

## LE MONDE DES INDIENS

Waouh ! quel voyage !!!

Vous vous sentez encore un peu éparpillé mais au moins vos yeux semblent avoir réintégré chacun son orbite. Parfait.

Rodrigue et vous avez atterri au flanc d'une colline couverte d'une herbe épaisse. A votre droite, un petit étang bordé de roseaux et dans votre dos, un océan. En face de vous, le tapis verdoyant fait brusquement place à un paysage aride qui évoque l'Arizona. Bizarre contraste. Pétronille n'est en vue nulle part. Vous avancez un peu et prenez à droite pour longer l'étang. Au passage, Rodrigue remarque un papier flottant sur l'eau, mais il est trop loin pour qu'on puisse l'atteindre. Au pied du saule, vous ramassez un hameçon ce qui fait surgir un petit Indien chasseur qui ressemble furieusement à un jouet, mais n'a pas sa langue dans sa poche. En effet, l'oncle Jules avait bien dit qu'il avait peuplé ses univers avec des jouets et que ceux-ci étaient devenus en quelque sorte « vivants »

### **Le village de la prairie**

Vous revenez vers votre point d'arrivée et franchissez les collines. Au loin, un camp indien, quelques tipis regroupés autour d'un feu de camp qui charge l'air d'une odeur de fumée. Posé contre un tipi, à droite, une lance que vous vous empressiez de ramasser, selon la loi numéro 1 du jeu vidéo — « Tu piqueras tout ce qui n'est pas vissé au mur ». Les plumes qui y sont accrochées indiquent clairement que vous avez affaire à une lance sioux.

L'endroit semble désert, mais ce n'est qu'une apparence. Trois guerriers bien armés surgissent et vous interdisent l'accès du camp. Est-ce qu'ils gardent Pétronille prisonnière ? De toute façon, impossible de forcer le barrage pour l'instant. La quatrième tente, tout à fait à droite, est accessible. A l'intérieur, une figurine très emplumée fait allusion à une autre tribu, celle des Hopis, « fainéants et voleurs ». Diable, l'harmonie ne semble pas régner dans cet univers. Comme le Sioux vous demande de revenir plus tard, lorsque le chef Hibou Agile sera rentré de la chasse, il ne vous reste plus qu'à faire demi-tour.

En ressortant, alors que vous faites face au feu, vous distinguez un chemin à peine tracé derrière un groupe de trois bouleaux. Vous remontez le sentier le long d'une vallée asséchée et découvrez l'entrée d'une grotte. Elle est trop sombre pour qu'on s'y aventure sans lumière et pourtant le boyau doit mener quelque part. La présence d'un porte-torche, sur la paroi, prouve que l'endroit est

fréquenté. A voir plus tard, pour l'instant, le plus urgent est de trouver des indices du passage de Pétronille et donc d'explorer l'île dans sa totalité.

En repartant vers l'étang, vous trouvez sur votre chemin un pin. Et sur le tronc de ce pin, le petit engrenage désormais familier. Qui dit pin dit résine et qui dit résine dit ... dit ?.... Bof, peu importe. Toujours selon la précieuse loi numéro 1, vous utilisez la lance sur le tronc pour récupérer une bonne dose de résine qui vous servira bien à un moment ou à un autre.

### **Le village du désert**

Vous vous dirigez vers le paysage désertique, et notez, entre deux pitons rocheux, un petit triangle bleu qui ne peut être que l'océan. Ah ah ! seriez-vous sur une île ? L'image du livre où vous avez plongé vous revient en mémoire. Oui, cela ressemblait bien à une île... Tant mieux. Retrouver Pétronille sera un jeu d'enfant, c'est le cas de le dire.

A la limite entre la prairie et le désert, quelques morceaux d'un jeu de construction. Six exactement. Rodrigue, qui s'appuie sur les usages pour offrir les roses (toujours en nombre impair) vous souffle qu'il en manque un. Croyez-le, il a raison.

