**UNE PROMENADE DANS ATLANTZONE ET SES ENVIRONS**

**- TABLE DES MATIERES –**

**INTRODUCTION A LA PROMENADE : 3**

**PROLOGUE :. 4**

PROLOGUE : MAISON DE CANCHES (JARDIN).......... 5

PROLOGUE : MAISON DE CANCHES (BUREAU)...... 6

PROLOGUE : GARAGE DE RODRIGUE. 6

PROLOGUE : HEXILLES  (Professeur Onésime Cosinus, héritier #1) 7

PROLOGUE : BISE-EN-TINE (Philémon Vélin, héritier #2) 7

PROLOGUE : ZORQUES (Cunégonde Carmel, héritier #3) 7

PROLOGUE : SIX-BERIAS (Artémise Miraud, héritier #4) 7

PROLOGUE : MAISON DE CANCHES (BUREAU).. 7

**CHAPITRE I : ONÉSIME, HEXILLES, 27 SEPTEMBRE 2002................. 8**

CHAPITRE I : BUREAU D’ONESIME 8

CHAPITRE I : LABORATOIRE D’ONESIME (1)................. 8

CHAPITRE I : BUREAU DE CANCHES (1).................... 10

CHAPITRE I : LABORATOIRE D’ONESIME (2)............... 10

CHAPITRE I : BUREAU DE CANCHES (2).................... 11

**CHAPITRE II : PHILÉMON, BISE-EN-TINE,  28 SEPTEMBRE 2002............... 13**

CHAPITRE II : STUDIO PHILEMON (1)............... 13

CHAPITRE II : BUREAU CANCHES (1).................... 13

CHAPITRE II : STUDIO PHILEMON (2)............... 14

CHAPITRE II : PAN D’ORA (LE JARDIN).................... 14

CHAPITRE II : STUDIO PHILEMON (3)............... 15

CHAPITRE II : PAN D’ORA (LE REFUGE DE PHILEMON) 15

CHAPITRE II : BUREAU CANCHES (2).................... 16

**CHAPITRE III : CUNÉGONDE, ZORQUES,  30 SEPTEMBRE 2002............... 17**

CHAPITRE III : CHAMBRE DE CUNEGONDE (1)............... 17

CHAPITRE III : BUREAU CANCHES (1).................... 18

CHAPITRE III : CHAMBRE DE CUNEGONDE (2)............... 18

CHAPITRE III : BUREAU CANCHES (2).................... 18

CHAPITRE III : COUVENT (BIBLIOTHEQUE)............. 18

CHAPITRE III : COUVENT (CHAPELLE).................... 19

CHAPITRE III : BUREAU CANCHES (3).................... 20

**CHAPITRE IV : ARTÉMISE, SIX-BÉRIAS,  1ER OCTOBRE 2002......................... 21**

CHAPITRE IV : SALONS D’ARTEMISE.................... 21

CHAPITRE IV : BUREAU CANCHES (1).................... 22

CHAPITRE IV : SALONS ET ATELIER D’ARTEMISE.................... 22

CHAPITRE IV : BUREAU CANCHES (2).................... 23

**CHAPITRE V : RODRIGUE, ATLANTZONE, 2 OCTOBRE 2002............... 24**

CHAPITRE V : BUREAU CANCHES 24

CHAPITRE V : PUITS........ 24

CHAPITRE V : BUREAU CANCHES (2).................... 24

CHAPITRE V : PUITS (SOUTERRAIN)............... 25

EPILOGUE 27

FIN NUMERO 1 : NE PAS SUIVRE VOTRE PERE…...... 27

FIN NUMERO 2 : NE PAS AIDER VOTRE PERE…...... 27

FIN............. 28

**ANNEXE : DETAILS ET SOLUCES DES CASSE-TETE ET ENIGMES...... 29**

PROLOGUE : [ORDINATEUR]................ 29

PROLOGUE : [COFFRE DE CANCHES] 29

PROLOGUE : [DEMARRAGE PEUGEOT 203]............ 29

CHAPITRE I : [LA REUSSITE] 30

CHAPITRE I : [CODE 08 24].................... 30

CHAPITRE I : [CODE COFFRE D’ONESIME].................... 30

CHAPITRE I : [OUVRIR LIVRE ONESIME] 31

CHAPITRE I : [DOSAGE EAU DISTILLEE] 31

CHAPITRE I : [FORMULE MELANGE  COSINUS]. 32

CHAPITRE I : [PHASE FINALE FORMULE COSINUS]. 33

CHAPITRE II : [CASSETTE A LOSANGES] 33

CHAPITRE II : [OUVRIR LIVRE PHILEMON] 34

CHAPITRE II : [INSTRUMENTS DE MUSIQUE] 34

CHAPITRE II : [ENCRE SYMPATHIQUE]............. 35

CHAPITRE II : [NOTE ACROSTICHE].................. 35

CHAPITRE II : [LA DEDICACE] 36

CHAPITRE II : [POLYGONES CHEMINEE] 37

CHAPITRE III : [INDICE CUNEGONDE].................... 37

CHAPITRE III : [BOITE–FLEUR]...... 37

CHAPITRE III : [PHOTO DECHIREE] 39

CHAPITRE III : [LES CINQ PATERES] 39

CHAPITRE III : [APRES LES CINQ PATERES] 39

CHAPITRE III : [OUVRIR LIVRE CUNEGONDE].................... 40

CHAPITRE III : [PARTAGE DES 17 LIVRES]..... 40

CHAPITRE IV : [CHARADE].................... 40

CHAPITRE IV : [COLLIER A LA ROSE] 40

CHAPITRE IV : [OUVRIR LIVRE ARTEMISE] 41

CHAPITRE IV : [LE JEU DES DIFFERENCES].................. 41

CHAPITRE IV : [MANDALA].................... 41

CHAPITRE V : [CASSETTE].................... 42

CHAPITRE V : [ECHIQUIER : ALIGNEMENTS]............. 43

CHAPITRE V : [OUVRIR LIVRE RODRIGUE] 44

CHAPITRE V : [CHEMIN DU JARDIN]... 44

CHAPITRE V : [FUSIBLES] 44

CHAPITRE V : [LABYRINTHE DU PUITS].................... 45

CHAPITRE V : [LA SALLE AUX DALLES]... 46

CHAPITRE V : [LE GOUFFRE 1]................ 46

CHAPITRE V : [LE GOUFFRE 2]................ 46

CHAPITRE V : [RONDS NOIRS ET RONDS BLANCS].. 46

CHAPITRE V : [PIERRES SUR L’AUTEL]. 47

CHAPITRE V : [SORTIR DU SOUTERRAIN].................. 48

**UNE PROMENADE DANS ATLANTZONE ET SES ENVIRONS**

(Copyright 2004 Patrick Dusoulier/Axolotl. Version 1.0, rédigée le 12 Janvier 2004, basée sur la version 1.1 du jeu. La reproduction de ce texte est entièrement autorisée, à la condition que la reproduction soit intégrale, sans ajouts ni coupures ni modifications, et que cette mention de copyright soit conservée intégralement)

**INTRODUCTION A LA PROMENADE :**

Ceci est une « soluce » qui cherche justement à permettre aux joueurs de résoudre énigmes et casse-tête par eux-mêmes, tant que faire se peut… Le rédacteur sera votre compagnon de promenade, vous facilitant le déplacement à travers le jeu (en particulier avec des listes d’objets à trouver, des séquences d’actions à faire), mais les solutions des énigmes et casse-tête ne figurent pas dans le corps du texte : vous les trouverez en ANNEXE, en fin de document. Et pour une grande partie des casse-tête, la solution toute faite n’est pas donnée d’emblée : j’ai préféré donner des indices et suggestions méthodologiques progressives, avant de fournir la « soluce » détaillée. En fait, j’ai reproduit les cheminements de réflexion par lesquels je suis moi-même passé. Je suggère d’essayer de ne pas lire tous les paragraphes d’un casse-tête d’un seul coup, mais plutôt de les utiliser progressivement.

Lorsqu’un casse-tête se présente en cours de promenade, vous serez invité à le résoudre… mais « Si coincé », vous trouverez aussitôt le titre du casse-tête : utilisez alors la fonction RECHERCHER de MS Word (Ctrl F) sur ce titre, et vous serez renvoyé à la partie correspondante dans l’ANNEXE. Vous pouvez aussi utiliser la Table des Matières (clic sur le numéro de page)

Vous pouvez aussi utiliser cette « promenade » uniquement pour les casse-tête, sans nécessairement faire le parcours en l’utilisant. Dans ce cas, vous pouvez parcourir l’ANNEXE où les casse-tête se présentent dans l’ordre chronologique du jeu. J’y ai adjoint le numéro de chapitre, c’est encore plus commode.

Les premiers temps du jeu sont un peu plus détaillés en ce qui concerne les actions de base telles que SELECTIONNER un objet, l’EXAMINER, l’UTILISER, COMBINER des objets. C’est pour faciliter la phase de prise en main de la navigation spécifique du jeu (comme pour tous les jeux)

En général, je ne détaille pas à fond l’endroit précis où trouver un objet : c’est rarement nécessaire, et le joueur peut facilement trouver lui-même. Il y a quelques cas particuliers où il y a une difficulté, et dans ce cas je donne des précisions.

Un petit mot sur les SAUVEGARDES, tant que j’y pense : le nombre de sauvegardes que l’on peut conserver est limité à 7. A vous de choisir comment les gérer. Vous pouvez par exemple conserver toujours une sauvegarde par chapitre. Vous pouvez aussi choisir de sauvegarder après chaque casse-tête qui vous a paru long à faire, ou difficile à refaire… Dans un certain nombre d’épisodes, une icône en bas à droite de l’écran de jeu vous invitera également à sauvegarder. Notez aussi que souvent, la restauration à partir d’une sauvegarde ne vous ramènera pas exactement au même endroit qu’au moment d la sauvegarde (mais tous les objets et actions sont bien sûr correctement enregistrés ! Il suffit de quelques clics pour vous retrouver exactement où vous étiez)

**REMERCIEMENTS** : à Mika et Genevi, qui se sont portées volontaires pour « valider » cette promenade en refaisant le jeu avec… et qui m’ont non seulement mis des points sur des « i », mais aussi fourni des éléments précieux. A Caro (dite grelot4), qui l’a relue et qui a également apporté des détails et des remarques d’une grande pertinence. Et à toute l’équipe de passionnés qui a conçu et réalisé ce jeu, qui m’a procuré de nombreuses heures de plaisir, ainsi que de nouveaux liens d’amitié à travers la toile, grâce à notre passion commune.

**LIEN FONDAMENTAL** : http://atlantzone.free.fr/accueil.htm

Et maintenant, EN ROUTE POUR ATLANTZONE !

**PROLOGUE :**

Nous sommes à Atlantzone, le 25 septembre 2002, devant la porte cochère d’un immeuble. On distingue une enseigne notariale.

Curseur « ? » sur plaque à droite : CLIC => la plaque du notaire, Rodrigue Grandcoeur. CLIC pour ressortir de ce zoom.

CLIC sur porte=> zoom rapproché.

Une MAIN apparaît à hauteur de la serrure. CLIC => commentaire du personnage que vous incarnez.

A ce stade : s’assurer que le BANDEAU inférieur est bien en mode INVENTAIRE. Si ce n’est pas le cas, CLIC sur bouton « Objets ».

Il y a une CLEF dans l’inventaire. Elle est très peu visible (mini-piège). Mais on peut promener son curseur dessus, il se transforme en MAIN.

CLIC sur CLEF : un cadre rouge apparaît autour, elle est maintenant sélectionnée et peut être UTILISEE : CLIC sur la serrure de la porte, sur curseur MAIN, et la porte s’ouvre (La CLEF disparaît de l’INVENTAIRE)

Avancer, monter l’escalier, et nous voici dans un BUREAU.

**PROLOGUE : BUREAU DU NOTAIRE** : un balayage du curseur fait apparaître 4 possibilités de déplacement dans cette vue. De gauche à droite :

     Fenêtre entrouverte : allez admirer le petit parc et écouter les oiseaux qui gazouillent.

     Ordinateur : pour plus tard

     Bibliothèque : pour plus tard.

     Fauteuil : allez vous asseoir, et examinez le désordre sur ce bureau (le mien est pire…). Le curseur passe en MAIN sur divers objets. Cliquez pour chacun:

      un agenda au nom de R. Grandcoeur, avec un petit papier portant une inscription mystérieuse : 36RG.

(Le téléphone sonne : rappel d’un rendez-vous médical avec un célèbre docteur K. Le mérite de cet appel téléphonique est de vous confirmer que le personnage que vous incarnez est bien celui du Notaire…)

      une photographie : oui, c’est bien vous, une vieille photo…

      un cahier : il apparaît maintenant dans votre inventaire. EXAMINEZ le cahier (sélection de l’icône « examiner un objet », puis sélection de l’objet dans l’INVENTAIRE). Le zoom sur l’objet permet de le manipuler là où le curseur se transforme en MAIN. Feuilletez le cahier et lisez-le.

      un coupe-papier dans un pot à crayons : CLIC, et le voici dans l’INVENTAIRE. Ca servira bien un jour, allez !

(on peut cliquer sur le téléphone, mais seule une lumière rouge s’allume, rien d’autre)

CLIC à droite de l’écran, et voici l’ORDINATEUR. Curseur assez précisément au mileu de la tour, une MAIN apparaît. CLIC, l’ordinateur se met en marche, l’écran s’allume. On entend un bruit : des coups frappés à la porte. Allons voir : CLIC gauche pour revenir au bureau, encore CLIC gauche donnant vue sur une porte (on entend à nouveau des coups frappés). CLIC sur le bouton de porte, et Elizabeth, la secrétaire, apparaît avec une lettre pour vous. CLIC sur la lettre, elle passe dans l’INVENTAIRE. L’EXAMINER : l’enveloppe porte bien votre adresse. MAIN sur le coin supérieur droit, donc CLIC, et le dos de l’enveloppe fait apparaître le nom de l’expéditeur : « Séraphin Balkhach », et son adresse. Notez que le curseur se transforme en « ? » quand on le passe sur cette adresse : CLIC ! ! C’est souvent indispensable de « lire avec le doigt » (c’est-à-dire avec un clic du curseur) pour prendre connaissance, du point de vue du jeu,  d’un texte écrit. Notez que du coup, Rodrigue lit le nom et l’adresse à voix haute.

Reste à ouvrir cette enveloppe pour lire la lettre qu’elle contient. Pour cela, heureusement, nous avons un COUPE-PAPIER ! COMBINER le COUPE-PAPIER et l’ENVELOPPE (pour cela, sélectionner le mode « Combiner deux objets », sélectionner l’ENVELOPPE, puis sélectionner le COUPE-PAPIER. Petit jingle bref particulier à Atlantzone indiquant qu’on a réussi une étape importante…Désormais, il sera transcrit « TADAAM ! ») La lettre apparaît dans l’INVENTAIRE. L’EXAMINER, et la LIRE : on voit le curseur passer en « ? ». CLIC, et on a une réflexion de Rodrigue (encore une fois, il ne faut pas se contenter de « lire » un document avec les yeux. Il faut aussi cliquer dessus pour en prendre réellement connaissance.)

Nous apprenons que Sigismond Canches est décédé, et que c’est un client à nous, qui a déposé récemment un testament dans notre étude. Tiens, si on essayait de le trouver, ce testament ? CLIC à gauche, vue d’une grande bibliothèque. On a un curseur MAIN sur chacune des portes latérales, mais aucune au milieu (c’est un mini-bug : il y a en fait une zone active, partie gauche de l’étagère du milieu. Comme pour les placards, Rodrigue n’y voit que « du bazar !) CLIC sur placard de gauche, il s’ouvre. Fouillez les dossiers à l’intérieur, Rodrigue n’y voit qu’un bazar dans lequel il ne peut rien retrouver, et se demande comment faire. Essayez la porte de droite, fouillez… et voilà le téléphone qui sonne ! Allez répondre, c’est votre ami Lucien, qui vous invite à jouer au bridge. (Notez que Lucien peut appeler à un autre moment du jeu. Peu importe : en tout état de cause, cette partie de bridge se fera sans vous !)

A ce stade, vous cherchez un dossier, celui de votre client décédé, et ne savez pas comment c’est classé… Et si on regardait dans l’ordinateur ? Allez-y, cliquez sur l’écran. L’ordinateur vous demande un nom d’utilisateur et un mot de passe. Vous avez les éléments pour deviner ce qu’il faut entrer. , aussi bien pour l’accès que pour le nom de client qui vous est demandé. Si coincé, voir [**[ORDINATEUR]**](http://atlantzone.free.fr/promenade-atlantzone.htm#_PROLOGUE_:_%5BORDINATEUR%5D)

Les caractéristiques du dossier, son repérage, apparaissent. Il faut les LIRE avec le curseur (ne pas se contenter de lire avec les yeux ! Dernière fois que ceci est précisé…) c’est-à-dire CLIQUER dessus (on voit d’ailleurs une main apparaître). Retourner à la bibliothèque. Ouvrir placard de droite, récupérer le dossier bleu en haut à gauche (« Dossier Clients », lettre « C ») L’ouvrir, puis CLIC sur les premiers dossiers, jusqu’à ce que le dossier « Canches » apparaisse. L’ouvrir, et  TADAAM ! Voici le testament. CLIC, on aperçoit au dos un cachet de cire, et le voici dans l’INVENTAIRE. L’EXAMINER. Le coupe-papier (qui est toujours là) va être bien utile, allez-y…

EXAMINEZ cette « lettre testament ». LISEZ-là à fond. C’est toute la base de l’aventure que vous allez vivre…

Vous avez besoin d’en savoir plus, il faut donc rendre visite à Séraphin, le domestique du défunt Sigismond Canches. Heureusement, vous avez son adresse (voir plus haut).

