

## Solution complète du jeu ...



Après un petit voyage en autorail entre les terres arides, les montagnes et les lacs; vous voici arrivé dans ce monde bien protégé de RHEM.

Pour mieux se repérer et pouvoir un jour quitter RHEM, il est vivement conseillé de prendre des notes sur les différents lieux et objets rencontrés, mais aussi sur le labyrinthe immense de RHEM. A chaque point de halte, regardez systématiquement tout autour de vous. Et n'oubliez pas que derrière chaque porte peuvent se dissimuler biens des secrets.

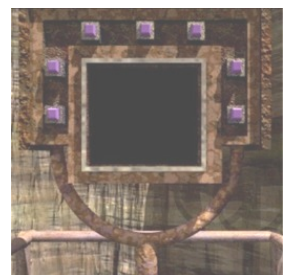
Pour faciliter la lecture de cette solution, les points de repère géographiques seront en **caractère gras**. Par convention, nous utiliserons l'orientation cardinale Nord - Est - Sud - Ouest.

### La zone d'arrivée :

Descendez de l'autorail et quittez le **terminus**. Empruntez l'unique chemin qui mène à un grand **bâtiment cylindrique** de deux étages. Vous remarquez que de nombreux chemins arrivent à ce **bâtiment cylindrique**. C'est une sorte de grand aiguillage muni d'un mécanisme interne qui relie entre eux les différents accès.

Entrez par la porte supérieure Est de ce bâtiment en appuyant sur le bouton rouge qui est au centre de la porte. Traversez le couloir et ressortez par la porte supérieure Nord. Continuez le chemin sur quelques longueurs. Il est pour l'instant en cul de sac. Revenez à la porte supérieure Nord, entrez et descendez par l'échelle qui est juste à l'entrée. Sortez du bâtiment par la porte inférieure Nord et marchez sur le chemin jusqu'au prochain escalier. Prenez le passage à droite et empruntez le tunnel qui passe sous les escaliers.

Au bout du chemin vous arrivez en haut d'une passerelle qui domine un lac. Il est impossible de franchir l'obstacle. En bas de l'escalier tout au bout du chemin vous découvrez votre premier pupitre qui se compose d'un écran noir et de sept boutons de couleur violette répartis autour de l'écran. Désormais nous désignerons cet objet de la façon suivante : pupitre violet. Pour l'instant l'écran est noir et à moins d'avoir beaucoup de chance, la manipulation des boutons ne donne rien.



Revenez sur vos pas et passez à nouveau sous le tunnel. Cette fois ci, montez l'escalier de bois. De l'autre côté du mur vous reconnaissez le terminus. Continuez sur le chemin entre les falaises et prenez la première intersection à droite. En vous approchant de la passerelle du terminus, un inconnu vous interpelle :

*"Salut, je suis vraiment heureux que quelqu'un soit enfin venu. J'ai tant attendu une visite! Il y a bien longtemps que j'ai échoué ici. Malheureusement mon véhicule a déraillé à l'arrivée. Je n'ai pas été blessé, mais à cause de cet accident, il me fut impossible de quitter RHEM. Au début, j'ai tenté de trouver une autre sortie aux alentours, mais cela ne m'a mené nul part. aussi loin que je soit allé, je n'ai pu atteindre la plus grande partie de ce territoire, mon lieu de séjour involontaire. Et la*

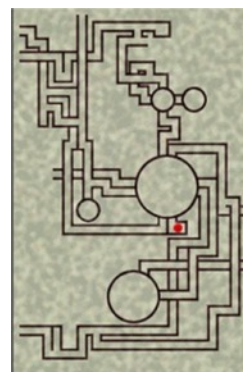
*plupart des choses m'ont laissées totalement perplexe. Je ne comprends rien à cet endroit, et tout ce que je désire c'est m'en aller. C'est pourquoi j'ai besoin de votre véhicule. Je sais que vous ne comprendrez pas, mais si vous étiez venu quelques mois auparavant, je vous aurais emmené avec moi. Mais là c'est trop tard. Le destin m'a tenu en exil ici, maintenant c'est votre tour. J'ai erré ici trop longtemps. Et je veux céder la place. Peut-être que le sort vous sera plus clément qu'à moi. Bonne chance!"*

Après son départ dans votre autorail, vous vous retrouvez bien seul dans RHEM.

Continuez votre chemin en passant sous la passerelle du terminus et jusqu'à la porte inférieur Est du **bâtiment cylindrique**. Tout au bout du chemin il y a un œil qui permet de visualiser le mécanisme interne de rotation de la passerelle et de l'échelle.



Juste à droite de la porte il y a une croix bleue sous un bouton rouge. En appuyant sur le bouton vous manœuvrez le mécanisme de rotation de la passerelle interne en amenant le bas de l'échelle en face la porte inférieure d'où vous appelez.



Entrez dans le bâtiment et montez à l'échelle. Empruntez le couloir interne jusqu'à la porte supérieure Sud. Sortez et vous arrivez face à un petit **local de contrôle** à porte métallique. Entrez et refermez la porte derrière vous. Il y a un plan incomplet de RHEM. Il est marqué d'un point rouge représentant votre position actuelle. Cette position est bien au Sud du bâtiment cylindrique.

Dans ce local vous reconnaissez le pupitre aux sept boutons. Mais ceux ci sont gris. Résolution du puzzle des pupitres aux sept boutons : en cliquant sur les différents boutons, il s'affiche sur l'écran les nombres de 1 à 4. Puis après un court instant, certains d'entre eux vont changer de couleur (vert, bleu, rouge ou violet). Le but est de trouver en manipulant les boutons, les couleurs correspondant à la fois au numéro du bouton pressé et à sa position dans la séquence complète de 1 à 4. Voici le tableau des résultats en désignant les boutons de 1 à 7 en partant de gauche à droite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Bouton	Ordre de la séquence			
	1	2	3	4
1	Vert	-	Rouge	Bleu
2	Bleu	Rouge	-	-
3	-	Bleu	Violet	-
4	-	-	Vert	Violet
5	Rouge	Violet	-	Vert
6	-	-	Bleu	Rouge
7	Violet	Vert	-	-

Vous en déduisez que pour un **pupitre violet** vous devrez composer le 7534.

Vous en déduisez que pour un **pupitre rouge** vous devrez composer le 5216 .

Vous en déduisez que pour un **pupitre vert** vous devrez composer le 1745.

Vous en déduisez que pour un **pupitre bleu** vous devrez composer le 2361.

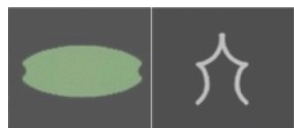
Sur le mur de gauche il y a un tableau de commande de la rotation de la passerelle interne du bâtiment cylindrique. Appuyez sur le bouton noir pour effectuer la rotation d'un quart de tour. Le chemin à double accès correspond aux accès supérieur et inférieur de l'échelle.



Sur le dernier mur il y a un tableau de commande de la rotation de la passerelle de retournement de l'autorail du terminus. Allumez l'écran en appuyant sur le bouton rouge. Appuyez sur le bouton noir pour effectuer la rotation d'un demi de tour.

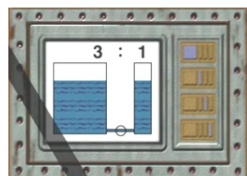
Avant de sortir effectuez une rotation de la passerelle pour relier les accès Sud et Ouest.

Ressortez par la porte supérieur Ouest du **bâtiment cylindrique**. Avancez jusqu'à un cul de sac où se trouvent trois pupitres de contrôle.



Sur le pupitre bleu entrez le code 2361. Vous obtenez sur l'écran une première image d'un ovale vert, puis celle d'une icône en forme de toit à trois pointes.

