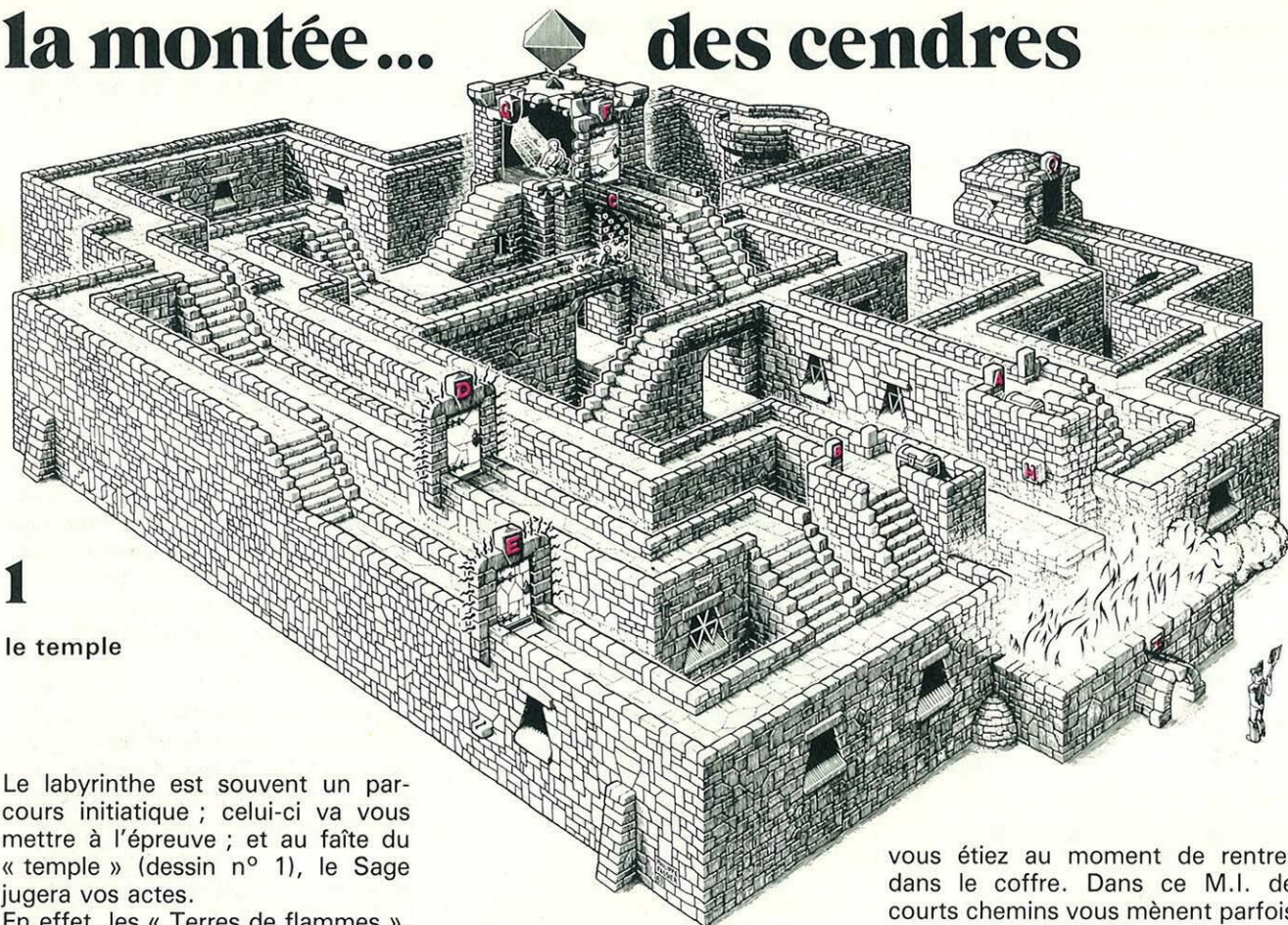


la montée... des cendres



1

le temple

Le labyrinthe est souvent un parcours initiatique ; celui-ci va vous mettre à l'épreuve ; et au faite du « temple » (dessin n° 1), le Sage jugera vos actes.

