



Solutions des énigmes de Bapho

Table des matières

S1 à S3 : Les starters.....	3
S1 - À l'abri des géants.....	3
S2 - Le Démon du Matin.....	4
S3 - Une Bonne Nuit.....	5
00 à 05 : Zone Justice.....	6
00 - Permis de Tuer.....	6
01 - Le Rime Parfait.....	7
02 - Le mot de passe.....	8
03 - Promis, Juré, Craché.....	9
04 - La Justice prend l'eau.....	11
05 - La Maison des Sons.....	12
06 à 12 : Zone Eglise.....	14
06 - La Paix des Pendus.....	14
07 - Fioles & Co.....	16
08 - Le Système Défensif.....	18
09 - Vin des morts.....	19

10- Le Coffre.....	20
11 - La ronde des Prénoms.....	23
12 - La Prière de l'Autel.....	24
13 à 18 : Zone Maréchaussée.....	25
13 - La Naissance du Scooby-Gang.....	25
14 - Dés verrouillage.....	28
15 - La Course des Enfants.....	29
17 - Nid oui, nid non.....	31
18 - La Date du Vieux.....	33
19 à 24 : Zone Voisinage.....	34
19 - Le Trésor du Vieillard.....	34
20 - Anges et Démon.....	36
21 - Une Différence de Taille.....	37
24 - Chez Nicolaï.....	42
B1 à B4.....	43
B1 - Le verdict (Justice).....	43
B2 - Ricochet (Église).....	46
B3 - Démêler le faux (Maréchaussée).....	47
B4 - Porte à porte (Voisinage).....	48
X1 à X9 : Les extrêmes.....	49
X1 - Le Prométhée (Justice).....	49
X2 - La Vie en Rose (Justice).....	52
X3 - La Litanie du Père Simon (Église).....	53
X4 - To be Fruits (Maréchaussée).....	54
X5 - SaLtlmBanque (Voisinage).....	58
X6 - L'arbre de Vie (Église).....	60
X7 - La Nouvelle Voisine (11h - 13h).....	61
X8 - La bénédiction du casse croûte (13h - 15h).....	62
X9 - Contre-Interrogatoire (15h - 17h).....	63
Les fils rouges.....	64
Fil rouge avec 9 preuves (Intense & Extrême).....	64
Fil rouge avec 3 preuves (Chill).....	66
Adjuration (Extrême).....	67

S1 à S3 : Les starters

S1 - À l'abri des géants

La réponse officielle

Raphaël Lépine

Autres réponses acceptées

Raphaël

Lépine

Étapes de résolution

« Je vous envoie cette note très brève pour vous dire où trouver le contact dont je vous avais parlé. Il m'a dit que, par un concours de circonstance, il se cachait bien à l'abri... un peu comme Léon et Louis, mais pas avec la même exposition. »

Léon et Louis se trouvent à l'abri, juste en-dessous des avancées de fenêtre



Il faut chercher une autre personne, sur une autre façade, qui serait lui aussi à l'abri d'une avancée de fenêtre.

En confirmation, le mot « Concours » dans l'énoncé peut rassurer les équipes.

S2 - Le Démon du Matin

La réponse officielle

Éveillé

Étapes de résolution



Les mains sous la statue correspondent pour la main gauche à "D" et pour la main droite à "E". Nous commençons donc avec la lettre "E", puis nous nous déplaçons dans la phrase en fonction des indications (faisant rappel à celles présentes sur un magnétoscope).

Ce qui donne :

- la main : lettre "E"
- Retour au début de la phrase : lettre "V"
- Avance de 4 lettres : lettre "E"
- Recul de 3 lettres : lettre "I"
- Avance de 2 lettres : lettre "L"

puis la main : lettre "E"

S3 - Une Bonne Nuit

La réponse officielle

LUNE

Autres réponses acceptées

la lune

décrocher la lune

Étapes de résolution



Sur la façade, l'écriture correspond au même nombre de lettres que l'image.
Il faut reprendre les lettres placées aux mêmes endroits, puis lire le mot dans le sens de la flèche. Lettre correspondante : "E", "N", "U", puis le "L" qui est donné en vert sur l'image.
En confirmation, on voit directement une lune sur la façade.



00 à 05 : Zone Justice

00 - Permis de Tuer

La réponse officielle

Loup

Autres réponses acceptées

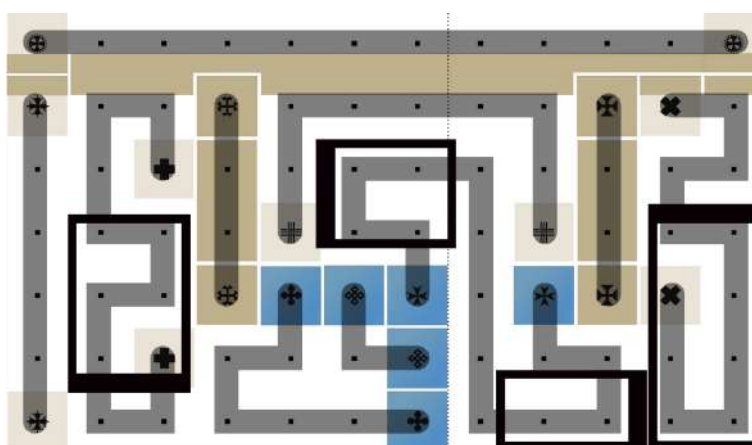
Grand méchant loup

Le loup

Un loup

Étapes de résolution

1. Reportez les zones correspondantes aux façades sur le parchemin. Le début de ligne pointillée indique la séparation entre les 2 faces du bâtiment.
2. Reliez les croix entre elles, sans sortir des zones et passant par toutes les cases du parchemin.
3. Des rectangles de type « polaroids » apparaissent sur la grille quand elle est correcte.
4. Regardez les lettres formées par les traits dans les rectangles, replacez-les dans le bon ordre.
5. Le polaroïd donne le sens de lecture de chaque lettre. En tournant le papier dans le sens horaire, on peut lire les lettres dans l'ordre : « L », « O », « U », et « P »



01 - Le Rime Parfait

La réponse officielle

C'est le poète

Autres réponses acceptées

le poète

poète

Étapes de résolution

Comme le titre l'indique, le secret de la plaidoirie est caché dans les rimes, ou plutôt dans les phrases qui ne riment pas.

Il faut dans un premier temps, trouver ceux qui auraient dû être prononcés pour respecter les rimes

pureté = pucelle

tissus = peau

bonne personne = bête

Dans un second temps, on remarque que l'avocat marque un temps d'arrêt, une hésitation dans la manière de déclamer. Ce temps mort correspond toujours à une syllabe sur les mots manquants. En ne gardant que ces syllabes, on obtient :

« celle », « peau », « ête ».

02 - Le mot de passe

La réponse officielle

GLORIA URIEL

Autres réponses acceptées

GLOIRE URIEL (Traduction française parce qu'on est sympa)

Gloire à Uriel

Étapes de résolution

RDV devant les fresques « La Tour de Babel » près de l'arrêt de tram « Jet d'Eau - M. France ».

Chaque fresque correspond à un mot. Les logos du RAIDinLyon séparent les lettres le composant.

Pour chaque liste de détails entre deux logos, Repérez les sur la fresque. Une fois que vous les avez placés, ils forment une lettre. Partez du premier détail pour aller au second, et ainsi de suite.



03 - Promis, Juré, Craché

La réponse officielle

BFD :



Réponse alternative

FDB, BFD, DFB, BDF, FBD, DBF

Étapes de résolution

Le plus maigre rêve d'être lui-même juge depuis son enfance. Paradoxalement, l'homme qui est accroupi est complètement droit. Je sais que la personne la plus petite n'hésiterai pas à échanger sa femme contre de l'or. La personne qui regarde en direction du restaurant L'Authentique est de connivence avec la personne à ma droite. Le chauve qui regarde Montluc prend son rôle de juré comme acte patriotique. Celui qui regarde en direction de la voie ferrée est facilement achetable. La personne dans le dos du plus maigre ne sera pas un contre un petit billet."



Le plus maigre et la personne à la droite l'oratrice



Celui qui regarde le restaurant L'Authentique



Celui qui regarde la voie ferrée



Celui qui est accroupi



Le plus petit



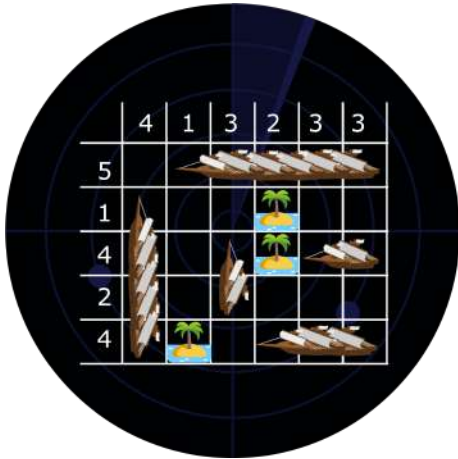
Le chauve qui regarde Montluc



La personne au dos du plus maigre

04 - La Justice prend l'eau

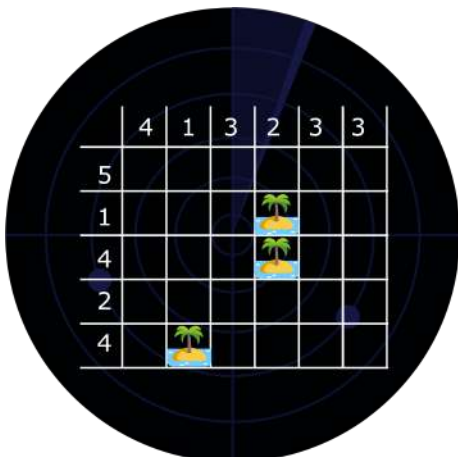
La réponse officielle



Étapes de résolution



Retrouver Wim Wendes sur le mur, puis placer les 3 cases prises par les îles.
 Ensuite placer les bateaux en commençant par les plus grand.



05 - La Maison des Sons

La réponse officielle

25 avril 1736 (@Thomas : Possibilité de forcer un format date ?)

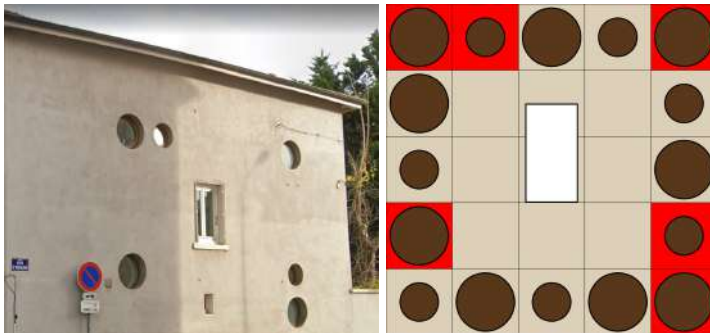
Autres réponses acceptées

25/04/1736

25-04-1736

Toute réponse contenant les chiffres 25 04 1736 dans cet ordre

Étapes de résolution



Vous avez RDV devant la maison des sons, un bâtiment plein de fenêtres rondes.

