

PARCOURS « PAS À PAS » d'Hôtel Mortel

PROLOGUE

ENIGME et SOLUTION	LE TEXTE SUGGERE...	PAGE INDICES
Sortir de la caisse Combinaison : Carnet + Clous 📖 + 🌟 => Chap.1, Lieu 1	« S'en sortir... le contenu de ses poches (Trouvailles et Combinaisons d'Objets , pages 152 et 156). Mais, que faire avec ce que j'ai entre les mains ? »	/

CHAPITRE 1 : GRENIER

Parcours attendu : de 1 à 5, puis Clé de Cuivre pour le 6 (détour possible avant par le 7). Là, bloqué, le lecteur doit utiliser les infos disséminées pour trouver le passage secret devant lequel il était passé au début.

- 1 : Plan du grenier, et 1ère Partie du Carnet Rouge
 - 2 : Lettre de Mrs Holton (info : le tueur s'appelle Henry)
 - 3 : Enigme "atteindre la verrière du toit" (et peut-être 7 > **Conversation A**. Info : c'est l'hôtel Holmes)
 - 4 : Enigme "Meuble à secret" > Facture et Clé de Cuivre et Facture (Infos : trappe au Sud-Est + le proprio qui a aménagé ces lieux aussi bizarrement s'appelle Holmes).
 - 5 : Enigme "Etagères à trophées" > Boussole. Ouvrir Porte Cuivre avec Clé Cuivre *
 - 6 : Kill HHH. Enigme "Porte Close", aucune solution, on a « perdu le Nord ». Combiner Facture + Boussole
- ISSUE UN** : initiales H+H
ISSUE TROIS : fin du chapitre.

* A ce point-là, un lecteur malin peut combiner tout de suite Facture + Boussole, puis supposer que Henry et Holmes sont la même personne : initiales HH pour ouvrir le cadenas. Peu probable car l'escalier de sortie du 6 semble bien plus évident. Sinon, ce n'est pas grave, ce lecteur malin fera un peu de compensation mentale quand il sera question de HHH au lieu de HH, plus loin.

ENIGME et SOLUTION	LE TEXTE SUGGERE...	PAGE INDICES
Prologue, 1, 2 pas d'énigme, à part combiner Carnet + Clous pour sortir de la caisse.	/	/
3 Atteindre la verrière du toit Tonneau 3 + Caisse II => 3,II	« A moi de décider si j'empile un sac sur un coffre, ou même (soyons fous) deux sacs l'un sur l'autre. »	/
4 Meuble à Secret 1ère Partie du Carnet Rouge, texte à lire à l'envers : « MEUBLE A SECRET garanti inviolable, bois de chêne et moulures, accastillage en fer blanc, tiroirs par rangées de quatre, tourner IIème cheville sur le côté. » => 4,II pour ouvrir le tiroir secret	Schéma « chiffonnier » (Carnet) On trouve « un chiffonnier... les tiroirs – tous vides. Je suis pourtant sûre que quelque chose d'important se cache dans ce meuble. »	« Ariana se rappelle avoir vu le schéma d'un chiffonnier dans quelque chose qu'elle vient de lire. Elle prend vraiment tout à l'envers aujourd'hui... »

<p>5 Etagères à trophées</p> <p>Essayer les initiales de toutes les victimes connues :</p> <p>Ariana White : AW = 5,III Elizabeth Holton : EH = 5,I Kathy Miller : KM = 5,II Les autres victimes ne sont pas nommées en entier.</p> <p>On trouve une Boussole dans la valise de Kathy Miller.</p>	<p>Noms des victimes en capitales dans le Prologue et dans la Lettre Holton.</p> <p>1ère Partie du Carnet Rouge, le TABLEAU DE CHASSE : « une sorte de classement par initiales... Celles de victimes ? »</p> <p>Les initiales de l'héroïne sont mises en évidence (AW et le même commentaire FOUINEUSE qu'à la fin du Prologue) pour servir d'exemple.</p>	/
<p>5 Porte à Serrure de Cuivre</p> <p>Combinaison : Clé Cuivre + Serrure Cuivre ⊖ + ⊕ => 6</p>	<p>Même métal pour les deux, c'est la seule clé et pour le moment la seule serrure...</p>	/
<p>6 Porte Close</p> <p>Pas de solution, il faut chercher ailleurs :</p> <p>Combinaison Facture + Boussole ✱ + ✨ => Issue UN</p>	<p>Porte close, pas de clé qui marche : « Soit je combine un plan brillant, soit je reviens sur mes pas en me demandant à quel moment j'ai perdu le Nord. »</p> <p>Facture (Documents) : « Tiens donc : une « Trappe » dans l'un des pièces du grenier, mais laquelle ? Je n'ai aucun sens de l'orientation. »</p> <p>Ariana se plaint au 7 de ne pas avoir le sens de l'orientation.</p>	<p>« Ariana s'obstine à croire que cette porte est la SORTIE, elle a vraiment perdu le Nord, c'est garanti sur Facture ! »</p>
<p>Issue UN : Cadenas</p> <p>Cadenas + initiales AA + HH => Issue TROIS</p>	<p>« Le souvenir du tableau de chasse qui triait les victimes par initiales me donne un désagréable frisson. » Le lecteur va sans doute tester à nouveau les initiales des victimes => ça ne marche pas, mais le H de Holton semble donner quelque chose.</p> <p>Les seuls noms restants sont <i>Henry</i> (lettre Holton) et <i>Holmes</i> (Conversation A ou Facture), réunis par le graffiti <i>HHH</i>. Le lecteur doit à présent avoir compris que le proprio de l'hôtel et l'assassin sont la même personne, Henry H. Holmes.</p>	/