En effet, les « Terres de flammes », vastes contrées bordées de terribles volcans, ont besoin d'un nouveau roi. Ayant triomphé des premières épreuves destinées à reconnaître l' élu, vous jetez un dernier regard à vos proches, vos amis, puis vous suivez le Maître des cérémonies jusqu'en un lieu secret. Là, vous écoutez à peine les paroles rituelles en songeant quand soudain une force vous aspire dans l'inconscience. A votre éveil vous êtes dans une petite salle avec une seule issue (Ω) dessin n° 1. Dans votre poche tintent des pièces d'or ; il y en a 80. Les paroles du Maître des cérémonies vous reviennent alors : « vous devez tout simplement amener les Cendres de l'Etoile, que vous aurez trouvées, au Sage qui réside dans la haute pièce du « Temple », alors vous régnerez ! ».

Mais peut-être êtes-vous un « voyageur », arrivant des « Archipels », (voir Labyrintyx, J & S n° 19. Sinon, son chemin est dans le post-scriptum, page 98), où vous aviez trouvé le passage permettant

d'atteindre ce nouvel univers... Dans ce cas, vous pouvez bien sûr tenter de réussir l'épreuve proposée pour devenir roi des Terres des Flammes. Mais vous serez sans doute tenté de poursuivre la quête plus loin... Vous devrez pour cela abandonner votre enveloppe charnelle et compter sur la force d'une lumière défunte... Vous avez deux mois pour parcourir ce nouvel univers. Solution dans le prochain numéro.

Le jeu :

votre parcours débute dans le dessin n° 1. Vous possédez 80 pièces d'or (P.O.), 20 points de vie (P.V.), et vous vous trouvez au niveau 1 du temple. Dès que vous montez ou descendez un escalier vous montez ou descendez d'un niveau. Notez bien, au fur et à mesure, le niveau où vous êtes.

En effet, le coffre du parvis A, si vous y pénétrez, vous téléporte dans le « Monde Inférieur » (dessin n° 2) sur le lieu portant le n° du niveau où

vous étiez au moment de rentrer dans le coffre. Dans ce M.I. de courts chemins vous mènent parfois en un ou plusieurs lieux.

