

CHAPITRE 1 : retrouver le passeport

Prologue

– pages 14-16, code symétrie : faire glisser à gauche la moitié droite de chaque caractère, pour lire :

À V
B X
G Y

BON ANNIVERSAIRE / BONNE FETE EMILY / JOYEUX NOEL

– pages 9, 13, 15 : âge d'Emily + un mois de décalage dans les courriers + date de la lettre d'anniversaire : Emily est née le 18.05.11

– page 18, info : la carte d'anniversaire indique la clé = 16

– page 23, télégramme : appliquer la clé de 16 (décaler de 16 lettres dans l'alphabet). On lit :
YCCUDIU TUSEKLUHJU = IMMENSE DECOUVERTE

Q GKQY JHEKLU YAJQD JED WKYTU = A QUAI TROUVE IKTAN TON GUIDE

QK SQCF SECFBUJU FBQD = AU CAMP COMPLETE PLAN

(voir code César sur le site <https://www.dcode.fr/chiffre-cesar>, décodage automatique)

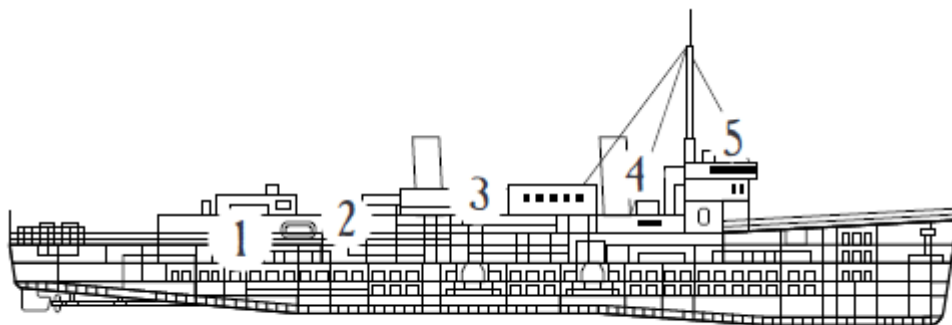
1 : cabine

– page 28, objets trouvés : Carte, Epingles à cheveux

– page 28, info : nous sommes aujourd'hui le 08.06.27.

– Epingle à cheveux + serrure (tableau de combinaisons, pages 203-204) => 1,II => 2

2 : coursive



RMS Plutonic

4 : cabine TSF

– Conversation **M** pour **M**essage (le télégramme codé) : explication de la clé de 16 si on n'avait pas déjà compris

– Conversation **P** pour **P**asseport : sans doute dans le coffre du capitaine.

– Conversation **C** pour **C**offre : on ajoute le lieu caché **6** (chambre du capitaine) sur le plan.

NB : on peut montrer des objets à l'officier TSF ou tenter de le corrompre l'officier en lui donnant quelque chose de valeur (comme un Jeton de casino si on est passé par el salon de jeu) mais ça ne donnera rien (tableau de combinaisons, pages 203-204).

3 : salon de jeu

– page 31, info : majorité à 21 ans

– pages 32-33, info : règles de la roulette (fausse piste, ne servira pas)

– comme suggéré page 33, combiner date de naissance (18.05.11, voir Prologue) + roulette (tableau de combinaisons, pages 203-204) => 3,II => on reçoit un Jeton de casino

– parier le jeton (tableau de combinaisons, pages 203-204) => Conversation **O** => info : c'est aujourd'hui l'**A**nniversaire du capitaine, mais on ne sait pas quel âge.

4 : cabine TSF

– Conversation **A** pour **Anniversaire** : celui qui le fête aujourd'hui a deux fois l'âge d'être majeur : $21 \times 2 = 42$ ans.

5 : passerelle

– Rien, on se fait rembarquer. Pas aimable, le capitaine.

6 : lieu caché, chambre du capitaine

– déduire la date de naissance du capitaine : date d'aujourd'hui (voir cabine **1**), son âge (conversations **O** et **A**). Combiner 08.06.85 + coffre (tableau de combinaisons, pages 203-204) => **5,II** on récupère le Passeport => Conversation **X** => **Chapitre 2**.

NB : la date de la photo et le passe rouge (comme les expressions « rouge » et « passe » au casino) sont des fausses pistes.

