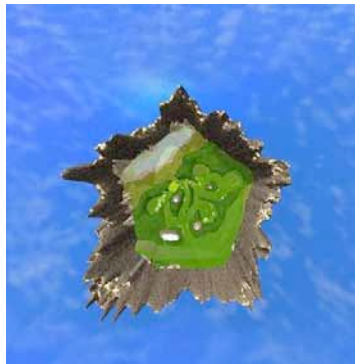


LE MONDE DES NAINS



Un rapide tour de reconnaissance ...

Cet univers est magnifique : de grasses prairies recouvrant un paysage vallonné, des arbres en fleurs partout, une cascade grandiose dévale de la paroi rocheuse qui entoure entièrement l'île : un endroit reposant où passer des vacances. Juste là, sur votre gauche, un gros arbre et, cloué sur cet arbre, **un petit mot de Pétronille**. Elle vous a devancé et doit sans doute vous attendre quelque part. Bizarrement il y a une porte dans cet arbre, fermée, bien sûr !

Rodrigue et vous décidez de vous séparer pour explorer un maximum de terrain aussi vite que possible, et chacun part de son côté. Vous commencez le tour de l'île en partant à droite, puis vous obliquez à gauche et marchez quelque temps au hasard, en vous fiant à votre sens de l'orientation.

Bon, il est temps de revenir sur vos pas pour rejoindre le gros arbre où Rodrigue et vous avez rendez-vous. Vous allez à droite ... euh, tiens ce paysage ne vous rappelle rien ! Vous n'êtes encore jamais passé par là. Vous prenez à gauche, en oblique, et cette fois vous êtes à un endroit très familier. Familier est le mot ! En fait, ça fait au moins cinq fois que vous passez par là... Soyons clair, vous êtes complètement perdu ! Le seul moyen de revenir au grand arbre, c'est d'utiliser l'amulette (heureusement, c'est vous qui l'avez héhéhé) pour un aller et retour entre ce monde et le grenier. Rodrigue arrive, quelques minutes plus tard, complètement épuisé, et de très méchante humeur.

Vous vous installez dans l'herbe, sous le gros arbre, pour confronter vos découvertes. A vous deux, vous avez repéré :

- un moulin en bois. Sur la porte, pas de poignée. Au-delà un lac, et des touffes de roseaux qui s'enfoncent quand on y touche. Dans une touffe de roseaux, un **fragment de page**.

- un nain tout gris, qui a mal aux yeux. En revenant vers le moulin, Rodrigue avoue avoir cueilli une fleur blanche.

- un autre nain gris, celui-là se plaint de la tête.

- un corral rempli de vaches qui semblaient assoiffées. Un nain de jardin et son assistant sont à proximité. Ils vous conseillent d'aller voir « la Grande Maison », sans préciser où c'est. Près de l'abreuvoir vide, Rodrigue a trouvé une fleur rouge.

- un nain gris, qui se plaint d'avoir mal aux mains.

- au pied de la grande cascade, quatre énormes bassins. En grimpant à l'échelle d'une citerne, vous avez pu voir qu'ils sont vides.

- un peu plus loin un nain gris qui semble désespéré d'être vieux. En se tournant sur la gauche, on peut admirer un panorama de l'île et de ses différentes clairières.

- un verger, où un nain occupé à réparer une pompe a donné également le conseil d'aller voir « la Grande Maison ». Il se plaint d'être surchargé de travail, mais son assistant fait de la balançoire en chantant une comptine à base de chiffres, sans queue ni tête. Comme quoi la notion « surchargé de travail » est très subjective.

- un potager, où un nain qui venait du nord dit lui aussi de se rendre à la Grande Maison.

- la Grande Maison, que vous avez repérée de loin, mais vous vouliez attendre Rodrigue pour y aller.

Heureusement, pendant sa balade, chacun de vous a pris des notes, et griffonné des croquis. En mettant en commun vos trouvailles, vous arrivez à dessiner un plan approximatif.

Le chef des nains et ses missions

Vous vous dirigez vers la Grande Maison, et après une bonne demi-heure d'errements, vous finissez par trouver le petit sentier qui y conduit, à peine tracé dans les herbes hautes. (Si vous êtes perdu (!), voici les chemins directs entre les différents points de l'île).

A l'entrée, vous parlez avec un garçonnet, tout juste cent ans, puis vous allez voir le chef. C'est un bavard, il a beaucoup de choses à raconter et, partant du principe que « l'oisiveté est la mère de tous les vices », comme le dit la maxime du livre, il a également beaucoup de travail à vous confier.

- Pour les nains gris, il apparaît que vous devez les guérir, et, pour cela, obtenir de la guérisseuse une potion magique qu'elle n'est pas forcément prête à vous donner.

- Vous êtes également chargé de dresser le plan des canalisations (Tout est cassé, il va falloir remettre en place tous les tuyaux et réalimenter les bassins par la cascade)

Mais avant, il faut retourner voir les responsables des trois autres clairières : verger, potager et corral, pour qu'ils acceptent d'aider le chef à déplacer les tuyaux sur le terrain.

