



L'ODYSSEÉE DE W.A.F.F.

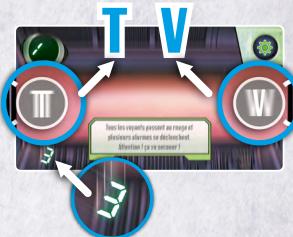
Difficulté :

Atterrissage forcé

► Planète en vue ! Il est temps d'atterrir, mais la rentrée atmosphérique est mouvementée et le vaisseau tremble méchamment. Entre votre vue qui se brouille et les objets qui tombent, pas facile !

De toute évidence, le 3 de la machine qui est tombé se situait initialement à côté du 1, soit 13. Cette carte est en fait la machine .

À y regarder de plus près, les lettres floues situées à gauche et à droite de la carte sont un T et un V. Prenez les cartes et .



► Entrez dans la machine .

Ça secoue, hein ? Pour atterrir sans perdre la vie, suivez les directions cachées sur les cartes et .

Commencez par appuyer sur le bouton rouge clignotant pour faire apparaître les commandes de vol, puis appuyez sur la bonne flèche à chaque fois qu'un écran s'allume. Dans l'ordre : flèche de gauche pour l'écran en bas à gauche, flèche du haut pour l'écran en haut à droite, flèche de droite pour l'écran en bas à droite, et flèche de droite pour l'écran en haut à gauche.

Prenez la carte .



► Vous voilà devant le sas du vaisseau. Prêt à sortir ? Enfilez tout d'abord votre combinaison. À vos pieds vous pouvez voir des modificateurs.

Positionnez votre pied gauche sur l'emplacement de gauche , puis votre pied droit sur l'emplacement de droite . $+7 + 7 = 14$ et $+8 + 9 = 17$.

Prenez les cartes et .



► Ça alors ! À peine dehors, vous réalisez que vous avez atterri au milieu d'une immonde décharge... Reconstituez-en le panorama en plaçant la carte (14) à droite de la carte (14). Parmi les tas d'immondices, vous entendez un grognement et distinguez une paire d'yeux qui forment le chiffre 8 renversé au centre du panorama.

Prenez la carte (8).



Jour 1: Rencontre du troisième type

► Votre petit doigt vous dit que cet étrange objet (4) va beaucoup plaire à la créature hostile (8) que vous avez découverte : (4) + (8) = (12). Ouf ! le petit robot, que vous venez de baptiser W.A.F.F., semble moins tendu. Prenez la carte (12).



► Peu après votre rencontre, W.A.F.F. tente de communiquer au moyen de cailloux et de dessins (66). Bon, gardez la tête froide. Ce que W.A.F.F. essaye de vous dire, c'est que le rond vaut 1, que le triangle vaut 2, que le cœur symbolise la couleur rouge et que la goutte représente la couleur bleue. Le message « + triangle rond cœur » correspond donc au modificateur +21, que vous devez donner à W.A.F.F. (12).
 $+21 + (12) = (33)$.

Prenez la carte (33).



► Rien ne peut échapper à votre regard acéré. Vous repérez les deux triangles sur le flanc de W.A.F.F.

À en croire son langage, le duo de triangles vaut 22.

Prenez la carte (22).



► Qui dit fente (22) dit carte magnétique, non ? Inspectez la décharge (11), il y a une carte magnétique blanche. Regardez parmi vos cartes, vous en trouverez une semblable à celle de la décharge.

Prenez la carte (89) si ce n'est pas déjà fait.

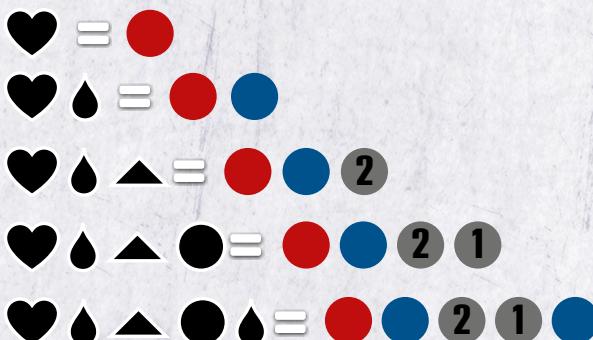


- Comme indiqué près de la fente (22), vous devez faire glisser la carte magnétique (89) dans le sens des chevrons. Une fois retourné, le nombre 89 devient 68...
 $(22) + (68) = (90)$.

