

# UNLOCK!

LEGENDARY ADVENTURES

## LES SOLUTIONS



**ATTENTION : NE LISEZ PAS CES PAGES AVANT D'AVOIR JOUÉ.**

**NE CONSULTEZ CE DOSSIER QUE SI VOUS ÊTES COMPLÈTEMENT BLOQUÉS DANS L'AVENTURE, QUE VOUS AVEZ DÉJÀ ESSAYÉ LES INDICES ET SOLUTIONS DE L'APPLICATION OU QUE VOUS AVEZ FINI L'AVENTURE.**

|  |           |
|--|-----------|
| <b>ACTION STORY .....</b>                                  | <b>4</b>  |
| <b>ROBIN DES BOIS : MORT OU VIF ! .....</b>                | <b>10</b> |
| <b>SHERLOCK HOLMES ET L'AFFAIRE DES ANGES BRÛLÉS .....</b> | <b>16</b> |













# Action Story

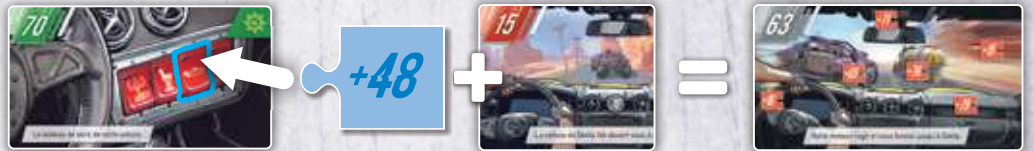
Difficulté :

## LA COURSE-POURSUITE

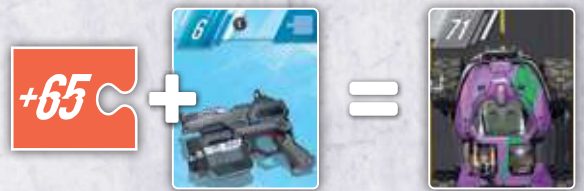
► Mais comment rattraper Stella ? Il y a peut-être une solution dans la boîte à gants ? Le symbole du cadenas fermé ressemble beaucoup à un 8. Pour ouvrir, regardez le symbole du cadenas ouvert, qui dessine un 6. Prenez la carte **6**.



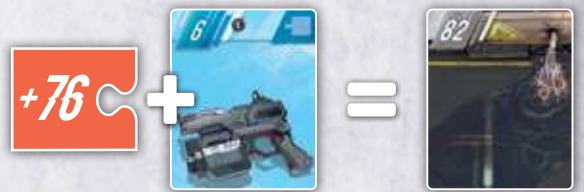
► Avant de tirer, il va falloir la rattraper. Utilisez le bouton turbo de la machine **70** :  $+48 + 15 = 63$ . Prenez la carte **63**.



► Le véhicule de Stella est maintenant à portée de tir :  $+65 + 6 = 71$ . Prenez la carte **71**.



► Stella continue de rouler. Tirez sur le camion d'huile pour la faire dérapier :  $+76 + 6 = 82$ . Prenez la carte **82**.



► Regardez les marques blanches sur les roues gauches de la voiture de Stella (**71**). Si vous les superposez à la marque blanche de la flaque d'huile (**82**) en faisant « rouler » la voiture dessus, vous obtenez les chiffres 3 puis 9. Prenez la carte **39**.



► Vous n'y voyez plus rien ! Ouvrez la machine **39** et nettoyez le pare-brise couvert d'huile en passant votre doigt sur l'écran. Prenez la carte **24**.



► Vous devez empêcher Stella de sauter par-dessus le ravin. Appuyez sur le bouton grappin de votre tableau de bord (**70**). Prenez la carte **79**.





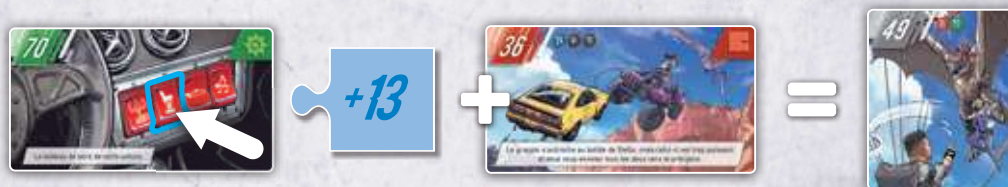
- ▶ Mettez la carte **79** sous la carte **41** puis faites-la glisser vers l'extérieur. Servez-vous du câble du grappin comme repère. Les flèches grises pointent vers des lettres rouges. En suivant l'ordre donné par le coulissement de la carte **79**, les flèches vous donneront la phrase « AJOUTEZ DOUZE » :  $24 + 12 = 36$ .

Prenez la carte **36**.



- ▶ Super ! vous l'avez agrippée, sauf que vous êtes tous les deux sur le point de tomber... Appuyez (vite) sur le bouton siège éjectable de votre tableau de bord (**70**) :  $+13 + 36 = 49$ .

Prenez la carte **49**.



- ▶ Ouvrez la machine **75**. En bougeant un peu le parachute vous verrez apparaître le nombre 93.

Prenez la carte **93**.



- ▶ Regardez l'écran de l'application, il y a une prise de courant branchée en bas à gauche. Appuyez dessus pour la débrancher.

Prenez la carte **83**.



## LA PETITE VILLE TRANQUILLE

- ▶ Comment arrêter le train ? Regardez la structure (**67**). Si vous retirez le morceau de bois branlant, les bouts de bois rouges restants forment un  $+9$  :  $+9 + 19 = 28$ .

Prenez la carte **28**.



- ▶ Le shérif veut son or en échange de la position de Stella. Sur la carte **19**, l'or est dans le 3<sup>e</sup> wagon depuis la locomotive. Le modificateur à choisir depuis la carte **28** est donc le  $+5$  :  $+5 + 55 = 60$ .

Prenez la carte **60**.

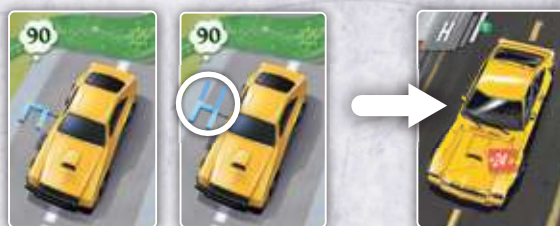




- ▶ La carte de la ville est maintenant complète ! Juxtaposez les cartes **83** et **60** pour reformer le nombre 48. Prenez la carte **48**.



- ▶ Ouvrez la machine **90** et remontez la voiture à l'aide du mécanisme. Faites-le tourner très vite et la forme en U se transforme en H. Prenez la carte **H**.

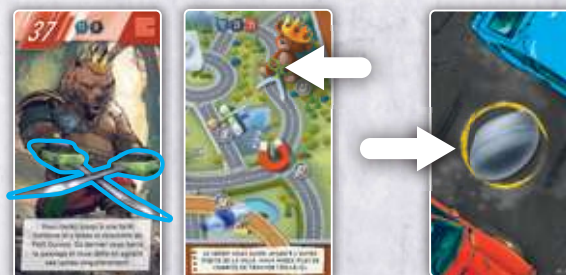


- ▶ La voiture démarre, prenez la direction de la forêt :  $+24 + 13 = 37$ . Prenez la carte **37**.