Certains ronds sur l'application correspondent aux fenêtres du bâtiment. Comme indiqué ici :

Dans l'énoncé, on vous parle d'un coq, pour vous indiquer que c'est le son qui est important, et donc à retenir parmi tous les autres.

En écoutant les 6 sons de chaque ronds correspondant aux fenêtres, vous pouviez entendre au milieu des autres sons :

2 coqs sur le premier rond

5 coqs sur le deuxième rond

0 coq sur le troisième rond

4 coqs sur le quatrième rond

3 coqs sur le cinquième rond

9 coqs sur le sixième rond

=> Vous pouviez donc retenir les chiffres 2 5 0 4 3 6

La date attendue étant une date exacte, et le scénario se déroulant au 18ème siècle, la date exacte est donc la réponse était le **25 avril 1736**

Liste des sons sur chaque rond avec correspondance :

Son 1 : (2) Cheval / Coq / Mouton / Coq / Pas / Cloche

Son 2 : (5) Coq / Coq / Coq / Cheval / Mouton / Coq / Coq

Son 3 : Mouton / Cloche / Coq / Coq / Mouton

Son 4 : Pas / Cloche / Coq / Mouton / Cheval

Son 5 : (0) Cloche / Cloche / Cheval / Cheval / Mouton / Cloche / Mouton / Pas / Cloche

Son 6 : Mouton / Mouton / Mouton / Cloche / Cloche

Son 7 : Cheval / Cheval / Cheval / Cloche / Pas / Pas / Mouton

Son 8 : (3) Pas / Pas / Cheval / Coq / Coq / Cheval / Coq / Mouton

Son 9 : (6) Coq / Coq / Mouton / Coq / Coq / Coq / Cloche / Cheval / Coq

Son 10 : Mouton / Cheval / Coq

Son 11 : Cloche / Cloche / Mouton / Cheval

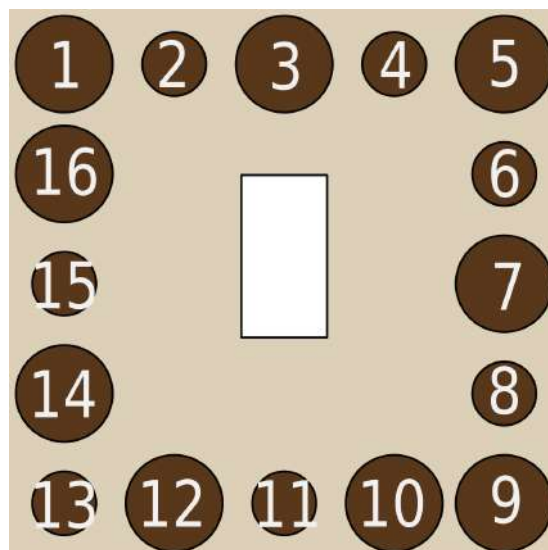
Son 12 : Cheval / Cheval / Mouton

Son 13 : Coq / Cheval / Mouton / Pas

Son 14 : (4) Coq / Pas / Mouton / Coq / Coq / Coq / Cheval / Cloche

Son 15 : Pas / Pas / Pas / Mouton / Mouton

Son 16 : Cheval / Cloche / Cloche / Cloche / Cloche / Cheval



06 à 12 : Zone Eglise

06 - La Paix des Pendus

La réponse officielle

Tête

Autres réponses acceptées

La tête

Relever la tête

Étapes de résolution

n°1 : **LÉA**



n°2 : **AXEL / ALEX**



n°3 : **PAUL**

Langue tirée Tête penchée Yeux fermés

P L U

Bras droit plié
A



n°4 : **PHIL**

Langue tirée Tête penchée

P L

Bras gauche plié
H
Doigts en diable
(main gauche)
I



n°5 : **NEIL / LINE**

Épaules relevées Tête penchée

N L

Jambe droite pliée
E



Doigts en diable
(main gauche)
I

Et moi,
je m'appelle
comment ?



Réponse : **PAIX**

Langue tirée

P

Bras droit plié
A
Doigts croisés
(main droite)
X

Doigts en diable
(main gauche)
I



07 - Fioles & Co.

La réponse officielle

ToiPlusMieux

Autres réponses acceptées

Aucune

Étapes de résolution

Le disciple de l'apothicaire attend les joueurs en bas de la pente, avec des fioles devant lui (12 fioles). Il connaît les potions, mais il ne sait plus quelle plante va avec quelle recette va avec quelle potion...

Le but pour les joueurs va être de refaire la combinaison entre :

Fiole de potion
plante
recette

Les recettes de chaque potion sont étendues plus loin pour sécher, en effet elles sont tombées dans l'eau, et les ingrédients principaux étant écrit avec une encre spéciale, ils ont en partie disparu.

Le disciple est le seul à manipuler les 11 fioles de potions.

Page recette :

Ingrédients
Dessin fiole (couleur)
Description de la texture
Effet de la fiole

Potions :

Potion Bleu : revigorante pour les hommes
Lutte contre la chute des cheveux
Lutte contre la chute (pas des cheveux)
Problème digestif
Mélange d'épices

- Les 11 correspondances (le slogans n'est pas demandé dans la réponse)
 numéro fiole {nomPotion} → [slogan pour présentation des fioles]
 ~plante~
 1. **Nyctalderme** → Pour une belle peau et voir les poteaux, pense Nyctalderme !
Centaurea cyanus
 2. **SangVaMieux** → Quand ça va pas, SangVaMieux !
Oenothera biennis
 3. **Myrtirectille** → Myrtirectille, pour les amoureux des myrtilles, et pas que...
Coriandrum sativum
 4. **PhaléPas** → Un mal de crâne, avec PhaléPas, la céphalée passe !
Echium vulgare
 5. **Glyphe-Eau-Taz** → Pour qu'après sa mort, mamie continue à nourrir les rosiers, mets du Glyphe-Eau-Taz !
Phacelia tanacetifolia
 6. **JauneAsoie** → Tu en as marre du ocre, brille avec JauneAsoie !
Anthemis tinctoria
 7. **TaureauAilé** → TaureauAilé, l'énergie animale !
Gypsophila elegans
 8. **Vertadent** → Un vert pour ta dents, un verre pour du blanc, c'est Vertadent !
Salvia officinalis
 9. **ToiPlusMieux** → Tu n'aimes pas tes fesses, tu n'aimes pas les gens, ToiPlusMieux te rendra heureux !
Daucus carota
 10. **SoigneVador** → Marre des ronflements et des bruits incessants ? SoigneVador, et tout le monde dort !
Papaver rhoeas
 11. **ApuFaim** → Quand tu as faim, prends ApuFaim !
Lupinus perennis

08 - Le Système Défensif

La réponse officielle

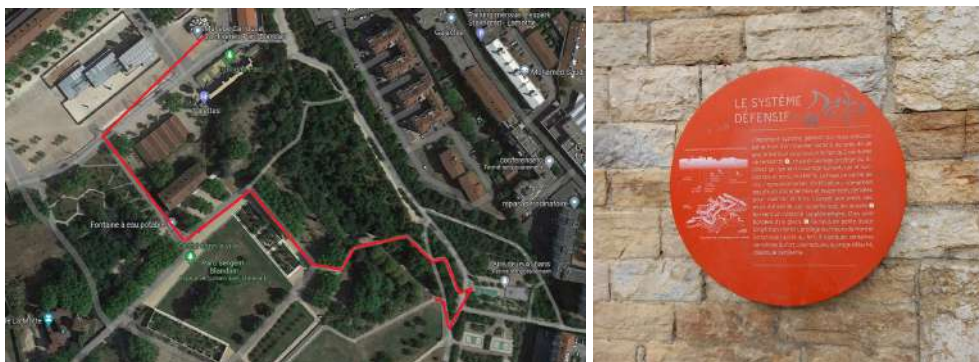
Remparts

Autres réponses acceptées

Les remparts

rempart

Étapes de résolution



Vous avez rendez-vous devant le carrousel, et vous devez suivre le chemin indiqué par les cavaliers comme indiqué sur l'image :

Arrivé au bout du chemin, vous vous retrouvez devant une plaque rouge, et vous il vous suffisait d'identifier le mot qui se répète entre le texte de la plaque et les mots en gras sur le texte de l'énoncé.

Réponse : Remparts

09 - Vin des morts

La réponse officielle

Paume

Autres réponses acceptées

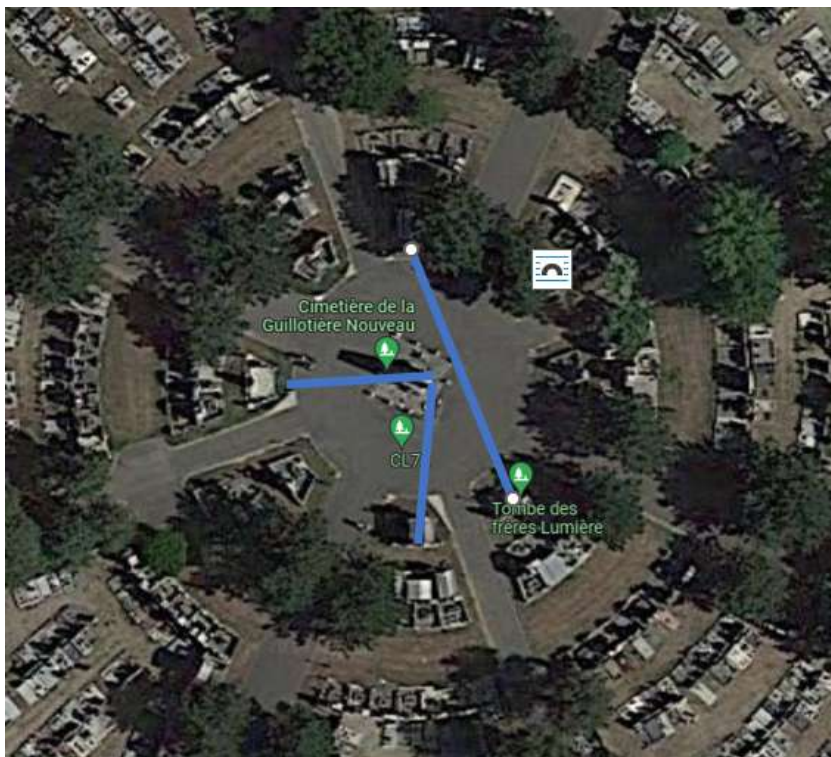
Aucune

Étapes de résolution

Il faut retrouver les 4 maîtres grâce à la poésie sur le parchemin que sont Lumière / Corse / Lafond et Bastet.