Il y a un passage entre les rochers, sur la gauche. Empruntez-le pour découvrir une plaine sablonneuse hérissée de cactus et, au fond, abrité dans une immense caverne, un village indien, très probablement celui des Hopis de si mauvaise réputation. En approchant, vous avez la surprise de trouver le polo de Pétronille, accroché à un cactus comme à un portemanteau. Pourquoi s'est-elle débarrassée de ce vêtement ? Il fait très chaud, ça doit être ça ! Quoi qu'il en soit, elle sera sûrement contente de le récupérer. Un peu plus loin, un papier est accroché sur un arbre sec, mais à peine Rodrigue l'a-t-il touché que le papier s'envole hors de vue. Quel maladroit, ce Rodrigue !

Le pueblo semble désert, mais là encore un guerrier surgit dès que vous avez fait trois pas et vous conseille de déguerpir. C'est à peine si vous avez le temps de frapper à la porte et d'échanger quelques mots avec la femme qui vous ouvre. Ce qui ressort de cette conversation, c'est que pour elle, ce sont les autres Indiens les fourbes et les voleurs. Bref, elle n'a pas l'air près de ces Sioux. Elle vous plante là en emportant un vase qui cachait une pelote de ficelle. Bonne affaire, vous avez tout désormais pour aller repêcher dans l'étang le petit bout de papier qui y flottait. La ficelle, combinée avec la lance et l'hameçon, forme un outil rudimentaire mais efficace. Vous pouvez maintenant retourner vers l'étang et atteindre le fragment de page qui ne porte qu'un seul mot : AME. Hum, qu'est-ce que ça signifie ?

A propos de papier, peut-être pourrait-on récupérer le papier qui s'est envolé ? Vous retournez vers le village hopi, et avant de grimper à l'échelle vous

tournez à droite. En avançant, vous passez sous une arche de pierre et le papier est là, coincé dans une fissure, hors de portée, bien sûr...

### **La grotte sacrée des Hopis**

Le sentier continue tout droit à travers un paysage minéral grandiose, très impressionnant. Il faudrait un spécialiste de minéralogie pour détailler la variété des couches géologiques.

Le sentier conduit au pied d'une falaise et là, à quelques mètres de hauteur, s'ouvre une grotte que vous atteignez après une courte escalade. L'écho de vos pas résonne dans une grande caverne aux parois ornées de dessins. Il s'agit clairement d'un lieu sacré, ce qui en dit long sur l'existence d'une âme chez les jouets en plastique....

Au centre de la grotte, sur le sol, est dessiné un pentagramme. A chacune de ses pointes se dresse une stèle portant une gravure. En commençant par la pierre qui fait face à l'entrée et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, vous identifiez successivement un chasseur, un poisson, un oiseau, un serpent et un bison.

En quittant la grotte, vous apercevez au loin un Indien portant un arc, mais il ne répond pas aux appels de Rodrigue et disparaît, comme avalé par la montagne. Comment le suivre ?

Vous revenez vers l'arche et avant d'y arriver, vous tournez à droite, à la hauteur de l'endroit où l'Indien chasseur s'est évaporé. Et d'ailleurs il est là, mais se fond dans le paysage comme la première fois dès que vous l'appellez. A votre droite, un barrage de cactus aux aiguilles monstrueuses au-delà duquel on aperçoit l'entrée de la grotte sacrée. A gauche, une deuxième grotte où vous entrez en toute confiance

### **La deuxième grotte du désert**

Quelle horreur ! Sur le sol, au milieu de poteries, un petit squelette, et là, il ne s'agit pas d'un jouet ! C'est un squelette d'enfant, encore vêtu d'un short bariolé. A côté de lui une amulette brisée et, dans sa main crispée, le jeton bleu que l'oncle Jules avait placé à son intention dans cet univers. Le doute n'est plus permis, ce squelette est celui d'Oscar, le compagnon de jeu de Pétronille. Vous ramassez l'amulette brisée, le short réduit à l'état de chiffon et parvenez à récupérer, après quelques manipulations, le jeton bleu.

Vous le regardez en gros plan. D'un côté il porte une lettre et de l'autre des lignes doubles. Curieux...

