

RETOUR À LA MAISON : VERS LES AUTRES MONDES

De retour dans la maison, vous fouillez partout, par acquis de conscience, mais Pétronille n'est pas là. Un nouveau coup d'œil sur le journal de l'oncle Jules s'impose. Le scientifique avait créé quatre univers et Pétronille est forcément dans un autre de ces mondes. Mais lequel ?

Et comment y accéder ?

Par le livre du grenier, c'est évident.

Vous remontez tout en haut de la maison pour le regarder attentivement. La page de gauche est une image qui représente le monde des Indiens. Sur la page de droite, un symbole compliqué (il ressemble beaucoup à l'un de ceux entrevus dans le placard sous l'escalier) suivi de trois injonctions « Place mon image, Trouve mon sésame, Charge mon âme ». Puis trois petites flammes, une ligne de dessins cabalistiques et enfin une maxime « Vouloir c'est pouvoir ». Vous vous apercevez alors que le livre comporte d'autres pages ! La double page suivante est une réplique de celle des Indiens, sinon que la maxime a changé (« Car qui ne risque rien n'a rien ») ainsi que la ligne de petits dessins et le symbole tout en haut. A tout hasard, vous sortez de votre inventaire une des images récoltées dans la maison et la placez sur le cadre de la page gauche. Elle s'adapte parfaitement, mais il ne se passe rien. « Trouve mon sésame ... ». Sésame ouvre-toi ? Ah ah, il y a quelque chose dont le sésame est fermé : le coffre de la salle de jeu !

Ouvrir le coffre de la salle de jeu

Vous retournez dans la salle de jeu pour examiner le cadenas de plus près. Chiffres de 1 à 6 plus un petit bouton de validation. Le code doit être tout simple et probablement est-il noté quelque part dans cette même pièce... Vous regardez autour de vous et soudain ... Eurêka ! Ça vous crevait les yeux. Vous ouvez le coffre et trouvez à l'intérieur, au milieu d'un fouillis de jouets : indiens, robots, poupée Barbie™..., un livre intitulé « Contes pour enfants malins ». Vous lisez attentivement l'avant-propos, puis les contes et tout devient lumineux. Vous prenez quelques notes, faites des comparaisons pour décrypter les signes cabalistiques (Les mêmes que sur le livre du grenier ! forcément, ce sont eux les « Sésames » qui ouvrent chaque univers !).

Vous regrimpez au grenier, ouvrez le livre à un autre page que celle des Indiens, placez une image et écrivez le Sésame. Puis vous activez la page en plaçant au-dessus l'amulette et en cliquant au centre, et hop, vous voilà parti. [Utiliser le livre]

Avant de partir

Vous avez le choix, selon des critères personnels, de continuer votre quête par tel ou tel monde. La soluce qui suit n'est qu'un des chemins possibles dans les univers d'Amertis.

Si Pétronille est déjà passée dans le monde que vous visitez, elle aura laissé des traces matérielles ou des souvenirs dans la mémoire de vos interlocuteurs, qui sont signalés par un surlignage bleu. Si vous ne trouvez pas ces objets, pas d'inquiétude, il faudra juste revenir plus tard. En attendant, allez donc voir ailleurs si elle y est !

Ouvrir le coffre

Le code est 5 2 3. Il est gravé dans le sourire du robot posé sur la cheminée.

[\[Retour\]](#)

Utiliser le livre du grenier

La première chose à faire est de lire les contes, puis de décrypter l'alphabet imaginaire utilisé par l'oncle Jules.

Chaque conte contient donc un mot important, transcrit en langage codé à la fin du texte. Commençons par le premier conte. Le mot se présente sous cette forme :



C'est donc un mot de dix lettres, dont la première et la dernière sont semblables et toutes les autres différentes. Le seul mot du texte qui répond à ces critères est C R O U Z I L H A C. On a donc déterminé le symbole crypté pour 9 lettres : A C H I L O R U Z.

Le mot du deuxième conte se présente ainsi :



Seule la lettre initiale est inconnue, toutes les autres figuraient dans le premier mot.

En remplaçant les lettres déjà connues, on obtient : ? A H U R A.

