

# La Mélancolie Aquatique

---

version 1.0.1



## I. Introduction

Après avoir traversé toutes ces péripéties dans le sud du royaume, vous arrivez aux îles du Nord, ou d'autres aventures vous attendent... En effet, ce que vous avez entendu était bel et bien vrai. Un tsunami se prépare. Le scientifique vous fait remarquer que le niveau de l'eau a beaucoup diminué depuis votre arrivée sur ces terres. Cela ne fait aucun doute, la catastrophe naturelle va se déclencher d'un moment à l'autre. Il faut faire vite !

Il ne vous faut pas longtemps pour vous retrouver face à une façade des plus impressionnantes. De part et d'autre de l'unique porte se situent deux énormes colonnes arborant un signe que vous arrivez à peine à distinguer. En vous rapprochant, tout devient évident. Vous êtes arrivé à destination. Bienvenue à la Maison de L'Eau !



*Que peut-il bien se cacher derrière cette porte ?*

## II. Consignes

- \* Pour ce projet-là, il vous sera demandé de créer un dossier « Eau » dans votre repository Github précédemment créer.
- \* En cas de question, pensez à demander de l'aide à votre voisin de droite. Puis de gauche. Demandez enfin à un Cobra si vous êtes toujours bloqué(e).
- \* Vous avez tout à fait le droit d'utiliser internet pour trouver des réponses ou pour vous renseigner

### III. Le défi du crabe

#### a. Le reflet des étoiles

Vous jetez un dernier coup d'œil à votre équipe, leur adressez un signe de main et vous vous avancez. En passant la porte, vous êtes surpris et vous restez bouche bée face au secret que renferme la Maison. Vous vous attendiez à trouver une entrée ou un hall... Mais en face de vous se trouve un nouveau monde. Le paysage est à couper le souffle, vous êtes dans une véritable réserve naturelle où se côtoient harmonieusement forêts, étendues d'eau et montagnes.



*Qui aurait cru que cette porte pouvait renfermer autant de secrets ?*

En vous retournant, vous apercevez au loin une lueur qui semble percer l'épais feuillage des arbres. Vous choisissez de vous diriger vers cette dernière, comme attiré par sa force et sa beauté. Plus vous vous rapprochez de cette source, plus vous ressentez de la colère et de la frustration. En écartant les toutes dernières branches qui vous séparent d'elle, vous restez quelques secondes aveuglé par les puissantes lumières qui s'en dégagent. Quand la vision vous revient, vous discernez enfin cette mystérieuse entité.





*La lueur se perçoit même à travers les arbres.*

Debout près de la rivière agitée, se tient un être semblant sortir tout droit des rêves. Il est si lumineux qu'il semble presque irréel. Les rayons du soleil miroitent sur sa carapace, lui offrant par cette occasion une apparence pure et céleste. La créature imposante agite ces huit longues pattes de manière agressive, ses pinces claquent d'un bruit sourd. Mais malgré cette défiance évidente, vous ne parvenez pas à reculer. Ses deux grands yeux vous fixent, et pour la première fois, vous décidez une once de détresse. Il a besoin de vous. Un silence s'installe, puis d'une voix profonde, le crabe décide de s'adresser à vous :

" Votre reflet... Comment se fait-il qu'il apparaisse dans l'eau ? Cela fait quelque temps que je n'arrive plus à voir les étoiles dans la rivière. Cela me met dans une colère monstre ! Vous devez m'aider."

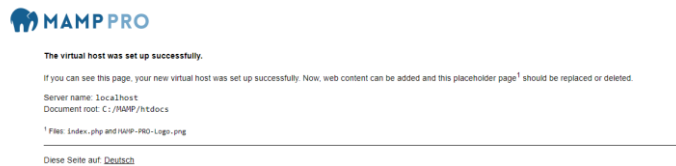
Avec ses grandes pinces et sa manière de cacher sa tristesse derrière sa colère, vous devinez que vous êtes en face du Cancer, le signe d'eau de source. Pour trouver une solution et l'apaiser, vous cherchez dans vos connaissances et votre expérience la meilleure possibilité. Soudain, une idée vous vient, vous allez réaliser son image afin qu'il puisse à nouveau se regarder.

Pour réaliser ce défi, vous allez devoir réaliser une image représentant la constellation du Cancer en PHP.