Dirigez-vous vers la porte, vous sortez dans l ‘escalier, PETIT ECRAN DE TRANSITION, et  CLIC !

**PROLOGUE : MAISON DE CANCHES (JARDIN)**

Faites une sauvegarde. L’écran vous y invite.

Vous voici dans la propriété « des Chênes ».

Frappez à la porte : des chiens aboient à l’intérieur. Mais personne ne vient.

Il vaudrait mieux être un peu plus correct ,et sonner la cloche…

Accueil fort peu aimable… et deux gros chiens ! (Cliquez sur les chiens, pour voir…)

CLIC sur Séraphin… Il rentre en claquant la porte. Vraiment pas aimable.

(Cliquez sur chaque chien, plusieurs fois : le blanc remue la queue, le noir tire la langue… Le blanc s’appelle Grelot, et le noir Pastille, ce sont les chiens de Caroline, dite Caro, dite grelot4…)

Sonnez à nouveau, sélectionnez la lettre de Séraphin, elle vous servira de preuve de votre bonne foi. Séraphin exige aussi de voir le testament, présentez-le lui. Séraphin vous laisse maintenant entrer.

Montez l’escalier. Essayez de prendre la porte à droite, vous verrez que Séraphin n’est pas commode…

**PROLOGUE : MAISON DE CANCHES (BUREAU)**

Vous voici dans le bureau du défunt Sigismond. C’est le moment **d’explorer** la pièce sous toutes ses coutures et dans tous ses recoins. Comme toujours, regardez bien le curseur et les divers endroits où il est actif, vous devez vous assurer de passer partout dans la pièce, et d’examiner soigneusement tous les meubles, les murs, les bureaux, les tiroirs, les objets…

Attendez-vous à être complètement frustré dans vos recherches, car Séraphin ne vous laissera pas tout fouiller. C’est normal pour le moment. L’important est de vous familiariser avec les lieux. En désespoir de cause, mieux vaut dialoguer avec Séraphin.

CLIC sur Séraphin, et dialogue qui suit. Rodrigue mentionne le testament, et l’aide que Séraphin doit lui apporter. Sélectionnez le testament, CLIC sur Séraphin. Apparition dans le bandeau d’une série de bulles de dialogues possibles. Allez-y de gauche à droite. On en apprend un peu plus sur Sigismond, et ses « recherches secrètes ». On découvre l’existence d’un coffre. Il s’agit de l’ouvrir… Canches a laissé une note sur le bureau : allez la voir (pour cela, CLIC sur le fauteuil derrière le bureau) Un indice apparaît au dos : « Les ancêtres apportent la connaissance » A vous de trouver la clef, comment s’en servir, et où se trouve le coffre. Si coincé, voir  [**[COFFRE DE CANCHES]**](http://atlantzone.free.fr/promenade-atlantzone.htm#_PROLOGUE_:_%5BCOFFRE)

Coffre ouvert : examinez les livres. Pas grand chose à en tirer pour l’instant.

Examinez le parchemin, ou « grimoire », cliquez-le : illisible.

Conclusion de Rodrigue : il faut retrouver les héritiers.

ATTENTION : il y a une précieuse enveloppe sous le grimoire. La prendre, l’ouvrir, la lire (avec le doigt !)  Notez les noms et adresses de ces 4 héritiers (oui, la liste ne comporte que 4 noms…) et l’ordre dans lequel ils sont indiqués.

CLIC sur Séraphin pour un nouveau dialogue à bulles.

**Information : chaque livre comporte un code pour déchiffrer une partie du grimoire. 5 clefs et  5 codes, à trouver… Qui est le 5ème héritier ? Mystère…**

**Mission : trouver chaque héritier, ou au moins la clef de chaque héritier, dans l’ordre, pour pouvoir ouvrir chaque livre successivement.**

Quitter la maison, sortir par le jardin, PETIT ECRAN DE TRANSITION, et  CLIC !

**PROLOGUE : GARAGE DE RODRIGUE**

Porte du garage, l’ouvrir. Une belle Peugeot 203 immatriculée 36RG (tiens, le code de l’ordinateur de Rodrigue…). Montez à la place du conducteur, il s’agit de faire démarrer l’engin. Si coincé, voir [**[DEMARRAGE PEUGEOT 203]**](http://atlantzone.free.fr/promenade-atlantzone.htm#_PROLOGUE_:_%5BDEMARRAGE)

Maintenant que vous êtes en route, et que vous avez la carte des environs sous les yeux, sélectionnez le premier lieu à visiter : HEXILLES.

**PROLOGUE : HEXILLES  (Professeur Onésime Cosinus, héritier #1)**

Avancez vers la maison, petite vérification de la boîte aux lettres, ça va, c’est bon.

Allez à la porte, et sonnez. Personne ? Frappez à la porte. Toujours personne. Sonnez, frappez, insistez… Une voix : « Oui, qu’est-ce que c’est ? » Au fond du jardin, un individu, un peu raide. Engagez la conversation. C’est le gardien. Le professeur est absent. Rien à faire . Allons rendre visite à l’héritier suivant. Voiture, carte, CLIC ! allons à Bise-en-Tine.

**PROLOGUE : BISE-EN-TINE (Philémon Vélin, héritier #2)**

Petit coin de rues, des boutiques, des immeubles. Le magasin de jouets est fermé, le magasin de photos aussi. Allons au numéro 10 (vous aviez bien noté l’adresse de Philémon ?), personne… Un coup d’œil à la plaque écrite, au-dessus du numéro 11 (LIRE avec le doigt). Ca mériterait une traduction. Mais personne au 11 non plus.

Retournez au magasin de jouets. Tiens, c’est ouvert, tant mieux ! Entrons. Discussion avec la vendeuse. Philémon n’est pas là, et comme avec le gardien précédent, rien à faire de plus.

Allons donc rendre visite à l’héritier suivant, ou plutôt, l’héritière. En voiture, carte, CLIC ! allons à Zorques.

**PROLOGUE : ZORQUES (Cunégonde Carmel, héritier #3)**

Un couvent ? Allons frapper à la porte, dialogue avec la sœur tourière (pour la petite histoire, il s'agit d'une photo colorisée de la grand-tante de Caro, Ida Maraldi, qui était réellement Carmélite, mais à Draguignan  ). Tiens, Cunégonde n’est pas là non plus. Décidément, ces héritiers sont insaisissables.

Si vous le souhaitez, avant de reprendre la voiture, vous pouvez aller dans le parc (allez tout droit en laissant la voiture sur votre gauche), mais la porte de la petite chapelle est fermée (et Rodrigue ne veut pas se reposer sur le banc de pierre…)

Bon, reprenons la voiture, et en route pour la dernière destination, Six-Bérias (notez que c’est la seule destination possible maintenant, à part Atlantzone).

**PROLOGUE : SIX-BERIAS (Artémise Miraud, héritier #4)**

Entrez, et frappez à la porte. Personne (le contraire eut été étonnant !). Allez dans le jardin (il y fait bon), et frappez à la porte. Cette fois-ci, quelqu’un, enfin ! Dialogue avec la charmante Pétronille. Elle est gentille, mais guère plus de succès qu’avec les autres. Artémise aussi a disparu.

Il n’y a plus qu’à reprendre la voiture, et retourner chez Canches, à Atlantzone. En route.

**PROLOGUE : MAISON DE CANCHES (BUREAU)**

Frappez à la porte. Séraphin ouvre, aimable comme une porte de prison. Rien à en tirer d’autre que « Je vous avais bien dit de les retrouver, dans l’ordre »… Découragé, vous cliquez pour quitter le jardin, et PETIT ECRAN DE TRANSITION. Vous allez vous coucher. Maintenant, CLIC ! Le Chapitre I démarre.

**CHAPITRE I : Onésime, Hexilles, 27 septembre 2002.**

Vous voici à nouveau dans le jardin d’Onésime Cosinus. Sonnez à la porte.

Dialogue avec le gardien. Bravo ! Vous réussissez à le convaincre de vous laisser entrer dans le bureau du professeur. Allez-y, entrez dans la maison. Escalier, une première porte, fermée. A gauche, une autre porte : enfin, voici le bureau.

**CHAPITRE I : BUREAU D’ONESIME**

Il va s’agir de **fouiller** les lieux… Allez-y, regardez partout.

     Une petite table avec une horloge, curseur en « ? » =>ZOOM dessus. Tiens, curieux, on peut déplacer les deux aiguilles…Faites-les bouger, observez bien les positions de la grande aiguille en particulier.

     Sur cette même table, une grosse BOITE D’ALLUMETTES : la prendre, la voici dans l’INVENTAIRE

     Deux bibliothèques… Il y en a, à Atlantzone et ailleurs, des bibliothèques. Fouillons… Rien dans celle à gauche de l’horloge. Celle à droite est mieux fournie :

        Un ouvrage sur La Pierre Philosophale. Ouvrez-le : deux pages annotées, un schéma de fabrication, aboutissant à « Lapis Philosophorum. Tiens tiens… Onésime fait des recherches. Notez ce schéma, si vous voulez.

      Un ouvrage sur les jeux : Le Code Des Jeux.

     Un tableau : allons bon, il est d’Artémise Miraud…

     Une photo : remarquez ce grain de beauté sur la joue.

     Un secrétaire : au travail !

      Un magazine « EUREKA », avec un papier à l’intérieur, une interview d’Onésime. Cliquez sur sa photo, et vous en récupérez une PAGE dans l’INVENTAIRE.

      Tiroirs sur les côtés ? Non, rien.

      Au bas de la partie centrale, curseur « ? » : un petit tiroir contenant un carnet à couverture rouge. Le feuilleter, et PRENDRE la demi-feuille déchirée. EXAMINEZ-la : on dirait une partie de formule chimique. Lisez le carnet, en regardant particulièrement l’entrée à la date du 10/05/02… Un coffre, une combinaison ? Notez-là ! Enfin, CLIC sur la dernière page (guettez le « ? ») pour amener Rodrigue à la conclusion qu’il y a un LABORATOIRE quelque part…

      Regardez à nouveau dans le tiroir : il reste quelque chose, un jeu de cartes. Le saisir, et le voici sur le secrétaire. CLIC à nouveau, et voici un casse-tête à résoudre…Si coincé, voir [**[LA REUSSITE]**](http://atlantzone.free.fr/promenade-atlantzone.htm#_CHAPITRE_I_:).

Une fois la réussite complétée (TADAAM !), 2 groupes de deux chiffres apparaissent : 08 24. Un code, très certainement… Si coincé, voir [**[CODE 08 24]**](http://atlantzone.free.fr/promenade-atlantzone.htm#_CHAPITRE_I_:_1)

Et voilà : TADAAM ! vous avez récupéré une CLEF EN PLOMB. SAUVEGARDEZ.

(Nota : généralement, sauvegardez quand une icône « sauvegarde » apparaît sur l’écran en bas à droite)

Vous avez maintenant le choix : retourner immédiatement à Atlantzone pour utiliser cette clef… ou poursuivre l’enquête ici, à Hexilles. Choisissons de rester encore un moment.

Sortez de la maison, retournez-vous vers la maison : vous apercevez le gardien. Allons lui parler.

Dialogue avec le gardien : il vous tend la CLEF du LABORATOIRE. La PRENDRE, bien sûr. Dirigez-vous vers le laboratoire, par le chemin indiqué par le gardien..

**CHAPITRE I : LABORATOIRE D’ONESIME (1)**

UTILISER la clef (celle du gardien, pas celle en plomb!) pour ouvrir la porte.

Nous voici dans le laboratoire: c’est parti pour une exploration et une fouille minutieuses !

     A côté du fourneau, des bûches. PRENDRE, voici du bois dans l’INVENTAIRE. Ca pourra sans doute servir plus tard.

     Examinez le fourneau: on peut déplacer et replacer une plaque, ouvrir en dessous… Une main s’affiche, on pourra certainement y mettre quelque chose, mais laissons cela, nous n’avons aucune raison de faire du feu pour l’instant. Sur le côté du fourneau, une partie coincée.

     A gauche du fourneau, par terre: PRENDRE CARBONATE. Ah, on dirait que des ingrédients nous attendent, dans cette pièce… Il y a de la formulation dans l’air!

     Dans l’évier, un bécher d’eau. Non, « il nous faut de l’eau distillée ». Laissons ça pour l’instant.

     Au-dessus des placards, du VITRIOL et de l’ALUMINE. PRENDRE !

     Par terre, à gauche de l’évier, on aperçoit une boîte noire, avec un papier dessus : PRENDRE le PAPIER.

     Un « ? » sur cette boîte noire. Approchons-nous : ah ! Un clavier numérique… C’est certainement le coffre dont parle Onésime dans son cahier. Vous avez bien noté la combinaison tout à l’heure ? Si vous ne l’avez pas fait, vous êtes bon pour retourner dans la maison d’Onésime… Je vous avais prévenu, pourtant !

Si vous avez la combinaison, essayez de vous en servir. Si vous êtes coincé, voir [**[CODE COFFRE D’ONESIME]**](http://atlantzone.free.fr/promenade-atlantzone.htm#_CHAPITRE_I_:_2)

Ca y est ? Le coffre est ouvert, TADAAM ! PRENDRE son contenu, de l’URANIUM (pauvre Rodrigue : il va être irradié, à moins qu’il n’ait une poche en plomb !)

Allons maintenant voir la petite table à droite du fourneau. Auparavant, si vous avez un objet sélectionné dans votre inventaire, désélectionnez le.

     trois béchers, approchez-vous. CLIC sur celui de droite : « Voilà de l’eau distillée !» Mais on ne peut rien en faire. On verra plus tard. Sortez du zoom.

     du MERCURE, que l’on peut PRENDRE. Attention : la zone où le curseur se transforme en MAIN est assez réduite. Fouillez très soigneusement ce dessus de table pour le trouver. Zoomez dessus avec soin.

     Un Alambic : « probablement pour faire des mélanges », dit Rodrigue. Pas bête, ça, Rodrigue

Nous avons maintenant toute une série d’ingrédients dans l’INVENTAIRE :

CARBONATE, VITRIOL, ALUMINE, URANIUM, MERCURE… sans compter le BOIS et le PAPIER. On pourrait essayer d’en faire quelque chose, mais nous n’avons qu’une moitié de formule… EXAMINEZ si vous voulez le papier déchiré, dans l’INVENTAIRE. Apparemment, on a tous les composants nécessaires, sauf l’eau distillée. Et on n’a pas la formule complète. Alors, **fouillons** encore, et toujours !

Dans un coin de la pièce, entre deux portes, une blouse blanche accrochée au mur. Passez le curseur doucement dessus : un « ? » apparaît au niveau d’une des poches.  C’est le morceau de formule qui nous manquait ! Une fois dans l’INVENTAIRE, ASSEMBLEZ les deux morceaux de papier (mode « Assembler des objets », sélectionner un des deux morceaux, sélectionner ensuite l’autre, TADAAM !) EXAMINEZ le papier reconstitué, et CLIC sur le « ? » en bas de la feuille. « Il faut doser l’eau distillée selon les conseils de Canches » Il nous manque donc quelque chose…

MAIS il y a actuellement un tout petit « bug » dans le jeu, qui n’est pas bloquant … Normalement, les trois béchers sur la table devraient rester inaccessibles, et on devrait retourner à Atlantzone pour trouver les « conseils » de Canches. Mais en pratique, on accède déjà au casse-tête de la préparation de la bonne dose d’eau distillée. Ceci étant, on ne connaît pas cette dose, Rodrigue n’a rien indiqué dans son carnet non plus, on ne peut donc pas, logiquement, faire le casse-tête à ce stade.

Plutôt que de commencer la préparation selon la formule, que nous ne pourrions compléter, rentrons à Atlantzone, voir ce qu’on pourra faire avec cette CLEF et quels « conseils » de Canches nous pouvons espérer… Ressortir par la porte à droite de la blouse blanche, rejoindre la voiture, et en route.

**CHAPITRE I : BUREAU DE CANCHES (1)**

Cette fois-ci, Séraphin nous laisse entrer, et il est beaucoup plus aimable…

Dialogue avec Séraphin : il nous autorise maintenant à fouiller à la recherche d’indications. Allons-y.

     Petit Bureau : tiens, une MAIN s’affiche sur le coupe-papier, mais on ne peut pas le prendre. A noter pour plus tard… Pour ce qui est des tiroirs, Séraphin n’est pas d’accord… On a donc seulement une autorisation partielle de fouiller !

     Bibliothèque : balayez tranquillement chaque rayonnage avec votre curseur, à partir du haut.

