

LA MAISON

Le bureau de Rodrigue

Vous entrez au moment où le téléphone sonne. Prenez la ligne en appuyant sur la touche qui clignote. La secrétaire, la douce Elizabeth, rappelle le rendez-vous de l'après-midi et vous conseille de partir sans attendre.

Relisez la lettre de la cliente, Mme Colomba, prenez la carte routière de Schisme et les clefs de voiture sous quelques papiers. Puis sortez du bureau.

La fidèle Peugeot de Rodrigue

Ouvrez la porte du garage et grimpez à bord de la voiture. Commencez par actionner le starter, puis sortez les clefs de l'inventaire et posez-les sur le contact. Tournez, c'est parti !

Le labyrinthe de Schisme

Comme le dit si bien Rodrigue « Diable, par où aller maintenant ? »

Vous pouvez toujours essayer de demander votre chemin au personnage planté sous un pommier au premier carrefour. Il vous donnera quelques indications très confuses. Inutile de se creuser la tête pour les décrypter Elles sont le reflet de la perversité des concepteurs et ne servent qu'à satisfaire leur sadisme en affolant le joueur innocent. Considérez donc la carte avec sang-froid (elle ne ment pas, elle !) et commencez par repérer l'endroit où on entre dans le dédale. (Au cas où vous seriez déjà perdu, il suffit de sortir du jeu en appuyant sur la barre d'espace, puis d'y revenir. Vous vous retrouverez au moment où Rodrigue aborde le premier carrefour).

Ce premier carrefour, justement, est facile à localiser sur la carte. Il est le seul point d'entrée dans Schisme, toutes les autres routes formant des boucles à l'intérieur de la carte.

Reste à trouver la maison où vous avez rendez-vous. Il suffit pour cela d'explorer tous les chemins, jusqu'à tomber sur le bon. Un indice ? sachez que le chemin d'accès à la maison où vous avez rendez-vous débouche sur la grand-route entre Houroux et le château de Soqualle.

Si vraiment vous ne vous en sortez pas, allez voir [ici](#) les indications plus précises.

L'extérieur de la maison

Surprise, Madame Colomba qui vous accueille n'est autre que la délicieuse Pétronille rencontrée dans Atlantzone. Après quelques explications sur la raison de sa présence, elle vous invite à la suivre, ce que vous ferez après avoir soulevé le loquet du portail et rapidement tourné la poignée.

Dans un coin de la cour, près d'un nain de jardin sans jardin, un bout de papier bleu dépasse entre deux cartons. Tirez-le pour prendre une image. Même si vous ne voyez pas de quoi il s'agit pour l'instant, rangez soigneusement dans votre inventaire cette image N°2.

Rejoignez Pétronille sur le seuil, elle vous remet un trousseau de clefs et s'éclipse. Vous avez quartier libre pour explorer la maison.

La visite de la maison

- Rez-de-chaussée

Dans le hall, deux choses intéressantes : d'abord, à droite de la porte d'entrée, sous le compteur électrique, un schéma indiquant « les principes de propagation du courant électronique ». Euh ... si c'était au programme de vos cours, vous avez complètement oublié les principes de l'onirisme appliqués à l'électronique. La deuxième chose à voir une sorte de placard, sous l'escalier, qui dissimule une paroi décorée d'arabesques mystérieuses. Un petit engrenage indique qu'il y aura quelque chose à faire à cet endroit, mais plus tard, bien sûr.

Faites le tour du rez-de-chaussée : dos à la porte, entrez dans la première pièce à droite. Ouvrez le livre sur les constellations posé sur la table, et regardez la photo glissée dans l'angle du tableau du monsieur moustachu, au-dessus de la cheminée. Dans la pièce suivante, le pôle d'intérêt est le grand tableau des constellations sur un des murs ; Face à lui, prenez à droite pour explorer la cuisine. La porte d'un placard est fermée, mais comme le dit Rodrigue, « ce n'est pas grave ». Juste à côté, un calendrier est cloué au mur par un couteau. Récupérez ce couteau.

C'est tout pour le rez-de-chaussée.

- Premier étage : il y a 4 pièces à visiter.