En ce qui concerne Pétronille, **il vous conseille d'aller voir sa femme**, ce que vous faites aussitôt. C'est une accorte dame au seyant boléro violet, assorti à son bonnet pointu. Vous allez de découverte en découverte et de cette conversation, il ressort que depuis le début de votre périple, vous avez « chassé » Pétronille devant vous, la propulsant dans un autre des mondes du livre, par le simple fait de votre arrivée. Et en effet, le carnet de l'oncle Jules mentionnait ce défaut de sa merveilleuse invention : il est impossible que deux « personnes réelles » se trouvent en même temps dans le même univers.

Et pourtant vous êtes bien là en même temps que Rodrigue ! L'un de vous deux serait-il un ectoplasme ? Non, c'est plus simple : seul Rodrigue est « réel » dans ce monde. Vous, vous êtes virtuel(le), et la preuve de votre implication toute relative dans cette aventure, c'est qu'en appuyant sur la touche espace, vous pouvez rentrer chez vous, tandis que lui, si vous ne lui donnez pas un coup de main, il sera condamné à jouer à cache-cache dans un livre jusqu'à la fin de ses jours.

Mais non, pas de défaitisme ! L'oncle Jules avait forcément prévu une issue de secours, et quelque chose vous dit qu'elle est liée aux jetons roses et bleus dispersés dans ces mondes... Il faut absolument que vous les trouviez tous...

Au passage, vous apprenez de la femme du chef que votre pauvre Pétronille a perdu son pantalon, volé par les nains gris. Elle n'a décidément pas de chance !

Bon, voyons si la guérisseuse peut être convaincue de vous céder un peu de potion... Vous la repérez rapidement : sa robe est beaucoup plus sophistiquée que celles des paysannes, et elle est lancée dans une danse de la pluie qu'elle accompagne d'une voix mélodieuse. Rodrigue le joli cœur se propose immédiatement pour cette mission de confiance, et après une discussion à bâtons rompus où il a fait jouer la corde sensible **en parlant de Pétronille**, elle accepte de vous aider, à condition que vous lui apportiez œuf, farine, lait et miel.

Vous avez à peine le temps de noter tout ça que le sieur Rodrigue s'est tournée vers la fille du chef pour lui conter fleurette. C'est le cas de le dire, car comme la demoiselle aime les fleurs, il lui a offert celles qu'il a trouvées en chemin. La blanche lui a déplu (difficile la donzelle !, c'est pourtant une charmante *paqueretus legotus*), mais la rouge l'a emballée et en échange elle a offert à Rodrigue un petit miroir. Pas neuf-neuf, le miroir, mais à la réflexion, un miroir est souvent plus utile dans un jeu vidéo qu'une petite fleur en lego.

Votre plan déployé, vous quittez la Grande Maison pour vous rendre dans les trois clairières obtenir les autorisations exigées par le chef.

Il faut les autorisations des responsables

Aucun problème pour les nains responsables du corral et du potager, mais celui du verger fait des difficultés et vous impose une épreuve : reconnaître des feuilles ; Rien de plus simple, si l'on se souvient avoir vu dans une des pièces du premier étage de la maison, celle en face de la salle de bains, un livre de botanique.

Après un aller et retour, vous êtes en mesure de compléter le tableau. (Un petit indice, les feuilles du figuier, du noisetier, de l'orme et de la vigne ne sont pas utilisées pour remplir le tableau. Si vous ramez trop, voici la [solution](#)).

Munis des trois autorisations, et ne vous étant trompé que sept fois de chemin, vous voici de nouveau à la Grande Maison.

Allez voir le chef, cliquez sur la dernière icône et il vous tendra une carte schématique de l'île qui se place en haut de votre écran. Ouvrez-la et cliquez sur la boîte à outils.

Le réseau des canalisations

La carte est quadrillée et vous reconnaissez les trois clairières ainsi que la Grande Maison, chacun des ces quatre lieux possédant sa propre couleur, couleur que l'on retrouve tout en bas, dans les quatre arrivées d'eau. A gauche, une colonne avec des tuyaux droits ou coudés. Les tuyaux droits, horizontaux ou verticaux, occupent une longueur de deux carrés du quadrillage et les coudés se placent sur l'angle d'un carré. (Attention à bien positionner les tuyaux : ils ne doivent pas se chevaucher.) Ce qu'il faut faire est facile à comprendre : utiliser les tuyaux (TOUS les tuyaux) en les plaçant sur les lignes du quadrillage, pour relier les canalisations de chaque couleur à la clairière correspondante, sans que les circuits se croisent. Certains tuyaux sont restés en place : il faut vous en servir.

(Un coup de pouce ? Voici un des trajets, celui de la [canalisation de la Grande Maison](#). Et pour les paresseux, voici le [tableau des 4 canalisations](#)).

Les pierres et la remise en eau du circuit

Lorsque vous avez terminé, vous allez fièrement montrer votre travail au chef. Mais il ne vous jette même pas un regard et recommence à marmonner ses instructions dans sa barbe. Ah mais oui ! A mesure que vous dessiniez les quatre trajets, les nains ont remplacé les canalisations et maintenant, c'est à vous que revient l'honneur de remettre tout le circuit en eau, sans oublier de jeter dans chaque bassin la pierre qui lui correspond. Mais quelles pierres ? Le chef a dit que vous trouveriez les pierres près de la cascade et il n'a pas menti. En effet, elles sont là. Vous les ramassez et poussez le levier au pied de la grande citerne. Victoire ! On entend l'eau couler, la citerne est remplie presque jusqu'en haut du témoin (ce que vous vérifiez en grim pant les échelons à mi hauteur) mais (vous le

constatez en grimpant jusqu'en haut) les bassins sont toujours vides. Les quatre petits tuyaux qui les alimentent sont sans doute encore fermés ? Vous redescendez et poussez le levier une autre fois, vers la droite cette fois, puis vous remontez tout en haut, en voyant au passage qu'une partie de la citerne s'est vidée. Espérons que c'est dans les bassins ! Eh oui ! Une eau transparente les remplit.

