

Seuls dans l'espace

Solution

Les pièces d'équipement

- . A : Pour utiliser le Grand Duc lorsqu'un endroit nécessite d'être éclairé, ajoutez 5 au numéro de la carte actuelle, pour obtenir le numéro de la nouvelle carte à retourner.
- . B : L'Hirondelle permet de vous repérer pour évoluer dans des espaces fermés comme un vaisseau. À partir du numéro de carte où vous vous trouvez, ajoutez 1 pour aller vers le Nord et 2 pour aller vers l'Est, retranchez 1 pour aller vers le Sud et 2 pour aller vers l'Ouest. Posez la carte correspondante face ouverte au-dessus, à droite, en dessous ou à gauche de la carte actuelle. Si une des directions aboutit sur une cloison fermée ou sur l'espace, vous ne pouvez bien sûr pas aller dans cette direction.
- . C : Vous pouvez utiliser le Rossignol chaque fois que vous rencontrez un logo composé de trois cercles concentriques. Inversez alors le chiffre des dizaines et le chiffre des unités de la carte en cours.
- . D : La Sterne vous apprend à vous diriger dans l'espace. Pour aller vers le Nord (c'est-à-dire trouver le numéro de carte à poser au-dessus de la carte en cours) comptez le nombre d'étoiles rouges : le nombre d'étoiles rouge foncé vous donne le chiffre des dizaines, et le nombre d'étoiles rouge clair le chiffre des unités. Faites de même pour l'Est (vert), le Sud (rose) et l'Ouest (bleu).
- . E : L'Emeu vous permet de fusionner deux cartes en une seule, par exemple pour assembler des éléments qui nécessiteraient d'être rejoints. Lorsque vous avez repéré deux cartes « plateau » qui gagneraient à être assemblées, additionnez tout simplement leurs numéros et piochez la carte correspondante.
- . F : Cette tablette de pierre semble impénétrable. Vous apprendrez comment vous en servir en explorant l'espace autour de la planète-blob.

Solution par numéro de carte

- . 1 : Retournez la carte A pour découvrir la pièce d'équipement cachée dans la boîte. Une fois que vous avez récupéré le Grand Duc, suivez les instructions pour vous éclairer suffisamment.
- . 2 : Ces barres de protéines pourront vous servir plus tard. Notez bien les indications mentionnées sur l'emballage : elles vous expliquent comment se servir de ces objets.
- . 3 : Piochez les cartes correspondant aux numéros pour découvrir des objets et autres secrets.
- . 4 : Ce plan devrait vous permettre de comprendre comment réactiver le circuit électrique.
- . 5 : Si vous hachurez toutes les cases mentionnées sur le post-it, qui indique leurs coordonnées, vous obtenez le dessin d'une lettre. Retournez la carte qui correspond à cette lettre pour acquérir une nouvelle pièce d'équipement, et posez-la sur le plateau.
- . 6 : Hachurez toutes les cases correspondant aux coordonnées inscrites sur le post-it, comme sur l'exemple. Vous obtiendrez le dessin d'un chiffre : piochez la carte correspondante.
- . 7 : Vous pouvez, à partir de cette salle, accéder à la salle 8 au Nord et à la salle 9 à l'Est grâce à l'Hirondelle. L'interface vous donne une vue du clavier sur lequel certaines lettres semblent différentes des autres : quel chiffre pouvez-vous écrire à partir de ces lettres ?
- . 8 : Vous pouvez, à partir de cette salle, accéder à la salle 7 au Sud et à la salle 10 à l'Est grâce à l'Hirondelle. L'interface vous permet de lire un poème à trous, dans lequel seuls quelques mots sont

disponibles. Vous devriez fouiller le vaisseau pour trouver et noter les quatre vers de ce poème, que vous pourrez replacer dans l'ordre grâce aux mots disponibles. Avez-vous remarqué que certaines cases sont bordées de rouge ? Si vous trouvez les lettres correspondantes, cela pourrait peut-être former un mot.