## b. La route vers les étoiles

Dans un premier temps, vous allez devoir installer PHP, pour cela, vous pouvez suivre le tuto qui se trouve [ici](#). Une fois votre environnement de travail prêt, vous allez pouvoir commencer à manipuler ce langage.

Pour tester si votre installation a marché, vous devriez avoir une page web qui s'affiche à cette adresse : <http://localhost>



*Rendu obtenu lorsque vous utilisez Mamp*

Si ce n'est pas le cas, vérifiez que votre MAMP ou XAMPP est bien installé et allumé. Si tout est bon pour vous, il est temps de passer aux choses sérieuses !

Créez un dossier dans C:\MAMP\htdocs et nommez le CodingClub, dedans vous y mettrez les différents défis de la journée, puis créez un fichier au nom de cancer.php. Pour générer une image en PHP, vous allez devoir faire en sorte que votre script affiche une photo et non une page web comme il le fait par défaut.

```
<?php
header ("Content-type: image/png");
?>
```

Ensuite, il vous faudra créer une image, et lui donner sa dimension. En PHP, lorsqu'une variable est évoquée, elle est toujours précédée du signe \$. Puis l'afficher.

```
$image = imagecreate(1000, 1000);
imagepng($image); // permet d'afficher l'image
```

Pour l'instant, vous n'avez rien de spécial qui s'affiche lorsque vous allez sur votre localhost, c'est normal, vous affichez actuellement une image sans couleur. Vous allez devoir en rajouter à l'aide de la fonction : [imagecolorallocate](#) . Pourquoi ne pas imiter un ciel avec cette dernière ?

```
$background_color = imagecolorallocate($image, ?, ?, ?);
```

Si lorsque vous actualisez la page, l'image apparaît désormais en couleur, vous pouvez passer à l'étape suivante !

Maintenant que le ciel est prêt, il peut désormais accueillir le tracé de ses étoiles. Observez dans un premier temps à quoi doit ressembler la constellation du Cancer.

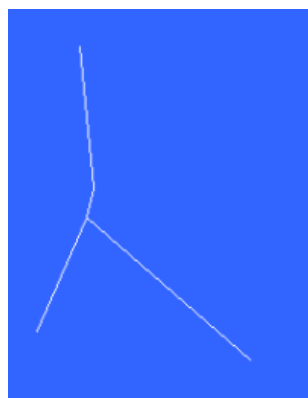


*Il est important de bien se souvenir de sa forme.*

Le but est d'imiter le plus fidèlement cette dernière. Vous allez devoir également attribuer une couleur à vos lignes, sinon par défaut elles seront de la même couleur que votre fond.

Même procédé qu'au-dessus, mis à part le fait que votre variable concerne les lignes.

Ensuite, il va falloir réaliser la forme de la constellation. Pour cela vous allez devoir utiliser la fonction [imageline](#) . Il va être nécessaire d'en tracer plusieurs pour obtenir le résultat attendu.



*La forme est là !*

Bien joué, vous avez déjà un résultat plutôt sympathique ! Que diriez-vous de le rendre encore plus complet ? Vous avez les tracés, mais il manque un peu d'étoiles...

Dans un premier temps, vous allez devoir ajouter une image d'étoile en format png. Vous êtes libre d'en chercher une qui vous plait sur internet.



*Aperçu de l'étoile*

De la même manière que quand vous avez créé l'image au début, vous allez devoir créer une image depuis l'étoile en format png que vous avez téléchargé. Pour cela vous devriez vous intéresser à la fonction [imagecreatefrompng](#).

Cependant l'image a un souci quand vous l'ajoutez à votre code à l'aide de [imagecopy](#). En utilisant cette dernière, elle ne possède pas la transparence qu'elle devrait avoir. Cela est dû au fait que son [canal alpha](#), qui est la composante indiquant le degré de transparence d'une image n'est pas pris en charge. Pour régler ce problème, vous devez utiliser la fonction ci-dessous à la place. Rajoutez-la à la suite de votre programme.

```
function imagecopymerge_alpha(GdImage $dst_im, GdImage $src_im, int
$dst_x, int $dst_y, int $src_x, int $src_y, int $src_w, int $src_h,
int $opacite){
    $cut = imagecreatetruecolor($src_w, $src_h);
    imagecopy($cut, $dst_im, 0, 0, $dst_x, $dst_y, $src_w, $src_h);
    imagecopy($cut, $src_im, 0, 0, $src_x, $src_y, $src_w, $src_h);
    imagecopymerge($dst_im, $cut, $dst_x, $dst_y, 0, 0, $src_w,
$src_h, $opacite);
}
```

Ensuite, il vous faudra appeler cette fonction pour positionner les étoiles au bon endroit sur la constellation. Il y en a au total cinq à placer.





