

# Les Objectifs de votre Journée

## 1. Gagnez de la réputation / Résolvez les énigmes [Point de victoire].

Certains personnages vous ont envoyé des lettres. Ce sont des connaissances, des amis, des confrères ou des consoeurs, qui ont besoin de votre aide. Accomplissez les tâches que l'on vous a donné et gagnez de la réputation.

## 2. Innocentez-vous / Supprimez les preuves contre Benoît et vous [Fil rouge de votre journée].

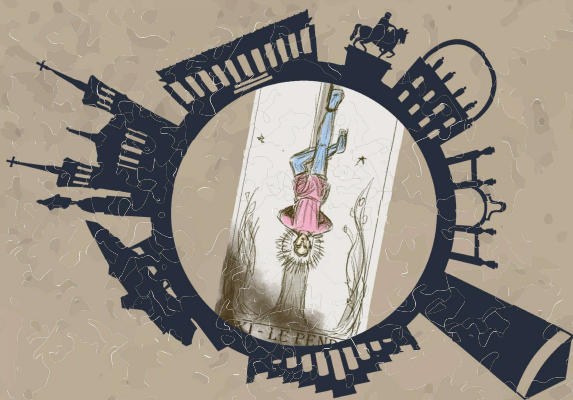
Le procès risque de durer des années, alors restez bien attentifs ! Vous pourrez peut-être récupérer des informations intéressantes au fil du temps. Quoi qu'il arrive, agissez avant 18h. Ce sera le début de la délibération du jury.

## 2a. Gagnez de l'influence / Finissez des énigmes [Fil rouge > Point d'influence].

Aidez les personnages qui vous ont envoyé des lettres. Ils vous seront redevables que vous réussissiez ou non. Cela vous permettra d'agir sur les preuves retrouvées chez Benoît.

## 2b. Accédez aux preuves / Priorisez les énigmes [Fil rouge > Accès preuves].

Chaque résolution d'une énigme bénévoles\* ou d'une énigme bonus\* donne accès à une preuve supplémentaire.



(\*voir le document « Les énigmes »)

**2c. Sortez-vous de là / Agissez sur les preuves** > **Malus de points de victoire.**

Évitez la prison à tout prix en agissant sur les preuves ! Lorsque vous avez gagné l'accès à une preuve, vous pouvez gagner vos points d'influence pour agir dessus. Vous ne pourrez pas détruire toutes les preuves. Il vous faudra donc déterminer lesquelles preuves vous incriminent pour les détruire en priorité. Attention, être inculpé vous coûtera très très cher et aura un fort impact sur le classement de la journée.

**2d. Aidez Benoit Michalet / Agissez sur les preuves** > **Bonus de point de victoire.**

Si vous le pouvez, agissez également sur les preuves contre Benoit. Toutes les preuves incriminent directement Benoit. Il vous faudra donc détourner la peine les preuves pour lui obtenir la peine minimale. Il saura vous récompenser : un peu si vous réduisez sa peine, beaucoup si vous le faites sortir.

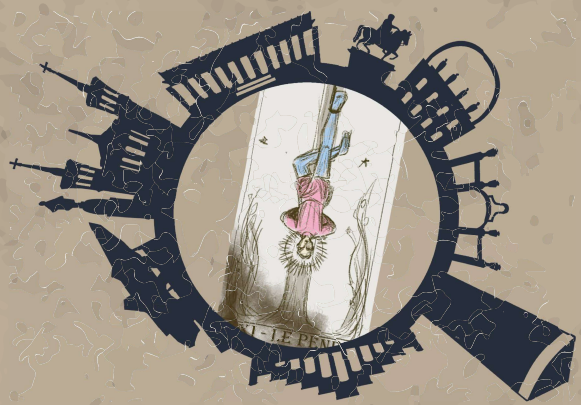
**3. Effectuez le rituel d'adjuration / Relevez le défi** > **Jeu parallèle pour les joueurs Extrême. Pas d'impact sur le fil rouge, car il n'y a aucun point d'influence à gagner.]**

Les autorités vous cherchent, ainsi que votre Société. Une mission vous a été confiée : récupérez des éléments du rituel auprès de vos confrères et consœurs cachés sur les lieux marqués de losanges sur votre carte. Les autres éléments devront être récupérés dans d'autres temps et d'autres lieux. Restez sur vos gardes. La Société compte sur vous !

