qu'elle ramassait des fleurs pour les hommes blancs. Venir ici avec Papa et Maman me manque... Plus jeune, j'avais l'habitude de cueillir des fleurs, tout comme Sky Flower. Je devrais l'aider à ramasser quelques **Fleurs**, peut être que cela me réconforterait un peu.

transformez vous -> possédez banc & déplacez le vers vous -> revenez à vous -> droite -> note *Darby O'Halloran 2* -> monument non identifié -> passage

gauche -> passage (ok juste après fleur fushia) -> rampez -> votre amulette bleue -> transformez vous -> *Hubert Mann* est un blagueur - insistez pour écouter ses vanes -> revenez à vous -> cueillez fleur fushia



1/2 tour -> passage -> gauche -> buste d'homme -> porte verrouillée (ok voir + bas) - passage -> droite -> 1er passage gauche -> note *Darby O'Halloran 6* -> 1/2 tour -> 1er passage centre -> prenez clé du jardin



1/2 tour -> 1er passage droite -> buisson épineux vous empêche de passer (ok + tard cf. *Buford, le chien*)

**UN ANIMAL POURRAIT CERTAINEMENT S'EN DÉBARASSER,  
MAIS JE NE PENSE PAS EN ÊTRE CAPABLE.**

il vous faut trouver un animal capable de détruire buisson épineux

1/2 tour -> tout à gauche -> passage -> porte verrouillée s'ouvre avec clé du jardin -> allez y

buste de femme - note *Darby O'Halloran 4* - 2nd passage droite -> statues de trompettistes -> 1/2 tour -> 2nd passage centre -> statue brisée -> transformez vous -> passez par **trou dans haie** -> **possédez fleur violette** & ramenez la jusqu'à vous -> revenez à vous -> prenez **fleur violette**



1/2 tour -> 2nd passage gauche -> passage -> droite -> note *Wortham Willow 6* - ronces vous empêchent de passer (ok + tard cf. **le labyrinthe du jardin du manoir Willows #2**)

retournez à la **porte qui était verrouillée** -> droite -> **votre amulette bleue** -> transformez vous -> *Buford, le chien* file par **passage juste à gauche** -> revenez à vous & allez y -> droite -> **votre amulette bleue** -> transformez vous -> *Buford, le chien* entre par **1er passage droite** -> revenez à vous & allez y -> **votre amulette bleue** -> transformez vous -> *Buford, le chien* détruit **buisson épineux**



revenez à vous -> rampez -> creusez pour **fleur magenta** - vous disposez de **bouquet de fleurs**



la météo a changée, il vente & vous avez froid - **le joueur ne distingue + l'amulette ...**

pour éviter *monstres des haies*, sortez **en courant** du **labyrinthe du jardin du manoir Willows** -> **le jardin du manoir Willows** -> **la météo est revenue à la normale** - **votre amulette bleue** -> transformez vous -> *Sky Flower*

**NOUS AVONS FINI LE BOUQUET !  
APPORTONS-LE À L'HOMME BLANC.  
JE SUIS SÛRE QUE ÇA LE  
RÉCONFORTERA !**

objectif bien identifié

filez dans ...

### le manoir *Willows* #3

entrée -> droite -> **buste d'homme** - **votre amulette bleue** - transformez vous -> *Darby O'Halloran* & *Sky Flower*





vous

**ELENA ELKHORN**  
QUOI? QU'EST-CE QUE TU VEUX  
DIRE?!

*Darby O'Halloran*

NOUS LES AVONS TUÉS, ELENA...  
NOUS LES AVONS TOUS TUÉS. ET  
J'ÉTAIS LE PIRE D'ENTRE EUX.  
J'AI EXPLOSE LE CRÂNE DE CETTE  
PETITE FILLE AVEC LA CROSSE DE  
MON FUSIL.  
WORTHAM M'EN A DONNÉ  
L'ORDRE, MAIS ÇA N'EXCUSE EN RIEN  
CE QUE J'AI FAIT.  
J'EN AI ASSEZ DE ME BATTRE  
POUR LUI. MON ÂME EST  
CONDAMNÉE À L'ENFER ARDENT,  
MAIS JE SUIS EN PAIX AVEC ÇA.  
ALLEZ, ELENA, VA TROUVER TON  
PÈRE. SERRE LE FORT CONTRE TOI  
QUAND TU L'AURAS TROUVÉ.

vous

AU REVOIR, DARBY. J'ESPÈRE  
QUE TU TROUVERAS TON SALUT.