*Et voici le rendu que vous devriez obtenir !*

Vous pouvez être fier de vous, le résultat est parfait. Votre constellation est désormais terminée. Mission accomplie !

c. Des étoiles plein les yeux

Le Cancer s'adresse à vous :

*"C'est merveilleux, merci de m'avoir rendu mon reflet, je me sens beaucoup mieux. Cependant je peux ressentir la détresse des autres signes de cette maison, pourriez-vous leur venir en aide comme vous l'avez fait pour moi ? En remontant la rivière vers le sommet de la montagne, vous devriez tomber sur le signe du Scorpion."*

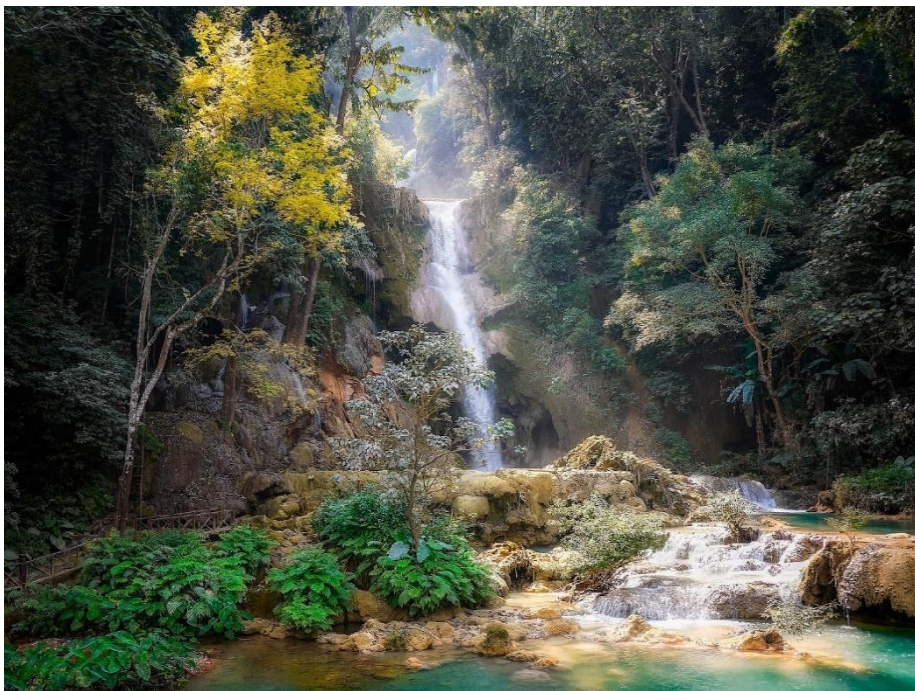
Vous vous lancez donc dans l'ascension de la montagne en prenant soin de rester proche de la rivière...

#### IV. L'énigme du Scorpion

##### a. Poésie de données.

Après quelques minutes de marche, vous arrivez dans un décor à couper le souffle. En face de vous se trouve une majestueuse et impressionnante cascade. Au milieu des sons de la faune et la flore vous entourant, vous parvenez à distinguer une voix qui paraît étouffée par le fracas de l'eau sur les rochers.

En vous approchant, vous comprenez qu'il ne s'agit pas simplement d'une chute d'eau. L'écho ne trompe pas, des secrets semblent se dissimuler derrière. Vous décidez dans un premier temps de passer une main à travers, puis vous traversez prudemment.



*Quel mystère renferme cette cascade ?*

Vous êtes désormais à l'intérieur de ce qui semble être une caverne. Plus vous vous enfoncez dedans, plus la voix devient distincte. Il ne s'agit pas de simples paroles, loin de là. Les mots résonnent en harmonie avec la profondeur des lieux, dans un premier temps vous saisissez uniquement la beauté et la douceur de cette berceuse. Mais c'est en vous rapprochant de la source que vous comprenez. Ce chant se rapproche plus de l'ode à la mélancolie.

Votre arrivée n'interrompt en rien le triste récital, comme si l'être mystérieux vous attendait. Malgré la présence de quelques puits de lumière, ici la lumière est bien trop faible pour y voir clairement, cependant vous devinez de qui il s'agit. La complexité des mots qu'il utilise, le balancement de sa longue queue et le claquement de ses pinces, il n'y a aucun doute, il s'agit du puissant Scorpion.

