

The cover features a vertical rainbow gradient from red at the top to purple at the bottom. Diagonal bands of halftone dots in white, yellow, green, and blue sweep across the page from the top-left towards the bottom-right. The word "SIERRA" is printed in a bold, blue, sans-serif font in the upper right quadrant. The words "GAME" and "MANUAL" are printed in a bold, purple, sans-serif font in the lower right quadrant, stacked vertically.

SIERRA

**GAME
MANUAL**

TABLE DES MATIERES

COMMENT UTILISER CE MANUEL	4
POUR COMMENCER	4
POUR TOUS LES SYSTEMES: Fichiers Readme	4
Instructions Fichiers README SYSTEME MS-DOS	4
Instructions Pour ATARI ST - Fichier README	5
Instructions Pour AMIGA - Fichier README	5
Instructions Pour MACINTOSH - Fichier README	5
POUR TOUS LES SYTEMES: Pour Commencer	5
Faites des Copies	5
Préparez un Disque Pour Sauvegarder Un Jeu	5
SYSTEME MS-DOS	6
Options Concernant l'Installation du Jeu	6
Pour Installer Votre Jeu Sierra	6
Instructions Pour le Chargement	7
ATARI ST	7
Options Pour l'Installation Sur Disque Dur	7
Pour Installer Le Jeu Sierra	7
Choisissez Un Périphérique Musical(Facultatif)	7
Instructions de Chargement	8
AMIGA	8
Options Pour Installation Sur Disque Dur	8
Pour Installer le Jeu Sierra	8
Instructions de Chargement	9
AMIGA 1000	9
MACINTOSH	10
Installation Sur Disque Dur	10
Instructions de Départ	10
POUR JOUER LE JEU SIERRA	11
POUR TOUS LES SYSTEMES	11
Utilisation d'une Souris	11
Utiliser le clavier pour Jouer le Jeu Sierra	13
Utilisation de la Manette de Jeu	14
Utilisation des icônes et des Curseurs	15
Pour interrompre le Jeu	20
Pour Sauvegarder Votre Jeu	20
Pour rétablir Votre Jeu	22
Pour Sortir du Jeu	22
Pour Reprendre Le Jeu	22
Fenêtres à Messages	22
CONSEILS POUR AVENTURIERS	22
BESOIN D'UN CONSEIL	24
PROBLEME DE DISQUE ?	26
POUR TOUS LES SYSTEMES : Assistance Technique	29

COMMENT UTILISER CE MANUEL

Dans ce manuel, les instructions seront données et présentées de la manière suivante :

LES COMMANDES CONCERNANT LE MENU seront indiquées en **LETTRES CAPITALES**.

Exemple : **SAVE** (SAUVEGARDER), **RESTORE** (RETABLIR), **QUIT** (SORTIR), **PLAY** (JOUER).

Les commandes à taper sont en caractères gras.

Ex. : 'taper **cd\Sierra**'.

Les portions de la ligne de commande qui ne doivent pas être tapées ne seront **PAS** indiquées en caractère gras. Ainsi, par exemple, dans la ligne 'taper **cd\Sierra**', le mot 'taper' n'est pas en caractère gras, il ne doit donc **PAS** être tapé.

[Les touches à taper] seront indiquées entre crochets, de manière à bien les faire ressortir du texte.

Exemple : [Barre d'espace], [tab.], [page précédente]

Les crochets ne sont pas des touches à dactylographier, ils ne doivent donc **PAS** être tapés.

Lorsque deux ou plusieurs touches doivent être pressées ensemble, elles sont réunies par un trait d'union (-). Ce trait d'union ne doit **PAS** être tapé.

Exemple : 'presser [Ctrl-I] pour regarder votre inventaire.' Si un espace est indiqué entre des parties d'une commande, vous devez taper cet espace.

Exemple : 'taper **cd \Sierra**' (l'espace entre **cd** et **\sierra**.

DOIT être tapé car il fait partie de la commande.) Le mot 'disquette' se réfère aux disques 3.5" ou 5.25".

POUR COMMENCER

POUR TOUS LES SYSTEMES

Fichiers Readme

Remarque : si votre disquette de jeu contient un fichier **Readme**, celui-ci peut contenir des informations et des instructions importantes qui n'étaient pas disponibles au moment où la documentation écrite et matériel similaire pour ce jeu, avaient été mis sous presse.

INSTRUCTIONS FICHIER README SYSTEME MS-DOS

Remarque : le fichier **Readme** se trouve sur le disque de **DEMARRAGE** (**STARTUP disk**).

En partant du DOS, passez à l'unité contenant le disque de démarrage. Taper ensuite `more<readme` pour obtenir le fichier README sur l'écran.

Exemple A : `more<readme`

Instructions pour ATARI ST - fichier README

Remarque : le fichier Readme se trouve sur le disque de démarrage.

Si vous avez un ordinateur de bureau, vous pouvez avoir accès au fichier Readme en cliquant deux fois sur l'icône README.DOC. Une boîte contenant les messages suivants apparaîtra sur l'écran: SHOW (MONTRER), PRINT (IMPRIMER), CANCEL (ANNULER). Choisissez SHOW pour regarder le fichier, une page à la fois. Pressez [RETOUR] pour obtenir la séquence suivante. Choisissez PRINT pour imprimer le fichier et CANCEL pour sortir de la boîte à messages.

Instructions pour AMIGA - fichier README

Utilisez l'ensemble utilitaire Workbench pour initialiser votre système. Le DISQUE DE DEMARRAGE (startup disk) se trouvant dans le lecteur de disque, cliquez deux fois sur l'icône disque SIERRA, cliquez ensuite deux fois sur l'icône README.DOC.

Instructions pour MACINTOSH - fichier README

Le DISQUE DE DEMARRAGE (startup disk) se trouvant dans votre lecteur de disque, cliquez deux fois sur l'icône README.

POUR TOUS LES SYSTEMES

Pour commencer

Faites des copies

Il est toujours conseillé de faire des copies pour sauvegarder vos programmes principaux : non seulement, vous augmentez leur durée mais vous évitez également de les perdre en cas d'accident. Suivez les instructions données par votre ordinateur pour faire des copies de vos disques de jeux.

Préparez un disque pour "sauvegarder votre jeu"

Même si vous disposez d'un disque dur, il est souhaitable de formater une disquette pour sauvegarder vos jeux. Suivez les instructions de votre ordinateur pour formater une disquette et sauvegardez vos jeux au fur et à mesure que vous jouez. Le chapitre intitulé "comment sauvegarder vos jeux" vous donnera quelques conseils utiles à ce sujet (p.20).

SYSTEMES MS-DOS

Options concernant l'installation du jeu.

ATTENTION : pour utiliser le jeu Sierra, vous **DEVEZ** avoir un disque dur

Le disque dur vous donne deux options pour l'installation:

Installation complète:

copiez sur votre disque dur, tous les disques de jeu. Choisissez "l'installation complète" lorsque vous désirez installer le jeu complet.

Installation partielle:

ne copie sur votre disque dur que le contenu de votre DISQUE DE DEMARRAGE (startup disk). A mesure que vous progressez dans le jeu, l'écran vous indiquera d'insérer, si nécessaire, d'autres disques de jeu. La procédure d'installation vous recommandera d'utiliser "l'installation partielle" si vous n'avez pas assez de place, sur votre disque dur, pour installer le jeu complet.

Pour installer votre Jeu Sierra

1. Faites une copie des disques que vous utiliserez pour installer et utiliser le jeu.
2. Prenez la disquette intitulée DISQUE DE DEMARRAGE (disque de démarrage). Placez cette disquette dans le lecteur de disque souple.
3. Tapez la lettre se référant au lecteur de disque contenant le disque de DEMARRAGE (startup disk) et pressez [RETOUR]. Tapez ensuite INSTALL et pressez [RETOUR]Exemple : a: et pressez [RETOUR]. Tapez install et pressez [RETOUR].
4. Il vous sera demandé de taper la lettre désignant le disque dur sur lequel vous voulez installer le jeu (habituellement c). Tapez la lettre et pressez [RETOUR].
5. Le programme d'installation examinera ensuite l'équipement de votre système et il choisira les meilleures options possibles. Si vous êtes satisfait de son choix, pressez [RETOUR] pour confirmer ce choix. Si vous désirez modifier certaines ou toutes les options pré-sélectionnées, mettez en évidence les options que vous désirez modifier et pressez [RETOUR]. Suivez les indications qui apparaissent dans la partie inférieure de la fenêtre principale, pour achever la procédure d'installation.

REMARQUE : si vous désirez contourner la procédure d'installation par détection automatique, tapez install-m lorsque vous arrivez au point 3 indiqué ci-dessus. Cela vous permettra d'installer le jeu manuellement.

Instructions pour le chargement.

En partant du répertoire central(ou répertoire du jeu), tapez les lettres initiales du jeu (exemple : sq4 for Space Quest IV) et pressez [RETOUR].

Remarque : les initiales du jeu correspondront TOUJOURS au nom du sous-répertoire.

ATARI ST

Options pour l'installation sur disque dur Le disque dur offre deux options pour l'installation :

Installation Complète (Complete Install)

Copiez le contenu intégral de tous les disques de jeu sur votre disque dur.

Installation Partielle (Small Install)

Copiez sur votre disque dur, uniquement ce qui est contenu sur votre DISQUE DE DEMARRAGE. Au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu, vous devrez insérer d'autres disques de jeu; l'écran vous indiquera quand le faire. Choisissez *l'installation partielle* lorsque votre disque dur n'a pas assez de place pour installer le jeu complet.

Pour installer le Jeu Sierra

1. Ouvrez le disque dur en cliquant deux fois sur son icône.
2. Créez un dossier de jeu en choisissant **NEW FOLDER (Nouveau Dossier)...** du menu contenant les dossiers. Nommez le nouveau dossier et ouvrez-le en cliquant deux fois sur son icône.
3. Insérez le **STARTUP DISK** (disque de démarrage) dans le lecteur de disque a:.
4. Copiez le **STARTUP DISK** (disque de démarrage) dans le nouveau dossier de jeu en déplaçant l'icône du lecteur de disque a: dans la fenêtre que vous avez ouverte au point 2.
5. Répétez les point 3. et 4. pour tous les autres disques de jeu.
6. Mettez les disques originaux en sûreté.

Choisissez un périphérique musical (facultatif).

Le jeu Sierra a été conçu de manière à pouvoir utiliser le haut-parleur interne de votre ATARI ST. Si vous avez un des synthétiseurs MIDI, vous pouvez mettre en fonction le programme **MUSIC** (musique) et utiliser le jeu avec l'accompagnement musical.

1. Ouvrez le dossier du jeu en cliquant deux fois sur son icône.
2. Mettez en fonction le programme en cliquant deux fois sur l'icône **MUSIC-PRG**.
3. Choisissez le **MUSIC DEVICE** du menu Options.

4. Actionnez votre synthétiseur (ou 'Atari ST haut-parleur interne) en cliquant deux fois sur le bouton approprié. Cliquez ensuite pour confirmer.

5. Choisissez **INSTALL GAME (Installer Jeu)** du menu Fichier. Ce faisant, vous reprenez le fichier RESOURCE.CFG sur votre disque.

Remarque : vous devez brancher votre synthétiseur en utilisant un câble midi et allumer votre synthétiseur **AVANT** de commencer le jeu.

Instructions de chargement

1. Ouvrir le disque en cliquant deux fois sur son icône; ouvrir ensuite le dossier du jeu en cliquant deux fois sur l'icône du dossier de jeu.

2. Commencez le jeu en cliquant deux fois sur SIERRA.PRG.

AMIGA

Options pour installation sur disque dur .

Attention: DONNEZ UN NOUVEAU NOM aux copies de tous vos disques de jeu pour pouvoir enlever les mots 'COPY OF' (copie de) du nom du disque. Si les mots 'COPY OF' (copie de), qui accompagnent les noms de **TOUTES** les copies, ne sont pas effacés, le système continuera à demander le disque original et le jeu ne pourra pas recommencer.

Il y a deux modes d'installation sur disque dur:

Installation complète (Complete Install)

Copie intégralement le contenu de tous les disques de jeu sur votre disque dur. Choisissez l'option *Installation Complète (Complete Install)* si vous voulez installer le jeu dans son entièreté.

Installation partielle (Small Install)

Copiera uniquement le contenu de votre **DISQUE DE DEMARRAGE** (Startup disk) sur votre disque dur. Au fur et à mesure que le jeu progresse, il vous sera demandé d'insérer d'autres disques de jeu. La procédure d'**INSTALLATION** (Install procedure) vous recommandera d'utiliser *l'installation partielle* si votre disque dur ne dispose pas de l'espace suffisant pour emmagasiner tout le jeu.

Pour installer le jeu Sierra

1. Initialisez votre système au moyen de l'ensemble utilitaire Workbench et insérez le **DISQUE DE DEMARRAGE** (startup disk) dans le lecteur de disque DFO.

2. Cliquez deux fois sur l'icône de disque et cliquez deux fois sur l'icône **INSTALL**.

3. Suivez les instructions qui apparaissent sur l'écran pour compléter l'installation.

Remarque : Si votre disque dur n'est pas un DHO, vous devez changer le répertoire de destination implicite (default destination directory). Par exemple, sur l'Amiga 3000, le répertoire de destination implicite devrait changé sur WORK (Travail).

Instructions de Chargement

Avec disquettes:

REMARQUE : VOUS DEVEZ ABSOLUMENT AVOIR DEUX LECTEURS DE DISQUETTES POUR POUVOIR UTILISER LES DISQUETTES.

1. Insérer le DOUBLE DISQUE DE JEU SOUPLE dans le lecteur de disque DFO:.

2. Allumez votre système.

3. Insérez le DISQUE DE JEU 1 dans le lecteur de disque DF1. Insérez d'autres disques chaque fois que l'écran vous l'indique.

RM: LE DOUBLE DISQUE SOUPLE DOIT RESTER DANS LE LECTEUR DE DISQUE DFO.

Avec Disque Dur:

1. Chargez l'ensemble utilitaire Workbench et cliquez deux fois sur l'icône du disque dur.

2. Cliquez deux fois sur le tiroir (drawer) Sierra.

3. Cliquez deux fois sur le tiroir de jeu Sierra.

4. Cliquez deux fois sur l'icône de jeu Sierra.

AMIGA 1000

Instructions de chargement sans disque dur

1. Initialisez votre système avec Kickstart.

2. Lorsque l'ensemble utilitaire Workbench apparaît sur l'écran, insérez le DOUBLE DISQUE SOUPLE DE JEU dans le lecteur de disque DFO.

3. Insérez le DISQUE DE JEU 1 dans le lecteur de disque DF1. L'écran vous indiquera quand insérer d'autres disques.

RM : LE DOUBLE DISQUE SOUPLE DE JEU DOIT RESTER DANS LE LECTEUR DE DISQUE DFO.

Remarque pour les utilisateurs expérimentés d'Amiga : ce jeu recherchera toutes les unités pour informations de jeux. Si vous disposez de plus de deux lecteurs de disques souples et/ou un disque RAM, vous pouvez charger d'autres disques de jeu dans ces lecteurs de disques et gagner, ainsi, du temps.

MACINTOSH

Installation Sur Disque Dur

Vous devez avoir un disque dur pour pouvoir jouer ce jeu Sierra. L'installation sur disque dur peut se faire de deux manières :

Installation complète (Complete Install) :

copie intégralement les contenus de tous les disques de jeux sur votre disque dur. Choisissez *Installation Complète (Complete Install)* lorsque vous voulez installer le jeu complet.

Installation partielle (Small Install) :

copie uniquement les contenus du disque de DEMARRAGE (Startup Disk) sur votre disque dur. L'écran vous indiquera quand insérer d'autres disques. La procédure d'INSTALLATION (Install Procedure) recommandera l'*Installation Partielle* si vous ne disposez pas d'espace d'emmagasinage suffisant pour installer tout le jeu sur votre disque dur. Choisissez l'*Installation partielle (Small Install)* si vous voulez installer les fichiers de DEMARRAGE (Startup Files) sur votre disque dur pour faciliter le jeu mais ne disposez pas de suffisamment d'espace d'emmagasinage pour installer tout le jeu.

1. Placez la copie de sauvegarde du disque de DEMARRAGE (Startup disk) dans le lecteur de disque .
2. Cliquez deux fois sur l'icône INSTALL (Installation) et suivez les indications qui apparaissent sur l'écran pour acheuer l'installation.

Instructions de Départ

Après avoir complété la procédure d'INSTALLATION (Install Procedure) :

1. cliquez deux fois sur le dossier (folder) **Sierra**.
2. cliquez deux fois sur le dossier **Jeu Sierra**.
3. cliquez deux fois sur l'icône **Jeu Sierra**.

Pour Utiliser le Jeu Sierra POUR TOUS LES SYSTEMES

Utilisation d'une souris

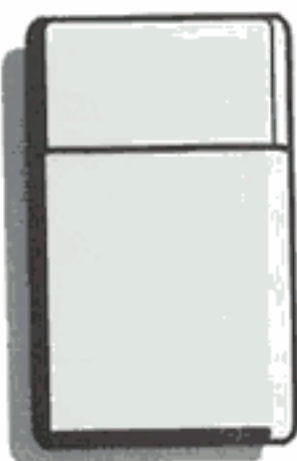
Pour actionner la barre des icône, placez le curseur dans la partie supérieure de l'écran. Pour mettre en position le curseur sur écran, déplacez la souris sur la position désirée, pour déplacer le personnage, mettez le curseur en position et cliquez deux fois le bouton de la souris. Pour exécuter une commande, cliquez le bouton de la souris (s'il y a plus d'un bouton, cliquez le bouton de gauche).

Rm: Si vous avez activé la barre d'icônes au moyen de la souris, vous ne pourrez pas utiliser le clavier pour passer d'un choix à l'autre.

Rm: UTILISATEURS DU TANDY: si vous n'utilisez pas Deskmate il faut installer le dispositif de commande de la souris avant d'initialiser le jeu.

1. Bouton de la Souris

[RETOUR]



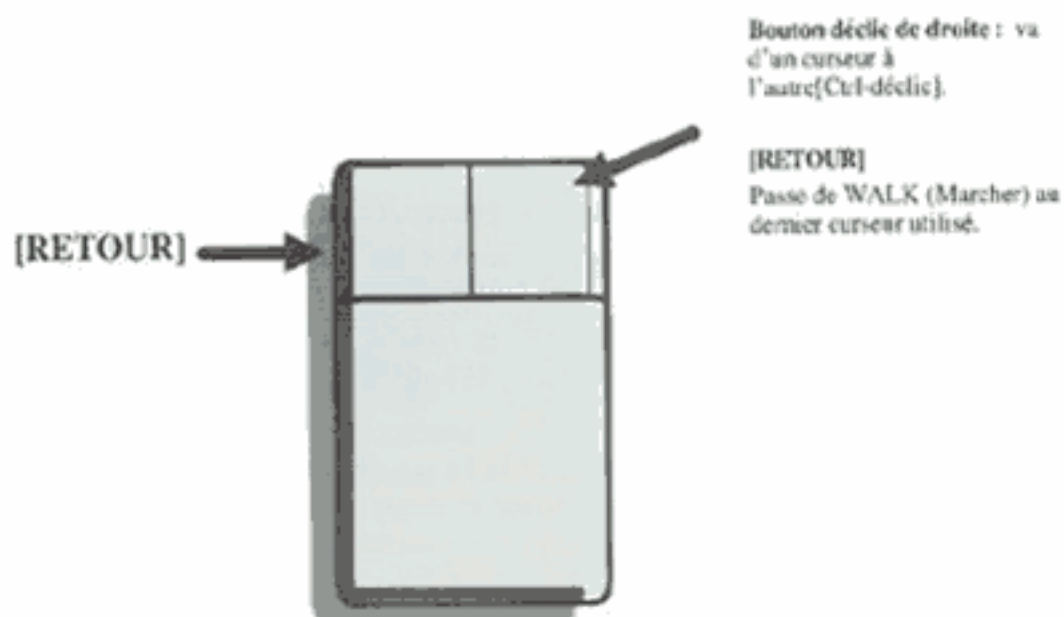
[SHIFT-CLICK]

Va d'un curseur à l'autre.

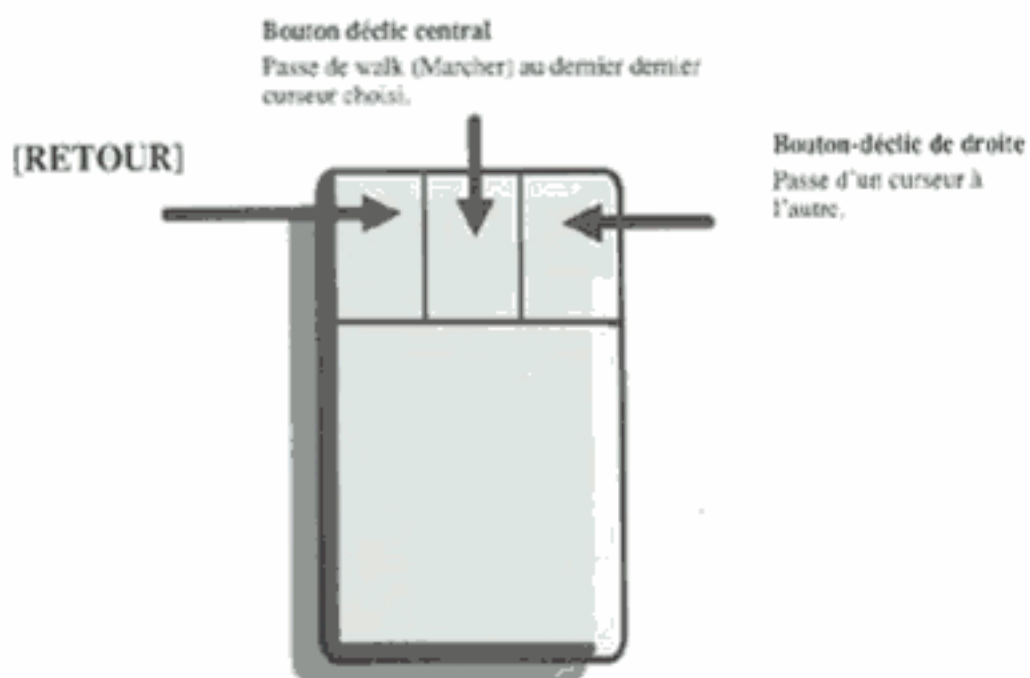
[Ctrl-Click]

Passe de WALK (Marcher) au dernier curseur choisi.

