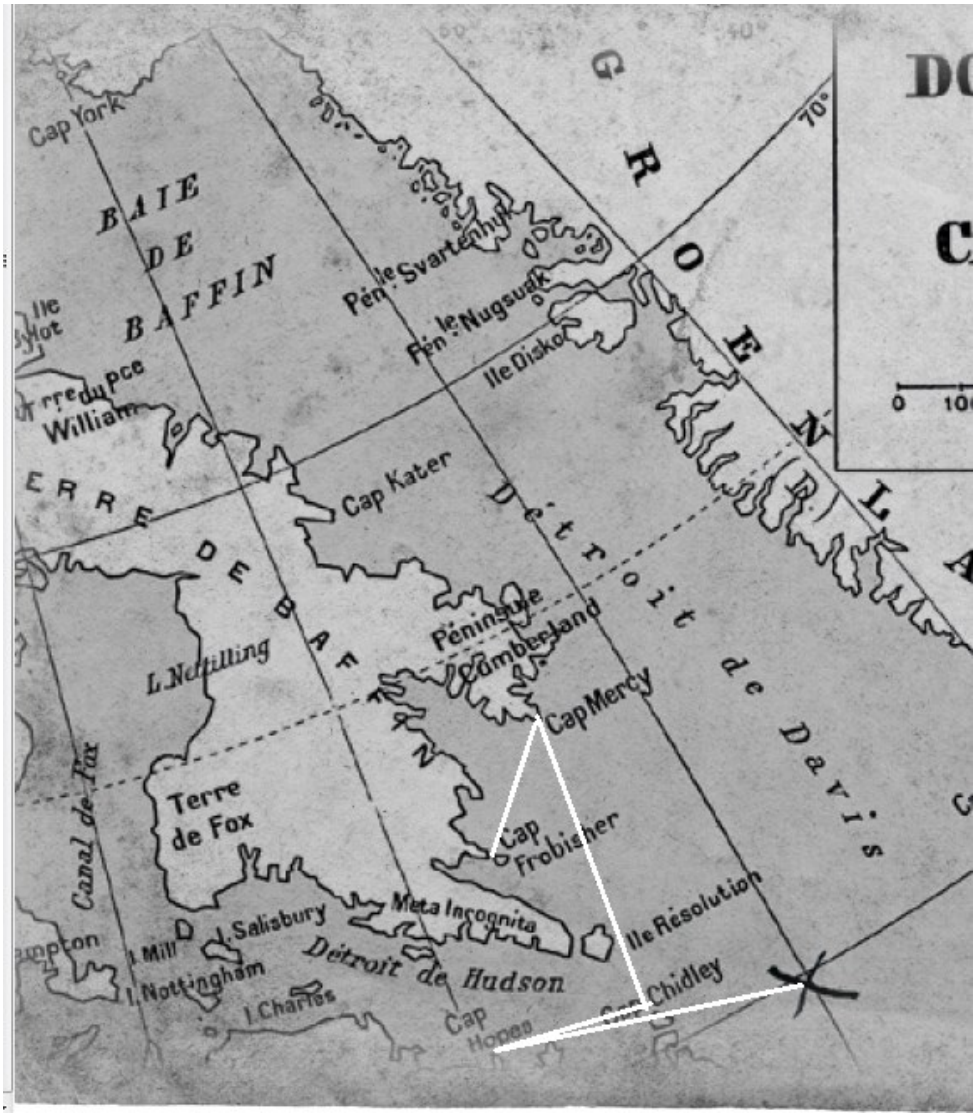
**ESCAPE BOOK PIÈGE ARCTIQUE – Solution par Gauthier Wendling**

## PROLOGUE

– Une information utile pour plus tard est donnée dès la page 8.

– Enigme de fin de Prologue :




– Carte et inscription « Trace le cap XHCMF » : comme un jeu de points à relier, tracer un trait au crayon entre du **X** vers le cap **H**opes , puis cap **C**hidley, cap **M**ercy et cap **F**robisher. On obtient le chiffre 1 : aller au lieu **1** (début du premier chapitre).

**CHAPITRE UN :**
**NAUFRAGÉ DES GLACES**

**1 – Sur la banquise**
– Utiliser la table des combinaisons en pages 205-206 pour exécuter ces actions : faire levier sur le bloc de glace afin de récupérer la sangle, puis utiliser la sangle comme attelle.

| | |
|---|---|
| + | Je vais au **1,III**. |
| + | Je vais au **1,II**. |

– En **1,II** : décider de garder ou non la barre d'aluminium. Cette décision a une influence sur les énigmes à la fin du chapitre (selon la règle UN JEU QUI SE REJOUE, permettant de rejouer en partie le livre).
– Aller vers lieu **3**.

**3 – Sur la piste gelée**
– Retourner le livre pour voir l'étiquette dans l'autre sens. 3 et III sont cachés dans EMERGENCY : aller en **3,III**.
– Aller vers lieu **2**.