Sur le pupitre du milieu il y a quatre boutons représentant chacun une cuve à eau. En numérotant les boutons de haut en bas de 1 à 4 vous obtenez les transferts d'eau suivants :



Entre les cuves 1 et 2, le transfert 4:0 à 3:1

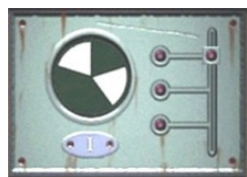
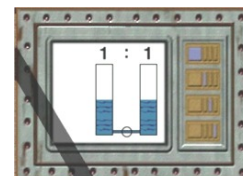
Entre les cuves 1 et 3, le transfert 4:0 à 3:1

Entre les cuves 1 et 4, aucun transfert

Entre les cuves 2 et 4, le transfert 2:0 à 1:1

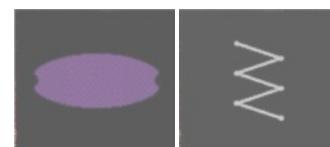
Entre les cuves 3 et 4, le transfert 2:0 à 1:1

Entre les cuves 2 et 3, aucun transfert



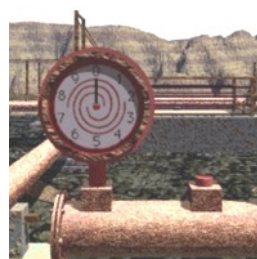
Le dernier pupitre porte la marque I ( pupitre I ) . En abaissant le bouton portant un point rouge, vous activez sur l'écran, l'apparition d'une séquence de trois paires de secteurs. Ce code reste encore inconnu, mais il faudra y revenir.

Faites demi tour et continuez de l'autre coté de la passerelle. Une fois franchi un mur vous avez sur la gauche un pupitre rouge. Entrez le code 5216. Vous obtenez sur l'écran une première image d'un ovale violet, puis celle d'une icône en forme de zigzag.



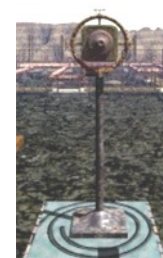
Entrez dans le **bâtiment à mosaïque**, car sur sa porte il y a une mosaïque. Ouvrez la porte et regardez vers le bas. Déverrouillez la crémaillère qui bloque le SAS en posant la main sur l'emplacement prévu à cet effet. Vous emprunterez plus tard ce passage. Revenez en arrière et continuez votre parcours sur la longue passerelle jusqu'à la **zone du lac supérieur**.

## La zone du lac supérieur :



Empruntez la passerelle qui part sur la gauche et arrêtez vous devant chacune des prises d'eau équipées d'un manomètre à aiguille. Remarquez le motif à double spirale imprimé sur le cadran. Appuyez sur le bouton rouge à coté de chaque manomètre et maintenez la pression dessus jusqu'à ce que la valeur maximum soit atteinte.

Il faut bien repérer les différentes prises d'eau car il faudra les associer aux collecteurs d'eau correspondants.

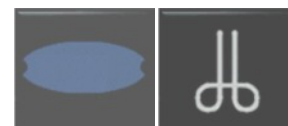


Allez à l'autre bout de la passerelle jusqu'à une lunette de visée. Remarquez au pied du viseur le motif en forme de spirale enroulée par la gauche. Regardez dans le viseur et notez le relèvement sur chacune des quatre prises d'eau. Voici le tableau des résultats en désignant les prises d'eau de 1 à 4 dans l'ordre de leur rencontre.

Prise d'eau n°	1	2	3	4
Valeur max. au manomètre	7	2	3	4
Relèvement au viseur n°1	1	5	6	9

Vous pouvez apercevoir au loin sur une autre passerelle encore inaccessible une autre lunette de visée. Revenez sur vos pas et sortez de la zone du lac supérieur.

Empruntez cette fois ci le SAS du **bâtiment à la mosaïque**. Descendez l'échelle et partez vers le Nord dans la direction de la zone du lac supérieur. Vous entrez dans la zone d'arrivée des collecteurs d'eau. Vous avez juste sur

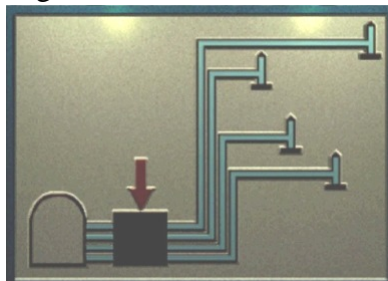




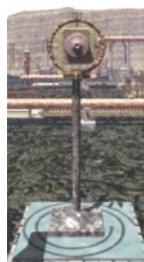
la gauche un pupitre rouge. Entrez le code 5216. Vous obtenez sur l'écran une première image d'un ovale bleu puis celle d'une icône en forme de db. Au dessus du pupitre, sur une butte, vous apercevez une troisième lunette de visée. Continuez votre chemin et passez sous les quatre collecteurs d'eau. Entrez dans le bâtiment au **dôme vert**. C'est la station de pompage du lac supérieur. Dans ce bâtiment vous trouverez des pupitres de commande sur chacun des collecteurs d'eau et un pupitre de commande du collecteur principal avec son cadran.



Montez à l'échelle en faisant le tour des collecteurs. En entrant dans les locaux supérieurs, vous apercevez une porte décorée de trois étoiles. Prenez le corridor de gauche et au bout, actionnez la manette d'abaissement de la porte qui est juste à votre gauche. Continuez et regardez bien le plan de la zone du lac supérieur. Une flèche rouge indique qu'il y a le cheminement des collecteurs.

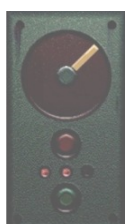


Avancez encore un peu et appuyez sur le pavé rouge qui se trouve sur le mur à votre droite. La porte aux étoiles s'ouvre. Sortez et marchez le long des collecteurs d'eau. Un peu plus loin se trouve un pupitre vert. Entrez le code 1745. Vous obtenez sur l'écran une première image d'un ovale orange, puis celle d'une icône en forme de M.

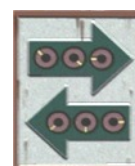


En poursuivant votre chemin, vous arrivez au dessus du **lac supérieur**. Allez tout au bout de la passerelle jusqu'à la deuxième lunette de visée. Remarquez au pied du viseur le motif en forme de spirale enroulée par la droite. Regardez dans le viseur et notez le relèvement sur chacune des quatre prises d'eau. Il est important à ce niveau de bien reconnaître les prises d'eau selon la même numérotation que précédemment. Voici le tableau récapitulatif des résultats.

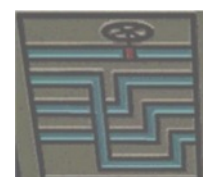
Prise d'eau n°	1	2	3	4
Valeur max. au manomètre	7	2	3	4
Relèvement au viseur n°1	1	5	6	9
Relèvement au viseur n°2	3	5	8	0



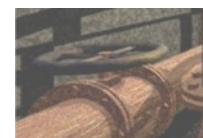
Retournez vers le **dôme vert**. Sur le chemin vous apercevez un tableau fléché avec deux rangées de trois disques munis d'ergots jaunes. Entrez dans les locaux et empruntez le corridor de gauche jusqu'à une porte fermée munie d'une commande dont l'aspect ressemble au tableau fléché observé précédemment. Avec le bouton rouge, faites apparaître l'ergot jaune dans la position du premier disque de la flèche du haut orientée vers la droite. Validez par le bouton vert. Répétez l'opération pour les deux autres ergots. La porte coulisse sur la droite.