      Livre d’ALCHIMIE, par Sigismond Canches. Le lire. Il contient le détail des symboles et couleurs utilisés en alchimie pour les éléments, les planètes… **Ces notions vont être TRES utiles par la suite, notez-les (ou vous pouvez préférer vous référer au livre plus tard, mais ce n’est pas commode, car ce livre ne va pas dans votre inventaire)**

Ouvrons le coffre, maintenant. Lequel des 5 Livres est-il celui d’Onésime Cosinus ? Pas d’autre solution que d’essayer la clef sur chacun. Prenez le premier à gauche, UTILISEZ la CLEF DE PLOMB sur la serrure du haut… « Non, ce n’est pas la bonne clef « , dit Rodrigue.

Vous verrez que le Livre de Cosinus est le troisième à partir de la gauche. Prenez-le. Regardez le symbole en bas… Le Livre d’Alchimie va être utile, non ?

Je vous laisse résoudre l’énigme pour ouvrir ce Livre. Si coincé, voir [**[OUVRIR LIVRE ONESIME]**](http://atlantzone.free.fr/promenade-atlantzone.htm#_CHAPITRE_I_:_3)

Une fois le Livre déverrouillé, ouvrez-le (CLIC charnières), clic sur le texte, le livre s’ouvre en grand. Lisez et notez le texte. Essayez de comprendre l’indice, pour l’eau. Si vous avez compris, bien. Sinon, n’ayez crainte, Rodrigue pense avoir compris, et il l’a noté dans son **cahier** ! Vous pouvez aller le consulter dans l’INVENTAIRE (pensez-y régulièrement, à ce Cahier). Quant à la pierre du destin… Hmm… Mystérieux…

Voilà. C’était le « Conseil » de Canches, dont nous avions besoin pour doser l’eau distillée. Juste un petit mot à Séraphin, et retournons vite au Laboratoire à Hexilles.

**CHAPITRE I : LABORATOIRE D’ONESIME (2)**

D’abord, vérifions que nous avons bien tous les ingrédients nécessaires (à part l’eau distillée, mais on va s’en occuper bientôt). Le papier avec la formule (EXAMINEZ-le) mentionne qu’il nous faut :

MERCURE, VITRIOL et CARBONATE DE POTASSE pour faire du SULFATE DE POTASSE.  OK, on a tout ça.

ALUMINE SECHE: on a, enfin, de l’ALUMINE, en tout cas…

URANIUM: on a ça aussi.

On s’occupe de l’eau distillée maintenant. CLIC sur les 3 béchers sur la petite table, et nous avons un nouveau casse-tête. A vous de jouer. Si vous êtes coincé, voir [**[DOSAGE EAU DISTILLEE]**](http://atlantzone.free.fr/promenade-atlantzone.htm#_CHAPITRE_I_:_4)

Une fois la dose de 6 obtenue, on entend le TADAAM ! et on se retrouve devant la table, avec un verre d’EAU DISTILLE dans l’INVENTAIRE.

Il faut maintenant réussir à appliquer la formule. Je vous laisse faire. Si vous êtes coincé, les étapes sont dans [**[FORMULE MELANGE  COSINUS]**](http://atlantzone.free.fr/promenade-atlantzone.htm#_CHAPITRE_I_:_5)

Ca y est ? Vous avez réussi à fabriquer la PATE FINALE ! Mais que faire, maintenant ? C’est le casse-tête de la phase finale de la fabrication. Si coincé, voir [**[PHASE FINALE FORMULE COSINUS]**](http://atlantzone.free.fr/promenade-atlantzone.htm#_CHAPITRE_I_:_6)

Vous avez maintenant récupéré les deux objets essentiels concernant Onésime (après sa CLEF, bien sûr) : la PIERRE ONESIME, et un papier avec le CODE SATOR.

EXAMINEZ la PIERRE, écoutez la jolie musiquette qu’elle fait quand on clique dessus ! C’est pareil pour le papier CODE SATOR, d’ailleurs.

N’oubliez pas de vérifier où est allée la plaque du fourneau : en plein dans l’horloge, qui est cassée… Regardez bien… PRENDRE l’AIGUILLE de l’horloge.

On ressort, et voici le gardien qui nous attend à côté de la 203. Dialogue avec le gardien, qui vous tend une lettre. La PRENDRE. L’EXAMINER au recto ET verso ! C’est une lettre de Philémon Vélin, l’héritier # 2. Il va falloir trouver le moyen de l’ouvrir… mais ce sera pour plus tard.

Allez, retour à Atlantzone !

**CHAPITRE I : BUREAU DE CANCHES (2)**

Rien de spécial à dire à Séraphin. Allez au coffre, ouvrez-le  et déposez la PIERRE ONESIME dans le haut du coffre.

Maintenant, déchiffrage du Grimoire: sélectionnez le CODE SATOR, cliquez sur le Grimoire, qui s’affiche. Encore un CLIC, et TADAAM! Vous avez déchiffré une page du Grimoire. Lisez-le, et LISEZ-le aussi en cliquant dessus (il y a un “?”).

Maintenant, que faire? Eh bien, il y a cette enveloppe dans l’INVENTAIRE, si on l’ouvrait? Où est-ce qu’on a vu un coupe-papier, déjà? Ah oui, sur le petit bureau. Allons-y. Sélectionnez  l’ENVELOPPE, cliquez sur le coupe-papier, on a maintenant la LETTRE dans l’INVENTAIRE. EXAMINEZ-là, pour en prendre connaissance.

Toujours rien à dire à Séraphin, donc quittons la maison de Canches, et PETIT ECRAN DE TRANSITION (Remarquez bien : cet écran évoque un élément, l’EAU, qui est celui attaché à Onésime… C’est fort, non ? Merci à Caro qui me l’a fait remarquer)

CLIC, nous entrons dans le CHAPITRE II !

**CHAPITRE II : Philémon, Bise-en-Tine,  28 septembre 2002.**

Allons vérifier au numéro 10 : toujours fermé. Le magasin de jouets est ouvert, lui : entrons.

Dialogue avec l’aimable marchande (tiens, maintenant vous savez ce que veut dire la fameuse inscription sur le mur…). Vous expliquez que vous êtes préoccupé, vous parlez du professeur Cosinus. Montrez-lui maintenant la lettre de Philémon à Cosinus.

Elle a confiance en vous…(décidément, vous avez une bonne tête !) et vous tend la clef de chez Philémon. La PRENDRE. C’est la CLE STUDIO.

**CHAPITRE II : STUDIO PHILEMON (1)**

Allez au numéro 10, UTILISEZ la CLEF STUDIO, entrez, et vous voici dans le studio de Philémon.

 Vous voici reparti pour une fouille en règle. Allez-y.

     Secrétaire : tous les tiroirs sont verrouillés. Jouons à être Arsène Lupin… SELECTIONNEZ l’AIGUILLE que vous avez récupérée chez Onésime, sur l’horloge cassée. UTILISEZ-la sur le tiroir du bas… et hop, le tiroir est ouvert. Rodrigue a des talents cachés…

Dans ce tiroir, un papier, le PRENDRE. C’est la NOTE ACROSTICHE. L’EXAMINER : six groupes de lettres. EXAMINEZ-la : Rodrigue se pose des questions.. Une histoire « d’encre sympathique » ? On verra ça plus tard.

     Une photo près du canapé. Qui est à côté d’Onésime ?

     Un tableau au mur, avec une collection d’instruments de musique boliviens. Si vous voulez vous faciliter la vie plus tard, notez la forme des instruments, leur position, et leur nom… Ou faites une capture d’écran. Mais ce n’est pas indispensable, le « casse-tête » qui se profile peut être également fait sans ça…

     Sur la tablette au-dessous du tableau, une sorte de coffret, ou de protège-livre ? Il contient un roman de Philémon, le PRENDRE. (Si vous retournez voir la photo, vous constaterez que Rodrigue identifie maintenant qui est avec Onésime)

     Petite table avec deux bougies : PRENDRE la boite d’ALLUMETTES qui s’y trouve.

     Une grande bibliothèque (tout le monde a une grande bibliothèque, dans ce jeu, pour l’instant… C’est vrai que c’est pratique pour y mettre plein de choses !) Fouillez soigneusement, rayonnage par rayonnage :

      trois romans de Philémon. Les examiner, l’un d’eux a un marque-page, le PRENDRE. (papier avec « Vitriolum ».)

      un livre sur la Bolivie, avec des détails sur les instruments à vent. Tiens, ça ressemble beaucoup à ceux du tableau tout à l’heure…

      une petite boîte, avec une marqueterie en losanges sur les côtés. C’est tentant, ça. Essayez de l’ouvrir! Si vous êtes coincé, voir [**[CASSETTE A LOSANGES]**](http://atlantzone.free.fr/promenade-atlantzone.htm#_CHAPITRE_II_:)

Vous avez donc réussi à ouvrir la boîte, et vous avez maintenant la CLEF EN FER, celle de Philémon. Retournez vite à Atlantzone, pour ouvrir le Livre correspondant !

**CHAPITRE II : BUREAU CANCHES (1)**

Tiens? Le chien blanc n’est plus là… Il a du rejoindre son copain le chien noir.

Rien de spécial à dire à Séraphin (qui est en train de lire un livre, ou de le ranger, allez savoir!).

Ouvrez le coffre, SELECTIONNEZ la CLEF EN FER, cherchez le Livre correspondant, le Livre de Philémon. Si coincé pour l’ouvrir, voir [**[OUVRIR LIVRE PHILEMON]**](http://atlantzone.free.fr/promenade-atlantzone.htm#_CHAPITRE_II_:_1)**.**Mais en principe, puisque vous avez déjà su ouvrir le Livre de Cosinus, ceci n’a plus de secrets pour vous !

Lisez le texte. Notez-le bien, il contient des indices précieux. Entre autres, ce « toit secondaire » ? Tiens tiens… Allez, on retourne à Bise-en-Tine, pour voir.

**CHAPITRE II : STUDIO PHILEMON (2)**

Le magasin de jouets est fermé. Allons voir le studio de Philémon. Surprise ! Voici la marchande de jouets, avec des trucs dans les bras… Les instruments boliviens ? !

Dialoguons avec elle…

Rodrigue avait une bonne intuition, avec cette histoire de « toit secondaire »… Le « Refuge » de Philémon, une « résidence secondaire » ! Bon sang !

Et voici qu’il faut donner un coup de main à la marchande, qui a fait tomber tous les instruments du tableau, et qui ne sait pas les remettre comme il faut, avec les bonnes étiquettes et tout… Rodrigue a du cœur… et il va le faire à sa place. Enfin, VOUS allez devoir le faire à sa place !

C’est un casse-tête extrêmement simple, pas vraiment un casse-tête d’ailleurs. Allez voir le tableau, CLIC dessus, « Il y a du travail », dit Rodrigue.

… Sélectionnez les INSTRUMENTS dans votre INVENTAIRE, et EXAMINEZ-les : vous êtes maintenant dans le casse-tête, qui consiste à mettre la bonne étiquette avec le bon instrument. Pour ce faire, CLIC sur une étiquette, puis CLIC sur l’instrument qui d’après vous correspond. S’il reste des étiquettes non utilisées, aucune importance.

Aidez-vous du livre vu précédemment ans la bibliothèque, ou de la capture d’écran que vous avez faite (si vous avez suivi mon conseil !), et même des deux… Si coincé, voir [**[INSTRUMENTS DE MUSIQUE]**](http://atlantzone.free.fr/promenade-atlantzone.htm#_CHAPITRE_II_:_2)

.

Et voilà. Travail terminé, TADAAM ! Reculez, et le tableau est effectivement reconstitué sur le mur.

Reparlez à la marchande (attention, elle n’est pas facile à trouver ! Ressortez de la pièce, entrez à nouveau, c’est la meilleure façon) Elle vous indique l’adresse sur la carte (EXAMINEZ-la pour vérifier, si vous voulez : cerclée en rouge au sud-ouest de Bise-en-Tine) C’est à Pan d’Ora.

Détail important : elle n’a pas la clef, mais normalement Philémon « la laisse là-bas »…

Conclusion logique : allons à Pan d’Ora, examiner les lieux.

**CHAPITRE II : PAN D’ORA (LE JARDIN)**

Vous voici devant la « maison bleue » de Philémon. Explorez.

Porte fermée. Une théière, bien mignonne, mais vide (oui, vous vous attendiez à y trouver la clef, non ? Moi aussi… C’est un bon clin d’œil des concepteurs du jeu !)

Du côté du grand saule pleureur, un lavoir. Rien à y faire (Rodrigue aimerait bien s’y tremper la tête, mais ce n’est pas possible).

Comment entrer ? Où est cette fichue clef  de la maison bleue ?

Voici une phase de jeu où beaucoup de joueurs se disent : »Que faire ? Je suis bloqué ! Est-ce un bug ? »

Le joueur calme, lui, réfléchit et fait le point. En particulier, le point de son INVENTAIRE ! Et qu’est-ce qu’il voit ? Ce papier ramassé chez Philémon avec des groupes de lettres. EXAMINEZ-le à nouveau : « Il doit y avoir quelque chose d’autre sur ce papier. Une encre sympathique, peut-être ? » Voilà un fil de l ‘écheveau du jeu que nous avons négligé, et qui devrait nous permettre de progresser. Evidemment, le « joueur calme » aurait dû vérifier son INVENTAIRE avant de « se précipiter comme un malade à Pan d’Ora » ! Il se serait rencdu compte qu’il y avait encore un casse-tête en attente, non résolu…  Merci, Mika et Genevi, de votre commentaire !

Retournons à Bise-en-Tine, car s’il y a quelque chose à faire avec ce papier, c’est certainement là que ça se passe…

**CHAPITRE II : STUDIO PHILEMON (3)**

A ce stade, à vous de chercher comment faire apparaître ce qui manque sur la NOTE ACROSTICHE. Si vous êtes coincé, voir [**[ENCRE SYMPATHIQUE]**](http://atlantzone.free.fr/promenade-atlantzone.htm#_CHAPITRE_II_:_3)

Maintenant que vous avez réussi à résoudre le problème de ce qui manquait, il faut résoudre le problème de ce que vous pouvez obtenir avec cette feuille complétée. Si vous êtes coincé, voir [**[NOTE ACROSTICHE]**](http://atlantzone.free.fr/promenade-atlantzone.htm#_CHAPITRE_II_:_4)

Vous avez maintenant un nom d’objet, creux… Il doit se trouver à Pan d’Ora, ou alors il va nous falloir trouver autre chose !

(NOTE : on aurait pu résoudre ces deux énigmes AVANT de partir à PAN D’ORA. Mais il est plus réaliste d’aller d’abord à Pan d’Ora, car après tout la clef aurait pu y être normalement accessible. C’est le parcours logique quand on n’a pas lu de soluce avant, ni lu de posts sur le sujet !)

**CHAPITRE II : PAN D’ORA (LE REFUGE DE PHILEMON)**

Allons du côté du lavoir, il me semble qu’on avait aperçu quelque chose dans l’arbre…

Oui ! Au-dessus du lavoir, une sorte de cruche… un pichet, bien sûr ! Et on peut zoomer dessus, et PRENDRE la CLEF REFUGE dans l’INVENTAIRE.

Vous pouvez maintenant entrer dans la maison, et comme d’habitude, **exploration et fouille** sont de rigueur.

     Coin cuisine : sur l’évier, PRENDRE l’EPONGE. Remarquez la bassine rouge : il y a de l’eau. Il y a également beaucoup d’objets, bouteilles etc. Rien à prendre dans tout ça (les concepteurs l’ont sans doute fait exprès pour que le joueur y passe un peu de temps…)

     Le four peut s’ouvrir et se refermer. Ca ne sert à RIEN ! 

     Une cheminée : elle est belle.

     Une bibliothèque… Tiens donc ! Attention, pour y accéder, il faut cliquer quand une MAIN apparaît. On voit alors, en zoom, une copie du Livre d’Alchimie de Sigismond Canches, qui ‘ouvre sur une page de dédicace à Philémon Vélin. CLIC, et voici une nouvelle énigme à résoudre. Si coincé, voir [**[LA DEDICACE]**](http://atlantzone.free.fr/promenade-atlantzone.htm#_CHAPITRE_II_:_5) .

Vous savez maintenant où chercher plus précisément ce fameux héritage : la cheminée. Allons-y .

Maintenant, on peut zoomer sur la cheminée. Mais il fait trop sombre, dites-vous. Tirez la chaîne à droite : on y voit beaucoup mieux.

Fouillez avec le curseur : on a un « ? » de part et d’autre du feu. Une petite dalle de chaque côté, mais rien de plus à faire. Coincé ?

Non, pas coincé : on regarde l’INVENTAIRE… Ah oui, on a une éponge ! Si on nettoyait un peu toute cette cendre sur les dalles ? On frotte, ça enlève de la poussière… mais on ne voit toujours rien de plus. Il faudrait nettoyer un peu mieux. Vous avez vu une bassine d’eau, tout à l’heure… UTILISEZ l’EPONGE sur l’eau de la bassine, et vous avez maintenant une EPONGE MOUILLEE. Allez nettoyer les plaques de la cheminée à nouveau.

Celle de droite laisse apparaître 5 figures géométriques, des polygones réguliers.

Et voici une nouvelle énigme à résoudre. A vous de jouer. Si coincé, voir [**[POLYGONES CHEMINEE]**](http://atlantzone.free.fr/promenade-atlantzone.htm#_CHAPITRE_II_:_6)**.**

Vous avez maintenant la PIERRE PHILEMON et le CODE AREPO dans votre INVENTAIRE. Il est temps de retourner à Atlantzone pour utiliser ce code sur le grimoire.

