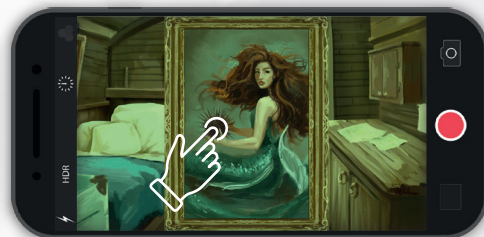


À BORD DU BATEAU

- Vous décidez de prendre un peu de repos dans votre cabine. Ouvrez la machine **1**. En rouvrant les yeux, votre cabine semble plongée dans le chaos le plus total. Cliquez sur chacun des objets flottants et notez les changements dans la cabine comme la trace sur le hublot et la transformation du tableau. Quand il ne reste plus d'objet, cliquez sur le tableau d'une Sirène tenant un oursin. Cliquez sur l'oursin pour vous réveiller.



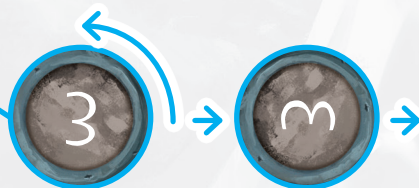
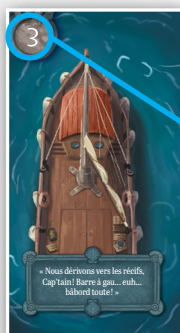
- Une fois sorti de cet étrange rêve, vous récupérez les objets dans votre cabine et rejoignez votre équipage sur le pont de votre navire. Regardez le dos des cartes et prenez celle où le dos représente un pont de navire.

Prenez la carte **3**.



- Sur le pont, vous apprenez que le navire dérive vers des récifs et qu'il faut mettre la barre à gauche. Inclinez le bateau **3** à 90 degrés vers la gauche et le 3 devient un M.

Prenez la carte **M**.



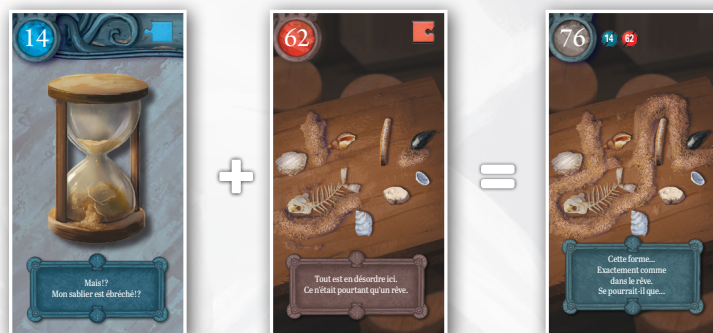
- ▶ Le courant est plus fort que prévu et vous vous approchez dangereusement des récifs. Pour diriger votre navire au mieux, vous devez mettre la barre à tribord, l'inverse donc de bâbord demandé plus tôt 3 il faut donc tourner à droite. Inclinez la carte M à 90 degrés vers la droite et le M devient un 3.

Ouvrez la machine 3.



- ▶ Pour guider votre bateau parmi les récifs, notez que ceux-ci ressemblent beaucoup au fatras trouvé sur votre table après le rêve 62. En complétant le tracé de sable avec ce qui sort de votre sablier cassé 14, vous formez inconsciemment un chemin de sable. 14 + 62 = 76

Prenez la carte 76.



- ▶ Dans la machine 3, guidez votre navire en retraçant le même chemin que celui que vous avez formé dans le sable 76.

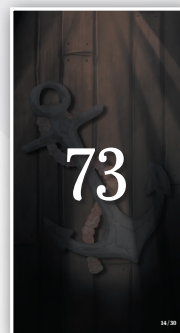


- ▶ Arrivé à la zone de pêche, vous devez maintenant installer la grue 98 sur le bateau 3 et incliner celle-ci de manière qu'elle soit à droite du bateau. Cela fait apparaître le chiffre 97.

Prenez la carte 97.



- Malheureusement votre filet a heurté quelque chose et la secousse vous projette par-dessus bord. Tout devient sombre. Regardez le dos des cartes et prenez celle où le dos est le plus sombre. Prenez la carte **73**.



- Vous vous réveillez au fond de l'eau et découvrez une créature prise dans vos filets **7**. A l'aide de votre nécessaire de rasage **30**, découpez le filet pour la libérer. $7 + 30 = 37$. Prenez la carte **37**.