2. Bouton de Souris



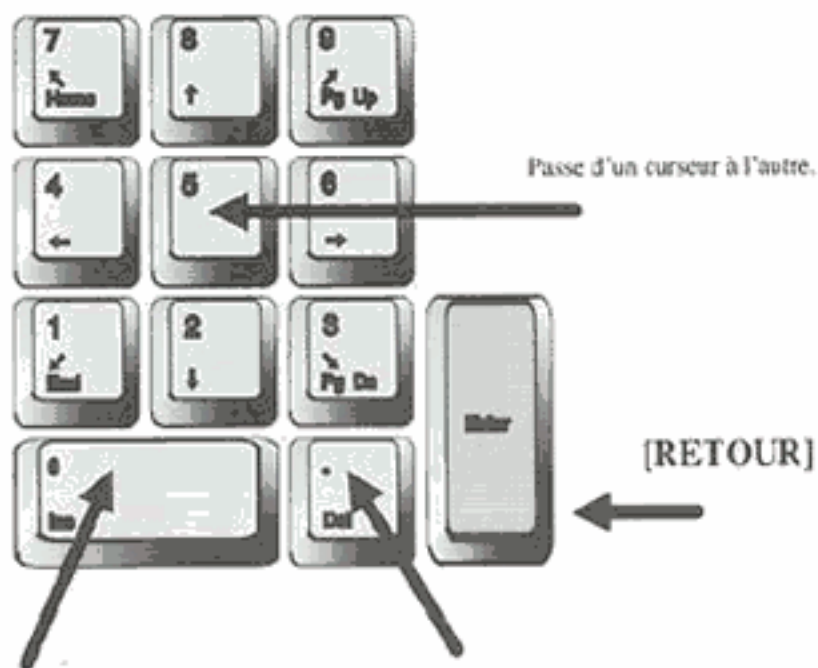
3. Bouton de souris



Utilisez le clavier pour utiliser le jeu Sierra

Pour positionner le curseur sur écran ou déplacer le personnage du jeu en utilisant un clavier, presser une touche fléchée sur le clavier numérique. Pour arrêter le personnage, presser à nouveau la même touche. Pour exécuter une commande, presser [RETOUR]. Pour déplacer légèrement le curseur sur écran ou le personnage du jeu sur une position précise, tenir la touche de [majuscule] pressée et utiliser les touches avec flèches. Des instructions plus détaillées portant sur l'utilisation du clavier numérique sont données ci-après.

Clavier numérique

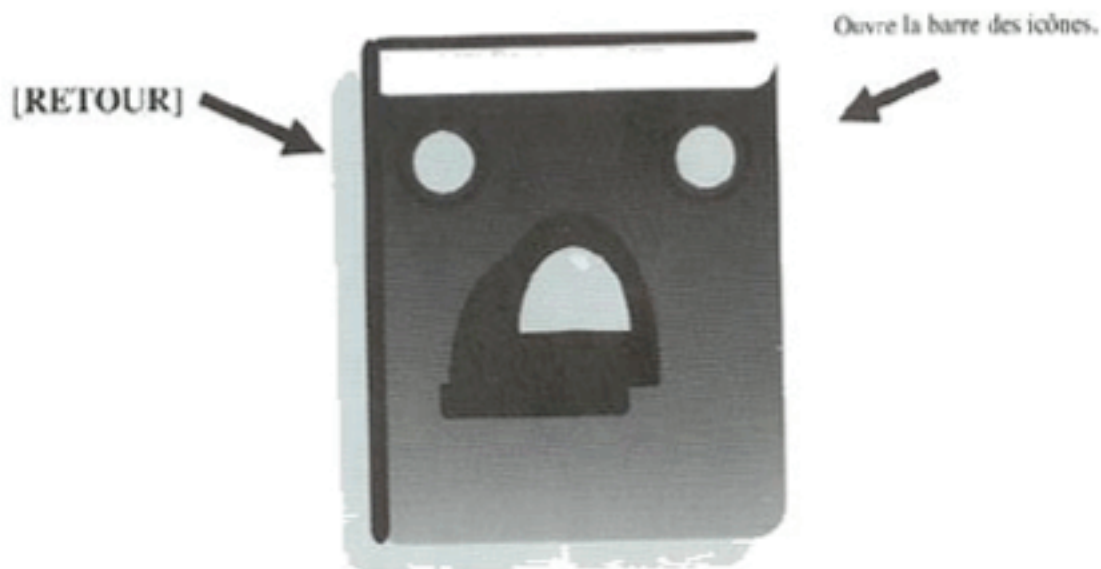


Passe de WALK (Marcher) au dernier curseur choisi.

Ouvre la barre des icônes.

Utilisation de la manette de jeu

Pour positionner le curseur sur écran en utilisant une manette de jeu, déplacer la manette dans la direction voulue. Pour exécuter une commande, presser le bouton FEU. Voir ci-après pour instructions plus détaillées.



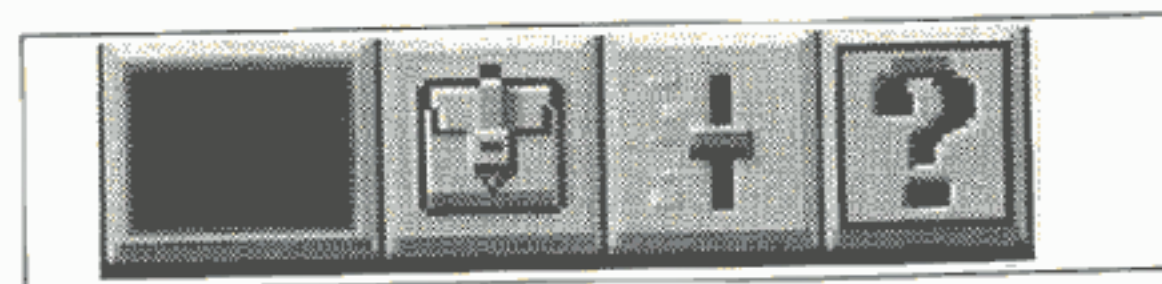
RM : Exception faite des instructions pour usage de la souris seulement, toutes les instructions de jeu données ci-après sont destinées à l'utilisation du clavier. La souris et la manette de jeu peuvent également être utilisés : voir les respectives instructions ci-dessus pour les commandes correspondant à celles du clavier.

Utilisation des icônes et des curseurs

Rm: la liste ci-après indique les icônes et les curseurs standards utilisés par Sierra. Le jeu peut, toutefois, inclure d'autres icônes et curseurs. Des explications supplémentaires vous seront données lorsque vous faites appel à l'icône et au curseur HELP (Aide), comme indiqué ci-après.

Dans la partie supérieure de l'écran, se trouve une barre d'icônes contenant plusieurs icônes. Vous pouvez choisir l'une d'elles pour exécuter une des commandes qui vous sont possibles.

Pour ouvrir la barre des icônes, pressez [esc](ou, sur le Macintosh, presser soit [esc] soit [tilde]) ou déplacer le curseur de la souris le plus haut possible sur l'écran. Certaines icônes présentent un menu comportant un choix. Utiliser la touche [Tab], les touches à flèche ou le curseur de la souris pour aller d'une option à l'autre à l'intérieur du menu offert par l'icône.





L'icône MARCHER *

Choisissez cette icône lorsque vous voulez déplacer votre personnage, d'un point à l'autre, sur l'écran. Un personnage qui marche, se déplacera jusqu'au bord de l'écran et évitera tous les obstacles qui se trouvent sur son chemin.



Le Curseur MARCHER*

(pour souris seulement)

Lorsque vous choisissez Marcher, le curseur devient un personnage qui marche. Placez les pieds de ce personnage là où vous voulez qu'il soit et cliquez le bouton de la souris ou pressez [RETOUR]. Le personnage du jeu se déplacera vers ce point tout en évitant les obstacles qui se trouvent sur son chemin.

Remarque: lorsque vous utilisez le clavier ou la manette de jeu, la destination de votre personnage sera présumée être au bord de l'écran dans la direction du mouvement et il sortira de l'écran si vous ne l'arrêtez pas.



L'icône Regarder*

Choisissez l'icône Regarder lorsque vous voulez que votre personnage regarde un objet qui se trouve sur l'écran.

* Rm : Cette icône peut être légèrement différente dans chaque jeu. Si vous n'êtes pas certain de l'utilisation d'une icône, cliquer l'icône AIDE (le point d'interrogation qui se trouve à l'extrémité droite de la barre d'icônes).



Le curseur Regarder *

Lorsque vous choisissez le curseur Regarder le curseur devient un oeil. Placez l'oeil là où vous le désirez sur l'écran et cliquez le bouton de la souris ou pressez [RETOUR]. S'il y a quelque chose à voir à cet endroit, un message apparaîtra sur l'écran.



L'icône Action*

Choisissez l'icône Action lorsque vous voulez que le personnage manipule un objet.



Le curseur Action*

Lorsque vous choisissez le curseur Action, le curseur devient une main. Placez la main, là où vous le désirez sur l'écran et cliquez le bouton de la souris ou pressez [RETOUR]. L'action désirée sera réalisée.



L'icône Parler*

Choisissez l'icône Parler lorsque vous désirez une conversation entre deux personnages du jeu.

*Rm : Cette icône peut apparaître légèrement différente dans chaque jeu. Si vous n'êtes pas certain de l'usage d'une icône, cliquez l'icône AIDE (le point d'interrogation à l'extrémité droite de la barre d'icônes).



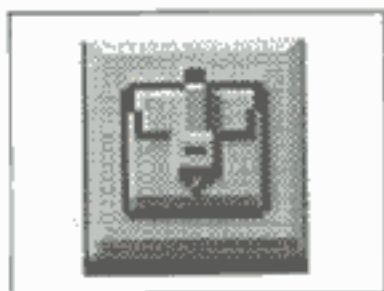
Le curseur Parler*

Lorsque vous choisissez Parler, le curseur devient une tête qui parle. Positionner le curseur sur le personnage (ou l'objet) auquel vous voulez parler et cliquez le bouton de la souris ou pressez [RETOUR]. Si une conversation est possible, votre personnage parlera ou une conversation commencera.



L'icône Objet*

L'icône objet montre le dernier objet d'inventaire que vous avez sélectionné. Choisissez Objet lorsque vous voulez voir ou utiliser cet objet.



L'icône Inventaire*

Choisissez Inventaire lorsque vous voulez voir ce que vous portez et désirez choisir quelque chose. L'inventaire vous permet de choisir plusieurs options : ?, Regarder, Action, et O.K. Choisissez ? et cliquez sur n'importe quelle icône du menu pour apprendre la fonction de cette icône. Choisissez Regarder et cliquez sur n'importe quel objet de l'inventaire pour obtenir une description de cet objet. Choisissez Action et utilisez le curseur Action pour utiliser un objet se trouvant dans l'inventaire et agir sur un autre objet de l'inventaire (ex: mettre des bijoux dans une escarcelle). Pour choisir un objet que vous voulez utiliser, cliquez sur l'icône contenant la flèche, cliquez ensuite sur l'objet d'inventaire que vous désirez. (Voir ci-après Curseurs Objets d'Inventaire). Choisissez O.K. pour quitter l'inventaire et reprendre le jeu.

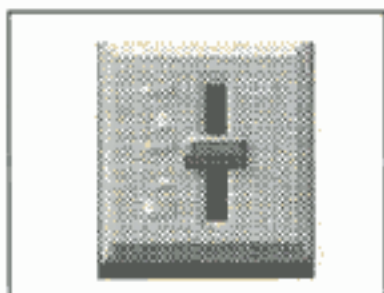
*Rm: cette icône peut être légèrement différente dans chaque jeu. Si vous n'êtes pas certain de l'utilisation d'une icône, cliquez sur l'icône AIDE (le point d'interrogation à l'extrémité droite de la barre d'icônes).

Curseurs Objets d'Inventaire*

Chaque objet de votre inventaire est associé avec un curseur spécial *Objet*. Chacun de ces curseurs est identique à l'objet qu'il représente. Les curseurs *Objets* peuvent être utilisés pour exercer des actions dans le jeu, en utilisant les objets inclus dans l'inventaire. Pour utiliser un Curseur *Objet* dans le jeu, suivez les étapes suivantes:

1. Dans le jeu, choisissez l'icône Inventaire dans la barre d'icônes ou pressez la touche [Tab].
2. Déplacez le curseur flèche sur l'objet d'inventaire que vous voulez utiliser et pressez [RETOUR]. Le curseur change et représente l'objet que vous avez choisi.
3. Choisissez l'icône O.K. Vous sortez ainsi de l'inventaire et reprenez le jeu.
4. Déplacez le curseur *Objet* et placez-le sur l'écran à l'endroit où vous voulez utiliser cet objet d'inventaire et pressez [RETOUR].

L'icône Système*



Lorsque vous choisissez l'icône Système, plusieurs options vont apparaître sur l'écran: SAVE (Sauvegarder), RESTORE (restaurer), RESTART (recommencer), QUIT (sortir), PLAY (Jouer), TEXT (Texte) (dans certains jeux), VOLUME (Volume), SPEED (Vitesse) et DETAIL (Détail). Sélectionner SAVE (Sauvegarder) si vous désirez sauvegarder le jeu en cours. Choisissez RESTORE (Rétablir) si vous désirez reprendre un jeu que vous aviez préalablement sauvegardé. Des instructions supplémentaires pour sauvegarder et restaurer des jeux se trouvent p.20 à p. 22. Choisissez RESTART (Recommencer) pour reprendre le jeu. Choisissez QUIT (Sortir) pour arrêter le jeu et retourner au DOS. Le levier SPEED (Vitesse) règle la vitesse de mouvement de votre personnage sur l'écran. Placez le curseur sur le levier et tenez pressé le bouton de gauche de la souris pendant que vous poussez le levier vers le haut (pour accélérer) ou vers le bas (pour ralentir). Le levier VOLUME permet de régler le volume du son de la musique de jeu.

*RM: cette icône peut être légèrement différente dans chaque jeu. Si vous n'êtes pas certain de l'utilisation d'une icône, cliquez sur l'icône Aide (le point d'interrogation situé à l'extrémité de la barre d'icône).

Placez le curseur sur le levier et maintenez pressé le bouton gauche de la souris pendant que vous poussez le levier vers le haut (pour augmenter le volume) ou vers le bas (pour diminuer le volume).

RM : pour les systèmes qui ont seulement un haut-parleur interne, le levier **VOLUME** ne permet pas de régler le son mais le fait passer d'un minimum à un maximum pré-déterminé.

Le levier **DETAIL**, ajuste la quantité d'animation qui n'est pas essentielle à l'action du jeu. Si votre ordinateur joue le jeu trop lentement, vous pouvez éliminer l'animation qui n'est pas essentielle au jeu. Placer le curseur sur le levier et maintenir pressé le bouton de gauche de la souris pendant que vous déplacez le levier vers le haut pour plus de détails, ou vers le bas, pour moins de détails.

Le levier de **TEXTE** (Text) se trouve seulement dans certains jeux. Il permet de modifier le temps qu'un texte reste sur l'écran.



L'icône Aide

Choisissez ? et cliquez sur n'importe quelle icône du menu pour connaître la fonction de l'icône.

Pour pauser durant le jeu

Si vous désirez interrompre momentanément le jeu, choisissez l'icône **Système** dans la barre d'icônes. Le jeu s'arrêtera jusqu'à ce que vous choisissiez **JOUER** pour reprendre le jeu. D'autre part, le seul fait de mettre en fonction la barre d'icônes, interrompt pauser le jeu.

Pour sauvegarder votre jeu.

ATTENTION !! Si vous ne voulez pas sauvegarder votre jeu sur votre disque dur, mais sur disquettes, vous devez, pour ce faire, en formater plusieurs, d'avance (un disque ne peut contenir qu'un nombre limité de

jeux). Nous recommandons également que vous sauvegardiez fréquemment votre jeu pendant que vous jouez ainsi que les jeux joués à partir de différents angles. D'autre part, vous n'oublierez pas de sauvegarder votre jeu avant d'affronter des situations potentiellement dangereuses. De même, lorsque vous avez progressé considérablement dans le jeu, il est bon de sauvegarder ce que ce que vous avez accompli. Chaque fois que vous sauvegardez un jeu, donnez un nom à ce que vous sauvegardez. Vous pouvez utiliser n'importe quelle expression. Ainsi, par exemple, si vous êtes sur une plage, vous pouvez appeler votre jeu: "sur la plage" ou tout simplement "plage".

Pour sauvegarder sur disque souple

1. Choisissez l'icône System (Système) - (levier à glissière) - dans la barre d'icônes et choisissez SAVE (Sauvegarder) . Le menu pour sauvegarder le jeu apparaîtra.

2. Si vous jouez à partir d'un disque dur et sauvegardez sur un disque souple, l'écran vous dira d'insérer la disquette sur laquelle vous sauvegardez le jeu dans le lecteur de disque souple(ex: a:).

RM : lorsque vous sauvegarderez un jeu pour la première fois sur un disque souple, alors que vous jouez sur disque dur, vous devrez presser la touche [Tab.] pour choisir CHANGE DIRECTORY*(changer répertoire).

3. Pressez [Ctrl-C] pour libérer la ligne de commande et tapez le nom indiqué sur votre disque souple.

4. Insérez une disquette vide mais préalablement formatée dans le lecteur de disque souple.

5. Choisissez O.K. et pressez [RETOUR].

6. Tapez la description du jeu que vous avez sauvegardé et pressez [RETOUR] pour sauvegarder le jeu.

* Le terme 'répertoire' se réfère aux répertoires, fichiers et tiroirs.

Sauvegarder sur le disque dur.

Rm: Si vous désirez sauvegarder vos jeux sur le disque dur, nous conseillons de créer un ou plusieurs répertoires ou dossiers de jeu sur votre disque dur. Suivez les instructions de votre ordinateur pour créer des répertoires.

1. Choisissez l'icône Système (levier à glissière) dans la barre d'icônes et choisissez SAVE (sauvegarder). Le Save Game menu (menu pour sauvegarder) apparaîtra.

2. Si vous désirez sauvegarder le jeu et le placer dans un répertoire* autre que celui dans lequel vous jouez, choisissez CHANGE DIRECTORY (changer

répertoire)*. Pressez [Ctrl-C] pour libérer la ligne de commande et tapez la lettre du lecteur de disque et le nom du nouveau répertoire*.

3. Choisissez O.K. et pressez [RETOUR].

4. Tapez la description du jeu que vous sauvegardez et pressez [RETOUR] pour sauvegarder le jeu.

Pour rétablir votre jeu

1. Choisissez l'icône System (levier à glissière) dans la barre des icônes et choisissez RESTORE. L'écran vous indique alors de choisir le jeu que vous voulez rétablir.

2. Mettez en évidence le jeu que vous désirez et choisissez RESTORE.

3. Si le jeu que vous désirez rétablir se trouve dans un autre répertoire, choisissez CHANGE DIRECTORY et tapez le nom de cet autre répertoire* dans lequel se trouve le jeu que vous voulez rétablir.

*Le mot 'répertoire' se réfère aux répertoires, dossiers et classeurs.

Pour sortir du jeu

Si vous désirez arrêter de jouer, choisissez l'icône System dans la barre d'icônes (levier à glissière) et choisissez QUIT (Sortir).

Pour reprendre le jeu

Pour reprendre le jeu à n'importe quel moment, choisissez l'icône System dans la barre des icônes (levier à glissière) et choisissez RESTART.

Fenêtres à messages

Des fenêtres à messages apparaîtront à différents moments du jeu. Lorsque vous aurez lu le message, pressez [RETOUR] pour faire disparaître la fenêtre et continuer le jeu.

Rm : certaines fenêtres à message sont contrôlées par le programme et ne peuvent être effacées par la touche [RETOUR]. Ces fenêtres disparaîtront automatiquement, après un temps déterminé par le levier de texte (voir TEXT LEVER, p. 20).

CONSEILS POUR AVENTURIERS

REGARDEZ partout. Explorez à fond l'endroit où vous vous trouvez. Ouvrez les portes et les tiroirs. Examinez attentivement tous les objets que vous trouvez pour ne pas risquer de manquer des détails importants. **EXPLOREZ** méticuleusement chaque zone du jeu et **TRACEZ UNE CARTE** au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu. Indiquez chaque zone que vous visitez ainsi que chaque objet que vous trouvez et les points dangereux. Si vous manquez une zone, vous pouvez manquer un indice important **PRENEZ** les objets que vous estimez nécessaires. Vous pouvez voir un groupe d'objets

nécessaires en choisissant l'icône *Inventory*, à n'importe quel moment du jeu. **UTILISEZ** les objets que vous avez choisis pour résoudre les problèmes que vous rencontrerez dans le jeu. Des problèmes peuvent parfois être résolus de différentes manières et donner des solutions différentes. **SOYEZ PRUDENT** et restez constamment en alerte -- les désastres peuvent se produire aux endroits les plus inattendus!

SAUVEGARDER SOUVENT VOTRE JEU, surtout si vous voulez essayer quelque chose de nouveau ou de potentiellement dangereux. De cette manière, si le pire devait se produire, vous n'auriez pas à recommencer le jeu à partir du tout début. Sauvegardez le jeu en différents points de manière à pouvoir toujours retourner en un point désiré du jeu. Cela vous permettra de voyager en arrière dans le temps et de faire les choses différemment, si vous le souhaitez.

NE VOUS DECOURAGEZ PAS : si vous rencontrez un obstacle qui semble insurmontable, ne vous désespérez pas. Passez un peu de temps à examiner une autre zone et revenez sur ce point après quelque temps. Dans le jeu, chaque problème a, au moins, une solution et certains en ont même plusieurs. Parfois, la manière dont vous résolvez un problème peut faciliter ou rendre plus difficile la solution du problème suivant. Si vous êtes bloqué, vous pouvez essayer de retourner en arrière dans le jeu et choisir une voie différente. Si toutes vos tentatives échouent, vous pouvez nous écrire pour nous demander des conseils. Vous pouvez également acheter le **Sierra Game Hint Book** (Livres des Conseils pour les Jeux)chez votre fournisseur de jeux ou vous pouvez le commander directement à Sierra en téléphonant au numéro U.S. (800) 326-6654, U.K. 734-303171

AMENEZ DU RENFORT : jouer avec un ami peut s'avérer utile et amusant. Deux têtes (ou plus) valent mieux qu'une quand il en vient à interpréter des indications et à résoudre des problèmes.

BESOIN D'UN CONSEIL ?