**4. Résultats en fin de journée** > **Point de victoire** > **Annonce du classement.**

Nous vous donnons RDV pour les résultats et le classement en direct sur notre chaîne Youtube à 19h. Alors, n'oubliez pas de rester dans les environs du lieu de départ, La FABRYK, pour venir revendiquer vos éventuels lots.

Indisponible ? Aucun souci, nous nous donnerons rendez-vous un autre jour.



# Les énigmes

## Les énigmes par zone

Vos énigmes sont réparties en quatre zones géographiques, portant chacune la parole de divers groupes :

- **Justice** : Représentants de la Loi, jugeant l'implication de Benoît Michalet, la vôtre, et celle de votre Société dans la sorcellerie.
- **Église** : Représentants de l'Église, considérant comme péché l'acte de sorcellerie et le blasphème. Ils veulent que la Justice vous condamne.
- **Maréchaussée** : Représentants au service de la Loi, amassant les preuves et arrêtant les suspects.
- **Voisinage** : Représentants du peuple, commérages et messes basses vont bon train avec le procès approchant...

## Les énigmes par type

- **Classiques** : elles sont symbolisées par un rond de couleur sur le plan et l'application. Chaque couleur correspond à une zone de jeu. Vous devez être à moins de 200m d'une énigme pour pouvoir l'ouvrir, mais vous pourrez y répondre d'où vous voulez. Les énigmes Classiques rapportent des points de victoire\*\* et des points d'influence\*\*.
- **Starters** : elles sont symbolisées par un rond noir sur le plan et l'application. Elles seront accessibles jusqu'à 11h seulement. Après 11h, vous ne pourrez plus y répondre. Il s'agit d'énigmes plutôt rapides. Les énigmes Starters rapportent seulement des points de victoire\*\*.
- **Bénévoles** : Elles sont animées par des bénévoles sur place. Elles sont symbolisées par un losange sur le plan et l'application. Tous les bénévoles sur place donnent accès à la même énigme. Les énigmes Bénévoles rapportent des points de victoire\*\*, des points d'influence\*\*, et l'accès à une preuve\*\* différente. Le « Post Scriptum » peut être fait indépendamment de l'énigme, en trouvant le bon bénévole. Attention, les énigmes avec des bénévoles ne commencent qu'à partir de 10h00.
- **Bonus** : Les énigmes bonus sont accessibles une fois toutes les énigmes d'une zone terminées. Vous n'êtes pas obligé d'avoir répondu correctement à toutes les énigmes, vous pouvez aussi avoir utilisé toutes vos tentatives de réponse. Ces énigmes se trouvent dans la liste de vos énigmes\* sur l'application. Chaque énigme bonus résolue donne accès à une preuve différente. Les énigmes Bonus rapportent des points de victoire\*\*, des points d'influence\*\*, et l'accès à une preuve\*\* différente.
- **EXtrême** : Les énigmes EXtrêmes seront cachées au début de la journée. Il vous faudra trouver des codes d'adjuration pour les rendre visibles. Ces codes seront à ajouter dans l'onglet « Adjuration »\*. Une énigme peut alors apparaître sur le plan\*, il faudra alors se déplacer pour l'ouvrir. Elle peut aussi apparaître dans la liste de vos énigmes\*, comme les énigmes bonus, vous n'aurez alors pas besoin de vous déplacer pour la résoudre. Les énigmes EXtrême peuvent être limitées dans le temps. Elles peuvent aussi utiliser des éléments « cachés » dans le carnet. Les énigmes EXtrême rapportent seulement des points de victoire\*\*.
- **Instantanées** : Des missions imprévues vous seront envoyées pendant la journée sur votre messagerie\*. Ces missions feront appel à votre rapidité ou votre créativité. Les missions Instantanées peuvent rapporter des faveurs, ou même la gloire, mais pas de points de victoire\*\*.