CHAPITRE 2 : 1er ETAGE

Parcours attendu : sortir des lieux clos **8-9**, interroger Seth au **10**, puis faire une partie de *whodunit* façon Cluedo en espionnant et interrogeant les trois locataires de **11 à 15**.

8 : Enigme "Panic door" (info : meubles et porte signés par l'artisan Iacob)

9 : Enigme "Ouvrir le Tiroir" (info : meubles et porte du même artisan, a réglé la combinaison en hommage à son couple)

10 : **Conversation** avec Seth (info : une cliente "pas seule"). Registre (info : noms des clientes) + Journal. Enigme du Journal "Institut IVG" (info : on peut conseiller l'Institut à quelqu'un).

11 : Enigme "Porte dérobée"

13* : Enigme "Judas" (info : fille de la 12 inoffensive, fille de la 14 a gros ventre et pleure, fille de la 15 à surveiller, cache quelque chose sous l'oreiller).

12 : **Conversation** et Enigme "Maquette" (info : les filles de 14 et de la 15 ont discuté dans le couloir, celle de la 14 a ramassé un objet perdu par celle de la 15. On peut ouvrir la porte secrète vers **13**)

14 : Enigme "Fille-mère" : **Conversation** (info : nom de la locataire de la 15 + lettre à ses initiales).

15 : Enigme "Duel" : utiliser Lettre avec nom. **Conversation**, puis utiliser l'info sur arme cachée.

Conversation M : fin du chapitre.

* Ça peut être **13-12** ou **12-13** indifféremment.

ENIGME et SOLUTION	LE TEXTE SUGGERE...	PAGE INDICES
<p>8 Panic door</p> <p>Levier indiqué I sur le dessin ne donne rien => 8,I</p> <p>Le dessin montre que la combinaison est sous format chiffre + deux lettres.</p> <p>Combinaison : initiales de Iacob et Ida, mariés 8 ans de 1885 à 1893 => 8,II qui renvoie vers 10</p>	<p>L'artisan nommé « Iacob » (8) a « posé les ouvrants de l'hôtel au début de l'année, juste avant l'Expo 1893... quand il vient avec ses factures ridicules, il se heurte à la <i>panic door</i> qu'il a lui-même posée... [Il a laissé] Des griffonnages... "depuis 1885"... égaie ses journées de travail en rêvant à la « Ida » à qui il a passé la bague au doigt... Soudain, le souvenir me revient... En réglant la serrure à combinaison, Je-Ne-Sais-Plus-Comment parlait de rendre hommage à son couple, aux années passées avec sa femme... » (9,II)</p>	<p>Lieux 8-9, Bureau et Appartement : pour ce Chapitre, bien utiliser le plan : des I, des II et des III s'y cachent ! Ci-dessus.</p>
<p>9 Ouvrir le tiroir</p> <p>Un II sur le Plan de l'étage => 9,II Infos sur l'artisan</p>	<p>« Je regarde mon Plan pour savoir si certaines parties des pièces peuvent être fouillées. »</p>	
<p>10 Journal "Institut IVG"</p> <p>Adresse n°10,IIème étage => 10,II</p>	<p>La cliente « de la 14 est pas exactement venue seule, si vous m'comprenez, précise Seth avec un sourire torve.</p> <p><i>Pas seule ? Il sait pourtant qu'il doit refuser les couples.</i></p> <p>– Disons qu'y a une réclame du journal qu'elle ferait bien de regarder ! » (Conversation R)</p>	<p>Lieu 10, Réception :</p> <p>– Henry Holmes se rappelle avoir entendu qu'un bon illusionniste attire l'attention sur lui, pendant que l'essentiel se passe juste à côté.</p> <p>– Holmes est obsédé par les initiales des gens, des lieux... et des Institutions.</p>

