



## NEW YORK

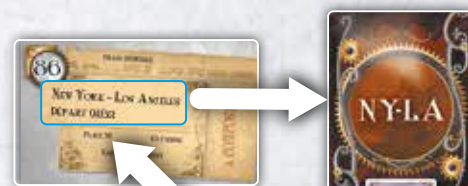
- Votre aventure commence dans la salle de rédaction. Ne vous attardez pas sur la rubrique sur les chats  $+41$  ou l'immobilier  $+21$ , car c'est bien l'article sur **la baronne du rail**  $+31$  qui intéressera votre rédac' chef  $49$ .

$49 + 31 = 80$ . Prenez la carte  $80$ .



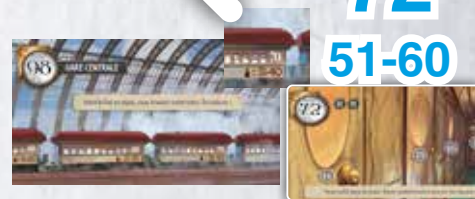
- Le rédac' chef vous remet alors un appareil photo dernier cri  $9$  et un ticket de train  $86$ . Regardez sur le ticket d'où part le train et pour quelle destination : **New York-Los Angeles**. Sur le dos d'une de vos cartes se trouve la même correspondance : NY-LA.

Prenez la carte  $NY-LA$ .



**72**  
**51-60**

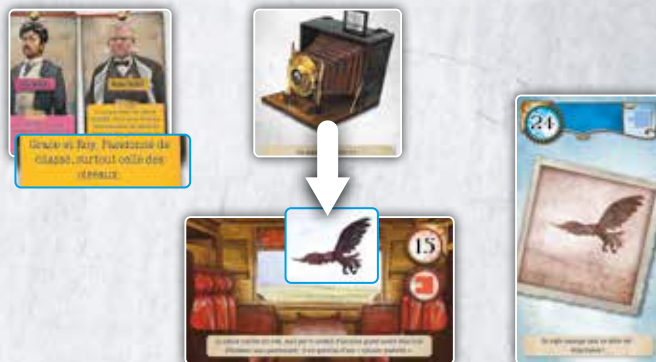
- Maintenant que vous avez trouvé le train, il va falloir trouver votre wagon. Sur la carte  $98$ , vous voyez une suite de numéros (68, 69 et 70) correspondant aux wagons. Et chacun d'eux contient 10 places. **Votre place est la 57.** En continuant cette suite numérique, le wagon 71 contient les places 41 à 50 et le wagon 72 contient les places 51 à 60. **Prenez la carte  $72$ .**



## WALTER BAKER

- Dans le wagon-bar, vous rencontrez Walter Baker  $39$ . Afin de susciter son intérêt, lisez sa fiche sur la carte  $T$ . Vous apprenez qu'il est passionné de chasse. Allez dans la cabine  $15$  et prenez une photo de l'oiseau à la fenêtre grâce au bouton dédié

Prenez la carte  $24$ .



- Montrez le cliché de l'oiseau à Walter afin d'entamer la conversation. Cela vous servira à ouvrir sa mallette.

$24 + 39 = 63$ . Prenez la carte  $63$ .

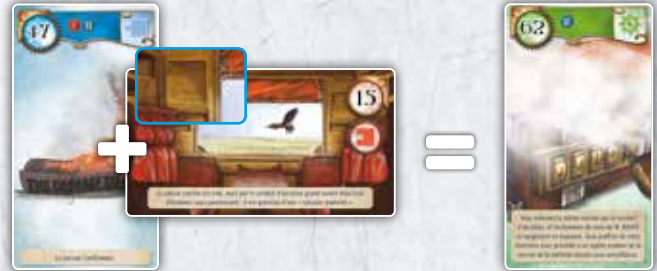




- Vous devez distraire les hommes de main de Walter.  
Pour cela, grattez une allumette en repérant le numéro caché  
(1) sur la pochette 10. Utilisez cette allumette pour mettre  
le feu au journal : 46 + 1 = 47.  
**Prenez la carte 47.**