Vous sortez les pierres de l'inventaire et cliquez sur le bassin le plus proche de vous. Les quatre pierres sont maintenant alignées. Bleue, jaune, verte et rouge. Toujours ces quatre couleurs ... Mais c'est bien sûr ! Vous déroulez le plan à nouveau, pour noter l'ordre des départs de canalisations de gauche à droite : jaune, bleu, rouge et vert. Celle qui est dessinée le plus à gauche est la jaune, et sans aucun doute elle représente le bassin le plus proche de vous. Vous prenez donc la pierre jaune et la jetez dans le bassin à vos pieds. L'eau se colore instantanément. Alors vous décidez de continuer dans l'ordre : pierre bleue, pierre rouge, pour finir la dernière pierre, la verte, dans le bassin le plus éloigné ... Argh, enfer et damnation ! Il se pourrait que vous ayez mal visé et la pierre verte est allée s'engloutir dans le bassin rouge. Vous dégringolez les échelons pour remettre le levier dans sa position initiale. Les bassins sont de nouveau vides et les pierres, revenues à leur point de départ. Il faut recommencer la manip, ce que vous faites en vous appliquant et cette fois vous êtes récompensé par la petite musique « Fée Clochette ».

Ahhhhhhh ... qu'il est bon de se rendre utile. Du haut de votre perchoir, le regard noyé dans le ciel, vous vous sentez le maître du monde. Comme malgré vous vos bras s'écartent et d'une voix que vous jugez aussi pure que celle de Céline Dion, vous entonnez « My heart will go on »... Par bonheur, une brusque saute de vent vous interrompt avant que vous ne vous rendiez complètement ridicule.

En vous tournant à gauche, vous pouvez admirer le paysage magnifique: les sommets enneigés, le lac, dans le coin en bas à gauche le corral, et à l'opposé le verger, la Grande Maison et enfin au centre le potager ... Tiens, au fait, le responsable ne vous avait-il pas promis un cadeau si vous répariez le circuit hydraulique de l'île ? mmmm ?

La potion pour guérir les nains

Vous dévalez la pente herbue et, après vous être égaré pendant à peine une petite demi-heure vous arrivez enfin devant le potager, où le nain ronfle comme un sonneur. Pas facile à réveiller l'animal ! Malgré sa petite taille, c'est Le Grand Sommeil. Enfin, à force de le secouer, vous finissez par le faire émerger suffisamment pour qu'il vous offre un petit sac de farine. Super ! Un des ingrédients que réclame la guérisseuse. Par pur sadisme vous le réveillez à nouveau, pour qu'il vous explique la signification de la couleur bleue de l'eau qui

alimente son potager. L'explication est très intéressante et vous décidez d'aller poser la même question aux autres nains responsables. D'ailleurs il vous manque encore trois ingrédients, peut-être pourront-ils vous aider à les trouver ?

Vous remontez jusqu'au verger, à deux pas (vingt minuscules minutes à tourner en rond), où le nain vous donne un pot de miel et hop, direction le corral.

Cinquante-sept minutes plus tard, vous y parvenez. Hélas, avant que vous puissiez évoquer vos problèmes, le responsable vous parle des siens ! Il doit confectionner son catalogue d'animaux légendaires et il ne s'en sort pas. Et naturellement c'est à vous qu'il demande de l'aider, ce que vous faites bien volontiers. Il s'agit de poser sur les noms de bestioles légendaires les images d'animaux plus familiers qui permettent de les représenter. Exemple ? La licorne, qui est un croisement (très improbable) entre un cheval et un narval. Après quelques tâtonnements vous finissez par reconstituer [les 5 animaux mythiques](#). Le résultat semble satisfaire le nain, qui vous donne un pot de lait.

Il vous manque encore un œuf... Voyons voyons... Où avez-vous vu des poules ? Ça y est, ça vous revient : dans la cour de la Grande Maison ! Vous y allez sans attendre et presque tout droit. Et miracle, juste avant d'arriver au portail, sous un buisson, un œuf ! Votre œuf !

Vous vous approchez de la guérisseuse, sortez l'œuf de votre inventaire et cliquez sur la dame pour le lui donner. Elle accepte et réclame les autres ingrédients. Que vous lui donniez gentiment, et non moins gentiment, elle vous demande de repasser dans cinq minutes, le temps qu'elle prépare sa potion. Que faire en attendant ?

Une petite balade dans les parages ? Non, ce n'est pas très prudent, les 5 minutes risquent de se transformer en trois quarts d'heure.

En plus, la guérisseuse est de parole, le temps d'un clignement d'yeux et votre potion est prête.

