

## SOLUTION DE L'ESCAPE BOOK 404 *La Marque de Cthulhu*

### ERRATA

\* Règles du Jeu (p.178), précision oubliée : des Indices sont disponibles à la fin du Carnet de Bord (p.265) pour dépanner en cas de blocage. L'usage du Téléphone est clairement expliqué.

\* Indices (p.265) : dans l'exemple de combinaison téléphonique, il ne faut pas lire **6,I** mais **6 bis,I**.

\* Combinaisons (p.192-193) : le symbole en forme de vague du Lieu 2 (p.23) apparaît dans une police légèrement différente dans le Tableau des Combinaisons.

– Chapitre 4 : le lecteur peut arriver jusque là sans avoir trouvé un objet important dans les Conversations du Pub (Lieu 8) et restera alors bloqué. Faire toutes les Conversations possibles.

– Chapitre 5 : la carte du village "transformé" manque. Explorer les lieux de ce chapitre dans l'ordre numérique.

\* erreurs corrigées dans la réédition de 2018.

### TUTORIEL

Les mécanismes de l'Escape Book peuvent surprendre si on a l'habitude des livres dont vous êtes le héros. Quelques conseils :

– Considérer le chapitre 1 comme un tuto, comme dans un jeu vidéo (quitte à utiliser la solution du chap.1 ci-dessous si on bloque).

– Utiliser des post-it pour marquer les parties du Carnet de Bord (fin du livre) où on retournera souvent : Trouvailles, Documents, Conversations.

– Le Carnet de Bord est téléchargeable sur le site de l'éditeur, pour imprimer les parties qui s'annotent ou se découpent (onglet gris CONTENU ADDITIONNEL) :

<https://www.lisez.com/livre-grand-format/escape-book-la-marque-de-cthulhu-escape-book-adulte-avec-enigmes-des-14-ans/9791032401576>

– Ne pas hésiter à utiliser les INDICES, p.265-267.

## SOLUTION CHAPITRE PAR CHAPITRE

### CHAPITRES 1-2

– Commencer par le **1** puis explorer le centre du village dans n'importe quel ordre :

> Place du Village **1** : plan

> Eglise **2** : fermée, on reviendra plus tard avec une clé de fer. Le **2 BIS** n'est donc pas à lire.

> Mairie **3** : on trouve une carte de bibliothèque (reproduite p.182).

> Archives **4** : fermées, on reviendra plus tard avec une clé de cuivre. Le **4 BIS** n'est donc pas à lire.

> Ecole de musique **5** : on trouve un prospectus (p.35).

> Bibliothèque **6** : la carte de bibliothèque indique le code du digicode. Les calculs qui y sont notés ont une suite logique : les résultats vont de 3 et 3 (3 puis 6 puis 9...) donc on cherche un calcul qui donne 12 et on se rend au numéro indiqué. Si on remarque la manière dont sont disposés alternativement les chiffres arabes et romains dans le calcul, il n'y a que deux possibilités :

3 fois IV (mais le **3,IV** n'existe pas)

6 fois II (donc aller au **6,II** pour la suite de l'histoire).

– Parcours du début : voir la vidéo de la chaîne Youtube de N'Gamz (de 5mn20 jusqu'à 10mn), très claire pour expliquer le début du jeu.

<https://www.youtube.com/watch?v=bGgXlsmUA1Y>



La Marque de Cthulhu - Escape Book Editions 404: Notre Test Vidéo FR (N-Gamz)

– Téléphone du **6 BIS** : mode d'emploi dans les Indices, p.265.

– La clé des archives (cuivre) est cachée dans la maison de Denis Lamère, et la clé de l'église (fer) chez le Vieux du Village.

– Reconnaître le Vieux : mener toutes les Conversations au Pub, les clients donneront des indices sur son nom, son aspect et ses petites habitudes. Quand on l'a reconnu, il n'est plus là mais a laissé une page d'annuaire. Justement, on connaît son nom et on sait se servir du Téléphone... Le coup de fil donne sur une Conversation, qui mène au Chapitre suivant.