## LA FORÊT

- ▶ Pour vaincre Petit Ourson et ses ciseaux, il faut faire pierre ! Dans le jeu pierre-papier-ciseaux, la pierre bat les ciseaux (je vous en apprends une belle, là !). Regardez les dos des cartes, il y a une pierre sur l'une d'elles ! Prenez la carte pierre (**29**).



- ▶ Utilisez la pierre contre les ciseaux de Petit Ourson :  $37 + 29 = 66$ . Prenez la carte **66**.



- ▶ Vous savez maintenant comment plier le plan du robot pour en faire un avion. Vous pouvez rattraper Stella ! En effet, en pliant comme indiqué, vous verrez apparaître le nombre 47. Prenez la carte **47**.





- ▶ Envolez-vous pour rejoindre Stella :  $5 + 47 = 52$ .  
Prenez la carte **52**.



- ▶ Regardez attentivement les mouvements de l'avion en papier (52), vous y verrez le nombre 35.  
Prenez la carte **35**.



## LE NOUVEAU MONDE

- ▶ Lisez attentivement la carte **80**. Le monstre qui a mis l'eau dans son corps n'est autre que la bouteille (54).  
Il vous faut ôter leurs haches et leur haine, ou plutôt leurs H et leur N. Retirez les lettres H et N de la marque de la bouteille, les lettres restantes forment le mot DOUZE.  
Prenez la carte **12**.



- ▶ Ramenez les esprits d'eau à leur terre d'origine :  $12 + 20 = 32$ .  
Prenez la carte **32**.



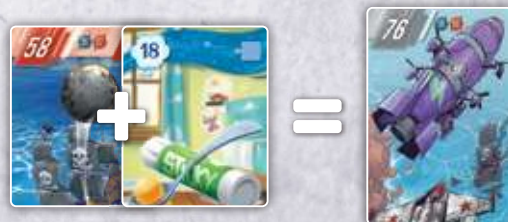
- ▶ Séchez l'avion pour qu'il redécolle :  $10 + 16 = 26$ .  
Prenez la carte **26**.



- ▶ Direction, le ballon de Stella :  $32 + 26 = 58$ .  
Prenez la carte **58**.



- ▶ Sus aux pirates ! Tirez à la catapulte :  $58 + 18 = 76$ .  
Prenez la carte **76**.





- Si Stella a son grand robot, c'est l'heure d'activer le vôtre !  
Regardez bien chacun des membres du robot de Stella pour construire le vôtre.
- Pour contrer l'épée du bras droit, un bouclier sur le bras gauche.
  - Pour renvoyer le laser du bras gauche, un miroir sur le bras droit.
  - Pour éteindre le feu du pied droit, une bouteille d'eau sur le pied gauche.
  - Pour magnétiser le métal du pied gauche, un aimant sur le pied droit.

Maintenant ouvrez la machine **59** en appuyant sur les boutons de chaque membre : ils changent de couleur.

Pour savoir lesquelles choisir, regardez les couleurs des cartes que vous avez mises sur votre robot :

Bras droit **GRIS**

Bras gauche **BLEU**

Pied droit **GRIS**

Pied gauche **ROUGE**

Et la tête du robot est **BLEUE**, comme sur le plan !



**Bravo !**  
**Votre robot est victorieux et Stella est vaincue.**  
**Maintenant il va falloir ranger tout ce bazar...**









# Robin des Bois : mort ou vif !

Difficulté :

## L'enceinte de Nottingham

▶ Votre aventure commence aux portes de Nottingham. Mais l'accès n'est offert qu'à ceux qui peuvent payer une taxe de passage. Or, vous êtes totalement démunis... Peut-être êtes-vous désespéré au point de menacer ce garde avec votre hache pour qu'il vous laisse passer ? Dans ce cas :  $20 + 9 = 29$ . Prenez la carte



Le garde ne se laisse pas intimider et vous menace en retour de vous mettre au cachot. Un choix s'offre alors à vous : renoncer ou persister. Optez pour un autre plan et dirigez-vous vers la chapelle

Si toutefois vous décidez de menacer à nouveau le garde, vous passerez une nuit au cachot :  $29 + 9 = 38$ . Prenez la carte . Cela vous fera perdre du temps, rien de plus, vous avez juste à purger votre peine.

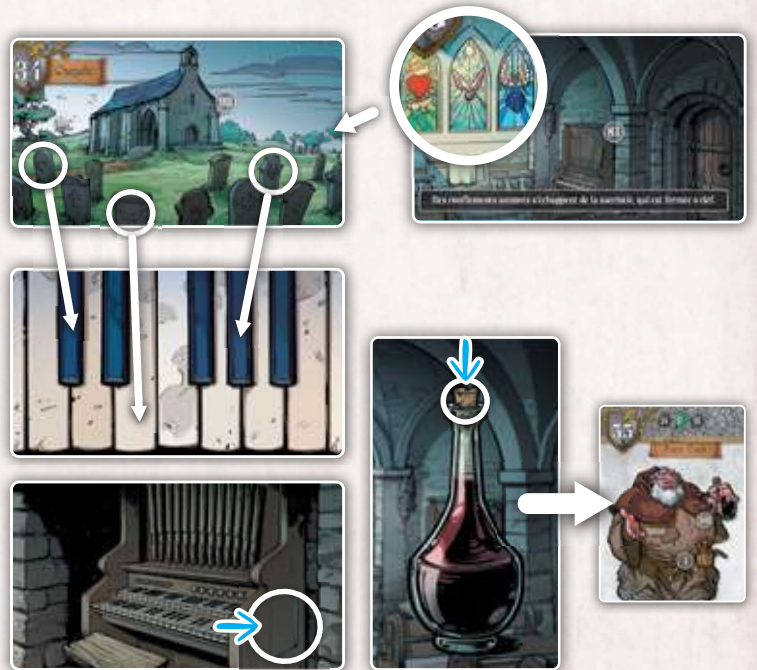


## La chapelle

▶ À l'intérieur de la chapelle, votre curiosité vous pousse vers le compartiment secret de l'orgue , mais comment l'ouvrir ? Observez attentivement les pierre tombales , qui sont disposées de la même manière que les touches de l'orgue : 2 en haut à gauche, 3 en haut à droite et 7 en bas.

Remarquez aussi les symboles des vitraux . Ces 3 symboles sont présents sur les tombes. Appuyez (dans l'ordre ou en même temps) sur les 3 touches de l'orgue qui ont le même emplacement que les 3 tombes portant ces symboles (cœur, oiseau, ange). Le compartiment secret s'ouvre !

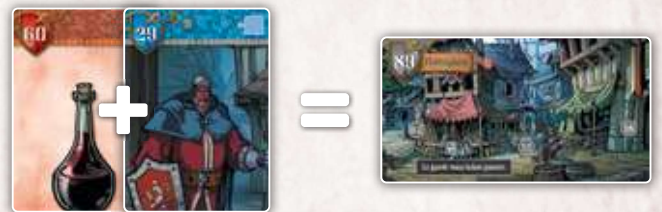
Appuyez sur ce compartiment et vous trouverez une bouteille d'alcool (à consommer avec modération). Débouchez-la pour réveiller frère Tuck. Prenez la carte .