Le centre de la Rose des vents fait office de point commun de la voie du pèlerin à tracer. Il forme un K phénicien présent également sur le parchemin

La solution est donc de trouver à quoi correspond ce K, cad Paume



10- Le Coffre

La réponse officielle

Document d'accueil

Autres réponses acceptées





Un Document d'accueil

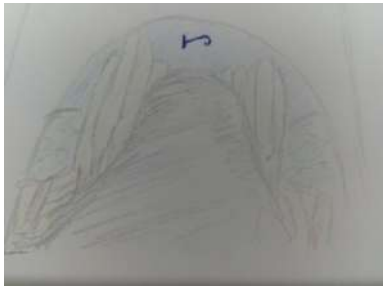





le Document d'accueil







Étapes de résolution

chaque dessin correspond à une tombe

Le sens du membre indique le sens où doit être validé l'élément de la roue

	Carnet	Tombe	Direction
1			<p>Regard</p> <p>En haut</p>
2			<p>Regard</p> <p>En bas à gauche</p>

3			<p>Index droit À droite</p>
4			<p>Main En haut à gauche</p>
5			<p>Pied En bas à droite</p>

6			<p>Pouce</p> <p>En bas à gauche</p>
7			<p>Index gauche</p> <p>En haut à gauche</p>
8			<p>Regard</p> <p>En bas à droite</p>

11 - La ronde des Prénoms

La réponse officielle

Les 5 bonnes cases sélectionnés dans le bon ordre :

Yvette	Samuel	Just	Albert	Bruno & Camille
--------	--------	------	--------	-----------------

Autres réponses acceptées

Pas d'autres réponses acceptées

Étapes de résolution

Rendez-vous devant le columbarium de l'ancien cimetière.

En utilisant chacune des indications, vous pouvez en déduire les bonnes cases à trouver dans cette ordre :

1ère case : Le décès date de 2013 => on sait aussi qu'il n'y a pas de photo, ni de croix (par élimination puisqu'il y en a une sur la case 5)

2ème case : Il s'agit de celui qui éclaire, c'est le seul dont on peut voir la photo ici => l'épithaphe parle du souvenir qui "éclaire"

3ème case : Cette case ornée d'un croix n'est pas des plus élevée => la seule avec une croix sans photo sur la ligne du bas

4ème case : Si on ne s'intéresse qu'à ses initiales, nous avons là un beau palindrome => Initiale du nom et du prénom identique (AA)

5ème case : Ils sont tels Bonnie & Clyde => seule case portant 2 noms, dont les prénoms commencent par B&C

Colette	Samuel	X	Jean	Albert	Guiseppe	Mauro	Charles	Marie-Angèle	Abellone	Abellone	Bruno & Camille
Lucien	Odette	Just	X	X	Maurice	X	Domenica	Armand	Yvette	Anne-Marie	Janine

	Case 2			Case 4							Case 5
		Case 3							Case 1		

Il vous suffisait alors de sélectionner les cases dans le bon ordre (comme ci-dessous) sur l'application et appuyer sur valider, pour que l'application copie-colle automatiquement la réponse : **VALIDER**

Yvette	Samuel	Just	Albert	Bruno & Camille
--------	--------	------	--------	-----------------

12 - La Prière de l'Autel

La réponse officielle

Mon Dieu purifiez mon coeur et pardonnez tous mes péchés amen

Autres réponses acceptées

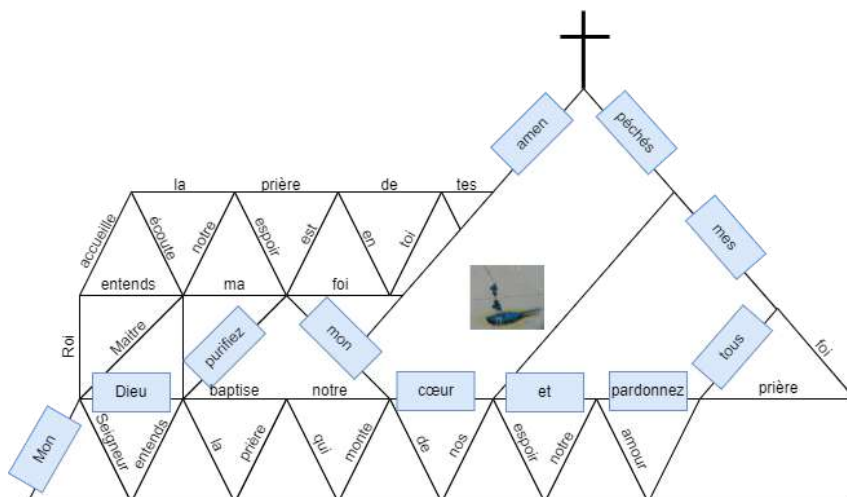
Mon dieu purifiez mon coeur et pardonnez tous mes péchés

Étapes de résolution

Se rendre devant la structure



Suivre le contour en bois qui forme la seule prière possible comme ci-dessous



13 à 18 : Zone Maréchaussée

13 - La Naissance du Scooby-Gang

La réponse officielle

Agent 002 Sammy

Autres réponses acceptées

Agent 002

002

Étapes de résolution

Selon les rapports d'enquête, définir ce qui se rattache selon les affichages à chaque enquête pour avoir les bonnes liaisons :

[Les compagnons se font en deuxième étape, il faut trouver les caractères sur l'affichage ayant une police différente pour les éléments rattachés à notre enquête. Ensuite avec les caractères, trouver un prénom.]

Réponses acceptées

- Selon le rapport d'enquête que l'équipe aura à analyser, elle doit vous donner :
un Accusé, une Arme, un Lieu et/ou **un Moyen de Transport** et/ou **un Complice.**
- Voir le résumé des rapports d'enquêtes
- Deuxième phase : voir le **Compagnon**

Rapport d'enquête : 12100

- **Accusé : Les Retraités** : "Soit Papy à une meilleur lance que moi, soit faut lui confisquer son calibre ..."
- **Arme : Le Pistolet** : "Le corps porte plusieurs plaies par balle"
- **Lieu : Le Banc** : "Après avoir apaisé les tensions, nous découvrons que la personne présente sur le banc depuis le début est décédée"
- **Transport : Pas de transport**
- **Complice : Pas de complice**
- **Compagnon : Ace** : retrAîtés / pistolEt / banC

Rapport d'enquête : 24320

- **Accusé : La Yogiste** : "Non loin de la scène de crime, un sac de sport contenant 10 couteaux"
- **Arme : Le Couteau** : "Une ou plusieurs lames extrêmement tranchantes ont dû être utilisées pour cet acte"
- **Lieu : La Pelouse** : "...une large bande d'herbe dans le parc a pris une teinte rouge et des corbeaux y ont élu domicile"
- **Transport : Pas de moyen de transport**
- **Complice : La soeur** : "Deux jumelles faisant du Yoga"
- **Compagnon : Lucy** : Yogiste / Couteau / peLouse / la soeUr

Rapport d'enquête : 35202

- **Accusé : Le Dealeur** : "Les vêtements de la victime sont partiellement recouverts d'une poudre blanche, présente également sous le nez de ce dernier"
- **Arme : La Batte de baseball** : "Le corps porte plusieurs marques de contusions, faites avec un objet de 8cm de diamètre"
- **Lieu : Les Toilettes** : "Appelé pour trouble à l'ordre publique, les toilettes étant occupées depuis plusieurs heures par la même personne"
- **Transport : Les Patins** : "D'autres traces se présentent sur son mollet, format arrondi, quatre traces, espacés de 2.4 cm en carré"
- **Complice : Pas de complice**
- **Compagnon : Paul** : dealeUR / bAtte / toiLettes / Patins

Rapport d'enquête : 41431

- **Accusé : Le Maître Chien** : "Mais le témoin a ajouté avoir vu un homme, un chien et un enfant partir des lieux quelques minutes après les cris"
- **Arme : Le Poison** : "Une fiole vide jonche le sol à côté de la victime, ..."
- **Lieu : Le Grand arbre** : "Des traces sur le sol permettent de retrouver un corps sous un grand arbre"
- **Transport : La Calèche** : "... ainsi qu'un ticket de coche,..."
- **Complice : Le Fils** : "Mais le témoin a ajouté avoir vu un homme, un chien et un garçonnet partir des lieux quelques minutes après les cris"
- **Compagnon : Elsie** : maitrE-chien / poIson / grand arbrE / le filS / caLÈche

Rapport d'enquête : 53553

- **Accusé : Le Crossfiteur** : "... les blessures ont été portées par 8 à 9 hommes de tailles et corpulences moyennes."
- **Arme : La Clé à molette** : "Les vertèbres présentent des marques de serrage les ayant rendues hexagonales, comme de vulgaires écrou"
- **Lieu : Les Poubelles** : "les poubelles débordantes répandent une odeur nauséabonde"
- **Transport : La Barque** : "... avec ce qui semble être une pagaie."
- **Complice : L'Oncle** : "Pegue a chave inglesa, tio" (Traduction : Prends la clé mon oncle)
- **Compagnon : Ruben** : crossfiteUR / clé / poUBelle / l'oNcle / Barque

Cluedo recherche de (numérotation permettant le nommage des enquêtes) :

Une arme

1. Pistolet
2. Couteau-
3. Batte de baseball-
4. Le poison-
5. La clé à molette-

L'accusé

1. Le maître chien-
2. Le couple de retraité
3. Le crossfiteur-
4. La yogiste-
5. Le dealeur-

Un lieu

1. Sur le banc
2. Aux toilettes-
3. Sur la pelouse-
4. Sous le grand arbre-

5. À côté de la poubelle-

Un complice

Oui ou Non selon nombre de joueurs

1. Le père moustachu
2. La soeur-
3. Le fils-
4. La fille
5. L'oncle barbu-

Moyen de fuite

Oui ou Non selon nombre de joueurs

1. Bus-
2. Rollers-
3. Skateboard-
4. Vélo
5. Trottinette

14 - Dés verrouillage

La réponse officielle

Tous les dés avec la valeur 4 : Le mécanisme se bloque et donne la réponse.

Donné par le mécanisme : Mâchecroute

Autres réponses acceptées

Aucune

Étapes de résolution

C'est compliqué...

Chaque trio de dés correspond à un balcon. Pour correspondre aux balcons, il faut que tous les dés montre la face « 4 » au-dessus.