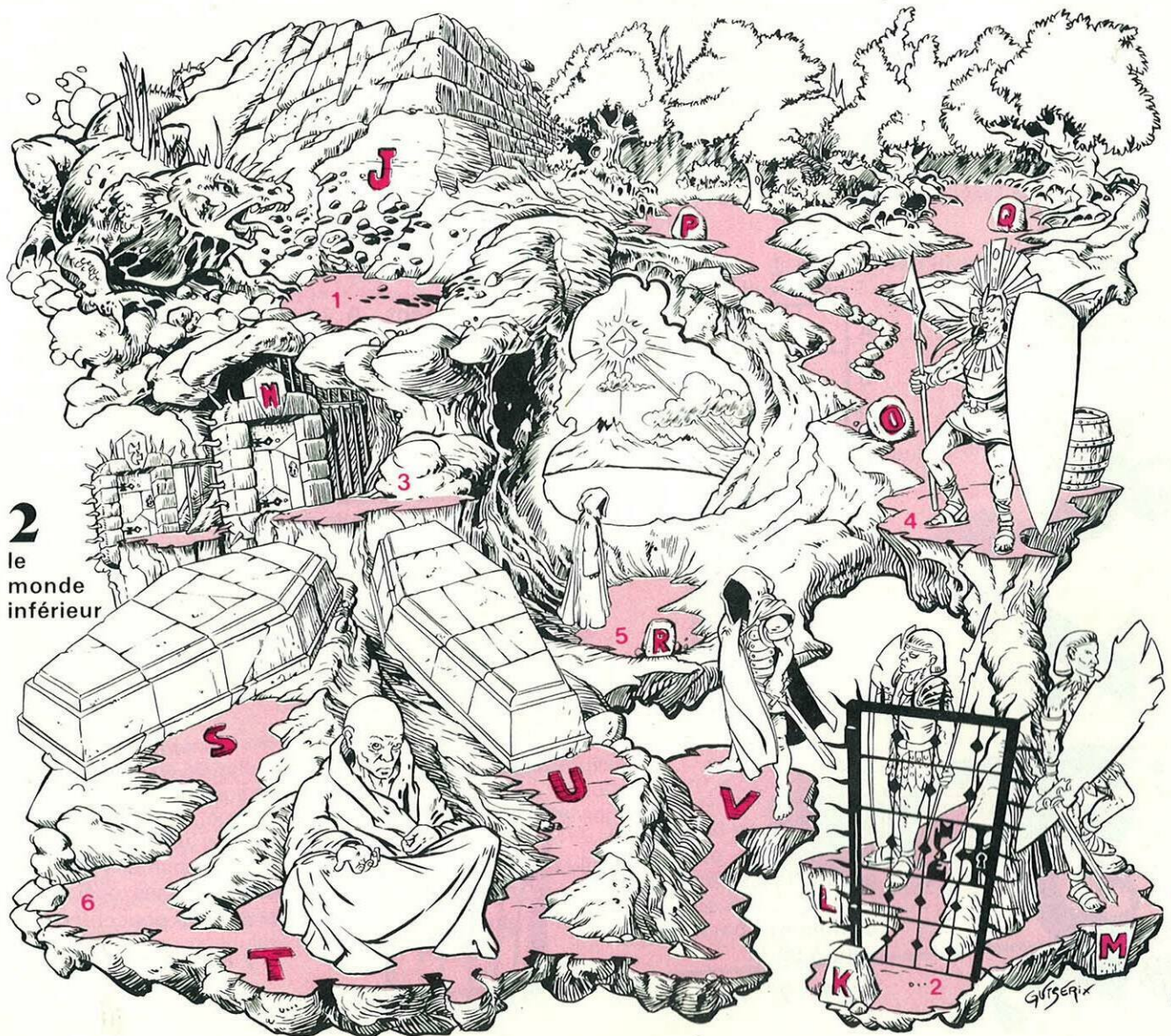
Dans les deux dessins, ces lieux portent des lettres qui vous renvoient aux descriptions du texte ci-dessous, et ces textes vous renverront à leur tour aux notes de la page 103. Certaines de ces notes vous feront repasser du M.I. vers le Temple, ou vous réapparaîtront alors dans le coffre du parvis B.

Symboles utilisés :

- ⚠ remarquer inévitablement
- ↪ rebrousser chemin
- » » passer rapidement
- ⏸ stationner pour observer
- † être mort
- n se reporter note (n)
- n ★ si vous avez lu la note (n)
- ♥ trouver
- ♡ on vous donne
- ◇ ouvert
- ◆ fermé
- ♣ si vous possédez
- ouvrir
- ≡ il ne se passe rien
- ⌘ impossible

Les lieux :

- 2**
le
monde
inférieur



Solutions de...

... La page du matheux

1. Le jeu de la patrouille :

dans la position de la figure 6, page 75, on demandait, que devait jouer Noir ?

Il suffit d'appliquer sur cette position la carte tracée figure 5 de la rubrique : on place la case centrale sur le pion blanc et on fait tourner la carte de 90° vers la gauche (puisque la flèche du pion pointe vers la gauche). On découvre que le pion noir vient se placer sur une case marquée d'un 6 située sur le bord du domaine de capture. Il est donc possible au noir d'échapper en sautant sur la case non marquée en dessous du 6. Dans le jeu réel, ce coup revient à déplacer le pion noir à droite. La police ne peut plus rattraper le bandit.

Par contre, en déplaçant le pion sur la gauche, en haut ou en bas on donne la possibilité à blanc de gagner en 3, 9 et 5 coups respectivement.

2. Le chauffeur homicide :

avant toutes choses, traçons la carte de ce jeu. La figure 1 en donne une vue partielle, faisant bien apparaître la barrière et la zone qu'elle délimite immédiatement en dessous de l'ensemble des cases 0 (zone rosée de la figure).