*« Je vous écris à la plume du pachyderme bleu,  
Accompagnée avec ferveur de son bateau ambitieux.  
Importez la feuille du savoir fournie sur le navire,  
Dans un contenant sinon cela ne pourra aboutir.*

*Des mots de trop, tout index par quatre doit partir.  
L'ordre à son importance, l'inverse doit le définir.  
Les complices des signes positifs sont conviés à s'envoler  
Pour toujours et à jamais, cela pour l'éternité »*

Bien que ce n'était pas évident à comprendre dès les premières écoutes, vous discernez finalement derrière ces quelques vers une invitation à résoudre une énigme des plus mystérieuses.

b. Le sage réfléchit avant d'agir

Le poème ci-dessus à toute son importance, à vous de l'analyser pour le comprendre. Toutes les informations sont bonnes à prendre.

*« Je vous écris à la plume du pachyderme bleu,  
Accompagnée avec ferveur de son bateau ambitieux. »*

Ces deux premières phrases vous indiquent ce dont vous avez besoin pour réaliser cette énigme. Par exemple, le pachyderme bleu est le PHP, le bateau ambitieux quant à lui correspond à PhpMyAdmin.

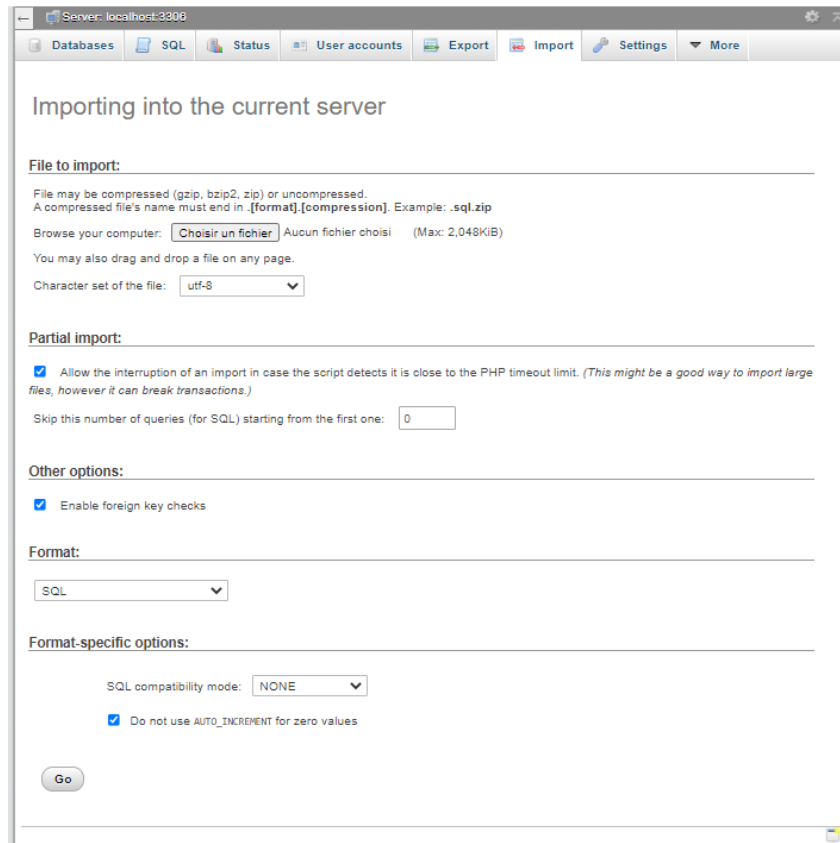


*Le pachyderme et le bateau*

Pour accéder à votre PhpMyAdmin, il vous faut vous rendre à cette adresse <http://localhost/MAMP/> et cliquez dans la catégorie MySQL sur PhPMYAdmin.

*« Importez la feuille du savoir fournie sur le navire,  
Dans un contenant sinon cela ne pourra aboutir. »*

Vous allez de voir créer une base de données appelée « poeme » en cliquant sur new de votre hiérarchie à gauche de la page et y importer la tableau appelée mémoires.zip



Server: localhost:3306

Databases SQL Status User accounts Export Import Settings More

### Importing into the current server

**File to import:**

File may be compressed (gzip, bzip2, zip) or uncompressed.  
A compressed file's name must end in `.[format].[compression]`. Example: `.sql.zip`

Browse your computer:  Aucun fichier choisi (Max: 2,048KiB)

You may also drag and drop a file on any page.