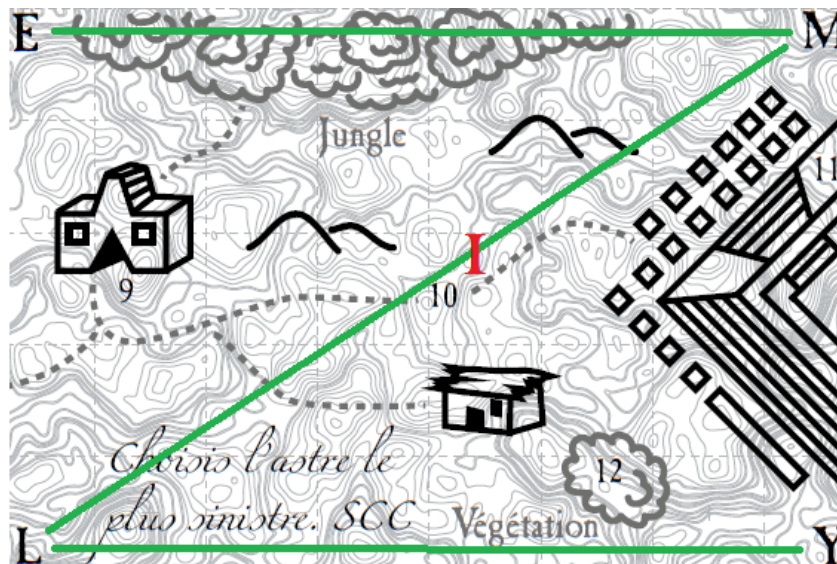
CHAPITRE 2 : trouver le journal caché dans le camp

8 puis 8 BIS : le bivouac

– le stèle indique les quatre points cardinaux, mais elle est à l'envers (nord en bas). Utiliser l'Encyclopédie Britannique (pages 212 à 215) On comprend que LEVANT et COUCHANT veulent aussi dire EST et OUEST, et on apprend les glyphes NORD et SUD.
– tenir à jour Mon Dictionnaire Maya au fil des chapitres (pages 216-217).

9 : camp abandonné

– comme indiqué par le télégramme codé, on complète le plan en ajoutant le **I** d'EMILY qui manque, au milieu entre M et L, donc à côté du **10** => **10,I** => objet trouvé : Outils d'Archéologue



10 : hutte des ouvriers

– Conversation **S** avec l'ouvrier => info : le photographe est mort et enterré quelque part.

12 : mur de crânes

– le monument que l'ouvrier croit maudit. Pour le moment on ne sait pas quoi en faire.

11 : pyramide à degrés

– utiliser Mon Dictionnaire Maya (pages 216-217) : des glyphes désignant les astres, chacun affecté d'un chiffre : SOLEIL-TREIZE, LUNE-DEUX, VENUS-VINGT, MARS-UN, CIEL *
(* le symbole du ZERO, qu'on lira dans le Journal de Sylvanus plus tard).

La carte trouvée en **9** dit de choisir l'astre le plus « sinistre ». Pas le plus terrible (Mars ?) mais le

plus à sénestre, à gauche (voir Indices page 261) : Soleil 13 => lieu caché **13**.

13 : stèle cachée

- utiliser le code symétrie (pages 14-16) pour déchiffrer : CREUSE et un symbole en forme d'araignée
- creuser : Outils d'Archéologue + symbole araignée (tableau de combinaisons, pages 205-206) => **13,II** => objet trouvé : les Symboles de Jade => info : lire le III sous les lieux pour chercher des messages de Sylvanus

le III sous les lieux de 8BIS à 13

– On récolte les messages suivants :

8BIS,III : pas de message, mais objet trouvé : Médaillon Lune

(Médaille + ouvrier => Conversation E => on apprend que le photographe est enterré sous le glyphe TERRE du lieu 8BIS => on le déterre avec glyphe TERRE + Outils d'Archéologue => objet trouvé : Magnésium).