La position initiale qu'on demandait d'étudier correspond, dans le jeu associé au repère mobile, au cas où le pion est placé sur la case marquée d'une croix. Dans ce jeu, le premier joueur, l'automobiliste, déplace le pion suivant l'un des 3 coups : 1. descendre le pion de deux cases ; 2. le faire tourner de 60° par rapport à la case centrale vers la droite ; ou 3. vers la gauche, puis le descendre de 2 cases.

La case initiale est marquée d'un 13 : le premier joueur peut reporter le pion en 13 coups dans la zone centrale, quoi que fasse le second. Sur la figure 1, nous avons indiqué les premiers coups de chacun des deux joueurs (en pointillé, l'automobiliste ; en

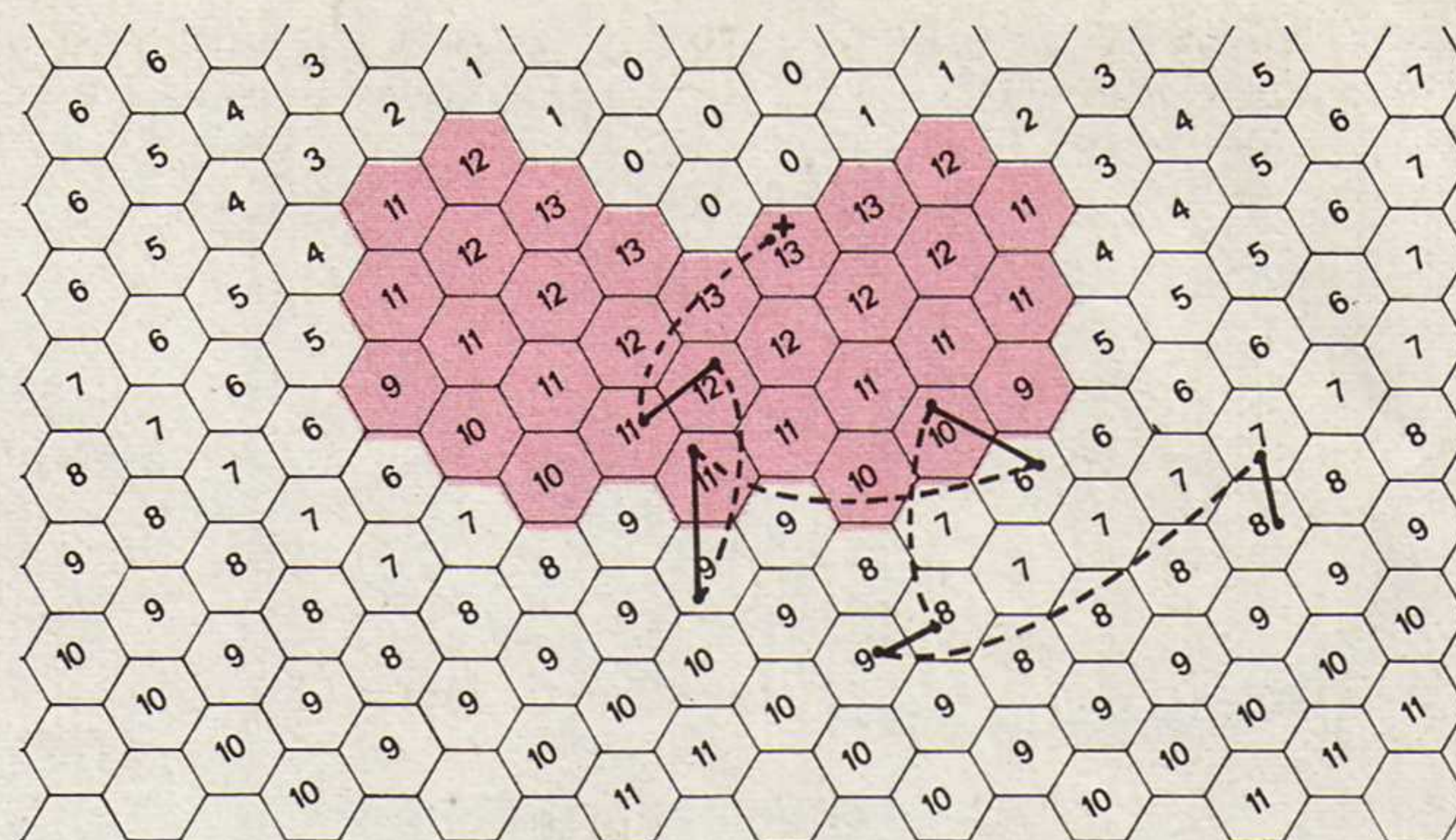


Figure 1 : la carte du jeu du chauffeur homicide. En pointillés les coups de l'automobiliste ; en trait plein ceux du piéton.

