

1



Tu observes ce qui t'entoure : Charon, malheureusement, est de l'autre côté du Styx – et, de toute façon, tu n'as pas la moindre obole pour le rémunérer. Il va falloir que tu te débrouilles autrement avec ce qui se trouve devant toi.

78



Une vieille corde semble avoir été abandonnée il y a bien longtemps sur la rive infernale du Styx... Une âme aurait-elle été conduite ici contre son gré ?
Quoi qu'il en soit, tu la gardes avec toi : elle pourra te servir !

41



Une lance a été laissée sur le sol... Elle est en bon état : autant la conserver ! Après tout, tu ne sais pas ce qui t'attend dans le monde des morts...

6



Deux âmes fort pâles et immobiles attendent là, sans échanger un mot entre elles... Tu te rapproches d'elles pour les interroger : leur connaissance des lieux te sera précieuse !

11



Cet homme mort, qui parle latin comme toi, s'appelle Admète. Hadès l'a puni en faisant de lui son esclave personnel il y a 3108 ans ! Pour se venger, il accepte de t'aider en te recommandant de te rendre au palais du Roi et en te remettant un coffre destiné au nouvel assistant des trois Juges.

9



Les panneaux directionnels sont en grec : il va falloir les déchiffrer... Hélas ! Tu n'es allé à aucun des cours de grec ancien que tes parents ont pourtant voulu t'imposer...
→ Dans l'application, entrez le nom du roi des Enfers en caractères latins (ex. : pour « ABΓ », entre « ABG »).

In Inferorum Flammis

Dans les flammes des Enfers

41

78

Un beau jour, tu te réveilles sur la rive d'un fleuve inconnu. Tout est très sombre et horriblement bruyant. Mais... c'est Charon que tu vois là ! Et Cerbère ! Que fais-tu donc dans les Enfers ? Tu ne comprends pas... Ton dernier souvenir : en visite à Pompéi, tu t'es mis à jouer avec un chaton qui miaulait, tout seul, et tu as senti un choc. Tu ne peux pas être mort ! C'est impossible !

Tu décides donc de trouver une solution pour retourner dans le monde des vivants et comprendre ce qu'il t'est arrivé...

Tu as 45 min pour t'échapper des Enfers.

Lancez l'application, puis retournez cette carte.

18 / 36

28 / 36

01 / 36

9

11

6

05 / 36

06 / 36

04 / 36

14



Le coffre est fermé à clef...

95

~~14~~ ~~81~~

Α	A	Η	Ê	Ν	N	Τ	T
Β	B	Θ	Th	Ξ	X	Υ	U
Γ	G	Ι	I	Ο	O	Φ	Ph
Δ	D	Κ	K	Π	P	Χ	Kh
Ε	É	Λ	L	Ρ	R	Ψ	Ps
Ζ	Z	Μ	M	Σ	S	Ω	Ô

Dans le coffre, tu trouves notamment ces correspondances entre alphabets grec et romain.

92



Au loin, tu reconnais Cerbère et Thanatos. Tu décides de t'approcher d'eux pour voir s'ils sont prêts à te laisser aller sur l'embarcadère.

81

~~3~~ ~~78~~


Tu profites de l'immobilisation de Thanatos pour lui arracher du cou sa clef.

29



Thanatos te remarque : il cesse aussitôt de suivre du regard la barque de Charon. Tu remarques la clef qu'il porte autour du cou. Trouve une solution pour détourner l'attention du dieu et récupérer cette clef.
→ Dans l'application, entrez le code « **Thanatos** ».

3

~~29~~


Thanatos s'est posé au sol. Il est de dos. C'est le moment d'agir pour récupérer sa clef !

92

95

14

34 / 36

36 / 36

07 / 36

3

29

81

02 / 36

13 / 36

29 / 36

54



Cerbère semble très vigilant : il commence à grogner nerveusement à ton approche... Choisis une des deux stratégies qui se présentent à ton esprit :

Tu préfères lui chanter une chanson.

20

Tu es parfaitement prêt à l'affronter.

36

20

~~54~~

Cerbère est très sensible à la musique et au chant : tu fais bien de vouloir l'amadouer ainsi... Hélas ! Tu chantes tellement faux que le résultat est assez modeste. Tu préfères donc t'éloigner de lui pour le moment, mais sais désormais comment t'y prendre.