9,III : *Celui qui n'a aucune dent*

10,III : *Celui dont la bouche reste close*

11,III : *Celui dont l'œil porte la marques (la marque S)*

12,III : *Celui qui n'a pas été fendu par l'éclair*

13,III : *Celui qui a la mâchoire droite*

Ces phrases permettent de choisir un des crânes du mur de crânes **12**.

retour au 12 : mur de crânes

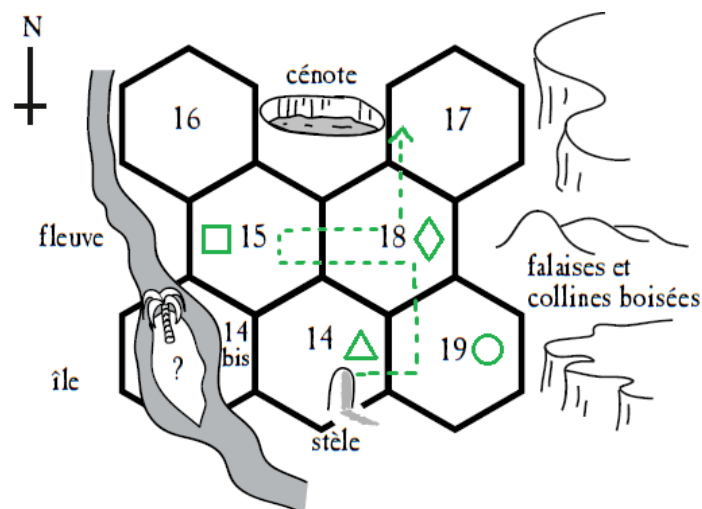
– Le seul crâne qui n'ait aucune dent, la bouche fermée, un S à côté de l'orbite, pas de marque en forme d'éclair et une mâchoire qui n'est pas arrondie, est celui à l'intersection de V et de V

– V et V => W => Conversation W => document trouvé : Journal de Sylvanus

– le Journal permet de mettre en ordre les Symboles de Jade (EST (levant), NORD, OUEST (couchant), EST (levant), NORD, l'intrus est par élimination SUD) => **Chapitre 3**

CHAPITRE 3 : trouver le bon chemin à travers la jungle

Le bon chemin, indiqué par les Symboles de Jade et le Journal de Sylvanus : EST, NORD, OUEST, EST, NORD. On peut réussir sans le savoir, mais avec beaucoup d'essais / erreur.



14 : clairière de la stèle cachée

- l'île au **14 BIS** et les symboles sur l'illustration page 88 sont des fausses pistes.
- un TRIANGLE est dessiné sur la stèle (illustration page 77).
- Continuer vers l'Est.

19 : clairière ronde aux fougères

- clairière artificielle en forme de ROND
- chercher peinture blanche => **19,III** : trois glyphes, représentant un serpent, du feu et une fougère. Les autres glyphes ne sont pas compréhensibles.
- page 114, cueillir des Fougères
- Continuer vers le Nord.

18 : clairière du conquistador

- page 104, objet trouvé : Masque de Jade
- combiner Fougères (enflammées) + Serpent comme suggéré par le rébus du **19** (tableau de combinaisons, pages 206-207) => Conversation **K** => nouvelle compagne, Tatiana, qui débloque le **I** de chaque lieu => 18 BIS

18 BIS : serpents partis !

- Tatiana en **18 BIS,I** => des glyphes en forme de LOSANGE (ils ne sont pas déchiffrables).
- Continuer vers l'Ouest.

15 : clairière aux coatis

- Tatiana en **15,I** => coatis chassés => **15 BIS**.

15 BIS : coatis partis !

- glyphe manquant : toutes les formes géométriques apparaissent trois fois, sauf le carré qui n'apparaît que deux fois. Le glyphe manquant sera dans un CARRE. Les glyphes ne sont pas déchiffrables.
- Continuer vers l'Est.

18, rien de nouveau

- Continuer vers le Nord.

17 : plaine des ossements

- Tatiana en **17,I** => suggère de presser les signes géométriques.
- Dans l'ordre dans lequel on les a rencontrés (c'est pour ça que l'ordre du parcours était important) : TRIANGLE (**14**), ROND (**19**), LOSANGE (**18**), CARRE (**15**). Tableau des combinaisons pages 206-207 => Conversation **Y** => **Chapitre 4**.