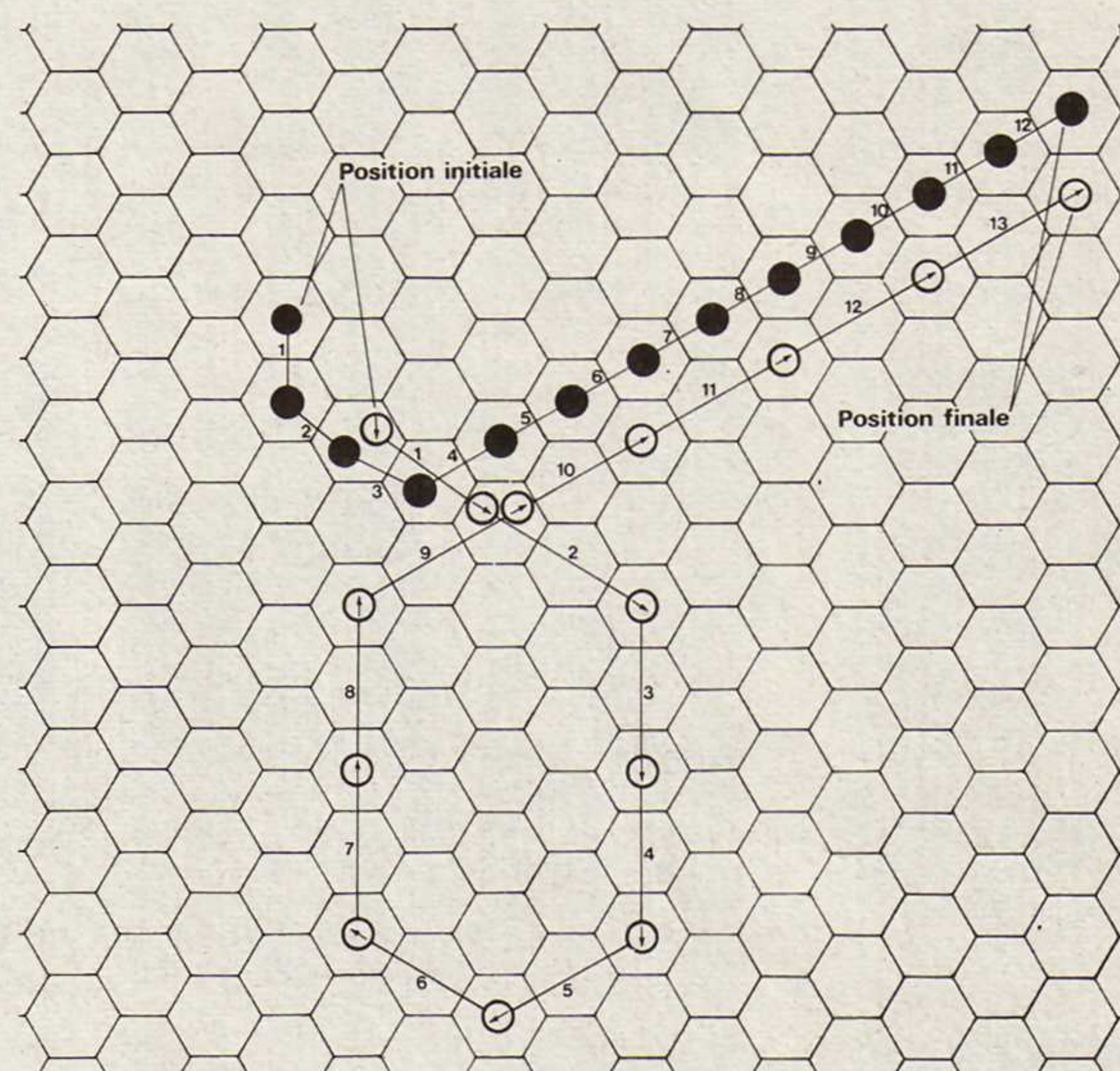


Figure 2 : une variante principale.

trait plein le piéton). Ce ne sont pas des coups « forcés ». D'autres variantes sont possibles, mais dont la ligne générale ne diffère guère de celle présentée. Notons qu'à certains moments cependant, les joueurs n'avaient pas le choix (3^e coup du piéton ou 4^e de l'automobiliste).

La figure 2 traduit dans l'espace réel les mouvements de l'automobiliste et du piéton. Le premier coup de l'automobiliste dans la fig. 1, qui consiste à porter le pion

sur la case marquée 12, est une rotation de 60° vers la droite, suivi d'une descente de 2 cases. Dans le jeu réel, ceci se traduit par un coup de volant sur la gauche. Le piéton, dans la fig. 1, répond par un saut sur la case marquée 12, en haut et à droite. Ceci veut dire que dans le jeu réel le pion noir va dans la case se trouvant en haut et à droite par rapport à la direction de la flèche du pion blanc. Voici pourquoi on le voit descendre.

...La montée des cendres... ratée !

Tout d'abord une petite correction que nos lecteurs auront certainement opérée d'eux-mêmes...

A la note 47, page 103 la ligne

à lire est : « vous êtes télétransporté en B, niveau 1 ». Une autre correction, cette fois « énorme » à la note F page 51 : la clef en question

est KIWAZAK (et non Kizawad). Si vous possédez la clef KIWAZAK, se reporter à la note 5+ (10 multiplié par le niveau où vous êtes). Cette erreur de relecture nous entraîne malheureusement à reporter la solution au n° 22, celle-ci sera publiée avec un

récapitulatif de l'unique solution qui concerne la trilogie LABYRINSTYX, de la rencontre du Grand Golem au titre suprême de la Galaxie.

Bon courage pour La « Remontée » des Cendres et pour Galaxyrinthe !...