La première porte à droite ouvre sur une très jolie pièce, sobrement meublée de deux pupitres d'écolier, d'un matelas et d'une cheminée. Cliquez sur la cheminée pour récupérer une petite clef dorée.

En sortant, prenez en face et entrez dans une salle de bains. Admirez le rideau de douche, ressortez et faites demi-tour.

Entrez dans la pièce dont la porte est décorée d'un dessin d'enfant, au fond à droite. Salle d'études ou salle de jeu ?

Notez le robot au gentil sourire sur la cheminée, il bouge les bras quand on lui appuie sur le cœur. Sur le sol, un coffre qui n'attend qu'un code pour s'ouvrir. Le joueur en vous n'a qu'une envie : regarder ce cadenas de plus près. Mais Rodrigue vous rappelle qu'on n'est pas là pour s'amuser ! Que diable, c'est une visite professionnelle. Sur un pupitre d'écolier, deux documents : « Le carré magique » et « Le nombre tournant ». Au mur, une image que vous pouvez emporter, l'image N°3.

Ressortez, vous êtes de nouveau face à la salle de bains, demi-tour pour entrer dans la dernière pièce, une chambre. Près du lit, une chaise, sur laquelle est posé un livre décrivant plusieurs arbres et arbustes.

Repartez vers l'escalier.

- Deuxième étage

Face à vous, trois portes. Celle de droite est verrouillée. Sortez les clefs de l'inventaire et cliquez sur la serrure pour ouvrir la porte. Sur le sol un « Ane rouge » que vous pourrez vous amuser à résoudre, bien que cela ne soit pas indispensable pour le jeu.

Au mur, encore une image, c'est l'image N°1. Faites demi-tour, reprenez votre trousseau de clefs sur la porte et sortez.

Vous êtes face à une pièce sans porte, visiblement abandonnée en pleins travaux de rénovation. Il y a même encore un pot de peinture posé sur un papier que vous pouvez regarder. C'est un croquis plein de peinture que vous ne pouvez décrypter pour l'instant.

Sortez et faites demi-tour pour vous retrouver face aux trois portes. Celle du milieu, derrière l'échelle est inaccessible. Ouvrez celle de gauche.

Face à vous, une cheminée, fermée d'un carton. Rodrigue envisage d'en parler à Pétronille, aussi faites demi-tour, en remarquant au passage le bureau ancien qui occupe un des murs, ressortez sur le palier et grimpez à l'échelle. Pétronille est là, occupée à feuilleter un vieux livre. Posez-lui quelques questions, puis redescendez et retournez dans le bureau. Rodrigue a oublié de parler à Pétronille de cette cheminée, mais tant pis ! Prenez le couteau dans l'inventaire et commencez à découper le carton.

Vous avez à peine terminé qu'un cri déchirant retentit : la voix de Pétronille. Grimpez quatre à quatre au grenier pour constater que la jeune femme a disparu. Dans un angle, le livre, duquel s'élève une mince fumée. Cliquez sur le livre puis sur l'image pour comprendre ce qui s'est passé : Pétronille a été « aspirée » par l'image. Heureusement, vous avez eu le temps d'échanger quelques mots avec elle et pour la rejoindre il faut absolument que vous trouviez l'amulette dont elle a parlé.

L'amulette

Vous avez visité la maison de fond en comble, et seuls deux endroits peuvent dissimuler la mystérieuse amulette : le bureau ancien que vous n'avez pas encore ouvert et l'assemblage des neuf tiroirs installé dans la cheminée. Retournez dans la pièce où vous étiez quand Pétronille a hurlé et commencez par le bureau. (Notez au passage un schéma gravé dans le plâtre du mur, au-dessus de ce bureau).

Tous les tiroirs sont ouverts et vides pour la plupart, sauf un, celui du bas dans la colonne de gauche. Les clefs du trousseau ne conviennent pas, mais vous avez trouvé une petite clef au premier étage, qui, elle, ouvre le tiroir. A l'intérieur, pas d'amulette, mais le journal de l'oncle Jules.

Très instructif.