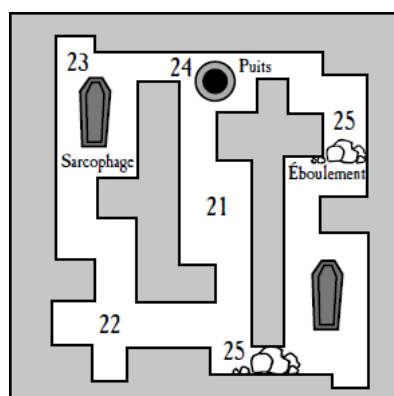
NB1 : on peut arriver à trouver la combinaison en essayant un peu au hasard, si on n'avait pas compris l'énigme des points cardinaux dans le journal de Sylvanus.

NB2 : on peut s'égarer du côté de la clairière **16**, bavarder avec le vieil Indien, c'est une partie intéressante du récit mais cela n'apporte rien au jeu.

CHAPITRE 4 : trouver les deux symboles pour sortir du labyrinthe

20 puis 20 BIS : le second site

- Lancer le Crâne à Hedges : combiner Crâne de Cristal + *H* de Hedges (tableau de combinaisons pages 208-209) => Conversation **J** => **21**.



21 : sous la trappe

- objet trouvé : Allumettes
- Tatiana en **21,I** => remarque un glyphe à bec d'oiseau, et deux glyphes effacés représentant sans doute un nom.
- page 131, deux torches droites comme des i, formant un II (comme l'exemple donné dans les Règles, pages 191-192) => **21,II** quelques infos de contexte.

22 : carrefour

- c'est sur ce panneau de glyphes qu'il faudra presser les deux symboles du nom effacé. Il faut les trouver dans le labyrinthe, en se servant à deux reprises du Masque de Jade.

23 : sarcophage brisé

- Tatiana en **23,I** => objet trouvé, un Levier
- enfile le Masque de Jade pour regarder la fresque et voir quel symbole on voit par l'orbite évidée. Découper l'image du masque page 269, bien découper l'œil et la bouche, retourner et superposer sur la fresque page 138 => glyphe NOM 1

24 : puits

- Impossible de descendre pour le moment.

25 : éboulement

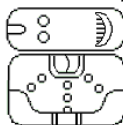
- Utiliser un outil : combiner Levier + Eboulement (tableau de combinaisons pages 208-209) => **25,II** => ajouter lieu caché **25 BIS** sur le plan, le deuxième sarcophage.

25 BIS : sarcophage intact

- Tatiana en **25 BIS,I** => info plus explicite sur le fait qu'on doit chercher deux glyphes formant le nom du roi enterré ici. Sens du glyphe ACCESSION AU TRÔNE.
- ouvrir le sarcophage : Levier + glyphe Lune qui y est gravé (tableau de combinaisons pages 208-209) => **25 BIS, II** => objet trouvé : Corde.
- L'inscription sur le Masque de Jade (page 200) indique comment manipuler les roues du destin, mais il nous manque encore le glyphe pour ECLIPSE.

retour au 24 : puits

- Corde + Puits (tableau de combinaisons pages 208-209) => 24,III => document trouvé : Parchemin du Moine (pages 221-223) => infos : mot maya *pa-ra-ka* veut dire « araignée » en maya + glyphes ECLIPSE (ou rencontre de deux astres) + glyphe FAUCON :



retour au 25 BIS : sarcophage intact

- L'inscription du Masque de Jade peut être utilisée sur les roues du destin : VENUS + ECLIPSE + SOLEIL (tableau de combinaisons pages 208-209) => Conversation **R** => glyphe NOM 2

retour au 22 : carrefour

- enfoncer glyphes NOM 1 à l'intersection de la colonne VINGT-DEUX et de la ligne DEUX => **22,II**
- enfoncer glyphes NOM 2 à l'intersection de la colonne VINGT-TROIS et de la ligne TROIS => **23,III**
- => Conversation **T** => **Chapitre 5**

NB : Le panneau se lit ainsi : ACCESSION AU TRÔNE DE / (partie 1 du nom) / (partie 2 du nom). C'est une chronique historique du règne du roi enterré dans cette pyramide. La partie 1 du nom se lit *Ka-Chi* (on l'apprendra plus tard), la partie 2 du nom est en fait un titre : *ajaw* (roi).