...La cryptographie

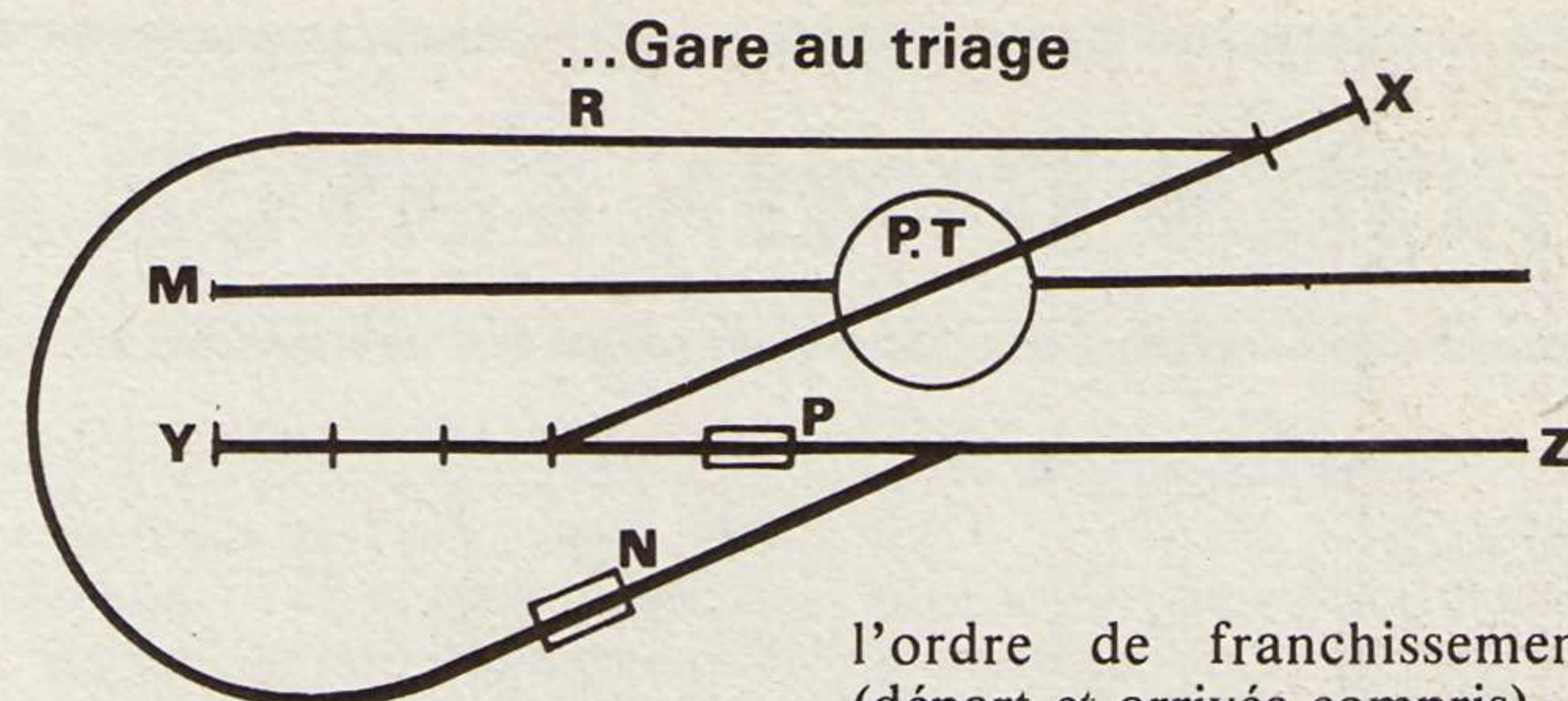
A la page 80, dans notre explication de chiffrement de bloc de lettres, nous avons omis de signaler que le tableau fourni s'appelle un tableau-code.

Et maintenant, passons à la solution du problème n° 4.

Le texte était chiffré par un demi-alphabet inversif de treize lettres, construit sur le mot-clé SAVOIR :

S	A	V	O	I	R	B	C	D	E	F	G	H
J	K	L	M	N	P	Q	T	U	W	X	Y	Z

Le message était : « Aujourd'hui, il n'y a plus que les prêtres qui veulent se marier. Louise de Vilmorin. »



Nous devons ce casse-tête de la page 58 à Philippe Fassier. Voici sa solution à lire sur le schéma ci-dessus :

le symbole (↵) signifie « rejoindre » ; (») signifie « déplacer » (tirer ou pousser) ; et (♦) signifie « laisser ». Les déplacements de la motrice sont entre parenthèses avec les repères dans

l'ordre de franchissement (départ et arrivée compris).

↵ B en P (MTYP) ; » et ♦ B en X (PYTX) ; ↵ A en N (XTYPZN) ; ↵ B avec A en X (NRX) ; » A et B puis ♦ B en P (XRNZP) ; » et ♦ A en X (PZNRX) ; ↵ B en P (XRNZP) ; » et ♦ B en N (YPZN) ; ↵ A en X (NZPYTX) ; » et ♦ A en P (XTYP) ; retour motrice (PYTM).

...L'aventura

Etes-vous sorti vivant de cette épouvantable jungle concoctée par Claude Lacroix, pages 60 et 61 ?

Sinon voici le chemin : en noir, chemin à pied ; en rouge, chemin en pirogue ; les étoiles signifiant l'utilisation d'une cartouche.

