

LE GUIDE STRATÉGIQUE OFFICIEL PRIMA

MYST III EXILE

**La solution complète
avec toutes
les énigmes détaillées**



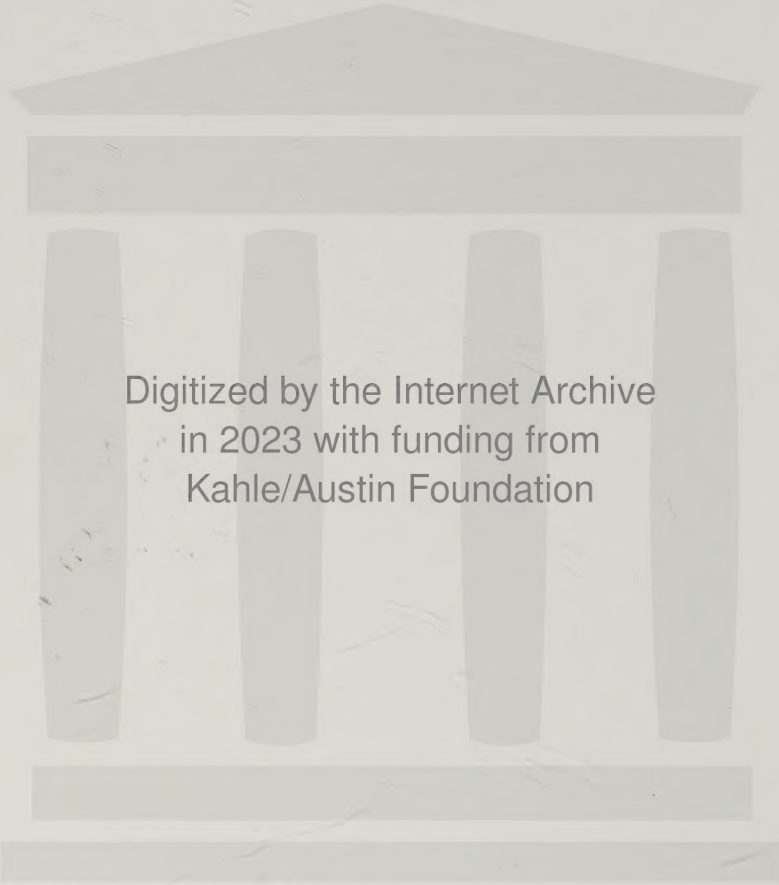
Rick Barba

primagames.com®



Ubi Soft
ENTERTAINMENT

WWW.UBISOFT.COM



Digitized by the Internet Archive
in 2023 with funding from
Kahle/Austin Foundation

<https://archive.org/details/guidedesolucemys0000unse>

LE GUIDE STRATÉGIQUE OFFICIEL PRIMA

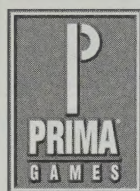
MYST III EXILE

Par Rick Barba.

Publié par PRIMA GAMES
Une division de Random House, Inc.
3000 Lava Ridge Court
Roseville, CA 95661.
WWW.PRIMAGAMES.COM

Version Française

Adaptation et traduction : Olivier Bertin, Tristan Perdriau
Relecture : Tristan Perdriau, Sophie Repain
Design : Jean-Marc Lauby
Maquette : Jean-Marc Lauby, Hervé Hauboldt
Co-éditeurs : Jean-Marc Demoly, Claude Lucas



Le Logo Prima est une marque déposée de Prima Communications, Inc, une division de Random House, Inc. Primagames.com est une marque déposée par Prima Communications, Inc, une division de Random House, Inc.

© 2001 Prima Games, une division de Random House, Inc. Tous droits réservés. Aucun élément de cet ouvrage ne peut être reproduit ni transmis d'aucune manière que ce soit, y compris mécanique et électronique, on-line ou off-line, sans l'autorisation écrite de Prima Publishing.

© 2001 Ubi Soft Entertainment S.A. Some elements © 2001 Presto Studios, Inc. All rights reserved.

Myst is a registered trademark of Cyan, Inc. used under license to Ubi Soft Entertainment. Ubi Soft and the Ubi Soft Entertainment logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. Presto Studios and the Presto Studios logo is a trademark of Presto Studios, Inc. QuickTime and the QuickTime Logo are registered trademarks of Apple Computer and used under license. All other trademarks are the property of their respective owners.

Tous les produits et personnages cités dans cet ouvrage sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

Important :

Les auteurs et l'éditeur de cet ouvrage ont consacré tous leurs efforts afin que les informations dans cet ouvrage soient exactes. Toutefois, Prima Games et les auteurs déclinent toute responsabilité concernant la fiabilité ou l'exhaustivité du contenu de cet ouvrage.

Ils n'assument pas de responsabilité pour ses qualités d'adaptation à quelque objectif que ce soit, et ne pourront être en aucun cas tenus responsables pour quelque perte, profit ou autre dommage commercial que ce soit, notamment mais pas exclusivement particulier, accessoire, conséquent ou autres, qui pourraient résulter de l'utilisation des informations contenues dans cet ouvrage. Les questions relatives au Hardware et Software doivent directement être posées à l'éditeur du jeu et aux constructeurs. Certains éléments du jeu nécessitent du temps et plusieurs tentatives avant que le résultat souhaité ne soit atteint.

Imprimé en CEE
ISBN : 2-84611-007-7

Bibliographie

Certaines parties de ce guide font référence aux ouvrages suivants :

Myst - le livre d'Atrus de Rand & Robyn Miller avec David Wingrove (© Éditions J'ai lu, 1996)

Myst 2 - le livre de Ti'ana de Rand Miller & David Wingrove (© Éditions J'ai lu, 1997)

Myst 3 - le livre de D'ni de Rand Miller & David Wingrove (© Éditions J'ai lu, 1999)

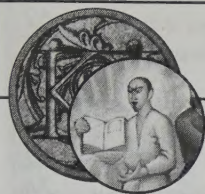


Table des Matières

Introduction	8
Comment Utiliser ce Guide	9
La Voie Royale	9
La Méthode Intuitive	10
Le Journal de l'Historien	10
Les Journaux d'Atrus et de Saavedro	10
Chapitre 1 : Tomahna - L'aventure commence	11
La Salle à Toit Ouvert	13
Alternatives	15
Le Bureau d'Atrus	15
Chapitre 2 : J'nanin - L'Âge des Leçons	19
Observatoire : Extérieur (Étage Supérieur)	22
Les Alentours de l'Île	22
La Maison Verte	24
Observatoire : Intérieur (Rez-de-chaussée)	25
L'Énigme de l'Ascenseur	28
Les Contrepoids	29
Le Mécanisme de Rotation	29
Le Commutateur	30
Les Roues Crantées	30
Observatoire : Intérieur (Étage Supérieur)	31
Les Télescopes	32
Aller de J'nanin à Voltaic : L'Énigme de l'Énergie	35
Le Canon à Lumière	35
Les Pôles de Réflexion	36
Le Prisme et le Disque Chromatique	38
Le Code du Livre Voltaic	40
Aller de J'nanin à Amateria : L'Énigme des Forces Dynamiques	41
Aller de J'nanin à Edanna : L'Énigme de la Nature	43
Chapitre 3 : Voltaic - L'Âge de l'Énergie	47
La Petite Île	50
La Centrale Électrique	51
La Tour de Contrôle	52
La Plate-forme	53
Couloir de la Roue à Aubes (Les Aubes)	54
La Salle de l'Électroaimant	55
Le Défilé	59
L'Embarcadère de l'Aérostas	60

La Chambre de Lave	62
L'Embarcadère de l'Aérostat (L'Énigme des Vannes)	67
La Tour des Vannes : L'Ascenseur	67
Régler les Vannes	68
Le Portique du Défilé	70
Le Portique et les Pylônes du Bras de Mer	72
De retour sur J'nanin	74

Chapitre 4 : Amateria - L'Âge des Forces Dynamiques 77

Arrivée : les Pagodes	80
Le Pont à Balancier	81
Le Poste d'Observation	82
La Console de Commande	83
La Salle des Poids	84
L'Ajustement de l'Axe	86
L'Énigme des Anneaux de Résonance	87
Console de Commande	88
Comment fonctionne le « Chronomètre »	89
La Caverne de Saavedro	90
Régler les Anneaux de Résonance	90
Les Pistes Pivotantes	94
Console de Commande	95
L'Entrée de la Pagode Centrale : Les Codes Hexagonaux	97
L'Énigme de l'Aiguillage	98
La Solution de l'Énigme de l'Aiguillage	100
Retour à J'nanin	101

Chapitre 5 : Edanna - L'Âge de la Nature 103

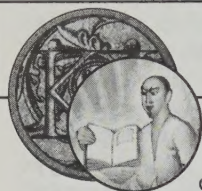
La Crête des Bois Morts	106
Arrivée : Crête Moyenne	106
Crête Supérieure	107
Crête Inférieure : La Plante-Balançoire	110
La Forêt d'Edanna	115
Le Marais d'Edanna	123
La Zone Sombre	123
La Zone Éclairée	125
Le Nid du Grossamery	128
De Retour sur J'nanin	129

Chapitre 6 : Narayan - L'Âge de l'Équilibre 103

Le Toit de la Chambre	134
Comment les boucliers de Narayan fonctionnent	136
Le Code du Bouclier Intérieur	137
Le Rez-de-chaussée : Le Code du Bouclier Extérieur	142
Les Différents Scénarios de Fin	144
Actionner Immédiatement le Levier d'Aiguillage	145



Suivre Saavedro sur la Plate-forme Conduisant au Vaisseau	145
Couper l'Énergie	146
Descendre les Escaliers	146
Libérer Saavedro	147
Chapitre 7 : Méthode Intuitive	149
Comment Utiliser les Indices	150
Indices Généraux	151
Indices pour J'nanin, l'Âge des Leçons	152
L'Observatoire	152
L'Énigme de l'Énergie	153
L'Énigme des Forces Dynamiques	154
L'Énigme de la Nature	155
Indices pour Voltaic : l'Âge de l'Énergie	155
L'Arrivée	156
La Centrale Électrique	156
La Salle de l'Électroaimant	157
L'Embarcadère de l'Aérostat	158
La Chambre de Lave	159
L'Énigme des Vannes	160
De Retour à J'nanin	161
Indices pour Amateria : l'Âge des Forces Dynamiques	162
L'Arrivée	162
Le Pont à Balancier	162
Les Anneaux de Résonance	163
Les Pistes Pivotantes	164
La Pagode Centrale	165
Indices pour Edanna : l'Âge de la Nature	165
La Crête des Bois Morts	166
La Plante-Balançoire	167
La Forêt d'Edanna	168
Le Marais d'Edanna	169
Indices pour Narayan : l'Âge de l'Équilibre	171
Chapitre 8 : Le Journal de l'Historien	
À propos de l'Exil Narayan et de l'Âge des Leçons d'Atrus	173
Atrus crée l'Âge des Leçons	174
La Symbiose de Narayan : Culture et Tradition	176
Atrus et Saavedro	177
Sirrus et Achenar : la Décépitude des Traditions Narayan	179
Le Dilemme de Saavedro	180
Saavedro à J'nanin	181
Un Nouveau Lien vers J'nanin	182
Le Projet de Saavedro	183
Le Journal de Saavedro	185
Le Journal d'Atrus	199



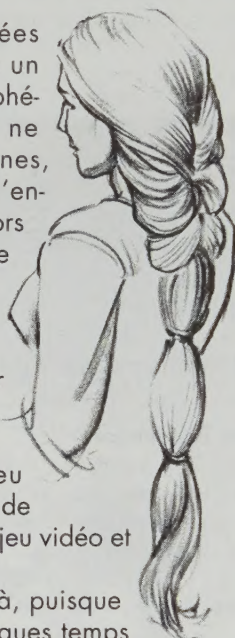
Introduction

Au cours des années 90, Myst ne fut pas un simple jeu vidéo, mais un véritable phénomène de société. À ce titre, il ne mérite pas seulement quelques lignes, mais plutôt un chapitre entier, tant l'engouement des joueurs fut important lors de sa sortie. C'est donc en 1993 que la première version de Myst voit le jour. Conçu, comme bien souvent à l'époque, sans beaucoup de moyens, Myst est aujourd'hui le jeu vidéo sur PC le plus vendu au monde. Décrite par le New York Times comme une « révolution dans l'industrie du jeu vidéo », cette production a permis à de nombreux néophytes de découvrir le jeu vidéo et d'y prendre un plaisir intense.

Ce phénomène ne s'est pas arrêté là, puisque la suite de Myst, Riven, connut quelques temps après un succès également gigantesque en devenant lui aussi un jeu référence — vendu dans le monde à plus de 4 millions d'exemplaires.

Enfin, Myst III : Exile est aujourd'hui parmi nous, et ce pour le plus grand plaisir de tous les fans et de tous les joueurs, amoureux ou non de jeux d'aventure au scénario riche et travaillé.

Dans ce nouvel opus, les scénaristes de Presto Studios ont ajouté une dimension dramatique à la saga d'Atrus, l'écrivain des mondes. Désormais, chaque nouvelle époque est composée d'un remarquable scénario peaufiné dans les moindres détails. On y retrouve aussi des créatures fabuleuses, des machines étonnantes et évidemment des énigmes par dizaines. Les auteurs de Presto Studios ont pris un soin tout particulier à l'organisation des énigmes. Et c'est là que nous intervenons !





COMMENT UTILISER CE GUIDE ?

Ce guide est conçu pour être d'une utilisation simple et efficace et ne peut en aucune façon remplacer le manuel de *Myst III : Exile*. En tant que guide stratégique, il pourra faire référence à des informations contenues dans le manuel que vous devrez avoir en tête pour comprendre parfaitement toutes les subtilités et astuces que peut comporter un jeu tel que *Myst*.

ATTENTION

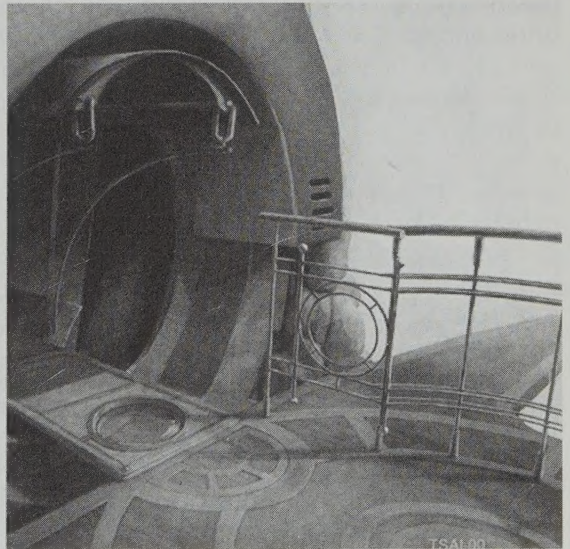
Les chapitres de la Voie Royale contiennent la solution intégrale.

La Voie Royale

Les chapitres 1 à 6 vous donneront une solution détaillée qui vous guidera pas à pas dans le monde de *Myst III : Exile*. La marche à suivre sera donc divisée en six chapitres. Pour vous repérer, n'hésitez pas à utiliser la table des matières. Qu'entendons-nous par Voie Royale ? La Voie Royale est constituée de toutes les explications détaillées des énigmes et de leur logique sous-jacente. Vous y trouverez également des cartes détaillées de chaque Âge, fournies par Presto Studios, des informations sur le

scénario ainsi que des

centaines de photos d'écran pour une référence visuelle plus rapide. Tout l'intérêt de *Myst III : Exile* est que le joueur participe à l'aventure à sa convenance. Les renseignements sont éparpillés sur l'ensemble du jeu de façon à ce qu'il puisse assembler convenablement les morceaux du puzzle, quel que soit l'ordre dans lequel il les découvrira. Mais rassurez-vous, cette souplesse n'altère en rien la cohérence du jeu. De plus, nos longues heures de jeu nous ont permis de vous offrir la solution ultime sans sacrifier les effets de surprise.



Méthode Intuitive

Pour les explorateurs plus intrépides qui préfèrent découvrir par eux-mêmes les mille et une facettes de *Myst III : Exile*, le chapitre 7, intitulé « Méthode Intuitive », vous donnera des indices, sans jamais vous révéler les réponses aux principales énigmes posées. Ces aides de jeux sont écrites afin de vous permettre de progresser intelligemment et de découvrir par vous-même les solutions des énigmes.

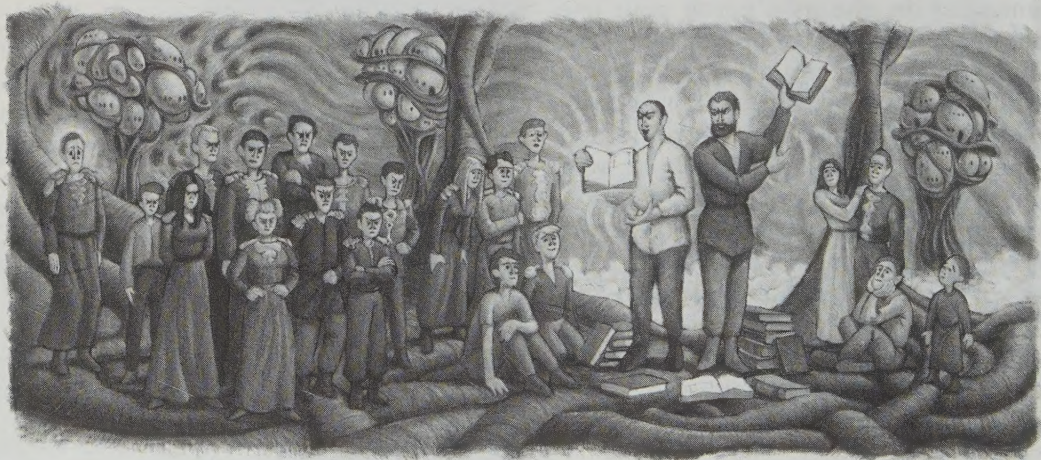
Le Journal de l'Historien

Attention ! Il ne faut pas lire le chapitre huit, le Journal de l'Historien, avant d'avoir complètement terminé *Myst III : Exile*. Ce n'est qu'à la fin de votre aventure (avec ou sans notre aide) que vous pourrez examiner cette partie plus scolaire de notre Guide Stratégique. Développée en complète harmonie avec les créateurs originaux, Mary DeMarle (Auteur Principal) et Phil Saunders (Directeur de Création), cette section vous

apprendra quelles sont les étapes qui vous ont conduit à rencontrer Atrus.

Les Journaux d'Atrus et de Saavedro

Au début du jeu, Atrus vous remettra un journal qui contient les principes d'écriture d'un nouvel Âge pour le peuple D'ni. De plus, en visitant les Âges, vous trouverez les différentes parties du journal de Saavedro. Nous avons retranscrit exactement les journaux tels qu'ils apparaissent dans le jeu. Vous pourrez ainsi explorer les mondes tranquillement tout en ayant les journaux à portée de main.



Chapitre 1

Tomahawk

L'aventure commence



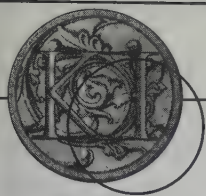
Carte de Tomahna

Bureau d'Atrus

Livre Releeshahn

Salle à toit ouvert

Fig. 2-1 : Vue aérienne de la salle à toit ouvert et du bureau.



Tomahna

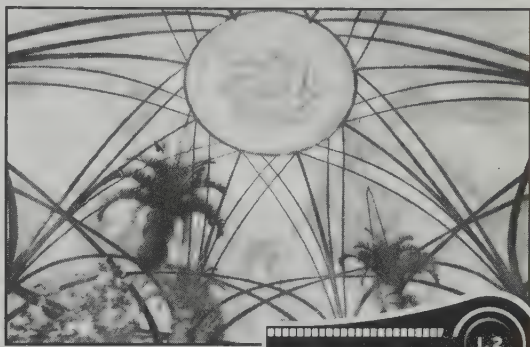
Votre aventure débute à Tomahna (Fig. 1-1), une maison située dans un désert aride et construite par Atrus pour sa famille peu après les événements de Riven - Tomahna est déjà mentionné dans l'épilogue de Myst : Le Livre de D'ni (Collection J'ai lu). Le lieu est calme et magnifique, mais de récents événements fort déplaisants inquiètent Atrus.

NOTE

Le nom « Tomahna » dérive du terme D'ni *eder Tomahn*, qui signifie maison de repos ou maison de passage. Dans *Myst : Le Livre d'Atrus* (Collection J'ai lu), le père d'Atrus, Gehn, conduit son jeune fils à travers un labyrinthe de tunnels qui relie les souterrains D'ni à la surface du monde. Pendant leur voyage, ils font une halte dans un *eder tomahn*. Comme Gehn l'explique, « Au temps du dernier empire (D'ni), il y eut des projets de commerce avec les hommes. De tels projets, heureusement, ne virent pas le jour, mais on n'en traça pas moins des voies souterraines et on aménagea ces haltes de repos pour les messagers D'ni appelés à s'aventurer hors de l'empire ».

La Salle à Toit Ouvert

La salle à toit ouvert est une pièce circulaire construite sur un escarpement qui surplombe une étendue désertique. Une ossature en



■ Le dôme de verre de la salle à toit ouvert

fer forgé soutient le dôme de verre teinté, ce qui permet à la lumière du soleil d'être filtrée (Fig. 1-2). Les plantes pendent du plafond ou poussent dans des sortes de jardinières posées sur le sol. Un banc en bois se trouve à côté d'une fenêtre. Deux portes donnent sur l'extérieur de la pièce ; par l'une, on accède aux appartements de la famille et par l'autre, on pénètre dans le bureau d'Atrus.

- Lorsque le jeu débute, vous observez le désert et vous entendez Catherine dire : « C'est magnifique, n'est-ce pas ? »
- Retournez-vous pour voir Catherine tenir dans ses bras son bébé, Yeesha.

Catherine vous accueille à Tomahna, la



■ Rencontrez Catherine, la femme d'Atrus et leur bébé Yeesha.

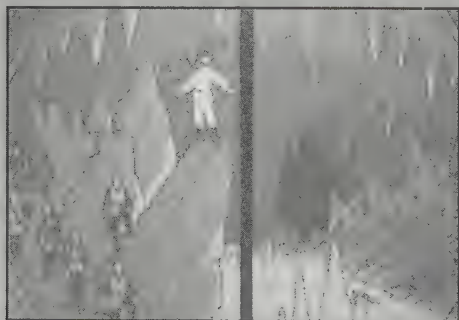
1.3

nouvelle résidence construite par Atrus après qu'il eut fini d'« écrire » l'Âge Releeshahn pour les survivants D'ni. Elle s'excuse pour l'absence de son mari ; il est en train de vérifier les serrures. Apparemment, Atrus est inquiet et se préoccupe de la sécurité. Elle vous annonce tout de même qu'Atrus va vous présenter aux D'ni et vous propose d'attendre dans son bureau. Puis, elle s'assoit sur le banc pour jouer avec Yeesha (Fig. 1-3).

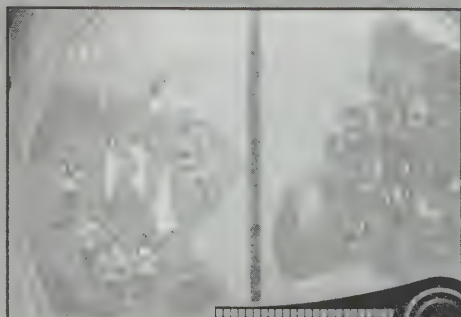
- Traversez la salle à toit ouvert et allez tout droit jusqu'à la porte en face.
- Ouvrez la porte en cliquant dessus.
- Entrez dans le bureau.

NOTE

Les D'ni sont un peuple ancien. En fait, leur histoire se déroule sur de nombreux millénaires. La société D'ni et sa majestueuse capitale ont été décimées par des tremblements de terre et une épidémie mortelle, environ 80 années avant les événements de Myst III : Exile. Dans le Livre de D'ni, nous apprenons comment Atrus et Catherine ont voyagé à travers les Âges pour découvrir plus de 1 800 survivants D'ni de la grande catastrophe. Au début, Atrus pensait réparer l'ancienne cité, mais comme il le révèle au début de Myst III : Exile, la tâche était trop difficile à cause de l'intensité dramatique qui émanait des lieux. Atrus sentait que les D'ni avaient besoin d'un nouveau départ et a donc décidé de créer un Âge entièrement nouveau appelé Releeshahn.



■ Ces tapisseries dans le bureau d'Atrus dépeignent les scènes de sa recherche à travers les Âges des survivants D'ni.



1.4

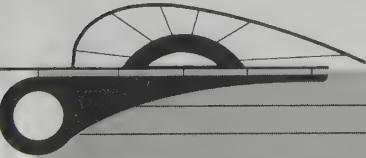


Alternatives

- Quand vous traversez la salle à toit ouvert, votre premier clic vous conduit à un embranchement situé au milieu de la pièce. De cette position, si vous vous tournez sur la gauche pour voir Catherine assise sur le banc, elle fera un commentaire sur l'inquiétude d'Atrus « depuis qu'il a découvert qu'on avait fouillé dans ses papiers ».
- À l'opposé du banc se trouve une autre porte. Si vous cliquez dessus, vous verrez qu'elle est verrouillée et Catherine vous dira : « Désolée, passez par l'autre porte. »
- Si vous entrez dans le bureau, que vous retournez ensuite dans la salle à toit ouvert et regardez une nouvelle fois Catherine, elle vous dira que son mari ne fait pas attendre ses hôtes habituellement, mais qu'il est toujours préoccupé par ses livres.

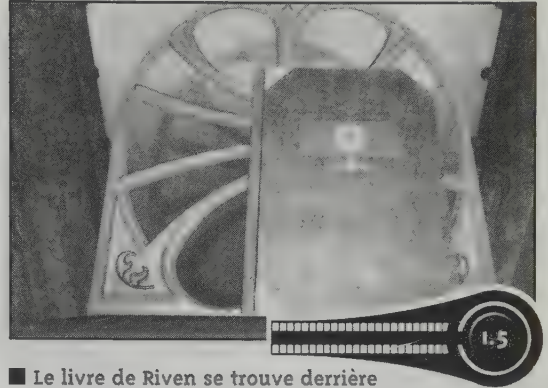
Le Bureau d'Atrus

Le bureau d'Atrus est une chambre ovale avec des fenêtres circulaires. Les tables et les étagères sont remplies de papiers et crayons, et des livres reliés en cuir s'alignent sur les murs. Son bureau se situe à côté



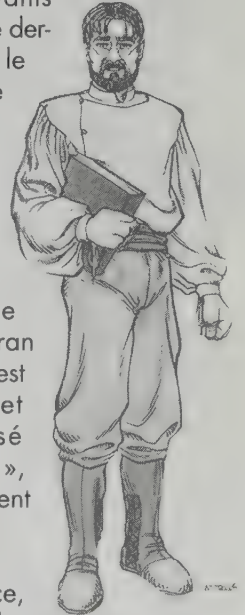
NOTE

Pour plus d'informations sur le cinquième Âge de Gehn, jouez au deuxième volet de la saga : Riven. Dans ce jeu, Atrus parle de la tendance à la dégradation, qui est la marque de fabrique du travail de son père.

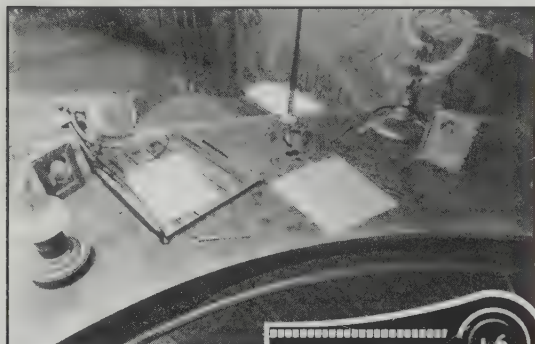


■ Le livre de Riven se trouve derrière le bureau d'Atrus : son écran de liaison est maintenant noir.

d'un jeu de tapisseries qui racontent l'histoire des survivants D'ni (Fig. 1-4). Sur la table derrière le bureau se trouve le livre descriptif du cinquième Âge de Gehn (l'inscription sur la couverture est le chiffre D'ni 5) (Fig. 1-5). Également connu sous le nom de Riven, cet Âge légendaire avait été écrit originellement par le père d'Atrus, Gehn. L'écran de liaison de ce livre n'est plus en fonction car cet Âge instable a implosé (quand un Âge « meurt », tous les écrans qui le relieat deviennent noirs).



De l'autre côté de la pièce, le livre descriptif complet de l'Âge Releeshahn (la nouvelle maison des D'ni) repose sur un piédestal qui est verrouillé, enfermé dans une cage de verre et éclairé par une bille de feu D'ni.



■ Examinez les objets sur le bureau d'Atrus.

- Entrez dans le bureau, dirigez-vous à droite et allez derrière le bureau d'Atrus.
- Tournez à gauche pour vous placer devant le bureau et examinez-le. Une lettre manuscrite d'Atrus à Tamon s'y trouve (Fig. 1-6).

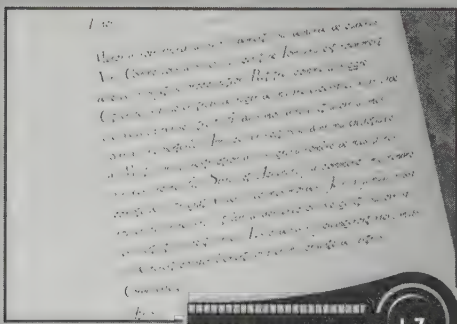
- Cliquez sur la lettre pour la lire. Atrus y exprime son inquiétude en ce qui concerne la sécurité de Tomahna. Il soupçonne notamment que quelqu'un est entré dans son étude pour lire ses papiers.
- Vous pouvez aussi examiner les portraits des deux fils d'Atrus (Sirrus et Achenar) et celui de sa femme avec son bébé Yeesha (Fig. 1-8).



■ Sirrus et Achenar sont les frères avides et effrayants présents dans Myst.

NOTE

La lettre sur le bureau d'Atrus est adressée à Tamon, un vieillard D'ni qui apparaît dans le Livre de D'ni (Fig. 1-7). Tamon est un membre de la Guilde D'ni des Maçons qui a survécu à la destruction des D'ni. Il se trouvait avant dans un autre Âge, appelé Aurack. Remarquez



■ La lettre sur le bureau d'Atrus révèle ses peurs.

la référence aux serrures en Nara. Le Nara est la matière D'ni la plus résistante. Elle a l'apparence d'une pierre métallique noire-verte qui a trois fois la densité du métal, comme le souligne le Livre de Ti'ana. Le Nara est créé « en déchargeant des rochers dans une énorme machine à fusion qui reconstitue la matière primitive de la roche, recréant le chaînon initial de ses atomes et réduisant ainsi de deux cents fois sa masse ».



1-9

■ Le livre descriptif de Releeshahn est verrouillé dans un carcan protecteur.

- Dirigez-vous de l'autre côté de la pièce vers le piédestal dont la cage de verre protège le livre Releeshahn (Fig. 1-9). Remarquez la manière dont celui-ci est illuminé : une sorte d'orbe orange rougeâtre, une bille de feu D'ni.
- Cliquez sur le piédestal pour observer la couverture fermée par une serrure impossible à forcer.
- Cliquez ensuite pour faire un zoom arrière : cela déclenche l'entrée d'Atrus qui vous adresse la parole ; cette séquence automatique ne

survient que si vous avez déjà exploré le bureau d'Atrus. Si vous ne l'avez pas fait, faites-le maintenant, puis retournez à cet endroit.

- Vous vous retournez automatiquement pour voir Atrus entrer dans le bureau.

Atrus, un journal à la main, traverse la pièce pour vous accueillir (Fig. 1-10). Il vous confie son journal qui contient des commentaires sur l'Âge Releeshahn ; le journal rentre automatiquement dans votre inventaire. Atrus regagne ensuite son bureau et retire la clé qui ouvre le livre Releeshahn.

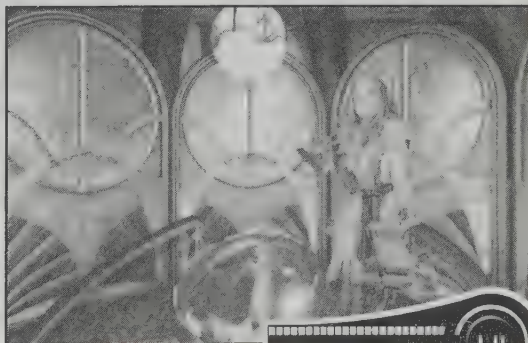


1-10

- Votre vieil ami Atrus projette de vous confier Releeshahn, la nouvelle demeure du peuple D'ni...

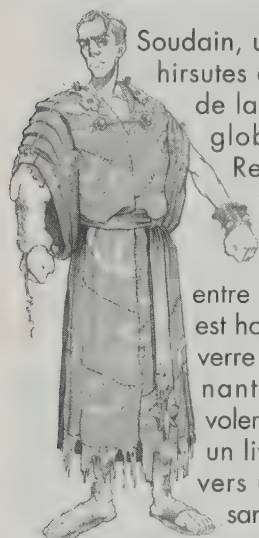
NOTE

Cette remarquable bille de feu D'ni est une pierre qui recèle une grande énergie. Quand elle est polie, elle produit une lumière vive et peut être utilisée dans des lanternes spéciales. Les billes de feu sont combustibles (un fait qui va bientôt causer beaucoup de dégâts dans le bureau d'Atrus) et elles peuvent être éteintes par l'eau.

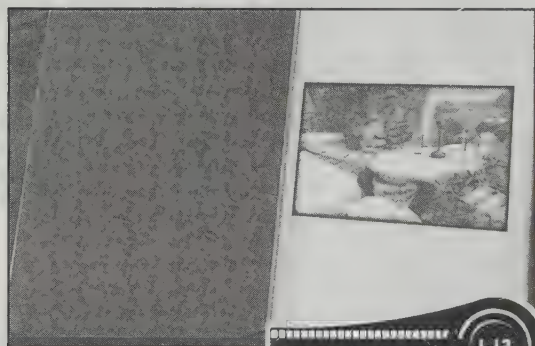


1-11

- ...mais un intrus a d'autres projets pour le livre Releeshahn.



Soudain, un étranger aux cheveux hirsutes apparaît de l'autre côté de la pièce, juste derrière le globe qui enferme le livre Releeshahn (Fig. 1-11). Il vous voit, panique et jette la bille de feu. Un mur de flammes se dresse entre vous et Atrus. Ce dernier est horrifié et vous entendez le verre se briser. En vous retournant, vous voyez l'homme voler le livre Releeshahn, sortir un livre de liaison et s'enfuir vers un autre Âge en le laissant tomber (Fig. 1-12).



■ L'intrus utilise son livre de liaison et le laisse tomber. Utilisez-le pour aller à J'nanin, l'Âge des leçons.

- Après la disparition de l'homme, vous voyez l'écran du livre de liaison.
- Cliquez sur l'écran animé pour vous transporter à J'nanin, l'Âge des leçons.



Chapitre 2

J'naviín

L'Âge des Leçons



Carte de J'nanin

Fig. 2-1

Tour de la nature (Edanna)

Pôle rouge

Mousse de bernache

Pôle vert

Ponts suspendus

Spanning Lily

Nichée du Squee

Observatoire

Pôle rouge

Maison verte

Sifflement des rochers

Prisme

Pôle bleu

Tour de l'énergie
(Voltaic)

Pôle jaune

Pôle brisé

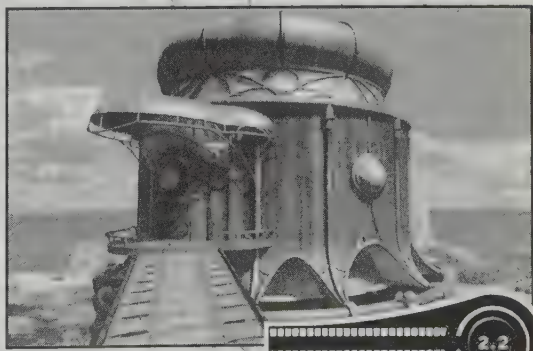
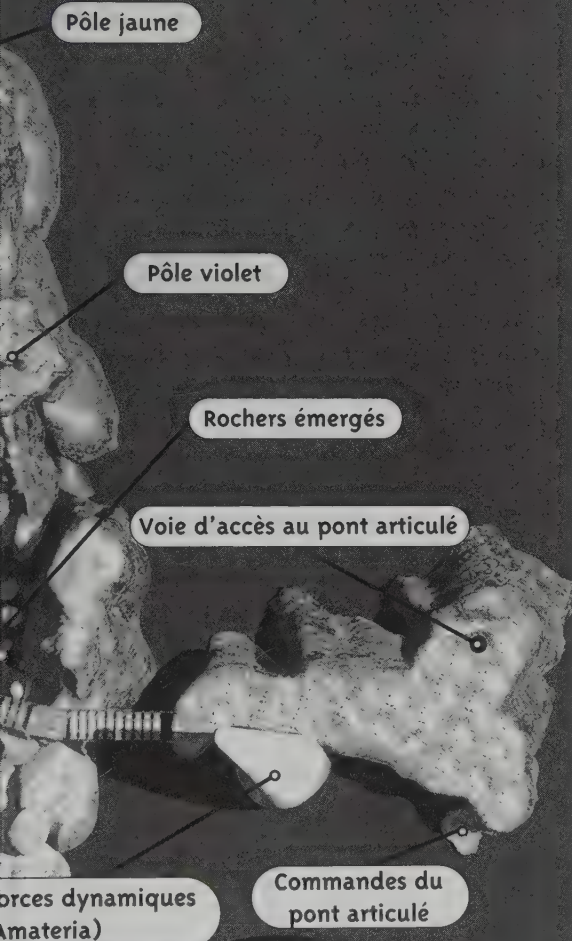
Pupitre de cont
du canon

Canon à lumière

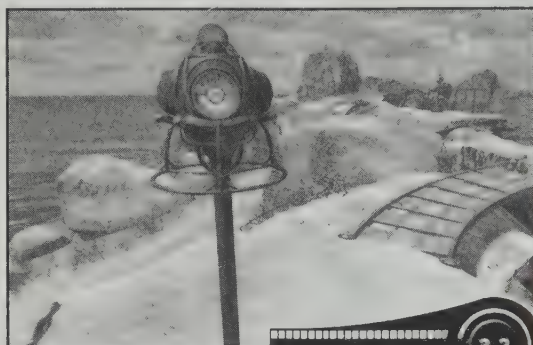


J'nanin

Soyez le bienvenu à J'nanin (Fig. 2-1). Île volcanique émergée d'un océan immaculé, J'nanin est un lieu austère. Un anneau de récifs encercle un lac d'eau fraîche, des passages et des escaliers relient les différentes parties de l'île et trois étranges tours blanches pareilles à des défenses d'éléphant jalonnent le périmètre de J'nanin. Vous arrivez sans livre de liaison, mais, heureusement, d'autres livres sont cachés dans l'île. Chaque livre relie un Âge Élément créé par Atrus afin d'apprendre l'ancien art D'ni de l'écriture. Votre but est bien entendu de découvrir ces livres et de les utiliser, mais votre tâche immédiate est de gagner l'accès au sommet de l'observatoire au-dessus du lac central (Fig. 2-2).



■ Vous devez rejoindre l'étage supérieur de l'observatoire.



■ Observez ce pôle de réflexion surmonté d'une bille de feu. Il existe de nombreux autres pôles sur l'île.

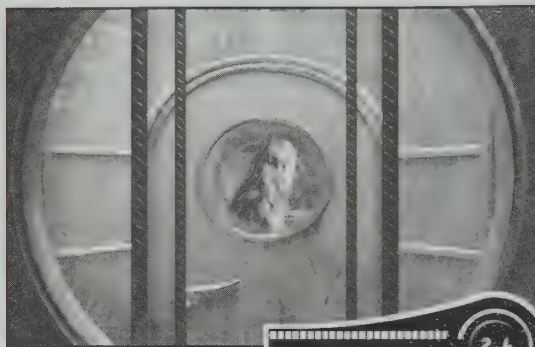
Observatoire : Extérieur (Étage Supérieur)

Vous arrivez à J'nanin juste à temps pour voir le voleur traverser une sorte de petit ponton légèrement courbé et disparaître derrière un rocher. Avant de le suivre, vous pouvez observer un étrange appareil qui ressemble à un télescope surmonté d'une bille de feu rouge (Fig. 2-3). Cet objet est appelé un « pôle de réflexion », mais vous vous en servirez plus tard. Pour l'instant, suivez le voleur !

- Traversez le petit ponton courbé afin de voir le voleur finir d'escalader une échelle vissée dans la paroi et disparaître à nouveau.
- Approchez-vous de l'échelle.
- Cliquez sur l'échelle afin d'escalader la falaise. Au sommet, vous voyez l'homme ouvrir la porte de l'observatoire et la refermer aussitôt (vous ne verrez le voleur que si vous n'avez pas trop perdu de temps).

L'observatoire est la construction humaine la plus remarquable de l'île. Son premier

étage est situé aux abords des falaises du cratère et son rez-de-chaussée est niché à la base du cratère.

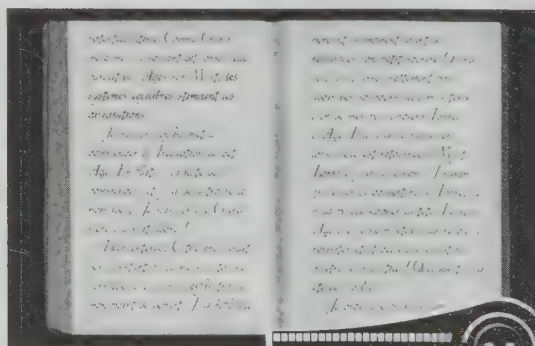


■ Le voleur fait les cents pas à l'intérieur de l'observatoire.

- Traversez le pont suspendu et essayez d'ouvrir la porte. Elle est verrouillée.
- Cliquez sur le hublot pour voir le voleur tourner dans une pièce derrière une porte (Fig. 2-4).

Les Alentours de l'île

Que faire dorénavant ? Il doit exister un autre chemin dans cette imposante structure.

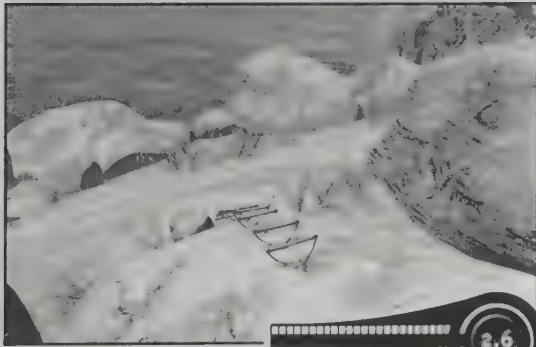


■ Avant toute chose, lisez le journal que vous a donné Atrus afin de connaître les enjeux.



Un examen des bases de la tour serait peut-être de bon ton. Mais auparavant, prenez le temps de feuilleter le journal qu'Atrus vous a confié avant l'intrusion spectaculaire du voleur à Tomahna. Notez ses commentaires à propos des concepts essentiels et des Âges. Il parle en particulier de « l'énergie, de la nature, des forces dynamiques et de systèmes équilibrés ». Puis il suggère qu'il pourrait réapprendre ces concepts à partir de « l'un de mes plus anciens livres d'Âge » (Fig. 2-5).

- De l'observatoire, faites le chemin inverse et redescendez l'échelle (toujours en cliquant dessus).
- Faites quelques pas sur le ponton courbé qui conduit au pôle de réflexion et tournez à droite pour trouver une nouvelle échelle plantée dans le roc (Fig. 2-6). Descendez pour accéder à un passage sablonneux.



■ Ces barreaux plantés dans le roc vous permettent d'accéder à un passage sablonneux.

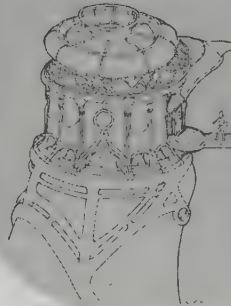
- Une fois devant l'océan, tournez à droite et suivez le chemin de sable jusqu'au pôle de réflexion surmonté d'une bille de feu jaune.
- Continuez sur le passage sablonneux jusqu'à



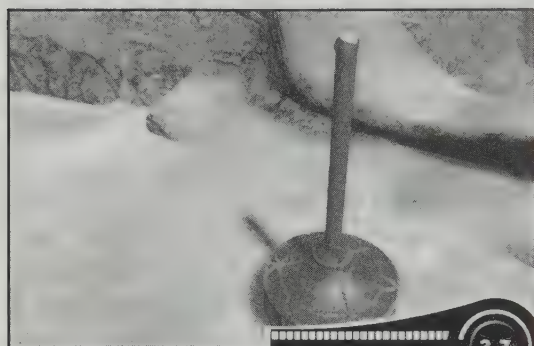
INFO

*Sur la seconde page du journal d'Atrus, ce dernier mentionne les terribles événements de ces derniers mois et en particulier la guerre avec Terahnee et la mort d'Uta. Terahnee est un Âge ancien déjà découvert par Atrus lorsqu'il essayait de reconstruire la civilisation D'ni ; ces travaux sont classifiés dans *Myst : Le Livre de D'ni* (J'ai lu, 1997). Rattaché au peuple D'ni, Terahnee a suivi le chemin cruel de Gehn, le père d'Atrus, en asservissant tous les Âges. Finalement, une épidémie dévasta Terahnee. L'affaiblissement des maîtres permit une révolte sanglante des esclaves. Uta était un jeune esclave qui mourut des mains d'un meneur corrompu de la grande rébellion des esclaves de Terahnee. À la date du 93.10.24, Atrus mentionne aussi Oma et Esel. Ces frères sont les enfants de survivants D'ni. Ce sont des historiens autodidactes qui possèdent d'énormes connaissances sur le langage et la culture D'ni. Oma et Esel devinrent des*

alliés dévoués d'Atrus, aidant ce dernier dans ses efforts pour restaurer la civilisation D'ni.



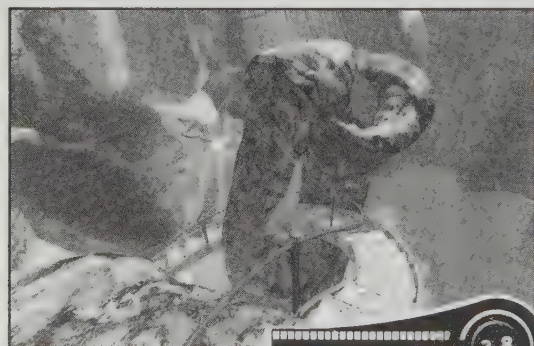
un pôle de réflexion brisé (Fig. 2-7), près de l'immense tour en forme de défense d'éléphant.



■ Le pôle de réflexion brisé est situé sur le chemin qui descend vers les escaliers vous permettant d'accéder au cratère.

- Suivez toujours le chemin de sable jusqu'aux premières marches d'un escalier taillé dans la roche. Il se trouve sur votre droite lorsque vous arrivez à la fin du passage sablonneux.
- Empruntez l'escalier et rejoignez le premier palier rocheux.

Vous êtes désormais au sommet d'un escalier métallique serpentant jusqu'au fond du cratère. Vous noterez que l'escalier traverse



■ Descendez l'escalier et écoutez le murmure du vent lorsque vous passez dans la formation rocheuse.

une formation rocheuse d'un étrange aspect. Le vent s'y engouffre en émettant un son très caractéristique : nous l'appellerons le sifflement des rochers. Mémorisez le sifflement des rochers (Fig. 2-8) car vous l'entendrez à nouveau dans d'autres circonstances un peu plus tard.

- Descendez l'escalier métallique jusqu'au second palier rocheux, puis passez par l'escalier taillé dans la roche pour aboutir à un pont en arc.
- Traversez le magnifique pont en arc qui mène à la maison verte.

La Maison Verte

La maison verte (Fig. 2-9), magnifiquement décorée avec de somptueux vitraux, est mitoyenne de la base de l'observatoire. Elle possède deux entrées distinctes qui débouchent chacune sur une passerelle surplombant le lac.

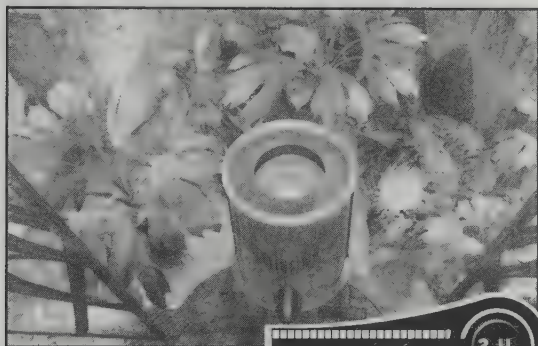


■ La maison verte est un passage obligé pour accéder à l'observatoire.

- Cliquez sur la porte de la maison verte afin de l'ouvrir, puis entrez.



■ Baissez ce loquet pour ouvrir la grille de la maison verte.



■ En appuyant sur ce bouton, vous ouvrirez les portes de l'observatoire.

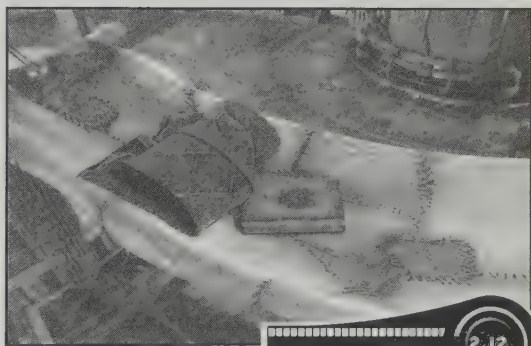
- Cliquez sur le loquet présent dans l'entrée (Fig. 2-10), vous ouvrirez ainsi la grille qui bloque l'accès à la maison verte.
- Passez la grille et appuyez sur le bouton à gauche (Fig. 2-11). Les portes s'ouvriront alors.
- Entrez dans l'observatoire.

Observatoire : Intérieur (Rez-de-chaussée)

Le rez-de-chaussée de l'observatoire est une chambre circulaire : en levant la tête,

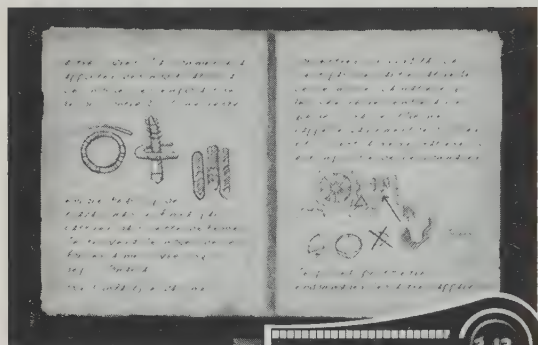
vous constaterez que le plafond est très haut. Récemment, une personne a transformé cet endroit en lieu de vie car un hamac et quelques affaires se trouvent à droite de l'entrée. Vous pouvez aussi noter la présence d'appareils plutôt étranges disséminés un peu partout, d'un établi et d'un ascenseur.

- Dirigez-vous vers la droite (à partir des portes d'entrée) et rejoignez le hamac.
- Prenez le journal en cuir (Fig. 2-12) posé sur le hamac en cliquant dessus.
- Ouvrez le journal et lisez-le entièrement. Il contient de nombreuses informations, mais aussi la clé qui vous permet de réaligner le mécanisme de rotation de l'ascenseur.



■ N'oubliez pas le journal qui est posé sur le hamac.

En feuilletant le journal, vous apprendrez énormément de choses sur le mystérieux voleur, son nom, Saavedro et sa motivation, la vengeance (Fig. 2-13). Il a trouvé un lien avec Tomahna et s'est familiarisé avec les journaux d'Atrus. Saavedro éprouve une haine profonde et sans limite pour Atrus et ses fils meurtriers (Sirrus et Achenar). Il leur reproche d'avoir trahi Narayan (son Âge de

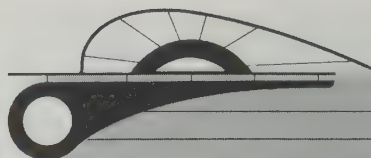


■ Le journal de Saavedro vous renseignera sur les motivations de ce dernier. Il contient aussi des croquis du mécanisme de l'ascenseur.

résidence) et les accuse d'avoir conduit son peuple à la mort.

Vous apprenez aussi que l'Âge dans lequel vous évoluez se nomme J'nanin, l'Âge des leçons. Notez que Saavedro a rejoint d'autres Âges qu'il a altérés en employant les leçons d'Atrus contre lui. De plus, le journal vous révèle aussi que Saavedro croit à tort qu'Atrus a en quelque sorte ressuscité la civilisation éteinte des D'ni. Saavedro écrit : « Comment les écritures d'un homme pourraient-elles raviver un monde mort ? ». Son plan est donc le suivant : attirer Atrus vers J'nanin, tenter de restaurer l'Âge Narayan, ou de se venger si son plan échoue.

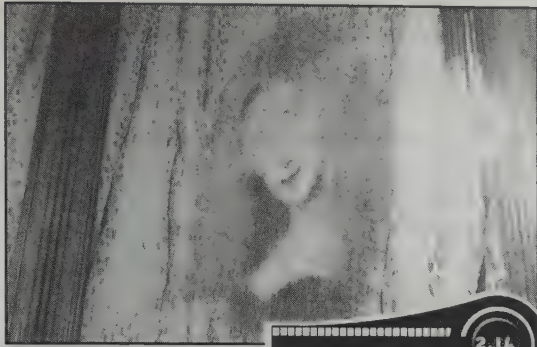
- Avant de rejoindre l'établi au centre de la pièce, jetez un coup d'œil à la représentation féminine présente sur l'un des murs. Ses yeux semblent avoir été effacés (Fig. 2-14).
- Approchez-vous de l'établi d'expérimentation et examinez les objets présents. Il va falloir trouver leurs fonctions.



INFO

En examinant dans le détail le journal de Saavedro, vous constaterez qu'il manque des pages. D'origine Narayan, Saavedro numérote ses pages en utilisant le système numérique Narayan. Ce système est pictural (comme la majorité de la culture Narayan) et repose sur le concept de l'arbre à Treille. Une simple ligne verticale représente le chiffre 1 : c'est le tronc de l'arbre. Lorsque vous augmentez d'une unité, vous ajoutez une branche à l'arbre. Le chiffre 2 est représenté par un tronc avec une branche. Le chiffre 3 ressemble à un Y (le tronc et deux branches). Pour le chiffre 4, une petite pousse est ajoutée au Y et celle-ci est inclinée vers l'intérieur du Y. Pour représenter le chiffre 5, il faut ajouter une seconde pousse (toujours dirigée vers l'intérieur du Y), mais sur la branche opposée. Pour les chiffres allant de 6 à 9, il faut utiliser la représentation du 5 et ajouter sur la droite de celui-ci un nouveau tronc (pensez au système numérique romain : 6 est représenté par VI, il s'agit d'un 5 suivi de 1, 7 est représenté par un 5 suivi de 2, ainsi de suite). Le 10 Narayan correspond à un 5 surmonté d'un demi-cercle. Le 11 correspond à un 10 suivi de 1, 15 à un 10 suivi de 5 et 16 correspond à un 10 suivi d'un 5 et de 1.

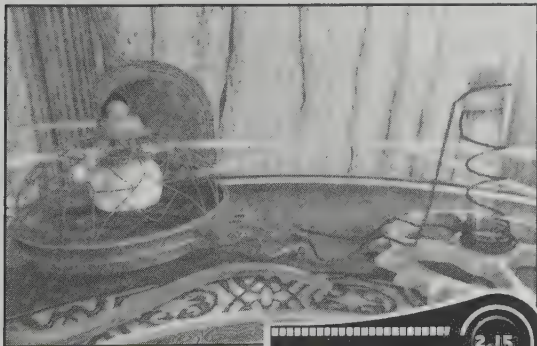
1	= 1
Y	= 2
Y	= 3
Y	= 4
Y	= 5
Y	= 6
Y	= 7
Y	= 8
Y	= 9
Y	= 10
Y	= 11
Y	= 12



■ Qui est cette femme sur le mur ?

Un dessin de Tamra, l'amour perdu dont Saavedro parle dans son journal ? Pourquoi ses yeux ne sont-ils pas représentés ?

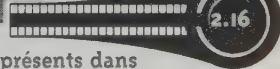
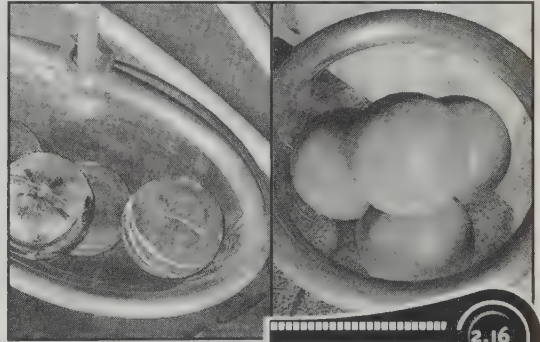
- Une batterie activable par une manivelle est placée entre une conque terrarium (à gauche) et un objet électromagnétique (à droite). De petits câbles relient la batterie à l'objet électromagnétique (Fig. 2-15).
- Actionnez la manivelle en cliquant dessus, vous verrez alors des arcs électriques surgir de la batterie et une multitude de petites particules se mettront à virevolter dans le cylindre en verre de l'objet électromagnétique.
- Une étrange plante ressemblant à l'attrape-mouche de Vénus pousse dans le terrarium.



■ Observez les étranges objets présents sur l'établi de Saavedro. Cette batterie alimente deux éléments très différents.

Vous noterez que l'extrémité d'une de ses racines repose près des câbles de la batterie. Cliquez sur les câbles afin de les attacher à la racine de la plante.

- Actionnez de nouveau la manivelle de la batterie : l'énergie générée force la plante à s'ouvrir, libérant une mouche. Après quelques instants, le piège végétal se referme sur le pauvre insecte.
- Examinez maintenant les autres objets interactifs présents dans la pièce.
- Vous remarquerez la présence de deux balances dont les plateaux sont équilibrés par trois boules de matériaux différents (métal, cristal et bois). L'une se trouve sur l'établi et l'autre repose à côté du hamac. Comptez les poids présents dans les plateaux afin de déterminer les correspondances de masse pour chacun des trois matériaux (Fig. 2-16). Ces conversions vous serviront à résoudre une énigme un peu plus tard.



■ En comptant les poids présents dans les plateaux, vous constaterez qu'une boule métallique équilibre quatre boules de cristal et qu'une boule de cristal équilibre quatre boules de bois.

- De l'autre côté du hamac, vous noterez la présence d'une petite construction utilisant le principe des points d'équilibre. Une poupée pendue à l'extrémité d'une tige équilibre parfaitement le double de son poids matérialisé par

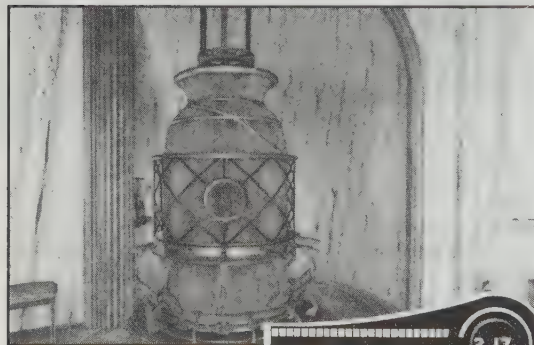
deux autres poupées accrochées à l'extrémité opposée de la tige (Atrus et ses deux fils ?). Vous constaterez que le centre de gravité de la tige est situé du côté des deux poupées.

- Approchez-vous ensuite de l'ascenseur.

L'Énigme de l'Ascenseur

L'ascenseur est constitué d'une cabine en bois aux lignes épurées, entourée d'une cage métallique (Fig. 2-17). Cette cage possède une série de crochets rétractables permettant de fixer cette dernière à la cabine. Un levier présent à côté de l'ascenseur permet de faire pivoter la cage d'un angle de 180° ; la cage de bois peut donc aussi pivoter si les crochets y sont fixés. La rotation de la cabine est importante car elle permet d'aligner la porte de l'ascenseur avec celle de l'observatoire à l'étage supérieur. Si vous ne faites pas pivoter la cabine de l'ascenseur, vous ne pourrez jamais accéder à la chambre supérieure de l'observatoire.

Saavedro a mentionné dans son journal qu'il avait récupéré quelques pièces du



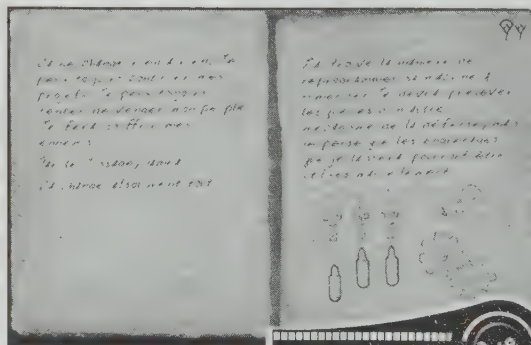
2-17

■ Cet ascenseur vous permet d'accéder à l'étage supérieur de l'observatoire, mais il faut le faire pivoter convenablement.

mécanisme de la cage. Les crochets ne se fixent désormais plus automatiquement sur la cabine. Lorsque vous actionnez le levier, vous constatez que la cage pivote indépendamment de la cabine. Mais Saavedro a aussi écrit que « les engrenages que je laisserai pourront être utilisés manuellement ». Ces mécanismes sont situés sous l'ascenseur.

- Déplacez-vous autour de l'ascenseur et placez-vous devant le levier. Cliquez une fois sur ce dernier afin d'avoir une vision plus détaillée.
- Actionnez le levier afin d'envoyer la cabine à l'étage supérieur. Vous pourrez alors accéder à un petit puits creusé dans le sol.
- Descendez dans le puits.
- Examinez les parois du puits dans lequel vous vous trouvez. Vous constaterez que quatre plaques ont été éventrées, révélant ainsi des mécanismes divers et variés.
- Ouvrez le journal de Saavedro et consultez ses dessins des mécanismes de l'ascenseur (Fig. 2-18). Refermez le journal après avoir mémorisé les croquis.

Le journal de Saavedro vous révèle les réglages à réaliser afin de ré-enclencher les

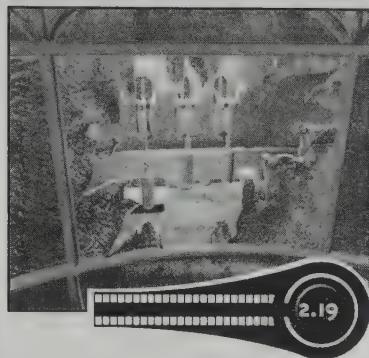


2-18

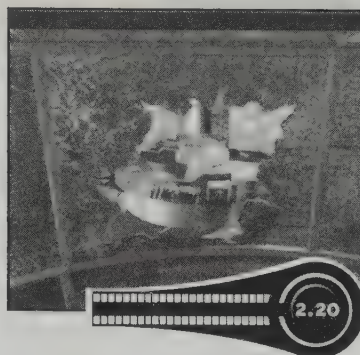
■ Vous devez consulter les croquis de Saavedro pour régler les quatre mécanismes.



crochets et donc de permettre à la cabine de pivoter. Vous pouvez consulter la photo du journal de Saavedro ou les différentes captures d'écran (Fig. 2-19 à Fig. 2-22) afin de repérer les bons réglages.



■ Voici le réglage final du système de contrepoids.

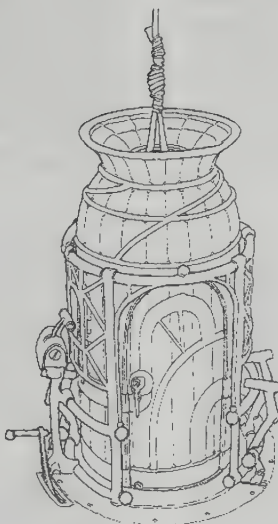


■ Tournez les deux premiers cylindres afin que leur extrémité filetée pointe vers la gauche. Ne touchez pas au troisième. Il faut juste qu'il soit visible à travers la brèche.

Les Contrepoids

Le premier mécanisme que vous rencontrez est un système composé de trois contrepoids. Chaque poids peut être levé ou baissé. Trois positions sont possibles : haut, milieu, bas. Pour les régler correctement, suivez les indications suivantes :

- Cliquez deux fois sur le poids situé à gauche de l'écran. Celui-ci sera alors placé en position basse.
- Ne cliquez pas sur le poids du centre. Celui-ci conservera sa position intermédiaire.
- Cliquez deux fois sur le poids situé à droite de l'écran. Celui-ci sera alors placé en position intermédiaire.
- Les trois contrepoids sont désormais correctement réglés (Fig. 2-19). De gauche à droite, cela donne : bas, milieu, milieu.



Le Mécanisme de Rotation

Après avoir ajusté les contrepoids, intéressez-vous au dispositif suivant sur la droite. À travers la brèche, vous pouvez voir l'une des trois branches du mécanisme de rotation. Chaque extrémité de branche est composée d'un cylindre ajustable : ceux-ci peuvent effectuer un mouvement de rotation de 180° (Fig. 2-20). Les cylindres peuvent donc être réglés sur deux positions.

- Examinez la première branche visible au travers de la brèche et intéressez-vous plus particulièrement au cylindre à l'extrémité de celle-ci.
- Une des extrémités du cylindre est lisse et l'autre est filetée.
- Placez votre curseur sur le cylindre et cliquez. Le cylindre effectue une rotation de 180° . La partie filetée du cylindre est désormais pointée vers la gauche.
- Placez ensuite le curseur au centre du mécanisme de rotation et cliquez. Le système se met à tourner, plaçant ainsi la seconde branche face à vous.
- Cliquez sur le cylindre afin de faire pointer son extrémité filetée vers la gauche.

- Placez votre curseur au centre du mécanisme de rotation et cliquez. La troisième branche est alors visible, mais ne faites pas pivoter le cylindre. Le mécanisme de rotation est désormais correctement réglé.

Le Commutateur

Sur la droite du mécanisme de rotation se trouve une nouvelle brèche au travers de laquelle vous pouvez apercevoir un commutateur. Ce dernier est situé entre deux roues dentées, une grande et une petite (vous ne discernerez qu'une partie de la grande roue dentée, au premier plan). Le commutateur est actuellement enclenché dans la petite roue dentée.



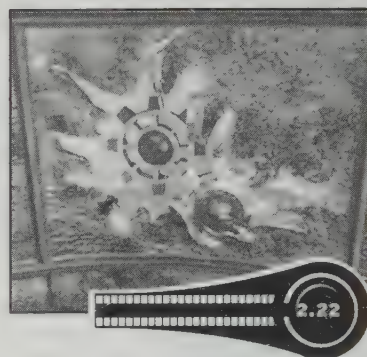
■ Cliquez sur le mécanisme afin de placer le commutateur sur la grande roue dentée.

- Placez votre curseur sur le dispositif (le curseur doit prendre la forme d'une main ouverte).
- Cliquez sur le dispositif afin de placer la tige du commutateur dans les crans de la grande roue dentée (Fig. 2-21).
- Le dispositif est désormais correctement réglé.

Les Roues Crantées

Après avoir ajusté le commutateur, il ne vous reste plus qu'à vous occuper des roues crantées sur la droite. À travers la brèche, vous pouvez voir deux roues crantées.

L'un des crans de la roue supérieure est manquant. Il y a un interstice à la place.



■ Faites coïncider l'interstice de la roue supérieure avec un cran de la roue inférieure.

- Placez votre curseur sur le dispositif (le curseur doit prendre la forme d'une main ouverte).
- Cliquez tout en maintenant le bouton gauche de votre souris enfoncé : les roues se mettront à tourner. Relâchez le bouton de votre souris lorsque l'interstice de la roue supérieure se trouve en face d'un cran de la roue inférieure (Fig. 2-22).

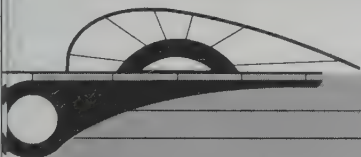
Les quatre mécanismes sont désormais correctement réglés et les crochets de la cage vont pouvoir se fixer à la cabine de l'ascenseur. L'étage supérieur de l'observatoire est désormais accessible.

- Quittez le puits.
- Zoomez sur le levier de l'ascenseur.
- Actionnez le levier afin de faire redescendre l'ascenseur.
- Ouvrez la porte de la cabine d'ascenseur et entrez à l'intérieur.
- Tournez-vous légèrement sur la droite afin de vous retrouver face au levier permettant d'activer l'ascenseur (Fig. 2-23).
- Actionnez le levier.



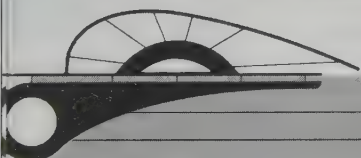
2.23

■ À l'intérieur de la cabine se trouve une ouverture qui vous permet d'accéder au levier qui enclenche le dispositif de rotation de la cabine.



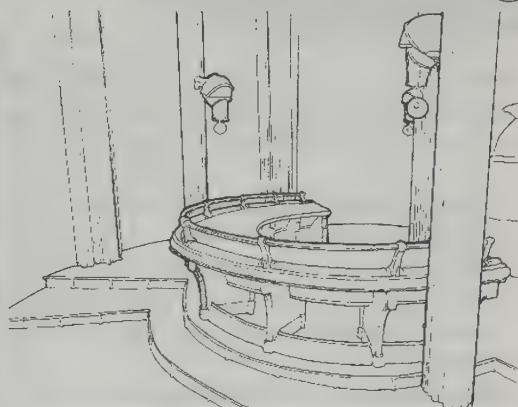
NOTE

Vous devez posséder le journal de Saavedro pour utiliser l'ascenseur.