. 9 : Vous pouvez, à partir de cette salle, accéder à la salle 7 à l'Ouest et à la salle 10 au Nord grâce à l'Hirondelle. Les dalles au sol ressemblent à un pavé numérique qui pourrait être utile pour déverrouiller le placard. Quel numéro trouve-t-on en haut à gauche et en bas à droite d'un pavé numérique sur un téléphone ? Il n'y a plus qu'à les associer pour savoir quelle carte piocher.

. 10 : Vous pouvez, à partir de cette salle, accéder à la salle 11 au Nord, 12 à l'Est, 9 au Sud et 8 à l'Ouest grâce à l'Hirondelle.

. 11 : Vous pouvez, à partir de cette salle, accéder à la salle 10 au Sud et 13 à l'Est grâce à l'Hirondelle. L'interface vous fait découvrir sur le cadavre du capitaine Bowman un papier qui vous renvoie à la carte 22.

. 12 : Vous pouvez, à partir de cette salle, accéder à la salle 10 à l'Ouest et 13 au Nord grâce à l'Hirondelle. L'interface vous permet de lire une phrase sur un couvre-lit, qui ressemble fort à un extrait de poème. Ce sera peut-être utile ailleurs ?

. 13 : Vous pouvez, à partir de cette salle, accéder à la salle 11 à l'Ouest, 12 au Sud et 14 au Nord grâce à l'Hirondelle.

. 14 : Vous pouvez, à partir de cette salle, accéder à la salle 13 au Sud, 15 au Nord et 16 à l'Est grâce à l'Hirondelle. L'interface vous permet de contempler des affiches originales, dont notamment une sur laquelle figure une phrase qui semble tirée d'un poème. Ce sera peut-être utile ailleurs ?

. 15 : Vous pouvez, à partir de cette salle, accéder à la salle 14 au Sud grâce à l'Hirondelle. Avez-vous remarqué le logo du Rossignol avec ses trois cercles concentriques ? Si vous parvenez à attirer la créature ici, peut-être parviendrez-vous à utiliser le réacteur contre elle. Mais quel objet déjà trouvé pourrait vous servir d'appât ?

. 16 : Vous pouvez, à partir de cette salle, accéder à la salle 14 à l'Ouest grâce à l'Hirondelle. Peut-être pourriez-vous également utiliser une autre pièce de votre équipement pour éclairer les recoins sombres ?

. 17 : Vous avez besoin de connecter un fil pour relancer l'électricité. Vous pourriez vous servir du plan (au n° 4) pour vous aider à comprendre quoi faire ? Il semble qu'il faille effectuer une opération, plus précisément une multiplication, pour associer un numéro d'en haut à un numéro d'en bas.

. 18 : Maintenant que la créature a été attirée par les barres de protéine, c'est le moment d'utiliser le Rossignol pour activer le générateur. Comment fait-on, déjà ?

. 19 : Pour utiliser votre interface, ouvrez le livret et reportez-vous au numéro de la carte que vous êtes en train d'explorer ; vous pouvez le faire pour chaque carte que vous piochez. Observez bien le dessin au numéro correspondant dans le livret. Grâce à cette « vue subjective » à la réalité augmentée, vous pourrez glaner des informations qui restent inaccessibles dans les vues de dessus. Vous devriez commencer par explorer le vaisseau, même les salles déjà visitées, en utilisant à chaque fois votre interface.

. 20 : L'écran de contrôle est déverrouillé : en l'observant avec l'interface (récupérée en salle n° 9) vous pourrez glaner des informations supplémentaires sur votre situation.

. 21 : Avec votre interface, lisez bien les informations sur le blob pour savoir à quel genre d'ennemi vous avez à faire.

. 22 : Avec votre interface, vous pouvez lire ce qui ressemble à une phrase tirée d'un poème. Ce sera peut-être utile ailleurs ?

. 23 : Vous pouvez à présent piocher la carte C et la placer sur le plateau : vous voilà doté d'une nouvelle pièce d'équipement.

. 24 : L'action que vous avez effectuée partait d'une bonne idée, mais vous ne l'avez peut-être pas pratiquée au bon endroit.