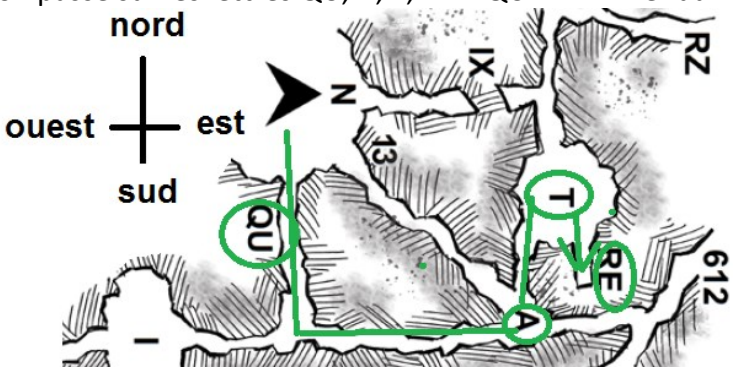
**2 – Les cavernes de glace**
– Noter l'inscription SUIVRE LE S E N S.
– Utiliser la table des combinaisons en pages 205-206 pour allumer bois + briquet :

| | |
|---|---|
| + | Je vais au **2,III**. |

– En **2,III** , utiliser boussole + carte pour vérifier l'orientation :

| | |
|---|---|
| + | Je vais au **2,I**. |

– La flèche ne désigne donc pas le nord mais l'est. Si on suit les couloirs comme l'indique l'inscription gravée (S E N S = sud, est, nord, sud) on passe sur les lettres QU, A, T, RE = QUATRE. Aller au lieu **4**.




**4 – Une porte dans un cul-de-sac**
– J'essaie tous les boutons en allant en **4,I** puis **4,II** puis **4,III**.
– En **4,III** , je résous l'énigme du mot de passe : ce qui est au bout du NORD et au cœur du MIDI, c'est le lettre D. Je vais en Conversation **D**, page 226. Je suis autorisé à passer en **4 BIS.**

**4 BIS – Une pièce carrée derrière la porte**
– Illustration : j'essaie le bouton III (je lis **4 BIS,III**) puis le bouton 5 (je vais au lieu **5**).

**5 – Niveau 5, espace de vie**
– Information important : on peut utiliser le bouton d'appel **I** à chaque étage.
– Je retourne dans l'ascenseur (illustration) et j'appuie sur le bouton 6 (je vais au lieu **6**).

**6 – Niveau 6, réserve**
– J'appuie sur le bouton d'appel **I** pour appeler Sidney, en **6,I**. Je demande d'abord où trouver une radio en conversation **F**, puis de quoi me soigner en conversation **X** (pages 228 et 246).

– En conversation **X**, je déchire le carton avec mon canif :

| | |
|---|---|
| + | Je vais au **6,II**. |

– En **6,II** j'apprends que je dois lire la Feuille de Route en page 202. C'est une énigme pour la malle du lieu **5**.

**5 – Niveau 5, espace de vie**

– La Feuille de Route (page 202) révèle une suite logique, dont il faut deviner le dernier terme. Pour passer à la suite on ajoute +I à la grande aiguille, +2 à la petite aiguille. Aller en **5,III** pour ouvrir la malle.

| |
|---|
| grande aiguille sur I, petite aiguille sur 1 |
| grande aiguille sur II, petite aiguille sur 3 |
| grande aiguille sur **III**, petite aiguille sur **5** |

– En **5,III**, on trouve un Manuel technique à consulter page 203. La photo avec un S n'indique pas la Conversation **S** (elle ne fait pas sens dans le contexte), c'est un indice pour plus tard. Mais le code binaire permet enfin de comprendre comment aller à l'infirmerie depuis l'ascenseur **4 BIS**.

– Illustration de l'ascenseur page 37 : j'appuie sur le bouton III, ce qui en binaire vaut 7 (je vais au lieu **7**).

**7 – Niveau 7, infirmerie**

| **UN JEU QUI SE REJOUE,** deux possibilités : | |
|---|---|
| Je tiens la barre alu, je vais en **7,II**. | J'ai utilisé la barre en attelle, je vais en **7,III**. |
| – En **7,II** je suis invité à aller en conversation **Z** (page 249). Je dois « basculer la conversation », c'est-à-dire basculer la lettre Z pour en faire une autre lettre... En Conversation **N**, je suis autorisé à aller au Contrôle, lieu **8**.<br><br>**8 – Niveau 8, Contrôle**<br>– Pages 49-50, une information chiffrée importante pour plus tard.<br>– Je fais levier sur la console :<br>+ Sacré effort ! Aussitôt le lourd appareil rebranché, l'écran affiche « Saisir fréquence radio sur clavier ».<br>– Je découpe la Carte de Fréquentes (page 202) et je la reconstitue façon puzzle :<br>156-5MHz service & urgce flv & cnx<br>156-8MHz internatl urgce air & M<br>176 10kHz M du N & Atlant météo<br>– Je tape la fréquence la plus appropriée, celle des urgences internationales air et mer :<br>+ 156.8 — Je vais au **8,II**.<br>– En **8,II** je suis autorisé à passer au **CHAPITRE DEUX**. | – En **7,III** je trouve une clé marque d'un chiffre binaire. Elle déverrouille la serrure de l'ascenseur, voir image de la clé dans les Trouvailles, en page 199. L'étiquette IOOO en binaire vaut 8 (je vais au lieu **8**).<br><br>**8 – Niveau 8, Contrôle**<br>– Pages 49-50, une information chiffrée importante pour plus tard.<br>– Je vais en Conversation **H** pour demander de l'aide à Sidney (page 230). Charade :<br>> ma 1ère, son initiale à elle (voir photo de S)<br>> mon 2ème, j'attends qu'on m'y relève (station A-F)<br>> mon 3ème dans POLAIRE mais pas POLAR (I et E).<br>Le mot de passe est S-A-F-I-E.<br>+ SAFIE — Je vais au **8,II**.<br>Soit dit en passant, c'est le prénom du seul personnage du roman ***Frankenstein*** qui n'est (sauf erreur) apparu dans aucune adaptation du roman à l'écran, la jeune arabe nommée Safie (chapitres 13-14 du roman de Shelley).<br>Ce roman se trouvait dans la malle du major (page 41). Le militaire conservait ce roman en souvenir d'une femme dont il était amoureux, portant elle aussi ce prénom oriental, dont il a gardé une photo, et qui lui a dicté le choix du mot de passe.<br>Les officiers Blair et McRead sont des hommages au film ***The Thing*** de Carpenter, une variation sur les mêmes thèmes que *Frankenstein*.<br><br>– En **8,II** je suis autorisé à passer au **CHAPITRE DEUX**. |