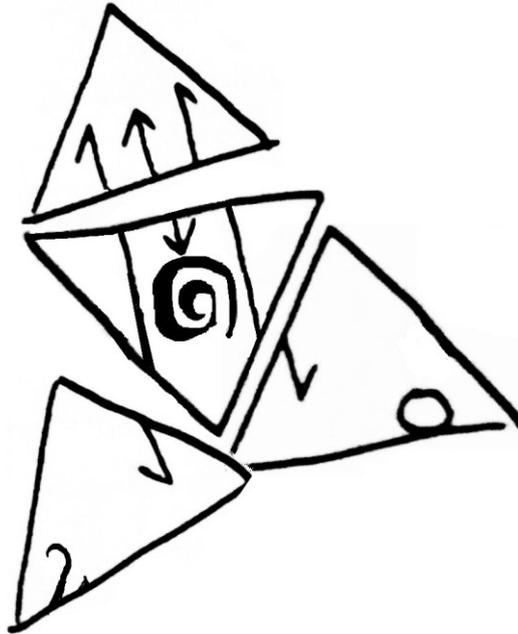
– Face à chaque poème, utiliser la *Poétique* (p.194-198) pour observer les initiales de vers et compter les syllabes (ça renvoie souvent vers un paragraphe numéroté). Par exemple, le deux vers lus sur le mur dans la maison de Denis Lamère donnent deux I (les initiales) et 9 syllabes => aller au **9,II**. Idem lors de la conversation avec le jeune slamer au Pub.

### CHAPITRE 3

– Retourner à l'église et aux archives (chapitres précédents) si pas explorées. Aux archives, chercher aux dates de la lettre de Denis et aux dates de son journal intime.

– Le Mur, une Impasse (il porte bien son nom) : voir les réponses aux Commentaires sous la vidéo Youtube de N'Gamz. On peut aussi lire en spirale l'inscription sur le Mur, ou consulter les Indices p.267.

– Avant de passer au Chap.4 : l'épreuve du Mur vous rapporte le 4ème et dernier Jeton. Les assembler (p.184) et lire le numéro qui s'y trouve. Ça donne ça (on lit : 2, O et trois barres, donc aller au **20,III** une fois les jetons assemblés) :



### CHAPITRE 4

– Les 3 poèmes-énigmes (un par Acte) doivent être décryptés à la lumière des tables du *Liber Damnatus* (p.204). Pour l'énigme 1 : la table 1. Pour l'énigme 2 : la table 2. Pour se servir de la table 3 : y combiner un certain objet de pouvoir, comme suggéré dans le poème p.122.

– Décryptage détaillé des poèmes de la pièce *Le Roi en jaune*, page suivante :

### POÈMES DE LA PIÈCE *Le Roi en Jaune* :

Il faudra utiliser les trois tables (tabula) du *Liber Damnatus* pour décoder les poèmes, sans se préoccuper des devinettes en elles-mêmes.

DÉCODAGE AVEC LE <i>Liber Damnatus</i>	LES POÈMES	SOLUTION DES DEVINETTES
<p>– acrostiche <b>JJJ</b> – vers de <b>8 syllabes</b></p> <p><b>Tabula 1</b> : Mot 1, <b>BIS</b> Le lecteur passe donc en <b>21 BIS</b>.</p>	<p><b>FRAGMENT 1</b> Acte I (21)</p> <p><b>J</b>e/peu/x_ê/tre/roi/ou/de/Prusse <b>J</b>e me nomme, qui que je fusse... <b>J</b>amais le dirai : quelle ruse !</p>	<p>Bleu : bleu roi, bleu de Prusse.</p>
<p>– rimes <b>AABB</b> – vers de <b>12 syllabes</b></p> <p><b>Tabula 2</b> : Mot 2, <b>TER</b> Le lecteur passe donc en <b>21 TER</b>.</p>	<p><b>FRAGMENT 2</b> Acte II (21 BIS)</p> <p><b>T</b>rois/cou/ples/von/t_au/bal/,croi/sent/ [ <b>l</b>e/cor/do/nnier Sandal', sabots... pour un manchot [ et deux mariés Sont réparées. Combien d'bouts [ d'lacets dans la <b>rue</b> ? (Si vous pouvez lire, vous avez [ bonne <b>vue</b>.)</p>	<p>Heu, aucune idée ! Trop de choses soumises à interprétation. Les mariés sont-ils en sabots pour danser ? Que portent les mariées ? Est-ce qu'on compte les souliers du cordonnier ? etc.</p>
<p>– acrostiche <b>KHLU</b> <b>HLOO</b></p> <p><b>Tabula 3</b> : symbole ☉☿</p> <p>Si je combine ☉☿ avec le Grand Triangle ♀, le tableau des Combinaisons (p.192-193) autorise à passer en <b>21 QUATER</b> et donne le Mot 3, <b>KHLU'HLOO</b></p>	<p><b>FRAGMENT 3</b> Acte III (21 TER)</p> <p><b>K</b>arkosa dans la constellation des <b>H</b>yades, la blême voute étoilée : <b>L</b>à fut forgé le Triangle sacré, <b>U</b>n Symbole que tu dois exhiber. <b>H</b>a ! Il a été d'abord coulé, sacrifié <b>L</b>e sang rouge du Savant, du Lettré <b>O</b>h ! Le Fol Invité a proféré <b>O</b>ncques Mots : et quel sera le dernier ?</p>	<p>Pas de devinette, ici. Les vers 3 et 4 laissent entendre qu'il faut brandir le Grand Triangle ♀ en finissant de dire la Formule.</p>
<p><b>Formule :</b> <b>BIS TER</b> <b>KHLU'HLOO</b></p> <p>On peut la dire dans le désordre et ajouter des <i>ïa</i> ! et des <i>F'thang</i> ! pour faire joli.</p>		