Si vous avez besoin d'un conseil pendant que vous utilisez un jeu Sierra, essayez une des solutions suivante:

1. Si vous avez un modem, vous pouvez vous mettre en contact avec le Panneau d'Informations Sierra (Sierra Bulletin Board) au numéro suivant :

U.S. (209) 683-4463

U.K.734-304-227

Les positionnements Baud sont 300, 1200 ou 2400;Parité N; bit d'arrêt 1. Notre opérateur de système sera heureux de vous aider.

2. Plusieurs autres panneaux d'informations (Bulletin Boards) peuvent aussi vous conseiller pour nos jeux.
 - A. CompuServe : mettez-vous en contact avec le 'Game Publisher's Forum (GO GAMPUB) ou écrivez à E-Mail(correspondance électronique) au 76004,2143.
 - B. Prodigy : Adressez votre correspondance électronique à 'HTWS90E' ou mettez-vous en contact avec le PC Club qui est le forum des jeux d'aventure (Jump: PC CLUB).
 - C. PCLink: choisissez PCLink Plus, mettez-vous en contact avec Publisher's Connection, choisissez le Publishers Forum et puis Sierra on-Line. La correspondance électronique peut être écrite à l'utilisateur identifié sous le nom 'SierraOnLi'.
 - D. AppleLink : choisissez KEYWORD du 'goto menu' et tapez : Sierra. La correspondance électronique peut également être adressée à l'utilisateur 'Sierras'.
 - E. GENie:choisissez 10 dans le menu principal(jeux), choisissez ensuite 1, (Jeux de la Table Ronde). Choisissez 1 (Panneau d'Informations Jeux) et tapez set 22 lorsque le point d'interrogation '?' apparaît sur l'écran. Vous serez ainsi dans la zone de Sierra On-Line.

Pour ultérieures informations sur ces lignes vous pouvez appeler les numéros suivants :

CompuServe (800) 848-8199

Prodigy (800) 822-6922

PCLink (800) 458-8532

Applelink (800) 227-6364

GENie (800) 638-9636

3. Le périodique "Questbuster Journal" est une excellente source d'information pour obtenir des conseils sur les jeux. Pour vous abonner, écrivez à : Shay Adams, P.O.Box 5845, Tucson, AZ 85703.
4. Les vendeurs de logiciels ont peut-être aussi des périodiques contenant les conseils de jeu.

5. Si vous ne trouvez pas ces périodiques, vous pouvez nous les commander directement : U.S. (800) 326-6654 U.K. 734-303171 et placez votre commande en utilisant votre Visa, Mastercard ou American Express ou bien écrivez-nous à :

Sierra On-Line Inc.
Order department,
P.O.Box 485
Coarsegold, Ca 93614

6. Appelez notre ligne U.K. 734-304-004 et U.S. (900) 370-KLUE pour recevoir un conseil.

7. Ecrivez à :

U.S.
Sierra Hint Department
P.O.Box 485
Coarsegold, Ca 93614

U.K.
Sierra On-Line Limited
Unit 2, Technology Centre
Station Road, Theale
Berkshire RG7 4AA

PROBLEME AVEC LE DISQUE ?

Aide Technique (MS-DOS seulement)

RM : si vous utilisez DOS 4.0 ou 4.01 et que la partition de votre disque dur est supérieure à 32 mégabytes, l'écran indiquera peut-être SHARE.EXE. Ignorez ce message car il n'est pas requis par les jeux Sierra.

Si les couleurs de votre jeu semblent ternes ou délavées, essayez d'ajuster la luminosité sur votre écran et le contraste avant d'assumer que le disque est défectif. Lorsque vous jouez un jeu Sierra, les messages suivants peuvent apparaître sur votre écran :

(ERREUR/CRC) CRC ERROR

ce message indique que votre disque est défectueux et CRC signifie Contrôle de Redondance Cyclique, ce qui est une manière de contrôler les erreurs.

(DONNÉE INCORRECTE LECTEUR A:) DATA ERROR READING DRIVE A:

autrement dit: vous avez un mauvais disque.

(DEFAILLANCE GENERALE LECTEUR A:) GENERAL FAILURE READING DRIVE A:

votre ordinateur a sans doute un disque souple à faible densité et il tente de lire des disques à haute densité qui sont incompatibles avec lui.

(INSÉRER DISQUE N° _) INSERT DISK #_:

(lorsque vous avez inséré ce disque) signifie que vous devez créer un disque d'initialisation. Voir ci-après les INSTRUCTIONS POUR INITIALISER UN DISQUE.

(MEMOIRE INSUFFISANTE) OUT OF HUNK

ce message indique que vous êtes en train de passer des programmes résidents RAM tels que Windows, Sidekick, un système générique DOS ou d'autres programmes qui restent dans la mémoire de votre ordinateur, même lorsque vous ne les utilisez pas. Ce problème peut être résout si vous utilisez un disque d'initialisation. Voir les INSTRUCTIONS POUR INITIALISER UN DISQUE, ci-après.

(LECTEUR A: SECTEUR NON LOCALISÉ) SECTOR NOT FOUND READING DRIVE A:

signifie, pour disque MS-DOS, que vous avez un mauvais disque. Voir les instructions ci-après pour REMPLACER DISQUES.

ECRANS VIDES

Après avoir chargé le jeu, l'écran reste vide: les choix concernant graphique ou support de son ont été incorrects. Effectuez à nouveau la procédure

d'installation et faites votre choix . Après avoir chargé le jeu, l'écran reste vide avec un pointeur de souris : vous avez sans doute les récentes cartes Amplificateur de Son(Soundblaster) sans chips CMS et vous avez peut-être choisi le support Amplificateur de Son(Gameblaster) au cours de la procédure d'installation. Recommencez la procédure d'installation et choisissez le support AdLib.

Remarque : Les programmes Sierra requièrent un espace de mémoire considérable(RAM) pour fonctionner correctement. Si vous rencontrez des problèmes et désirez savoir combien de mémoire DOS vous donne, tapez CHKDSK [RETOUR]. Un système type aura :

655360 bytes mémoire totale (640K)

597842 bytes libres (598K)

Si la mémoire libre est moins de 570K, utilisez un disque d'initialisation.

SI VOUS AVEZ SUIVI CES INSTRUCTIONS ET NE REUSSISSEZ PAS A RESOUDRE LE PROBLEME, APPELEZ LE SUPPORT TECHNIQUE SIERRA POUR ASSISTANCE U.S. (209)683 8989. U.K. 0044-734-303171

Instructions pour initialiser un disque

Initialisez votre système en utilisant un disque d'initialisation avant de jouer les jeux Sierra, de manière à ne pas mettre en mémoire des programmes résidents (Terminate-and -Stay-Resident).

ATTENTION: LES COMMANDES POUR FORMATER DOIVENT ETRE UTILISEES AVEC PRUDENCE POUR EVITER D'EFFACER LES INFORMATIONS EMMAGASINEES SUR VOTRE DISQUE DUR. SUIVEZ EXACTEMENT LES INSTRUCTIONS SUIVANTES.

Pour formater en utilisant le disque dur

1. Insérer un disque vierge dans le lecteur de disque A:
2. Lorsque le C: apparaît sur l'écran, taper: format a: /s [RETOUR].
Rm: si votre lecteur de disque A: est un lecteur à haute densité 5.25", utilisant un disque à faible densité, taper: format a:/s/t:40/n:9[RETOUR].
Rm: si votre lecteur de disque A: est un lecteur à haute densité 3.25", utilisant un disque à faible densité, taper: format a:/s/t:80/n:9[RETOUR].
3. Suivez les indications DOS qui apparaissent sur l'écran.

Pour formater à partir du lecteur de disquette

1. Insérer le disque original DOS de votre ordinateur dans le lecteur de disque A:.
2. Lorsque le A: apparaît sur l'écran, taper: format a:/s[RETOUR].
3. Lorsque l'écran vous l'indique, insérer un disque vierge dans le lecteur de disque A: et suivez les indications qui apparaissent sur l'écran.

A PRESENT, VOUS DEVEZ CREER UN FICHER CONFIG.SYS POUR VOTRE DISQUE D'INITIALISATION:

4. Insérez votre disque vierge préalablement formaté dans le lecteur de disque A:.
5. Taper: a:[RETOUR].
6. Taper: copy con config.sys [RETOUR].
7. Taper: files=20 [RETOUR].
8. Presser la touche [F6], puis presser [RETOUR] Le message suivant devrait apparaître: 1 File(s) copied.

SI VOUS UTILISEZ LA VERSION DOS 4.00 OU LA VERSION 4.01, SUIVEZ LES PHASES INDIQUEES CI-APRES POUR CREER UN FICHER AUTOEXEC.BAT. SI VOUS UTILISEZ UNE VERSION DOS DIFFERENTE, PASSEZ AUX LOGICIELS DE PILOTAGE DE LA SOURIS, CI-APRES.

Pour créer un fichier AUTOEXEC.BAT pour MS-DOS 4.0 et 4.1

1. Taper: a:[RETOUR].
2. Taper: copy con autoexec.bat [RETOUR].
3. Taper: set comspec=c:\command.com [RETOUR].
4. Presser la touche [F6] et presser ensuite [RETOUR].

LOGICIELS DE PILOTAGE DE LA SOURIS

Si vous utilisez une souris pour jouer un jeu Sierra, vous devez copier le logiciel de pilotage de la souris sur votre disque d'initialisation. Pour informations sur le mode d'installation du logiciel de pilotage de la souris, voyez le manuel se référant à la souris ou téléphonez à Sierra Assistance Technique U.S.(209)683 8989. U.K.734-303171

ATTENTION !! Après avoir créé un disque d'initialisation, vous devez de nouveau initialiser votre ordinateur avec le disque. Le disque d'initialisation se trouvant dans le lecteur de disque a:, presser [Ctrl]-[alt]-[del] en même temps. Votre ordinateur procède à la réinitialisation avec a: comme lecteur implicite. Taper c:[RETOUR] pour revenir à votre disque dur. Suivez les indications du manuel pour commencer le jeu et bon amusement !

Si vous avez créé un disque d'initialisation, initialisé votre système avec ce disque avant de jouer le jeu Sierra et si le problème persiste, cela signifie que l'erreur se trouve autre part. Téléphonez à Sierra Assistance Technique au numéro U.S. (209) 683 8989 U.K. 734-303171

POUR TOUS LES SYSTEMES

Assistance Technique

Vous pouvez obtenir l'assistance technique en téléphonant directement au U.S.(209)683 8989 U.K.734-303171 ou vous pouvez nous écrire. Si vous écrivez, indiquez quel est votre ordinateur et la nature exacte du problème. Si vous pensez avoir besoin de disquettes de remplacement, envoyez le disque original #1 de la mesure nécessaire (3.5" ou 5.25") à l'adresse suivante :

U.S.

SIERRA ON-LINE

P.O.BOX 485

COARSEGOLD, CA 93614

Attention : RETURNS

U.K.

SIERRA ON-LINE LIMITED

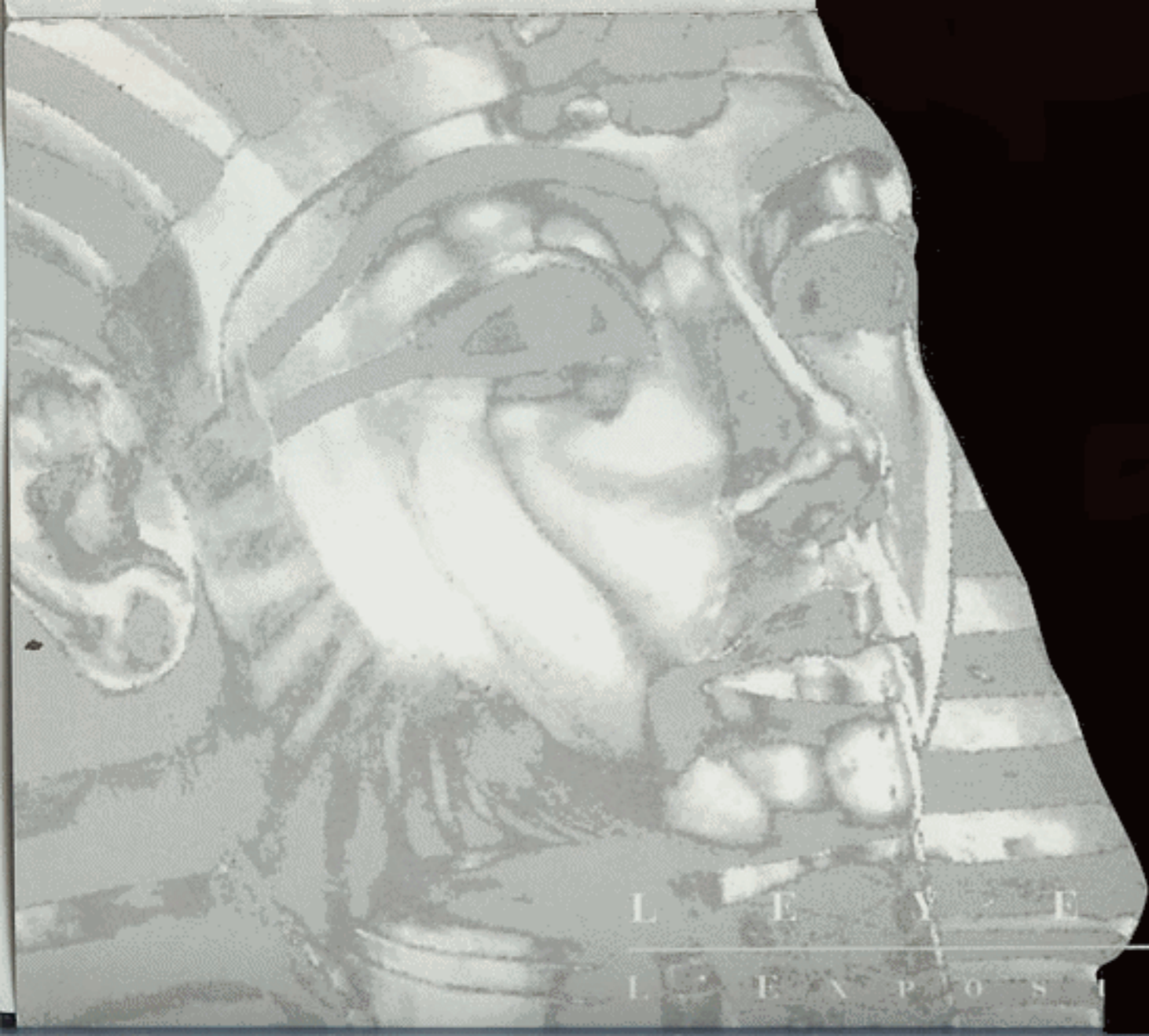
UNIT2, TECHNOLOGY CENTRE,

STATION ROAD, THEALE

BERKSHIRE RG7 4AA UNITED KINGDOM

N'oubliez pas d'inclure une note indiquant quel est votre ordinateur et la mesure de la disquette dont vous avez besoin (3.5" ou 5.25").

Nous remplacerons le programme gratuitement si vous nous l'envoyez dans les 90 jours qui suivent son achat (joignez également une copie du reçu). Après 90 jours, les disquettes 5.25" coûtent 5 \$ (£ 3) et les disquettes 3.25" coûtent 10 \$ (£ 6).



L E Y E N D E C K E R

L E N P O S I T I O N E G Y P T I E N N E

BIENVENUE AU MUSÉE LEYENDECKER !

Le musée Lyendecker (Le "Lyendecker" comme il est plus communément appelé) est le plus vieux et le plus respectable de tous les musées de New York. En son sein se trouvent les plus beaux et les plus importants vestiges de la science et de la culture de l'histoire de l'humanité. Au lieu de nous limiter à un thème unique comme la plupart des autres musées, nous avons élargi le champ de notre vision:

immersion dans des cultures différentes,

dans le royaume des plantes, de la faune, des oeuvres d'art et de l'histoire. Que ce soit dans nos re-créations, très réalistes, des énormes créatures qui ont jadis régné sur la Terre, les tableaux de grands maîtres de la fabuleuse collection privée

d'Ignatz Leyendecker, la splendide collection d'armures médiévales du temps des Chevaliers ou bien encore de notre toute dernière exposition sur l'art et l'histoire de l'ère pharaonique de l'ancienne Égypte, le plus blasé de nos visiteurs trouvera sûrement quelque chose qui l'intéressera. Nous vous prions d'observer les règles suivantes lors de votre visite du musée:

Il est interdit de boire ou de manger dans les halls d'exposition. Nous nous efforçons de maintenir une propreté méticuleuse des lieux. Ne soyez pas bruyant.

Nous vous encourageons vivement à vous faire accompagner d'enfants; cependant, veuillez vous assurer qu'ils ne touchent pas aux objets exposés et qu'ils ne se comportent pas d'une manière qui générerait les autres visiteurs du musée. Nous espérons que cette visite vous fera plaisir et sera instructive. N'hésitez pas à aborder l'un de nos employés si vous avez besoin d'aide quelque. Ce musée vous appartient également !

L E M U S É E L E Y E N D E C K E R

Exposition
Égyptienne

DINOSAURES
Tyrannosaurus
Rex

DINOSAURES
Mastodonte

Tableaux
de Maîtres

Hall
d'entrée

Bureau

Armures
Médiévales

DINOSAURES
Ptérodactyle

Rotonde

Boutique-
cadeaux

Bureau

Bureau
du
Président

Masques Humains

L E Y E N D E C K E R

ADRESSE: 2712 W. Bethesda Ave. New York 32, New York

TÉLÉPHONE: Fairfield 2112

TICKETS: Il n'y a pas de frais d'admission mais les donations seront chaleureusement acceptées. La grande partie de notre soutien financier provient du secteur privé. Les donations élevées permettront d'accéder à la qualité de sponsor officiel et de devenir membre du conseil d'administration du musée. Contactez le secrétaire si vous désirez offrir votre patronnage ou bien devenir membre.

HEURES D'OUVERTURE: Lundi à Vendredi 8:30-18:30, Samedi 9:00-17:00 Fermé le dimanche. Téléphonnez pour les horaires des jours de fête.

VISITES GUIDÉES: Disponibles chaque jour, à chaque heure. La dernière visite est à 17:00 les jours de semaine, à 15:00 le samedi.

PARKING: Ceci étant Manhattan, les places de stationnement sont très difficiles à trouver aux alentours. Référez-vous à la rubrique "transports publics" ci-dessous.

TRANSPORTS

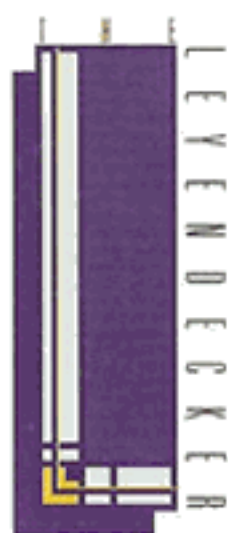
PUBLICS: De Long Island et Brooklyn, prenez le train G vers la station Pennsylvania. Au centre-ville, prenez le tramway P jusqu'à l'intersection de la rue Hofman et de la 6e Avenue. Marchez vers le Sud deux pâtés de maisons jusqu'à Balmoral, ensuite tournez à droite. Un pâté de maisons plus loin, prenez le tramway Q. Au sixième stop, descendez à l'intersection des rues Wallen et Wayne et dirigez-vous vers l'Ouest. Prenez la navette rapide N jusqu'au terminus (station Pensylvania). Marchez un demi-pâté de maisons et tournez à gauche. Le musée occupe un pâté entier; vous ne pouvez pas le rater. Du New-Jersey, prenez le train J vers la station Pennsylvania et suivez les directions indiquées plus haut.

BOUTIQUE: La boutique-cadeaux met à votre disposition des reproductions de qualité des différentes pièces du musée. Des lithographies, statuettes, cartes postales et autres objets d'art sont disponibles et peuvent être payés en comptant ou par chèque. Les heures d'ouverture de la boutique sont: 12:00-15:00 tous les jours, excepté le dimanche. Des catalogues sont disponibles pour les commandes par courrier; renseignez-vous à la caisse.

