

## **Post-Mortem walkthrough des puzzles**

### **Astrolabe (maison de Allepin – bibliothèque)**

- Game play:

You can use the eight wheels to set a date, then you pull the lever to align the planets for this date.

- The three following date must be entered:

January 14th 1128 – The date of the creation of the templar order

June 24th 1305 – The date of the first transmigration.

March 18th 1314 – The date of the death of Molay

The order is not important.

- **Game play:**

Vous pouvez utiliser les 8 roulettes pour indiquer la date voulue. Ensuite tirer le levier et les planètes de l'astrolabe s'aligneront comme elles l'étaient à cette date

- Les trois dates suivantes doivent être entrées:

14 Janvier 1128 – La date de la création des templiers.

24 Juin 1305 – La date de la 1<sup>ère</sup> transmigration.

18 mars 1314 – La date de la mort de Molay.

L'ordre dans lequel les dates sont entrées n'est pas important.

**Indices : bouquin sur les Templiers (biblio chez les Compagnons) + les trois vitraux (balcon chez Allepin)**

## Lock pick

### - Game play:

The goal is to unlock the door. You can choose one lock pick by clicking on it. When the lock pick is floating before you, you can either click on it to put it back or you can insert it in one of the 4 spaces in the lock. You can also click on the sheath at its previous position to put the lock pick back. Once it is inside the lock, you can change the lock pick's orientation by just clicking on it. You must insert 4 lock picks to be able to unlock the door. When you're ready you just turn the doorknob and see if you managed to unlock the door. Lock pick tools that shake a lot are not in the right place. Lock picks that shake a little indicate the lock pick is in the right place, but not in the right orientation.

### - Game play:

Le but est d'utiliser les outils de crochetage pour débarrer la serrure. On peut sélectionner un outil en cliquant dessus. Lorsqu'un outil est sélectionné, on peut soit le remettre à sa place en cliquant dessus de nouveau ou l'insérer dans la serrure à une des 4 positions possibles. On peut aussi serrer l'outil dans son étui en cliquant sur l'étui à l'endroit où il se trouvait. Une fois inséré dans la serrure, on peut changer l'orientation de l'outil par un simple click. Il faut insérer 4 outils dans le trou de serrure pour pouvoir débarrer la porte. Lorsqu'on est prêt, on tourne la poignée pour voir si on a réussi. Les tiges qui vibrent beaucoup indiquent que l'outil n'est pas au bon endroit, une tige qui vibre seulement un peu indique qu'elle est au bon endroit, mais dans la mauvaise orientation. Si la tige ne vibre pas elle est parfaitement placée.

### - At Hellouin's office, insert the lock picks inside the lock as follow:

- 1) 2<sup>nd</sup> lock pick from the right in the top left lock hole, with a downward orientation
- 2) 2<sup>nd</sup> lock pick from the left in the top right lock hole with an upward orientation
- 3) Rightmost lock pick in the middle lock hole oriented towards the right
- 4) Leftmost lock pick in the bottom lock hole, inserted straight

### - Au bureau d'Hellouin, insérer les outils de crochetage dans la serrure comme suit:

- 1) 2<sup>e</sup> outil en partant de la droite dans la partie en haut à gauche de la serrure, orienté vers le bas
- 2) 2<sup>e</sup> outil en partant de la gauche dans la partie en haut à droite de la serrure, orienté vers le haut
- 3) L'outil le plus à droite dans la partie centrale de la serrure, orienté vers la droite
- 4) L'outil le plus à gauche dans la partie du bas de la serrure, inséré droit.



- At the Orphé, insert the lock picks inside the lock as follow:

- 1) 2<sup>nd</sup> lock pick from the right in the top left lock hole, with an upward orientation.
- 2) 2<sup>nd</sup> lock pick from the left in the top right lock hole with a downward orientation.
- 3) Leftmost lock pick in the bottom lock hole, inserted straight.
- 4) Rightmost lock pick in the middle lock hole oriented towards the right.

- **À l'Orphée**, insérer les outils de crochetage dans la serrure comme suit:

- 1) 2<sup>e</sup> outil en partant de la droite dans la partie en haut à gauche de la serrure, orienté vers le haut.
- 2) 2<sup>e</sup> outil en partant de la gauche dans la partie en haut à droit de la serrure, orienté vers le bas.
- 3) L'outil le plus à gauche dans la partie du bas de la serrure, inséré droit.
- 4) L'outil le plus à droite dans la partie centrale de la serrure, orienté vers la droite.



### **Poudres alchimiques (labo secret chez Allepin)**

- Game play:

You can select one spoon by clicking on it. Once a spoon is selected you can fill it with powder by clicking on one of the powder bottles or you can put it back down by clicking on it. When the spoon is full just empty the quantity inside the still. Continue the process until you have the right quantities of each powder, then light the candle.

If you have the right quantities you are warped back in the previous scene, if you didn't have it right, the powder burn out in a puff of purple smoke.

- Put the following quantities of each powder inside the still and then click on the candle:

175 of Venus powder (dark green)

65 of Mars powder (red)

15 of Saturn powder (black)

34 of Jupiter powder (blue)

- Game play:

On peut sélectionner une cuillère par un clique. Une fois une cuillère sélectionnée, on peut la déposer en cliquant dessus ou la remplir en cliquant sur le pot de poudre désiré. Ensuite on peut vider la poudre dans l'alambic. Lorsqu'on a les quantités, de chaque poudre désirée on peut allumer la chandelle. Si les quantités sont bonnes, on est transporté au plan précédent, sinon la poudre se consume en un éclat de fumée bleue.