## CHAPITRE DEUX :
## MANUSCRIT TROUVÉ DANS UNE BOUTEILLE

**9 – Jeté à fond de cale !**

– Ceux qui ont lu l'Escape Book *La Marque de Cthulhu* liront peut-être le **9,III** avant d'essayer autre chose...

**UN JEU QUI SE REJOUE,** deux possibilités :

### Explorer l'avant du bateau

– Combiner boîte de conserve + paroi.

| | |
|---|---|
| + | J'vas au **9,I**. |

– En **9,I** je suis autorisé à passer au **11**. Le plan de la page 60 m'aide à visualiser mon parcours.

**11 – Membrures bâbord**

Une suite logique, il suffit d'entourer les bonnes poutres sur ce schéma pour deviner la dernière :

*Sentine* I II III IV I II III IV I II III IV I II III IV

– Il y a deux poutres en mauvais état entre chaque poutre en bon état, on en déduit que la dernière membrure solide est la II. Le **11,II** m'autorise à passer au **14**.

**14 – Coursive**

– Je choisis la porte **15**.

**15 – Soute aux vivres**

– Sur l'Etiquette de Bœuf (page 212), on reconnait l'énigme archi-connue des chiffres 1 2 3 en miroir. Si on trace la partie manquante, on a un cœur.

Qui a pu laisser un cœur à Pip ?

**16 – Soute aux câbles**

– Je crochète serrure + clou :

| | |
|---|---|
| + | J'vas au **16,I**. |

– En **16,I** je suis autorisé à passer au **16 BIS**.

**16 BIS – Intérieur de la soute aux câbles**

– Je note :

| V | O | I | L | E | S |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |

– Je lis le Message d'Aloys (page 213) : les choses commencent à se préciser. Retour à la coursive **14**.

**14 – Coursive**

– J'utilise la boîte de conserve sur une des caisses. Le chêne est le plus lourd, donc à éviter.

| | |
|---|---|
| SAPIN + | J'vas au **14,II**. |

– En **14,II** je suis autorisé à passer au **17**.

### Explorer l'arrière du bateau

– La chanson indique un trajet sud, ouest, nord en forme de U, à taper sur le clavier de bois (le lecteur pensera au geste pour déverrouiller un smartphone) :

– En Conversation **U** (page 244) je suis autorisé à passer au lieu **12**.

**12 – Salle des machines**

– Je note le **V1** sur l'illu.

– Je remarque l'ombre en forme de I sur l'illu => lire **12,I**.

– Je sors par la porte au **13**.

**13 – Soute à charbon**

– Je note **O2** et le symbole percé d'une flèche, sans doute

Qui a pu laisser un cœur et des indices à Pip ?

– Je fouille la IIème travée au **13,II** puis la IIIème travée au **13,III**. Je suis autorisé à passer au lieu **10**.

**10 – Membrures tribord**

– Le message sur le Croquis : il ne faut pas compter les « œufs » (une ourse ne pond évidemment pas) mais les E. Il y en a cinq, je note **E5** ou **5E**.

– Je retourne en **13** puis en **12**.

**12 – Salle des machines**

– J'ai les trois pièces mécaniques marquées **I**, je vais en **12,III**. Le tableau des combinaisons l'indique aussi :

| | |
|---|---|
| I + I + I | J'vas au **12,III**. |

– Je lis le Message d'Aloys (page 213) : les choses commencent à se préciser. Je note **3I** et **4L**. Retour dans la soute **13**.

**13 – Soute à charbon**

– J'utilise clé de cuivre + porte :

| | |
|---|---|
| + | J'vas au lieu **17**. |

– Je suis autorisé à passer au **17**. Je me rappelle mes notes : **V1**, **O2**, **E5**, **3I**, **4L**.

**17 – Echelle vers le pont-haut**

– La forme du cadenas évoque ceux que laissent les amoureux aux ponts et aux grilles des capitales. Le monologue de Pip et les messages retrouvés permettent de deviner le mot à trouver.

Avec les lettres-chiffres retrouvés dans la cale, je code : L=4, O=2, V=1, E=5.

| | |
|---|---|
| 4215 + | J'vas au **17,II**. |

– En **17,II** je suis testé pour savoir si j'avais la bonne réponse : Conversation **L** comme LOVE (page 232).

– Avec le même code :

V + O miles à l'ouest = 1 + 2 = **3**

E + E + L + L miles au nord = 5 + 5 + 4 + 4 = **18**

Ce qui m'indique de me rendre **CHAPITRE TROIS**, lieu **18**.