NOTE

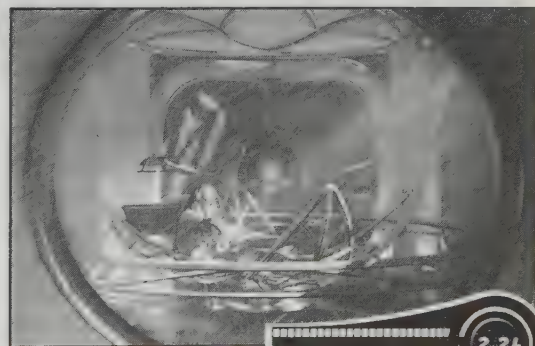
Si vous utilisez l'ascenseur sans avoir correctement réglé les mécanismes, vous accédez tout de même à l'étage supérieur de l'observatoire, mais la porte de la cabine est orientée vers l'extérieur. Par le hublot, vous pouvez voir Saavedro. Ce dernier vous confond avec Atrus. Le bouton vert accessible par l'ouverture dans la paroi de la cabine vous permet de rejoindre le rez-de-chaussée.



En actionnant le levier, vous activez la cage. Si vous avez réglé les mécanismes correctement, les crochets se fixent à la cabine et celle-ci effectue sa rotation de 180°. L'ascenseur vous mène à l'étage supérieur de l'observatoire et la porte de la cabine coïncide avec celle de la pièce.

Observatoire : Intérieur (Étage Supérieur)

L'étage supérieur de l'observatoire est une pièce circulaire couverte par un immense dôme. Au centre de la pièce, une rambarde métallique vous empêche de tomber dans

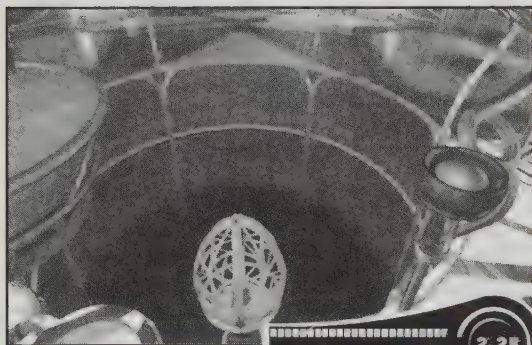


2.24

■ Trop tard ! Saavedro établit un lien avec un autre Âge et les parois de la cage se referment sur le livre de liaison.

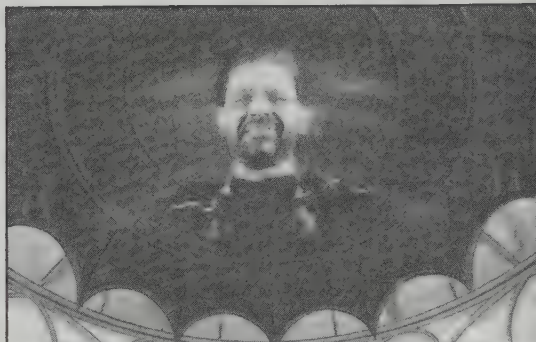
une cavité dans laquelle se trouve une cage métallique en forme d'œuf. Un livre de liaison se trouve à l'intérieur de la cage.

- Ouvrez la porte de la cabine d'ascenseur. Vous voyez Saavedro établir un lien avec un autre Âge (Fig. 2-24). Après sa disparition, les parois de la cage en forme d'œuf se referment sur le livre de liaison et la cage s'enfonce alors dans une cavité.
- Ouvrez la porte qui permet d'accéder à l'étage supérieur de l'observatoire et entrez-y.
- Dirigez-vous vers l'ouverture de la rambarde qui entoure la cavité centrale.
- Appuyez sur le bouton bleu situé à droite de l'ouverture (Fig. 2-25).



■ Appuyez sur le bouton bleu à droite pour déclencher une projection holographique.

Trois systèmes de projection holographique sortent des murs et une image tridimensionnelle d'Atrus se forme au centre de la pièce. Atrus semble avoir enregistré ce message pour ses fils : il mentionne trois livres de liaison présents sur l'île. Chacun d'eux permet d'établir un lien avec un Âge. Hélas, le message s'interrompt soudain et une image de Saavedro apparaît (Fig. 2-26). Vous appelant Atrus, il déclare qu'il a été



■ Atrus a écrit cet Âge afin d'inculquer à ses fils les concepts fondamentaux de l'écriture. Saavedro, quand à lui, veut lui donner une leçon.

« piégé dans ces mondes pédagogiques par deux petits garçons très cupides » (Sirrus et Achenar).

Saavedro explique qu'il possède le livre de Releeshahn et que, si Atrus désire le récupérer, ce dernier devra le suivre en utilisant le livre de liaison enfermé dans la cage. Le problème, c'est que Saavedro a modifié les symboles permettant d'ouvrir cette dernière.

Les Télescopes

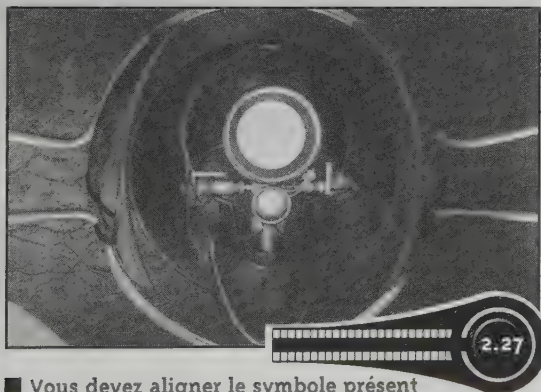
Sur les parois de l'observatoire, Atrus a installé trois télescopes situés à 120° les uns des autres. Ils sont jumelés aux systèmes de



projection d'hologrammes. Les boucliers qui les protégeaient se sont rétractés lorsque vous avez appuyé sur le bouton bleu. Chaque télescope est pointé sur l'une des tours en forme de défense d'éléphant présentes sur l'île.

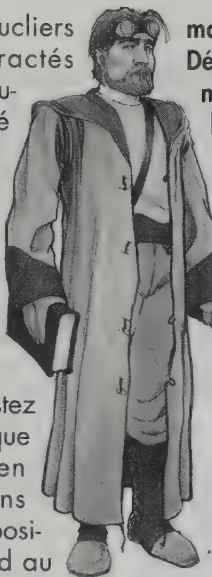
Lorsqu'ils sont alignés correctement, les télescopes affichent un « code » à utiliser plus tard pour accéder aux livres de liaison présents dans les tours (Fig. 2-27).

Ce code est visuel. Lorsque vous ajustez la netteté, le zoom et l'angle de chaque télescope, quatre petites billes en métal se déplacent dans les sillons d'un disque entourant la lentille. La position finale de ces billes correspond au code que vous devrez recréer plus tard dans la tour correspondante (c'est en fait la tour que vous voyez avec le télescope).



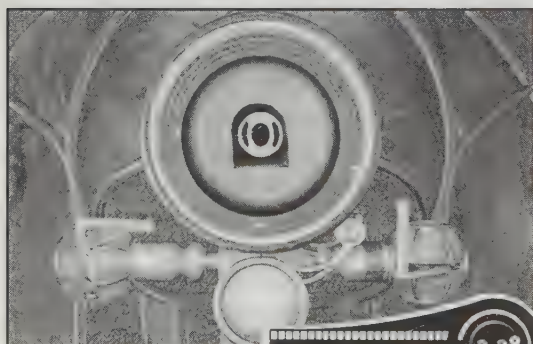
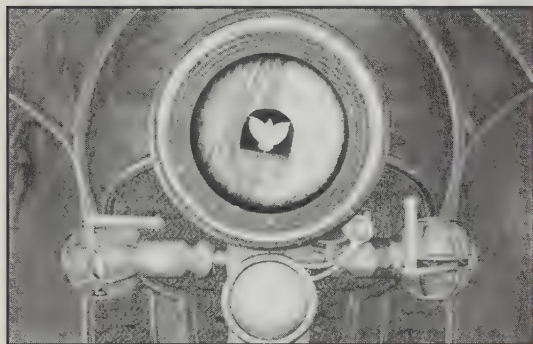
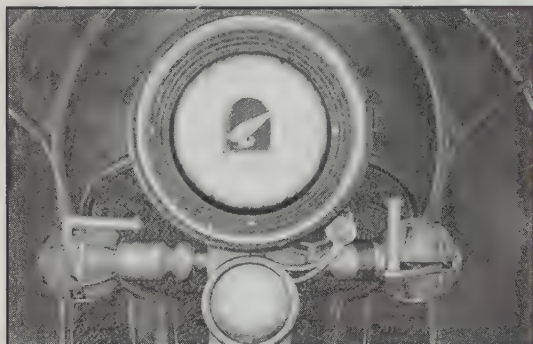
■ Vous devez aligner le symbole présent sur la lentille du télescope avec celui situé sur la tour visée.

- Approchez-vous de n'importe quel télescope et cliquez dessus afin d'obtenir une vision détaillée. Vous pouvez alors discerner un symbole gravé sur la lentille du télescope ainsi qu'une vue partielle de l'île.
- Placez votre curseur sur la lentille, cliquez et



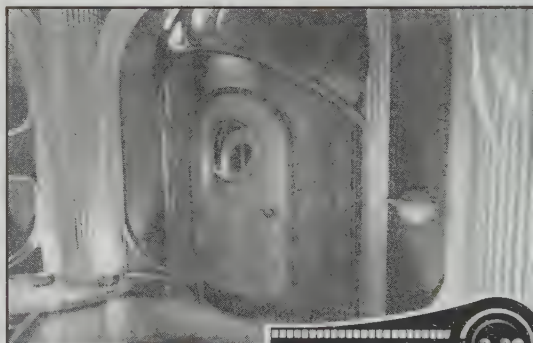
maintenez le bouton de la souris enfoncé. Déplacez désormais votre souris afin d'examiner l'île. Vous remarquez rapidement que le télescope est pointé sur l'une des trois tours de l'île.

- Vous pouvez aussi grossir l'image et régler la netteté de celle-ci. Comment faire ? Consultez les deux indications suivantes.
- Tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, cliquez sur la manette située à gauche de la lentille, puis déplacez la souris verticalement. Vous constaterez que l'image grossit lorsque vous allez vers le bas et qu'elle rétrécit lorsque vous allez vers le haut. De plus, l'une des billes présentes sur le disque entourant la lentille se déplace.
- Tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé, cliquez sur la manette située à droite de la lentille, puis déplacez la souris horizontalement. Vous constaterez que cela vous permet de régler la netteté de l'image et qu'une autre bille se déplace sur le disque qui entoure la lentille.
- Dès que vous aurez obtenu une image correcte de la tour visée par le télescope, vous remarquerez la présence d'un symbole dans la fenêtre de celle-ci. Ce symbole est exactement le même que celui gravé sur la lentille. Les symboles présents sur chaque tour représentent les Âges associés à celles-ci : Voltaic, Amateria ou Edanna.
- Il va falloir aligner parfaitement le symbole gravé sur la lentille du télescope avec celui présent dans la fenêtre de la tour visée. Les deux symboles doivent avoir la même taille (utilisez le zoom), se superposer parfaitement (déplacez la lentille pour corriger l'alignement) et l'image doit être parfaitement nette (actionnez la manette de droite pour corriger la netteté).



■ Après avoir aligné le symbole gravé sur la lentille du télescope avec celui présent dans la fenêtre de la tour, notez la position des billes présentes sur le disque. Il s'agit d'un code. Aidez-vous de ces trois captures d'écran.

- Après avoir correctement réglé tous ces paramètres, intéressez-vous aux billes présentes sur le disque : leur position correspond au code qui permet d'accéder au livre de liaison présent dans la tour visée (Fig. 2-28). Faites de même avec les deux autres télescopes et notez la position des billes sur un papier ainsi que le symbole correspondant.
- Regardez le sol lorsque vous vous déplacez de télescope en télescope pour trouver par terre quelques pages arrachées du journal de Saavedro. Ce dernier jalonne son parcours de petits indices.
- Approchez-vous de l'ascenseur et actionnez le levier à droite sur le mur (Fig. 2-29). Vous renvoyez ainsi l'ascenseur à l'étage inférieur.

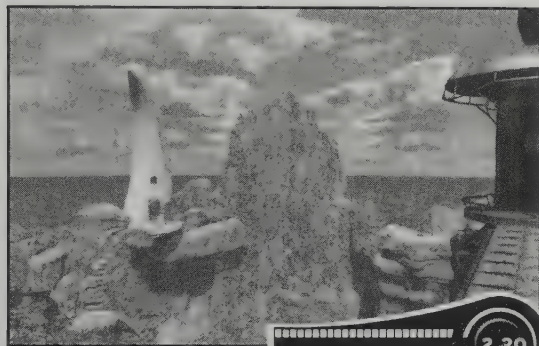


■ Actionnez le levier présent sur le mur (à droite de l'ascenseur) afin d'accéder à la sortie.

- Ouvrez la porte intérieure et faites un pas en direction de la porte extérieure.
- Cliquez sur la poignée des verrous (à gauche du hublot) afin de déverrouiller la porte.
- Ouvrez la porte et sortez de l'observatoire. Vous allez désormais devoir résoudre l'énigme du livre de liaison Voltaic.

Aller de J'nanin à Voltaic : L'Énigme de l'Énergie

Le livre de liaison Voltaic se situe derrière la porte fermée de la tour en forme de défense d'éléphant qui est visible dans la photo ci-dessous (Fig. 2-30). Cinq petits boutons disposés autour de la poignée de la porte permettent de la déverrouiller. Lorsque l'on voit ces boutons pour la première fois, on se demande comment ils fonctionnent.



■ Le livre de liaison Voltaic est enfermé dans la tour située au sommet des escaliers du cratère. Cette photo a été prise du pont supérieur de l'observatoire.

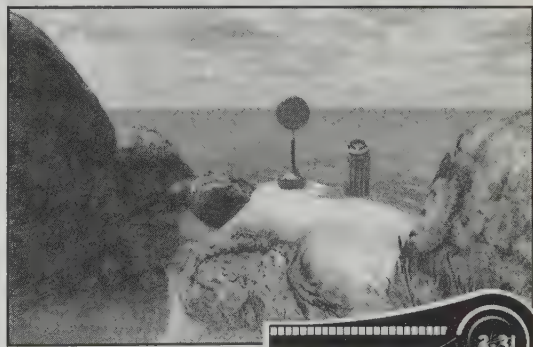
Un prisme est placé à quelques mètres de la porte d'entrée de la tour. Lorsque la lumière passe dans ce prisme, elle est décomposée en un spectre lumineux qui est ensuite projeté sur un disque orné de boutons et scellé sur la porte d'entrée. Ce dispositif forme un disque chromatique qui permet de saisir un code de couleurs. Pour projeter un faisceau lumineux sur le prisme, vous allez devoir, dans un premier temps, trouver le « canon à lumière » présent sur l'île et, dans un second temps, comprendre la logique du système des pôles de réflexion.

Le Canon à Lumière

Le canon à lumière de J'nanin capture la lumière au travers d'une lentille d'admission et la renvoie amplifiée (grâce à un système lenticulaire d'augmentation d'intensité).

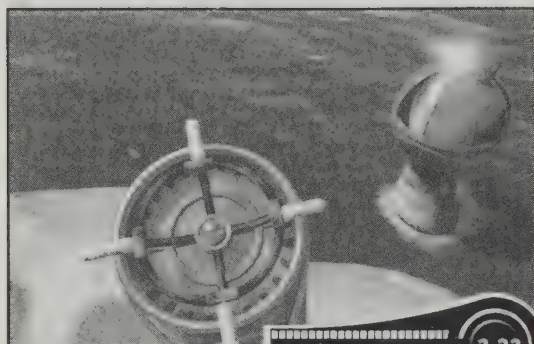
Le canon est situé sur un petit monticule rocheux à quelques mètres des côtes de l'île. Il existe un système qui permet de contrôler la mise au point du système optique du canon. Vous trouverez ce système sur les falaises de l'île.

- À partir de votre position (la porte extérieure de l'observatoire), traversez le pont et descendez l'échelle.
- Marchez sur le ponton courbé, arrêtez-vous au milieu, tournez-vous sur la droite et descendez par les barreaux fixés dans la roche.
- Tournez-vous vers la droite et suivez le passage sablonneux jusqu'au pôle de réflexion jaune.
- Sur la grève, vous trouverez deux engins. Approchez-les (Fig. 2-31).
- En arrivant, vous verrez le canon à lumière en contrebas, au milieu des flots.



■ Le système de contrôle du canon à lumière et la lentille de mise au point surplombent l'océan.

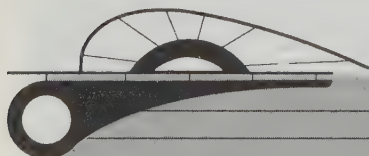
- La manivelle à droite permet de faire pivoter le canon à lumière. Le système sur votre gauche permet de faire la mise au point. Vous allez devoir aligner correctement le canon à lumière,



■ Placez le canon à lumière dans cette position afin qu'il puisse capter la lumière solaire et la renvoyer vers la lentille de mise au point.

pour qu'il puisse capter la lumière solaire et la rediriger vers la lentille de mise au point.

- Cliquez sur la manivelle afin de faire tourner le dôme du canon à lumière. Une ouverture existe dans le dôme permettant à la lumière de passer. Vous devez placer cette ouverture face au soleil pour que les rayons solaires passent par la lentille d'admission (Fig. 2-32). Un faisceau lumineux sera alors projeté par le canon à lumière en direction de la lentille de mise au point. Celle-ci redirigera ce même faisceau en direction du pôle de réflexion jaune.



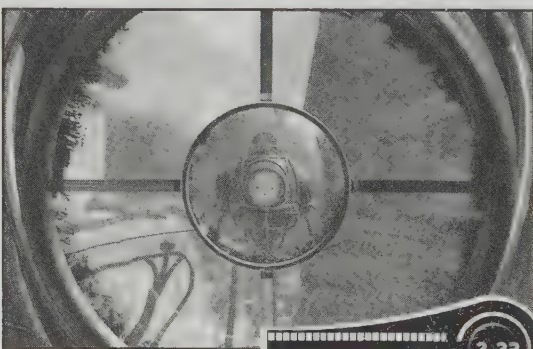
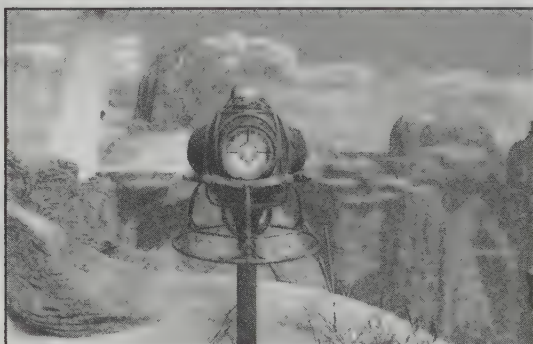
NOTE

Atrus trouve que cette énigme est plus simple qu'elle n'en a l'air. Mais Saavedro a tenu à mettre sa petite touche personnelle en cassant un pôle de réflexion. Pour aligner un pôle de réflexion avec le suivant, vous devez toujours vous placer en face du télescope par lequel la lumière rentre.

- Suivez la lumière et dirigez-vous vers le pôle de réflexion jaune.

Les Pôles de Réflexion

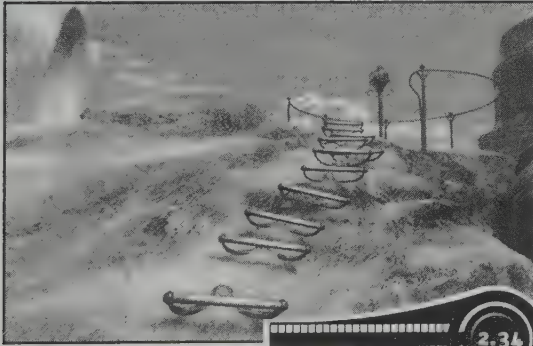
Chaque pôle de réflexion est différencié par une bille de feu placée à son sommet (vous en trouverez un peu partout sur l'île). Chaque pôle contient trois télescopes situés à hauteur de vue. Une manivelle permet de faire pivoter ces télescopes d'un angle de 120° . Si vous orientez correctement les télescopes des pôles, vous pouvez rediriger le faisceau lumineux émis par le canon à lumière vers la tour contenant le livre de liaison Voltaic.



- Le faisceau lumineux passe tout d'abord par le pôle de réflexion jaune. Faites pivoter les télescopes de ce dernier pour que le rayon soit ensuite envoyé vers le pôle de réflexion bleu.



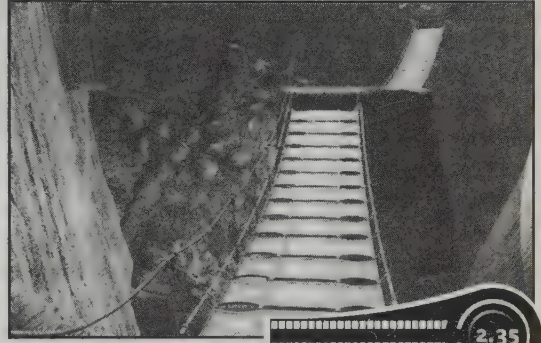
- Le pôle de réflexion jaune est le premier pôle traversé par le faisceau lumineux émis par le canon à lumière. Notez sa couleur : jaune.
- Vous allez devoir mémoriser l'ordre et la couleur de tous les pôles de réflexion traversés par le faisceau lumineux.
- Regardez dans le pôle (celui par lequel la lumière rentre) : vous voyez un pôle de réflexion brisé. Un petit souvenir de Saavedro.
- Tournez les télescopes du pôle pour que le rayon soit redirigé vers le pôle de réflexion bleu qui se trouve sur votre droite (Fig. 2-33). Pour être sûr de votre réglage, regardez dans le télescope, vous devez y voir le pôle bleu.
- Empruntez le passage sablonneux en direction du pôle bleu en vous déplaçant de deux clics et tournez-vous sur la gauche. Vous êtes désormais face à une série de barreaux qui vous permettent d'accéder au pôle de réflexion bleu (Fig. 2-34).
- Cliquez sur les échelons et rejoignez le pôle de réflexion bleu.



■ Ces échelons vous permettent d'accéder au pôle de réflexion bleu.

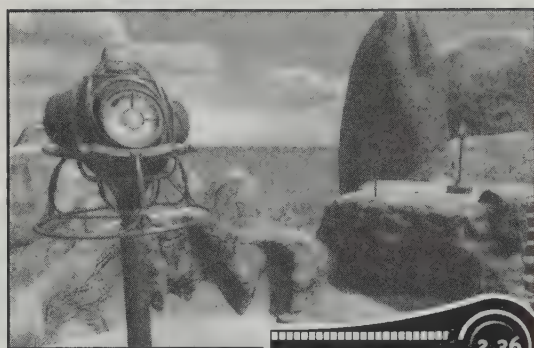
- Faites pivoter les télescopes du pôle bleu pour que le faisceau lumineux soit envoyé vers le pôle vert situé sur la gauche. Regardez dans le télescope, vous devez y voir le pôle vert.

- Redescendez les échelons, tournez-vous vers la gauche et avancez tout en longeant la côte de l'île. En marchant sur les rochers émergés, franchissez l'eau jusqu'au pôle violet et descendez les marches taillées dans la pierre qui mènent aux deux ponts suspendus (ne montez pas vers le second pôle jaune).
- Traversez les deux ponts suspendus (Fig. 2-35) et montez les marches en pierre.



■ Traversez les deux ponts suspendus afin de rejoindre le pôle de réflexion vert.

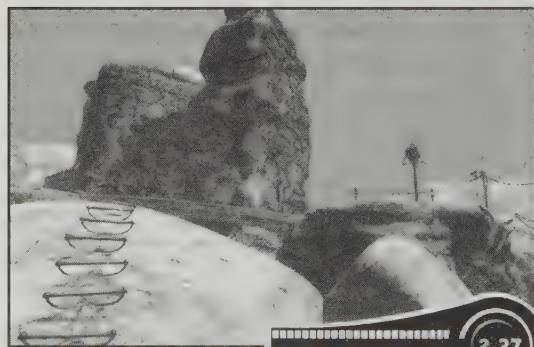
- En haut des marches, empruntez le passage sablonneux jusqu'à l'escalier métallique (sur la gauche) et empruntez celui-ci afin d'accéder au pôle de réflexion vert.
- Faites pivoter les télescopes du pôle vert pour que le faisceau lumineux soit envoyé vers le pôle rouge situé à quelques mètres sur un petit monticule rocheux (Fig. 2-36).
- Descendez l'escalier métallique et montez les marches en pierre vers la droite vous permettant d'accéder au pôle rouge.
- Alignez ce pôle avec le second pôle jaune qui se trouve sur une falaise de l'autre côté du cratère. N'oubliez pas de vérifier l'alignement en cliquant sur le télescope.
- Descendez du monticule et retraversez les deux ponts suspendus. Montez ensuite quelques marches de l'escalier en pierre qui se trouve légèrement sur votre gauche : vous arrivez en face d'une fourche.



2.36

■ Lorsqu'il est réglé correctement, le pôle vert (au premier plan) renvoie le faisceau lumineux en direction du pôle rouge (au second plan).

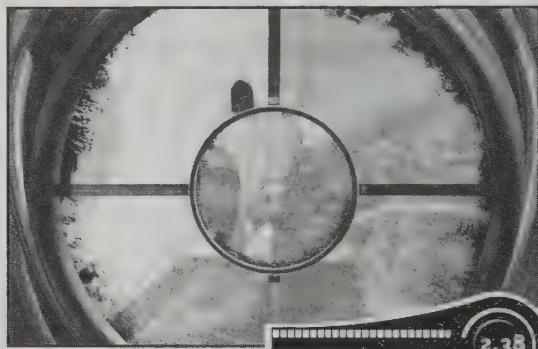
- Prenez à gauche en direction du pôle jaune (ne confondez pas ce pôle jaune avec le premier pôle rencontré plus tôt).
- Faites tourner les télescopes du pôle jaune pour que le faisceau lumineux se dirige vers le pôle violet.
- Revenez sur vos pas et arrêtez-vous à la fourche. Prenez à gauche en direction du pôle violet.
- Tournez les télescopes du pôle afin d'envoyer le faisceau lumineux vers le pôle rouge (celui rencontré lors de votre arrivée sur l'île).



2.37

■ Le pôle rouge, le second de cette couleur dans la série, est placé sur une plate-forme rocheuse. C'est le lieu de votre arrivée sur l'île.

- Descendez par la pente en direction du plan d'eau situé en dessous de la passerelle qui permet d'accéder à la tour. Traversez le plan d'eau, faites un pas sur le passage sablonneux et tournez-vous sur la droite (Fig. 2-37). Montez alors les échelons métalliques fixés dans la roche, tournez-vous sur la droite et avancez en direction du pôle rouge.
- Tournez le pôle rouge pour envoyer le faisceau vers un prisme posté devant une tour située de l'autre côté du cratère. Vérifiez l'alignement en cliquant sur le télescope (Fig. 2-38).

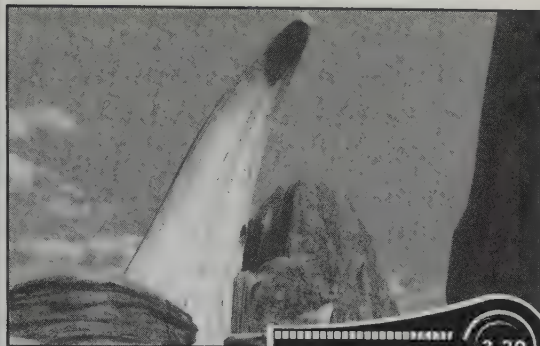


2.38

■ Alignez les télescopes du pôle rouge afin d'obtenir cette image.

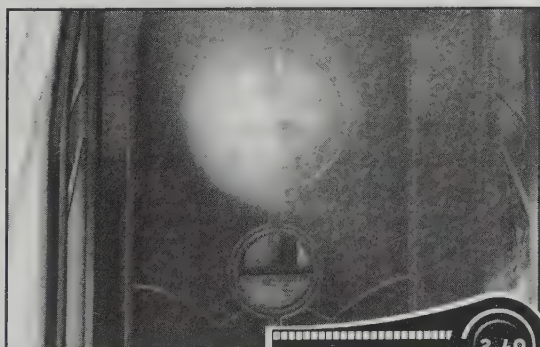
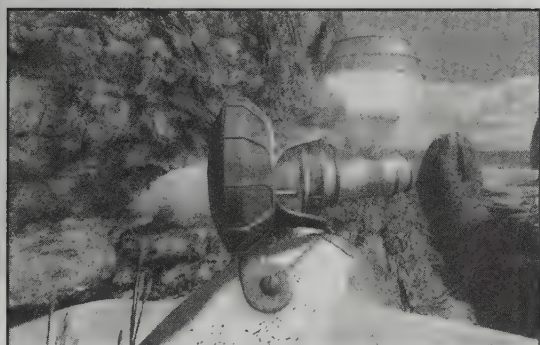
Le Prisme et le Disque Chromatique

Après avoir traversé les sept pôles de réflexion, vous constatez que la lumière a été canalisée par un prisme. Ce dernier décompose le faisceau lumineux en cinq couleurs projetées sur un disque fixé à la porte de la tour, ce qui forme un disque chromatique. Sur ce disque, on peut remarquer la présence de cinq boutons. Vous devez désormais appuyer sur ces boutons dans un ordre bien précis : celui-ci correspond à l'ordre et à la couleur des pôles de réflexion traversés par le faisceau lumineux.



■ Il est temps de s'intéresser à cette tour.

- À partir du dernier pôle de réflexion (le rouge), dirigez-vous vers le centre du ponton courbé,

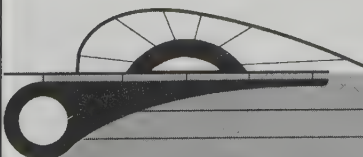


■ Le prisme décompose la lumière en un spectre chromatique projeté sur un disque orné de cinq boutons.

- tournez-vous vers la gauche et descendez les échelons en direction du passage sablonneux.
- Tournez-vous sur la droite et suivez le passage sablonneux jusqu'au bout.
- Lorsque vous arrivez aux rochers qui vous bloquent le passage, tournez sur la droite. Descendez une première série de marches, tournez-vous sur la gauche et montez en direction du prisme présent en face de la tour (Fig. 2-39).

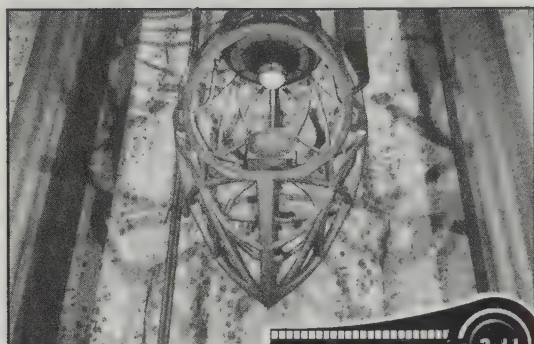
Vous constatez que le prisme décompose le faisceau lumineux qui le traverse en un spectre chromatique. Ce spectre est projeté sur un disque fixé sur la porte de la tour et forme un disque chromatique de cinq couleurs (Fig. 2-40). Vous noterez aussi la présence de cinq boutons sur le disque : la projection du spectre chromatique leur donne une couleur particulière. L'ensemble de ce système correspond à un dispositif permettant de saisir un code chromatique.

- Approchez-vous du disque chromatique et saisissez le code correspondant à la couleur des différents pôles traversés par le faisceau lumineux émis par le canon à lumière.
- Vous avez oublié de noter l'ordre et la couleur des pôles traversés par le faisceau lumineux ? Cliquez successivement sur les boutons suivants : jaune, bleu, vert, rouge, jaune, violet, rouge. La porte s'ouvrira lorsque vous aurez pressé le dernier bouton.



NOTE

*Le faisceau lumineux doit être projeté sur la porte avant que celle-ci ne s'ouvre.
Les boutons sont photosensibles.*

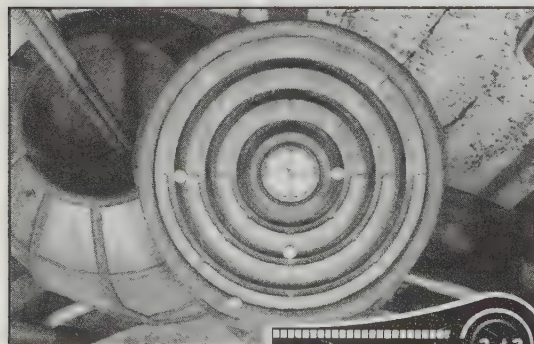


■ Le livre de liaison est enfermé dans une cage métallique suspendue dans les airs.

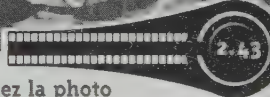
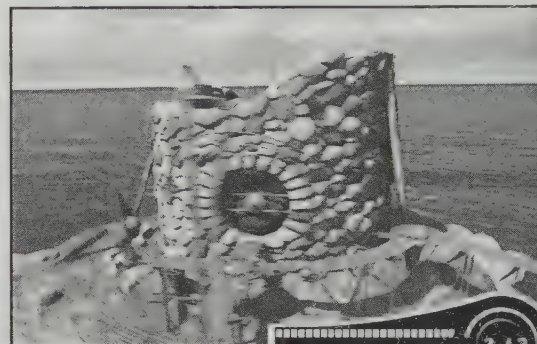
Le Code du Livre Voltaic

Vous allez pouvoir accéder au livre de liaison. Hélas, une surprise vous attend car le livre est enfermé dans une cage en métal (Fig. 2-41).

- Avancez en direction du pupitre situé en dessous de la cage métallique.
- Cliquez dessus afin d'obtenir une vue détaillée de celui-ci. En observant le pupitre, vous remarquez des billes disposées dans les sillons du disque métallique. Cela ne vous rappelle rien ?
- Cliquez sur chacune des billes et placez-les dans la position qui correspond à celle donnée



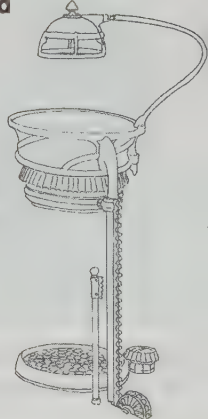
■ Placez les billes présentes sur le pupitre Voltaic dans cette position.



■ Ouvrez le livre et touchez la photo animée pour rejoindre l'Âge Voltaic.

précédemment par le télescope de l'observatoire réglé sur la tour Voltaic (Fig. 2-42). Cliquez alors au centre du pupitre. La cage descend. Si vous ne savez plus quelle combinaison il faut faire, sortez de la tour et jetez un œil sur le dessin au dessus de la porte.

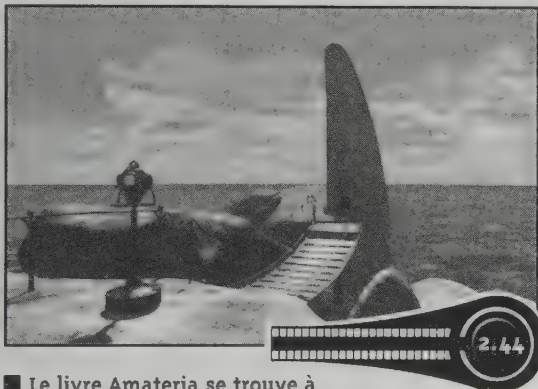
- Ouvrez le livre Voltaic (Fig. 2-43).
- Cliquez sur la photo animée afin de rejoindre l'Âge Voltaic.





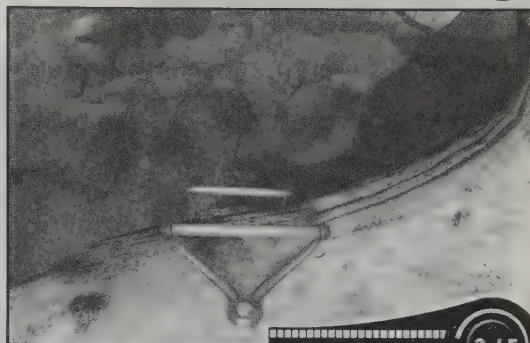
Aller de J'nanin à Amateria : L'Énigme des Forces Dynamiques

Le livre Amateria est enfermé dans la tour en forme de défense d'éléphant qui se situe sur une petite crique (Fig. 2-44), juste à côté de votre point d'arrivée sur J'nanin. Un gros rocher circulaire posé sur un pont articulable bloque l'accès au livre. Pour le franchir, vous allez devoir résoudre la première partie de l'énigme des « forces dynamiques » créée par Atrus. Malheureusement, Saavedro a modifié cette énigme, ce qui rend l'accès au livre encore plus difficile.



■ Le livre Amateria se trouve à l'intérieur de la tour qui surplombe la petite crique.

- À partir de la porte extérieure de l'observatoire, traversez le pont et descendez l'échelle. Traversez ensuite le ponton courbé.
- Continuez votre chemin en passant devant le pôle de réflexion rouge, puis empruntez le pont suspendu qui permet d'accéder à la tour en forme de défense d'éléphant.
- Passez devant la tour en retenant le symbole inscrit dessus et tournez à droite (allez le plus loin possible devant vous et le plus loin possible sur la droite). Au bord de la falaise, regardez vers le bas. Vous verrez alors des échelons fixés dans la roche (Fig. 2-45).



■ Cette échelle vous permet d'accéder à un podium en contrebas.

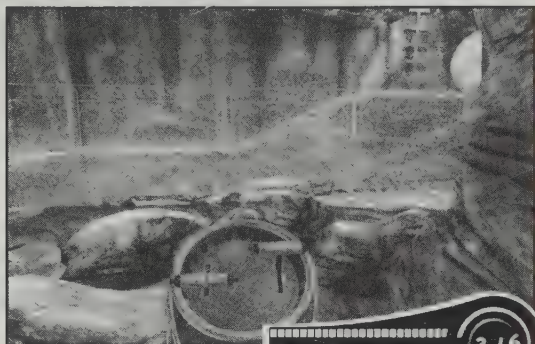
- Cliquez sur les échelons afin de rejoindre un podium qui présente deux leviers.

De l'autre côté d'un petit bras de mer, vous distinguez un énorme poids circulaire qui repose sur un pont articulable.

Sur la gauche, le pont mène à la pièce dans laquelle est enfermé le livre Amateria.

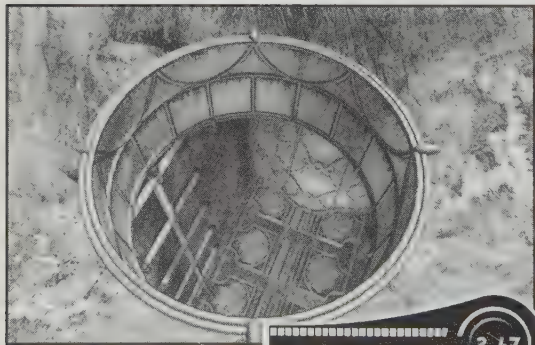
Sur la droite, le pont conduit à une échelle qui débouche sur une ouverture en hauteur. En fait, vous devez trouver un moyen d'accéder à la pièce dans laquelle est enfermé le livre Amateria.

- Vous remarquez que le pont possède quatre « points de jointure ». Ces derniers sont reliés par des câbles à la paroi rocheuse qui les surplombe. Vous pouvez monter ou descendre ces points afin d'incliner différemment le pont et ainsi déplacer le poids circulaire.
- Notez aussi que l'échelle présente sur la droite est fixée au pont. Dans certaines configurations, elle se trouvera donc trop loin de l'ouverture qui permet d'y accéder.
- Cliquez sur les leviers du podium dans cet ordre : gauche, droite, gauche, droite. Vous enverrez ainsi le poids circulaire à l'extrémité droite du pont (Fig. 2-46), ce qui vous permet d'accéder sans aucun problème à la porte de la tour.



■ Déplacez le levier de gauche vers le haut, le levier de droite vers le bas, le levier de gauche vers le bas et enfin le levier de droite vers le haut. Le poids circulaire se retrouvera ainsi à l'extrémité droite du pont et l'échelle d'accès sera alignée correctement.

- Remontez à la surface.
- Marchez en direction de l'ouverture présente dans la roche à droite (Fig. 2-47).
- Empruntez l'échelle qui permet d'accéder au pont articulé et marchez en direction de la porte de la tour.
- Cliquez sur la poignée de porte. Oh oh ! Il y a un petit problème !



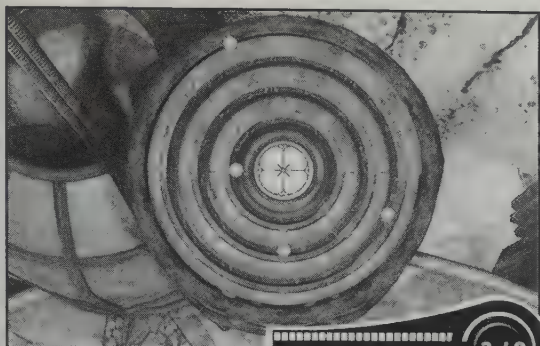
■ Cette ouverture vous permet d'accéder au pont articulé.

Levez la tête pour voir le livre de liaison Amateria enfermé dans une cage métallique située hors de portée, dans les airs. Un pupitre de contrôle est visible en dessous, mais le plancher est détruit : il y a un énorme précipice entre vous et le pupitre. Saavedro est décidément un saboteur hors pair. Tournez-vous de 180° et jetez un petit coup d'œil au poids circulaire de l'autre côté du pont : il semble parfait pour recouvrir le précipice et vous permettre d'accéder au pupitre.

- Retournez au podium qui permet de modifier la forme du pont articulé.
- Envoyez le poids circulaire de l'autre côté du pont en cliquant sur les leviers du podium dans cet ordre : gauche, gauche, droite. Le poids se mettra ainsi à rouler en direction de la porte ouverte de la tour.
- Cliquez ensuite sur le levier de droite afin d'aligner correctement l'échelle d'accès au pont avec l'ouverture supérieure.
- Retournez dans la tour. Admirez le travail : le poids circulaire a bouché le précipice et forme une sorte de passerelle qui vous permet d'accéder au pupitre (Fig. 2-48).

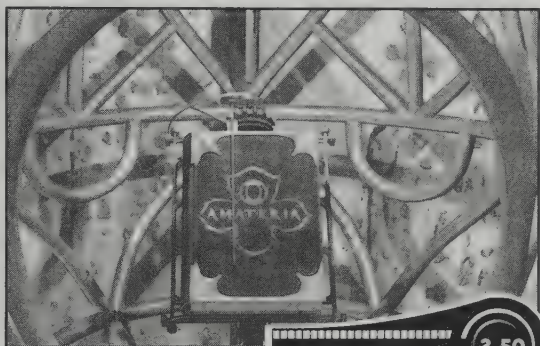


■ Le poids circulaire bouche le précipice et vous permet d'accéder au pupitre.



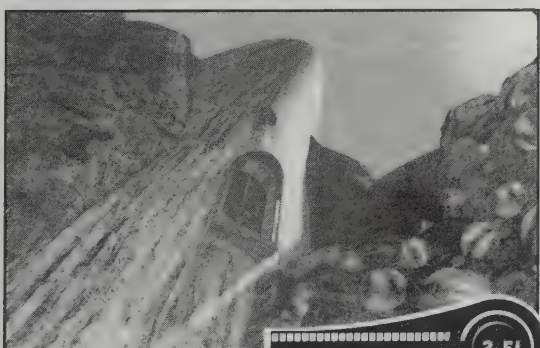
2.49

■ Placez les billes présentes sur le pupitre Amateria dans cette position.



2.50

■ Utilisez le livre de liaison Amateria pour rejoindre l'Âge correspondant.



2.51

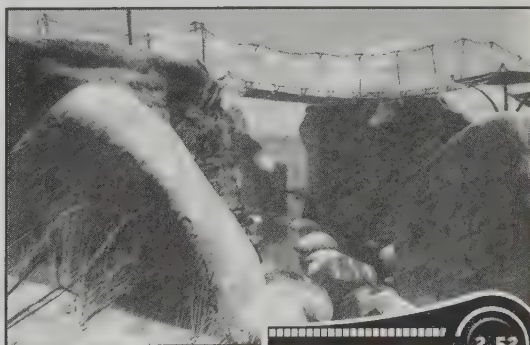
■ La porte qui permet d'accéder au livre Edanna est située à mi-hauteur de la tour. Notez la présence de bourgeons en forme de melon sur la paroi rocheuse de droite.

- Approchez-vous du pupitre et cliquez dessus afin d'obtenir une vue détaillée de celui-ci.
- Cliquez sur chacune des billes et placez-les dans la position qui correspond à celle donnée précédemment par le télescope de l'observatoire réglé sur la tour Amateria (Fig. 2-49). Cliquez ensuite au centre du pupitre. La cage descend.
- Ouvrez le livre Amateria (Fig. 2-50).
- Cliquez sur la photo animée afin de rejoindre l'Âge Amateria.

Aller de J'nanin à Edanna : L'Énigme de la Nature

Atrus a enfermé le livre de liaison Edanna dans la tour en forme de défense d'éléphant qui se trouve à côté de l'observatoire. La porte qui permet d'entrer dans la tour est située à mi-hauteur de celle-ci. À première vue, elle semble inaccessible (Fig. 2-51). Mais vous vous en doutez, il existe un moyen d'y accéder. En outre, Edanna est un Âge végétal : l'énigme à résoudre doit avoir un lien avec cette particularité.

- Depuis le sommet de l'observatoire, passez le pont et descendez l'échelle. Faites un pas sur le ponton courbé, tournez-vous vers la droite et descendez l'échelle qui mène au passage sablonneux.



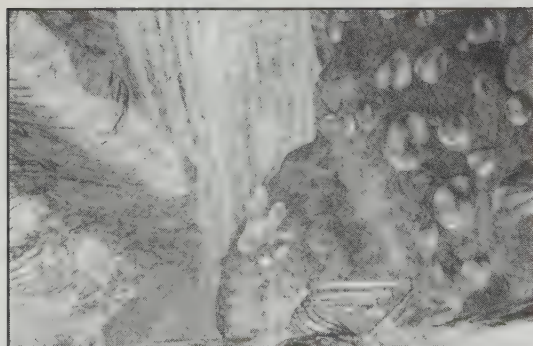
2.52

■ Ce n'est pas un cul-de-sac. Vous pouvez traverser le plan d'eau en marchant sur les pierres.

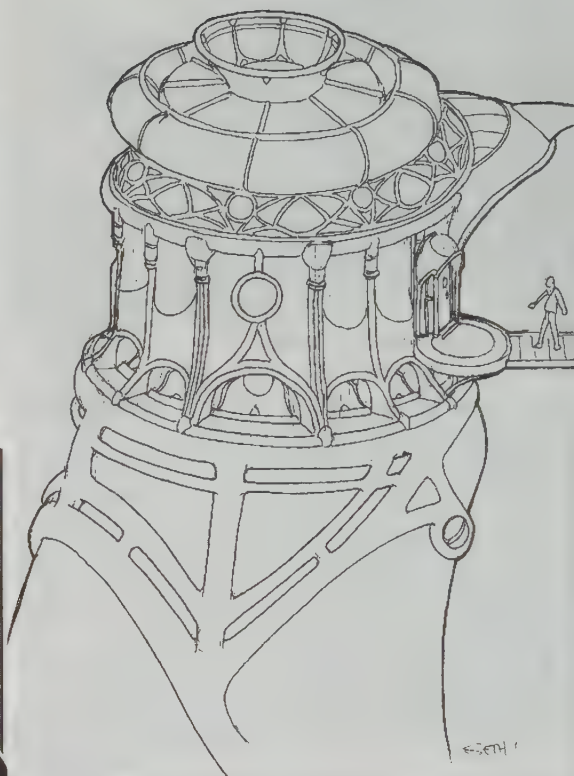
- Tournez-vous vers la gauche et traversez le plan d'eau situé en dessous du pont suspendu (Fig. 2-52).
- Gravissez la paroi rocheuse pour arriver à côté d'un pôle de réflexion violet.
- Descendez les marches en pierre présentes sur votre gauche. À l'intersection, descendez à gauche : vous arrivez face à deux ponts suspendus (Fig. 2-53).
- Traversez le premier pont suspendu et arrêtez-vous sur la plate-forme centrale.
- Tournez-vous sur la droite et faites un pas en direction de la tour en forme de défense d'éléphant.



■ Deux ponts suspendus enjambent le cratère. Traversez le premier ...



■ ... puis regardez à vos pieds, vous verrez une échelle.



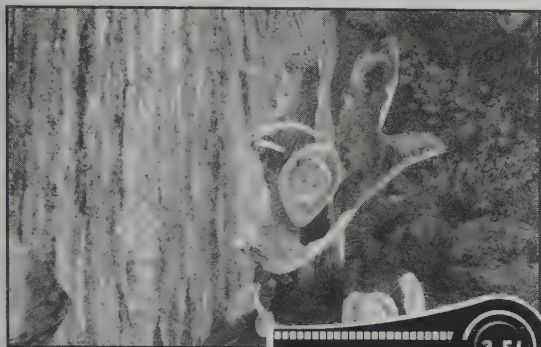
- Le livre de liaison se trouve derrière la porte qui est juste en face de vous. Juste au-dessus, vous pouvez remarquer le troisième symbole correspondant à l'Âge.
- Regardez vers le bas et cliquez sur l'échelle présente à vos pieds.

Prenez le temps d'observer les lieux. La paroi de droite est recouverte d'une épaisse mousse verte. Celle-ci est parsemée de bourgeons en forme de melon. En fait, c'est de la mousse de bernache.

Notez aussi la présence d'une étrange plante en forme d'oreille. De cette plante émerge une sorte de trompe. C'est une fougère acoustique (Fig. 2-54). Elle possède la faculté d'amplifier un son émis dans sa direction.

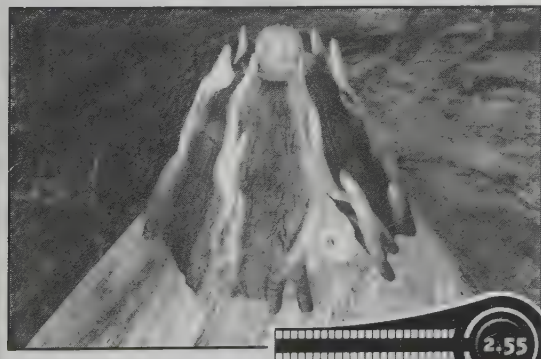


Vous allez devoir utiliser l'étrange caractéristique de cette plante.



■ Placez-vous derrière la plante et faites-la pivoter afin qu'elle puisse amplifier les sons émis de l'autre côté du cratère.

- Pour vous amuser, placez-vous derrière la fougère acoustique.
- Cliquez sur la plante, vous pourrez ainsi la faire pivoter.
- Pointez successivement celle-ci en direction de l'eau de la lagune, du sifflement des rochers (Fig. 2-8), des nuages présents au-dessus du cratère et enfin en direction du pont suspendu.
- Fini de jouer ! Laissez la plante et descendez l'échelle qui mène à la base du cratère.



■ Faites connaissance avec Mr. Squee. Il peut vous aider à rejoindre le livre Edanna.

- Traversez les rochers qui semblent former un passage naturel au-dessus de l'eau. Vous finissez votre route en face d'une petite structure en forme de tente. Il s'agit du repère d'un Squee.
- Cliquez sur une sorte de melon posée au sommet de la nichée pour voir le Squee pointer le bout de son nez (Fig. 2-55).

Il est temps pour vous d'observer plus précisément les lieux. Tournez-vous vers la droite. Vous voyez la plante qui émerge de l'eau ? C'est une Spanning Lily. Cette plante-pont a la particularité de s'affaisser lorsqu'on la touche, ce qui élargit sa base. Elle peut donc former un parfait pont miniature qui permet à un petit animal de traverser le cours d'eau. Vous noterez aussi la présence de mousse de bernache de l'autre côté du cours d'eau : c'est la nourriture favorite des Squees, mais ceux-ci ont peur de l'eau. Comment celui-ci pourrait-il traverser le plan d'eau ?

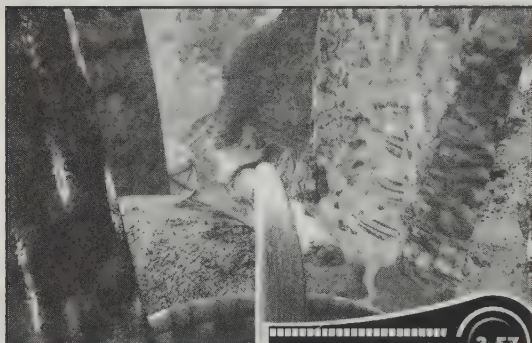


■ Lorsque vous touchez la Spanning Lily, elle s'affaisse. Le Squee peut donc s'en servir comme passerelle afin de rejoindre la mousse de bernache.

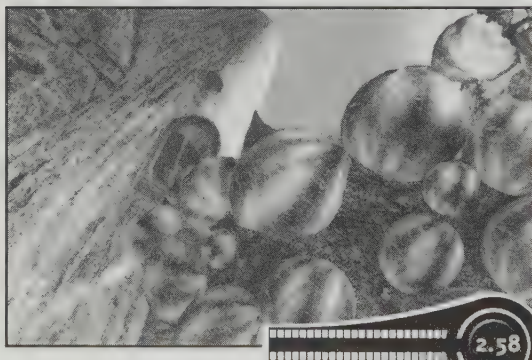
- Touchez la Spanning Lily. Elle s'affaisse et sa base s'élargit.
- Cliquez sur le sommet de la nichée du Squee. La créature sort et peut désormais rejoindre son plat favori : la mousse de bernache.

Lorsqu'il se met à couiner, les bourgeons gonflent et il s'en délecte (Fig. 2-56).

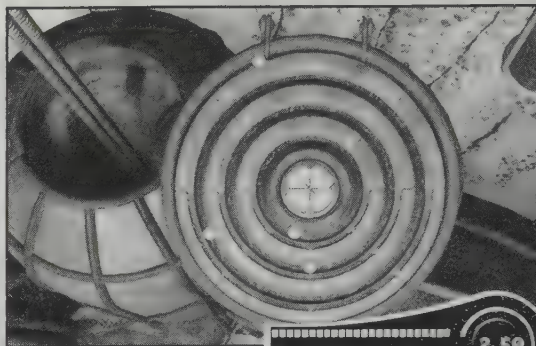
- Rejoignez la fougère acoustique et pointez celle-ci vers le petit animal en train de couiner (Fig. 2-57). Ses cris sont ainsi amplifiés et les bourgeons présents sur la paroi augmentent de volume. Ils vous permettent désormais de rejoindre la porte de la tour (Fig. 2-58).
- Montez à l'échelle et traversez le pont formé par la mousse de bernache jusqu'à la porte de la tour.
- Cliquez sur la poignée de la porte et entrez



- Pointez la fougère acoustique en direction du Squee en train de couiner afin d'amplifier le son.



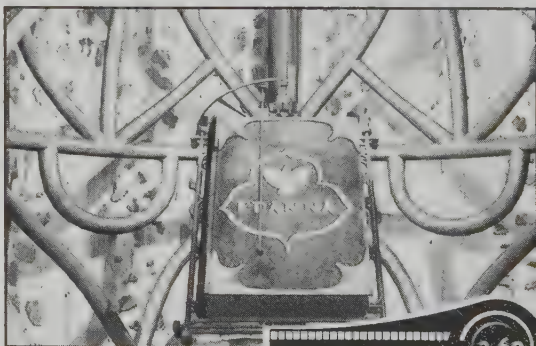
- Les bourgeons augmentent de volume et forment ainsi un pont naturel qui vous permet de rejoindre la porte de la tour.



- Placez les billes présentes sur le pupitre Edanna dans cette position.

dans la tour. Un livre de liaison est enfermé dans une cage métallique qui est suspendue dans les airs. Elle est hors de portée.

- Approchez-vous du pupitre qui est présent sous la cage et cliquez dessus afin d'obtenir une vue détaillée.
- Cliquez sur chacune des billes et placez-les dans la position qui correspond à celle donnée précédemment par le télescope de l'observatoire réglé sur la tour Edanna (Fig. 2-59). Cliquez ensuite au centre du pupitre. La cage descend.
- Ouvrez le livre Edanna (Fig. 2-60).
- Cliquez sur la photo animée afin de rejoindre l'Âge Edanna.



- L'Âge Edanna est désormais accessible.

Chapitre 3

Voltaïc

L'Age de l'Énergie



Carte de Voltaic

Fig 3+1

Petite île

Salle de l'électroaimant

Ascenseur du défilé

Portique du bras de mer

Portique du défilé

Centrale
électrique

Plate-forme

Tour de contrôle

Conduit d'air chaud

Roue à aubes

Les gorges

Les gorges



Voltaïc

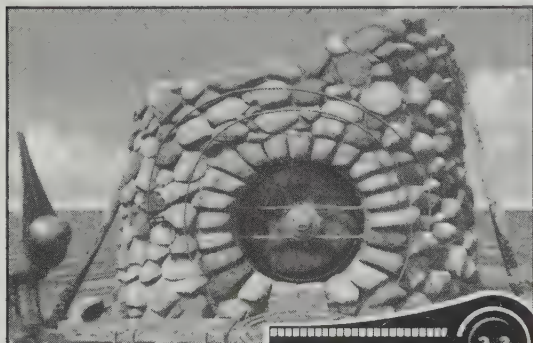
Bienvenue à Voltaïc, l'Âge de l'énergie. La carte de l'île (Fig. 3-1) vous permet de distinguer un canyon en forme de U, entouré de falaises de grès infranchissables. Votre but est de restaurer l'alimentation énergétique de la petite île située en haut à gauche de la carte. Pour ce faire, vous allez devoir exploiter, transformer et transporter différentes énergies naturelles afin d'activer une série de mécanismes.

NOTE

L'objectif principal de chacun des trois Âges Éléments repose sur le même principe : trouver le symbole de l'Âge et le ramener à J'nanin.

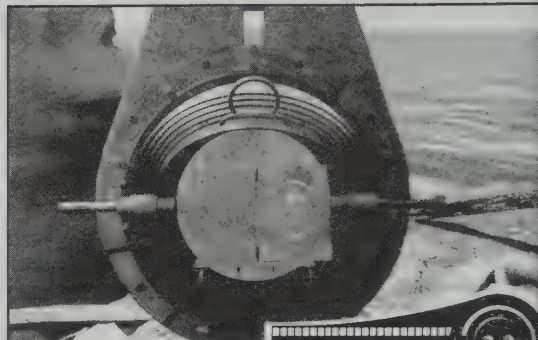
La Petite île

Votre aventure débute sur une passerelle métallique qui mène à une île miniature dénommée la petite île. La passerelle conduit à une construction en pierre, qui est l'unique édifice présent sur la petite île (Fig. 3-2). En passant au travers des parois rocheuses, la passerelle vous permet aussi de rejoindre l'île principale.



■ Cette construction en pierre, située sur la petite île, est votre lieu d'arrivée dans l'Âge Voltaïc.

- Avancez sur la passerelle en direction de la construction en pierre.
- Arrêtez-vous devant la porte circulaire et essayez de l'ouvrir. Rien ne se passe. Le mécanisme qui verrouille la porte a besoin d'être alimenté en énergie pour fonctionner.
- Tournez-vous vers la gauche et observez le container métallique. Approchez-le.
- Cliquez sur le container pour l'ouvrir. Vous trouverez un livre de liaison qui mène à l'Âge J'nain (Fig. 3-3). Si vous l'utilisez, vous rejoindrez la pièce dans laquelle se trouve le livre Voltaïc.
- Pour le moment, examinez les environs : des pylônes et un portique de pierre émergent du



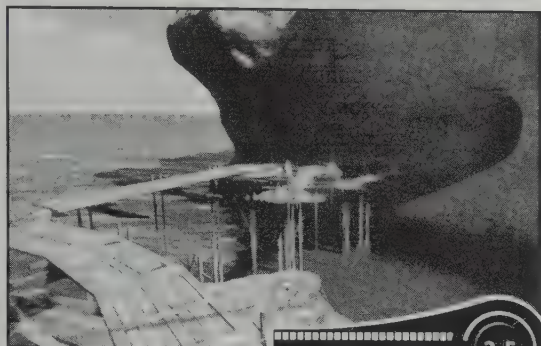
■ Ce livre de liaison vous permet de rejoindre J'nain.

bras de mer. Au bout de ce bras de mer se trouve la porte de l'écluse d'une centrale électrique (derrière le portique de pierre). Un câble électrique semble relier les différentes constructions situées de ce côté de l'île (Fig. 3-4).

Un épais câble électrique sort de la construction en pierre. Il vient se connecter à la passerelle et ressort de l'autre côté de celle-ci pour plonger dans l'eau. À quelques mètres, deux pylônes et un portique de pierre émergent de l'eau ; d'autres câbles partent du pylône le plus éloigné et rejoignent une



■ Un câble électrique part de la construction en pierre et plonge dans l'eau.



■ Traversez la passerelle afin de rejoindre l'île principale.

centrale électrique située un peu plus loin dans le canyon. En fait, le portique de pierre et les pylônes font partie d'un système électrique qui couvre une grande partie de l'Âge.

- Faites demi-tour et suivez la passerelle qui mène à l'île principale.
- Arrêtez-vous à l'intersection dans la crevasse de la falaise. Tournez-vous vers la droite afin d'observer l'entrée d'un tunnel aux parois rougeâtres.
- Suivez ce tunnel, ramassez les nouvelles pages du journal de Saavedro qui se trouvent sur le sol.

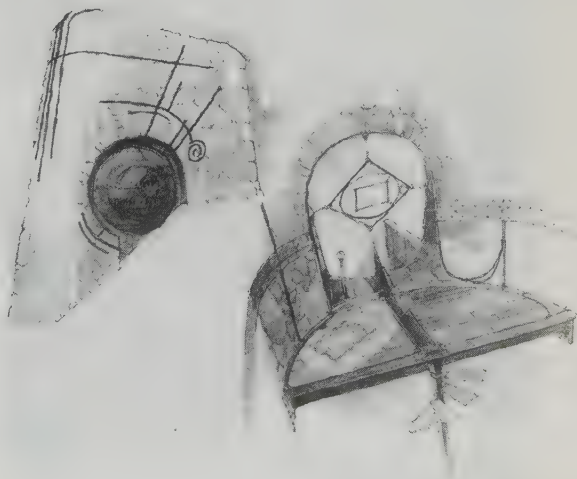
Ce sont les premières pages du journal. Saavedro y décrit « la brume qui m'obscurcit l'esprit » (sa folie) et l'événement qui lui a permis de dissiper ce brouillard : l'arrivée d'Atrus sur J'nanin.

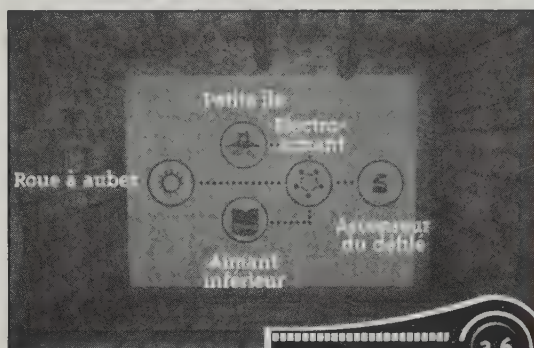
- Continuez jusqu'à la prochaine intersection. Légèrement sur votre gauche se trouve une porte. Vous pouvez essayer de l'ouvrir, mais elle a été bloquée de l'intérieur (peut-être par Saavedro)
- Tournez-vous vers la droite pour observer le début d'un tunnel aux parois bleutées.

- Suivez ce tunnel jusqu'à l'entrée de la centrale électrique.

La Centrale Électrique

Une centrale hydroélectrique occupe toute la largeur d'une chute d'eau qui provient du bras de mer et rejoint le canyon en contre-bas. La centrale se divise en trois parties : une tour de contrôle, une roue à aubes et une plate-forme. En observant la carte de l'Âge (Fig. 3-1), vous constatez que la chute d'eau est divisée en deux par une roche. Une partie de la chute d'eau passe par la roue à aubes et l'autre par la plate-forme. Une porte d'écluse mobile permet d'alimenter une seule de ces deux parties à la fois. La centrale ne produit pas d'énergie pour le moment. Vous allez devoir mettre en route l'installation et alimenter ainsi en énergie d'autres dispositifs présents sur Voltaïc.

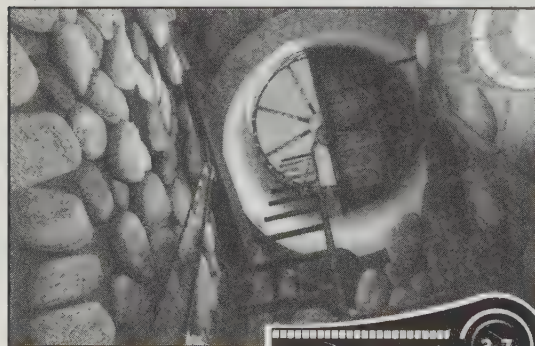




■ Ces symboles représentent les différentes installations présentes dans cet Âge. Vous pouvez aussi observer le réseau électrique qui relie ces installations.

- Entrez dans l'alcôve. Devant vous, vous pouvez observer l'entrée d'un couloir.
- Tournez-vous sur la droite et observez le panneau sur le mur. Celui-ci représente le réseau électrique de Voltaic (Fig. 3-6).

Lorsqu'il est sous tension, le panneau devient lumineux et le trajet du courant entre les différentes installations devient parfaitement visible. Sachez aussi que les symboles représentant les installations s'illuminent



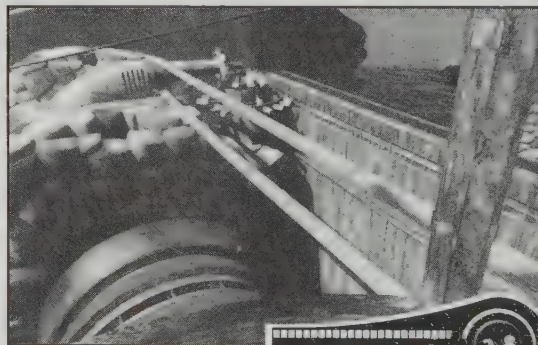
■ Montez cette échelle afin de rejoindre la tour de contrôle.

lorsque l'installation en question est sous tension. Pour le moment la centrale électrique ne fonctionne pas, vous ne pouvez rien visualiser sur le panneau.

- Faites demi-tour et approchez-vous de l'échelle.
- Cliquez dessus afin de rejoindre la tour de contrôle (Fig. 3-7).

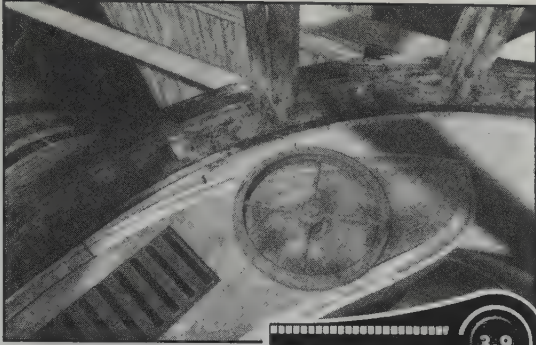
La Tour de Contrôle

Quel superbe panorama ! Sur votre droite, vous apercevez au loin la petite île, ainsi que le portique de pierre et les deux pylônes. Au premier plan en contrebas, vous pouvez observer la porte de l'écluse et la roue à aubes, à laquelle sont fixées plusieurs rangées de battants mobiles (Fig. 3-8). Lorsque celles-ci sont déployées et que l'eau coule sur la roue, elle se met à tourner. Mais pour le moment, l'eau ne coule pas sur la roue et les aubes ne sont pas déployées.



■ De la tour de contrôle, vous pouvez voir la porte de l'écluse (à droite) et la roue à aubes (en contrebas).

- Observez le panneau de contrôle. La vanne rouge de droite permet de modifier la position de la porte de l'écluse. Saavedro a supprimé



3-9

■ Actionnez la vanne rouge afin de modifier la position de la porte de l'écluse. L'eau se mettra alors à couler sur la roue.

l'autre vanne, celle qui permettait de déployer les aubes.

- Cliquez sur la vanne rouge (Fig. 3-9).

La porte de l'écluse glisse alors vers sa seconde position et l'eau se met à couler sur la roue. Mais comme les aubes ne sont pas déployées, la roue ne peut pas tourner. Vous résoudrez donc ce problème plus tard.

- Redescendez l'échelle.
- Placez-vous face à l'ouverture qui permet d'entrer dans la roue à aubes.

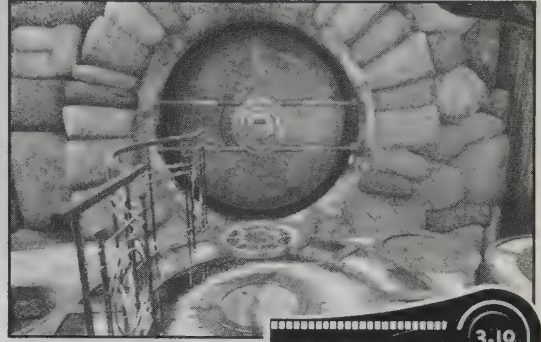
Vous êtes face au couloir qui permet de traverser la roue à aubes dans sa longueur. Vous pouvez ainsi passer rapidement de la tour de contrôle à la plate-forme que vous apercevrez d'ailleurs à l'extrémité du couloir.

La Plate-forme

- Traversez ce couloir.
- Lorsque vous êtes sur la plate-forme, intéressez-vous à la porte de sécurité circulaire située

en face de vous (Fig. 3-10). Elle est similaire à celle de la petite île. Tout comme cette dernière, vous ne pourrez l'ouvrir que lorsque vous l'aurez alimentée en énergie.

- Faites demi-tour et examinez la plate-forme.



3-10

- La porte de sécurité présente sur la plate-forme est verrouillée. Vous ne pourrez l'ouvrir que lorsque le générateur électrique sera en action.

Un impressionnant dispositif d'engrenages repose horizontalement sous le plancher. Lorsqu'il tourne, il entraîne la turbine du générateur, source d'électricité de l'île.