Prenez la carte (90).



- Ouvrez la machine (90). Pour approfondir vos connaissances, W.A.F.F. va vous montrer quelques trucs, des symboles que vous allez devoir traduire au moyen du pad de la machine. C'est parti !

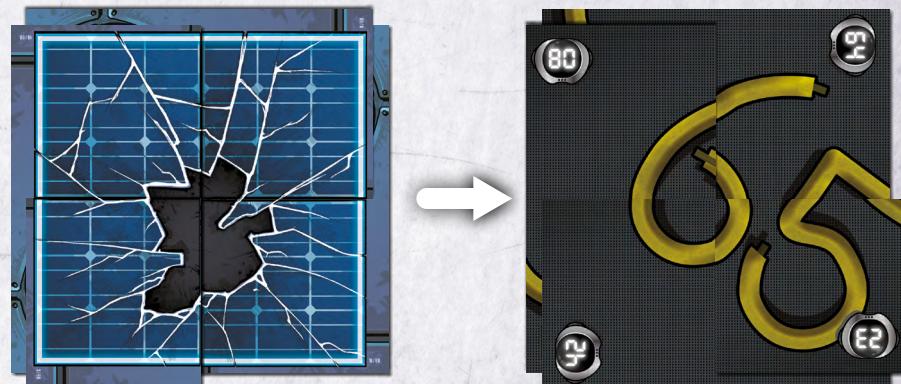


Prenez la carte (47).

Jour 2 : Les panneaux solaires sont brisés !

- Reconstituez le panneau solaire brisé en vous aidant des fentes de ses différents éléments (23, 42, 64) et (89). Puis retournez votre puzzle assemblé.

Prenez la carte (65).



- Bien, il est maintenant temps de passer votre vaisseau au scanner pour obtenir un rapport d'avaries. Pour cela, ouvrez la machine (65) et placez votre appareil au-dessus de la carte (47). Pas de chance, votre vaisseau a un sérieux problème !

Prenez la carte (39).



- Une fois le rapport d'avaries produit, le bouton W.A.F.F. dédié se met à clignoter sur l'écran de votre appareil. Appuyez dessus, le petit robot semble vouloir vous guider vers un lieu représenté par un cœur.

Prenez la carte .



- Maintenant que vous avez découvert la carrière d'argile rouge, à l'est de la décharge, W.A.F.F. semble désireux de vous conduire vers un autre lieu, représenté cette fois par une goutte.

Prenez la carte .



- Après vous avoir emmené au nord de la décharge, W.A.F.F. est impatient de vous guider vers un autre lieu, représenté par un cœur dans un soleil.

Prenez la carte .



- Arrivé au sud-est de la décharge, W.A.F.F. reprend son périple, en direction d'un lieu représenté par une goutte dans un soleil.

Prenez la carte .



- À l'ouest de la décharge, vous découvrez un peu de verdure. Vos échanges avec W.A.F.F. (12) vous ont permis de mieux comprendre le petit robot et d'accroître votre vocabulaire.

Prenez la carte .



- Cela dit, vous n'avez toujours pas repéré de soufre... Où trouver la mine de soufre ? Maintenant que vous communiquez quasi parfaitement (12) avec W.A.F.F., vous comprenez que pour obtenir du jaune, il suffit de retirer le bleu  du vert  ou le rouge  du orange .

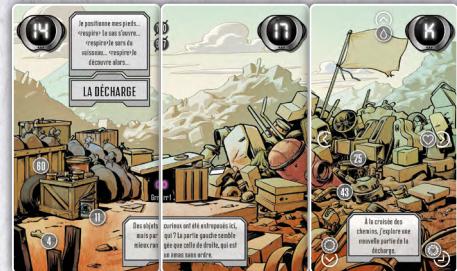
Prenez la carte .



► Arrivé au sud de la décharge ☀, vous extrayez du soufre +43. Le scanner vous a appris qu'il fallait du soufre et de l'argile en quantités égales. La carte ❤ vaut donc 43 elle aussi. +43 + 43 = 86.