## Nottingham

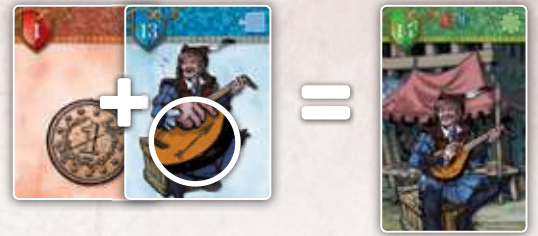
▶ Le garde acceptera bien une bonne bouteille en échange de votre passage :  $60 + 29 = 89$ . Prenez la carte .

Si vous n'aviez pas déjà menacé le garde, faites plutôt :  $60 + 20 = 80$ . Prenez la carte .





- ▶ Vous voilà dans Nottingham. Il faut à présent chercher une piste afin de rencontrer les compagnons de Robin. Observez le luth du ménestrel . Dessus est gravée la même flèche que sur la pièce de bronze de frère Tuck. Cet homme est sans doute lui aussi un proche des compagnons. Donnez à ce ménestrel votre pièce pour l'écouter chanter :  $1 + 13 = 14$ . Prenez la carte .



- ▶ Ouvrez la machine dans l'application. Écoutez attentivement les paroles de la voix mélodieuse. Prêtez une attention particulière au passage suivant : « **Trouvez dans mes vers la grande porte. Les premiers mots mettez-les sur la table.** » Le ménestrel vous indique à travers son chant comment trouver les compagnons dans la forêt de Sherwood . Pour cela, prenez uniquement le premier mot de chaque vers : « **À Sherwood retirez un pour trouver les compagnons.** » Sherwood étant la carte , en retirant 1 vous obtenez . Prenez la carte .



Ah mes amis écoutez ma ballade  
 Sherwood bruisse de révolte  
 Retirez aux riches pour les pauvres diables  
 Un geste juste pour rendre les récoltes  
 Pour déjouer la sombre mascarade  
 Trouvez dans mes vers la grande porte  
 Les premiers mots mettez-les sur la table  
 Compagnons, faites tomber le despote !

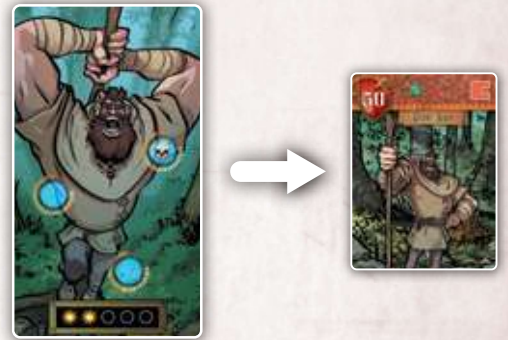


## La forêt de Sherwood

- ▶ Alors que vous cheminez à travers la forêt de Sherwood, votre route est interrompue par un cours d'eau. Observez la rivière : l'ombre de l'arbre y dessine un +7. C'est vrai que vous pourriez le couper pour former un pont :  $9 + 7 = 16$ . Prenez la carte .



- ▶ Ouvrez la machine dans l'application. Ne vous laissez pas surprendre par cet expert en maniement du bâton. Tentez de parer ses attaques en appuyant rapidement sur les boutons bleus quand ils apparaissent, mais pas sur ceux portant une tête de mort. Si vous réussissez 5 parades à la suite c'est la victoire ! Si toutefois vous ne parvenez pas à enchaîner les parades, persistez. Votre assaillant finira par s'épuiser et ralentir. Prenez la carte .



- ▶ Vous faites la rencontre de l'illustre frère d'armes de Robin des Bois : Petit Jean. Mais pour espérer rejoindre la bande des compagnons vous devez d'abord faire vos preuves. Comment trouver le convoi ? Il n'y a qu'une seule carte « entre ici et l'entrée de Sherwood », c'est la carte . Prenez la carte .



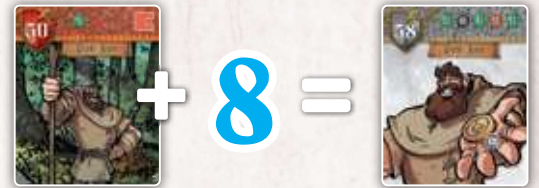


► Ouvrez la machine **33** dans l'application. Vous devez ici faire appel à votre mémoire en retenant un maximum d'informations concernant le convoi. En effet, toutes les questions portent sur des détails significatifs afin que les compagnons puissent préparer au mieux leur prochaine embuscade.

- Combien d'hommes comprend le convoi ? : 4
- Combien d'hommes sont à cheval ? : 2
- Combien d'hommes portent une armure ? : 3
- Quelle est l'arme du cocher ? : Une arbalète.
- En plus de la cargaison y a-t-il un autre butin potentiel ? : Oui, une bourse.
- Où se situe cette bourse ? : Aux pieds du cocher.
- Comment accéder à l'intérieur de la cargaison ? : Par la trappe du toit.
- Combien y a-t-il de chevaux en tout ? : 6
- Comment sont organisés les 6 chevaux ? : 4 qui tirent, 1 à gauche et 1 à droite.
- Quel est le symbole de cet escadron ? :



► Faites à présent votre rapport sur le convoi auprès de Petit Jean : **50** + **8** = **58**.  
Prenez la carte **58**.

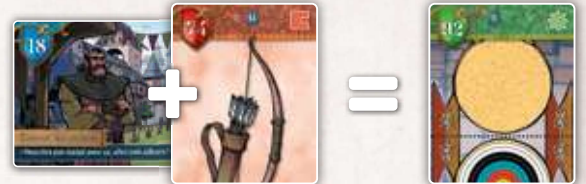


## Le tournoi des archers

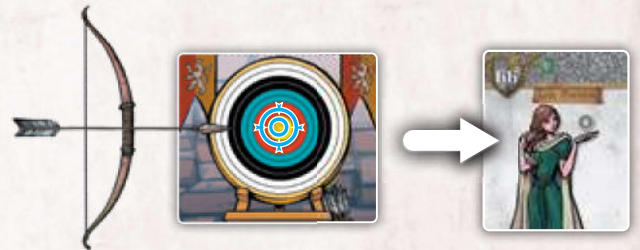
► Selon Petit Jean **58**, Robin serait à Nottingham. Ce dernier s'est sans doute rendu au tournoi des archers **18**, mais le seul moyen d'y aller c'est avec un arc. Allez donc acheter un arc. Donnez votre pièce d'or au marchand d'armes : **10** + **64** = **74**.  
Prenez la carte **74**.



► Vous pouvez maintenant participer au tournoi des archers : **18** + **74** = **92**.  
Prenez la carte **92**.



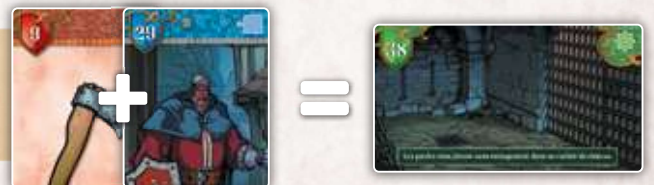
► Ouvrez la machine **92** dans l'application, pliez la carte **92** en 2 et suivez les instructions pour viser et tirer à l'arc avec votre appareil. Visez au mieux le centre de la cible pour vous classer parmi les meilleurs archers. Si votre score est trop faible, chaque joueur sera invité à tirer une nouvelle flèche.  
Prenez ensuite la carte **66**.