L E Y E N D E C K E R



GUIDE OFFICIEL DU MUSÉE LEYENDECKER



Publié pour le compte du Musée Leyendecker par
New York Museum Press Consortium

Trentième Edition, 1er trimestre 1926

TABLE DES MATIÈRES

MESSAGE DU PRÉSIDENT	1
LE MUSÉE LEYENDECKER: PASSÉ ET PRÉSENT	3
LE TEMPLE D'AMON RA: MON INCROYABLE DÉCOUVERTE ARCHÉOLOGIQUE	7
EXPOSITION L'ANCIENNE EGYPTE	13
LES DIVINITÉS D'EGYPTE	21
L'ARMURE MÉDIÉVALE: LE PLUS MÉCONNU DE NOS APPARATS	27
LA COLLECTION DE MASQUES HUMAINS DU LEYENDECKER: UN REGARD SURL'HISTOIRE	31
LA GALERIE DES GRANDS PEINTRES: LA COLLECTION IGNATZ LEYENDECKER	35
LES LABORATOIRES DU LEYENDECKER: L'ART DE LA PRÉSERVATION ET DE LA RÉNOVATION	39
LES DINOSAURES: NOS LOINTAINS COUSINS DISPARUS	43
LE FUTUR AU LEYENDECKER	49
BIBLIOGRAPHIE	53

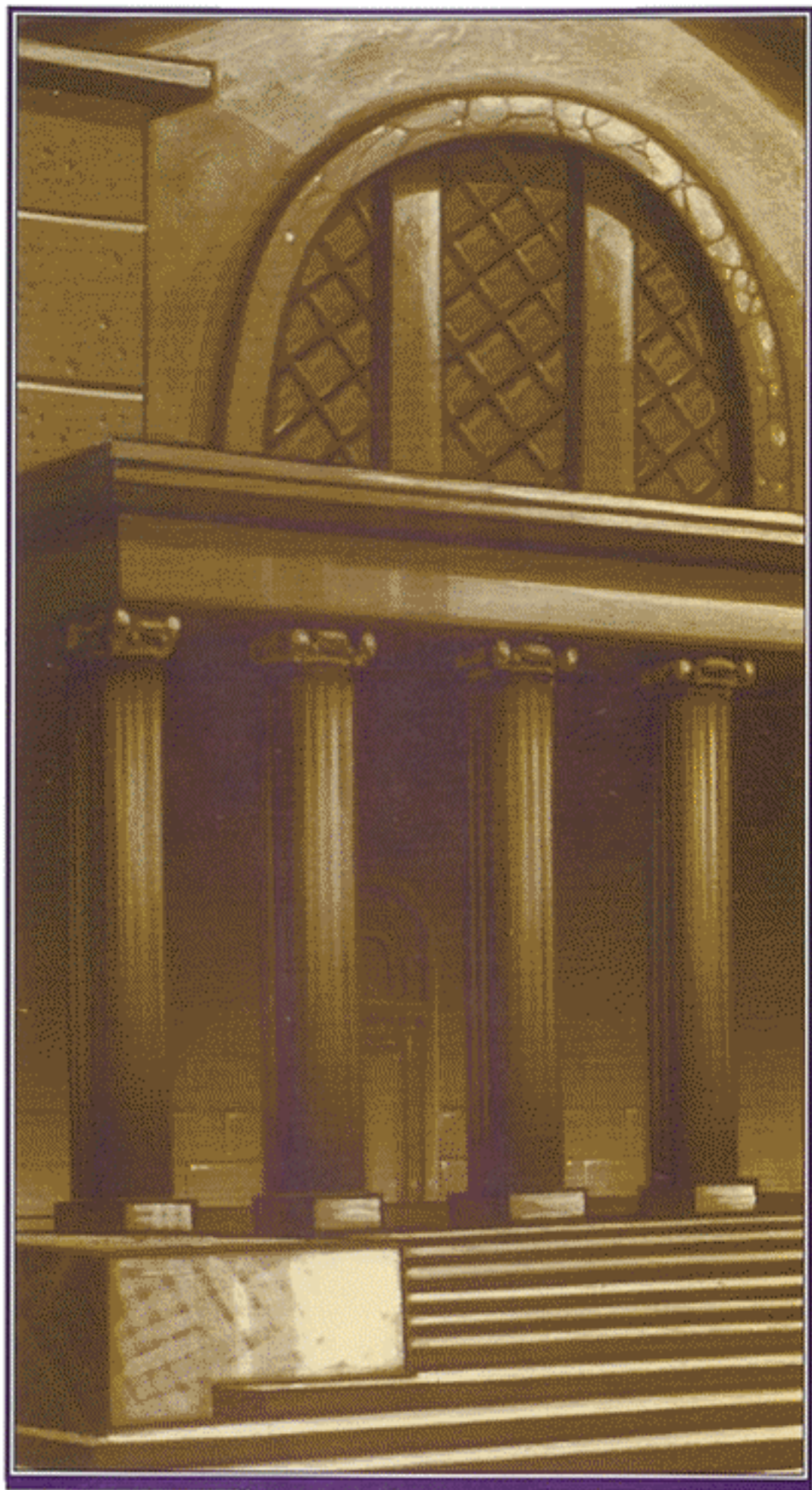
Quand vous franchissez le seuil du musée Leyendecker, vous remontez dans le temps, vous abandonnez derrière vous le bruit et l'agitation de la ville de New York. Dans l'enceinte de ces murs, vous découvrirez des expositions uniques qui montrent la diversité et la richesse du passé de notre planète. Des formes rudimentaires de la préhistoire, aux ornements complexes des armures médiévales; des arts de l'ancienne Egypte à ceux de la Renaissance, nos expositions sont le spectacle éclatant du développement de la vie dans notre petit coin de l'univers.

Rappelez-vous que les halls que vous explorerez ne contiennent qu'une infime partie des collections considérables du musée. Avec la croissance prévue du musée, nous serons capables de créer plus d'expositions couvrant des sujets variés. Cependant, les objets gardés dans les secteurs privés du musée ne sont pas négligés. Nos conservateurs maintiennent et font continuellement des recherches sur la collection entière. Chaque objet a son histoire propre et le rôle du conservateur est de l'étudier minutieusement pour en découvrir les secrets cachés. Des spécimens de la collection sont prêtés aux chercheurs et scientifiques du monde entier.

Notre but, ici au musée Leyendecker, est de montrer que le passé vit toujours. Nous voulons exciter votre curiosité et créer autour de vous un environnement propice à la découverte et à l'exploration. La compréhension meilleure de notre civilisation nous permettra de prendre les décisions appropriées aux problèmes auxquels nous aurons à faire face dans un avenir très proche.

• Archibald Carrington III
PRÉSIDENT DU MUSÉE LEYENDECKER





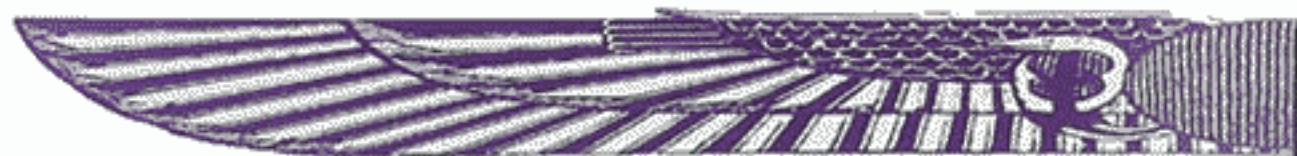
Le Musée Leyendecker se consacre à la collection, la préservation, la conservation et l'exposition de spécimens historiques uniques, d'un haut intérêt scientifique. Nos conservateurs font des recherches approfondies sur les civilisations anciennes, les fossiles de dinosaures, les animaux exotiques modernes, les armures médiévales et les arts de la Renaissance. Bien qu'il soit une institution privée, le musée Leyendecker met ses ressources à la disposition de la communauté scientifique et contribue aux activités de cette dernière par ses programmes d'échanges, publications, programmes éducationnels et conférences.

Le musée a été initialement créé pour abriter la collection personnelle des arts de la Renaissance appartenant à Mr. Ignatz Leyendecker qui en a financé la construction. Mr. Leyendecker a bâti une fortune immense en introduisant dans le pays, en contre-bande et malgré le célèbre embargo du même nom, des bananes camouflées en courgettes. De plus, Mr. Leyendecker sponsorisa des expéditions paléontologiques qui permirent les expositions sur les dinosaures que vous voyez aujourd'hui. A mesure que son intérêt pour d'autres sujets s'accrût, les collections s'aggrandirent et se diversifièrent.

Le bâtiment du musée lui-même fut conçu par l'un des amis personnels de Mr. Lyendecker, Mr. Arvin Slatherlord Loudermilk, architecte excentrique. Mr. Loudermilk, longtemps considéré comme un paria par la communauté des architectes New Yorkais de 1897, était très intéressé par le mélange des styles. Il choqua profondément les architectes conservateurs de l'époque par son utilisation visionnaire d'une perspective anormale. Sans le sou, résultat de sa mise à l'écart par l'Association des Architectes Américains et des Franc-Maçons, Mr. Loudermilk mourut en 1905.



En 1910 et 1915, le bâtiment original fut agrandi. En 1918, 2 laboratoires ainsi que des bureaux furent aménagés au sous-sol. La boutique-cadeaux fut ajoutée en 1923. Depuis son ouverture à l'automne 1897, plus de 20 millions de personnes ont passé le seuil du musée pour s'émerveiller du génie de Mr. Loudermilk et des dons de visionnaire de Mr. Leyendecker.



RECHERCHES EN COURS

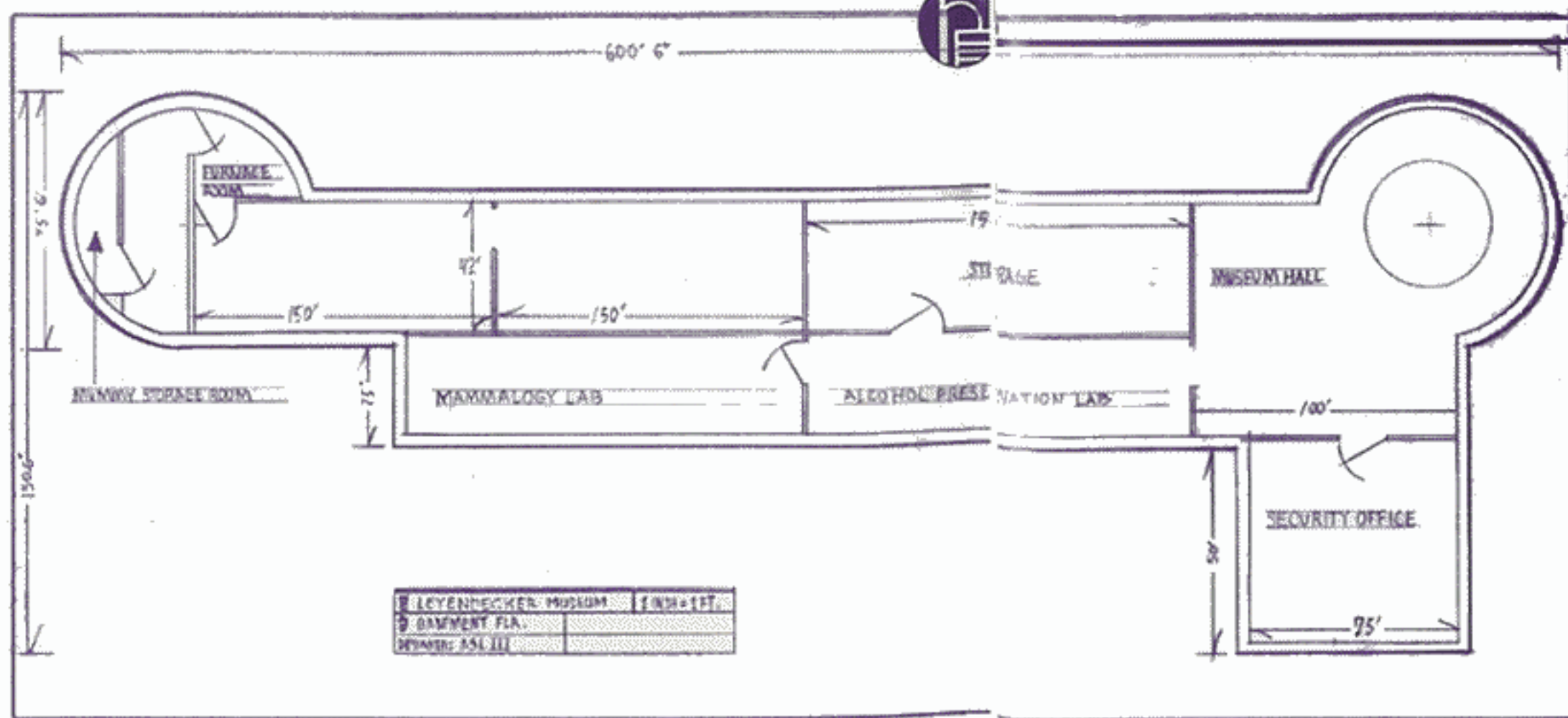
Les chercheurs aux multiples talents du musée Leyendecker sont constamment en train de reculer les limites de nos connaissances actuelles. Le Dr. Olympia Myklos, expert de renommée mondiale en paléontologie, est le conservateur responsable des expositions sur les dinosaures et sur l'anthropologie physique. Elle a également largement contribué aux recherches sur les hiéroglyphes Égyptiens et les parasites domestiques. Ses recherches en paléontologie ont permis des progrès remarquables dans notre compréhension de l'histoire de la vie sur Terre et ses relations avec les éléments de l'environnement tels que les climats et les habitats. Ses travaux en anthropologie physique, qui l'ont emmenée aux quatre coins du monde, ont permis l'exposition actuelle sur les Masques Humains qui montre la diversité des traits physiques des races humaines.

Le Dr. Pippin Carter, renommé mondialement pour sa découverte du Temple d'Amon Ra dans la Vallée des Rois en Égypte, est le conservateur en titre du département d'Égyptologie

du musée. Apparenté au célèbre Dr. Howard Carter, le premier à avoir découvert la tombe de Toutankhamon en 1922, le Dr. Carter continue la tradition de l'illustre famille d'archéologues. Après vingt ans de recherches laborieuses et d'expéditions pénibles, la découverte fabuleuse par le Dr. Carter du temple d'Amon Ra et de la Dague en or, inestimable, d'Amon Ra, l'a propulsé au devant de la scène scientifique. En créant cette nouvelle exposition sur l'ancienne Égypte, le Dr. Carter a fermement établi la position préminente du musée Leyendecker dans le domaine de l'archéologie.

Le nouveau président du musée, le Dr. Archibald Carrington III, sert également de conservateur pour la collection des Armures Médiévales. Arrivant récemment d'Angleterre où il dirigea, avec beaucoup de succès, les opérations du British Museum, le Dr. Carrington s'est attaché à la circulation parmi le grand public des informations sur les expositions et les programmes de recherche du musée. Maintenant que le musée entame sa trentième année de service, le Dr. Carrington estime que la responsabilité du musée dans la renaissance culturelle et scientifique de la société, la satisfaction des besoins d'un public varié, et le maintien d'une tradition d'excellence dans le domaine de la conservation, est plus pressante que jamais.

L'administration et le personnel du musée se considèrent très satisfaits par le choix du Dr. Carrington comme successeur au feu Dr. Sterling Waldorf-Carlton, sous la direction duquel le musée Leyendecker connut, durant ces trente premières années, d'excellentes conditions de travail.





LE TEMPLE D'AMON RA :

MON INCROYABLE DÉCOUVERTE ARCHÉOLOGIQUE



Dr. Pippin Carter

CONSERVATEUR DU DÉPARTEMENT D'AGYPTOLOGIE



Surplombant la Vallée des Rois à Luxor, je me protégeais tant bien que mal contre le reflet aveuglant du soleil sur le sable parsemé de vestiges d'un autre âge, celui de Ptolémée. Les débris de poteries étaient relativement récents, à peine 2000 ans d'âge, donc ne présentant aucun intérêt pour mes recherches. Mon but, insaisissable, était beaucoup plus important: Le fabuleux Temple d'Amon Ra, le Dieu-Soleil, dont le tombeau est demeuré introuvable pour presque 3000 ans. J'étais sur le point de faire la plus grande découverte de ma carrière.



La scène au-dessous de moi avait peu changé depuis un an. Quelques 350 ouvriers égyptiens, portant des paniers en peau et en paille contenant des déblais, creusaient au rythme du "patron Gaffir", reprenant sa mélodie en chœur. De temps à autre, un ouvrier, brossait délicatement le sable et retirait, avec une précision de chirurgien, quelque chose du sol. Cela pouvait être un fragment de poterie, de papyrus, une minuscule statuette, une sandale tressée ou un fragment de bois doré provenant d'un autel ancien. Le manœuvre me le donnait rapidement, et après un examen rapide, je décidais si l'objet en question méritait une analyse plus approfondie. De cette façon, et après un long travail laborieux, les fondations d'un temple important furent découvertes, enterrées sous les restes d'un monastère chrétien, plus récent. Le temple datait probablement de l'époque de Nectanebo II, le dernier des pharaons égyptiens qui régna jusqu'à la conquête par Alexandre le Grand (332 av. J.-C.) et de la période qui s'en suivit, celle de la dynastie des descendants de Ptolémée, le général Alexandre.



Un grand nombre d'objets furent ainsi découverts, beaucoup d'entre eux de grande beauté, tous ayant une valeur scientifique indéniable à cause des informations précieuses qu'ils recelaient sur les pratiques religieuses de l'ancienne Egypte durant un millénaire. Les innombrables fragments de papyrus et d'ostraca avaient une importance toute particulière. C'étaient généralement des documents relevant de la vie courante dans le temple: inventaires, prières, rêves et leur interprétation par les prêtres.

Cela représentait véritablement une découverte de choix, mais je n'étais pas tout à fait satisfait. Ce n'était pas le joyau sur lequel je voulais à tout prix mettre la main: l'immense temple d'Amon Ra. Mes pénibles et incessantes recherches entamées il y a 20 ans, devaient se poursuivre. Mon esprit archéologique indomptable ne pouvait être stoppé. Beaucoup avant moi avaient essayé, mais personne n'avait encore réussi à localiser le temple. Je sentais les fantômes furtifs de mes prédécesseurs m'exhorter à continuer jusqu'à la victoire pour effacer l'affront de leur échec. Même mon cousin Howard Carter, le premier à avoir découvert la tombe de Toutankhamon quatre ans plus tôt, avait essayé mais en vain de localiser le Temple d'Amon Ra, et il était convaincu maintenant que ce dernier n'existait pas. Je devais bientôt lui prouver le contraire.

Aujourd'hui, un an plus tard, mes soupçons furent confirmés. Mon fidèle assistant Egyptien, Abd-El-Maamoud, d'un coup de truelle, dégagea une marche en pierre. Une heure plus tard, dix autres marches furent désensablées. Mon excitation atteignit son comble quand j'identifiai, gravé au centre de la dixième marche, le sceau de la Nécropole, décrivant un chacal et neuf captifs.

Je ne pouvais plus me retenir. Bousculant Maamoud, je me saisis de sa truelle et dégageai fébrilement la marche suivante. Celle-ci portait la cartouche d'Amon Ra ! Etait-ce vraiment le Temple légendaire ? Etait-il possible que j'arrivai enfin à l'aboutissement de mes longues années de recherche ?

Le travail de déblayage continua, ininterrompu, heure après heure. Les travailleurs avaient formé une chaîne humaine pour faire circuler les paniers de déblais. Grâce à mes efforts surhumains, l'entrée du Temple se dégagait rapidement. Une porte fut dégagée, révélant une fois encore le sceau de la Nécropole et la cartouche d'Amon Ra. Assez curieusement, je perçu au loin le son d'un gramophone qui jouait une musique d'opérette, peut-être celui de Chu Chin Chow. Mais ce n'était pas le moment de m'intéresser à la musique de fond accompagnant mes efforts furieux d'excavation. Quelqu'un me donna une



masse et, avec la même énergie qui me permit de surmonter les obstacles se dressant sur mon chemin vers le succès durant ces vingt dernières années, je m'en servis pour démolir la porte qui bloquait mon passage.

Un soupir collectif s'éleva dans l'air quand la porte tomba en morceaux. En s'éparpillant devant moi, les débris firent des bruits sourds comme si les dieux manifestaient leur mécontentement de cette intrusion impardonnable dans leur fief. Le silence qui s'ensuit ne fut altéré que par le lointain gramophone jouant cette fois-ci un air de Madame Butterfly.

Devant moi, et les yeux du monde entier, s'étendait de toute sa magnificence le fabuleux Temple d'Amon Ra.

À travers le silence et l'ombre de trois mille ans, nous distinguâmes une quantité de statues étincellantes, en or. Un reflet





brillant, provenant de l'autel doré, attira mon attention. Était-ce simplement une illusion d'optique ? D'un pas mal assuré, je me dirigeai vers l'autel, respirant un air confiné depuis trente siècles. Arrivé devant l'autel, je ressentis un choc à la poitrine: devant mes yeux se trouvait un magnifique objet, la Dague d'Amon Ra !

J'étais abasourdi par l'énormité de l'importance de ma trouvaille. Non seulement j'avais découvert le Temple d'Amon Ra, mais je venais également de mettre la main sur sa fabuleuse Dague, dont les hiéroglyphes se trouvent sur les murs des tombes de tous les pharaons. Une copie de cette Dague avait été découverte par mon cousin quand il déroula les bandelettes de la momie de Toutankhamon en 1925.

Alors que je me saisissais de la Dague, le premier être humain à l'avoir touchée après près de trois mille ans, je réalisai que j'avais attendu ce moment pendant toute ma vie. Le destin avait guidé mes pas ici pour faire la plus grande découverte archéologique de tous les temps. J'avais enfin accompli mon rêve.

Alors que je me tournai vers le monde extérieur, la Dague d'Amon Ra dans les mains, je fus le témoin du plus grand des honneurs. Abd-El-Maamoud, transfiguré par ma magnificence, se prostra sur le sol devant moi. Derrière lui, 350 ouvriers Egyptiens en avaient fait de même, leurs tuniques blanches et sales formant un océan de toile. Ils demeurèrent ainsi pendant dix minutes dans un silence et un respect total, alors que je me tenais dans l'enjambement de la porte du Temple, mon visage altier illuminé par un rayon de soleil, tenant la Dague d'Amon Ra étincelante entre mes mains.

Le monde entier connaît la suite de mon histoire.

(Note de l'éditeur: La Dague d'Amon Ra se trouve maintenant dans une vitrine à l'exposition de l'Ancienne Egypte au musée Leyendecker.)



Dr. Pippin Carter.

Conservateur du département d'Égyptologie

Bienvenue à l'Ancienne Égypte, pays des pharaons et des pyramides, berceau d'une civilisation qui a fleuri des milliers d'années avant la notre, et le lieu d'une des plus grandes découvertes archéologiques de tous les temps-le Temple d'Amon Ra.

Ayant moi-même fait la découverte du Temple d'Amon Ra, je suis exceptionnellement qualifié pour faire un commentaire sur les objets uniques qui composent notre exposition sur l'Ancienne Égypte. La plupart des objets exposés ici au musée Leyendecker ne le sont que grâce à mes efforts personnels.

Dans les temps anciens, comme aujourd'hui d'ailleurs, le Nil était entouré par un désert inhospitalier. Ses flux et reflux annuels imposèrent leur cadence à la vie des habitants du pays. La précieuse bande étroite de "terre noire" riche et limoneuse fut réservée aux vivants alors que les morts étaient accompagnés aux cimetières dans le désert, généralement sur la rive ouest où on observait le Dieu-Soleil s'éteindre à la fin de chaque journée. Durant la période du Nouveau Royaume, la principale nécropole d'Égypte était située dans la partie ouest de Thèbes. Le Temple d'Amon Ra, ainsi que les tombes de Toutankhamon, de Ramsès et de la plupart des autres pharaons du Nouveau Royaume, étaient situés dans un lit de rivière asséchée connu sous le nom de Vallée des Rois. La majorité des objets exposés aujourd'hui au musée Leyendecker avec l'accord bienveillant des services égyptiens des antiquités, proviennent de la Vallée des Rois.



C I E N N E É G Y P T E



M O M I E S O U S V E R R E

L'un des bijoux de l'exposition de l'Ancienne Egypte du musée Leyendecker est la momie, très bien conservée, d'Aménophis III (1391-1353 av. J.-C.) également connu sous le nom de Amenhotep III, ou Mémnon par les Grecs, qui fut le successeur du Pharaon de Tuthmosis IV.

Durant la cinquième année de son règne, le Roi Aménophis marcha sur Nubia pour écraser une forte rébellion qui s'était déclarée contre le pouvoir égyptien par un grand nombre de tribues qui s'étaient unies. Il maintint également sous son joug les Mésopotamiens car son empire couvrait un large territoire de Netherna ou Mesopotamie, jusqu'à Karei ou le territoire au sud de Nubia. Nous savons également qu'Aménophis était un chasseur redoutable ayant terrassé de ses propres mains plus de 102 lions pendant les dix premières années de son règne.