Allez à l'autre bout du corridor et actionnez la manette pour relever la porte. Revenez sur vos pas et faites coulisser la porte sur la gauche grâce aux informations données par la flèche du bas. Cheminez jusque derrière la porte qui a été relevée et descendez par l'échelle secrète. Dans ce nouveau local, regardez au mur un agrandissement de la position des collecteurs dans ce local.



Vous remarquez que le collecteur 1 croise les collecteurs 2 et 3 pour prendre la troisième place. Vous remarquez aussi qu'il y a une vanne sur le collecteur 4. tournez le volant du collecteur 4 avant de ressortir.



Retournez dans le **dôme vert**. En passant, n'oubliez pas de refermer la porte aux étoiles en appuyant à nouveau sur la dalle rouge (c'est important par la suite). Une fois sous le dôme vert, mettez vous face aux pupitres de commande des collecteurs d'eau. Ouvrez en un et remarquez les spirales qui sont représentées sur les trois boutons. En rapprochant ces motifs de ceux constatés près des viseurs et des manomètres; en prenant en compte le nouveau positionnement des collecteurs dans le dôme vert; recomposez l'ordre des données collectées. Le tableau devient alors le suivant :



Pupitre de commande n°	1	2	3	4
Relèvement au viseur n°1	5	6	1	9
Valeur max. au manomètre	2	3	7	4
Relèvement au viseur n°2	5	8	3	0
Prise d'eau n°	2	3	1	4



Entrez ces données dans chacun des pupitres de commande des collecteurs d'eau. Allez face au pupitre de commande du collecteur principal et appuyez sur l'écran. De l'eau se met à couler dans les canalisations.

Sortez du dôme vert par la deuxième porte sur votre gauche. Avancez sur le chemin. Un peu plus loin se trouve un pupitre violet. Entrez le code 7534. Vous obtenez sur l'écran une première image d'une grille à 10 cases, puis celle du nombre 1.



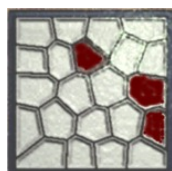
Continuez sur le chemin et pénétrez dans une autre zone de RHEM. Tout au bout l'accès est coupé à cause de l'effondrement d'une passerelle. Sur le chemin du retour, sur la droite, il y a un pylône (antenne linéaire) avec à sa base un coffret de commande. Ouvrez le et appuyez sur le bouton de droite pour le mettre sous tension. Pour l'instant les autres motifs ne sont pas encore compréhensibles. Il faudra probablement revenir à cet endroit.



### La zone d'arrivée :

Retournez jusqu'au **bâtiment à la mosaïque** en passant dans le dôme vert. Montez à l'échelle et refermez la porte en sortant au niveau supérieur. L'objectif est de trouver le chemin pour revenir voir ce qu'il y a derrière cette porte. Entrez par la porte supérieure Ouest du **bâtiment cylindrique**. Traversez le corridor et descendez l'échelle interne. Ressortez par la porte inférieure Sud du **bâtiment cylindrique**.

Avancez sur le chemin, vous trouverez un pupitre bleu. Entrez le code 2361. Vous obtenez sur l'écran une première image d'une grille à 10 cases, puis celle du nombre 4.



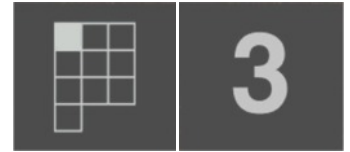
Continuez le chemin en passant sur la passerelle. Vous arriverez directement au niveau inférieur du **bâtiment à la mosaïque**. Montez à l'échelle et allez au fond du corridor face à la mosaïque. Passez la main dessus pour faire apparaître les trois zones brunes. Retenez bien cette disposition qui servira plus tard.

Retournez au **local de contrôle** du **bâtiment cylindrique** et faites pivoter le corridor interne afin de rejoindre la zone Est. Sortez par la porte supérieure Est. Allez au **terminus** et marchez sur les rails jusqu'à l'entrée de RHEM. En vous retournant vous apercevez un panneau ressemblant aux pupitres de couleur et portant des indications chiffrées. Prenez note de ce panneau et effectuez l'addition des lignes et colonnes au niveau des cases blanches. Cela servira plus tard dans l'aventure.



+	2	3	4	2	4
1		4	5	3	
5	7				9
4	6				8

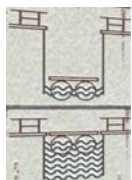
Revenez sur vos pas jusqu'au **bâtiment cylindrique** et ressortez par la porte inférieure Est. Marchez sur le chemin en passant sous la passerelle du terminus et prenez sur votre gauche au croisement afin de retourner voir le premier pupitre violet du début de l'aventure. Entrez le code 7534. Vous obtenez sur l'écran une première image d'une grille à 10 cases, puis celle du nombre 3.



Retournez jusqu'à la dernière intersection et cette fois ci continuez tout droit pour découvrir une nouvelle zone.

### La zone du lac inférieur :

Avancez sur le chemin, vous trouverez un pupitre rouge. Entrez le code 7534. Vous obtenez sur l'écran une première image d'une grille à 10 cases, puis celle du nombre 6.



Continuez sur le chemin et vous voici arrivé face à une tour ronde traversée par quatre chemins que l'on va appeler **le moulin**. Prenez à droite à l'intersection. Traversez le bâtiment de briques rouges. Vous êtes arrêté par un trou d'eau. Appuyez sur le bouton du boîtier de commande pour refermer la trappe d'accès. Continuez votre chemin et montez les escaliers jusqu'aux deux **bassins de récupération d'eau**. Le premier est vide, mais dans le second se déverse un torrent d'eau. Il n'y a rien à faire ici pour l'instant mais vous y reviendrez. Retournez au **moulin** et n'oubliez pas après votre passage d'ouvrir à nouveau la trappe au dessus du trou d'eau.



En prenant à droite à l'intersection du **moulin**, vous arrivez dans un ascenseur en bois. Mais celui ci ne marche pas encore.

Retournez au moulin et prenez à nouveau à droite à l'intersection. Au bout de la jetée une échelle plonge dans l'eau du lac. Un peu plus loin, une autre échelle remonte sur un ponton. Il semble qu'il existe un passage recouvert par les eaux du lac.

### La zone de la centrale hydroélectrique :



Continuez votre chemin et passez le mur en brique rouge. Tournez juste à droite jusqu'au pupitre vert. Entrez le code 1745. Vous obtenez sur l'écran une première image d'une grille à 10 cases, puis celle du nombre 5. Laissez pour l'instant le chemin qui s'éloigne au Nord et revenez sur vos pas. Vous arrivez face à un bâtiment qui porte la marque II sur sa porte. A votre droite il y a un pupitre bleu. Entrez le code 2361. Vous obtenez sur l'écran une première image d'un ovale jaune, puis celle d'une icône en forme de U.



Continuez le chemin jusqu'à la maison en brique rouge. Entrez et sur votre droite vous pouvez tourner un rouleau dont les motifs vous rappellent ceux qui sont sur le pupitre de transfert d'eau. Sur l'autre partie du rouleau figure le motif d'une cuve équipé en son centre d'un système de monté de plancher par de l'eau.

Sortez par l'autre porte. Un peu plus loin se trouve un pupitre violet. Entrez le code 7534. Vous obtenez sur l'écran une première image d'un ovale rouge, puis celle d'une icône en forme de gamma.



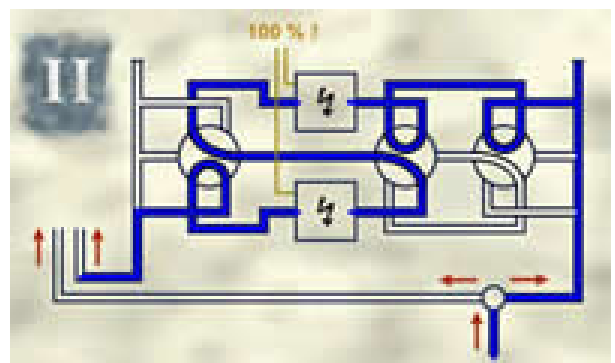
Tout au bout du chemin et des rails, ramassez le schéma de l'installation hydroélectrique du bâtiment II. Notez bien ce schéma.