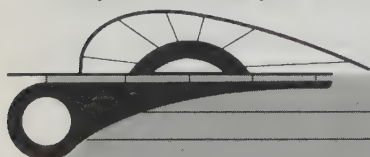
Pour fonctionner, le dispositif d'engrenages doit être connecté à celui qui est attaché verticalement à l'extrémité de la roue à aubes. Lorsque la roue tourne, l'ensemble de ce dispositif convertit l'énergie hydraulique en électricité. Pour le moment rien ne fonctionne car le dispositif d'engrenages situé sous la plate-forme a été déconnecté.

En regardant dans la direction de la porte de l'écluse, vous remarquerez au sol un puits de maintenance (Fig. 3-11). Celui-ci vous donne la possibilité d'accéder à une manivelle qui permet de réengager le système d'engrenages.



■ Ce puits de maintenance donne la possibilité d'accéder à une manivelle qui vous permettra de réengager le dispositif.

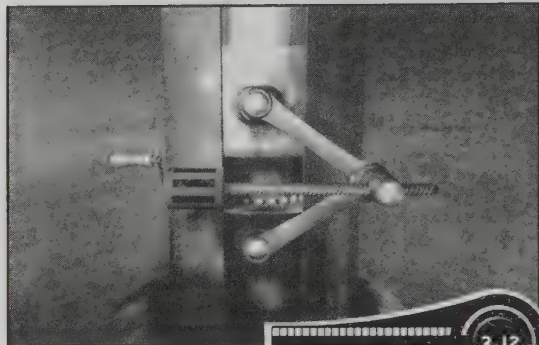
- Approchez-vous du puits de maintenance.
- Cliquez sur l'échelle pour descendre dans le puits.



NOTE

Si le puits de maintenance est inondé, c'est que la porte de l'écluse n'est pas correctement positionnée. Retournez à la tour de contrôle et actionnez la vanne rouge afin de modifier la position de la porte de l'écluse. Celle-ci doit être placée en face de la plate-forme, qui permet à l'eau de couler sur la roue à aubes.

- En bas de l'échelle, cliquez sur le bouton rouge présent sur la paroi du puits. Vous vous trouvez face à la manivelle qui vous permettra de réengager le dispositif.
- Faites un pas en avant pour avoir une vue plus détaillée et cliquez sur la manivelle à gauche (Fig. 3-12). Le dispositif d'engrenages est désormais engagé avec celui de la roue à aubes.



■ Actionnez la manivelle afin d'engager le dispositif situé sous la plate-forme avec celui de la roue à aubes.

Vous ne pouvez pas engager le dispositif présent sous le plancher de la plate-forme lorsque la roue est en mouvement. En fait, ce dispositif ne peut s'engager avec celui de la roue à aubes que lorsque (1) l'eau coule sur la roue et (2) que les aubes ne sont pas déployées.

Lorsque vous aurez engagé le dispositif, vous pourrez ensuite déployer les aubes de la roue.

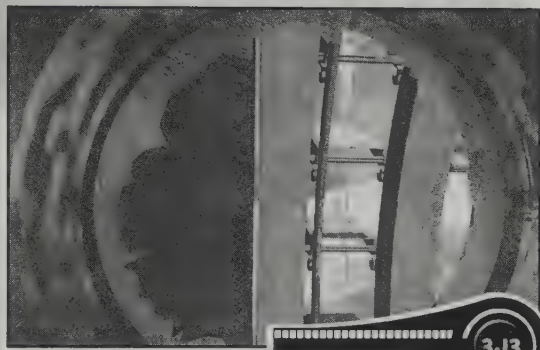
- Sortez du puits de maintenance.
- Entrez dans le couloir de la roue à aubes.

Couloir de la Roue à Aubes (Les Aubes)

- Marchez le long du couloir et arrêtez-vous juste avant d'en sortir.
- Tournez-vous vers la droite. Vous êtes en face d'un hublot cassé.
- Cliquez sur le hublot pour avoir une vue détaillée. Vous pouvez voir une partie des aubes de la roue.
- Cliquez sur les aubes afin de les déployer manuellement (Fig. 3-13). La roue commence à tourner.

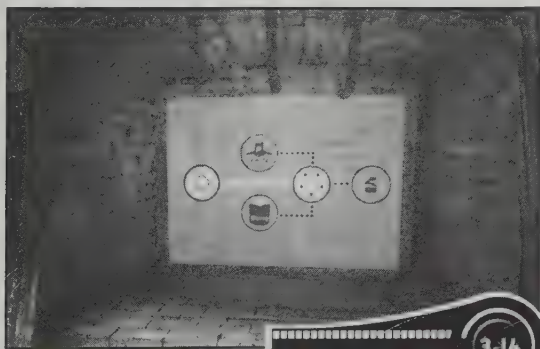
NOTE

Vous pouvez déployer les aubes même si l'eau coule dessus. En revanche, vous ne pouvez pas les rétracter.



3-13

■ Déployez les aubes manuellement, mais seulement après avoir engagé le dispositif de la plate-forme.



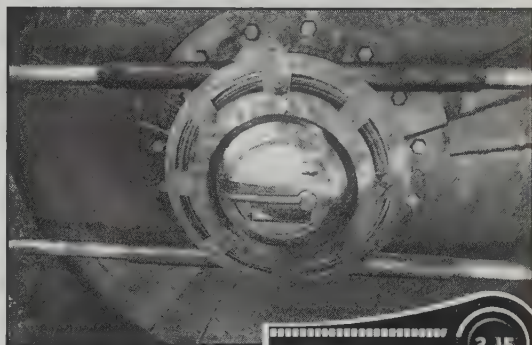
3-14

■ Le courant circule entre la turbine de la centrale et la salle de l'électroaimant.

• Faites un pas en arrière et placez-vous devant le panneau lumineux qui se trouve à l'entrée du couloir.

En l'observant, vous constatez que le courant passe entre le générateur de la centrale et une autre structure (Fig. 3-14). Vous allez devoir la localiser .

- Traversez le couloir de la roue et rejoignez la plate-forme. Arrêtez-vous avant la plate-forme et regardez au sol : vous pouvez voir les systèmes d'engrenages fonctionner.
- Si vous êtes curieux, vous pouvez descendre au fond du puits de maintenance pour regarder de plus près les engrenages en mouvement.
- Traversez la plate-forme et arrêtez-vous devant la porte de sécurité.

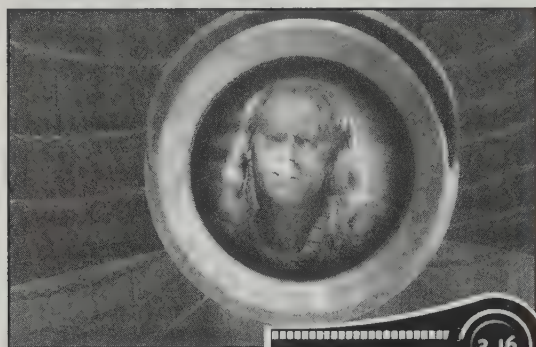


3-15

■ La porte de sécurité ne peut être ouverte que lorsqu'elle est sous tension.

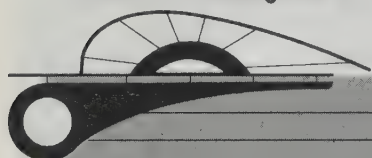
La Salle de l'Électroaimant

- Le dispositif de verrouillage de la porte de sécurité est désormais sous tension (Fig. 3-15). Cliquez sur la poignée afin d'ouvrir la porte. Vous pouvez maintenant accéder à un autre puits de maintenance.
- Cliquez sur l'échelle pour vous en approcher. Cliquez à nouveau sur l'échelle pour rejoindre le niveau inférieur. Vous vous trouvez désormais dans une sorte de sas. D'un côté, vous observez l'entrée d'un couloir, de l'autre un dispositif de projection.



■ Le dispositif vous permet de visionner un message de Saavedro.

- Approchez-vous du dispositif et cliquez sur le bouton placé sous l'écran. Vous pouvez ainsi visionner un message de Saavedro (Fig. 3-16).

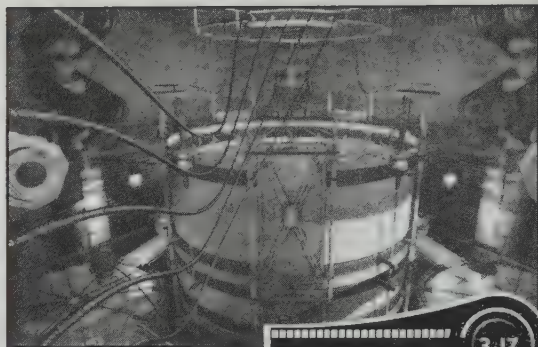


NOTE

Vous trouverez dans chaque Âge un système de projection qui vous permettra de visionner une révélation de Saavedro divisée en trois parties, réparties dans les trois Âges. Quel que soit l'itinéraire que vous suivez pour visiter les Âges, la révélation de Saavedro sera lue dans l'ordre.

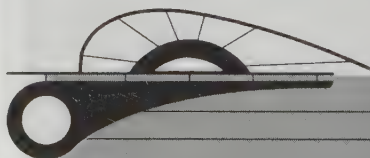
- Entrez ensuite dans le couloir et avancez jusqu'au bout.
- Vous arrivez dans la salle de l'électroaimant.

Cinq plates-formes entourent un énorme cylindre central (Fig. 3-17). Trois anneaux de connecteurs électriques sont disposés les uns au-dessus des autres sur les parois internes de ce dernier. Une partie de ces circuits est



■ Le cylindre central renferme un réseau de connecteurs qu'il vous faudra aligner correctement pour rétablir le courant dans d'autres secteurs de l'île.

visible de l'extérieur grâce à une série de petites ouvertures disposées autour du cylindre. Elles sont différenciées par un chiffre D'ni gravé au-dessus de chacune d'elles (Fig. 3-18). Chaque ouverture se trouve en face d'une des cinq plates-formes. Si vous regardez les connecteurs électriques par les ouvertures de la paroi, vous constaterez que certains ont été déconnectés. Le courant ne peut donc pas passer.

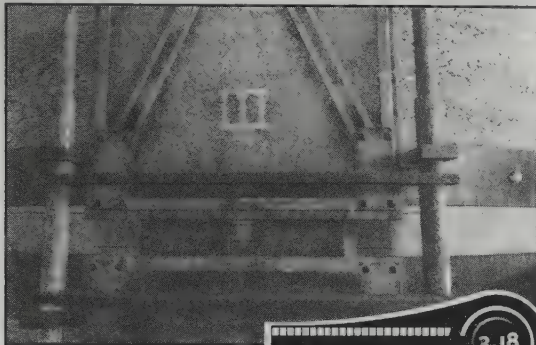


NOTE

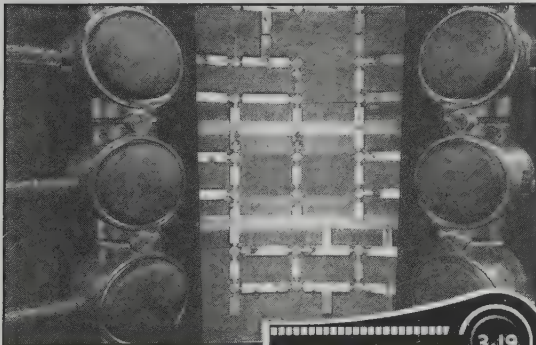
Les symboles gravés au-dessus de chacune des ouvertures correspondent à des chiffres D'ni. Le chiffre de la paroi qui figure en face de l'échelle d'accès à la salle correspond à 1. En tournant autour du cylindre dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, vous verrez les chiffres D'ni correspondant à 2,3,4 et 5.

- Descendez l'échelle.
- Cliquez sur l'ouverture qui se trouve en-dessous du chiffre 1 (ouverture placée juste en face de l'échelle).

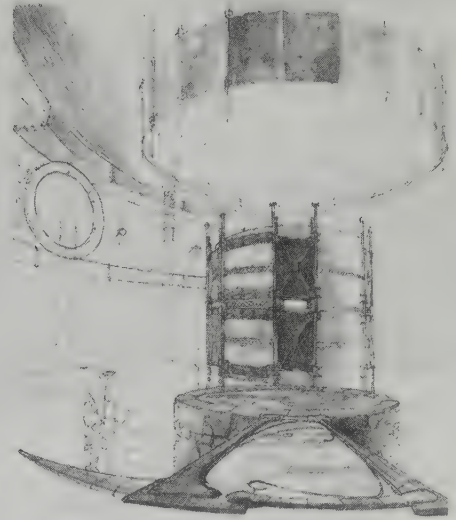
Observez précisément les anneaux de connecteurs électriques que l'on peut voir par l'ouverture. Ces derniers sont entourés de six boutons (trois à gauche et trois à droite). Les trois anneaux peuvent glisser



■ C'est la première ouverture présente sur la paroi du cylindre central. Le chiffre 1 (système numérique D'ni) est gravé au-dessus de celle-ci.



■ Voici la vue que vous avez en regardant par l'ouverture. Les six boutons permettent de faire glisser chacun des trois anneaux de connecteurs électriques le long de la paroi.

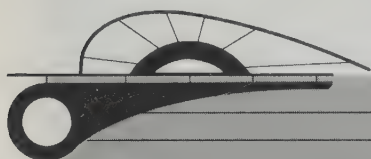


horizontalement le long de la paroi du cylindre entre deux bandes de connecteurs fixes (situées à la périphérie supérieure et inférieure du système formé par les trois anneaux).

Les boutons situés de part et d'autre des connecteurs (Fig. 3-19) permettent de faire glisser l'anneau correspondant le long de la paroi. Le bouton de gauche fait glisser l'anneau vers la gauche et le bouton de droite fait glisser l'anneau vers la droite. Vous allez devoir déplacer les anneaux pour que tous les connecteurs visibles se connectent les uns avec les autres. Les connecteurs fixes supérieurs doivent se connecter avec tous les connecteurs du premier anneau. Ceux du premier anneau doivent se connecter avec ceux du second, et ainsi de suite jusqu'aux connecteurs inférieurs. Attention, vous devez faire glisser les anneaux toujours dans le même sens pour résoudre cette énigme.

Cela semble assez difficile à première vue, mais il faut tout simplement reconstituer un système de connexions électriques ininterrompu. Lorsque les connexions seront

rétablies, des arcs électriques surgiront des parois du cylindre.



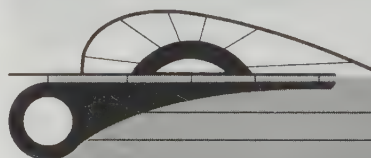
NOTE

Sachez que lorsque vous faites glisser un anneau, vous modifiez la position de tous les connecteurs que l'on peut voir par les cinq ouvertures. Pour qu'un anneau réalise le tour complet de la paroi du cylindre, vous devez appuyer vingt fois de suite sur un même bouton.

- Regardez par l'ouverture numéro 1, celle qui est placée en face de l'échelle. Cliquez plusieurs fois sur le bouton supérieur droit pour aligner les connecteurs du premier anneau (celui du haut) avec les connecteurs fixes du cylindre (extrémité supérieure).
- Après avoir trouvé le bon alignement, placez-vous en face de l'ouverture numéro 2 et cliquez sur celle-ci.
- Intéressez-vous au premier anneau (celui du haut). Ses connecteurs sont-ils alignés avec les connecteurs fixes du cylindre (extrémité supérieure) ? S'ils ne le sont pas, cliquez plusieurs fois sur le bouton supérieur droit pour les aligner. S'ils sont en position, rejoignez l'ouverture numéro 3.
- Placez-vous devant celle-ci et cliquez dessus. Intéressez-vous toujours au premier anneau. Vérifiez l'alignement de ses connecteurs avec les connecteurs fixes du cylindre. Modifiez l'alignement en utilisant le bouton supérieur droit si c'est nécessaire.
- Répétez l'opération à chacune des cinq ouvertures. Tous les connecteurs du premier anneau

doivent être parfaitement alignés sur toute la circonférence du cylindre.

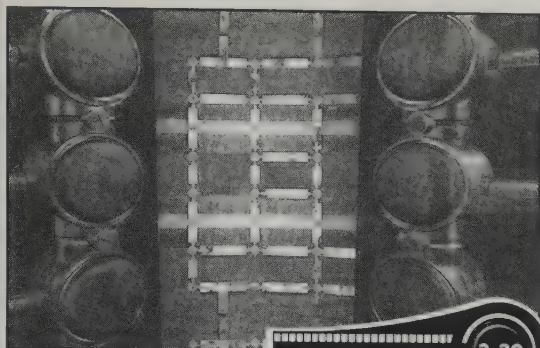
- Placez-vous de nouveau en face de l'ouverture numéro 1. Intéressez-vous au troisième anneau (celui du bas). Vous devez aligner ses connecteurs avec les connecteurs fixes du cylindre (extrémité inférieure) en appuyant plusieurs fois sur le bouton inférieur droit.
- Vérifiez l'alignement des connecteurs du troisième anneau avec ceux du cylindre pour chacune des cinq ouvertures. S'ils ne sont pas alignés, cliquez plusieurs fois sur le bouton inférieur droit.
- Rejoignez l'ouverture numéro 1 et intéressez-vous enfin à l'anneau central. Cliquez plusieurs fois sur le bouton central droit jusqu'à ce que le courant soit rétabli (Fig. 3-20).
- En levant la tête, vous verrez des arcs électriques surgir du cylindre.



NOTE

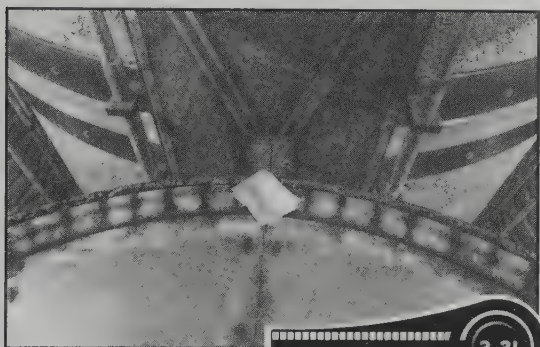
Attention : la position des connecteurs change d'une partie à l'autre. Nous ne pouvons donc pas vous donner le nombre exact de clics par bouton. Mais en suivant scrupuleusement nos indications ci-dessus, vous n'aurez aucun problème.

- Placez-vous en face de l'ouverture numéro 3 et regardez au sol pour trouver des pages.
- Cliquez sur les pages du journal de Saavedro qui jonchent le sol (Fig. 3-21).
- Ouvrez le journal de Saavedro et lisez les nouvelles pages.



3.20

■ Les connecteurs que l'on peut voir par l'ouverture numéro 1 doivent être alignés pour que le courant soit rétabli (voir photo ci-dessus).



3.21

■ N'oubliez pas de ramasser les pages du journal de Saavedro qui se trouvent devant l'ouverture numéro 3.

Ces quelques pages vous en apprendront encore un peu plus sur la vie et la personnalité de Saavedro, notamment sur sa rencontre avec Catherine lors de son excursion sur Tomahna.

- Quittez la salle de l'électroaimant en utilisant l'échelle. Longez le couloir jusqu'au sas par lequel vous êtes arrivé. Cliquez sur l'échelle pour remonter à la surface.
- Vous êtes de retour sur la plate-forme. Traversez la roue à aubes et placez-vous devant le panneau lumineux de l'entrée.



3.22

■ La quasi-totalité des installations électriques est sous tension.

- Le panneau lumineux vous indique qu'il ne reste plus qu'une installation à mettre sous tension (Fig. 3-22).
- Quittez la centrale hydroélectrique en empruntant les tunnels aux parois bleutées et rougeâtres, et rejoignez la crevasse de la falaise. Tournez ensuite à droite, et suivez la passerelle qui mène au défilé.

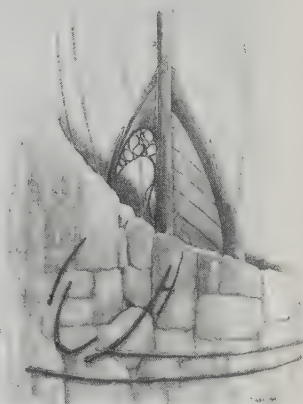
Le Défilé

Le défilé est un immense canyon circulaire avec vue sur des gorges étroites au sud (voir Fig. 3-1).

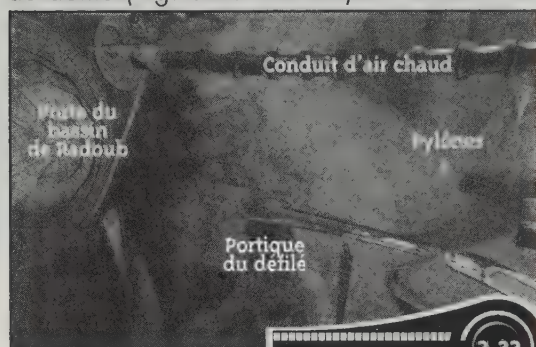
Le canyon a été découpé par un tourbillon.

L'eau qui y coule provient de la cascade de la centrale électrique.

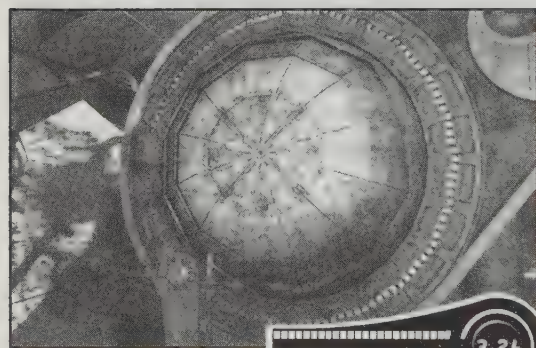
Vous pouvez remarquer la série de grands pylônes métalliques qui longent les gorges. Ces pylônes supportent un câble électrique épais qui arrive de la centrale et qui vient se



connecter à une énorme porte en forme de dôme (Fig. 3-23 et 3-24).



■ Bienvenue dans le défilé. Un câble soutenu par une série de pylônes (extrémité droite) descend le long des gorges, bifurque au niveau d'un portique de pierre (au centre) et vient se connecter à la porte du bassin de Radoub (extrémité gauche). En hauteur, vous noterez la présence d'un conduit d'air chaud.



■ Cette énorme porte circulaire renferme un aérostat.

- Suivez la passerelle qui traverse le défilé. À l'intersection en T, continuez tout droit en direction de la porte du bassin de Radoub.
- À l'extrémité de la passerelle, regardez vers le bas et descendez l'échelle que vous voyez. Vous débouchez sur l'embarcadère d'un aérostat.

L'Embarcadère de l'Aérostat

L'aérostat est suspendu dans une cavité découpée dans le flanc est du défilé (Fig. 3-1). Une porte massive en forme de dôme se trouve à l'entrée de la cavité ; c'est la porte du bassin de Radoub. Il y a peu de temps, on pouvait accéder à l'aérostat par une passerelle que Saavedro a détruite, ce qui rend donc impossible l'accès à l'aérostat à partir de ce niveau de l'embarcadère. Votre but est de faire sortir l'aérostat de l'embarcadère et de rejoindre le portique en pierre du défilé.



■ Même dégonflé, l'aérostat est impressionnant !

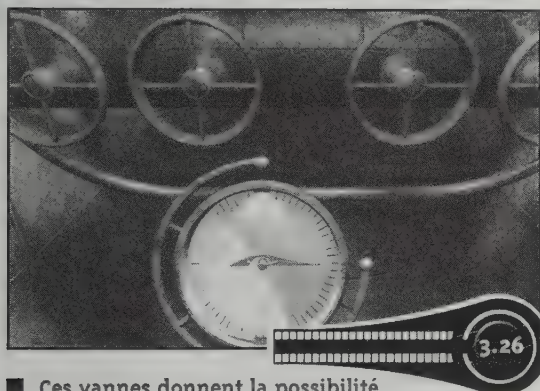
L'aérostat se compose d'une nacelle suspendue à un ballon d'air chaud. Remarquez que le ballon n'est pas gonflé (Fig. 3-25). Une série de tuyaux relie le ballon à un conduit d'air chaud. Les tuyaux qui arrivent du conduit passent par un système de contrôle de pression logé dans la grande tour juste en face. Malheureusement, l'air ne passe pas dans les tuyaux pour le moment.

- Traversez la passerelle et rejoignez une plateforme composée de quatre vannes et d'une jauge.

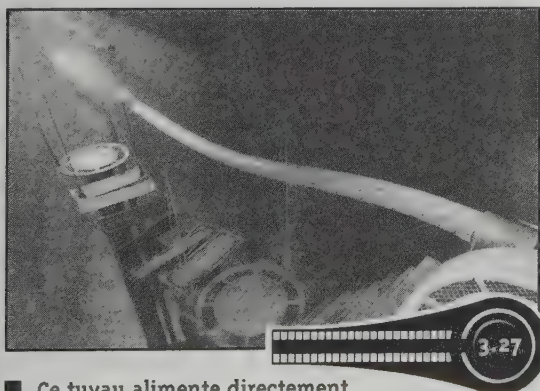


• Examinez le système de vannes (Fig. 3-26).

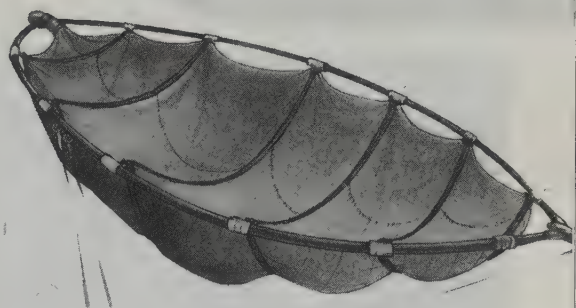
Cette rangée inférieure de vannes permet de contrôler la pression de l'air qui débouche directement dans le tuyau d'alimentation du ballon (Fig. 3-27). Chaque vanne permet de libérer une certaine quantité de pression. Deux rangées supplémentaires de vannes se trouvent dans la tour au-dessus de vous (trois rangées, quatre vannes par rangée, cela fait douze vannes au total).



■ Ces vannes donnent la possibilité de contrôler la pression de l'air qui permet de gonfler le ballon de l'aérostat. Pour le moment, l'air ne circule pas.



■ Ce tuyau alimente directement le ballon de l'aérostat en air chaud. Remarquez en contrebas la passerelle détruite par Saavedro.

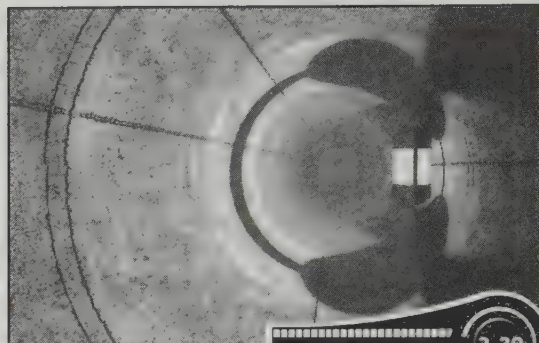


- Si vous cliquez sur les vannes, rien ne se produit.
- Lorsque vous êtes en face des vannes, vous vous trouvez sur un ascenseur pneumatique. Il permet d'accéder à chacune des trois rangées de vannes dans la tour. Mais si vous tirez le levier d'ascenseur (plus bas sur votre gauche), rien ne se produit. Le système pneumatique n'est pas alimenté en air pour le moment.
- Tournez-vous et faites un pas sur la plateforme. En face, vous pouvez observer la passerelle d'accès à l'aérostat détruite par Saavedro.
- Tournez à droite pour voir les barreaux d'une échelle d'entretien qui se trouve entre le mur de caverne et la tour (Fig. 3-28). Cliquez sur ces barreaux et accédez à un escalier en métal. Montez jusqu'en haut. Vous vous trouvez désormais à la jonction entre le conduit d'air chaud et la tour.
- Tournez à droite et montez sur la petite plateforme.
- Regardez le sol et ramassez les quelques pages du journal de Saavedro.
- Approchez-vous de la trappe d'entretien sphérique. Cliquez sur la poignée pour l'ouvrir.
- Faufilez-vous dans le passage qui s'ouvre à vous, virez à gauche et grimpez sur le conduit d'air chaud qui traverse le défilé.



■ Trouvez l'échelle située entre le mur de la caverne et la tour. Elle vous permet d'accéder à une trappe d'entretien.

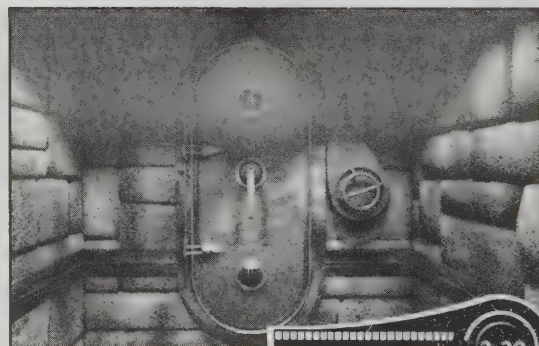
- Traversez le défilé en marchant sur le conduit d'air chaud. De l'autre côté se trouve une seconde trappe sphérique qui vous permet de pénétrer dans une colonne de ventilation.
- Cliquez sur la poignée d'ouverture de la trappe (en bas à gauche) et rentrez dans la colonne (Fig. 3-29). Rampez dans la pénombre. Vous allez passer au-dessus d'une grille. Pour vous repérer, avancez de trois clics dans la colonne à partir de l'ouverture. Cliquez sur la grille pour l'ouvrir.
- Empruntez ce passage pour accéder à la chambre de lave.



■ La colonne de ventilation est sombre et peu rassurante. À partir de l'entrée, avancez de trois clics pour vous retrouver au-dessus d'une grille.

La Chambre de Lave

Il fait assez chaud pour vous ? Cette chambre de lave produit l'air surchauffé requis pour gonfler l'aérostat. La chambre se divise en deux secteurs : une salle de commande à deux niveaux où vous vous trouvez actuellement, et un centre de confinement de lave. Un ventilateur géant envoie l'air chaud dans le conduit segmenté qui traverse le



■ Cette porte débouche sur un tunnel qui facilite l'accès entre la chambre de lave et le reste de l'île.



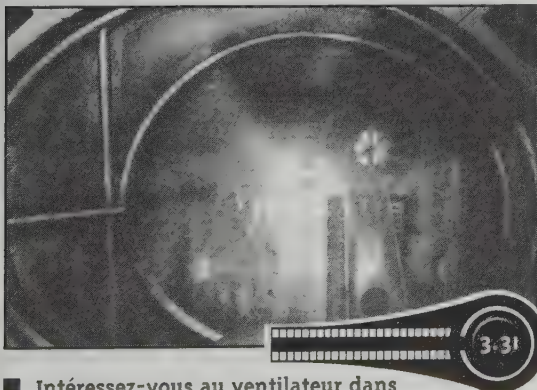
défilé. Cet air est ensuite canalisé jusqu'au système de vannes vu précédemment. Vous vous êtes laissé tomber de la colonne de ventilation dans le niveau supérieur de la salle de commande. Un puits avec une échelle mène au niveau inférieur. Derrière vous, une fenêtre donne sur le centre de confinement de lave, une grande salle qui contient la lave. Une porte se trouve devant vous (Fig. 3-30).

- **Faites un pas vers celle-ci et cliquez sur le verrou à droite.**
- **Ouvrez-la.**

Cette intersection vous semble familière. Vous êtes passé ici plus tôt, mais cette porte était verrouillée (un petit souvenir de Saavedro). Le tunnel aux parois bleutées mène à la centrale hydroélectrique et le tunnel aux parois rougeâtres vous permet de rejoindre la petite île.

- **Faites demi-tour et approchez-vous de la fenêtre de la salle de commande.**
- **Regardez le ventilateur en haut à droite (Fig. 3-31).**

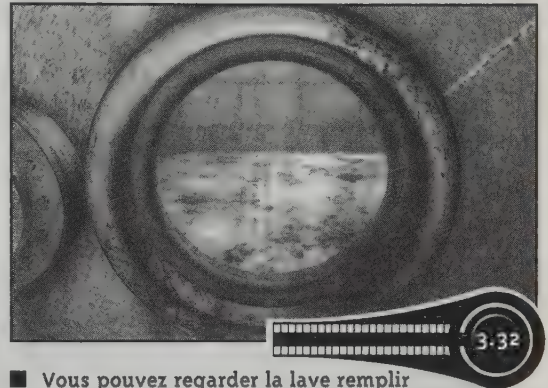
Ce ventilateur pompe l'air chaud et l'envoie dans le conduit, mais pour le moment, il est



- **Intéressez-vous au ventilateur dans le coin supérieur droit.**

arrêté. Son commutateur, accessible par l'intermédiaire d'une passerelle, est sur le mur juste au-dessous du ventilateur. Vous ne pouvez pas le voir car il est caché derrière une partie de la passerelle.

- **Descendez l'échelle pour rejoindre le niveau inférieur de la salle de commande.**
- **Regardez par le hublot de la porte (Fig. 3-32) pour voir la lave dans le centre de confinement.**



- **Vous pouvez regarder la lave remplir le centre de confinement.**

La lave chaude constitue un obstacle (vous devez vider le centre de confinement avant d'ouvrir la porte). Deux grandes portes se trouvent sur les flancs opposés du centre de confinement. L'une d'entre elles laisse entrer la lave : c'est la porte d'admission. L'autre laisse la lave s'écouler vers l'extérieur : c'est la porte de vidange. Un système unique permet d'actionner les portes. Vous ne pouvez donc pas les contrôler en même temps. Ce système est relié à un bras hydraulique qui glisse entre les deux portes. Aussi, pour vous compliquer la vie, le système permet d'abaisser ou de lever la passerelle d'accès au commutateur du ventilateur. Ainsi, le soulèvement ou l'abaissement de l'une ou l'autre des portes soulève ou abaisse simultanément la passerelle.

Le but est par conséquent de gérer le système au mieux afin de :

1. Vider le centre de confinement.
 2. Atteindre la commande du ventilateur et l'actionner.
 3. Remplir à nouveau le centre de confinement de lave pour produire de l'air chaud.
- Rejoignez le niveau supérieur de la salle de commande.
 - Approchez-vous du système de commande situé devant la fenêtre. Notez que Saavedro a saboté le système (Fig. 3-33).

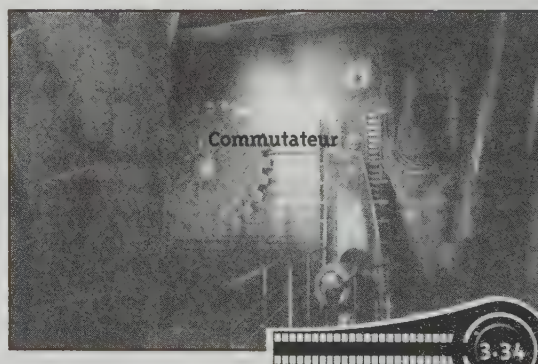


■ Saavedro a saboté le système de commande, ce qui limite votre champ d'action.

La poignée rouge permet d'activer un mécanisme dans la salle de confinement. Vous pouvez faire tourner cette poignée dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, pour lever ou abaisser l'une des deux portes. En faisant glisser la poignée rouge dans la cannelure centrale, vous pouvez prendre le contrôle de l'une ou l'autre des portes. Malheureusement, Saavedro a

bouché la cannelure centrale avec un boulon.

- Cliquez sur la poignée rouge, et, en maintenant le bouton de votre souris enfoncé, faites-la glisser de deux crans dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Puis relâchez-la.
- La poignée rouge se met à faire un tour complet dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et se remet en position. Par la fenêtre, vous voyez à l'extrême droite une roue dentée tourner dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Pendant qu'elle tourne, elle abaisse simultanément la passerelle et soulève la porte de vidange, ce qui permet à la lave de s'écouler à l'extérieur. Maintenant, vous pouvez accéder au centre de confinement par le niveau inférieur de la salle de commande (notez que vous pouvez désormais voir le commutateur du ventilateur (Fig. 3-34)).
- Descendez au niveau inférieur de la salle de commande.



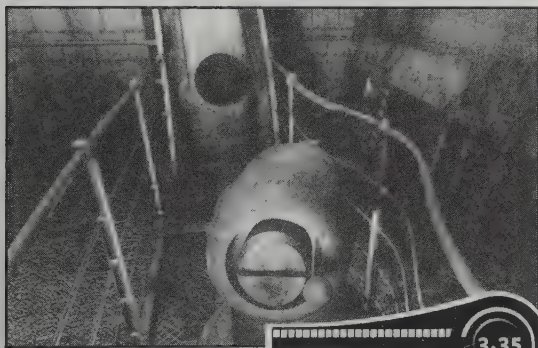
■ Le centre de confinement et ses mécanismes.

- Ouvrez la porte et entrez dans la salle de confinement.
- Tournez-vous vers la gauche et avancez sur la passerelle.
- Examinez les alentours.



Vous voyez le commutateur du ventilateur juste en dessous, sur le mur. Intéressez-vous maintenant au trou circulaire dans la plaque verticale à l'extrémité de la passerelle. Ce trou a été conçu pour accéder au commutateur du ventilateur, lorsque la passerelle est en position haute. Vous devez donc trouver un

moyen pour placer la passerelle en position haute afin d'accéder au commutateur par ce trou. En regardant vers la droite, vous pouvez aussi apercevoir une fresque dessinée sur l'immense porte de vidange.



■ Sur la passerelle se trouve un dispositif identique à celui qui figure dans la salle de commande. Celui-ci n'a pas été saboté.

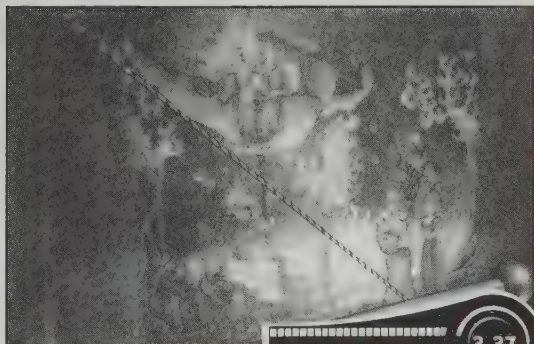
- Approchez-vous du système de commande qui figure sur la passerelle (Fig. 3-35). Ce dispositif fonctionne exactement comme celui de la salle de commande et est en parfait état de marche.
- Cliquez sur la poignée rouge, et, en maintenant le bouton de votre souris enfoncé, faites-la glisser de deux crans dans le sens des aiguilles d'une montre. Ensuite, relâchez-la. La

poignée rouge se met à faire un tour complet dans le sens des aiguilles d'une montre et se remet en position. La roue dentée tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Pendant qu'elle tourne, elle abaisse simultanément la porte de vidange et soulève la passerelle.



■ Faites glisser la poignée rouge dans la cannelure centrale vers la gauche pour prendre le contrôle de la porte de gauche.

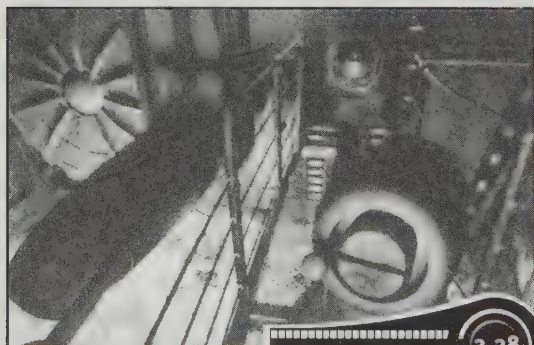
- Faites glisser la poignée rouge vers la gauche dans la cannelure centrale. L'énorme bras hydraulique vient alors se placer dans l'engrenage de gauche (Fig. 3-36), ce qui vous permet d'activer la porte d'admission de la lave.
- Faites un pas de côté et regardez la fresque (Fig. 3-37).



■ Observez cette fresque troublante peinte sur la porte de vidange.

La fresque semble dépeindre une société en flammes, en guerre avec elle-même, tandis que deux jeunes hommes dans une nacelle (Sirrus et Achenar, sans aucun doute) survolent l'Âge de mort et se réjouissent du désastre. À droite, au premier plan, un homme se tient à l'écart des massacres avec sa femme et ses deux enfants. De toute évidence, l'homme est Saavedro, et cette peinture est un message à Atrus.

- Retournez devant le système de contrôle de la passerelle.
- Tournez la poignée rouge dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour soulever simultanément la passerelle et la porte d'admission. La lave se met à couler dans la salle. Le trou circulaire, qui se trouve dans la plaque verticale de la passerelle, coïncide désormais parfaitement avec le commutateur du ventilateur.
- Faites un pas en direction du commutateur et cliquez dessus (Fig. 3-38).
- Retournez devant le système de contrôle de la passerelle et faites tourner la poignée rouge dans le sens des aiguilles d'une montre.

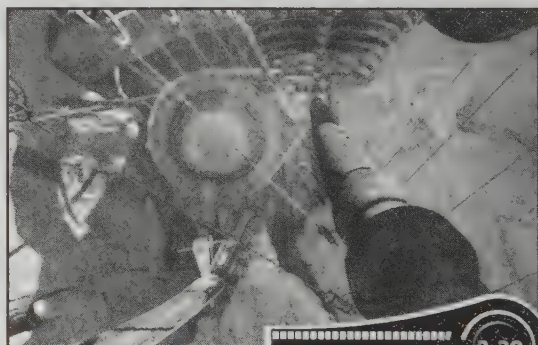


■ Le commutateur au fond est désormais accessible.

La passerelle s'abaisse alors et la porte d'admission se referme.

- Déplacez la poignée rouge horizontalement vers la droite pour prendre le contrôle de la porte de vidange.
- Faites tourner la poignée rouge dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, pour ouvrir la porte de vidange et abaisser totalement la passerelle.

Le ventilateur est désormais en marche et la porte de vidange est ouverte. Lorsque la lave sera à nouveau dans la pièce, le ventilateur pourra extraire l'air chaud de la pièce et le rejeter dans le conduit extérieur. Avant de quitter cette salle, n'oubliez pas de placer le bras hydraulique sur la gauche pour contrôler la porte d'admission.



■ Rejoignez l'embarcadere en empruntant le même chemin qu'à l'aller.

- Déplacez la poignée rouge vers la gauche. Vous pourrez ainsi actionner la porte d'admission lorsque vous serez dans la salle de commande.
- Quittez la salle de confinement.
- Rejoignez le niveau supérieur de la salle de commande.



- Placez-vous en face du système de commande et tournez la poignée rouge dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. La porte d'admission s'ouvre et la salle est remplie de lave.
- Il est temps de rejoindre l'embarcadère. Levez la tête et repérez l'ouverture qui permet d'accéder à la colonne de ventilation. Cliquez dessus.
- Avancez le long de la colonne en direction du défilé, cliquez sur la trappe et sortez.
- Traversez le défilé en marchant sur le conduit d'air chaud (Fig. 3-39).
- Faufilez-vous par la trappe d'entretien et descendez l'échelle pour atteindre le pied de la tour.



L'Embarcadère de l'Aérostat (L'Énigme des Vannes)

L'air chaud circule désormais dans les canalisations, mais le ballon de l'aérostat n'est toujours pas gonflé. L'air doit être suffisamment sous pression pour que vous puissiez gonfler le ballon (le système de vannes situé dans la tour a été conçu pour cela).

Si l'air chaud n'est pas suffisamment sous pression, le ballon ne se gonfle pas. Inversement, si la pression est trop importante, des soupapes de sécurité s'ouvriront et le ballon ne pourra toujours pas être gonflé. En résumé, pour gonfler le ballon, vous devez ouvrir et fermer les vannes adéquates sur chaque niveau de la tour. Rappelez-vous que douze vannes doivent être gérées. Lorsque vous arrivez de la chambre de lave, toutes les vannes sont ouvertes sauf une. Celle-ci se trouve sur la rangée inférieure de la tour et a été trafiquée (merci qui ?).

- Approchez-vous de la rangée inférieure de vannes. Trois soupapes sont ouvertes, sauf une.
- Examinez la jauge de pression.

L'aiguille affiche une pression actuelle de 10. Le niveau 0 correspond à la limite entre la zone rouge et bleue. La graduation augmente dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Une ligne rouge permet de repérer la graduation 19, en haut à gauche du cadran. C'est la pression idéale pour gonfler le ballon.

La Tour des Vannes : L'Ascenseur

Vous pensiez tranquillement fermer les vannes une à une jusqu'à ce que la pression monte à 19 ? Eh bien, vous vous trompiez. Il faut également de la pression pour faire fonctionner

NOTE

Une vanne est ouverte lorsque de la vapeur s'échappe de la soupape qui la surplombe. Dans cette position, le système ne produit pas de pression. Lorsque la vanne est fermée, elle ne dégage pas de vapeur. Le système produit alors de la pression (Fig. 3-40).



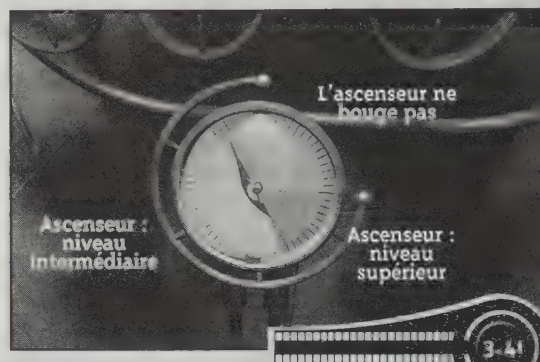
■ Lorsque vous ouvrez une vanne, de la vapeur s'en échappe.

l'ascenseur qui permet d'accéder aux différents niveaux de la tour. Pour rejoindre le niveau moyen de la tour, vous devez placer l'aiguille dans la partie jaune du cadran (pression égale ou supérieure à 22). Pour rejoindre le niveau supérieur de la tour, vous devez placer l'aiguille dans la partie rouge du cadran (pression égale ou supérieure à 49) (Fig. 3-41).

Régler les Vannes

Le dispositif peut atteindre une pression maximale de 60 unités. Chaque vanne de

la rangée inférieure permet d'augmenter la pression de dix unités. Chaque vanne de la rangée intermédiaire permet d'augmenter la pression de quatre unités. Celle de la rangée supérieure permet d'augmenter la pression d'une unité.

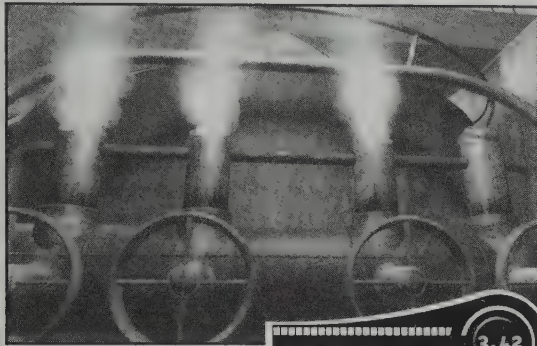


■ Lorsque l'aiguille noire se trouve dans la zone rouge, l'ascenseur peut rejoindre le niveau supérieur. Lorsqu'elle est dans la partie jaune, l'ascenseur peut rejoindre le niveau intermédiaire.

- Comme nous l'avons déjà mentionné plus haut, l'une des vannes de la rangée inférieure est bloquée. Si vous essayez de l'actionner, vous constatez que rien ne se passe.
- Fermez toutes les vannes de la rangée inférieure pour obtenir une pression de 40 unités. L'aiguille pointe alors dans la zone jaune du cadran, permettant ainsi à l'ascenseur de rejoindre l'étage intermédiaire.
- Cliquez sur le levier de l'ascenseur, et, en maintenant le bouton de votre souris enfoncé, tirez-le vers la droite. L'ascenseur vous mène alors au niveau intermédiaire de la tour.
- Fermez trois des quatre vannes situées à ce niveau. Vous augmentez ainsi la pression de 12 unités (la pression totale est désormais égale à 52 unités), ce qui permet à l'ascenseur de rejoindre le niveau supérieur de la tour.

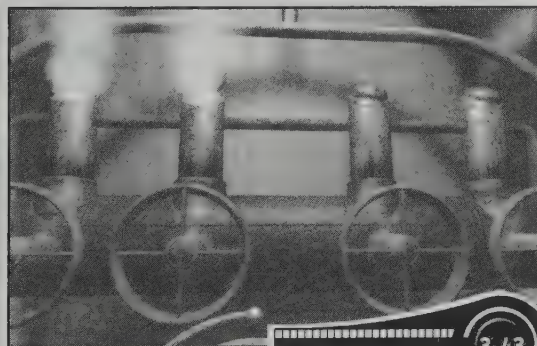


- Tirez à nouveau le levier de l'ascenseur vers la droite pour rejoindre le dernier étage de la tour.
- Fermez une seule des quatre vannes situées à ce niveau (Fig. 3-42). La pression totale augmente alors d'une unité et est égale à 53.



■ Fermez une seule des quatre vannes situées au dernier niveau de la tour.

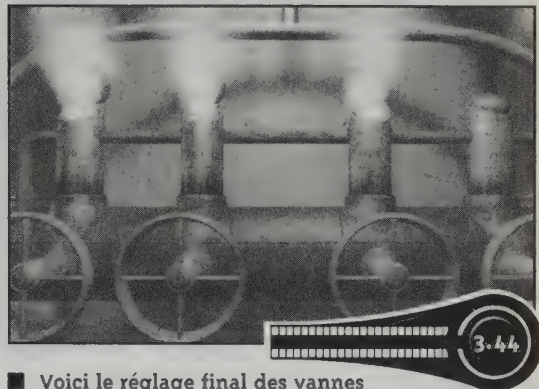
- Tirez le levier de l'ascenseur vers la gauche pour rejoindre le niveau intermédiaire de la tour.
- Ouvrez une vanne. Deux vannes sur quatre sont désormais ouvertes à ce niveau (Fig. 3-43). La pression totale passe de 53 à 49 unités.



■ Au final, vous devez ouvrir deux vannes sur quatre au niveau intermédiaire de la tour.

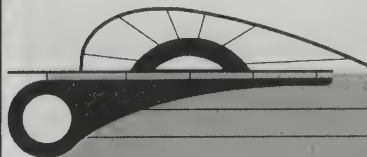
- Tirez le levier de l'ascenseur vers la gauche pour rejoindre le niveau inférieur.
- Ouvrez les trois vannes qui ne sont pas bloquées (Fig. 3-44). La pression diminue ainsi de

trente unités, passant ainsi de 49 à 19 : la pression est idéale pour gonfler le ballon.



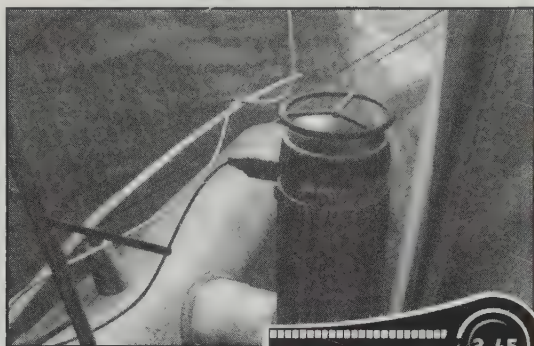
■ Voici le réglage final des vannes du niveau inférieur. Trois vannes ouvertes, une vanne fermée (celle qui est bloquée).

En résumé, la pression générée par les vannes du niveau supérieur est égale à 1. La pression générée par les vannes du niveau intermédiaire est égale à 8 et la pression générée par les vannes du niveau inférieur est égale à 10. $1+8+10=19$ est la pression qu'il fallait obtenir pour gonfler le ballon de l'aérostat. L'aiguille coïncide désormais parfaitement avec le repère rouge du cadran.



NOTE

Si vous cliquez sur la vanne de distribution sans avoir atteint une pression totale de 19, rien ne se passe. Si la pression totale est trop importante, un système de sécurité se déclenche alors, et empêche le ballon d'exploser.

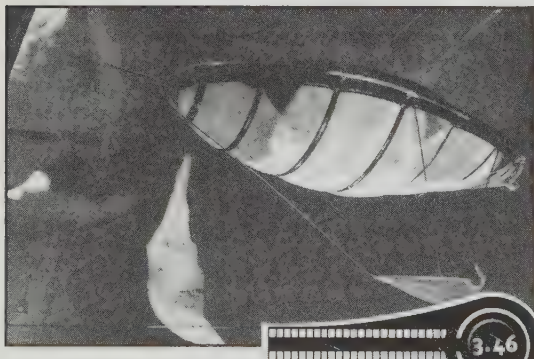


■ Après avoir obtenu une pression de 19, cliquez sur la vanne de distribution.

- Placez-vous sur le côté gauche de la tour.
- Cliquez sur la vanne de distribution que vous voyez (Fig. 3-45). L'air chaud est alors envoyé dans le ballon.

Observez le ballon de l'aérostat qui se remplit d'air chaud. Une fois gonflé, l'aérostat avance de quelques mètres et s'arrête devant la porte close de l'embarcadere (Fig. 3-46).

- Traversez la plate-forme de l'ascenseur et avancez le long de la passerelle située en dessous de



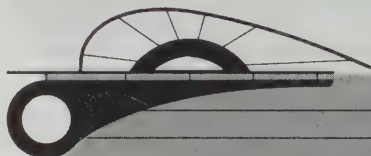
■ L'aérostat avance de quelques mètres et s'arrête devant l'énorme porte de l'embarcadere.

la position actuelle de l'aérostat, qui vous a permis d'accéder à la tour.

- Cliquez sur l'échelle afin d'accéder au défilé et faites quelques pas le long de la passerelle qui le traverse.

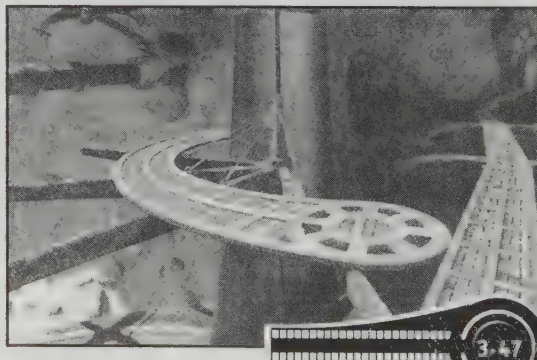
Le Portique du Défilé

Il est temps d'ouvrir la porte du bassin de Radoub et de libérer l'aérostat. Le système d'ouverture de la porte est situé un niveau plus bas, au pied du portique de pierre. Un ascenseur électrique permet de rejoindre la passerelle du niveau inférieur.



NOTE

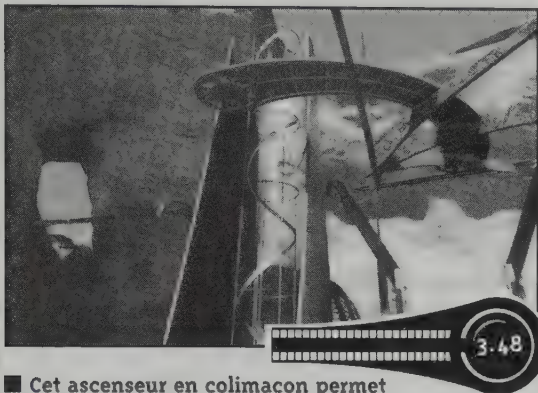
Si vous n'avez pas résolu les énigmes de la centrale électrique et de la salle de l'électroaimant, l'ascenseur ne sera pas sous tension et vous ne pourrez pas l'utiliser.



■ Avancez le long de la première passerelle jusqu'à une intersection. Tournez à gauche et avancez jusqu'à l'ascenseur.

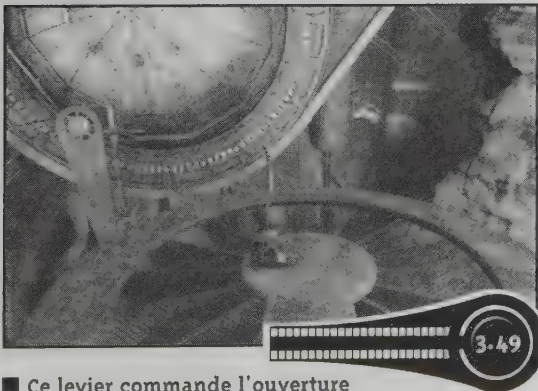


- Arrêtez-vous lorsque vous arrivez à une intersection (Fig. 3-47).
- Tournez à gauche et avancez jusqu'à l'ascenseur (Fig. 3-48).



■ Cet ascenseur en colimaçon permet de passer d'une passerelle à l'autre.

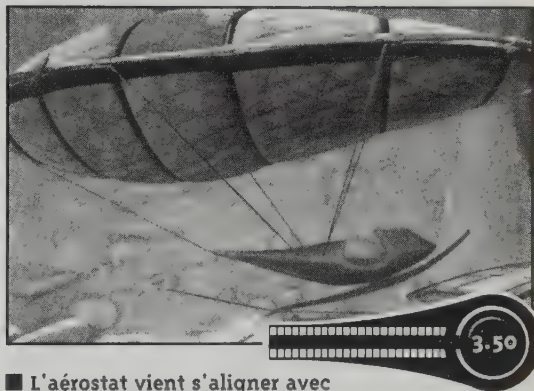
- Entrez dans l'ascenseur.
- Tirez sur le levier de l'ascenseur pour rejoindre le niveau inférieur.
- Lorsque vous arrivez au niveau inférieur, regardez le sol derrière vous. Ramassez les quelques pages du journal de Saavedro. Vous en apprendrez un peu plus sur la haine de Saavedro pour les fils d'Atrus.
- Longez la passerelle et arrêtez-vous en face du levier.



■ Ce levier commande l'ouverture de la porte de l'embarcadere.

- Actionnez le levier (Fig. 3-49). La porte de l'embarcadere s'ouvre et libère ainsi l'aérostat. Ce dernier avance le long d'un câble et s'arrête en face du portique de pierre sur lequel vous vous trouvez.

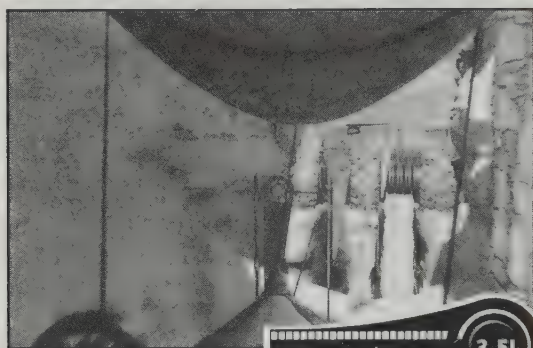
En fin de course, l'aérostat a déplacé la passerelle du portique. Celle-ci forme désormais une rampe d'accès à l'aérostat (Fig. 3-50). Vous n'avez plus le choix puisque vous ne pouvez plus retourner à l'ascenseur. Montez dans l'aérostat pour quitter les lieux. Ne vous inquiétez pas car c'est exactement ce que vous devez faire.



■ L'aérostat vient s'aligner avec la passerelle du portique.

- Marchez en direction de l'aérostat et installez-vous confortablement à l'intérieur de celui-ci.
- Cliquez sur le levier de commande de l'aérostat.

L'aérostat avance le long du câble et traverse les gorges (Fig. 3-51). Comme vous n'avez rien à faire, profitez-en pour admirer le paysage. En passant au-dessus de la centrale hydroélectrique, vous pouvez voir tourner la roue à aubes. Vous comprendrez mieux son principe de fonctionnement. L'aérostat finit sa course à côté du portique en pierre que vous pouviez observer lorsque vous étiez sur la petite île.

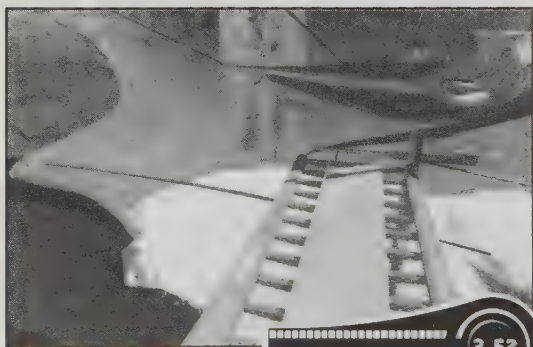


■ Laissez-vous transporter dans les gorges.

- Sortez de l'aérostat et faites quelques pas sur le portique.
- Examinez le portique et les pylônes.

Le Portique et les Pylônes du Bras de Mer

Regardez sous l'aérostat. Vous discernez une perche fixée au sommet du pylône et connectée d'un côté au câble qui provient de la centrale électrique. Dans le prolongement de cette perche se

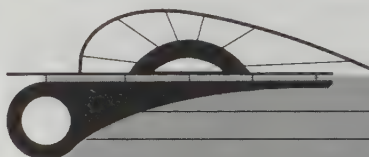


■ Lorsque vous cliquez sur le levier du portique, l'aérostat avance et pousse la perche en direction du pylône opposé.

trouve l'autre pylône, qui lui est relié à la construction en pierre. La circulation du courant électrique est donc interrompue à ce niveau.

- Rejoignez le levier qui se trouve sur le portique. Il contrôle un système de freinage qui empêche l'aérostat d'avancer.
- Cliquez sur le levier et constatez le résultat.

L'aérostat se met à avancer et entraîne avec lui la perche qui vient se connecter avec le dispositif électrique de l'autre pylône (Fig. 3-53). Le courant est alors rétabli et l'électricité arrive jusqu'à la petite île.

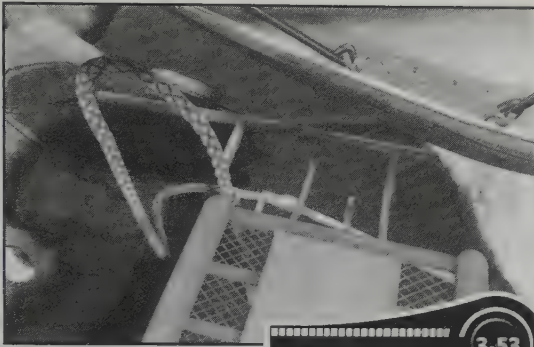


NOTE

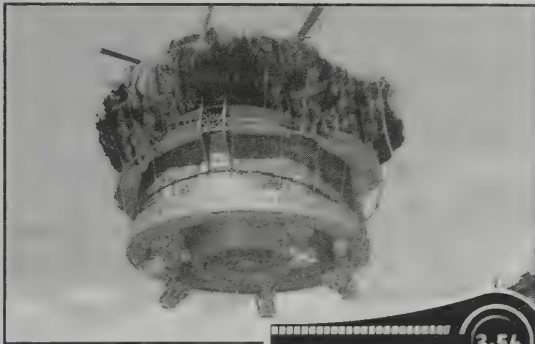
Le levier installé sur le portique permet de contrôler la lévitation de l'île. Le portique et son levier ont été conçus pour augmenter la sécurité du dispositif.

En effet, lorsque l'on se trouve sur le portique, on peut observer l'île d'assez loin et donc repérer en un coup d'œil la présence d'individus dans les environs.

Des fissures apparaissent à la périphérie de la construction en pierre. La quasi-totalité de l'île se met alors à flotter dans les airs (Fig. 3-54). Elle est en fait soumise aux forces magnétiques d'un énorme électroaimant placé au cœur de l'île. Des débris flottent en spirale et vous rappellent ainsi l'une des expériences que vous avez vécue un peu plus tôt au rez-de-chaussée de l'observatoire.



■ La perche fait désormais le lien entre les deux pylônes et l'électricité circule à nouveau.

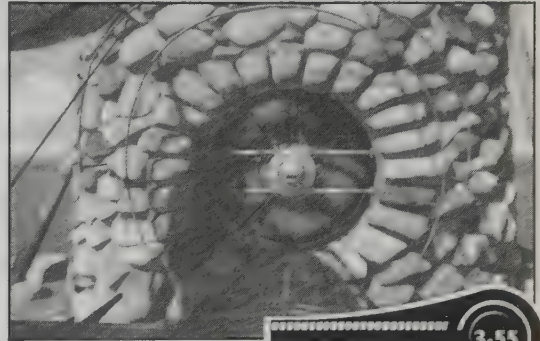


■ La vision de l'île en lévitation est époustouflante.

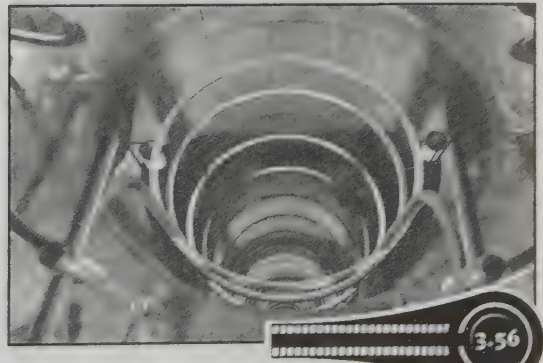
- Avancez en direction de l'aérostat et installez-vous de nouveau à l'intérieur. Cliquez sur le levier présent devant vous.
- L'aérostat rejoint alors l'île en lévitation.

Remarquez que le container qui contient le livre de liaison J'nanin est désormais hors de portée. Heureusement, vous n'en aurez pas besoin. En ce qui concerne la porte de la construction en pierre, une lumière verte indique qu'elle est sous tension (Fig. 3-55).

- Approchez-vous de la porte et cliquez sur la poignée. La porte s'ouvre et vous apercevez un long puits vertical (Fig. 3-56).

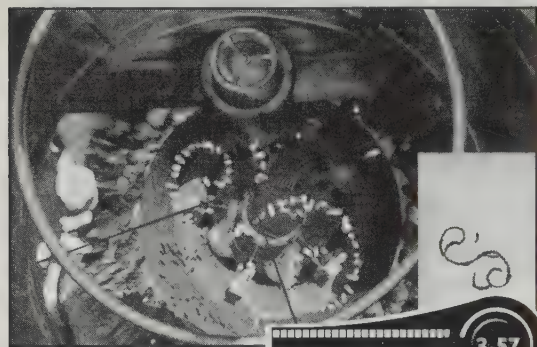


- Vous pouvez désormais ouvrir la porte de la petite île.



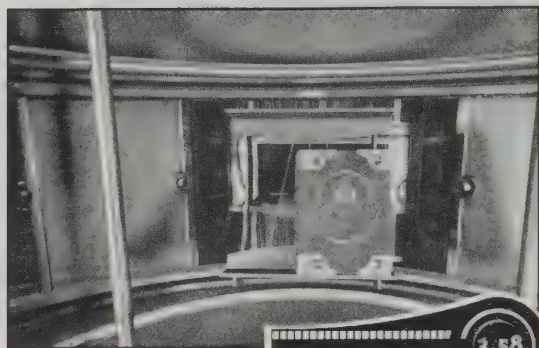
- Descendez le long de ce puits vertical.

- Entrez et cliquez sur le puits. Descendez jusqu'au fond de celui-ci.
- Cliquez sur la vanne située en bas.



■ Les débris qui flottent dans les airs subissent les forces magnétiques de l'électroaimant et forment ainsi le symbole de l'énergie. Celui-ci est automatiquement retranscrit sur une feuille.

Le sas s'ouvre et une étourdissante vue s'offre à vous. Des débris flottent dans les airs entre l'île en suspension et le sol. Ils sont soumis aux forces magnétiques de l'électroaimant et constituent un symbole, le symbole de l'énergie que vous devez ramener à J'nanin. Celui-ci est automatiquement retranscrit sur une feuille de papier qui rejoint ensuite votre inventaire (Fig. 3-57).



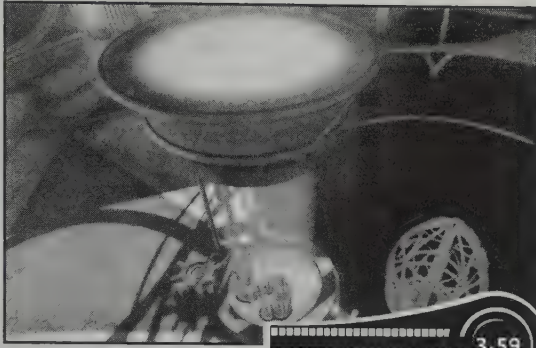
■ Utilisez ce livre de liaison pour rejoindre l'étage supérieur de l'observatoire sur J'nanin.

- Levez la tête et regardez en face : une trappe figure dans la paroi.
- Cliquez dessus. Un mécanisme se met en marche et un second livre de liaison J'nanin sort de la paroi. Celui-ci vous permet de rejoindre l'étage supérieur de l'observatoire (Fig. 3-58).
- Ouvrez le livre de liaison.
- Cliquez sur la photo animée pour rejoindre l'Âge J'nanin.

De Retour sur J'nanin

Le livre de liaison vous permet de rejoindre directement l'étage supérieur de l'observatoire.

- Approchez-vous du projecteur à hologramme.
- Prenez dans votre inventaire le croquis représentant le symbole de l'énergie et placez-le sur le projecteur (Fig. 3-59).



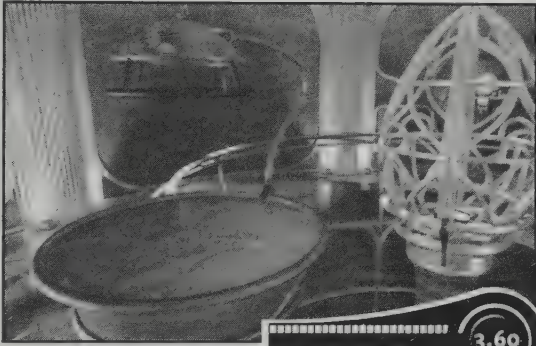
3.59

■ Prenez dans votre inventaire le croquis représentant le symbole de l'énergie et placez-le sur le projecteur à hologramme.



3.61

■ Saavedro a laissé un message pour Atrus.

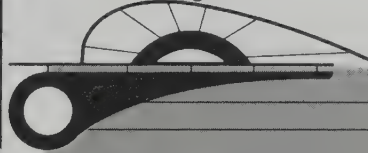


3.60

■ Les caméras pivotent et la cage renfermant le livre s'élève.