Les quatre nains gris

Allez zou ! Départ pour retrouver les quatre nains gris. Vous commencez par celui qui se sent vieux, si vieux. (Pure logique : chaque seconde aggrave son cas) et lui administrez une bonne cuillerée de potion. Le brave garçon reprend aussitôt des couleurs, et fou de joie vous balance cette phrase : « La porte s'ouvrira quand tu passeras par moitié de dix ». C'est cela, oui.

Vous continuez votre tournée des Grands Nains et bientôt vous vous trouvez à la tête de quatre cadeaux

- la phrase sibylline du nain ex-vieux.
- une autre phrase sibylline : « Le rayon est le gardien et la clef de la grande porte ».
- un champignon magique qui agit à un endroit précis.

- une chevillette (à moins que ce soit une bobinette), qui ressemble comme deux gouttes d'eau à un bouton de porte.

L'intérieur du moulin

Bouton de porte ? Porte ? Comme vous n'êtes pas loin du moulin, et que la porte réclame un bouton ...

Vous posez la bobinette sur la porte et elle s'ouvre avec un joli grincement de bois neuf. Mais l'ouverture est trop petite ! Plus exactement, c'est vous qui êtes trop grand... Le champignon magique pourrait-il faire effet ? Vous en croquez un bout, pour voir, et miracle, tel Alice au pays des merveilles, vous entrez dans le moulin-jouet. L'intérieur sent la résine et la colle. En faisant le tour du mécanisme central, vous vous apercevez que quelque chose le bloque : le levier ne répond pas. C'est peut-être en dessous que ça se passe ? Il y a juste là une courroie qui traverse le plancher, et une trappe circulaire pour l'instant obstruée. Vous ne pouvez rien faire alors vous ressortez et faites quelques pas au bord des marais, bercé par le coassement des grenouilles et ce qui pourrait bien être le chant nuptial d'un alyte accoucheur...

Les touffes de roseaux

L'endroit est vraiment reposant... Ah oui, tiens, ces touffes de roseaux qui s'enfoncent ! Vous remarquez que chaque touffe porte un nombre de tiges différent : 2, 4, 1, 3 et aucune... zéro, un, deux, trois, quatre ???? Ça vous rappelle quelque chose... Mais oui ! Ça vaut le coup d'essayer ! Vous touchez les touffes de roseaux dans l'ordre suggéré et aussitôt, des pierres apparaissent à la surface des marais, traçant un chemin à pied sec vers la rive opposée !

La salle du laser

Là, dans un éboulement de rochers, un escalier de pierre conduit à l'entrée d'une grotte. Rapidement, elle se divise en deux : à gauche un couloir qui s'enfonce dans le sol et à droite, une vaste caverne traversée par un rayon laser dont la couleur change. C'est par là que vous allez commencer, mais comme le dit Rodrigue, il faudrait trouver un moyen de passer sans devoir jouer les contorsionnistes.

Voyons-voyons... Vous ouvrez votre inventaire, à la recherche d'une idée. Eh oui, un laser, c'est un rayon lumineux, et un rayon lumineux peut être réfléchi par ... un miroir !

Brandissant le miroir devant vous, vous entrez dans la grotte, vaste espace ovale taillée dans la roche. Plusieurs lumignons délicatement ajourés baignent l'endroit d'une lumière apaisante qui fait écho au bruit régulier d'une goutte d'eau qui tombe quelque part. (Oui, je sais, un robinet qui fuit n'a rien d'apaisant, mais là, ce n'est pas vous qui payez l'eau, alors détendez-vous !).

Au centre, une sorte de muret de pierre, en forme de fer à cheval : cela évoque un poste de commandement, une tribune, bref, l'endroit où il faut être. Vous entrez dans le fer à cheval et distinguez dans la pénombre un miroir en face de vous. En tournant sur vous-même, vous repérez quatre autres miroirs, disposés en cercle et une paroi de bois orange. Vous êtes bel et bien dans un poste de commandement, car en regardant vers le bas, vous vous apercevez qu'il y a sous vos yeux une maquette exacte (et animée !) de la caverne. Tout y est : les quatre miroirs, le laser, et même une réplique du fer à cheval où vous vous trouvez. Sur le côté, des boutons qui commandent la position des miroirs et peuvent donc renvoyer le rayon dans de multiples directions.

Il y a 5 boutons, mais 4 miroirs ... Une phrase d'un des nains que vous avez guéris vous revient en mémoire : « La porte s'ouvrira quand tu passeras par moitié de dix »... Moitié de 10, c'est 5, justement. Tout devient clair : il faut « passer » — « faire passer », en fait — le rayon par les cinq miroirs. Et donc commencer par placer un cinquième miroir.

Où ? La maquette vous le montre, il y a un petit trou en bas à gauche.

Vous sortez du fer à cheval pour vous approcher de l'endroit de la caverne réelle repéré sur la maquette : C'est la paroi de bois orange. Et il y a bien un engrenage, tout exprès pour le miroir présent dans votre inventaire. Vous placez le miroir et retournez vers le fer à cheval. Et voilà : le cinquième miroir apparaît maintenant et le dernier bouton s'est magiquement dégrippé.

Il ne vous reste plus qu'à régler les cinq miroirs pour que le rayon les frappe successivement. (Deux petits coups de pouce : 1. le premier miroir touché par le laser est justement celui que vous venez d'ajouter et doit être réglé au troisième cran. 2. la [figure complète](#) est ... un pentagramme, bien sûr !)

