

## Lazio

### Énigme A

**Vous avez lu la partie 1 de l'histoire, et révélé la carte Indice marquée « Départ ». Trouvez un « pain » dans la case 10 de l'image de la scène de crime, prenez la carte Indice 10 et résolvez l'énigme A.**

Le symbole dans le coin de cette carte de preuve vous indique que vous devez additionner les nombres de certaines cases. Cinq aliments sont énumérés sur la carte. Pouvez-vous les trouver dans l'image de la scène de crime ? La noix se trouve dans la case 4 ; la pomme dans la case 15 ; le citron dans la case 14 ; le fromage dans la case 23 ; et les pastèques dans la case 24.

Lorsque vous additionnez les nombres des cases, vous obtenez la solution : 80.

**Suivez le code jusqu'au livre d'histoires. Ensuite, trouvez « herbe » dans la case 3 et prenez la carte Indice 3.**

### Énigme B

**Vous avez suivi le code et trouvé le « foin » dans la case 3. Prenez maintenant la carte Indice 3.**

La carte Indice 3 vous guide dans la recherche d'un « chaudron » sur l'image de la scène de crime. Il se trouve dans la case 9, alors prenez la carte Indice 9. Elle comporte deux rangées de perles de chapelet noires et blanches, vous avez donc besoin de deux cartes supplémentaires pour résoudre l'énigme B. Les rangées partent des yeux sur le sol, et de la colombe à côté des yeux. Dans l'histoire, vous soupçonnez que les yeux avaient probablement appartenu à un chat. Il y a un chat dans la case 23 de l'image de la scène de crime, et vous trouverez la colombe dans la case 6. Prenez les cartes Indice correspondantes.

Alignez les deux cartes supplémentaires en faisant correspondre les lignes sur les petits côtés, et placez la troisième carte Indice (avec le chaudron) en dessous, en faisant correspondre les lignes. Maintenant, vous pouvez voir que les lignes qui se croisent forment trois nouveaux triangles, et que chacun d'entre eux contient des pierres. Le gribouillage sur le côté du pot de lavage montre que vous cherchez 3 chiffres, et que vous devez commencer par le haut. Donc, comptez d'abord les pierres dans le triangle du haut, puis dans le triangle du milieu, et enfin dans celui du bas. Solution : 324.

**Suivez le code jusqu'au livre d'histoires. Ensuite, trouvez une « corde » dans la case 27, et prenez la carte Indice 27.**

### Énigme C

**Vous avez suivi le code et trouvé une « corde » dans la case 27. Prenez maintenant la carte Indice 27.**

La carte Indice 3 vous guide pour rechercher un « cheval » sur l'image de la scène de crime. Il se trouve dans la case 29, alors prenez la carte Indice 29 et commencez à résoudre l'énigme C.

Il y a une rangée de perles de chapelet noires et blanches près de quelques boulons dans le coin de la carte. Vous trouvez d'autres boulons dans la case 13 de l'image de la scène de crime, alors prenez la carte Indice correspondante. Chaque roue représente le cadran d'une horloge, et la flèche noire au milieu est l'aiguille des heures. Le symbole sur le côté du chariot de la carte 29 vous montre comment identifier 12 heures (un double boulon) et six heures (un boulon blanc). Vous pouvez maintenant déterminer la valeur vers laquelle pointe chaque aiguille des heures, et les planches verticales avec des chiffres romains vous donnent l'ordre.

I - 9 Trois crans dans le sens horaire à partir de 6

II - 5 Vous pouvez repérer l'aiguille de 12 heures par la paire de boulons dont l'un manque, et l'aiguille de 6 heures est opposée à celle-ci. La flèche indique 1 cran dans le sens antihoraire à partir de 6.

III - 3 Vous pouvez repérer le boulon blanc pour 6 heures, et ce nombre est de 3 crans dans le sens antihoraire à partir de celui-ci.

IV - 8 Ce nombre est à deux crans du 6 dans le sens horaire.

Enchaînez les chiffres et vous obtiendrez la solution : 9538.

**Suivez le code jusqu'au livre d'histoires. Ensuite, trouvez une « rose » dans la case 17, et prenez la carte Indice 17.**

### Énigme D

**Vous avez suivi le code et trouvé une « rose » dans la case 17. Prenez maintenant la carte Indice 17.**

La carte Indice 17 vous guide pour rechercher quelque chose avec une « barbe blanche » dans l'image de la scène de crime. Vous trouverez le portrait d'un homme à la barbe blanche dans la case 4. Prenez la carte Indice 4 et commencez à résoudre l'énigme D.

Il y a une rangée de perles de chapelet noires et blanches sur la carte. Elle pointe directement vers une tasse, ce qui signifie que vous devez trouver une carte supplémentaire en trouvant une tasse dans l'image de la scène de crime - elle se trouve dans la case 16. Sur la carte supplémentaire, il y a un tableau avec des formes, des couleurs et des chiffres. La rosace de la carte Indice 4 n'a pas de couleurs, mais vous pouvez trouver la même rosace avec des couleurs dans le couvercle de la boîte. Utilisez les instructions de la carte Indice 4 pour la fenêtre sur le couvercle de la boîte, et lisez les résultats de la carte Indice 16.