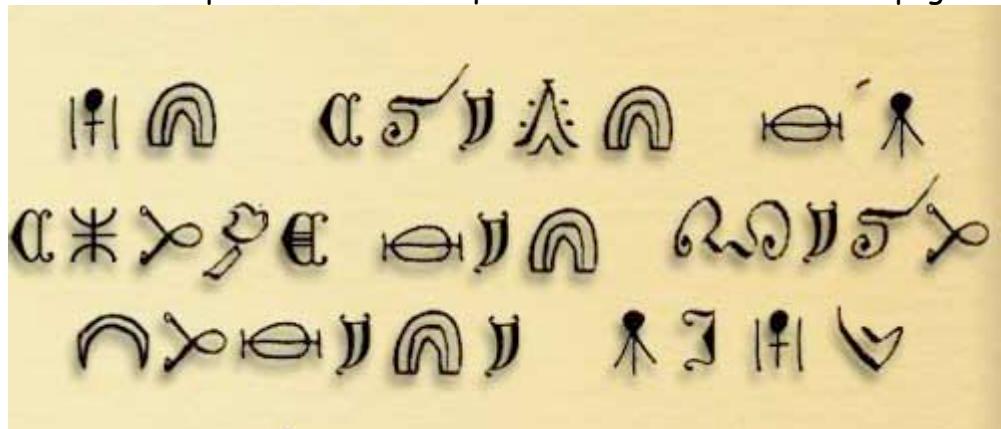
C'est donc MAHURA, le nom de l'héroïne du conte, qui pilonnait bien, mais qui pilonnait trop et qui nous permet de déterminer le symbole correspondant au « M ».

De la même façon on peut décrypter le mot du troisième conte (RAJAPALAH) et ajouter les symboles de J et P. Quant au dernier (WANIKU) il permet d'identifier les symboles de W, N et K.

En rassemblant toutes les lettres identifiées grâce aux quatre mots des contes, on obtient le tableau suivant :

														
C	R	O	U	Z	I	L	H	A	M	J	P	W	N	K

Et il est maintenant possible de s'attaquer au texte de la dernière page :



UN CLOWN M'A
CHIP? MON JOLI
KIMONO AZUR

La lettre manquante est bien sûr « E », ce qui donne : « Un clown m'a chipé mon joli kimono azur ». Une phrase un peu énigmatique, mais qui tient debout et permet de vérifier que les quatre mots ont été correctement décryptés.

Nous avons donc quatre mots, qu'on peut maintenant associer à quatre maximes, celles inscrites sous le titre des contes, celles qui apparaissent aussi sur le livre du grenier.

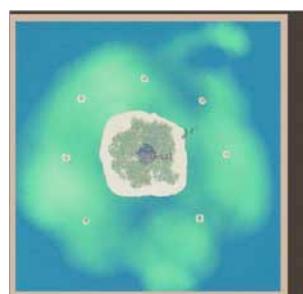
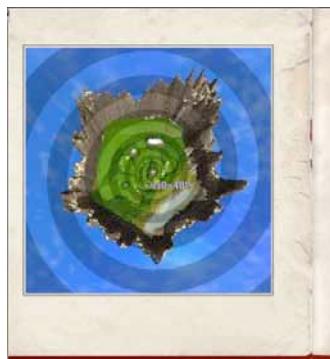
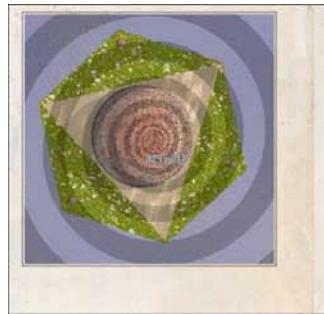
A cœur vaillant rien d'impossible : CROUZILHAC.

A l'œuvre on connaît l'artisan : MAHURA.

Qui ne risque rien n'a rien : RAJAPALAH.

Vouloir c'est pouvoir : WANIKU.

Pour savoir quelle image correspond à quelle maxime, il suffit de bien observer la forme de l'île sur l'image, et celle du symbole de la page de droite. L'analogie apparaît clairement :



Il suffit ensuite de poser une des images sur un cadre, de saisir dans la fenêtre de la page de droite le mot correspondant à la ligne cryptée (et à la maxime). Si tout va bien, la petite musique de la fée Clochette retentit et le mot est remplacé par trois flammes. L'image se met à tourner, il est alors possible de poser dessus l'amulette et de cliquer au centre pour l'activer.

En résumé, voici l'ordre à suivre pour « remplir » les quatre doubles pages :

Image 2 MAHURA.

Image 3 CROUZILHAC.

Image 4 déjà en place, le monde des Indiens, le mot de passe était Waniku.

Image 1 RAJAPALAH.

[\[Retour\]](#)