**CHAPITRE TROIS :**
**LE PRÉDATEUR ET LA PROIE**

Ci-dessous, la solution soit avec les Jumelles, soit avec le Piolet. Plan détaillée de la banquise page suivante.

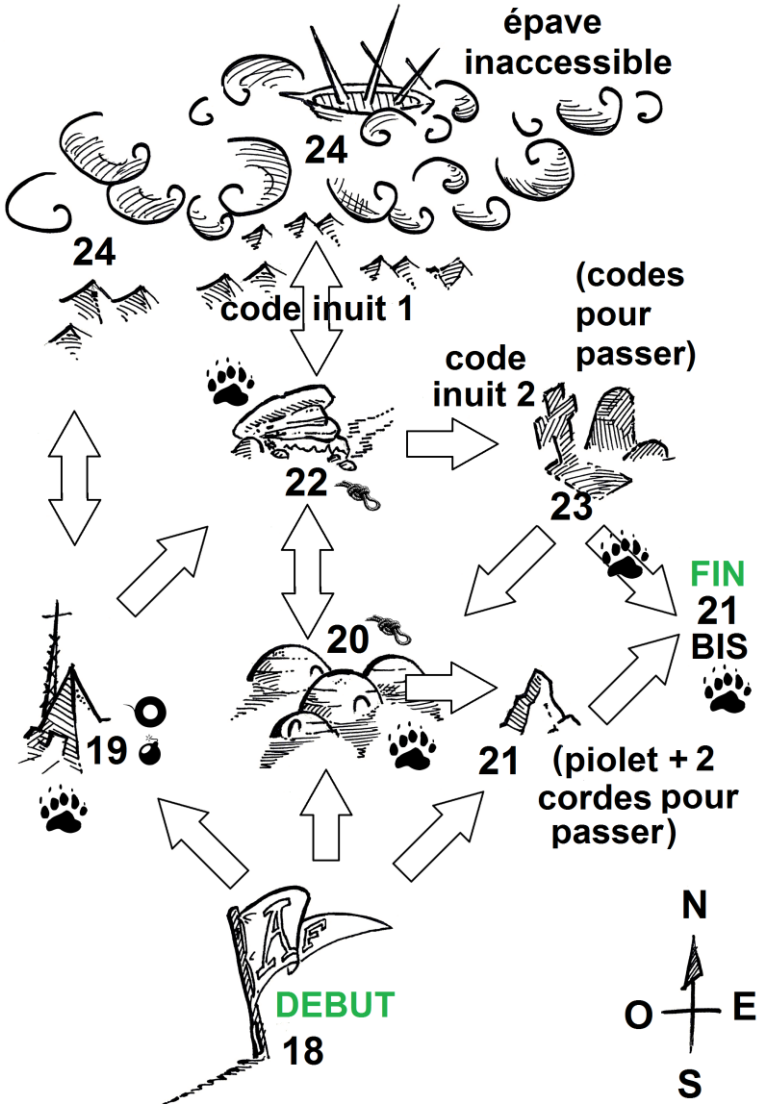
**UN JEU QUI SE REJOUE,** deux possibilités :

| Je choisis les Jumelles | Je choisis le Piolet |
|---|---|
| **18 – Station Alpha-F**<br>– Je vais vers le monticule pyramidal.<br><br>**19 – Pyramide gelée**<br>– Je lis la section PROIE ! puis je passe à FUIR.<br>– Je barre une patte d'ours : 🐾<br>– En **19,II** les Jumelles ne m'apprennent rien.<br>– Le pochoir indique les codes de quatre lettres à taper : EINS et DREI, *un* et *trois* en allemand (voir prologue page 8). Aller en **19,I** et **19,III**.<br>NB, on peut ouvrir le casier **I** avec un outil, mais pas le casier **III**.<br>– Je vais vers le promontoire tabulaire **22**.<br><br>**22 – Promontoire tabulaire**<br>– Je note l'inscription de la page 113.<br>– Je barre une patte d'ours : 🐾🐾🐾<br>– Le symbole sur l'image est une fausse piste, une date inutile.<br>– En **22,II** ce que montrent les Jumelles mène au **24**.<br><br>**24 – Dans la brume**<br>– Comme indiqué, je ne barre aucune patte d'ours.<br>– Au **24,II** les Jumelles montrent le Géoglyphe Inuit (page 204). Certaines lettres ressemblent assez à l'alphabet latin pour permettre de déchiffrer :<br>**III PAS ⟶**<br>**POUR VOIE SÛRE**<br>NB : le symbole pour la lettre I est peu reconnaissable mais on le déduit en voyant le I dans VOIE. Retour **22**.<br><br>**22 – Promontoire tabulaire**<br>– Comme indiqué au **24**, je ne barre aucune patte d'ours à mon retour ici.<br>– La page 113 suggère d'aller en **I** mais là c'est inutile.<br>– Je vais vers le cimetière au **23**.<br><br>**23 – Les ombres noires**<br>– Je ne barre aucune patte d'ours pour le moment.<br>– Au **23,II** les Jumelles montrent :<br>**VOIE TRÈS DANGEREUSE**<br>Le géoglyphe m'indiquait de faire III (trois) pas vers la droite pour trouver la voie sûre, je vais donc au **23,III** qui renvoie au **23,I**.<br>– Je barre une patte : 🐾🐾🐾<br>– Je fuis vers le **21 BIS** ci-dessous. | **18 – Station Alpha-F**<br>– Je vais vers les dômes blancs.<br><br>**20 – Dômes blancs**<br>– Je lis la section PROIE ! puis je passe à FUIR.<br>– Je barre une patte d'ours : 🐾<br>– Les signes forment se lisent *A b C D ** Il manque la cinquième lettre. Je vais en Conversation **E** (page 227).<br>– Je vais vers le promontoire tabulaire **22**.<br><br>**22 – Promontoire tabulaire**<br>– Je note l'inscription de la page 113.<br>– Je barre une patte d'ours : 🐾🐾<br>– Le un de « 001 » peut se lire I, je lis le **22,I**.<br>– Le symbole de vis ⊘ sur l'image peut être combiné avec un outil, mais c'est une fausse piste, une date inutile.<br> <br>– Je retourne vers le **20**.<br><br>**20 – Dômes blancs**<br>– Je barre une patte d'ours : 🐾🐾🐾<br>– Je vais vers la roche noire au **21**.<br><br>**21 – Chemin vers la roche noire**<br>– Je ne barre aucune patte d'ours pour le moment.<br>– Les points de suspension après « Si je possède deux objets, je vais en **II**... » ont un sens. Je possède non pas deux objets mais *trois* : piolet, corde des igloos, corde de la chenillette. Je vais donc en **21,III**.<br>– En **21,III** je suis autorisé à passer au **21 BIS** ci-dessous. |