. 25 : Avec l'interface, vous pouvez voir un logo du Rossignol. C'est peut-être le moment de l'utiliser ? Utilisez ensuite les codes couleur de la Sterne pour naviguer : vous atteignez le 61 au Nord, le 31 à l'Ouest, le 26 à l'Est, le 58 au Sud.

. 26 : Utilisez les codes couleur de la Sterne pour naviguer : vous atteignez le 27 au Nord, le 25 à l'Ouest, le 34 au Sud. Avec l'interface, vous pouvez voir un logo du Rossignol. Il faudrait l'utiliser pour ouvrir le module.

. 27 : Utilisez les codes couleur de la Sterne pour naviguer : vous atteignez le 53 au Nord, le 61 à l'Ouest, le 26 au Sud. Possédez-vous le contracteur spatial Emeu ? Il vous sera nécessaire pour faire quelque chose de l'ogive. À quoi pourriez-vous fusionner cette carte pour l'utiliser ?

. 28 : Conservez cette carte pour étudier en profondeur, grâce à l'interface, les dessins gravés sur le monolithe. Il faut l'associer à trois autres parties semblables pour avoir toutes les informations nécessaires à l'énigme finale.

. 29 : Ce rouleau est purement informatif : il vous en apprend plus sur l'histoire de la planète-blob.

. 30 : /

. 31 : Utilisez les codes couleur de la Sterne pour naviguer : vous atteignez le 71 au Nord, le 36 à l'Ouest, le 38 au Sud et le 25 à l'Est. Possédez-vous le contracteur spatial Emeu ? Si oui, avec quelle autre carte auriez-vous intérêt à fusionner celle-ci pour reconstituer la porte spatiale ?

. 32 : /

. 33 : /

. 34 : Utilisez les codes couleur de la Sterne pour naviguer : vous atteignez le 26 au Nord et le 54 à l'Ouest. Comment ouvrir ce coffre ? On dirait qu'il faut entrer un nombre à deux chiffres selon un code couleur. Avez-vous trouvé des informations associées à des couleurs dans les environs ? L'un des pictogrammes est violet clair, et l'autre vert. Quelles couleurs mélange-t-on pour obtenir celles-ci ?

. 35 : /

. 36 : Utilisez les codes couleur de la Sterne pour naviguer : vous atteignez le 91 au Nord, le 31 à l'Est, le 55 au Sud. Possédez-vous le contracteur spatial Emeu ? Si oui, avec quelle autre carte auriez-vous intérêt à fusionner celle-ci pour reconstituer la porte spatiale ? Avec l'interface, avez-vous repéré le numéro de combinaison du spationaute mort ? Quelle est la forme de la clé qu'il tient à la main ? Ne l'avez-vous pas croisée autre part ?

. 37 : /

. 38 : Utilisez les codes couleur de la Sterne pour naviguer : vous atteignez le 31 au Nord, le 58 à l'Est, le 55 à l'Ouest. Avec l'interface, avez-vous repéré le numéro de combinaison du spationaute mort ? Quelle est la forme de la clé qu'il tient à la main ? Ne l'avez-vous pas croisée autre part ?

. 39 : /

. 40 : /

. 41 : Retenez ce numéro pour avoir bien en tête la forme de cette tablette de pierre et le fragment de symbole qui est gravé dessus.

. 42 : Vous ne pouvez vous approcher de la planète-blob à cause des sentinelles qui patrouillent. Il vous faudrait une pièce d'équipement qui pourrait vous rendre indétectable, et vous aurez besoin de savoir vous en servir. Il y a sûrement des informations à ce sujet dans les parages.

. 43 : Utilisez l'Hirondelle pour vous déplacer vers la salle adjacente, à l'Est au 45. Grâce à l'interface, vous savez que cette pièce semble infranchissable car un dispositif détecte votre entrée. Comment vous rendre indétectable au moyen des équipements que vous possédez déjà ?