Voici un lien vers une vidéo de la solution :

https://drive.google.com/file/d/1WdKZheqNoCI_8-x8MbrxirfmzNcUII2q/view?usp=drive_link

15 - La Course des Enfants

La réponse officielle

DAISY

Autres réponses acceptées

DAISY MARTIN

MARTIN

Étapes de résolution



RDV devant les enfants de la fresque qui vous emmèneront devant la stèle suivante en vous concentrant sur la partie de gauche uniquement pour résoudre le code

Utiliser un code livre sur la partie de gauche de la stèle pour décrypter les coordonnées qui vous sont fournies.

8.3, 4.3, 13.11, 4.4, 1.7, 2.6, 2.5 ⇒ **V, O, I, S, I, N, E**

3.1, 4.6 ⇒ **D, E**

4.2, 1.5, 5.3, 6.1, 7.8, 7.2 ⇒ **L, H, O, M, M, E**

1.1, 2.2 ⇒ **A, U**

2.3, 3.4, 2.8, 13.5, 6.9, 7.7, 8.9 ⇒ **C, H, A, P, E, A, U**

Cela vous donne **“VOISINE DE L’HOMME AU CHAPEAU”**



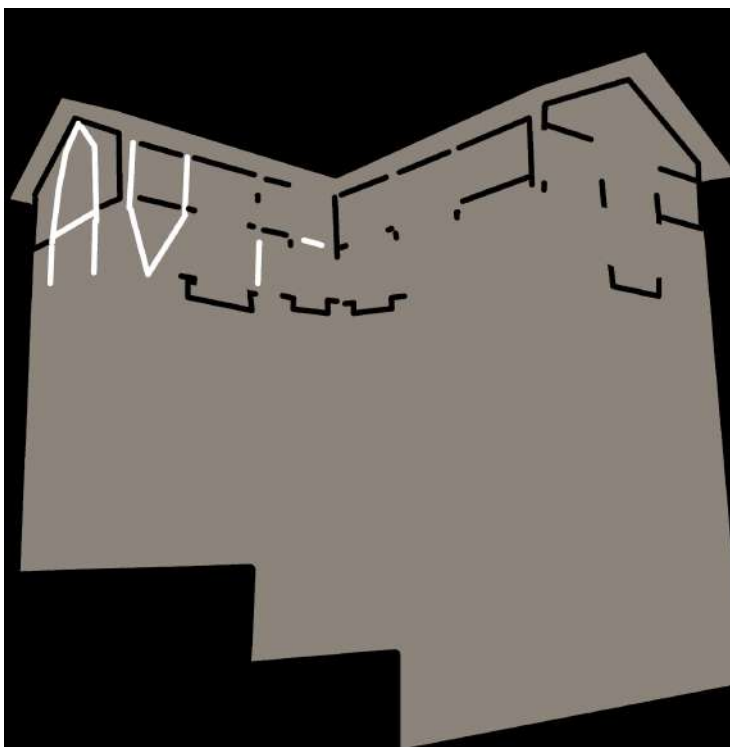
En prenant un peu de recul vous trouvez le visage de JEAN MOULIN avec un chapeau, et inscrit à côté de son nom, la réponse de l'énigme : **DAISY MARTIN**

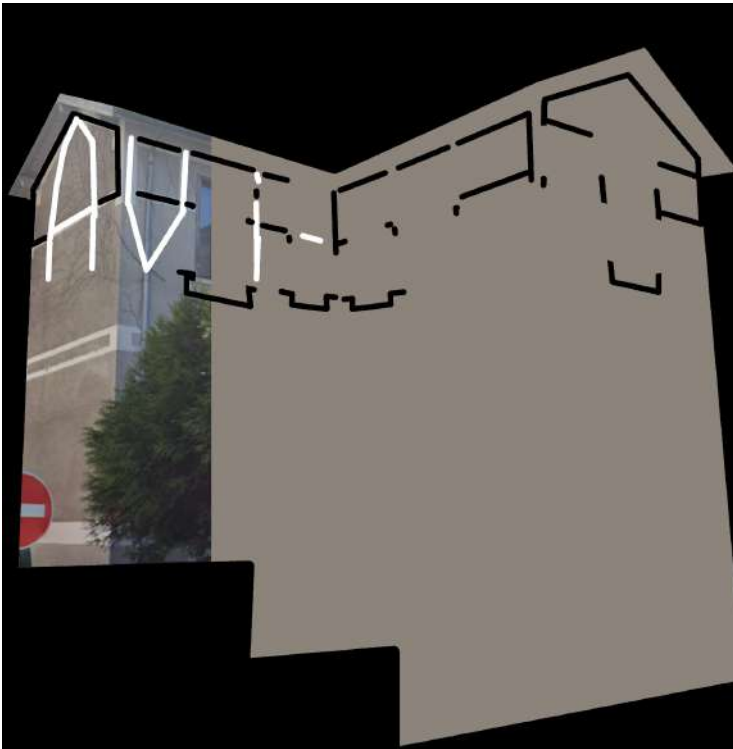
17 - Nid oui, nid non

La réponse officielle

Avicula (Petit oiseau en Latin)

Étapes de résolution





18 - La Date du Vieux

La réponse officielle

21 Juillet 1742

Autres réponses acceptées

21071742

21/07/1742

Étapes de résolution



Rendez-vous devant l'affiche de la zone d'entraînement

Vous utilisez les chiffres indiqués à côté des positions de fitness :



13 14 15 8 14 8 11 13

Vous transformez ces chiffres en binaire sous forme de 4 chiffres comme indiqué sur la note sur lieutenant, cela vous donne :

1101 1110 1111 1000 1110 1000 1011 1101

Vous inversez ensuite chaque 0 en 1 et chaque 1 en 0, cela vous donne :

0010 0001 0000 0111 0001 0111 0100 0010

Pour finir vous convertissez les groupes de binaire en décimal, ce qui vous donne :

2 1 0 7 1 7 4 2

Soit le **21 Juillet 1742**

19 à 24 : Zone Voisinage

19 - Le Trésor du Vieillard

La réponse officielle

Au pied de la tour

Autres réponses acceptées

Aupieddelatour

Étapes de résolution

Vous aviez RDV auprès du voisin de Vigenère, un voisin âgé qui n'arrive pas à retrouver le lieu aux alentours, où Vigenère a caché son trésor.

En l'écoutant parler, vous pouviez retrouver les références du mot clé :

- (La zone de sable) Les chevaliers s'entraînaient sur ces terres.
- (Les haies) Les duchesses se promenaient au milieu des bosquets pour se détendre
- (Les grands espaces) Des grands bals étaient organisés par l'hôte de ce lieu
- (Les grands arbres) C'est même ici que certains condamnés étaient pendus
- (Le compost) Les effluves que je capte en ce lieu me rappellent les écuries de l'époque.
- (La forme de la place) Ne rodez pas en rond et hissez le blason
- (Tour de Lyon) Arrêtez voyons chacun sa tour, euh son tour !
- (Jeux pour enfants) N'empruntez pas ce pont, il est levé pour que les enfants jouent !
- (Les bancs) Ne vous endormez pas dans cet demeure
- (Les bars) Je me rappelle de ces soirées en grande pompe

Ces indications vous permettent de trouver le mot clé : CHATEAU

Grâce à ce mot clé et au nom du voisin du bienveillant (Vigenère), vous pouviez en déduire que vous deviez appliquer un décodage de vigenère sur la suite de lettre suivante CBPBIDXGSAMSUL en utilisant le mot clé CHATEAU.

Pour plus de facilité, le bienveillant pouviez vous indiquer d'aller sur le site :

<https://www.dcode.fr/chiffre-vigenere>

Voici le détail de résolution :

C	B	P	B	I	D	X	G	S	A	M	S	U	L
3	2	16	2	9	4	24	7	19	1	13	19	21	12
=													
a	u	p	i	e	d	d	e	l	a	t	o	u	r
1	21	16	9	5	4	4	5	12	1	20	15	21	18
+													

c h a t e a u c h a t e a u
2 7 0 19 4 0 20 2 7 0 19 4 0 20

Le décodage vous donnez la réponse : Au pied de la tour

20 - Anges et Démon

La réponse officielle

Diab~~le~~

Autres réponses acceptées

Le Diab~~le~~

Étapes de résolution

Pour chaque voisin, il y avait deux définitions. Le témoignage faisait référence à un mot présent sur l'affiche. La vision du Sphinx, en revanche, fait référence à un mot qui commence par le mot du témoignage. Pour 7 des 8 voisins, il faut ajouter « ANGE » pour passer d'une définition à l'autre. L'intrus est le voisin n°3, il faut rajouter « DIABLE » pour passer d'une définition à l'autre.

Voisin n°1 : Ange

Témoignage : OR

Sphinx : **ORANGE**

Voisine n°2 : Ange

Témoignage : VIDE

Sphinx : **VIDANGE**

Voisin n°3 : Diab~~le~~

Témoignage : E-REMÈDE

Sphinx : **IRRÉMÉDIABLE**

Voisine n°4 : Ange

Témoignage : DEM'