Revenez sur vos pas et arrêtez vous dans le bâtiment qui porte la marque I sur sa porte. Refermez la porte derrière vous. Sur le mur il y a un plan de la zone. Vous vous trouvez au niveau du point rouge. A gauche appuyez sur le bouton carré pour ouvrir le rideau métallique. En appuyant sur les boutons verts, vous allumez les lampes qui se trouvent dans le local voisin. Quelque soit l'ordre d'appel sur les boutons verts, vous allumez les lampes de 1 à 9. A coté de la porte d'entrée il y a un cadran avec un autre bouton vert. En appuyant dessus vous faites apparaître des secteurs blancs comme ceux que vous avez vus précédemment. A vous de noter le code numérique de ces secteurs en activant successivement les neuf lampes.

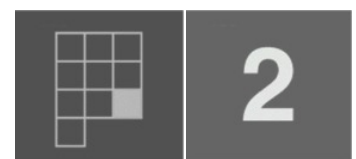


Sortez de la centrale I, puis entrez dans la **centrale hydroélectrique II**.

Observez du haut de la balustrade les différentes canalisations. Elles sont conformes au schéma de l'installation hydroélectrique découvert précédemment. Il y a trois connexions à positionner pour aiguiller le courant de l'eau dans les canalisations. Descendez par l'échelle au niveau inférieur. Sortez du bâtiment par la porte. Cela vous mène au pupitre de contrôle de la centrale hydroélectrique. Une manette permet d'enclencher l'arrivée de l'eau dans le collecteur qui entre dans la centrale pour faire tourner les deux turbines. L'usine tourne à 100%, lorsque les deux turbines sont traversées par le courant de l'eau dans le sens de la droite vers la gauche. Une flèche indiquant le sens de circulation de l'eau est visible lorsque vous passez à coté de la turbine. Il existe plusieurs façons de placer les connexions de canalisations pour obtenir le bon résultat. Prenez le plan II et raccordez pour les deux connexions de droite, les deux tuyaux du haut ensembles. Raccordez pour la troisième connexion de canalisations de gauche, les deux tuyaux du bas ensembles. Le deuxième raccord de chacune des trois connexions se placera automatiquement dans une bonne position. Il reste à enclencher la manette du pupitre de contrôle. La jauge de contrôle doit passer à 100%.



En bas du bâtiment près de la troisième connexion il y a un pupitre vert. Entrez le code 1745. Vous obtenez sur l'écran une première image d'une grille à 10 cases, puis celle du nombre 2.



Quittez la zone de la centrale hydroélectrique pour aller au moulin. Emprunter l'intersection vers l'ascenseur et entrez dedans. Refermez la porte et appuyez sur le bouton vert.

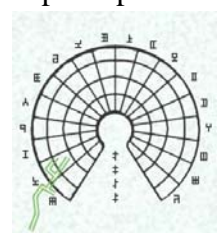
Entrez à l'étage du moulin et regardez dans les différentes alcôves. Vous y trouverez :

- Une photo d'enfants avec le chiffre 2 sur le tee-shirt vert et chiffre 8 sur le tee-shirt bleu. Remarquez aussi qu'un des enfants porte un ballon de plage à 6 couleurs.
- Un schéma avec les quatre cuves d'eau, une cuve principale d'une pleine capacité de 6400, trois cuves secondaires reliées par un répartiteur et un circuit de retour de l'eau vers la cuve principale.
- Un téléphone fax avec deux numéros marqués sur le mur (275371 et 446188).

Appuyez sur la touche rouge, composez l'un des numéros et appuyez sur la touche



verte. Vous obtenez deux fax. L'un est un code numérique avec des bâtons et l'autre la silhouette des enfants. En regardant bien la forme du clavier et celle des grilles en provenance des pupitres de couleur, vous constaterez une similitude. Vous avez six grilles affectées d'un chiffre de 1 à 6. Composez le numéro résultant du positionnement des touches blanches; c'est à dire le 991931.

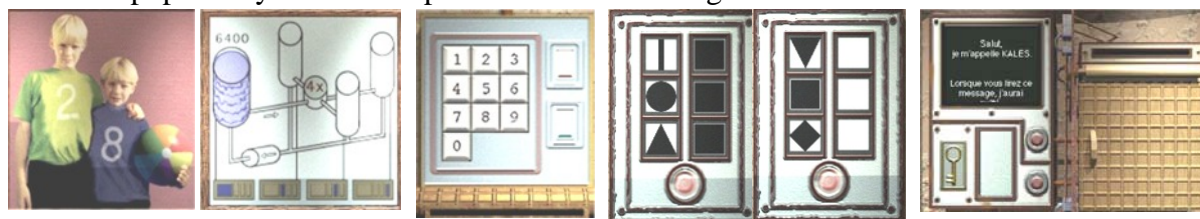




Vous obtenez alors un troisième fax représentant une sorte de carte marquée d'une grille circulaire avec les motifs identiques à ceux rencontrés sur le pupitre de commande du pylône.

- Un coffret Simulateur. Appuyez sur le bouton rouge et pressez les touches de droite pour faire changer les symboles. Notez la correspondance pour chacune des cases.

- Un pupitre à clé. Appuyez sur le bouton rouge du haut pour lire le message de Kales. Sur la partie droite du pupitre il y a une zone pour recevoir les 4 fragments de lettre.



Descendez du moulin et dirigez vous vers la centrale hydroélectrique. Prenez le chemin juste à droite en franchissant le premier mur de briques rouges. Empruntez encore le chemin à droite, et poursuivez votre chemin en traversant un labyrinthe en brique rouge. Remarquez que la même trappe d'accès recouvre certainement un trou d'eau. Passez dans le tunnel puis entrez



dans un **bâtiment carré**. En haut d'une échelle se trouve un plan de la zone. En bas de l'échelle près des collecteurs d'eau se trouve une manette avec un écran juste au dessus. Sortez par l'autre porte du bâtiment et au bout du chemin il y a un volant de fermeture de collecteur. Manœuvrez ce volant et regardez sur le pupitre de contrôle l'état de la vanne. Elle doit être fermée.



Retournez vers le moulin là où il y a une échelle qui plonge dans le lac inférieur. Cette fois ci le niveau du lac a baissé et le gué est praticable. Allez sur le ponton d'en face.

### La zone des réservoirs d'eau :



Continuez sur le chemin et traversez la passerelle au dessus du réservoir principal. Descendez l'échelle de l'autre côté. En bas vous trouverez un pupitre indiquant le niveau de l'eau dans le réservoir (6400 actuellement). En faisant le tour du pilier vous arrivez au dispositif de répartition et de transfert de l'eau dans les 4 réservoirs. Reprenez la même numérotation des cuves que précédemment, ainsi que les schémas des règles de transfert entre les différentes cuves. Vous avez aussi noté le schéma des cuves d'eau qui se trouve au moulin et le motif sur le rouleau de la centrale hydroélectrique I. Pour faire fonctionner le répartiteur d'eau entre les cuves, il faut positionner le raccord de canalisation entre les deux réservoirs à équilibrer puis actionner la manette pour procéder à l'équilibrage. Un compteur indique que vous avez au maximum 4 coups pour effectuer toutes les opérations.