. 44 : Utilisez l'Hirondelle pour vous déplacer vers la salle adjacente, au Nord en 45. Quelle pièce d'équipement pourrait vous aider à y voir dans l'obscurité, et comment s'en sert-on, déjà ?

. 45 : Utilisez l'Hirondelle pour vous déplacer vers les salles adjacentes : au Nord en 46, au Sud en 44, à l'Ouest en 43, à l'Est en 47.

. 46 : Utilisez l'Hirondelle pour vous déplacer vers la salle adjacente : au Sud en 45. Cette salle ne révélera son utilité que lorsqu'un élément aura été réparé par ailleurs. Cherchez dans d'autres salles.

. 47 : Utilisez l'Hirondelle pour vous déplacer vers la salle adjacente : à l'Ouest en 45. Cette salle, tout comme la salle adjacente, contient une veine sectionnée, ce qui semble mettre hors-service certains mécanismes. Comment reconstituer cette veine ? Quelle pièce d'équipement pourrait vous aider à mêler ces deux salles ?

. 48 : Utilisez les codes couleur de la Sterne pour naviguer : vous atteignez le 71 au Sud et le 73 à l'Est. Les gravures sur la statue de pierre semblent révéler comment utiliser une tablette de pierre, que vous avez peut-être découvert par ailleurs. Il semblerait qu'il faille doubler le numéro de la carte où vous vous trouvez lorsque vous avez besoin d'activer son pouvoir.

. 49 : Conservez cette carte pour étudier en profondeur, grâce à l'interface, les dessins gravés sur le monolithe. Il faut l'associer à trois autres parties semblables pour avoir toutes les informations nécessaires à l'énigme finale.

. 50 : /

. 51 : C'est vrai que vous pourriez activer le générateur dès maintenant grâce au Rossignol. Mais il vaudrait mieux auparavant attirer la créature qui vous pourchasse jusqu'ici. Où se cache-t-elle, et comment la faire venir à proximité ?

. 52 : Le module est ouvert, mais maintenant il faudrait en éclairer l'intérieur. Quelle pièce d'équipement pourrait vous aider ?

. 53 : Utilisez les codes couleur de la Sterne pour naviguer : vous atteignez le 73 à l'Ouest et le 27 au Sud. L'interface vous permet de déchiffrer des informations qui ne sont là que pour vous mettre dans une ambiance lugubre.

. 54 : /

. 55 : Utilisez les codes couleur de la Sterne pour naviguer : vous atteignez le 36 au Nord et le 38 à l'Est. Avec votre interface, vous voyez une station spatiale qui peut être ouverte grâce à deux clés dont les motifs renvoient aux dessins gravés autour de la serrure. Où avez-vous vu des clés dans les parages, et à quels numéros étaient-elles associées ?

. 56 : Conservez cette carte pour étudier en profondeur, grâce à l'interface, les dessins gravés sur le monolithe. Il faut l'associer à trois autres parties semblables pour avoir toutes les informations nécessaires à l'énigme finale.

. 57 : La carte vous montre des symboles que l'on retrouve en observant la serrure du container avec l'interface. Combien de fois ces symboles apparaissent-ils dans la vue de dessus du module ?

. 58 : Utilisez les codes couleur de la Sterne pour naviguer : vous atteignez le 25 au Nord, le 38 à l'Ouest et le 34 à l'Est. Avec l'interface, vous pouvez clairement voir une porte du module qui peut s'ouvrir avec une des pièces d'équipement que vous possédez. Pourquoi ne pas l'utiliser maintenant ?

. 59 : /

. 60 : /

. 61 : Utilisez les codes couleur de la Sterne pour naviguer : vous atteignez le 73 au Nord, le 71 à l'Ouest, le 27 à l'Est et le 25 au Sud. Avec l'interface, vous pouvez voir que cet astéroïde semble renfermer quelque chose. Possédez-vous le contracteur spatial Emeu ? Il vous sera nécessaire pour faire quelque chose de l'astéroïde. A quoi pourriez-vous fusionner cette carte pour révéler ce qui se cache à l'intérieur ?