- La créature s'est enfuie, ne laissant qu'un chemin de bulles. Ce chemin forme un 25. Prenez la carte **25**.



- Vous voici face à plusieurs grottes. Pour choisir la bonne, notez que la disposition des grottes correspond à celle des branches de votre bâton lumineux **39** inversé. L'une des branches présente une boule qui montre la grotte à prendre **+21**. $39 + 21 = 60$. Prenez la carte **60**.

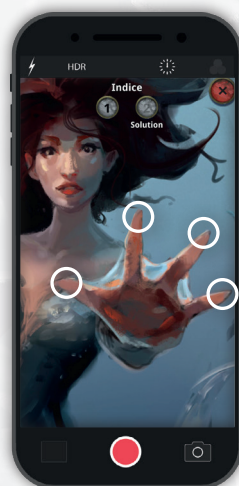


- Vous avez retrouvé la créature mais celle-ci est en mauvaise posture. La grotte est obscure au point de cacher le numéro de la carte **60** et sa couleur. Une pièce de puzzle est visible en haut à droite de la carte. La carte **60** est rouge et le bâton lumineux **39** permet de faire fuir les créatures. $60 + 39 = 99$
Prenez la carte **99**.



LA QUÊTE DE LA SIRÈNE

- Vous essayez de communiquer avec la Sirène. Ouvrez la machine **99** et placez 4 doigts en regard de ceux de la créature. Shâ-Na la Sirène vous apprend alors qu'elle est en quête du Cœur de l'Océan et demande votre aide.



- Shâ-Na vous dit que le sanctuaire que vous recherchez est tout en bas. La carte avec la valeur la plus basse est la carte **0**.
Prenez la carte **0**.



- Vous tombez sur un Triton **0** qui ne semble pas disposé à vous laisser passer. Shâ-Na propose de le contourner. Notez qu'un bout de 5 dépasse derrière le Triton. Si vous retournez la carte, vous verrez l'autre moitié de ce numéro, un 4. Prenez la carte **45**.



- Vous voici face à l'entrée du sanctuaire des Sirènes **45**. Vous devez vous montrer digne d'y pénétrer en traçant le symbole du peuple des Sirènes. Le bouclier de la statue **A** représente le symbole des Sirènes ET des Tritons. Le Triton que vous venez de croiser **0** porte une amulette représentant le symbole des Tritons. Le symbole des Sirènes que vous devez tracer est donc le différentiel entre ces deux symboles. Ouvrez la machine **45** et dessinez cette forme.



- Sur la porte **38**, il ne reste plus que des empreintes de doigts. Il suffit donc de mettre votre main **5**, mais notez auparavant que les Sirènes n'ont que 4 doigts ! La carte **5** représente 5 doigts, donc il ne faut additionner que 4. $38 + 4 = 42$. Prenez la carte **42**.



- Vous voici dans le sanctuaire, complètement plongé dans l'obscurité **42**. Utilisez votre nécessaire de rasage **30** pour détourner la lumière sur les cristaux.

$$42 + 30 = 72$$

Prenez la carte **72**.



LE CŒUR DE L'OcéAN

- Au fond du sanctuaire, vous découvrez que le Cœur de l'Océan a disparu. Shâ-Na, vous dit que tout est perdu. Mais cet événement ressemble beaucoup à votre précédent rêve **1** il y a d'ailleurs le même oursin !

Ouvrez la machine **10** et cliquez sur l'oursin pour sortir à nouveau du rêve et vous retrouver sur le bateau.



- Vous comprenez maintenant la nature de ces rêves. Vous devez rendre le Cœur de l'océan ! Le sanctuaire **72** vous renseigne sur la forme ronde de la pierre ainsi que sur sa décoration, une étoile à 8 branches. Vous avez déjà vu un tel objet dans votre cabine. Ouvrez dans la machine **1** et cliquez sur la pierre ronde placée à gauche du tableau. C'est le Cœur de l'Océan ! Félicitations !



Vous emparant fébrilement de la pierre, remontée par vos filets lors d'une récente pêche, vous vous précipitez jusqu'au bastingage et la jetez par-dessus bord. Pendant quelques instants elle semble flotter sur l'eau avant de s'enfoncer doucement...

Bien des années plus tard, profitant d'une retraite bien méritée, vous raconterez à qui veut l'entendre ce que vous vîtes alors : une main à 4 doigts émergeant de la mer et vous adressant comme un salut, puis une majestueuse queue d'émeraude s'enfonçant dans les ondes...