Juste derrière vous trouverez un bouton poussoir qui met en fonction la pompe de remise en position initiale des réservoirs. En continuant la visite des lieux, vous arrivez au pied du réservoir n° 3 équipé de son pupitre de niveau d'eau, d'une échelle et d'un SAS d'accès qui le traverse. Sur la cuve est noté le niveau 1200. En toute évidence il va falloir effectuer les transferts d'eau au seuil indiqué sur chacune des cuves afin de mettre au niveau des SAS le plancher intérieur des cuves pour pouvoir les franchir en son centre. Voici le résultat des transferts à opérer :

Action	Cuve 1	Cuve 2	Cuve 3	Cuve 4	Règle de transfert
Etat initial	6400	0	0	0	-
Transfert de 1 dans 2	4800	1600	-	-	4:0 à 3:1
Transfert de 1 dans 3	3600	-	<b>1200</b>	-	4:0 à 3:1
Transfert de 2 dans 4	-	800	-	<b>800</b>	2:0 à 1:1
Transfert de 1 dans 2	3300	<b>1100</b>	-	-	4:0 à 3:1
Etat final	<b>3300</b>	<b>1100</b>	<b>1200</b>	<b>800</b>	-



Arrivez en bout de chaîne vous êtes face à un pupitre muni de trois boutons de couleur. Retournez au dessus du réservoir principal et regardez en son centre. Vous apercevez trois panneaux de couleur portant des chiffres : 9 sur le jaune, 1 sur le rouge et 5 sur le bleu. Allez entrer le code d'accès sur le pupitre aux trois boutons de couleur : 159.



Entrez dans le réservoir principal et ouvrez le coffret pour récupérer le premier fragment de lettre. Il s'installe automatiquement dans l'espace réservé aux quatre fragments sous l'écran de jeu (espace de l'inventaire).

Pour quitter la zone des réservoirs il faut réinitialiser la répartition de l'eau afin que la passerelle du réservoir principal récupère sa position haute. Pour cela, appuyez sur le bouton de commande de la pompe de réinitialisation.

De retours sur le ponton près du **moulin**, il faut remettre en eau le lac inférieur. Traversez le **bâtiment carré** et manœuvrez le volant de la vanne de canalisation d'eau. Regardez sur le pupitre de contrôle l'état de la vanne. Elle doit être ouverte.

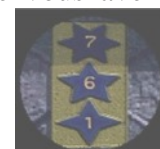
Dans le **bâtiment carré** manœuvrez la manette et vérifiez sur l'écran juste au dessus que l'écoulement de l'eau se fait bien par le collecteur de gauche.

Allez jusqu'aux deux **bassins de récupération d'eau** en passant par le **moulin** (n'oubliez pas de refermer la trappe d'accès après votre passage). Le premier déverse maintenant un torrent d'eau et le second est vide. Il laisse apparaître une porte métallique entre les arrivées d'eau. Remarquez qu'un chemin secret est indiqué sur le plan, mais cela ne semble pas être le même. Entrez dans le couloir et descendez l'échelle qui se trouve au bout. Avancez jusqu'à la porte à tambour. Appuyez sur le bouton rouge pour la faire pivoter. Franchissez la porte et n'oubliez pas de la remettre en position initiale en appuyant sur le bouton rouge.



Sortez du **bâtiment carré** jusqu'à l'ascenseur. Appuyez sur le bouton en forme de croix pour appeler l'ascenseur. Ouvrez la porte et montez au niveau supérieur. Fermez l'ascenseur en sortant et appuyez sur le bouton avec la flèche de rotation de la cage intérieure. Continuez le chemin sur la passerelle.

Entrez dans la **zone du lac supérieur**; cette fois ci sur la passerelle qui était encore inaccessible. Avancez jusqu'à la lunette de visée. Observez la porte aux étoiles que vous avez précédemment refermée. Il y a les indications suivantes : une étoile à six branches avec le chiffre 7; une étoile à cinq branches avec le chiffre 6 et une étoile à quatre branches avec le chiffre 1. Continuez sur la passerelle et traversez la **zone d'arrivée** sur le chemin précédemment non accessible non loin du bâtiment à la mosaïque. Continuez jusque dans la nouvelle **zone de départ**.



## La zone de départ :

Empruntez le premier chemin à droite. Il se termine en cul de sac face à une porte avec un code à bâton. En faisant demi-tour vous apercevez une caméra. Retournez sur vos pas et avancez jusqu'au petit bâtiment qui est la **salle de contrôle** de la zone. Entrez et refermez la porte derrière vous. Il y a le plan incomplet de RHEM que vous avez déjà en votre possession.. Il est marqué d'un point rouge représentant votre position actuelle.



A gauche de la porte appuyez sur le bouton de "simulation". Il est relié au pupitre de simulation. Vous pouvez reproduire le motif qui se trouve sur la porte filmé par la caméra. Il faut le reproduire en négatif. Prenez le fax correspondant au code numérique avec les bâtons. Par comparaison vous obtenez le code 8527.



De l'autre coté il y a un cadran. Appuyez sur le bouton rouge pour allumer l'écran et apercevoir la porte fermée avec le motif. En dessous, entrez le code 8527. La porte s'ouvre.

Le dernier pupitre de cette salle n'est pas encore alimenté!

Reprenez le chemin et passez la porte qui est maintenant ouverte. Montez les escaliers et faites le tour par la gauche en descendant puis remontant des marches. Enclenchez l'interrupteur d'alimentation qui est juste à gauche en haut des marches.

Continuez jusqu'au bout de la passerelle et ouvrez le pupitre de commande de rotation de la passerelle interne du bâtiment cylindrique (attention le plan est à l'envers). Faites la pivoter de façon à relier l'entrée Nord (en bas de l'écran) à celle de l'Est (à gauche de l'écran).



Revenez dans la **salle de contrôle** près du troisième pupitre qui n'était pas encore alimenté. Appuyez sur le bouton rouge pour le mettre en marche, puis sur le bouton vert pour faire pivoter le petit pont.

Retournez près du petit pont et franchissez le.



Montez à l'échelle et entrez par la porte supérieure Nord du **bâtiment cylindrique** puis ressortez par la porte inférieure Nord et marchez jusqu'à l'entrée du **bâtiment carré** de la zone du lac inférieur en passant par le moulin. Empruntez le chemin de droite et montez l'escalier pour ouvrir la porte de l'ascenseur. Faites descendre l'ascenseur et sortez. Vous repassez à l'intérieur du **bâtiment carré** mais par un autre tunnel. Franchissez la porte à tambour qui doit être déjà correctement orientée. Montez à l'échelle et traversez le couloir entre tous les tuyaux. Tout au bout du chemin vous arrivez dans une nouvelle zone.

### La zone du pentagone :

Les deux portes de gauche et de droite sont fermées. Sur l'une d'elle apparaît une icône.



Montez à l'échelle et passez entre les murs de briques rouges. Entrez dans le **bassin n°1** qui est à gauche. Le niveau de l'eau est actuellement bas et vous permet de descendre au niveau inférieur. Il y a une grille fermée et de l'autre côté une crémaillère bloquée en position basse la passerelle flottante. Actionnez le volant de crémaillère pour dégager la passerelle. Sortez du bassin n°1 et avancez jusqu'au monorail.



