

MYSTERIUM





MYSTERIUM

Difficulté :

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 . Avez-vous observé l'éclair en forme de 4 sur la carte , puis l'autre en forme de 3 sur la carte ? Prenez la carte .



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

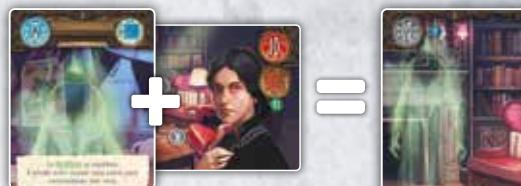
- Vous êtes accueillis par la gouvernante qui vous fait visiter la maison. En vous aidant du plan du manoir , retrouvez la disposition des pièces les unes par rapport aux autres :
- le salon est en bas (indiqué sur le plan) ;
 - la seule pièce directement reliée au salon à droite est donc le bureau ;
 - la piscine est au centre et le commissaire vous y attend ;
 - la cuisine est à l'opposé du salon par rapport à la piscine, donc en haut ;
 - la chambre 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 , 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 .



- 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 .

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 30). Entrez la séquence L / E / W / I / S sur la table de Ouija 30 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 1 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.



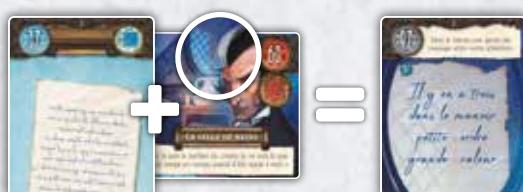
EAU / BLEU + BULLES DE SAVON / VIOLET



SALLE DE BAINS

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^{re} (petite aiguille sur le 1) et indique 4 (grande aiguille sur le 4).

- Celle de la chambre 50 est la 2^e (petite aiguille sur le 2) et indique 2 (grande aiguille sur le 2).

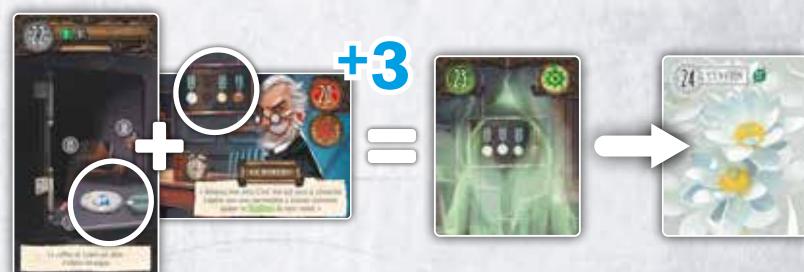
- Enfin, dans le bureau 20 se trouve la 3^e (petite aiguille sur le 3), elle indique 1 (grande aiguille sur le 1).

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



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

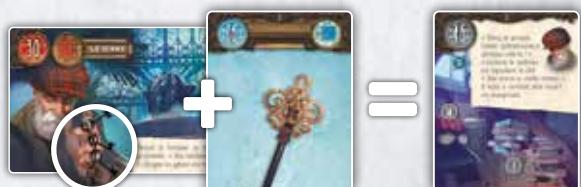
Prenez la carte 23.



► 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 1. Placez-la entre 3 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.



FLEURS / PLANTES + **NOIR / NUIT** → **SOMNIFÈRES**

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.

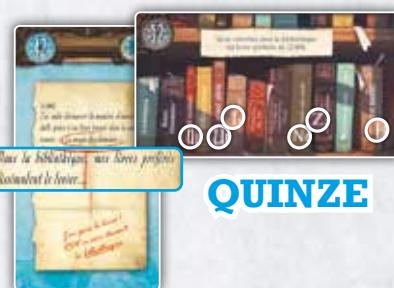


► Sur le message, il est mentionné à plusieurs reprises la bibliothèque. Forts de cette information, il faut vous rendre sans plus attendre au salon : 10 + 42 = 52. **Prenez la carte 52**.



► 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 - Icônes de voitures - Nettoyer son auto - Zabrov : vie de pilote - Engins et moteurs*, vous obtenez QUINZE. En poussant ces livres, vous dégagerez l'accès au levier.

Prenez la carte 15.

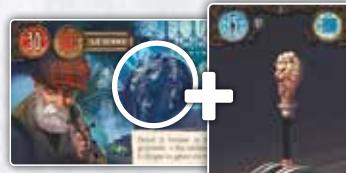


QUINZE



► 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** + **21** = **61**.

Prenez la carte **61**.



► Maintenant que votre couteau est bien affûté, vous pouvez l'utiliser pour couper la corde qui entoure le coffre : **7** + **61** = **68**.

Prenez la carte **68**.

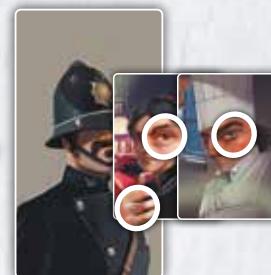
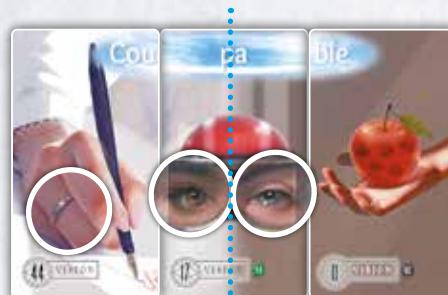


► Vous avez trouvé le trésor : un œuf de Fabergé ! En le touchant, vous obtenez la troisième vision.

Prenez la carte **11**.



► 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 **42** (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 **X**.



**BAGUE /
ECRITURE + MARRON /
ROUGE**

**OEIL
BLEU / HOMME** + **NOURRITURE / POISON**

**GOUVERNANTE
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 !