Sphinx : **DEMANGE**

Voisin n°5 : Ange

Témoignage : SOL

Sphinx : **SOLANGE**

Voisine n°6 : Ange

Témoignage : ÊTRE

Sphinx : **ÉTRANGE**

Voisin n°7 : Ange

Témoignage : MAIL

Sphinx : **MÉLANGE**

Voisine n°8 : Ange

Témoignage : BOULES

Sphinx : **BOULANGE**

21 - Une Différence de Taille

La réponse officielle

Jeannine

Autres réponses acceptées

Aucune

Étapes de résolution

Image : Un plan qui permet de se repérer avec

une île déserte : la piscine

un pont : le train

2 escargots : Le Gymnase et le café

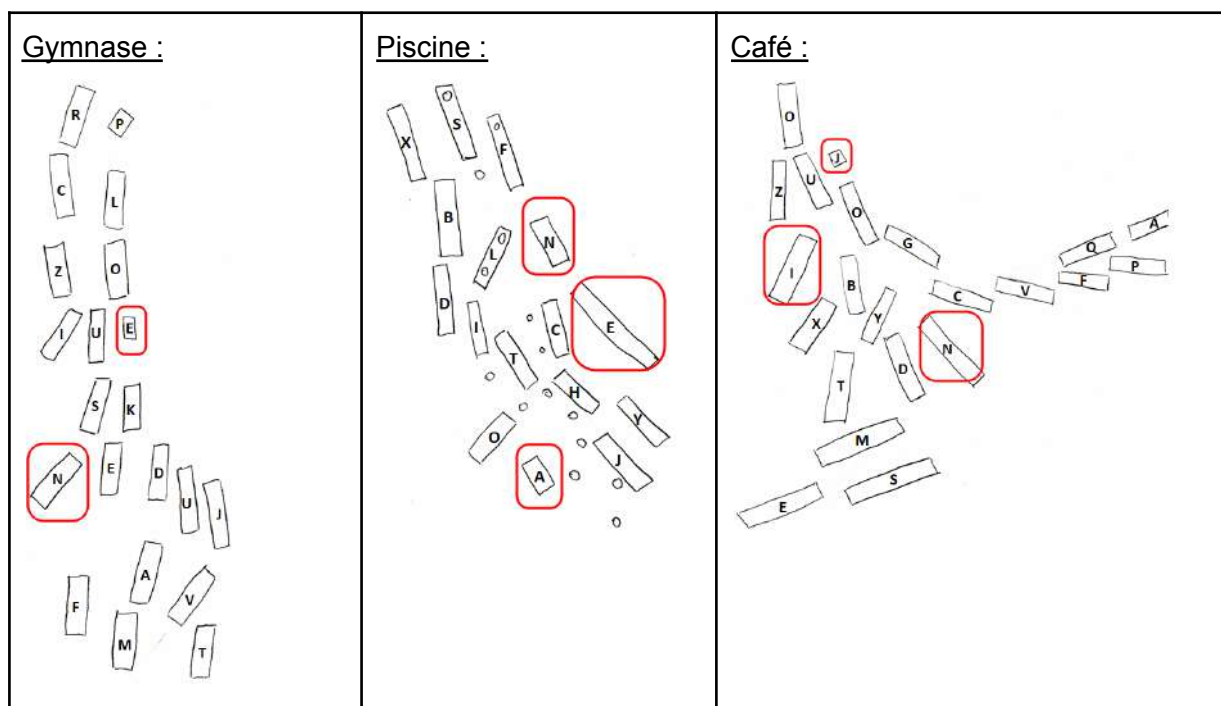
Le plan permet de rattacher un élément du jardin avec un nom. Quand on rentre dans le parc via le pont (appelé train sur le plan), on a :

la structure en spirale en face = café

la structure en spirale à gauche = gymnase

l'arbre au milieu d'un bassin = l'île déserte

Il faut pour chaque lieu identifier les dalles qui ont été ajoutées sur le dessin et récupérer les lettres associées.



Il n'y a plus qu'à suivre le chemin parcouru par la personne louche en ramassant les lettres, des dalles les plus petites au plus grandes.

Paul a vu cette personne au moment où elle sortait du café => J

pour se rendre au gymnase => E

elle s'est ensuite rendue à la piscine où elle a fait 2 traversées => A, N

avant de revenir au gymnase. => N

Toujours aussi étrange, elle est ensuite retournée prendre deux cafés => I, N

et au moment où elle repartait à la piscine => E

La réponse est JEANNINE

22 - Le Cambrioleur Saugrenu

La réponse officielle

J

Autres réponses acceptées

Lettre J

La lettre J

ACFJ

Étapes de résolution

Suivre le chemin du cambrioleur en le traçant sur le bâtiment, on obtient les lettres ACF.



Pour trouver la lettre suivante, il faut résoudre la suite logique :

$$A + 2 \Rightarrow C$$

$$C + 3 \Rightarrow F$$

On cherche donc $F + 4$, soit J

23 - La Recette de Famille

La réponse officielle

Tarte à l'amande

Autres réponses acceptées

avec ou sans accent sur le à, avec ou sans

Étapes de résolution

1. Retrouver les noms des enseignes correspondant aux images (Entre le bâtiment 44 et 43)
2. Faire le lien entre les images et les dosages en utilisant la lettre de l'ingrédient
3. Récupérer les lettres à la position du numéro de dosage



(Ingrédient A) tutti quanti -> t (3)



(Ingrédient B) Délices de la Caspienne -> a (13)



(Ingrédient C) fraises & petit pois -> r (2)



(Ingrédient A) tutti quanti -> t (4)



(Ingrédient D) Pressing -> e (3)



(Ingrédient E) Alexandre -> a (5)



(Ingrédient F) Interflora -> l (7)



(Ingrédient G) Laverie -> a (2)



(Ingrédient H) fromagerie pierre & marcelin -> m (4)



(Ingrédient F) Interflora -> a (10)



(Ingrédient I) King Coiffeur -> n (3)



(Ingrédient B) **D**élices de la Caspienne -> d (1)



(Ingrédient G) Laverie -> e (4)

24 - Chez Nicolai

La réponse officielle

APERTIO

Autres réponses acceptées

Aucune

Étapes de résolution

En premier lieu, il faut trouver les numéros de rue, sachant que sur chaque fenêtre il y a :

10 barres /

10 barres \

8 <)

2 barres \

1 o

Donc si on fait les calcul dans le sens de lecture on trouve les numéros suivants :

$\text{nb barres /} + \text{nb barres \} + \text{nb <} = 28$

$\text{nb barres /} + \text{nb <} = 18$

$(\text{nb barres \} \text{ div } 2) \text{ au carré} = 25$

$\text{nb barres /} + \text{nb trait |} = 12$

$\text{nb <} - \text{nb o} = 7$

$\text{nb <} \text{ div } 2 = 4$

$\text{nb traits |} + \text{nb o} = 3$

Ensuite, il faut se déplacer à chacun des numéros ainsi trouvés, et essayez de faire correspondre les bâtiments à gauche et à droite avec les images de découpe.

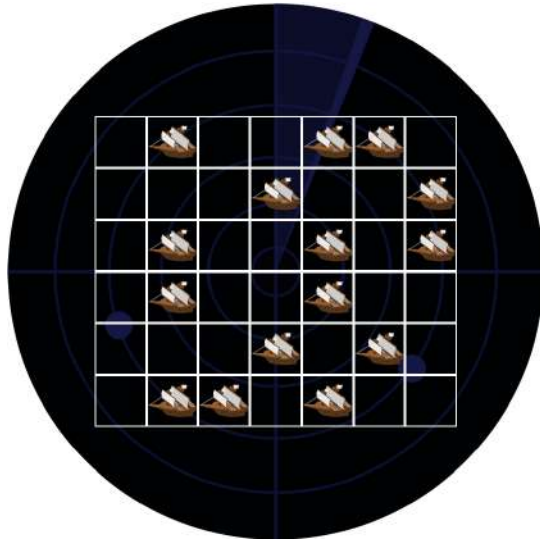


La découpe se fait bien au niveau du numéro, pas de la porte

B1 à B4

B1 - Le verdict (Justice)

La réponse officielle



Autres réponses acceptées

Aucune

Étapes de résolution

Il faut déjà trouver le mot associé à chaque définition

Ligne 1

Je décris positivement ce que l'artiste a créé, même s'il n'est pas innocent.

Énigme : Le rime parfait (le poète est le coupable)

Mot : PARFAIT (adjectif positif)

Ligne 2

Je suis le contraire de « arrête », même je vous ai fait vous arrêter bien trop longtemps devant cette fresque.

Énigme : Le mot de passe (utilise une fresque pour cacher des lettres)

Mot : PASSE (contraire de « arrête »)

Ligne 3

Je suis très touché de représenter toutes les lignes, par mon sens et par mon contenu.

Énigme : La justice prend l'eau (jeu de touché-coulé, comme ici)

Mot : JUSTICE (nom qui regroupe l'ensemble des lignes)

Ligne 4

Je suis aussi B que la bouche qui découvre qu'on peut faire une croix sur les nuits à l'hôtel.

Énigme : Permis de tuer (où on relie des croix sur la façade d'un hôtel)

Mot : PERMIS (Permis B)

Ligne 5

Je suis comme un futur marié du haut de mon balcon.

Énigme : Promis, Juré, Craché (des sculptures comme sur un balcon)

Mot : Promis (futur marié)

Ligne 6

Je suis celle que l'on quitte quelques minutes après le chant du coq.

Énigme : Maison des sons (où l'on écoute les chants du coq)

Mot : Maison (on peut en sortir)

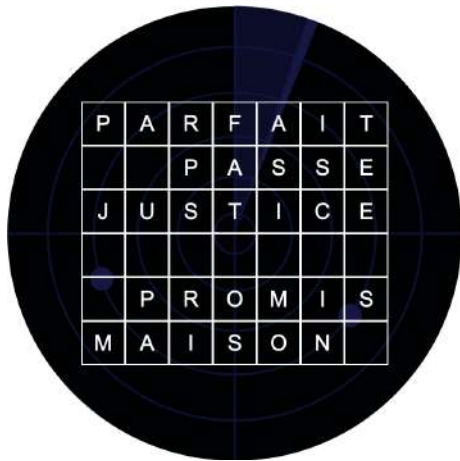
On va placer les mots de 7 lettres dans la grille, car on n'a pas de doute sur ceux-ci.



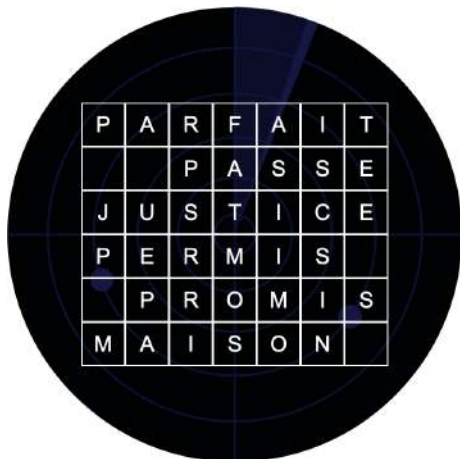
« AI » de « PARFAIT » indique un bateau horizontal de 2 cases, il n'y aura donc pas de voyelle juste en dessous. On peut donc placer de manière sûr le mot de la 2e ligne.



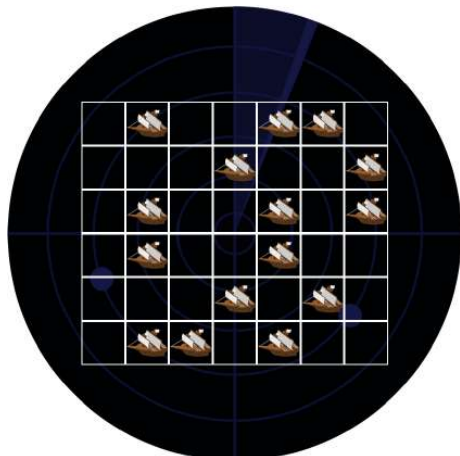
Il y a également « AI » dans « MAISON » sur la dernière ligne. Il n'y a qu'une manière de placer les deux derniers mots pour qu'il n'y ait pas de voyelle juste au-dessus.