. 62 : Notez bien les informations que vous fournit l'interface. Où, dans les parages, vous demande-t-on un code en rapport avec des couleurs ?

. 63 : Vous pouvez maintenant vous équiper de la Sterne pour naviguer dans l'espace. Apprenez à vous en servir en piochant la carte D et en la posant sur le plateau.

. 64 : /

. 65 : Cet endroit ne sert qu'à vous donner des indications supplémentaires sur l'énigme finale.

. 66 : /

. 67 : Retenez ce numéro pour avoir bien en tête la forme de cette tablette de pierre et le fragment de symbole qui est gravé dessus.

. 68 : /

. 69 : Retenez ce numéro pour avoir bien en tête la forme de cette tablette de pierre et le fragment de symbole qui est gravé dessus.

. 70 : /

. 71 : Utilisez les codes couleur de la Sterne pour naviguer : vous atteignez le 48 au Nord, le 91 à l'Ouest, le 31 au Sud et le 61 à l'Est. Avec l'interface, vous pouvez observer les inscriptions qui semblent faire référence à une tablette de pierre, que vous avez peut-être découvert par ailleurs. Il semblerait que son pouvoir soit de rendre invisible son porteur.

. 72 : /

. 73 : Utilisez les codes couleur de la Sterne pour naviguer : vous atteignez le 48 à l'Ouest, le 53 à l'Est et le 61 au Sud. Avec l'interface, vous pouvez observer attentivement le coffre scellé : le code pour l'ouvrir est peut-être plus visible qu'on ne croit ! Soyez attentif aux détails.

. 74 : /

. 75 : /

. 76 : Retenez ce numéro pour avoir bien en tête la forme de cette tablette de pierre et le fragment de symbole qui est gravé dessus.

- . 77 : Quelle pièce d'équipement pourriez-vous utiliser pour percer l'obscurité de cette salle ?
- . 78 : Vous pouvez à nouveau utiliser l'Hirondelle pour aller dans les salles adjacentes : à l'Ouest en 77, au Nord en 79, à l'Est en 80.
- . 79 : Conservez cette carte pour étudier en profondeur, grâce à l'interface, les dessins gravés sur le monolithe. Il faut l'associer à trois autres parties semblables pour avoir toutes les informations nécessaires à l'énigme finale.
- . 80 : Avec l'interface, vous pouvez sans doute deviner un numéro inscrit dans le vortex.
- . 81 : La vue de la carte comporte des éléments qui devraient vous renvoyer vers un nouveau numéro. Observez attentivement les détails dessinés.
- . 82 : Avec l'interface, vous devriez apercevoir un logo familier qui va vous rappeler une des pièces de votre équipement.
- . 83 : /
- . 84 : Avec l'interface, vous pouvez sans doute deviner un numéro inscrit dans le vortex.
- . 85 : Notez bien les informations que vous fournit l'interface. Où, dans les parages, vous demande-t-on un code en rapport avec des couleurs ?
- . 86 : Vous n'avez plus qu'à explorer la pièce en vous reportant aux numéros correspondants.
- . 87 : Votre interface vous permet de voir un vortex, dont la forme pourrait vous évoquer une des pièces de votre équipement. C'est peut-être le moment de l'utiliser ?
- . 88 : Avec l'interface, vous pouvez observer attentivement le coffre scellé : le code pour l'ouvrir est peut-être plus visible qu'on ne croit ! Soyez attentif aux détails.
- . 89 : /
- . 90 : /
- . 91 : Utilisez les codes couleur de la Sterne pour naviguer : vous atteignez le 71 à l'Est et le 36 au Sud. Mais grâce à l'interface, vous pouvez aussi voir un détail de la statue qui vous fait face, dont certains éléments pourraient vous suggérer une autre destination possible ?
- . 92 : Notez bien que le numéro de la salle au Nord a changé : vous pouvez désormais vous rendre au 87.
- . 93 : Vous venez de trouver une nouvelle pièce d'équipement. Piochez la carte E et placez votre tout nouveau contracteur spatial sur le plateau.
- . 94 : /
- . 95 : Les volutes de fumée qui s'échappent du coffre sont particulièrement frappants sur la vue de la carte. Il semblerait que leur bonne utilisation passe par l'usage de plusieurs pièces d'équipement en votre possession : on trouve en effet des logos familiers, mais aussi un code couleur associés à un certain nombre d'éléments. Comment mêler tout ça ?
- . Énigme finale : Grâce à l'observation attentive des quatre monolithes, vous avez à présent associé des astres (une galaxie tourbillonnante, une planète criblée de cratères, une planète dotée d'un anneau, un croissant de lune) à des directions (soyez attentif aux flèches). En reconsidérant le plateau de cartes spatiales étalé devant vous, ne retrouvez-vous pas certains éléments ? N'y aurait-il pas une possibilité de tracer des lignes entre eux ?