Prenez la carte 86 et complétez le panorama de la décharge.



► Il va bien falloir que quelqu'un déchiffre la tablette 25 que vous avez découverte dans la décharge. W.A.F.F. 12 est assurément le mieux placé pour mener à bien cette tâche. 25 + 12 = 37.

Prenez la carte 37.



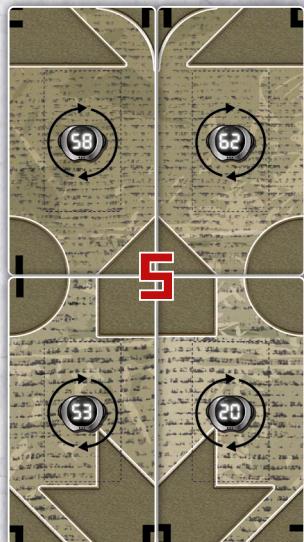
Jour 3 : Une brèche dans le vaisseau

► Il est maintenant temps de s'occuper des réparations et de trouver un endroit où faire fondre le morceau de caoutchouc 60. Quoi de mieux que le geyser repéré sur l'image imprimée 43 d'un autre temps ? Encore faut-il déchiffrer le code indiqué en superposant les cartes 43 et ☀.



C'est là qu'interviennent les cartes 20, 53, 58 et 62. En les disposant de sorte à reproduire les deux symboles formés par la photo et le désert, on obtient les chiffres 3 et 5. 35 + 60 = 95.

Prenez la carte 95.



► Entrez dans la machine 95 pour façonnner le caoutchouc. Pour cela, colmatez la fissure en suivant le tracé du bout du doigt.

Prenez la carte 34.



Pourquoi W.A.F.F. est au sol ?

- Le bouton W.A.F.F. dédié se met alors à clignoter sur l'écran de votre appareil. Le petit robot vient de tomber en panne !

Prenez la carte (24).



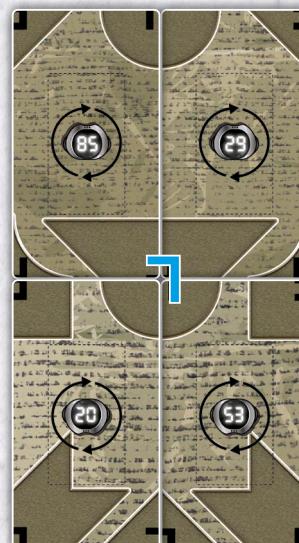
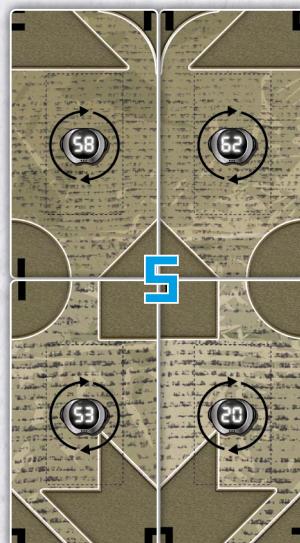
- Vu la couleur des yeux de W.A.F.F. et de la fumée qui se dégage du petit robot, il faut trouver l'environnement violet. Combinez simplement le symbole rouge ❤ et le symbole bleu ⚡ pour obtenir du violet.

Prenez la carte ❤.