Avec un grincement sourd, des portes pivotent sur la maquette et dans la caverne, la paroi de bois s'est ouverte en deux, découvrant une nouvelle caverne, bien plus petite. Elle contient tout un tas d'accessoires, des objets volés dans ce monde par les nains gris, des légumes, des vaches, un des bassins, même !, mais aussi chez les robots et les indiens ! L'oncle Jules avait vraiment créé un univers au sens plein du terme. Vous allez ressortir quand vous découvrez, jeté sur une échelle, **le pantalon de Pétronille**. C'est vrai, les nains l'avaient subtilisé sur la corde où il séchait.

Sous terre

Vous ressortez jusqu'à l'entrée principale de la grotte, en haut de l'escalier, pour prendre maintenant le couloir de droite, qui s'enfonce dans le sol. Vous débouchez bientôt dans une immense caverne qui abrite un lac souterrain. Une bande rocheuse permet de rejoindre le côté opposé, où vous distinguez une ouverture. Vous avancez maintenant dans un boyau étroit, bien éclairé, au sol sableux en pente raide.

Au bout, totalement inattendu dans ce décor souterrain, un couloir à angle droit, aux parois tapissées d'un tissu doré. Cela forme un petit passage en L, ouvert aux deux extrémités, l'une par laquelle vous êtes entrés, et l'autre donnant sur un nouveau couloir sinueux. Il y a là quelques planches oubliées et vous en prenez une. (Pourquoi ? C'est tout simple : depuis Rhem 1, vous êtes devenu gamo-xylophile, c'est-à-dire collectionneur de planches de jeux vidéos.). Ce couloir doit être l'ancien lit d'une rivière souterraine car le sol rocheux est poli comme un galet. Puis des racines apparaissent et enfin un escalier moussu, qui vous mène à une porte. Vous tirez le loquet et débouchez dans la prairie de l'arrivée.

Un circuit touristique parfait mais quelque chose vous a échappé, c'est certain. On ne creuse pas un tel tunnel pour rien. Vous décidez de parcourir ce chemin dans l'autre sens, en observant tout attentivement, sans vous laisser captiver cette fois par la magie des lieux.

Escalier moussu, couloir sinueux, planches. Et là, juste avant d'aborder le couloir en L, sur la droite, un morceau de bois que vous faites tomber. Une cale, peut-être ? Vous devez vous trouver sous le moulin à peu près et c'est peut-être cette cale qui empêchait d'actionner le levier.

Dans la deuxième branche du couloir en L, par où vous êtes entrés la première fois, une échelle de meunier permet d'atteindre une trappe circulaire, fermée. Vous ne l'aviez pas vu la première fois. En tout cas, la trappe rappelle furieusement celle dans le plancher du moulin. Dommage que les deux ne coïncident pas, ce serait un sacré raccourci.

Vous continuez le couloir pour vous apercevoir qu'un éboulement ferme maintenant le passage donnant sur le lac. Vous retournez au moulin, brûlant de l'envie de mettre votre hypothèse à l'épreuve.

Les mystères du moulin

Passage obligé par le champignon magique, et vous voilà face au levier. Ça fonctionne, et par la trappe, vous voyez défiler ce qui est forcément le plafond du passage en L situé juste dessous. Vous filez vérifier et là, surprise ! En effet, le passage en L a effectué un quart de tour, si bien que la branche qui donnait sur le passage vers le marais donne maintenant sur le couloir de l'arbre creux.

Et la deuxième branche donne sur une petite caverne au sol couvert d'une faible épaisseur d'eau entourant une île. Rodrigue devant vous s'apprête à y mettre le pied quand il s'exclame « Stop, Rodrigue, les concepteurs ont sûrement mis des piranhas dans cette eau ! ». Bon, les concepteurs sont des psychopathes, d'accord, vous n'allez pas dire le contraire, mais ce Rodrigue semble légèrement paranoïaque... Il insiste, le bougre, impossible de le convaincre que cette eau est tout à fait innocente. Pas le choix, vous vous séparez à regret de votre précieuse planche de collection et prenez pied sur l'îlot. Il est juste assez grand pour

contenir quelques caisses et une table. Vous ouvrez le tiroir pour y prendre une clef ancienne, très prometteuse.

Le couloir en L ayant fait un quart de tour, on peut supposer qu'actionner le levier lui permet de prendre quatre positions successives dont vous avez déjà exploré deux : celle de l'arrivée et celle-ci. Il faut voir ce que donnent les deux autres...

Quelques minutes et quelques allers et retours plus tard, vous êtes en possession du jeton rose ! Pour plus de détails, voyez [Le couloir en L](#).