ATTENTION : avant de quitter la maison, regardez bien par terre : le Facteur est passé et a déposé une LETTRE ! La PRENDRE, l’EXAMINER (recto verso), cliquer sur adresse expéditeur. Ah quelle chance ! Une lettre de Cunégonde Carmel, l’héritier numéro 3 !

**CHAPITRE II : BUREAU CANCHES (2)**

Toujours rien de spécial à dire à Séraphin.

Ouvrez le coffre, déposez la PIERRE PHILEMON, ouvrez le Grimoire, UTILISEZ le CODE AREPO. Vous prenez connaissance du deuxième feuillet.

Essayez de partir… Rodrigue se donne un conseil à lui-même… Eh oui, la LETTRE DE CUNEGONDE ! Il faut l’ouvrir ! Allez UTILISER le coupe-papier du petit bureau, comme la dernière fois. Lire la lettre. Cunégonde s’apprêtait à faire visiter la Bibliothèque du Couvent à Philémon.

Vous pouvez sortir de la maison maintenant, et PETIT ECRAN DE TRANSITION (Arbres couleur de FEU pour Philémon, donc). CLIC, nous entrons dans le CHAPITRE III !

**CHAPITRE III : Cunégonde, Zorques,  30 septembre 2002.**

Allez frapper à la porte du Couvent. La Sœur Tourière vous accueille. Dialogue. Sélectionnez la LETTRE CUNEGONDE pour convaincre la Sœur. Elle vous demande de l’attendre, et elle rentre dans le Couvent. Allez faire un petit tour, à la Chapelle par exemple (toujours fermée), revenez, frappez. Voici la Sœur Tourière à nouveau. Dialogue. Elle vous dit où habite Cunégonde, et vous tend un papier : INDICE CUNEGONDE. Le PRENDRE, l’EXAMINER. Des symboles noirs, mystérieux… Un schéma électronique, une carte à puce ? C’est un mini casse-tête, tout petit, de rien du tout… Mais comme il y a eu au moins UN joueur coincé, si vous aussi êtes coincé, voir [**[INDICE CUNEGONDE]**](http://atlantzone.free.fr/promenade-atlantzone.htm#_CHAPITRE_III_:)

Vous avez déchiffré ce code. Bien. Allons maintenant chez Cunégonde (prendre la 203, la carte montre maintenant ARKADYA, là où elle habite.)

**CHAPITRE III : CHAMBRE DE CUNEGONDE (1)**

Naturellement, c’est fermé. Il faut trouver la clef. Rien sous la pierre devant la maison. Mais on a résolu l'INDICE CUNEGONDE, et le bac à fleurs sur la gauche nous livre la CLEF CHAMBRE. La voici dans l’INVENTAIRE, l’UTILISER sur la porte.

Vous voici dans la Chambre de Cunégonde, alors **explorez**, comme d’habitude.

     5 patères sur le mur, près du miroir. Rien à en faire…

     Une commode, à gauche du lit : un tiroir contenant une POCHETTE. La PRENDRE. L’EXAMINER : il y a en fait deux pochettes, une verte et une noire. Les cliquer, elles contiennent des CHAPELETS : CLIC, et ils rentrent dans l’INVENTAIRE, 6 CHAPELETS en tout, en divers matériaux. (Tous ces chapelets sont des cadeaux de Tante Ida, à Caro… Elle lui en offrait un chaque année  )

Un autre tiroir de la commode contient le Livre d’Alchimie de Canches… « Décidément… » Mais rien à en faire.

     Une grande armoire : vide.

     Au-dessus du lit, un crucifix. Rien à en faire

     A droite du lit, une petite table. Une statue de la Vierge Marie. Rien à en faire… Un tiroir : une lettre de rupture, signée « Arthur ». Pauvre Cunégonde. Et un objet étrange qui rejoint votre INVENTAIRE : la BOITE-FLEUR. EXAMINEZ-la, sous toutes les coutures… et essayez de l’ouvrir. Si vous êtes coincé, voir [**[BOITE–FLEUR]**](http://atlantzone.free.fr/promenade-atlantzone.htm#_CHAPITRE_III_:_1).

Vous avez réussi à ouvrir la boîte-fleur, et vous avez pris son contenu, la PHOTO DECHIREE. EXAMINEZ-la. Il faut arriver à la reconstituer, cette photo. Allez-y, un nouveau casse-tête juste après celui de la boîte-fleur ! Si coincé, voir [**[PHOTO DECHIREE]**](http://atlantzone.free.fr/promenade-atlantzone.htm#_CHAPITRE_III_:_2), mais uniquement pour le mode opératoire…

Vous avez reconstitué la photo. CLIC sur le « ? ». Vous aimeriez bien l’examiner plus en détail (et en particulier voir s’il y a quelque chose derrière) mais comme dit Rodrigue, « il me faudrait quelque chose pour fixer ces morceaux »). Une nouvelle exploration de la Chambre de Cunégonde ne vous donnera rien de plus (pour l’instant).

Retournez à Zorques, au cas où les Sœurs auraient quelque chose pour coller la photo, ou seraient intéressées de la voir, simplement… mais vous verrez : personne ne vient quand vous frappez à la porte !

Alors retournons à Atlantzone, avec un peu de chance on trouvera ce qu’il nous faut.

**CHAPITRE III : BUREAU CANCHES (1)**

Séraphin est en train de faire la poussière, avec un magnifique plumeau multicolore. Parlez-lui, et il va vous aider.

Dans un des tiroirs de droite du petit bureau, un rouleau de SCOTCH, qui va dans l’INVENTAIRE. COMBINEZ-le avec la PHOTO DECHIREE. Voilà, « Parfait ! »

EXAMINEZ la PHOTO CUNEGONDE : CLIC sur le « ? ». « Tiens tiens, un grain de beauté »… Cliquez sur la MAIN, et la photo se retourne, faisant apparaître un code :

5-3-4-2-1

Il est temps de reparler à Séraphin, et de lui poser des questions… Qui est « Arthur », par exemple… Mais il ne sait rien… Sélectionnez la PHOTO CUNEGONDE, parlez à Séraphin : il ne sait toujours rien de rien. Bon, n’insistons pas. Allez, en route, retournons à Arkadya, pour tenter d’exploiter ce mystérieux code au dos de la photo.

**CHAPITRE III : CHAMBRE DE CUNEGONDE (2)**

Forcément, vous vous souvenez des 5 patères de la Chambre de Cunégonde… Essayons d’en faire quelque chose maintenant. A vous de jouer. Si vous êtes coincé, voir [**[LES CINQ PATERES]**](http://atlantzone.free.fr/promenade-atlantzone.htm#_CHAPITRE_III_:_3)

Vous avez réussi le casse-tête des 5 patères, et vous avez entendu un déclic. Il faut maintenant chercher dans la pièce qu’est-ce qui a pu se passer… Passage secret, cachette secrète ? Si coincé, voir [**[APRES LES CINQ PATERES]**](http://atlantzone.free.fr/promenade-atlantzone.htm#_CHAPITRE_III_:_4)

Vous avez maintenant la CLEF CUIVRE, celle de Cunégonde. Vite vite à Atlantzone, pour ouvrir son Livre…

**CHAPITRE III : BUREAU CANCHES (2)**

Séraphin est toujours à jouer du plumeau, et il n’y a rien de spécial à lui dire. Allez au coffre, ouvrez, cliquez sur le Livre de Cunégonde (vous savez comment le trouver…), ouvrez-le avec la CLE CUIVRE selon le même principe que les deux précédents. Si coincé, voir  [**[OUVRIR LIVRE CUNEGONDE]**](http://atlantzone.free.fr/promenade-atlantzone.htm#_CHAPITRE_III_:_5)**.**

Le Livre de Cunégonde une fois ouvert, prenez connaissance (et notez) le contenu, sans doute un indice pour la suite, pour trouver la Pierre de Cunégonde ?

Petite question à Séraphin sur le Livre de Cunégonde… Il ne sait rien. Décidément, juste bon à jouer avec son plumeau, celui-là…ou en sait-il bien plus qu’il ne veut en dire ? Tant pis, on verra ça plus tard. En route pour le Couvent, à Zorques : le Livre comporte une référence à « Marie »…

**CHAPITRE III : COUVENT (BIBLIOTHEQUE)**

Frappez à la porte du Couvent. La Sœur Tourière ouvre. Dialogue. La Mère Supérieure veut bien vous recevoir. Allez la voir dans la Bibliothèque.

Dialogue à bulles avec la Mère Supérieure. Allez-y dans l’ordre, de gauche à droite. Elle a l’air préoccupée, en particulier par 17 divisé par 2…  Vous lui proposez de l’aide, elle vous explique son problème : notez-le bien, et allez du côté droit (curseur « ? »), pour découvrir un nouveau casse-tête… Comment faire le partage des 17 livres comme vous l’a demandé la Mère Supérieure ? Si coincé, commencez déjà par regarder le Cahier de Rodrigue. Il a peut-être une idée, lui ? Si encore coincé, voir [**[PARTAGE DES 17 LIVRES]**](http://atlantzone.free.fr/promenade-atlantzone.htm#_CHAPITRE_III_:_6)

Retournez voir la Mère Supérieure, qui est pleine de gratitude. Dialogue à bulles.

Vous apprenez que le fameux Arthur s’appelait Balkhach… Tiens tiens ! Déjà entendu ce nom quelque part, non ? On en apprend aussi plus sur les talents de Cunégonde.  La Mère Supérieure vous propose de visiter la Chapelle (qui était fermée jusqu’ici). Allez-y, ça devrait être intéressant.

**CHAPITRE III : COUVENT (CHAPELLE)**

Devinez ce qu’il faut faire d’abord ? Oui ! Il faut **EXPLORER** !

     Autel : rien de particulier.

     Un bénitier : rien de particulier.

     A droite du confessionnal : Ste Thérèse… mais aussi un trou dans la fenêtre !

     A gauche du confessionnal : la Vierge Marie, et un beau vitrail dans la fenêtre.

     La porte de la sacristie : fermée. A gauche, une Vierge Noire. A droite, St Antoine.

Pendant l’exploration, vous risquez d’apercevoir la Mère Supérieure, qui est venue vous rejoindre comme promis. Parlez-lui. Elle vous propose d’aller voir un travail en cours dans la sacristie, un vitrail que Cunégonde restaurait (tiens ! Et ce trou qu’on a vu tout à l’heure ? Hmmm…). La clef est aux pieds du Saint Antoine. Vous vous proposez d’avancer le travail… Allez-y, récupérez la clef aux pieds de la statue de St Antoine, ouvrez la porte.

Sur une table, le vitrail en mille morceaux ! Enfin, pas tout à fait autant… Un nouveau puzzle à reconstituer. Comme pour le précédent (la photo déchirée), on entend un petit clic quand une pièce est bien positionnée. ATTENTION : toutes les pièces doivent être parfaitement positionnées pour que le vitrail soit considéré comme bien reconstitué ! Et ATTENTION : quand un pièce est bien positionnée, on ne peut plus la bouger… Si vous glissez une autre pièce en dessous, il vous faudra TOUT recommencer ! Je recommande de commencer par le pourtour circulaire, et d’en FIXER toutes les pièces. Ensuite, ajoutez-y des pièces une par une, en les FIXANT également au fur et à mesure. Sinon… vous risquez la vraie galère !

Et voici le VITRAIL réparé dans votre INVENTAIRE. Vous retrouvez la Mère Supérieure, vous lui confirmez que vous avez fait le travail. Et maintenant, dit-elle, « La Lumière Divine doit vous inspirer »…

Pas bien difficile : allez remettre en place le VITRAIL là où vous avez vu un trou dans la fenêtre. TADAAM ! Un rayon de lumière apparaît à travers le vitrail. Suivez-le, il aboutit…au bénitier de l’entrée ! CLIC sur le bénitier, il se déplace. PRENDRE la PIERRE CUNEGONDE et le CODE TENET qui se trouvent dans la petite cachette.

En route pour Atlantzone

**CHAPITRE III : BUREAU CANCHES (3)**

Séraphin manie toujours le plumeau. Interrogez-le ! Il vous dit la vérité sur ce fameux Arthur…C’est son fils ! ! ! Il vous montre sa photo (vous ne pouvez pas la prendre, c’est juste comme ça, pour vous la montrer  )

Ouvrez le coffre, rangez la pierre, déchiffrez une nouvelle page du Grimoire avec le CODE TENET. La routine, maintenant…

Quittez la maison, et PETIT ECRAN DE TRANSITION (Une mongolfière se déplace dans… l'AIR, élément rattaché à Cunégonde…) CLIC, nous entrons dans le CHAPITRE IV !

**CHAPITRE IV : Artémise, Six-Bérias,  1er octobre 2002.**

Vous voici à nouveau à Six-Bérias. Personne à la porte principale. Passez par le jardin, frappez à la porte : la dynamique Pétronille vient ouvrir, et entame la conversation avec vous. A mon avis, vous ne lui déplaisez pas…Quand elle vous demande « Qu’est-ce qui vous fait croire ça », montrez-lui les photos que vous avez récupérées. Entrez, elle va vous montrer une photo d’Artémise. Elle vous parle d’un détective privé. Et elle vous invite à faire comme chez vous, pour « trouver des indices ». Alors, encore la routine : explorez !

**CHAPITRE IV : SALONS D’ARTEMISE**

     Bibliothèque (encore une ! Vous les avez comptées, depuis le début ?) :

      un livre sur la pierre philosophale. Rien à en faire.

      un livre sur les jouets… Un papier à l’intérieur ! PRENEZ-le, EXAMINEZ-le : une charade ! Allez-y, c’est une petite charade simple... mais avec une petite astuce ! Si coincé, voir [**[CHARADE]**](http://atlantzone.free.fr/promenade-atlantzone.htm#_CHAPITRE_IV_:)

Bon, vous avez trouvé la charade. Gardons ça à l’esprit pour plus tard, continuons la fouille.

      un livre sur les confitures... Rien à en faire.

      un livre rouge, avec un aigle… Rien à en faire.

      un livre sur l’Histoire du Ciel, et un papier à l’intérieur. PRENDRE le papier, l’EXAMINER (recto verso). C’est un schéma de Mandala, avec des précisions au verso. Ca va nous servir bientôt, je sens ça !

      un beau livre sur les concordances mytho-physico-machin… Ouvrez-le : tiens, on y parle des Mandalas...

Quittez la pièce (lorsque vous êtes devant la table basse, face à la photo de Pétronille et Artémise, CLIC sur la porte au fond à droite) Vous arrivez dans le jardin, avec fontaine et fleurs (mais pas de roses…).

Demi-tour, montez l’escalier, et vous voici dans un grand salon. On fouille…

     Table basse : un jeu de Solitaire. Faites une partie, si vous voulez vous détendre un peu. Mais vous n’êtes pas forcé.

Une autre porte, mais elle est fermée. Rien d’autre à faire. Redescendez, allez dans le jardin : Pétronille y est assise, sur le bord de la fontaine, en train de lire un livre.

Allez, ne soyez pas timide, parlez-lui. Dialogue à bulles. Elle va essayer de trouver quelque chose à propos de « rose ». Quant au Solitaire, il manque effectivement une bille.

Retournez au premier étage, Pétronille vous y rejoint, avec ce qu'elle a trouvé sur les roses. PRENEZ, et EXAMINEZ votre INVENTAIRE. ATTENTION : il y a deux objets :

      un COLLIER. Il y a apparemment un mécanisme, mais « c’est fragile »

      une théière décorée d’une rose. Soulevez le couvercle. Quelque chose dedans, mais on ne peut pas l’attraper. Saisissez l’anse, renversez la théière, ouvrez : un PAPIER, avec les initiales C-H-D-G.

Pour progresser, il vous faut maintenant résoudre ce petit casse-tête du collier. Si coincé, voir [**[COLLIER A LA ROSE]**](http://atlantzone.free.fr/promenade-atlantzone.htm#_CHAPITRE_IV_:_1)

Vous avez maintenant récupéré la bille manquante. Posez-la au milieu du jeu de Solitaire : TADAAM ! Vue de côté sur le jeu, PRENEZ la CLEF EN ETAIN, qui est donc la Clef d’Artémise.

Quittez Six-Bérias, et retour à Atlantzone.

.

**CHAPITRE IV : BUREAU CANCHES (1)**

Comment ? Séraphin est affalé sur le canapé, sirotant je ne sais quel alcool ? ? ? Mais il est ivre ! ! Bon, pas de conversation avec Séraphin, c’est inutile.

Ouvrez le coffre, trouvez le bon Livre, ouvrez-le. Inutile de noter le texte, Rodrigue l’a transcrit dans son Cahier. Si coincé pour le livre, voir [**[OUVRIR LIVRE ARTEMISE]**](http://atlantzone.free.fr/promenade-atlantzone.htm#_CHAPITRE_IV_:_2)**.**

Retournez à Six-Bérias, maintenant.