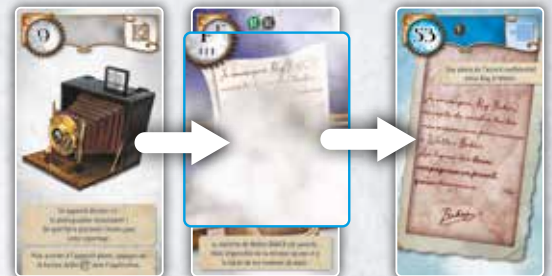
- Jetez le journal enflammé dans la cabine 15 puisque celle-ci  
contient un conduit d'aération ouvert vers la cabine voisine 14.  
47 + 15 = 62. **Prenez la carte 62.**



- Les hommes de main sortent de leur cabine, et vous en profitez pour  
regarder la mallette. Elle est verrouillée par un code. La machine 62  
vous montre quatre molettes que vous pouvez tourner. Remettez dans  
l'ordre les symboles cités dans l'histoire de Walter 63 :  
CHASSEUR, CERF, FEUILLE puis PERDRIX.  
Pour valider, appuyez sur le bouton. **Prenez la carte F.**



- Bravo ! Vous avez ouvert la mallette. Les hommes de main de Walter  
vont revenir d'un instant à l'autre. Vous n'aurez pas le temps de lire  
le document. Mais vous pouvez prendre une photo au moyen du bouton  
dédié (camera icon) afin d'en garder une trace.  
**Prenez la carte 53.**



- Le texte de la photo 53 vous informe que les lignes de Roy et  
Walter ne font qu'un désormais. En fusionnant les lignes roses  
(carte T - Roy) et les lignes jaunes (carte T - Walter) de la  
carte M, vous pouvez apercevoir le numéro 51.  
**Prenez la carte 51.**



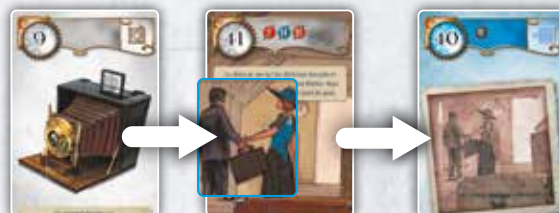


## SAINT LOUIS

- Sur le quai **51**, vous remarquez un échange qui se déroule derrière Walter, mais ce dernier obstrue la vue. Afin de voir ce qui se trame derrière lui, jetez les biscuits au chien. Le chien, en tirant sur sa laisse, entraînera son maître, dégageant ainsi la vue.  $34 + 7 = 41$ .  
**Prenez la carte 41.**

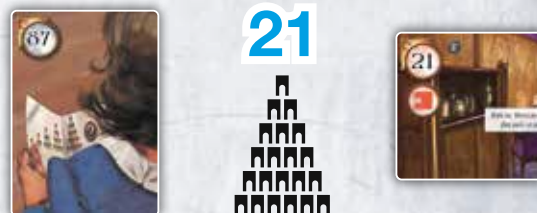


- Ces deux individus **41** semblent manigancer quelque chose. Gardez une preuve de cet échange suspect en prenant une photo **40**. **Prenez la carte 40.** L'application vous signale alors le départ imminent du train en direction de Santa Fe. **Prenez la carte C.**

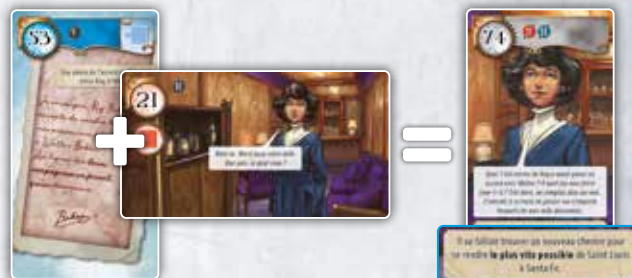


## GRACE BAKER

- Dans le wagon-bar, vous retrouvez Grace Baker **87**. Aidez-la à déterminer la quantité de ponts nécessaires pour construire la dernière structure. En vous projetant sur la suivante, celle-ci doit avoir une base de six ponts. Ajoutez les autres ponts pour en faire une pyramide comme sur les précédentes. Cela vous donne :  $6+5+4+3+2+1=21$  ponts. **Prenez la carte 21.**



- Vous décidez d'informer Grace de ce qui se trame dans son dos. Vous lui montrez la photo de l'accord entre Roy et Walter.  $53 + 21 = 74$ . **Prenez la carte 74.**