Character set of the file:

**Partial import:**

☒ Allow the interruption of an import in case the script detects it is close to the PHP timeout limit. (This might be a good way to import large files, however it can break transactions.)

Skip this number of queries (for SQL) starting from the first one:

**Other options:**

☒ Enable foreign key checks

**Format:**

**Format-specific options:**

SQL compatibility mode:

☒ Do not use AUTO\_INCREMENT for zero values

*Aperçu de l'onglet de l'importation*

Maintenant que votre table est importée, vous allez devoir suivre les consignes du deuxième paragraphe pour gérer toutes ces données.

Commencez par créer un nouveau fichier PHP qui s'appellera scorpion.php, dedans vous y écrirez les commandes dont vous aurez besoin pour trouver la réponse de l'énigme. Pour vous aider, vous avez quelques indices supplémentaires à votre disposition.

Vous aurez besoin du code ci-dessous :

```
try {
    $bdd = new PDO('mysql:host=localhost;dbname=poeme;charset=utf8',
    'root', 'root');
} catch (Exception $e) {
    die('Erreur : ' . $e->getMessage());
}
```

Ce format va vous permettre de réaliser une gestion d'erreur. En cas d'échec dans la partie try, catch mettra fin au programme.

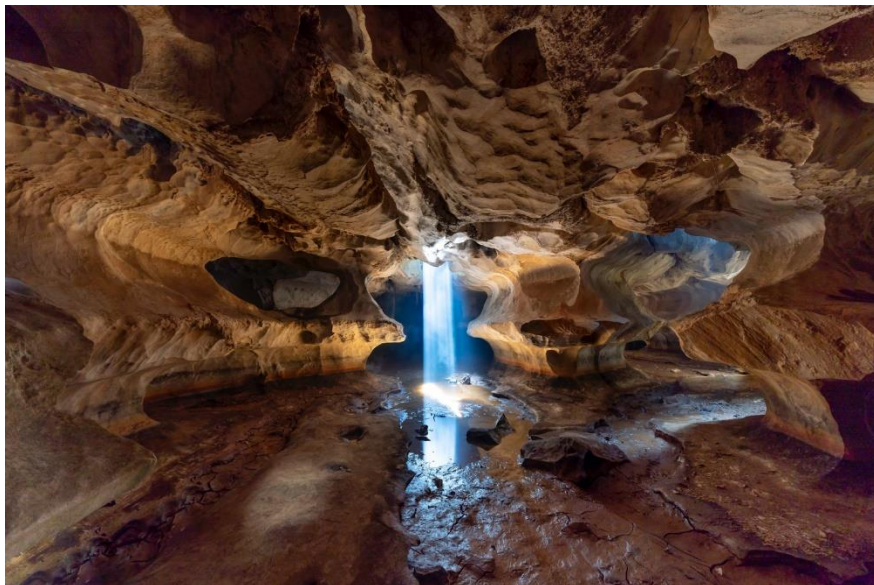
A vous de jouer !

c. La question est vite répondue

Vous énoncez la phrase que vous venez de trouver. Soudain, le Scorpion se retourne vers vous pour la toute première fois et plonge ses yeux dans les vôtres.

*"Depuis tout ce temps... C'était ce dont j'essayais de me rappeler de tout mon être. Les astres et les corps célestes sont la réponse à tous nos maux les plus profonds."*

A ces mots, la créature astrale avance vers le puits de lumière naturelle se trouvant au fond de la caverne. Vous vous rapprochez pour observer le ciel avec lui. La nuit commence doucement à tomber, les étoiles pointent timidement le bout de leur nez.