**CHAPITRE IV : SALONS ET ATELIER D’ARTEMISE**

Vous y retrouvez la charmante Pétronille, sur le pas de la porte qui mène au jardin. (Rodrigue a vraiment le ticket, j’en suis sûr ! Et je crois qu’il n’est pas indifférent non plus…)

Petite conversation. Elle va essayer de trouver la lettre du détective, et elle vous a aussi ouvert la porte de l’atelier d’Artémise. Vous savez quoi ? Je crois qu’il y a encore de la **fouille** dans l’air…

Montez l’escalier, traversez le salon, et voici l’Atelier.

     Sur la table-établi devant vous (où il y a une aquarelle) : PRENEZ le GRATTOIR et le CHIFFON.

     Au fond de la pièce à droite, sur l’établi placé devant la fenêtre, PRENEZ le PINCEAU et la BOITE VIDE (EXAMINEZ-la… Ca vous rappelle quelque chose ?)

     Un autre établi, avec des bouteilles : PRENEZ le bocal de GRANULES.

     Grand Meuble à rayonnages : ce n’est pas vraiment une bibliothèque. Artémise y entrepose du matériel, apparemment . Plein de tubes de couleur. Curseur méthodique, ici… PRENEZ des tubes de COULEURS (dans la partie droite). Dans la partie gauche, PRENEZ une COUPELLE.  Regardez aussi en bas, un tableau (remarquez le « ? »). CLIC. Commentaire de Rodrigue : « ça ne ressemble pas aux œuvres d’Artémise… »

     A nouveau sur une des établis, dans la partie près de la fenêtre ouverte (il faut vraiment promener son curseur très attentivement, dans cet atelier !), un livre : un dictionnaire des Peintres. PRENDRE la carte postale. Et notez aussi soigneusement les explications sur les couleurs Primaires et Secondaires : vous allez en avoir besoin bientôt ! Quant à la carte postale : elle ne vous rappelle pas quelque chose ? Oui : le tableau au bas du grand meuble. Retournez-y.

CLIC sur le tableau : « Ca cloche ». Il faut comparer avec la carte postale. SELECTIONNEZ la CARTE POSTALE, CLIC… et voici le casse-tête de comparaison, le jeu des différences.

Si coincé, voir [**[LE JEU DES DIFFERENCES]**](http://atlantzone.free.fr/promenade-atlantzone.htm#_CHAPITRE_IV_:_3).

Vous avez maintenant récupéré des informations (elles sont notées dans le Cahier de Rodrigue). Que faire d’autre ? Ah, le temps de se retourner, voici la gentille Pétronille qui vous apporte un verre d’eau ! CLIC, petite conversation, le VERRE D’EAU est dans l’INVENTAIRE. Et Pétronille attire votre attention sur l’aquarelle qui est sur l’établi. Allez voir.

CLIC : l’aquarelle est à plat. Il semble qu’elle cache quelque chose… Effectivement, le curseur se transforme en MAIN à un endroit. Comment faire ?

Ah ! Le pinceau ! Mais non, ça ne donne rien.

Et si on mouillait le pinceau ? COMBINEZ le PINCEAU et le VERRE D’EAU. Appliquez le PINCEAU HUMIDE sur le tableau, et un message apparaît (TADAAM !). Il va falloir reconstituer un Mandala.

Si vous ne voyez pas comment progresser maintenant, pensez qu’il faut régulièrement réexaminer son INVENTAIRE, et essayer des COMBINAISONS d’objets.

COMBINEZ la BOITE VIDE et les GRANULES… TADAAM ! EXAMINEZ : les granulés se sont mis dans les logements de la boîte, qui ont la forme d’un Mandala.

Maintenant, COMBINEZ cette BOITE avec les COULEURS : tous les objets nécessaires à la reconstitution du Mandala sont réunis. EXAMINEZ-le dans l’INVENTAIRE, et vous voici devant le casse-tête du Mandala. Si coincé, voir [**[MANDALA]**](http://atlantzone.free.fr/promenade-atlantzone.htm#_CHAPITRE_IV_:_4).

La boîte-mandala est maintenant ouverte, et vous prenez la PIERRE ARTEMISE et le CODE OPERA qui se trouvent dedans.

Retour à Atlantzone, comme toujours dans ces cas-là… Ah, mais avant de prendre la 203, voici Pétronille qui brandit une lettre ! La prendre et surtout CLIC dessus, pour bien en prendre connaissance. Vous apprenez un secret de famille que vous ignoriez complètement…

Vite, à Atlantzone maintenant.

**CHAPITRE IV : BUREAU CANCHES (2)**

Comme Séraphin est toujours en train de siroter, occupez-vous d’abord de ranger la PIERRE ARTEMISE dans le coffre, et de déchiffrer le Grimoire.

Oulah ! Mais Séraphin doit être au courant de tout, on dirait ! Et lui qui disait toujours ne rien savoir… Quel cachottier !

Interrogez Séraphin. Dialogue à bulles. Vous apprenez beaucoup de choses. Maintenant, allez dormir, Séraphin vous attendra demain.

Quittez la maison, et PETIT ECRAN DE TRANSITION (une formation géologique amusante pour la TERRE d'Artémise). CLIC, nous entrons dans le CHAPITRE V !

**CHAPITRE V : Rodrigue, Atlantzone, 2 octobre 2002.**

**CHAPITRE V : BUREAU CANCHES**

Allez directement ouvrir le coffre, et prenez les 4 pierres qui s’y trouvent.

Allez vers le petit bureau : Séraphin y est installé. Parlez-lui.

Il doit vous remettre une cassette (un coffret, pas un enregistrement…). Elle est sur le bureau. CLIC ! Une série de 6 molettes, une serrure à code… Allez-y, essayez ! Si coincé, voir [**[CASSETTE]**](http://atlantzone.free.fr/promenade-atlantzone.htm#_CHAPITRE_V_:)

Voici la cassette ouverte. CLIC sur un petit compartiment à droite, et vous récupérez la CLEF EN OR : celle de Rodrigue. Vous récupérez aussi un ECHIQUIER dans l’INVENTAIRE. EXAMINEZ-le, ouvrez-le. CLIC sur le papier à l’intérieur : c’est le texte d’un nouveau casse-tête. Lisez-le attentivement, puis CLIC dessus : l’échiquier est maintenant visible, avec un Roi et 5 pions disposés sur la première rangée. A vous de résoudre le casse-tête. Si coincé, voir **[ECHIQUIER : ALIGNEMENTS]**

.

Allez aussi vous occuper du Libre de Rodrigue, dans le coffre. Si coincé, voir **[OUVRIR LIVRE RODRIGUE].**Lisez ce que Canches avait à vous dire. Pas de doute: vous étiez son chouchou!

Vous avez réussi les alignements. Voyons avec Séraphin si ça lui évoque quelque chose. Il faut lui « montrer » l’échiquier avec les alignements terminés pour qu’il vous donne l’indication précieuse…

Avant d’aller dans le jardin, jetez un coup d’œil à la tablette (celle avec le jeu de dès, et la maquette de bateau) : PRENEZ les ALLUMETTES ! (Tiens, encore des Davidoff… Canches devait fumer le cigare…)

Sortez à gauche de la maison. Vous voici maintenant devant un chemin pierreux. C’est un mini labyrinthe (vraiment très élémentaire…). Si vous n’arrivez pas à un endroit intéressant, après quelques essais… voir [**[CHEMIN DU JARDIN]**](http://atlantzone.free.fr/promenade-atlantzone.htm#_CHAPITRE_V_:_1)

**CHAPITRE V : PUITS**

Vous voici devant un puits : regardez dedans. CLIC au centre : c’est profond !

CLIC sur 1ére puis 2ème pierre à droite : Oh ! Ca n’a pas l’air bien solide.

CLIC sur la 3ème: un petit bruit… Ca bouge.

Encore un CLIC sur la 3ème: elle se déloge, ainsi que la 4ème, d’ailleurs. Gloup… On découvre une petite cavité, qui contient… la PIERRE DE RODRIGUE et le CODE ROTAS ! ! ! Ca y est !

Retournez dans le Bureau de Canches, vite ! .

**CHAPITRE V : BUREAU CANCHES (2)**

Au passage, parlez à Séraphin, pour avoir une corde « bien solide » (oui, il vaut mieux…) Encore un CLIC sur lui pour qu’il aille la chercher…

Au coffre, maintenant. Regardez le Grimoire avec le CODE ROTAS.

Prenez connaissance du feuillet. ATTENTION ! Bien des joueurs se sont fait prendre, il y a un petit piège… Regardez les pointillés en bas à droite… **Il faut regarder la page suivante !** Alors que dans les 4 cas précédents, il n’y avait qu’une page à lire à chaque fois. Encore bien joué, les concepteurs…

CLIQUEZ sur la partie déchiffrée du dernier feuillet. Le CARRE MAGIQUE ! Il faut assembler les 5 papiers portant un code. Regardez dans l’inventaire : les 5 papiers se sont rassemblés sous forme d’un seul objet. L’EXAMINER.

Là, il n’y a besoin d’aucune explication détaillée, c’est un « puzzle » archi-évident, de la façon dont les papiers sont dentelés. Un seul conseil : positionnez les papiers avec le plus de précision possible !

Une fois bien assemblé, TADAAM ! et les 5 papiers n’en forment plus qu’un, le CARRE MAGIQUE.

Observez en passant qu’il s’agit d’une phrase latine : SATOR AREPO TENET OPERA ROTAS, qui est un palindrome (car on peut la lire de droite à gauche aussi bien que de gauche à droite). De plus, dans la disposition en carré, on peut la lire aussi bien en colonne qu’en ligne, de bas en haut ou de droite à gauche etc ! Cette phrase a été trouvée entre autres à Pompéi. Plusieurs traductions existent : « Arepo le laboureur tient les roues avec soin », ou « Arepo le laboureur tient les roues actives », ou « tient les roues avec effort »… Certains y ont même vu un sens caché et métaphorique : « Le Créateur conduit le Monde »… 

Si vous cliquez sur le CARRE MAGIQUE, vous entendrez une longue succession de phrases musicales… Ca vous rappelle quelque chose ? Examinez soigneusement les objets de votre INVENTAIRE si vous ne voyez pas…

Retournez-vous, vous apercevrez Séraphin avec un sacré rouleau de corde. PRENEZ-le (« Merci, Séraphin » Rodrigue est très poli, c’est bien.)

Retournez au puits.

**CHAPITRE V : PUITS (SOUTERRAIN)**

Fixez la corde à un montant du puits. Descendez. Ah, bon sang ! La corde s’est détachée ! PRENEZ-la, ça pourra toujours servir. .

Il fait très sombre, vous ne pouvez plus avancer.

Remarquez sur le mur à gauche : un « ? » s’affiche. CLIC. Vous voyez un panneau. ATTENTION : le curseur « MAIN » n’apparaît que sur une faible portion de l’objet. Promenez le curseur doucement et sur TOUTE la surface du panneau, sans oublier les bords…

Si vous n’avez pas trouvé, regardez la partie inférieure gauche.

Le panneau s’ouvre. On distingue un interrupteur en bas. On l’essaye ? Ca ne donne rien. Pas de courant, sans doute.

La partie haute est trop sombre. Essayez, vous verrez que vous ne voyez rien… 

Ceci est le casse-tête des fusibles. Allez-y, essayez. Si coincé, voir [**[FUSIBLES]**](http://atlantzone.free.fr/promenade-atlantzone.htm#_CHAPITRE_V_:_2)

Maintenant, il y a de la lumière, vous pouvez avancer dans le souterrain, qui est une sorte de labyrinthe. Nous l’appellerons « le Labyrinthe du Puits ». Explorez, et regardez bien sur les parois et au-dessus des portes. Prenez vos repères, dessinez le plan, ce sera utile.

Vous allez trouver une grille fermée, et une inscription au-dessus. A vous de jouer pour réussir à ouvrir cette grille. Si coincé, voir [**[LABYRINTHE DU PUITS]**](http://atlantzone.free.fr/promenade-atlantzone.htm#_CHAPITRE_V_:_3).

Vous avez réussi à ouvrir la grille. Vous voici maintenant devant une salle avec des dalles, chaque dalle portant une lettre. Il s’agit de traverser cette salle pour atteindre une porte de l’autre côté. Essayez, mais attention où vous mettez les pieds ! Si coincé, voir [**[LA SALLE AUX DALLES]**](http://atlantzone.free.fr/promenade-atlantzone.htm#_CHAPITRE_V_:_4)

Vous avez franchi les dalles avec succès, et vous voici devant un gouffre. Il faut le franchir pour atteindre une porte à l’autre bout. Si coincé, voir [**[LE GOUFFRE 1]**](http://atlantzone.free.fr/promenade-atlantzone.htm#_CHAPITRE_V_:_5)

Vous avez fait ce qu’il fallait pour traverser le gouffre. Vous voici de l’autre côté… Non ? Si vous êtes en fait dans la fosse aux serpents, alors voir [**[LE GOUFFRE 2]**](http://atlantzone.free.fr/promenade-atlantzone.htm#_CHAPITRE_V_:_6)**…**

Et vous voici donc, sain et sauf, de l’autre côté, devant une porte avec un étrange quadrillage, deux ronds noirs et deux ronds blancs… Un casse-tête, tiens donc… Sûrement, ça doit ouvrir la porte, mais comment ? Si coincé, voir [**[RONDS NOIRS ET RONDS BLANCS]**](http://atlantzone.free.fr/promenade-atlantzone.htm#_CHAPITRE_V_:_7)

Vous avez ouvert la porte, et vous êtes devant un autel, avec un accompagnement musical cristallin qui doit vous rappeler quelque chose…

Explorons, maintenant, explorons.

Le dessus de l’autel est gravé d’un symbole en forme de pentagramme. Le curseur s’y transforme en MAIN. C’est tentant d’y déposer les PIERRES, puisqu’on en a 5 également. Allez-y, dans n’importe quel ordre : à chaque fois qu’on dépose une PIERRE, on entend une petite musique. Au bout des 5 pierres (et sauf si vous avez soit beaucoup de chance, soit déjà résolu l’énigme…) il ne se passe rien. Si on clique, les PIERRES reviennent dans l’INVENTAIRE et Rodrigue vous souffle l’indice : « Je dois m’inspirer des phrases musicales ». Si coincé, voir [**[PIERRES SUR L’AUTEL]**](http://atlantzone.free.fr/promenade-atlantzone.htm#_CHAPITRE_V_:_8)

Vous avez maintenant reconstitué la PIERRE PHILOSOPHALE de Sigismond Canches à partir des 5 morceaux récupérés. Vous ne pouvez toutefois la prendre, elle est brûlante. Rien de plus à faire. Comme le dit si bien Rodrigue, « il faut trouver le moyen de sortir d’ici avant toute chose » !

Explorez les environs, maintenant. Soyez très attentif aux positions possibles du curseur, et notez bien les positions que vous utilisez, et celles que vous n’avez pas encore utilisées, pour être sûr de visiter toutes les salles.

Vous verrez :

A droite de l’autel, on trouve une fontaine avec des cygnes. Il n’y a pas d’eau qui y coule.

      Cette salle donne d’une part sur une  salle avec une grille et une statue : pas d’accès possible vers l’extérieur.

      D’autre part, sur une salle avec une croix. On peut cliquer, ça ne fait rien, apparemment.

A gauche de l’autel, une salle avec une fontaine, des têtes de lions. La fontaine coule. On ne peut pas s’en approcher pour l’instant (mais il y a un « ? » dessus…) A partir de cette fontaine, on a :

      D’une part une salle vide, avec un mur de briques au fond.

      D’autre part, une salle avec une sorte de dolmen, et une petite statue au mur.

A vous de voir comment tout ceci va vous permettre de sortir de là… Si coincé, voir [**[SORTIR DU SOUTERRAIN]**](http://atlantzone.free.fr/promenade-atlantzone.htm#_CHAPITRE_V_:_9)

Vous avez réussi à ouvrir la sortie secrète. PETIT ECRAN DE TRANSITION, et vous abordez l’EPILOGUE de cette longue aventure.

**EPILOGUE**

Vous tombez sur Séraphin, avec ses deux chiens. Parlez-lui : il y a de la visite au château, on dirait.

Une vraie réunion de famille ! Parlez-leur, à vos frères et sœurs. Oulah ! Ca barde ! Pas commodes, les héritiers… Ca va mal tourner….

Mais… COUP DE THEATRE !

Sigismond Canches (C'est le papa de Caro !) fait son entrée. Il explique, il parle… et maintenant, vous avez le choix :

NE PAS SUIVRE VOTRE PERE

ou

SUIVRE VOTRE PERE

**FIN NUMERO 1 : NE PAS SUIVRE VOTRE PERE…**

=> vos frères et sœurs vous font votre affaire vite fait, bien fait… GAME OVER.

Si vous préférez SUIVRE VOTRE PERE, allez-y, suivez-le…

Vous voici devant l’autel. La pierre s’y trouve toujours. Parlez à votre papa : il vous demande votre aide pour détruire la PIERRE. Vous hésitez. Continuez de lui parler. Un nouveau choix vous est proposé :

NE PAS AIDER VOTRE PERE

ou

AIDER VOTRE PERE

**FIN NUMERO 2 : NE PAS AIDER VOTRE PERE…**

=> vous essayez de prendre la PIERRE vous-même… et ça finit TRES MAL pour vous ! GAME OVER.

