

# Prisonnier des enfers chez Vagnon

Solution de livres-jeux.fr (non officielle)

**p6-7 :**

N°caché 8 sur le pied de la table.

**p8-9 :**

*Indices puis solution à l'envers*

- il faut compter le nombre des 4 symboles différents
- il y a 5 « zéros barrés »
- il y a 10 « triangles »  
il y a 7 « euros »
- il y a 18 « espèces de X »
- remplir les quatre cases du haut avec ces chiffres

dix ; dix huit ; cinq et sept (l'ordre était à trouver, il n'y a pas d'info dans l'énigme)  
en additionnant, on peut remplir les cases du bas : 28 - 12  
il y a un signe "moins" entre les deux cases donc seize

**p16 :**

Il y a un calcul à faire avec les n° de page, en bas.

**p34 :**

Observez les tonneaux p 6 et 7.

Il y a une date écrite dessus 04/02/1864 et le fantôme parle du 05/03/1864.

Donc  $29 - 4 + 5 = 30$ .

**p30 :**

Alphabet décalé de 3:

« mon frère, je sais que tu ne me reconnais pas mais je suis l'ancien quartier-maitre du Mary Celeste. Nous avons été trahis, et toi seul peux nous aider. par six pages reviens en arrière et ton chemin tu trouveras »

**p18-19 :**

On aperçoit **44** sur le livre dans la sacoche et **14** sur la porte

**p44 :**

Il est écrit pour le code du cadenas: le nombre de jour de traversée- (jour X le mois) + la gravure du cadenas

Le dernier jour du changement de code est le 03/03

Le 03/03, c'est le 29<sup>ème</sup> jour de traversée

$29 - 9 = 20$

4 traits sur le cadenas **page 14:**

$20 + 4 = 24$

**p24 :**

- Tournez le livre dans tous les sens !
- Afin de trouver un nombre caché.

- Il y a quelque chose à voir au niveau du tableau et d'un drapeau noir.
- À 90 degrés

**p20 :**

On aperçoit le nombre 32 sur le côté du bateau et dans le cercle lumineux  
On aperçoit le nombre 28 au pied du « passeur », Charon.

**p32 :**

- Il faut se référer au livre p44
- On remarque les phases de la lune
- Une phase en particulier correspond au mécanisme de la porte.
- La pleine lune du 22 février

**p22 :**

Ramassez

- une pièce d'or p10 (qui a un 8 en son centre)

texte alphabet décalé de 13 :

« Gagner l'immortalité

Le sacrifice d'âme humaine est nécessaire pour gagner les années des âmes sacrifiées.  
Naviguer vers les eaux froides du styx.  
Appeler le fils de la nuit, Charon qui viendra réclamer son obole.  
Annuler le rituel sera possible jusqu'au premières lueurs du jour.  
Pour ce faire reprendre les âmes depuis l'Enfer. »

Sortir par la porte en 20

L'alphabet permet de décoder les lettres page 20-211 en suivant l'ordre du schéma 1,2,3... :  
**D+1 IYJ+2 A+0 B+2 L+5 O+3 = DIABLO (13)**

**p28 :**

Comme tu as la pièce d'or avec le 8 direction paragraphe 94

**p36 :**

La pièce au sol est de la taille d'un pouce (regardez page 10), 13 pièces sont suffisantes pour mesurer la taille totale du baton. Donc x 2 (car Charon dit « il faudra le doubler »)

Rendez vous paragraphe 26.

Tu as maintenant accès à la carte page 94 et 66 gouttes de sang (temps) pour finir ta mission.

**La plage :**

Pose lui toutes les questions pour avoir accès à des nouvelles questions :

B1 Connais tu le Capitaine Briggs

B2 As tu quelque chose pour moi ?

B3 Comment vaincre le capitaine Briggs ?

**Le cercle III :**

**p52 :**

Posez la question A3 qui indique de faire la somme des pièces obtenues pour rencontrer le seigneur

du cercle.