► Robin a été fait prisonnier. Marianne vous implore de l'aider. Mais difficile d'accéder aux geôles sans se faire repérer par la garde. Sauf si c'est elle qui vous y emmène... Menacez à nouveau le garde avec votre hache : **9** + **29** = **38**.  
Prenez la carte **38**.

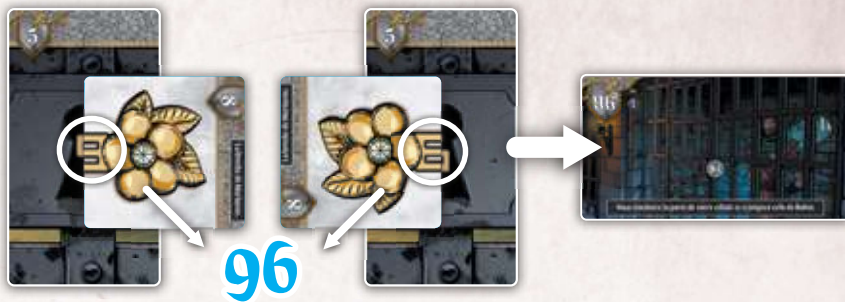
Provoquez-le deux fois si vous ne l'aviez pas encore fait :



$$\mathbf{20} + \mathbf{9} = \mathbf{29} \text{ puis } \mathbf{9} + \mathbf{29} = \mathbf{38}.$$







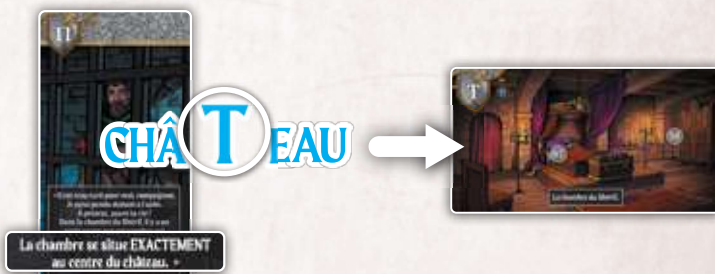
- ▶ Comme prévu, vous êtes brutalement conduit aux cachots. Il faut maintenant trouver un moyen de sortir de votre cellule... Heureusement vous êtes parvenu à dissimuler la broche . Servez-vous-en pour tenter de crocheter la serrure  : glissez-y la broche dans un sens puis dans l'autre. Vous verrez apparaître deux chiffres : 9 et 6. Prenez la carte .





- ▶ Voilà la cellule de Robin. Vous n'avez plus qu'à crocheter de la même manière cette nouvelle serrure  pour le libérer. Cette fois-ci vous voyez se former un 3 et un 6. Prenez la carte .




- ▶ Robin va être pendu ! Il faut se dépêcher d'aller retrouver les compagnons pour les prévenir. Le seul moyen de sortir vivant d'ici, c'est de passer par la chambre du Shérif pour rejoindre les catacombes. Robin vous explique que la chambre se situe au centre du château . Au centre du mot **CHÂTEAU**, c'est un T que vous trouverez. Prenez la carte .



- ▶ Pour accéder au passage secret menant aux catacombes, vous aurez besoin de la clef. Mais comment la récupérer sans réveiller le Shérif ? Ce dernier a un sommeil perturbé. Vous avez sans doute déjà entendu parler d'une technique pour calmer un ronfleur agité. Ouvrez la machine  dans l'application et sifflez dans le micro de votre appareil pour tenter d'apaiser le sommeil du Shérif et ainsi récupérer la clef. Si cela ne fonctionne pas, soit vous n'avez pas autorisé l'application à accéder au micro, soit vous sifflez très mal. Prenez la carte .

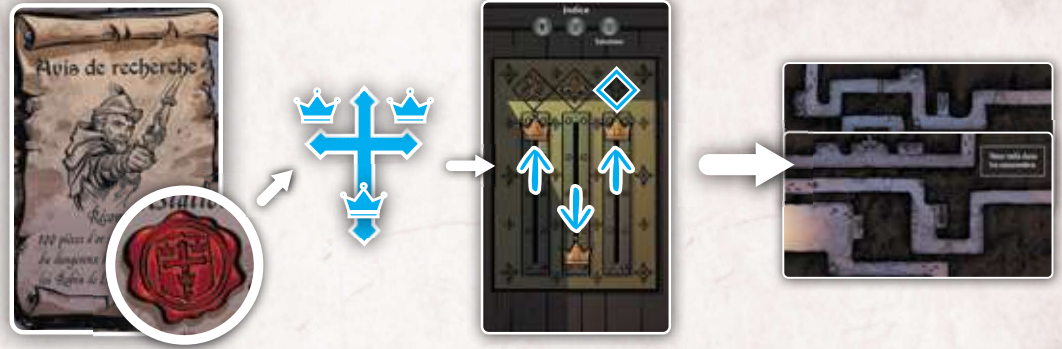


- ▶ Vous pouvez à présent utiliser la clef pour découvrir ce qui se dissimule à l'intérieur de cette armoire :  +  = . Prenez la carte .



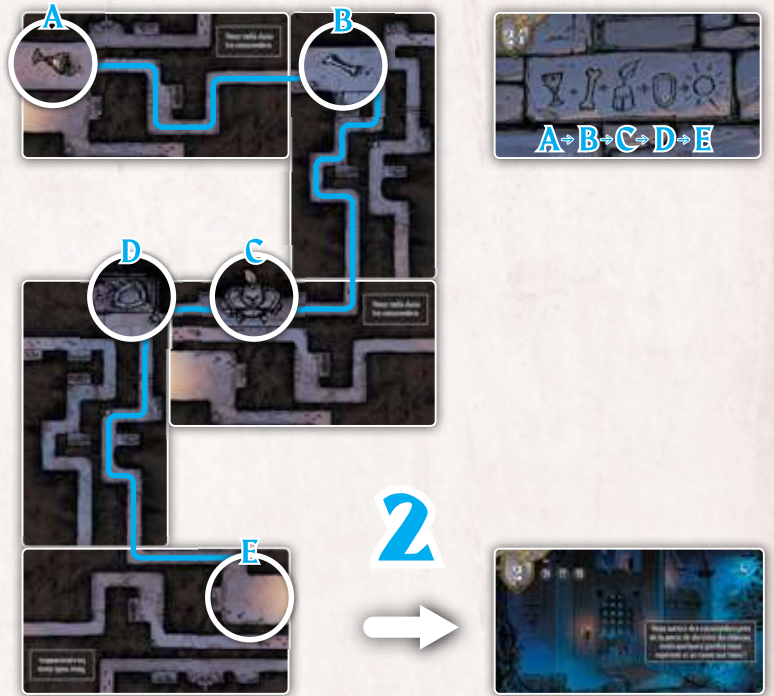


- ▶ L'entrée des catacombes est gardée par un curieux mécanisme. C'est sur l'avis de recherche que se trouve la solution. Il est cacheté du blason de la ville de Nottingham : 3 couronnes positionnées sur une croix. Ouvrez la machine **56** dans l'application et sélectionnez le bouton avec le symbole de croix, puis positionnez les 3 couronnes comme sur le blason : celles de gauche et de droite en haut, celle du milieu en bas. Prenez les cartes **77** et **78**.