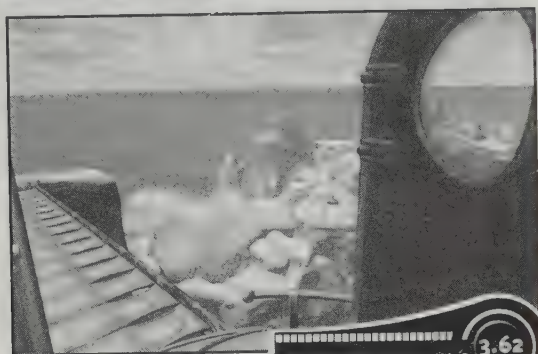
Un faisceau lumineux vient frapper la table à la base en créant une représentation 3D du symbole à partir d'une caméra sous la table. Une autre caméra descend et imprime le symbole 3D sur sa surface élastique. Puis les caméras tournent et manipulent le mécanisme de la cage. Si vous suivez cette solution, Voltaïc est le premier Âge Élément que vous visitez. Par conséquent, placer le croquis du symbole sur le projecteur élève la cage dans le puits, puis déclenche une révélation holographique de Saavedro sur le plafond (voir la Note) (Fig. 3-61). Saavedro parle de sa haine profonde

pour les fils d'Atrus. Leurs mensonges ont modifié les traditions des Narayan qui maintenaient l'équilibre de l'Âge. Il mentionne aussi les arbres à treille qui occupent apparemment une place importante dans la survie de l'Âge.



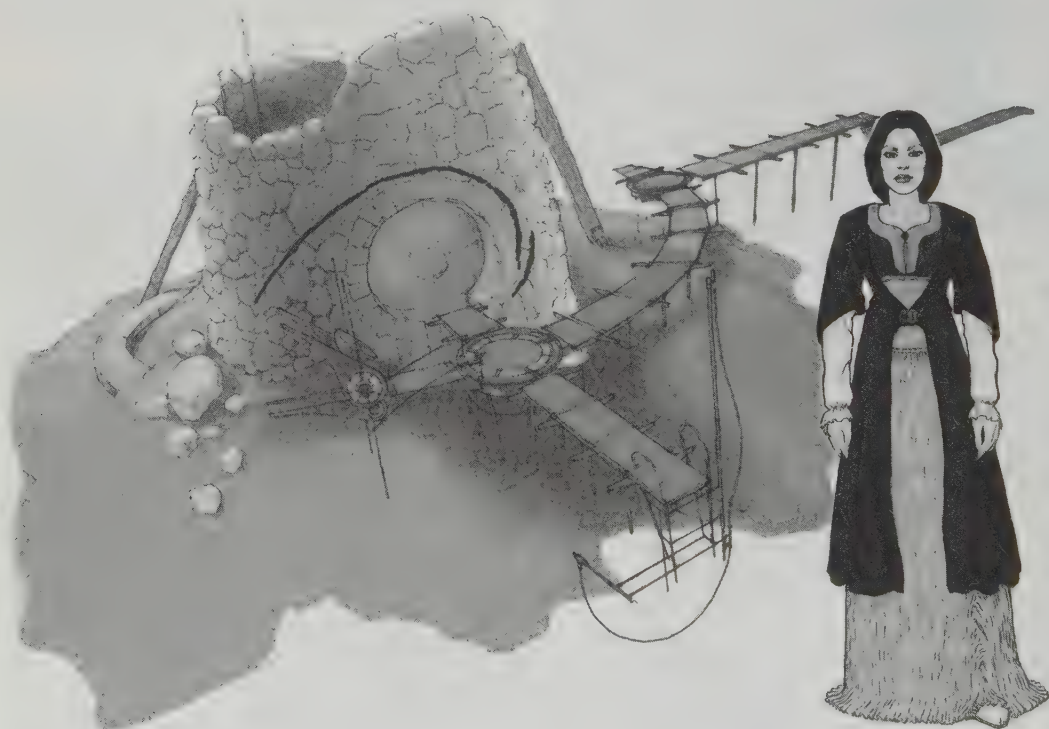
NOTE

Rappelez-vous que vous pouvez rapporter les symboles des Âges dans n'importe quel ordre. Une fois placé sur le projecteur, chaque symbole active un élément du mécanisme de la cage, puis déclenche une révélation holographique de Saavedro. Qu'il soit de Voltaïc, d'Amateria ou d'Edanna, le premier symbole placé tire la cage hors du puits, le deuxième symbole ouvre la cage, et le troisième sort une rampe qui conduit à la cage. Quant aux révélation de Saavedro, elles se déclenchent toujours dans le même ordre, indépendamment de l'ordre dans lequel vous résolvez les énigmes des Âges.



■ Quittez l'observatoire et rejoignez le prochain livre de liaison.

- Une fois le symbole du premier Âge rapporté et utilisé dans le projecteur, le bouton bleu à droite déclenchera toujours le même message (« Ce n'est pas si facile pour toi, n'est-ce pas, Atrus ? ») jusqu'à ce qu'un symbole d'un autre Âge soit trouvé et placé sur la table.
- Dirigez-vous vers la porte et quittez l'observatoire. Vous atteignez le pont supérieur (Fig. 3-62).
- Résolvez l'énigme du prochain livre de liaison. Pour cela, rendons-nous à Amateria. Reportez-vous au Chapitre 2, J'nanin : l'Âge des leçons et plus particulièrement au paragraphe « Aller de J'nanin à Amateria ».



Chapitre 4

Aviatería

!Âge des Forces Dynamiques



Carte d'Amateria

Fig. 4-1

Panneau

L'énigme du pont
à balancier

Poste d'observation
du pont à balancier

Caverne de Saavedro

Pa

Arrivée

Structure
au large

Pagode
centrale

Panneau de com

L'énigme des
pistes pivotantes

Passerelle

L'énigme des
anneaux de
résonance

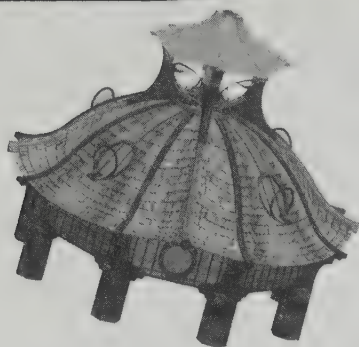
Amateria

Amateria ressemble à un énorme parc d'attractions. Apparemment, Atrus voulait que ses enfants s'amuse en apprenant les forces dynamiques. Des voies surélevées courent à gauche et à droite, et serpentent à travers le décor. Regardez la carte d' Amateria (Fig. 4-1) : vous apercevez quatre structures (une à chaque point cardinal) qui entourent une pagode centrale.

La structure au nord constitue l'énigme du pont à balancier. À l'est, se situe l'énigme des anneaux de résonance. Au sud, il s'agit de l'énigme des pistes pivotantes et à l'ouest, se trouve une mystérieuse structure au large.

NOTE

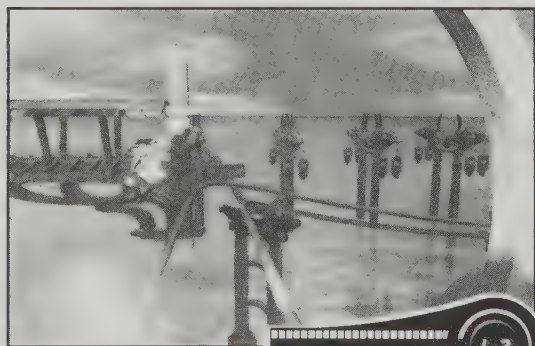
Votre but dans chacun des trois Âges Éléments est le même : trouver le symbole unique de l'Âge, puis le rapporter à l'observatoire de J'nain.



Des rails partent de la pagode centrale en direction des différentes structures, les traversent d'une certaine manière, puis retournent vers la pagode centrale. Cependant, la connexion entre les rails est incomplète dans chaque structure. Votre but dans Amateria est de compléter le circuit des rails pour chaque structure.

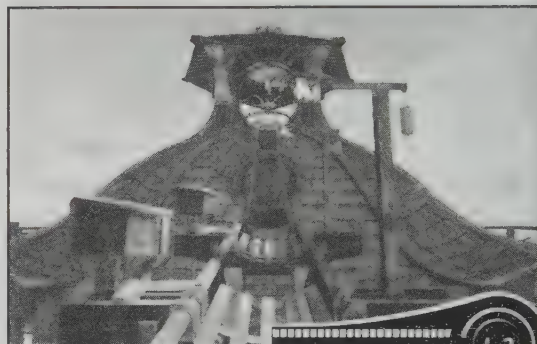
Arrivée : les Pagodes

Vous arrivez à Amateria à l'intérieur d'une petite pagode en bois, juste au moment où un éclair fend le ciel. Un pont en bois s'étend devant vous jusqu'à une seconde petite pagode.



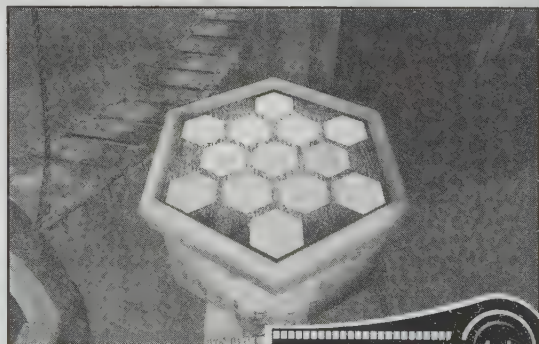
■ Cette structure au large émerge de l'eau juste à côté de votre point d'arrivée. Remarquez comment les rails se terminent à la première des trois colonnes porteuses.

- Pivotez sur votre gauche : un ensemble de rails surplombe les eaux, vire à droite, puis dessine une épingle à cheveux pour se terminer juste au début de la première des trois colonnes. À gauche de ces trois colonnes se trouve une structure inhabituelle (Fig. 4-2).
- Retournez-vous pour apercevoir une imposante structure en bois : la pagode centrale. Un pont en bois y conduit (Fig. 4-3).



■ La pagode centrale d'Amateria paraît proche : vous connaissez au moins votre destination !

- Marchez en direction de la pagode. Votre chemin est bientôt bloqué par un trou fait dans le pont.
- Tournez à gauche et examinez le piédestal devant vous (Fig. 4-4).

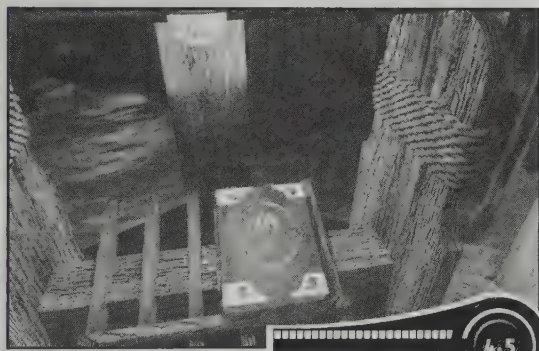


■ Ce piédestal à codes hexagonaux semble relié au pont qui conduit à la pagode centrale.



Une série d'hexagones en pierre forme un motif étrange sur le piédestal. Si vous cliquez sur une des pierres, elle s'enfonce. Cependant, si vous cliquez pour faire un zoom arrière, les pierres reviennent à leur position normale. Manifestement, il doit y avoir un code.

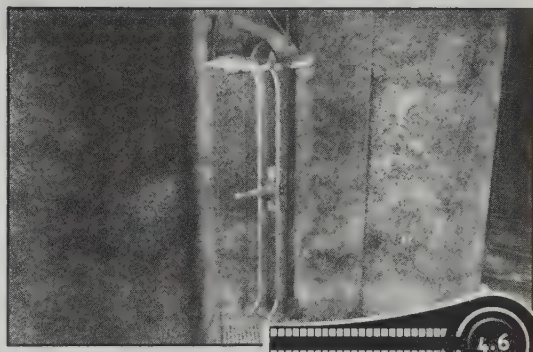
- Retournez à l'endroit où vous êtes arrivé et tournez à droite. Avancez sur le pont en bois jusqu'à la prochaine pagode.
- Un livre de liaison vers J'nanin se trouve à droite sur un petit établi en bois (Fig. 4-5). Vous en aurez besoin pour retourner à l'Âge des leçons (ce que vous ne ferez pas si vous nous suivez).



■ Un livre de liaison vers J'nanin se trouve sur un établi dans la seconde pagode.

- Continuez à avancer sur le pont de bois suivant jusqu'à ce que vous atteigniez l'entrée d'un tunnel formé par les gigantesques colonnes de basalte d'Amateria. Une chaîne vous empêche de tomber et vous dirige vers des marches hexagonales qui plongent en profondeur.
- Descendez les marches. Elles débouchent sur une grotte éclairée par deux sources de lumière : des lanternes à billes de feu insérées dans des colonnes et des fragments de cristaux luminescents parsemés le long de la grotte.

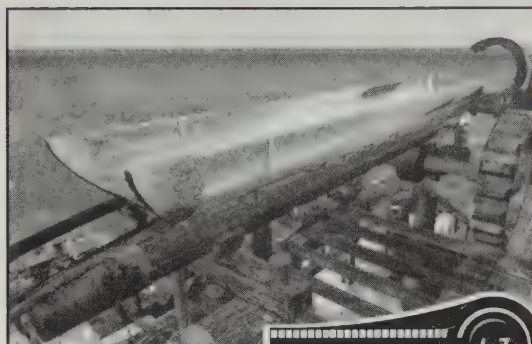
- Avancez d'un clic dans la grotte et tournez-vous à gauche pour voir une ouverture. Au loin, l'orage continue de gronder... Levez la tête pour voir un virage de rails juste au-dessus de l'ouverture. Où conduisent-ils ?
- Continuez votre progression dans la grotte jusqu'à un embranchement. Le passage de gauche conduit à une passerelle en bois, mais pour l'instant, prenez le passage de droite.
- À gauche, une cage d'ascenseur est aménagée dans le basalte (Fig. 4-6). Montez dans l'ascenseur en bois et levez le levier pour aller en haut.



■ Prenez cet ascenseur pour trouver le poste d'observation du pont à balancier.

Le Pont à Balancier

L'ascenseur vous dépose sur un poste d'observation situé en haut de la grotte. De cet endroit, vous avez une vue d'ensemble du mécanisme du pont à balancier. Des rails tournent autour des colonnes de basalte, puis débouchent sur une passerelle arquée. Celle-ci balance sur un axe relié à deux engrenages (Fig. 4-7). Cet axe est un pivot qui se situe exactement au milieu de la passerelle. Si vous faites tourner les engrenages, vous pouvez bouger le pivot en des points différents situés sous la passerelle et changer ainsi la distribution des poids.

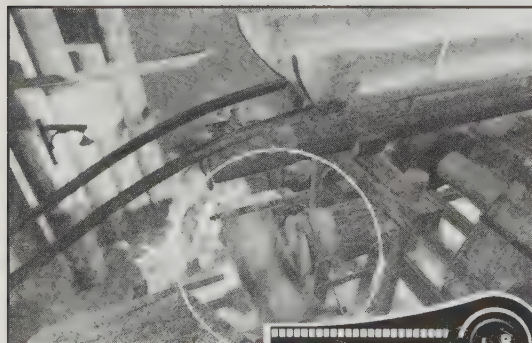


4-7

■ Cette passerelle arquée balance sur un axe. Sous la passerelle, une paire d'engrenages peut faire rouler le pivot d'avant en arrière.

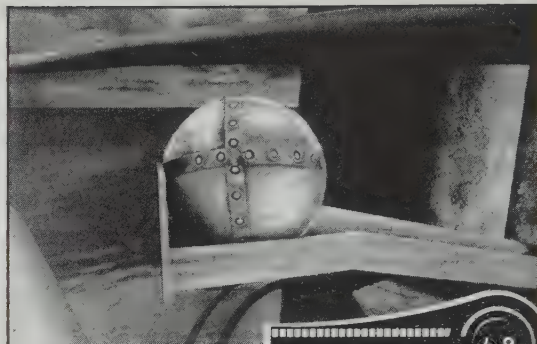
Le Poste d'Observation

- Sortez de l'ascenseur et marchez jusqu'au bout de la corniche.
- Examinez la passerelle. Remarquez qu'un élément ressemblant à un hamac est suspendu à l'une des extrémités du support de la passerelle arquée (Fig. 4-8). Vous allez voir comment elle fonctionne dans une petite minute.
- Zoomez sur la boule orange qui se trouve tout en haut des rails.



4-8

■ Remarquez la toile tendue (ciblée par le cercle sur la photo) et suspendue juste au bout de la passerelle.

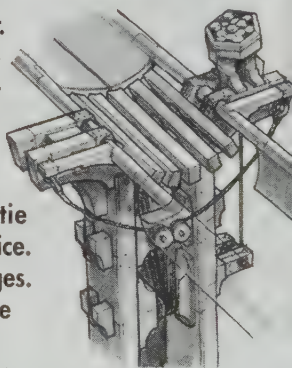


4-9

■ Étrange boule ! Trois parties en bois et une en cristal...

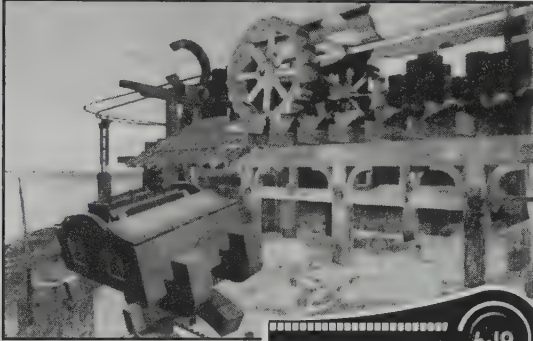
Voilà qui est intéressant. La boule est divisée en plusieurs morceaux. D'ici, vous pouvez en apercevoir quatre. Trois morceaux sont faits en bois et le dernier est fait en cristal (Fig. 4-9). Ces matières vous rappellent-elles quelque chose ? La collection de balances dans l'observatoire, par exemple ?

- Retournez à l'ascenseur.
- Avant d'abaisser le levier pour redescendre, examinez les environs attentivement. Saavedro a laissé une autre partie de journal comme indice.
- Lisez les nouvelles pages. Il n'est question que de mots inconnus.
- Activez l'ascenseur pour descendre.
- Sortez de l'ascenseur et allez à droite, ce qui vous fait revenir sur vos pas jusqu'à l'embranchement.
- Prenez l'autre passage, sortez de la grotte de basalte et suivez les passerelles en bois jusqu'à la console de commande du pont à balancier.



La Console de Commande

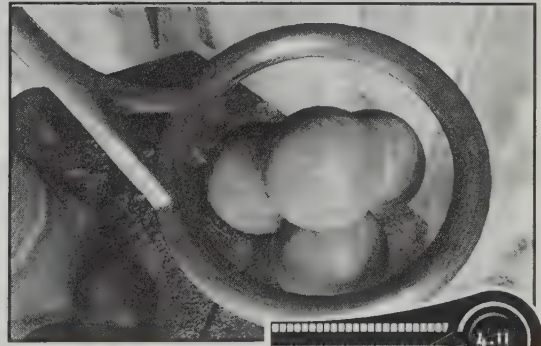
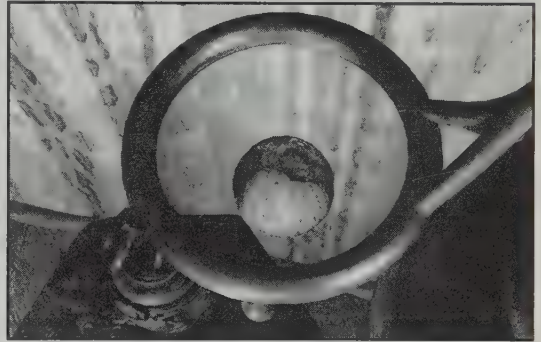
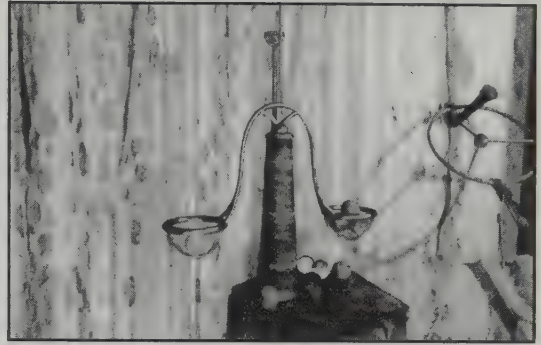
À l'extérieur de la caverne, vous pouvez voir que le pont à balancier se situe au-dessus d'une formation alvéolaire verdâtre et lumineuse. Une console de commande se trouve sur une plate-forme en bois taillée en forme de croix (Fig. 4-10). De l'autre côté de la plate-forme, une concrétion minérale a formé un rebord qui conduit à un abri sous la passerelle arquée.



■ La console de commande un peu à gauche gouverne le mécanisme du pont à balancier.

- Placez-vous devant la console de commande et tirez la barre métallique à gauche de celle-ci. La plate-forme s'élève et vous donne une meilleure vision de la passerelle et des engrenages.
- Examinez attentivement la boule colorée posée sur les rails.

Ce côté de la boule présente quatre morceaux supplémentaires. Tous les quatre sont faits en bois. Ainsi, la boule est constituée de sept morceaux en bois et d'un en cristal. Maintenant, rappelez-vous l'établi de Saavedro dans l'observatoire de J'nanin. Les balances de cet endroit avaient révélé la correspondance de poids suivante (Fig. 4-11) : 1 boule de métal = 4 boules de cristal

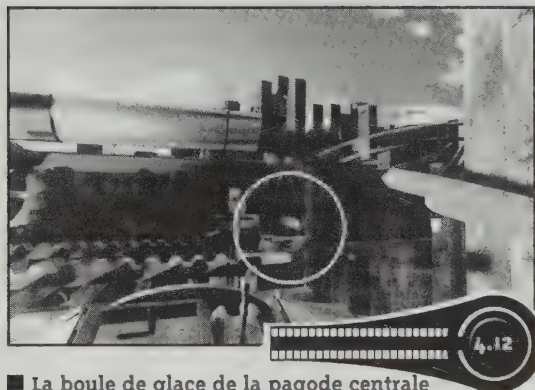


■ Les balances de l'observatoire de J'nanin démontrent que le cristal est quatre fois plus lourd que le bois.

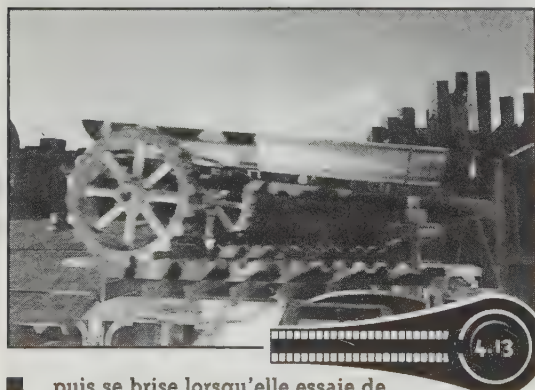
1 boule de cristal = 4 boules de bois
Ainsi, le morceau en cristal de la boule sur les rails pèse le même poids que quatre morceaux en bois. En termes de « poids en

bois », la boule sur les rails pèse donc $7+4=11$ morceaux en bois. Nous appellerons ce poids total « 11 bois ».

- Utilisez les trois manettes coulissantes de la console de commande pour déterminer leur relation avec l'énorme engrenage du pivot. Voici les mouvements réalisés par l'engrenage en fonction de la position des manettes (en partant de la manette du bas).
- Gauche, gauche, droite : le pivot se place complètement à gauche.



■ La boule de glace de la pagode centrale pousse la boule orange qui glisse jusque dans le hamac situé dans le cercle sur la photo...



■ ...puis se brise lorsqu'elle essaie de traverser la passerelle. Vous avez besoin de plus de poids sur l'extrémité gauche du pont à balancier.

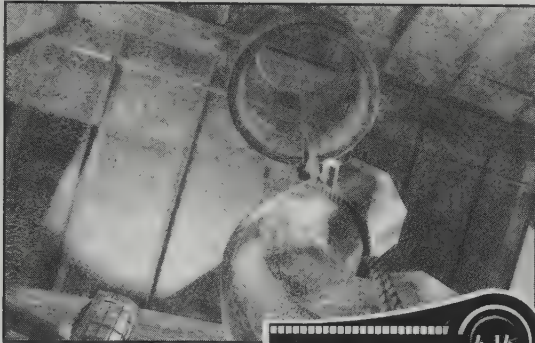
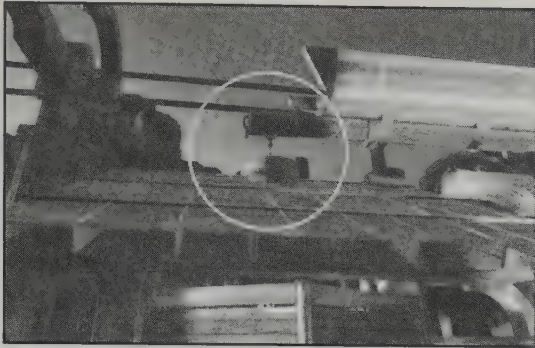
- Gauche, droite, gauche : le pivot se place au milieu de la passerelle arquée.
- Droite, gauche, gauche : le pivot se place complètement à droite.
- Tirez le levier droit de la console de commande.

Regardez la boule de glace de la pagode centrale rouler sur les rails supérieurs. Cette boule de glace touche la boule orange lorsqu'elle passe et la pousse sur des rails séparés qui tournent autour de la colonne de basalte à droite (Fig. 4-12). La sphère colorée atteint la passerelle arquée en premier, tombe dans le « hamac » géant, ce qui abaisse l'extrémité droite de la passerelle. Juste après cela, la boule de glace arrive, essaie de traverser le pont à balancier et se brise en morceaux (Fig. 4-13). Pour l'instant, quelle que soit la position des engrenages, vous obtenez les mêmes résultats. Vous avez donc besoin de plus de contrepoids sur l'extrémité gauche de la passerelle pour la maintenir à niveau. Mais comment ?

- Tirez le long levier sur la gauche pour retourner à terre.
- Marchez le long de la concrétion minérale qui a formé un rebord sur votre gauche. Lorsque vous approchez de l'abri, regardez sous la passerelle arquée (Fig. 4-14). Notez qu'une corde pend de cette extrémité et tombe par un trou dans le toit de la cabane.
- Continuez jusqu'à ce que vous atteigniez une porte coulissante. Cliquez pour l'ouvrir.
- Passez par la porte pour entrer dans la salle des poids.

La Salle des Poids

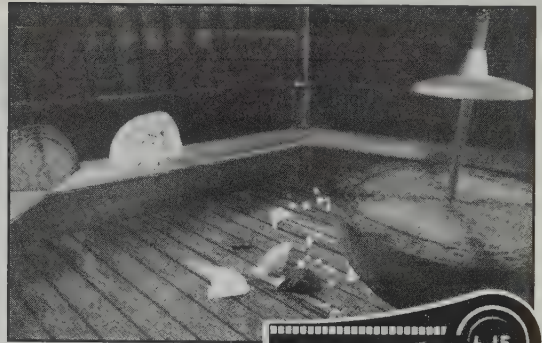
Une balance en bois est suspendue à la passerelle arquée. Des morceaux en cristal, en métal et en bois sont posés sur un banc



■ Une corde accrochée au bout de la passerelle tombe par le toit de la cabane pour aboutir dans la salle des poids.

le long des murs de la salle. La balance suspendue est un contrepoids. Elle est accrochée à l'extrémité opposée de la passerelle arquée où est pendu le hamac qui attrape la boule colorée.

Comme conçue initialement par Atrus, la solution de l'énigme consiste à placer des morceaux sur la balance en bois suspendue jusqu'à ce que le contrepoids égale le poids de la boule orange, soit l'équivalent de 11 morceaux de bois (Fig. 4-15). Avec les deux extrémités du pont à balancier en équilibre, la boule de glace pouvait traverser la passerelle arquée et retourner à la pagode centrale. Mais

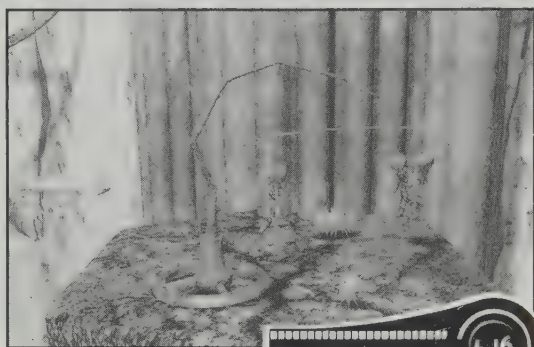


■ Disposez les morceaux posés sur le banc (à gauche) sur la balance en bois (à droite) pour créer assez de contrepoids.

Saavedro a cassé plusieurs morceaux, ce qui rend impossible pour l'instant la réalisation d'un équilibre qui repose sur la compensation des poids. Ainsi, vous devrez utiliser la console de commande à l'extérieur et faire un peu de maths.

De nouveau, un objet qui se trouve dans l'établi de Saavedro à J'nanin, vous indique comment procéder. Rappelez-vous les poupées pendues à un bâton près du hamac ? Ce jouet miniature présentait deux poupées attachées à une extrémité et une seule attachée à l'autre extrémité, ce qui faisait deux poids d'un côté et la moitié de l'autre. Nous vous avons suggéré de l'examiner pour découvrir comment réaliser l'équilibre en dépit de la distribution inégale des poids.

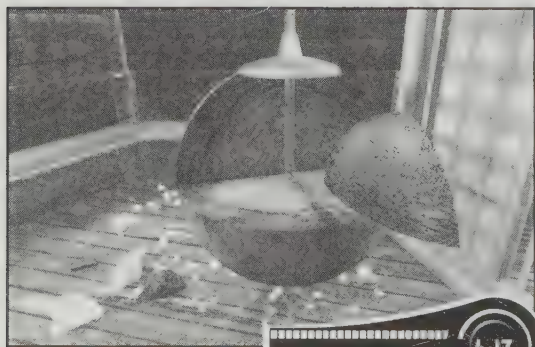
Conclusion ? Vous avez besoin de la même distribution des poids (2 contre 1) pour le pont à balancier avec l'axe au même endroit que sur le jouet (Fig. 4-16). Puisque la boule colorée sur les rails pèse l'équivalent de 11 morceaux en bois, vous avez besoin d'un contrepoids de 22 bois.



■ Le dispositif dans l'établi de Saavedro montre où placer le point d'appui pour réaliser l'équilibre avec un taux de 2 contre 1.

Rappelez-vous que la moitié inférieure de la balance dans la cabane est tout en bois. Vous commencez ainsi avec un poids de 4 bois. Voici la solution :

- Déplacez 2 morceaux de bois sur le plateau de la balance en cliquant dessus et en maintenant le bouton enfoncé pour augmenter le poids de 2 bois, ce qui le fait passer à $4+2=6$ bois.
- Ajoutez 1 morceau en métal pour obtenir un poids de 22 bois (car 1 métal = 4 cristal = 16 bois).



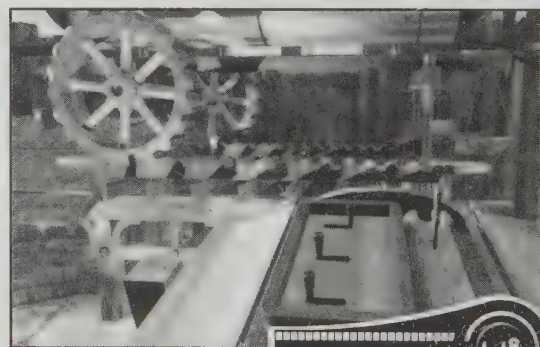
■ Voici les poids que vous devez poser sur la balance : 2 bois et 1 métal.

Le métal est quatre fois plus lourd que le cristal, qui est quatre fois plus lourd que le bois. Ainsi, le morceau en métal est 16 fois plus lourd que le morceau en bois : 1 métal pèse 16 bois. Par conséquent, le poids du plateau de la balance augmente de $6 + 16 = 22$ bois, soit deux fois le poids de la boule colorée (Fig. 4-17). Maintenant, allez déplacer l'axe du pont à balancier.

- Quittez la salle des poids.
- Retournez à la console de commande du pont à balancier.

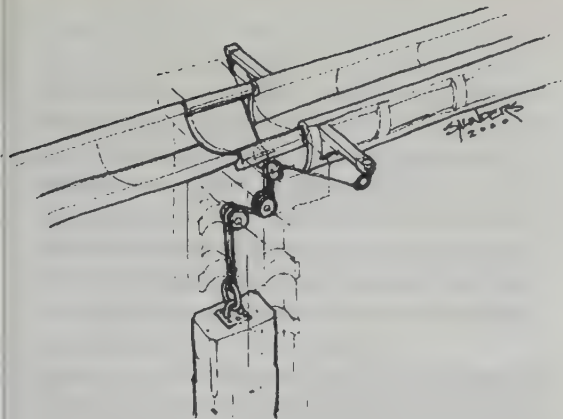
L'Ajustement de l'Axe

- Actionnez le levier métallique à gauche de la console pour activer l'élévation de la plate-forme.
- Faites glisser la manette du haut vers la droite (Fig. 4-18), ce qui déplace l'axe à son extrême gauche. La répartition des poids et la position de l'axe sont donc identiques à celles du jouet dans la pièce.
- Maintenant, tirez le levier à droite pour libérer une boule de glace.



■ Ajustez les manettes de la console comme indiqué pour déplacer l'axe à l'extrême gauche.

Si vous avez tout fait correctement, une autre boule de glace roule hors de la pagode centrale et touche la boule colorée. Celle-ci tombe



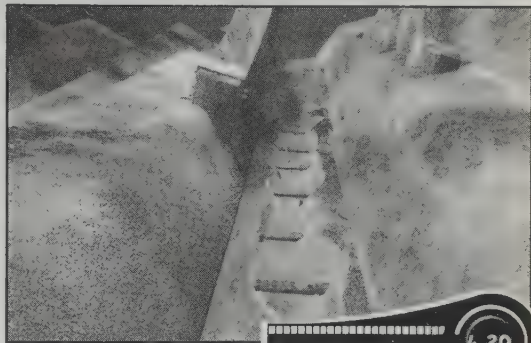
dans la toile suspendue du pont à balancier et équilibre la passerelle arquée juste avant que la boule de glace ne l'atteigne. Cette dernière passe sans risque cette fois et revient à la pagode centrale. Juste après, le boîtier de la console de commande se replie vers l'intérieur et vous découvrez l'élévation d'un pont près de la structure au large. Ensuite, le boîtier se referme et verrouille le panneau. Un code hexagonal est gravé sur le couvercle (Fig. 4-19) : c'est l'un des trois codes nécessaires pour terminer le passage vers la pagode centrale.

- Dessinez le code ou, encore mieux, mettez un marque-page pour revenir à cette page ultérieurement. Notez la couleur de l'encadrement du



■ Voici le code hexagonal indiqué sur la console de commande du pont à balancier.

- symbole. Cela aura de l'importance plus tard.
- Revenez à la grotte de basalte grâce à la passerelle en bois.
- Quand vous atteignez l'embranchement dans la grotte, allez à gauche et passez devant l'ascenseur.
- Continuez votre progression en traversant un tronçon de la grotte éclairé par les cristaux bleus luminescents.
- Quand vous émergez de la grotte, approchez l'ensemble d'échelons fixé sur la paroi de droite (Fig. 4-20).

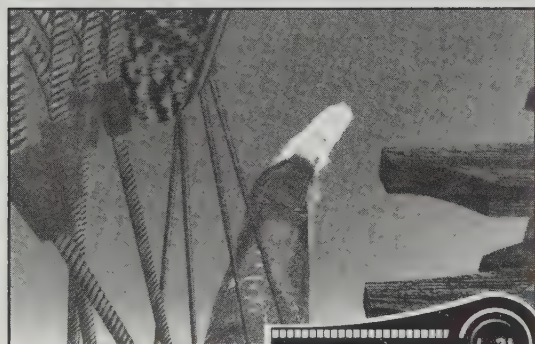


■ Montez ces échelons découpés dans la colonne de basalte pour trouver la console de commande de l'énigme des anneaux de résonance.

- Montez les échelons.
- En haut, suivez les rails en bois menant à la pagode centrale. Quand les rails se terminent abruptement au-dessus de l'eau, tournez à gauche pour voir une passerelle.
- Suivez la passerelle jusqu'à une plate-forme avec une autre console de commande : celle de l'énigme des anneaux de résonance.

L'Énigme des Anneaux de Résonance

L'énigme des anneaux de résonance est constituée d'une section de rails faite de boucles qui permettent de faire le tour d'Amateria. Notez les structures couvertes en forme d'anneau à la fin de chaque boucle



■ Les rails des anneaux de résonance passent à travers cinq anneaux de résonance. Les cristaux bleus placés en hauteur produisent les vibrations.

du circuit. Une colonne avec un cristal bleu luminescent est inclinée au-dessus de chaque anneau. Chaque cristal produit une des cinq fréquences harmoniques qui créent des ondes dans les anneaux de résonance et forment ainsi une barrière translucide sonore (Fig. 4-21).

Console de Commande

- Approchez de la console de commande et tournez à droite. Saavedro a laissé d'autres pages de son journal sur une extrémité de la plateforme cruciforme.
- Prenez les pages et lisez-les.

Dans ces pages, Saavedro parle de la première visite à Narayan de Sirrus et d'Achenar, quand ils étaient garçons. Mais dans son esprit enfiévré, il mêle cette rencontre avec d'autres événements ultérieurs qui se sont produits quand les garçons étaient revenus en tant que jeunes hommes avec « quelque chose de sombre... dans le regard ».

- Placez-vous devant la console de commande.
- Tournez à gauche et tirez le levier à long manche à gauche pour faire s'élever la plate-forme. Vous avez ainsi une vue panoramique non seulement des rails de l'énigme des anneaux de résonance, mais également des autres structures autour de l'île.
- Examinez la console de commande. Notez les boutons et leurs engrenages bizarres correspondants. Retenez particulièrement l'ordre des dessins.
- Tirez le levier de la console (juste à gauche des dessins) et observez le résultat étonnant.

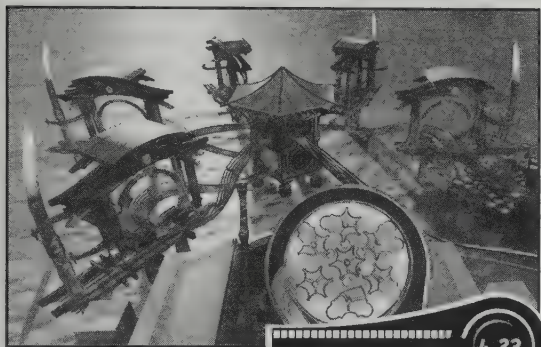
Le sommet de la pagode centrale lévite (Fig. 4-22) ! Plus stupéfiant encore, il crée une boule de glace en plein ciel. Ensuite, la boule tombe sur les rails et roule vers



■ Étonnant !!! Le haut du toit de la pagode centrale s'envole dans les airs.

l'entrecroisement de rails. Mais soudainement, sur la première boucle, elle se brise. Pourquoi ? Parce qu'elle a frappé un anneau de résonance actif. Nous examinerons la désactivation des anneaux de résonance dans un moment.

- Tirez à nouveau le levier de la console.
- Après l'élévation du sommet dans les airs et le largage d'une autre boule sur les rails, observez la console de commande.



■ Observez la bille se déplacer autour du mécanisme et enfoncez des boutons lorsqu'elle passe.

4.23

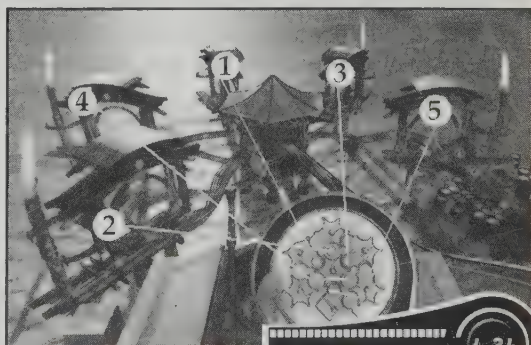
Comment Fonctionne le « Chronomètre »

La console de commande de l'énigme des anneaux de résonance est un mécanisme de synchronisation. Quand il est activé, il envoie une bille passer entre les engrenages. Pendant que les engrenages tournent, la bille passe sur les cinq boutons bleus dans un ordre précis (fig. 4-23). Chaque bouton, une fois pressé, arrête tous les anneaux de résonance sur une fréquence particulière. Chaque bouton va de pair avec l'un des engrenages. Ainsi, chaque engrenage est associé à une fréquence particulière. Ceci va devenir important dans un moment. Comme cité précédemment, chaque cristal bleu, monté sur les piliers incurvés, peut

produire une des cinq fréquences. Comme vous pouvez le prévoir, les cinq fréquences qui peuvent être produites par les cristaux sont les mêmes qui sont arrêtées par les boutons bleus de la console de commande. Quand un bouton est pressé, n'importe quel cristal générant cette fréquence particulière est désactivé ; il reste hors fonction aussi longtemps que la bille enfonce le bouton. Encore une fois, chaque cristal bleu produit une barrière sonore dans l'anneau de résonance juste au-dessous de lui. Ainsi quand un bouton met un cristal hors fonction, il met également hors fonction l'anneau de résonance du cristal.



Voici le truc : chaque cristal bleu de l'énigme des anneaux de résonance peut être réglé



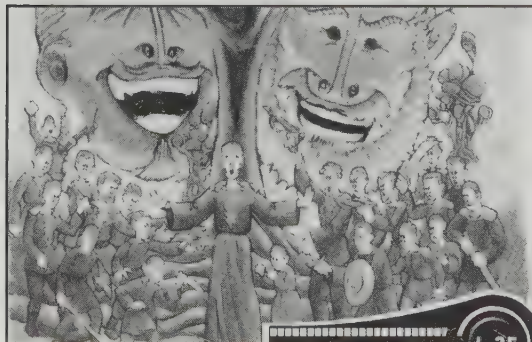
■ Une fois pressé, chaque bouton bleu de la console désactive une fréquence. Utilisez la forme des engrenages pour faire correspondre les fréquences des cristaux avec l'ordre des boutons (comme montré sur la photo).

manuellement sur l'une des cinq fréquences contrôlées par les boutons de la console de commande. Si vous parcourez les rails en suivant le chemin de la boule de glace, vous pouvez placer les fréquences des cristaux dans le même ordre que les boutons de commande. Ensuite, pendant que la boule de glace roule sur les rails des anneaux de résonance, la bille roule simultanément dans le mécanisme et désactive chaque anneau de résonance juste avant que la boule de glace ne les atteigne (Fig. 4-24). Compris ? Si ce n'est pas le cas, ne vous inquiétez pas. Tout semblera plus clair quand nous serons un peu plus loin dans les explications.

- Tirez le grand levier tout à gauche pour faire descendre la plate-forme.
- Retournez à l'échelle qui vous a permis d'arriver ici.
- Descendez l'échelle, tournez à droite et entrez dans la caverne aquatique juste devant vous.

La Caverne de Saavedro

- Jetez un œil sur la fresque murale à gauche de l'entrée. Le dessin monstrueux et moqueur de



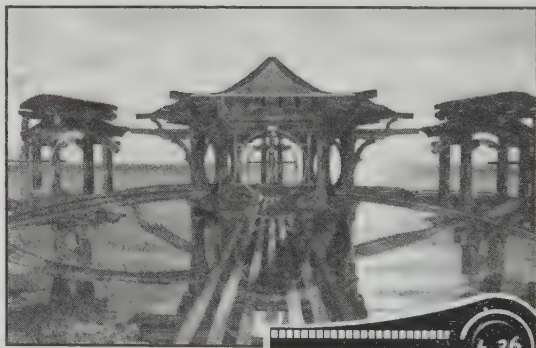
■ Une fresque murale de Saavedro dépeint la guerre civile de Narayan.

Sirrus et Achenar flotte au-dessus d'une bataille (Fig. 4-25). Au milieu du conflit se tient un homme : Saavedro, sans doute.

- Suivez la passerelle en bois jusqu'au sortir de la caverne. Devant vous, vous voyez une série de colonnes de basalte incurvées et croulantes. L'ensemble ressemble au squelette d'une baleine.
- Servez-vous des gros morceaux de basalte tombés pour franchir l'eau jusqu'à ce que vous atteigniez les rails des anneaux de résonance.
- Grimpez sur les rails et tournez à gauche.

Régler les Anneaux de Résonance

Avec la pagode centrale derrière vous et les enchevêtrements de rails devant vous, il est temps de penser comme une boule de glace : suivez le chemin qu'une boule prendrait (Fig. 4-26). À l'extrémité de chaque boucle, vous trouvez un anneau de résonance et sa commande de fréquence.



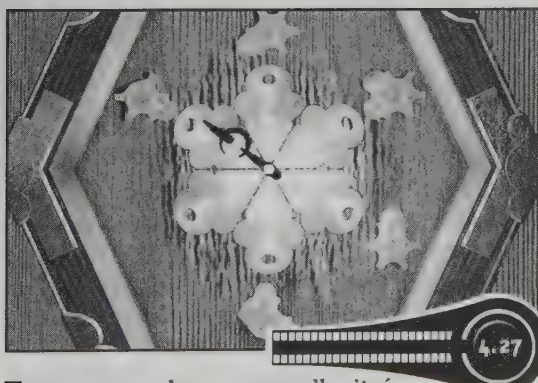
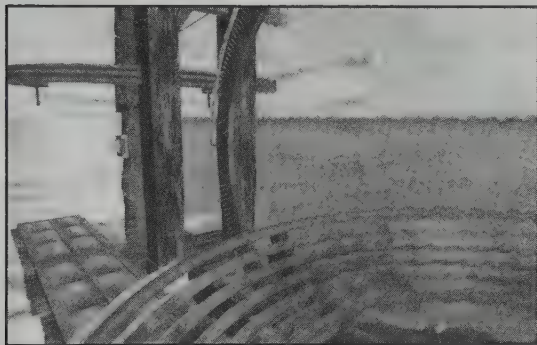
■ Voici où vous commencez votre voyage sur les rails des anneaux de résonance, ce qui vous permettra d'ajuster les fréquences des cristaux.

- Marchez droit devant et passez l'intersection située sous la pagode couverte. Ne tournez pas sur l'un des rails de croisement (faites comme la boule) !

- Suivez les rails en direction de l'épingle à cheveux.

Bientôt, vous entendez la vibration du premier anneau de résonance et vous voyez clairement l'ondulation de ses vibrations concentriques. Ces vibrations sonores provoquent la destruction de la boule de glace quand elle tente de traverser l'anneau. Cependant, vous pouvez passer à travers si vous le désirez.

- Ne passez pas tout de suite à travers l'anneau. Au lieu de cela, longez l'anneau et avancez sur la passerelle qui s'étend jusqu'à un petit cadran accroché à un poteau.



■ Avancez sur chaque passerelle située avant chaque anneau et placez la flèche indicatrice du cadran sur la fréquence correcte. Voici la configuration pour le premier cadran.

- Zoomez sur le cadran pour avoir une meilleure vision.

Le cadran possède une flèche indicatrice que vous pouvez déplacer sur cinq positions différentes. Des engrenages mal formés, identiques à ceux de la console de commande de l'énigme des anneaux de résonance, sont accouplés aux cinq positions. Chaque position de flèche indicatrice règle une fréquence différente pour le cristal (et par conséquent, pour l'anneau de résonance du cristal). Vous pouvez entendre la différence quand vous déplacez la flèche indicatrice. Comme nous l'avons déjà expliqué, chaque fréquence est marquée par une forme d'engrenage. Cette fréquence particulière est désactivée par le bouton de console auquel correspond la même forme d'engrenage. Ici, la forme d'engrenage en position gauche supérieure (à 10 heures) est identique au premier engrenage par lequel passe la bille.

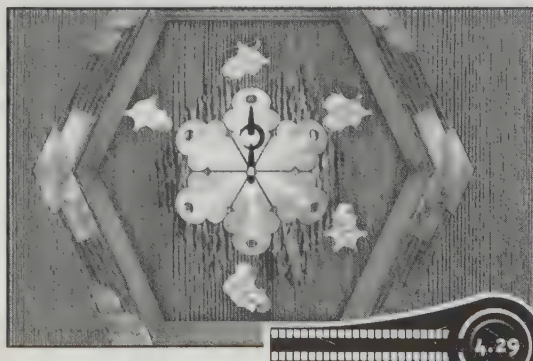
- Cliquez sur l'engrenage situé à 10 heures sur le cadran pour déplacer la flèche indicatrice (Fig. 4-27). Lorsque vous l'avez fait, la fréquence du cristal change.
- Revenez sur les rails et traversez l'anneau. Cette fois, quand vous vous tenez dans l'anneau lui-même, la caméra vibre.
- Suivez les rails en forme d'épingle à cheveux et descendez pour arriver au niveau inférieur. Vous arrivez dans la pagode : vous trouvez une autre intersection à quatre voies. Maintenant, demandez-vous où roulerait la boule. Virez légèrement à droite (ne tournez pas à 90°) et continuez jusqu'au prochain virage qui remonte.
- Faites un pas dans l'anneau de résonance. Vous devriez voir vibrer la pagode centrale à cause des vibrations.
- Tournez à droite et faites un pas sur la passerelle qui conduit au cadran de fréquence. Vous

devriez voir les colonnes de basalte effondrées sur votre gauche (Fig. 4-28).

- Zoomez sur le cadran pour obtenir un plan rapproché.
- Cliquez sur l'engrenage du haut (celui qui est identique à l'engrenage lié au deuxième bouton de la console de commande) pour placer la flèche indicatrice à 12 heures (Fig. 4-29). De nouveau, vous entendez un changement de résonance de l'anneau.
- Revenez sur les rails. Suivez-les jusqu'à l'intersection de la pagode (comme si vous étiez la



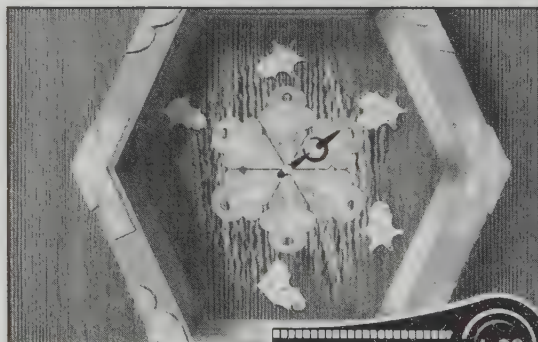
■ Voici la vue quand vous êtes sur la passerelle du deuxième anneau de résonance.



■ Placez la flèche du cadran du second anneau à 12 heures.

boule), traversez-la et continuez tout droit jusqu'à la troisième boucle.

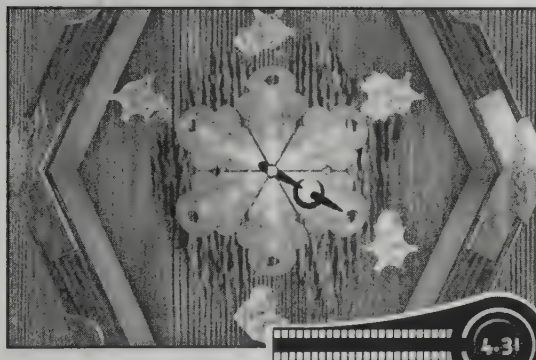
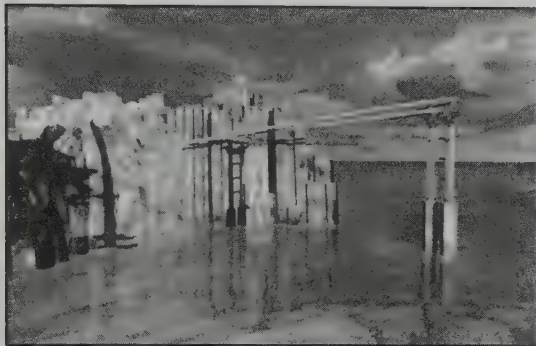
- Encore une fois, avancez sur la passerelle. Sur la surface de l'eau, derrière le cadran, vous devriez voir des douzaines de regroupements hexagonaux.
- Zoomez sur le cadran et placez la flèche indicatrice à 2 heures (Fig. 4-30).



■ Voici le cadran du troisième anneau. Placez la flèche à 2 heures.

- Retournez sur les rails et traversez le troisième anneau en passant à gauche. Descendez vers l'intersection des rails inférieurs.
- Une fois dans la pagode, pivotez légèrement vers la droite et passez par le milieu des trois ouvertures pour parvenir au quatrième anneau de résonance.

- Traversez l'anneau et suivez la passerelle jusqu'au cadran.
- Placez la flèche indicatrice à 4 heures (Fig. 4-31).

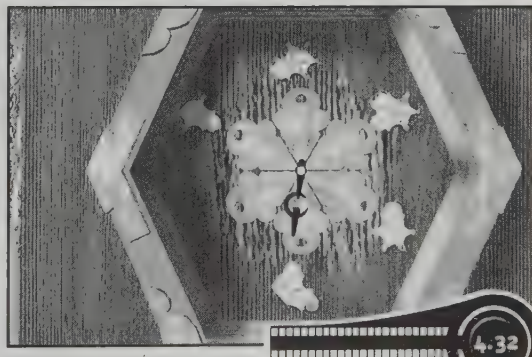


■ Voici le cadran du quatrième anneau.
Placez le cadran à 4 heures.

- Suivez maintenant les rails qui conduisent à l'étage supérieur et quand vous arrivez sous la pagode, continuez tout droit jusqu'au cinquième et dernier anneau.
- Suivez la passerelle jusqu'au cadran. Regardez directement vers le bas pour observer le regroupement de bassins hexagonaux. Au loin, vous pouvez même apercevoir les pistes pivotantes.
- Placez la flèche indicatrice du cadran à 6 heures (Fig. 4-32).

À cet instant, toutes les fréquences des anneaux de résonance devraient être réglées pour être identiques aux fréquences désactivées par la console de commande de l'énigme des anneaux de résonance. La boule de glace devrait donc pouvoir passer à travers tous les anneaux. Il n'y a qu'un seul moyen de vérifier.

- Retournez sur les rails, prenez à droite et suivez les jusqu'à la partie supérieure de la pagode.
- À l'intersection des rails, tournez à gauche pour faire face à la pagode centrale.
- Marchez en direction de la pagode jusqu'à ce que les rails se terminent, puis tournez-vous à droite et descendez vers les colonnes effondrées de la caverne de Saavedro.



■ Voici le cadran du cinquième anneau.
Placez le cadran à 6 heures.

- Rebroussez chemin pour sortir de la caverne, puis gravissez les échelons fixés dans la pierre pour retourner à la console de commande des anneaux de résonance.
- Tirez le long manche sur la gauche pour déclencher l'élévation de la plate-forme.
- En haut, tirez le levier de la console de commande juste à droite du panneau circulaire pour libérer une autre boule de glace.

Le sommet de la pagode centrale s'élève et largue une nouvelle boule sur les rails. Avec tous les anneaux réglés correctement, la boule parcourt le circuit sans éclater et retourne de nouveau à la pagode centrale sans risque. Observez maintenant les panneaux de la console se plier. Vous voyez apparaître un autre tronçon de pont qui émerge à côté de la structure au large. Ensuite, les panneaux se referment et verrouillent la console définitivement. Un code hexagonal est gravé sur le dessus de la console (Fig. 4-33). C'est le second des trois codes nécessaires pour terminer le passage jusqu'à la pagode centrale.

- Dessinez ce code pour le conserver à proximité (ou encore mieux, notez la référence de la



■ Voici votre récompense pour avoir accompli l'énigme des anneaux de résonance.

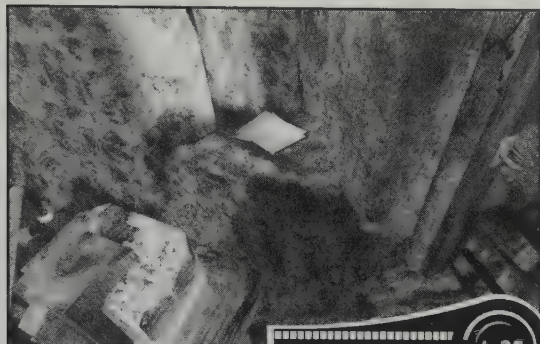


photo). Notez la couleur bleue de l'encadrement du symbole.

- Retraced votre itinéraire jusqu'à la caverne avec la fresque murale et remontez sur les rails de l'énigme des anneaux de résonance.
- Marchez jusqu'à l'intersection de la pagode et prenez la première à droite. Ceci vous met sur les rails qui conduisent vers le cinquième anneau de résonance.



■ Les pistes pivotantes apparaissent droit devant.



■ Ne manquez pas ces pages de journal juste à côté de la porte qui conduit à la console de commande des pistes pivotantes.

- Suivez les rails, passez à travers l'anneau et continuez jusqu'à ce que les planches de bois se terminent d'un coup.
- Passez à gauche sur les petits piliers hexagonaux couverts de mousse verdâtre.
- Suivez cette voie d'accès jusqu'à ce que vous trouviez un renforcement sur la gauche qui conduit à une porte faite de morceaux de bois.
- Ouvrez la porte et approchez-vous de la console de commande des pistes pivotantes.

Les Pistes Pivotantes

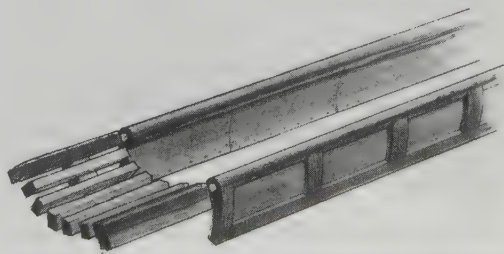
La structure des pistes pivotantes (Fig. 4-34) propose quatre arches de rails courbées entre deux grandes roues tournantes qui ressemblent à une fleur. Chaque roue possède six anneaux accrochés à son centre. La moitié de ces anneaux est vide, l'autre moitié contient des mécanismes puissants de ressort. Votre tâche est de placer la console de commande de telle sorte qu'une boule de glace provenant de la pagode centrale progresse dans les deux sens entre les deux roues grâce à la rotation des roues et de l'action des ressorts. La boule doit terminer sa course dans un anneau vide qui devra être situé en position en haut à gauche (à 2 heures) de la roue

droite pour retourner à la pagode centrale (voir la position 4 sur le schéma 4-37).

Console de Commande

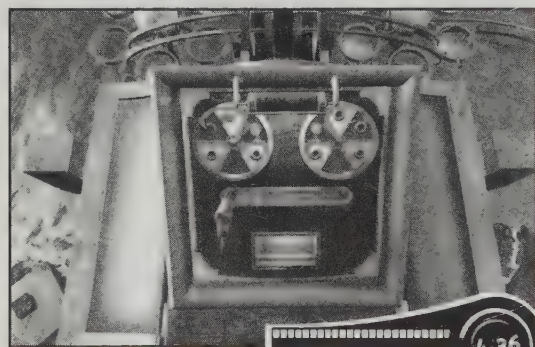
- Après avoir franchi la porte, tournez à droite et regardez vers le bas. Saavedro a laissé une autre partie de son journal sur une roche couverte de mousse (Fig. 4-35).
- Lisez les pages. Saavedro parle encore des fausses promesses de Sirrus et d'Achenar.
- Approchez-vous de la console de commande des pistes pivotantes.
- Tirez le levier à long manche à gauche et observez l'élévation de votre plate-forme.
- Examinez la console de commande. Vous voyez deux cadrans en forme de roue et, dans un renforcement en dessous, trois chevilles.

Faites une expérience avec les chevilles. Prenez-les en cliquant dessus et placez-les dans les trous des cadrans sans relâcher le bouton de la souris. Tirez alors le levier juste en dessous des cadrans pour voir ce qu'il se produit. Notez que, lorsque la boule de glace arrive sur la roue gauche, cette roue et le cadran gauche de la console de commande tournent dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Quand la boule de glace arrive sur la roue droite, cette roue et le cadran droit de la console de commande tournent dans le sens des aiguilles d'une montre. À chaque fois qu'une cheville tourne jusqu'à la position inférieure du cadran



(6 heures), elle glisse par un trou et retourne dans la boîte. La boule de glace sur la roue est alors projetée. Rappelez-vous que quatre ensembles de rails en forme d'arche guident la boule de roue à roue. Si la boule n'est pas alignée avec un de ces rails quand la roue sur laquelle elle se trouve cesse la rotation, elle se brise. D'autre part, si la boule tombe dans un anneau sans ressort, elle tombe à travers et est détruite.

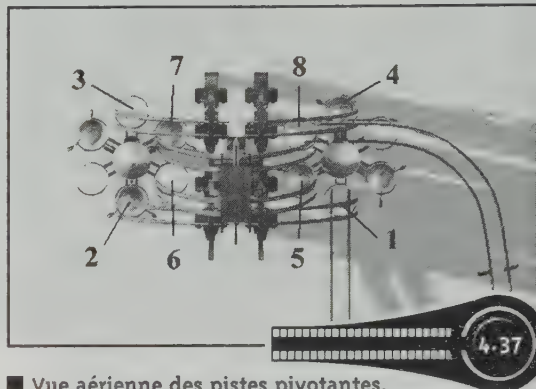
Avec un peu d'analyse et quelques expérimentations, vous pouvez prévoir une course pour la boule de glace afin qu'elle aille où vous désirez. Hélas ! observez le trou cassé avec une cheville coincée ? Un sabotage de plus. Initialement, Atrus avait conçu plusieurs façons de résoudre cette énigme, mais Saavedro veut vous donner du fil à retordre. Vous séchez ? Lisez ce qui suit :



■ Mettez les chevilles dans ces trous et tirez le levier pour résoudre l'énigme.

- Placez deux chevilles dans les trous situés aux positions « 12 heures » et « 2 heures » sur le cadran gauche. Placez la cheville restante dans le trou situé à « 10 heures » sur le cadran droit (Fig. 4-36).
- Tirez le levier pour libérer la boule de glace de la pagode centrale.

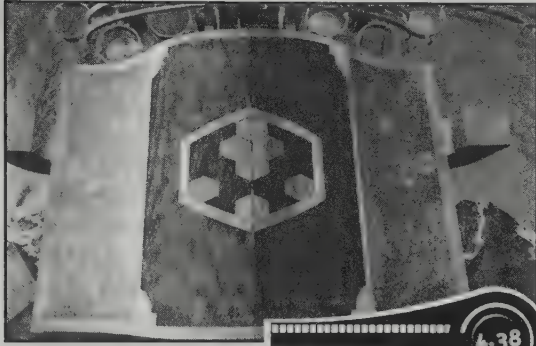
Voici ce qu'il se produit : tous les nombres se rapportent à ceux notés sur le schéma 4-37.



■ Vue aérienne des pistes pivotantes.

- La boule de glace arrive au point 1, traverse les rails et tombe sur un anneau à ressort au point 2.
- La roue gauche tourne dans le sens contraire des aiguilles d'une montre de trois positions jusqu'à ce que la cheville que vous avez placée à 12 heures arrête la rotation. La boule de glace est maintenant au point 3.
- Le ressort pousse la boule jusqu'à un anneau à ressort au point 4.
- La roue droite tourne dans le sens des aiguilles d'une montre de quatre positions jusqu'à ce que la cheville que vous avez placée à 10 heures arrête la rotation. La boule de glace est maintenant au point 5.
- Le ressort pousse la boule jusqu'à un anneau à ressort au point 6.
- La roue gauche tourne dans le sens contraire des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que la cheville que vous avez placée à 2 heures arrête la rotation. La boule de glace est maintenant au point 7.
- Le ressort pousse la boule jusqu'à un anneau vide au point 8, ce qui permet à la boule de tomber à travers et de rouler jusqu'à la pagode centrale.

Les panneaux de la console se déplient et laissent apparaître l'élévation du dernier pont près de la structure au large. Ensuite, les panneaux se referment et verrouillent définitivement la console. Un code hexagonal est gravé sur le boîtier : c'est le troisième des trois codes nécessaires pour compléter le passage vers la pagode centrale (Fig. 4-38).



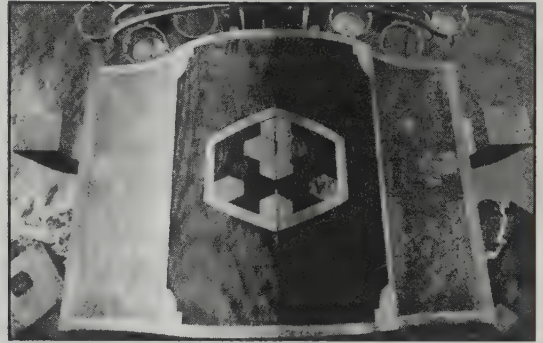
■ Voici le code hexagonal révélé quand vous résolvez l'énigme des pistes pivotantes.

- Notez la couleur verte de l'encadrement du symbole. Ce sera important plus tard.
- Tirez le grand levier à gauche pour abaisser la plate-forme.
- Sortez par la porte en bois et tournez à gauche.
- Suivez le chemin, descendez les quelques marches en pierre, puis traversez l'eau grâce aux passerelles. Au bout, cliquez sur l'échelle pour déboucher dans la pagode où vous êtes arrivé pour la première fois dans Amateria (celle avec le passage incomplet en direction de la pagode centrale).

L'Entrée de la Pagode Centrale : Les Codes Hexagonaux

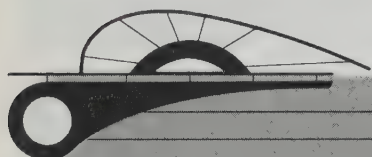
- Avancez sur les rails qui conduisent à la pagode centrale et tournez à gauche pour vous placer devant le piédestal avec les boutons hexagonaux

- Zoomez sur le piédestal et entrez l'un des trois codes obtenus sur les consoles de commande des pistes pivotantes, du pont à balancier ou des anneaux de résonance (Fig. 4-39).



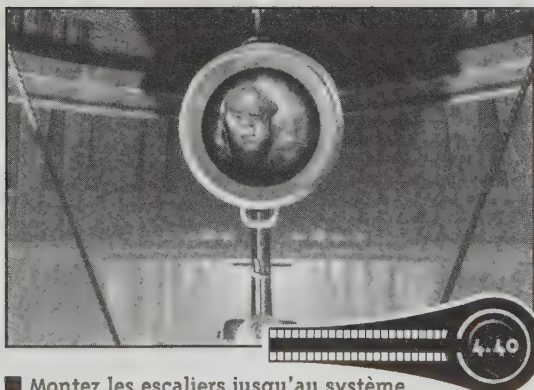
■ Pour vous faciliter la tâche, voici à nouveau les trois codes hexagonaux que vous avez découverts.

- Cliquez pour dézoomer. Deux battants d'un pont se replient pour combler le premier trou dans les rails qui conduisent à la tour.
- Après avoir entré un des trois codes, avancez sur le pont qui vient de se déplier et placez-vous devant le piédestal suivant. Entrez l'un des deux codes restants, puis répétez la manœuvre et entrez le dernier code dans le dernier piédestal pour compléter le passage qui conduit à la pagode centrale.
- Avancez jusqu'à la porte étrange et cliquez dessus pour entrer dans la pagode centrale.



NOTE

Sachez que les codes ne fonctionnent pas tant que l'énigme de la structure qui lui correspond n'est pas résolue. D'autre part, si vous ressortez de la pagode centrale et que vous rebroussez chemin, les ponts se replient et vous devez rentrer à nouveau les codes.



■ Montez les escaliers jusqu'au système de projection pour obtenir une autre révélation de Saavedro.

L'Énigme de l'Aiguillage

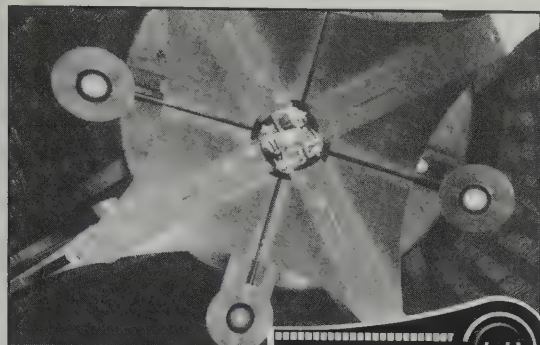


L'intérieur de la pagode centrale est divisé en deux sections : la base qui fait office d'aiguillage et l'étage circulaire supérieur. Comme son nom l'indique, la base contient un immense aiguillage constitué de rails. Les rails vont dans tous les sens et traversent neuf anneaux circulaires qui conduisent à l'air libre.

- Quand vous faites vos premiers pas dans la pagode centrale, un escalier mécanique se met en place. Cliquez sur la chaise au milieu de la pièce. Notez le système de projection installé derrière la chaise.
- Cliquez sur la chaise pour la faire tourner.
- Placez-vous devant la chaise et cliquez dessus pour vous asseoir. Ensuite, poussez le bouton pour déclencher une révélation de Saavedro (Fig. 4-40).
- Quand la révélation se termine, tirez le levier qui est juste au-dessus du système de projection pour hisser la chaise au sommet de la pagode.

De cette position, vous pouvez voir l'île entière. En regardant au-dessus de vous, vous pouvez voir quatre boutons colorés (Fig. 4-41) qui lancent des boules de glace vers les différentes structures sur la carte. Cependant, vous entendez la destruction de toutes les boules quand elles sont de retour dans la pagode centrale. Les rails au-dessous de vous ne sont probablement pas correctement alignés.

- Regardez les boutons colorés au-dessus de vous. Voici quelles couleurs correspondent aux structures extérieures :



4-41

■ Quatre boutons colorés au-dessus de votre tête déclenchent le lancement des boules de glace dans les structures d'Amateria : bouton vert pour les pistes pivotantes, bleu pour les anneaux de résonance, jaune pour le pont à balancier et rouge pour la structure au large.