**21 BIS – Au pied de la roche noire**
– Je barre une patte d'ours : 🐾🐾🐾🐾
C'est la dernière ! Je vais en Conversation **M** comme Mort (tricher serait puni, voir fin du **21 BIS**).
– En Conversation **M** (page 235), je devine que la seule personne à avoir pu venir à mon secours est John **Y**oung, je vais en Conversation **Y**. Les autres noms propres qu'on connaît pour cette époque (Blair, McRead, Lockey) donnent sur des Conversations se terminant par la mort, ou déjà lues et sans rapport.
– En Conversation **Y** (page 247), il faut ouvrir la boîte.
Dans les combinaisons, une fausse solution est proposée au joueur, en fait un piège mortel :

| | |
|---|---|
| 💣 + ▯▯▯ | Je vais en **25,IV** pour clore ce chapitre ! |

En fait je dois me rappeler de l'inscription gravée dans la chenillette que je viens de visiter (au **22**, page 113) et des indications de S.I.D. (au **8**, page 50). Le chiffre était choisi pour frapper le lecteur et donc être retenu : erreur 404, éditions 404...
Je me rends au chiffre répété (le 4) au **CHAPITRE QUATRE**.




**Une troisième solution** pour ce chapitre : **18**, **19** (ouvrir **I** et **III**), **22** (fouiller au **I**), **20** (compléter par un **E**), **21** (si on a les Jumelles au lieu du Piolet : combiner canif + barre alu, aller en **T**, la bande collante permet de fabriquer un Piolet).

| | |
|---|---|
| — + 🔪 | J'essaie de fabriquer un objet, lequel ? La **dernière lettre** de son nom indique à quelle Conversation aller. |

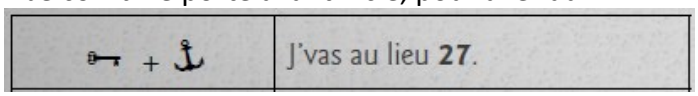
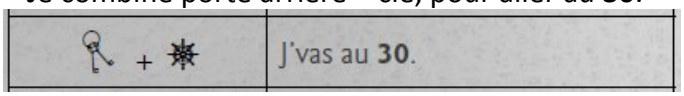
On a trois objets (piolet et deux cordes) donc aller en **21,III** puis **21BIS**.

**CHAPITRE QUATRE :**
**JE NE SUIS PAS SEUL**

**25 – Un contenu explosif**
– Trois fils « raides comme trois i » : je vais au **25,III** (utiliser la Jumelle au **25,II** revient au même). J'apprends qu'il y a un quatrième fil d'une couleur différente.
– Visiblement quand on choisit un fil on est renvoyé vers une conversation portant l'initiale de la couleur (par exemple Blanc et Bleu donnent Conversation **B**).
– L'indice décrit par Young est un arc-en-ciel. Les couleurs du prisme étaient rappelées une fois par chapitre (pages 22, 85 et 120). La bande du milieu est Verte, je vais donc en Conversation **V** (page 244) puis je suis autorisé à continuer au **26**.

**26 – Suite du manuscrit : la coursive**
– Il est très important de bien noter les trois **Indices Rouges** en page 214.
– Ci-dessous, la solution selon que je possède Clé de Cuivre ou Clés de Fer.

**UN JEU QUI SE REJOUE,** deux possibilités :

| J'ai la Clé de Cuivre | J'ai les Clés de Fer |
|---|---|
| – Je combine porte avant + clé, pour aller au **27**. | – Je combine porte arrière + clé, pour aller au **30**. |
|   |   |

**27 – Poste d'équipage**
– Les marins sont dans une rangée ou une autre selon le nom de leur métier : rangée **I** pour noms de métier de A à N (pour Amiral Nelson), rangée **II** pour Q à V (pour Queen Victoria). Donc :
> En **27,I** je fouille la malle du Charpentier (lire description Tabatière en page 211, mais pour le moment impossible d'ouvrir la tabatière).
> En **27,II** je cherche la malle du Quartier-maître Cutter. Lire le Billet Mutin en page 213.
– Billet Mutin : c'est en verlan, les deux moitiés de chaque mots sont inversées (sauf les mots d'une syllabe).