## L'évasion

- ▶ Voilà les catacombes, mais si vous ne trouvez pas un moyen de vous orienter dans ce dédale, vous ne sauverez jamais Robin ! Les symboles gravés **24** dans votre ancienne cellule vous donnent le chemin à suivre : Partez de la **COUPE** **77** et placez la carte **78** à angle droit de façon à prolonger le chemin vers l'**OS**. Les traces de pas indiquent le sens de marche. Déplacez ensuite la carte **77** de façon à prolonger le chemin vers le **CASQUE**. Faites de même pour le **BOUCLIER** et enfin la sortie (**SOLEIL**) des catacombes. Les déplacements successifs des deux cartes des catacombes forment le chiffre 2. Prenez la carte **2**.



- ▶ À peine le temps de vous remettre de vos émotions que vous êtes assailli. Les gardes sont trop nombreux. Vous ne vous débarrasserez d'eux que par la ruse. Ouvrez la machine **87** dans l'application pour utiliser votre nouvel arc et tirez précisément sur l'un des deux morceaux de la corde qui retient la herse. Celle-ci se ferme alors devant les gardes ! Prenez la carte **26**.






- ▶ Une fois les compagnons retrouvés, rendez à Marianne la broche qui ne vous aura malheureusement pas permis de sortir Robin des cachots de Nottingham : **26** + **36** = **62**. Prenez la carte **62**.





► Pour sauver Robin du triste sort qui l'attend, commencez par mettre le fond de boîte debout puis positionnez correctement le sol avec les repères (verso de l'avis de recherche).

Suivez ensuite le plan des compagnons  afin de placer les différents personnages. De gauche à droite : Petit Jean, le bourreau, Marianne, le Shérif, frère Tuck et le prêtre. Une fois chacun à son poste, c'est à vous d'agir pour sectionner la corde . Commencez par vous placer au bon endroit pour reconstituer la scène. De là, la corde est malheureusement cachée par la belle Marianne. Il va falloir tenter de faire ricocher votre flèche ! Mais sur quoi tirer ?

Fermez un œil et observez la forme lumineuse en arrière-plan. Voilà l'inspiration de votre tir légendaire : la hache du bourreau. Ouvrez la machine  dans l'application et tirez sur la hache du bourreau.



C'est un tir légendaire ! Votre flèche ricoche sur la hache du bourreau puis sur la chope de frère Tuck et finit sa course vers la corde qui est tranchée net. Robin est sauvé ! Profitant de la confusion qui s'ensuit vous vous enfuyez avec les compagnons jusqu'à votre repaire. En attendant le retour du bon roi Richard, vous ferez régner la justice en Angleterre.

FÉLICITATIONS !



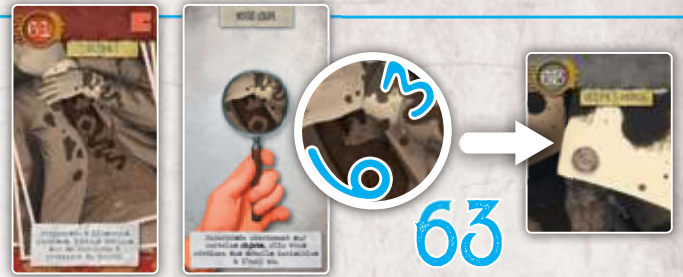
# SHERLOCK HOLMES

## L'AFFAIRE DES ANGES BRÛLÉS

Difficulté : 🔒🔒🔒

### 221B BAKER STREET

- ▶ C'est donc à vous que Mr Holmes a confié cette mystérieuse enquête ? Alors ne perdez pas de temps et honorez le plus grand détective que l'Angleterre ait connu. La première piste à suivre est la manchette de la 1<sup>re</sup> victime **61**. Superposez-y la loupe pour en apprendre plus. Les taches de sang forment à présent le numéro 63. Prenez la carte **63**.



- ▶ Sherlock vous confie définitivement l'affaire ! Mais par où commencer ? Le journal **T** précise que l'une des victimes a été retrouvée à l'extrémité nord de Green Park. Rendez-vous-y pour enquêter sur le meurtre et sur le gang. Utilisez le bouton dédié **G** dans l'application et saisissez les coordonnées F2. Prenez la carte **G**.



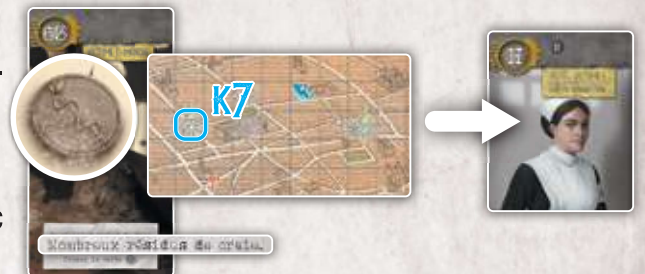
### GREEN PARK

- ▶ Le gardien de Green Park possède sans doute des informations sur le meurtre qui a eu lieu dans son parc. Interrogez-le au sujet de la 3<sup>e</sup> victime :  $28 + 11 = 39$ . Prenez la carte **39**.

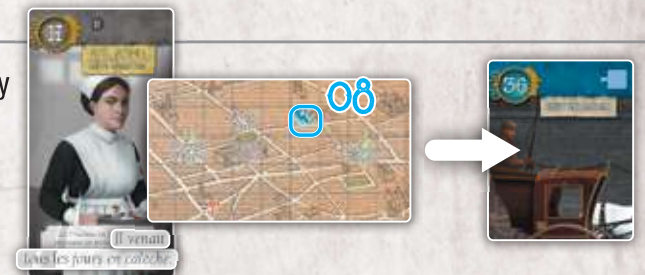


### JOHN KOFFLEY

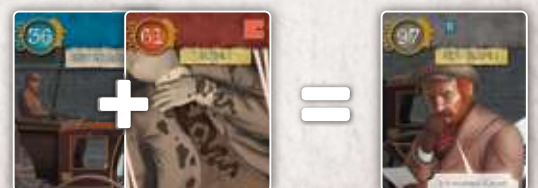
- ▶ Penchez-vous à nouveau sur la piste de la manchette **63** et remarquez le symbole sur le bouton. D'après la légende **18**, c'est celui des hôpitaux. Les traces d'antiseptique étayent l'hypothèse selon laquelle la 1<sup>re</sup> victime est un médecin. Mais dans quel hôpital vous rendre ? Les traces de craie, elles, mènent à penser que la victime est également professeur. Il y a fort à parier que cette victime est professeur en médecine. Allez donc au University Hospital en entrant les coordonnées K7 dans l'application. Prenez la carte **H**.



- ▶ Une infirmière **H** vous informe que la 1<sup>re</sup> victime s'appelait John Koffley et venait tous les jours à l'hôpital en calèche. Allez au dépôt central des calèches en entrant les coordonnées O8 dans l'application. Prenez la carte **36**.



- ▶ Une fois au dépôt des calèches, interrogez le cocher au sujet de John Koffley, la 1<sup>re</sup> victime :  $36 + 61 = 97$ . Prenez la carte **97**.