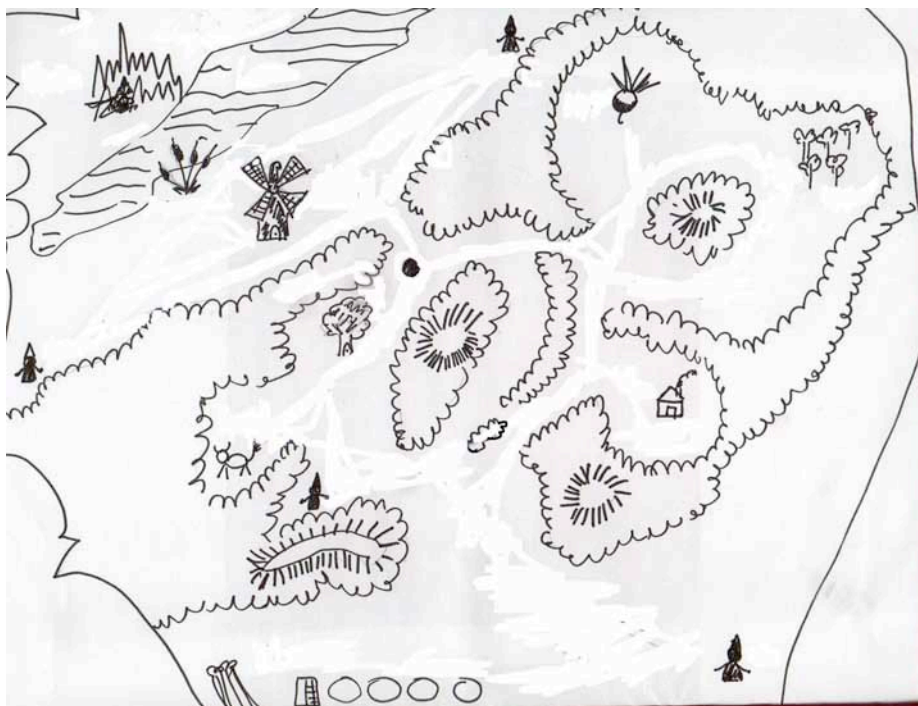
Avec toutes ces aventures, vous aviez complètement oublié d'aller voir le chef des nains qui vous attendait après la guérison des nains gris. Pas grave, vous savez où le trouver.

Et en effet, vous avez droit à ses félicitations, et, en remerciement, il vous donne le jeton bleu, le deuxième de ce monde.

Inutile de s'attarder davantage, il est temps d'aller explorer le dernier univers.

SOLUTIONS DÉTAILLÉES

Le plan de l'île



[\[Retour\]](#)

Les chemins directs entre les points remarquables de l'île

« Oblique à gauche » désigne une main qui pointe vers la gauche (mais qui peut se trouver à droite, à gauche ou au centre de l'écran). En revanche « gauche » veut dire _ de tour à gauche (la main est située au bord gauche de l'écran)

Du point d'arrivée à la Grande Maison

_ tour à droite - face gauche - oblique droite - face -gauche. Prendre le sentier tout droit

De la Grande Maison au point d'arrivée

après le portail : face - face - oblique droite -gauche - face - face

Du point d'arrivée au corral

gauche - face - face - face - face

Du corral au point d'arrivée

_ tour à droite - face - face - face - _ tour à gauche

Du point d'arrivée au potager

_ tour à droite - face gauche - oblique gauche - oblique gauche

Du potager au point d'arrivée

En étant face aux champignons : gauche - oblique droite - face - face

Du point d'arrivée au verger

_ tour à droite - face gauche - face - oblique gauche - face - face

Du verger au point d'arrivée

En étant face au nain responsable du verger: _ tour gauche ou droite - face - bien au centre de l'écran, la main oblique vers la droite - face - face

Du point d'arrivée aux bassins (échelle de la grande citerne)

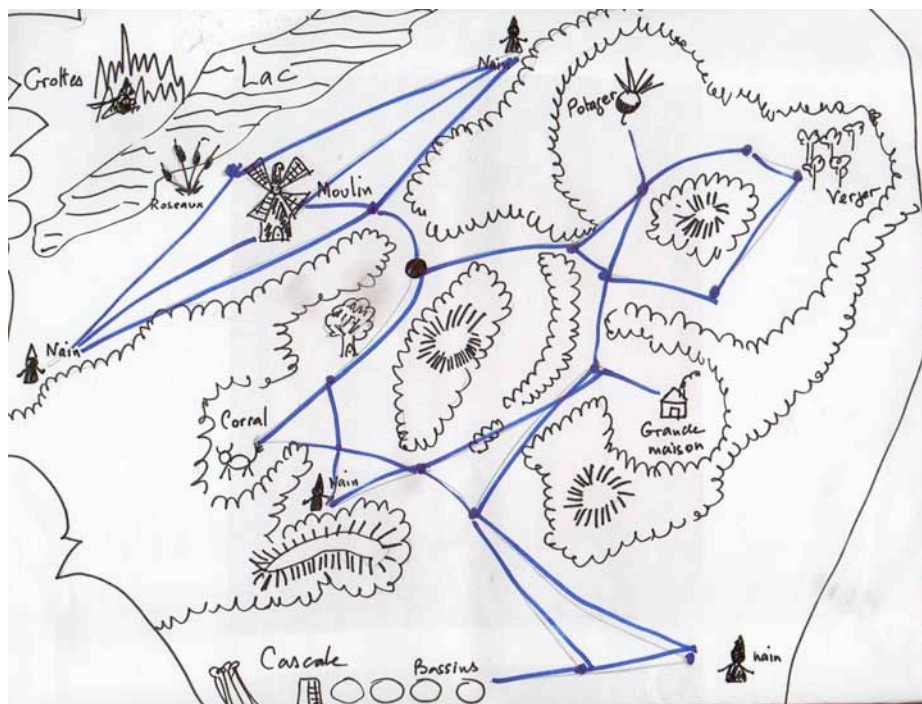
_ tour droite - oblique droite - face - oblique gauche - face - face (on tombe sur un des nains gris) - _ tour à droite- face - face - oblique à gauche sur la moitié droite de l'écran