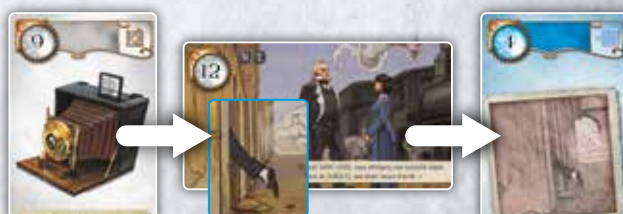


- Grace **74** devient furieuse et interdit au train de passer sur ses rails. Empruntez alors le chemin le plus rapide entre Saint Louis et Santa Fe sans passer par les lignes vertes (**T** - Grace). Comptez les rectangles sur les lignes ferroviaires **M** et **N**. Deux chemins possibles : celui du sud (passant par Little Rock) comprend 13 rectangles alors que celui du nord (passant par Omaha) n'en compte que 12. **Prenez la carte 12.**



## SANTA FE

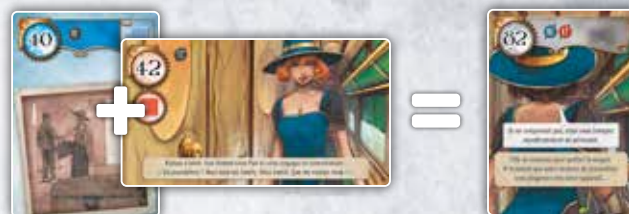
- Sur le quai de Santa Fe **12**, vous apercevez un homme qui sort du train en toute hâte. Photographiez-le **4** avant qu'il ne s'enfuie. **Prenez la carte 4.** Le train est prêt à partir pour Los Angeles, prenez la carte **42**.





- ▶ À bord du train, vous engagez la conversation avec Miss Smith, que vous reconnaissez sur la photo 40. Présentez-lui la photo prise sur le quai à Saint Louis pour en apprendre un peu plus sur l'échange :

$$40 + 42 = 82. \text{ Prenez la carte } 82.$$

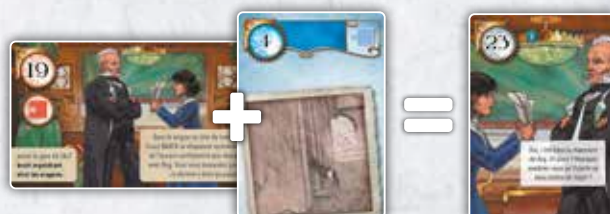


- ▶ Miss Smith 82 décide de couper court à la discussion et de partir. Prenez une photo de son sac à main, car il contient quelque chose de suspect. **Prenez la carte 36.**



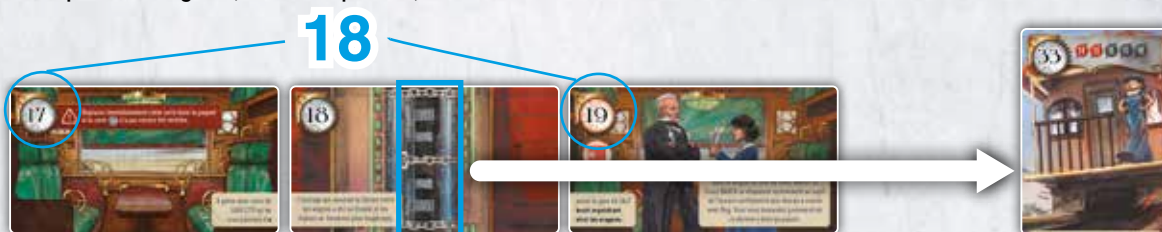
- ▶ Dans le wagon 19 Grace et Walter se disputent à propos de Roy. Montrez-leur la photo 4. Peut-être aviez-vous reconnu sur cette photo la chaussure de Roy (aussi présente sur les cartes 16 et 40) ?

$$4 + 19 = 23. \text{ Prenez la carte } 23.$$



- ▶ Vous entendez un bruit inquiétant entre le wagon 17 et le wagon 19. Afin de voir ce qu'il s'y passe, **prenez la carte 18.** Sur celle-ci, vous pouvez voir que les wagons, en se séparant, forment un numéro caché : 33.