Appuyez sur le bouton du haut, puis sur la flèche orientée vers le haut. Descendez au terminus et avancez sur les passerelles au niveau de l'eau. Vous arrivez face à un

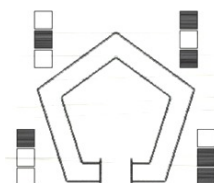


bâtiment en forme de **pentagone**. Sur la passerelle de droite il y a un pupitre de commande d'ouverture de la porte, mais il faut disposer certains mécanismes pour autoriser l'ouverture. En faisant le tour du côté gauche du **pentagone** vous arrivez face à un tableau sensible au passage de la main. Il laisse alors apparaître trois symboles qui sont identiques à ceux déjà rencontrés sur le simulateur de l'étage du moulin. Contournez le **pentagone** par la droite et entrez dans le **bassin n°2**.

celui-ci est déjà rempli. Sur le chemin de gauche une échelle plonge sous le niveau de l'eau. Continuez d'avancer dans le couloir et appuyez sur le bouton bleu pour mettre à plat la planche qui barre le passage. Passez dessus et faites le tour pour vous retrouver au niveau supérieur. Au bout il y a une échelle; empruntez la. Au pied de l'échelle se trouve une pompe. Actionnez la manette pour mettre en marche la pompe. Au même niveau il y a sur le mur du pentagone un deuxième tableau à symboles.



Quittez le bassin n°2 pour vous rendre au **bassin n°1**. Vous pouvez passer par les passerelles du côté gauche du pentagone. Le bassin n°1 est maintenant rempli d'eau et la passerelle flottante permet le passage de l'autre côté du bassin. Ouvrez la trappe qui se trouve au bout et actionnez la poignée d'ouverture de la grille qui se trouve en dessous. Il y a aussi un puits qui est vide et au fond vous pouvez distinguer une bouteille. Allez au **bassin n°2** pour mettre en marche la pompe une seconde fois; puis revenez au **bassin n°1** qui est maintenant vide d'eau. Descendez au niveau inférieur et passez la grille. Au

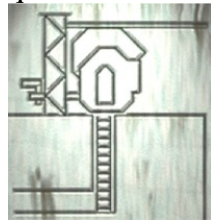


pied du puits il y a une vanne. Ouvrez la. Allez mettre en marche une nouvelle fois la pompe pour remplir le bassin n°1. Cette fois-ci vous pouvez récupérer la bouteille en haut du puits. Ouvrez la et prenez note du dessin qui révèle la solution pour l'ouverture de la porte du pentagone. Grâce à vos notes sur le simulateur qui se trouve à l'étage du moulin, vous pouvez reconstituer les symboles devant

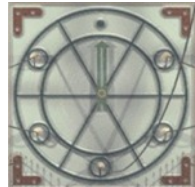


être affichées sur les quatre tableaux tactiles du pentagone. Entrez le premier code sur le tableau de gauche du pentagone (de haut en bas : trait, carré, losange). Passez par le bassin n°2 pour afficher les icônes du tableau arrière droit du pentagone (de haut en bas : trait, carré, triangle). En redescendant sur la planche appuyez sur le bouton bleu pour la mettre à plat. Comme le bassin n°2 est maintenant vide d'eau, vous pouvez emprunter l'échelle

qui descend au niveau inférieur et découvrir un plan qui indique la présence d'un passage secret sous la ligne du terminus du monorail. Remontez à l'échelle et continuez de faire le tour dans le couloir aux briques rouges et faites remonter l'autre planche pour la remettre dans sa position initiale. Faites demi tour et contournez le bassin n°2 pour rejoindre l'autre côté de cette planche. Vous trouvez un passage secret en sous sol. Descendez par ce chemin et vous arrivez dans le puits qui ressort au milieu de l'eau sur l'arrière du pentagone. A ce niveau flotte le ballon aux multiples couleurs qui a été photographié avec les enfants (voir la photo dans le moulin). D'ici le troisième tableau tactile arrière gauche du pentagone est accessible. Vous pouvez enregistrer les symboles (de haut en bas : triangle pointe vers le bas, rond, losange).



Quittez le bassin n°2 et allez au terminus du monorail. Pour entrer dans le passage secret il faut faire repartir le monorail. Entrez dedans et appuyez sur le bouton du haut pour le démarrer. Appuyez ensuite sur la flèche orientée vers le bas et sortez pour retirer la goupille qui retient le monorail au quai. Une fois parti, ouvrez la trappe qui se trouve sous le chemin du monorail. Descendez l'échelle et prenez le chemin de gauche en sortant du tunnel. Tout au bout se trouve le quatrième tableau tactile. Vous pouvez enregistrer les symboles (de haut en bas : triangle pointe vers le bas, rond, triangle). Maintenant que les symboles ont été enregistrés sur les quatre tableaux tactiles vous pouvez activer l'ouverture de la porte du **pentagone** à partir du pupitre de commande. En appuyant sur le bouton carré du bas, les quatre voyants vont passer au vert; ce qui indique que la porte est déverrouillée.



Entrez dans le **pentagone**. Face à vous il y a dans le fond de la pièce un grand cadran divisé en six quartiers et avec une aiguille. Cinq des quartiers sont reliés avec un câble électrique à cinq pupitres composés d'un écran avec la représentation d'une icône comme celles que vous avez déjà observées sur les six pupitres aux sept boutons de couleur. Un interrupteur permet de changer d'icône. Juste en entrant dans le pentagone il y a un



tableau de commande avec à gauche un écran et son bouton de mise en marche et à droite la représentation du grand cadran avec le bouton de mise en rotation de l'aiguille. Appuyez sur le bouton de gauche pour apercevoir le ballon de plage qui est dans l'eau à

l'extérieur. Pour résoudre l'énigme du pentagone il faut faire le lien entre la photo d'enfants avec le ballon de plage aux six couleurs et les indices dévoilés par six des pupitres aux boutons de couleur. Sur la photo d'enfants le ballon possède les six couleurs qu'il faut rapprocher du cadran au six quartiers (la couleur orange est donc en haut). Sur les cinq pupitres avec la représentation de l'icône il faut afficher l'icône correspondant à la couleur du quartier auquel il est relié. Seul le quartier orange n'a pas de pupitre. Il faut faire attention au croisement des câbles électriques qui relient les cinq cadrans aux cinq pupitres. Il faut donc afficher sur les pupitres de gauche à droite de la salle les icônes suivantes : zigzag, toit à 3 pointes, db, U et gamma. Appuyez sur le bouton de commande de l'aiguille. Si les icônes ont bien été affichées, cela déclenchera le clignotement du bouton de l'écran de gauche. Appuyez sur ce dernier pour apercevoir successivement l'image d'un fragment de la lettre et l'image de la tourelle blanche de l'entrée de la zone du pentagone.

Pour récupérer le fragment de lettre il faut passer obligatoirement par l'échelle qui est au terminus du monorail. En sortant du tunnel prenez le chemin de droite et entrez dans le nouveau bâtiment. Refermez la porte et empruntez le couloir qui est caché derrière. Au bout du chemin il y a un pupitre avec la représentation de la même icône qui se trouve sur la porte à l'entrée de la zone du pentagone. Appuyez sur le bouton pour déverrouiller cette porte. Faites demi-tour et ressortez du bâtiment par la dernière porte. Avancez jusqu'à la porte où se trouve l'icône et appuyez sur le bouton pour l'ouvrir. Avancez jusqu'à la tourelle blanche et ouvrez le coffret pour récupérer votre deuxième fragment de lettre.



Quittez la zone du pentagone par le chemin d'arrivée. Repassez par le **moulin**, puis le **bâtiment cylindrique** et entrez dans la **salle de contrôle** de la zone de départ. Faites pivoter le petit pont,



ressortez et marchez jusqu'au pupitre de commande de rotation de la passerelle interne du bâtiment cylindrique (attention le plan est à l'envers). Faites la pivoter de façon à relier l'entrée Nord (en bas de l'écran) à celle de l'Ouest (à droite de l'écran). Revenez dans la **salle de contrôle** et repositionnez le petit pont pivotant dans sa position initiale. Traversez le et entrez par la porte supérieur Nord du **bâtiment cylindrique** pour ressortir par la porte inférieure Ouest. Marchez le long du chemin jusqu'à une nouvelle zone.