Des bassins au point d'arrivée

en étant au pied de la grande citerne, face à l'échelle : gauche - face - face - face - _ tour - oblique à droite - oblique à gauche - oblique à droite - oblique à droite - face - face - 1/2 tour

De la Grande Maison à la cascade

après le portail : face - face - oblique gauche - oblique gauche (au milieu de l'écran) - oblique gauche - face (vous êtes près du petit arbre) - _ tour - face - face - oblique gauche sur la moitié droite de l'écran - droite



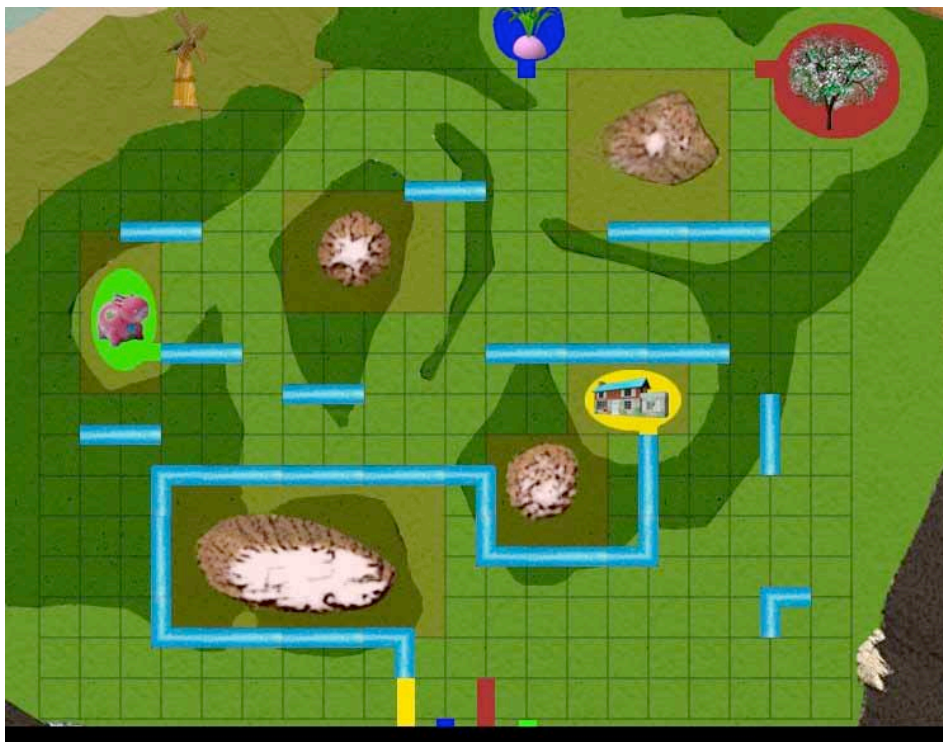
[\[Retour\]](#)

Le tableau des feuilles



[\[Retour\]](#)

La canalisation de la Grande Maison



[\[Retour\]](#)

Le tableau des canalisations



[\[Retour\]](#)

Les animaux mythiques



[\[Retour\]](#)

Le code des roseaux

C'est le nain sur la balançoire, dans le verger, qui donne le code en chantant sa comptine :

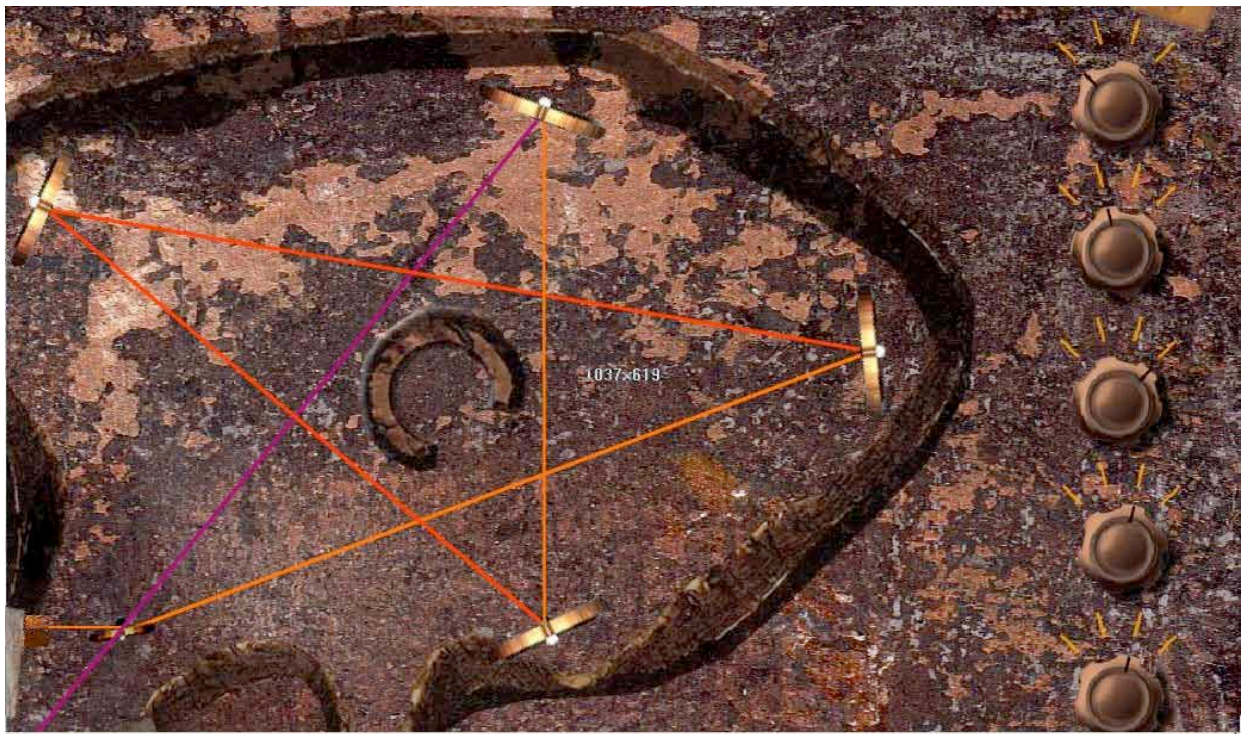
*Compter jusqu'à un, c'est un peu mesquin
Compter jusqu'à trois, c'est pour les fadas
Compter jusqu'à deux, pour les amoureux
Compter jusqu'à quatre, ça me rend patraque
Mais jusqu'à zéro, ça c'est rigolo*