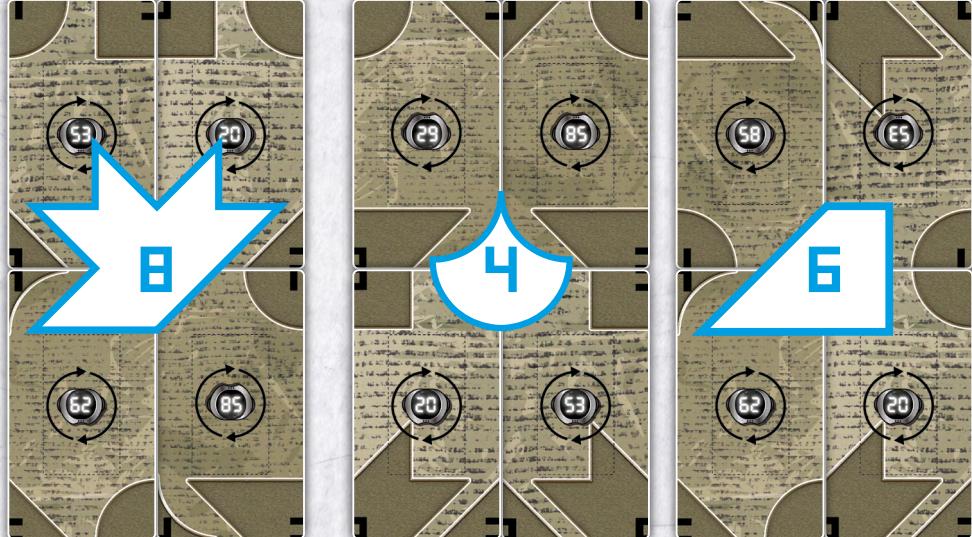
- Vous aidant de votre tablette, vous découvrez le numéro inscrit sur la carte ❤ : ⚡57. Il ne vous reste plus qu'à sortir la boîte ⚡ que vous avez découverte plus tôt, à la remplir du fluide violet malodorant (+57c), et à la faire avaler à W.A.F.F. (24) : ⚡ + ⚡57c + (24) = 92.

Prenez la carte 92.



► Enfin, avaler, c'est un bien grand mot ! Il va surtout s'agir de remplir les 3 jauge de W.A.F.F en respectant la bonne dose pour chacune. Commencez par appuyer sur le bouton W.A.F.F dédié, puis aidez-vous de la carte (52) et de la tablette. De bas en haut, il faut verser respectivement 8, 4 et 6 gouttes. Appuyez 8 fois sur sa langue, marquez une courte pause, la jauge du bas est remplie. Appuyez ensuite 4 fois, faites une nouvelle pause, la jauge du milieu est pleine elle aussi. Enfin, appuyez 6 fois sur sa langue pour remplir la dernière jauge. Et voilà, le petit robot est remis sur pied !

Prenez la carte (52).



Jour 3 : Une brèche dans le vaisseau

► W.A.F.F tente de communiquer dans sa langue en vous demandant de prendre la carte (59). Vous avez désormais les compétences nécessaires pour prendre cette carte dans la langue de W.A.F.F.

Prenez la carte .

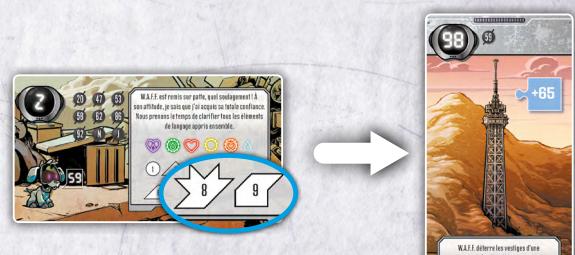


► Maintenant que W.A.F.F. (55) a compris votre problème d'antenne (34), il va pouvoir vous aider. Placez les cartes de la décharge (44), (47), (48) et des alentours comme suit :



▶ Placez simplement votre appareil au-dessus de la décharge, et W.A.F.F. va se charger de balayer les deux zones inexplorées au moyen de son radar. Pour cela, orientez successivement votre appareil vers le nord-ouest et le sud-ouest. Vous obtenez respectivement les symboles  et .

Prenez la carte 98.



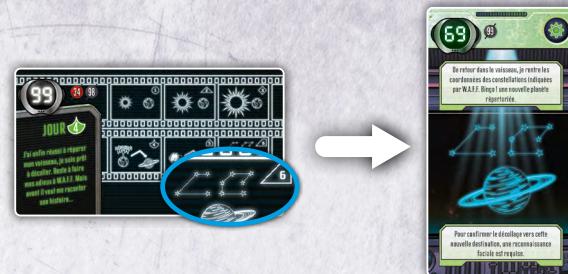
► Fort de l'antenne d'une étrange construction en fer (+65) déterrée par le petit robot, vous réparez votre système d'astronavigation (34) : +65 + (34) = 99

Prenez la carte 99



- Avant que vous ne partiez, W.A.F.F. émet le souhait de vous raconter son histoire. La seule vignette de la carte 69 que vous puissiez comprendre est la numéro 6, qui reprend deux des symboles – le 6 et le 9 – que vous a appris le robot.