=> vous quittez la salle de l’autel par la DROITE (vous voici devant la fontaine aux cygnes) et encore un CLIC à DROITE : on aperçoit l’escalier qui remonte au salon. Remontez, et votre fratrie vous attend à bras raccourcis… GAME OVER.

=> vous quittez la salle de l’autel par la GAUCHE (vous voici devant la fontaine aux lions), puis un CLIC à DROITE, et vous apercevez la sortie qui mène au jardin. Plus tard, vous finissez par sombrer dans la folie… GAME OVER

Mais si vous préférez AIDER VOTRE PERE, alors CLIC sur Sigismond, et gros plan sur la PIERRE qu’il tient dans sa main. Si vous cliquez dessus, elle est toujours brûlante… Souvenez-vous de ce qui était dit dans le Grimoire… Servez-vous du CARRE MAGIQUE ! TADAAM ! Main dans la main, illumination… Encore un CLIC,  et c’est la bonne

**FIN**

(suivie d’un générique décrivant tous les participants à ce jeu magnifique !)

**ANNEXE : DETAILS ET SOLUCES DES CASSE-TETE ET ENIGMES**

**PROLOGUE : [ORDINATEUR]**

Les indications sont dans l’agenda de Rodrigue. Pour le nom d’utilisateur, on commence par le PLUS SIMPLE, le nom de famille : « Grandcoeur », en n’oubliant pas la majuscule (les ordinateurs sont sensibles à ces choses-là)

Pour le mot de passe, le petit papier trouvé dans l’agenda doit faire l’affaire : « 36RG » (majuscules essentielles !)

Pour le nom du client : le nom de famille suffit, mettez «Canches » (« canches » marche aussi, remarquez…)

**PROLOGUE : [COFFRE DE CANCHES]**

« Les ancêtres apportent la connaissance »…  Il y a trois portraits d’ancêtres dans la pièce : deux derrière le bureau où vous avez trouvé la carte, et un au-dessus de la cheminée. Derrière un de ces tableaux, on trouve un papier avec un code : « 1T3-3T4-2T1 ». Derrière un autre, une CLEF ! La prendre, elle va dans l’INVENTAIRE.

Quant au coffre, il se trouve dans la bibliothèque, dans la partie inférieure droite, dans un petit placard.

ZOOMER sur le coffre : une roue avec trois trous. La clef rentre bien dans chacun des trous, et quand on clique, elle tourne. Mais quelle est la combinaison ? Le papier est clair : pour chaque groupe, le premier chiffre doit être le « numéro » d’un trou, « T » veut dire « Tours », et le deuxième chiffre indique le nombre de tours. L’inverse n’est pas possible, car il n’y a que 3 trous, alors qu’un des deuxièmes chiffres est 4.

Reste à savoir quel trou est le 1, lequel est le 2 et lequel est le 3…

D’abord, faire une SAUVEGARDE, comme le jeu nous y invite.

Ensuite, tâtonner, mais en notant soigneusement les combinaisons essayées, et en s’assurant de bien couvrir toutes les combinaisons possibles.

La solution :             trou inférieur gauche : 3 tours

                        trou inférieur droit : 4 tours

                        trou supérieur : 1 tour

(les trous étaient donc numérotés de 1 à 3 à partir du trou inférieur gauche, dans le sens des aiguilles d’une montre)

Par « tour », on veut dire bien sûr un CLIC sur la clef, qui tourne alors d’un cran (en aucun cas il ne s’agit de tour complet !)

**PROLOGUE : [DEMARRAGE PEUGEOT 203]**

Ajustez d’abord le rétroviseur intérieur : c’est un coup à se faire recaler au permis si on oublie cette opération de base.. .

Cliquez sur la zone de boutons à droite du volant (il y a un « ? »): une partie du tableau de bord apparaît en gros plan.

Juste à gauche du volant, bouton démarreur. Essayez : ça ne marche pas.

CLIC sur le bouton juste à droite du volant : il se tire. Un starter, sans doute.

CLIC sur le bouton à droite du starter : il se pousse. Dieu sait ce que c’est que ce bouton-là… (Caro me dit que c’est le contact, tout bêtement! Pas de clé sur ce modèle  )

Appuyez à nouveau sur le démarreur : ça tourne !

Ressortez du gros plan, et desserrez le frein à main (manette juste en dessous du démarreur).

Passez la marche arrière (bout du levier de changement de vitesse, qui dépasse juste à droite du volant)… et « nous voilà partis !» comme dit Rodrigue.

CLIC sur la voiture (qui passe sous le village de Caro  ), CLICS sur écrans suivants, et on voit apparaître la carte de la région d’Atlantzone, avec en rouge les noms des 4 résidences correspondant aux 4 héritiers identifiés.

**CHAPITRE I : [LA REUSSITE]**

La règle de cette Réussite figure dans le Code des Jeux, trouvé dans la bibliothèque d’Onésime. Allez la lire si ce n’est déjà fait. Essayez de la « réussir », maintenant !

Sinon :

première ligne, mettez As de carreau, Roi de Trèfle, Dame de cœur, Valet de Pique... parce que forcément, c'est ce genre de première ligne qu'il faut si on veut éviter d’avoir deux fois la même valeur de carte, ou la même « couleur » de carte (on pourrait les mettre dans un ordre différent, ou permuter les couleurs, mais c'est pareil, tout ça)  
Jusque là, c’est évident. C'est après que ça se corse.  
Après, donc, on fait des essais, et les choix se restreignent très rapidement... et des impossibilités apparaissent, alors on rebrousse chemin, et on arrange ça.

Si encore coincé, voici la carte correcte suivante, ce qui vous permettra de voir le genre de raisonnement qui s’ensuit:

2éme ligne, 1ère colonne (colonne de gauche): mettez la Dame de Pique. On voit alors que la carte à mettre à côté de la Dame de pique:  
ne peut pas être un As (à cause de la diagonale)  
ne peut pas être un Roi (à cause de la 2ème colonne)  
ne peut pas être une Dame (on vient d'en mettre une...)  
DONC c'est un Valet.   
Il ne peut pas être de carreau (à cause de la diagonale)  
ni trèfle (à cause 2eme colonne)  
ni pique (à cause de la Dame de Pique, sa voisine...)  
DONC c'est du Cœur: Valet de Cœur. Voilà. Et on continue comme ça !

Si toujours coincé : voici une solution complète, ligne par ligne :

As Carreau — Roi Trèfle — Dame Cœur — Valet Pique

Dame Pique — Valet Cœur — As Trèfle — Roi Carreau

Valet Trèfle — Dame Carreau — Roi Pique — As Cœur

Roi Cœur — As Pique — Valet Carreau — Dame Trèfle

**CHAPITRE I : [CODE 08 24]**

Ceci peut se lire comme l’indication d’une heure : 8 heures 24 minutes. On a vu une horloge dont les aiguilles pouvaient être déplacées… et la grande aiguille, justement, pouvait être mise sur 24. OK. On positionne les aiguilles de l’horloge sur 8h24, on clique sur un petit bouton en haut de l’horloge, révélant un tiroir secret qui contient une CLEF EN PLOMB .

**CHAPITRE I : [CODE COFFRE D’ONESIME]**

Le cahier de notes d’Onésime contient l’indication :

quatre-trois-deux-un

Essayez les chiffres 4, 3, 2 et 1 (un BIP à chaque fois). Rien. Validez avec le # : rien de plus.

En fait, beaucoup de joueurs restent bloqués ici, car ils ont noté « 4 3 2 1 » au lieu de conserver la notation d’origine, en toutes lettres. Le vrai code se cache derrière ces lettres.

Compter le nombre de lettres dans chacun des chiffres écrits. On obtient

6 – 5 – 4 – 2

Voilà le bon code… N’oubliez pas de valider par #.

Attention : si vous avez essayé un code auparavant, il est conseillé de sortir du zoom, et d’y retourner à nouveau, avant d’essayer un autre code.

**CHAPITRE I : [OUVRIR LIVRE ONESIME]**

Quand vous introduisez la CLEF DE PLOMB dans la serrure du haut, un volet s’ouvre au centre, faisant apparaître un symbole planétaire.

Observez : quand on tourne la clef, les symboles planétaires défilent l’un après l’autre.

Essayez la clef dans la serrure du bas : un deuxième volet s’ouvre, qui permet de faire défiler des couleurs.

Il y a deux planètes correspondant au Plomb : Neptune (dont le symbole figure sur le Livre) et Pluton. Les deux correspondent à l’Elément Eau, de couleur noire.

En faisant l’essai, on trouve vite la solution : il faut afficher le symbole planétaire correspondant au métal de la clef, et qui ne figure pas sur le Livre. On affiche donc Pluton en tournant la clef en haut. Puis on affiche la couleur de l ‘Elément correspondant, ici le Noir, en tournant la clef du bas. Le Livre se déverrouille alors.

**CHAPITRE I : [DOSAGE EAU DISTILLEE]**

Canches conseillait de trouver le “pair de trois”, et Rodrigue a « intuité » qu’il s’agissait sans doute de 6. C’est exact!

Observons les 3 béchers :

à gauche, 12 graduations maxi, et le bécher est plein.

au milieu, 7 graduations, bécher vide.

à droite, 5 graduations, bécher vide.

Un petit essai de manipulation montre qu’on peut « prendre » un bécher en cliquant sur le pied (un gobelet apparaît dans une main) et verser alors dans un autre que l’on sélectionne en cliquant également sur le pied. Faites l’essai : versez du grand dans le petit. Le petit est maintenant plein, il contient 5. Le grand ne contient plus que 7.

Et il faut arriver à isoler 6 dans un bécher. Voici le casse-tête résumé.

Je propose une méthodologie, mais d’autres peuvent être appliquées (en particulier, tâtonnements intuitifs, ça marche aussi…) Voici la mienne :

prendre du papier et un crayon. C'est plus simple pour aborder la question. Trois colonnes, chacune représentant un récipient, avec un nombre dans chaque colonne, représentant le contenu actuel (ainsi, la situation initiale est :

12 0 0

et si on imaginait de verser le grand dans le petit, on obtiendrait 

7 0 5  
  
L'approche "raisonnée" est de partir de la FIN... Qu'est-ce qu'on cherche à la fin ? A avoir 6 ailleurs que dans le Grand. Et c'est forcément dans le Moyen que ça sera, car le Petit ne fait que 5... Ah! Déjà une certitude arithmétique, ça fait du bien ! On vise donc :  
  
6 6 0  
  
Oui, mais pour arriver à ça, qu'est-ce qu'il faut avoir avant ? On essaie d'aller au PLUS SIMPLE d'abord (méthode scientifique dont je vante toujours les mérites) Le plus simple serait :  
  
6 1 5  
  
qui suppose forcément qu'on ait eu auparavant :  
  
11 1 0 (ce qui permet donc de verser du Grand dans le Petit, et d'obtenir 6 1 5)  
  
Et ainsi de suite...

Et voici DEUX SOLUTIONS complètes, avec la notation indiquée précédemment (celle de droite est plus courte…:Elle m’a été fournie par Caro)

Sol. 1               Sol. 2

12 0 0              12-0-0  
7 0 5                5-7-0  
7 5 0                5-2-5  
2 5 5                10-2-0  
2 7 3                10-0-2  
9 0 3                3-7-2  
9 3 0                3-4-5  
4 3 5                8-4-0  
4 7 1                8-0-4  
11 0 1              1-7-4  
11 1 0              1-**6**-5  
6 1 5

6 **6** 0

**CHAPITRE I : [FORMULE MELANGE  COSINUS]**

1/ D’abord les trois composants pour faire le SULFATE DE POTASSE.

Sur la table, il y a un Alambic. Y mettre successivement :

MERCURE, VITRIOL et CARBONATE DE POTASSE.

Et alors, TADAAM ! on a le SULFATE DE POTASSE dans l’INVENTAIRE

2/ Il faut ajouter de l’ALUMINE. Pour cela, COMBINER dans l’INVENTAIRE le SULFATE DE POTASSE et l’ALUMINE. TADAAM ! On a maintenant un MELANGE 2 dans l’INVENTAIRE.

3/ Pour l’URANIUM, même chose : COMBINER avec MELANGE 2. TADAAM ! On a le MELANGE 3 dans l’INVENTAIRE.

4/ Ajouter l’EAU DISTILLE : COMBINER avec MELANGE 3, TADAAM ! et on obtient la PATE FINALE dans l’INVENTAIRE.

**CHAPITRE I : [PHASE FINALE FORMULE COSINUS]**

Il s’agit simplement de faire cuire cette PATE FINALE que nous avons obtenue. Tout se présente bien : on a vu un fourneau, on a pris du BOIS, du PAPIER, et on a des ALLUMETTES.

Allez au fourneau, et ouvrez la partie inférieure : déposez le PAPIER, puis le BOIS, puis UTILISEZ les ALLUMETTES. Ca y est, ça chauffe.

Ouvrez la plaque sur le dessus, mettez-y la PATE, refermez… et METTEZ-VOUS A L ‘ABRI ! ! ! Belle explosion… CLIC à nouveau sur l’endroit où vous avez mis la PATE. Il n’y a rien… ? CLIC sur le côté, et prenez les objets qui sont dans cette partie qui était coincée tout à l’heure : la PIERRE ONESIME, et un bout de papier, le CODE SATOR…

**CHAPITRE II : [CASSETTE A LOSANGES]**

Regardez bien: sur le petit côté, à droite, un “?” apparaît quand on passe le curseur. CLIC! On a un zoom sur une partie en losanges (et en dessous, le couvercle).Sur la partie en losanges, le curseur est actif.

On voit qu’il y a 4 tirettes fermées, qu’on peut ouvrir chacune progressivement, dans n’importe quel ordre, et chacune peut prendre 3 positions en plus de la position fermée.

Chaque tirette a deux points de contrôle :

un CLIC au centre droit permet d’écarter la tirette du centre. Appelons le « CLIC ouvrant » (il « ouvre » la tirette).

un CLIC à l’extrêmité permet de la ramener d’un cran vers le centre. Appelon le « CLIC fermant » (il « ferme » la tirette)

Un CLIC ouvrant sur chaque tirette (l’ordre semble ne pas importer, j’en ai essayé plusieurs), et le couvercle s’entrouvre d’un cran.

Encore un CLIC ouvrant sur chaque tirette, et le couvercle s’entrouvre davantage.

Encore un CLIC ouvrant sur chaque tirette, et le couvercle s’entrouvre encore… mais il n’est pas tout à fait ouvert.

Observez bien maintenant: si vous faites un CLIC fermant sur la tirette du bas à gauche, ou du haut à droite,, le couvercle se referme d’un cran… Pas bon, ça. remettez la tirette complètement ouverte à nouveau!

Par contre, si on essaie un coup fermant sur celle du haut à gauche, ou un coup fermant sur celle du bas à droite, rien ne se passe.

Alors CLIC fermant sur la tirette du haut à gauche: rien ne se passe. Bien. Essayons ensuite un CLIC fermant sur la tirette du bas à droite: le couvercle s’ouvre encore d’un cran ! C’est bon! On voit apparaître un bout de papier. CLIC dessus et TADAAM ! “Ca y est, elle est ouverte!”

On revoit la boîte en plan général, CLIC sur couvercle pour l’ouvrir complètement.

**CHAPITRE II : [OUVRIR LIVRE PHILEMON]**

C’est le quatrième livre à partir de la gauche. Il porte le symbole planétaire de Mars, qui correspond bien effectivement au Fer (la Clef de Philémon est en fer). L’élément correspondant est le FEU, qui est de couleur rose. L’autre symbole planétaire associé au Fer est Jupiter.

On règle donc le volet de gauche (clef en haut) sur Jupiter, et le volet de droite sur la couleur rose (clef en bas). Le Livre se déverrouille.

**CHAPITRE II : [INSTRUMENTS DE MUSIQUE]**

Ce qui rend le casse-tête un peu pus difficile, c’est que la disposition des instruments y est différente de celle qu’on voit sur le mur initialement. Heureusement, on peut consulter le livre dans la bibliothèque.

Voici le détail de la solution, selon la disposition par rangées, et avec un petit descriptif de chaque instrument (merci Genevi !) :

1ère rangée :

1 - 9 tubes Rondadoy

2 - 5 tubes Surusico

3 - 4 tubes Chiriguano

4 - 4 tubes plus petits Erke

5 - 4 tubes égaux Tablasico

2ème rangée :

6 - corne Pututu

7 - quadrangulaire. Tarka

8 - en Y Mosenada

9 - 2 tubes ineg. Marimacho

3ème rangée :

10 - petit bec Mosero

11 - bec biseauté Pinquillo

12 - 3 trous Quenaquena

13 - 2 trous+1 Wacapinquillo

14 - 3 trous+1 Almapinquillo

**CHAPITRE II : [ENCRE SYMPATHIQUE]**

Sur la table où vous avez ramassé une boîte d’allumettes, il y a deux bougies. Celle de gauche s’allume si vous UTILISEZ la boîte d’allumettes dessus. Maintenant, sélectionnez la NOTE ACROSTICHE et UTILISEZ-la sur la flamme de la bougie : TADAAM. EXAMINEZ maintenant la NOTE ACROSTICHE : des pointillés apparaissent devant chacun des 6 groupes de lettres, et 6 cases apparaissent en bas, rangées horizontalement.