Vous commencez à comprendre la nature du livre où Pétronille a disparu et le danger qu'elle court : celui de ne jamais pouvoir revenir dans notre monde. Car on peut rester coincé si on ne détient pas d'amulette, ou — comme le jeune Oscar en a fait la terrible expérience —, une amulette « défectueuse ». L'invention de l'oncle Jules, dont il se peut que les frères Miller aient eu connaissance, conçu comme un terrain de jeu merveilleux, se révèle en fait un piège mortel.

Pétronille a besoin de vous. De Rodrigue et de vous. Et surtout de vous ! Car si elle compte sur le charmant notaire pour résoudre seul les problèmes, les puzzles, les énigmes et autres casse-têtes qui vont fatalement se présenter, la pauvre est perdue. Dans ce tandem, vous êtes le/la Joueur/Joueuse, l'homme ou la femme d'action, et c'est donc vous qui allez prendre les choses en main.

La priorité des priorités, c'est trouver l'amulette. Le bureau ayant révélé tous ses secrets, vous vous tournez vers les neuf tiroirs de la cheminée.

Un examen attentif montre que tous ces tiroirs peuvent s'ouvrir, sauf celui du bas au centre. Si quelque chose est caché dans ce curieux meuble, c'est là ! Vous remarquez également que l'un des tiroirs, celui du centre, en haut, est entrouvert. Comme si on était invité à l'ouvrir complètement... Imaginons que pour débloquer le tiroir du bas qui — votre expérience des jeux vidéos vous le souffle — contient l'amulette, il faille ouvrir les huit autres tiroirs dans un certain ordre... Le tiroir entrouvert serait le point de départ de la séquence, et le tiroir fermé l'arrivée ! Vous vous souvenez avoir vu un peu plus tôt une image stylisée de ces tiroirs, numérotés de 1 à 9... Mais oui, bien sûr !

Quelques secondes plus tard, ayant trouvé la bonne séquence, vous criez victoire et pêchez dans le dernier tiroir la précieuse amulette. (Vous ignorez que l'oncle Jules avait prévu le cas où la femme de ménage refermerait le tiroir du haut, et donc imaginé une autre solution).

Vous prenez juste le temps de regarder l'amulette en gros plan : seule la pièce centrale scintille, les 4 autres paraissent « éteintes ».

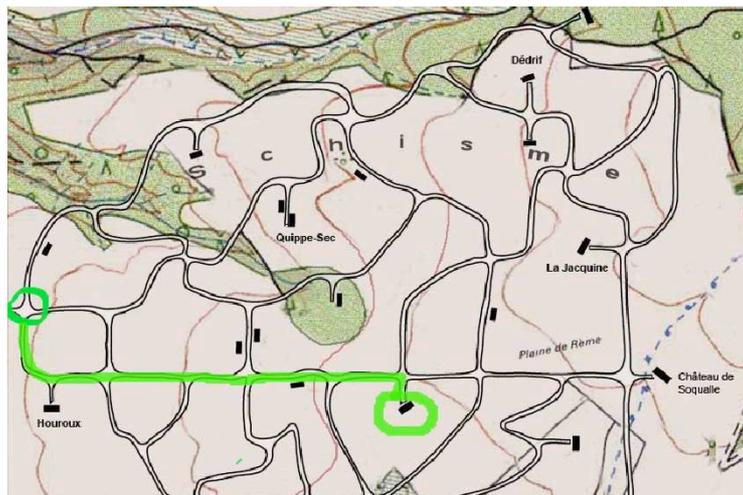
Vite, vite, Rodrigue sur vos talons, vous remontez au grenier, et tenez l'amulette au-dessus du livre. Une des pierres se colore et scintille. Vous cliquez au centre et posez la main sur l'image qui tourne follement. Comme un hamster qui jouerait dans le même film que Kaa, le serpent hypnotiseur, vous vous sentez tomber vers le livre. L'image grandit, grandit et se transforme en un monde en trois dimensions vers lequel vous êtes aspiré de plus en plus vite.

SOLUTIONS DÉTAILLÉES

La carte de Schisme

Un des trajets possibles est :
carrefour d'arrivée : à droite
patte d'oie : à gauche
carrefour : en face
patte d'oie : à gauche
carrefour : en face
patte d'oie : à gauche
carrefour : à droite

Ah ah, en fait, le tuyau du gars sous le pommier était bon : on a bien tourné deux fois à droite et trois fois à gauche ! Et pour le reste, c'était tout droit !