« (Le) SECOND NOUS A VENDU LE SECRET (du) CAPTAIN : LA POSITION EXACTE POUR PIOCHER. (Le) PREMIER COUP DE COUTEAU SERA POUR CET IMBECILE ! (signé) B.IS. »

– Je note IS-B ou plutôt **BIS** en **Indice rouge**, page 214.
– Je m'aperçois que la coquerie **28** est fermée, je vais vers la batterie **29**.

**29 – Batterie**
– La coquerie **28** est malheureusement fermée de ce côté aussi.
– Je fouille le Ier corps au **29,I** et je note **VIN** en **Indice rouge**, page 214.
– IIème corps au **29,II** près de l'établi du... charpentier. Les signes gravés sont une série de dessin toujours faits de deux barres. Cela indique comment ouvrir la Tabatière numérotées *26* : en

**30 – Coursive et infirmerie**
– Premier livre : titre dont les trois mots commencent par I, je vais en **30,III** et j'apprends qu'il faut éviter la cabine du lieutenant.
– Deuxième livre : titre fait de palindromes (mots miroirs), la note manuscrite aussi, à une lettre près : le W est en trop. Je vais en **II** (*two*) puis en Conversation **W** (page 245). Je lis le Vocabulaire Esquimau, je note les mots appris :

> *angakok* = sorcier
> *qulleq* = en haut, domaine des esprits aériens
> *qallunaaq* = étranger, Européen
> *unaaq* = harpon
> *Sedna* = déesse marine aux cheveux d'algues
> *alleq* = en bas, domaine des esprits marins
> *atausiq, marruk, pingasut… sassi* = 1, 2, 3...6
> *aï, aï !* = allez ! go !
> *ta, ta !* = stop !
> *saamik* = à gauche
> *talerpik* = à droite
> *inuit* = humain, homme

– Je note **DEUX** en **Indice rouge**, page 214.
– Je n'ai pas le morceau qui manque pour ouvrir la serrure aux carrés, je vais en **31**.

**31 – Carré et cabines des officiers**
– La porte du **32** est bouclée, a clé est inutile.
– Si on reconstitue par la logique, les cabines sont attribuées ainsi : **I** aspirant, **II** lieutenant, **III** second. Je visite en évitant celle du lieutenant pestiféré.
– En **31,III**, je déchiffre en remplaçant les numéros

traçant I I. Je lis **26,II**.
– Je note **T'** et **OUI** (non barré) en **Indice rouge**, page 214.
– J'ai les trois Indices rouges : **VIN T'OUI BIS**, je vais au **28 BIS**.

**28 BIS – Intérieur de la coquerie**
– Je peux tenter de parler par gestes à la fille : MOI PIP, MANGER... Il faut surtout lui offrir le Clou :

| | |
|---|---|
| + | J'vas au **28 BIS,I**. |

– De **28 BIS,I** je passe à la Conversation **P** puis **J** (pages 231 et 239).
– Je note que je lis le **III** des lieux revisités avec Ilaujuq. Je peux revisiter le bateau pour voir ses réactions devant les usages européens. A la fin, aller au **26,III**.

**26 – Coursive**
– En **26,III** il faut éviter d'agresser ou menacer l'homme. On le reconnaît comme un *angakok* (sorcier).

| | |
|---|---|
| + *angakok !* | J'vas en Conversation **A**. |

– En Conversation **A** (page 225) je n'ai pas la réponse, je passe en **Q** (page 240).
– Là, je dois nommer ce que le Cap'tain cherchait. D'après le gros coffre prévu comme pour un trésor, l'attitude rapace des officiers, les mutins qui sont dans le secret et cherchent où « piocher », la pierre noire aux allures pépite, le mot *dorado* qui rappelle l'Eldorado, c'est de l'Or. Je vais donc en Conversation **O** (page 237).
– Les cinq doigts de la main (pas dix ni deux...) : je passe au **CHAPITRE CINQ**.

par les lettres ressemblantes (3=E...). Je lis les mots de gauche à droite, mais chaque mot est à l'envers :

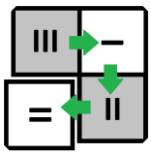
> « DONNE-NOUS POSITION POUR CREUSER. TU AURAS TES TRENTE % » (comme les trente deniers de Judas).

– Je note **TRENTE** en **Indice rouge**, page 214.
– En **31,III** je trouve le carré, je retourne au **30**.

**30 – Coursive et infirmerie**
– Je lis bien la description du carré d'ivoire, je traduis :

*pingasut : talerpik, alleq, saamik*
*trois : à droite, en bas, à gauche*

Je fais le calcul dans l'ordre indiqué : **III – II =** ?




Je vais à la réponse, au **I**.
– Je note B,I,S ou **BIS** en **Indice rouge**, page 214.
– J'ai les trois Indices rouges : **TRENTE DEUX BIS**, je vais au **32 BIS**.