Vert = pistes pivotantes

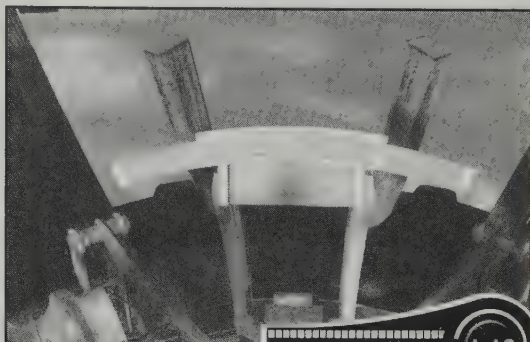
Bleu = anneaux de résonance

Jaune = pont à balancier

Rouge = structure au large

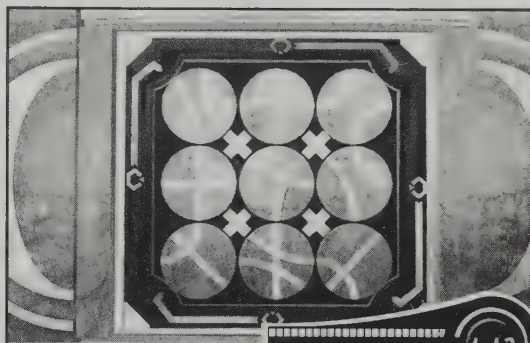
- Si vous avez un peu de mémoire, ces couleurs sont également celles qui entouraient les codes hexagonaux après la résolution de chaque énigme.
- Approchez-vous du pupitre de contrôle en bois. Il contrôle les rails en dessous. Peut-être pouvez-vous arranger les rails dans une configuration qui permettra à la boule de glace de rouler ?
- Cliquez sur le pupitre de contrôle pour obtenir un plan rapproché des commandes d'aiguillage (Fig. 4-42).

Observez les chemins colorés qui tournent autour des coins du pupitre de contrôle. Les couleurs correspondent aux mêmes structures que les boutons. Ces chemins vous montrent où la boule de glace quitte et entre dans la pagode centrale lorsqu'elle voyage



4-42

■ Ce pupitre de contrôle permet de commander les rails de l'aiguillage.



4-43

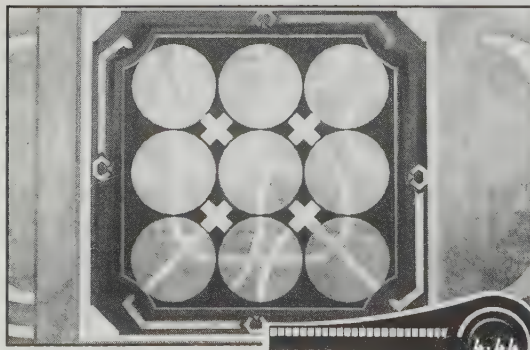
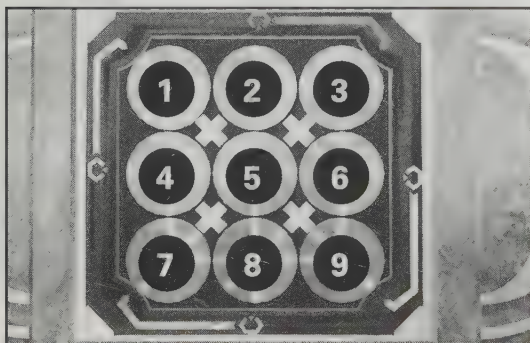
■ Voici à quoi ressemble l'énigme de l'aiguillage lorsque vous arrivez pour la première fois.

dans les structures respectives autour de l'île. Votre but est de faire rouler une boule jusqu'à l'entrée du chemin rouge (à 12 heures sur le pupitre de contrôle), c'est-à-dire sur la structure au large.

Naturellement, les trois tronçons du pont qui conduisent à cette structure au large sont toujours dans l'eau. Mais rappelez-vous l'émergence hors de l'eau de chacun des tronçons quand vous avez résolu les trois énigmes de l'île... Il semble évident qu'en envoyant la boule traverser chacune des trois structures d'Amateria (pistes pivotantes,

pont à balancier et anneaux de résonance), vous pouvez soulever un par un chacun des tronçons du pont.

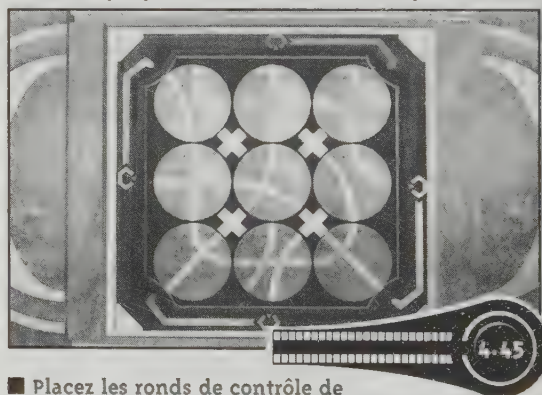
- Examinez le pupitre de contrôle. Pour plus de clarté, numérotez les ronds de commande de l'aiguillage (Fig. 4-44) :
- Remarquez également les « entrées » en forme de C des flèches colorées. Elles indiquent à quel endroit les boules de glace de la pagode centrale entrent dans chaque structure d'Amateria. Elles sont situées aux quatre points cardinaux du pupitre. À l'autre extrémité de chaque flèche colorée se trouve la « sortie » (l'endroit par lequel la boule retourne dans la pagode centrale).



■ Voici le pupitre de contrôle de l'aiguillage à mi-parcours.

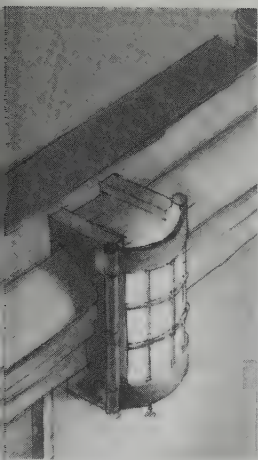
La Solution de l'Enigme de l'Aiguillage

- Pour trouver la solution, vous devez réfléchir en partant de la fin du parcours.
- Débutez avec le rond 2 : il faut construire un chemin qui joint l'entrée de la structure au large (votre cible finale) à la sortie d'un autre chemin coloré.
- Cliquez une fois sur le rond 2 pour créer un chemin vers le rond 6.
- Suivez le chemin du rond 6 au rond 9. Cliquez sur le rond 9 une fois pour créer un chemin vers le rond 8.
- Cliquez une fois sur le rond 8 pour créer un chemin vers le rond 7.
- Cliquez une fois sur le rond 7 pour créer un chemin vers les ronds 4 et 1 jusqu'à la sortie de la flèche verte. À cet instant, vos ronds de contrôle devraient être arrangés comme sur le schéma 4-44.
- Suivez le chemin jusqu'à l'entrée de la flèche verte, traversez horizontalement le rond 4 et cliquez deux fois sur le rond 5 pour créer un chemin jusqu'à la sortie de la flèche jaune.



■ Placez les ronds de contrôle de l'aiguillage pour obtenir cette configuration finale. Maintenant, une boule peut rouler sans arrêt de bleu à jaune, puis de vert à rouge.

- Cliquez une fois sur le rond 3 pour créer un chemin jusqu'à la sortie de la flèche bleue. Quand vous avez terminé, votre chef-d'œuvre ressemble à la photo 4-45.



- Avec les rails bien organisés, appuyez sur le bouton bleu pour envoyer une boule de glace dans les anneaux de résonance.

Une boule de glace lancée de la pagode centrale roule vers la structure « bleue » (les anneaux de résonance), retourne à la pagode, fait s'élever un tronçon de pont conduisant à la

structure au large et se dirige alors vers la structure « jaune » (le pont à balancier). Quand la boule traverse le pont à balancier et revient à la pagode, le deuxième tronçon de pont émerge. Ensuite, la boule roule vers la structure « verte » (les pistes pivotantes), puis revient à la pagode centrale et fait s'élever le troisième tronçon de pont. Enfin, la boule se dirige vers la structure « rouge » (la structure au large).

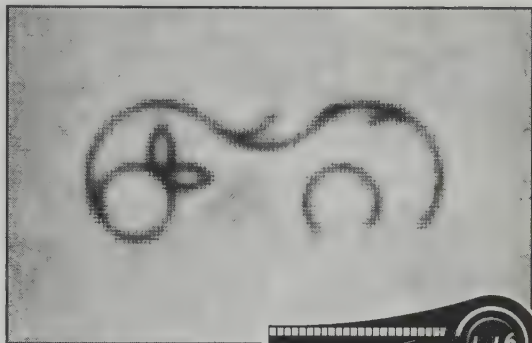
Lorsque la boule de glace a parcouru avec succès le circuit entier d'Amateria, une nouvelle boule se forme autour de vous et de votre chaise, puis parcourt le parc d'attractions que vous venez juste de créer. Votre chevauchée sauvage se termine à la structure au large. Pendant que vous roulez dans votre position finale, le symbole d'Amateria apparaît. Vous l'esquissez automatiquement sur une page de votre journal.

- Approchez-vous du livre de liaison J'nanin.
- Utilisez le livre pour retourner à l'observatoire.

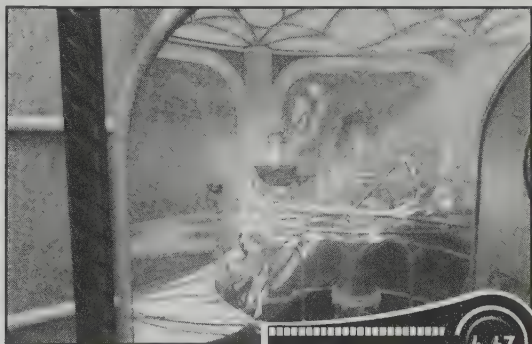
Retour à J'nanin

Quand vous revenez d'Amateria vers J'nanin avec le symbole des forces dynamiques, vous reliez directement l'étage supérieur de l'observatoire.

- Approchez-vous du projecteur à hologramme, juste à côté du puits.
- Prenez votre croquis du symbole des forces dynamiques dans votre inventaire et mettez-le sur le projecteur (Fig. 4-46).



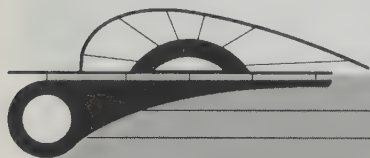
- Prenez le croquis du symbole des forces dynamiques dans votre inventaire et placez-le sur le projecteur.



- Les caméras pivotent et la cage qui renferme le livre s'ouvre. Mais vous ne pouvez pas encore l'atteindre.

Un faisceau lumineux vient frapper en bas et crée une représentation 3D du symbole à partir d'une caméra sous la table. Une autre caméra descend et imprime le symbole 3D sur sa surface élastique. Ensuite, les caméras tournent et manipulent le mécanisme de

la cage. Si vous suivez cette solution, Amateria est le deuxième Âge Élément que vous visitez. Par conséquent, le placement du croquis du symbole sur le projecteur ouvre la cage dans le puits et une autre révélation holographique de Saavedro se déclenche sur le plafond (voir la Note). Cette seconde révélation confirme le malentendu de Saavedro à propos de l'art d'écrire les Âges, puisqu'il dit : « J'ai alors tout lu sur les D'ni. Comme tu voulais rebâtir leur monde. Peux-tu vraiment faire ça, Atrus ? Surtout après tout ce qui est arrivé à Narayan ? Pourrais-tu refaire tout ce monde à nouveau ? »



NOTE

Rappelez-vous que vous pouvez rapporter les symboles des Âges dans n'importe quel ordre. Une fois placé sur le projecteur, chaque symbole active un élément particulier du mécanisme de la cage, puis déclenche une révélation holographique de Saavedro. Qu'il soit de Voltaic, d'Amateria, ou d'Edanna, le premier symbole placé sur le projecteur tire la cage hors du puits, le deuxième symbole ouvre la cage et le troisième sort une rampe qui conduit à la cage. Quant aux révélation de Saavedro, elles se déclenchent toujours dans le même ordre indépendamment de l'ordre dans lequel vous résolvez les énigmes des Âges.

droite déclenchera toujours le même message (« c'est ce que tu prévoyais, Atrus ? ») jusqu'à ce qu'un symbole d'un autre Âge soit trouvé et placé sur la table.

- Dirigez-vous vers la porte et quittez l'observatoire pour déboucher sur la passerelle en hauteur.
- Résolvez l'énigme du prochain livre de liaison. Dans cette solution, nous allons désormais à Edanna. Reportez-vous au Chapitre 2, J'nain : l'Âge des leçons et plus particulièrement au paragraphe « Aller de J'nain à Edanna ».



- Après avoir rapporté le symbole d'un deuxième Âge et utilisé le projecteur, le bouton bleu à

Chapitre 5

Edanna

L'Âge de la Nature



Carte d'Edanna

■ Fig. 3-1 Voir une vue aérienne de la crête des bois morts, le niveau supérieur d'Edanna.

Palmier-éventail

Plante à lentille incandescente

Plante-télescope

Nid de Grossamery

Plante spiralée

Point d'arrivée



Edanna

Edanna est un édifice fantastique et vivant situé à environ 200 pieds au-dessus de l'océan (Fig. 5-1). Votre vol d'approche (Fig. 5-2) révèle sa structure en forme d'arbre. À la différence de la plupart des arbres, Edanna se développe à l'intérieur. Les branches nouées et blanchies par le soleil fissent un labyrinthe à l'intérieur du tronc et créent trois écosystèmes distincts : la crête des bois morts au niveau supérieur, la forêt luxuriante au milieu, et l'obscur marais d'eau de mer en bas. Votre but dans Edanna est de trouver un symbole. Pour y parvenir, vous devez d'abord découvrir comment les diverses créatures et plantes de l'Âge réagissent aux différents stimuli : lumière, contact, présence de plantes et de créatures symbiotiques ou prédatrices... Lorsque vous explorerez les environs, rappelez-vous cette observation dans le journal d'Atrus : « La nature encourage la dépendance réciproque ».



NOTE

Dans chacun des trois Âges Éléments, votre but est identique : trouver le symbole de l'Âge, puis le rapporter de nouveau à J'nanim.

Plante spiralee

Bulbe



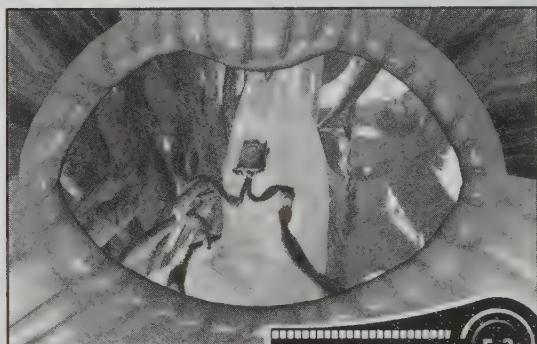
■ Votre approche d'Edanna vous permet de découvrir sa structure verticale et circulaire.

5.2

La Crête des Bois Morts

Vous arrivez sur une crête rigide et bien éclairée : la crête des bois morts. Elle est constituée de trois niveaux distincts : le niveau supérieur, moyen et inférieur. Vous arrivez au niveau moyen. Les branches présentes à ce niveau sont courbées et poussent vers l'intérieur. Elles forment ainsi des corniches et des sentiers le long de la paroi interne du gigantesque tronc. Une énorme fleur rouge et jaune est suspendue non loin de vous. Une plante spiralée et d'autres végétaux peu communs poussent tout près ; l'ensemble forme un écosystème symbiotique.

Arrivée : Crête Moyenne



5.3

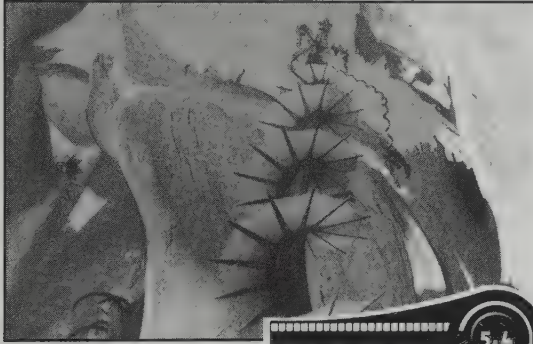
■ Les plantes grimpantes entremêlées à gauche renferment un livre de liaison vers l'nanin. En regardant à travers la fleur rouge et jaune, vous pouvez apercevoir le livre.

- Vous vous trouvez à côté de plantes grimpantes entremêlées. Celles-ci encerclent de la sève durcie transformée en ambre. Mais il semble y avoir autre chose au centre de cette formation végétale.
- Faites un pas en direction de la fleur rouge et jaune : nous l'appellerons la plante-télescope. Une sorte de goutte ayant les mêmes propriétés qu'une lunette grossissante se trouve au milieu des pétales.
- Cliquez sur la plante-télescope pour voir le livre



de liaison J'nanin délicatement porté par une formation végétale (Fig. 5-3). Étrange !

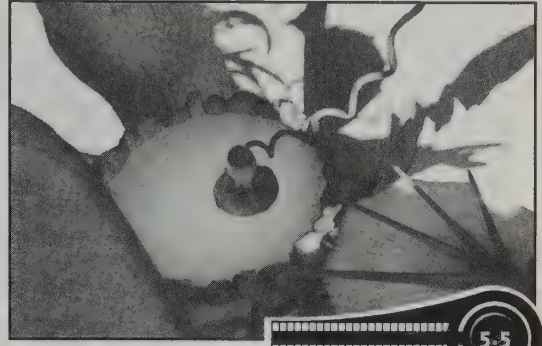
- Tournez-vous vers la droite et suivez le passage en pente qui mène à une étourdissante plante spiralée.
- Les feuilles de cette plante sont disposées les unes à côté des autres et forment une spirale parfaite le long d'une tige centrale (Fig. 5-4). Cliquez sur l'une des feuilles présentes à vos pieds.
- Les feuilles de la plante spiralée se mettent en mouvement et vous permettent d'accéder à la crête supérieure (imaginez un ascenseur végétal).



■ Cette plante spiralée vous permet d'accéder à la crête supérieure.

Crête Supérieure

En haut, regardez à gauche de la plante spiralée (Fig. 5-5). Une longue et fine excroissance vrillée relie le sommet de la plante spiralée à un bassin voisin, formé dans la partie supérieure d'une plante grimpante appelée figuier nourricier (nous détaillerons cette plante un peu plus tard). La plante spiralée doit apparemment être constamment hydratée.



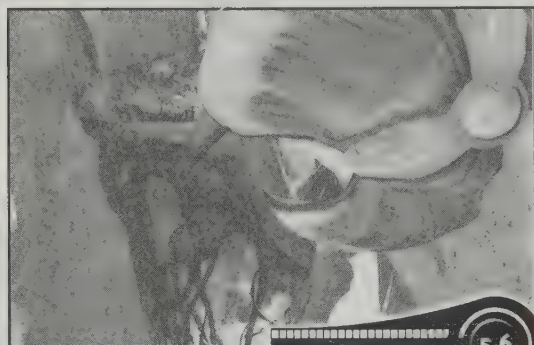
■ Notez la symbiose : l'excroissance de la plante spiralée vient puiser l'eau retenue dans la partie supérieure du figuier nourricier.

- Tournez-vous et commencez votre ascension. Soudain, un oiseau géant fait son apparition dans les airs et rejoint son nid tout proche pour nourrir son petit. Ne serait-ce pas un Grossamery à col rouge ?
- Continuez votre progression en direction de la plante-télescope qui se trouve à cet endroit.

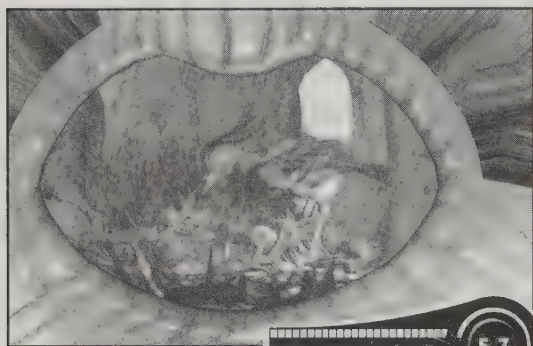


Construit dans la partie courbée d'un branchement cassé, le nid du Grossamery contient des coquilles d'œuf et un oisillon nouveau-né. Au-dessous du nid, un autre livre de liaison

J'nanin est partiellement caché par les plantes grimpantes entremêlées. Vous ne pouvez toujours pas y accéder (Fig. 5-6).



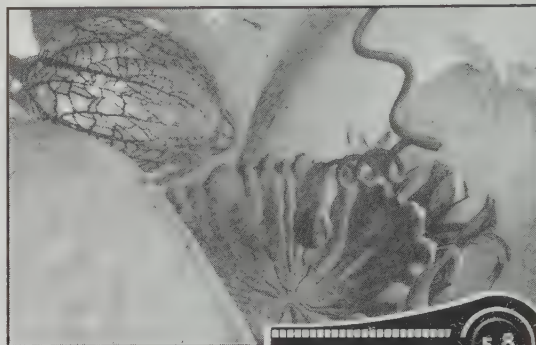
■ Le nid du volatile surplombe le livre de liaison j'nanin enfermé dans sa cage végétale.



■ Voici la vue détaillée du nid que vous pouvez obtenir en utilisant la plante-télescope.

- Utilisez la plante-télescope pour observer la femelle Grossamery nourrir son petit (Fig. 5-7).
- Faites demi-tour, redescendez vers la plante spiralée, puis tournez à gauche. Observez l'océan à travers l'ouverture dans la paroi.
- Traversez l'ouverture.
- Continuez en contrebas et passez à côté d'un bulbe. Une cinématique vous permet d'admirer la femelle Grossamery qui part à la recherche de plus de nourriture pour son poussin.
- Cliquez sur le bulbe de gauche. Des ondulations et un bruit particulier vous permettent de com-

prendre que le bulbe est rempli d'un fluide.



■ L'excroissance de la plante spiralée n'a plus d'eau à puiser. Pourtant, le bulbe tout proche semble en contenir.

Ce bulbe est une excroissance du figuier nourricier. Le figuier nourricier est une sorte d'« usine végétale » qui possède une fleur-bassin sur son sommet et une ramification tubulaire sur laquelle apparaissent un ou plusieurs bulbes. La fleur-bassin retient l'eau de pluie alors que les ramifications permettent de collecter l'eau de pluie. Cette eau est ensuite stockée dans les bulbes. Certains bulbes ont la particularité de pousser juste au-dessus des fleurs-bassins et peuvent ainsi les remplir quand besoin est.

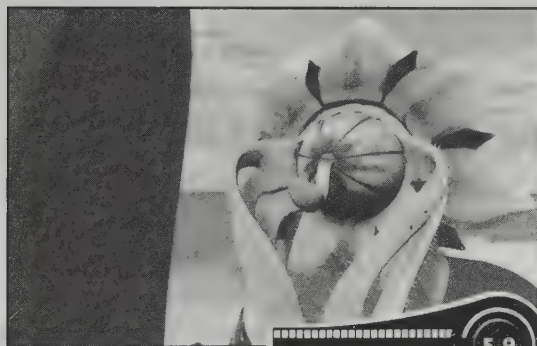
Le bulbe présent juste en face de vous est actuellement gorgé d'eau, tandis que la fleur-bassin en dessous est asséchée (Fig. 5-8). L'excroissance vrillée de la plante spiralée (sur la droite), qui est reliée à la fleur-bassin, n'a donc plus d'eau à puiser. Observez la plante spiralée sur la droite. Vous remarquez que toutes ses feuilles sont rétractées. Elle ne peut donc pas remplir son rôle « d'ascenseur végétal » pour le moment.



- Continuez votre ascension en suivant la voie d'accès constituée d'écorces entremêlées. Au sommet à gauche, se trouve une plante à lentille incandescente.

• Approchez-vous de celle-ci. Ses pétales entourent de la sève durcie ayant les mêmes propriétés qu'une lunette grossissante.

- Cliquez sur la fleur (Fig. 5-9). Des pétales se déploient. Cliquez ensuite sur la sève durcie.



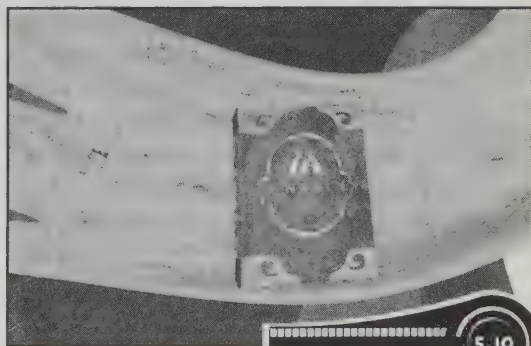
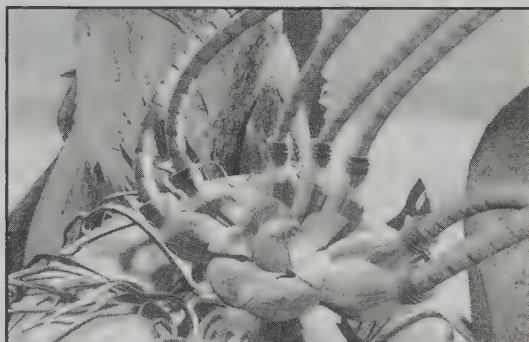
- Cliquez sur l'excroissance au centre des pétales pour accéder à la sève durcie.

La plante à lentille incandescente vous permet d'observer les différentes plantes rencontrées depuis votre arrivée sur Edanna. Intéressez-vous au bulbe du figuier nourricier (en contrebas) et regardez sur la droite. Vous pouvez voir des traces noires sur l'écorce.

- Tournez-vous et faites face au palmier-éventail qui se trouve dans les environs.

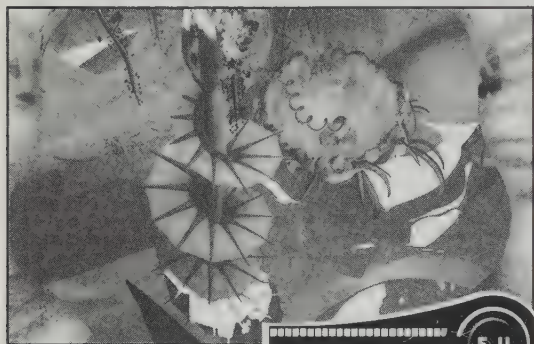
- Cliquez sur le cœur du palmier au sol qui ressemble à une sorte de boule à pétales (Fig. 5-10). Les branches vont alors se rassembler les unes avec les autres et révéler ainsi un livre de liaison vers J'nanin.

Ce livre vous permet de retourner à la chambre du livre de liaison Edanna (sur J'nanin). Vous n'aurez pas besoin d'utiliser ce livre si vous suivez les instructions de ce guide. De plus, lorsque le palmier-éventail est dans cette position, il ne fait plus d'ombre à la plante à lentille incandescente.

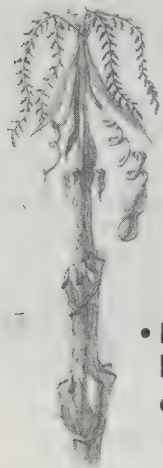


- Cliquez sur le cœur du palmier pour accéder au livre de liaison J'nanin et permettre aux rayons du soleil d'éclairer la plante à lentille incandescente.

- Placez-vous à nouveau en face de la fleur, cliquez sur l'excroissance et regardez à travers la sève durcie.
- La sève durcie a les mêmes propriétés qu'une lunette grossissante, mais elle permet aussi de concentrer les rayons lumineux en un point incandescent (comme une loupe).
- Placez le point incandescent sur le bulbe en contrebas.



■ Après avoir fait éclater le bulbe, la plante spiralée peut pomper l'eau qui s'est écoulée dans la fleur-bassin.



Au bout de quelques secondes, le bulbe éclate et l'eau qu'il contenait s'écoule dans la fleur-bassin juste en dessous. L'excroissance de la plante spiralée peut alors pomper l'eau du bassin et ses feuilles se déploient (Fig. 5-11).

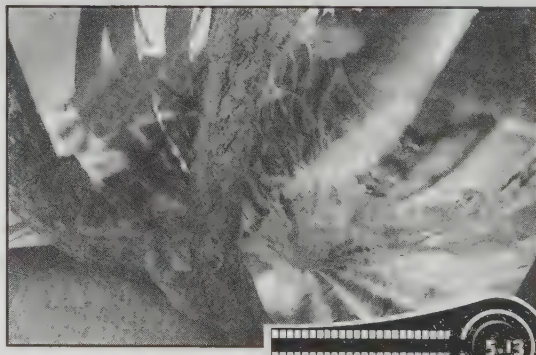
- Rejoignez la plante spiralée dont les feuilles viennent juste de se déployer.
- Cliquez sur la plante spiralée.

Crête Inférieure : La Plante-Balançoire

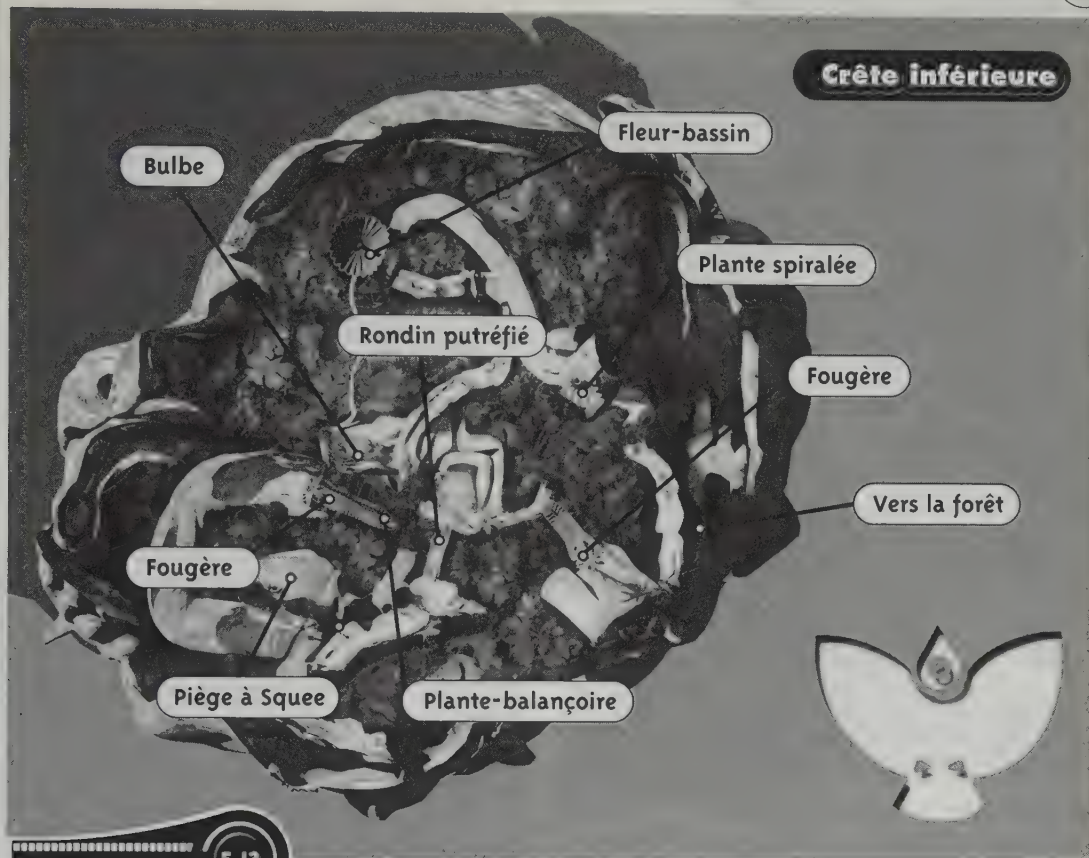
Sur le niveau le plus bas de la crête des bois morts, l'enchevêtrement des branchages forme un labyrinthe tortueux composé de sentiers ombragés et de nombreux culs-de-sac (Fig. 5-12). Cette zone n'est pas aussi dense que la forêt luxuriante du dessous.

- Descendez le chemin formé de branchages jusqu'aux palmiers en contrebas. Une fleur-bassin se trouve à quelques pas.
- Un poisson électrique nage dans la fleur-bassin (Fig. 5-13). Observez-le électrocuter les racines immergées de quelques plantes.
- Placez-vous sur le côté gauche du bassin et observez la longue tige tubulaire qui descend du bassin.
- Descendez en suivant le chemin magnifiquement éclairé par des lichens-lavandes pour enfin déboucher sur un bulbe hérissé de pointes (à droite).

Ce bulbe est asséché. Vous remarquerez qu'il fait partie de la ramification tubulaire provenant de la fleur-bassin en surplomb dans laquelle nage la raie. Nous vous rappelons que le bulbe, la ramification



■ Un poisson électrique nage dans la fleur-bassin et électrocute les racines d'une plante.



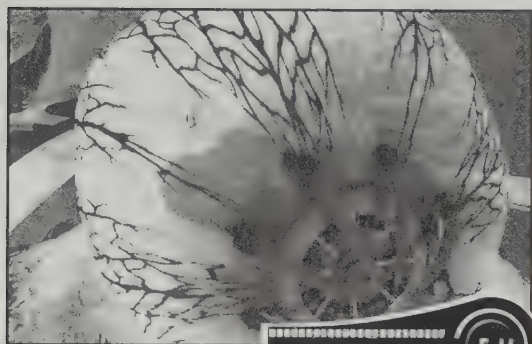
5.12

■ Vue de la crête inférieure dans laquelle vous aurez à résoudre l'énigme de la plante-balanceiro.

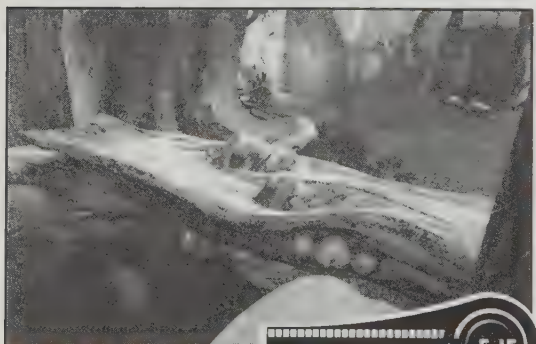
tubulaire et la fleur-bassin font partie d'une seule et même plante : le figuier nourricier.

- Ce bulbe ne vous inspire pas confiance ? Ne vous inquiétez pas et cliquez sur son extrémité. Celle-ci se met à pomper l'eau de la fleur-bassin en surplomb et aspire par la même occasion le poisson. Il ressemble désormais au bulbe que vous avez rencontré précédemment. Le poisson qu'il contient lui donne un aspect rougeâtre surnaturel (Fig. 5-14).

- Tournez-vous. Sur votre gauche, les lichens-lavandes éclairent le chemin par lequel vous êtes venu. Sur votre droite, une autre variété de lichen éclaire de sa lumière jaune un passage inexploré.
- Quelques pages du journal de Saavedro se trouvent à l'entrée du passage jaune. Ramassez-les et suivez le passage inexploré.
- Vous débouchez en face d'un précipice. Sur votre droite, un rondin en cours de décomposition est recouvert par de la mousse de bernache



■ Lorsque vous touchez l'extrémité du bulbe, celui-ci se met à pomper l'eau de la fleur-bassin qui le surplombe et aspire par la même occasion le poisson qui y nageait.



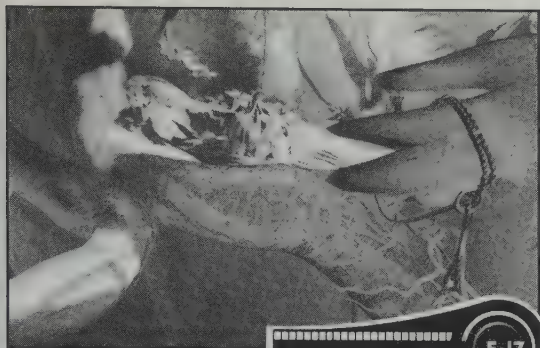
■ Ce rondin vous permettra de passer le précipice dans un premier temps, mais il vous bloquera le passage un peu plus tard.

et forme un pont au-dessus du précipice. Quelqu'un a délibérément placé ce rondin ici (Fig. 5-15).

- Traversez le rondin décomposé et avancez jusqu'à l'entrée d'une sorte de tunnel faiblement éclairée par des lichens violacés. Entrez dans le tunnel et suivez sa courbure (vers la droite). Vous arrivez en face d'une fougère repliée.
- Cliquez sur l'extrémité en tire-bouchon de la spore symbiotique semblable à une lanterne. La spore se déploie et émet une lumière (Fig. 5-16). La fougère réagit alors à la lumière émise par la spore et se déploie.
- Faites un pas sur la fougère.

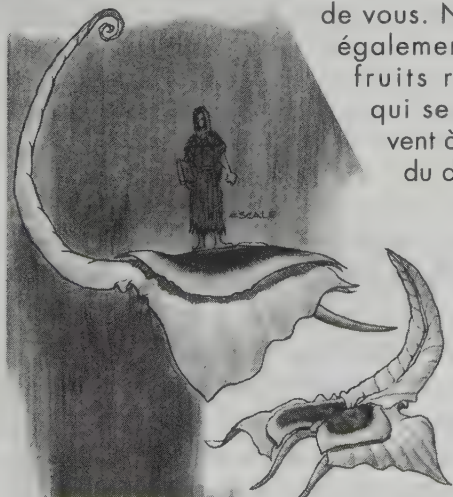


■ Cliquez sur l'extrémité de la spore pour qu'elle émette de la lumière. La fougère juste à côté se dépliera alors.

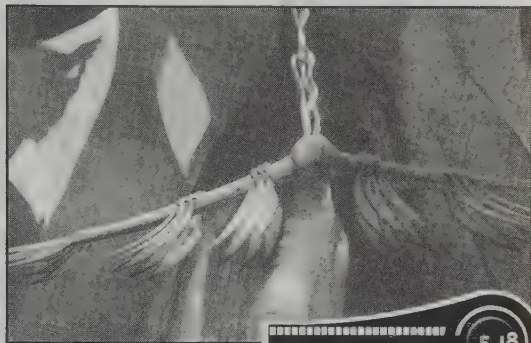


■ Est-ce un piège ? Une corde relie le dôme à une manette accrochée sur une branche proche de vous.

Jetez un coup d'œil aux alentours. Droit devant, le rondin putréfié enjambe le précipice. Une plante grimpante, qui ressemble à une balançoire, s'arrête au-dessus de l'extrémité de la fougère. Sur votre gauche, vous discernez une partie du bulbe éclairé de l'intérieur par le poisson. Vers la droite, une petite structure en forme de dôme est reliée à une corde. L'ensemble ressemble à un piège (Fig. 5-17). La corde est reliée à une poignée de déclenchement accrochée à un branchage à côté de vous. Notez également les fruits roses qui se trouvent à côté du dôme.



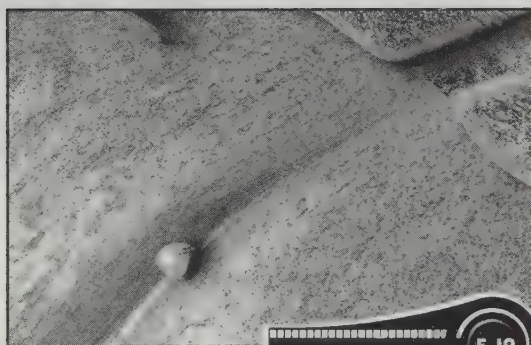
- Marchez jusqu'à l'extrémité de la fougère.
- Cliquez sur la plante-balançoire pour qu'elle s'abaisse (Fig. 5-18).
- Cliquez ensuite sur le rondin putréfié pour vous balancer dans sa direction.



■ Abaissez la plante-balançoire. Elle vous permet de vous balancer dans deux directions, mais l'une est bloquée par le rondin putréfié.

Pendant que vous vous balancez sous le rondin putréfié, vous pensez pouvoir rejoindre le rebord un peu plus loin. Mais le pont bloque la voie. La plante-balançoire le frappe et est renvoyée en direction de la fougère. Vous allez devoir détruire le rondin putréfié pour libérer la voie d'accès qui conduit au prochain rebord.

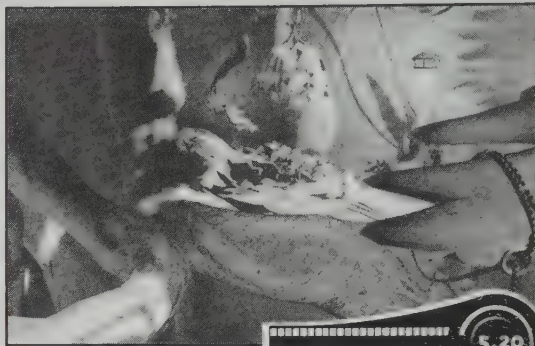
- Tournez-vous sur la droite et cliquez sur le rebord avec le piège. Cette fois, vous vous balancez en direction du piège et atterrissez à côté de celui-ci. En face de vous se trouve une manivelle.
- Approchez-vous de la manivelle et cliquez dessus. Le dôme s'élève.
- Ensuite, marchez en direction des fruits roses et secouez-les. Un des fruits tombe et roule par terre.



■ Après avoir soulevé le piège, secouez l'arbre fruitier tout proche et poussez le fruit tombé à terre. Ce dernier ne doit pas se trouver sous le dôme.

- Cliquez sur le fruit à terre pour le faire rouler (Fig. 5-19). Attention, le fruit ne doit pas se trouver sous le dôme, c'est pour cela qu'il faut le déplacer !

Tout cela mérite quelques explications. Vous devez vous débarrasser du rondin putréfié afin de libérer l'accès au rebord situé un peu plus loin. De la mousse de bernache recouvre le rondin... Votre expérience sur J'nanin avec le Squee vous a permis d'observer l'étrange propriété de ce végétal. Les bourgeons gonflent lorsqu'un Squee couine aux alentours. Le rondin étant putréfié, il ne résistera pas à un tel choc.



■ Lorsque vous quittez la zone du piège, un Squee s'approche du fruit tombé à terre.

Il se trouve qu'un Squee a élu domicile dans les parages. Vous allez donc devoir trouver un moyen pour que ce Squee rejoigne la mousse de bernache qui pousse sur le rondin putréfié.

Si vous laissez le fruit sous le piège, le Squee est emprisonné lorsque vous cliquez sur la poignée accrochée à la branche (à côté de la fougère). Dès que vous le libérez, ce dernier, effrayé, retourne dans sa cachette. Si vous placez le fruit hors de portée du piège, le piège tombe à terre lorsque vous cliquez sur la poignée accrochée à la branche. Le dôme au sol empêche le Squee d'accéder à sa cachette et le seul passage qui reste est celui qui mène au rondin putréfié.

- Après avoir placé le fruit hors de portée du piège, dirigez-vous vers le passage situé derrière la manivelle. Ce dernier vous permet de retourner sur la fougère.
- Faites quelques pas sur la fougère.
- D'ici, vous voyez un Squee sortir de sa cachette et se jeter sur le fruit tombé à terre (Fig. 5-20).
- Cliquez sur la poignée de déclenchement accrochée à la branche (à côté de la fougère).

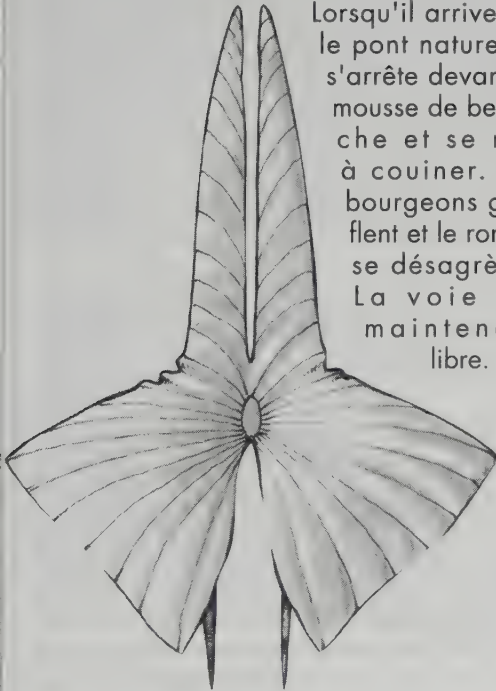


5.21

■ Cliquez sur la poignée accrochée à une branche proche de la fougère. Le Squee ne peut plus retourner dans sa cache et se dirige vers le rondin putréfié.

Le piège tombe et bloque ainsi l'accès à la cachette du Squee. Ce dernier n'a plus d'autre choix que de courir en direction du rondin putréfié (Fig. 5-21).

Lorsqu'il arrive sur le pont naturel, il s'arrête devant la mousse de bernauche et se met à couiner. Les bourgeons gonflent et le rondin se désagrège. La voie est maintenant libre.



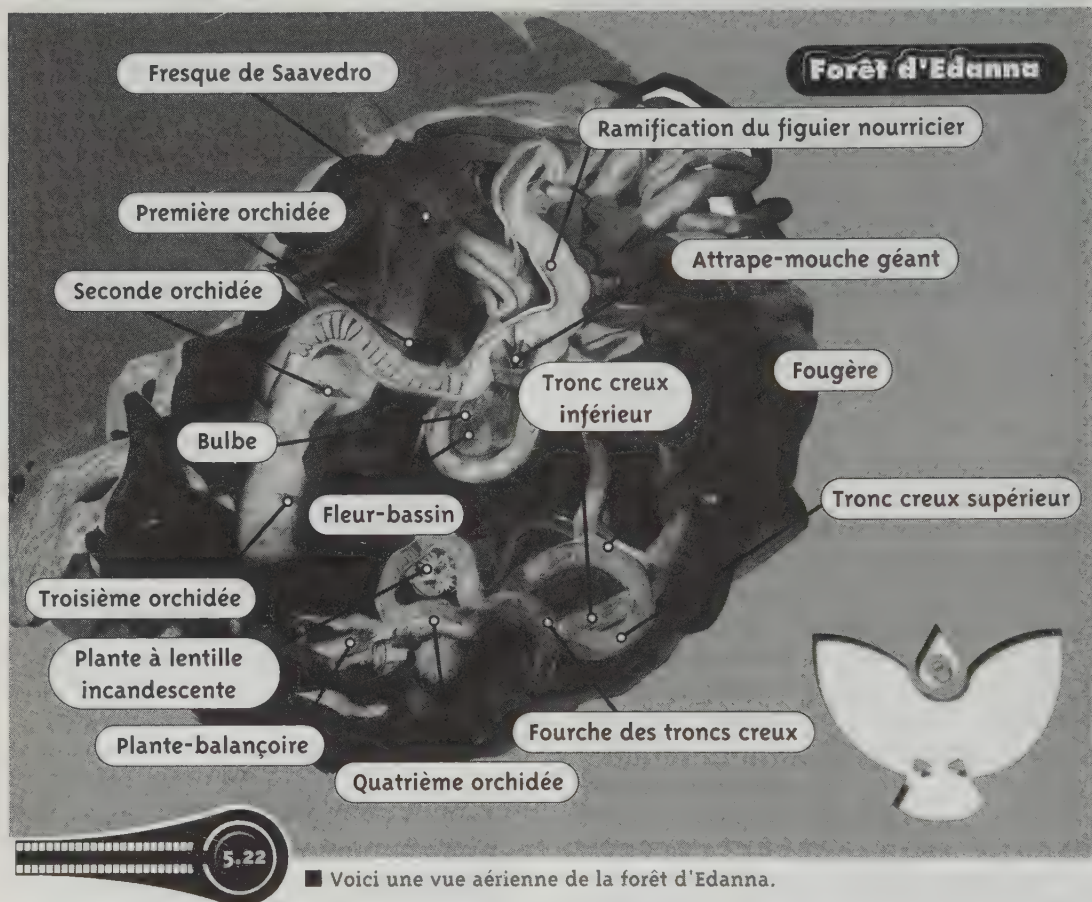
- Marchez jusqu'à l'extrémité de la fougère et cliquez sur la plante-balançoire pour qu'elle s'abaisse.
- Cliquez sur le rebord au loin qui était précédemment inaccessible.
- Après votre arrivée sur le rebord, marchez en direction de la fougère repliée sur votre gauche et cliquez sur la spore symbiotique suspendue à côté. La fougère se déplie et forme ainsi un pont qui vous permet de retourner sur la crête supérieure des bois morts.
- N'empruntez pas ce pont naturel. Dirigez-vous plutôt vers le passage éclairé par des lichens-lavandes.

La Forêt d'Edanna

La forêt dense d'Edanna est une véritable merveille botanique (Fig. 5-22). Une partie de la flore vous est désormais familière : fougères, plante à lentille incandescente et ramifications de figuiers nourriciers. Cependant, vous allez rencontrer de nouvelles variétés végétales en vous enfonçant un peu plus dans la forêt.

- Suivez le passage qui serpente vers la forêt d'Edanna.
- Arrêtez-vous pour examiner l'attrape-mouche de Venus géant.

La pauvre femelle Grossamery est emprisonnée à l'intérieur de la plante carnivore (Fig. 5-23). Comment la faire sortir ? Souvenez-vous des expériences de Saavedro au rez-de-chaussée de l'observatoire de J'nanin et surtout de l'attrape-mouche (un peu plus petit) sur son établi ? Quand vous alimentez ses racines avec de l'électricité, le piège végétal s'ouvre. Vous pouvez faire la même chose à cette variété, mais il va falloir trouver une source d'électricité dans la forêt d'Edanna.



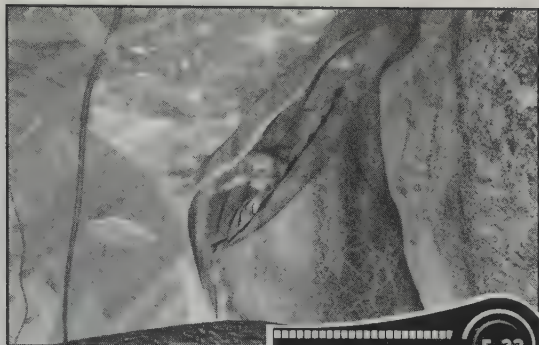
5.22

■ Voici une vue aérienne de la forêt d'Edanna.

- Tout d'abord, examinez les racines de l'attrape-mouche géant. Elles serpentent en contrebas. Il va falloir trouver leur extrémité.
- Tournez-vous et intéressez-vous à la petite ouverture triangulaire dans le tronc (Fig. 5-24).
- Suivez cette nouvelle voie d'accès qui mène à un rebord donnant sur l'océan.
- Tournez à gauche et prenez le passage éclairé par des lichens jaunes. Notez la présence d'une ramification de figuier nourricier sur la droite du passage.

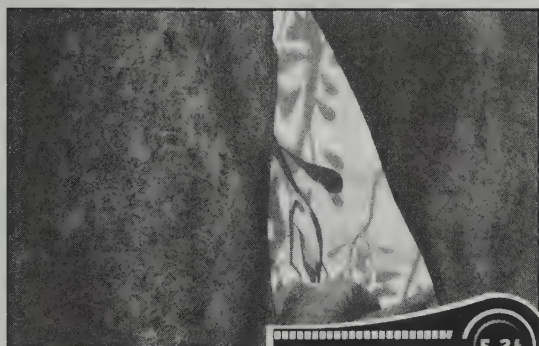
- Arrêtez-vous à côté d'un bulbe asséché qui repose au pied d'une fresque (Fig. 5-25).

La fresque est un autre message de Saavedro à Atrus. Elle n'est pas difficile à déchiffrer. Sirrus et Achenar parlent à des jeunes fascinés tandis que les aînés inquiets écoutent tout près. Les frères tiennent des livres (aucun doute, ce sont des livres de liaison). La fresque rappelle la révélation holographique de Saavedro après votre retour sur J'nanim avec le premier symbole : « Tous



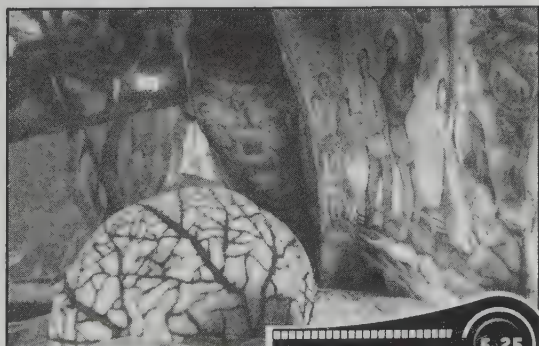
5.23

■ La femelle Grossamery est emprisonnée dans l'attrape-mouche de Venus.



5.24

■ Examinez cette petite ouverture dans l'écorce située à côté du piège.



5.25

■ Un bulbe se trouve à côté d'un message pictural laissé par Saavedro.

ces discours sur la « correction d'instabilités » et aussi la réécriture de l'Âge afin de nous permettre de vivre notre vie... C'n'était qu'du vent, ... pour masquer leurs véritables desseins » (note : si Edanna est votre première visite dans un Âge Élément, vous n'avez pas encore vu la révélation holographique de Saavedro).

En ce qui concerne le bulbe asséché, avec un peu de chance, il se pourrait qu'il soit directement connecté au bulbe qui renferme le poisson électrique.

- Cliquez sur l'extrémité du bulbe. Celui-ci se met à pomper l'eau du bulbe précédent et le poisson électrique par la même occasion. Apparemment, ce bulbe n'est pas le dernier de la chaîne car la ramification tubulaire continue son chemin le long de la voie (Fig. 5-26).
- Un peu plus bas, vous pouvez voir pendre les racines épineuses de l'attrape-mouche géant.
- Lorsque vous arrivez aux racines, deux chemins s'offrent à vous. Prenez le passage de gauche.



5.26

■ La ramification du figuier nourricier à droite et les racines de l'attrape-mouche à gauche semblent converger vers le même endroit.

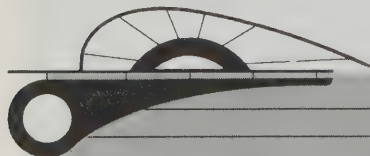
- Descendez les escaliers naturels et suivez le chemin légèrement courbé vers la droite. Arrêtez-vous devant le bulbe asséché à droite. Attention ! celui-ci est dans la pénombre.



■ Le bulbe situé au-dessus de la fleur-bassin est désormais rempli d'eau. En outre, il renferme aussi le poisson électrique.

- Cliquez sur l'extrémité du bulbe afin de pomper l'eau et le poisson électrique.
- Notez que le bulbe est situé juste au-dessus d'une fleur-bassin dans laquelle plongent les racines de l'attrape-mouche.

Désormais, il ne vous reste plus qu'à perforer le bulbe pour que le poisson puisse rejoindre le bassin et électrocuter les racines de l'attrape-mouche. Cependant, la membrane d'un bulbe est extrêmement résistante et il va falloir trouver un moyen de la rompre.

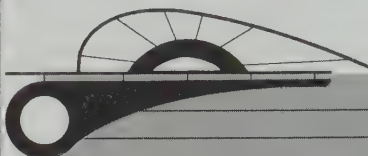


NOTE

Le poisson doit traverser la ramification du figuier nourricier, bulbe par bulbe. Vous ne pouvez pas le faire traverser d'un seul coup du premier bulbe au dernier.

- Avant de quitter les lieux, allez explorer la zone située derrière le bulbe.
- Avancez le long du chemin qui passe derrière

le bulbe pour arriver ainsi à un système de projection (Fig. 5-28).



NOTE

Vous trouverez dans chaque Âge un système de projection qui vous permet de visionner une révélation de Saavedro. Ce message est divisé en trois parties disséminées dans les trois Âges. Peu importe l'Âge que vous visiterez en premier, la révélation de Saavedro sera lue dans le bon ordre.

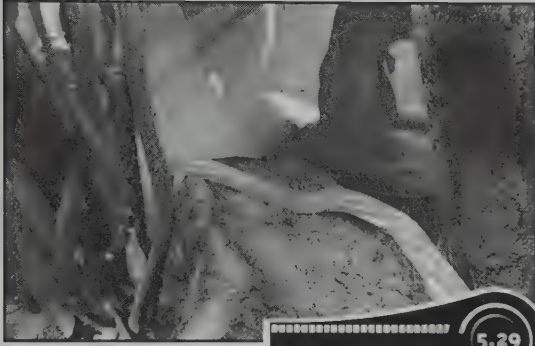


■ Le dispositif de projection se trouve derrière le bulbe.

- Cliquez sur le bouton présent en dessous de l'écran. Saavedro a enregistré une nouvelle révélation pour Atrus.
- Tournez le dos au système de projection et prenez le passage qui part vers la droite. Vous arrivez en face d'une fougère repliée. Aucune spore symbiotique n'est présente sur place et aucune source lumineuse aux alentours n'est assez puissante pour la dérouler.



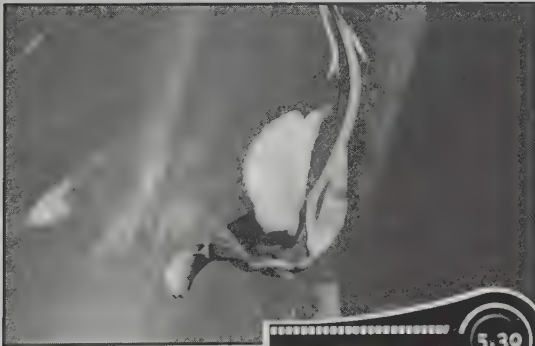
- Remontez en direction de la fresque et placez-vous en face des deux passages présents à la base des racines épineuses. Prenez le chemin de droite (Fig. 5-29). Vous débouchez sur une zone dans laquelle pousse de grandes fleurs blanches.



5.29

■ Prenez désormais le passage de droite pour rejoindre d'étranges orchidées.

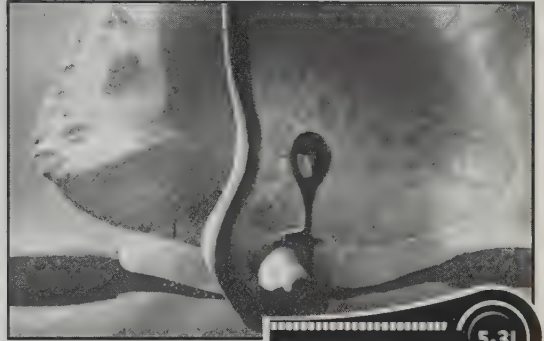
Ces fleurs blanches sont des orchidées réfléchissantes. Lumineuse et sensible, l'orchidée réfléchit la lumière avec l'intensité d'un miroir (Fig. 5-30). Plusieurs espèces végétales dans cette forêt obscure réagissent à la lumière. Vous allez donc devoir créer un système qui permet de réfléchir les rayons solaires sur différentes cibles.



5.30

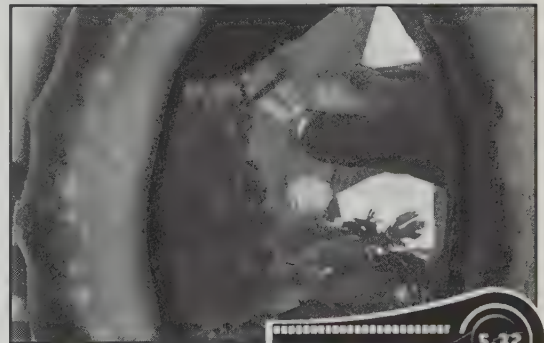
■ Les pétales des orchidées ont la propriété de réfléchir la lumière. Utilisez-les pour rediriger les rayons solaires.

- Arrêtez-vous à côté d'une première orchidée réfléchissante (sur votre droite en descendant). Observez la manière dont ses pétales réfléchissent la lumière en direction d'une autre orchidée qui se trouve de l'autre côté de la zone.
- Continuez de descendre et arrêtez-vous à côté d'une seconde orchidée.
- Placez-vous derrière l'orchidée et cliquez sur la petite fente à droite de la tige repliée (Fig. 5-31).



5.31

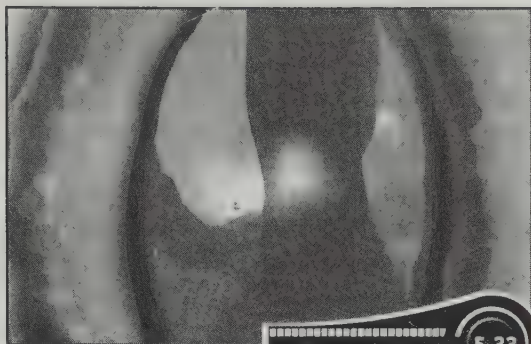
■ Cliquez sur la petite fente présente au dos de l'orchidée pour obtenir une image agrandie des environs.



5.32

■ Visez la fougère repliée avec la seconde orchidée.

- Faites pivoter l'orchidée afin de placer la fougère au centre de la fente (Fig. 5-32).
- Cliquez une seconde fois pour retourner à une vue normale et rejoignez la troisième orchidée.



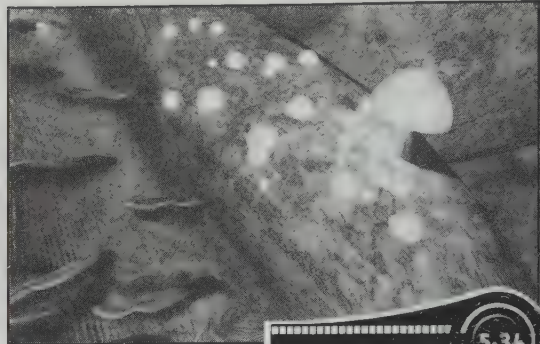
5-33

■ Visez la seconde orchidée. Notez la présence de la première orchidée sur la droite.

- Regardez au travers de la petite fente. Vous obtenez une image agrandie des environs, mais également une tâche lumineuse. L'orchidée en question est située dans une zone éclairée : elle réfléchit les rayons solaires.
- Faites pivoter l'orchidée et visez la deuxième orchidée (Fig. 5-33).

Désormais, les rayons solaires sont réfléchis en direction de la seconde orchidée qui réfléchit ensuite ces rayons en direction de la fougère.

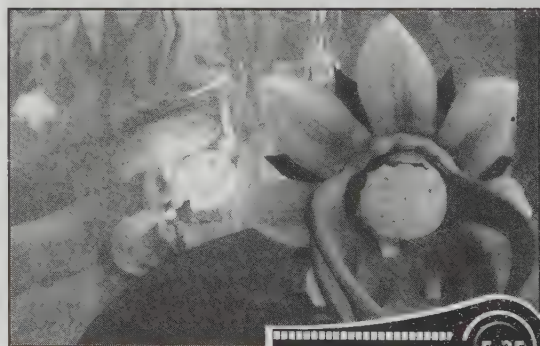
- Rejoignez la seconde orchidée et vérifiez son alignement avec la fougère. Modifiez l'axe si besoin est.
- Empruntez le chemin qui vous permet de rejoindre le bulbe contenant le poisson. Passez derrière le bulbe et prenez à gauche en direction de la fougère.
- Marchez sur la fougère désormais dépliée et rejoignez le rebord juste en face.
- De l'autre côté, tournez à droite et suivez les champignons rougeoyants jusqu'au sommet du tronc creux (Fig. 5-34).
- Vous arrivez sur une petite corniche. Une plante à lentille incandescente se trouve sur les lieux.



5-34

■ Suivez les champignons rougeoyants jusqu'au sommet du tronc creux.

Notez que quelqu'un a tailladé la tige de la fleur. Celle-ci ne peut plus bouger. En regardant à travers la sève durcie, vous apercevez le bulbe qui contient le poisson (Fig. 5-35). Apparemment, en éclairant la fleur, vous obtiendrez le même résultat que sur la crête des bois morts.



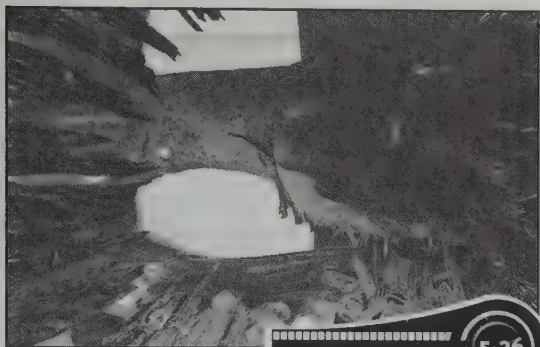
5-35

■ La fleur endommagée est pointée en direction du bulbe contenant le poisson.

- Passez devant la plante à lentille incandescente et continuez votre ascension. Vous arrivez à côté d'une quatrième orchidée.
- Cliquez sur la petite fente présente au dos de l'orchidée et visez la plante à lentille incandescente qui se trouve à proximité.



- Redescendez et rejoignez le tronc creux.
- Avancez d'un clic le long du tronc creux et arrêtez-vous. Vous êtes en face d'une fourche (Fig. 5-36).



5.36

■ Vous voici en face d'une fourche.

Le passage supérieur mène à une plante-balançoire, alors que celui du bas mène à la fougère.

Le tronc creux supérieur mène à une seconde plante-balançoire. N'empruntez pas ce passage pour le moment et retournez aux orchidées présentes de l'autre côté de la forêt.

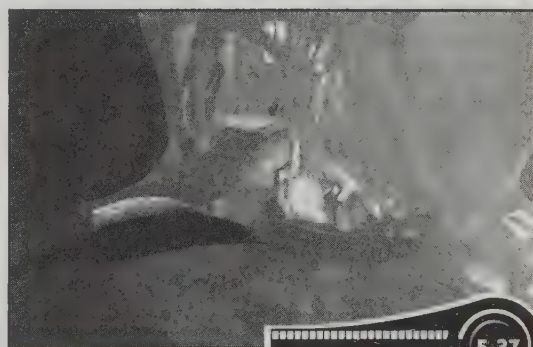
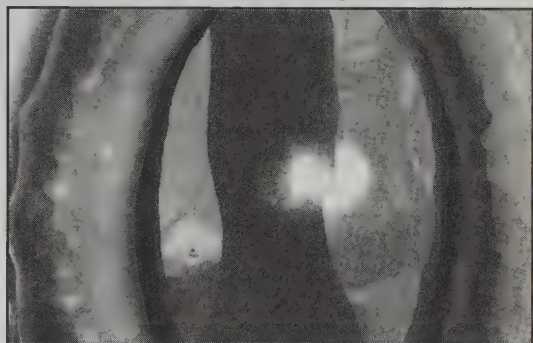
- Descendez le long du tronc parsemé de champignons rougeoyants afin de rejoindre la fougère.
- Traversez la fougère et marchez en direction de la fresque. Arrêtez-vous au niveau des racines épineuses et prenez le passage de droite en direction des orchidées. Rejoignez la troisième orchidée (celle qui est directement éclairée par le soleil).
- Pointez désormais cette orchidée en direction de la première orchidée.

Le faisceau lumineux se reflète maintenant en direction de la première orchidée. Celle-ci réfléchit ensuite le rayon en direction de la quatrième orchidée qui redirige enfin le faisceau sur la sève durcie de la plante à lentille incandescente. Celle-ci concentre

finalement le rayon lumineux en un point incandescent qui fait exploser le bulbe en contrebas (Fig. 5-37).

Comme prévu, le poisson électrocute les racines de l'attrape-mouche géant. Le piège végétal s'ouvre et libère la femelle Gros-samery. Celle-ci retourne alors à son nid. Vous allez devoir la rejoindre coûte que coûte.

- Après avoir libéré le volatile, faites pivoter la troisième orchidée en direction de la seconde pour que cette dernière réfléchisse les rayons solaires en direction de la fougère.

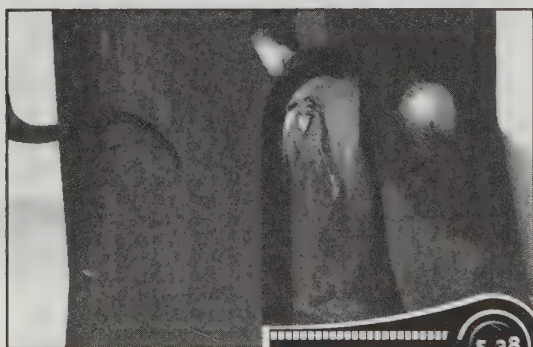


5.37

■ La troisième orchidée doit viser la première qui elle-même vise la quatrième. Les trois orchidées réfléchissent les rayons solaires en direction d'une plante à lentille incandescente qui concentre le rayon en un point dirigé sur le bulbe.



- Rejoignez la fleur-bassin désormais remplie d'eau. Le poisson y nage paisiblement.
- Passez derrière le bulbe et marchez en direction de la fougère. Passez de l'autre côté et montez le long du tronc creux parsemé de champignons rougeoyants.
- Au sommet, pivotez légèrement sur la gauche et faufilez-vous dans le tronc creux en surplomb (Fig. 5-36).
- Avancez le long du tronc courbé vers la gauche. Examinez le sol pour trouver quelques pages du journal de Saavedro.



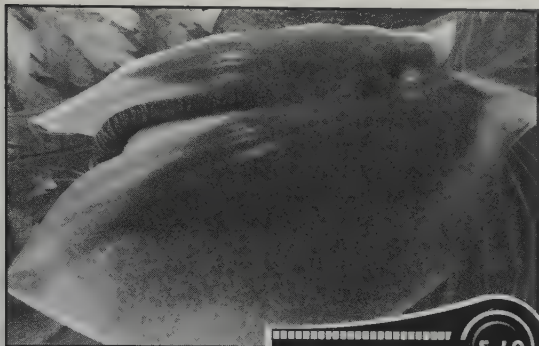
■ Utilisez la plante-balançoire pour rejoindre les marais d'Edanna.

- Suivez le chemin et rejoignez la plante-balançoire (Fig. 5-38).
- Utilisez la plante-balançoire pour rejoindre les marais d'Edanna.

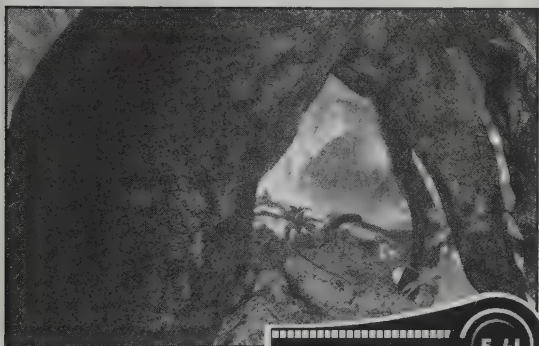


■ Les marches sur la droite vous permettent de rejoindre la plante-dragon qui peut vous mener au niveau supérieur.

- En regardant vers le bas, vous notez que deux passages s'offrent à vous : un petit sentier qui part sur la gauche et des marches naturelles qui montent sur la droite (Fig. 5-39).
- Empruntez le passage de droite et rejoignez une étrange plante.