Commencez par le haut de la fenêtre et comptez quatre triangles de couleur (sans compter le rouge situé tout en haut du cercle) dans le sens de la bougie, c'est-à-dire dans le sens antihoraire. Vous atterrirez sur un triangle bleu entre deux carrés. Cherchez la valeur d'un carré bleu sur votre carte Indice 16 - c'est 4. Puis, sans perdre votre emplacement, comptez 8 étapes dans la direction opposée, c'est-à-dire dans le sens horaire. Vous atterrissez sur un triangle jaune entre deux étoiles et obtenez la valeur 2 pour une étoile jaune à partir de votre tableau. Le troisième chiffre est 10 étapes dans le sens antihoraire, ce qui vous fait atterrir sur un triangle rouge entre deux octogones - la valeur pour un octogone rouge est 0. Le quatrième chiffre est 14 étapes dans le sens horaire, ce qui vous fait atterrir sur un triangle vert entre deux pentagones - la valeur pour un pentagone vert est 3. Enfin, faites 16 étapes dans le sens antihoraire pour atterrir sur un triangle jaune entre deux cercles - la valeur pour un cercle jaune est 4.

Mettez les chiffres ensemble pour obtenir la solution : 42034.

**Suivez le code jusqu'au livre d'histoires. Ensuite, trouvez « 666 » dans la case 21, et prenez la carte Indice 21.**

### Énigme E

**Vous avez suivi le code et trouvé « 666 » dans la case 21. Prenez maintenant la carte Indice 21.**

La carte de preuve 21 est une carte texte sur laquelle figurent quatre rangées de perles de chapelet noires et blanches. Vous devez donc trouver quatre cartes supplémentaires pour résoudre l'énigme E. Sur cette

carte, le mot souligné est « étoiles », alors cherchez quatre étoiles dans l'image de la scène de crime. Trouvez-les dans les cases 1, 11, 18 et 19 et prenez les cartes de preuve correspondantes.

Alignez vos 4 cartes supplémentaires en les plaçant partiellement les unes sur les autres. Commencez par glisser le bas de la carte « N » sous le haut de la carte « S », et alignez les deux parties de l'étoile filante à l'aide des étoiles jaune et verte situées en dessous. Ensuite, faites glisser le bord droit de la carte « W » sous les bords gauches des cartes « N » et « S ». À nouveau, alignez les deux parties de l'étoile filante avec l'aide des étoiles verte et jaune, ainsi que l'extrémité de la table. Enfin, glissez le bord gauche de la carte « E » entre les bords droits de la carte « N » et de la carte « S ». Utilisez l'étoile rose, l'étoile filante, les nuages et la table pour bien la placer.

Utilisez maintenant les indications (N, W, E, S) de la carte « S » pour commencer à compter les étoiles visibles sur les cartes, et utilisez la bougie pour déterminer l'ordre. Tout d'abord, comptez 7 étoiles vertes sur la carte « S » ; puis, 4 étoiles roses sur « E » ; ensuite, 6 étoiles jaunes sur « N » ; et enfin, 5 étoiles bleues sur « W ». Solution : 7465.

**Suivez le code jusqu'au livre d'histoires. Ensuite, trouvez une « empreinte de sabot » dans la case 28, et prenez la carte Indice 28.**

### Énigme F

**Vous avez suivi le code et trouvé une « empreinte de sabot » dans la case 28. Prenez maintenant la carte Indice 28 et résolvez l'énigme F.**

Les trois clés en noir et blanc vous indiquent de chercher trois clés. Elles se trouvent dans les cases 2, 25 et 30. Prenez les cartes Indice correspondantes.

Disposez trois des cartes de manière à former un couloir droit avec des blocs de pierre sur les côtés. Vous marchez le long de ce couloir et regardez les ombres sur le mur. L'empreinte dans le carré noir vous indique dans quelle direction regarder. La carte Indice 2 vous donne une valeur pour chaque ombre que vous voyez.

Case n° 1 : regardez à gauche. L'ombre projetée par le bloc de pierre à gauche est l'ombre 7.

Case n° 2 : passez la case suivante, car le pied ne tourne pas.

Case n° 3 : le pied tourne à droite, alors vérifiez l'ombre - c'est l'ombre 3.

Case n° 4 : cette case est plus basse, dans un trou dans le sol, donc l'ombre sur la gauche est maintenant plus longue. L'ombre étroite 1 est le bon choix.

Case n° 5 : tournez à droite. L'ombre correcte est la numéro 2.

Case n° 6 : le pied est tourné de 45 degrés vers la gauche, donc le bloc de pierre correct est le dernier sur le côté gauche, et l'ombre correcte est le nombre 0.