**Prenez la carte 33.**

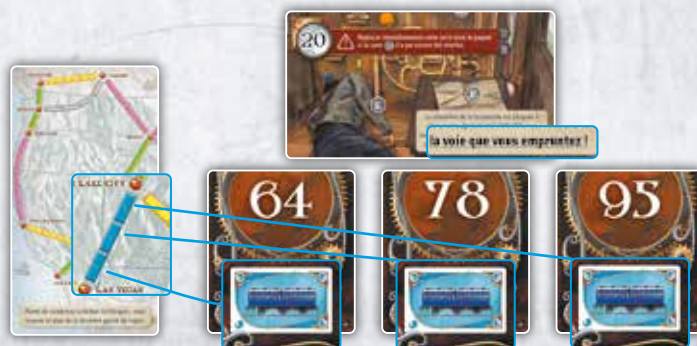


- ▶ Miss Smith a décroché les wagons, et la locomotive est hors de contrôle. Il faut à tout prix rejoindre cette dernière pour tenter d'arrêter le train. Pour cela, notez qu'il est précisé que le wagon situé en tête du train est celui de la carte 19. La locomotive est donc placée juste devant ce wagon et doit être la carte 20. La présence d'une locomotive sur le dos de la carte 20 confirme cette hypothèse. **Prenez la carte 20.**



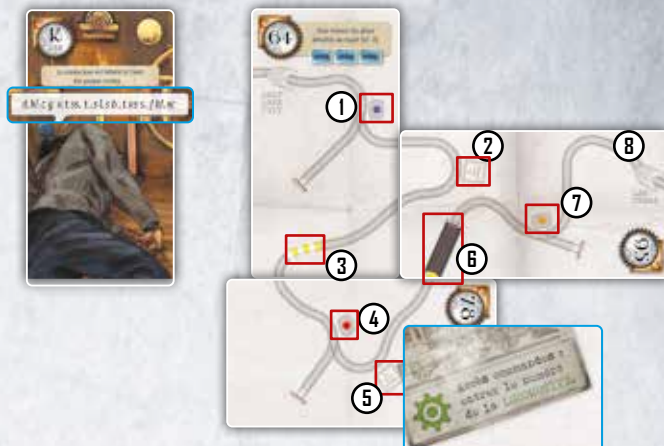
## Y A-T-IL UN CONDUCTEUR DANS LA LOCOMOTIVE ?

- ▶ Le conducteur étant inconscient, vous devez trouver sur quelle voie vous circulez. Vous êtes actuellement entre Salt Lake City et Las Vegas. Repérez cette section sur le plan R. Elle est composée de 3 rectangles bleus. Au dos des cartes qu'il vous reste, notez que trois d'entre elles ont justement un wagon bleu. **Prenez les cartes 64, 78 et 95.**



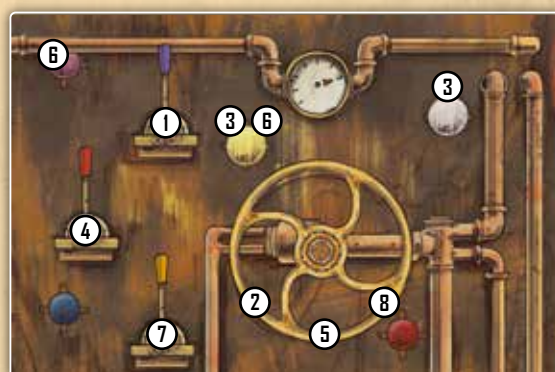


- Recomposez le plan du trajet SLC-LV comme indiqué sur le papier 78 et saisissez le numéro de locomotive pour accéder aux commandes. La locomotive était la carte 20 : ouvrez la machine 20 dans l'application. Avant de l'utiliser, vous devez comprendre ce que le conducteur K vous dit : « Déblocage vitesse tous les boutons sauf blanc ». Appuyez sur tous les boutons sauf le blanc afin de pouvoir régler la vitesse.