## CHAPITRE 5

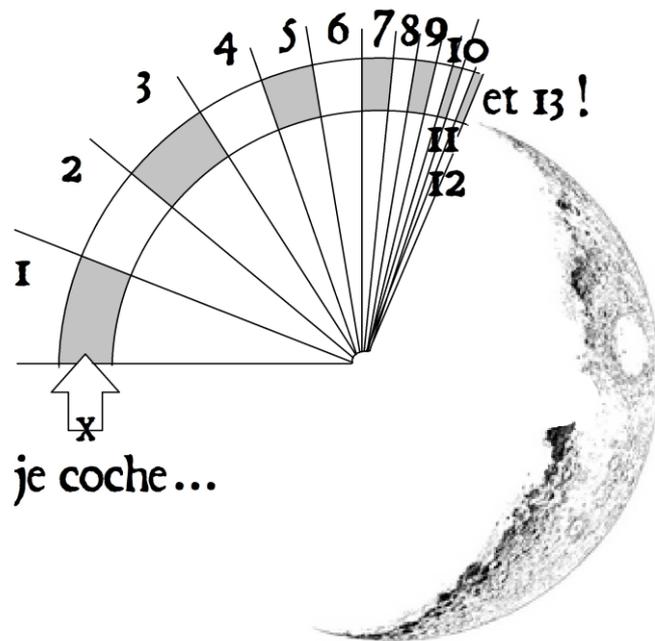
– Les 3 poèmes (Mairie, Biblio et Cimetière) doivent être décryptés à la lumière d'un certain document. Lequel ? En fait on peut le faire selon deux documents différents, et selon votre choix, ça mène à deux fins différentes : une fin évidente et une **fin cachée**.

=> avec le document *Carte de Yuggoth* (p.191), on décrypte le Fond des poèmes (ce que ça dit) => fin évidente (on perd).

=> avec le document *Liber Damnatus* (p.204), on décrypte la Forme des poèmes (syllabes, rimes, etc.) => fin cachée (victoire).

– Les coups de l'Horloge Lunaire :

LIEU	TEMPS PERDU AU MINIMUM	TEMPS PERDU AU MAXIMUM	REMARQUE
23 – Mairie / Couloirs	2	3	
24 – Bibliothèque	1	2	
25 – Supérette	1	3*	* Fouilles détaillées + Pied-de-Biche.
26 – Chez Denis	1	2	
27 – Cimetière / Caveau	1	2	
28 – Calvaire	1	1	
<b>TOTAL :</b>	<b>8**</b>	<b>13</b>	** Moins, si on évite certains Lieux.



On ne coche la totalité des cases de l'Horloge Lunaire que si on perd du temps en testant absolument tout ce qu'il y a à faire et en tombant dans tous les pièges avec obstination.

NB, le lecteur risque de croire qu'il doit cocher une case dès le **22**, lors du "coup d'avertissement" de l'Horloge. Même ainsi, ce n'est pas bien grave, le jeu laisse une bonne marge en temps, sauf mauvais choix à répétition.