Solution pas à pas

Dans le noir :

Vous démarrez avec la carte 1, qui vous renvoie à l'objet A. Grâce aux instructions de la lampe Grand-Duc, vous savez qu'il faut ajouter 5 au numéro en cours pour éclairer autour de vous. Vous piochez donc la carte 6 (1 + 5) et percez le code de cette grille de coordonnées, qui vous renvoie au 3 : vous découvrez des barres de protéine, un plan de circuit électrique et une nouvelle pièce d'équipement, la boussole Hironnelle (que vous obtenez grâce à une nouvelle grille de coordonnées qui vous renvoie à la lettre B). En révélant le circuit électrique sous la plaque 17 et en vous aidant de votre plan, vous comprenez qu'il faut reconnecter le fil qui part de l'emplacement 5 vers l'emplacement 2 en effectuant une multiplication. $5 \times 2 = 10$, vous piochez donc la carte 10 et vous retrouvez dans une salle de vaisseau spatial avec le courant rétabli.

Le vaisseau :

Vous posez cette salle 10 qui représente une vue du dessus de l'endroit où vous vous trouvez. Vous pouvez à présent explorer le vaisseau en utilisant l'Hironnelle ; pour cela, vous ajoutez 1 pour découvrir la salle située juste au Nord, et vous piochez la carte 11 que vous placez juste au-dessus de la 10. Il faudra ajouter 2 pour la carte de droite (12), retrancher 1 pour la carte du dessous (9) et retrancher 2 pour la carte de gauche (8). Vous pouvez découvrir tout le vaisseau ainsi, ce qui vous donne le plan suivant :

		15	
		14	16
	11	13	
8	10	12	
7	9		

Commencez par explorer la salle 9, dans laquelle se trouve un placard fermé par un code à pavé numérique. Le dessin au sol vous suggère que le code d'ouverture est le 19. En piochant cette carte, vous découvrez que vous pouvez porter une combinaison et utiliser son interface en vue subjective qui vous donne des informations supplémentaires sur les lieux que vous traversez. Pour cela, il faut utiliser le livret « Interface » et vous reporter aux numéros correspondant aux cartes que vous découvrez. Vous pouvez l'utiliser immédiatement pour visiter à nouveau le vaisseau avec la vue subjective. Vous allez découvrir la créature qui a dévoré tout l'équipage, en salle 16. Il faudra l'attirer en salle 15 pour la détruire en réactivant le générateur qui s'y trouve, mais vous aurez auparavant besoin du déverrouilleur laser Rossignol, que vous pouvez obtenir en salle 8. Cependant le compartiment qui renferme le Rossignol ne peut être ouvert que grâce à un code écrit composé de quatre fragments d'un poème. Vous trouverez ces quatre fragments aux endroits suivants : deux sur le cadavre de votre capitaine Bowman en 11, un dans sa cabine sur une affiche en 14, et un dernier dans la cabine commune en 12. En remplaçant les lettres dans les cases et en sélectionnant celles qui sont encadrées en rouge, vous trouvez le mot : « vingt-trois ». En piochant la carte correspondante, vous empochez enfin le Rossignol (carte C). Il ne vous reste plus qu'à poser un appât dans la salle du réacteur, ce que vous effectuez en utilisant les barres de protéine (+3) dans la salle 15. Vous obtenez le numéro 18, dont vous inversez le chiffre des dizaines et des unités car

c'est ainsi qu'on fait usage du Rossignol. Le réacteur déclenche une explosion qui vous projette dans le vide spatial. Heureusement, vous avez votre combinaison !