■ Cette plante réagit comme un ressort.



■ Cette arche naturelle vous permet de rejoindre le marais en contrebas.

Vous êtes en face d'une plante-dragon. Si vous grimpez dessus, elle vous mènera aux branches supérieures (juste à côté de la plante-balançoire qui vous a permis de descendre). Si vous suivez ce guide, vous n'aurez pas besoin de remonter. Mais rien ne vous empêche de vous amuser avec cette plante (Fig. 5-40).

- Revenez sur vos pas et empruntez désormais le petit sentier de gauche.
- Passez sous les racines qui forment une sorte d'arche (sur la gauche) et descendez vers le marais (Fig. 5-41).

Le Marais d'Edanna

L'obscur marais se trouve au pied d'Edanna (Fig. 5-42). Ici, les racines de l'arbre géant s'entrelacent et plongent dans l'eau de mer, formant ainsi des passages irréguliers.

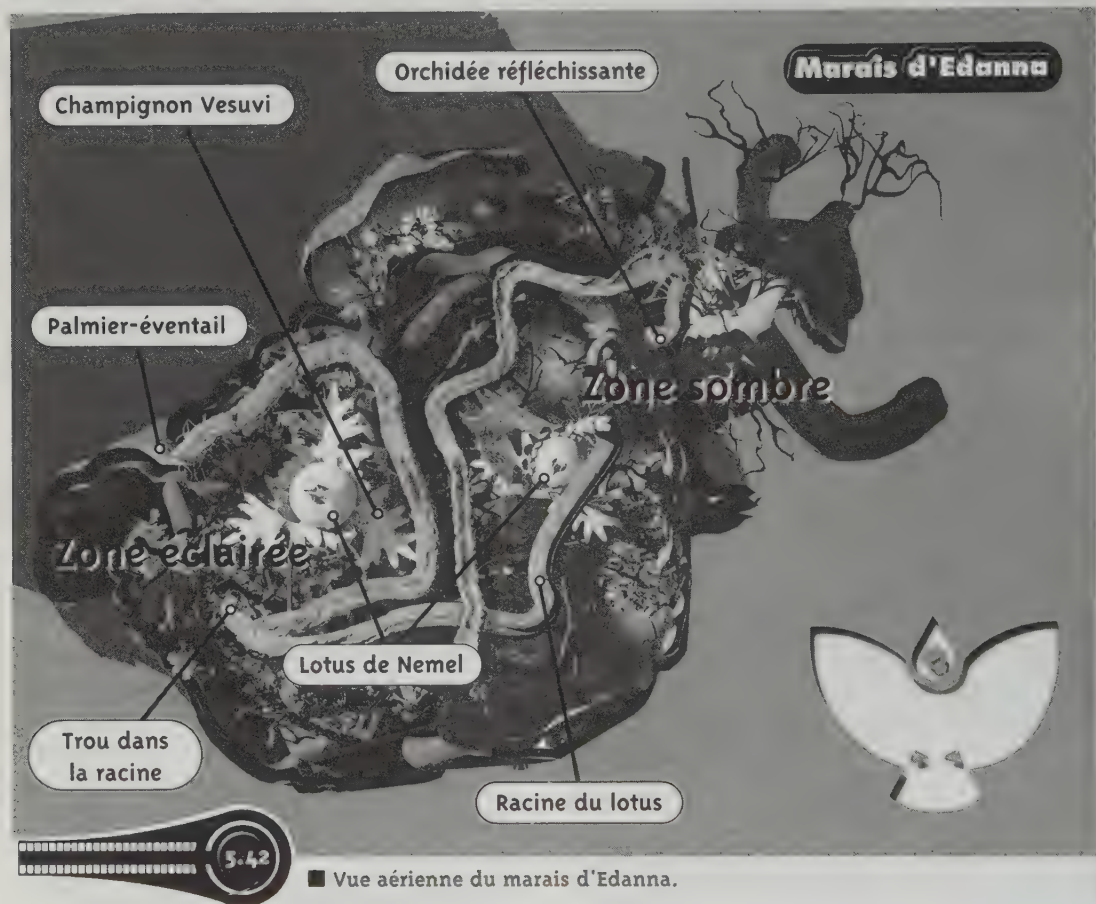
Des rayons de lumière traversent de temps en temps la voûte de la forêt, mais la zone est en grande partie éclairée par des végétaux lumineux.

Un énorme réseau de racines divise le marais en deux zones. La première zone (celle où vous êtes) ne reçoit pas directement la lumière solaire. Nous l'appellerons la « zone sombre », par opposition à la seconde zone plus ouverte et donc légèrement éclairée, que nous appellerons la « zone éclairée ».

La Zone Sombre

Un grand lotus de Nemel se trouve au centre de la zone sombre (Fig. 5-43). Cette plante contient les aliments dont la femelle Grossamery a besoin pour nourrir sa progéniture. Ils sont cependant protégés par une cosse close.





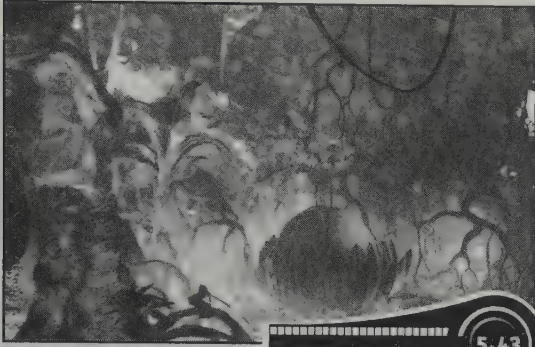
■ Vue aérienne du marais d'Edanna.

Pour ouvrir la cosse du lotus de Nemel, vous avez besoin de deux stimuli : la lumière solaire, pour que les étamines se déploient au-dessus de la cosse, et des insectes pollinisateurs qui seront attirés par l'odeur et qui forceront les pétales de la cosse à se déployer.

En regardant à travers l'ouverture, vous observez un lotus ouvert qui est directement éclairé par la lumière solaire. Vous le rejoindrez dans un moment, mais pour l'instant continuez votre visite de la zone sombre du marais.

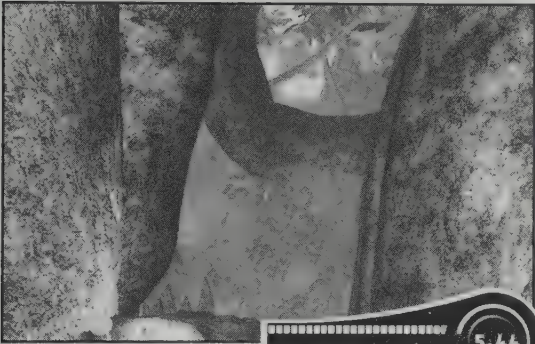
- L'arche de racines se trouvant derrière vous, tournez à gauche et faites face au sentier.
- Avancez de quatre clics le long du sentier et tournez-vous sur la gauche. Vous apercevez une ouverture au milieu des racines (Fig. 5-44).

- Continuez à avancer le long du sentier qui tourne autour du lotus clos.
- Le sentier débouche sur une orchidée réfléchissante. Elle se trouve dans la lumière. Vous allez donc pouvoir utiliser ses facultés réfléchissantes (Fig. 5-45).



5.43

■ Servez-vous de la lumière pour ouvrir la cosse du lotus.



5.44

■ Cette ouverture au milieu des racines vous permet d'accéder à la zone éclairée du marais.

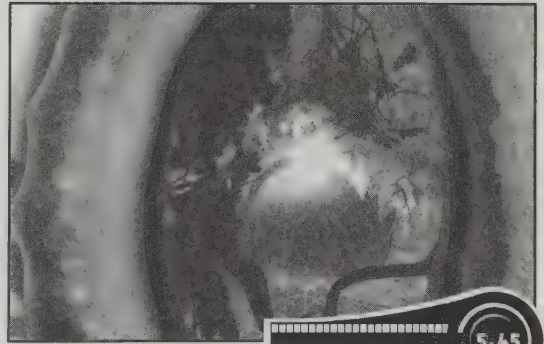
- Placez-vous derrière l'orchidée et cliquez sur la petite fente.
- Faites pivoter l'orchidée et visez les étamines présentes au sommet du lotus.

Les étamines du lotus se déploient immédiatement lorsqu'elles sont éclairées par les rayons solaires. Elles peuvent désormais attirer les insectes qui permettront à la cosse de s'ouvrir. Mais il n'y a aucun insecte dans la zone sombre du marais car ils sont tous attirés par le lotus qui se trouve dans la zone éclairée. Votre prochain but est de chasser les insectes présents dans cette zone.

- Rebroussez chemin et rejoignez l'ouverture qui permet de passer d'une zone à l'autre (Fig. 5-44).
- Passez par l'ouverture.

La Zone Éclairée

Vous arrivez dans la seconde zone du marais. L'endroit est un peu plus lumineux. En face de vous se trouve un lotus directement éclairé par la lumière solaire. La cosse de celui-ci est ouverte (Fig. 5-46). Les aliments qu'il renfermait ont été emportés par la femelle Grossamery avant qu'elle ne soit emprisonnée. Des insectes pollinisateurs virevoltent à côté du lotus.



5.45

■ Suivez le sentier jusqu'à l'orchidée et utilisez-la pour réfléchir les rayons solaires en direction des étamines du lotus.

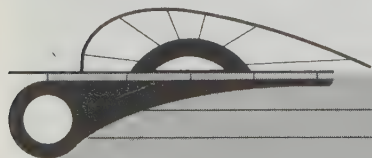
Ces derniers sont attirés par les étamines déployées du lotus.



■ Ce second lotus de Nemel est ouvert. Il est éclairé par les rayons solaires et des insectes pollinisateurs virevoltent autour des étamines déployées.

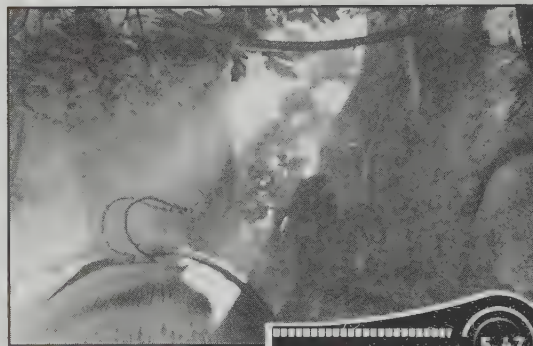
- Tournez-vous sur la droite et suivez le sentier jusqu'à un palmier-éventail.
- Cliquez sur le cœur du palmier afin que ses troncs se déploient (Fig. 5-47).

Le palmier-éventail fait désormais de l'ombre au lotus. Les étamines de ce dernier se sont rétractées et la cosse s'est refermée. Cependant, les insectes virevoltent toujours autour et il va falloir trouver un moyen pour les chasser de cette zone et les attirer dans l'autre.



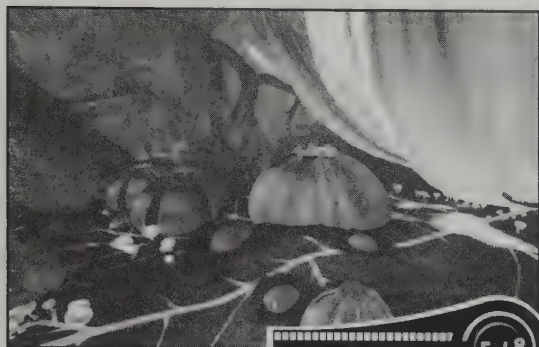
NOTE

Les insectes quitteront définitivement la zone seulement si les étamines du lotus sont rétractées. Dans le cas contraire, les insectes attendront la dissipation du nuage de spores et seront à nouveau attirés par les étamines.



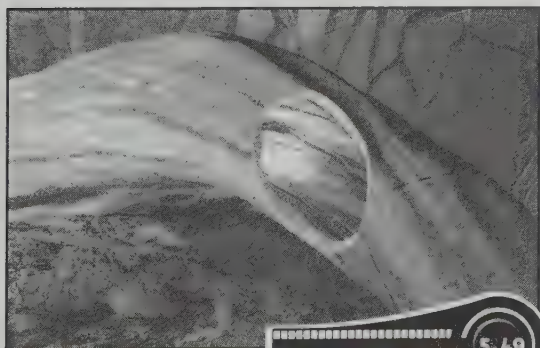
■ Une fois déployé, ce palmier-éventail fait de l'ombre au lotus.

- Faites demi-tour et suivez le sentier dans l'autre sens.
- Approchez-vous d'une racine épaisse et violacée (à gauche du sentier). Une sorte de boule pousse à côté : c'est un champignon Vesuvi.
- Cliquez sur le champignon pour observer un nuage de spores s'en échapper.
- Faites un pas de côté et marchez en direction du lotus.
- Regardez au pied du lotus.
- De nombreux champignons poussent ici. Cliquez sur le plus gros d'entre eux (Fig. 5-48). Ce dernier libère ses spores nocives qui chassent les insectes de la zone.

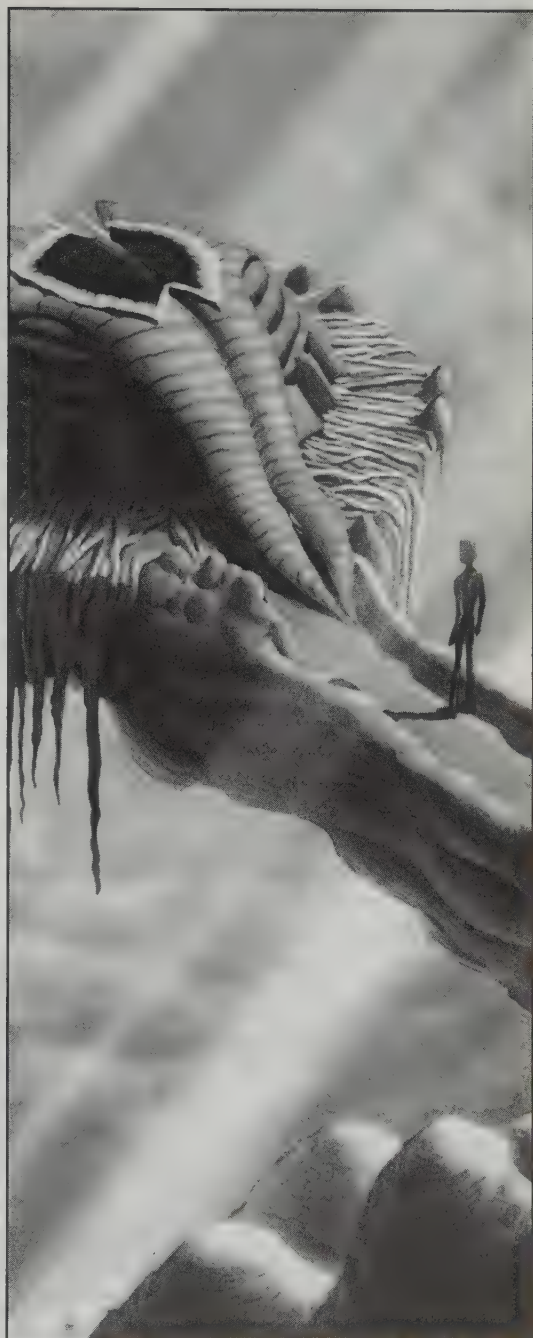


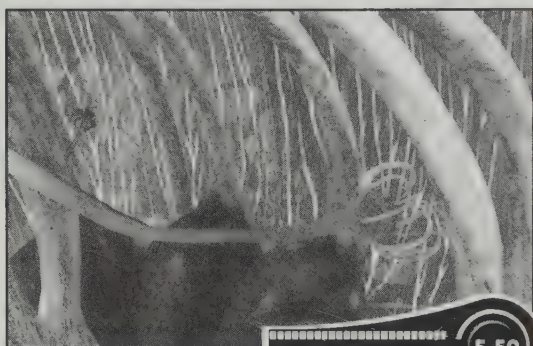
■ Les spores des champignons, qui poussent à côté du lotus, sont nocives pour les insectes pollinisateurs.

- Retournez devant la racine épaisse et violacée et remarquez que celle-ci est percée à un endroit (Fig. 5-49). Cliquez sur le trou. Vous êtes désormais à l'intérieur de la racine. Celle-ci est assez grande pour que vous puissiez avancer.
- Suivez la cavité de la racine vers la gauche pour trouver quelques pages du journal de Saavedro. Continuez d'avancer jusqu'à une sorte de puits. Grimpez afin d'arriver à l'intérieur du premier lotus (celui de la zone sombre).
- La cosse du lotus est ouverte. En regardant vers le haut, vous pouvez voir les insectes virevolter autour des étamines.



■ Utilisez ce passage pour rejoindre la cosse du premier lotus.

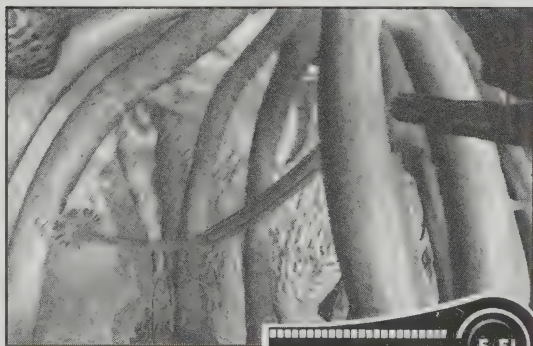




■ Vous voici à l'intérieur de la cosse du lotus. Vous allez devoir cliquer sur cette tige.

- En regardant au sol, vous voyez les aliments tant convoités par la femelle Grossamery.

Ces gros fruits et leurs tiges forment une sorte de « cage » que la femelle Grossamery peut facilement transporter. Vous notez aussi la présence de trois tiges horizontales (Fig. 5-50). Lorsque les fruits sont mûrs, ils poussent les tiges qui se détendent et éjectent moult graines, tout en émettant un bruit caractéristique qui alerte la femelle Grossamery. Si cela vous tente, vous pouvez rester ici à attendre que les fruits mûrissent (deux ou trois mois), sinon vous pouvez forcer l'ordre des choses.



■ Votre traversée des airs est étourdissante.

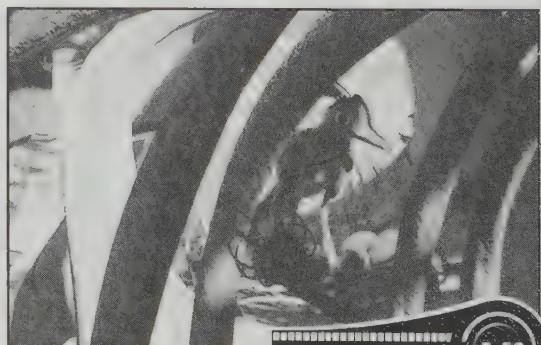
- Approchez-vous des tiges horizontales et cliquez dessus.

Des centaines de graines sont projetées dans les airs et les frottements émettent un bruit caractéristique amplifié par la résonance de la zone. La femelle Grossamery, alertée par ce signal, arrive et agrippe la cage de fruits. Elle transporte ensuite la cage (et vous, par la même occasion, car vous êtes enfermé à l'intérieur) à travers les airs jusqu'à son nid (Fig. 5-51).

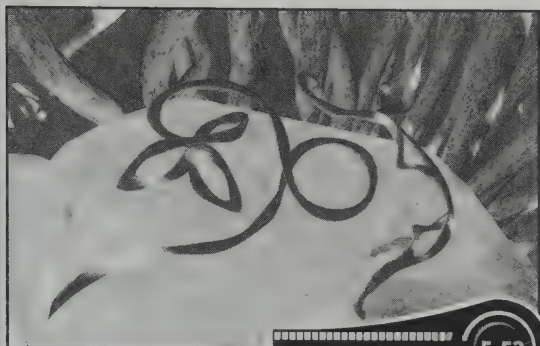
Le Nid du Grossamery

Vous êtes désormais dans le nid du volatile (Fig. 5-52). La femelle Grossamery a construit son nid dans de très vieux branchages au sommet d'Edanna. Un réseau de plantes grimpantes s'est développé autour de ces branchages et les ont étranglés. De nombreuses branches ont cassé, de la sève s'est écoulée et a emprisonné quelques tiges de plantes grimpantes. Cet ensemble forme ainsi le symbole de la nature.

- Pivotez sur la gauche et cliquez sur une branche



■ Vous allez désormais pouvoir quitter la cage.



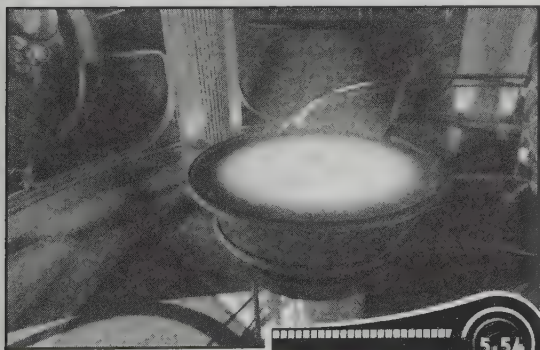
5.53

■ Voici le symbole de la nature.

- incurvée (à l'extérieur de la cage). Vous glissez le long de la branche pour déboucher au-dessus de la sève durcie qui est emprisonnée par le réseau de plantes grimpantes.
- Vous voici en face du symbole de la nature (Fig. 5-53). Celui-ci est automatiquement retranscrit sur une feuille de papier.
- Tournez-vous vers la gauche et marchez en direction du livre de liaison J'nanin. Ouvrez le livre et cliquez sur la photo animée.

De Retour sur J'nanin

Le livre de liaison vous permet de rejoindre directement l'étage supérieur de l'observatoire.



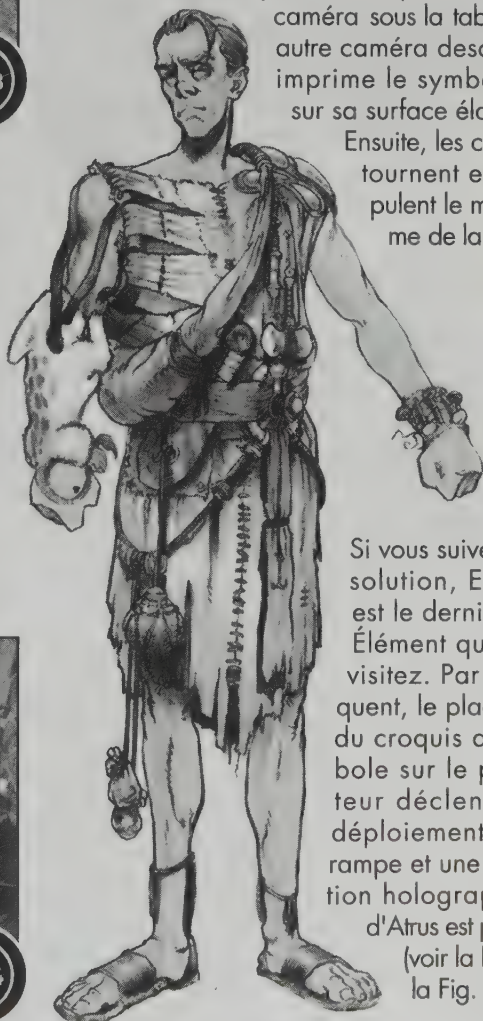
5.54

- Prenez le croquis du symbole de la nature présent dans votre inventaire et placez-le sur le projecteur.

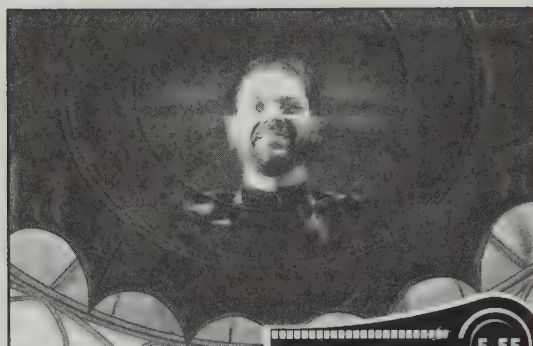
- Approchez-vous du projecteur à hologramme.
- Prenez votre croquis du symbole de la nature dans votre inventaire et placez-le sur le projecteur (Fig. 5-54).

Un faisceau lumineux vient frapper la table en bas et crée une représentation 3D du symbole à partir d'une caméra sous la table. Une autre caméra descend et imprime le symbole 3D sur sa surface élastique.

Ensuite, les caméras tournent et manipulent le mécanisme de la cage.

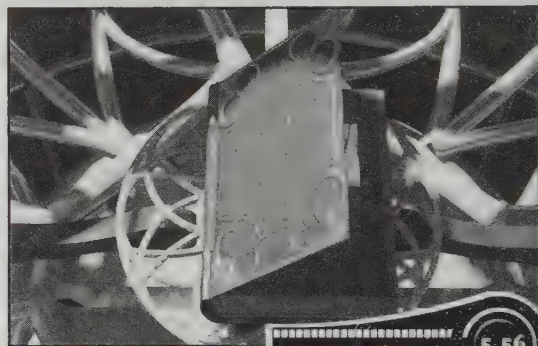
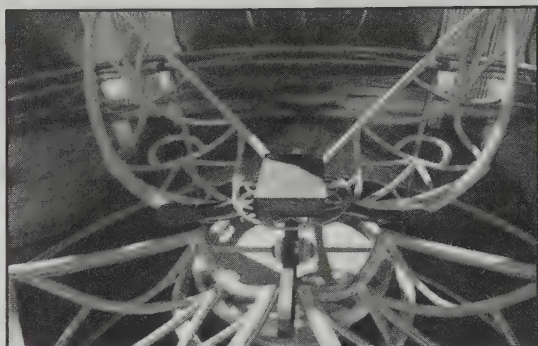


Si vous suivez cette solution, Edanna est le dernier Âge Élément que vous visitez. Par conséquent, le placement du croquis du symbole sur le projecteur déclenche le déploiement d'une rampe et une révélation holographique d'Atrus est projetée (voir la Note et la Fig. 5-55).



■ Sirrus et Achenar n'ont certainement pas saisi la subtilité du message de leur père.

5.55



5.56

■ Avancez sur la rampe et rejoignez le livre de liaison Narayan.

- Traversez la rampe et placez-vous en face du livre de liaison Narayan (Fig. 5-56).
- Ouvrez le livre et cliquez sur la photo animée.



NOTE

Rappelez-vous que vous pouvez rapporter les symboles des Âges dans n'importe quel ordre. Une fois placé sur le projecteur, chaque symbole active un élément particulier du mécanisme de la cage, puis déclenche une révélation holographique de Saavedro ou d'Atrus. Qu'il soit de Voltaic, d'Amateria, ou d'Edanna, le premier symbole placé sur le projecteur tire la cage hors du puits. Le deuxième symbole ouvre la cage, et le troisième sort une rampe qui conduit à la cage. Quant aux révélations, elles se déclenchent toujours dans le même ordre, indépendamment de l'ordre dans lequel vous résolvez les énigmes des Âges.

Chapitre 6

Narayan

L'Âge de l'Équilibre





Narayan



Narayan est un monde aquatique. Pour survivre ici, une civilisation doit organiser les éléments symbiotiques de cet écosystème unique (pour en savoir plus sur Narayan, voir le chapitre 8). Votre arrivée s'effectue dans une pièce végétale (Fig. 6-1).

Des veines foncées courent sur les murs translucides. Des racines épaisses s'enroulent autour des piliers et escaliers, et se déploient sur le plancher et le plafond. Derrière vous, cinq paires de tapisseries rouges sont suspendues au mur. Chaque

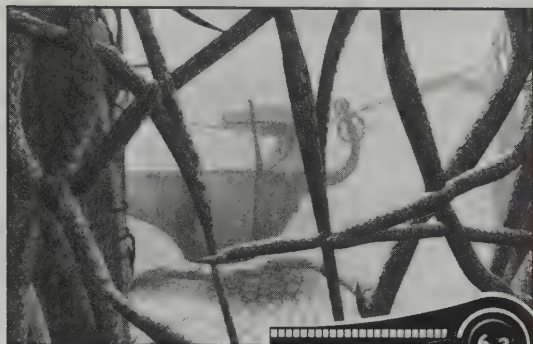
tapisserie est brodée de mots et de symboles. Vous constatez qu'une autre paire de tapisseries semble avoir été arrachée du mur.

- Notez les symboles d'or sur les tapisseries qui décorent les murs. Ils semblent étrangement familiers.
- Montez les quatre marches vertes pour atteindre la partie supérieure de la chambre.
- Examinez les appareils. Un levier d'aiguillage est situé entre deux tableaux de commande circulaires (Fig. 6-2).
- Essayez d'activer l'un ou l'autre des tableaux de commande en cliquant dessus. Hormis un fredonnement faible, rien de significatif ne se produit. Apparemment, ces dispositifs manquent de puissance.



■ Ces tableaux de commande et le levier d'aiguillage ont besoin d'énergie.

- Placez-vous devant la fenêtre obstruée par un tissu de racines. Observez le vaisseau qui ressemble à une gondole et qui pend à un câble (Fig. 6-3). Un passage, qui conduit à la plate-forme du vaisseau, est juste sur votre gauche, mais un bouclier de glace en bloque l'accès.
- Tournez à droite et quittez la chambre.
- Montez l'escalier en métal pour arriver sur le toit (Fig. 6-4).



■ Ce vaisseau étrange va probablement à un endroit très intéressant, mais un bouclier de glace bloque l'accès.





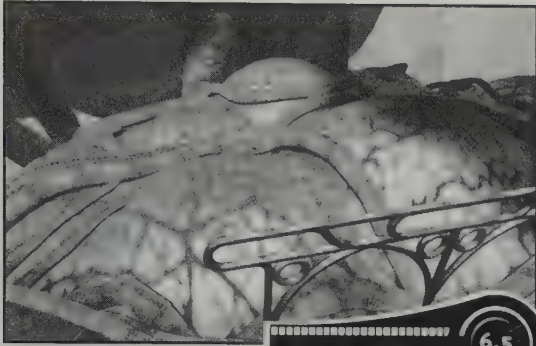
■ Voici une vue aérienne du toit de la chambre de liaison de Narayan. La plate-forme du vaisseau et le bouclier intérieur que l'on voit sur la carte sont situés au premier étage.

Le Toit de la Chambre

Le petit bouclier de glace que vous avez vu n'était qu'une petite partie de l'iceberg. En fait, un gigantesque bouclier de glace entoure entièrement la chambre de liaison de Narayan. De cette position avantageuse, vous voyez également la structure organique géante faite de poches vertes remplies de

gaz et enlacées par des racines épaisses. En outre, l'entremêlement de racines est tel qu'il semble délibérément tissé. Cette structure pourrait-elle être l'un des arbres à Treille mentionnés dans les messages de Saavedro (Fig. 6-5) ?

Sur le toit, s'érige une grande tour en métal surmontée par un cristal bleu luminescent (lisez l'encadré intitulé « Comment les boucliers



6.5

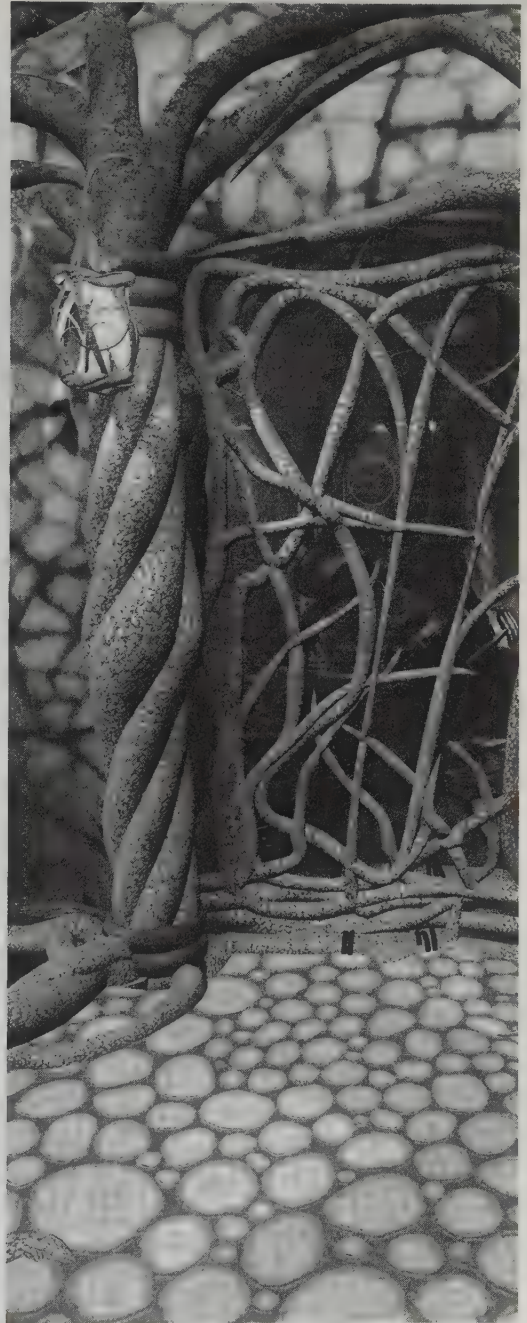
■ Les racines forment une sorte de filet de maintien pour les membranes des spores flottantes.

de Narayan fonctionnent » pour comprendre la fonction de ce cristal). En bas sur votre droite, le vaisseau est suspendu à un câble qui traverse le bouclier de glace. Deux rangées de bobines électriques sont empilées sur la gauche (Fig. 6-6). Devant vous, sous une grille ronde, se dégage une luminosité orange.



6.6

■ La présence de ces bobines prouve que l'énergie est proche. En fait, un générateur commandé par des cheminées géothermiques est situé en dessous de vous.

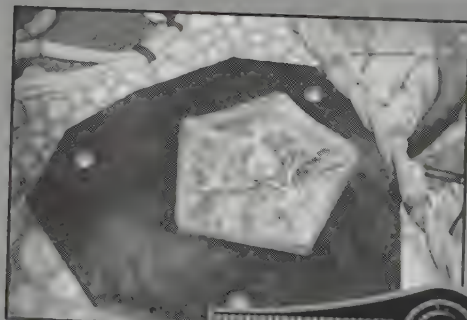
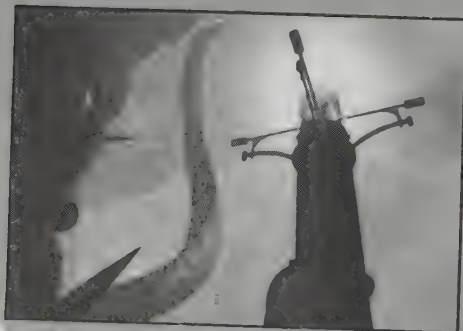


Comment les boucliers de Narayan fonctionnent

Par Phil Saunders, Directeur de la Création de Myst III : Exile.

Tout comme l'eau dans Riven, l'eau dans Narayan possède des propriétés spéciales qu'Atrus a appris à contrôler (à Narayan, il s'agit des brumes éternelles et de la mer de nuages qui couvrent l'Âge). Atrus a installé des cristaux spéciaux dans la chambre de liaison. Chaque cristal à son état naturel produit une harmonie qui excite les molécules d'eau présentes dans les brumes environnantes, les faisant s'agglomérer et former un bouclier de glace impénétrable.

Comme vous pouviez le prévoir, ces cristaux ont été extraits d'Amateria (Fig. 6-7). En fait, Amateria est la source de nombreux cristaux qui possèdent des propriétés spéciales. Le grand cristal qui produit le bouclier extérieur est situé au sommet de la tour (vous le voyez si vous êtes sur le toit). Le petit cristal qui génère le bouclier intérieur est encastré dans le plancher de la plate-forme qui conduit au vaisseau. Pour désactiver un bouclier, Atrus branche les bobines géothermiques situées sous l'arbre pour alimenter un générateur. Ce branchement envoie alternativement un courant à l'un des deux cristaux, en fonction du levier d'aiguillage situé au premier étage. Le courant sert à stabiliser le cristal, ce qui permet la désactivation du bouclier. Cet art est semblable à celui qu'Atrus a appliqué dans Amateria, mais il est plus flexible en raison des propriétés spéciales de l'eau de Narayan. Les boules de glace dans Amateria sont fragiles et sensibles aux vibrations sonores. Elles ont donc un diamètre limité et ne se forment pas naturellement en une sphère. Elles doivent être moulées par un « freezer d'eau » rotatif.



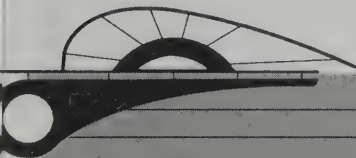
■ Ces cristaux spéciaux d'Amateria produisent les boucliers de glace intérieurs et extérieurs.





■ Saavedro n'est pas très heureux et ce n'est pas de bon augure.

- Faites un pas sur la grille circulaire.
- Ceci déclenche une confrontation automatique avec Saavedro qui arrive par la porte en métal de la tour (Fig. 6-8).



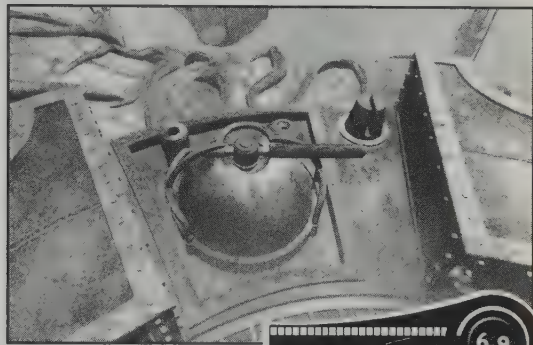
NOTE

L'habit de Saavedro vous rappelle-t-il quelque chose ? Peut-être les tapisseries arrachées dans la chambre de liaison ?

Le pauvre Saavedro est furieux de voir que vous n'êtes pas Atrus. Il croit qu'Atrus a la capacité divine de ressusciter un Âge en déliquescence. Finalement, il se tourne vers vous et précise que vous êtes coincé ici avec lui car il a laissé son livre de liaison J'nanin à Tomahna. En vous menaçant, il vous suggère fortement de regarder dans votre dos si vous trouvez un moyen de sortir de Narayan.

- Après le départ de Saavedro, regardez au sol sur votre droite et repérez la poignée.

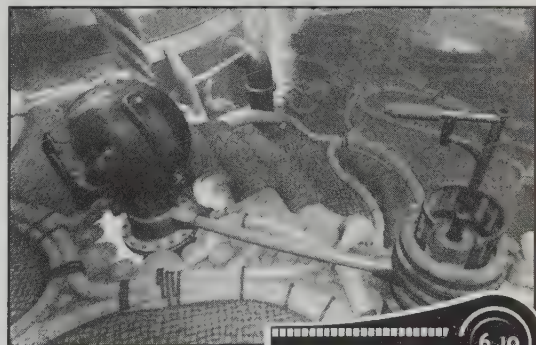
- Tirez-la pour activer la centrale. L'électricité coule maintenant dans la chambre ci-dessous (Fig. 6-9).
- Redescendez ensuite les escaliers.



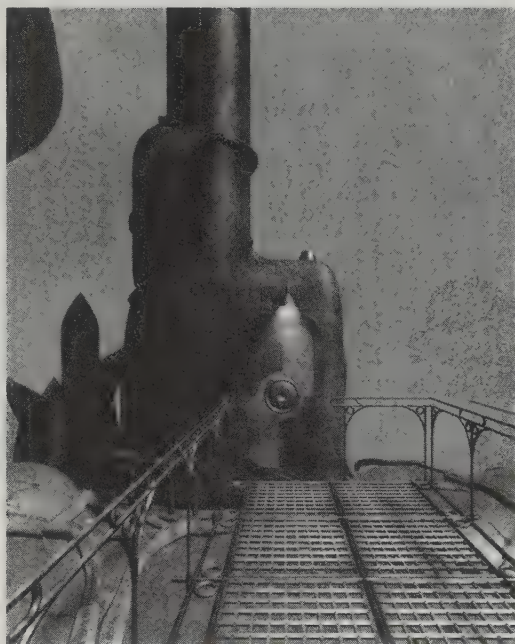
■ Placez la poignée dans cette position pour activer les appareils de la chambre de liaison.

Le Code du Bouclier Intérieur

L'électricité alimente maintenant le levier d'aiguillage de la chambre de liaison. Cependant ce dernier n'alimente en énergie qu'un seul tableau de commande à la fois (celui vers lequel le levier d'aiguillage se dirige). En ce moment, le levier se dirige vers la droite et envoie l'énergie au tableau de commande



■ D'abord, dirigez l'énergie vers le tableau de commande de gauche.

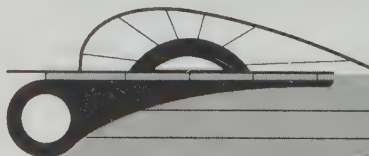


de droite. En activant ce dernier, il s'élève et vous pouvez vous en servir. Hélas, quoi que vous fassiez, rien ne se passe.

- Cliquez sur le levier d'aiguillage pour le renverser à gauche afin de diriger l'énergie vers le tableau de commande de gauche (Fig. 6-10).
- Placez-vous devant le tableau de commande vers la gauche et cliquez dessus pour déclencher son élévation. Un petit couvercle en métal le recouvre.
- Cliquez sur le couvercle pour découvrir la console.
- Chacun des trois mantras (les cercles) comprennent quatre glyphes.
- Faites un zoom sur l'un des mantras et appuyez sur l'un des quarts de glyphe : il devient orange. Appuyez une nouvelle fois dessus pour l'éteindre. Vous allez devoir dessiner les symboles des différents Âges en vous servant de la console comme d'une table à dessin.

Observez les trois symboles que vous avez trouvés sur Edanna, Voltaic et Amateria. Allez vous placer devant les tapisseries et examinez les différents dessins brodés sur chacune d'elles. En fait, vous vous rendez compte que chacun des trois symboles découverts est formé de deux dessins brodés sur les tapisseries. Cependant, la présence de quatre glyphes à l'intérieur des mantras de la console vous permet de penser que les symboles des Âges sont incomplets.

En effet, quand Atrus a inventé les trois symboles à cacher dans le parcours de son Âge des leçons, il a composé chaque symbole à partir de quatre dessins Narayan plus petits. Hélas, lorsque Saavedro a conçu son plan pour attirer Atrus à Narayan, il a décidé d'altérer les trois symboles de Voltaic, Edanna et Amateria. Ainsi, quand vous observez les trois symboles, ce ne sont que des symboles partiels. En réalité, deux dessins manquent à chaque symbole que vous possédez. Vous devez donc découvrir ceux qui manquent. Comment faire ? Commencez d'abord par les symboles que vous avez.



NOTE

Les termes présents sur les tapisseries sont en anglais (sous titrés en français) et les dogmes de construction des Âges dans le journal d'Atrus sont en français. Pour une meilleure compréhension, nous avons laissé les termes en anglais dans la solution.

- Étudiez les tapisseries sur le mur. Notez que chaque symbole d'un Âge est constitué de deux dessins.
- Notez les mots qui correspondent aux dessins appartenant aux symboles des Âges.

Vous constatez que les dessins de Voltaic ont pour correspondance les mots « Future » et

« Motion ». Les dessins d'Amateria ont pour correspondance « Force » et « Change » et les dessins d'Edanna ont pour correspondance « Nature » et « Encouragement ». Ces mots vous semblent familiers ? En fait, ils font partie des dogmes de construction des Âges que vous avez à votre disposition dans le journal d'Atrus depuis le début de votre aventure.

L'ÉNIGME DES SYMBOLES



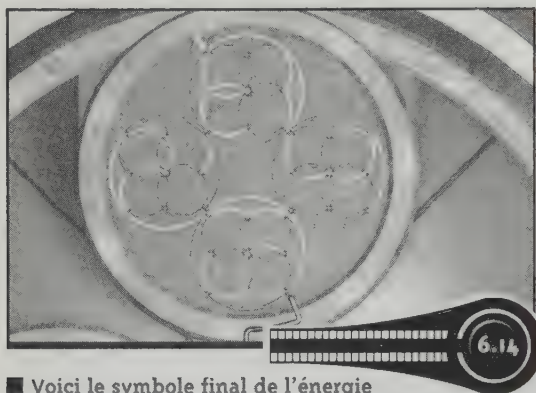
■ Fig. 6-11 Le symbole partiel de l'Âge Voltaic est fait à partir des dessins Narayan qui correspondent aux mots « Future » et « Motion ». Ainsi, les mots qui manquent au dogme d'Atrus sont « Energy » et « Power ».



■ Fig. 6-12 Le symbole partiel de l'Âge Amateria est fait à partir des dessins Narayan qui correspondent aux mots « Force » et « Change ». Ainsi, les mots qui manquent au dogme d'Atrus sont « Dynamic » et « Spur ».



■ Fig. 6-13 Le symbole partiel de l'Âge Edanna est fait à partir des dessins Narayan qui correspondent aux mots « Nature » et « Encouragement ». Ainsi, les mots qui manquent au dogme d'Atrus sont « Mutual » et « Dependance ».



■ Voici le symbole final de l'énergie dessiné sur le tableau de commande circulaire.

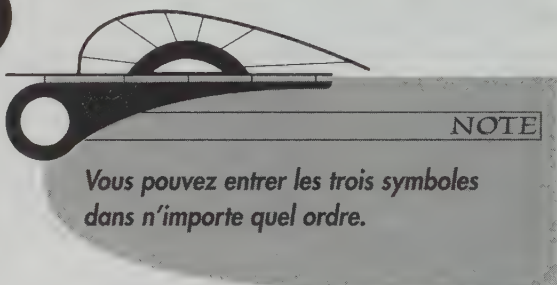
- Ouvrez le journal d'Atrus et relevez les phrases en gras. Vous devez trouver ces quatre phrases :
- « L'énergie alimente le mouvement futur »
- « La nature encourage la dépendance réciproque »
- « Les forces dynamiques incitent au changement »
- « Les systèmes équilibrés stimulent les civilisations »

Maintenant, vous pouvez découvrir les quatre parties des symboles que vous devez entrer dans le tableau de commande. Trouvez simplement les dessins pour les mots qui manquent dans les trois premières phrases.

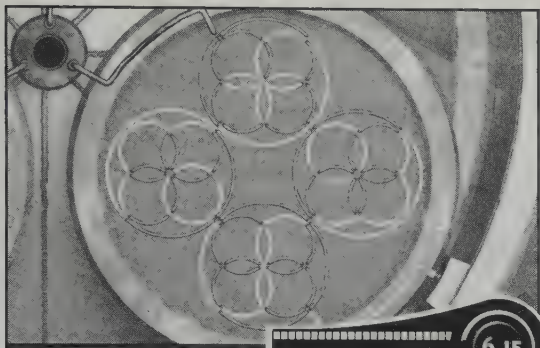
- Examinez à nouveaux les tapisseries de la chambre pour localiser les dessins qui correspondent aux mots manquants (Fig. 6-11), (Fig. 6-12) et (Fig. 6-13).

Comment les dessins s'adaptent-ils ensemble ? Tout d'abord, notez que vous entrez seulement un symbole à la fois dans le tableau de commande. Vous dessinez le symbole en recréant chacun de ses quatre dessins dans un des trois mantras du tableau de commande. Pour recréer les quatre dessins, cliquez sur les segments des glyphes. Comment savoir quel dessin va dans un glyphe donné ?

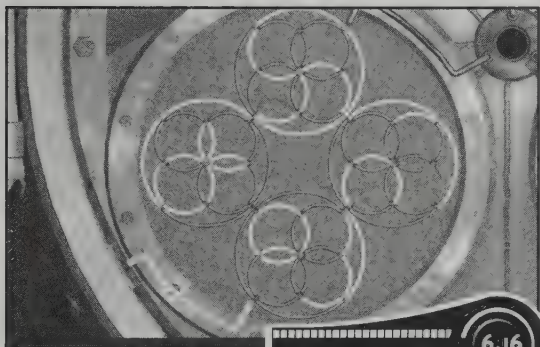
- Examinez le croquis du symbole d'Edanna dans votre inventaire. Vous pouvez voir que le dessin du haut représente le premier mot dans l'expression (« Nature ») et que la phrase continue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Entrez les dessins Narayan qui correspondent à l'Âge de l'énergie en commençant par « Energy » en haut, puis en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre avec « Power », « Future » et « Motion » (Fig. 6-14).



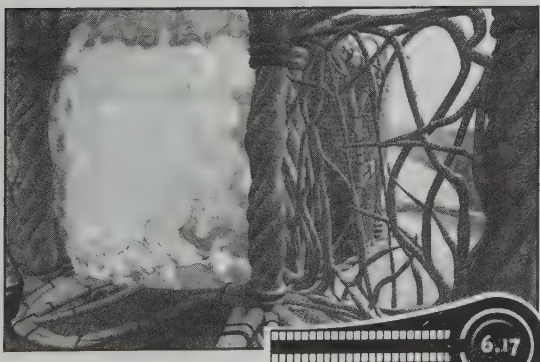
- Entrez les dessins Narayan qui correspondent à l'Âge de la nature en commençant par « Nature » en haut, puis en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre avec « Encourage », « Mutual » et « Dependence » (Fig. 6-15).
- Entrez les dessins Narayan qui correspondent à l'Âge des forces dynamiques en commençant par « Dynamic » en haut, puis en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre avec « Force », « Spur » et « Change » (Fig. 6-16). Quand le dernier symbole est dessiné, la console se verrouille et le bouclier intérieur est désactivé (Fig. 6-17). Enfin !
- Placez-vous devant le levier d'aiguillage et tournez-le vers la droite pour diriger l'énergie vers le tableau de commande de droite. Le bouclier intérieur se reforme.
- Placez-vous devant le tableau de commande à droite. Celui-ci, évidemment, contrôle le bouclier extérieur.
- Cliquez sur le tableau de commande pour le faire s'élever et ouvrez le couvercle pour voir la console.



■ Voici le symbole final de la nature dessiné sur le mantra.



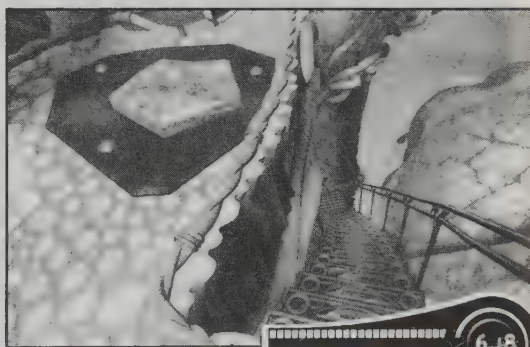
■ Voici le symbole final des forces dynamiques dessiné sur le mantra.



■ Le Bouclier intérieur fond !

Il n'y a qu'un symbole à entrer ici. Il ne fait aucun doute que cette console fonctionne comme celle de gauche. Naturellement, vous avez déjà employé les dogmes d'Atrus pour l'énergie, les forces dynamiques et la nature afin de déterminer quels dessins entrer sur la console qui commande le bouclier intérieur. Ainsi, le dogme restant (« balanced systems stimulate civilization ») doit permettre de trouver le symbole qui commande le bouclier extérieur. Saavedro ne pouvait pas comprendre l'énigme du bouclier extérieur car il n'a jamais eu accès aux dogmes d'Atrus (seuls Sirrus et Achenar connaissaient le dernier dogme d'Atrus.).

Si vous examinez les tapisseries, vous découvrirez le symbole qui correspond au mot « civilization », mais les dessins qui correspondent aux trois autres mots (« Balance », « System » et « Stimulate ») n'apparaissent pas.



■ Avec le bouclier intérieur désactivé, vous pouvez accéder à l'escaliers de la plate-forme qui conduit au rez-de-chaussée.

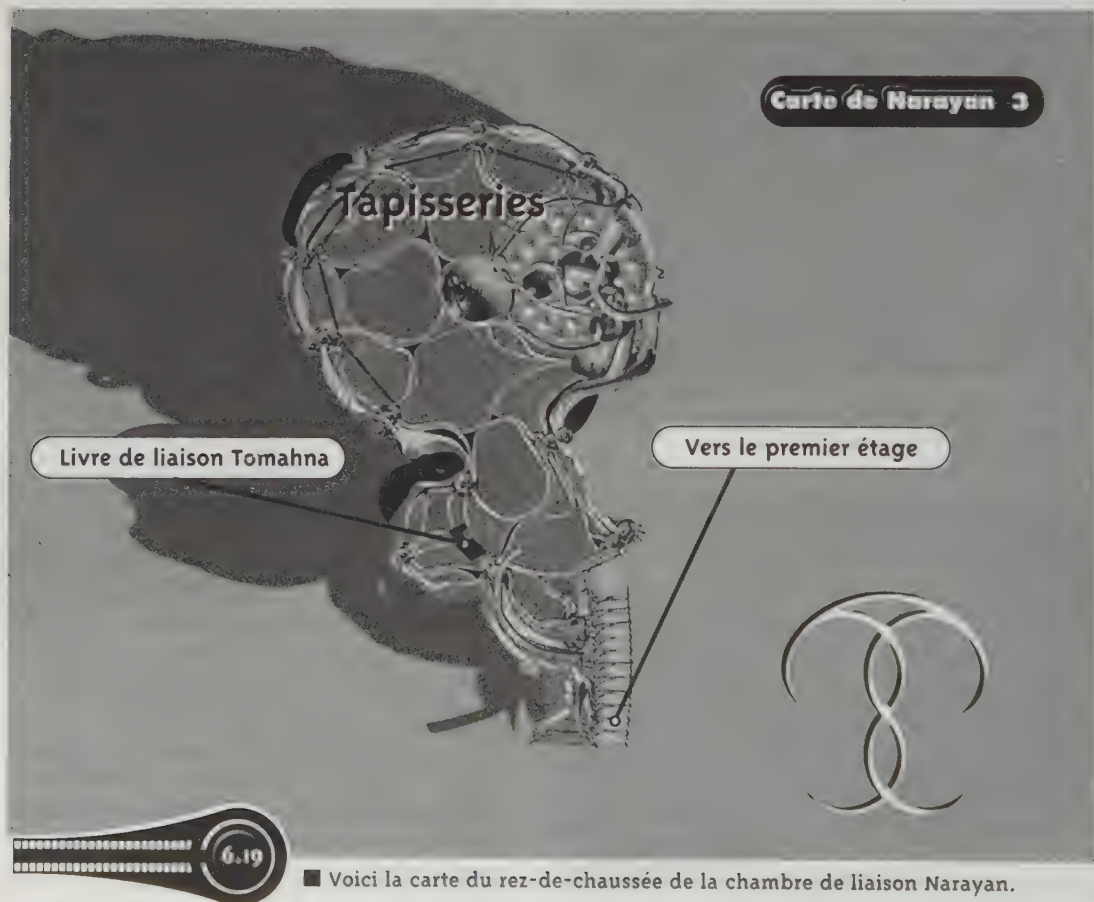
- Retournez devant les tapisseries et localisez le dessin correspondant au mot « Civilization ».
- Dirigez-vous ensuite vers le levier d'aiguillage.
- Tournez-le vers la gauche pour désactiver à nouveau le bouclier intérieur.

- Prenez le passage dégagé jusqu'au ponton d'amarrage et observez le vaisseau. Evidemment, celui-ci n'ira nulle part tant que le bouclier extérieur ne sera pas désactivé.
- Remarquez le cristal bleu encastré dans le sol. C'est lui qui produit le bouclier intérieur.
- Tournez à gauche et descendez l'escalier métallique (Fig. 6-18).

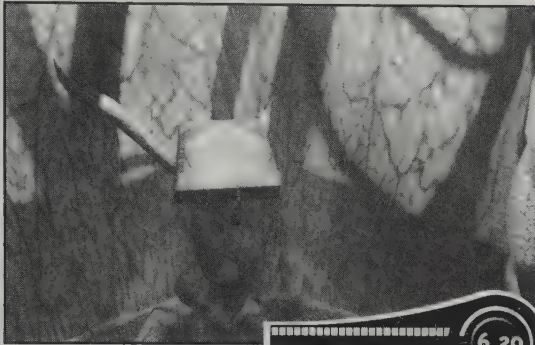
Le Rez-de-chaussée : Le Code du Bouclier Extérieur

En bas, vous découvrez une salle de tapisseries semblables à celles du premier étage (Fig. 6-19). Cinq paires supplémentaires de tapisseries rouges avec des symboles et des mots sont suspendues au mur du fond. Mais juste avant l'entrée de la salle se trouve un élément d'intérêt particulier : un livre de liaison Tomahna ! Ce livre doit être celui qu'utilise Saavedro pour espionner Atrus.

- Approchez-vous du livre de liaison Tomahna.
- Prenez le livre (Fig. 6-20). Il entre dans votre inventaire, mais ne l'utilisez pas tout de suite !



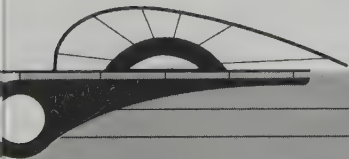
■ Voici la carte du rez-de-chaussée de la chambre de liaison Narayan.



6.20

■ Prenez le livre de liaison Tomahna, mais ne l'utilisez pas maintenant.

Pourquoi ne pas s'enfuir tout simplement d'ici immédiatement ? Pour deux raisons : d'abord, vous n'avez pas encore retrouvé l'objet de votre quête, à savoir le livre Releeshahn. En second lieu, rappelez-vous l'avertissement de Saavedro : « si tu trouves un moyen de sortir d'ici, je te conseille de surtout bien réfléchir avant d'agir. Car la seule chose que je sais des livres de liaison, c'est que les portes qu'ils ouvrent ne se referment pas ». En d'autres termes, si vous partez, il vous suivra. Avec son marteau. De mauvaise augure, n'est-ce pas ?



NOTE

Une fois que vous avez pris possession du livre de liaison Tomahna, vous pouvez l'utiliser à tout moment. Mais si vous rejoignez Atrus alors que Saavedro est encore libre pour errer dans la chambre de liaison Narayan, Saavedro vous suivra à Tomahna et les conséquences seront tout à fait désagréables pour vous et vos amis.

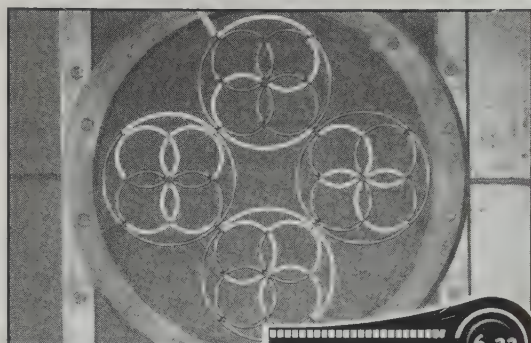
- Retournez devant les tapisseries.
- Trouvez les dessins qui correspondent aux mots « Stimulate », « Balance » et « System ».
- Transposez ensuite les mots du dogme de la « Balance » en dessins. Rappelez-vous la phrase : « balanced systems stimulate civilization » (Fig. 6-21).



6.21

■ Le symbole de l'Âge Narayan est fait à partir de quatre dessins Narayan qui correspondent au mot « Civilization » qui se trouve au premier étage et aux trois mots « Balance », « System » et « Stimulate » qui se trouvent au rez-de-chaussée.

- Retournez au premier étage et allez vous placer devant le levier d'aiguillage.
- Tournez ce dernier vers la droite pour alimenter en énergie le tableau de commande du bouclier extérieur. Le bouclier intérieur est réactivé.
- Entrez les dessins Narayan qui correspondent au dogme de « l'équilibre » en plaçant le dessin correspondant au mot « Balance » en haut, puis en continuant dans le sens des aiguilles



■ Voici le symbole final de l'Âge Narayan dessiné sur la console de droite.

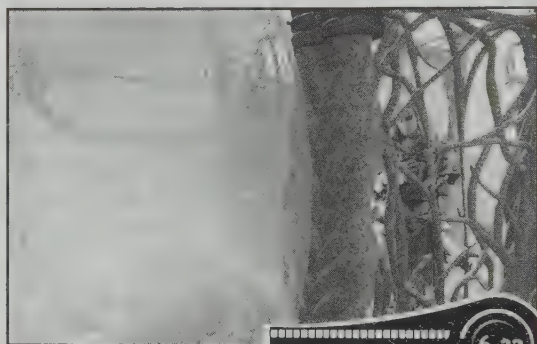
d'une montre avec les dessins qui correspondent aux mots « System », « Stimulate » et « Civilization ». Quand le symbole est complété, la console se verrouille et le bouclier extérieur est désactivé (Fig. 6-22).

Le bouclier extérieur est désormais désactivé ! Maintenant, à chaque fois que le levier d'aiguillage sera dirigé à droite, le bouclier extérieur sera désactivé et le bouclier intérieur activé. Quand le levier sera dirigé à gauche, le bouclier extérieur sera activé et le bouclier intérieur désactivé. Ainsi, un seul bouclier à la fois peut être désactivé, ce qui risque de créer un dilemme intéressant.

Les différents scénarios de fin

Quand vous entrez le quatrième symbole dans la console de droite, le bouclier extérieur est désactivé. Saavedro accourt alors, heureux de voir que Narayan est encore vivant. En effet, vous pouvez apercevoir les points lumineux d'un village situé sur un arbre à Treille éloigné. Mais quand Saavedro actionne le levier d'aiguillage, il comprend comment fonctionne le système

de « double-serrures » et réalise qu'il a besoin de vous pour abaisser le bouclier extérieur quand il sera dans le vaisseau. Il vous offre un marché. Il vous donnera Releeshahn (ou du moins le dit-il) si vous actionnez le levier d'aiguillage quand il sera de l'autre côté du bouclier intérieur. Il sort alors sur la plate-forme qui conduit au vaisseau. Vous voici arrivé là où la fin du jeu *Myst III : Exile* se divise en de nombreuses possibilités.



■ Si vous faites ce que Saavedro indique et que vous ouvrez le bouclier extérieur immédiatement, il vous trahit !

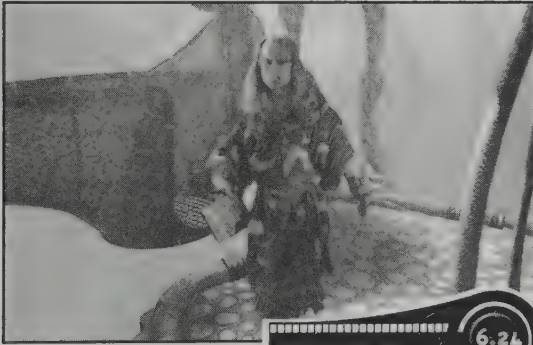




Actionner Immédiatement le Levier d'Aiguillage

Si vous faites à la lettre ce que vous demande Saavedro et que vous tournez le levier d'aiguillage pour désactiver le bouclier extérieur, il vous trahit (Fig. 6-23). Le pauvre bougre a été en exil et a nourri une profonde haine pendant presque un quart de siècle. Quand le bouclier extérieur fond, Saavedro fait une remarque sarcastique à propos de « sa part du marché ». Il jette ensuite le livre Releeshahn dans la mer, monte à bord du vaisseau et part pour le village Narayan, vous laissant rejoindre Tomahna et faire face à la déception intense d'Atrus et de Catherine.

Suivre Saavedro sur la Plate-forme Conduisant au Vaisseau



■ Saavedro n'est pas d'humeur pour un petit entretien. Il peut tolérer quelque retard, mais si vous traînez sur la plate-forme d'amarrage trop longtemps, vous allez le rendre très, très furieux....

Si vous vous méfiez de Saavedro (et vous avez raison) et que vous le suivez dehors, il s'énerve et menace de lâcher le livre Releeshahn dans la mer. Après cette première menace, plusieurs possibilités se présentent à vous, hélas toutes aussi désastreuses les unes que les autres.

1. Si vous vous attardez sur la plate-forme, Saavedro tient le livre au-dessus de l'océan et vous donne un dernier avertissement. Si vous ne prenez toujours aucune mesure, Saavedro jette finalement le livre et vous attaque avec son marteau (Fig. 6-24). Votre aventure se termine ici !
2. Si vous quittez la plate-forme après son premier avertissement, mais que vous revenez au vaisseau une deuxième fois, Saavedro tient le livre au-dessus de l'océan et vous donne un dernier avertissement. Si vous ne prenez toujours aucune mesure, Saavedro lâche finalement le livre et vous attaque. Votre aventure se termine ici !
3. Si vous quittez la plate-forme à chacun des deux premiers avertissements, puis que vous revenez bêtement une troisième fois, Saavedro vous frappe avec son livre sans avertissement. Votre aventure se termine ici !





■ Voici une bonne action ! Montez sur le toit et actionnez la poignée au sol pour couper l'alimentation et emprisonner Saavedro entre les boucliers. Maintenant, il est à votre merci.

Couper l'Énergie

Ceci doit être votre première action dès que Saavedro sort sur la plate-forme. Si vous allez sur le toit et que vous tirez la poignée pour couper l'alimentation en énergie des commandes des boucliers, les deux boucliers s'activent automatiquement, emprisonnant Saavedro (Fig. 6-25). Voilà déjà une bonne chose de faite, mais les mauvais mouvements sont encore possibles. Par



■ Saavedro, sachant qu'il est emprisonné, vous offre ce que vous voulez.

exemple, si vous actionnez à nouveau la poignée, le bouclier intérieur fond et Saavedro grimpe furieusement les escaliers et vous assène un coup de marteau. Voici les autres possibilités :

Descendre les Escaliers

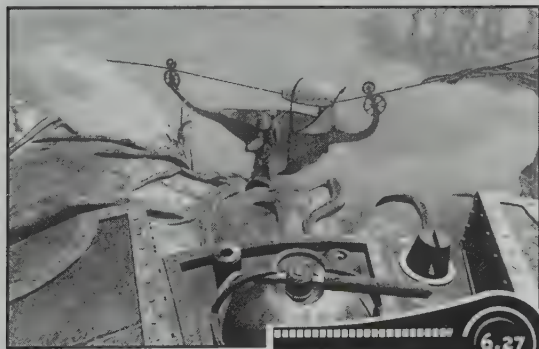
Si vous coupez l'énergie et que vous retournez en bas pour regarder Saavedro à travers la fenêtre de racines, il s'approche et prie pour votre pitié en vous remettant alors le livre Releeshahn (Fig. 6-26). Maintenant, vous avez ce que vous voulez. Mais les erreurs sont encore possibles.



1. Si vous oubliez de placer le levier d'aiguillage vers la droite (vers la console du bouclier extérieur) avant de retourner sur le toit, le bouclier intérieur fond quand vous rétablissez le courant. Saavedro se sent trahi et monte pour vous attaquer.
2. Si vous rejoignez immédiatement Tomahna avec le livre Releeshahn, vous laissez Saavedro emprisonné entre les boucliers de glace.

Le dernier choix est certainement légitime. Votre expérience vous a prouvé que Saavedro est un être instable rempli de colère et entièrement voué à la vengeance, un homme peut-être trop dangereux pour rester libre. Mais prenez bien conscience des implications morales de telle ou telle décision. Si vous abandonnez Saavedro à son sort et revenez à Tomahna, Atrus est heureux de retrouver le moyen de rejoindre ses frères D'ni, mais le jeu se termine sur une voix douce et amère avec laquelle il déplore « le poids des décisions qui ont été prises ». Finalement, Atrus se demande : « Et si c'est moi qui avait été confronté à Saavedro... l'aurais-je abandonné sans lui laisser d'espoir ? Aurais-je sacrifié ses rêves pour sauver les miens ? ».

Libérer Saavedro



■ Après avoir obtenu le livre Releeshahn, pourquoi ne pas libérer cette âme torturée ?

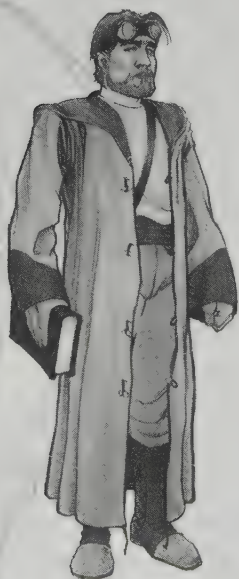
Naturellement, la meilleure fin est la plus humaine, celle qu'Atrus aurait sûrement choisie. Lorsque Saavedro est sur la plateforme qui conduit au vaisseau :

- Montez les escaliers et coupez l'alimentation.



- Retournez en bas et récupérez le livre Releeshahn des bras de Saavedro emprisonné.
- Renversez le levier d'aiguillage (poignée vers la droite).
- Retournez sur le toit et actionnez la poignée pour alimenter à nouveau en énergie les tableaux de commande.

Saavedro monte avec joie dans le vaisseau et part en direction de l'arbre à Treille (Fig. 6-27). Enfin, utilisez le livre de liaison Tomahna. Une fois arrivé, cliquez sur la porte du bureau pour voir Catherine et Atrus. Après avoir rendu le livre, vous entendez les derniers commentaires d'Atrus dans lesquels il se réjouit de savoir que « les anciens torts ont fini par être redressés » (Fig. 6-28).



■ Atrus et Catherine apprécient vos efforts à leur juste valeur et Atrus ajoute un autre chapitre à son journal, heureux que « les anciens torts aient fini par être redressés ».

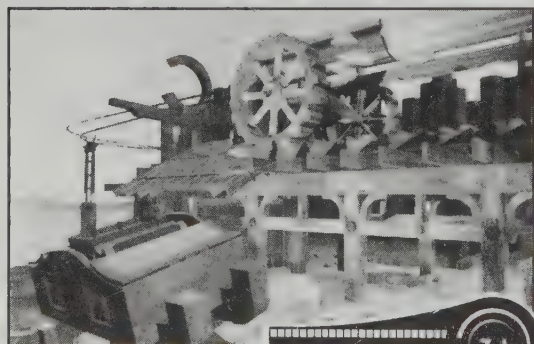
Chapitre 7

Méthode Intuitive



Méthode Intuitive

Les fans de l'univers de Myst cherchent le plus souvent des indices, des indications pour les mettre sur la bonne voie, sur la voie de la réussite. Ces fans sont plus à la recherche de bons plans que de réponses claires, nettes et précises. Au cours de ce chapitre, c'est tout à fait ce genre de réponse que vous trouverez. Alors, si vous êtes un fan, vous ne serez pas déçu !