(\* voir le document « L'Application », \*\* voir le document « les objectifs »)

## Les éléments à regarder

Les énigmes utilisent le décors urbain : façades, formes des rues, statues, vues à l'horizon, plaques d'égout, etc. Pour certaines missions, vous aurez aussi besoin d'éléments sur place : affiches, bénévoles, objets, etc. Cela sera alors précisé dans les informations de l'énigme. Tout ce qui est installé spécifiquement pour le déroulement du jeu portera le logo de l'association RAIDinLyon.

Pour le bien être de chacun et le bon déroulement de la journée, il vous est demandé de respecter les lieux, les installations ainsi que les bénévoles.

Vous êtes acteurs de la qualité du jeu : restez discrets, laissez les lieux comme vous les avez trouvés, et prévenez-nous immédiatement si vous pensez qu'un élément du jeu a été altéré.




## Les indices

Trois indices sont disponibles pour la plupart des énigmes. Vous décidez quand vous voulez les dévoiler. En règle générale, voici ce qu'ils vous indiqueront :

- **Le 1er indice précise ce que vous devez regarder...** et ne pas regarder ;
- **Le 2e indice vous aide, un peu, sur le mécanisme de résolution ;**
- **Le 3e indice explique clairement le mécanisme** et vous accompagne même parfois dans la résolution.

## Les points

Vos points déterminent votre classement à la fin de la journée. Plus une énigme est difficile, plus elle vous rapportera de points. Vous pouvez connaître la difficulté d'une énigme en regardant les crânes  de chaque lettre depuis la carte générale. Elles sont évaluées selon trois critères :

- **Complexité** : Difficulté de réalisation (nombre d'étapes, culture générale...)
- **Originalité** : Difficulté de compréhension (clarté de l'énoncé, mécanisme...)
- **Longueur** : Temps de résolution

Le nombre de points que vous rapporte une énigme dépend aussi du nombre d'indices que vous aurez dévoilés. Nous tenons à garder secret la formule exacte de calcul des points, mais voici des éléments de repères :

- **Avec 2 indices**, vous gagnerez moins de 50% des points initiaux.
- **Avec 3 indices**, vous gagnerez moins de 20% des points initiaux.

Dans la plupart des énigmes, vous aurez le droit à trois tentatives. Sachez que les mauvaises réponses ne comptent pas dans le calcul des points de victoire.

## Organisez votre journée

L'ordre de résolution des missions n'a pas d'impact. Vous choisissez vous-même le déroulement de votre jeu. Mes conseils peuvent vous aider à déterminer votre meilleure stratégie ;)

Tout d'abord, c'est normal de ne pas avoir le temps de tout finir ! Il est très difficile de tout faire. Ne perdez donc pas de temps sur des énigmes qui vous semblent trop obscures ou qui ne vous amusent pas.

Ensuite, vous pouvez gagner un peu de temps en empruntant les transports en commun. C'est autorisé ! Mais attention, les membres de l'équipe ne doivent pas se séparer durant le jeu. Ne pas respecter cette consigne pourrait vous porter préjudice et engendrer la disqualification de votre équipe lors de la remise des prix.

Enfin, prenez en compte les horaires de fermeture des cimetières. N'attendez pas le dernier moment pour vous y rendre, sous peine de vous en faire chasser avant d'avoir résolu votre énigme.

## Sur les énigmes

Les énigmes font appel à votre logique, votre sens d'observation et votre culture générale. N'hésitez pas non plus à utiliser internet.

Vous pouvez mettre de côté une énigme et y revenir plus tard. Vous pouvez avoir plusieurs énigmes en cours. Attention quand même, certaines énigmes seront difficiles à résoudre si vous n'êtes plus sur les lieux. N'hésitez pas à prendre en photo les éléments qui vous semblent importants, puis à vous éloigner pour réfléchir. Il est important d'éviter de créer des attroupements. Mais il est aussi malin de savoir rester discret quand on essaie de comprendre une mission. Comme on dit, les murs ont des oreilles.