D'abord Flying Hawk, maintenant Sky Flower et M. O'Halloran qui s'en vont, alors que je commençais à l'apprécier, lui aussi... Il s'est avéré être un homme bon et gentil, malgré certaines choses qu'il a pu faire de son vivant. Je suis heureuse pour lui, tout autant que pour Sky Flower. Les portes de l'outremonde leur ont été inaccessibles pendant bien trop longtemps. Il était grand temps pour ces deux là s'en aller.

avant de "partir pour toujours", Darby O'Halloran vous a ouvert l'ascenseur, entrez y

## 3ème chapitre - la femme de Wortham

gauche -> sofa - note Fleur la Rue 2 -> porte -> gauche -> 2nde salle de bains du manoir Willows - note Darby O'Halloran 6 -> escalier descendant -> votre amulette bleue - transformez vous -> Fleur la Rue



**FLEUR LA RUE**  
OH NON, JE L'AI PERDUE ! C'EST  
COMME S'IL ME MANQUAIT UNE  
PARTIE DE MOI-MÊME. S'IL TE PLAÎT,  
JEUNE FILLE, AIDE-MOI À LA  
RETRouver. ... [SPACE]  
AIDE-MOI À RETROUVER MA  
LETTRE D'AMOUR.  
LES MOTS DE WORTHAM ONT  
TOUJOURS SU M'APaiser.

objectif bien identifié

revenez à vous -> droite

J'ai rencontré cette femme qui ne cesse de pleurer. Elle s'appelle **Fleur** et je pense qu'elle est française, même si je n'en suis pas certaine. J'ai beaucoup de mal à la comprendre à cause de son fort accent. Elle n'arrête pas de me répéter qu'elle a égaré une **Lettre d'Amour**, ce qui semble beaucoup la contrarier. Pour être honnête, je pense qu'elle en fait un peu trop... mais je compte tout de même lui venir en aide. Je ne comprends vraiment pas pourquoi les filles raffolent tant des lettres d'amour. Cela me paraît un peu absurde

commode -> porte se referme automatiquement devant vous - pour leurrer "détecteur de présence", déplacez commode devant porte



droite -> escalier descendant -> vous êtes au rez de chaussée -> échelle bas -> cave à vins du manoir Willows -> note Fleur la Rue 5 - casier à vins -> 1/2 tour via échelle haut -> gauche -> porte droite de la cuisine du manoir Willows est la porte qui était verrouillée à gauche de l'entrée -> 1/2 tour

la cuisine du manoir Willows -> gauche -> votre amulette bleue - transformez vous -> Chef Smeraldo

**CHEF SMERALDO**  
JE ME SUIS DIT QU'IL DEVAIT VENIR  
DE LA CUISINE, ALORS JE L'AI  
LAISSÉ LÀ BAS.  
JE ME SUIS DIT QU'IL DEVAIT VENIR  
DE LA CUISINE, ALORS JE L'AI  
LAISSÉ LÀ BAS.

vous le voulez ce couteau !!

revenez à vous -> gauche -> cuisinière - ouvrez placard - "il" est bien là ... transformez vous & possédez couteau ensanglanté - amenez le à vous -> revenez à vous & prenez le



porte gauche de la cuisine du manoir Willows verrouillée -> Chef Smeraldo ne voulant pas du couteau ensanglanté, utilisons le ailleurs - sortez -> l'arrière du manoir Willows -> pour accéder à porte du jardin d'hiver du manoir Willows, coupez ronces avec couteau ensanglanté (l'outil recherché)