Retournez vers l'arche, et juste avant d'y arriver, tournez-vous vers la droite : l'insaisissable chasseur indien est juste là, le dos tourné. Tapez-lui sur l'épaule et passez un accord avec lui pour qu'il libère le papier coincé, d'une flèche précise. Le papier est un petit mot de Pétronille qui vous attend près du totem.

Quel totem ? Pas vu de totem. A moins que ces morceaux du jeu de construction dispersés à la limite entre territoire sioux et territoire hopi soient ceux d'un totem ? Une brève discussion avec le petit chasseur expert en camouflage (mais il répond présent quand on clique sur le tronc du saule) confirme que c'est bien un totem, et que parfois des dessins brillent sur le bois. Très intéressant ... Mais de toute façon il manque toujours un morceau, donc inutile de s'acharner avant de l'avoir trouvé. Il est peut-être dans la grotte sombre située dans la montagne, derrière le camp sioux.

### **La grotte sacrée des Sioux**

Le grand chef Hibou Agile, retour de la chasse, vous attend près du feu mais ne sait rien sur Pétronille. En revanche il vous apprend que les Hopis ont volé le calumet sacré des Sioux. Pourquoi ? demande Rodrigue, mais Hibou Agile préfère éluder. Mmmmm, probablement une vendetta dont tout le monde a oublié qui l'avait commencée.

Bon, il est temps d'explorer la grotte sombre. En fouillant vos poches, vous constatez que vous avez désormais de quoi confectionner une torche digne de ce nom. Ensuite, il suffira de l'enflammer. Vous mettez votre idée à exécution et désormais le [porte-torche](#) remplit son office.

Un couloir sinueux tapissé de mousse vous mène dans une caverne circulaire. La paroi du fond, incrustée de centaines de pépites ou de diamants, figure la voûte céleste et les constellations. Les pierres minuscules reflètent la lumière des torches et le spectacle est féérique. Dans une niche, une pierre ronde luit doucement, telle une énorme lune. Quelque chose vous dit qu'elle a un autre rôle à jouer et vous la rangez dans votre inventaire sous le nom de [pierre de lune](#). En faisant demi-tour pour ressortir, vous découvrez un morceau de bois, sûrement celui qui manque pour refaire le totem.

### **Le totem**

Vous retournez au bord de l'étang, et puisqu'il vous faut de l'aide, pourquoi ne pas faire appel au petit chasseur caché dans le saule ?

Celui-ci accepte, à condition que vous reformiez un tableau de plumes. Il vous le tend, prenez-le. Il s'agit de reconstituer l'image d'un totem en se servant de plumes qui se chevauchent. Un [puzzle](#), en somme.

Lorsque c'est terminé, le petit chasseur aussi fort que le bison reconstitue le totem en deux temps trois mouvements.

Vous vous approchez et distinguez, gravées dans le bois, 5 figures qui vous rappellent celles des monolithes, dans la grotte sacrée des Hopis : de gauche à droite : un serpent, un bison, un chasseur, un poisson et un oiseau. En dessous-une niche ronde vous invite à y placer quelque chose. Bien sûr, la [pierre de lune](#) que vous avez trouvée dans la grotte sacrée des Sioux. Aussitôt, les gravures

deviennent très visibles, et lorsque vous cliquez dessus, une constellation se dessine sur la pierre de lune. Les « images qui brillent » dont vous avait parlé le petit chasseur fort comme un bison.

### Les cinq vases

Une nouvelle visite au camp sioux s'impose et d'ailleurs vous avez une question à poser au chef. Il vous semble bien avoir remarqué, dans le tipi de Vieille Lune, un vase décoré de motifs très proches de ceux qui jonchaient le sol de la tombe d'Oscar. Un coup d'œil vous permet de vérifier votre hypothèse. Un vase hopi, ici, dans un camp sioux ?