Aménophis fit également construire la partie la plus ancienne du Serapeum à Saqqara, un temple pour Amon Ra à Karnak, un plus grand temple pour Amon Ra à Luxor dont l'allée principale fut bordée de sphinx, et le temple de Mut au sud de Karnak. Sur la rive ouest du Nil, à Thèbes, il bâtit un grand temple gardé par deux Colosses. Ces statues avaient environ 60 pieds (20 mètres) de haut. La statue de la face nord, connue sous le nom de Colosse de Memnon, faisait, selon la croyance de l'époque, un bruit chaque matin au lever du soleil. Sa partie supérieure fut détruite par un tremblement de terre en 27 av. J.-C., mais les dégâts furent partiellement réparés durant le règne de Séptimius Severus en l'an 160. Celui-ci restaura la tête et les épaules de la statue. Aménophis fit également bâtir des temples à El-Kab, Aswan et Soleb.

Préserver la momie ou corps embaumé, était le but final de chaque égyptien aspirant à la vie éternelle car les anciens égyptiens croyaient, qu'éventuellement, l'âme réintégrerait le corps et lui redonnerait vie. Pour protéger la momie contre les hommes et les animaux, des tombeaux furent construits, des incantations qui permettraient au décédé de repousser les démons furent écrites sur les papyrus et des cérémonies funéraires furent organisées. Pour le confort de la momie et des esprits, les tombes furent décorées avec des scènes évoquant leurs amis et les membres de leur famille, ainsi qu'avec les objets qu'ils avaient utilisés durant leur vie de tous les jours, faisant ressembler ainsi les tombes à leur foyer précédent.



Hérode décrivit au cinquième siècle av. J.-C. le processus de momification pour une personne de condition aisée, moyenne:

“... avec un crochet métallique enfilé à travers les narines, on retire de la tête autant de matière cervicale que possible. Ce que le crochet n'avait pu atteindre sera nettoyé par des potions. Ensuite, une ouverture est pratiquée sur le flanc à l'aide d'un couteau à silex. Tout le contenu de l'abdomen est alors enlevé et la cavité est soigneusement nettoyée et lavée à grande eau, d'abord avec du vin de palme, ensuite avec une potion d'épices broyées. Après cela, la cavité est remplie de myrrhe, cassia et autres plantes aromatiques pures et broyées à l'exception de l'encens. Le corps est recousu, ensuite entièrement recouvert de nitron pendant soixante-dix jours. Après cette période, qui ne doit pas être dépassée, le corps est lavé et enroulé de la tête aux pieds dans des bandelettes étroites de lin enduit sur le côté intérieur de gomme couramment utilisée par les Egyptiens au lieu de la colle. Le corps est ensuite restitué à la famille du défunt, qui aura préparé un cercueil en bois à la mesure de la forme du corps.”

L A P I E R R E D E R O S E T T A

La fameuse pierre de Rosetta est en fait un morceau de basalte noir découvert en 1799 par un officier d'artillerie français dans les ruines du Fort Saint-Julien près de la ville de Rosetta, à l'embouchure du Nil. L'objet se retrouva entre les mains du gouvernement Britannique après la capitulation de la ville d'Alexandrie. Il est actuellement gracieusement prêté au musée Leyendecker.

La pierre de Rosetta constitue la clé des traductions modernes des hiéroglyphes égyptiens. Ce n'est en fait qu'un petit fragment d'un texte plus grand qui n'a jamais été retrouvé. Cependant, une copie du texte complet fut trouvée sur la stèle de Canopus et fut traduite. Cette stèle avait été érigée à Canopus durant le règne de Ptolémée III (Éuergetes I, 247-222 av. J.-C.) pour commémorer le décret établi à Canopus par l'ordre des prêtres en l'honneur du roi. Elle retrace les grandes réalisations du roi en Égypte et stipule quels festivals devront être célébrés en son honneur, concluant avec les ordres qu'une copie de ces inscriptions, dans chacune des écritures hiéroglyphique, démotique et grecque, soit placée dans chaque temple important en Égypte.

Après 150 ans de règne des Ptolémée en Egypte, les hiéroglyphes semblent avoir été communément utilisés et on ne défendit pas aux égyptiens d'utiliser leur langage d'origine et ses figurines usées par le temps. Cependant, le grec se développa progressivement et l'écriture la plus communément utilisée à l'époque, l'écriture "démotique" ou "enchoriale" et aussi "épistolographique", prit la place de celle dite "hiératique" ou forme cursive de l'écriture hiéroglyphique.

Bien qu'il soit certain que l'alphabet hiéroglyphique n'aurait jamais pu avoir été déchiffrée sans l'aide du grec et des inscriptions hiéroglyphiques sur l'obélisque de Philae, la pierre de Rosetta demeure toujours un merveilleux document qui provoque un intérêt immense.

S T E L A E

Stele est le nom donné aux tablettes en granite, pierre calcaire, bois ou faïence que les égyptiens utilisaient communément pour leurs inscriptions. Une stèle peut receler des décrets, relater les réalisations grandioses des Rois, contenir des passages bibliographiques de personnages éminents, des louanges à Amon Ra et à d'autres divinités ainsi que les dates des événements importants. Une stèle sépulcrale, placée à l'intérieur d'une tombe, serait marquée avec le nom et les titres de fonction de la personne décédée, sa lignée et les événements les plus importants de sa vie.

Sur le mur latéral de l'exposition, vous pouvez voir une stèle sépulcrale trouvée dans une tombe datant de la sixième dynastie. Traduite, elle parle d'Una, qui naquit sous le règne de Teta et entra dans le service de celui-ci. Sous le règne de Pepi, le successeur de Teta, Una organisa le transport de pierres des carrières de Ruau et commanda une expédition contre les tribus nomades à l'est de l'Égypte. Sous le règne du roi suivant, Mer-en-Ra, Una mourut "plein de jours et d'honneurs."

Sur le mur du fond de l'exposition se trouve la stèle d'Horus et de Thoth, trouvée dans le temple d'Amon Ra. Cette stèle est particulièrement intéressante car elle a apparemment été faite pour la tombe d'un officiel haut-placé avec le nom du dieu Amon Ra inscrit dessus. Pendant le règne d'Aménophis IV, le "roi hérétique", également connu sous le nom de Akhenaten, le nom d'Amon Ra fut enlevé de cette stèle, mais fut remis quand son fils, Toutankhamon, devint pharaon. Akhenaten quitta Thèbes pour établir une nouvelle capitale à Tell El Amarna

ensuite, il se consacra à l'adoration exclusive d'Aten, le disque solaire, ce qui outragea les prêtres d'Amon Ra. Quand Toutankhamon, âgé de neuf ans, accéda au pouvoir après la mort de son père et de son frère, il fut convaincu par malice de retourner à Thèbes et de restaurer le culte d'Amon-Ra, fermant ainsi le chapitre sur la période connue sous le nom de l'hérésie d'Amarna.

LE DISQUE SOLAIRE AILÉ

Au-dessus de la fenêtre dans le hall d'exposition, vous verrez un symbole gravé dans de la pierre calcaire. Ceci est le Ur-Uatchti, un disque solaire ailé avec deux uraci—les déesses Nekhebet à droite et Buto à gauche. D'après la légende, le disque fut fabriqué quand Horus désira se protéger du démon Set. Horus prit la forme du disque solaire ailé et triompha de Set. Après sa victoire, le dieu Thoth décréta que le Ur-Uatchti devrait être exposé dans tous les temples d'Égypte pour protéger contre les forces du mal. Il semble que cela soit toujours une protection efficace car, jusqu'à présent, aucun démon maléfique n'est apparu dans l'exposition sur l'Ancienne Égypte.

LES PYRAMIDES

Le nom donné par les égyptiens à ces structures était "mer". Le mot pyramide est, pense-t-on, dérivé du mot grec "pyramis" qui veut dire "galette de froment" ou "monticule de feu". Les pyramides furent initialement construites pour servir de tombeaux pour les pharaons. Les exemples les plus célèbres de pyramides sont celles de Gizeh, construites durant l'Ancien Royaume.

Une représentation de la Grande Pyramide de Chéops (Khufu) est exposée. Cette pyramide couvre treize acres (6 hectares et demi) et fut construite à l'aide de deux millions de blocs de pierre à une hauteur de 480 pieds (160 m). Contrairement à ce que nous en voyons aujourd'hui, la surface entière de la pyramide était recouverte de calcaire poli. Il y a beaucoup de théories quant à la date de sa construction. Je pense qu'elle a commencé en 2200 Av. J.-C. et que cela prit trente à quarante ans pour l'achever. Quoiqu'il en soit, les pyramides demeurent un triomphe de l'architecture de cette ancienne civilisation à laquelle nous devons le respect.

La pyramide en gradins de Saqqara, que l'on considère être

la plus ancienne des pyramides d'Égypte, est également exposée. Sa construction fut décrétée par le pharaon Zoser de la troisième dynastie et construite par l'architecte Imothep, le plus grand bâtisseur d'Égypte à l'origine. L'édifice était une simple mastaba de débris grossiers et de pierre calcaire blanche au-dessus d'un trou rectangulaire. Cela devint plus tard une pyramide à six niveaux.

LES CERCUEILS DE MOMIES

Les trois cercueils de momies exposés contre le mur sont de beaux spécimens du type de cercueils fabriqués pendant la XIX^{ème} dynastie. Le caisson et le couvercle sont décorés, à l'intérieur et à l'extérieur, avec de grands dessins de divinités, de vignettes, d'inscriptions du Livre des Morts, d'emblèmes et de décorations de couleurs vives.

Une petite cloison de bois verni, légèrement convexe et ayant la forme de la momie, était placée directement au-dessus de la momie d'une personne riche ou de sang royal. À l'intérieur de la cloison, le bateau du soleil, des plantes poussant de la momie ainsi que d'autres scènes étaient peintes en jaune sur fond mauve ou violet. Des scènes de l'âme visitant le corps et le pesage du cœur étaient également populaires. La momie et son couvert étaient placés dans un cercueil dont le couvercle avait la forme d'un corps humain avec les mains en relief croisées sur la poitrine. La partie inférieure du cercueil était ornée de scènes de la personne morte, en adoration devant différentes divinités.

Le cercueil contenant la momie et la cloison de bois était à son tour placé à l'intérieur d'un caisson plus grand peint avec des scènes similaires à celles du premier cercueil. Un troisième et quelque fois même un quatrième caisson pouvaient être utilisés pour protéger une seule momie.

LA DAGUE D'AMON RA

La fabuleuse Dague, provenant du Temple d'Amon Ra, est exposée, comme il convient à un objet de cette valeur, dans une cage en cristal fin en forme de pyramide. C'est probablement la découverte archéologique la plus impressionnante jamais faite. Bien entendu, cet objet constitue la pièce maîtresse de la collection sur l'Ancienne Égypte du musée Leyendecker.

Les Dagues furent utilisées par les égyptiens des périodes pré-dynastiques et des périodes suivantes, bien que les spécimens datant de l'Ancien Royaume soient extrêmement rares. Durant le Moyen et le Nouveau Royaume, elles étaient généralement faites de cuivre ou de bronze, l'or étant réservé à la famille royale et à la décoration. La reine Ahhotpe, fondatrice de la dix-huitième Dynastie, avait une dague et sa gaine en or massif avec ses effets funéraires. Les deux objets se trouvent au musée du Caire. La momie de Toutankhamon avait deux dagues dans leurs gaines respectives en or massif; l'une avait une lame en fer, l'autre une lame en or durci. Cependant, cette dernière n'était qu'une pâle imitation de la magnifique Dague d'Amon Ra.

Une inscription hiéroglyphique sur la Dague d'Amon Ra révèle: "le dieu bon, possesseur d'un bras fort, Nebkheperura, donnant la vie". Le faucon aux ailes déployées servait d'amulette pour protéger le pharaon. Le même motif, qui semble être caractéristique des dagues de l'époque, apparaît sur le manche de la dague portant le nom de Thutmose I (1524-1518 av. J.-C.) se trouvant au Metropolitan Museum.

Le style de la Dague suggère l'art de la Syrie du nord de l'époque et révèle également des affinités Minéenne ou Mycénienne. Des scènes d'ateliers, peintes sur les murs de tombeaux personnels à Thèbes, montrent quelques fois des artisans asiatiques travaillant côte à côte avec les artisans égyptiens beaucoup plus nombreux; les premiers ayant été probablement utilisés à cause de leur habileté à reproduire des styles artistiques qui leur étaient familiers mais qui étaient nouveaux pour les égyptiens. Comme beaucoup d'autres influences dans l'histoire de l'Égypte, ces innovations furent rapidement assimilées et prirent le caractère général des produits locaux.

Pendant que vous admirerez la Dague d'Amon Ra reposant paisiblement dans sa vitrine pensez aux vingt ans de labeur dans le désert aride qui ont aboutit à sa découverte. Il est évident que cela en valait largement la peine. Elle représente un hommage à la persévérance d'un homme et sa dédicace aux idéaux de l'archéologie.



Les peuples de l'Ancienne Egypte croyaient que leurs nombreuses divinités leur étaient très similaires, ayant les mêmes aspirations et les mêmes obligations physiques. Bien que cela ait varié avec le temps, chaque divinité avait ses propres responsabilités et tout événement dans la vie d'une personne était contrôlé par une ou plusieurs de ces divinités. Ces divinités étaient quelque fois alliées pour des raisons politiques mais la religion égyptienne, flexible, permettait toujours aux prêtres de vénérer leur propres divinités locales. Les visiteurs à notre nouvelle exposition égyptienne pourront mieux comprendre et apprécier cette ancienne civilisation s'ils consacraient quelques minutes à lire les paragraphes suivants dans lesquels douze des divinités égyptiennes les plus importantes seront décrites:

AMON RA:

Amon commença sa carrière durant la période de l'Ancien Royaume, servant de divinité locale pour la ville de Thèbes. Quand les circonstances politiques changèrent, Amon devint de plus en plus puissant, acquérant de nouvelles responsabilités alors que les fidèles des autres divinités étaient défaits par les princes de Thèbes. Quand, par exemple, les fidèles de Shu furent vaincus, Amon Ra remplaça celui-ci dans ses fonctions de créateur de la vie et devint le dieu du vent, celui qui commença la Création.



Durant le Moyen Royaume, Amon fut représenté par une oie et fut connu sous le nom du Grand Glousseur, celui qui pondit l'Oeuf Cosmique. à l'exception des plumes, l'image de l'oie fut éventuellement abandonnée.

Sa popularité croissante aidant, Amon devint connu sous le nom d'Amon Ra. Il exerça le

pouvoir suprême de Dieu-Soleil et porta le symbole du disque solaire. Il acquéra également le pouvoir de naviguer dans les cieux et les enfers dans sa barge d'or.

Amon Ra fut très populaire dans la période entre 1570 et 663 (av. J.-C.) dite du Nouveau Royaume quand il étendit sa domination sur le vaste empire égyptien. Il devint connu sous le nom de "Roi des Dieux" et "Seigneurs des Trônes du Monde"—source de toute vie dans les cieux, la terre et les enfers. Comme cela avait été également le cas pour les autres dieux-soleil, Amon Ra fut vénéré comme le père des pharaons qui régnèrent sur l'Égypte. Ces derniers érigèrent beaucoup de temples pour l'honorer et Amon Ra les gratifia en leur octroyant des victoires militaires.

Malgré sa présence cosmique et son association avec les pharaons, Amon Ra était également populaire avec les citoyens ordinaires. Le petit peuple le considérait comme une figure paternelle affectueuse qui les protégerait contre l'injustice des plus forts. Quand Thèbes fut finalement conquise par les Assyriens, Amon Ra succomba avec le royaume et toutes les formes de vénération du soleil disparurent. Les Grecs apparentèrent Amon Ra à leur propre Zeus.



OSIRIS:

Dieu de la terre et de la végétation, Osiris permettait aux récoltes de croître. Originellement symbole de la sécheresse et des crues annuelle du Nil, Osiris absorba les pouvoirs de tant de divinités qu'il régna sur les morts ainsi que sur les vivants. Représentant le soleil à son coucher, il symbolisa la mort immobilisatrice. Osiris fut également considéré le protecteur de la planète Vénus.

HORUS:

Horus était le dieu du ciel et l'esprit de la lumière. Il commença sa carrière en tant que divinité locale vénérée dans le delta du Nil. Son culte se propagea rapidement à travers l'Égypte et il demeura populaire jusqu'à l'ère romaine. Quand les rois de la Haute Égypte se déplacèrent au sud, unifiant ainsi les deux contrées, Horus fut connu sous le nom d'"Unificateur du Nord et du Sud". Il fut également considéré le protecteur de la planète Saturne.



ISIS:

Uisis, mère d'Horus et soeur-femme d'Osiris, et également connue sous le titre de "Reine de toutes les divinités", était la plus populaire des déesses d'Égypte. Elle était le symbole de la puissance créatrice de la femelle qui crée toute vie et toute chose. Elle était la mère qui protégeait les enfants. Son amour dépassait les limites des Cieux, de la Terre et des Enfers. Le symbole d'Isis dans le ciel nocturne était l'étoile Sept, choisie parce que son apparition marquait le début du nouvel an et des crues imminentes du Nil.



THOTH:

Thoth était le dieu de la sagesse. Protecteur des arts et des sciences, Il créa le langage, les hiéroglyphes et écrivit le Livre des Morts, entre autres. Il était considéré être le cœur et la bouche du grand dieu-soleil, Amon Ra. après jugement des paroles des morts, Thoth donnait au dieux son verdict final et décidait si l'âme devait être bénie ou maudite. Plus tard, les Grecs identifièrent Thoth avec leur dieu Hermès, lui reconnaissant l'invention de



l'astronomie, l'astrologie, les mathématiques, la topographie, la médecine et la botanique. Il fut également le premier à organiser les affaires religieuses et le gouvernement.



HATHOR:

Hathor est considérée l'une des plus anciennes déesses d'Égypte. Des festivals grandioses étaient célébrés dans son temple. Le plus important, organisé au début du nouvel an, célébrait sa naissance et se terminait par une beuverie et une orgie générale. Son temple devint connu sous le nom du palais du plaisir et de l'ivresse, lui conférant ainsi le titre de "Maîtresse de la Joie", ce qui accrut sa popularité de déesse de l'amour et du bonheur. Elle avait également la fonction de fournir la nourriture céleste pour les morts dans les enfers. Les Grecs l'identifièrent avec Aphrodite.



SETH:

également connu sous le nom de Set, il était le dieu du mal et des ténèbres. Les disciples de Seth, qui fut originellement vénéré comme Seigneur de la Haute Égypte, furent éventuellement vaincus par ceux d'Horus, déshonorant ainsi le nom de Seth. Les prêtres d'Horus déclarèrent Seth ennemi de toutes les autres divinités et ordonnèrent ses images détruites. Adversaire acharné d'Amon Ra, il était l'ennemi naturel de tout ce qui représentait le bien dans l'univers. Il fut également associé avec le désert et les tempêtes.



ANUBIS:

Anubis inventa les rites funéraires et les procédés de momification quand il embauma Osiris, qui fut assassiné et démembré, si bien qu'il résista au pourrissement. Après cet événement, Anubis présida les cérémonies funéraires et guida les morts dans les enfers. Il protégea le corps du décédé pendant son long voyage, s'assurant qu'il ne serait pas dévoré par Amam, le "mangeur de morts."



PTAH:

Ptah était le protecteur des artistes et des artisans. Il était l'artisan-maître qui travailla les métaux, construisit les villes, et sculpta les dieux. Ptah, ainsi que Sekhmet, la déesse-lionne de la guerre, était vénérés comme divinités locales de Memphis. Les Grecs identifièrent Ptah avec leur dieu Hephaestus et les Romains avec Vulcain.



NEPHTHYS

Nephthys était la déesse des ténèbres, de la destruction et de la mort—l'homologue femelle de Seth. Cependant, elle était également considérée protectrice des mort et symbolisa la vie qui rejailli après la mort. Elle figura souvent avec Isis sur les parois des cercueils de momies, les bras étendus dans un geste protecteur. Elle fut également connue sous le nom de "maîtresse des divinités."



MIN:

Dieu de la fécondité et de la pluie, Min était également vénéré comme dieu des voyageurs. Les caravaniers lui faisaient des offrandes avant de traverser le désert. Honoré pendant les festivals de la récolte, Min recevait toujours la première offrande du pharaon lui-même. Les fonctions de Min furent absorbées dans les périodes qui suivirent par Amon Ra. Les Grecs identifièrent Min avec leur dieu Pan.



SOBEK:

Vénéré dans les cités telles que Crocodilopolis qui dépendaient beaucoup de l'eau, Sobek était un dieu-crocodile. à Crocodilopolis, un crocodile sacré portant des boucles d'oreille en or et en cristal ainsi que des bracelets aux pattes antérieures était gardé dans un lac à côté du Temple de Sobek. Traité comme s'il s'agissait du véritable Sobek, le crocodile fut momifié et enterré dans une chambre sacrée fortifiée quand il mourut. Sobek était à la fois ami et ennemi du dieu Osiris.



Dr. Sterling Waldorf-Carlton

(Note de l'éditeur: Cet article a été préparé par le Dr. Waldorf-Carlton, président du musée Leyendecker, peu avant sa disparition tragique. Nous tenons à exprimer notre gratitude au Dr. Archibald Carrington III qui accepta gracieusement de finir cet article juste à temps pour la mise sous presses.

Il existe parmi la population une grande méconnaissance de la forme et de la fonction de l'armure. Les informations très sommaires que l'homme de la rue possède sont très probablement tirées de magazines bon marché ou bien des récits déformés des légendes Arthuriennes. Ce manque atroce d'informations rigoureuses est exacerbé par la rareté des collections d'armures européennes en Amérique. Même nos cousins outre-Atlantique n'ont que des collections très réduites, dont la plupart ne sont ni publiques ni particulièrement représentatives des types communs d'armures (à l'opposé des collections princières qui bien que fascinantes du point de vue esthétique et décoratif n'en demeurent pas moins peu ou pas du tout représentatives des normes de l'époque). La seule exception notable, avant l'ouverture de l'exposition sur les armures médiévales du musée Leyendecker, était la collection Zschille à l'exposition universelle de Chicago en 1893.