## le jardin d'hiver du manoir Willows

plantes en pots -> vous remarquez que le "vase haut perché" ressort + que les autres objets présents



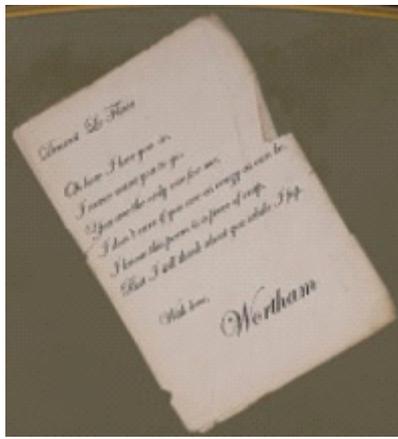
transformez vous -> possédez vase -> déplacez le vers droite, il tombera -> revenez à vous -> petite clé dans vase brisé



porte -> squelette - votre amulette bleuie - transformez vous -> Alan Wood

J'AI EU BEAUCOUP DE MAL À ME  
REMETTRE DU DÉCÈS DE MES  
PARENTS. IL M'A FALLU METTRE  
MON ÉDUCATION DE CÔTÉ ET  
DEVENIR FLEURISTE POUR ...  
REPRENDRE LEUR BOUTIQUE.  
C'EST SEULEMENT LORSQUE MON  
FILS S'EST MIS À NE PLUS  
SUPPORTER L'ANGLETERRE ET S'EST  
LANCÉ DANS SA QUÊTE DE FORTUNE  
QUE J'AI QUITTÉ CET HORRIBLE TRAVAIL.  
ET POURTANT ME VOILÀ,  
FLEURISTE À NOUVEAU. J'AI  
L'IMPRESSION QUE CELA FAIT UNE  
ÉTERNITÉ.

revenez à vous -> droite -> petite clé ouvre porte verrouillée -> note Wortham Willows 9 - lettre qui sent bon



c'est la lettre d'amour de *Wortham* à *Fleur*

Ma très chère Fleur, ces dernières semaines passées en ta compagnie ont été un véritable rêve éveillé. Quand je suis près de toi, le cours du temps s'altère de telle manière que les jours semblent s'enchevêtrer sans que je ne puisse les distinguer les uns des autres. Mon cœur est si emplí de ton amour qu'il ne me reste qu'à pleurer et remercier Dieu de ta présence sur cette Terre. Mais je crains que les gens ne disent du mal dans notre dos et que ma réputation soit entachée. Je me dois de protéger mon nom - qui est mon moyen de subsistance. J'aimerais te proposer de vivre avec moi, mon amour. Cela devra rester secret, mais c'est le seul moyen à mes yeux pour nous de pouvoir être ensemble, et nous devons l'être. Nous devons communiquer à l'aide de **Messages Secrets**, mais nous en discuterons plus en détail lors de notre prochaine rencontre. En attendant, ta place est pour toujours dans mon cœur. Je t'aime, *Wortham*

sortez -> vous disposez toujours du couteau ensanglanté - filez au jardin du manoir *Willows* -> grille

## le labyrinthe du jardin du manoir *Willows* #2

il vente & vous avez froid - le joueur ne distingue + l'amulette ...

vous devrez courir pour éviter *monstres des haies* / droite -> passage -> gauche -> passage -> au fond à gauche -> 2nd passage gauche -> passage -> droite -> coupez ronces avec couteau ensanglanté -> passage -> la météo est calme - statue *homme inquietant* -> droite -> fontaine avec grenouille -> votre amulette bleue - transformez vous -> *Filo*



oui mais quoi ?

revenez à vous -> sortez & retournez dans ...