- Vous devez utiliser la machine 20 avec le trajet ci-dessus. Voici les étapes à suivre dans l'ordre pour arriver à Las Vegas sans encombre :

- ① Basculez le levier violet vers la gauche.
- ② Réduisez la vitesse à trois en tournant le volant.
- ③ Appuyez sur ces boutons en suivant cette séquence : jaune, blanc, jaune, blanc, jaune et blanc.
- ④ Basculez le levier rouge vers la gauche.
- ⑤ Réduisez la vitesse à deux en tournant le volant.
- ⑥ Le train entre dans un tunnel, il est difficile de voir les boutons, mais vous pouvez vous en sortir. La séquence à réaliser est : jaune, violet, jaune, violet, jaune et violet.
- ⑦ Basculez le levier orange vers la gauche.
- ⑧ Réduisez la vitesse à zéro pour arrêter le train en gare.



À chaque succès, un voyant vert s'allume.

Vous tenez le scoop de votre carrière. Rassemblant tous les éléments de votre enquête, et prenant votre plus belle plume, vous rédigez l'article sur la sensationnelle affaire des barons du rails. À la une du *New York Times*, votre papier rencontre un succès retentissant.

**FÉLICITATIONS !**





# MYSTERIUM





## En route vers le manoir

► Le commissaire est venu vous chercher et vous êtes en route pour le manoir. Il est temps de lire votre briefing de mission **P**. Avez-vous observé l'éclair en forme de 4 sur la carte **A**, puis l'autre en forme de 3 sur la carte **18** ? **Prenez la carte 43**.

► En vous rendant dans la machine **43** et en observant la carte elle-même, les éclairs mettent en lumière le chiffre 10 sur le portail. **Prenez la carte 10**.

Avez-vous également observé le rétroviseur ? Ce n'est pas un 08 que vous y voyez mais bien le chiffre 80 en miroir. Le fantôme tente d'entrer en communication avec vous pour la première fois. Prenez la carte Vision



## Le manoir

► Vous êtes accueillis par la gouvernante **12** qui vous fait visiter la maison. En vous aidant du plan du manoir **P**, retrouvez la disposition des pièces les unes par rapport aux autres :

- le salon **10** est en bas (indiqué sur le plan) ;
- la seule pièce directement reliée au salon à droite est donc le bureau **20** ;
- la piscine **70** est au centre et le commissaire vous y attend **90** ;
- la cuisine **40** est à l'opposé du salon par rapport à la piscine, donc en haut ;
- la chambre **50** n'étant pas directement reliée à la cuisine, c'est une des deux pièces directement reliées au salon. Le bureau étant à droite, il ne reste que la pièce à gauche pour la chambre ;
- pour aller à la salle de bains **60**, on doit traverser la serre puis la cuisine. La salle de bains n'est pas à côté de la chambre. Elle est donc en haut à droite ;
- il ne reste que l'emplacement en haut à gauche pour la serre **30**.

► Vous cherchez la présence du fantôme dans le manoir. En prenant du recul, vous verrez l'aura verte se dessiner sur ces différentes cartes (pour y lire un 0). **Prenez la carte 0**.





## Première série de visions : LIEU

- ▶ Le fantôme se manifeste à vous : ramenez-le à la table de Ouija située dans le salon pour tenter un premier dialogue : 10 + 9 = 19.
- ▶ Le fantôme vous pointe alors les lettres E, I, L, S et W qui sont dans le désordre. Vous comprenez qu'il vous épelle son nom (LEWIS, comme indiqué sur la carte 19). Entrez la séquence L / E / W / I / S sur la table de Ouija 36 dans l'application pour obtenir une première vision LIEU.



- ▶ Le fantôme semble avoir laissé de curieux indices un peu partout dans la maison. Pour le moment, mettez les billes 11 de côté. Vous avez sûrement remarqué des numéros sur les voitures, qui sont des mêmes couleurs que les lames du xylophone 88, lui-même en forme de voiture.
- ▶ Voiture numéro 1 (sol de la serre 30) : vert.  
Voiture numéro 2 (vision 80) : jaune.  
Voiture numéro 3 (affiche de la chambre 50) : vert.  
Voiture numéro 4 (sol de la chambre 50) : orange.  
Voiture numéro 5 (étagère du bureau 20) : rose.  
Entrez la séquence de notes vert, jaune, vert, orange puis rose sur le xylophone 88. Vous attirez à nouveau l'attention du fantôme, qui vous donne la seconde vision LIEU.