36



Cerbère s'enflamme de feu et de rage ! Peut-être qu'avec une arme, tu aurais une chance de t'en sortir, mais cela paraît compliqué.

77

~~36~~~~41~~~~54~~

Pauvre mortel ! Tu n'as aucune chance de le vaincre ! Vouloir attaquer un monstre pareil était une idée bien naïve : fuis pendant qu'il en est encore temps !

→ **Dans l'application, entrez le code « Cerbère » puis défaisse cette carte.**

90



Cette femme s'adresse à toi en latin :
« FEMINA SUM. REGINA PUNICORUM ERAM.
FILII VENERIS CULPĀ MORTUA SUM. »
→ **Dans l'application, entrez le code « femina ».**

21

~~90~~

Cette femme très en colère est donc Didon, qu'Énée aimait autrefois, puis rejeta sur l'ordre de Jupiter. Elle aussi essaie de plaider auprès d'Hadès pour retrouver la vie. Elle accepte donc de t'aider : elle va t'accompagner jusqu'au palais royal.

36

20

54

17 / 36

10 / 36

22 / 36

21

90

77

11 / 36

33 / 36

27 / 36

94



Le parchemin t'indique d'aller à droite pour rejoindre « les murs cyclopéens – Hadès [et] Perséphone ». Tu reprends la route avec Didon.

73

~~23~~

94



49

Tu fais le choix de te fier au juge Rhadamanthe. Comme tu es une belle âme, il accepte de soutenir ta requête : il t'indique le chemin et t'offre un parchemin magique qui te dirigera jusqu'aux murs cyclopéens qui protègent le palais royal.

23

~~1~~~~6~~~~9~~~~11~~~~92~~~~95~~

Tu réussis à atteindre les portes du Tartare, mais ne sais pas par où passer pour atteindre Hadès... et Didon n'est jamais passée par là. Demande de l'aide.
→ Dans l'application, entrez le code « Tartare ».

49

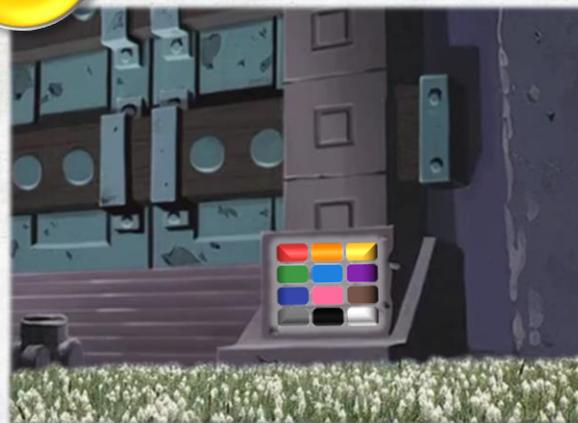


16

86

Tu arrives devant l'entrée des Champs Élysées (ΧΑΨΙΟΝ), où se trouve le palais d'Hadès.

16



La porte est fermée, mais tu as accès au mécanisme de déverrouillage...
→ Dans l'application, entrez le code « Elysée ».

86



Un grande quantité d'asphodèles – la plante préférée d'Hadès, selon Didon – remplit l'espace. Ils semblent avoir été plantés suivant une disposition bien particulière...

23

73

94

12 / 36

25 / 36

35 / 36

86

16

49

31 / 36

08 / 36

20 / 36

34

~~16~~ ~~73~~ ~~94~~

4

89

Te voici devant le palais d'Hadès.

57



Ulysse, le plus rusé des héros, te suggère de voler le casque d'invisibilité d'Hadès et t'offre un sac pour que tu puisses l'emporter sans te faire repérer.

4



Te voici devant Hadès. Il accepte de t'écouter. Tu déploies des trésors d'éloquence pour le persuader d'accéder à ta requête. Après de longs échanges, il te répond : « MAXIMUS OLYMPI DEUS AUXILIUM NULLO PUERO FERT. »
→ Dans l'application, entrez le code « Hadès ».