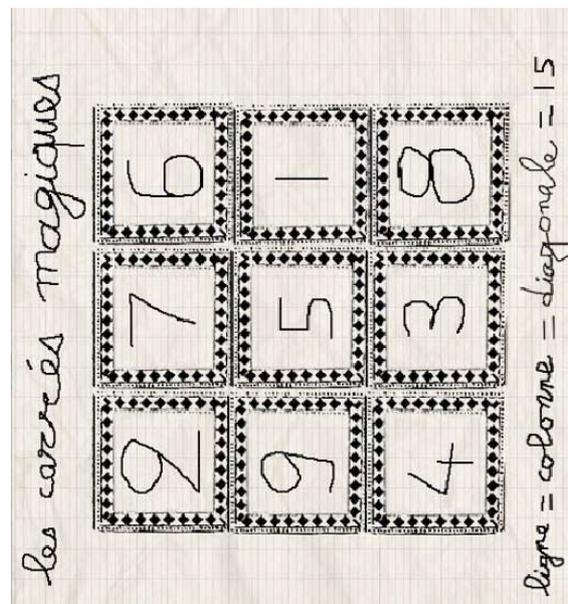
[\[Retour\]](#)

La séquence d'ouverture des tiroirs - solution 1

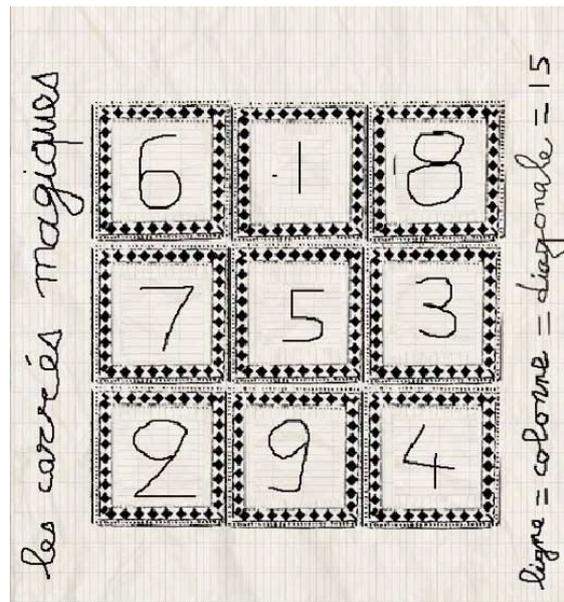
Elle est donnée par le carré magique qui était sur le pupitre de la salle de jeu :



On le fait tourner d'un quart de tour à gauche pour que le début de la séquence (1) coïncide avec le tiroir entrouvert du haut et la fin (9) avec le tiroir verrouillé du bas :



On réécrit les chiffres la tête en haut pour faciliter la lecture :



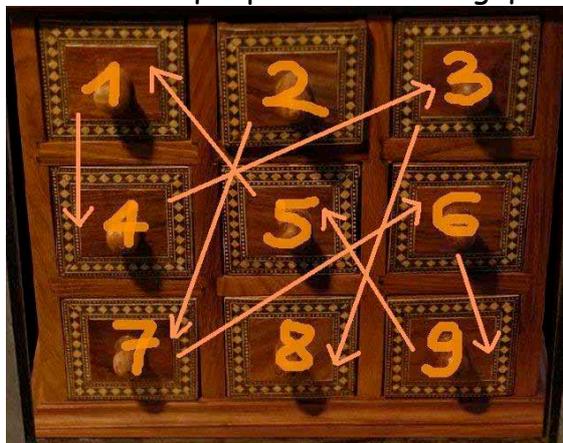
et il ne reste plus qu'à ouvrir les tiroirs dans cet ordre, de 1 à 9.



[\[Retour\]](#)

La séquence d'ouverture des tiroirs - solution 2

Il suffit de numéroté les tiroirs de 1 à 9 de haut en bas et de gauche à droite, puis de les ouvrir dans l'ordre indiqué par le carré magique : 2-7-6-9-5-1-4-3-8.



[\[Retour\]](#)