Le dernier mot à placer est « PERMIS » et il peut être placé à deux endroits différents. Pour se décider, il faudra compter le nombre de bateaux. Nous voulons 5 barques (1 case) et 5 voiliers (2 cases)



Il nous reste à placer les bateaux au niveau des voyelles



B2 - Ricochet (Église)

La réponse officielle

RAIDinLyon

Autres réponses acceptées

Aucune.

Étapes de résolution

Vous devez utiliser les indications pour retrouver les mots suivants dans les énoncés des énigmes de la zone Eglise

Les numéros des indications correspondent aux numéros des énigmes

Numéro de l'énigme	Indication	Mot à trouver
Mon 9ème	est juste devant le mot de passe	TROUVE
Mon 6ème	est utilisé par la maréchaussée pour attraper les gens dans la rue	LASSO
Mon 12ème	se situe juste devant Maria	AVE
Mon 8ème	concerne vos dents et s'est dissimulé au centre du ne pas.	CLAQUENT
Mon 10ème	se situe au niveau de la septième, entre à et se.	ELLE
Mon 7ème	suit le pourriez du passage.	VOUS
Mon suivant ne se trouve pas ici,	mais Jésus a dit de tendre l'autre	JOUE
Mon 11ème	est le prénom de la soeur qui vous écrit	ELLA

Cela donne à haute voix la phrase : **Trouve l'asso avec laquelle vous jouez là**

Et vous savez bien sûr que le nom de notre association est le **RAIDinLyon**

B3 - Démêler le faux (Maréchaussée)

La réponse officielle

Cohésion

Autres réponses acceptées

Aucune

Étapes de résolution

Enfant => La date du **Vieux** => 18 => 6 + 6 + 6

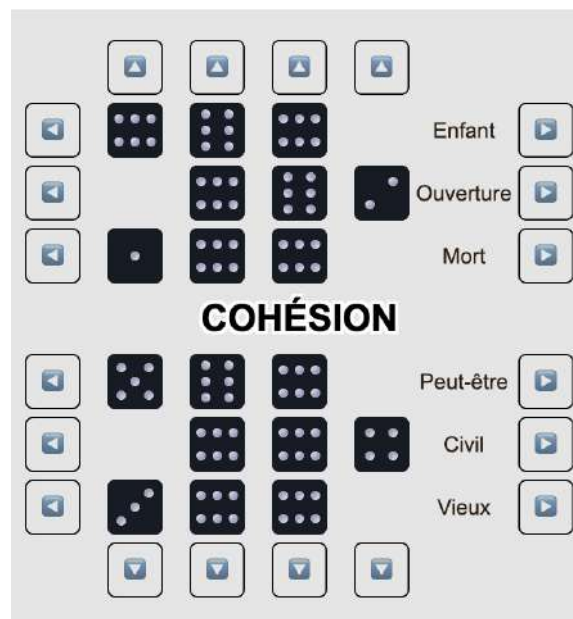
Ouverture => Dés **verrouillage** => 14 => 6 + 6 + 2

Mort => La **naissance** du Scooby-Gang => 13 => 1 + 6 + 6

Oui => Nid **oui**, ni non => 17 => 5 + 6 + 6

Civil => La Corruption du **Sergent** => 16 => 6 + 6 + 4

Vieux => La course des **enfants** => 15 => 3 + 6 + 6



B4 - Porte à porte (Voisinage)

La réponse officielle

Nicolaï

Autres réponses acceptées

Mécanicien

Le mécanicien

Étapes de résolution

Les métiers extraits des signatures de la zone Voisinage :

20 : Gu-I-de du musée

21 : Ga-R-dienne du jardin

22 : Di-R-ectrice du pensionnat

23 : Cu-I-sinier

24 : Mé-C-ancien

Le seul dont la 3e lettre du métier est unique est le mécanicien avec un « C ».

La réponse est le mécanicien, le reste de la lettre n'est pas utile (oui, je sais... On est méchants !).

X1 à X9 : Les extrêmes

X1 - Le Prométhée (Justice)

La réponse officielle

PAGAYA

Autres réponses acceptées

Il pagaya

Étapes de résolution

Vous devez vous rendre devant le bâtiment "Le Prométhée". Ce bâtiment est composé de 4 formes bien distinctes qui correspondaient au Nord (Haut), Sud (Bas), Est (Droite) et Ouest (Gauche).

Il faut utiliser ces directions dans l'application pour débloquer la suite de l'énigme comme indiqué ci dessous :

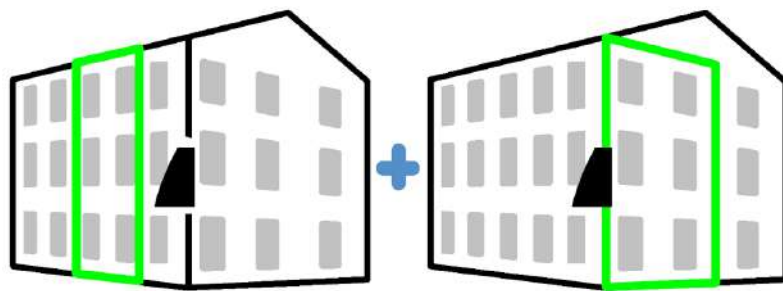
*Partez vers le **sud** pour s'enfoncer en Méditerranée, puis vers l'**Ouest** pour rejoindre l'Atlantique. **Cap sur le pôle**, puis en **90° à tribord pour emprunter la Manche**. Cap sur le **pôle de nouveau** pour rejoindre le sud de la Norvège.*

Dans l'ordre : **Sud => Ouest => Nord => Est => Nord**

Cette première étape vous permet de débloquer la deuxième partie de l'énigme, qui vous indique de partir du lieu où vous êtes, pour aller rejoindre la proue du bateau « Nautic Sud » un peu plus au sud puis ouest de votre position. Cela correspond au bâtiment du même nom.

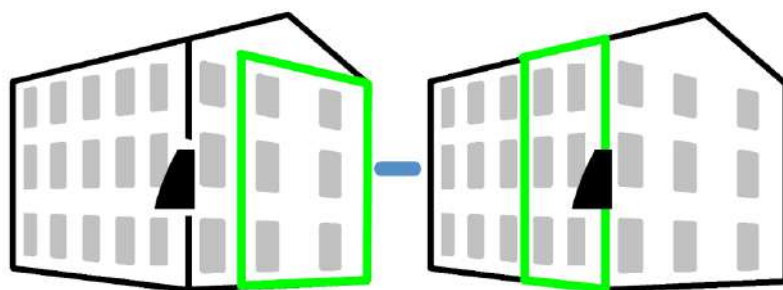
En face de ce bâtiment se trouve une maison complètement blanche avec des fenêtres. C'est l'iceberg qui gêne le bateau.

Opération 1 :



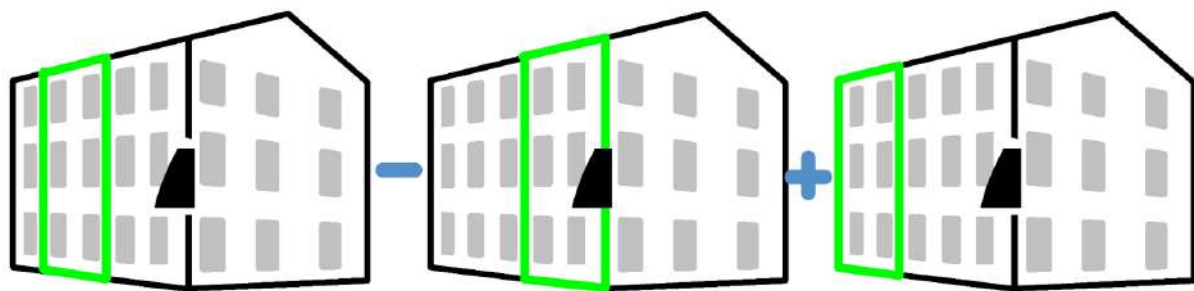
=> P

Opération 2 :



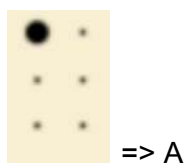
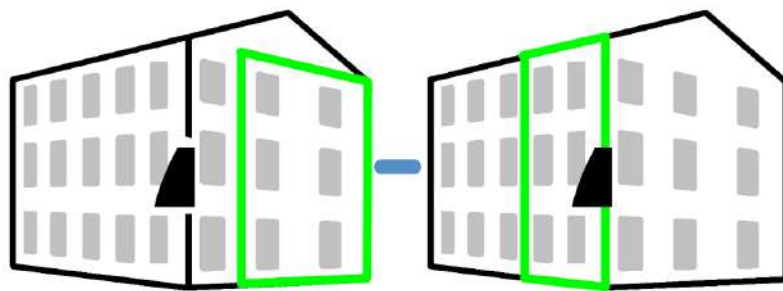
=> A

Opération 3 :

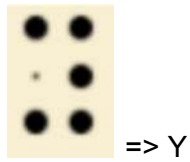
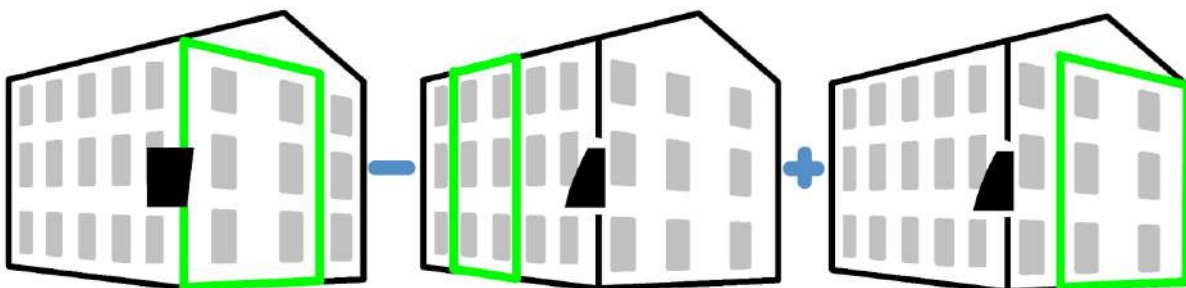


=> G

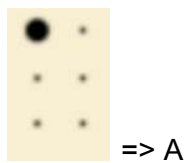
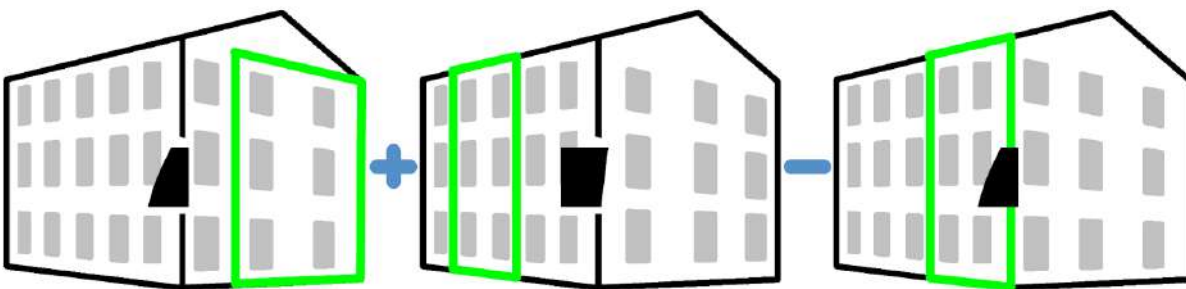
Opération 4 : (la même que la n°2)



Opération 5 :



Opération 6 :



PAGAYA

X2 - La Vie en Rose (Justice)

La réponse officielle

Encensoir

Autres réponses acceptées

Aucune

Étapes de résolution

Grouper les noms des cinéastes par couleur

Repérer quelle lettre chaque groupe a en commun

Remettre les lettres dans l'ordre des couleurs du texte

X3 - La Litanie du Père Simon (Église)

La réponse officielle

Fédération des Français Musulmans

Autres réponses acceptées

FFM

La fédération des français musulmans

fédération français musulmans

Étapes de résolution

Le bâtiment devant vous est assez coloré. Portez votre attention sur les 3 étages et les différentes couleurs.