- ▶ En recoupant les informations de l'infirmière **11** et du cocher **97**, vous pouvez déduire la localisation du domicile de la 1<sup>re</sup> victime. Il n'y a qu'un seul lieu près d'un parc à côté d'un lac se situant à 10 minutes en calèche du University Hospital. Sur le plan, en partant du University Hospital (K7), empruntez la route vers le nord-ouest (J8), soit 2 minutes de calèche, puis suivez la route vers l'ouest jusqu'en B8, soit 8 minutes de calèche supplémentaires. Vous voilà près d'un parc à côté d'un lac et à 10 minutes de calèche du University Hospital. Saisissez B8 dans l'application. Prenez la carte **27**.

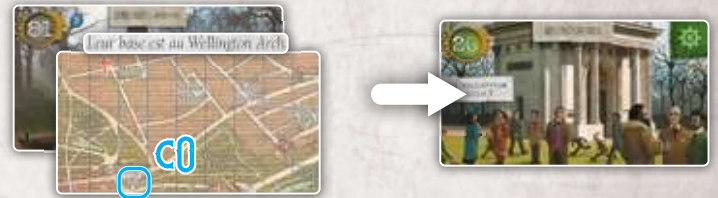


## WELLINGTON ARCH

- ▶ Les sans-abri **51** semblaient peu disposés à vous parler. Peut-être seront-ils plus enclins à le faire après que vous leur aurez offert des vêtements ? : **51** + **30** = **81**. Prenez la carte **81**.



- ▶ L'un des sans-abri **81** vous donne une information capitale sur le gang des pickpockets, soupçonné d'être lié au meurtre. Leur base se trouve au Wellington Arch. Allez y jeter un œil en saisissant C0 dans l'application. Prenez la carte **20**.



- ▶ Y a-t-il un membre du gang parmi ces personnes ? D'après les sans-abri **81**, les membres du gang se cachent parmi eux après leur larcin. Peut-être même en avez-vous déjà croisé un. Comparez les individus qui étaient présents dans le groupe des sans-abri le matin **51** avec ceux de l'après-midi **81**. Tous sont présents sauf celui qui était adossé à l'arbre. Ce même individu est par contre bien présent au Wellington Arch. Sélectionnez-le dans la machine **20** pour le surveiller. Prenez la carte **15**.



- ▶ Vous voilà pris au piège... La serrure est verrouillée, mais vous avez le nécessaire pour tenter de faire sauter le verrou. La cartouche de fusil pourrait faire office d'explosif. Commencez par l'insérer dans le trou de la serrure : **23** + **31** = **54**. Prenez la carte **54**.

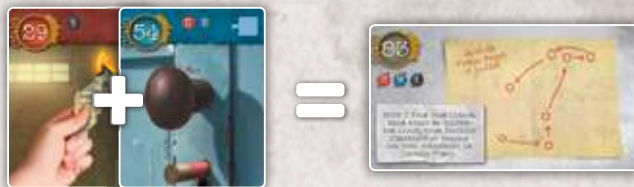


- ▶ Il faut maintenant trouver de quoi amorcer l'explosion de la cartouche. Posez la loupe sur la pile de journaux **5** pour concentrer les rayons du halo de lumière sur le papier. Les morceaux des lettres restantes décrivent à présent le nombre VINGT-NEUF. Prenez la carte **29**.





- ▶ Mettez le feu à la cartouche afin de faire exploser la serrure et de recouvrer la liberté :  $29 + 54 = 83$ . Prenez la carte  $83$ .



- ▶ Malgré le piège, vous ne repartez pas les mains vides. La note trouvée dans l'entrepôt  $83$  vous apprend que Maître Fogel, le chef du gang, arrivera ce jour à la gare de Londres. Foncez en N3 pour tenter de le coincer. Prenez la carte  $26$ .



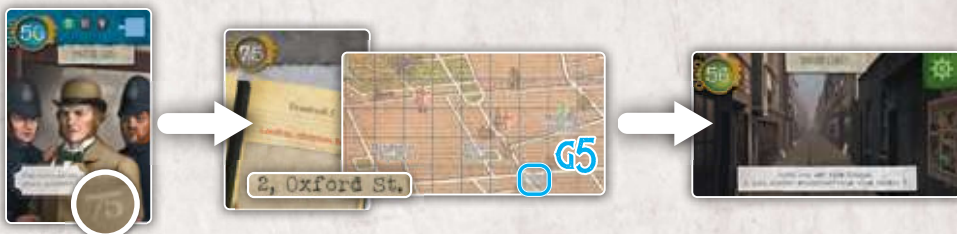
## MAÎTRE FOGEL

- ▶ La gare de Charing Cross est grande et très fréquentée. Pour espérer attraper Fogel, il vous faudra au moins trouver à quel quai vous rendre. Pour cela, vous devez décrypter la note  $83$ . Le dessin fait référence à un trajet entre différentes villes présentes sur la carte de l'Europe  $M$  : **B**arcelone, **R**ome, **I**nnsbruck, **S**tockholm, **T**allinn, **O**slo puis **L**ondres. La 1<sup>re</sup> lettre de chacune de ces étapes vous donne l'origine du train : **BRISTOL**. C'est donc sur la voie numéro 8 que vous pourrez coincer Fogel ! Ouvrez la machine  $26$  dans l'application et saisissez la voie 8. Prenez la carte  $50$ .



- ▶ Vous avez pincé Maître Fogel. Si le meurtre a été perpétré par un membre du gang, alors leur chef doit savoir qui est le meurtrier. Mais Fogel refuse de se mettre à table. Il va donc falloir trouver de quoi le faire chanter. Commencez par le fouiller. Repérez le numéro caché sur la poche de sa veste. Prenez la carte  $75$ .

L'agenda de Fogel  $75$  mentionne la réception d'un butin à Oxford Street ce jour. C'est peut-être votre chance. Allez à Oxford Street en saisissant G5 dans l'application. Prenez la carte  $56$ .



- ▶ Oxford Street  $56$  est une très longue rue. Pour espérer trouver le butin, il faut une adresse plus précise. À quel numéro vous rendre ? L'agenda  $75$  indique simplement le numéro 2, mais vous n'y trouverez rien... Remarquez cependant les points sous la date et l'adresse. Gardez uniquement les chiffres (1 = 1 et 0 = 0) juste au-dessus d'eux :  $511 - 20$ . Utilisez la machine  $56$  pour vous rendre au 491 Oxford Street. Prenez la carte  $B$ .

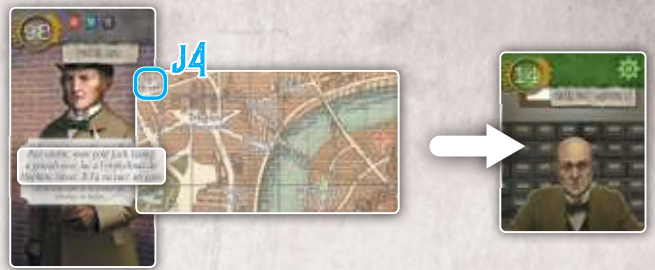


- ▶ Voilà une preuve irréfutable des larcins du gang. Mettez le butin sous le nez de Maître Fogel afin de le faire chanter et ainsi de lui soutirer des informations sur le tueur :  $48 + 50 = 98$ . Prenez la carte  $98$ .





- ▶ Fogel 98 vous donne des informations cruciales sur le tueur : vous savez maintenant que Red Henry a grandi à l'orphelinat de Hopkins Street. Allez enquêter là-bas en entrant les coordonnées J4 dans l'application. Prenez la carte 14.