## le manoir *Willows* #4

droite -> ascenseur -> gauche -> sofa -> porte -> gauche -> 2nde salle de bains du manoir *Willows* -> escalier descendant -> votre amulette bleue - transformez vous -> Fleur la Rue

OH, MERCI BEAUCOUP, ELENA !  
TU N'AS PAS IDÉE DE CE QUE ÇA  
REPRÉSENTE POUR MOI.  
S'IL TE PLAÎT, PRENDS CET  
ANNEAU EN GAGE DE MA  
GRATITUDE. WORTHAM ET MOI  
L'UTILISONS POUR DISSIMULER DES  
MESSAGES SECRETS INVISIBLES POUR QUI  
QUI NE LE POSSÈDE PAS.  
MAIS, JE N'EN AI PLUS BESOIN À PRÉSENT.  
PRÉSENT.  
TU M'AS AIDÉE PLUS QUE TU NE  
L'IMAGINES, ELENA. AU REVOIR, MON  
ENFANT. J'ESPÈRE QUE TU RÉUSSIRAS  
À TROUVER TON PÈRE.

vous possédez anneau de *Wortham*



**ELENA ELKHORN**  
OH, ELLE EST DÉJÀ PARTIE. JE  
COMMENÇAIS À PEINE À LA  
CONNAÎTRE. ADIEU, FLEUR. TU  
ÉTAIS SI CHARMANTE!

lisez 1er symbole <- message secret



objectif bien identifié

revenez à vous -> droite via commode devant porte -> escalier descendant -> échelle bas -> cave à vins du manoir *Willows*

Même si elle en fait des tonnes, je suis contente d'avoir pu aider Fleur à retrouver sa Lettre d'Amour... Qui aurait cru qu'elle et **Wortham** étaient secrètement amoureux ! Je ne pense pas avoir déjà vu quelqu'un d'aussi heureux à l'égard d'une chose aussi simple. Je n'aime pas l'admettre, mais je la trouve un peu touchante. Elle était tellement ravie... Wortham semble être quelqu'un de mauvais, mais s'il a pu la rendre si heureuse à un moment de sa vie, est-il malfaisant à ce point ? J'ai du mal à croire que quelqu'un puisse être entièrement mauvais. Je ne sais pas... Je me demande...

juste à droite du **casier à vins**, **bouteilles à déplacer**

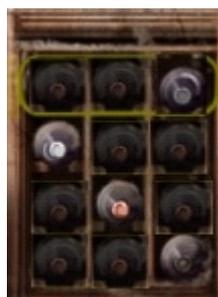


départ

pour bien les positionner, **en vous transformant**, utilisez l'**anneau de Wortham** pour lire 2nd symbole <- message secret



reproduisez le avec **bouteilles à déplacer**



arrivée

"validez" par <Espace> : **passage secret de la cave à vins du manoir Willows** est dévoilée à gauche -> **le souterrain du manoir Willows** -> **votre amulette rougie** -> transformez vous -> **araignée** dans cage -> revenez à vous -> droite -> **note Fleur la Rue 4** -> **déplacez** **caisse** devant trou pour bloquer **autre araignée** -> **note Wortham Willows 8** -> **échelle haut** -> **la chambre de Wortham Willows**

Je me suis posée beaucoup de questions récemment concernant le Mal. D'où vient-il ? Quelle forme prend t-il chez une personne ? Je pense en avoir été témoin directement... Au début, j'ai pensé que je perdais la tête lorsque j'ai vu des ombres vacillantes s'agiter dans les cages. Mais non. Ce que j'ai vu était bien réel, je le sais au fond de moi... Je pouvais sentir les ténèbres qui émanaient de ces créatures comme d'un soleil de noirceur, ou d'un trou noir. Cela me fait me sentir insignifiante, sans espoir et profondément triste. Je pense que ces ténèbres viennent de nos entrailles... Je pense que nous avons tous ces... démons... Je ne veux pas rester ici un instant de plus. Je veux juste retrouver **Papa**.

miroir brisé - note *Wortham Willows 10* -> escalier descendant -> droite -> machine à coudre - bobines de fil - note *John Elkhorn 5* - cages à oiseaux -> gauche -> escalier descendant

droite -> votre amulette bleue - transformez vous -> *Marcy Divite*

LE JEUNE MAÎTRE MARKUS DOIT MANGER, IL LE DOIT. JE DOIS LE TROUVER POUR QU'IL SOIT NOURRI. LES GARÇONS EN PLEINE CROISSANCE ONT BESOIN DE BIEN MANGER.