Interrogé, Hibou Agile répond à nouveau de façon évasive, comme lorsque Rodrigue a voulu en savoir plus sur le calumet sacré volé par les Hopis. Aucun doute, ces deux objets sont au cœur de la mésentente Sioux/Hopis. Rodrigue propose un marché à Hibou Agile (le vase contre l'amulette brisée), et avec l'autorisation de Vieille Lune, vous vous emparez du vase pour reprendre le chemin du village du désert.

Voyons comment vont réagir les Hopis en revoyant les cendres de leur chef Nez Percé !

Tiens ! Le chef des Hopis semble revenu de la grande Fête du Manioc et promet de vous rendre le calumet sacré des Sioux si vous rétablissez la paix des esprits...

Décidément, vous allez devenir indispensable, dans cet univers !

Vous grimpez à une échelle et poussez un rideau de tissu pour découvrir un curieux mécanisme impliquant 5 plateaux fixés à des piliers de hauteur différentes et 4 (5 avec celui qui est dans votre inventaire !) vases. Lorsqu'on pose un vase sur un des plateaux, son poids fait que le pilier s'enfonce, entraînant dans le même mouvement un autre pilier. Voilà donc ce que signifie : « rétablir la paix des esprits » : disposer les vases de façon qu'ils soient tous à la même hauteur. La méthode « bourrin », consistant à essayer les 120 positions possibles des cinq vases (en espérant que la bonne ne sera pas la 119<sup>e</sup>) vous fatigue d'avance.

Reste le calcul.

Trouver quel poids pèse chaque vase et tenir compte du fait qu'il agit sur deux piliers. Additionner tout ça.  
Calculer le total de crans dont peuvent s'enfoncer les piliers. La différence, divisée par 5, donnera le nombre de crans qui devra rester visible sur chaque pilier. Ensuite, il suffira de poser l'un après l'autre les cinq vases, en commençant par le pilier le plus haut.

Pendant que vous vous expliquiez tout ça, Rodrigue a fait les calculs et vous souffle la [solution](#).

Vous appliquez sa méthode et merveille ! le socle s'ouvre, laissant apparaître le calumet sacré des sioux !!

Tout fier, vous allez parler au chef hopi et celui-ci vous charge aussitôt d'une autre mission : « aller annoncer la nouvelle aux esprits » Bigre, sont bien exigeants, ces esprits ! Non seulement il faut les apaiser, mais il faut en plus les informer qu'ils le sont !

Mais d'abord, aller rapporter le calumet au chef sioux. Il y a de fortes chances pour que Hibou Agile vous couche sur son testament, après un exploit pareil ! En effet, Hibou Agile est fou de joie à l'idée de la réconciliation prochaine des deux tribus. Cependant, avant de faire la teuf, il faut commencer par réveiller la voix des esprits. Et qui est chargé de cette mission ?... Devinez !

### **Les esprits sioux**

Hibou Agile vous donne une poignée de diamants, probablement les pierres manquantes dans la grotte sacrée des sioux. Vous vous y rendez immédiatement, et bientôt, toutes les constellations sont complètes.

Vous vous apercevez qu'en cliquant sur une constellation, elle s'illumine. Puis une autre, encore une autre, une quatrième ... A la cinquième, tout s'éteint. Il faut probablement cliquer sur cinq constellations bien précises. Cinq constellations, comme celles qui apparaissent sur le totem. Ce sont sûrement celles-là. Mais comment les retrouver dans ce fouillis d'étoiles ? Vous vous souvenez avoir vu dans la maison un grand panneau représentant la voûte céleste, et un livre donnant les noms des constellations. Cela pourra sûrement vous aider.

Mais est-il possible revenir en arrière ? Vous n'y avez pas encore pensé tout occupé à rejoindre Pétronille. Bah, puisqu'il a fallu cliquer sur l'amulette pour entrer dans le livre, la même opération suffira peut-être pour en sortir. Et ça marche ! En une seconde vous vous retrouvez dans le grenier de la maison ! Une petite visite au rez-de-chaussée, retour au grenier et hop, vous voilà reparti dans le monde des Indiens, avec en tête l'emplacement exact des cinq [constellations](#).