Dans l'espace :

La vue de l'explosion du vaisseau vous a renvoyé à la carte 25, que vous posez comme un plan, exactement comme pour le vaisseau. Pour naviguer dans l'espace, vous aurez besoin de la pièce d'équipement D, la Sterne, que vous découvrez en utilisant le Rossignol sur le module que vous avez repéré grâce à la vue « Interface » du numéro 25. La Sterne vous indique quelles cartes adjacentes vous devez poser autour de la 25 en fonction d'un code couleur relié aux étoiles figurant sur la carte : le rouge pour la carte du haut, le bleu à gauche, le vert à droite et le rose en bas. Le nombre d'étoiles foncées renvoie au chiffre des dizaines et le nombre d'étoiles claires au chiffre des unités. Vous pouvez dès maintenant explorer tout l'espace accessible et obtenez le plan suivant :

??	48	73	53
91	71	61	27
36	31	25	26
55	38	58	34

Commencez par vous rendre au 36, et notez le spationaute mort qui porte le numéro 9 et une clé soleil. Ensuite au 38, un spationaute similaire qui porte le numéro 3 et une clé lune. À la station spatiale en 55, si vous observez avec votre vue subjective le sas d'entrée, vous remarquez une serrure avec deux logos : soleil/lune. Vous en déduisez que le code d'entrée correspond au 93, comme l'association des numéros des deux spationautes vous le suggère. À l'intérieur, vous découvrez une nouvelle pièce d'équipement : le contracteur spatiale Emeu (carte E) qui vous permet de fusionner deux cartes en additionnant leurs numéros.

Vous pouvez immédiatement vous en servir juste au-dessus, pour reconstituer la porte spatiale coupée en deux aux cartes 36 et 31. Puisque $36 + 31 = 67$, vous piochez cette carte pour réunir les deux parties et ainsi obtenir un premier fragment de tablette (il y en aura quatre), dont vous observez attentivement la forme et l'inscription. Vous pouvez à nouveau vous servir de l'Emeu en 61 et 27, pour fusionner l'astéroïde à la dérive et l'ogive explosive, et ainsi libérer un coffre scellé. Grâce au code suggéré par les triangles gravés sur le coffre, vous accédez au 41 pour l'ouvrir et découvrez un nouveau fragment de tablette.

Au 26, vous découvrez un module qui peut être ouvert par le Rossignol : vous vous rendez donc au 62 et notez des associations de chiffres avec des couleurs. Vous procédez exactement de même au 58, où vous découvrez de nouvelles associations chiffres/couleurs. Au 34, un nouveau coffre scellé flotte dans l'espace. Dont l'ouverture est commandée par un code associé à des pictogrammes de couleur. Grâce aux informations glanées auparavant, vous savez que le violet clair du premier pictogramme (violet clair) correspond à une addition de bleu + rouge + blanc, c'est-à-dire $3 + 4 + 2 = 9$, et le second pictogramme (vert) correspond à une addition de bleu + jaune, c'est-à-dire $3 + 2 = 5$. Vous piochez donc la carte 95 et y trouvez des volutes de fumée qui vous rappellent furieusement un certain logo à trois cercles concentriques. Il faut ici utiliser à la fois la Sterne, pour former le numéro 67 (6 éléments rose foncé, 7 éléments rose clair), puis le Rossignol pour inverser les deux termes et obtenir le 76. A cette carte, vous obtenez un troisième fragment de la tablette.

Vous trouverez le dernier en ouvrant un nouveau coffre scellé, tout en haut au 73. Le coffre s'ouvre grâce au code inscrit sur les charnières qui le tiennent fermé : 69. Vous voici en possession de tous les fragments de la tablette de pierre. Si vous les reconstituez mentalement, vous formez la lettre F qui correspond à une nouvelle pièce d'équipement. Mais vous manquez d'indications pour l'utiliser.