– Un objet de pouvoir utile est enterré dans un des derniers Lieux.

– Décryptage détaillé des poèmes du chapitre 5, page suivante :

## LES POÈMES-FORMULE POUR QUITTER LE VILLAGE

Comme au Chapitre 4, utiliser les trois tables (tabula) du *Liber Damnatus* pour décoder la forme des poèmes. Piège : les poèmes sont si clairs dans leur fond que le lecteur va être tenté de les comprendre texto et consulter plutôt la Carte de Yuggoth. Ça mène à la mauvaise fin.

LE FOND avec la Carte de Yuggoth	LES POÈMES	LA FORME avec le <i>Liber Damnatus</i>
<p>« Baleine... Dans son ventre... C'est là qu'il te faut chercher »</p> <p><b>Carte de Yuggoth</b> : le ventre de la Baleine est numéroté <b>23,III</b>.</p> <p>=&gt; Au <b>23,III</b>, je reçois le Mot 1 <b>SiOR</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>FRAGMENT 1</b> à la Mairie Transformée (23)</p> <p><b>C</b>thu/lhu !/Ba/lei/ne é/chou/ée <b>C</b>roc ! Dans son ventre enfermé. <b>C</b>'est là qu'il te faut chercher</p> <p>NB, il fallait supprimer les vers parasites (typo, rime et nombre de syllabes différents).</p>	<p>– acrostiche <b>CCC</b> – vers de <b>7 syllabes</b></p> <p><b>Tabula 1</b> : Mot 1, <b>NU-X</b></p>
<p>« Le second Mot sera / À la pointe du Cœur... »</p> <p><b>Carte de Yuggoth</b> : la pointe du Cœur est numérotée <b>22,III</b>.</p> <p>=&gt; Au <b>22,III</b>, je reçois le Mot 2 <b>T/ETN</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>FRAGMENT 2</b> à la Bibliothèque expressionniste (24)</p> <p><b>L</b>e/se/cond/Mot/se/ra À la pointe du <b>Cœur</b> Dis-le vite et sans <b>peur</b> La porte s'ouvri<b>ra</b></p> <p>NB, c'est le déchiffrement du rébus.</p>	<p>– rimes <b>ABBA</b> – vers de <b>6 syllabes</b></p> <p><b>Tabula 2</b> : Mot 2, <b>UED-T</b></p>
<p>« Recherche un Croissant / Lis le Mot tout net... »</p> <p><b>Carte de Yuggoth</b> : le Croissant est numéroté <b>26,I</b>.</p> <p>=&gt; Au <b>26,I</b>, je reçois le Mot 3 <b>ErT'</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>FRAGMENT 3</b> au Cimetière Sinistre (27 + Conversation I ou S)</p> <p><b>N</b>OU/VE/LLE/PLA/NÈTE, <b>Y</b>UGGOTH, COULEUR <b>SANG</b>, <b>A</b> LE MOT QU'TU QUÊTES : <b>R</b>ECHERCHE UN CROISSANT. <b>L</b>IS LE MOT TOUT NET ; <b>T</b>U LE SENS PUISSANT. <b>E</b>T LA VOILÀ, CETTE... <b>P</b>HORMULE DE <b>SANG</b> !</p> <p>NB, on reconstituait le poème en reconnaissant les rimes.</p>	<p>– acrostiche <b>NYARL TEP</b></p> <p>(La faute d'orthographe « Phormule » est un indice pour remarquer l'acrostiche).</p> <p><b>Tabula 3</b> : symbole </p> <p>Si je le combine avec la Pierre de Mnar , le tableau des Combinaisons (p.192-193) donne le Mot 3, <b>GNiV</b></p>
<p style="text-align: center;"><b>Mauvaise Formule :</b> <b>SiOR T/ETN ErT'</b> À l'envers : TRENTE/TROIS (30,III)</p>	<p style="text-align: center;"><b>DERNIER INDICE</b> Cabine Téléphonique (30) « COMPOSEZ À L'ENVERS »</p>	<p style="text-align: center;"><b>Bonne Formule :</b> <b>NU/X UED-T GNiV</b> À l'envers : VINGT-DEUX/UN (22,I)</p>