**CHAPITRE II : [NOTE ACROSTICHE]**

Chaque groupe de lettres comporte des lettres dans l’ordre alphabétique. Ce sont manifestement des anagrammes ! Il faut trouver l’anagramme correspondante.

Si on pense avoir trouvé une anagramme d’un groupe de lettres, on clique successivement sur chacune des lettres dans l’ordre correspondant au mot qu’on pense avoir trouvé. Si c’est l’anagramme correcte pour le jeu, le mot reste affiché à droite, et les lettres à gauche sont barrées en rouge.

 Voici l’ordre dans lequel je les ai trouvés, en m’aidant d’une part des lettres elles-mêmes , puis en m’aidant du fait qu’il s’agit d’une acrostiche, donc les initiales des mots trouvés permettent progressivement de deviner quel pourrait  être le mot à trouver au final… et donc de déterminer au moins l’initiale du mot qui me manquait, et enfin par le fait qu’une phrase se constitue progressivement aussi, bien sûr.

Le plus facile : le 3ème, « CINQ » : ça ne peut que donner « CINQ » ! On clique les lettres, le mot apparaît, et on a un « C » en 3ème position du mot cible. On voit que quand l’anagramme est trouvée, elle reste écrite

« CINQ » ? 5 héritiers peut-être ? Oui, le 4ème mot est bien l’anagramme de « HERITIERS »

« CINQ HERITIERS », et le mot cible est pour l’instant - - CH- - . Insuffisant pour se faire une idée du mot cible, trop de mots possibles.

Le premier mot a deux anagrammes, assez simples : PRIERE, et PIERRE. C’est le second qui est le bon (Ah ! « Pierre ». On en a déjà trouvé une tout à l’heure)

PIERRE EEEILLMNOPRT CINQ HERITIERS EEENPRST EORRTUV

et P – CH- -

Le 6ème mot est également simple : une seule anagramme, TROUVER.

PIERRE EEEILLMNOPRT CINQ HERITIERS EEENPRST TROUVER

et P-CH-T

En fait, le 5ème mot devient évident, même s’il a 4 anagrammes possibles : PRESENTE, SERPENTE, PENETRES et ESPERENT. C’est ce dernier qui est le bon.

PIERRE EEEILLMNOPRT CINQ HERITIERS ESPERENT TROUVER

et P-CHET

C’est forcément un « PICHET » dont il s’agit. Le deuxième mot commence donc par « I ». ET il s’applique au mot PIERRE, certainement. On trouve alors qu’il s’agit de « INTEMPORELLE » :

PIERRE INTEMPORELLE CINQ HERITIERS ESPERENT TROUVER

Voilà. Mais… Rien ne se passe ? Non. Il faut maintenant cliquer sur chaque initiale (vous voyez le curseur ? Il se transforme en MAIN quand on le passe sur les initiales…) dans l’ordre, pour constituer le mot « PICHET » dans les cases du bas. TADAAM !

**CHAPITRE II : [LA DEDICACE]**

Voici un tableau de lettres, un carré de 8 lettres sur 8.

L’indice essentiel se trouve dans le Livre de Philémon, qu’on a laissé tout à l’heure dans le coffre de Canches. J’espère que vous avez noté ce qu’il contenait ? Sinon, c’est un truc à devoir reprendre la 203…

L’indice essentiel était « Pour me trouver, suivra la diagonale du fou ». Il faut donc lire ce tableau en diagonale. On voit très rapidement qu’il faut commencer par le coin en haut à droite (« C »), puis continuer vers la gauche, tout en lisant en diagonale descendante vers la droite. En lisant simplement avec les yeux, ceci donne :

« C » (le coin haut à droite)

« EQ » (à gauche du coin, 1ére diagonale descendante vers la droite)

« UET » (diagonale descendante suivante)

« UCHE » (diagonale suivante)

=> ce début de texte commence à prendre un sens, en découpant correctement les mots : « CE QUE TU CHE………… » etc.

A l’œil nu, on reconstitue ainsi le texte intégral :

« CE QUE TU CHERCHES EST DANS LA CHEMINEE SOUS UNE PIERRE SE TROUVE TON HERITAGE »

Reste à « valider » ce message.

Le premier réflexe est de cliquer sur chaque lettre successivement, dans le bon ordre. On voit alors apparaître progressivement sur la page de gauche les mots :

« CE         TU               LA                   SE »

Ca ne marche donc pas ? Un bug ? ? ?

NON ! C’est simplement qu’il faut vraiment « lire » complètement « en diagonale », comme on dit, rapidement, à grandes enjambées ! Il faut cliquer uniquement sur la première et la dernière lettre de chaque mot qu’on a identifié (c’est pourquoi seuls les mots de deux lettres apparaissent à gauche). C’est logique, c’est ce qui permet de déterminer que le joueur a bien fait la séparation correcte des mots.

On obtient ainsi sur la page de gauche la transcription complète du message caché dans la dédicace, et TADAAM !

« Ce que tu cherches est dans la cheminée. Sous une pierre, se trouve ton héritage. »

.

**CHAPITRE II : [POLYGONES CHEMINEE]**

On remarque qu’on entend un petit clic lorsqu’on clique sur ces polygones. Il faut sans doute les cliquer dans un certain ordre, mais lequel ?

Il faut repenser au Livre de Philémon, qui est dans le coffre de Canches… Si vous avez bien noté son contenu, relisez-le. Sinon, il faut y retourner…

Au bas du texte, on a quelques lettres en majuscules : CHQST . Est-ce que ce serait une description de la séquence à réaliser, avec une notation abrégée de chaque figure ?

Tout le monde, en pratique, a d’abord essayé la méthode suivante :

C= Carré

H=Hexagone

Q= ? ? ?

S= ? ? ?

T=Triangle

Evidemment, ça ne marche pas, car Q et S ne correspondent à aucune figure dans ce schéma, et on a le Pentagone et l’Octogone qui restent orphelins.

Il faut être beaucoup plus simple, et compter le nombre de côtés de chaque figure, et écrire ces nombres en toutes lettres. On a alors :

Cinq

Huit

Quatre

Six

Trois

CLIC sur les polygones dans cet ordre, et TADAAM ! la dalle se déplace, révélant le contenu d’une petite cache : PRENDRE la PIERRE PHILEMON, et le petit papier CODE AREPO.

**CHAPITRE III : [INDICE CUNEGONDE]**

Il suffit de penser au zèbre, qui a des rayures noires sur fond blanc, mais tout aussi bien des rayures blanches sur fond noir…

En imaginant qu’on a en fait des dessins blancs sur fond noir, le mot FLEURS apparaît nettement. Il faut le taper dans la petite case en dessous du dessin, et valider (ATTENTION : s’assurer que cette case n’est pas cachée par un bandeau d’écran de Windows…) TADAAM !

Note : il y a juste une petite imprécision d’enchaînement logique : Rodrigue dit « Mais oui, bien sûr ! Le bac à fleurs ! » alors qu’il n’est pas forcément déjà allé voir la maison de Cunégonde.

**CHAPITRE III : [BOITE–FLEUR]**

Cliquez sur le bas de la boîte, pour en faire apparaître le fond. 12 triangles de couleurs différentes. Un CLIC au Centre, et les nombres 1 à 12 apparaissent, en chiffres romains, comme sur le cadran d’une horloge.

Observez : si on clique sur un nombre, il se déplace pour venir au centre. Si maintenant on clique sur un autre nombre, il va au centre tandis que celui qui était au centre vient le remplacer. OK, on comprend qu’on peut modifier ainsi la position de tous les nombres sur le « cadran ».

Que s’agit-il de faire avec ça ? Lire le carnet de Rodrigue… Il y a souvent des choses intéressantes. Il a résumé la situation.

On remarque que les 12 triangles sont en fait constitués de 6 couleurs différentes, 2 triangles par couleur. Rodrigue suggère de trouver la somme à attribuer à chaque couleur. Pour que ce soit « harmonieux » et « égal », il faudrait que ce soit la même valeur pour toutes les couleurs.

Le total des nombres de 1 à 12 est 78. Il y a 6 couleurs différentes, donc chacune doit recevoir un total de 13 (78/6). A vous de réaliser ça comme vous le voulez. Par exemple , le Turquoise a déjà I en position « 1 heure ». L’autre Turquoise est en position « 9 heures », et comporte donc IX pour l’instant. Il faut lui mettre XII pour que le Turquoise ait 13 au total. On clique sur le XII, il vient au centre. On clique sur le IX, actuellement dans le Turquoise, il vient au centre et il est remplacé par le XII, maintenant dans le Turquoise.

Maintenant que chaque couleur a bien la somme = 13, observez : les 12 triangles sont répartis en 3 groupes de 4 triangles par trois larges bandes jaunes : positions 1 à 4 heures, 5 à 8 heures, et 9 à 12 heures.

Regardez le total pour chacun de ces trois groupes, avec les nombres que vous avez mis. Il y a de fortes chances pour qu’il ne soit pas identique pour les 3 (s’il l’est déjà, BRAVO ! Vous pouvez ouvrir la boîte) Pour une harmonie parfaite, il faut que ce total soit le même. Comme le total des 12 nombres est 78, il faut aboutir à 26 dans chacun des trois groupes (78/3). Ceci doit se faire en continuant de respecter un total de 13 pour chacune des couleurs. On doit donc le faire uniquement en échangeant les valeurs pour une couleur donnée.

Solution détaillée, en partant du Turquoise en position à « 1 heure » d’horloge :

Turquoise = 12

Vert = 2

Marron = 3

Violet = 9

Bleu = 5

Violet = 4

Marron = 10

Rouge = 7

Turquoise = 1

Bleu = 8

Rouge = 6

Vert = 11

Lorsque vous arrivez à l’équilibre des 3 groupes (et l’équilibre de chaque couleur ayant été maintenu), vous entendez un DECLIC, et la boîte revient sous son angle normal, vue sur la manette du dessus. Actionnez-la, la boîte s’ouvre. PRENDRE son contenu, qui est une PHOTO DECHIREE.

**CHAPITRE III : [PHOTO DECHIREE]**

C’est un puzzle, au sens propre du terme. Les pièces sont déjà dans la bonne orientation, il n’y a donc pas la difficulté supplémentaire de devoir les tourner dans tous les sens. Il suffit donc de les placer à l’intérieur du cadre. Comme il est traditionnel de faire, on commence par essayer de placer les angles, puis les bords, et enfin le reste. Et il ne comporte que 16 pièces… Il n’est pas trop dur.

Quand deux pièces sont mises correctement en relation, et qu’elles sont correctement positionnées dans le cadre, on entend un petit « clic ». On entend ce petit « clic » même quand il s’agit d’une pièce isolée, du moment qu’elle est placée au bon endroit.

Lorsque TOUTES les pièces sont au bon endroit, on a une dernier « clic », et on ne peut plus toucher aux pièces. C’est très bon signe.

**CHAPITRE III : [LES CINQ PATERES]**

On a un code 5-3-4-2-1, qui fait irrésistiblement penser à ces 5 patères. Et effectivement, une MAIN s’affiche quand on passe le curseur au bas de chaque patère. Nous sommes sur la bonne piste.

On peut essayer d’appuyer sur les patères, dans l’ordre indiqué… Mais rien ne se passe. On regarde dans son inventaire : 6 chapelets… Tiens tiens.

Essayez d’accrocher un chapelet à la patère numéro 5, celle tout à droite. Essayez chaque chapelet successivement, et s’il ne s’accroche pas à la 5, essayez sur les autres. Vous verrez qu’un seul chapelet reste accroché : le CHAPELET ROUX.

Essayez maintenant d’en accrocher un autre. Si ce n’est pas le bon, ou s’il est au mauvais endroit, plus de chapelets accrochés du tout…et il faut recommencer depuis le début. Voilà le casse-tête. Essayez…

La solution est :

Patère 5 : ROUX

Patère 3 : PIERRE

Patère 4 : BUIS

Patère 2 : NOIR

Patère 1 : BRUN

Quand ces 5 chapelets sont accrochés, on entend un déclic…

**CHAPITRE III : [APRES LES CINQ PATERES]**

Pour trouver ce qui s’est passé avec ce déclic, mieux vaut s’en remettre au Seigneur…

… Allez voir le crucifix au-dessus du lit.

Juste sous les pieds du Christ, un bouton, une MAIN : CLIC ! La croix pivote, TADAAM ! révélant une clef dans une cachette.

**CHAPITRE III : [OUVRIR LIVRE CUNEGONDE]**

C’est le deuxième livre à partir de la gauche. Il porte le symbole planétaire de Vénus, qui correspond bien effectivement au Cuivre (la Clef de Cunégonde est en cuivre). L’élément correspondant est l’AIR, qui est de couleur rouge. L’autre symbole planétaire associé au Cuivre est Uranus.

On règle donc le volet de gauche (clef en haut) sur Uranus, et le volet de droite sur la couleur rouge (clef en bas). Le Livre se déverrouille.

**CHAPITRE III : [PARTAGE DES 17 LIVRES]**

Il s’agit de répartir les 17 livres du rayonnage du haut en 3 paquets sur le rayonnage du bas. Les proportions sont rappelées par des étiquettes : 1/2, 1/3 et 1/9.

Pour mettre un livre du haut dans un emplacement du bas, un CLIC sur le livre, puis CLIC sur la partie où on veut le ranger…

On comprend pourquoi la Mère Supérieure est troublée : 17 divisé par 2, ça ne tombe pas juste… 17 par 3 non plus, et même chose pour 17 par 9 !

Si vous essayez des nombres entiers qui ont au moins le mérite d’être corrects en proportion relative (9,6 et 2), rien ne se passe.

Dans le Cahier de Rodrigue, on voit qu’il a eu une idée : avec 18 livres, ce serait très simple ! Effectivement, avec 18 livres, la répartition 9, 6 et 2 serait parfaitement correcte.

Sélectionnez le LIVRE PHILEMON (ou le carnet de Rodrigue, ça devrait marcher aussi) dans votre INVENTAIRE (ce n’est pas le même livre que celui dans le coffre ! C’est un des romans écrits par Philémon !) et mettez-le bien à DROITE sur le rayonnage du dessus. Ca y est, dit Rodrigue, voici un nombre pair de livres.  Placez les livres en bas selon la bonne proportion… et TADAAM !

**CHAPITRE IV : [CHARADE]**

Inscrivez chaque réponse dans le petit cadre à droite, puis CLIC sur OK. Si la réponse est bonne, la case disparaît, et le mot apparaît, écrit sur le papier.

Successivement : Air, Eau, Esse, et Œufs.

Mon tout ? C’est le mot ainsi épelé, bien sûr…

**CHAPITRE IV : [COLLIER A LA ROSE]**

C’est très simple : dans votre INVENTAIRE, COMBINEZ le COLLIER et le PAPIER CHDG, et TADAAM ! EXAMINEZ le COLLIER maintenant, et plusieurs CLICS sur la grosse rose : vous récupérez la bille manquante du Solitaire (et elle est rose, bien sûr !)

Pour la petite histoire : initialement, à la conception du jeu, le casse-tête prévoyait une manipulation précise des pétales de la rose, selon le code fourni sur le papier, qui signifie :

Centre

Haut

Droite

Gauche

Finalement, il a été simplifié.

**CHAPITRE IV : [OUVRIR LIVRE ARTEMISE]**

C’est le premier livre à gauche. Il porte le symbole planétaire de Mercure, qui correspond bien effectivement à l’Etain (la Clef d’Artémise est en étain). L’élément correspondant est la TERRE, qui est de couleur bleue. L’autre symbole planétaire associé à l’Etain est Saturne.

On règle donc le volet de gauche (clef en haut) sur Saturne, et le volet de droite sur la couleur bleue (clef en bas). Le Livre se déverrouille.

**CHAPITRE IV : [LE JEU DES DIFFERENCES]**

Promenez votre curseur sur le tableau, qui est à gauche. Lorsqu’il se transforme en main, c’est qu’il y a une différence… Cliquez (attention : désélectionnez d’abord la CARTE POSTALE dans l’INVENTAIRE), Rodrigue remarque « C’est différent, ici » Mais vous n’êtes pas plus avancé… Il faut faire quelque chose de plus !

Ce quelque chose de plus, c’est de COMBINER le GRATTOIR et le CHIFFON (TADAAM !). UTILISEZ maintenant le CHIFFON/GRATTOIR sur les 3 endroits où il y a une différence. Des chiffres, que des 6. On dirait la date de naissance des Héritiers. Rodrigue les note

**CHAPITRE IV : [MANDALA]**

Manipulation de base : on sélectionne une couleur, on la met dans la coupelle. Une nouvelle sélection (il faut toujours 2 doses dans la coupelle) et le mélange est prêt à être utilisé (on peut prendre deux doses de la même couleur)

Quand la coupelle contient bien deux doses, un CLIC sur un des secteurs de la boîte suffit pour en colorer les granulés.

Si on veut effacer une couleur sur la boîte, CLIC sur le verre d’eau, et CLIC sur la couleur qu’on veut effacer.

Pour aborder le Mandala, il faut consulter l’INDICE MANDALA qui est dans l’INVENTAIRE. Au recto, il donne la position des différents dieux (et une idée de la teinte en grisé pour chacun). Au verso, il donne quelques indications sur la couleur, ou le type de couleur, de chacun.