**32 BIS – Intérieur de la coquerie**
– Il faut éviter d'agresser ou menacer l'homme. On le reconnaît comme un *angakok* (sorcier).

| | |
|---|---|
| + *angakok !* | J'vas en Conversation **A**. |

– En Conversation **A** (page 225), je réponds « Sedna », je passe en **S** (page 243) puis en **Q** (page 240).
– Là, je dois nommer ce que le Cap'tain cherchait. D'après l'attitude des officiers, la pépite noire, le métal jaune à l'infirmerie, les mutins qui veulent creuser, le mot *dorado* qui rappelle l'Eldorado, et même le jeu de mots « chercheur... d'os » (page 246), c'est de l'Or. Je vais en Conversation **O** (page 237).
– Les cinq doigts de la main (pas dix ni deux...) : je passe au **CHAPITRE CINQ**.

## CHAPITRE CINQ :
## DANS L'OMBRE DE LA VALLÉE DE LA MORT

**33 – Dernières pages du manuscrit**

– J'utilise mes Jumelles ou Boussole face à l'homme de pierre.

| | |
|---|---|
| ✳ + ☠ | Je vais au **33,III**. |
| ☛ + ☠ | Je vais au **33,II**. |

– Au **33,II** ou **III** je suis autorisé à passer au **34**.

**34 – L'homme de pierre**

– Si j'ai les Jumelles, je peux les troquer au **34,II** contre un indice pour la fin du chapitre.

– Chaque esprit amène autant de cadeau qu'il a de lettres dans son nom, d'où le rapport que fait le texte entre l'annonce du nom et le nombre attendu de cadeaux. De plus, la chose offerte en cadeau a le même nombre de lettre.

SEDNA, MOULE = 5 cadeaux (car 5 lettres dans ces noms).

MALINA, IGALUK, ETOILE, 6 cadeaux chacun (car 6 lettres dans ces noms) avant le vol.

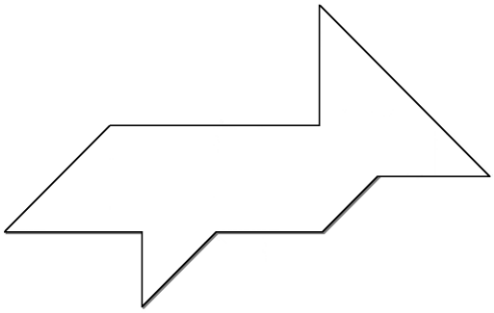
AMAGUK, ETOILE, 6 cadeaux (car 6 lettres dans ces noms)

TORNGASUK, BALEINEAU, 9 cadeaux (car 9 lettres dans ces noms)

Le joueur partira peut-être sur de fausses pistes : croire à une progression 5, 6, **7** ou que Torngasuk offre autant que l'addition de tous les cadeaux précédents : 5+6+6=**17**. Cela n'est pas bloquant mais le joueur perd alors un indice.

| | |
|---|---|
| TORNGASUK + 9 | Je vais au **28,I**. |

– En **28,I** on note le dessin de poisson, puis on choisit le **35** sur le plan.



**35 – Cimetière des animaux**

– Il faut compter le nombre d'os dans chaque case, peu importe leur forme ou disposition. Sur chaque ligne, y a toujours un, deux, trois dans n'importe quel ordre, sans doublon. Il manque **I** osselet, je vais en **35,I**.

| | | |
|---|---|---|
| **I** | **III** | **II** |
| **II** | **I** | **III** |
| **III** | **II** | **I** |

– Puis je vais vers le **36**.

**36 – Flanc est, le Tupolev**

– Le clavier représente les chiffres de 1 à 9 en cyrillique, dans le même ordre qu'un clavier ordinaire. Les signes A et B aident à savoir où se trouvent le début, le 1 et le 2. Il n'y a pas zéro mais il n'est pas utile pour la bonne combinaison. Je compose la fréquence d'urgence internationale indiquée par la Cartes des Fréquences trouvée tout au début du jeu.

| | |
|---|---|
| ★ + AЄSИ | Je vais au **36,I**. |

– En **36,I** la référence à la religion et à l'Apocalypse m'incitent à tenter de taper 666 pour lire le **36,III** :

| | |
|---|---|
| ★ + SSS | Je vais au **36,III**. |

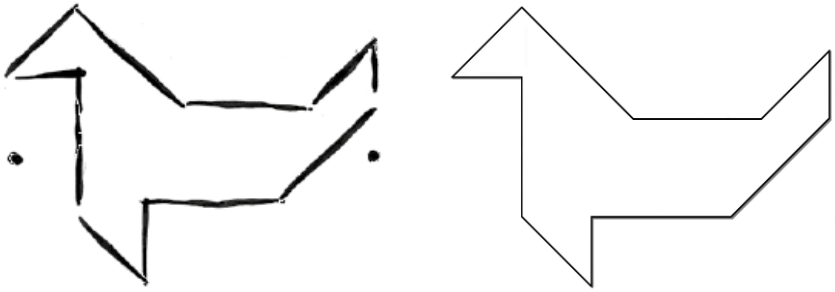
– Je lis le **36,III** puis je vais vers les cavernes au **37**.

**37 – Flanc ouest, les cavernes**
– Si j'ai les Jumelles, le **37,II** me donne une info qui peut me souffler le code 666 pour le Tupolev si je n'y avais pas encore pensé.
– Illustration page 182 : je note le dessin de loup, puis je vais vers le **38**.