### La zone des antennes et du radar :

La zone est composée d'un bâtiment central supportant une antenne radar. Tout autour des passerelles au niveau de l'eau desservent une douzaine d'antennes linéaires munies de leur coffret de commande. Vous avez déjà rencontré une de ces antennes lors de votre passage dans la zone du lac supérieur. En principe vous avez déjà mis son coffret de commande sous tension. Si ce n'est pas le cas il faut le faire tout de suite. Sur les coffrets il y a des motifs qui ne sont pas encore compréhensibles.

Faites le tour complet de la zone pour alimenter les coffrets des 13 antennes linéaires. Au passage vous remarquez que l'une des passerelles s'est effondrée. Le chemin communiquait avec la 13<sup>ème</sup> antenne.



Entrez dans le bâtiment du radar. La première porte en face possède un boîtier à code à trois chiffres. Le bouton d'ouverture est marqué d'un "I", comme sur l'un des bâtiments de la zone hydroélectrique et sur le pupitre I. Pour trouver le code il faut actionner le bouton du pupitre I et noter les trois images à secteurs blancs. Grâce au code de correspondance du bâtiment I vous trouvez le code à 3 chiffres nécessaire à l'ouverture de la porte. Ce code change à chaque fois que vous actionnez le bouton du pupitre I. une fois la porte ouverte vous apercevez un coffre au milieu de l'eau renfermant un autre fragment de la lettre. Mais pour l'atteindre il manque une passerelle. Ressortez et empruntez l'autre porte en appuyant sur l'interrupteur d'ouverture.

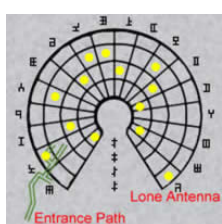


Le long du couloir vous verrez :

- une manette qui sert à positionner un "masque" sur l'écran radar;
- un pupitre de commande avec un code à quatre chiffres;
- un écran radar (avec ou sans le masque).



Si toutes les antennes linéaires ont été mises sous tension, il doit apparaître 13 petits points lumineux sur l'écran radar. Si ce n'est pas le cas il faut retourner au pied des antennes linéaires pour mettre l'interrupteur sur "marche".



En appuyant sur le bouton du centre de l'écran radar vous déclenchez la rotation du faisceau d'antenne qui va vérifier le code inscrit sur chacun des coffrets d'antenne. Pour connaître les deux symboles à afficher sur chaque coffret il faut reprendre le Fax représentant la grille circulaire avec en périphérie les symboles identiques à ceux rencontrés sur les coffrets. En superposant cette grille et l'écran radar il est possible d'attribuer

à chaque antenne ses deux symboles. Il faut ensuite repérer sur le terrain à quelle antenne correspond tel point lumineux du radar et inscrire sur son coffret le bon code. Par exemple l'antenne qui est à l'extérieur de la zone correspond au point lumineux en bas à droite sur la couronne extérieure de l'écran radar.

Une fois affichés tous les symboles sur les coffrets, appuyez sur le bouton central de l'écran radar. Au passage du faisceau sur une antenne valide, un bruit "doux" retenti. Si toutes les antennes linéaires sont valides, le code 8829 apparaît furtivement au centre de l'écran.

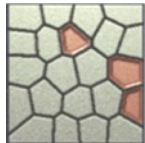
Entrez ce code sur le pupitre de commande qui est dans la pièce d'à côté. Sur l'écran apparaît la translation d'une passerelle devant le bâtiment. Allez récupérer le troisième fragment de lettre. Pour pouvoir ressortir du bâtiment il faut repositionner la passerelle en face la sortie à partir du pupitre de commande.



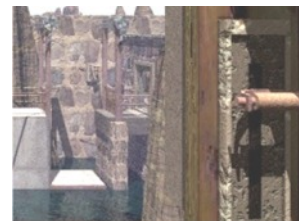
Sortez de la zone des antennes et dirigez vous vers la **salle de contrôle** de la zone de départ.

## La zone de départ :

De la **salle de contrôle** fermez la porte avec le code à bâton. Faites un grand tour pour revenir derrière cette porte (traversez la zone du lac supérieur, traversez la zone du lac inférieur, entrez par la porte inférieure Nord du bâtiment cylindrique et ressortez par la porte supérieure, revenez

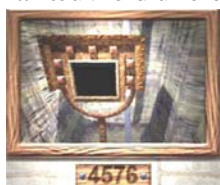


dans la zone du départ en traversant le pont tournant). Vous découvrez une échelle qui vous conduit dans un grand couloir. Au bout du couloir vous reconnaissez la mosaïque.



Cliquez sur les trois bonnes cases de couleur brune. Vous pouvez maintenant ouvrir la porte qui est à votre droite en appuyant sur le bouton vert. Du haut du balcon vous apercevez la dernière zone encore non explorée. Mais l'accès est bloqué par la passerelle qui est en position basse. Actionnez la poignée qui est juste à votre droite pour faire monter la passerelle au niveau du chemin. Rejoignez cet accès en passant par les portes Nord du **bâtiment cylindrique**.

Dans le nouveau bâtiment prenez tout de suite à gauche jusqu'à la galerie d'art. Observez bien les quatre tableaux représentant des pupitres de couleur. Notez bien leur environnement et les nombres qui sont inscrits en dessous. Il y a aussi un portrait des deux enfants tenant une fleur jaune et rouge. Continuez à explorer les lieux. Au milieu des deux bâtiments vous apercevez un autorail qui sera votre porte de sortie. Descendez dans les salles du niveau inférieur. Elles sont bloquées par des grilles et il y a un tableau de commande de manœuvre d'une des grille.



Vous remarquez que les chiffres sous les photographies des pupitres dépassent le nombre de boutons disponibles. Il existe donc un algorithme de conversion. Souvenez vous du panneau qui se trouve à l'entrée de RHEM. Si vous ne l'avez pas encore, allez au **terminus** et marchez sur les rails jusqu'à l'entrée de RHEM. En vous retournant vous apercevez un panneau ressemblant aux pupitres de couleur et portant des indications chiffrées. Prenez note de ce panneau et effectuez l'addition des lignes et colonnes au point des cases blanches.

+	2	3	4	2	4
1		4	5	3	
5	7				9
4	6				8

Grâce à cette table de conversion vous pouvez transformer le code numérique de chacun des pupitres. Par exemple le chiffre 7 correspond au bouton n° 2 du pupitre. Il faut maintenant trouver les pupitres correspondant aux décors de fond de la photographie.

Partez au bout de la jetée tout de suite à droite en sortant du bâtiment. Sur le pupitre violet entrez le code 4152 (5637 se transforme en 4152). Vous obtenez sur l'écran l'image d'une icône en forme de "pointe".

Partez en direction du moulin et avancez vers le pupitre juste avant d'entrer dans la zone du lac inférieur. Sur le pupitre rouge entrez le code 3421 (4576 se transforme en 3421). Vous obtenez sur l'écran l'image d'une icône en forme de "delta".

Passez sous le moulin et entrez dans la zone de la centrale hydroélectrique. A droite sur le pupitre vert entrez le code 6357 (9438 se transforme en 6357). Vous obtenez sur l'écran l'image d'une icône en forme d' "épée".

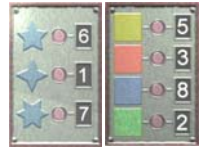
Le dernier pupitre se trouve sur le chemin près de la porte inférieure Sud du bâtiment cylindrique. Sur le pupitre bleu entrez le code 2673 (7984 se transforme en 2673). Vous obtenez sur l'écran l'image d'une icône en forme de "fontaine".