<p>11 Porte Secrète</p> <p>Plan et dessin indiquent le II => 11,II accès au 13</p>	<p>Le texte suggère la porte cachée. On la voit sur le Plan et sur le dessin. Tous deux indiquent le II.</p> <p>Le 12 (Conversation I) nous enverra de toute façon au 13 si on a laissé passer.</p>	<p>/</p>
<p>12 Maquette</p> <p>Les triangles s'assemblent en pyramide, on lit 12,II</p> <p>On est autorisé à aller en 13 si on n'avait pas déjà trouvé et ouvert la Porte Secrète.</p>	<p>Le texte ne suggère rien. Les lecteurs de <i>L'Alchimiste</i> et de <i>Cthulhu</i> chercheront sans doute à assembler les triangles à plat.</p>	<p>Lieu 12, Chambre 12 : « Au fait, c'est pour compléter le pavillon égyptien », précise Roberta pendant que Henry tente d'assembler la maquette récalcitrante.</p>
<p>13 Judas</p> <p>Combinaison : Tournevis + Judas ⊗ + ☹ => ci-dessous.</p> <p>Bureau 8 : 8,III (paranoïa) Réception 10 : 10,III (rien) Chambre 12 : 12,III (rien) Chambre 14 : 14,III (grossesse) Chambre 15 : 15,III (dangereuse, cache une arme sous son oreiller)</p>	<p>« Le capot marqué d'un ☹ est vite retiré. Mais sans outil, impossible de réparer pour pouvoir espionner à son aise. » (13)</p>	<p>/</p>
<p>14 La Fille-mère</p> <p>Nom du Registre + Chambre ✍ + 4 => Conversation H Ça ne sert à rien.</p> <p>Info IVG + Chambre ✍ + ✂ => Conversation W (info : nom de la locataire de la 15, sur l'objet qu'elle avait perdu : une lettre à son nom)</p>	<p>La cliente « de la 14 est pas exactement venue seule, si vous m'comprenez, précise Seth avec un sourire torve.</p> <p><i>Pas seule ? Il sait pourtant qu'il doit refuser les coups.</i></p> <p>– Disons qu'y a une réclame du journal qu'elle ferait bien de regarder ! » (Conversation R)</p> <p>On l'a vue cacher son ventre à travers le Judas (14,III).</p> <p>« Si j'ai lu l'un ou l'autre Document la concernant (indiquant son nom, se rapportant à sa situation...), je peux tenter quelque chose. » (14)</p> <p>« Sauf si je suis mieux informé, si j'ai un papier à montrer, il n'y a rien à tirer de Sarah Cook à part d'autres cris hystériques. » (Conversation H)</p>	<p>Lieu 14, Chambre 14 :</p> <p>– Henry sait que toutes les clientes signent de leur nom un certain Document.</p> <p>– Il se rappelle peut-être avoir lu quelque chose à propos de « Femmes seules dans une situation délicate ».</p> <p>Il ne lui reste qu'à Combiner quelque chose de machiavélique...</p>

<p>15 Duel de paroles</p> <p>Nom absent du registre + Chambre Ça ne donne rien</p> <p>Nom sur la lettre + Chambre <i>SH</i> + XV => Conversation K</p> <p>Quand Sophia brandira son revolver (Conversation), le lecteur peut se rappeler l'avoir vue (grâce au Judas 13) cacher une autre arme sous l'oreiller.</p>	<p>« A moins de disposer d'informations ou de Documents susceptibles d'orienter l'entretien... » (15)</p> <p>« Enfin satisfaite, elle glisse l'objet sous son veston. Puis elle recommence son manège avec un objet identique, qu'elle cache ensuite sous son oreiller. » (15,III)</p> <p>« Aïe... Le veston est déformé par une bosse de mauvais augure. <i>Une arme ?..</i> » (15)</p>	<p>Lieu 15, Chambre 15 : Henry se dit que, s'il n'a pas les infos nécessaires pour venir à bout de la méfiance de cette locataire, il devrait retourner fouiller, espionner, interroger les autres occupants de l'étage.</p>
--	--	---

CHAPITRE 3 : CAVE

Parcours attendu : passer rapidement de **16** à **18**, libérer Ben au **18**, éclairer la cave au **19**, fouiller **20** à **23** en récoltant Soufre, Charbon et le Document *A-B-C de Pharmacie*, explorer 24 et trouver Scie, s'attaquer à la Trappe **19** (échec), reste alors à fabriquer de la poudre pour faire sauter la trappe.