L'esprit qui apparaît entonne une mélodie qui fait elle aussi allusion aux cinq figures mythiques de cet univers, dans un ordre qui reflète semble-t-il une complexité croissante dans l'évolution : le poisson, le reptile, l'oiseau, le mammifère et l'être humain.

Maintenant que les esprits sont éveillés chez les Sioux, peut-être faut-il faire de même chez les Hopis ?

### **Les esprits hopis**

Vous retraversez la prairie et le désert, tournez à droite juste avant le pueblo et passez sous l'arche naturelle, pour atteindre la grotte sacrée des Hopis. Vous y entrez et sentez à l'extérieur la présence des tribus : les

tambours résonnent, l'instant est magique. Vous vous approchez de la stèle portant la gravure du poisson et cliquez dessus. La gravure devient lumineuse. Vous poursuivez avec les quatre autres stèles : serpent, oiseau, bison, chasseur.

Soudain, les monolithes basculent, le centre du pentagramme se soulève lentement. Une niche apparaît, et à l'intérieur, le jeton rose placé là par l'oncle Jules à l'intention de sa nièce, comme il l'explique dans son journal... Sacré Jules ! il avait le sens du spectacle !

Toutes ces aventures vous en feraient presque oublier Pétronille ! Mais où est-elle passée ? Elle n'est plus dans ce monde, c'est certain. A-t-elle réussi à sortir du livre ? Est-elle allée dans un des autres univers créés par l'oncle ? Mais où se trouve la porte de ces autres univers ? Dans la maison, forcément. Il est temps d'y retourner.

\*\*\*\*\*

## SOLUTIONS DÉTAILLÉES

\*\*\*

### La main d'Oscar

Si on appelle les trois osselets du haut A, B, et C, l'osselet en bas à droite D et celui en bas à gauche E, il faut faire la séquence B - D - C - D  
(En fait l'osselet C agit différemment selon la position de l'auriculaire : s'il est baissé, C n'agit que sur le pouce et l'annulaire, alors que si l'auriculaire est levé, C le rabaisse en prime.)



[\[Retour\]](#)

\*\*\*

### Eclairer la grotte sombre

Dans l'inventaire, combiner la résine et le chiffon pour obtenir un chiffon résineux que vous poserez dans le porte-torche. Si vous n'avez pas encore de tison enflammé dans l'inventaire (ou s'il s'est éteint), retournez près du feu pour en prendre un. Revenez à l'entrée de la grotte et enflammer le chiffon résineux

[\[Retour\]](#)

\*\*\*

### Le puzzle de plumes

Au départ, les plumes sont disposées de façon aléatoire. Dégagez le centre, et notez un petit visage dessiné. Il donne le point de départ.



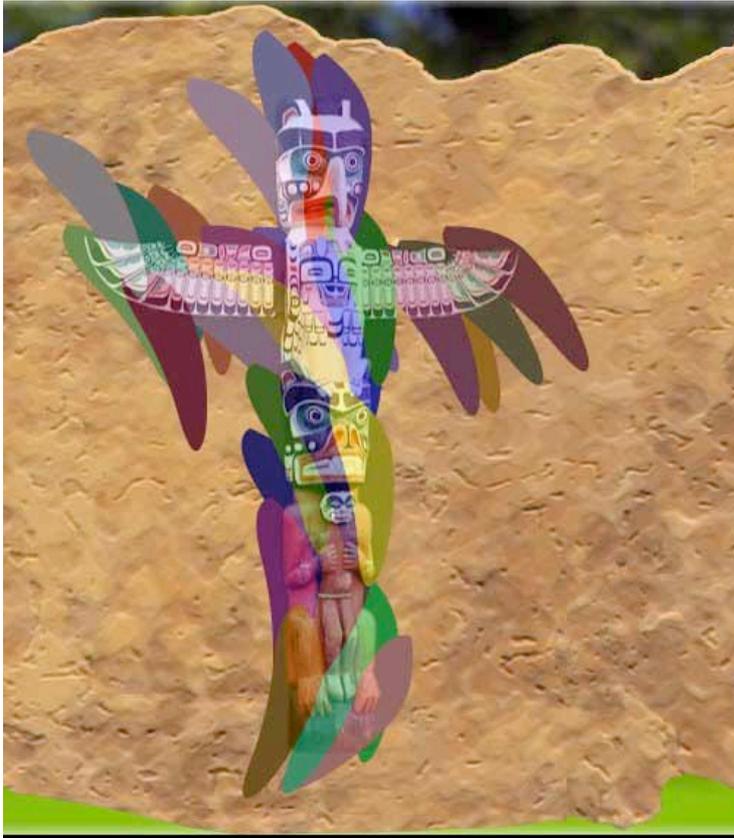
Cherchez une plume où un morceau de ce visage apparaît et posez-la de façon qu'elle recouvre en partie le visage. Un petit « plop » vous indique que la position est bonne.