Retournez dans la zone du départ face au tableau de commande de manœuvre de la grille. Introduisez les quatre icônes aux bons emplacements par rapport au carré central et appuyez sur le bouton carré. La grille de l'autre aile du bâtiment après le pont est ouverte.





Actionnez le levier pour ouvrir une seconde grille. Dans la nouvelle salle vous trouvez le coffret enfermant le quatrième fragment de la lettre. Il est relié à un pupitre à code représentant les trois étoiles de la zone du lac supérieur et dont vous avez déjà le code. Entrez le chiffre 617 de haut en bas correspondant aux étoiles à 5, 4 et 6 branches.



Sur l'autre pupitre il faut entrer en face le carré jaune le chiffre 5 et en face le carré rouge le chiffre 3 correspondant au nombre de fleurs jaunes et rouges dans le bouquet à côté de la photo des enfants au moulin. Entrez en face du carré bleu le chiffre 8 et en face du carré vert le chiffre 2 correspondant aux chiffres inscrits sur le tee-shirt des enfants de la photo du moulin. Maintenant récupérez le quatrième fragment de la lettre.



Retournez au moulin pour déposer tous les fragments dans le pupitre à clé. Refermez la petite porte et récupérez la lettre de Kales ainsi reconstituée.

Cher ZETAIS, Cela fait de nombreuses années que nous ne nous sommes pas vus. Je n'ai jamais eu la possibilité de t'indiquer où j'étais jusqu'à ce que quelqu'un trouve la lettre que tu as à présent en main. Quelle agréable pensée de t'imaginer en train de la lire. Prends contact avec la personne qui te l'a envoyée, sans elle, tu n'aurais jamais reçu de mes nouvelles. Mon cher ZETAIS, je t'écris car j'ai besoin de ton aide. Il y a quelques années, j'ai trouvé un lieu nommé RHEM. Beaucoup de choses y étaient dans un état lamentable. J'ai réparé des bâtiments et des ponts, et restauré entièrement le réseau d'énergie. Alors que je terminais, j'ai trouvé une boîte qui contenait un objet étrange, accompagné d'une note. En lisant celle-ci, j'ai appris que cet objet faisait partie d'une clef dont les autres éléments étaient dispersés sur d'autres mondes. En regardant cet objet plus attentivement, il m'a soudain rappelé cet autre étrange objet que notre oncle a gardé pendant des années dans le tiroir de son bureau. En y pensant bien, j'ai réalisé que lors d'un de ses voyages, il y a des dizaines d'années, notre oncle avait sans doute trouvé une des parties de la clef. La note m'a encore appris

que la clef menait à un pays, non seulement à partir du monde où j'étais, mais du tien aussi. En y réfléchissant, j'ai soudain compris beaucoup de choses qui m'avaient rendu perplexe à l'époque. Je me suis souvenu des récits de voyage de notre oncle, et j'ai décidé de quitter RHEM pour ce mystérieux pays dès que j'en aurai la possibilité. À présent que j'ai pris toutes mes dispositions pour ce voyage, la seule chose qui me reste à faire est de te le faire savoir. Tant que je ne peux retourner dans ton monde, je dépends d'un messager pour te remettre cette lettre. Comme je sais qu'il serait extrêmement dangereux que ce message tombe en de mauvaises mains, j'ai déchiré l'original en quatre morceaux que j'ai cachés en divers endroits de RHEM. En outre, j'ai compliqué l'accès aux bâtiments, aux ponts, aux portes ou à d'autres équipements de RHEM. J'ai à présent une faveur à te demander. Si tu trouves la partie de clef que j'ai vue il y a des années dans le bureau de notre oncle, peut-être pourrais-tu convaincre la personne qui t'a envoyé cette lettre de nous aider encore en m'apportant ce morceau manquant. Avec toute mon affection. Ton frère, KALES.

Lisez le message de Kales en appuyant sur le bouton rouge du haut. Récupérez la clé en appuyant sur le bouton rouge du bas.

Vous avez maintenant dans votre inventaire une clé et la lettre complète de Kales.



Retournez dans la zone du départ et introduisez la clé dans la serrure qui permet d'ouvrir la dernière grille. Avancez et assoyez vous dans l'autorail.

Appuyez sur le bouton en forme de triangle. L'autorail s'engage sous le tunnel.

**Vous quittez RHEM.**





### **La lettre reconstituée :**

*"Cher ZETAIS, Cela fait de nombreuses années que nous ne nous sommes pas vus. Je n'ai jamais eu la possibilité de t'indiquer où j'étais jusqu'à ce que quelqu'un trouve la lettre que tu as à présent en main.*

*Quelle agréable pensée de t'imaginer en train de la lire. Prends contact avec la personne qui te l'a envoyée. Sans elle, tu n'aurais jamais reçu de mes nouvelles.*

*Mon cher ZETAIS, je t'écris car j'ai besoin de ton aide. Il y a quelques années, j'ai trouvé un lieu nommé RHEM. Beaucoup de choses y étaient dans un état lamentable. J'ai réparé des bâtiments et des ponts, et restauré entièrement le réseau d'énergie. Alors que je terminais, j'ai trouvé une boîte qui contenait un objet étrange, accompagné d'une note. En lisant celle-ci, j'ai appris que cet objet faisait partie d'une clef dont les autres éléments étaient dispersés sur d'autres mondes. En regardant cet objet plus attentivement, il m'a soudain rappelé cet autre étrange objet que notre oncle a gardé pendant des années dans le tiroir de son bureau. En y pensant bien, j'ai réalisé que lors d'un de ses voyages, il y a des dizaines d'années, notre oncle avait sans doute trouvé une des parties de la clef. La note m'a encore appris que la clef menait à un pays, non seulement à partir du monde où j'étais, mais du tien aussi. En y réfléchissant, j'ai soudain compris beaucoup de choses qui m'avaient rendu perplexe à l'époque. Je me suis souvenu des récits de voyage de notre oncle, et j'ai décidé de quitter RHEM pour ce mystérieux pays dès que j'en aurai la possibilité. A présent que j'ai pris toutes mes dispositions pour ce voyage, la seule chose qui me reste à faire est de te le faire savoir. Tant que je ne peux retourner dans ton monde, je dépends d'un messenger pour te remettre cette lettre. Comme je sais qu'il serait extrêmement dangereux que ce message tombe en de mauvaises mains, j'ai déchiré l'original en quatre morceaux que j'ai cachés en divers endroits de RHEM. En outre, j'ai compliqué l'accès aux bâtiments, aux ponts, aux portes ou à d'autres équipements de RHEM.*

*J'ai à présent une faveur à te demander. Si tu trouves la partie de clef que j'ai vue il y a des années dans le bureau de nous aider encore en m'apportant ce morceau manquant. Avec toute mon affection.*

*Ton frère, KALES."*

### **ASTUCE**

A la fin de l'aventure du jeu, le fichier RHEM\_LETTRE.DOC est créé dans le répertoire d'installation du jeu. Mais pour l'obtenir il faut attendre la fin du générique et l'apparition du bouton "HOME".

La texte qu'il contient commence par ceci :

*"Cher ami, je vous suis reconnaissant d'avoir emporté la lettre destinée à mon frère dans votre monde. Imprimez-la et envoyez-la à l'adresse suivante:*

*ZETAIS*

*PF 101164*

*D-04011 Leipzig*

*Allemagne*

*N'oubliez pas de mettre votre adresse au dos de l'enveloppe! Je vous remercie beaucoup, et espère que nos routes se croiseront de nouveau.*

*Amitiés, KALES."*

C'est une invitation de la part du réalisateur du jeu à prendre contact par courrier afin qu'il...

C'est peut être le premier pas vers la nouvelle aventure qu'il nous réserve dans RHEM 2 ?

MEHR en allemand veut dire PLUS !