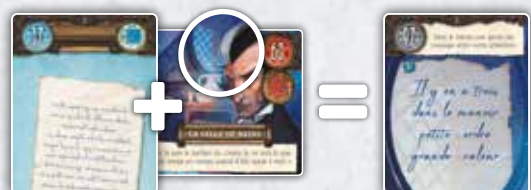


- ▶ Vous avez maintenant les deux visions du LI / EU. Allez voir le commissaire 11 pour lui répondre. Sélectionnez la SALLE DE BAINS. Il vous donnera son rapport de police 11 et un message incompréhensible 37.



## Deuxième série de visions : OBJETS

- ▶ Le message écrit à l'envers se lirait plus facilement face à un miroir. Il y en a justement un magnifique dans la salle de bains : 60 + 37 = 97. Prenez la carte 97.





- « Il y en a trois dans le manoir ». Vous avez probablement remarqué qu'il y a exactement trois horloges dans les pièces du manoir, et que chacune indique une heure différente. La petite aiguille donne l'ordre, et la grande, le chiffre du code pour ouvrir le coffre 6.

- L'horloge de la cuisine 40 est la 1<sup>re</sup> (petite aiguille sur le 1) et indique 4 (grande aiguille sur le 4).

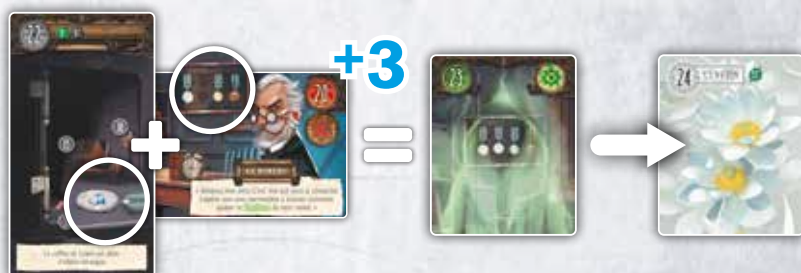
- Celle de la chambre 50 est la 2<sup>e</sup> (petite aiguille sur le 2) et indique 2 (grande aiguille sur le 2).

- Enfin, dans le bureau 20 se trouve la 3<sup>e</sup> (petite aiguille sur le 3), elle indique 1 (grande aiguille sur le 1).

Voici le code 421, qui ouvre le coffre-fort. Prenez la carte 22.

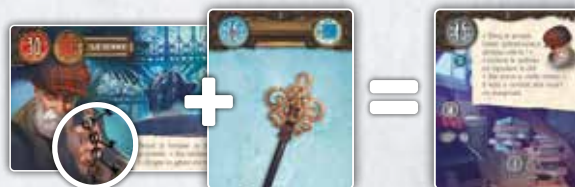


- En remplaçant la médaille (+ 3) qui a été retirée du mur du bureau, le fantôme vient à vous : 20 + 3 = 23. Prenez la carte 23.



- Lisez bien les informations pour la machine. Un des joueurs a l'information pour faire deviner le numéro de la carte Vision PROCHE en ne vous répondant que par oui ou non : vous obtenez la carte 24.

- Le jardinier dans la serre est le maître des clefs du manoir et peut certainement vous renseigner sur ce que la clef ouvre : 30 + 16 = 46. Prenez la carte 46.



- Une fois la remise ouverte, vous y récupérez notamment la troisième partie des OBJETS J. Placez-la entre 6 et 11. En passant le pendule 53 au-dessus de ces cartes, vous y lirez le numéro 47. Prenez la carte 47.



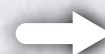
- Vous avez maintenant les deux cartes Vision de l'AR / ME. Vous pouvez aller répondre au commissaire 1. Sélectionnez les somnifères. Le commissaire vous donne la suite de son rapport. Prenez la carte 1.





### Troisième série de visions : COUPABLE

- ▶ Quelques secondes plus tard, vous entendez un bruit assourdissant venant de la cuisine. **Prenez la carte 63**.
- ▶ Dans la cuisine, vous trouvez des couverts éparpillés sur le sol 63. Le fantôme vous envoie un message à travers les couverts renversés : vous pouvez y lire un 44. **Prenez la carte 44**.