Cette plume 1 montre des petites mains et des jambes. La plume 2 viendra se positionner par-dessus la plume 1, pour prolonger le dessin. Continuez ainsi, chaque plume recouvrant une partie du puzzle déjà fait et donnant une nouvelle direction.

Voici le puzzle avec 4 plumes déjà posées



et le puzzle terminé



[\[Retour\]](#)

\*\*\*

### Les vases hopis

Quand on entre dans la pièce, on voit que, s'il manque un pot, les 5 piliers sont tous à la même hauteur (3 crans), alors qu'ils sont tous différents, comme on peut le constater dès qu'on en retire les pots (un simple clic dessus suffit à les ranger sur le rebord).

Ainsi, de gauche à droite, le pilier A comporte 7 crans, le B comporte 6 crans, le C comporte 10 crans, le D comporte 4 crans et le E comporte 8 crans. **Soit 35 crans au total.**

Si on pèse les pots et en les appelant par le nombre de crans qu'ils enfoncent,, on a, de gauche à droite, le « 3 crans », le « 2 crans », le « 5 crans » (celui de Nez-Percé), le « 1 cran » et le « 4 crans ». Soit 15 crans au total.

Mais, en pesant les pots, on s'est rendu compte que chaque pilier agissait sur un second, dans la même proportion : le même nombre de crans s'enfonce dans le socle, du pilier où l'on vient de mettre un pot et du pilier associé.

On note que : A agit sur C, B agit sur D, C agit sur E, D agit sur A et E agit sur B. Les pots vont donc agir doublement, c'est-à-dire 2 fois 15 crans, **soit 30 crans**. 35 crans au total sur les piliers, 30 crans d'action par les vases, restent 5 : l'équilibre sera atteint lorsque les 5 piliers seront à 1 cran de hauteur ! Commençons par le plus grand des piliers, celui de 10 crans (le C). Il doit s'enfoncer de 9 crans. Le seul moyen d'y parvenir est d'utiliser les pots « 4 crans » et « 5 crans », l'un sur le C, l'autre sur le A (qui agit sur le C). Le pilier A sera alors baissé de 4 ou 5 crans, selon le pot posé dessus. Il montrera donc 3 ou 2 crans et devra donc être abaissé de 2 ou 1 cran encore pour être à la bonne hauteur, ce qui se fera en posant le pot « 2 crans » ou « 1 cran » sur le pilier D (qui agit sur le A). Et ainsi de suite. On finit assez rapidement par trouver que le seul moyen de « rétablir l'équilibre » est de poser le « 5 crans » sur le pilier A, le « 2 crans » sur le pilier B, le « 4 crans » sur le pilier C, le « 1 cran » sur le pilier D et le « 3 crans » sur le pilier E.