CHAPITRE 5 : comprendre le secret de l'écriture maya pour trouver la sortie

Dans ce chapitre, il y aura deux séries de glyphes à découvrir : des chiffres, et des noms d'animaux. Se contenter de lire les chiffres, comme on le sait faire depuis le chapitre 2, mène à une impasse. Il faut aller plus loin dans le déchiffrement des glyphes, en utilisant les noms d'animaux en langue maya et les glyphes correspondants.

Pour aide : tracer un plan (page 160) en inscrivant tous les glyphes découverts, et bien tenir à jour le Dictionnaire Maya (pages 216-217).

26 : grotte du scorpion

– page 153 : être attentif à chaque *détail* (à chaque apparition du mot « *détail* » écrit en italiques, marqueur d'une énigme cachée). C'est précisé en Indices, page 265.

– page 157, info : glyphe DIX-HUIT. Il y aura un glyphe-chiffre par lieu.

– page 158, *détail* à remarquer : phrase étrange avec des mots en majuscules. Si on ne retient que les majuscules, on obtient : L I S P E T I T I I => **26,II** => glyphe désignant le SCORPION :



29 : tunnel du faucon

– Tatiana en **29,I** => *li-tzi* veut dire « faucon » en maya. De plus, *détail* à remarquer : phrase étrange dont tous les mots commencent par D => Conversation **D** => Médaille de pierre

– combiner Magnésium + bifurcation en Y (tableau de combinaisons, pages 210-211) => **29,II** glyphe VINGT-QUATRE.

NB : si on n'a pas le Magnésium, on peut utiliser Lame espagnole (sera trouvée en **28,III**) + Carte + Allumette, résultat identique.

28 : cénote

– Tatiana en **28,I** => glyphe DOUZE.

– page 170, *détail* à remarquer : trois côtes brisées formant un III (comme l'exemple donné dans les Règles, pages 191-192) => **28,III** on trouve une Lame espagnole.

– page 171, document trouvé : le Codex Maya. Info : l'un des glyphes du nom royal se lit *ka-chi*, et un mot mystérieux : *pa-si-li*, « ouverture » en maya. Ce mot est la clé pour sortir, en composant ce mot sur le panneau de glyphes de la page 175. Mais on n'a pas encore tous les éléments.

Repasser par 29 et 26

– Rien de plus à y faire, sauf si on n'avait pas le Magnésium (voir ci-dessus).

27 : couloir de l'araignée

– page 164, *détail* à remarquer : un symbole. Combiner Allumette + ce symbole (tableau de combinaisons, pages 210-211) => **27,III** glyphe désignant l'ARAIGNEE :



– page 165, glyphe SIX. Le rond est creux avec des rayures. Combiner Médaille + glyphe SIX (tableau de combinaisons, pages 210-211) => **27 BIS**

27 BIS : salle du puzzle de pierre

– page 168, composer un chiffre sur le panneau. A ce niveau, on a découvert les glyphes SIX, DOUZE, DIX-HUIT et VINGT-QUATRE : la table de 6. Le suivant est le TRENTE. On compose **30**.

30 : salle du miroir

– page 186, quel que soit l'ordre choisi pour les pièces, le dessin de labyrinthe obtenu ne permet jamais d'amener le Soleil jusqu'à son Lever. Le parcours du Soleil est toujours entravé par Mars, autrement dit : Mars éclipse (ou laisse dans le noir) le Soleil. Table de combinaisons (page 210-211) : MARS + ECLIPSE + SOLEIL => **30,III**. On apprend que c'est une fausse piste, la piste des chiffres et la salle du miroir sont une impasse. Il faut revenir en arrière et creuser la piste des glyphes animaux, des glyphes du cénote **28** et du Codex Maya.

Repasser par 26 et 29

– Rien de plus à y faire.

28 : cénote

– page 175, composer le mot *pa-si-li* indiqué par le Codex Maya (page 225) sur le panneau de glyphes. Il faut avoir rempli correctement le Dictionnaire Maya (page 217) durant les chapitres 3 à 5.

> le dessin pour la syllabe PA est dans le glyphe ARAIGNÉE (se lit : *pa-ra-ka*)

> le dessin pour la syllabe SI est dans le glyphe SCORPION (se lit : *si-na*)

> le dessin pour la syllabe LI est dans le glyphe FAUCON (se lit : *li-tzi*)

En grisant ces dessins page 175, on obtient la forme d'un L => Conversation L => **Epilogue**.