Si l'on demandait à l'homme de la rue les origines des armures défensives, il répondrait probablement en disant qu'elles datent de l'âge de bronze ou, même plus grave encore, de la fin du treizième siècle. En vérité, les origines de l'armure peuvent être retracées jusqu'à nos ancêtres de l'âge de la pierre. Des armes faites de pierres de silex taillées et des



boucliers en peaux d'animaux durcies furent probablement les premiers exemples de l'artisanat des armuriers. Ceci signifie que nous devons réévaluer nos estimations de quelques 4000 ans. Cependant, le musée Leyendecker ne peut couvrir toute l'histoire de l'armure. Cela nécessiterait une aile entière du musée consacrée uniquement à un petit passage de l'histoire de l'Homme. Notre but est de présenter une vue générale, aussi complète que possible, sur les réalisations de l'Homme. C'est pourquoi nous nous sommes limités à une exposition sur les armes et armures médiévales couvrant approximativement la période se situant entre la chute de Rome en 476 et l'an 1500.

Le public a généralement des idées très fausses concernant le domaine complexe des armures; les plus tenaces d'entre elles étant le bruit que l'armure était supposée faire: un "clank" métallique. Seules des armures tombant en pièces ou extrêmement mal faites feraient un bruit pareil. En fait, les plaques de métal étaient arrangées de façon à glisser facilement les unes sur les autres produisant ainsi un faible "shikka shikka." Les cottes de mailles étaient également peu bruyantes. Les mailles étaient parfaitement jointes et rivetées. Et ne faisaient qu'un froissement léger. A son époque, la cotte de mailles fut une amélioration impressionnante sur les défenses Carolingiennes, plus communément utilisées. La cotte de mailles fut souvent utilisée comme protection supplémentaire sous les armures, car bien que capable de résister aux flèches et aux lances, elle ne protégeait pas contre les coups violents des armes plus lourdes. Malheureusement, il ne subsiste aujourd'hui qu'un très petit nombre de spécimens de cottes de mailles car elle se rouillaient rapidement et se désintégraient en une fine poussière rougeâtre.

La Collection Leyendecker se spécialise surtout dans l'armure européenne et non pas l'égyptienne, l'orientale ou la crétoise. Une sentinelle portant une armure gothique datant, à peu près, de 1490, monte la garde à l'entrée de la galerie principale. Bien qu'il ne soit pas très décoré, ce spécimen d'armure est un exemple de la haute qualité de l'artisanat de l'époque. Les lourdes plaques étaient arrangées de façon à permettre une grande liberté (relative) de mouvements.

A la droite de l'armure gothique se trouve un exemplaire unique d'armure bestiaire, un luxe généralement réservé à la royauté, ou bien dans le cas de chevaux, aux officiers militaires supérieurs.

Si le visiteur tournait à droite et continuait tout droit le long du hall, il trouverait de nombreux exemples d'armures Gothiques et Maximiliennes. Dans la partie sud du hall, plusieurs statues sont facilement remarquables grâce à leurs immenses ailettes, plaques attachées aux épaules et qui pouvaient pivoter pour parer les coups d'épées et de masses d'armes. Malheureusement, ces ailettes, qui marquèrent le début de l'utilisation des plaques et des cottes de mailles, ne sont que des reproductions d'originaux. Aucune ailette d'Europe ne semble avoir survécu au passage du temps. Les années 1200 à 1400

virent la transition de la cotte de mailles à celle des plaques blindées. De nombreuses plaques furent ajoutées aux cottes de maille, non seulement sous forme d'ailettes mais également de plaques de protection pour les genoux, les coudes ou le visage. Les gens pensent généralement que les armures étaient faites uniquement de métal. En fait, les toutes premières armures étaient faites de morceaux de cuir durci après ébullition. Nous nous sommes efforcés de reproduire aussi fidèlement que possible, à partir d'illustrations, les pièces manquantes aux armures originales.

Le Leyendecker peut véritablement offrir une bonne perspective historique au visiteur de passage dont les connaissances sur les armures médiévales sont, dans le meilleur des cas, extrêmement limitées et, à la limite, embarrassantes.

Que de personnes supposées cultivées et informées (ce que l'on est en droit d'attendre de gens vivant dans une ville de la taille de Manhattan) ne sachent que très peu ou même absolument rien sur l'histoire de notre civilisation nous surprend énormément. Cependant, si nous pouvions contribuer, même modestement, à combler ces grandes lacunes, alors nous estimerions avoir accompli notre mission.



Dr. Olympia Myklos

Quoi de plus délicieusement sinistre que d'entrer dans une pièce et vous retrouver face-à-face avec une tête humaine détachée de son corps ? Réponse: Vous retrouver face-à-face (c'est le cas de le dire !) avec des dizaines de têtes accrochées aux murs et fixant silencieusement le vide avec un regard fantomatique.

Le visiteur du musée Leyendecker qui s'aventurerait dans le hall d'exposition sur les masques humains, une réalisation récente dont nous sommes très fiers, ferait cette expérience grisante. Le but de cette exposition n'est pas de choquer (bien que cela soit souvent le résultat) mais d'éduquer. Les masques montrent les différences anthropomorphiques caractéristiques entre les races originaires de différentes régions. Les contraintes dues à la société et à l'environnement accentuent les différences des traits physiques. Paradoxalement, nous sommes tous semblables car tous différents.

La carte contre le mur indique les régions typiques d'où ces masques sont originaires, selon leur caractéristiques physiques. Prenez par exemple le masque d'Esquimau sur la région nord-ouest extrême de l'Amérique du Nord. Les Esquimaux possèdent le pli épicaucasienn (mongolien) typique sur la partie de la paupière la plus proche du nez, les paupières hautes et articulées et les épais sourcils caractéristiques des races mongoloïdes. Notez les similarités avec le masque accroché sur le Groenland. Ce masque est également considéré Esquimau mais révèle des traits caucasiens dus aux mariages mixtes entre les Esquimaux et les races blanches de la région (curieusement, cela ne fut pas le cas en Amérique du Nord).

Contrairement aux très rares expositions de masques dans ce pays, les nôtres sont de véritables masques humains moulés sur des personnes vivant encore ou ayant vécu dans leurs habitats naturels. La majorité des plâtres furent réalisés au début du siècle par des anthropologistes, des explorateurs ou des chercheurs tels que Boris Franz, Walter Bourgerhythmus ou Mayer Caspian. Pour l'Amérique du Nord Centrale, nous demandâmes et reçûmes gracieusement du Chef Ours-Qui-Parle de la tribue des Ahwahnce la permission d'exposer son faciès. Pour l'Amérique Centrale, Miguel de la Profundo de Bélize et les

visages obsédants de nos amis, le Brésilien Juan Fiyndei et l'archéologue Argentin "Golden" Raul. Dans l'hémisphère orientale, des exceptions à notre règle stricte de "masque humain" se trouvent contre le mur est de l'exposition. Ici, nous essayons de recréer l'apparence de certains hommes préhistoriques: Ramapithecus, l'Homme de Néanderthal, l'Homme de Cro-Magnon, l'Homme de Piltown ainsi que d'autres. Ces masques sont basés sur des fragments craniens plutôt que sur des spécimens vivants car il est évident qu'il n'en existe plus, à l'exception, peut-être, de certains membres du conseil d'administration du musée dont je préfère taire le nom !

Les moins bien informés d'entre-nous seront tentés de tirer des conclusions inexactes sur les différences entre les races basées sur les apparences physiques. Malgré la croyance populaire, il n'existe pas de preuves scientifiques que certaines races soient plus intelligentes et capables de mieux s'adapter que d'autres. Ceux qui répandent ces théories n'offrent pour maigre preuve que des travaux aux préjugés sociologiques inhérents. Nous avons tendance à avoir peur de l'inconnu, à dénigrer ce que nous ne comprenons pas. Malheureusement, nous autres Américains avons tendance à ignorer les autres cultures, assumant automatiquement que ceux qui ne nous ressemblent pas, ne parlent pas et n'agissent pas comme nous, nous sont, d'une certaine façon, inférieurs. Le musée abhorre cette vision étroite du monde. Par le biais d'expositions telles que celle des Masques Humains, nous aspirons à une plus grande compréhension et donc une meilleure acceptation des autres cultures.



LA GALERIE DES GRANDS
MAÎTRES :

LA COLLECTION IGNATZ LEYENDECKER



Dr. Sterling Waldorf-Carlton

(Note de l'éditeur: Cet article est reproduit de l'édition de l'année précédent du Guide du Musée. Le Dr. Waldorf-Carlton, l'ancien président du musée, ne put malheureusement pas réviser les informations contenues ci-dessous à cause de sa disparition tragique et inattendue.)

Ce musée fut construit en 1897 pour abriter la collection privée des Arts de la Renaissance de notre fondateur Ignatz Leyendecker qui en finança également la construction. Les raisons qui ont poussé Mr. Leyendecker à agir de la sorte ne sont pas très claires. En effet, le New Yorkais moyen ne comprend que très peu ou pas du tout la magnanimité de ce geste, étant complètement ignorant sur les arts de la Renaissance et, de toute évidence, beaucoup plus au fait des derniers exploits des Katzenjammer Kids rapportés dans les journaux quotidiens. Dans l'éventualité, très faible, qu'un visiteur possédant un minimum d'intelligence passe le seuil de notre musée et lise cet article, je me propose d'expliquer les complexités des tableaux accrochés aux murs de notre galerie des Grands Maîtres. Ces œuvres sont des exemples frappants de l'énergie créative qui a caractérisé la Renaissance.

UNE DÉFINITION

Les dix siècles représentant la période médiévale et séparant les "bonnes périodes"—l'antiquité classique et les temps modernes, la Renaissance ayant été assimilée à une période "pré-moderne", furent considérés autrefois comme des années obscures et vides. Cependant, une attitude et des goûts plus cosmopolites et plus tolérants ainsi que des méthodes historiques plus précises et plus analytiques, permirent de revoir cette classification au dix-neuvième siècle. En ce qui nous concerne, les années du Moyen-Age ne sont plus les années ténébreuses comme on les qualifiait autrefois. De même, la Renaissance, couvrant approximativement la période entre le quatorzième et

le seizième siècle, n'apparaît plus comme le début triomphal d'un monde moderne illuminant les ténèbres médiévales. Cependant, la Renaissance eu certaines caractéristiques très marquées.

LES MAÎTRES DE LA RENAISSANCE

La Renaissance mit l'accent sur l'individualité de l'homme, particulièrement les hommes de mérite. Les hommes à l'avant-garde de cette Renaissance étaient très conscients des nouvelles possibilités qui leur étaient offertes et ne manquèrent pas de reconnaître, et de réclamer, les pouvoirs qu'ils étaient sûrs de posséder. La grande variété de talents de beaucoup d'artistes de la Renaissance, tels qu'Alberti, Brunelleschi, Léonard de Vinci et Michel-Ange, les poussa à expérimenter et à réussir dans beaucoup de domaines des arts et des sciences, donnant ainsi naissance au génie archétype de la Renaissance, l'uomo universale, "l'homme universel." De tels hommes ont mérité une reconnaissance éternelle. En fait, cette immortalité acquise par la renommée personnelle fut plus convoitée par beaucoup des grands hommes de l'époque que l'éternité spirituelle promise par la religion. Quand le peintre Fra Filippo Lippi mourut en 1469, la ville de Spoleto demanda à garder sa dépouille mortelle en avançant l'argument que Florence, sa ville natale, avait déjà assez d'hommes célèbres enterrés dans ses cimetières.

Pétrarque, le grand poète et savant Italien du quatorzième siècle, généralement considéré le premier à avoir évoqué les concepts, propres à la Renaissance, de l'individualité et de l'humanisme, fut dénommé le grand prêtre du culte de la renommée et, par beaucoup, le Père de la Renaissance. Il postula que les oeuvres médiocres n'ont jamais eu l'assentiment du public et donc que la gloire auprès de celui-ci était preuve d'excellence.

Ceci ayant été dit, passons à des exemples précis des oeuvres de l'homme de la Renaissance:

“Personne, je pense, ne devrait lire un poème ou admirer un tableau ou une statue, s’il ne pouvait y trouver beaucoup plus que ce que l’artiste ou le poète y a réellement exprimé.”

Nathaniel Hawthorne

LA BATAILLE DES NUS

MICHEL-ANGE, 1490:

Ce tableau unique, le seul travail expérimental entièrement en deux dimensions de Michel-Ange, fut basé sur les sculptures classiques de Pollaiolo, un maître de la représentation du nu anatomique. Le thème était l’un des favoris du Quattrocento Florentin. De toute évidence, la supposition ici est que la nature empirique est une imitation du monde sublime de la sculpture. Ce fut l’humanisme Florentin qui fournit la base de ce “réalisme transcendant”. Je ne m’attarderai pas sur les détails car tant a déjà été écrit sur Michel-Ange.

SONGRES SUR CYBERSPACE

JOHN WENTWORTH, 1533:

Ce que Durer s’acharna péniblement toute sa vie à formuler et exécuter, fut achevé presque sans efforts par son jeune contemporain John Wentworth (1497-1544). La spécialité de Wentworth était le portrait. Il y montra une assimilation complète de tout ce que l’Italie avait à enseigner sur les compositions monumentales, la structure du corps et les formes sculptées. Il maintint les traditions nordiques du réalisme tel qu’élaboré par l’art Flamand du quinzième siècle: les surfaces colorées de ses tableaux sont aussi brillantes que l’émail, les détails sont très précis et merveilleusement dessinés et son contraste d’ombre et de lumière n’est jamais trop pesant. Erasme de Rotterdam, conscient qu’une guerre civile religieuse était imminente, suggéra à Bale que Wentworth aille en Angleterre et lui donna une lettre de recommandation pour Thomas More, chancelier d’Angleterre sous Henry VIII. Wentworth partit et devint peintre à la cour d’Angleterre. Pendant cette période, il commença à avoir des hallucinations au sujet d’un endroit appelé “Cyberplace” qu’il se mit en tête de peindre en 1533.

L'ART C'EST DU TRAVAIL

FRA BOBETTO GLEASONI, 1492:

Fra Bobetto Gleasoni (1406-1469) fut un collaborateur très actif, quoique peu vraisemblable, au processus d'humanisation des sujets religieux par la peinture. Comme Fra Angelico, Fra Bobetto était également un moine, mais là s'arrête toute similitude. D'après des rapports, il semble avoir été une sorte de vaurien aimable ne se conformant pas beaucoup à la vie monastique et se rendant coupable de délits allant de la contrefaçon au détournement de fonds et à l'enlèvement d'une bonne soeur, assez attirante, Lucretia, qui devint par la suite sa maîtresse et la mère de son fils, le peintre Dennisi Lewisoni Gleasoni. Seule l'intervention en sa faveur des Medici au tribunal papal le protégea d'une punition sévère et d'une disgrâce totale. Malgré toutes ces mésaventures, Il fut capable de produire des oeuvres importantes. Ce tableau, L'Art C'est Du Travail, fut exécuté en 1492 à la suite d'une visite en Espagne commandité par la Reine Isabelle. Cette dernière voulait le tenir occupé à découvrir de nouvelles façons de peindre et non pas découvrir le Nouveau Monde à la place de Christophe Colomb. Après le découverte de Colomb, Bobetto consacra le reste de sa vie à l'exploration de nouveaux territoires. Il fut aperçu pour la dernière fois en 1469 navigant dans un canoë, à la poursuite de son rêve.

FAUTEUR DE TROUBLES

DENNIS LEWIS, 15??:

Bien que la date de cette oeuvre ne soit pas connue, nous pensons qu'elle fut exécutée en 1501. Le tableau, perdu pendant plus de quatre cent ans, fut découvert dans un grenier près de Bordeaux en France, caché derrière une caisse de chocolat. Alors qu'il accepta les détails réalistes en anatomie, tentures, perspective et en architecture, Lewis rejeta la modélisation lourde qui aurait terni son brillant colori gothique. Bien qu'il ait été au fait des travaux plus expérimentateurs de ses contemporains, il n'adopta que les innovations qu'il pourrait incorporer sans grand conflit avec son style essentiellement conservateur. Ce tableau au charme délicat a un attrait presque universel et reflète pleinement le caractère de l'artiste. Celui-ci fut mortellement blessé en essayant de sauver un chiot de sous les roues d'un attelage hors de contrôle dans une des rues de la ville.

DEUX FRÈRES BUVANT DANS UNE TAVERNE

RICK VAN MORGAN, 1444:

Le Grand Maître Hollandais Rick Morgan, dont l'oeuvre sera émulée par Rembrandt Van Rijn presque deux siècles plus tard, excella dans le domaine des portraits de groupe, tel ce tableau qui représente l'image archétype de la nouvelle classe de marchands. Morgan utilisa ici tout ce qu'il connaissait sur la dynamique et la psychologie de la lumière, la suggestion visuelle du temps et l'art de la pose et des expressions du visage. Morgan représente, à notre époque, l'archétype de l'artiste moderne, le maître solitaire totalement incompris par ceux qui l'entourent, mais s'obstinant à chercher sa propre voie vers de nouveaux sommets de l'expression, quelles que soient les barrières d'ignorance dressées sur son chemin. Morgan mourut en 1466, résultat d'une blessure à la tête par arme à feu reçue après un malentendu sur ce qu'il aurait dit au sujet de la femme d'un marchand.

LE CAROSSE AVANT L'ATTELAGE

SUZETTO LIVENGOODONI, 1481:

Le Maître Italien Suzetto Livengoodoni montre dans ce tableau une joie et une exubérance non contenues, un chant exaltant à la gloire de la beauté humaine et à l'amour. La composition fait habilement apparaître le mouvement des personnages autour du cheval. Les figures sont conçues sur le modèle des sculptures, mettant en relief l'art et la poésie naturaliste caractéristiques du monde classique. Suzetto était considéré génial, d'humeur égale et ayant l'âme noble, contrastant ainsi énormément avec Léonard, distant et mystérieux et Michel-Ange, tourmenté et opiniâtre.

PORTRAIT D'UN JEUNE HOMME

MARCIELLO FLEMING, 1550

L'élégance sophistiquée recherchée par le peintre maniériste fut souvent achevée dans le portrait. Ce tableau par Fleming est un exemplaire du type. Le sujet est un fier jeune homme de la société intellectuelle plutôt qu'un homme d'action ou d'un marchand. Son attitude décontractée, de nonchalance envers l'observateur, est soigneusement calculée. Ce formalisme austère et incommunicatif est typique des portraits maniéristes. Il définit le rang et la position du sujet mais pas sa personnalité. La pose hautaine et l'architecture sévère suggèrent l'appartenance au milieu patricien méprisant.

Avec une étude attentive, le visiteur de passage pourrait en apprendre beaucoup sur la peinture de la Renaissance de la collection spéciale de Mr. Leyendecker. Cette éventualité est assez faible cependant car il faut de nombreuses années d'étude pour apprécier à leur juste valeur les complexités de ces chefs-d'œuvre. Je doute sérieusement que le visiteur moyen se donnerait la peine de lire cet article, étant plus concerné avec le frisson de plaisir du moment, l'hédonisme sensuel de l'expérience visuelle, la gratification immédiate; en deux mots voir les choses sans se demander ce qu'elles représentent vraiment. L'art n'est pas du chewing gum pour les yeux. C'est un filet mignon coriace qu'il faut longtemps mastiquer pour en extraire les jus. Il faut arriver à communier, à participer à l'expérience profonde de l'artiste et comprendre toutes les ramifications de l'humeur et du sens impartis sur la toile avec quelques coups de pinceau magistraux.

Dr. Olympia Myklos

PRÉPARATION

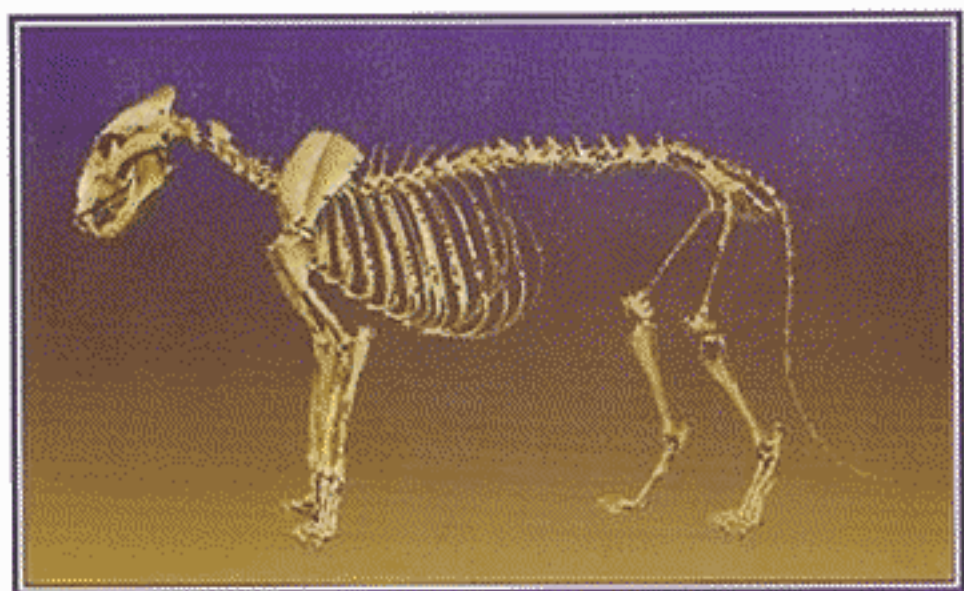
Travaillant dans les coulisses, dans les laboratoires des sous-sols du musée Leyendecker, des techniciens préparent des spécimens pour l'étude et la préservation. Alors que les paléontologistes trouvent des os de dinosaures dans un état de fossilisation très pratique, prêts à l'analyse, les mammalogistes, eux, ne sont pas aussi chanceux. Ils travaillent avec des os qui sont incommodément entourés de muscles et de chair.

Le processus commence avec un animal, de préférence mort, qui est normalement gardé dans un congélateur jusqu'à ce que le technicien soit prêt à travailler avec. Enlever les chairs du squelette est un sale travail qui est effectué de deux façons différentes: par insectes ou par bactéries. La macération bactérielle est la méthode préférée pour les bêtes de grande taille dont les squelettes seront séparés en parties. Les insectes sont préférés quand un squelette articulé, entier, est désiré.