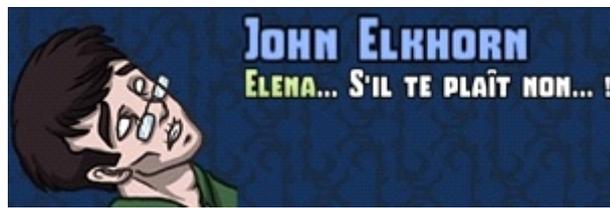
revenez à vous -> gauche -> salle à manger -> longue table à manger -> votre amulette bleue - transformez vous -> *Reginald Kingsley*

LE FESTIN DE CE SOIR SERA BIENTÔT SERVI. VEUILLEZ PATIENTER. MAÎTRE WILLOWS SERA PARMI NOUS PROMPTEMENT.

revenez à vous -> gauche -> escalier ascendant -> porte verrouillée (ok + tard cf. *le manoir Willows #5*) -> escalier ascendant -> gauche -> note *Wortham Willows 11* - bibliothèque avec ossements -> porte



ELENA ELKHORN  
PAPA!! ME T'INQUIÈTE PAS - JE  
SUIS LÀ POUR TE SAUVER.



vous devez éviter les flammes, transformez vous -> gauche



cinématique

après a voir été défenestrée, vous êtes devant le manoir *Willows*

## 4ème chapitre - le ? de Wortham

**ELENA ELKHORN**  
EST-CE VRAIMENT LA FIN? CELA ME FAIT SI MAL... APRÈS TOUT CE QUE J'AI FAIT?  
NON. NON, JE NE PEUX PAS ABANDONNER. JE NE PEUX PAS M'ARRÊTER. JE N'ACCEPTERAI PAS CE DÉNOUEMENT.  
JE DOIS LE FAIRE, JE DOIS SAUVER MON PÈRE. SI JE NE LE FAIS PAS, QUI LE FERA?  
JE SUIS LA SEULE À POUVOIR L'AIDER. HORS DE QUESTION QUE J'ABANDONNE.  
WORTHAM A DU VIDER MON AMULETTE PENDANT LA BATAILLE. JE NE PEUX PLUS UTILISER AUCUN DE MES POUVOIRS...  
PEU IMPORTE. JE N'AI PAS PEUR. JE RÉUSSIRAI. JE LE DOIS!

ramassez filtre de télescope dans boue



objectif bien identifié

J'ai été battue. J'ai échoué... C'est quelque chose que je dois accepter. Wortham a épuisé mon Amulette, et je ne peux plus utiliser les choses que Flying Hawk m'a apprises. Je me sens si impuissante. Mais je ne peux plus reculer maintenant. Papa était si proche. Je l'ai vu, je pouvais presque l'atteindre... si seulement j'étais un peu plus forte. Non - je ne peux pas. Je refuse d'abandonner, pas maintenant, ni jamais. Je viens te chercher Papa ! Wortham ferait mieux de se tenir prêt.

l'arrière du manoir Willows -> l'observatoire du manoir Willows -> escalier ascendant -> installez filtre de télescope -> télescope -> reproduisez le schéma d'à côté



<Espace> dévoilera passage secret de l'observatoire du manoir Willows -> escalier bas -> échelle bas

### le souterrain entre l'observatoire du manoir Willows & le manoir Willows

caisse - jets de vapeurs s'échappent des tuyaux - si vous avancez directement, vous mourez en distinguant parfois que c'est une araignée - sans l'amulette fonctionnelle, vous ne pouvez vraiment la distinguer -> avancez en faisant des pauses & en écoutant bruit de l'araignée - reculez s'il est trop fort -> échelle haut -> redescendez -> note John Elkhorn 6 -> remontez