16 : Enigmes "Brique" (on conserve la Brique ensuite) et "Enfoncer les portes ouvertes"

Issue DEUX : autorisé à passer au 17

17 : (info : Salpêtre au mur)

18 : Enigme "Cadenas à numéros" avec chiffres Brique + paroles Ben > **Conversation D** : autorisé à passer au **19**

19 : Enigme "Tableau Electrique" en lisant Carnet Rouge, 2ème Partie. NB, à partir de **19** : le I indique les lieux éclairés, et le II indique les actions de Ben si on le laisse faire à sa guise.

20 : Enigme "Trouver objets" I = Manuel *A-B-C*. II = trouve Laudanum, **Conversation F**, boire > Soufre.

21 : I, II = rien. On peut allumer le gaz si pas compris Tableau Electrique (même effet).

22 : I = rien. II = trouve Crochet.

23 : I = rien. II = trouve serrure. Combiner avec Crochet, on trouve Charbon.

24 : I = on aperçoit Logo. II = rien. Combiner Logo + Crochet

Issue SIX : on trouve Scie pour ouvrir Trappe ! Mais elle casse... Avec Carnet Partie 2 + *A-B-C*, on reconstitue la formule chimique de la poudre à canon

17,III : ça marche !

Issue QUATRE : chapitre fini.

ENIGME et SOLUTION	LE TEXTE SUGGERE...	PAGE INDICES
16 Brique Combinaison Clé Cuivre + Brique $\Theta + \Delta \Rightarrow$ 16,III	Rien.	/
16 Enfoncer les portes ouvertes Un peu d'arithmétique : QUATORZE moins DOUZE (midi) = DEUX \Rightarrow Issue DEUX (détrompeur prévu au 16,II)	« Je crois vraiment que vous cherchez midi à quatorze heures. – Pardon ?... – MIDI à QUATORZE heures. Tut ! Je n'ajouterai rien – je soustrairai plutôt ! » (16) « Calcul judicieux (quatorze moins douze), mais ce n'est pas ce <i>deux</i> -là. Quel autre passage du texte est numéroté ? » (16,II)	« Ariana écoute les dernières paroles de l'apparition et se rappelle que le pire ennemi de celui-ci était prof de maths... »
17 Rien	« les murs couverts de traînées grises – du Salpêtre » avec majuscule (17)	/
18 Cadenas à numéros Combinaison Cadenas + Brique \Rightarrow conseil : « Je regarde à nouveau les chiffres crayonnés en réfléchissant aux paroles de Ben. » Déchiffrer Brique : si on barre les chiffres pairs, on lit 3157. Combiner Cadenas + 3157 \Rightarrow Issue SEPT	« Il a hésité puis il est allé vers la pièce d'où v'z'êtes venu, en marmonnant pour lui, comme ça : <i>pas d'père, pas d'père !</i> Puis il est rev'nu et il a tout d'suite ouvert... » (18)	« Ariana a compris "pas de père", mais si c'était "pas de <i>pairs</i> " ? Et si elle barre les pairs, qu'est-ce qui reste ? »