Case n° 7 : le pied pointe vers le dernier bloc sur la droite, mais le pied est maintenant plus éloigné, ce qui rend l'ombre plus longue. Le choix correct est l'ombre 5.

Mettez les chiffres ensemble pour trouver la solution : 731205

**Suivez le code jusqu'au livre d'histoires. Ensuite, trouvez une « plume » dans la case 26, et prenez la carte Indice 26.**

## Énigme G

**Vous avez suivi le code et trouvé une « plume » dans la case 26. Prenez maintenant la carte Indice 26.**

La carte Indice 29 vous guide pour rechercher une « toile » sur l'image de la scène de crime. Elle se trouve dans la case 20, alors prenez la carte Indice 20 et résolvez l'énigme G.

Ici, vous devrez placer la carte Indice 20 à l'intérieur du couvercle de la boîte, et l'aligner avec le trou dans le mur du sous-sol à cet endroit. Les lignes de couleur sur la carte pointent vers différentes formes sur le couvercle. Vous avez maintenant des combinaisons de couleurs et de formes. Vous utilisez donc la même carte-clé Couleurs-Formes-Nombres (carte Indice 16) que celle utilisée pour l'énigme D.

Suivez la ligne orange jusqu'à un carré et vérifiez la valeur sur la carte-clé : carré orange = 3. Ensuite, suivez la ligne violette jusqu'à une forme de pentagone : 7. Ensuite, la ligne rouge mène à un cercle : 8. Enfin, la ligne jaune mène à une étoile : 2. Solution 3782.

**Suivez le code jusqu'au livre d'histoires. Ensuite, trouvez un « tissu » dans la case 12, et prenez la carte Indice 12.**

## Énigme H

**Vous avez suivi le code et trouvé un « tissu » dans la case 12. Prenez maintenant la carte Indice 12.**

La carte Indice 12 vous guide pour rechercher des « cristaux » sur l'image de la scène de crime. Ils se trouvent dans la case 22, alors prenez la carte Indice 22 et résolvez l'énigme H.

Sur la carte Indice 22, il y a quatre chiffres cachés. Ils sont visibles dans une couleur légèrement différente, plus rouge, que le texte de la page. Chaque nombre occupe environ un quart de la carte et s'étend sur plusieurs rangées de texte. Les chiffres doivent être lus de gauche à droite, en commençant par le coin supérieur gauche. Le deuxième chiffre est à l'envers. Solution : 4375.

**Suivez le code jusqu'au livre d'histoires. Ensuite, trouvez « l'encre » dans la case 7, et prenez la carte Indice 7.**

## Énigme I

**Vous avez suivi le code et trouvé de l'« encre » dans la case 7. Prenez maintenant la carte Indice 7.**

La carte Indice 7 vous guide pour rechercher des « dents » sur l'image de la scène de crime. Elles se trouvent dans la case 15, alors prenez la carte Indice 15 et résolvez l'énigme I.

Sur cette carte, vous pouvez voir des tas de poudre noire sur un fond blanc. Vous pouvez remarquer que les zones situées de part et d'autre de la poutre en bois sont l'image miroir l'une de l'autre. Vous pouvez également remarquer que tous les tas de poudre ne sont pas parfaitement symétriques. Vous devez trouver des valeurs numériques pour ces observations. Pour ce faire, prenez le dossier d'enquête et trouvez un cadre où vous pouvez faire correspondre les petites lignes le long d'un bord de la carte avec le cadre. Assurez-vous que les lignes rencontrent leurs homologues, et que la décoration métallique est placée exactement sur celle du cadre.

Une fois que vous avez placé la carte dans le cadre, vous pouvez voir que la carte miroir est divisée en

colonnes numérotées, et que chaque tas de poudre se trouve dans l'une de ces colonnes. Le cadre nous indique de regarder la colonne 9 (la 3e en partant de la gauche), et nous nous rendons compte que c'est celle qui n'est pas reflétée correctement : les piles les plus extérieures sont de tailles différentes. Maintenant, nous devons trouver le reste des colonnes qui diffèrent. La suivante est la colonne 2 (5e en partant de la gauche), puis la colonne 8 (7e en partant de la gauche), et enfin la colonne 7 (dernière colonne, où le petit tas est plus éloigné sur un côté). Solution : 9287.

**Suivez le code jusqu'au livre d'histoires. Ensuite, trouvez le « sous-sol » dans la case 24, et révélez la dernière carte.**

**Fin de la partie**

**Vous avez trouvé le « sous-sol » dans la case 24, et avez pris la carte Indice 24. La carte vous indique de lire la troisième partie de l'histoire. Il est temps de faire votre choix final.**

**Si vous avez toutes vos cartes de réputation, elles portent la mention « PRENEZ VOTRE BIBLE ».** Lorsque vous considérez les options, la seule qui va de pair avec la bible est b) Faites confiance à votre foi, et priez. Prenez la carte Indice 8 et voyez comment l'histoire se termine.