■ Mais comment diable marche ce truc-là ? Dans ce chapitre, vous ne trouverez que des indices. Pour les réponses, à vous de jouer !

Nous avons conçu ce chapitre pour tous ceux qui ne veulent pas que l'univers de Myst III : Exile leur soit révélé immédiatement. Ici pas de marche à suivre, nous avons pré-

féfé opter pour un petit coup de main afin que vous puissiez aller dans la bonne direction. Après tout, même le plus expérimenté peut être bloqué par les énigmes plus que coriaces de l'Âge d'Atrus. Important ! Lisez le paragraphe suivant avec attention pour voir comment le chapitre fonctionne, ce qui vous permettra d'acquérir peut-être plus de connaissances que vous n'auriez pu l'imaginer.

Comment Utiliser les Indices

Ce chapitre est conçu pour vous donner des bribes de réponses pour chaque énigme. Par des « bribes », nous voulons signifier que nous vous donnerons une série d'allusions, allant du général au spécifique, sans donner la solution finale. En voici le fonctionnement :

- En dessous de chaque Âge, nous avons listé les principaux lieux et énigmes. Souvenez-vous à chaque fois que Myst III : Exile est un jeu qui n'est pas linéaire et qu'il est possible de visiter les Âges dans le sens que vous souhaitez. Sous chaque lieu d'un même Âge, vous trouverez une série de questions qu'un explorateur doit logiquement se poser. Enfin, sous chaque question, vous trouverez des réponses dont la précision et la pertinence augmenteront à chaque fois, sans toutefois vous donner la réponse définitive.



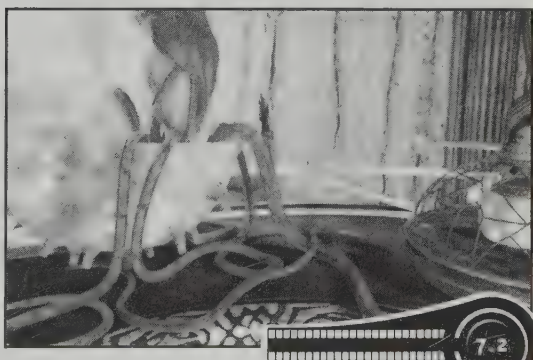
Une fois de plus, chaque réponse supplémentaire à une question particulière donne plus de précisions. Si vous atteignez la fin d'une série de réponses et que vous ne pouvez toujours pas résoudre le problème, ne soyez pas trop déçu. Allez simplement jeter un petit coup d'œil du côté de notre « marche à suivre » à l'Âge correspondant.

Indices Généraux

Avant que vous ne vous plongiez dans les Âges, jetez un coup d'œil à cette petite liste de conseils de base.

- Comme pour les deux versions précédentes, *Myst III : Exile* est un jeu d'exploration. Portez une attention particulière à chaque Âge. Ne regardez jamais rien à la légère, tous les détails sont importants.

- Faites attention à tout. N'importe quel objet peut avoir une utilité future et vous donner des informations sur la manière de résoudre une énigme future.
- Lisez tout ! Si quelqu'un vous donne un journal ou laisse un journal au cours du jeu, prenez le temps de lire chaque page. Les journaux ne servent pas seulement à relater des vieux faits, ils permettent également d'avoir certaines clés pour résoudre certaines énigmes.
- Saavedro a éparpillé plusieurs pages de journal à travers les Âges. Cherchez-les. Elles vous donneront des informations sur ses motivations.
- Chaque Âge possède un thème prédominant. Lorsque vous êtes bloqué, pensez à ce thème. Par exemple, dans l'Âge qui présente des notions de mécanique, cherchez les objets et regardez comment ils peuvent interagir les uns avec les autres. Si le thème est la nature, recherchez les formes de vie qui peuvent résoudre vos problèmes.



■ Les expériences de Saavedro vous donnent des indices.

- Les buts des énigmes sont généralement assez lisibles dans *Exile* et les récompenses, pour les avoir résolues, sont immédiates et gratifiantes. Mais attention, cela ne veut pas dire que les énigmes sont faciles, même si elles sont intuitives.

Indices pour J'nanin, l'Âge des Leçons

J'nanin est le monde central car il est lié à tous les autres Âges de Myst III : Exile. Résoudre J'nanin permettra l'accès à ces Âges. Les énigmes de J'nanin se réfèrent au thème principal de l'Âge que vous cherchez à atteindre. Recherchez alors des éléments qui correspondent à cet Âge.

L'Observatoire

Saavedro a fermé la porte du pont supérieur qui conduit à l'observatoire, la grande structure au milieu du cratère de l'île. Si vous jetez un coup d'œil par la fenêtre en direction de cette porte, vous verrez un homme qui a l'air de patienter en marchant.

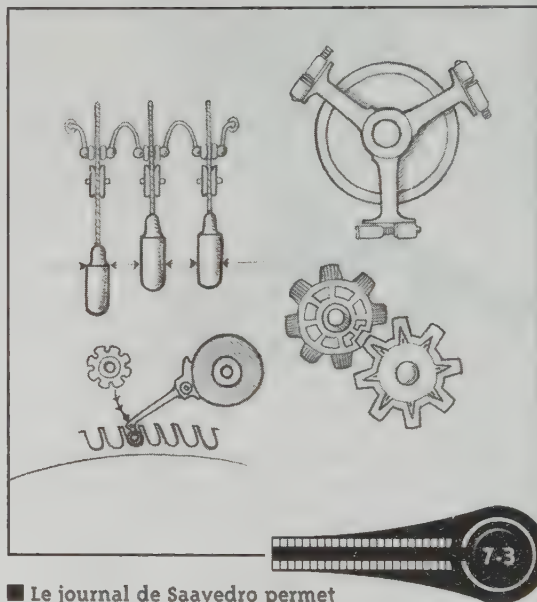
Comment puis-je pénétrer dans l'observatoire ?

- Cherchez une autre entrée.
- Faites le tour de l'île, il existe un autre chemin.
- Descendez dans le cratère vers le lac d'eau fraîche un peu plus bas.
- Essayez d'entrer dans la maison verte.

L'ascenseur de l'observatoire est bloqué, on ne peut pas accéder au niveau supérieur. Comment y parvenir ?

- Essayez d'envoyer l'ascenseur à vide au niveau supérieur. Regardez le mécanisme.
- Envoyez l'ascenseur au niveau supérieur, puis vérifiez dans le petit puits vide. N'y a-t-il rien d'intéressant ?
- Regardez les trous dans la paroi du puits. Remettre les mécanismes à zéro nécessite un mode d'emploi, de préférence illustré.
- Avez-vous trouvé le journal de Saavedro dans cette pièce ? Essayez de le lire.

- Recherchez des références au mécanisme dans le journal de Saavedro.
- Regardez les croquis dans le journal de Saavedro.
- Ne remarquez-vous rien qui vous semble familier dans le journal de Saavedro ? Si oui, notez bien sa configuration.



■ Le journal de Saavedro permet de trouver des indices dans l'énigme de l'ascenseur de l'observatoire.

Je suis au niveau supérieur de l'observatoire, mais Saavedro est déjà parti. Comment puis-je le suivre ?

- Vous avez encore beaucoup de travail à faire.
- Regardez les messages de Saavedro pour vous aider à commencer.
- Recherchez les boutons qui peuvent actionner des éléments.
- La cage dans le puits plus bas contient le livre de liaison que Saavedro a utilisé. Avant de pouvoir l'utiliser, vous aurez à résoudre la majorité des énigmes de Myst III : Exile.



Les télescopes de l'observatoire sont amusants, mais que dois-je chercher ?

- Avant tout, regardez les lentilles elles-mêmes.
- Concentrez-vous sur ce qu'il y a de plus en vue dans chaque télescope.
- Trouvez la « tour en forme de défense d'éléphant » dans chaque objectif.
- Vérifiez l'environnement de cette manière. Vous découvrirez l'emplacement exact des tours. Il existe une relation entre chaque tour et le télescope qui pointe vers elle.
- Ne voyez-vous rien d'intéressant sur la tour ?
- Ne voyez-vous pas un élément sur la tour qui pourrait constituer un point de mire ?
- Notez ce qu'il se passe lorsque vous utilisez le zoom ou les autres contrôles.

Est-ce que les petites billes qui tournent autour de la lentille du télescope sont importantes ?

- Oui.
- Très importantes.
- Vous trouverez un mécanisme similaire dans un autre lieu de l'île.

L'Énigme de l'Énergie

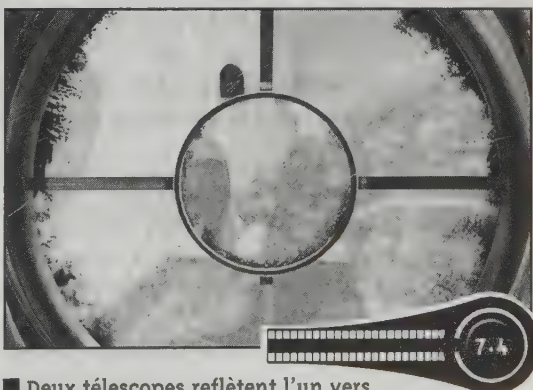
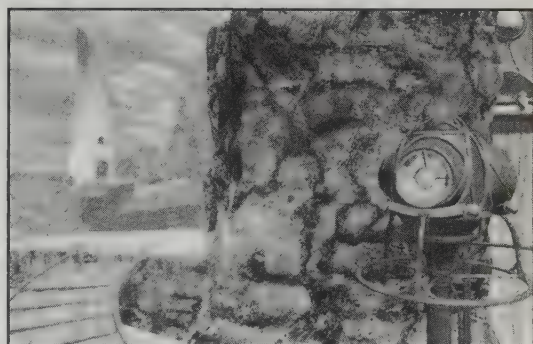
Comment puis-je entrer dans la tour qui a cinq boutons sur la porte ?

- Appuyez sur les boutons dans le bon ordre.
- C'est la tour de l'Âge de l'énergie. Résolvez l'énigme de l'énergie de J'nanin pour trouver le code des boutons de la porte.
- Examinez les objets devant la porte. Il semble y avoir une sorte de télescope avec une lentille dirigée vers les boutons.
- Indice : c'est un prisme. Mais aucune lumière ne le traverse pour l'instant.
- Trouvez une source de lumière quelque part sur l'île.
- Dirigez la lumière vers le prisme.

Quelle est l'utilité de ces pôles de réflexion qui possèdent des billes de feu de couleurs différentes au-dessus ?

- Chaque pôle de réflexion possède trois télescopes qui couvrent chacun un angle de 120 degrés. Regardez dans chaque télescope pour découvrir les différentes vues qui semblent intéressantes et celles qui ne le sont pas.
- Utilisez les angles de réflexion des télescopes pour diriger la lumière de pôle en pôle.
- N'avons-nous pas déjà parlé de lumière et de prisme ?

J'ai réussi à diriger la lumière du canon à lumière vers le prisme. Les portes sont belles, mais que faire ?



■ Deux télescopes reflètent l'un vers l'autre la lumière à un angle de 120 degrés. La vue du troisième télescope est bloquée.



- Quelle est l'influence de la lumière sur les boutons ?
- Poussez les boutons dans l'ordre du code couleur.
- Pensez à un code couleur que vous avez récemment suivi.
- Suivez le faisceau de lumière.

Je suis à l'intérieur de la tour, mais comment faire pour atteindre le livre de liaison ?

- Avez-vous déjà remarqué cette chambre du livre de liaison lorsque vous avez regardé par les télescopes ? Si vous ne l'avez pas fait, dirigez-vous vers le niveau supérieur de l'observatoire pour un petit coup d'œil
- Que se passe-t-il avec le télescope de l'observatoire lorsque vous faites un panoramique, une mise au point et un zoom sur la chambre du livre de liaison de la tour ?

- Dans la tour, regardez vers le pupitre sous le livre de liaison. Le mécanisme doit vous sembler familier.
- À quel autre endroit avez-vous vu des billes de métal qui tournoient de manière concentrique ?

L'Énigme des Forces Dynamiques

Un grand poids en métal qui dépasse du rocher de l'île principale bloque l'accès à la tour. Comment puis-je le déplacer ?

- C'est rond. Ça doit pouvoir rouler.
- Le poids du métal est trop important pour le faire rouler. Vous devez trouver un mécanisme.
- Le poids est situé à la jointure d'un pont.
- Le pont est articulé. Faites-le bouger.
- Utilisez les commandes du pont pour le déplacer et faire rouler le poids hors de votre chemin.
- De quelles commandes s'agit-il ? Avez-vous recherché du côté du rocher qui jouxte la tour ?
- Trouvez l'échelle qui mène aux commandes du pont et allez donc faire ce que vous avez à faire.

La porte de la tour est ouverte.

Comment puis-je traverser le plancher pour atteindre le pupitre sous le livre de liaison ?

- Bouchez le trou.
- Regardez le trou dans le sol. N'y a-t-il rien de suffisamment gros pour combler ce vide ?
- Vous avez déjà déplacé ce genre d'objet dans le passé.

Comment puis-je atteindre le livre de liaison Amateria ?

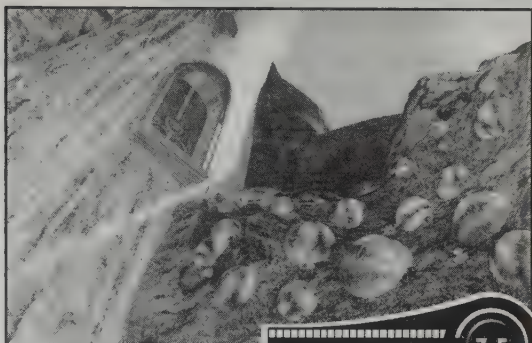
- De la même manière que vous avez atteint le livre de liaison Voltaic (jetez un coup d'œil sur l'énigme de l'énergie juste au-dessus).



L'Énigme de la Nature

Comment puis-je entrer dans la tour de l'autre côté de l'observatoire ? Sa porte est à 40 mètres de haut ?

- Bâissez un pont.
- Explorez le secteur au bord du lac en bas et au fond du cratère. N'y voyez-vous pas des formes de vie intéressantes ?
- N'ayez pas peur de toucher, rien ne vous mordra.
- Le petit Squee a besoin d'un pont pour prendre sa nourriture préférée. Donnez-lui un coup de main.
- Regardez ce qu'il se passe lorsque le Squee arrive près des bourgeons de mousse de bernache.
- Les bourgeons de mousse semblent gonfler au son du couinement du Squee. Où avez-vous vu ces embryons de mousse auparavant ?



7-5

■ Faites attention aux bourgeons de mousse sur la falaise, près de la porte de la tour de la nature qui est apparemment inaccessible.

Les bourgeons de mousse de Bernache (le long de la falaise près de la porte de la tour) pourraient faire office de pont. Comment puis-je les faire se développer ?

- Vous ne pouvez pas, mais le Squee le peut avec son couinement.
- Montez sur l'échelle depuis le fond du cratère jusqu'à la première corniche et explorez.
- Trouvez un appareil acoustique.
- Placez-vous derrière la grande fougère acoustique et dirigez-la vers les éléments du décor.
- Écoutez ! Tout est amplifié.
- Trouvez un petit bruit familier.

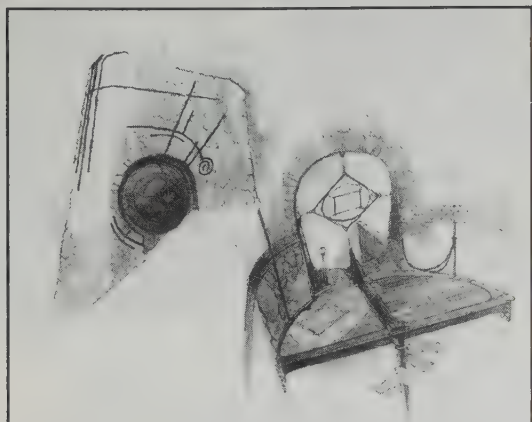
Comment puis-je atteindre le livre de liaison Edanna ?

- De la même manière que vous avez trouvé le livre de liaison Voltaic (jetez un coup d'œil à l'énigme de l'énergie au-dessus).

**Indices pour Voltaic :
l'Âge de l'Énergie**

Cet Âge est celui des flux de puissance que l'énergie dégage. Votre but est de relier toutes les îles. D'une manière générale, vous





devrez faire attention aux dysfonctionnements des circuits et notamment aux cassures pour trouver le moyen de les remettre en état. Les sources d'énergie à Voltaic sont l'eau et la lave. Votre défi consiste alors à transformer cette énergie en hydro-électricité, en électromagnétisme et en air chaud pressurisé.

L'Arrivée

Je ne peux pas ouvrir la grande porte de la structure en pierre. Elle est fermée.

- Pas exactement, les portes s'ouvrent mécaniquement.
- Les portes ont besoin d'énergie.
- Faites arriver de l'électricité jusqu'à la porte.
- En réalité, rien ne fonctionne dans cet Âge sans électricité. Trouvez la centrale électrique.

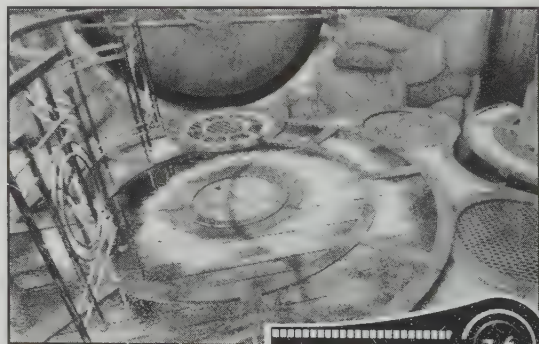
La Centrale Électrique

Où se trouve la centrale électrique ?

- Vous l'avez vue lorsque vous êtes arrivé.
- Elle s'étend de l'île principale jusqu'au bras de mer.
- Suivez la passerelle.
- Cherchez des tunnels.

Je l'ai trouvée. Maintenant, par quoi dois-je commencer ?

- La centrale hydroélectrique convertit l'énergie cinétique (énergie créée par des mouvements mécaniques) en électricité en utilisant des turbines. Selon Webster, les turbines sont des « machines qui tournent grâce à l'impulsion du courant produit par des fluides (disons, l'eau) dans une série d'engrenages placée sur un axe central rotatif ».
- Commencez par identifier les deux mécanismes de base de la centrale : la roue à aubes (là où se crée l'énergie) et la plate-forme (là où l'énergie est transformée).
- Reliez les deux mécanismes.
- Une fois relié, le mécanisme a besoin de mouvement.



■ Pour obtenir de la puissance, engagez les deux engrenages.

***Où se trouve la roue à aubes ?
Comment puis-je la faire tourner ?***

- Elle est cylindrique et très grande. Vraiment, elle est difficile à manquer !
- Il est toujours intéressant d'avoir une vision plus éloignée des choses. Cherchez des échelles.
- Les eaux qui se précipitent peuvent faire tourner la roue.



- De la tour de contrôle, notez la position de la grande porte de l'écluse en bois. Où force-t-elle l'eau à se diriger ?
- Dirigez l'eau vers la roue à aubes.

La roue à aubes ne veut toujours pas tourner !

- Les eaux qui se précipitent ont besoin de quelque chose à pousser.
- Toutes les roues à aubes possèdent des sortes de volets pour que l'eau puisse les pousser. Ce sont ces volets qui font tourner la roue.
- Saavedro a détruit le mécanisme qui active ces volets. Trouvez un autre moyen pour les faire sortir.
- Regardez à l'intérieur du couloir.
- Déployez les volets manuellement.

La roue à aubes tourne maintenant, mais, malheureusement, elle ne produit pas d'électricité.

- La roue à aubes est-elle bien reliée aux turbines ?
- Vous êtes déjà sorti de la plate-forme ?
- L'engrenage vertical de la roue à aubes doit être relié à l'engrenage horizontal sous la plate-forme.
- L'engrenage horizontal est trop bas.

J'ai trouvé la manivelle d'engagement de l'engrenage, mais lorsque j'essaie de l'actionner, il ne fonctionne pas !

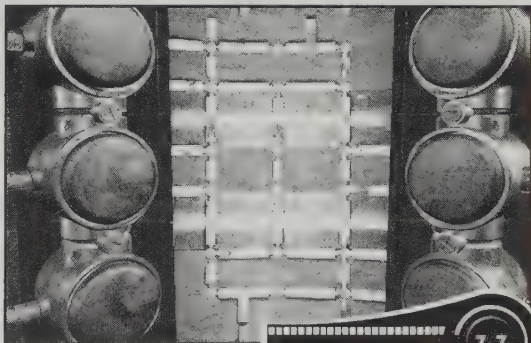
- Il est impossible d'engager deux engrenages lorsque l'un des deux est en fonction.
- L'engrenage de la roue à aubes doit être arrêté avant d'actionner le mécanisme du générateur.
- Arrêtez la roue à aubes et essayez encore une fois.
- Si vous déplacez l'écluse pour diriger l'eau ailleurs que sur la roue, vous ne pourrez pas retourner dans le puits de maintenance pour engager les engrenages car ce dernier sera inondé.

- Vous ne pouvez pas actionner le mécanisme sauf si de l'eau coule sous la roue sans que cette dernière ne tourne. Comment peut-on y parvenir ?

La Salle de l'Électroaimant

La centrale fonctionne et la porte sur la plate-forme est ouverte. Maintenant, je me trouve dans une grande pièce remplie de bobines avec un grand cylindre entouré de cinq plates-formes. Que faire maintenant ?

- Examinez le cylindre.
- Trouvez une ouverture et examinez-la. Pour emprunter une phrase de la grand-mère d'Atrus : « Que voyez-vous ? ».
- Oui, vous voyez des connecteurs. Ceux-ci sont-ils tous alignés ?
- Alignez les connecteurs.



■ Certains connecteurs en bas sont connectés, mais ceux d'en haut ne le sont pas. Vous devez connecter les circuits visibles par les cinq ouvertures.

- Appuyez sur les boutons latéraux pour faire tourner les connecteurs jusqu'à ce qu'ils soient tous connectés.
- Il faut créer des chemins ininterrompus qui partent des connecteurs fixes du bas jusqu'aux connecteurs fixes du haut.

- Alignez les connecteurs d'en haut d'abord. Assurez-vous que tous les connecteurs supérieurs sont connectés, puis alignez les connecteurs du bas. Faites ensuite tourner l'anneau du milieu afin qu'il se connecte.
- Si le circuit est complet dans une des ouvertures, mais que le courant n'arrive toujours pas, vérifiez les autres ouvertures. Les connecteurs doivent être parfaitement alignés dans chacune des cinq ouvertures.
- Bonne chance !

Une fois que l'électroaimant est alimenté en énergie, que faire ?

- Pour l'instant, vous avez fait tout ce que vous pouviez dans cette moitié d'île.
- Allez dans une région que vous ne connaissez pas encore.
- Dirigez-vous vers le défilé.
- Faites marche arrière en passant par la centrale et les tunnels.

L'Embarcadère de l'Aérostat

J'ai trouvé le levier qui ouvre la grande porte en forme de dôme. Mais elle se referme trop rapidement !

- Les portes s'ouvrent en général pour laisser passer quelque chose ou quelqu'un.
- Quelque chose peut passer par la porte, mais ce n'est pas encore le moment.
- Contournez la porte pour voir ce qu'il y a dans la grotte derrière elle.

Cet engin volant est plutôt sympa, mais quelqu'un a fait disparaître la passerelle. Comment puis-je monter dans cet engin ?

- Vous ne pouvez pas atteindre cet engin de cet embarcadère.

- Déplacez l'aérostât là où vous pouvez monter.
- Déplacez l'aérostât jusqu'au portique du défilé.

Comment puis-je déplacer l'aérostât, il semble dégonflé ?

- Gonflez le ballon de l'aérostât.
- Pompez de l'air chaud pressurisé des vannes de la porte du bassin de Radoub jusqu'au vaisseau.

J'ai ouvert les vannes de pression, mais rien ne fonctionne.

- De l'air passe-t-il par les vannes de la tour ? Il est impossible de pressuriser de l'air qui ne circule pas.
- Dirigez l'air de la chambre de lave vers la porte du bassin Radoub.





La Chambre de Lave

Quelle chambre de lave ? Je n'en trouve aucune !

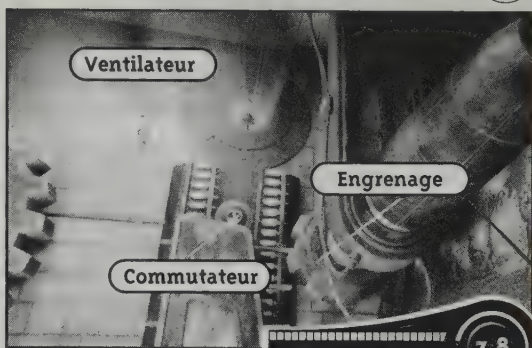
- Cette porte a été bloquée de l'intérieur par Saavedro. Le seul autre moyen d'atteindre la chambre de lave est très acrobatique.
- Cet énorme conduit segmenté au-dessus du défilé est un conduit d'air chaud. Il apporte de l'air extrêmement chaud aux vannes de l'embarcadère.
- Recherchez des trappes d'entretien et un passage peu rassurant dans le défilé.
- Cherchez avec minutie la tour où se trouvent des vannes dans l'embarcadère.
- Trouvez une nouvelle trappe d'entretien, un peu plus haut.
- Traversez le défilé sur le conduit et trouvez une autre trappe.
- Dans le long conduit de ventilation, recherchez avec soin les sorties.

Les mécanismes de la chambre de lave sont intéressants, mais que dois-je faire ?

- Vous devez produire de l'air chaud dans le conduit jusqu'au bassin de Radoub.
- Quelle sorte d'objet peut bien ventiler de l'air chaud ?
- Regardez par la fenêtre sur le mur le plus éloigné du centre de confinement de la lave. Vous voyez un ventilateur en hauteur.
- Allumez le ventilateur.
- Votre but est de permettre à la lave de couler à travers la pièce pendant que le ventilateur est en marche. Ceci enverra de l'air chaud dans le conduit jusqu'au bassin de Radoub.

Comment allumer le ventilateur ?

- Allez à l'intérieur de la pièce qui contient la lave et montez la passerelle qui mène à l'interrupteur du ventilateur.



■ Utilisez les commandes de la chambre de lave pour faire fonctionner le mécanisme de contrôle. De cette manière, vous pourrez atteindre l'interrupteur du ventilateur et l'allumer.

- Il faut vider la lave avant de pouvoir entrer dans cette salle.
- Remarquez la paroi métallique au bout de la passerelle. Il y a un trou à l'intérieur qui cache l'interrupteur et que vous pouvez voir lorsque la passerelle est assez haute.

Comment fonctionnent les commandes de la chambre de lave ?

- Premièrement, vous aurez remarqué que les commandes sont redondantes. Un pupitre est en haut dans la chambre de contrôle (devant la fenêtre) et un autre se trouve plus bas sur la passerelle dans le centre de confinement de la lave.
- Le pupitre de la chambre de contrôle a été saboté. Saavedro a bloqué un boulon à l'intérieur. Il est impossible de faire glisser la manette rouge à travers la cannelure du centre.
- La manette rouge active un mécanisme dans le centre de confinement de la lave. Attaché à un bras mécanique, ce mécanisme ouvre et ferme les portes de la lave, mais il fait aussi simultanément monter ou descendre la plate-forme. La porte de gauche laisse rentrer la lave alors que celle de droite laisse la lave sortir.

- Tournez la manette rouge dans le sens des aiguilles d'une montre et regardez ce que l'engrenage fait dans le centre de confinement de la lave. Dans quel sens tourne-t-il ? Essayez dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Dans quel sens tourne l'engrenage ?
- Que se passe-t-il avec la passerelle lorsque l'engrenage tourne ?
- Une fois que la lave est évacuée, entrez dans le centre de confinement et vérifiez le pupitre de contrôle. Faites glisser la manette rouge et regardez ce qu'il se passe.
- En utilisant la manette rouge, vous devrez manipuler le mécanisme de contrôle et accomplir ces différentes actions :

- 1 - Vider le centre de confinement de la lave.
- 2 - Lever la passerelle jusqu'à l'interrupteur du ventilateur.
- 3 - Allumer le ventilateur.
- 4 - Faire descendre la passerelle et retourner à la salle de contrôle.
- 5 - Faire couler la lave dans le centre de confinement.

L'Énigme des Vannes

Quelle est l'utilité de ces vannes ?

- Elles pressurisent l'air chaud qui coule dans le centre de confinement.
- Si l'air chaud ne se dégage pas des vannes, vous n'avez probablement pas encore résolu l'énigme de la chambre de lave (jetez un œil sur le chapitre précédent) ou bien vous les avez fermées précédemment en tentant une expérience.
- Des vannes ouvertes dégagent de l'air chaud. Des vannes fermées dirigent l'air chaud vers la vanne de distribution.
- Une fois que la pression est correctement réglée, les vannes peuvent pomper de l'air

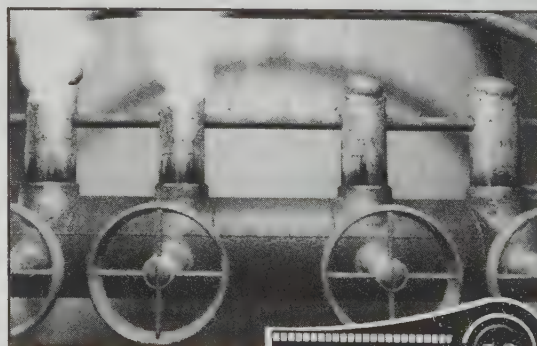
chaud jusqu'à l'aérostat et par conséquent gonfler son ballon.

Quelle est la bonne pression pour gonfler le ballon de l'aérostat ?

- Vérifiez la jauge de pression.
- Observez la ligne rouge.
- Le déplacement de l'aiguille dans le sens inverse des aiguilles d'une montre indique que la pression augmente.

Est-ce que toutes les vannes ont la même pression ? Combien y a-t-il de vannes ?

- Bonnes questions. Les deux sont faciles à élucider.
- Fermez une vanne au premier niveau et vérifiez la jauge. Combien de pression supplémentaire est ajoutée ? Répétez l'opération pour chaque vanne.
- Toutes les vannes (y comprise la vanne bloquée) au premier niveau produisent la même pression.
- Prenez l'ascenseur pour connaître le nombre de vannes que contient la tour.



■ La pression augmente lorsque les vannes sont fermées, comme les deux sur la droite. La pression diminue lorsque les vannes sont ouvertes, comme les deux sur la gauche.



L'ascenseur de la tour des vannes ne fonctionne pas lorsque j'actionne la poignée.

- L'ascenseur fonctionne avec la pression de l'air. Apparemment, il n'y a pas assez de pression dans le système pour qu'il fonctionne.
- Fermez quelques vannes pour faire monter la pression.
- Les couleurs dans la jauge montrent quelle est la pression nécessaire pour faire monter l'ascenseur à chaque niveau.

Je connais la pression fournie par chaque vanne et la pression qu'il faut pour gonfler l'aérostat, mais je continue à avoir des problèmes d'ascenseur.

- Gardez les vannes fermées pour créer la bonne pression pour l'ascenseur et pour accéder à la première rangée de vannes.
- Il n'y a qu'une solution. Souvenez-vous qu'une vanne est coincée dans la position fermée.
- Descendez maintenant. Ouvrez les vannes pour obtenir la pression que vous désirez produire à chaque étage.
- Une fois que vous avez la pression exacte indiquée par la ligne rouge de la jauge, trouvez la vanne de distribution.

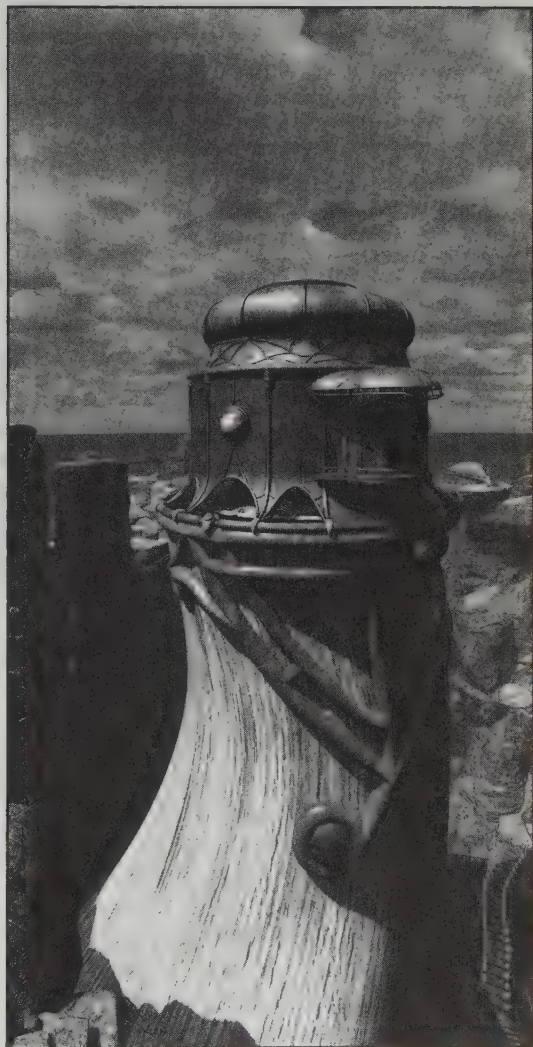
L'aérostat est enfin libre ! Mais il reste collé à la porte du bassin de Radoub.

- Comptez jusqu'à 2 milliards !
- Essayez d'expliquer le concept d'infinité à votre voisin de palier !
- Allez prendre un bon petit déjeuner !
- Allez ouvrir la porte.
- Le levier qui ouvre la porte est sur la plateforme du portique du défilé. Un ascenseur rapide vous y emmène.

De Retour à J'nanin

Je suis de retour avec tout ce qu'il me faut. Que faire maintenant ?

- Le symbole de l'Âge déclenche quelque chose dans la pièce.
- Placez le symbole dans la machine.
- Prenez le symbole dans votre inventaire et placez-le sur le projecteur à hologramme.



Indices pour Amateria : l'Âge des Forces Dynamiques

Amateria présente un réseau tordu de boucles qui passent dans une série de structures architecturées autour d'un axe central tout à fait étonnant. Votre exploration révélera que chaque structure est connectée à la pagode centrale avec deux jeux de rails : un jeu allant au toit de la pagode et un autre allant à une partie inférieure.

L'arrivée



■ Des rails parcourent la totalité de l'Âge. Mais les circuits qu'ils forment sont incomplets.

Cet endroit est comme une grande fête foraine, mais malheureusement aucun rail n'est connecté. Que faut-il faire ?

- Beaucoup de leçons d'Atrus tournent autour des connexions.
- Chacune des structures majeures fait partie d'un énorme circuit.
- Mais dans chaque structure (énigme), le circuit est incomplet ; une sphère de glace se fracasse à certains niveaux du circuit.
- Complétez le circuit.

Le Pont à Balancier

Quels que soient les réglages, la passerelle arquée s'incline toujours et brise les sphères de glace. Comment puis-je maintenir le niveau de la passerelle ?

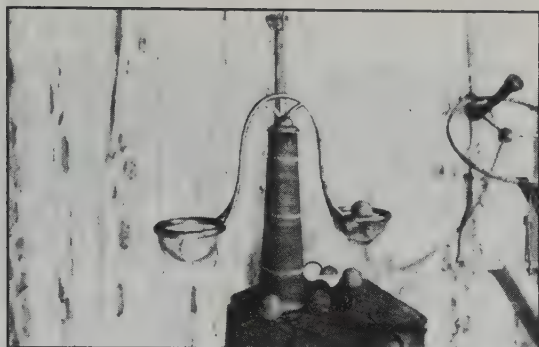
- Quel objet fait incliner la passerelle arquée ?
- Pouvez-vous faire quelque chose pour compenser l'inclinaison ?
- Créez un contrepoids.

J'ai trouvé une balance de l'autre côté de la passerelle arquée. Combien de poids dois-je y mettre ?

- Quel est le poids que vous essayez de contrebalancer ?
- Sortez et allez jeter un coup d'œil du côté de la sphère multicolore (celle qui tape contre la passerelle). En quoi est-elle faite ?
- Assurez-vous de bien avoir vérifié les deux côtés de la sphère multicolore. Il est possible de trouver deux angles pour une vue en gros plan. Comparez les divers morceaux de sphères près du contrepoids. Connaissez-vous les correspondances de poids entre les différents matériaux (bois, cristal et métal) ?
- Vous trouverez à coup sûr ces correspondances de poids dans l'établi de Saavedro sur J'nanin.

Saavedro a brisé tant de poids que je n'arrive pas à trouver le bon.

- Comment Saavedro a pu le faire ?
- Allez regarder dans l'établi de Saavedro dans l'observatoire de J'nanin pour y trouver un indice.
- Saavedro a découvert un moyen pour équilibrer les poids (2 contre 1). Peut-être pouvez-vous faire de même ?
- Utilisez un pivot.



■ Saavedro a laissé quelques indices pour résoudre l'énigme du pont à balancier dans l'établi de l'observatoire.

Les Anneaux de Résonance

Les sphères de glace continuent de s'écraser contre ces anneaux vibrants. Comment puis-je tous les arrêter ?

- Il est impossible de les arrêter tous en même temps.
- Mais il est possible d'utiliser un mécanisme pour en arrêter un à la fois et dans le bon ordre.
- La résonance des anneaux est générée par des cristaux bleus en haut des colonnes mitoyennes.
- Chaque cristal produit une fréquence harmonique pour former cet anneau. Il est possible d'ajuster la fréquence.

- Une fois pressé, chaque bouton bleu sur la console de commande principale des anneaux de résonance éteint une certaine fréquence de la structure.
- Pensez à cela : les cristaux sur les anneaux de résonance génèrent des fréquences qui créent les anneaux. Les boutons présents sur la console de commande annulent ces fréquences.
- Le mécanisme de la console de commande est chronométré. Tout est une question de timing. Jouez avec les cinq boutons.

Existe-t-il un autre moyen que le tâtonnement pour déterminer le lien entre une fréquence et un bouton ?

- Si vous n'avez pas rencontré d'obstacles, vous pouvez passer aux astuces suivantes.
- Quels éléments communs sont partagés par le panneau de contrôle principal des pistes pivotantes et les cadrans de fréquences des cristaux sur les colonnes ?
- La forme du mécanisme autour du bouton de la première console indique quelle fréquence est coupée par quel bouton.

J'ai trouvé le lien entre une fréquence et un bouton, mais que faire ?

- Placez-vous sur les rails et pensez comme une boule !
- Quel chemin prendrait une sphère si les anneaux de résonance étaient inactifs ?
- Le premier bouton de la console de commande éteint le premier anneau de résonance sur la route de la sphère de glace à partir de la pagode centrale. Le second bouton devrait éteindre le second anneau sur la route de la sphère, etc.
- Il faut placer le premier anneau présent sur la route de la sphère à la même fréquence désactivée par le premier bouton de la console de commande. Vous y êtes ?
- Passez par le chemin de la sphère de glace, modifiez la fréquence de chaque anneau rencontré pour qu'elle puisse être désactivée par le bouton bleu correspondant.

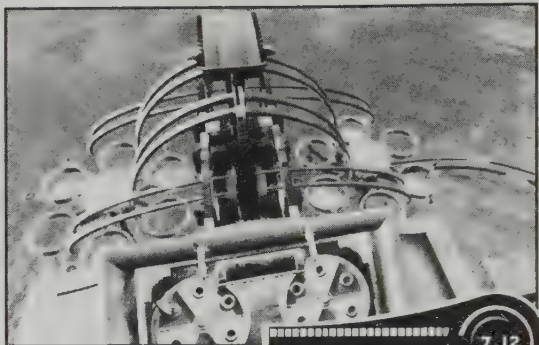
Les Pistes Pivotantes

Que dois-je faire ici ?

- Complétez le circuit.
- Comme à chaque structure d'Amateria, vous devrez guider une sphère de glace à travers un mécanisme de rails pour retourner à la pagode centrale.
- Placez le mécanisme de façon à ce que la sphère de glace tombe dans un anneau ouvert dans le trou en haut et à gauche au niveau de la roue de droite. Ceci permettra à la sphère de retourner à la pagode centrale.

Quel est l'usage des cadrans sur la console de commande ?

- Tirez sur le levier qui libère les sphères. Lorsque le cadran tourne, que se passe-t-il ?
- La rotation du cadran contrôle la rotation de la roue de la structure.
- Le cadran de gauche contrôle la roue de gauche, et celui de droite, la roue de droite.



■ Un coup puissant dans les trous de la roue peut envoyer une sphère de roue en roue, mais seulement si elles sont alignées avec les rails qui tournent en haut de la structure.

Pour quelles raisons la sphère de glace vole-t-elle en éclats de temps à autre ?

- La sphère de glace vole en éclats quand elle n'a pas d'endroit où aller.
- Les sphères tombent et volent en éclats si elles atterrissent dans le trou d'un anneau sans rails en dessous.
- Les anneaux « pleins » sur chaque roue ont un mécanisme de projection très puissant qui permet de donner un coup à une sphère lorsqu'elle s'arrête.
- Remarquez les quatre jeux de rails courbés au-dessus de la structure des pistes pivotantes. Un bon coup peut permettre aux sphères de glace de traverser ces rails pour aller sur la roue opposée.
- Une sphère explose si elle atterrit dans un anneau plein et qu'elle arrive à un endroit sans rails pour la rediriger à la roue opposée.

Que fais-je avec les chevilles sur le plateau de la console de commande ?

- Placez une cheville sur le cadran gauche pour voir ce qu'il se passe. Qu'arrive-t-il au cadran ? Qu'arrive-t-il à la cheville ?



- Sans cheville, le cadran (et la roue correspondante) fait un tour complet.
- La cheville contrôle la rotation du cadran.
- Placez les chevilles pour que la sphère de glace puisse rejoindre sans problème la roue opposée.

La Pagode Centrale

Les boutons de couleur au-dessus de moi relâchent des sphères de glace de la tour, mais elles volent en éclats lorsqu'elles reviennent. Est-ce que c'est normal ou pas ?

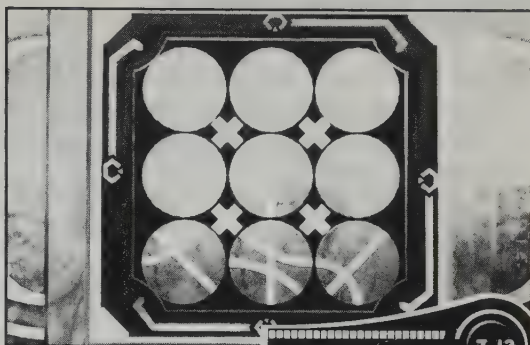
- Des sphères qui explosent indiquent en général une rupture dans le circuit.
- Regardez vers le bas. On dirait des rails qui ne sont pas connectés.
- Votre dernière tâche dans Amateria est de relier tous ces rails entre eux pour former un grand circuit connecté.

Que dois-je faire avec ce pupitre de contrôle ?

- Faire des connexions, comme toujours.
- Maintenant, essayez de faire une grande connexion.
- Tournez les disques pour réaliser une route sans coupure.
- Connectez les quatre structures d'Amateria en un seul et même circuit jusqu'à la tour centrale.

Pourquoi ?

- Votre but tout au long de ces épreuves est d'atteindre la structure mystérieuse, celle à qui il manque des rails.
- Qu'avez-vous vu sur chaque console de commande après avoir résolu les énigmes ?
- Si vous pouvez connecter les trois circuits de rails à la dernière structure, le tour est joué.



■ Connectez tous les rails des circuits d'Amateria en un grand circuit.

Je comprends comment faire tourner les disques du pupitre pour connecter les rails dans le champ plus bas, mais comment puis-je savoir quelle structure je dois connecter au pupitre ?

- À Amateria, les structures sont codées par des couleurs.
- Avez-vous remarqué des bords de différentes couleurs autour des codes hexagonaux, lorsque vous avez résolu chaque énigme d'Amateria.
- Les boutons du plafond sont aussi codés en couleur. Que se passe-t-il lorsque vous appuyez dessus ?
- Regardez le pupitre. Regardez les segments de couleurs. Chacun représente une structure d'Amateria.

**Indices pour Edanna :
l'Âge de la Nature**

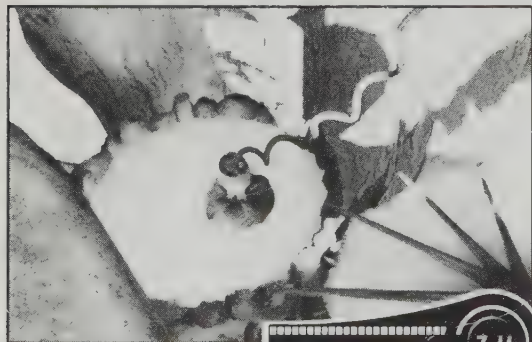
Votre but final dans Edanna, comme dans les autres Âges, est de trouver son unique symbole. Pour y parvenir, il vous faudra d'abord découvrir comment les plantes et les animaux réagissent à certains stimuli comme la lumière, le toucher, etc. Lorsque

vous serez en pleine exploration, ayez toujours en tête le dogme tiré du journal d'Atrus : « La Nature encourage la dépendance réciproque ».

La Crête des Bois Morts

J'ai escaladé la première plante spiralée et j'ai vu les oiseaux. Mais les autres plantes spiralées sont sèches et flétries. Je suis bloqué !

- Avez-vous remarqué une différence entre les deux plantes spiralées ? Regardez avec attention les deux plantes en entier.
- Chaque plante spiralée dispose d'une longue excroissance vrillée pour boire. L'excroissance de la première plante spiralée a trouvé de l'eau, mais pas l'autre.
- L'excroissance sèche de la plante spiralée plonge dans un bassin vide.



■ Les plantes spiralées ont besoin d'eau pour déployer leurs feuilles en spirales.

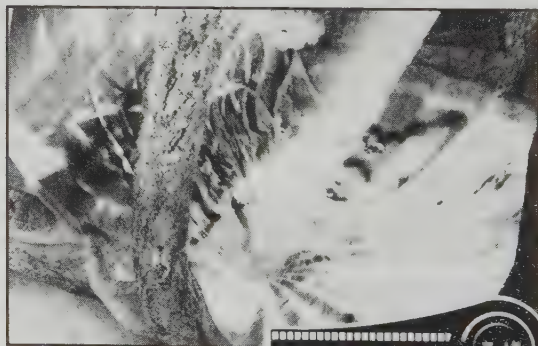
Comment puis-je hydrater les plantes spiralées qui sont sèches ?

- Touchez le gros bulbe qui pend au-dessus du bassin sec. Qu'y a-t-il à l'intérieur ?
- Percez le bulbe.

- Percez-le avec un rayon de lumière concentré. Y a-t-il un objet ou une plante qui a des propriétés optiques sur cette île ?
- Non ? Ok, explorez alors le secteur supérieur de la crête des bois morts.
- Découvrez une plante à lentille incandescente sur une crête et regardez à travers sa sève durcie. Que voyez-vous un peu plus bas ?
- Un peu de soleil pourra aider cette grande fleur à se concentrer.

J'ai ouvert la plante spiralée fanée et je suis descendu pour trouver un poisson rayonnant dans une fleur-bassin. Que dois-je faire avec lui ?

- Il y a bien quelque chose à faire, mais pas ici.
- Avant de bouger, regardez avec minutie le poisson. C'est un poisson électrique. Que se produit-il lorsqu'il s'approche des racines proches ?
- Notez la ramification épaisse en forme de tube qui est reliée à la fleur-bassin.
- Continuez à descendre le chemin et suivez la ramification tubulaire, vous allez tomber sur un bulbe asséché.



■ Déplacez ce poisson électrique dans la forêt d'Edanna par ce moyen de transport 100 % organique.



- La fleur-bassin, la ramification tubulaire et les bulbes font partie d'une seule et même plante : le figuier nourricier.
- Les bulbes sont sensibles au toucher.

La Plante-Balançoire

Comment puis-je dérouler cette grosse fougère ?

- Les fougères sont sensibles à la lumière.
- Atrus a parlé de cet Âge et surtout de « dépendance réciproque » des espèces. Trouvez un élément proche qui pourrait être un stimulus pour la fougère.



- Utilisez la spore symbiotique comme une lanterne.

La fougère ne mène nulle part !

- Si, mais il faut bien observer !
- Marchez jusqu'au bout de la fougère et regardez en haut.

Je peux me balancer du côté de la fougère jusqu'au rebord où se trouve le piège. Mais le rondin putréfié bloque mon mouvement de balancier dans l'autre direction.

- Il est possible de détruire le rondin, mais vous aurez besoin de l'aide de la faune et de la flore.
- Qu'est-ce qui pousse sur le rondin ?
- Rappelez-vous de votre précédente expérience avec la mousse de bernache.
- Le rondin ne devrait pas résister au gonflement des bourgeons.
- Comment faire gonfler les bourgeons ?
- Un Squee est dans le coin.
- Attirez le Squee sur le pont.

Comment puis-je faire sortir le Squee de son nid ?

- Le Squee a construit son nid ici parce que sa nourriture préférée est toute proche (ce n'est pas la mousse de bernache).
- Les Squee adorent les fruits roses.
- Attirez le Squee avec un fruit rose.

J'ai piégé le Squee, mais lorsque j'ouvre le piège, il s'échappe.

- Vous ne devez pas piéger le Squee.
- Remarquez où tombe le piège.
- Une fois tombé, le piège bloque l'entrée du nid du Squee.
- N'attirez pas le Squee directement sous le piège.

La Forêt d'Edanna

La pauvre femelle oiseau est piégée dans l'attrape-mouche de Vénus. Est-ce important ? Que puis-je y faire ?

- Oui, c'est important. La femelle oiseau pourra vous aider par la suite.
- Il faut ouvrir ce piège végétal. Mais comment ?
- L'attrape-mouche a besoin d'une bonne secousse.



■ Cette petite expérience réalisée à J'nanin fait référence à la manière d'ouvrir l'attrape-mouche pour faire sortir l'oiseau.

- Vous vous souvenez du petit attrape-mouche sur l'établi de Saavedro dans l'observatoire de J'nanin ?
- Avez-vous essayé d'accrocher les racines de l'attrape-mouche à la bobine électrique ? Si oui, qu'est-il arrivé lorsque vous les avez soumises à l'électricité ?
- Soumettez les racines de l'attrape-mouche à l'électricité.

Où puis-je trouver de l'électricité sur Edanna ? Je n'ai pas rencontré quoique ce soit de technologique ici.

- Trouvez une source naturelle de courant électrique.

- Vous vous rappelez du poisson que vous avez vu auparavant ?
- Déplacez le poisson électrique jusqu'aux racines de l'attrape-mouche.

Comment puis-je transporter le poisson ? Ne va-t-il pas me blesser ?

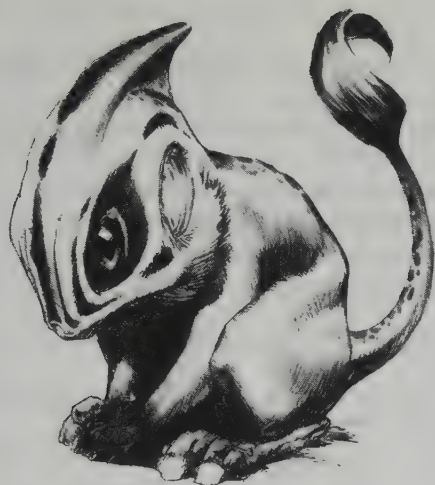
- Vous ne pouvez pas transporter le poisson électrique car il blesse.
- Utilisez un moyen de transport naturel.
- Un figuier nourricier produit un certain nombre de bulbes, tous connectés à la même ramification tubulaire.
- N'avez-vous pas déjà déplacé le poisson dans un bulbe près de la plante-balançoire ?
- Repérez tous les bulbes asséchés.

Je suis parvenu à faire en sorte que le poisson soit dans le bassin où se trouvent les racines de l'attrape-mouche. Que faire maintenant ?

- Vous souvenez-vous de ce que vous avez fait à la crête des bois morts ?
- Trouvez une nouvelle plante à lentille incandescente, la grande fleur jaune avec de la sève durcie qui concentre les rayons lumineux en un point incandescent.

Je viens de trouver une autre plante à lentille incandescente dans la forêt, mais la fougère qui y mène ne s'ouvre pas. Il n'y a pas de spores symbiotiques pour produire de la lumière.

- Trouvez une autre source de lumière.
- Dirigez la lumière vers la fougère.
- Regardez ces fleurs qui ressemblent à des orchidées au bord de la forêt. Ce sont des orchidées réfléchissantes et elles disposent de pétales très intéressants.



- Mettez au point un système de réflexion en utilisant les pétales.
- Commencez avec une orchidée qui se trouve dans la lumière.

J'ai trouvé une nouvelle plante à lentille incandescente, mais elle n'est pas dans la lumière.

- Dirigez la lumière sur celle-ci.
- Ajustez votre système de réflexion pour que la lumière l'atteigne.

J'ai percé le bulbe et la Grossamery est libre. Que faire maintenant ?

- Descendez vers le marais.
- Trouvez une plante-balançoire qui vous conduira au niveau du marécage.
- Pour trouver la plante-balançoire, explorez la route que vous avez prise de la fougère jusqu'à la plante à lentille incandescente.
- Examinez la zone à l'intérieur du tronc creux. Elle est éclairée par des champignons rougeoyants.
- Près du sommet, des trous dans le tronc dévoilent l'océan. Recherchez un autre tronc creux.

Le Marais d'Edanna

Que se passe-t-il avec ces deux grosses plantes dans le marais ?

- Vous souvenez-vous du fruit succulent que la femelle Grossamery a donné à son oisillon dans le nid ?
- Ce fruit exceptionnel vient du lotus de Nemel. Les oiseaux aiment énormément les fruits de Nemel.
- Le lotus ouvert n'a plus de fruit, alors que le lotus fermé est intact.

Pourquoi dois-je me soucier de ce que les oiseaux aiment manger ?

- Souvenez-vous de la vue à travers la sève de la plante à lentille incandescente quand vous êtes arrivé à Edanna. Vous aviez vu un livre dans une cage de plantes grimpantes juste en dessous du nid d'oiseau.
- Cela ne serait-il pas un nouveau livre de liaison J'nanin ?
- Dans ce cas, il se pourrait qu'il soit près du symbole de l'Âge d'Edanna.
- La seule façon d'atteindre l'enchevêtrement de plantes grimpantes est de passer par le nid.
- La seule façon d'atteindre le nid est de passer par l'oiseau.



■ Que peut bien avoir ce lotus de Nemel de plus ou de moins que l'autre ?

7.17



- Si vous trouvez les fruits convoités par le volatile, il se pourrait que ce dernier vous prenne avec.

Comment puis-je ouvrir le lotus de Nemel clos ?

- Comparez les deux lotus.
- Le lotus ouvert est dans la lumière et des insectes virevoltent autour.
- Le lotus fermé est dans l'obscurité.
- Aucune lumière directe ne pénètre le lieu où se trouve le lotus fermé. Trouvez une source de lumière indirecte.
- Trouvez une orchidée réfléchissante dans la zone sombre.

J'ai fait parvenir de la lumière jusqu'au lotus de Nemel clos, mais il ne veut toujours pas s'ouvrir !

- La lumière ne fait que déployer les étamines de la plante.
- Encore une fois, observez les deux lotus.
- Quand les étamines du lotus de Nemel se déploient, leur pollen attire les insectes pour une pollinisation.
- Un insecte ne quitte pas la plante tant qu'il est attiré par celle-ci.
- Vous devez rétracter la paire d'étamines du lotus de Nemel (dans la zone éclairée) pour cacher le pollen, sinon les insectes ne partiront jamais.

- Un stimulus permet de déployer les étamines du lotus. Trouvez un moyen pour supprimer l'action de ce stimulus dans la zone éclairée.

D'accord, j'ai suivi vos conseils et j'ai empêché les rayons solaires d'éclairer le lotus de Nemel ouvert. Les insectes ne veulent toujours pas partir !

- Ils ont tout simplement besoin d'une petite motivation.
- Ils ne partiront pas à moins que quelque chose ne les chasse.
- Les insectes détestent les spores du champignon Vesuvi, un champignon sphérique qui grandit dans les marais.
- Le champignon Vesuvi expulse des spores lorsqu'on le touche.
- Mais les spores ne voyagent pas loin. Trouvez donc un champignon assez proche des insectes.

Gagné ! L'autre lotus de Nemel est ouvert. Et maintenant ?

- Pensez à un nouveau moyen de transport.
- Pénétrez dans le lotus de Nemel nouvellement ouvert.
- Malheureusement, vous ne pouvez pas monter directement dans la cosse. Il faut trouver un autre moyen pour y accéder.
- La racine du lotus de Nemel est violacée, creuse et très très longue.
- Trouvez la racine de la plante.

Je suis accroché dans un fruit en forme de cage. Mais comment puis-je, d'ici, attirer l'oiseau ?

- Le Grossamery répond au son émis par le frottement des tiges lorsque le lotus expulse des graines.
- Tirez sur l'une des tiges et accrochez-vous.



Indices pour Narayan : l'Âge de l'Équilibre

J'arrive dans une pièce où il y a deux tableaux de commande circulaires et un levier d'aiguillage qui paraît important. Lorsque j'y touche, rien ne se produit.

- Ils ont besoin d'énergie.
- Un générateur qui tire de l'énergie des courants géothermiques alimente en énergie cette chambre de liaison.
- L'interrupteur qui permet de rétablir l'alimentation énergétique des différents dispositifs est éteint.
- Trouvez l'interrupteur et actionnez-le.

Je suis pris au piège dans un bouclier de glace avec un homme plutôt en



colère qui tient un marteau. Comment puis-je en sortir ?

- Mettez hors service le bouclier de glace.
- Trouvez les consoles d'activation du bouclier et entrez le code.
- Vous vous souvenez des dispositifs précédemment nommés ?

L'énergie arrive bien dans les consoles, mais maintenant je regarde une série de mantras. Où puis-je trouver le code ?

- Vérifiez les tapisseries.
- N'y a-t-il pas sur les tapisseries des dessins qui vous semblent familiers ?
- Chaque dessin est associé à un mot. Certains mots ne vous semblent-ils pas familiers ?

Les mots associés aux dessins sur les tapisseries sont des termes génériques. Certains, toutefois, semblent plus familiers. Où ai-je donc déjà vu ces mots ?

- Si vous avez été scrupuleux, vous les avez déjà lus plus tôt dans le jeu.
- En réalité, les mots ont toujours été à votre disposition.
- Atrus vous a donné ces mots dans le bon ordre, il y a bien longtemps.
- Vérifiez votre inventaire.

En utilisant les tapisseries et le journal d'Atrus, j'ai découvert une correspondance entre les dessins et les symboles. Mais où vont donc ces dessins ?

- Recherchez des indices dans votre inventaire.
- N'avez-vous pas déjà des parties de symboles ?
- Vérifiez votre croquis des symboles.
- Comparez les dessins du croquis aux dogmes du journal d'Atrus.
- Regardez le symbole que vous avez trouvé à Edanna. Quel est le premier mot dans le

dogme de la Nature d'Atrus. Quelle est la position de ce mot dans le symbole de l'Âge ?

Je suis enfin parvenu à entrer les bons dessins dans la console qui contrôle le bouclier intérieur, mais je ne peux pas trouver les dessins de la tapisserie pour l'autre console.

- Ils sont dans une autre pièce.
- Faites un petit tour après avoir mis hors service le bouclier intérieur.

J'ai trouvé le livre de liaison Tomahna. Dois-je partir maintenant avant que Saavedro et son marteau ne se fâchent ?

- Une fois que vous avez le livre de liaison Tomahna, vous pouvez partir quand vous le souhaitez, mais considérez avec soin la situation et les conséquences de cet acte.
- Avez-vous déjà récupéré le livre Releeshahn ?
- Quelle est la dernière chose que Saavedro vous a dite lorsque vous l'avez rencontré là-haut ?
- Cela ne vous a-t-il pas étonné lorsque Saavedro vous a dit : « la seule chose que je sais des livres de liaison, c'est que les portes qu'ils ouvrent ne se referment pas » ?



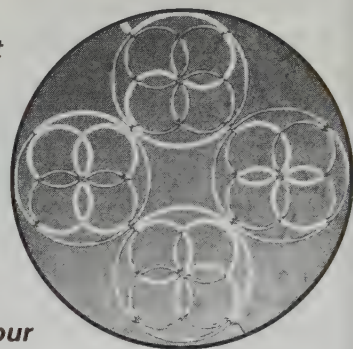
■ Devriez-vous croire ce personnage ?

Saavedro veut que j'ouvre le bouclier extérieur.

En retour, il me promet de me donner le livre

Releeshahn pour Atrus. Dois-je le

croire ou dois-je m'en aller vers le vaisseau et l'affronter ?



- Saavedro a erré dans la folie, exilé du reste du monde et de sa famille pendant 20 ans. Il déteste Atrus. Pensez-y.
- Saavedro est fou de rage et possède un marteau.
- Essayez une autre option.
- Maintenant, vous devriez mettre Saavedro dans une situation à votre avantage.
- Piégez Saavedro entre les deux boucliers.
- Souvenez-vous comment les boucliers étaient lorsque vous êtes arrivé la première fois.
- Quelle est la première chose que vous avez faite lorsque vous avez tenté de les changer ?

J'ai emprisonné Saavedro et il m'a remis le livre. Puis-je m'en aller maintenant ?

- Bien sûr.
- Tout bien réfléchi, Saavedro n'a pas encore souffert suffisamment. 20 ans, ce n'est rien, n'est-ce pas ?
- N'est-il pas amusant de penser combien ce personnage sinistre va souffrir encore en pensant que sa civilisation et peut-être sa famille prospèrent juste là, à quelques pas de lui !
- À vous d'assumer vos choix...

Chapitre 8

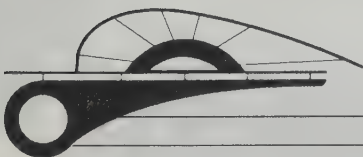
Le Journal de l'historien

**À propos de l'Exil Narayan
et de l'Âge des Leçons d'Atrus**

Attention ! Ne lisez pas ce chapitre si vous n'avez pas encore fini le jeu !



Le journal de l'Historien



NOTE

*Ce rapport historique des faits qui ont conduit aux événements de **Myst III : Exile** révèle des éléments importants du jeu. Lire ce chapitre avant d'avoir fini le jeu risque de vous gâcher l'effet de surprise.*

Les faits mentionnés dans les journaux personnels d'Atrus et d'autres rapports contemporains attestent du désir du Maître d'enseigner à ses fils, Sirrus et Achenar, l'écriture des Âges D'ni (que l'on nomme aussi « l'Art »).

Toutefois, connaissant la façon avec laquelle son propre père, Gehn, lui avait enseigné cette technique (tout en prenant exemple sur sa grand-mère Anna, qui lui demandait sans arrêt « Dis-moi ce que tu vois »), Atrus pensait que les premiers pas dans l'éducation des garçons devaient se faire par l'observation. C'est sans doute pour cette raison qu'il a décidé d'apprendre à ses fils comment observer avec attention les principes fondamentaux qui forment chaque Âge. C'est dans ce dessein qu'Atrus écrivit l'Âge des Leçons.

Atrus crée l'Âge des Leçons

Entièrement pensé pour fournir une démonstration expérimentale de la construction des concepts d'Âges, l'Âge des Leçons donne un excellent exemple de ce qu'est la philosophie d'Atrus et de certains autres Maîtres D'ni. D'une façon plus classique, Atrus créa d'abord un monde central, J'nanin, souvent mentionné comme l'Âge des Leçons (Fig. 8-1). Cet Âge fonctionne comme une sorte de livre élémentaire et surtout comme une plate-forme centrale qui relie trois Âges Éléments. Chacun de ces Âges incarne un concept de base.

Ces trois Âges inhabités -Voltaic (Énergie), Amateria (Forces Dynamiques) et Edanna (Nature) - ont été créés pour être étudiés et compris afin de débloquent le livre de liaison d'un autre Âge. Cet Âge, c'est Narayan, une civilisation active basée sur



■ J'nanin est aussi appelé l'Âge des Leçons.



une symbiose délicate entre différents éléments.

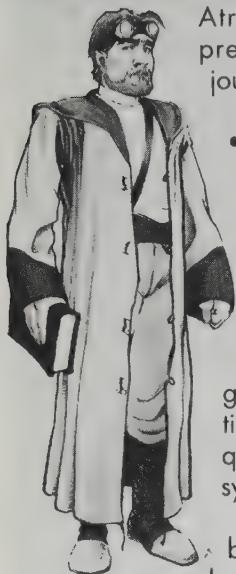
En réalité, Narayan (selon les notes de conception du Maître) a été conçu grâce à un subtil dosage de toutes les études et a appris à Atrus le quatrième principe (qui n'est autre que le principe fondamental) : seul l'équilibre de systèmes divers peut permettre à une civilisation de prospérer.

Atrus a mis au point le principe suivant pour ses étudiants : apprendre les trois principes de base pour la construction des Âges par une observation directe, tout en faisant interagir les trois premiers Âges. À la fin de l'étude de chacun des trois Âges, les étudiants découvrent un symbole et retournent à J'nanin, l'Âge des Leçons. Une fois introduits dans un mécanisme, ces symboles déclenchent un enregistrement holographique d'Atrus qui explique en détail les acquis obtenus par l'observation de chaque Âge (Ndlr : malheureusement, les archivistes ont été incapables de restituer ces messages qui ont été enregistrés puis effacés par Saavedro). Une fois le troisième symbole introduit par les étudiants (peu importe l'ordre dans lequel ils sont introduits), le mécanisme qui enferme le livre Narayan se déverrouille. Ce livre permet l'accès à une chambre de liaison close située dans l'Âge de l'Équilibre (Fig. 8-2). Dans cette chambre, les étudiants devront passer un dernier test : utiliser les tapisseries de Narayan pour comprendre la signification des symboles et des concepts de base de l'Écriture d'un Âge. De l'avis des savants qui ont étudié les archives, Sirrus et Achenar connaissaient ces concepts, parce qu'ils avaient discuté avec leur père Atrus pendant des années des secrets de l'Art ...



■ Un dernier test vous attend sur Narayan.

8.2



Atrus a enregistré ces trois premiers concepts dans son journal de Releeshahn.

- « **L'énergie alimente le mouvement futur** ».
- « **La nature encourage la dépendance réciproque** ».
- « **Les forces dynamiques incitent au changement** ».

En fait, Atrus espérait que, grâce à leur esprit de déduction, ses fils découvrirait le quatrième concept : « Les systèmes équilibrés stimulent les civilisations ». Vraisemblablement, ils créeraient alors eux-mêmes ce concept en utilisant les tapisseries de Narayan pour mettre hors service le bouclier de la Chambre de Liaison. En accédant à Narayan, Sirrus et Achenar pourraient rencontrer un initiateur tout trouvé, Saavedro, qui les guiderait vers le concept final. La dernière étape de leur apprentissage demandait aux étudiants de vivre à Narayan pour comprendre comment sa civilisation pouvait être l'incarnation vivante du concept de l'équilibre. Dans son journal, Saavedro a décrit la manière dont Atrus a présenté l'étape finale de son éducation : « Narayan est la somme de ce qu'ils doivent apprendre ».

La Symbiose de Narayan : Culture et Tradition

Narayan est un monde d'eau. En effet, la civilisation a fleuri dans cet Âge conformément au livre écrit au cours d'une des périodes

de construction les plus prolifiques d'Atrus. L'existence même de l'homme dans cet Âge est basée sur un équilibre précaire qui doit sans cesse gérer le rapport symbiotique entre deux formes de vie.

La première est une sorte de plante-algue géante que les Narayans appellent « Treille » (Fig. 8-3) et qui prolifère autour des conduits géothermiques sous-marins, là où l'eau chaude produit de nombreux dépôts minéraux. Les racines des Treilles sont imposantes et peuvent atteindre plus d'un kilomètre de long. De plus, les nombreuses ramifications peuvent former une véritable toile à partir de la tige principale.



■ Les Arbres à Treille sont vitaux pour les Narayan.

La seconde forme de vie, des sortes de sacs de spores aériens, abonde dans l'atmosphère de Narayan. Ces spores se déplacent périodiquement vers les conduits géothermiques sous-marins pour prendre le gaz carbonique chaud qui foisonne dans les environs. Après s'être remplie de gaz, une spore remonte à la surface des océans, flotte, puis entre à nouveau dans l'atmosphère. Là, sa respiration (un échange moléculaire



■ L'architecture Narayan est étroitement liée aux Arbres à Treille.

8.4

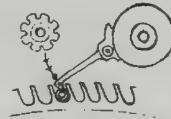
simple de gaz) permet de ré-oxygéner l'atmosphère de Narayan. La civilisation de Narayan (comme la décrit Atrus) est entièrement fondée sur sa capacité à capturer des spores qui dérivent des conduits géothermiques. Ils les utilisent ensuite de telle manière que les racines des Treilles en croissance poussent en hauteur et forment des « Arbres à Treille » permettant l'établissement des cités Narayan. Pour créer des structures de Treilles stables, le peuple Narayan doit véritablement tisser les racines et créer des barrières autour des spores aériennes. Comme on peut s'y attendre, ses structures doivent être constamment entretenues. Les livres Narayan mettaient en évidence ces faits : « si la Treille n'est pas taillée constamment, les racines risquent d'étouffer les spores. Mais si les Treilles sont trop taillées, les spores peuvent se libérer, détruisant de ce fait le fragile équilibre de la symbiose ». Avec le temps, le procédé de maintenance est devenu un rite traditionnel. En effet, on estime, en accord avec les dires des survivants, que 80 % des périodes d'éveil sur Narayan ont été consacrées aux activités liées à ces structures.