La macération bactérielle, similaire au processus de digestion, commence avec un procédé dit de "dépeçage grossier" durant lequel les organes vitaux, les excédents de graisse, de viande et de muscle sont enlevés. La malheureuse carcasse est ensuite plongée dans un réservoir dont l'eau est assez chaude pour permettre un processus de pourrissement rapide. Après une semaine ou deux, les bactéries auront digéré les tissus qui flottent maintenant à la surface de l'eau formant une écume nauséabonde. Quand la majorité des tissus mous se sont liquéfiés, le réservoir est vidé de son eau et un amas d'os grasseeux apparaît. Ces os sont ensuite bouillis dans de

la soude. Après cela, les morceaux de chair collant toujours à l'os sont enlevés à la main, généralement par un technicien-assistant, souvent mal payé. Un système de ventilateurs et de bouches d'aération, très apprécié des techniciens, débarrasse l'air de la puanteur résultant du processus de macération. Finalement, les os sont mis dans un plateau rempli de benzène qui les blanchira quand placé au soleil.

Les insectes, plus précisément des scarabées, constituent la deuxième méthode de nettoyage des squelettes. Ces petites bêtes ont un appétit vorace, spécialement lorsqu'il s'agit de chair pourrie. Une grande colonie de scarabées

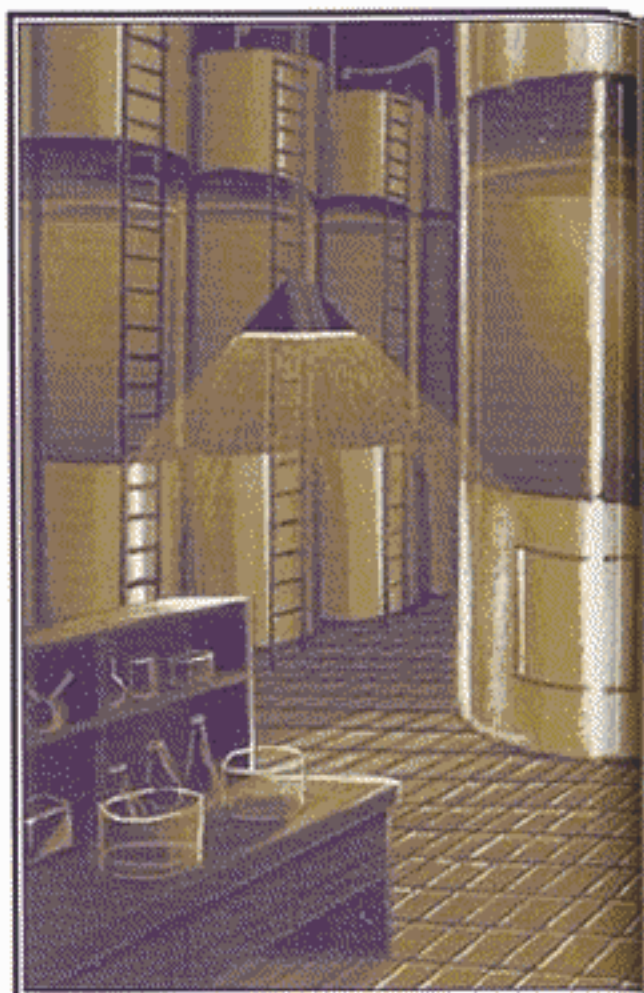


mène une vie heureuse au musée Leyendecker, se délectant de carcasses mortes et les nettoyant jusqu'à l'os. Normalement, les squelettes sont retirés des boîtes de scarabées juste avant que ceux-ci ne s'attaquent aux joints cartilagineux qui relient les os. En effet, ces petits rapaces dévoreraient toute la carcasse, y compris les os, si on leur donnait assez de temps. Ces petits diables, ayant faim presque tout le temps, des quartiers de viandes sont accrochés tout près pour les faire tenir pendant les temps morts entre deux carcasses. Ces quartiers de viande servent également à attirer leur attention quand un squelette est prêt à être retiré. Le squelette propre est immédiatement scellé dans une boîte avec des boules de naphthaline pour éliminer les insectes tenaces; autrement, ils pourraient pénétrer dans le musée et faire un carnage, réduisant en poussière notre belle collection de squelettes en quelques semaines. Avant exposition, les os sont placés dans une

solution d'ammoniaque pour éliminer la graisse et l'odeur ensuite ils sont séchés et numérotés.

L'ancien président du musée, Waldorf-Carlton, qui a toujours surveillé de très près le budget, fit autrefois la remarque suivante: "Les insectes et les bactéries sont des employés modèles. Ils travaillent 24 heures sur 24 et ne demandent en retour que le gîte et le couvert. Ils ne se plaignent jamais de leur salaire et ne prennent jamais de vacances. J'aurais souhaité que nos employés humains apprennent quelques leçons de ces petites bestioles."

Quand les squelettes sont prêts, ils sont montés sur support et placés à la vue du public pour la joie des jeunes et des moins jeunes. En fait, beaucoup de visiteurs du musée disent que l'exposition de squelettes est la partie la plus mémorable de leur visite.



P R Â S E R V A T I O N

Beaucoup des résidents "décédés" du musée Leyendecker sont "alcooliques". Dans le laboratoire de préservation se trouve une grande variété de créatures exotiques baignant paisiblement dans des cuves en verre remplies d'alcool de grain à 150 degrés. Bien entendu, il est interdit de fumer dans le laboratoire à cause des vapeurs d'alcool. Beaucoup des bêtes de grande taille se trouvant dans les cuves ont été disséquées car cela permet aux chercheurs d'étudier leurs organes vitaux plus facilement. Cependant, beaucoup d'entre eux sont encore entiers. Souvent, je me retrouve dans le laboratoire, observant les bêtes dans leur cuve de verre, admirant la beauté pure de leur mouvements. Quand les cuves d'alcool sont remuées, les gentilles créatures se déplacent dans le liquide trouble,

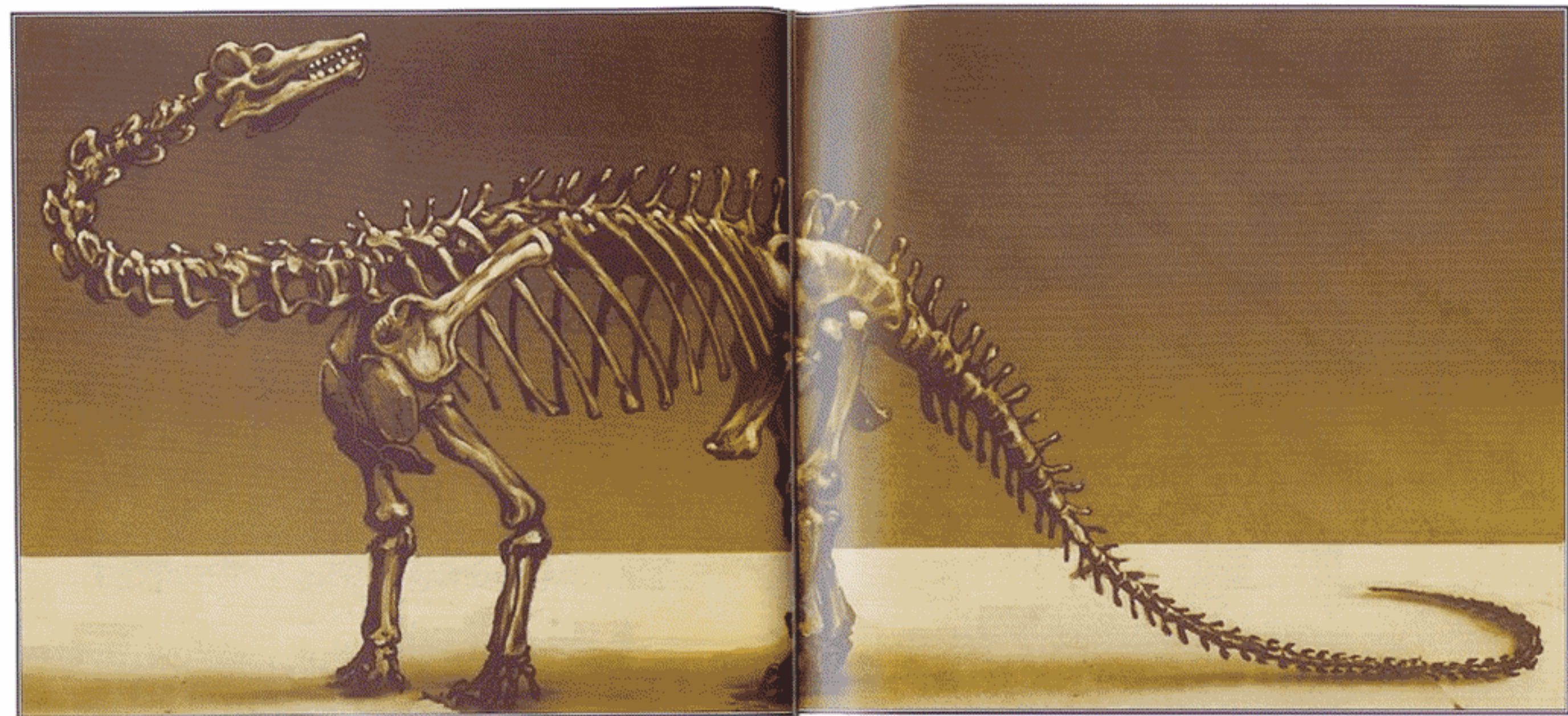


les poils ou la fourrure remuant délicatement, les intestins flottant derrière, évoquant des images de poésie en mouvement.

Parmi les pièces de choix de la collection se trouvant actuellement en tournée à travers le monde, est le contenu momifié de l'estomac d'un mammouth laineux découvert sur une haute montagne d'Equateur par un humble paysan cueillant des grains de café. Cela nous donna ainsi un aperçu sur le dernier repas de cette créature préhistorique. Notre collection comprend également des lemmings, des licornes, des phacochères, une ancienne créature mythique d'un lac écossais, des créatures de sang royal décédées et des hippopotames albinos.

La collection du musée Leyendecker est une mine d'or pour les chercheurs en anatomie comparée, en biologie évolutionniste et en zoologie systématique, ce qui en fait la collection de spécimens exotiques la plus souvent utilisée dans le monde.





DINOSAURES :

NOS LOINTAINS ANCÊTRES !

Dr. Olympia Myklos

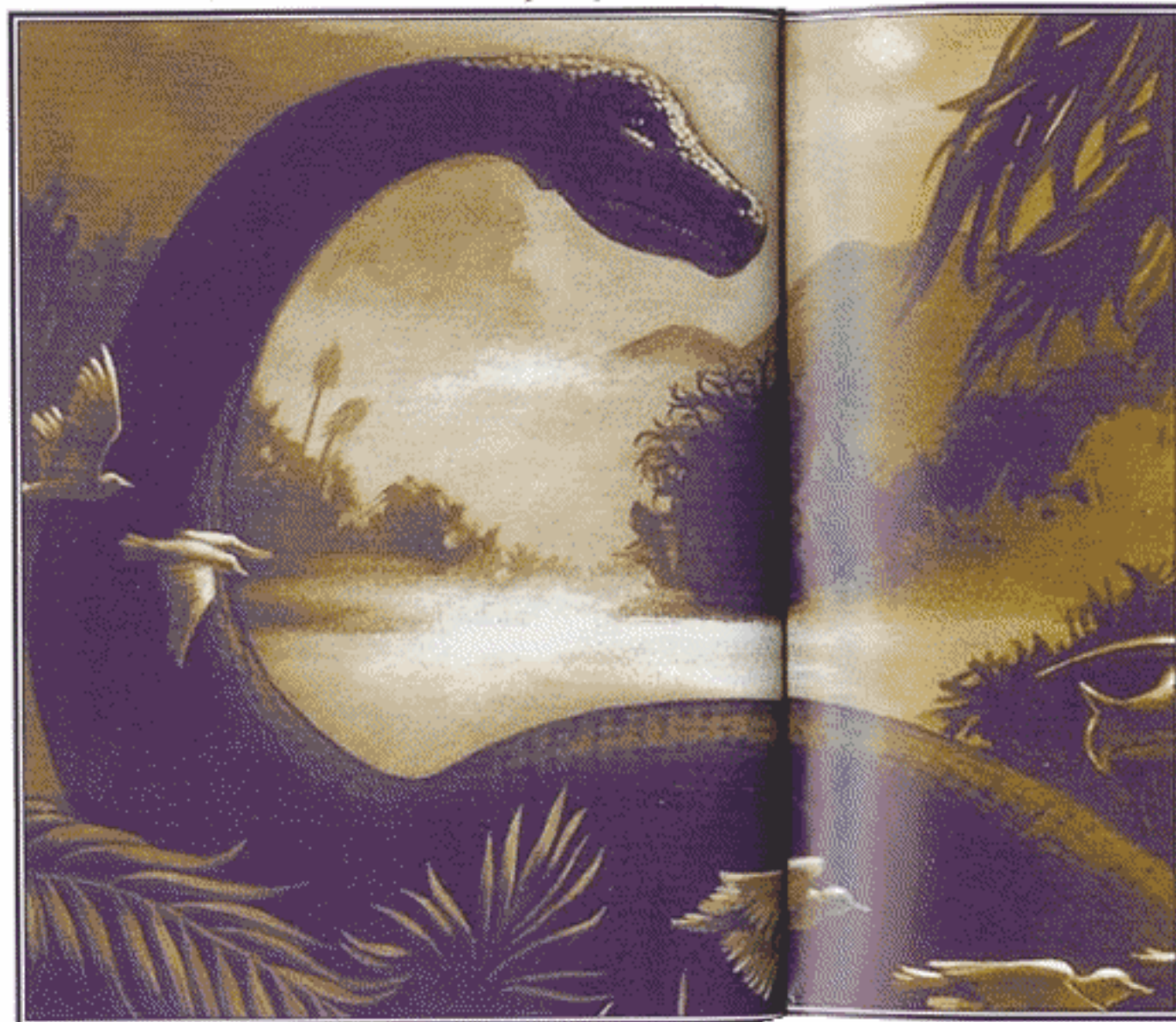
L'EXPOSITION

Les dinosaures ont toujours fasciné les jeunes comme les adultes. Notre imagination est stimulée par les images de ces bêtes énormes dont chacun des pas faisait trembler le sol et dont le rugissement étourdissant pouvait être entendu des kilomètres à la ronde. En effet, le roi des dinosaures est appelé Tyrannosaure Rex, littéralement "le roi des lézards tyranniques", un titre approprié

pour une machine à tuer de huit tonnes, carnivore, dont les dents pouvaient atteindre 6 pouces (19 cm) de long. Le Tyrannosaure Rex est le plus grand prédateur à avoir jamais sillonné la surface de la Terre (à titre de comparaison, les plus grands éléphants dans le monde aujourd'hui ne pèsent que 6 tonnes). Une récréation superbe d'un Tyrannosaure Rex, que nous appelons avec affection "Rex le dinosaure parlant", est en fait l'une des pièces centrales de notre exposition.

Cependant, et malgré toute sa taille et sa puissance, le Tyrannosaure Rex fait figure de nain à côté du Bracchiosaure de

quatre-vingt-cinq tonnes (toujours à titre de comparaison, le plus grand animal vivant actuellement sur Terre est le cachalot pesant un modeste cinquante-trois tonnes au plus). En envergure, le Tyrannosaure est écrasé par le puissant Diplodocus que nous estimons faire quatre-vingt pieds (28 mètres). Les deux animaux étaient des créatures terrestres. Un tableau de Brontosaurus herbivore se trouve dans la même salle que le Tyrannosaure Rex. On ne dispose pas encore de reproduction de Diplodocus parce que celui-ci ne vient d'être découvert qu'il y a peine trois ans dans une formation de grès en Utah. Nous estimons à quatre années au moins le délai nécessaire à la reconstruction du squelette au musée National d'Histoire Naturelle de Washington, D.C. Cependant, nous avons l'intention de créer un modèle de Diplodocus dès que tous les détails de son apparence physique seront disponibles. Nous avons également prévu un plan d'agrandissement de notre exposition sur les Dinosauriens pour faire de la place à ce qui va probablement être une magnifique créature.



Dans le même secteur, vous trouverez également un splendide modèle de Sauropode, un reptile herbivore plus petit (et sûrement pas de taille à lutter avec son assaillant, T. Rex). Suspendu plus loin, se trouve une créature à l'aspect cauchemaresque, le Ptérodactyle, un reptile ailé à sang chaud. Ses ailes ont une envergure de trente pieds (10 mètres). Malgré son apparence hideuse, tous les oiseaux que nous connaissons aujourd'hui sont des descendants de cette créature monstrueuse.

Dans l'arrière-plan, vous trouverez un tableau représentant une famille de Tricératops, "face à trois-cornes". Malgré sa tête agressivement protégée, le Tricératop était une créature herbivore inoffensive qui n'utilisait sa corne que pour se défendre lui-même ou les membres de sa famille. Il fut aussi l'un des derniers survivants du cataclysme qui anéantit les dinosauriens qui avaient habité la Terre pendant 140 millions d'années. Ici, deux fiers parents Tricératops sont dépeints dans un diorama, observant leurs petits émerger de leurs coquilles. Aussi mignons soient-ils, ils sont tous morts depuis très longtemps.

Perpendiculairement au tableau de nos gentils amis les Tricératops, se trouve un tableau de Dimétron, un autre reptile terrestre, sans prétention, dont le régime consistait surtout de plantes et d'arbres.

Autant que possible, le Leyendecker a reconstruit des squelettes entiers se basant sur une collection d'os qui découragerait l'expert en puzzles le plus obstiné. Aucune visite au Leyendecker ne serait complète sans un arrêt devant le squelette massif du Mastodonte, également dit Mastodonte laineux. Curieusement, cet ancêtre des éléphants modernes, aux défenses majestueuses, survécut la période glaciaire en même temps que les éléphants. En Amérique du Nord, des éléphants même périrent avec l'avance des glaciers alors que le Mastodonte survécut. Il n'existe plus de spécimen vivant mais les restes fossiles sont abondants. Le Mastodonte a le privilège douteux d'avoir été l'un des rares dinosauriens encore en vie à l'aube de l'humanité. La vaste majorité des dinosauriens avait disparu de la surface de la Terre de nombreuses années avant l'apparition de l'Homme.

Nous sommes également fiers d'exposer notre recreation d'un squelette de Struthiomimus, littéralement "imitateur d'autruche". La forme des hanches nous laisse à penser que c'était un animal extrêmement rapide (d'où son nom). Juste à côté du Struthiomimus se trouve l'effrayant Eryops, l'un des tout premiers animaux amphibies aux pattes courtes et épaisses. Il ressemblait beaucoup aux alligators et crocodiles de nos jours;



ces créatures ont très peu changé depuis des millions d'années. D'une certaine façon, les alligators, les crocodiles et les Dragons de Komodo (les plus grands lézards vivant exclusivement sur l'île de Komodo dans l'archipel Indonésien) sont essentiellement les meilleurs exemplaires que nous ayons aujourd'hui de dinosaures vivants.

De nombreux squelettes entiers sont exposés à hauteur des yeux: l'Archaeoptéryx, l'un des tous premiers oiseaux ayant des dents et des griffes et le Eohippus, un petit dinosaure mammifère de la taille d'un petit chien domestique. l'Eohippus passe pour être l'ancêtre du cheval moderne; les tous premiers chevaux sont supposés avoir été de petite taille également.

A LA RECHERCHE DES OS

D'où proviennent tous ces os, vous demandez-vous ? Pour localiser des fossiles, un paléontologiste utilise les même méthodes que celles des prospecteurs de minéraux. Le chercheur d'os utilise ses connaissances en géologie pour faire une étude détaillée du terrain en question. La plupart du temps, il suivra des lits sédimentaires, déjà connus pour contenir des fossiles dans les strates intermédiaires, jusqu'à trouver des affleurements inexplorés. De la même manière que le ferait un prospecteur, le chasseur d'os utilisera son intuition et ses conversations avec les habitants du coin et les combinera avec ses connaissances en géologie pour repérer les secteurs fossiles prometteurs. Par exemple, une section de strate soulevée, dite anticlinal, se révèle souvent

être un bon endroit où chercher des fossiles. Facilitant les recherches, la surface de l'anticlinal est souvent érodée. Si des os ont été découverts dans l'un des côtés exposés de l'anticlinal, des fossiles similaires pourront également être trouvés dans l'autre côté. Cependant, l'autre versant de l'anticlinal peut se trouver à des kilomètres plus loin. Les chercheurs d'os professionnels établissent la configuration du terrain, quelles que soient les conditions, pour déterminer l'endroit, sur l'autre versant, où la couche fossilifère émergera.

Les travaux d'excavation sont souvent difficiles et peuvent prendre beaucoup de temps dans le cas de découvertes de grandes tailles. Un Brontosauve, dont l'os de la cuisse droite pesait à lui seul 570 livres (285 kg), nécessita l'enlèvement d'énormes blocs de matrice (la pierre dans laquelle le fossile est incrusté). Tout fut par la suite envoyé au musée. Cela prit deux autres années de taille minutieuse de la matrice pour exposer les spécimens, assembler les fragiles fragments d'os et les reconstituer. Les os manquants pour compléter le squelette furent moulés dans du plâtre ou remplacés par des os provenant d'autres découvertes. Trois ans de plus furent nécessaires pour assembler et monter le squelette pour exposition.



Ainsi, nous achevons notre visite à l'exposition des Dinosaures, l'exposition la plus populaire du Leyendecker sans l'ombre d'un doute. Apparemment, les enfants plus spécialement, sont attirés par cette exposition. Nous espérons sincèrement que quelques uns d'entre-eux en ressortiront avec le désir et la volonté de poursuivre cet intérêt pendant leurs études universitaires. Nous prévoyons d'agrandir cette exposition dans les années à venir car les découvertes se font pratiquement tous les jours. Il est certain, qu'avec le temps, nous acquèrerons une meilleure compréhension de ces géants. Nous nous ferons, en même temps, une meilleure idée de l'évolution de la vie sur cette planète bleue que nous appelons "La Terre".