Chaque étage correspond à une ligne de la litanie, et le nombre de syllabes correspond au nombre de plaques colorées par étage.

Si vous observez les plaques colorées par colonne, vous verrez qu'à chaque fois on retrouve le schéma : 2 couleurs claires identiques et une couleur foncée. Les plaques foncées sont celles qui nous intéressent.

À ce stade, vous avez associé une syllabe par plaque colorée :

Sais tu tri co ter un jo li mu **lot** gris

Moi je sais just' mé di **re et** me mo quer

Et **sur** tout de **vos tré** sors tous **droits ô ter**

Et vous n'avez gardé que les couleurs foncées, ce qui vous donne :

Sais tri co lot

re et

sur vos tré droits ter

En phonétique : « C'est tricolore et sur votré droité » (parce qu'on a l'accent du sud).

Sur la droite se trouve la Fédération des Français Musulmans dont les majuscules sont en bleu, blanc et rouge.

X4 - To be Fruits (Maréchaussée)

La réponse officielle

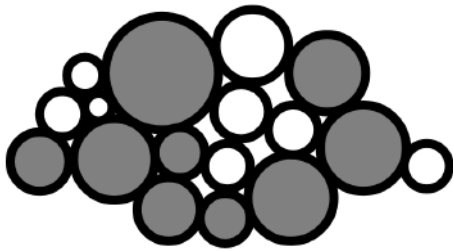
Chèvre

Autres réponses acceptées

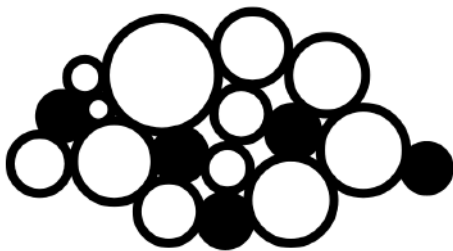
Biquette

Étapes de résolution

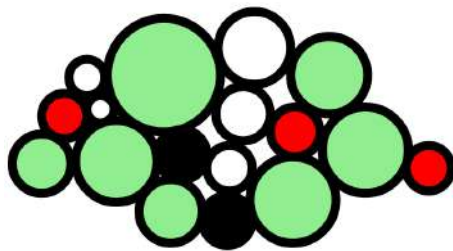
Pot n°1



Vision des fruits sur la façade

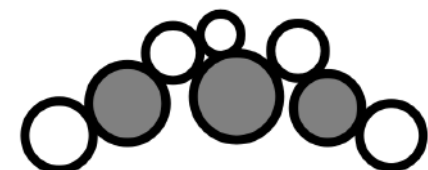


7 bons + 3 mauvais

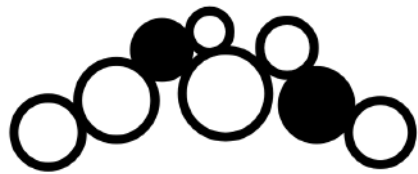


$7 \cdot 4 - 3 \cdot 3 = 19 \Rightarrow S$

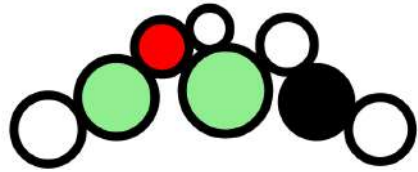
Pot n°2



Vision des fruits sur la façade

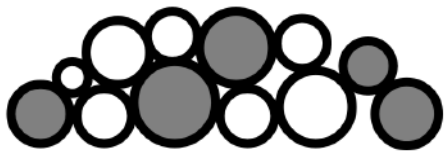


2 bons + 1 mauvais

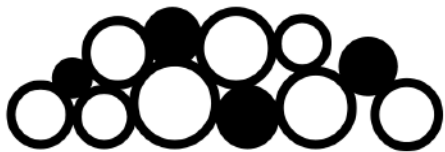


$2*4 - 1*3 = 5 \Rightarrow E$

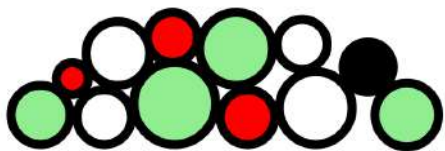
Pot n°3



Vision des fruits sur la façade

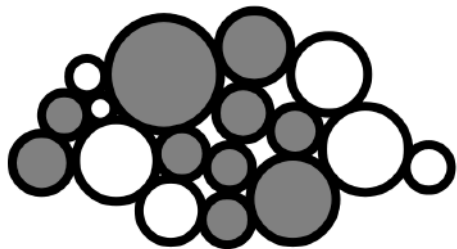


4 bons + 3 mauvais

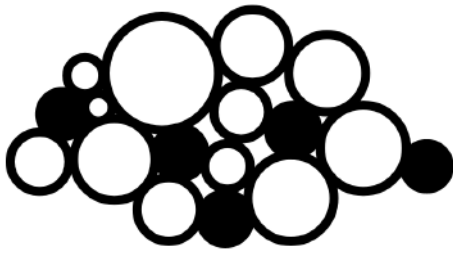


$4*4 - 3*3 = 7 \Rightarrow G$

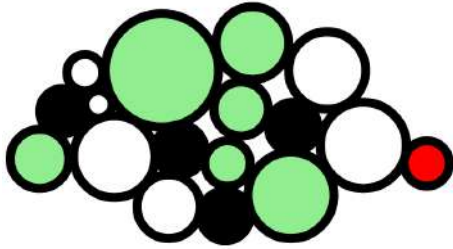
Pot n°4



Vision des fruits sur la façade

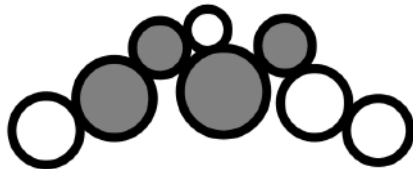


6 bons + 1 mauvais

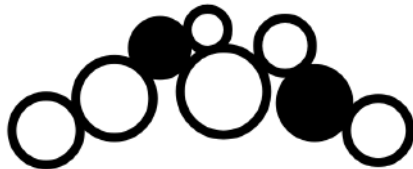


$6 \times 4 - 1 \times 3 = 21 \Rightarrow U$

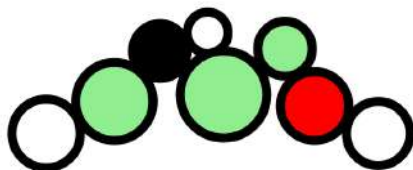
Pot n°5



Vision des fruits sur la façade

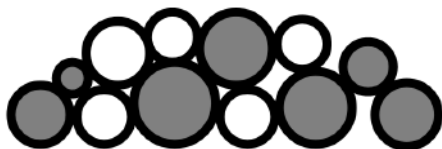


3 bons + 1 mauvais

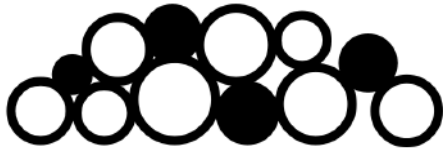


$3 \times 4 - 1 \times 3 = 9 \Rightarrow I$

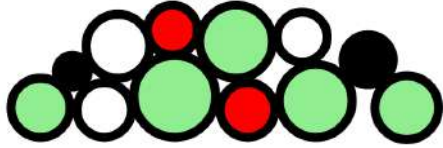
Pot n°6



Vision des fruits sur la façade



5 bons + 2 mauvais



$5*4 - 2*3 = 14 \Rightarrow \mathbf{N}$

Décodage des corbeilles => SEGUIN donc CHEVRE

X5 - SaLtlmBanque (Voisinage)

La réponse officielle

LOIC

Autres réponses acceptées

LOÏC

Étapes de résolution



Rendez-vous devant le la salle d'escalade MRoc Part Dieu

Les indications suivantes vous permettent de retrouver les groupes de 4 lettres à insérer dans la grille qui vous servira pour la suite de l'énigme :

X X X X <- ????-lieu

X X X X <- lieu-????

X X X X <- Ancien nom

X X X X <- Nouveau nom



Ce qui vous donnez la grille suivante :

P A R T

D I E U

S L I B

M R O C

En utilisant les grilles du texte vous pouviez retrouver les mots suivants qui vous permettent de réformer la phrase

Ils en avaient marre d'**OBÉIR** à **LEUR** démon ! **LIER** par une même cause : **ARIEL**, **LOÏC** et **ROBERT** sont allés combattre le **CIEL** ! Le résultat fut sans **PAREIL**. Le **DictionNAIRE** s'est fait **BUTER**. Le fromage a perdu son **SLIP**. **ADIEU** la **SIRÈNE** qui est désormais à **PARIS**. Veuillez me **DIRE** le prénom de votre cible, celle qui est toujours en vie et ici, même si elle ne **PAIE** pas de mine.