C'est pourquoi il est tout à fait possible de dire que la civilisation de Narayan est faite de traditions basées sur une discipline rigoureuse qui permet d'assurer l'équilibre de l'infrastructure des Arbres à Treille (Fig. 8-4).

Atrus et Saavedro

Un journal récemment retrouvé a permis d'apprendre comment Atrus (à sa première visite à Narayan) et Saavedro, un jeune professeur très prisé de Narayan, se sont liés d'amitié (Fig. 8-5). C'est ainsi qu'Atrus a demandé à son ami d'être un tuteur et un guide pour ses fils (en particulier pour enseigner cette culture unique de Narayan basée sur l'équilibre symbiotique).

Voici un extrait du journal personnel de Saavedro qui décrit non seulement le processus de capture des spores, mais aussi la nature des relations entre les deux hommes :



■ Saavedro est un professeur Narayan qui a tissé des liens d'amitié avec Atrus.

8.5

Atrus est resté avec nous pendant des mois. Je lui ai appris comment couper les racines de Treille qui pouvaient poser problème. Comment tisser les nouvelles et les vieilles pousses pour que les murs des maisons soient plus solides. Je lui ai parlé des traditions du Tissé. Comment en employant les spores pour soutenir les branches en croissance, nous pourrions maintenir l'Arbre à Treilles vivant. Il voulait apprendre tout ce que je savais. Il veut que Narayan survive.

Je l'emmenais à la crevasse, là où la mer coule par les trous du monde. La vapeur remontait de la chute d'eau. Les spores sont prêtes à prendre leur envol. Nous sommes debout dans l'ombre du crépuscule et regardons les spores commencer à monter. Il dit qu'elles ressemblent à des perles dans le ciel. Alors, il se dirige vers l'une des spores plus petite que les autres. Suffisamment petite pour qu'elle puisse aller dans la niche que nous avons tissée dans les branches ce matin. Sa peau est blanche et laiteuse, avec quelques touches de rose.

Atrus déclara alors : « celui-ci devrait pouvoir convenir à la perfection à la nouvelle chambre de votre sœur ». Je me souvins alors avoir acquiescé. Ensuite, j'ai levé mon pipeau et j'ai joué. Atrus était debout à côté de moi, retenant son souffle lorsque ma chanson permit à la spore de se fermer. Dès qu'il fut suffisamment près, il lança le filet pour l'attirer dans ses mailles.

Voilà ce dont je me souviens.

Voilà pourquoi je lui ai dit qu'il pouvait m'envoyer ses fils.



■ Ces photos donnent une image angélique des fils d'Atrus.

Bien que des archives précédentes indiquent que Sirrus et Achenar ont parfaitement passé les cours de l'Âge des Leçons, leur séjour à Narayan ne s'est pas très bien déroulé (Fig. 8-6). Saavedro a écrit que bien qu'ils ressemblent physiquement à leur père, « ils sont différents d'une façon ou d'une autre. Ils sont plus impatientes. De plus, ils sont furieux de ne pas être traités comme des hommes ». Des retranscriptions d'interview de cette période font référence à leur ennui évident, mais aussi selon un témoin à leur insolence. Certains enregistrements holographiques parlent même de « deux petits garçons très avides ». Selon des histoires plus contemporaines, Atrus ne soupçonnait pas ces traits de caractère chez ses fils et il n'en prit connaissance que sur le chemin du retour en les ramenant à la maison.

Malheureusement pour la société Narayan, Sirrus et Achenar revinrent environ cinq ans plus tard. Ce voyage est intervenu juste avant la période bien documentée de Myst, durant laquelle ils ont projeté de piller et d'assujettir les Âges stockés dans la bibliothèque de Myst, afin d'obtenir puissance et



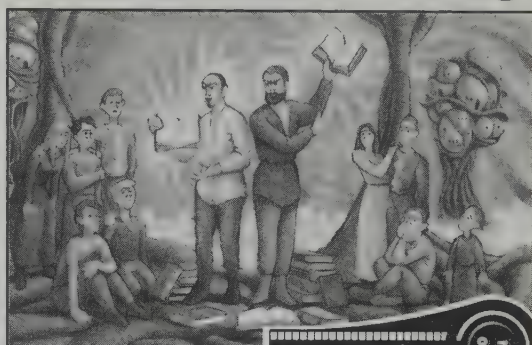
richesse. Narayan devint alors le lieu de tous leurs méfaits, y compris d'une rébellion contre l'autorité de leur père.

Sirrus et Achenar : la Décrépitude des Traditions Narayan

Lorsque Sirrus et Achenar revinrent à Narayan, c'était pour exploiter la fragilité même de l'équilibre entre l'homme et la nature. La société de Narayan avait déjà commencé à éprouver de légères tensions internes entre les générations.

Depuis des générations, les Anciens de Narayan demandaient une adhésion stricte à la « Voie de l'Arbre ». Ils connaissaient la signification sous-jacente des traditions et des cérémonies car ils avaient survécu aux petits sinistres dûs à une mauvaise maintenance de l'Arbre à Treille. Mais des factions d'hommes plus jeunes ont commencé à mettre en question la rigueur de ces cérémonies ancestrales.

Sirrus et Achenar, selon tous les récits, étaient suffisamment intelligents pour comprendre et exploiter ces désaccords naissants. Ils ont, par exemple, essayé d'apaiser les factions les plus radicales en leur proposant d'accéder à des Âges moins rigoureux. Pour manipuler ceux qui ne voulaient pas quitter Narayan, ils ont déclaré détenir la puissance de leur père (un mensonge), en promettant de consolider la fragilité de Narayan par de nouvelles écritures

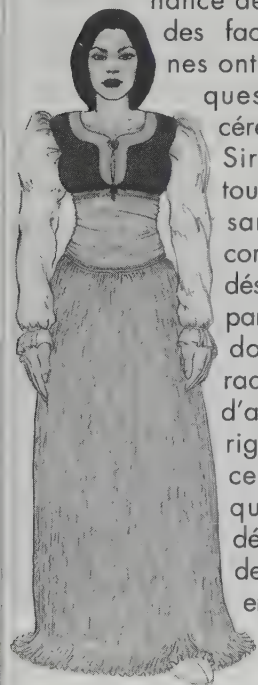


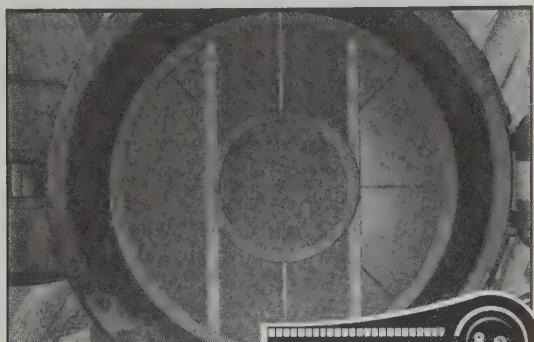
■ Sirrus et Achenar exploitent les désaccords naissants des Narayan.

(Fig. 8-7). Cependant, ils ne faisaient cela que si tous les habitants décidaient de quitter Narayan. Or, les frères savaient évidemment que les Anciens ne le permettraient pas. En agissant de la sorte, Sirrus et Achenar ont non seulement monté les Narayan contre eux-mêmes (Fig. 8-8), mais ils ont aussi systématiquement sapé l'autorité de leur propre père. Quelques documents récents indiquent que certaines paroles se sont transformées en injures contre « le créateur ». Certains mots attribués à Sirrus disaient : « Il a écrit cet Âge pour vous forcer à vivre



■ Le conflit est désormais inévitable.





■ Saavedro fut incapable de résoudre la dernière énigme qui lui aurait permis de désactiver le bouclier de glace.

une existence pénible et laborieuse, uniquement pour nous donner des leçons ! Pensez-vous que cela soit juste ? »

Avec le temps, de petites insurrections (fomentées par ce discours) ont engendré des manifestations de mécontentement de plus en plus grandes, puis des émeutes, pour finalement déboucher sur une véritable guerre civile. Les affrontements ont complètement déstabilisé l'économie, les impôts n'étaient plus perçus et les structures des Treilles ont commencé à se dégrader. Comme Saavedro l'écrit dans son journal :

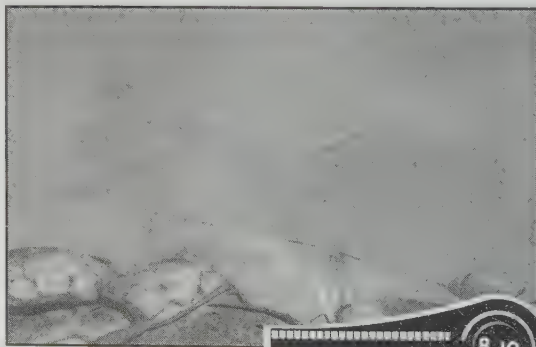
« Les racines de Treilles étaient noires en raison d'une croissance trop rapide. Les spores s'envolaient dans les chaudes vapeurs et explosaient. Personne n'était là pour guider les spores vers les branches. Personne n'était présent pour réaliser le rituel des Vagues. Les combats avaient déchiré mon peuple. »

Le Dilemme de Saavedro

Il semble que Saavedro fut concerné par ce conflit de plusieurs manières. En tant que

« bon ambassadeur » entre Atrus et Narayan, il a introduit Sirrus et Achenar dans sa communauté. Il espérait, alors, devenir un ancien, distinction qu'il n'avait pas encore reçue. Bien que Saavedro fût un libre-penseur, bien plus que beaucoup d'Anciens (un document le nomme d'ailleurs comme un « enseignant-rêveur »), il n'était ni isolationniste, ni fortement attaché aux traditions. Au début, il pensait que les revendications des frères étaient fondées. Certaines peintures murales d'époque le présentent debout, (souvent avec sa famille) en dehors du conflit, peut-être affligé mais aussi neutre et plein d'espoir.

En marge de ces considérations, Sirrus et Achenar intensifièrent leur rôle d'agitateurs en semant le mécontentement parmi les jeunes et en encourageant l'agitation civile et la résistance violente. Toutefois, il semble que les frères aient mal calculé leur coup. En effet, ils ne se doutaient pas qu'un tel chaos pouvait mettre en danger l'existence même de Narayan. Les problèmes de l'Arbre à Treille ont décimé plusieurs villages. Et ce n'est qu'après une émeute, qui



■ Le bouclier de glace donne une vision déformée de Narayan.



fut proche de conduire à leur arrestation par des Anciens, que Sirrus et Achenar décidèrent de quitter Narayan.

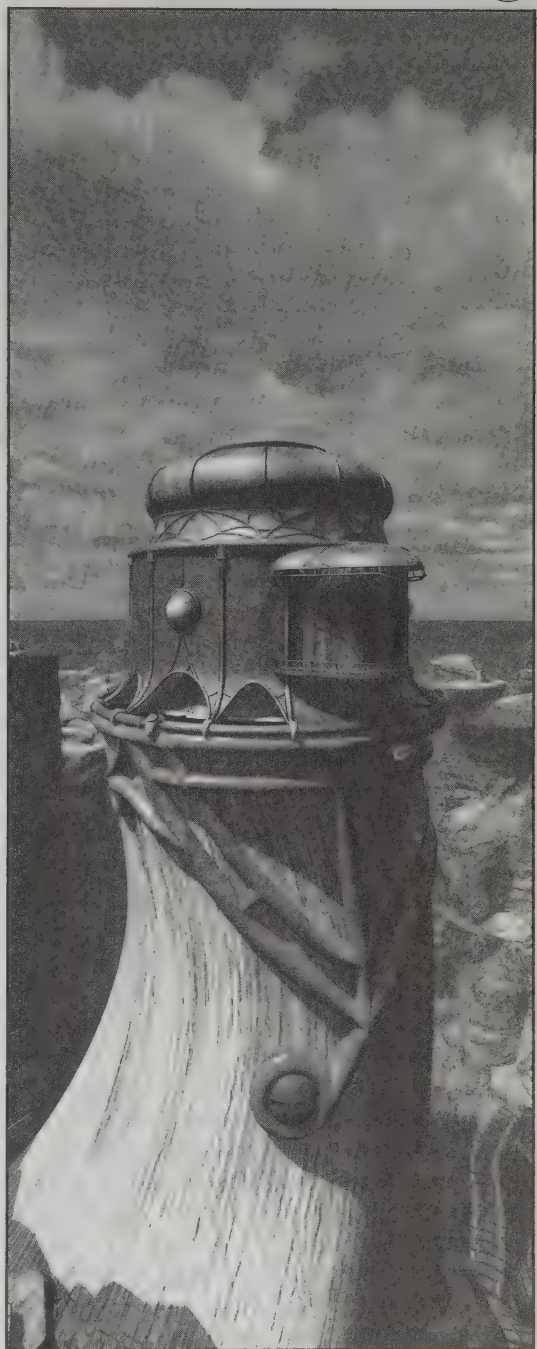
Saavedro, apparemment abasourdi par cet abandon soudain, trouva leur livre de liaison et les suivit à J'nanin, espérant les convaincre de respecter leur promesse et sauver Narayan. Mais il se fit capturer par les frères. Selon ses propres enregistrements, ils le frappèrent sévèrement, l'attachèrent à l'un des pôles de réflexion de J'nanin, puis fabriquèrent un bûcher pour brûler le livre de liaison. C'est ainsi que Saavedro fut pris au piège à J'nanin.

Saavedro à J'nanin

Savant et éducateur lui-même, Saavedro a très rapidement cerné la nature de J'nanin. Il passa de nombreux mois à suivre le parcours de l'Âge des Leçons, il apprit les principes de construction des Âges et résolut les énigmes pour libérer le livre Narayan, sans cesser de penser que sa famille et son peuple étaient en train de mourir.

Lorsque Saavedro rejoignit Narayan, il arriva dans la Chambre de Liaison scellée. À la différence de Sirrus et d'Achenar, il fut incapable de déchiffrer « le dernier code » qui désactive le bouclier de glace extérieur (Fig. 8-9). En effet, Sirrus et Achenar, élevés par Atrus, connaissaient le quatrième « dogme » puisque leur père en parlait souvent durant ses voyages dans les autres Âges.

Avant son arrivée, Saavedro craignait le pire. La translucidité du bouclier de glace extérieur ne donnait qu'une vision déformée de son monde (Fig. 8-10). Des fragments d'Arbres à Treille déchirés qui dérivèrent dans l'atmosphère suggéraient une dévastation totale. Désespéré, Saavedro retourna à





■ Saavedro sombre dans la folie et éprouve une haine sans limite envers les fils d'Atrus.

J'nanin et tomba dans un état que son journal décrit comme « la brume ». 20 années de folie tragique, ponctuées par quelques bribes de clarté et caractérisées par une haine croissante envers Atrus et ses rapaces de fils (Fig. 8-11).

Un Nouveau Lien vers J'nanin

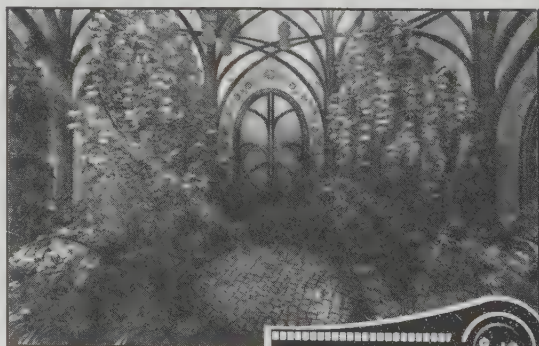
Durant ces deux décennies, les événements bien connus de Myst et Riven ont eu lieu. Après l'emprisonnement de Sirrus et Achenar dans Myst et après le cataclysme final sur Riven, Atrus et sa femme Catherine ont cherché à redonner vie à la civilisation D'ni qui fut décimée par une épidémie 75 années auparavant. Ils ont passé de nombreuses années à la recherche de la caverne D'ni et des Âges perdus, dans l'espoir de trouver ceux qui auraient pu échapper au fléau. Ces événements ont été soigneusement chroniqués dans Myst : Le livre de D'ni (J'ai lu, 1999).

Au bout de leur recherche, Atrus et Catherine ont finalement réussi à prendre contact avec plus de 1800 D'ni survivants, dont un bon

nombre d'entre eux a participé à la reconstruction. Mais dans sa volonté de ressusciter cette civilisation, Atrus comprit que trop d'histoires tragiques étaient encore enfouies dans les ruines de la grande cité. Il écrit :

Elles doivent à jamais rester enfouies, comme le symbole de nos erreurs passées et en mémoire de tous ceux qui ont perdus leur vie, lorsque D'ni est tombée. Si aujourd'hui, nous reconstruisons les murs, ne donnons-nous pas caution au désastre qui a déjà détruit notre civilisation ?

Et c'est ainsi qu'Atrus a voulu écrire un nouveau monde, appelé Releeshahn, pour son peuple D'ni (Voir le journal d'Atrus pour plus de détails). Se préparant pour cette tâche, il se rendit dans de nombreux autres Âges à la recherche d'une inspiration, passant en revue les concepts qui ont prouvé leur réussite dans le passé. De nouveau, selon un chapitre d'un journal en date du 28.10.93, alors qu'il allait commencer à écrire ce nouvel Âge, Catherine lui remit « un de ses livres d'Âge les plus vieux ». À cela, il ajoute :



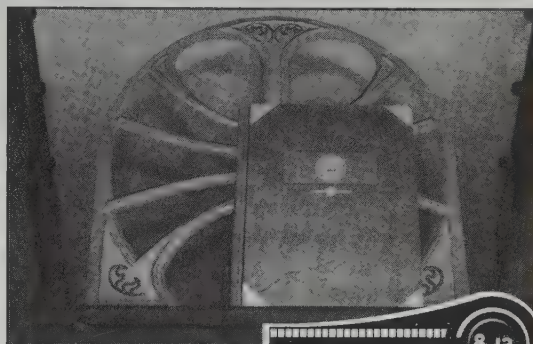
■ Tomahna est un véritable havre de grâce et de paix.



« **E**n voyant le nom « J'nanin » sur le couverture du livre, Je ne pouvais que secouer la tête. Le seul Âge où je ne me suis pas rendu, c'est certainement celui où j'aurais pu apprendre le plus. Je pense qu'après avoir terminé ce travail, il faudra que je fasse un dernier voyage pour aider la mémoire d'un vieil imbécile ! »

Dès qu'Atrus eut fini Releeshahn, Catherine et lui construisirent leur propre maison, appelée Tomahna (Fig. 8-12). Ensuite,

comme prévu dans le journal, il est allé à J'nanin. Des comptes rendus nous indiquent qu'Atrus n'a fait là-bas qu'un court séjour car le souvenir de ses fils et de ses échecs étaient trop douloureux. Cependant, à l'insu d'Atrus, un témoin était caché dans les herbes hautes, juste à côté du lieu d'arrivée. Et lorsque Atrus quitta J'nanin, il laissa derrière lui un livre de liaison Tomahna – une porte de sortie pour Saavedro après plus de vingt années d'exil.

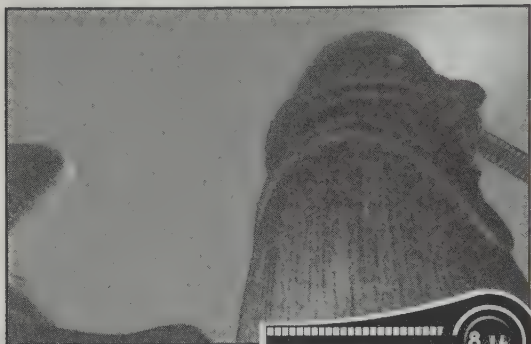


■ Saavedro passa de nombreuses heures à consulter les journaux d'Atrus.

8.13

Le Projet de Saavedro

Selon l'opinion générale, lorsque Saavedro relia Tomahna pour la première fois, il n'avait d'autre but que de tuer Atrus et sa famille. Mais Atrus et Catherine étaient partis. Saavedro passa alors de nombreuses heures dans les journaux d'Atrus (Fig. 8-13), espérant découvrir le lieu où ils étaient et surtout où les deux fils se terraient (Ndlr : pendant ce temps, Sirrus et Achenar avaient été bannis dans les « livres-prisons » de la bibliothèque de Myst). Au cours de cette première expédition, Saavedro fit deux découvertes significatives.



■ De nombreuses énigmes sur J'nanin ont été modifiées par Saavedro.

D'abord, il découvrit le livre de liaison J'nanin caché sur une étagère parmi d'autres ouvrages, ce qui lui permit de pouvoir retourner à l'Âge de son exil. Ensuite, il apprit les efforts réalisés par Atrus pour tenter de rétablir la civilisation D'ni. En ne lisant pas correctement les textes du Journal de Releeshahn, Saavedro pensa alors, par erreur, qu'Atrus avait la capacité divine de réécrire des Âges, de rétablir des mondes perdus et de réparer les désastres. Cette erreur a probablement sauvé la vie d'Atrus car, à partir de cet instant, Saavedro ne souhaita plus tuer Atrus, mais le voler. Son nouveau plan : voler le livre descriptif de Releeshahn et le conserver jusqu'à ce qu'Atrus rétablisse la civilisation Narayan.

De retour à J'nanin (Fig 8-14), Saavedro passa de nombreux mois à essayer de falsifier les leçons en changeant les directions et en intégrant ses propres hologrammes (détruisant ainsi les enregistrements d'Atrus) pour révéler l'histoire de son monde et les ravages réalisés par les fils d'Atrus. Il peignit également trois peintures murales, une

dans chaque Âge, pour décrire les événements qui se sont déroulés sur Narayan. Enfin, il dispersa quelques pages de son journal à travers les Âges car il savait qu'Atrus pourrait les retrouver. Ce n'est qu'après qu'il mit son plan à exécution. Ce que ne pouvait pas prévoir Saavedro, c'est que ce n'était pas Atrus, mais son meilleur allié qui le traquerait, récupérerait Releeshahn et découvrirait les secrets du passé en remettant les choses à leur place, comme cela avait d'ailleurs déjà été le cas dans *Myst* et *Riven*.



Journal de Saavedro



Tout me revient. Lentement. Qui suis-je ? Combien de temps suis-je resté piégé ici ? Une grande partie de ma mémoire est encore floue. Des périodes entières sont toujours masquées par la brume qui m'obscurcit l'esprit. Pourtant, en me concentrant, j'arrive à retrouver des souvenirs.

C'est le rêve qui a commencé à me rendre la mémoire. J'étais couché dans les roseaux près de la défense. J'ignore depuis combien de temps je suis ici ou comment j'y suis arrivé. Je regarde fixement le ciel. Un homme apparaît en haut de la falaise. D'abord la tête, puis les épaules, et enfin le torse. Le soleil entoure son corps comme un halo. Je suis incapable de bouger. Je pense que la Mort a fini par venir pour moi.

L'homme se tient sur la falaise, tenant un livre. Il regarde le lagon comme si quelque chose l'attristait. Je veux l'appeler, lui dire que c'est moi qu'il est venu chercher. Mais ma bouche est sèche. Je ne me souviens d'aucun mot. Et avant que je pense à me lever, il ouvre son livre. Il place la main sur la page, et il tombe en poussière.

J'ai cru avoir rêvé.

Ce n'est que plus tard – des heures ou des semaines plus tard, que j'ai trouvé son livre en haut de la falaise. Et quand je me suis penché pour le ramasser, il était réel.

La brume a tenté de temps à autre de m'envelopper, mais je me suis accroché à la réalité que représentait le livre et je ne l'ai pas lâché. Je n'ai pas laissé la brume m'envahir l'esprit.

Le livre est sur le sol de la défense ; son panneau tourbillonne et envoie des bras pareils à des tentacules qui veulent m'agripper. Je veux fermer les yeux, chasser ces illusions avant qu'elles ne m'entraînent dans la brume. Je ne veux pas que ces bras tourbillonnants me touchent.

Pourquoi ? Pourquoi ai-je si peur de ce livre ?

Je veux me souvenir. Je le dois. Je pense –

Je pense que cet homme doit être venu dans notre village. Il était plus jeune à l'époque.

Grand, les cheveux foncés. Il portait ces mêmes robes brunes si étranges qui flottaient autour

de lui. Il portait aussi un livre, et il l'utilisait sans cesse. Il passait son temps à prendre des notes. Ses yeux sont masqués par d'épaisses lunettes, mais son visage est chaleureux et amical. Il me dit son nom. Il dit s'appeler Atrus.

À présent, je me souviens. Il s'appelle Atrus. Atrus dit qu'il est venu de très loin dans notre village parce qu'il voulait en savoir plus sur l'Arbre. Il dit qu'il n'est ici que pour un moment. Il ne veut pas interrompre notre labeur sans fin.

Il dit qu'il veut nous aider, si nous le lui permettons. Oh, Tamra. Pourquoi l'avons-nous laissé faire ? Continue à écrire, Saavedro. Prends note de tout. Cet Atrus est resté des mois avec nous. Je lui ai appris à tailler les délicates racines de l'arbre à Treille. Je lui ai appris à tresser les vieilles pousses avec les nouvelles afin de consolider les murs de nos maisons. Je lui ai enseigné les traditions du Tressage. Je lui ai expliqué comment nous maintenions l'arbre à Treille en vie en soutenant les branches à l'aide des spores. Il veut apprendre tout ce que je sais. Il veut que Narayan survive.

Je l'ai emmené à la faille, là où la mer tombe dans des gouffres. De la vapeur s'élève de la chute. Les spores sont prêtes à prendre leur envol. Nous restons dans la pénombre du crépuscule et nous regardons les spores prendre leur envol. Il dit qu'elles ressemblent à des perles dans le ciel. Il montre ensuite l'une des spores. Elle est plus petite que les autres, juste assez pour tenir dans la niche que nous avons tressée dans les branches le matin. Sa peau est d'un blanc laiteux, avec juste une infime touche de rose. Atrus a alors dit qu'il pensait qu'elle devrait soutenir idéalement la chambre de notre nouvelle fille.

Je me souviens avoir hoché la tête, puis j'ai pris ma flûte et j'en ai joué. Atrus se tenait à mes côtés, retenant son souffle pendant que ma chanson faisait s'approcher la spore creuse. Dès qu'elle a été assez proche, il a lancé son filet et l'a attrapée.

Voilà ce dont je me rappelle.

Voilà pourquoi j'ai dit qu'il pourrait m'envoyer ses fils.

Y Concentre-toi, Saavedro. Tu ne dois pas laisser la brume entrer et t'avalér. Je crois qu'il y a de longues périodes. Des jours. Peut-être des mois entiers où je ne me souviens plus de ce que j'ai fait. La brume qui m'entoure est si épaisse, que je la vois si je place ma main devant les yeux. J'ai beau forcer, rien ne tient.

Je crois que ses fils nous ont rendu visite deux fois.

Sur Narayan.

La première fois, Atrus m'a demandé de les accueillir. Il m'a dit qu'ils arriveraient par le livre. Il m'a dit qu'ils ne comprendraient pas comment mes mots s'assemblent, mais qu'ils les utiliseraient pour ouvrir le bouclier. Narayan, dit-il, est l'endroit où leurs leçons s'assemblent. Narayan est la somme de ce qu'ils doivent apprendre.

Je me souviens. Tamra gravait un Masque d'Esprit dans l'Arbre le jour où les garçons sont arrivés. Elle m'a tiré par la manche pour attirer mon attention sur un vaisseau dans le ciel. Je suis surpris par l'apparente jeunesse des garçons. Ils ressemblent énormément à leur père. Et pourtant, ils sont différents. Ils sont plus impatients. Et ils sont furieux de ne pas être traités comme des hommes.

Je les emmène chez nous. Je leur dis que je vais leur apprendre à en prendre soin. Je leur dis qu'ensemble, nous aiderons l'Arbre à Treille à grandir. Ils me demandent pourquoi ils doivent travailler si dur. Ils me disent -

Mais non, Saavedro ! C'est bien plus tard. C'est après qu'Atrus les a emmenés. Tu le sais, car quand tu les as vus dire ces choses, ils étaient plus âgés. Leurs visages étaient devenus anguleux et durs. Ils sont devenus des hommes, et ils ont quelque chose de sombre dans le regard. Ils te disent qu'ils sont revenus pour soigner Narayan.

Y Sîrrus. Et... Achenar.

Le mur est rouge, couvert de vapeur et de branches semblables à des tentacules. Je vois leurs visages bouffis, riant de tout. Je me souviens de leurs mensonges. Je me souviens de ce qu'ils ont fait.

Ils m'ont emmené ici pour que j'y meure

Je les ai suivis

Les racines de la Treille étaient noires d'avoir trop portées. Les spores flottaient dans la vapeur brûlante et éclataient. Personne n'était là pour guider les spores vers les branches. Personne n'attendait d'accomplir le Tressage rituel. Les combats avaient déchiré mon peuple.

Ils ne s'en souciaient pas.

Ils ne s'en souciaient pas.

Ils voulaient que Narayan meure.

Y J'y suis arrivé. J'ai employé son livre de liaison pour le suivre. J'ai placé la paume sur son panneau brillant et j'ai senti un chatouillement.

Mon estomac s'est soudain contracté comme si j'étais malade. Puis je suis tombé dans la page. Ce n'est pas la première fois que ça m'arrive. Je le sais. Ça m'est arrivé la première fois que je suis arrivé ici. Quand j'ai suivi ses meurtriers de fils depuis Narayan. C'est arrivé quand j'ai utilisé ses livres cachés. Et c'est arrivé quand j'ai enfin ouvert la machine. Juste avant que la brume me dévore pour la première fois l'esprit. Cette fois, la brume ne m'a pas trouvé. Quand j'ai ouvert les yeux, j'étais seul dans une pièce. Je me trouvais dans la maison de ceux qui m'avaient trahi.

Je n'arrivais pas à bouger. J'avais peur. Je pensais qu'ils savaient que j'étais venu et qu'ils m'attendraient, comme ils avaient attendu dans cette défense. J'avais peur qu'ils me ligotent de nouveau, en attendant que les serpents venimeux me règlent mon compte.

Mais rien n'a rompu le silence. La maison entière était silencieuse. Et sans vraiment savoir ce que je faisais, j'ai commencé à chercher. Chaque pièce, chaque étage, chaque armoire. J'ai trouvé ses journaux, les journaux sans fin d'Atrus.

J'ai trouvé le livre qui m'a ramené dans ce monde. Le monde pédagogique qu'il appelle J'nanin. Oh, Tamra, mon amour. Combien de temps suis-je resté piégé ici ? Quelle part de ma vie a été dévorée par la brume ? Le visage que je vois reflété dans le lagon, je ne m'en souviens même pas. Il est tellement plus vieux, tellement plus sauvage. Et pourtant, c'est moi. C'est bien Saavedro. Et je me souviens de ce qu'ils ont fait. Je me souviens qu'ils ont mené mon peuple à la mort.

Y Les souvenirs me reviennent trop vite. Ils se bousculent dans ma tête et m'emplissent de désespoir. Plus je pense que rien ne peut être fait, que personne ne peut vivre au-delà de ce bouclier, et plus vite la brume revient à la charge.

Je peux me perdre dans la brume.

Quand elle sera assez épaisse, je pourrai tout lâcher et être en sécurité.

Je peux commencer à oublier. Mais je ne peux pas oublier. Je dois me souvenir de tous les mensonges qu'ils ont racontés à mon peuple. Leurs manipulations pour obtenir ce qu'ils voulaient ! Ils m'avaient dit qu'ils venaient réparer mon monde. Ils m'ont demandé d'organiser une assemblée avec les Anciens. Les livres qu'ils avaient emportés montraient d'autres mondes, des endroits superbes où les gens n'étaient pas contraints de travailler si dur pour survivre. Ils ont dit à mon peuple qu'Atrus avait écrit ces livres, qu'il avait écrit Narayan, mais qu'il avait rendu notre monde instable. Ils ont dit qu'il voulait que nous soyons les esclaves de l'Arbre. Ils m'ont dit, Te souviens-tu, Saavedro ? Notre père a écrit ce monde pour nous enseigner, pour apprendre à ses fils ce qu'il ne fallait pas faire d'un Âge. Je ne sais pas quoi dire. J'ignore comment ce pourrait être vrai. Mais pourquoi mentiraient-ils ? Pourquoi Atrus aurait-il menti ? Les mondes qu'ils nous ont montrés dans ces Livres, les Anciens ont refusé de les croire. Ils ont dit que nous ne pouvions pas abandonner l'Arbre. Pendant des milliers d'années, nous avons entretenu les racines de la Treille. Sans nos traditions, nous mourrions.

Je ne veux pas que nous mourrions. Je ne veux pas ! Mais Sirrus et Achenar ont dit

qu'ils reviendraient, Saavedro. Tout comme Atrus te l'a dit un jour, lui aussi. Il a dit qu'il reviendrait, mais il ne l'a pas fait. Il ne l'a pas fait. Et il va payer.

Y Je suis revenu plusieurs fois à Tomahna. Je cherche des traces de ses fils. J'étais sûr qu'ils reviendraient auprès de leur père, mais tant de temps a passé. Tant d'années pour oublier mon peuple. C'est bien ce qui est arrivé, Atrus ? Bien à l'abri dans ta superbe nouvelle maison, profitant de la vie avec ta chère épouse et ta famille. As-tu été si occupé à concevoir de nouveaux mondes que tu as oubliés ceux que tu avais déjà créés ? Je dois être très prudent. Je ne dois pas les laisser apprendre que je suis libre. Je vais lire tous les journaux que je trouverai pour découvrir où se cachent ses deux fils. Et quand j'aurai retrouvé les fils, quand j'aurai toute la famille ensemble, je leur ferai payer. Atrus et sa famille souffriront. Ils souffriront comme j'ai souffert pendant des années.

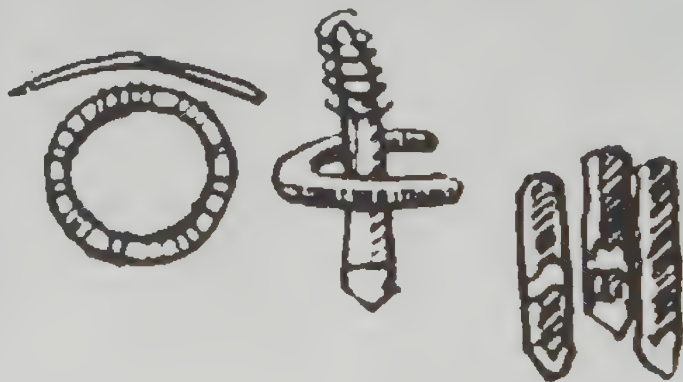
Y Tout ceci est tellement clair maintenant. C'est si clair, à présent que la brume n'est plus là pour tout engloutir. Les jeunes gens du village qui ne voulaient pas écouter les Anciens. La manière dont ils se tenaient ensemble au fond de la pièce, la colère montant lentement en eux. "Pourquoi devrions-nous respecter vos règles, vieillards ?", hurlent-ils. Il ne vous reste plus de vie à vivre ! Vous l'avez donnée à l'Arbre il y a des années !

Tamra veut rentrer à la maison avec les enfants. Elle n'apprécie pas la manière dont les esprits s'échauffent. Elle me chuchote "Fais quelque chose, Saavedro".

Dís-leur de cesser de crier et fais-les écouter. Dís-leur —

Quoi, mon amour ? Leur dire quoi ? Que leurs jeunes vies n'appartiennent pas qu'à eux ? Que notre peuple est né pour être l'esclave de notre monde ?

Sírrus et Achenar voient la confusion qu'ils suscitent. Je les vois observer les visages, mesurer quels hommes sont les plus mécontents. Plus tard, ils les rencontreront en cachette. Ils inciteront les mécontents à boycotter nos rituels. Ils exploiteront leur jeunesse et leur insatisfaction. Les jeunes hommes commenceront à former des bandes. Ils rejetteront nos traditions, s'insurgeront contre les Anciens et suivront les frères. Les émeutes commenceront, et l'Arbre sera négligé. Oh, Tamra. Tout ceci est si clair maintenant. Comment n'ai-je pas pu le voir à ce moment ? Tous ces mensonges que les frères ont racontés. Tous ce qu'ils ont pu chuchoter pour gagner du pouvoir. Et quand notre monde a commencé à s'effondrer autour de nous, pourquoi n'ai-je pas vu que Sírrus et Achenar n'en avaient cure ? Ils n'ont jamais cru à la vérité sur laquelle reposaient nos traditions. Ils n'ont jamais compris nos tâches. Ils savaient simplement qu'il était temps de partir. Et quand ils sont partis, ils ont laissé leur livre de liaison, sachant que je l'emploierais pour les pourchasser. Ils m'ont attiré dans ce monde, ils m'ont ligoté puis m'ont laissé y mourir. Parce que je ne les ai pas arrêtés quand j'aurais dû.



YY

Sírrus et Achenar ne sont pas à Tomahna. Chaque jour, j'en suis de plus en plus sûr. Les fils d'Atrus ne sont pas ici.

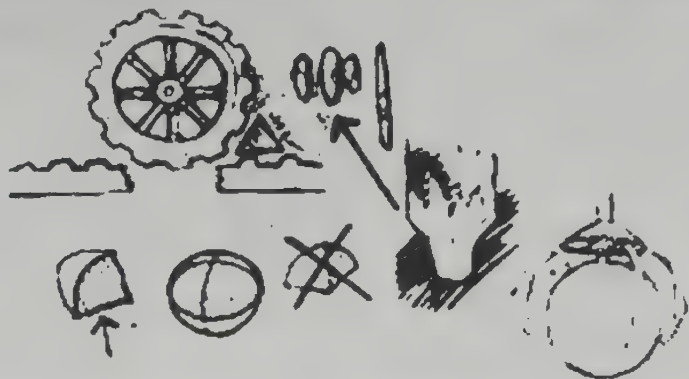
Que s'est-il passé, Atrus ? T'es-tu lassé d'eux comme tu t'es lassé de Narayan ?

Les as-tu abandonnés comme tu as abandonné mon peuple derrière ton bouclier ?

Peu importe. Je peux toujours me venger de leur père. Maintenant que je ne suis plus coincé

sur J'nanin, je peux venger tous les morts de mon monde. J'ai déjà réouvert ses autres livres. J'ai commencé à apporter des modifications à ces mondes, en employant ses leçons contre lui.

Il me reste encore beaucoup de travail, mais je finirai par l'attirer dans cette défense. Je trouverai le moyen de le forcer à me suivre jusqu'ici depuis Tomahna. Pour l'instant, je vais me concentrer sur l'Orbital. Ce n'est pas une partie naturelle de ce monde. La matière qui le crée ne ressemble à rien que je connaisse. Elle me rappelle vaguement le bouclier. Et si c'est la même matière, il est impossible de l'endommager.



Je pourrai peut-être endommager les autres appareils.

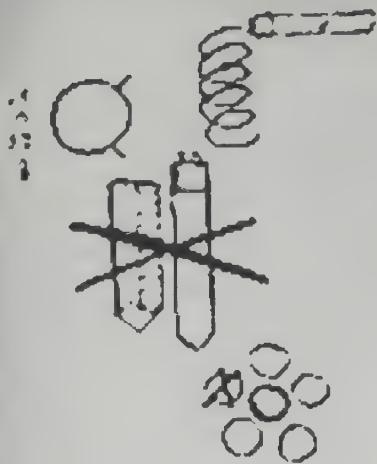
J'ai profané le poème qu'il avait placé dans les colonnes. Je n'ai pas supporté de voir l'art de Narayan dans ses mondes.

Je pense pouvoir employer la sève pour couvrir le second, mais j'ignore ce que je peux faire pour l'île. J'ignore comment modifier le courant.

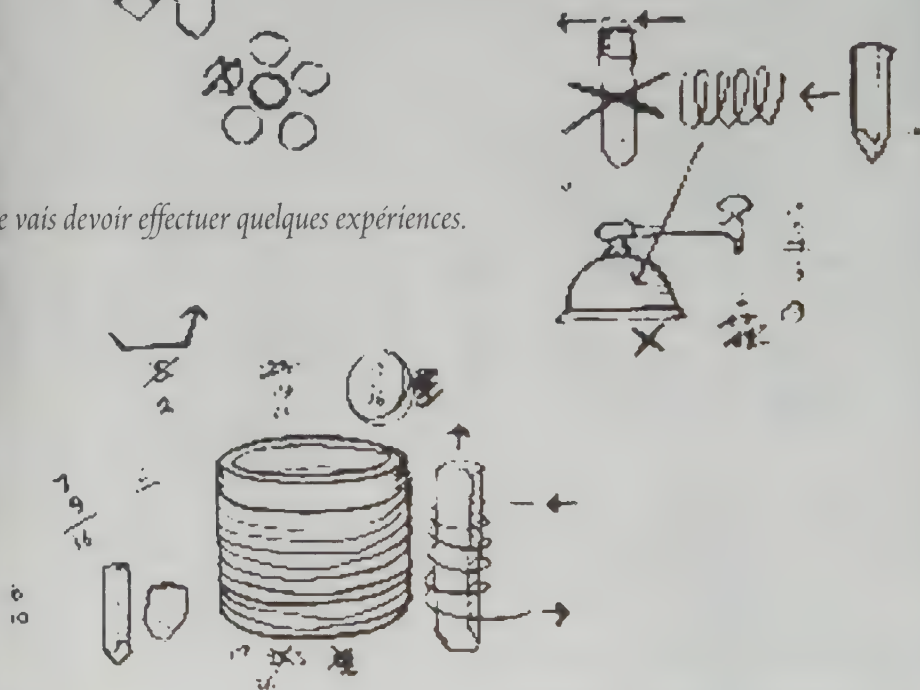
Je pourrais peut-être amener quelques-unes de ces étranges pierres flottantes d'Amateria ?



La structure moléculaire des roches de cet Âge lui font attirer et repousser d'autres pierres de manière assez considérable. Si j'en introduis un peu dans le sol de l'île, elle agira peut-être juste assez pour endommager le dernier poème.



Je vais devoir effectuer quelques expériences.



Ça ne va pas assez vite ! Chaque minute que je passe à fouiller sa maison, je risquerai d'être découvert par quelqu'un. Je pourrais ramener ses journaux à la défense, mais je crains qu'il ne remarque leur disparition. J'ai déjà peur de ce qu'il sait. De ce que son épouse pourrait savoir. La dernière fois, elle m'a presque attrapé. Je m'étais directement relié dans la pièce du soleil. Je marchais vers son bureau quand j'ai entendu des pas dans le couloir. Elle parlait avec

quelqu'un. Elle riait. Et pendant un instant qui m'a fendu le cœur,
j'ai pensé que c'était Tamra.

Je me suis ensuite souvenu que ma Tamra était morte. Je l'ai laissée mourir
quand je suis parti à la poursuite des frères. Je lui ai dit d'aller au récif,
d'emmener nos deux filles et de s'y cacher. J'ai pris le pendentif qu'elle m'avait
offert pour me souvenir d'elle, puis je lui ai dit

Bon sang, Tamra ! Je t'ai dit que tout irait bien ! Pendant des années, j'ai prié
que mes mots aient été vrais. Que tu avais réussi à atteindre le récif.

Que tu t'occupais à soigner les racines malades de la Treille. Par le Tissage,
Tamra, j'ai tant prié !

Jusqu'à ce que j'ouvre sa machine.

J'ai vu Narayan à travers son bouclier.

Et même si la barrière m'a maintenu à l'intérieur, j'ai su. J'ai su que l'Arbre à
Treille était mort.

Narayan ne peut pas survivre sans l'Arbre.

Il ne peut y avoir personne de vivant au-delà de ce bouclier.

Dans la maison d'Atrus, sachant que ma femme et mes enfants étaient morts,
j'ai de nouveau senti la brume m'envahir. Et même si j'ai voulu m'abandonner à
elle, j'en ai été incapable. Je ne pouvais pas laisser la femme d'Atrus me trouver
ici. J'ai réussi à passer à travers la brume. Je me suis rendu dans le bureau
et j'ai trouvé le livre qui me ramènerait à J'nanin. Il était là où je l'avais laissé,
là où ils ne l'auraient pas vu tomber. J'ai placé la main sur le panneau.

J'ai entendu la porte derrière moi s'ouvrir. Et puis le bureau a disparu.

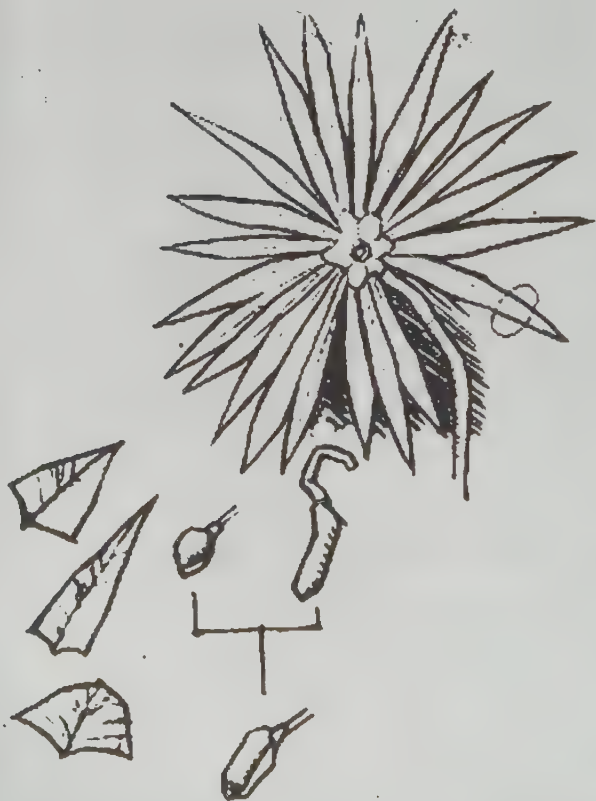
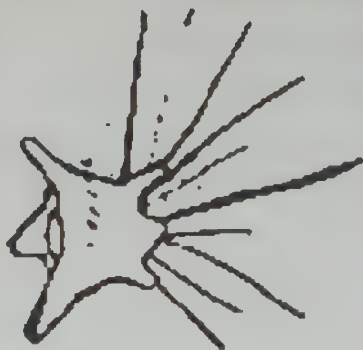
Elle a failli me voir. Je le sais. C'est passé bien trop près cette fois.

Si le livre n'avait pas été là où je l'avais laissé –

La prochaine fois, j'emporterai un livre d'un de ses autres Âges.

Juste au cas où ça se reproduirait.


Mes tentatives de
 produire un hybride
 carnivore n'ont eu que peu de
 succès. Je pensais mieux progresser
 que ça, mais la vie qui croît dans la
 forêt est différente des plantes de
 Narayan. Elle est bien plus tenace,
 moins tolérante des greffes. Je
 pourrais peut-être tenter de
 combiner des espèces du marais ?




Non !! Ça ne
 peut pas être
 vrai ! Ses journaux doivent
 mentir !

Il prétend les avoir
 ramenés. Il dit avoir rendu
 une nouvelle vie à ses frères
 D'ni. Mais comment ?
 Comment un homme
 pourrait-il avoir un tel
 pouvoir ? Comment les
 écritures d'un homme
 pourraient-elles raviver
 un monde mort ?

Je ne sais pas ce que cela
 signifie. Par tout ce qui
 est sacré, Tamra, qu'est-ce
 que ça peut vouloir dire ?

Ça ne change rien à rien. Je peux toujours continuer mes projets. Je peux toujours tenter de venger mon peuple. Je ferai souffrir mes ennemis.

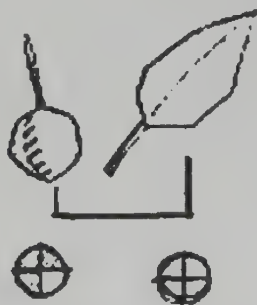
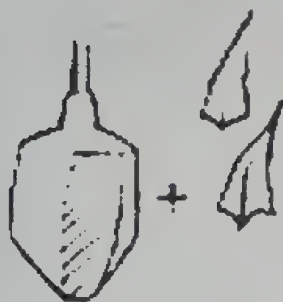
Par le Tissage, Tamra.

Ça change absolument tout.

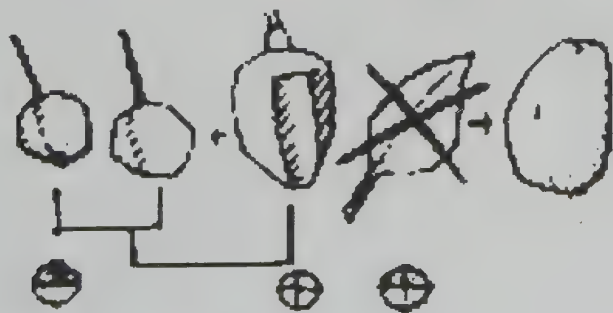
¶¶

La caverne est presque prête. Pendant des semaines, je l'ai polie, frottant les fissures pour obtenir une surface lisse.

Je n'ai pas dormi beaucoup ces dernières semaines. Je craignais de ne plus me réveiller.



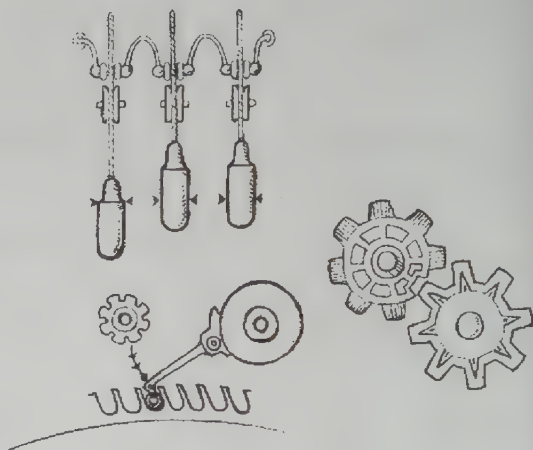
Mais si je peux lui faire voir tout ce qui s'est passé, lui montrer la douleur que sa famille a provoquée, le jeu en vaudra la chandelle.



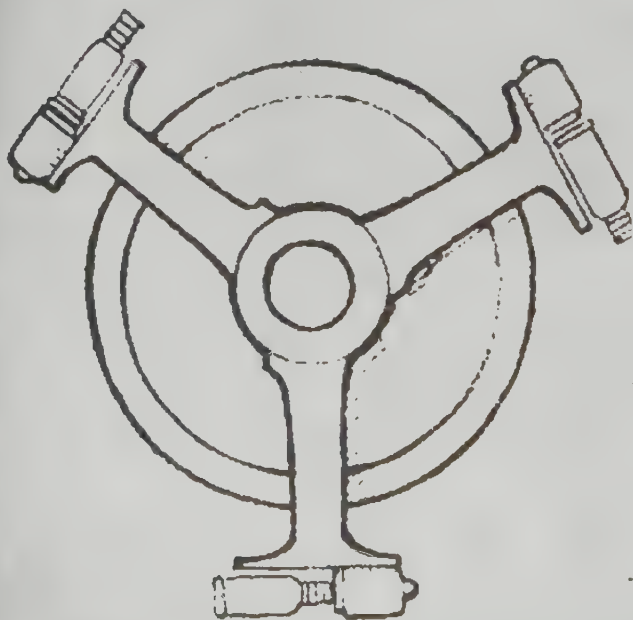
Demain, je commencerai à mélanger les peintures.

YY J'ai trouvé la manière de reprogrammer sa machine à numériser. Je devrai prélever des pièces d'un autre mécanisme de la défense, mais je pense que les engrenages que je laisserai pourront être utilisés manuellement.

YY La peinture finale est presque prête. Il n'a pas été facile de travailler dans la chaleur, mais il doit voir tout ce qui s'est passé. S'il suit les instructions que je lui ai laissées, il ressentira toute ma douleur.



Si ce n'est pas le cas, nous mourons peut-être tous les deux.



YY C'est terminé. Tout est prêt pour l'arrivée d'Atrus. Cette nuit, je dormirai parmi les fantômes. Demain, je retournerai à Tomahna. Quand je m'en irai, j'emporterai son Livre. Que les esprits de mon peuple me guident dans mon entreprise.

The image shows the front cover of a book. The cover has a dark, heavily textured surface, possibly leather or a similar material, with a mottled, aged appearance. A decorative border runs along the edges, featuring a repeating, stylized pattern that looks like a series of interlocking loops or a braided design. The title 'Journal d'Atrus' is printed in the center of the cover in a serif font. The text is white with a thin black outline, giving it a slightly three-dimensional look against the dark background.

Journal d'Atrus

25.5.93

J'ai toujours craint que ce jour vienne. Pendant des années, Catherine et moi avons rêvé de rétablir D'ni. Nous avons consacré chaque heure de nos vies à rechercher les habitants de D'ni et à les persuader de revenir dans leur ville en ruines afin de la rebâtir. Notre rêve est devenu celui de bien d'autres personnes et nous pouvons tous être fiers des progrès que nous avons réalisés afin de le concrétiser. Toutefois, je sais maintenant que c'était une erreur.

La ville de D'ni ne doit pas être rebâtie. Elle devrait rester en ruines pour toujours, pour symboliser nos erreurs passées et servir de monument à la mémoire de tous ceux qui ont perdu la vie lors de la chute de D'ni. Les terribles événements de ces derniers mois, et en particulier la guerre avec Terahnee et la mort d'Uta, m'en ont tout à fait convaincu. Si nous rebâtissons à présent les murs de la ville, ne marquons-nous pas notre approbation avec la maladie qui a détruit notre civilisation ? Ne risquons-nous pas de répéter ces actions au cours des générations futures ?

J'ai beaucoup réfléchi à la question cette nuit et je n'ai trouvé qu'une solution. Si nous, les hommes et les femmes qui avons survécu à la chute de D'ni, voulons nous épanouir, nous devons briser la chaîne de la haine qui a détruit tant de vies. Nous devons rebâtir une nouvelle civilisation. Et nous ne pourrons le faire que si j'écris un nouvel Âge. J'en ai parlé avec Catherine, qui est d'accord avec moi. Je ne peux qu'espérer que les autres seront aussi de cet avis.

26.5.93

Ces gens ne cesseront jamais de m'étonner. Je croyais qu'ils contesteraient ma décision. Après tout, la plupart d'entre eux se sont précisément reliés à D'ni pour voir la ville rebâtie. Mais quand je leur ai dit pourquoi nous ne devrions pas la reconstruire, leur réponse a été immédiate et unanime.

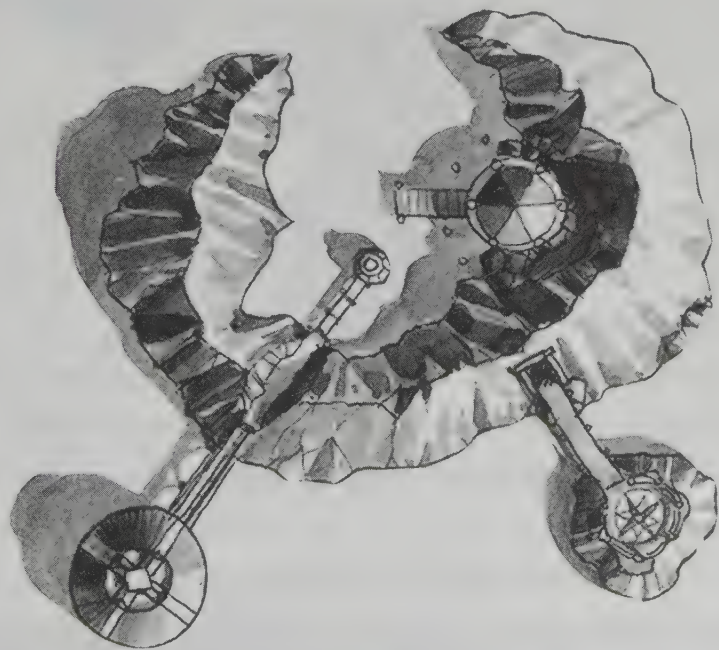
Alors qu'hier, ils ne vivaient que pour reconstruire, ils ne se consacrent plus qu'à sauvegarder. Ils ont l'intention de ne prendre que le meilleur de leur ville puis de continuer leur route.

Je constate partout un enthousiasme manifeste pour cette nouvelle tâche.

Tout ceci m'encourage, en dépit de l'énormité de ma propre contribution.

J'ai rédigé de nombreux Âges au cours de ma vie, des premières tentatives timides sous la tutelle tyrannique de mon père jusqu'à ma réalisation la plus récente, Averone. Jamais encore mes aptitudes n'ont eu un tel enjeu.

L'Âge que je suis sur le point d'écrire doit être tout ce que j'ai jamais imaginé, et plus encore. Comment vais-je y arriver ?



1.6.93

Ce matin, Catherine n'a pas pu s'empêcher de rire en me voyant exhumer mes vieux carnets. Je vois ça d'ici : moi, assis près d'un feu éteint, entouré d'une montagne de commentaires et de journaux. Certains d'entre eux ressemblaient plus à de la poussière qu'à du papier. Les heures que j'ai passées à les parcourir ont porté leurs fruits.

Les idées sur ce que ce nouvel Âge pourrait être se bousculent dans ma tête. Elles sont presque trop nombreuses pour les retenir.



Manifestement, je dois choisir un point de départ. L'écriture d'Âges est une science, une équation de mots à la structure bien précise. Chaque équation doit reposer sur un concept sous-jacent autour duquel l'Âge peut se développer.

Par le passé, j'ai rédigé des Livres sur les idées qui m'intriguaient le plus à un moment donné. Je voulais découvrir comment l'Âge associé au Livre traduirait les résultats de

ces idées. Parfois, des civilisations ont vu le jour, et parfois non. Mais qu'une société ait ou non existé au cours d'un Âge, c'était souvent en réponse au concept intégré dans le Livre que j'avais rédigé. Cette fois, ma recherche d'un concept doit être étudiée avec le plus grand soin. Je sais déjà quelle civilisation je souhaite voir se développer. Je connais l'histoire de notre peuple et les chemins suivis pour parvenir ici. Aujourd'hui, je dois écrire un Livre qui sera relié à un Âge nous permettant de continuer notre voie afin

que nous devenions un peuple toujours plus fort.

Quel concept ce nouvel Âge devra-t-il traduire pour permettre à notre civilisation de se développer de façon optimale ?

J'ai bien peur de devoir encore y réfléchir.



5.6.93

Il m'a fallu assez longtemps, mais je crois avoir trouvé mon point de départ. Je l'ai découvert en réfléchissant sur ce que je savais des survivants de D'ni. Nous avons connu tant de tragédies, de la destruction de la ville à la souffrance et la perte de nos proches à cause de la maladie et des privations.

Toutefois, au milieu de la tourmente, mon peuple et moi avons trouvé la force de continuer. Nous avons puisé dans nos forces individuelles et nous nous sommes transformés en quelque chose de bien plus fort.

C'est là une caractéristique que j'ai observée dans plusieurs de mes Âges, à chaque fois que je me suis attaché à l'écriture sur les sources d'énergie propres à un monde.

Il y a bien longtemps, Grand-mère m'a appris qu'aucune vie (et aucune possibilité de vie dans un Âge) ne pouvait exister sans la présence d'énergie. En puisant dans ses sources d'énergie latentes, un Âge sort de sa stase. Il grandit, se transforme et évolue. L'énergie est le carburant nécessaire à toutes les activités.

En d'autres termes, l'énergie alimente le mouvement futur.

Cependant, comme Grand-mère aimait aussi à me le rappeler, l'énergie revêt différentes formes au cours d'un Âge. Chaque forme a ses points forts et ses points faibles. Combien de formes ce nouvel Âge possèdera-t-il ? Laquelle sera son thème dominant ?

Demain, je me relierai à Myst, d'où je revisiterai plusieurs de mes Âges. Je découvrirai peut-être de nouvelles idées dans mes anciens mondes.

6.6.93

J'avais presque oublié combien il est douloureux de revisiter Myst. Au cours des dix ans qui ont suivi mon emprisonnement sur K'veer par mes fils Sírrus et Achenar, qui ont brûlé tant de mes Livres, Catherine et moi ne nous y sommes que rarement retournés. Je me suis convaincu que nous étions toujours trop occupés, d'abord par l'écriture d'Âges comme Averone, puis par la recherche de survivants dans les Âges de D'ni.

J'ai toujours dit que nous finirions pas passer plus de temps sur Myst.

La vérité, c'est que j'évitais cet Âge. Voir l'île dans son état actuel éveille en moi d'énormes sentiments de colère et de regret. Je me souviens immédiatement de la trahison de mes fils, de la cruauté et de l'avidité avec lesquelles ils

ont pillé mes Âges. Je sais que je suis partiellement responsable de ces actes. Je me demande toujours si j'aurais pu faire quelque chose, parler aux enfants avant que...

Assez ! Rien ne pourra changer les tragédies passées. Comme mes compatriotes D'ni, je dois sauver ce que je peux trouver de meilleur et continuer ma route. Ce faisant, je trouverai peut-être la force de pardonner et d'espérer.

17.10.93

Je suis de nouveau de retour sur Myst, au terme d'un long séjour dans plusieurs de mes Âges. Le voyage en soi ne m'a pas inspiré autant que je l'aurais espéré. L'Âge du Sélénium était particulièrement dérangeant, mais ne l'a-t-il pas toujours été ? La première fois que j'ai effectué une liaison avec cet Âge, son paysage inhabituel était parcouru de secousses. À cette époque, j'ai pensé que la cause venait de l'absence de foyer pour l'énergie de l'Âge, comme s'il était en guerre avec lui-même. La stabilité a fini par arriver, mais même à ce moment, je ne m'y suis jamais senti à l'aise. L'équilibre plus naturel d'Âges comme celui de la Passerelle de Bois me manquait. C'est peut-être bien la leçon que je dois retenir. Les D'ni, eux aussi, ont été confrontés à de nombreux troubles au cours de leur histoire. Leurs vies ont été assez perturbées ainsi. Je devrais peut-être me concentrer à décaler l'énergie qui existe déjà dans notre civilisation en lui offrant un environnement plus stable où se développer, un environnement où l'équilibre naturel du monde ferait contrepoids aux bouleversements de la civilisation. Plus j'y réfléchis et plus je me demande si je dois baser ce nouvel Âge sur la Nature. Des mondes comme la Passerelle de Bois atteignent l'équilibre assez aisément, pour une raison principale : la nature encourage la dépendance réciproque. Lorsqu'une vie se fane et meurt, elle fournit la nourriture qui en

alimentera une autre. Les plantes deviennent la nourriture des animaux, et les déchets que les animaux ne peuvent pas absorber deviennent des éléments nutritifs pour les autres plantes. Tant que rien ne vient perturber cet équilibre, la nature peut subsister sans limites. Voilà une métaphore qu'il sera intéressant de fournir en exemple à mon peuple ! Je crois que j'en discuterai avec Catherine. Ses Âges font toujours preuve d'une symbiose plus spectaculaire que les miens. Elle devrait peut-être m'aider à écrire ce nouvel Âge.

24.10.93

Je suis si fatigué que je peux à peine penser. Je dois pourtant rester concentré, car cela fait des jours que je n'ai plus rien écrit. Dès que je me suis relié à D'ni, j'ai été submergé de demandes d'assistance. Maître Tamon voulait mon avis sur les outils de découpe de la pierre qu'il était préférable de sauvegarder. La roche de ce nouvel Âge serait-elle difficile à travailler ? Oma et Esel voulaient connaître mon opinion sur une nouvelle histoire qu'ils avaient découverte. Devaient-ils attendre avant d'entamer sa traduction, ou le papier serait-il rare dans le nouvel Âge ? J'ai du répondre à tant de questions que j'ai à peine eu le temps de voir Catherine !

Quant à elle, mon dilemme l'a fait rire, car elle pense que je suis le seul responsable de cette situation. Après tout, c'est moi qui ai encouragé les D'ni à tout recommencer. Il est tout naturel qu'ils comptent sur moi pour les maintenir sur la bonne voie, sauf si une autre force entre en scène pour changer cet état des choses. Ses mots m'ont fait comprendre un principe fondamental que j'avais ignoré jusqu'ici. Pendant tout ce temps, je me suis demandé si je devais faire reposer cet Âge sur l'énergie ou la nature. En fait, il faut tenir compte d'une autre équation ! Un Âge uniquement basé sur les futurs flux d'énergie sera confronté à des bouleversements permanents, qui se feront probablement aux dépens de sa tranquillité. Quant à un Âge reposant seulement sur la dépendance mutuelle de la nature, il peut devenir à ce point équilibré qu'il cesse de tolérer le changement. Toutefois, pour que la civilisation D'ni puisse continuer sa

croissance, elle a à la fois besoin de bouleversements occasionnels et de période de stabilité équilibrée. J'ai vu de telles situations se produire naturellement au cours de plusieurs de mes Âges. À chaque fois, j'avais centré l'écriture sur une force dynamique dont j'avais décidé qu'elle dominerait l'Âge. De telles forces permettent la fluctuation de l'équilibre entre progrès et dépendance mutuelle. Lorsqu'un concept prend le dessus, l'autre se replie jusqu'à ce qu'une autre force se fasse jour et change la situation. Comme me l'a rappelé le commentaire avisé de Catherine, les forces dynamiques incitent au changement. Je suis trop fatigué pour y réfléchir davantage ce soir. J'espère que j'aurai mis de l'ordre dans mes pensées demain matin.

25.10.93

Aujourd'hui, Catherine m'a surpris. Apparemment, pendant que j'étais parti visiter mes Âges, elle s'est rendue à Myst. Elle ne m'a rien dit, mais il est clair que sa visite a été douloureuse. Je suis plus que jamais convaincu que nous devons trouver un endroit pour tout recommencer. Quand j'aurai fini d'écrire ce nouvel Âge pour les D'ni, je devrais peut-être réfléchir à l'endroit où Catherine et moi pourrions vivre.

28.10.93

Je n'arrive pas à comprendre comment je n'y ai pas pensé plus tôt ! Pendant tout ce temps, j'ai tenté de décrire l'Âge parfait pour les D'ni. J'ai envisagé puis rejeté plusieurs concepts sous-jacents qui me semblaient définir idéalement le cap de leur avenir, comme si j'étais le seul à pouvoir déterminer comment la civilisation D'ni peut évoluer !

À ma façon, je suis devenu aussi égoïste que mon père ! En fait, je dois cette révélation à Catherine. Comme elle devinait mon indécision quant au nouvel Âge, elle m'a emmené en promenade parmi les

D'ni. Les activités de sauvegarde étaient bien en train et des équipes fouillaient les ruines de la zone portuaire.

En regardant mes compatriotes D'ni décider des parties de leur culture qu'ils voulaient conserver, je me suis rendu compte qu'ils n'avaient pas besoin de moi pour définir leur avenir. Ils sont tout à fait capable de tracer leur route, quel que soit l'Âge que j'écrirai ! Cette révélation m'a ouvert les yeux sur la meilleure façon d'aborder ma tâche. Je ne dois plus me soucier du concept sous-jacent (énergie, nature ou forces dynamiques) à rendre prioritaire dans cet Âge. Au contraire, je dois tenter de les inclure tous. Je dois rédiger dans le Livre descriptif un équilibre de systèmes qui soit suffisant pour que les D'ni soient en permanence incités à atteindre leur potentiel ultime.

Comme Grand-mère me l'a souvent dit lorsqu'elle parlait des Âges sur Myst, les systèmes équilibrés stimulent les civilisations.

Je me sens enfin prêt à commencer la rédaction de cet Âge.

En fait, j'ai hâte de commencer, et j'ai déjà trouvé le nom idéal. Je suis sûr que Grand-mère l'aurait adoré ! Bien entendu, Catherine savait, dès l'instant où je me suis tourné vers elle, que j'avais enfin trouvé mon point de départ. J'ai bafouillé pendant un moment avant de remarquer son petit sourire. Quand je l'ai vu assez nettement pour avoir des soupçons, elle m'a tendu l'un de mes plus anciens Livres d'Âge. Elle a dû le ramasser lorsqu'elle est retournée à Myst.

Lorsque j'ai vu le nom "J'nanin" gravé sur la couverture du Livre, je n'ai pu que hocher la tête. Le seul Âge que je ne m'étais pas résolu à revisiter était celui qui aurait pu m'être le plus utile ! Quel idiot j'ai été de l'oublier.

Je crois que quand j'aurai terminé ce travail, il me faudra effectuer un dernier voyage, ne serait-ce que pour rafraîchir la mémoire d'un vieux sot !

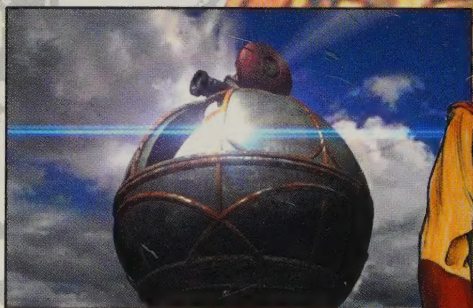
Notes

Notes

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

Le Guide indispensable pour retrouver le Livre

Releeshahn d'Atrus :



Plates-formes :
PC et Mac CD-ROM
Prix : 15,09 €. (99 F.)



Myst III Exile

527-AAD-307



527-AAD-307

- **2 méthodes au choix pour terminer le jeu :**
la solution complète
pas à pas ou uniquement
les indices clés pour
les explorateurs intrépides
- **Les cartes détaillées**
des cinq Âges
- **400 photos et illustrations**
pour vous guider
- **Une section entière consacrée**
aux événements mystérieux
qui entourent l'univers de Myst
- **Toutes les différentes fins**
du jeu révélées
- **Toutes les énigmes et tous**
les puzzles décortiqués
- **Inclus : les journaux d'Atrus**
et de Saavedro

© 2001 Ubi Soft Entertainment S.A. Some elements

© 2001 Presto Studios, Inc. All rights reserved.

Myst is a registered trademark of Cyan, Inc. used under license to Ubi Soft Entertainment. Ubi Soft and the Ubi Soft Entertainment logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. Presto Studios and the Presto Studios logo is a trademark of Presto Studios, Inc. QuickTime and the QuickTime Logo are registered trademarks of Apple Computer and used under license. All other trademarks are the property of their respective owners.



Le Logo Prima Games
et Prima Games.COM
sont des marques
déposées de Prima
Communications, Inc.,
une division de Random
House, Inc.