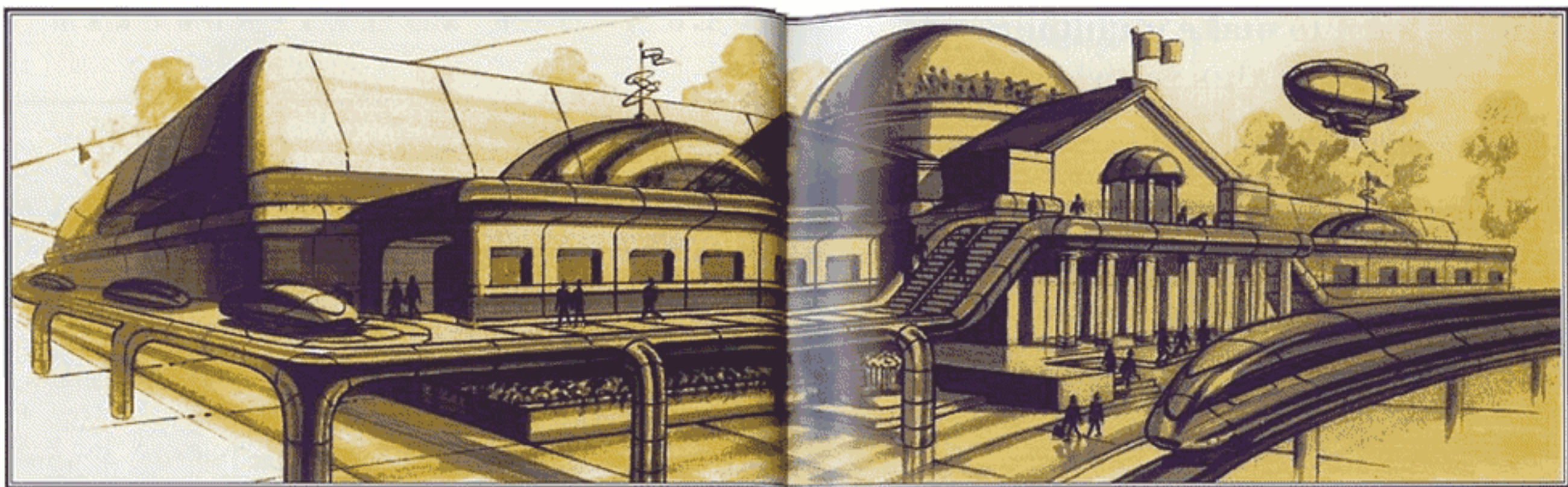
*"Vieillissez avec moi !
Le meilleur est encore à venir,
La fin de la vie , pour laquelle le début a
été fait."*

Robert Browning

Construit pour durer des siècles, le musée Leyendecker s'est déjà ménagé une petite place dans l'histoire de la civilisation. Aucun autre musée, à part peut-être celui du Smithsonian à Washington, n'a aussi bien dépeint l'ampleur et la variété des réalisations culturelles et artistiques de l'homme à travers les siècles. Nous permettrons-nous, à l'occasion de ce trentième anniversaire, de faire des conjectures sur le futur de tels trésors de savoir ?

Jetons un regard sur le futur, sur l'an 1995 de notre Seigneur, et voyons quelles merveilles trouverons-nous alors dans ces halls magnifiques. Si nous pouvions voir dans une boule de cristal, nous serions sûrement ébahis devant les progrès techniques et artistiques, incroyables, réalisés durant les 69 ans qui nous séparent de 1995. Il est certainement prétentieux de faire de telles conjectures, de fermer nos yeux et d'imaginer, mais cependant, pourquoi n'essayerions-nous pas de deviner, intelligemment, ce que le futur nous réserve ?

Nous avons ainsi, avec l'aide précieuse du Dr. Dewey Tewitt, célèbre sociologue et futuriste, imaginé cette mise en scène du New York des années 1995. Des monorails étincellants, aux lignes pures, transportent les banlieusards de leurs cités vers les bureaux. Ces monorails, fonctionnant à l'énergie nucléaire, énergie inoffensive et non-polluante, complètent les "aircars" modernes, planant très haut au-dessus des rues de la ville sur des coussins d'air. Convenant aux petites familles, ces aircars rendront obsolètes les ralentissements et les embouteillages d'aujourd'hui. Pour les familles nombreuses, des ballons dirigeables attrayants et économiques accompliront la même tâche, quoique plus lentement. Les rues au-dessous, débarrassées depuis longtemps de la circulation de véhicules, auront été transformées en rues pour piétons où les gens feraient du lèche-vitrine et des achats en choisissant les articles désirés en appuyant simplement sur un bouton dans un kiosque automatisé. En cas de ciel inclément, les piétons pourront utiliser les passages suspendus qui relient les grattes-ciel. Un de ces passages pour piétons aboutirait directement au magnifique hall d'entrée du Leyendecker de 1995.



Un des premiers changements remarquables sera l'absence notable de personnel de sécurité. En 1995, nos honorables institutions pénales auront complètement éliminé le crime. Le musée demeurera ouvert 24h sur 24, permettant ainsi à nos visiteurs de s'imbiber de culture et d'histoire à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit. Les objets exposés ne le seront plus derrière des cordons ou des vitrines car le public n'aura plus le désir de détruire ou de s'emparer de ces inestimables objets d'art. Des tapis roulants, fonctionnant également à l'énergie nucléaire, mouvront lentement les visiteurs à travers les halls d'exposition leur permettant ainsi de ne rien rater.

La boutique-cadeaux du musée ne sera plus nécessaire. Des reproductions seront disponibles en donnant simplement à haute-voix nom et adresse devant l'objet en question. L'information sera enregistrée et envoyée directement par ondes radio vers un centre de distribution où votre commande sera traitée promptement et sera envoyée, aussi rapidement, à votre domicile par courrier. Imaginez une reproduction parfaite du tableau ou de la statue que vous venez tout juste d'admirer au musée vous attendant à votre retour chez vous! De cette façon, les intérieurs seront décorés avec goût et élégance simplement en visitant le Leyendecker.

Si le tapis mécanique lui-même représente trop d'efforts pour vos jambes, alors un arrêt devant les distributeurs automatiques de rafraîchissements s'impose. Une petite pastille vous sera automatiquement servie au toucher d'un bouton. Elle contiendra tous les éléments nutritifs nécessaires à une alimentation équilibrée et vous ressentirez la satisfaction d'un grand repas. Rafraîchissements et énergie instantanés pour ragaillardir le visiteur !

Le musée Leyendecker du futur sera véritablement très proche de la description donnée plus haut et peut-être même plus. Nous ne pouvons qu'effleurer la surface de ce que le futur nous réserve comme merveilles. Avec l'aide du Seigneur, nous verrons la médecine triompher de la vieillesse et de la mort, permettant ainsi à tout le monde de vivre pendant quelques centaines et peut-être même des milliers d'années. Eureka!

It is illegal to make unauthorized copies of this software.

This software is protected under federal copyright law. It is illegal to make or distribute copies of this software except to make a backup copy for archival purposes only. Duplication of this software for any other reason including for sale, loan, rental or gift is a federal crime. Penalties include fines of as much as \$50,000 and jail terms of up to five years.



as a member of the Software Publishers Association (SPA), supports the industry's effort to fight the illegal copying of personal computer software.

Report copyright violations to:

SPA
1101 Connecticut Avenue, NW, Suite 901
Washington, DC 20036

Limited Warranty Notice

Sierra On-Line, Inc. wants your continued business. If you fill out the enclosed product registration card and return it to us, you are covered by our warranty. If your software should fail within 90 days of purchase, return it to your dealer or directly to us, and we will replace it free. After 90 days, enclose \$5 for 5.25" disks (or \$10 for 3.5" disks) and return the software directly to us. Sorry, without the registration card you are not covered by the warranty. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

Copyright Notice

This manual, and the software described in this manual, are copyrighted. All rights are reserved. No part of this manual or the described software may be copied, reproduced, rented, translated or reduced to any electronic medium or machine readable form without the prior written consent of Sierra On-Line, Inc., P.O. Box 485 Coarsegold, CA 93614

EXECUTIVE PRODUCER:	Ken Williams	DEVELOPMENT SYSTEMS:	Jeff Stephenson Mark Wilden Jack Magne Dan Foy Christopher Smith Ken Koch Larry Scott J. Mark Hood Brian K. Hughes
CREATIVE DIRECTOR:	Bill Davis	MUSIC DIRECTOR:	Mark Seibert
PRODUCER/DIRECTOR:	Bruce Balfour	ADDITIONAL MUSIC AND SOUND EFFECTS:	Orpheus Hanley Dan Kehler
GAME DESIGNER:	Bruce Balfour	WRITER:	Josh Mandel
CREATIVE CONSULTANT:	Roberta Williams	ADDITIONAL WRITING MATERIAL:	Lorelei Shamou
PRODUCTION DESIGNER:	Andy Hoyos	ORIGINAL DRAWINGS AND STORYBOARDS:	Jane Cardinal
ART DESIGNER:	Bob Gleason	ADDITIONAL ARTISTS:	Cheri Loyd
LEAD PROGRAMMER:	Brian K. Hughes	QUALITY ASSURANCE:	Judy Crites
COMPOSER:	Chris Braymen	SPECIAL THANKS:	Stuart Moulder Tammy Dargan
ANIMATORS:	Barry T. Smith Deena Krutak Donald Waller Dennis Lewis Teresa D. Tidd Suzi Livengood Jerry Jessurun Gloria Garland Terrence C. Falls Eric Kasner Dana M. Dean	DOCUMENTATION DESIGN:	Nathan Gams Mark Empey
BACKGROUND ARTISTS:	Maurice Morgan Dennis Lewis Suzi Livengood Terrence C. Falls	DOCUMENTATION ILLUSTRATION:	Bob Gleason Ruben Huante Donald Waller Timothy Loucks Darlou Gams
PROGRAMMERS:	Kim Bowdish Steve Conrad Cynthia L. Goff John Wentworth		

BIBLIOGRAPHIE

Si vous avez apprécié ce jeu et désirez en savoir plus sur l'archéologie, l'anthropologie, la criminologie, les dinosaures, l'égyptologie, les hiéroglyphes, les meurtres, les musées et les folles années 20, nous vous recommandons les livres suivants. La majorité de ces livres sont disponibles dans votre bibliothèque municipale. Ils constituent une source inestimable d'informations utiles pour le jeu et pour la documentation.

Budge, E.A. Wallis. *An Egyptian Reading Book for Beginners*. London: Kegan Paul, Trench, Trubner & Co., Ltd., 1976

Budge, E.A. Wallis. *Egyptian Language: Easy Lessons in Egyptian Hieroglyphics*. New York: Dover Publications Inc., 1971.

Budge, E.A. Wallis. *The Mummy*. New York: Collier Books, 1972.

Carruth, Gorton. *What Happened When - A Chronology of Life & Events In America*. New York: The Penguin Group, 1991.

Dixon, Franklin W. *The Hardy Boys' Detective Handbook*. New York: Grosset & Dunlap, 1959.

Everett, Susanne. *London: The Glamour Years 1919-39*. New York: Gallery Books, 1985.

Exeter Books. *The Illustrated Encyclopedia of Western Art*. New York: Exeter Books, 1979.

Gardner, Helen. *Art Through The Ages*. New York: Harcourt Brace Jovanovich, Inc., 1926

Held, Julius S. and Donald Posner. *17th and 18th Century Art*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc. and Harry N. Abrams, Inc.

James, T.G.H. *Ancient Egypt: The Land and its Legacy*. Austin: University of Austin Press, 1990

Mercantante, Anthony S. *Who's Who in Egyptian Mythology*. Canada: General Publishing Company Limited, 1979.

Nelson, John G. *Preliminary Investigation and Police Reporting: A Complete Guide to Police Written Communication*. Beverly Hills: Glencoe Press, 1970.

Preston, Douglas J. *Dinosaurs in the Attic*. New York: St. Martin's Press, 1986.

Reeves, Nicholas. *The Complete Tutankhamen*. New York: Thames and Hudson, 1990.

Roth, Martin. *The Writer's Complete Crime Reference Book*. Cincinnati: Writer's Digest Books, 1990.

Stevens, Serita Deborah with Anne Klarner. *Deadly Doses: a writer's guide to poisons*. Cincinnati: Writer's Digest Books, 1990.

Tompkins, Peter. *Secrets of the Great Pyramids*. New York: Harper Colophon Books, 1978.

Treasures of Tutankhamen. New York: The Metropolitan Museum of Art, 1976.

WGBH, Boston. *NOVA: Adventures in Science*. Boston: Addison-Wesley Publishing Company, 1982.

Winn, Dilys. *Murder Ink*. New York: Workman Publishing Company, Inc., 1984

Wynne, Barry. *Behind the Mask of Tutankhamen*. Los Angeles: Pinnacle Books, 1972.



Laura Bow:

THE DAGGER OF AMMON RA

INSTRUCTIONS
SUPPLÉMENTAIRES



Bienvenue aux aventures de "THE DAGGER OF AMON RA" (La Dague D'Amon Ra), suite des aventures mystérieuses de Laura Bow, produites par Sierra-On-Line.

Les instructions complètes pour installer THE DAGGER OF AMON RA se trouvent dans votre manuel de jeu Sierra. Bien que le manuel couvre pratiquement tous les aspects importants du jeu, les quelques pages suivantes décrivent une nouvelle icône qui a été ajoutée pour faire de THE DAGGER OF AMON RA un jeu beaucoup plus stimulant et complexe. Nous avons également inclus un petit guide pour permettre aux nouveaux utilisateurs de nos produits de commencer à jouer tout de suite.

L'icône "DEMANDER"

Au tout début du jeu, un carnet sera fourni à Laura Bow (vous-même). Ce carnet sera placé dans votre inventaire et pourra être consulté à tout moment. Durant le jeu, plusieurs notations apparaîtront automatiquement dans votre carnet pendant que vous découvrirez de nouvelles informations sur les gens, les endroits, ou toute autre chose. Ce carnet sera utilisé en conjonction avec l'icône "Demander" pour poser des questions aux autres personnages.

L'icône "Demander" se trouve à côté de celle de "Parler".

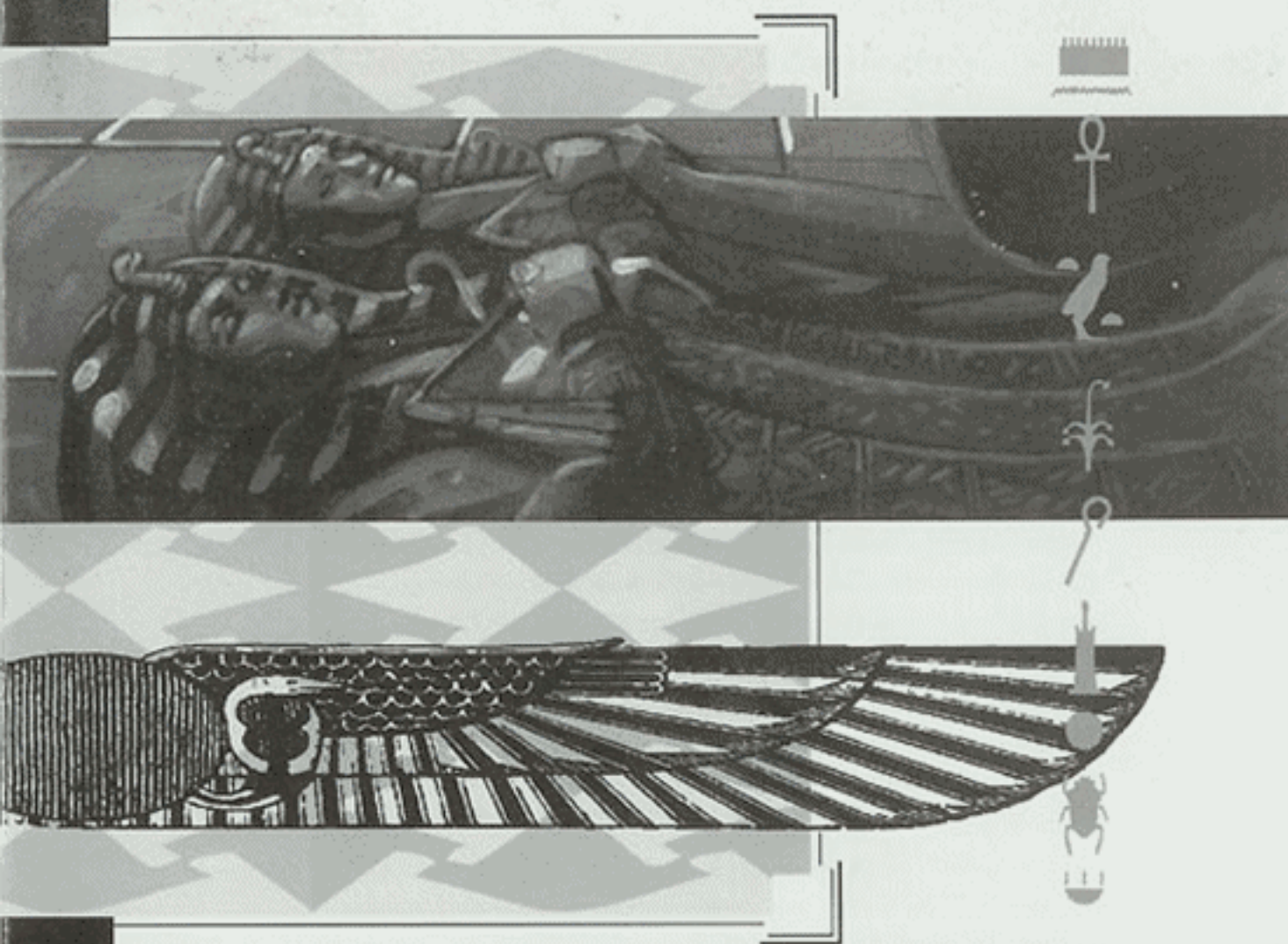
L'icône "Demander" peut être sélectionnée comme toutes les autres icônes: avec la souris, la touche TAB (indentation) ou bien avec la manette de jeu. Après sélection, le curseur changera. Si vous cliquez le curseur "Demander" sur n'importe quel personnage (autre que vous-même !) dans la scène, le carnet apparaîtra en gros plan.

Maintenant, utilisez l'icône "Main" pour choisir la section du carnet que vous voulez consulter. Si la page est pleine, cliquez sur le coin du carnet en bas, à droite, pour voir les autres pages de la section.

Une fois que l'inscription sur laquelle vous voulez poser une question apparaît sur votre écran, cliquez la "Main" dessus (elle sera surlignée). Ensuite, sélectionnez le curseur "SORTIE" et pressez la touche Enter (Retour) ou bien le bouton gauche de la souris. Le carnet disparaîtra alors et le personnage que vous avez choisi répondra à votre question. Rappelez-vous cependant que les personnages ne connaissent pas toutes les réponses et que certains d'entre-eux n'hésiteraient pas à vous mentir !

Posez autant de questions que possible. Les questions les plus pertinentes entraîneront l'inscription de nouvelles informations dans le carnet. Cela vous donnera plus de chances de mener à bien votre enquête. Seul un travail d'investigation soigné et approfondi permettra à Laura Bow, journaliste débutante, de s'en sortir indemne ! (Vous le remarquerez assez tôt !)





Attention ! Ne lisez ce qui suit que si vous avez des difficultés à commencer le jeu !

La première chose à faire est de démarrer le jeu et de regarder les animations de l'ouverture. Vous pourrez plus tard vous dispenser de faire cela, mais pour le moment il vaut mieux vous familiariser avec le contexte de l'histoire.

Après un voyage en train de la Nouvelle-Orléans à New-York, Laura Bow ira directement aux bureaux de son journal le New York Daily Register News Tribune. Là, elle s'entretiendra avec son nouveau patron, Sam Augustini, puis elle ira dans la salle de rédaction. Crodfoller T. Rhubarb, un reporter qui vient tout juste d'initier une enquête sur la disparition de la célèbre Dague d'Amon Ra, vous posera quelques questions pour déterminer votre niveau de connaissances en égyptologie. Les réponses se trouvent dans le Guide du Musée fourni avec votre jeu. Cliquez le curseur MAIN sur l'image de la divinité égyptienne répondant à la question de Crodfoller. Vous devez répondre correctement à trois questions avant d'être autorisé à continuer le jeu.

Après que Crodfoller ait été convaincu que vous êtes bien la personne qu'il faut, il vous laissera donc dans la salle de rédaction. Cliquez le curseur REGARDER sur tous les personnages présents, la porte marquée "Messieurs", et le tableau. Maintenant, cliquez l'icône PARLER (la bulle avec le symbole !) sur les personnages. Essayez au moins deux fois avec chaque personne; votre persévérance sera sûrement récompensée ! Il y a un

bureau vide à côté de Crodfoller; cliquez l'icône MAIN (le bout du doigt) sur la chaise vide pour vous asseoir. Un gros-plan du bureau apparaîtra alors. Utilisez la MAIN pour essayer d'ouvrir le tiroir du haut. Il est fermé à clé mais ne doit sûrement pas se trouver bien loin. Utilisez la MAIN pour soulever le côté droit du bas du sous-main; vous découvrirez une petite clé. Cliquez la MAIN dessus pour la prendre.

Affichez votre inventaire en cliquant sur le sac à main (celui de Laura) dans le haut de votre écran. Cliquez ensuite l'icône OEIL sur le carnet et sur la clé pour une description brève de ces objets. Utilisez l'icône FLÉCHE pour "activer" la clé. Le curseur prendra alors la forme de celle-ci. La clé sera également affichée dans une fenêtre à côté du sac à main pour indiquer que c'est l'objet activé de l'inventaire. Cliquez le curseur CLÉ sur le tiroir du bureau pour le déverrouiller. Utilisez l'icône MAIN pour vous saisir de la feuille de papier se trouvant dans le tiroir. Cliquez maintenant l'icône SORTIE sur n'importe quelle partie de votre écran. Vous vous verrez alors assise devant le bureau. Cliquez l'icône DEMANDER (bulle avec le symbole ?) sur Crodfoller. Votre carnet apparaîtra alors. Cliquez ensuite l'icône MAIN sur la section de votre carnet marquée "CHOSES". Remarquez que tous les objets se trouvant dans votre inventaire le seront également dans la page "CHOSES", ceci pour vous permettre de poser des questions sur ces objets. Cliquez l'icône MAIN sur le mot "Carnet" ensuite cliquez sur l'icône SORTIE. Vous serez alors ramené dans la salle de rédaction et Laura posera des questions à Crodfoller au sujet du carnet.

N'oubliez pas de poser autant de questions que possible à Crodfoller: il détient des informations importantes pour la suite de l'enquête ! Alors qu'il vous mentionnera des noms de personnes et de lieux, ces noms seront inscrits automatiquement dans le carnet. N'oubliez pas de poser des questions sur ces nouvelles informations également. Vous devriez aussi jeter un coup d'oeil dans la poubelle; on ne sait jamais ce que vous pourriez y trouver !

Bonne chance et n'oubliez surtout pas de sauvegarder souvent votre jeu. Laura se trouve dans la grande ville maintenant; le danger l'entoure de toutes parts. Ne la laissez pas tomber !



TELECHARGE SUR :
"LE VIEUX MANUEL"

WWW.ABANDONWARE-MANUELS.ORG