## ORPHELINAT

- ▶ Vous voilà aux archives de l'orphelinat 14 à chercher l'identité exacte de Red Henry. Du pseudonyme « Red Henry », vous ne pouvez supposer que le PRÉNOM du tueur : Henry. Mais il y a une très grande quantité de dossiers dans ces archives. Il est donc nécessaire d'affiner vos recherches en remplissant au moins 2 champs sur les 3. Pas de piste sur son NOM. Qu'en est-il des DATES ? Vous avez appris de Fogel 98 qu'un dénommé Jack Young a grandi à l'orphelinat avec lui. Commencez par saisir le nom **YOUNG** puis le prénom **JACK** pour consulter son dossier et obtenir la période à laquelle ils ont vécu ensemble : **1884-1887**.

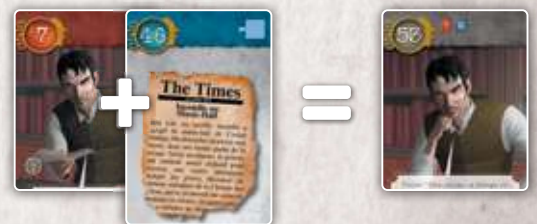


- ▶ Red Henry a donc certainement été lui aussi dans l'orphelinat à ces mêmes dates. Faites donc une recherche au prénom de **HENRY** et aux dates **1884-1887**. Quatre dossiers correspondent, mais un seul devrait retenir votre attention. Avez-vous noté un point commun entre la 1<sup>re</sup> et la 3<sup>e</sup> victime ? John Koffley 61 et Edith Chadha 55 étaient tous les deux des professionnels de santé. L'un des 4 enfants refusa d'être examiné par un médecin. De plus, ce même enfant fut admis avec des brûlures. Il y a des chances que cela soit lié à la note du journal T mentionnant des « Anges Brûlés ». Continuez votre enquête en vous rendant à l'ancien domicile d'Henry Evans, à Manchester Square, en B6. Prenez la carte 17.



## CHEZ RED HENRY

- ▶ Le domicile est désert, mais vous y trouvez un vieil article de journal qui élucide le mystère des « Anges Brûlés ». Red Henry se venge de la mort de ses parents. Il tue les membres du corps médical qui ont en priorité porté secours aux riches spectateurs et ont laissé mourir ses parents, membres de la CHORALE DES CIEUX et emportés par les FLAMMES. Les « Anges Brûlés » sont donc les membres de la Chorale des Cieus morts dans l'incendie. Rapportez l'article à Sherlock :  $7 + 46 = 53$ . Prenez la carte 53.



- ▶ Au sol 17, les 3 morceaux de papier déchirés forment ensemble un numéro de carte. Rassemblez les 3 morceaux de la bulle grise, cela forme un 16. Prenez la carte 16.





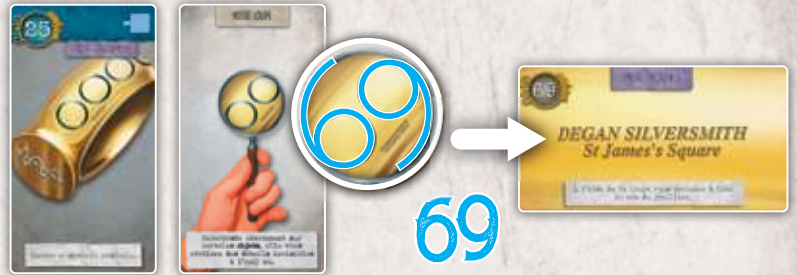
## EDITH CHADHA

- Parmi les affaires du butin **B**, il y a le sac à main d'Edith Chadha, la 3<sup>e</sup> victime **40**. Vous y trouvez un quart de plan **55**. La croix indique la position de l'appartement d'Edith Chadha sur un des 4 quarts (**P**, **L**, **A** ou **N**) du plan de Londres : C1, C6, L1 ou L6. Mais selon les informations du gardien **39**, cette victime vivait près d'une église. L6 est le seul lieu juxtaposé à une église (L5). Allez enquêter en L6. Prenez la carte **24**.

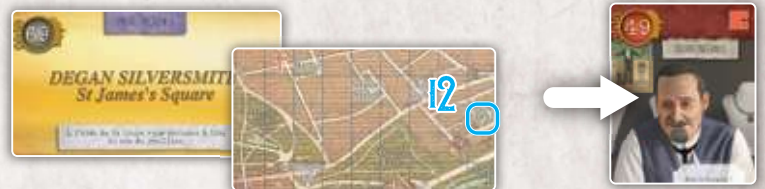


## DR DRAY

- Vous trouvez également une bague **25** dans la chambre de Red Henry. C'est très certainement celle de la 2<sup>e</sup> victime **40**. Il y a une inscription gravée sur la monture, mais impossible de la lire à l'œil nu. Utilisez la loupe pour lire la gravure en la superposant sur la bague. La monture de la loupe et les anneaux en argent forment le numéro 69. Prenez la carte **69**.



- Vous pouvez à présent lire l'adresse de l'orfèvre **69** qui a créé cette bague. Peut-être aura-t-il des informations concernant la 2<sup>e</sup> victime **40**. Allez à Saint James's Square en saisissant les coordonnées **I2** dans l'application. Prenez la carte **49**.



- Vous êtes venus jusqu'ici pour tenter d'en apprendre plus sur le propriétaire de cette bague. Montrez la bague à l'orfèvre :  $49 + 25 = 74$ . Prenez la carte **74**.



## JOHN KOFFLEY

- Selon sa femme **27**, John Koffley était en route pour Warlock Spectacles le jour de son assassinat, mais il vous manquait l'adresse. Repérez l'affiche derrière l'orfèvre **74**, c'est une publicité pour Warlock et l'adresse y est indiquée : College Street. Saisissez alors **M0** dans l'application. Prenez la carte **12**.



- Vous êtes chez Warlock Spectacles pour obtenir des informations concernant John Koffley, la 1<sup>re</sup> victime. Interrogez cet homme à son sujet :  $12 + 61 = 73$ . Prenez la carte **73**.





## TRAJETS DES VICTIMES

► Maintenant que vous avez le trajet de chacune des victimes le jour de leur décès, il faut chercher le lieu commun à ces 3 trajets pour tenter de localiser où Red Henry entre en contact avec elles :

- Edith Chadha est entrée en contact avec Red Henry quelque part entre le **Strand** et **Green Park** <sup>39</sup>.
- Mr Dray est, lui, entré en contact avec le tueur entre **Charing Cross** et la boutique de **Saint James's Square** <sup>74</sup>.
- Enfin, John Koffley a dû croiser Red Henry quelque part entre **College Street** et le **University Hospital** <sup>73</sup>.

En reportant ces 3 trajets sur le plan, vous remarquez que ces derniers ont en commun de traverser **Trafalgar Square**. C'est sans doute à cet endroit précis que Red Henry entre en contact avec ses victimes. Allez y faire un tour en saisissant L3 dans l'application.

Prenez la carte <sup>85</sup>.