*Le faisceau offre à la grotte la lumière dont elle a besoin.*

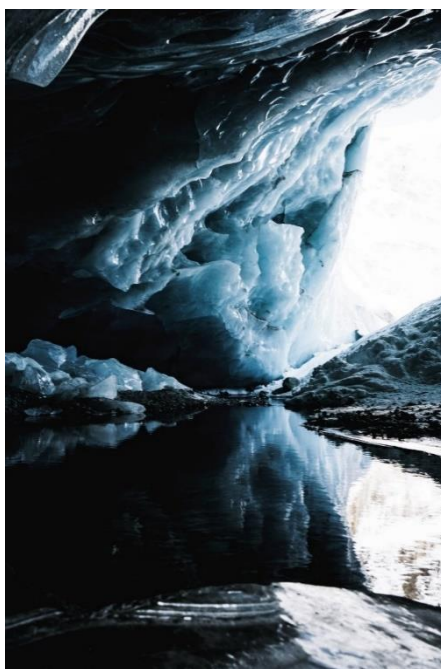


## V. La requête du Poissons

### a. Les murmures du Lac

Voilà quelques temps déjà que vous vous êtes lancé dans l'ascension du sommet. Vos jambes commencent à fatiguer, le dénivelé est bien plus important que ce que vous pensiez. La température diminue doucement, l'air frais vous chatouille les narines. Durant le trajet, un détail vous interpelle. La rivière que vous suivez n'a pas l'air d'héberger la moindre source de vie. Un cours d'eau n'est-il pas censé contenir des poissons ?

Les derniers mètres sont les plus durs, mais malgré cela vous arrivez enfin au plus haut point de la montagne. Devant vous s'étale un vaste lac entièrement gelé. Le silence règne, l'ambiance est pesante. Quelque chose ne va pas. Vous vous rapprochez du bord de l'eau pour observer cela de plus près. Tout au fond, des lueurs rouges et noires semblent danser de manière rapide et agressive, donnant un spectacle des plus inattendu. De part et d'autre de la glace, ces dernières se reflètent et miroitent dangereusement, comme si la créature au fond souhaitait que vous partiez.



*L'eau se mêle aux ténébres*

Soudain, des murmures vous tirent de vos pensées songeuses. Ils semblent venir du côté du lac. En vous concentrant un peu, vous arrivez à percevoir une petite lueur. Quoi qu'elle soit, elle semble être la dernière source d'espoir de ce lieu. Vous approchez doucement vers elle, et vous découvrez ce qui semble rester de l'être astrologique du Poissons. Endormi et faible, il a l'air comme emprisonné dans ses cauchemars.

*"Je suis seul, si seul... si seulement il pouvait y avoir à nouveau des poissons avec moi dans ces lieux..."*

Dans cet état, vous n'arriverez pas à communiquer avec lui. Vous allez devoir lui venir en aide afin de lui rendre sa splendeur d'antan et apaiser son âme meurtrie. Heureusement vous savez comment retrouver des poissons pour les ramener au lac.

## b. Rendre le Poissons API

Pour arriver à vos fins, vous allez devoir apprendre à utiliser une API. Une Application Programming Interface a pour but dans ce cas précis de faire communiquer entre eux une application et un serveur. Elle permet de rendre disponibles des fonctionnalités ou des données. Grâce à elle, vous allez pouvoir retrouver d'autres poissons pour tenir compagnie au signe. L'API que vous allez utiliser contient plusieurs informations qui pourrait vous être utile.

Commencez par créer un nouveau fichier php, que vous nommerez « Poissons.php ». Il doit se trouver au même endroit que le fichier style.css, à vous de déplacer ce dernier pour que ce soit le cas.

Vous allez commencer par utiliser [cURL](#) afin de récupérer le contenu des ressources qui nous intéressent. Ici le but sera d'afficher déjà un poisson et son nom. Dans un premier temps, vous devez initialiser la session cURL à l'aide de `curl_init` comme ci-dessous. N'oubliez pas le symbole « \$ » qui indique qu'il s'agit d'une variable en php.

```
<?php
$curl = curl_init(); //retourne un identifiant de session
?>
```

Ensuite, il vous faudra définir une option de transmission cURL. Vous allez utiliser `curl_setopt`, vous lui donnerez ces trois paramètres :

- \* La valeur de `$curl`
- \* `CURLOPT_URL` pour lui indiquer qu'il lui faudra récupérer une URL
- \* L'url <http://api.codingclub.epitech.eu:3000/fish/1>

Afin de pouvoir retourner la valeur obtenue au lieu de l'afficher, il va falloir réutiliser la même fonction avec `CURLOPT_RETURNTRANSFER`.

```
curl_setopt($curl, CURLOPT_RETURNTRANSFER, 1);
```

Maintenant, vous allez devoir exécuter la session cURL. Pour cela, il faudra utiliser [curl\\_exec\(\)](#) et l'envoyer dans une nouvelle variable qui représentera vos poissons.

```
$fish = curl_exec(...);
```