En vous rendant au 91, vous découvrez une première statue de pierre qui vous interdit l'accès à la carte tout en haut à gauche de votre plan. Mais vous remarquez grâce à votre interface les bijoux incrustés sur la tête de la statue : ils vous évoquent les étoiles telles que vous les utilisez avec la Sterne. Comme il y en a 4 rouge foncé et 2 rouge clair, vous déduisez que la dernière carte du plan spatial est le 42, et il s'agit de la planète des blobs, comme celui qui a dévoré tous vos collègues d'équipage. Il est impossible d'y accéder sans vous rendre indétectable aux yeux des sentinelles. Mais grâce aux informations que vous glangez en 71 et 48 sur d'autres statues de pierre, vous apprenez que la tablette (l'objet F) peut vous rendre invisible, et que pour l'utiliser vous devez doubler le numéro de la carte où vous vous trouvez. Vous retournez donc au 42 et utilisez votre tablette pour parvenir au 84.

La planète-blob :

Le 84 vous montre un vortex de téléportation, dans lequel vous décelez le numéro 45, que vous piochez pour vous retrouver à l'intérieur de la planète-blob, dans une salle orga-mécanique qui semble donner accès à des pièces adjacentes. Pour évoluer à l'intérieur de ce nouvel environnement, il faudra vous servir à nouveau de l'Hirondelle (objet B), qui vous envoie donc en haut au 46, à droite au 47, en bas au 44 et à gauche au 43.

Dans la salle 43, il vous faudra utiliser à nouveau votre tablette pour vous rendre indétectable et explorer les lieux sereinement : vous doublez donc le numéro et vous rendez au 86. Là, vous découvrez diverses choses grâce à votre interface et notamment un monolithe noir couvert d'indications (au 56). Il vous faudra observer attentivement ces gravures et y revenir éventuellement, car vous allez devoir les associer à celles de trois autres monolithes, à découvrir dans de prochaines salles.

Dans la salle 44, vous serez plongé dans le noir et devrez à nouveau utiliser le Grand-Duc (objet A) pour vous éclairer : parvenu au 49, vous découvrez un nouveau monolithe.

Dans la salle 47, vous remarquez une veine coupée sanguinolente qui semble devoir être associée à celle de la salle 45. Vous utilisez pour cela votre contracteur spatial Emeu (objet E) et obtenez la carte 92, qui vous signale que la pièce auparavant vide au Nord (la salle 46) contient désormais un vortex. Ce vortex prend la forme d'un logo du Rossignol, que vous pouvez immédiatement utiliser pour parvenir au 78, où vous trouvez un nouveau jeu de salles orga-mécaniques.

Grâce à l'Hirondelle, vous découvrez à partir de la 78 trois autres salles : la 77 en bas, la 79 en haut et la 80 à droite. La 79 contient d'ores et déjà le troisième monolithe, dont vous notez les indications. La 77 est obscure et doit être éclairée avec le Grand-Duc pour parvenir au 82, où sera révélé un placard mural orné du logo Rossignol : vous utilisez ce dernier pour parvenir au 28, où vous découvrez un quatrième et dernier monolithe.

Fin du jeu :

En associant les informations des quatre monolithes, vous découvrez que des astres (croissant de lune, galaxie tourbillonnante, planète criblée de cratères, planète dotée d'un anneau) sont associés à des directions. Ces astres, vous les retrouvez sur les cartes de votre plan astral. Vous n'avez plus qu'à tracer des lignes entre les différents astres grâce aux directions suggérées par les flèches dessinées sur les

monolithes. En traçant correctement toutes les lignes, vous obtenez le gigantesque dessin d'un « 96 » qui traverse l'univers.

Piochez la carte 96, et laissez-vous guider jusqu'au 100 qui vous racontera comment se passe la fin de la partie... en forme, peut-être, de recommencement ?