Il faut aussi savoir ce que sont les couleurs Primaires, et comment on obtient les couleurs Secondaires en mélangeant 2 Primaires (c’était expliqué dans le Dictionnaire des Peintres que vous avez vu tout à l’heure)

Pour faciliter le repérage, chaque secteur sera désigné par son orientation cardinale : Nord, Nord-Est, Est, etc.

On commence par le plus facile : Vishnou le sombre et Brahma l’écarlate : donc on met du NOIR au NORD, et du ROUGE au SUD (oui, c’est une imprécision du jeu : Brahma est très rouge, mais ne peut pas être « écarlate », comme il est indiqué dans la version initiale, car il faudrait mélanger TROIS doses de couleurs Primaires pour ça : 2 de Rouge et 1 de Jaune. Le texte a normalement été remanié depuis, décrivant Brahma comme « flamboyant)

Iswara, à l’EST, est « pur » : ça veut certainement dire qu’on n’y met pas de couleur du tout… Très pratique.

Il y a deux dieux qui ont une couleur Primaire : Mahadewa (Ouest) et Sambhu (Nord-Est). Comme la couleur Primaire ROUGE est déjà prise, on a 2 cas de figure possibles. Comme sur le schéma Mahadewa apparaît beaucoup plus clair que Sambhu, on va lui mettre du JAUNE, et on met le BLEU pour Sambhu (si nécessaire, on intervertira plus tard, mais pour le moment, ça a vraiment l’air le plus probable)

Il nous reste à placer les trois couleurs Secondaires. Ca fait 6 cas de figure possibles. En recensant bien les 6 cas, et en les essayant l’un après l’autre, on arrive à la solution.

Mais pour optimiser ça, on peut se guider avec les teintes : les trois Secondaires sont VERT, ORANGE et VIOLET. Il se trouve que le VERT apparaît assez sombre, dans les teintes grisées. Mettons le VERT pour Sangkara (Nord-Ouest). Il reste Rudra (Sud-Ouest) et Mahesora (Sud-Est), à égalité de teinte. Une chance sur deux d’y arriver du premier coup. On tente notre chance : Rudra VIOLET, et Mahesora ORANGE.

Eh bien non ! C’est le contraire… Effacez le VIOLET et l’ORANGE,, replacez-les dans l’autre sens, et voilà : si vous avez suivi tout ça, vous avez terminé le Mandala. Maintenant, CLIC au CENTRE DU MANDALA ! ! !

Sinon, reprenez le tout… et TADAAM !

Soluce détaillée :

NORD : 2 NOIR

NORD-EST : 2 BLEU

EST : RIEN DU TOUT

SUD-EST : 1 ROUGE + 1 BLEU (= VIOLET)

SUD : 2 ROUGE

SUD-OUEST : 1 ROUGE + 1 JAUNE (= ORANGE)

OUEST : 2 JAUNE

NOR-OUEST : 1 BLEU + 1 JAUNE (= VERT)

**CHAPITRE V : [CASSETTE]**

La première et la 6ème molette comportent la série de symboles « planétaires » que vous avez vus à différentes occasions. Les 4 molettes intermédiaires comportent uniquement les chiffres de 0 à 9.

Pour les chiffres, c’est vraiment évident : vous avez trouvé des chiffres en grattant un tableau chez Artémise : la date de naissance des héritiers. 6-6-66 (Rodrigue a même noté ça dans son Cahier…). Positionnez les molettes en conséquence.

Pour les symboles : une des molettes correspond sans doute à Rodrigue. Auquel cas, ça ne peut être qu’un des trois symboles attachés aux trois métaux non encore mentionnés : Argent, Mercure et Or, correspondant respectivement à LUNE, TERRE et SOLEIL. La TERRE ne figure pas, en pratique, dans les 2 molettes. Reste donc LUNE et SOLEIL. On pourra essayer l’un puis l’autre, sur une molette puis l’autre. Intuitivement, on imagine mieux que ce soit le SOLEIL, c’est-à-dire l’OR, qui symbolise Rodrigue. D’ailleurs, dans le Livre d’Alchimie, le SOLEIL est attaché à « héroïsme, réflexion et idéal ». Rodrigue est le héros de l’histoire, et pour la réflexion, il en a eu sa part jusqu’ici ! (et Caro me signale qu’il y avait plus simple encore : il suffisait de regarder le symbole sur la couverture du 5ème Livre, celui qu’on n’a pas encore ouvert à ce stade !)

L’autre molette (on ne sait pas laquelle des deux, bien sûr) doit sans doute représenter Canches. On peut éliminer les 4 symboles des 4 héritiers. Il en reste donc 6 à essayer. On peut essayer de deviner d’après les caractères attachés aux planètes. Jupiter et Saturne sont les deux plus vraisemblables.

Avec ça, on peut faire quelques essais combinatoires, extrêmement rapides à faire d’ailleurs.

Solution : molette de gauche : JUPITER. molette de droite : SOLEIL.

Après coup, c’est évident : à gauche, on devait mettre le symbole du père, qui « donne », qui « transmet » à son fils, qui est donc la molette de droite.

Une fois le bon code affiché, ressortir du zoom, CLIC sur le coffret, il s’ouvre.

**CHAPITRE V : [ECHIQUIER : ALIGNEMENTS]**

Le but du casse-tête est clair : avec ces 6 pièces de jeu d’échec (mais il n’y a absolument pas besoin de savoir jouer aux échecs ! C’est juste un problème de géométrie… On pourrait remplacer l’échiquier par un quadrillage, et les six pièces par six jetons ronds…) il faut réaliser 4 alignements, chaque alignement comportant trois pièces.

D’abord, CLIC sur le ROI (la plus grande pièce, celle différente des autres…) : Rodrigue nous indique que cette pièce doit rester où elle est. Ca va simplifier le travail.

Il existe en fait 4 solutions, mais trois sont asymétriques, et ne sont pas « acceptées » par le jeu. Comme ceci n’est pas précisé dans le jeu (version 1.1), le texte de l’indice sera remanié pour comporter les mots « symétriques et symboliques », au lieu de « rituels et symboliques ».

La solution est donc symétrique.  
  
L'axe de symétrie est une verticale passant par le roi, qui a le bonheur d’être inamovible et indéposable.  
  
Comme il y a 5 pions, un des 5 pions est forcément sur cette verticale. Et il n’y en a qu’un seul.   
  
Conséquence: il faut deux rangées partant du roi, de part et d’autre de cette verticale.   
  
Rapidement, on voit que les deux premiers pions, les plus rapprochés du Roi, ne peuvent être sur des diagonales partant du roi.   
  
Considérez donc ce début de solution : 2 pions rapprochés, à un pas de cavalier de distance du roi (ce qui veut dire : comptez deux cases en partant du Roi, vers le bas, puis une case à droite pour un pion, un case à gauche pour l’autre pion). Comme il faut pouvoir prolonger ces deux premiers alignements de deux en ligne droite, les deux autres pions à placer sont forcément également à "pas de cavalier" (comme défini ci-dessus) à partir des deux premiers pions. Deux position possibles seulement... et pour chacune, on promène simplement le pion de l’axe, pour voir. On est alors aveuglé par la beauté et la simplicité harmonieuse du résultat !

Solution détaillée :

les colonnes s'appellent a à h, de gauche à droite  
les lignes s'appellent 1 à 8, de bas en haut.  
  
Ainsi, le Roi est en d8 .  
  
Posez les 5 pions en :  
  
c6 e6 d5 a2 g2

Les alignements une fois réalisés, CLIC sur le jeu pour passer à la suite.

**CHAPITRE V : [OUVRIR LIVRE RODRIGUE]**

C’est le premier livre à droite, un peu penché. Il porte le symbole planétaire du Soleil, qui correspond bien effectivement à l’Or (la Clef de Rodrigue est en or). Il correspond à SEL, qui est de couleur verte. L’autre symbole planétaire associé au SEL est la Lune (il y en a un troisième, c’est la Terre… mais on esaie dabord la Lune, qui paraît bien plus probable)

On règle donc le volet de gauche (clef en haut) sur Lune, et le volet de droite sur la couleur verte (clef en bas). Le Livre se déverrouille.

**CHAPITRE V : [CHEMIN DU JARDIN]**

Vous êtes à l’entrée du chemin pierreux. Séraphin vous a dit "prenez A GAUCHE". Et ce sera effectivement tout le temps à gauche…)

1 CLIC => arbre fourchu.

1 CLIC => prendre le chemin de gauche, là où il y a une voûte de buissons.

1 CLIC : vous voyez un chemin devant vous, et un chemin sur votre gauche : prenez celui de gauche.

1 CLIC : vous apercevez un puits. Approchez-vous.

**CHAPITRE V : [FUSIBLES]**

Sélectionnez votre BOITE D’ALLUMETTES. UTILISEZ-la sur la partie du haut, ça éclaire trois fusibles Vert , Bleu et Rouge, qui sont détachés. Vous avez le temps, avec une allumette, de tripoter les fils, et d’essayer l’interrupteur… Si vous n’êtes pas assez rapide, vous risquez de ne plus avoir d’allumettes avant d’avoir trouvé les bons branchements !

Pour brancher un fil, cliquez sur le bout du fil, puis sur le plot métallique (qui doit être inoccupé)

Pour débrancher un fil, cliquez simplement sur le plot métallique correspondant.

Il y a six combinaisons possibles, et il y a 7 allumettes (en tout cas, au moins 6). Donc c’est faisable.

Si vous n’avez plus d’allumettes, ne vous inquiétez pas. Vous aurez le droit de recommencer, et comme c’est toujours la même combinaison, vous pouvez bénéficier de vos essais précédents !

La solution : de gauche à droite, Rouge, Vert, Bleu.

**CHAPITRE V : [LABYRINTHE DU PUITS]**

Vous avez sans doute remarqué qu’il y avait des lettres à différents endroits, et que lorsqu’on appuie dessus, ça fait du bruit… Il faut certainement arriver à les appuyer (toutes, ou certaines seulement) dans le bon ordre.

Voici où se trouvent les 10 lettres du labyrinthe. Pour se repérer, partez de la boîte à fusibles, à l’entrée du labyrinthe.

1 CLIC. Bloc sur la gauche de l’intersection : « M »

Avancez d’un CLIC : un cul-de-sac, avec la lettre « U »

Demi-tour et prenez à droite au lieu d’aller tout droit dans le cul-de-sac. Juste devant vous, lettre « I »

A ce carrefour, vous avez 4 possibilités (repérez les bien) :

      Tout à gauche, c’est un demi-tour qui vous ramène à l’entrée du labyrinthe.

      Tout à droite, vous arrivez devant une première voûte : lettre « R ». Puis un embranchement :

A droite, lettre « O », puis lettre « V », puis vous vous retrouvez à l’embranchement avec 4 possibilités.

A gauche,  lettre « P », puis vous vous retrouvez à l’embranchement avec 4 possibilités.

      2ème à partir de la gauche :lettre « L », puis vous êtes à l’embranchement précédent (celui qui mène soit vers « O » et « V », soit vers « P »)

      2ème à partir de la droite : la grille fermée, et l’inscription marquée « puits ». Là, sur le côté, lettre « S ». Avancez encore un peu, un cul-de-sac avec lettre « T »

Au total, 10 lettres : M, U, I, R, O, V, P, L, S, T.

La plupart des joueurs essaient de taper « VITRIOLUM » avec ces lettres. Vous aussi, vous avez essayé ? Ca ne marche pas, hein ? 

Par contre, il y a deux indices très forts pour un autre mot : l’inscription au-dessus de la grille, qui intrigue si fort Rodrigue… et le fait que la lettre « P » fait un son très différent quand on appuie dessus une première fois…

C’est forcément parce que c’est la bonne première lettre à taper : mot commençant par « P », et inscription où « PUITS » est marqué ? Voici la solution, bien sûr !

Vous remarquerez que lorsque les lettres sont appuyées dans le bon ordre, chacune fait le même son (toc-toc) que la lettre « P ».

**CHAPITRE V : [LA SALLE AUX DALLES]**

Un coup d’œil sur les différentes lettres permet de voir que le mot « VITRIOLUM » formerait bien un chemin menant à l’autre bout.

Mais ça ne marche pas… Erreur tragique… 

En fait, il s’agit d’un mot latin, et les lettres sont gravées en majuscules…

Et en latin, pas de lettre « U », elle est remplacée par la lettre « V » ! Il faut en fait parcourir le mot « VITRIOLVM »…

.. et ne pas oublier de CLIQUER *sur le bas de la porte, qu’on aperçoit en haut de l’écran.*

**CHAPITRE V : [LE GOUFFRE 1]**

Vous apercevez une croix de l’autre côté (une MAIN s’y affiche).

Retournez-vous : une PLANCHE. PRENEZ-la. Et une croix également, avec une MAIN qui s’y affiche.

Retournez-vous à nouveau, et UTILISEZ la CORDE sur la croix qui est de l’autre côté. Elle s’y accroche, mais elle est encore un peu lâche.

Retournez-vous, CLIC sur la CORDE qui est par terre, puis sur la croix. Ca y est, retournez-vous, et voici une corde bien tendue, c’est plus sûr.

Sélectionnez la PLANCHE. Passez votre curseur très doucement sur le bord du gouffre, DE VOTRE COTE : une MAIN apparaît (mais sur une surface réduite, moins facile à voir). Vous y posez la PLANCHE.

Et voilà le travail : une planche à travers le gouffre, une bonne corde pour pouvoir se tenir en traversant. Allez-y !

**CHAPITRE V : [LE GOUFFRE 2]**

Vous avez traversé sur la planche, et arrivé au bout vous tombez dans la fosse aux serpents ? C’est qu’en fait, arrivé au bout de la planche, il faut aussitôt s’accrocher à la corde fixée sur la croix : un CLIC rapide ! Allez-y, avec l’entraînement, on y arrive !

**CHAPITRE V : [RONDS NOIRS ET RONDS BLANCS]**

D’abord, observez bien les déplacements autorisés pour ces pions : on clique sur un pion, on clique sur la case d’arrivée souhaitée. Certaines marchent, d’autres pas.

D’abord, un pion ne peut pas aller sur un emplacement autorisé (il n’y a pas de système d’échange de pion, en somme). Et un pion ne peut se déplacer qu’à la manière d’un cavalier aux échecs, c’est-à-dire : bouger de deux cases (horizontalement ou verticalement), puis une case de côté par rapport aux deux cases.

Le but du casse-tête est de mettre les ronds blancs là où sont les ronds noirs à l’origine, et réciproquement.

Le mouvement imposé aux pions est très virevoltant… On voit que pour pouvoir se déplacer de deux cases en diagonale, il faut 4 mouvements à un pion… Dans la configuration finale, c’est bien ce qui se passe : chaque pion va aller en diagonale dans le coin opposé. Il faut donc au moins 16 coups en tout… (4 pions, 4 mouvements minimum pour chaque pion)

Voici la solution en 16 coups exactement :

notez d’abord les cases de la façon suivante :

lignes  : numérotées de 1 à 3 à partir du haut

colonnes : intitulées A à C, en partant de la gauche.

Ainsi, au départ, les deux pions blancs sont en A1 et C1 (celui de droite est en C1)

Les deux pions noirs sont en A3 et C3.

A1-C2

A3-B1

C1-B3

C3-A2

C2-A3

B3-A1

A1-C2

A2-C1

C1-B3

B3-A1

B1-C3

C3-A2

A2-C1

A3-B1

B1-C3

C2-A3

Et on entend un mécanisme qui se déclenche… CLIC sur la MAIN du curseur, au niveau de la poignée de la porte.

**CHAPITRE V : [PIERRES SUR L’AUTEL]**

Une énigme assez difficile si on n’a pas un minimum d’oreille musicale…

Cliquez sur le CARRE MAGIQUE, et vous entendrez une série de phrases musicales. Examinez chacune des PIERRES, en cliquant dessus vous entendrez également une musique distincte pour chacune.

Il faut poser les PIERRES sur l’autel dans le même ordre que les phrases musicales du CARRE MAGIQUE…

La solution :

CUNEGONDE

RODRIGUE

PHILEMON

ONESIME

ARTEMISE

Les PIERRES se mettent à briller, on entend la séquence musicale en boucle… C’est bon !

Encore un CLIC, et l’ensemble devient presque aveuglant…

Encore un CLIC, et on ne voit plus qu’une PIERRE au milieu, la reconstitution de la PIERRE PHILOSOPHALE de Canches, à partir des 5 morceaux.

Encore un CLIC, Rodrigue parle tout haut…

Encore un CLIC… AIE ! Elle est brûlante…

**CHAPITRE V : [SORTIR DU SOUTERRAIN]**

Cliquez sur la statue dans la salle du dolmen, à côté de la fontaine aux lions.

Puis allez cliquer sur la croix qui se trouve dans la salle à côté de la fontaine aux cygnes. Vous entendez un bruit d’eau qui coule. Effectivement, la fontaine aux cygnes fonctionne, maintenant.

Allez dans la salle de la fontaine aux lions : elle ne coule plus. Un CLIC sur le  « ? », et on se rapproche : gros plan sur une des têtes de lion. Il y a une pierre apparente au-dessus de la tête : CLIC ! La pierre pivote.

Allez maintenant dans la salle à côté, où il y avait un mur de briques au fond : le mur s’est ouvert, et voici la sortie ! Ouf !

**\*     \*     \*     \*     \***