Bravo, votre première requête a été effectué ! Il est temps de fermer la session avec l'aide de [curl\\_close\(\)](#). Une fois cela ajouté à votre code, vous allez devoir transformer en tableau le [JSON](#) obtenu avec votre variable « fish », car le résultat obtenu ne vous permettra pas d'afficher quoi que ce soit.

```
$fish = json_decode(...);
```

Pour afficher l'image du poisson ainsi que son nom vous allez devoir utiliser un peu de HTML, ainsi que la fonction [echo\(\)](#). A vous de trouver comment rajouter les éléments récupérés.

```
echo("<h2>".$ ... ."</h2>");
```

Si cela fonctionne correctement, vous devriez obtenir ce type de rendu :

Guppy



*Le premier de la bande.*

Bravo à vous, vous avez affiché votre premier poisson ! Que diriez-vous d'en afficher plusieurs en même temps ?

Pour cela il va falloir modifier le code que vous avez déjà, en particulier les paramètres de votre premier `curl_setopt`.

```
curl_setopt($curl,
CURLOPT_URL, "http://api.codingclub.epitech.eu:3000/fish");
```

Le plus gros travail sur cette partie sera l'affichage de ces poissons. Pour améliorer le rendu, vous allez remplacer l'HTML que vous avez fait avec celui-ci se trouvant ci-dessous. Vous pouvez le mettre à la suite de votre fonction PHP.

```
<!DOCTYPE html>
<link rel='stylesheet' href='poisson_style.css'>
<link rel="preconnect" href="https://fonts.gstatic.com">
<link
href="https://fonts.googleapis.com/css2?family=Roboto:wght@100&displ
ay=swap" rel="stylesheet">
<body>
</body>
```

Comme vous pouvez le voir, vous avez désormais du CSS relié à votre page php pour enjoliver un peu le résultat, ainsi qu'une nouvelle police, l'incroyable Roboto !

Il va falloir maintenant insérer du php entre les balises du body afin d'afficher les données. Vous allez devoir utiliser [foreach](#). Faites vos recherches et complétez les données manquantes afin de le faire fonctionner !

```
<?php foreach (...) : ?>
<div>
    <h2><?php echo ... ?></h2>
    <img src=<?php echo ... ?>/>
</div>
<?php endforeach; ?>
```

Parfait, vous avez terminé votre affiche, c'est splendide ! Cependant les poissons semblent vous dire qu'ils ne sont pas au complet ... Essayez de regarder un peu dans la documentation de l'API (/docs), il paraît qu'un des poissons en sait plus que vous à ce sujet.

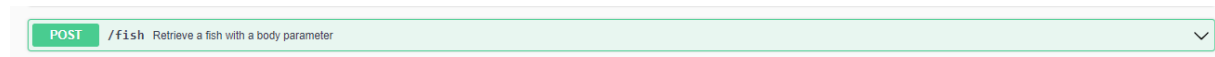
Visiblement tous les poissons n'ont pas été récupérés lors de votre requête. Il vous faut porter une attention toute particulière aux ID. Vos recherches devraient porter leurs fruits. Avec cela vous deviez trouver un des poissons disparus.

Pour le rajouter avec ses camarades, il vous suffira de réaliser ces quelques étapes :

- \* Faire une requête comme vous aviez fait plus haut à l'aide de curl\_setopt()
- \* Exécuter cURL
- \* Stocker le résultat dans une nouvelle variable « \$lostfish ».
- \* L'afficher en l'ajoutant à la partie HTML/CSS à la suite des poissons déjà présents.

Félicitations vous avez retrouvé le poisson clown ! Pour trouver le dernier manquant, il paraît qu'il serait intéressant de fouiller un peu dans les détails de votre nouvel ami. Peut-être qu'une phrase serait la clé de tout ?

Il vous est également conseillé d'observer un peu plus la [documentation](#). Il reste une requête qui n'a pas été encore utilisée. Et si vous essayez de trouver le lien entre ces deux éléments ?



Contrairement à la méthode GET, POST ne fait pas que de demander des informations au serveur, elle sert également à envoyer des données.