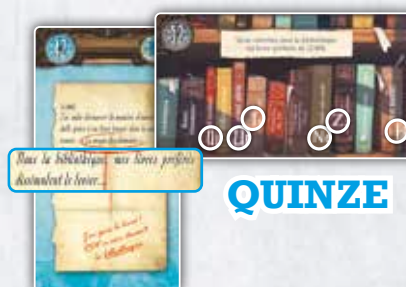
- ▶ Dans la remise, vous avez trouvé un casque poussiéreux 14. Frottez les lunettes dans l'application, le fantôme vous donne une nouvelle vision. **Prenez la carte 17**.



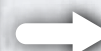
- ▶ Sur le message, il est mentionné à plusieurs reprises la bibliothèque. Forts de cette information, il faut vous rendre sans plus attendre au salon : 10 + 42 = 52. **Prenez la carte 52**.



- ▶ Lewis a écrit « mes livres préférés dissimulent le levier », donc des livres en rapport avec les voitures. Si vous prenez les premières lettres de chacun des titres : *Quand accélérer* - *Un grand pilote* - *Îcônes de voitures* - *Nettoyer son auto* - *Zabrov : vie de pilote* - *Engins et moteurs*, vous obtenez QUINZE. En poussant ces livres, vous dégagéz l'accès au levier. **Prenez la carte 15**.



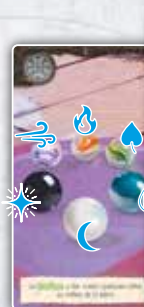
QUINZE



- ▶ La tête de lion du levier indique que ce dernier déclenche quelque chose à la fontaine au lion dans la serre : 30 + 15 = 45. **Prenez la carte 45**.




- ▶ La fontaine coulisse et vous révèle une dalle en pierre 45 contenant des rouleaux gravés de symboles élémentaires. Vous n'avez pas le livre «La magie des éléments», qui a été volé (tout ceci est mentionné sur la carte 42), mais le fantôme, lui, connaît la combinaison et vous l'a indiquée par le biais des billes 11. Mettez les symboles suivant la disposition des billes. **Prenez la carte 7**.






- Le couteau émoussé doit être aiguisé pour que vous puissiez l'utiliser.

Allez voir le cuisinier, il pourra vous aider :  $40 + 20 = 60$ .

Prenez la carte .




- Maintenant que votre couteau est bien affûté, vous pouvez l'utiliser pour couper la corde qui entoure le coffre :  $7 + 60 = 68$ .




Prenez la carte .

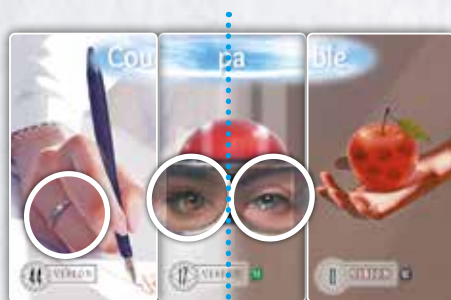


- Vous avez trouvé le trésor : un œuf de Fabergé ! En le touchant, vous obtenez la troisième vision.

Prenez la carte .



- Vous avez maintenant les trois cartes Vision COU / PA / BLE. Après vos déductions, allez donner votre réponse au commissaire . Vous l'aviez peut-être compris en observant la page  (annotée en rouge par une personne autre que Lewis, et à destination d'une tierce personne), le crime a été perpétré par deux personnes. Les visions vous permettent de les pointer : la gouvernante (yeux marron, bague, écriture en rouge) et le cuisinier (yeux bleus, nourriture, page retrouvée dans un tiroir de la cuisine). Sélectionnez ces deux coupables, puis validez. Prenez la carte .



**BAGUE /  
ECRITURE + Oeil  
ROUGE MARRON /  
FEMME**

**Oeil  
BLEU + NOURRITURE  
HOMME / POISON**



**GOVERNANTE  
CUISINIER**

*N.B. : si vous pensez à la retourner, la carte S vous permet d'ajouter un s aux trois visions COU / PA / BLE.*

Grâce à vos talents de médiums et à une brillante interprétation des visions de l'au-delà, vous avez guidé le commissaire dans la bonne direction pour arrêter LES COUPABLES ! Le fantôme de Lewis peut maintenant reposer en paix.

**FÉLICITATIONS !**