48



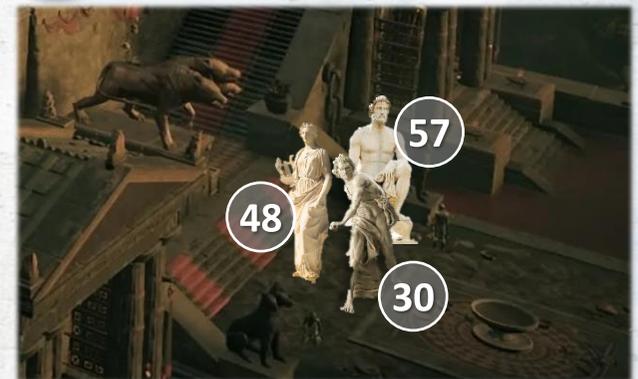
Orphée, le plus grand musicien de la mythologie, capable d'émouvoir même les rochers, est prêt à t'aider : il t'offre sa cithare.

51

~~21~~ ~~30~~

Énée et Didon ont réussi à se réconcilier grâce à toi ! Pour te remercier, ils t'offrent un présent à remettre à Hadès : le rameau d'or que la Sibylle a autrefois cueilli pour le fils de Vénus sur un arbre sacré.

89



48

57

30

Trois héros t'attendent devant les marches qui mènent au palais. Tu leur exposes ton projet.

4

57

34

03 / 36

25 / 36

16 / 36

89

51

48

32 / 36

21 / 36

19 / 36

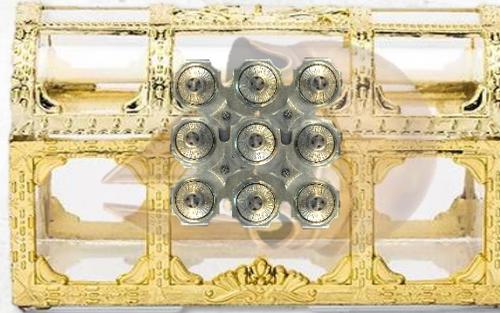
30



Énée n'est pas dans les meilleures dispositions : la vue de Didon lui rappelle son amour fou pour elle. Il aimerait tant pouvoir se réconcilier avec la reine.

32

~~4~~

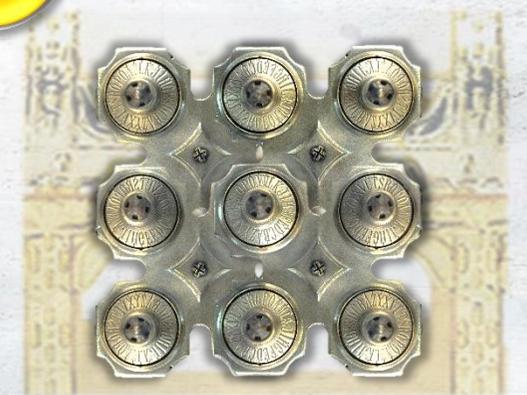


Tu es très en colère du refus qu'Hadès vient de t'adresser, mais ne laisses rien paraître. Tu as repéré son casque d'invisibilité dans un coffre en verre : il te le faut !

83

~~32~~

~~51~~



Ton cadeau plaît à Hadès, qui regarde ailleurs ! Profites-en pour étudier le mécanisme à neuf boutons-poussoirs qui commande l'ouverture de ce coffre.

→ Dans l'application, entrez le code « coffre ».

18

~~49~~

~~83~~

~~86~~



Le coffre est ouvert ! Tu récupères le casque, mais il te faut absolument le cacher si tu ne veux pas te faire repérer par Hadès... Vite !

68

~~20~~

~~48~~



La musique rendra Cerbère tout câlin ! Le son de la lyre lui permet même de s'endormir très vite.

75

~~18~~

~~34~~

~~57~~

~~89~~



L'affaire est dans le sac ! Tu as désormais tout ce qu'il te faut pour retourner au bord du Styx et monter à bord de la barque de Charon sans te faire voir, donc sans devoir payer : tu es libre de quitter le royaume des morts ! Bravo ! Mission accomplie !

83

32

30

30 / 36

15 / 36

14 / 36

75

68

18

26 / 36

24 / 36

09 / 36