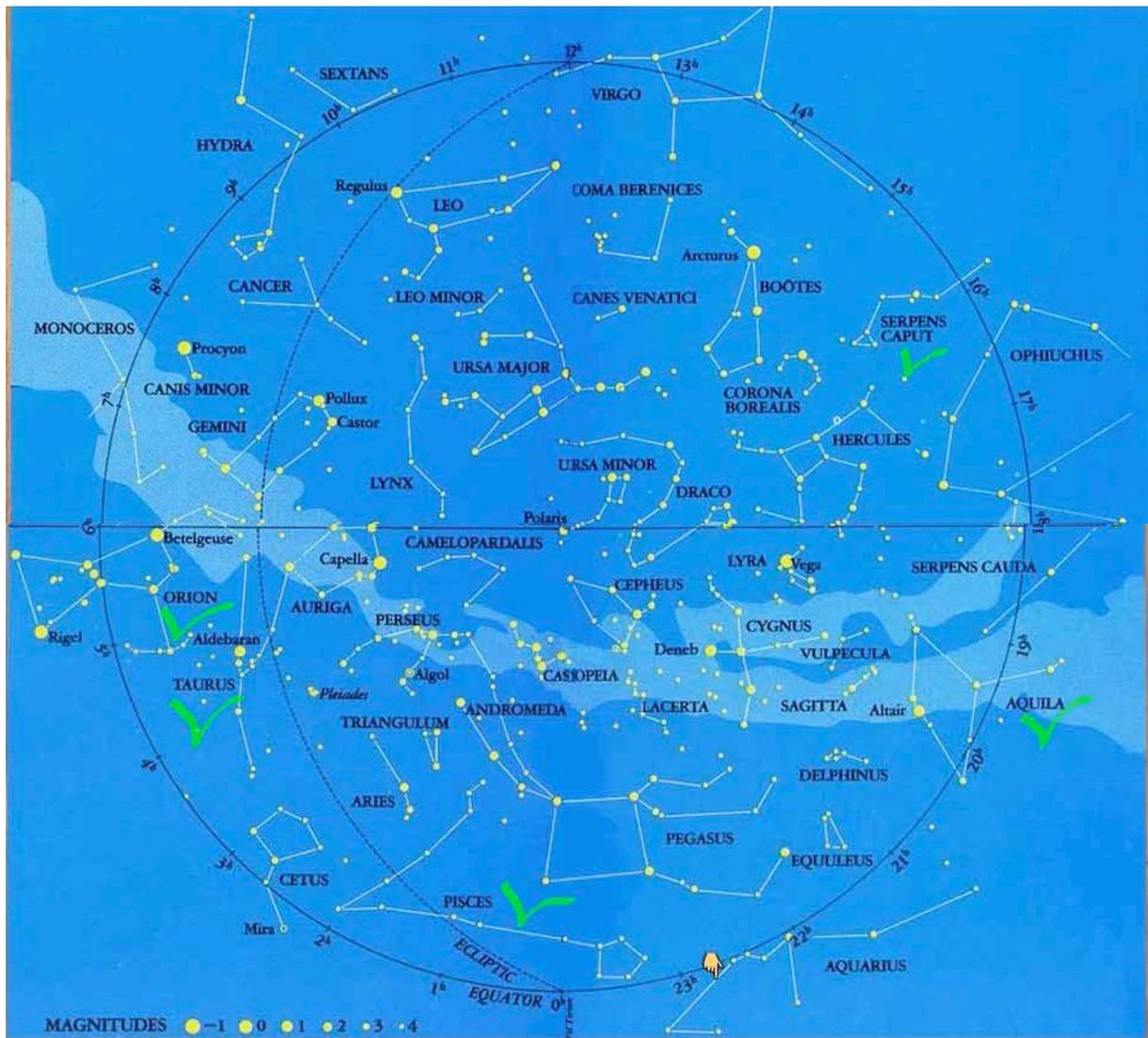
[\[Retour\]](#)

\*\*\*

### Les constellations

Dans le livre posé sur la table au rez-de chaussée, vous avez pu associer le nom d'une constellation à chacune des cinq figurines qui sont au centre de cette énigme : le chasseur et Orion ; le bison, proie du chasseur, et Taurus ; le poisson et Pisces ; l'oiseau et Aquila ; le serpent et Serpens (le dessin brillant sur le totem montrait clairement la tête).

Dans la pièce suivante, vous repérez ces cinq constellations :



et il ne reste plus qu'à cliquer sur ces constellations dans la grotte sacrée :



[\[Retour\]](#)