Voici la liste des différents mots que vous pouviez retrouver dans la grille :

P A R T	P A R T	P A R T	P A R T	P A R T
D I E U	D I E U	D I E U	D I E U	D I E U
S L I B	S L I B	S L I B	S L I B	S L I B
M R O C	M R O C	M R O C	M R O C	M R O C
<u>RAID</u>	<u>LOIC</u>	<u>LIER</u>	<u>LIEU</u>	<u>TUER</u>

P A R T	P A R T	P A R T	P A R T	P A R T
D I E U	D I E U	D I E U	D I E U	D I E U
S L I B	S L I B	S L I B	S L I B	S L I B
M R O C	M R O C	M R O C	M R O C	M R O C
<u>DIRE</u>	<u>CIEL</u>	<u>LEUR</u>	<u>PAIE</u>	<u>SLIP</u>

P A R T	P A R T	P A R T	P A R T	P A R T
D I E U	D I E U	D I E U	D I E U	D I E U
S L I B	S L I B	S L I B	S L I B	S L I B
M R O C	M R O C	M R O C	M R O C	M R O C
<u>ARIEL</u>	<u>OBÉIR</u>	<u>ADIEU</u>	<u>CIBLE</u>	<u>BUTER</u>

P A R T	P A R T	P A R T	P A R T
D I E U	D I E U	D I E U	D I E U
S L I B	S L I B	S L I B	S L I B
M R O C	M R O C	M R O C	M R O C
<u>PARIS</u>	<u>PILIER</u>	<u>ROBERT</u>	<u>PAREIL</u>

P A R T	P A R T	P A R T
D I E U	D I E U	D I E U
S L I B	S L I B	S L I B
M R O C	M R O C	M R O C
<u>DI</u>	<u>SIR</u>	<u>AIRE</u>

En lisant la phrase au complet, vous trouviez la réponse qui était : **LOIC**

X6 – L'arbre de Vie (Église)

La réponse officielle

Louis

Autres réponses acceptées

LOÏC

Étapes de résolution

Dans un 1er temps, il faut replacer les 9 personnages dans l'arbre généalogique.

Dans un deuxième temps, il faut trouver le porte manteau rouge le plus proche d'un sapin. Ensuite, il faut se placer pour avoir le bon point de vue : celui qui efface un des picots du porte manteau : dos au sapin dans l'alignement.

La réponse c'est le nom de la personne qui correspond au picot : Louis

X7 - La Nouvelle Voisine (11h - 13h)

La réponse officielle

Elle écoute aux portes

Autres réponses acceptées

Écoute aux portes

Écouter aux portes

Étapes de résolution

Première illustration

Elle se situe dans l'énigme

Le cadre nous fera comprendre qu'il faut la lier avec l'illustration du carnet

La première partie du message est : « Elle HAIE »

Deuxième illustration

Elle se situe dans le carnet

Le cadre nous fera comprendre qu'elle est liée à cette énigme

Il faut la lire comme un dingbat ou un rébus.

La deuxième partie du message est : « COUTEAU-PORTE »

Le message secret est :

« Elle HAIE » + « COUTEAU-PORTE » = « Elle écoute aux portes »

X8 - La bénédiction du casse croûte (13h - 15h)

La réponse officielle

Rhône

Autres réponses acceptées

Aucune

Étapes de résolution

Chacun des éléments de la bénédiction peut être associé à un titre d'énigme :

arbre → X6 - L'arbre de Vie

flamme → X1 - le prométhée

chant → X3 - La Litanie

luth → X5 - SaLtlmBanque

fruit → X4 - To be Fruits

X2 - La vie en rose n'est pas utilisé

Le chiffre devant permet de déterminer quel mot en gras choisir :

trois arbres → 3ème mot de X6 - L'arbre de Vie → Quelle

quatre flammes → 4ème mot de X1 - le prométhée → eau

trois chants → 3ème mot de X3 - La Litanie → coule

quatre luths → 4ème mot de X5 - SaLtlmBanque → ici

cinq chants → 5ème mot de X3 - La Litanie → Eva

cinq flammes → 5ème mot de X1 - le prométhée → dans

trois fruits → 3ème mot de X4 - To be Fruits → la

ce fruit → 1er mot de X4 - To be Fruits → mer

On obtient donc la question : Quelle eau coule ici et va dans la mer ?

Il s'agit donc du Rhône

X9 - Contre-Interrogatoire (15h - 17h)

La réponse officielle

Vérifier ses antécédents

Autres réponses acceptées

Vérifiez ces antécédents
antécédents

Étapes de résolution

La partie qu'il faut exploiter de cette lettre est « Plus précisément, la solution est expliquée entre les promesses de mon bourreau et mon exclamation. ». Il faut l'interpréter pour comprendre que la solution est entre « promesses de » et le point d'exclamation.

En lisant à voix haute les mots de la deuxième lettre entre « promesses de » et le point d'exclamation, on obtient : « TOUS LES MOTS APRÈS VOUS ».

Voici les occurrences du mot « VOUS » dans la lettre

Par mes actes, vous vérifiez...

J'ai passé avec vous ces années...

Je vous en veux témoin de...

Je vous tais les menaces...

... je vous sais attentif...

... « après VOUS ! ». Dents pour dents et...

VÉRIFIEZ + CES + EN + TAIS + SAIS + DENTS

La solution est « Vérifier ses antécédents »

Les fils rouges

Fil rouge avec 9 preuves (Intense & Extrême)

Lors de votre journée de jeu, vous pouvez agir sur 9 preuves :

1. La Soutane

À récupérer sur l'énigme bénévole 06.
Cette preuve n'incrimine pas les équipes.

Vers 10h30 (sept. 1742), on apprend que Benoit coupait ses étiquettes, ce qui empêchait de remonter aux autres membres de la société.

2. Les Pages de Missel

À récupérer sur l'énigme bénévole 07.
Cette preuve risque d'incriminer les équipes !

Vers 14h00 (nov. 1743), on apprend que l'archiviste M. Delacroix a détecté que certaines pages sentent le citron. Il s'agit donc sûrement de la page où le rôle des membres a été écrit dans la marge avec du jus de citron.

3. Le Parchemin

À récupérer sur l'énigme bonus B1.
Cette preuve n'incrimine pas les équipes.

On sait que l'on fait nos lettres « S » avec 3 boucles. Une fois récupéré, on voit que le « S » a été écrit sans aucune boucle.

4. La Chevalière

À récupérer sur l'énigme bénévole 13.
Cette preuve n'incrimine pas les équipes.

Le blason des équipes était collé sur l'enveloppe de jeu. Une fois récupérée, on voit que le blason de la chevalière ne correspond pas.

5. Le Couteau

À récupérer sur l'énigme bonus B3.
Cette preuve n'incrimine pas les équipes.

Les initiales des équipes étaient présentes en haut de la lettre d'introduction du jeu. Une fois récupéré, on voit que les initiales sur le couteau ne correspondent pas.

6. La Lettre

À récupérer sur l'énigme bénévole 19.
Cette preuve risque d'incriminer les équipes !

L'énigme 02 indique que l'archiviste Delacroix a récupéré une lettre qui contient la

liste des membres ayant rejoint la secte en novembre 1741. Vers 17h00 (nov. 1744), on apprend que cela fait 3 ans que les équipes ont rejoint la secte.

7. Les Rumeurs

À récupérer sur l'énigme bonus B4.

Cette preuve risque d'incriminer les équipes !

Vers 11h00 (nov. 1742), on apprend que Mlle. Muche est notre voisine. Vers 15h45 (juin 1744), on apprend que Mlle. Muche a balancé son voisin.

8. L'interrogatoire

À récupérer sur l'énigme bénévole 01.

Cette preuve risque d'incriminer les équipes !

Vers 10h00 (nov. 1742), on apprend qu'on était 10 lors de la dernière cérémonie avec Benoît. Vers 11h30 (janv. 1743), on apprend que Benoît a balancé 9 noms donc sûrement le nôtre.

9. L'encensoir

À récupérer sur l'énigme bonus B1.

Cette preuve n'incrimine pas les équipes.

Il était indiqué qu'on n'avait rien à voir avec cet objet.

Il fallait donc détourner les 9 preuves pour libérer Benoît, mais la priorité était de détruire les 4 preuves qui incriminent les équipes : Les Pages de Missel, La lettre, Les Rumeurs, et L'interrogatoire.

Fil rouge avec 3 preuves (Chill)

Lors de votre journée de jeu, vous pouvez agir sur 3 preuves :

1. La Soutane

À récupérer sur l'énigme bénévole 06.
Cette preuve n'incrimine pas les équipes.

Vers 10h30 (sept. 1742), on apprend que Benoît coupait ses étiquettes, ce qui empêchait de remonter aux autres membres de la société.

2. Les Pages de Missel

À récupérer sur l'énigme bénévole 07.
Cette preuve risque d'incriminer les équipes !

À la 5e énigme (nov. 1743), on apprend que l'archiviste M. Delacroix a détecté que certaines pages sentent le citron. Il s'agit donc sûrement de la page où le rôle des membres a été écrit dans la marge avec du jus de citron.

3. L'interrogatoire

À récupérer sur l'énigme bénévole 01.
Cette preuve n'incrimine pas les équipes.

À la première énigme (juil. 1742), on apprend qu'on était 10 lors de la dernière cérémonie avec Benoît. à la 4e énigme (juil. 1743), on apprend que « des rumeurs racontent que Benoît a donné les noms de 9 de complices ». Benoît a donc peut-être balancé le nôtre, mais on apprend aussi que « de nouveaux interrogatoires » en découlent laissant penser qu'on se serait fait arrêter s'il nous avait dénoncé.

Il fallait donc détourner les 3 preuves pour libérer Benoît, mais la priorité était de détruire complètement les Pages de Missel.

Adjuration (Extrême)

Voici les indications que vous pouviez récupérer sur les énigmes Extrême :

- X1 : Vous avez trouvé un objet du rituel, celui-ci vous indique que vous cherchez un Canidé.
- X2 : Vous avez trouvé un objet du rituel, celui-ci vous indique que vous cherchez un 4 pattes.
- X3 : Vous avez trouvé un objet du rituel, celui-ci vous indique que vous ne cherchez pas d'aile.
- X4 : Vous avez trouvé un objet du rituel, celui-ci vous indique que vous cherchez une lanterne.
- X5 : Vous avez trouvé un objet du rituel, celui-ci vous indique que vous cherchez une cape bleu.
- X6 : Vous avez trouvé un objet du rituel, celui-ci vous indique que vous cherchez un pelage orange.
- X7 : Vous avez trouvé un objet du rituel, celui-ci vous indique que ce que vous cherchez sera présent de 18h à 18h30.
- X8 : Vous avez trouvé un objet du rituel, celui-ci vous indique que vous cherchez un adepte en soutane noire avec un masque vénitien.
- X9 : Vous avez trouvé un objet du rituel, celui-ci vous indique que ce que vous cherchez se trouve à la Fabryk.

Le compagnon qui devait vous accompagner pour pouvoir réaliser le rituel d'adjuration était donc : **KITSUNE**