<p>Ça ne marche pas. Détruire le cadenas : Cadenas + Brique => Conversation D</p>		
<p>19 Tableau Electrique</p> <p>Le cache marqué EDISON (dessiné dans le Carnet, 2ème Partie) se superpose au tableau électrique. On ne voit plus que la case III et la case 19 => 19,III (info : la lumière permet de lire le I des Lieux)</p> <p>Le cache peut être mis de deux manières, mais une seule montre des numéros.</p>	<p>« Soudain, je me rappelle d'un croquis aperçu en feuilletant le Carnet. Je lis maintenant la 2ème Partie du Carnet Rouge (Documents, page XXX). » (19)</p> <p>NB, à partir de 19, le II indique les actions de Ben si on le laisse faire à sa guise.</p>	<p>« Si Ariana superpose un certain schéma... »</p>
<p>20 Trouver Objets</p> <p>I pour trouver Manuel A-B-C II pour trouver du Soufre</p>	<p>« Je remarque bien sûr plus de choses si la lumière est allumée ! Ben peut de son côté fouiller à sa guise comme indiqué. » (20)</p>	<p>« Ariana, blessée et affaiblie, devrait laisser Ben fouiller (II) et suivre ses conseils. »</p>
<p>21 Lumière bis</p> <p>Combinaisons Allumette + Gaz ⌘ + ➤ => 21,III Lumière si pas déjà électricité allumée, pour pouvoir lire les I des lieux</p>	<p>Rien</p>	<p>/</p>
<p>22 Trouver Objet</p> <p>II pour trouver Crochet</p>	<p>« je peux laisser Ben fouiller à sa guise, comme je l'ai certainement fait dans d'autres parties de la cave. »</p>	<p>/</p>
<p>23 Ouvrir Fourneau</p> <p>II pour trouver serrure Combinaison Crochet + Serrure ⌘ + + => 23,III On trouve du Charbon</p>	<p>« On va pouvoir forcer le cadenas de la Trappe ! je m'exclame. – Niet. Pas moyen d'la soulever assez pour même l'voir, c'cadenas... Mais avec ce Crochet on peut forcer d'aut'choses... » (22,II)</p>	<p>/</p>
<p>24 Pêche miraculeuse</p> <p>I pour trouver Logo des réservoirs</p> <p>Combinaison Crochet + Logo ⌘ + ⌘ => 24,III On trouve une Scie</p>	<p>« un logo ondulant ⌘ incisé dans la paroi de verre... qui sait si ce dernier [le réservoir] ne recèle pas aussi un secret dans ses profondeurs liquides ? » (24,I)</p>	<p>« Ariana se rappelle qu'à l'Expo Colombienne, elle a vu des enfants à des stands de pêche miraculeuse. »</p>

=> Issue SIX		
<p>Issue SIX : l'alchimiste</p> <p>Consulter : 2ème Partie du Carnet Rouge => formule de la poudre à canon <i>A-B-C de Pharmacie</i> => symboles chimiques</p> <p>Combiner Charbon + Soufre C + S => reste à trouver le symbole du 3ème élément</p> <p>3KNO₃ (trois parts de nitrate de potasse) + 2C (deux parts de charbon) + S (une part de soufre) => 17,III</p>	<p>« flacon étiqueté « SOUFRE (S) » « il s'agit de simple carbone : symbole chimique C. » (Trouvailles)</p> <p>« Il nous z'en manqu' un, je crois. – On va commencer par combiner ce qu'on a. Si je n'ai aucun produit ou un seul, ou qu'il me manque un Document, je peux réexplorer la cave. » (Issue SIX)</p> <p>« SECRET DE LA POUDRE – trois parts de Nitrate de Potasse – deux parts de Charbon de Bois – une part de Soufre Jaune » « NITRATE DE POTASSE ou KNO₃ (Nitre, Salpêtre) » (Documents)</p> <p>« Il manque un ingrédient, mais je me rappelle avoir vu le produit dans la Cave... Quel est son Symbole chimique, déjà ? » (Tableau Combinaisons)</p>	<p>« Ariana relit attentivement les Documents déjà parcourus dans la cave. Elle relit aussi la description des Trouvailles faites dans la Cave. Elle en sait désormais assez pour tenter de combiner deux des trois ingrédients. Elle regarde le résultat, puis elle réfléchit à la désignation du dernier élément. »</p>

CHAPITRE 4 : VERS LE REZ-DE-CHAUSSEE

Parcours attendu : passer rapidement de **25** à **26**, remarquer la trappe sur l'illustration p.131, la défoncer avec le tournevis pour descendre au rez-de-chaussée **27** par un conduit secret. Remarquer le **O** sur l'illustration p.137, ce qui amène à vouloir combiner Revolver + Porte pour ouvrir et accéder au **28**. Il ne reste qu'à ouvrir la serrure à disques pour passer au **30**.

25 : rien, on passe au **26**.

26 : Enigme "Trappe" à remarquer sur l'illustration p.131. Combiner Trappe + Tournevis > **26,III** puis **27**

27 : Enigme "Porte" > Conversation **O** > combiner Porte + Revolver > **27,III** puis **28**

28 : Enigme "Serrure à Disques" > composer H u I T > **Issue HUIT**.

Issue HUIT : rien > **30**.

30 : fin du jeu, Epilogue.

Le lecteur peut essayer d'autres combinaisons, comme de frapper Ariana avec le tournevis, remarquer les lettres **L** et **X** cachées dans les illustrations (Conversations) remarquer le **III** sur le plan du lieu **28**, etc., mais cela ne débouche jamais sur rien.