Prenez la carte 69.



- Avant de décoller, il va être nécessaire de procéder à la reconnaissance faciale de rigueur. Ouvrez la machine 69 et scannez votre visage.

Prenez la carte 75.



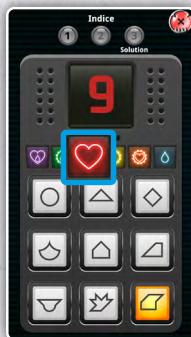
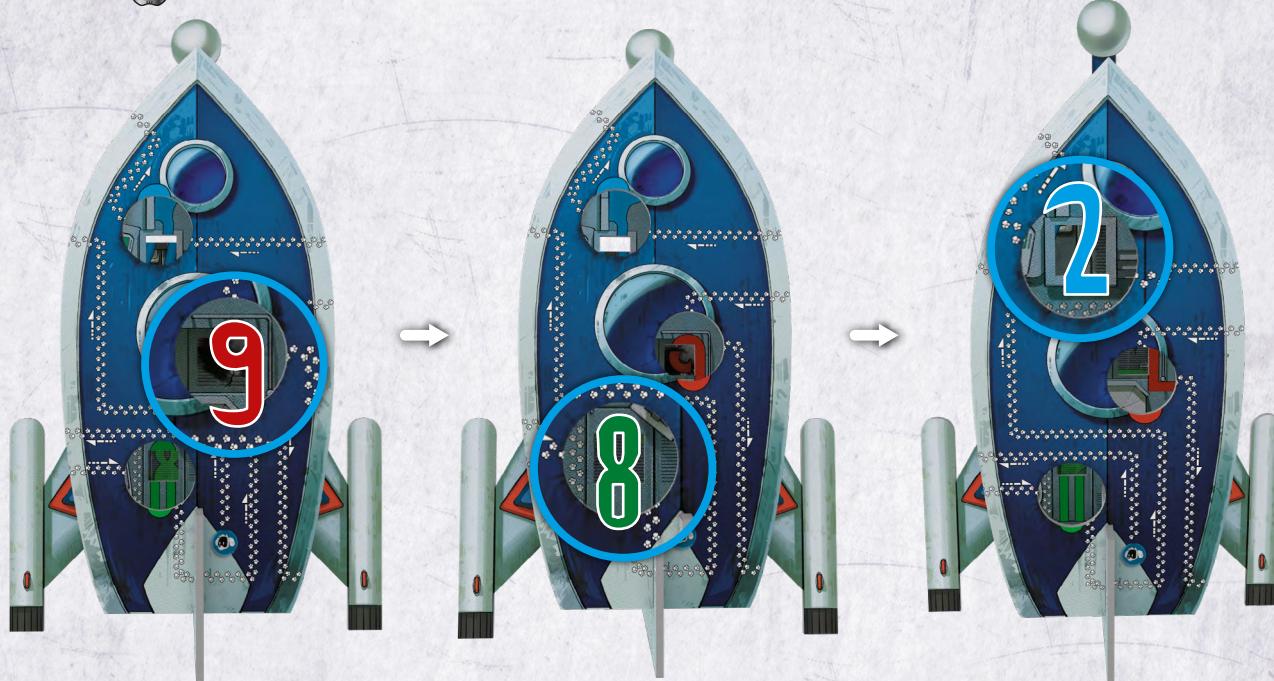
- Vous êtes prêt à décoller ! Prenez la planche restée dans la boîte et assemblez-en les trois éléments avec la carte H.



► Appuyez sur le bouton dédié et suivez les traces de W.A.F.F. en partant de l'icône qui le représente. Attention ! le petit robot passe au recto et au verso de chacun des trois éléments de la fusée : en regardant au travers des impacts, vous verrez le 9, puis le 8, et enfin le 2.

Tapez-les sur votre appareil en respectant l'ordre et le langage de W.A.F.F.

Prenez la carte .



L'exploration de XZ3621673 vous a permis de vous faire un nouvel ami, W.A.F.F., que vous décidez de ramener auprès des siens, vers la nouvelle planète des bipèdes. Le voyage n'est pas terminé, qui sait ce que vous allez encore découvrir ?