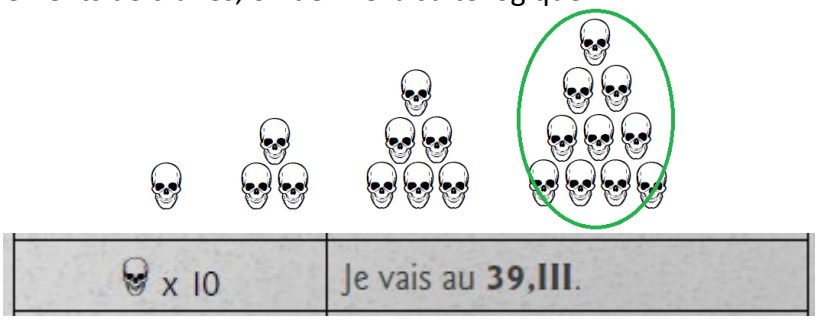
**38 – Deux tombes**
– Même code inuit que dans le chapitre 3 : les lettres ressemblent aux nôtres, un peu déformées. C'est plus facile pour le joueur qui avait choisi les Jumelles au chapitre trois.

**S I R**
**ALO I S**
**ASP I RANT**

Les trois I alignés, en gras et avec une faute à Aloys, incitent à aller au **38,III**. Et oui, on avait déjà fait le coup dans l'Escape Book *La Marque de Cthulhu* avec la tombe de Chambers, on sait.
– En **38,III** le disque de pierre me montrera une image de phoque, si je le fais tournoyer sur une cordelette (chercher « Thaumatrope » sur Youtube pour un exemple). On peut aussi découper page 267, superposer et regarder par transparence contre une forte lumière, ou juste le faire à l'œil. Je vais ensuite au **39**.

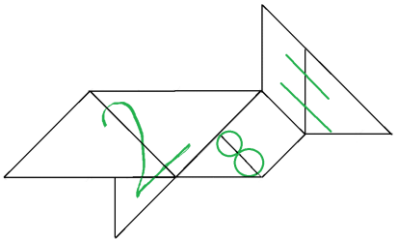
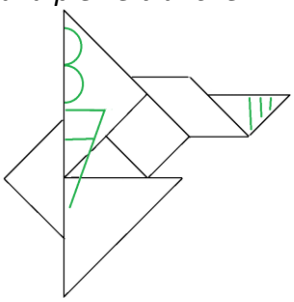
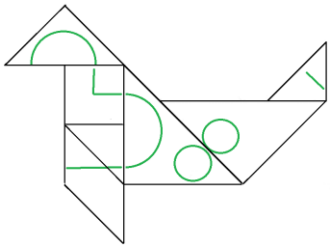
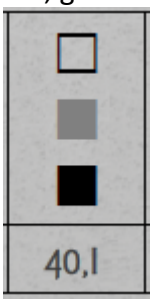
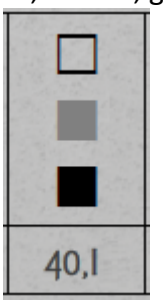


**39 – Le jardin de l'esprit-lune**
– Si on dessine les empilements de crânes, on devine la suite logique :




– Au **39,III**, je suis autorisé à passer à l'inaccessible **40**.

**40 – La source de l'esprit-soleil**

<table>
<tr><th colspan="3">UN JEU QUI SE REJOUE, trois possibilités :</th></tr>
<tr><th>J'ai les 3 dessins et les 7 tupilaks</th><th>J'ai 2 ou 3 explosifs</th><th>Rien de tout ça</th></tr>
<tr><td>– J'assemble les sept tupilaks pour former les trois dessins :<br>  <br>– Je lis les lignes hachurées, je vais en 28,II et je note : « Bascule d'abord la pierre blanche ».<br>  <br>– Je lis les pontillés, je vais en 37,III et je note : « Deux fois le rocher noir ».<br>  <br>– Je lis les lignes fendillées, je vais en 38,I et je note : « Enfin le roc gris roule quatre fois ».<br>– Les trois révélations des esprits donnent la solution de l'énigmes des cubes : cube blanc vers l'arrière, cube noir vers l'avant puis la gauche, cube gris vers avant, gauche, arrière, gauche.<br>  <br><br>– En 40,I je sais que j'ai basculé sept fois les cubes, donc je vais en Conversation G (7ème lettre, page 228), puis vers l'ÉPILOGUE N°2.</td>
<td>SI J'EN AI DEUX<br>– Je procède par essai-erreur sur les cubes jusqu'à avoir réussi à en avoir placé un correctement, ce que j'apprend quand les combinaisons me renvoient vers le 40,III. Je choisis alors de passer au 40,IV ci-dessous.<br><br>SI J'EN AI TROIS<br>– j'essaie explosif + cube<br>💣 + □ | Je vais au 40,IV.<br>– En 40,IV je vérifie que j'ai bien trouvé trois charges explosives : celle de la pyramide nazie au 19,III, celle de la boîte du manuscrit 25 en Conversation V, et celle du Tupolev au 36,III.<br>– Je passe à l'ÉPILOGUE N°1.</td>
<td>– Il faut trouver par essai-erreur la bonne manière de basculer les cubes, sans perdre le compte de nombre de fois où on les déplace...<br>– Solution : cube blanc vers l'arrière, cube noir vers l'avant puis la gauche, cube gris vers avant, gauche, arrière, gauche.<br>  <br><br>– En 40,I je sais que j'ai basculé sept fois les cubes, donc je vais en Conversation G (7ème lettre, page 228), puis vers l'ÉPILOGUE N°2.</td></tr>
</table>