## TRAFALGAR SQUARE

► Pour débusquer Red Henry parmi cette foule <sup>85</sup>, souvenez-vous de ce que vous avez appris sur lui : Red Henry est l'enfant d'un couple de chanteurs (voir article <sup>46</sup>) et joue lui-même de la musique selon le violon <sup>17</sup> et le chant médiéval <sup>16</sup> trouvés dans sa chambre. Pour repérer ses victimes, Red Henry doit être très régulièrement présent à Trafalgar Square. S'il est ici, alors tout porte à croire que Red Henry doit être ce chanteur de rue situé près de la fontaine. Allez interroger cet individu. Prenez la carte <sup>2</sup>.



## MIND PALACE

► Avant que Red Henry ne tourne les talons, vous avez eu le temps d'observer 4 éléments bien particuliers : son teint pâle, sa veste rongée, son pantalon délavé et la plume accrochée au chapeau. Ouvrez la machine <sup>2</sup> et cliquez sur ces éléments. Le manque d'exposition à la lumière, les fréquents passages dans l'eau et la proximité avec des rats laissent penser que Red Henry se cache dans les égouts. Les mouettes, attirées par le poisson, vivent en général près des lieux où accostent les bateaux de pêche. La planque doit se situer dans des égouts accessibles depuis le bord de la Tamise. Repérez sur le plan, au bord de la Tamise, la petite entrée d'un tunnel. C'est là que Red Henry a dû s'enfuir. Allez en Q4 pour vérifier votre déduction.



**Vous voilà au bord de la Tamise, les pieds dans l'eau, à vous faufiler discrètement dans le tunnel qui vous conduit dans les égouts de Londres. Après quelques minutes de marche, vous débouchez sur un cul-de-sac. Juste là, Red Henry vous tourne le dos, les yeux baissés vers ses pieds. Il semble se résoudre à accepter son destin. Sans plus attendre, vous lui passez les menottes et vous mettez en route pour le livrer à Scotland Yard. À la sortie du tunnel, vous tombez sur Sherlock, qui semblait avoir déjà tout compris depuis bien longtemps. Il vous lance ce qui semble être un regard d'approbation.**



# UNLOCK!

ESCAPE ADVENTURES

ESSAYEZ DE  
SORTIR À TEMPS !



Le jeu de société d'escape rooms :  
9 boîtes, 27 aventures disponibles  
Essayez **UNLOCK!** en téléchargeant les démos gratuites  
sur [www.spacecowboys.fr/unlock-demos](http://www.spacecowboys.fr/unlock-demos)





# UNLOCK!

Fort de ses 27 aventures déjà disponibles, le jeu à succès embarque pour 3 épopées inédites dans une galaxie lointaine, très lointaine....

# STAR WARS

## ESCAPE GAME



Incarnez des Rebelles,  
des contrebandiers  
et des agents Impériaux !



UN JEU COOPÉRATIF D'ESCAPE GAME !

Explorez les lieux, découvrez les cartes, combinez  
les objets et résolvez les énigmes !

Immergez-vous dans la galaxie *Star Wars*™ avec l'appli  
gratuite et ses machines, musiques et sons.

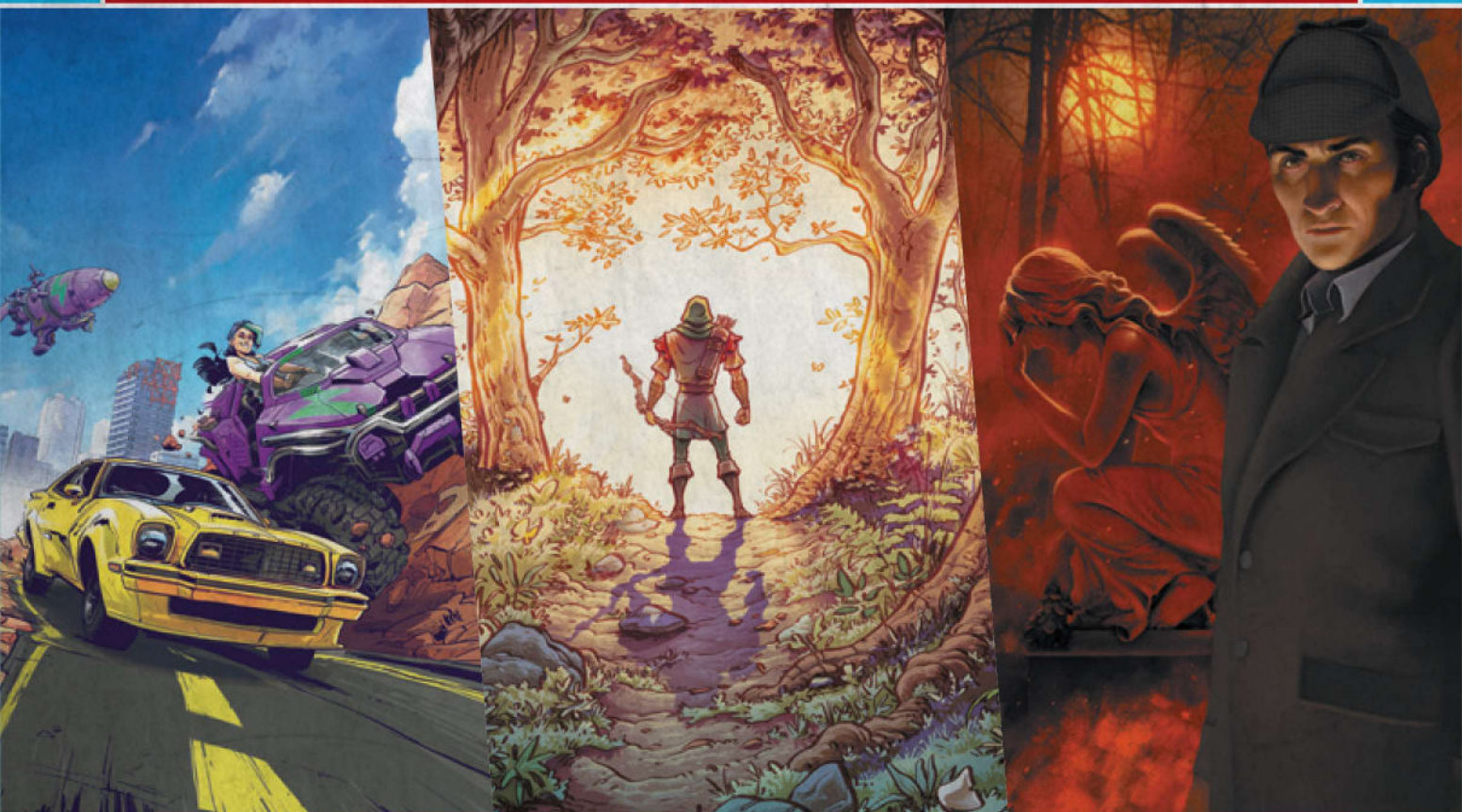
DURÉE 60'  
ÂGE 10+  
JOUEURS 1-6

[www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr)





**ATTENTION :  
NE LISEZ PAS CES PAGES AVANT D'AVOIR JOUÉ.**



**NE CONSULTEZ CE DOSSIER QUE SI VOUS ÊTES COMPLÈTEMENT BLOQUÉS  
DANS L'AVENTURE, QUE VOUS AVEZ DÉJÀ ESSAYÉ LES INDICES ET SOLUTIONS  
DE L'APPLICATION OU QUE VOUS AVEZ FINI L'AVENTURE.**