Si votre requête fonctionne, vous devez voir apparaître notre dernier joyeux luron ! Vous pouvez vous applaudir pour votre sérieux et votre persévérance, toute la petite bande est enfin réunie.

c. Comme un poisson dans l'eau

Bravo, vous avez réussi ! Sous la glace, apparue comme par magie, une multitude de poissons semblent frétiller de joie. Au même instant, une lumière éclatante jaillit où se trouvait avant la lueur. Vous vous tournez vers cette dernière, et qu'elle ne fut pas votre stupeur de vous retrouver face à un incroyable être lumineux dotée de deux grandes nageoires et d'écailles aux couleurs de l'océan. L'arrivée de ses semblables lui ont redonné sa force et son éclat. Il s'adresse à vous solennellement :

"Je suis délivré de mes tourments et cela, c'est grâce à vous. Je peux ressentir que les autres signes de ma famille sont également en paix avec eux-mêmes. Vous n'avez plus à vous inquiéter, les eaux se sont apaisées, le raz-de-marée appartient au passé. Cependant, le mal est toujours présent et si vous le souhaitez, vous pouvez nous aider à le faire disparaître pour de bon. A vous de choisir, souhaitez-vous continuer votre quête ou nous venir en aide une dernière fois ?"



*Le mal est juste sous vos pieds ...*



## VI. Vous en voulez encore ? En revoici !

### a. Il est temps de briser la glace

Vous décidez de rester et d'écouter la requête du Poissons. Ce dernier vous explique l'origine des lumières qui miroitent derrière la glace. Au plus profond des eaux du glacier, se loge une créature semant le chaos et la peur auprès des habitants de la contrée de l'Eau. Il répond au nom de l'Esprit maléfique des Abysses. Le signe rajoute que vous ne serez pas seul pour chasser cette terrible bête, vous serez accompagné de tous les poissons du lac.



*Sous la glace, vos nouveaux amis sont déjà là.*

Ensemble, vous allez devoir briser la couche glaciaire afin de pousser l'esprit à quitter les lieux. Mais pour y arriver, il va falloir frapper plusieurs fois fermement et très rapidement la paroi. De l'autre côté, les poissons devront également exercer une pression pour vous aider dans votre tâche. Même en allant le plus vite possible, vous savez que vous n'y arriverez pas. Vous allez avoir besoin d'une aide supplémentaire. Une idée vous traverse l'esprit : le brute force.

### b. Remontez vos manches

Pour briser la paroi de glace, vous allez devoir choisir un angle de frappe ainsi que la puissance de votre coup. Il y a beaucoup de combinaison possible, il va falloir trouver la bonne ! La meilleure solution pour arriver à ses fins, c'est de créer un algorithme qui va permettre de tester toutes les éventualités.

L'angle sont compris entre  $0^\circ$  et  $180^\circ$  et la force entre 0 et 10.

N'oubliez pas que vous avez à votre disposition [la documentation de l'API](#), elle pourra vous être très utile.

c. Après la pluie, le beau temps

Vous avez donné le coup parfait. La glace cède brutalement. Un hurlement de colère résonne dans la montagne. Vous discernez sous l'eau la fuite de l'esprit, emportant avec lui les lueurs malfaisantes qui régnaient en ces lieux. Doucement, le brouillard se dissipe peu à peu.



*La lumière se pose doucement sur vous.*

## VII. Votre aventure n'est pas terminée ...

Vous regardez une dernière fois le paysage. Surplombant la montagne, vous êtes face à un tableau des plus splendides. La joie et l'harmonie sont revenues dans la contrée de l'Eau, le soleil caresse de ses rayons l'eau de la rivière et du lac. Semblant sortir du ciel, vous apercevez au loin des animaux ailés qui se dirigent vers vous. Plus ils s'approchent, plus vous distinguez leurs singularités. Il ne s'agit pas d'oiseaux, bien qu'ils possèdent un bec et des ailes. Leur corps de lion et leur imposante stature vous laisse penser que ce sont de majestueux griffons. Sur leur dos, vous remarquez également les couleurs de la garde royale, et des visages connus arborant un large et grand sourire.

Arrivés au sol, la garde s'adresse à vous, grâce à la dissipation du brouillard, elle a deviné que vous aviez accompli avec brio la quête de la reine. Ayant vent de votre succès, cette dernière vous a envoyé ces griffons pour que vous puissiez vous rendre plus facilement à la maison de L'Air et ainsi faire honneur à votre mission. Vous grimpez derrière le scientifique sur le majestueux animal, et sans tarder, vous vous envoliez vers de nouvelles aventures tous ensemble.

Les signes astrologiques vous regardent partir et disparaître doucement derrière les nuages, émus et reconnaissants que votre aventure vous ait guidé jusqu'à eux.



*Votre périple est plein de rencontres inattendues ...*