Il y a un n°70 à côté du garçon au T-shirt blanc au fond, aller **page 70** puis le menacer au paragraphe 17 puis au paragraphe 45 : Récupération d'**une âme coupable !**

Ensuite choisir une table de jeu

**p58-59 :**

**Ajoutez aux cartes présente 1+2+3+ page14 (l'ancre)+ 45 (pistolets)+ 26 (tete de mort) =**  
paragraphe 91 → pièce n°16

**p74-75 :**

*Sudoku*

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

9+3+9+5+8+2+2+3+7= paragraphe 48 → pièce n°15

**p68-69 :**

La somme des 3 côtés du premier dé donne 11, le second 14, le troisième 13 et le dernier 16.

Donc la suite logique +3-1+3-1

Le prochain est donc 16-1 =15 → pièce n°11

**p52 :**

Posez la question A3 qui indique de faire la somme des pièces obtenues pour rencontrer le seigneur du cercle.16+15+11 = 42

**p42 :**

décodage sur le mur +13(26/2):

« paragraphe  
trente

huit «

Vous obtenez le → **médailon 27**

**Le cercle IV :**

Avec **l'âme coupable** récupérée au cercle I, question A3 → paragraphe 86 → page 50

**page 50 :**

Ouverture de la porte au paragraphe 61 = perte de temps ne pas le faire! → page 72 (n°caché 83)

Ouverture de la porte au paragraphe 21 → paragraphe 102 « ajouter les une aux autres les bonnes choses »

Ouverture de la porte au paragraphe 33 → paragraphe 55 « à chaque fois, je compte sur vous »

Les bonnes libérations sont 21+33 =page 54

**page 54 :**

Attention les n° cachés sont des pièges.

- « Il faut savoir serprenter »
- La grille est l'élément clé.
- Il faut décoder en Alpha les numéros.
- En serpentant.

« POUR TROUVER LE FRAGMENT IL TE FAUDRA TE RENDRE AU PARAGRAPHE TRENTE ET UN »

Vous obtenez au paragraphe 31 le → **fragmant d'âme 8**

**page 72 :**

**Le cercle II :**

**page 62 :**

Il y a des écritures sur la tour PA GE SOI XAN -DIX HU IT

**page 78 :**

En suivant les différents chemins; un seul à une écriture juste 75 → paragraphe 75

**page 80-81 :**

- Entre les mains, un tour à faire, des chiffres à additionner
- En bas de page le n° est 88 au lieu de 80
- Comme pour les pages 78,68,58,38,28,18
- Soit 7 pages avec le chiffres 8 au lieu de 0
- $8*7=56$

**page 56 :**

On distingue un dessin tout à gauche d'une manivelle =11, en bas à droite une épée =2 donc un crâne =13

On distingue aussi au milieu de l'illustration une hache =5 donc un bras = 15

un requin :  $15+13=28$

un bocal :  $30+5 = 35$

Donc un S =  $35+28=63$

$63+11(S + aquarium) = \text{paragraphe 74} = \text{page 66}$

Pour récupérer la **boite du Professeur Kruger** faire 34 (boite) + 11 (aquarium) +42 (manivelle)

**page 66 :**

« En commençant de 0 ajoute le 'futur' à lui même »

81 → **médailon 12**

**Le cercle I :**

Posez les questions :

B1 laissez son espoir pour passer en **page 12.** (non attendre d'avoir récupéré son espoir)

B2 Espoir contre le **coffret du Professeur Kruger** ! → paragraphe 57

**p12 :**

Regarde le crâne fendu à la hache → paragraphe 92 puis page 46

**p46 :**

Attaquez les « coutures », 3 fois et surtout avant il faut avoir regagner son espoir.

**p60-61 :**

Il y a des n° cachés mais seul un nous intéresse le 88(→ médaillon frappé du 35)

**Voilà, vous avez presque toute la solution !**