### le manoir Willows #5

gauche -> note Wortham Willows 12 -> escalier ascendant -> gauche -> r.a.s. dans 3ème salle de bains du manoir Willows -> droite -> harpe -> escalier ascendant -> échelle haut -> gauche -> note John Elkhorn 7 - vous entendez de nouveau bruit d'araignée - procédez comme précédemment - si vous l'apercevez au plafond grace aux gouttes d'eau, ce n'est pas bon, reculez !

échelle bas -> lit -> gauche -> note John Elkhorn 8 -> échelle haut -> attention à araignée - gauche -> échelle bas -> table de billard

Je sais ce que sont ces démons à présent. Ce sont des fragments de l'âme corumpue de Wortham, qui sont indépendants de sa volonté. Il a fouillé trop profondément jusqu'en des endroits qu'il n'aurait jamais du atteindre. La quête d'un savoir incompatible avec l'esprit humain a par conséquent scindé son âme et engendré ses enfants adorés. Je dois faire attention en leur présence. Ils se comportent comme les chiens de garde de Wortham et je ne peux pas les laisser m'attraper. Ils me tailleraient en pièces si c'était le cas...

escalier descendant -> droite -> 1er chevalier en armure sans son arme -> porte verrouillée (ok voir ci après) -> gauche -> note John Elkhorn 9 -> escalier descendant -> 2nd chevalier en armure avec son arme -> ajustez la comme l'indique le tableau avec le télescope



ouvrira porte -> droite -> 3ème chevalier en armure avec son arme -> ajustez la comme l'indique le tableau à droite qui est à l'envers



ouvrira porte -> droite -> prenez masse



1/2 jusqu'au 1er chevalier en armure sans son arme -> équipez le de masse -> ajustez la comme l'indique le tableau à gauche



ouvrira porte -> droite -> note *Wortham Willows 13* - statue de *Wortham Willows* - porte <- celle qui était verrouillée de l'autre côté lors de la fin de *manoir Willows #4* -> droite -> escalier ascendant -> gauche

Ça y est. Wortham et Papa sont de l'autre côté de cette porte. Je peux le sentir. Mais je n'ai plus peur désormais. Il est temps pour moi de prendre mon courage à deux mains. Papa a besoin de moi, et je ne l'abandonnerai pas cette fois. Je me fiche de ce que je devrai endurer... C'est mon père, et je ne laisserai personne me le prendre, quel qu'en soit le coût. Wortham, j'espère que tu es aussi prêt que je le suis.

bibliothèque avec ossements -> porte se condamnant derrière vous

je vous laisse découvrir la fin de cette histoire - il vous restera quelques manipulations simples à effectuer pour repartir ensemble



## ~~~~ LE BILAN ~~~~

<https://www.youtube.com/watch?v=FJHitjh8wsU>

durée estimée de la partie (avec pré titre) + rédaction du document -> 14 h 30

## ~~~~ CRITIQUES ET AVIS ~~~~

### les défauts du jeu

sauvegarde unique - ni un peu de vivres ni court repos

quelques difficultés pour utiliser les escaliers <- positionnement

ne pas pouvoir sauter est absurde

de rares descriptions sont fausses, est ce la traduction FR ou d'origine ?

rejouabilité très faible - aurait put (ou dut pour ceux qui l'ont payé plein pot) être un peu + long

après déinstallation du titre, il vous faut effacer manuellement la sauvegarde

### les qualités du jeu

aucun crash - temps de chargements bons

hors notes, l'inventaire est plausible <- quantité d'objets & poids

même si on ne peut modifier les contrôles, le game play convient très bien

graphiquement parlant, c'est assez bon

l'histoire, les textes & les dialogues sont d'un bon niveau

le journal permanent & l'archivage des notes sont vraiment appréciables

**Whispering Willows** est un bon petit jeu