Il suffit d'appuyer sur les touffes de roseaux dans cet ordre : 1 3 2 4 0

[\[Retour\]](#)

Le réglage des miroirs

En partant du bas, les boutons sont réglés sur 3, 3, 4, 2, 1.

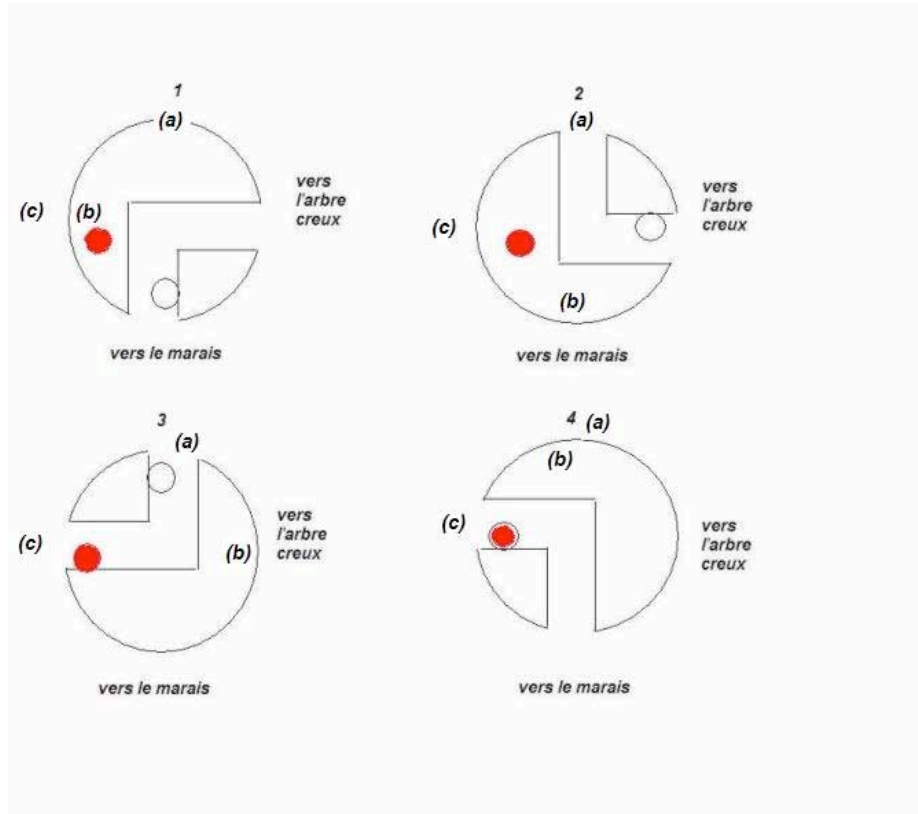


[\[Retour\]](#)

Le couloir en L

Il est inscrit dans un cylindre situé sous le moulin.

A chaque action sur le levier, ce « tambour » tourne d'un quart de tour dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, prenant successivement quatre positions, en entraînant de plus les ailes du moulin, dont la position varie en fonction de celle du tambour.



(le point rouge indique l'emplacement de la trappe dans le plancher du moulin et le petit cercle la trappe en haut de l'échelle.)

Position 1 - c'est celle de l'arrivée. On arrive par les marais et on ressort vers l'arbre creux

Position 2 - On entre par l'arbre creux et on ressort dans la pièce inondée (a) où on trouve la clef

Position 3 - aucune branche du L n'est accessible, on voit le dessin (b) sur la paroi. Il montre clairement la pièce secrète

Position 4 - les deux trappes coïncident, on peut descendre dans le tambour et accéder à la pièce secrète (c) dont vous avez trouvé la clef dans la pièce inondée

[\[Retour\]](#)