- Mettre les quantités suivantes de chaque poudre dans l'alambic et cliquer sur la chandelle avec la boîte d'allumettes :

175 de poudre de Venus (vert foncé)

65 de poudre de Mars (rouge)

15 de poudre de Saturne (noir)

34 de poudre de Jupiter (bleu)

**indices : les couleurs sont indiquées dans le parchemin (à côté des fioles) – les mesures sont données par les carrés magiques (au mur) + symboles illustrant chacun.**

### **Journal encodé (labo secret chez Allepin)**

- **Game play:**

The goal here is to find the decoding pattern to decode the text on the left side of the screen, so we can then decode the entire journal. Just turn the various number wheels and the three alphabetic rings to change the decoding pattern.

- The code for the journal is "A" – "D" – "N" with the 3 left wheels set at "-" and the 3 bottom ones set to "5" – "3" – "1".

- **Game play:**

Le but est de trouver la séquence de décodage qui permettra de décoder le texte qui est dans le journal à gauche de l'écran. On n'a qu'à tourner les roulettes numériques et les anneaux alphabétiques pour changer la séquence de décodage.

- Le code pour décoder le journal est "A" – "D" – "N", avec les trois roulettes de gauche à "-" et les trois roulettes du bas à "5" – "3" – "1".



**indices : page de gauche – les trois planètes alignées : leur ordre et les lettres qui figurent dessus.**

**Portrait robot (débloqué par discussion avec Nicolas au Café des Nantis)**

- Game play:

Using the different face parts buttons, you must build up a composite sketch of the suspect, which in our case is Hellouin. Just scroll through the each part until you get the picture shown below, and then click the sketch button.

- Game play:

En utilisant les différents boutons qui contrôlent les différentes parties du visage, il faut construire un portrait robot du suspect. Il faut simplement itérer à travers les différentes parties du visage jusqu'à l'obtention de l'image ci-dessous. Ensuite il ne reste qu'à appuyer sur le bouton de sketch [plume].



**Tableaux aux erreurs (donné par Hulot à l'Alambic)**

- Game play:

You must find the 5 differences between two given paintings. You can use the swap button to switch from the original painting to the copy. When you're on the copy you can click where you think there is a difference and a blue circle will appear to pinpoint the chosen area.

- Select the five differences shown below and press the ZoomBackButton. Then you only have to show it to Hulot at the Alambic to validate it.

- Game play:

Vous devez trouver **les 5 différences** entre les 2 peintures. Vous pouvez utiliser le bouton d'alternance pour passer de la peinture originale à la copie. Sur la copie, lorsque vous croyez apercevoir une erreur, vous pouvez cliquer et un cercle bleu apparaît à l'endroit choisisit.

- Sélectionnez les 5 différences indiquez sur l'image ci-dessous et ensuite appuyez sur le bouton de retour. Pour valider votre peinture, il suffit de la montrer à Hulot dans l'Alambic.



**Les secrets de la murale (fresque au fond de l'Alambic – puzz accessible que si Hulot est mort et si on a parlé à Bérénice – introduction à la fresque)**

Ce puzzle est constitué de deux étapes:

La première consiste à découvrir des pièces cachées dans la peinture en promenant la chandelle sur la peinture. Lorsqu'une pièce a été découverte, un icône du cahier à dessin apparaît et disparaît dans le coin inférieur droit de l'écran. Il faut donc découvrir les 15 pièces du casse tête qui sont dispersé sur la peinture. La disposition des pièces est indiquée sur le dessin ci-bas.



La 2e partie consiste à assembler les pièces du casse-tête pour découvrir le secret qui était dissimulé dans la peinture. Pour ce faire, il faut aller dans le cahier à dessin et reconstituer cette image:



## Innocenter Hellouin

avoir les objets suivant:

- la lettre de Blake
- les pièces de cuivre (*attention, celle se trouvant chez les compagnons*) et d'or
- le couteau
- la fiole

Important: La lettre doit être lue.

Les questions que tu dois poser pour l'innocenter sont les suivantes:

**lettre : 0205-31 et 0205-33 OU 0205-32 et 0205-34**

Mac0205-31\_L1 Ils ont volé Grégoire De Allepin. Un plan orchestré par celle qui m'a aussi engagé, Sophia Blake. Une véritable arnaque, Commissaire!

Mac0205-33\_L1 C'est étrange, mais c'est la réalité! De Allepin a sans doute préféré régler ce cas dans la plus grande discrétion. Vous n'avez qu'à demander à Hellouin, c'est lui qui a enquêté.

Ou

Mac0205-32\_L1 Voilà le Modus Operandi des Whyte: s'installer à Paris sous une fausse identité, les Eaton. Voler un objet, la Tête de Baphomet. Se réfugier ensuite à l'Orphée sous une nouvelle identité, les Whyte et faire livraison.

Mac0205-32\_L2 Les Johnson n'étaient à Paris qu'avec un seul objectif. Récupérer une relique, la Tête de Baphomet.

Mac0205-32\_L3 Ça se complique un peu... Les Johnson étaient à Paris pour accomplir une mission bien précise. Voler un objet, la Tête de Baphomet. Mais j'ignore s'ils y sont parvenus. Leur mort y est probablement reliée.

Mac0205-34\_L1 Je ne suis pas sûr. Sa valeur ne doit pas être monnayable...

**fiole: 0205-38**

Mac0205-38\_L1 Tenez, voilà.

**couteau: 0205-41**

Mac0205-41\_L1 Voilà l'arme du crime telle que je l'ai trouvée chez Grégoire De Allepin.

**pièces : 0205-53**

Mac0205-53\_L1 Avec cela, vous avez de quoi commencer votre enquête sur les véritables motifs des meurtres.

Ces questions devraient mener à 0205-62

Mac0206-62\_L1 J'espère que ces indices permettront de faire la preuve qu'Hellouin est innocent!