## Une dernier petit mot

**Amusez-vous !** Soyez soudés et tactiques pour clamer votre innocence et résoudre le maximum d'énigmes. Libérez-vous de la menace qui pèse sur vous en priorité, mais n'oubliez pas Benoît Michalet.

Baphomet

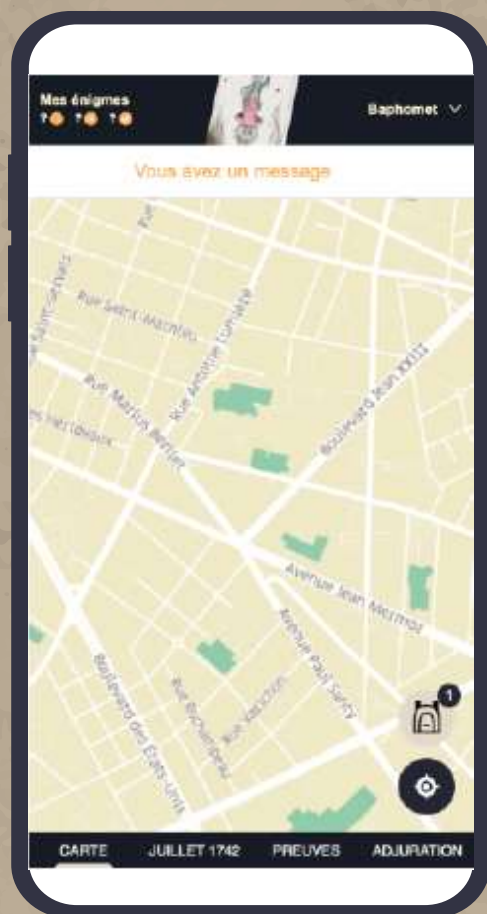


# Les Conseils de Bapho

# L'Application

## Interface

Pour vous aider, nous avons mis en place une application qui permet le suivi de vos lettres. Elle vous servira à interagir avec des contenus multimédias, prendre des indices, proposer des réponses, etc.



### En haut à droite : Mon compte

Messages, Nous Contacter et Déconnexion.

### En haut à gauche : Mes énigmes

Liste des énigmes Bonus, à chercher, en cours, et terminées.

### En haut : Nouveau message

Ce bandeau est présent quand vous avez un nouveau message. En cliquant dessus vous pouvez lire le texte complet.

### Sur la carte : Énigme Bonus

Le sac à dos indique une énigme Bonus disponible.

### Menu du bas : Carte

Retour au plan avec un marqueur GPS pour les énigmes disponibles sur un lieu précis.

### Menu du bas : Juillet 1742

Histoire du jeu, qui se dévoilera au cours de la journée petit à petit.

### Menu du bas : Preuves

Liste des preuves récoltées pour le procès. Utilisez cet onglet pour lancer vos actions avant 18h !

### Menu du bas : Adjuration

Liste des éléments du rituel récupérés sur les énigmes EXtrême


## Connexion

Le lien vers l'application ainsi que les identifiants vous seront fournis **dans les supports de jeu distribués lors de votre départ** (à la FABRYK).

Vous pouvez vous connecter à l'application à partir de 9h30, l'heure de début du jeu, et vous serez automatiquement déconnecté après 18h, l'heure de fin du jeu. Attention, vous ne pourrez vous connecter que sur un seul téléphone à la fois par équipe ! Choisissez donc bien le gardien du téléphone, il devra communiquer à toute l'équipe les informations qu'il reçoit !

## Astuces

En cas d'imprécision sur votre position, ouvrez l'application GPS de votre smartphone (par exemple : Google Maps), puis revenez sur l'application.

Une icône  en haut d'une fiche énigme, vous indique qu'un mécanisme ou des informations supplémentaires sont disponibles sur l'application.

Notez également vos réponses sur la fiche des réponses, pour les conserver en cas de défaillance technique.

## Un souci ?

Pour nous contacter au cours de la journée, regardez dans la session « Nous contacter » de l'application, ou utilisez un des moyens suivant :

Mail : [contact@raidinlyon.fr](mailto:contact@raidinlyon.fr)

SMS / Téléphone : 06 24 16 44 19, ou encore le Messenger de la page RAIDinLyon